

ETT ÄVENTYR TILL

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

DÖDEN PÅ HERTZ KANAL

GOTHCON 2003

Bakgrund	4
Äventyret i korthet	4
Äventyrets förlopp	5
Fraktionerna i detalj	6
Inledning	8
Grävaren löper amok	9
Uppdraget	9
Undersökningar	10
Ångbåten	14
Heliografstationen	15
Sanningens ögonblick	16
Persongaller	16
Kartor	17
Spelldarpersoner	21
Delta Max	26
Errol	30
Hermes Lynx	34
Luger	38
Rhea	42

Skrivet av **Mattias Lilja**
Grafisk form **Christian Sabe**
Illustrationer **Erik "Esa" Sandberg**

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 licence by Järningen.

DÖDEN PÅ HERTZ KANAL

Mattias "Von Rinj" Lilja

"...fröjdas över detta mäktiga och märkvärdiga kanalbygge, och se hur Hindenburg strax knyts samman vattenvägen med Pirit. Och så, i den anda av enighet som präglar samfundet, invigs härmed den andra deletappen av kanalbygget. Se framtidens fem härolder arbeta sig fram genom dyngan mot den pyriska storhetens blomning!" Med de föga ödmjuka orden klippte Herbart Krööger, kejsrerlig handelskommisarie, det rosa bandet. Artiga applåder från de fina gästernas läktare lockade fram förste robotskötare Hermes Linx. Det rodnande lodjuret skyndade framåt mot kontrollidosan som aktiverade de fem vidunderen. Burop från de ansamlade arbetarna och teknikfientliga agitatorerna ackompanjerade honom på vägen fram. De monstrosösa automaterna – Borrarn, Grävaren, Hackarn, Schaktarn och Sprängarn – gnisslade förväntansfullt.

Vid färjeläget hundra meter därifrån gäspade Rhea och sträckte på sig: "Okej, 110% byråkratiska, tunt innehåll, noll sanning. Kan vi gå ombord nu?"

"Inte ens de fem grävarrobotarna kan arbeta på 110%..." började DELTA MAX mästrande.

"Vi kommer att sitta på båten länge nog, låt gubben snacka, njut av höstsolen" Errol rättade till vapenbältet.

"100% är det maximala värde..." fortsatte DELTA MAX.

"Den där Krööger är mej en ful typ, det är allt jag säger, att ha mage att påstå att kanalbygget är en enighetshandling och inte ett geopolitiskt..."

Errol började protestera, men både han och Rhea avbröts av ett fruktansvärt tuggande muller från estraden där handelskommisarie Krööger höll sitt tal. De finkladda åskådarnas käcka hurrarop övergick i paniska vrål, medan demonstranterna bortom avspärningen tjööt än mer triumferande.

"110% är detsamma som att påstå att..." fortsatte DELTA MAX indignerat. Men han mässade för en tom kaj, Errol och Rhea rusade iväg med dragna vapen, mot oljudets källa. Med ett missnöjt surrande fällde DELTA MAX ut sin chockbatong och började gå efter dem.

I Döden på Hertz kanal får du återigen möjlighet att träffa med hjältarna från De 7 Mutanterna, äventyret som blev en sådan succé på BSK. Innan Errol, Rhea och DELTA MAX ens har hunnit kliva ombord på båten som ska ta dem över Vättaträsket till Pirit har de ånyo dragits in i en härva av ränker och ond, bråd död.

Antal spelare: 4 – 5

I **Döden på Hertz kanal återvänder** de hjältar vi känner så väl från De sju mutanterna. Efter äventyret i Ulkebo har våra hjältar försökt sig på en kort karriär som problemlösare i Hindenburg. De tröttnar dock på att fastna i huvudstadens ränker. Utleda på att komma tomhänta ur de invecklade intrigerna ger sig Errol, Rhea och DELTA MAX istället av mot gangsterstaden Pirit, där det enligt sägen går att tälja guld med kniv för de driftiga. Med väskorna fulla av destruktiv teknologi, samt några urklipp ur Polisgazetten rörande gruppens få succéer och många motgångar, ger de sig åstad.

BAKGRUND

Mellan Pirit och Hindenburg löper en av Pyrisamfundets mest trafikerade leder. Malsjön och Vättaträsket separeras av en cirka 5 mil bred landsträcka och kräver alltså en kortare resa med vagn eller på Pansår av de som färdas mellan de två städerna. Men inte så länge till. Horatio Hertz, mångsysslare och tekniksnille, leder ett högprofilprojekt som syftar till att gräva en kanal från Vättaträskets nordspets till Malsjöns sydöstra förgrening.

För investeringarna har projektet givetvis konkreta geopolitiska och ekonomiska motiv, men för Horatio finns också en idealistisk dimension. På samma sätt som kanalbygget binder samman Pirit och Hindenburg (samfundets hjärta och hjärna enligt Horatio, Nordholmia får rollen som armkraft) knyter det också ihop forntidens storhet med samfundets nutida förträfflighet. Huvuddelen av arbetet utförs nämligen av fem robotar, styrda av den genialiske Horatio. Dessa fem – Borrarn, Grävaren, Hackarn, Schaktarn och Sprängarn – arbetar snabbare än den flitigaste mutantscock och kommer snart att ha avslutat den omfattande uppgiften.

Alla är inte lika imponerade av projektet. Det är de facto politiskt sprängstoff. De fem robotarna är rekviderade med vanlig pyrisk finkänslighet. Från Svedala gruva till mirakelbyn Ulkebo har de tekniska underverken hämtats till kanalbygget av bleksiktiga byråkrater med kejsriska dekret i näven. Formuleringen "För samfundets bästa" skaffade snabbt projektet fiender på flera håll i riket. Och det var bara början. I Pirit blickade släkten Krutov oroat norrut, för sin inre blick skådande undergången för den lönsamma karavanverksamhet som länge varit familjens livsnerv. Revolutionära element utnyttjade läget och proklamerade tidigt vilket han projektet var mot den stolta pyriska arbetarstyrkan. Att föra samfundet in i framtiden utan att luta sig på dådkraften i knegarnas

armar var ett tydligt uttryck för överhetens förakt mot kroppsarbetarnas skara. Eftersom kroppsarbete hänger nära samman med mutantfrågan (de flesta grovarbetare är mutanter) sattes dylik retorik snart in mot det redan ansatta projektet. Som grädde på moset uppenbarade sig snart också en teknikfientlig sekt på platsen, inspirerade av en sinnesförvirrad profet som emellanåt siktats i Pirit. En sådan ansamling disparata intressen och revolutionära stämningar lämnas inte obevakade av journalistkårens tvivelaktiga murvlar. Deras närvaro höjer temperaturen ytterligare eftersom alla händelser de uppmärksammar förs ut i hela samfundet och där bortom.

Mindre uppenbart, och med alla skäl att dölja sig bakom de inhemska slitningarna, rör sig gotländska agenter. På samma sätt som det är geopolitiskt viktigt för Pyris statsmakt att ha en snabb och pålitlig vattenväg mellan de två storstäderna, innebär kanalens slutförande ett konkret hot mot Gotland.

Ännu seglar pyriska skutor kustvägen från Östervik till Hindenburg, vilket exponerar dem för den gotländska flottan. Detta övertag i händelse av väpnad konflikt mellan staterna är något som den gotländska makteliten inte gärna ser förlorat, inte utan operativa åtgärder i varje fall. Gotländska agenter infiltrerar redan Pyri och några av dem beger sig till kanalbygget i syfte att destabilisera situationen. Målet är att stoppa bygget, slå ut automaterna och samtidigt få sabotaget att framstå som ett resultat av den pyriska oenigheten runt kanalens vara eller icke vara.

Gotland skickar en av sina bästa destabilisatorer till regionen, en viss Lise-Louise Gerding. Med sig har hon sina närmaste medarbetare, agitatorn Edmund Douglas och den stympade androiden Jack.

ÄVENTYRET I KORTHET

Hjältarna anländer till kanalarbetets nordligaste punkt, lagom till firandet av att projektets första deletapp avslutats och nästa påbörjas. En mil är avslutad och sex återstår, och för att fira detta hålls en drös tal och en mindre fest.

Men saker går inte som man tänkt sig. Kejsarens handelskommisarie Herbart Kröger håller det avslutande talet och när det är klart ges order till de fem automaterna att återuppta arbetet. Fyra av de fem skrider till verket, men Grävaren vänder helt sonika om och gräver sig istället genom podiet där högdjuren samlats! Tumult utbryter och med våld stoppas den vansinniga roboten. RRP medverkar om de vill, annars sköter den lokala kontingenten ur armén det hela. Först verkar allt väl, men sedan hittas resterna av Horatio Hertz.

Projektets ledare är grävd till döds av sin egen mekaniska tjänare och vips har alla grupper som motsätter sig projektet fått vatten på sina kvarnar. Den delikata politiska grund på vilket kanalbygget vilar hotar att rämna och handelskommisarie Kröger agerar snabbt och diskret i ett försök att rädda projektet. Han sätter ihop en liten grupp problemlösare för att gå till botten med problemet.

Vilka är lämpligare för detta uppdrag än en par förbipasserande äventyrare med gott renommé från

huvudstaden? Med sig får de också automaternas skötare, lodjuret Hermes Linx.

Mordplatsen ger vissa ledtrådar, speciellt omprogrammeringen av Grävaren som kräver omfattande kompetens. Motiv är det svårare med, RRP kommer strax att inse att många grupper som har motiv också har representanter på plats. De fyra första är uppenbara och gör allt för att synas och höras, även om de inte direkt tar på sig misssådet eftersom det skulle leda till att de arresteras. Däremot skanderar de sina slagord i en skadeglad anda av "vad var det vi sa!". De gotländska agenterna som egentligen ligger bakom illdådet har ingen önskan om uppmärksamhet, det passar dem utmärkt om någon intern fraktion får skulden eftersom det bara ökar slitningarna i Pyri.

Agenterna placerar ut falska bevis hos promutanternas ledare Cassandra Egg i hopp om att RRP eller andra ska sätta fast henne, vilket troligen leder till kravaller och anarki. I skydd av upploppen hoppas de gotländska agenterna kunna ta sig fram till automaterna igen och aptera sprängladdningar på dem. Det tekniska övertag pyrierna förfogar i automaterna måste slås ut innan ett eventuellt öppet krig bryter ut mellan Pyrisamfundet och Gotland!

Fyra misstänkta och en skyldig fraktion

Vem som är skyldig är upp till RP att lista ut. Det finns fem olika fraktioner de kommer att tvingas undersöka.

1. Missnöjda ägare till de fem robotarna
2. Familjen Krutov
3. Radikala proletärrörelser och promutanter
4. Teknologifientliga sektmedlemmar
5. Gotländska agenter

Att interagera med dessa gruppers representanter (muta, snoka, hota mm) utgör den väsentligaste delen av äventyret. När RP sedan kommit fram till vem som ligger bakom så

återstår att avslöja de skyldiga för Herr Kröger.

Skickliga och noggranna spelare kommer att upptäcka att något inte står rätt till med sakernas tillstånd, och bör ana en marionettmästare i kulisserna. Mer brådraskande spelare, med fallenhet för enkla och våldsamma lösningar, kommer att måsta lita till tursamma tärningsslag för att uppmärksamma den dolda agendan, och kan mycket väl sätta fast helt fel grupp utifrån de gotländska agenternas utplacerade bevis. SL uppmanas att låta RP styra äventyret och de gotländska agenterna agera som de proffs de är. Om RP stolt presenterar bevis för att någon av de oskyldiga grupperna ligger bakom kommer handelskommissarie Kröger att tro dem och agera därefter.

ÄVENTYRETS FÖRLOPP

Så till äventyret förlopp, eller troliga förlopp, eftersom RP kan föregripa eller helt missa flera av händelserna nedan. De första fyra händelserna är obligatoriska och leder in RP i äventyret. De scenerna beskriv mer i detalj längre fram. Därifrån är det upp till RP vad som händer, och vad de uppfattar händer beroende på var de är och vilka personer de håller ett vaksamt öga på. De punkterna sammanfattas här och SL får brodera ut dem allt eftersom det behövs med stöd av fraktionernas beskrivning och deras läger. Avslutningen, Sanningens ögonblick, är ett stöd för SL att knyta ihop säcken när scenariot är över. Uppgiften är inte helt enkel eftersom olika spelgrupper kommer att få mycket varierande upplevelser utifrån sina misstankar och val under äventyret.

Hur lång tid som förflyter mellan varje punkt är upp till SL, men ska såklart styras av tempot i äventyret. Om RP håller sig sysselsatta, intervjuar representanter för fraktionerna, smyger runt och gör taktiska inbrott i tält och vagnar, låt dem hållas. Om äventyret går trögt, RP är håglösa (förstadium till konventskoma...) ska SL raskt slänga in nästa punkt för att hålla tempot uppe. Punkt 8 nedan är extra lämplig som tempohöjare, den avslöjar inte heller mycket av handlingen och kan alltså kastas in när helst det passar. Om det förvandlar äventyret till ett kort, actionsscenario istället för en lång klurig pusseldeckare må det vara hänt: spelarna ska ha kul och det är ditt jobb som SL att se till att de har det.

Rent tekniskt handhas nedanstående punkter genom att SL kryssar av dem eftersom och RP får ta tag i det som händer i fall de uppfattar att det händer eller intresserar sig för stojet som följer med händelserna. RPs inledande undersökningar leder troligen fram till att de uppfattar en grupp eller individ som misstänkt och spanar på/förföljer den individen/gruppen. Händelserna nedan kommer då att antingen tjäna som förstärkare ("aha, vad var det vi trodde!") eller som indikatorer att RP är inne på fel spår ("Eh, vad nu då? Vad har den/de med saken att göra?").

1. Inledning. Handelskommissarien avslutar sitt tal, Horatio Hertz aktiverar automaterna.
2. Grävaren löper amok.
3. Uppdraget. RP ges uppdraget av handelskommissarie Herbart Kröger.
4. Undersökningar. RP snokar runt bland de tänkbara misstänkta efter eget huvud.
5. Julius Hvinkel (Edmund Douglas) smyger in Cassandra

Eggs tält med ett paket (konsol för programmering av automaterna), kommer ut tomhänt.

6. Cassandra Egg smyger iväg i förklädnad och träffar Theodor Pickels i dennes tält. Herr Pickels argumenterar för en arbetarrevolt och ett förstörande av automaterna, erbjuder Cassandra pengar och ett gömställe i Pirit om hon drar igång ett sådant. Cassandra är inte övertygad om det kloka i det förfarandet.
7. Dolph Dynkel smyger in i tältet när han står vakt, hittar konsolen och tar sig iväg till Överste Vigg så snart han fått avlösning.
8. Tre biffiga råskinn (Tård, Slas och Trosa) söker upp RP för att slå dem. Inte av något speciellt skäl, utan bara för att de fick stålar av en hes kvinna i fina kläder för att göra det. Den förklädda kvinnan var Lise-Louise Gerding, men det vet inte råskinnen, och de skulle varken känna igen hennes röst eller utseende om de träffade henne. De tre råskinnen beskriv i appendix.
9. Cassandra Egg arresteras av soldater under stort ståhej från promutanterna, konsolen visas upp för publikum som graverande bevis.
10. Cassandra säger att hon är oskyldig och ber att få prata med RP om de inte själva vill förhöra henne. Hon tror att det är översten som satt dit henne, hon vet inget om de gotländska agenternas aktiviteter.
11. Cassandra Egg skjuts av en osynlig skytt (Jack med Ögonlaser) när hon förflyttas mellan cell och förhör. Skytten kan spåras till heliografen om RP är direkt närvarande och är snabba i vändningarna. Androiden Jack har optionen Ögonlaser, vilket gör att strålen inte syns, hörs eller märks på annat sätt än där den träffar. Långa avstånd är inget problem för den skicklige androiden som skjuter med -25 från heliografstationen. Snabbtänkta RP ser heliografen om de spejar efter ett lämpligt läge för en prickskytte, annars kan en generell riktning snabbt räknas fram om man tittar på Cassandras kropp och ser var träffarna tagit. I så fall skyndar sig RP mot heliografstationen och får smyga in där och försöka hitta Jack samt stoppa honom. Edmund Douglas är upptagen med att hetsa promutanterna till upplopp, men Lise-Loiuse håller ett öga på RP om hon kan. När hon ser dem sticka iväg mot heliografstationen försvinner hon efter dem och blandar sig i en eventuell strid.
12. Promutanterna stormar barrikaderna och försöker rädda

Cassandra om hon lever, annars bara få tag på hennes kropp "skändad av kejsarens agenter". Samtidigt passar de på att ställa till oreda i största allmänhet. Om Edmund Douglas är på fri fot är han en ledande faktor i det hela. När upploppet urartar drar sig Edmund Douglas ur och tar sig runt området mot heliografstationen. Kanske hinner också han fram till en regelrätt slutstrid mot RP, annars anländer han lite efter att krutröken skingrats och RP precis tror att allt är över...

13. Lise-Louise Gerding dräper de tre trogna heliografskötarna. Tillsammans med androiden Jack tar hon sig fram mot automaterna när huvuddelen av soldaterna är upptagna på annat håll.

De smyger förbi vakterna med hjälp av sitt holoflage, apterar sprängladdningar på utsatta platser och drar sig undan. RP som håller ett öga på

heliografstationen eller vaktar automaterna får chansen att upptäcka dem och ingripa, med en regelrätt strid som följd. Agenterna vill inte slåss, utan försöker dra sig tillbaka mot heliografstationen i hopp om att komma över fålarna och fly så snart Edmund Douglas dragit sig ur kravallerna.

14. De gotländska agenterna sammanstrålar vid heliografen. De tar de två fålar som står där och rider österut, mot kusten där en fiskebåt från Gotland plockar upp dem. Om RP inte hinner stoppa agenterna vid heliografstationen så antas de komma undan.
15. Sanningens ögonblick. Handelskommissarien träder fram och lägger fram sanningen bakom det skedda. RP framhålls som hjältar. Herr Kröögers version backas upp till 100% i Tom Pops ögonvitnesskildring i kommande nummer av Polisgazetten.

FRAKTIONERNA I DETALJ

Fraktionerna presenteras med sina företrädare, vad de ämnar uppnå med sin närvaro och vilka effekter de har på äventyret samt vad RP kan få fram om dem genom sina undersökningar. Dessutom sammanfattas argument för och mot fraktionens eventuella deltagande i attentatet mot projektet. Förespråkare för fraktionerna förser gärna RP med argument mot deras inblandning, fraktionernas meningsmotståndare eller andra personer RP intervjuar kan förse dem med argument för. RP får själva värdera deras inbördes vikt.

Handelskommissarie Krööger är en livlina för RP, eftersom han kan eller kan gissa minst ett argument för och emot för alla fraktionerna. SL kan använda honom för att korrigera RPs mer vansinniga gissningar, förutsatt att de presenterar sina misstankar för honom.

Missnöjda ägare till de fem robotarna

Den bryska rekvisitionen av de fem tekniska underverken har kraftigt påverkat de ursprungliga verksamheterna i negativt riktning. För byn Ulkebo är rekvisitionen ett regelrätt dråpslag och det är osäkert hur länge den kan överleva utan sin Grävare.

Alla ägare försöker på sina sätt förmå beslutet att upphävas, genom protestbrev till kejsaren, lobbying i huvudstaden och opinionsbildning på platsen för kanalbygget. Lingo Groving (Svedala Gruva), Lupinia Himmelman (Fornskrotbolaget) och Nora Holme (Ulkebo) närvarar i syfte att förmå handelskommissarie Krööger att inse att arbetet med kanalen skulle kunna göras av mutanthorder likväl som av automaterna. Deras respektive verksamheter tvingas nu hyra in arbetskraft för att täcka upp förlusten av automaterna vilket är kostsamt. För Ulkebo visar sig tvångsrekvisitionen kanske vara förödande, det är redan osäkert hur bynnevävarna ska klara årets skörd av kraftpärer, och skulle de inte få tillbaka Grävaren till nästa skörd är Ulkebomiraklet ett minne blott. De båda bolagen Svedala Gruva och Fornskrotbolaget står annars på god fot med kejsarmakten och har tidigare fått del av frikostiga lån och krediter, något de nu inte gärna talar om. Handelskommissarie Krööger har dock inte varit sen att påminna dem, vilket gjort det svårt för dem att agera med kraft på plats. De har därför gått över till att låna argument

från promutanterna och hävdar bestämt att mutanter borde få vara med och skapa ett sådant mästerverk som kanalen. Om mutanterna lyftes fram som del i rikets bygge skulle den spända situationen i huvudstaden kring mutantfrågan kanske kunna slappna av något. Krööger är inte övertygad. Nora Holme saknar påtryckningsmedel, men RP har träffat denne förut under sina äventyr och när Handelskommissarien hyr in dem som problemlösare ser Nora sin chans att påverka. Om RP spelar med i Noras spel, av sympati med den utsatta byns öde, är förstas en annan sak. Herr Groving, Fru Himmelman eller Nora har hur som helst inget med attentatet att göra.

Argument för: Byn Ulkebo och bolagen lider ekonomiskt eftersom de måste rekrytera arbetskraft för att täcka upp för automaterna. För Svedala motsvarar automaten minst ett fullt treskift om 20 arbetare, alltså 60 heltidsanställda. Då är service, reservdelar, lön till tekniker med mera inräknat. För Fornskrotbolaget är det ännu känsligare eftersom de nyligen startat och har dålig likviditet. Båda bolagen besitter såklart kompetens att ge automaterna order, om än både Groving och Himmelman själva saknar sådana kvaliteter. I fall de är skyldiga har de medhjälpare någonstans i faggorna. Nora Holme vet heller inget om programmering av Grävaren.

Argument mot: Största argumentet mot bolagens inblandning är just de tidigare nämnda lånen och krediterna: bolagen har i längden mycket mer att förlora på att göra sig ovänner med kejsaren än de vinner på att omedelbart få tillbaka sina robotar. Kejsarmaktens etablering bygger av hävd på en mycket frikostig hållning mot storkapital och bolag, en tradition Kejsar Thorulf upprätthållit och vidareutvecklat. Ett bolag som ens misstänks ligga bakom samfundsfientlig verksamhet riskerar bli utan sådan kejsarligt uppbackning döms de för anti-pyrisk verksamhet konfiskeras egendomen av kejsarmakten.

Svedala gruva har stora räntefria lån från kejsaren som går tillbaka till några svåra år gruvan gått igenom, Fornskrotbolaget har mottagit rediga krediter för ännu ej levererat gods med löfte om förskotts betalning på ännu större order när den första levererats till Hindenburg. Ulkebo kan bara hoppas att de någonsin får tillbaka Grävaren och Nora Holme vet att om det ens riktades misstankar mot henne skulle byn aldrig återse sin älskade automat igen.

Familjen Krutov

Släkten Krutovs man på plats heter Theodor Pickels. Familjen arbetar såklart på många nivåer i samhället för att försöka fördröja och helst stoppa bygget av kanalen. Herr Pickels uppgift är direkt lobby på plats, mot de administratörer som övervakar och de dignitärer som besöker projektet. Handelskommissarie Kröögers närvaro är precis vad Herr Pickels har väntat på. Han har inlett ett storartat lobbyarbete, med rätt tydliga anspelningar på att det finns krediter för Herr Krööger att tjäna om han bara kan tänka sig lägga projektet på is ett tag. Ännu så länge har inte handelskommissarien nappat på det, så Herr Pickels har gått över till att börja förhandla med Cassandra Egg, i syfte att få till en regelrätt arbetarrevolt på plats. Släkten Krutov ligger inte bakom attentatet, men Herr Pickels välkomnar det såklart och önskar innerst inne att han kommit på det själv. RP kan komma över bevis för Herr Pickels försök att betala Cassandra Egg för en revolt, vilket kan leda till två saker. Antingen tar RP emot Herr Pickels rediga muta för att hålla det hemligt, eller så rapporterar RP till Krööger. Därefter tappar familjen Krutov alla möjligheter till påverkan på Herr Krööger eller projektets framtid.

Argument för: Om kanalen blir verklighet förlorar Krutov stora inkomster eftersom deras karavantransporter inom samfundet får en mäktig konkurrent.

Argument mot: Familjen Krutov har redan förberett investeringar för att starta transporter sjövägen mellan Pirit och Hindenburg. Det blir såklart dyrt, men Krutov ämnar inte bli kvarlämnade i utvecklingens bakvatten.

Radikala proletärrömmantiker och promutanter

Den brokiga skaran av arbetarförkämpar och mutantförespråkare från Hindenburg som samlats vid kanalbygget förestås av Förman Cassandra Egg. Hon har visat sig vara en redig grovarbetare likväl som en skicklig talare, vilket gjort att hon utkristalliserat sig som gruppens språkrör. Hon värnar om de hindenburgska knegarnas (och alltså också mutanternas) rätt till arbete och synliggörande i det pyriska samhällsbyggandet. Hon talar hetskt och eldigt till de samlade massorna (cirka hundra grovhuggna arbetare inalles) om vikten av enighet och om möjligheten till att det hela kommer att sluta i ett blodbad, men om så sker "ska den stolta knegares blod göda kommande generationer av hårt arbetande mutanter, och de fallna ska hågkommas i sångerna som ekar genom manufakturens salar under varje skift, från nu till evigheten". Gruppen från Hindenburg har förstärkts med likasinnade från Pirit och några mindre orter. En annan eldig talare, Julius Hvinkel, har kommit från Pirit (den gotländske uppvigglaren Edmund Douglas) och bidrar inte på något sätt till att gjuta olja på vågorna. Han stödjer på alla sätt Cassandra Egg, och i motsats till henne ger han i hemlighet instruktioner i användande av svartkrutsbomber och tips på lämpliga mål i händelse av revolution. Julius Tretops är okänd för de flesta arbetare, även de från Pirit, men hans geist och kämparanda gör de flesta välvilligt inställda till honom. Arbetarna är också infiltrerade av pyriska underrättelseelement, i form av den sveltige plåtslagaren Dolph Dynkel (egentligen Robart Kennel). Cassandra Egg misstänker att plåtslagaren inte har rent mjöl i påsen. Julius Hvinkel planerar att mörda Cassandra när tiden är inne för att sätta fyr på revolutionens brand. Cassandra har öppet och direkt erbjudit Herbert Krööger att arbetarna på plats ska ta vid där automaterna slutade, och på så sätt också få slut

på brandtalen om revolution. Herr Krööger har hittills inte svarat på erbjudandet.

Argument för: Arbetarna har såklart goda skäl att få automaterna att framstå som opålitliga. De saknar dock kunskap om hur man ger automater order, vilket lär bli uppenbart för RP när de undersöker saken.

Argument mot: Det är inte arbetarnas stil att försinka och hindra saker på det här sättet. De strejkar gärna högljutt, håller massmöten och slår strejkbrytare med käppar, men intriger och ränksmide är av hävd inte deras grej. Personer med insikt i mutantarbetarnas kultur och historia kan upp-lysa RP om det.

Teknologifientliga sektmedlemmar

Bobbo och Fakir för en teknologifientlig sekts talan. Sekten, av omvärlden kallad Ynkocheländeselände, efter den mantralikande fras medlemmarna gärna upprepar, har sitt ursprung i Pirit. De predikar ivrigt om teknikens korrump-erande makt och erbjuder frälsning genom att byta teknologi (speciellt högteknologi) mot enkla ting i trä, sten och läder som sektmedlemmarna själva tillverkat.

Sektmedlemmarna är två dussin till antalet, främst mutanter, men enstaka människor ingår också. De föredra enkla klädnader av tovad ulkull och drar gärna en jutesäck över det som ytterplagg. Sekten håller sig på sin kant i ett virrvarr av tält, lådor och träskjul som står tätt tillsammans med en öppen kultplats i mitten. Den lokale sektledaren Bobbo och hans närmaste fanatiker Fakir går runt och missionerar bland de andra grupperna. De går fram, håller fram något litet föremål (mortel i gråsten, kavel i äkta taggtall, läderhosor och en hätta i tovad ulkull) och erbjuder personerna de möter att ta ett föremål som ersättning för det "djävulska dödsbringande fornstyggelse-föremål" de ger till sekten för förstörelse.

De pekar ivrigt på högteknologi, men accepterar också pyriskt tillverkade ting som tubkikare, Skarprättarvapen och reservdelar till ångteknik. Om Bobbo eller Fakir inte får något av dem de möter, bugare de kort och muttrar något om "ungdomens korrupktion och omintetgörande" och går vidare. Får de något blir de till sig i trasorna och springer ylande tillbaka till resten av sekten. Där utbryter en veritabel fest med sång och dans när sektmedlemmarna samfällt slår föremålet de fått sönder och samman.

Argument för: Sekten hatar tydligt all teknologi, och automaterna måste inkluderas i deras hat. De sökte sig till platsen med den uttalade ambitionen att "stoppa helvete-sautomaternas fördärvelsebringande onskemarsch mot undergången".

Argument mot: Inget i sektens historia, som den kan berättas av den frilansande journalisten Tom Pop från Pirit, eller i deras uppträdande på plats, talar för att de har kunskaper i hur man använder högteknologi. Att slå teknologiska föremål i spillror med spett och hammare tycks vara deras föredragna metod för andligt fältarbete.

Gotländska agenter

I bakgrunden, och skyldiga till automaternas elände, rör sig de gotländska destabilisatorerna Lise-Louise Gerding (alias dandyn Bea Tretops), agitator Edmund Douglas (arbetaruppvigglaren Julius Hvinkel) samt den benlöse roboten Jack, vilken programmerade om Grävaren. Deras mål är att få situationen att haverera ytterligare och är beredda att göra vad som helst för att få till det. Agenterna avser att driva fram

en blodig arbetarrevolt och ett förmodat hårt svar från de pyriskas trupperna på plats. I tumultet ska sedan automaterna om möjligt förmås att löpa amok och sedan förstöras med elst medhavda sprängladdningar. Agenterna är dock ingen självmordspatrull. De tar chanser som uppstår och utnyttjar dem maximalt för att så split och splittring. Det är viktigt att kanalbygget går i stå, men agenterna flyr hellre än slåss.

Kejsarmaktens närvaro

Handelskommissarie Krööger förestår kejsarmakten invid kanalbygget, uppbackad av Överste Sirius Vigg och dennes tappra soldater. Herr Krööger avser att få kanalen färdigbyggd snarast och Översten har svurit på sitt liv att alltid upphålla rikets lag och genomdriva kejsarens vilja. För att komma tillrätta med eländet med Grävarens myteri och Horatio Hertz död hyr handelskommissarierna i RP som problemlösare och ger översten i uppdrag att vara beredd på att slå ner alla vidare försök till revolt från arbetare eller automater. Som assistans till RP ges robotskötare Hermes Linx. Han är den skickligaste teknikern på plats och kan hjälpa RP med undersökningen av automaterna.

INLEDNING

Spelet börjar med att RP är samlade invid platsen för öppningen av den andra deletappen i grävandet av Hertz kanal. Allt arbete på platsen har avstannat och även ångbåten på väg söderut mot Pirit inväntar ceremonins avslutande med ångturbinen på lägsta effekt. Hermes Linx står invid talarnas podium i spänd förväntan. Övriga RP förmodas betrakta spektaklet från ångbåtsbryggan i väntan på att talet ska ta slut så gruppen kan fortsätta mot Pirit. Låt spelarna beskriva sina RP för varandra, inklusive Hermes Linx trots att han inte står direkt invid de andra. Sedan beskriver SL scenen RP har framför sig:

Det är vår, de första skotten spirar i den bördiga myllan invid kanalbygget. De öppna platserna invid bygget har trampats upp till leriga fält, inte olikt det sega underlag som alla resenärer brottas med på samfundets vägar såväl vår som höst. Förhoppningen bakom bygget är just denna, att slippa släpa gods och folk över gyttjiga vägar och leriga diken, utan att lätt och enkelt låta dem glida fram på blänkande kanalvatten.

Därav det djupa dike med fem enorma automater på tomgång, därav det podium med handelskommissarie Krööger och Horatio Hertz inför två mindre åskådarläktare för det fina folket, fulla med upplädda aristokrater och dignitärer. Bortom militärens avspärningar en skanderande hop av mutanter och antiteknologer.

Färjeläget ligger ca hundra meter bort, och på den står ensamma resväskor och koffertar, lämnade av resenärer som gått upp till invigningsceremonin. På den förtöjda ångbåtens fördäck står kapten, styrman och två matroser och lyssnar på handelskommissariens tal. Små och tunna rök-puffar stiger ur skutans skorsten, ångturbinen går på lågvarv för att inte störa omgivningen.

När det är gjort läser eller parafraiserar SL de avslutande orden av handelskommissarie Kröögers tal:

Polisgazettens murvel

Tom Pop, frilansjournalist med goda kontakter på Polisgazettens redaktioner i både Pirit och huvudstaden, rör sig runt kanalbygget. Horatio Hertz död är smaskiga nyheter, speciellt som Pop fick en bra bild med sin forntidskamera, men mycket återstår att rota fram. Kanalbygget, Herr Hertz död och automatens amok utgör tillsammans med de olika fraktionernas närvaro sprängstoff med samfundspåverkande potential. Tom Pop är ingen driven ideologisk karaktär, utan är tvärtom svårt insyltad i pyris politiska liv. Det skiljer inte honom från en del andra murvar i riket, men att han är knuten till just Handelskommissarie Krööger gör det. Efter ett mindre lyckat scoop för en del år sedan råkade Tom Pop i onåd hos mäktiga män och kvinnor, endast genom Herr Kröögers inblandning klarade han sig helskinnad ur det hela.

Sedan dess rapporterar Tom Pop, i egenskap av "folkets fristående språkrör", från samfundets hörn och konfliktårdar utifrån handelskommissariens generella direktiv. Inte för att det gör Tom Pop något, hans besäftiga populism ochoreflektade patriotism stämmer väl in med det ideologiska budskap som handelskommissarierna vill se spritt till samfundets folk. Dessutom är Tom Pop nu en förmögen man med bara ett par år kvar till en enkel och bekväm ålderdom.

"...fröjdas över detta mäktiga och märkvärdiga kanalbygge, och se hur Hindenburg strax knyts samman vattenvägen med Pirit. Och så, i den anda av enighet som präglar samfundet, invigs härmed den andra deletappen av kanalbygget. Se framtidens fem härolder arbeta sig fram genom dyngan mot den pyriskas storhetens blomning!"

Med de föga ödmjuka orden klipper Herbart Krööger, kejsarlig handelskommissarie, det rosa bandet. Artiga applåder från de fina gästernas läktare lockar fram förste robotskötare Hermes Linx. Det rodnande lodjuret skyndar framåt mot kontrolldosan som aktiverar de fem metalliska vidundren. Burop från de ansamlade arbetarna och teknikfientliga agitatorerna ackompanjerar honom på vägen fram till automaterna. De monstruösa automaterna – Borrarn, Grävaren, Hackarn, Schaktarn och Sprängarn – gnisslar alla förväntansfullt.

Herr Horatio Hertz själv, kanalens upphovsman, ger orden att aktivera automaterna på det gamla språket. Automaterna skrider framåt, sakta men till synes ostoppbart. Så mäktig är synen av de framåtrusande stålmaskinerna att buropen för ett ögonblick tystnar, men det återupptas snart. Från de fina gästernas läktare kommer ett väluppfostrat applåderande åtföljt av uppmuntrande tillrop.

Men något är fel. Grävaren tycks tveka ett ögonblick, sedan gör automaten resolut vänster om och gräver sig rakt genom estraden där Handelskommissarie Krööger nyss avslutat sitt tal!

De finkladda åskådarnas käcka hurrarop övergår i paniska vrål, medan demonstranterna bortom avspärningen tjuvar än mer triumferande än tidigare. Överste Silvia Vigg bölar order och soldater snubblar över varandra i iveren att komma i eldställning.

De flesta andra flyr i vild panik mot närmast öppna område.

GRÄVARN LÖPER AMOK

RP får göra vad de vill, de kan delta i striden, gömma sig eller bara hålla hälsosam distans medan arméns tappra soldater skjuter Grävaren sönder och samman. Hermes Linx vet hur man deaktiverar Grävaren och kan säkert försöka göra det, i så fall håller soldaterna inne med elden medan lodjuret klänger runt på automaten som löper amok. DELTA MAX kan också deaktivera automaten, och inser att han kan det med ett lyckat slag i Teknologi.

Deaktivera Grävaren

Först måste man ta sig fram till Grävaren, undvika eventuella attacker som automaten riktar mot allt och alla inom räckhåll, sedan ta sig upp på automatens rygg. Väl där krävs att man förstår hur automaten deaktiveras. Hermes Linx behöver inte slå för att deaktivera roboten. Här följer regler för några av RPs: troliga försök att angripa Grävarproblematiken:

Ta sig fram: En springande eller sprintande RP når fram på en SR. Soldaterna ger eld och kulorna viner runt öronen på RP. Chansen att RP blir träffad av ett skott (Skarprättarkarbin, 3T6 i skada) är 50%. Attacken kan Undvikas.

Undvika Grävarens attacker: Den enorma automaten anfaller med sina grävverktyg, vilka inte är avsedda för attacker (Närstrid 35%) men gör massiv skada om de träffar (6T6). Automaten har initiativ 7, och avdelar en attack mot

RP varje SR den är kvar nära Grävaren på marken. Attackerna kan säkert Undvikas.

Ta sig upp på Grävarens rygg: Kräver ett Akrobatik-slag, ett försök på SR tillåts. Soldaterna slutar skjuta om en RP tar sig upp på Grävaren, men Överste Silvia Vigg vrålar i högan sky åt RP att ta sig därifrån.

Inse hur man deaktivera Grävaren: Hermes Linx kan göra det på en SR utan att behöva slå för Teknologi. Övriga måste lyckas med Teknologi för att hitta rätt strömbrytare. I just det här fallet får RP försöka en gång per SR, inte som vanligt efter en minut, en timme osv.

Strida mot Grävaren: RP kan säkert också ansluta till soldaterna och skjuta på Grävaren tills den stannar. Om spelarna verkar gilla strid låter SL givetvis RP slå för att träffa, slå skada och så vidare. Effekten av skotten är upp till SL, ca fem SR kan vara nog om inte någon RP försöker ta sig upp på Grävarens rygg. Om spelarna inte verkar tycka strid är meningen med rollspel låter du dem bara meddela att de skjuter på Grävaren och beskriver vad som händer. När du tycker att Grävaren fått nog stannar den och läcker hydraulolja i små fontäner. Efter en stund blir den tyst och bara enstaka elektriska blixtar knastrar ur hål i dess sidor. Soldaterna omringar Grävaren och varelser av alla de slag börjar röra sig närmare av nyfikenhet. I bakgrunden arbetar de fyra andra automaterna vidare med att gräva kanalens andra etapp som om inget hänt.

UPPDRAGET

Strax efter att striden avslutats vaggas Handelskommisarie Kröger fram mot den stoppade Grävaren. Han växlar några lågmälda ord med Överste Vigg och tittar sig sedan runt bland de ansamlade. Vigg petar honom försiktigt på axeln och pekar diskret på RP. Handelskommisariern nickar eftertänksamt och pratar med en av sina medhjälpare. Denne försvinner från folksamlingen i riktning mot handelskommisariens tält, bara för att efter ett ögonblick dyka upp bakom RP.

"Min dam, herre, automat, rätta (nickar mot respektive RP) era äventyrarkvaliteter föregår er och nu önskar handelskommisariern göra bruk av dem, mot skälig ersättning givetvis. I herr Krögers tält väntar förplägnad och dryckjom samt detaljer om uppdragets utformning och betalning".

Den bleksiktige byråkraten väntar inte på svar utan bugar kort och korrekt för att sedan gå en omväg tillbaka mot handelskommisariens tält. RP kan följa efter, eller gå fram och prata med handelskommisariern, som då hänvisar dem till tältet. Överste Vigg har redan börjat ge sina officerare order och grupper av soldater skyndar mot olika platser. En ring av soldater spärrar av området runt Grävaren och en annan runt det söndergrävda podiet.

Ytterligare en grupp fattar posto på kajen och förbjuder ångbåten att kasta loss tills de får order om det. En yttre ring av soldater inringar hela kanalbygget genom att sätta upp vägspärrar och vaktposter på strategiska platser (se översiktskarta över kanalbygget). Om RP försöker ta sig till ångskutan för att fly platsen möts de av bajonetter och kritiska frågor från troppens löjtnant. Andra vägar från kanalbygget är på liknande sätt avspärrade.

1. Högkvarteret: Handelskommisariens tält

I handelskommisariens tält väntar redan det molokna lodjuret Hermes Linx, automatskötare. Låt RP bekanta sig med varandra, samtala en smula. Sedan kommer handelskommisariern tillsammans med sina fyra livvakter (varav en är terrorrobot modell Väktare!) samt Överste Vigg. Den bleksiktige byråkraten för protokoll. Den väldige herr Kröger välkomnar RP, introducerar översten och går sedan rakt på sak. Problemlösartrion (eventuellt kvartetten) ska, tillsammans med den tekniskt begåvade Hermes Linx reda ut vad som hänt och arresteras de skyldiga, eller peka ut dem för Översten så att hennes trupper kan slutföra jobbet. RP får det här tältet som högkvarter samt tillgång till de resurser som kejsarmakten har på plats, så länge RP kan motivera sina krav. De förses med passersedlar som gör att de tillåts passera alla militärposter på platsen. Handelskommisariern saknar resurser i form av teknologi, men vad armén har på platsen kan överföras till RP i mån av behov. Däremot är handelskommisariern välförsedd med krediter och erbjuder RP 50 kr var för att lösa uppdraget skyndsamt och diskret. Om RP löser uppgiften på ett tillfredställande sätt finns mer krediter att tjäna samt handelskommisariens personliga tacksamhet givetvis (motsvarar ett poäng i talangen Kontakter). RP förutsätts acceptera.

Slutligen ger handelskommisariern RP riktlinjer att följa. De bör om möjligt undvika att spåda på det redan spända politiska läget på platsen, genom att reta upp företrädare för de olika fraktionerna i onödan. RP har dock handelskommisariens välsignelse att bryta sig in, stjäla och ljuga hejvilt för den goda sakens skull. Våld har armén monopol på, RP får

som andra medborgare endast tillgripa detta i självförsvar. Men handelskommissarien tillägger: "våld mot samfundets fiender, eller misstänkta fiender, ses dock som en förmildrande omständighet. Däremot är det en politisk risk, i fall det skulle visa sig att ni har fel i ert antagande".

Bildning: En person som lyckas med Bildning tolkar herr Kröögers uttalande som att RP har fria händer, även vad gäller våldsanvändning. Däremot bör RP ha torrt på fötterna innan de tillgriper det, alltså bevis i någon form.

Innan de skiljs åt undrar herr Krööger om RP har några frågor. Tänkbart är att RP vill veta mer om läget, om fraktionerna och vilka som förstår dem. SL hänvisas i så fall till Persongalleriet, en lista på de kända fraktioner som finns i äventyret samt de SLP som sorterar under varje fraktion. Herr Krööger vet inget om de gotländska agenternas närvaro och nämner dem alltså inte heller. Herr Krööger har inte hunnit tänka över eventuella skäl till att respektive fraktion *inte* borde

varit inblandad. RP får återkomma till honom för sådant.

Det är tveksamt om RP blir hjälpta av handelskommissariens uppräknade av misstänkta, eftersom de herr Krööger misstänker faktiskt inte är skyldiga. De är främst grupper vars inblandning RP måste utesluta. Spåren från den döde Horatio Hertz vagn leder mer åt rätt håll. Tillsammans med den kunskap RP kan skrapa fram om de av herr Krööger misstänkta fraktionerna bör RP kunna närma sig de riktiga bovarna i dramat.

Svarta/vita tavlan

Om ni spelar i ett klassrum rekommenderas att spelarna använder den svarta tavlan för att rita upp scheman över händelser, namn på misstänkta mm för att få fram den rätta pusseldeckarkänslan. Under sena nattpass ger det också välbehövlig hjälp för trötta spelare att hålla redan på trådarna... Ett blädderblock eller upptejpat pappersark kan vara en god ersättare för en väggfast tavla.

UNDERSÖKNINGAR

RP får nu börja sitt snokande i den ände de vill. En logisk start är att undersöka själva brottsplatsen och gärningsautomaten Grävaren. Annars finns flera fraktioner att förhöra.

Brottsplatsen

RP lär förr eller senare snoka genom resterna av podiet och ge den stoppade Grävaren en rejäl översyn.

Podiet: Det halvt söndertuggade podiet är omringat av en tropp soldater med allvarlig uppsyn. De leds av den nitiske sergeant Toting. RP släpps förbi soldaterna så snart de visar upp de passersedlar de givits av handelskommissarien. Själva podiet är till hälften sammanfallet och övergivet, spridda minnen från den välborna publiken står dock att finna i form av näsdukar, luktsnusedosor och tappade handskar av både dam- och herrmodell samt en blodig monokel. Enstaka blodspår finns också, tillsammans med trasor rivna ur kläder av högsta kvalitet. Det verkar som om publikum hade brättom ned från podiet när Grävaren stormade det.

Ett lyckat slag i lakttagelseförmåga eller Vildmarksvana (slå för högsta) ger följande:

Ett tydligare blodspår återfinns under nedfallna brädor och den söndertrasade kejsrerliga fanan. Spåret leder mot en jordvall som plogats upp framför Grävarens anmarsch mot podiet. Ur jordvallen sticker en fot fram. Foten tillhör nedre delen en distingerad gentleman i frack, överkroppen återfinns i mindre bitar djupare in i jordvallen. Om alla delar grävs fram återfinns en skorstenshatt med namnet "H. Hertz" insytt i svettbandet. Om RP hämtar hjälp för att identifiera den döde så får de snart napp: kanalbyggets initiativtagare och portalgestallt Horatio Hertz är känd till utseende och klädsel av alla högre uppsatta ämbetspersoner på platsen.

Den framlidne Horatio Hertz lämningar

Inte mycket återstår av den en gång så stilige Horatio. Ett lyckat slag i Medicin kopplar direkt dödsorsaken till Grävarens grävverktyg och dessutom hittas sår runt höger vrist som antyder att stackars Horatio fastnat med en fot mellan ett par brädor och försökt dra sig loss, men inte hunnit. Det är omöjligt att se om Horatios överkropp åsamkades andra skador före Grävaren fick tag på honom. Det enda föremål

av intresse som återfinns i herr Hertz kläder är en nyckel som går till hans privata vagn, parkerad invid det fina folkets paviljonger.

2. Hertz vagn

Överblick: Horatio Hertz var en andens man, mer intresserad av själens högländ än vardagens jämmerdal. Sålunda var han inte heller mycket för prål och utanverk, vilket är uppenbart när man jämför hans vagn med de omgivande vagnarna och tältpaviljongernas grannlåt. Vagnen är rymlig och avsedd att dras av ett fyrspann fålar, men dess fasad är enkel i lackat trä utan så mycket som en symbol eller antydning till vem som äger den. Om man saknar nyckel krävs ett Läsdyrkning -10% för att få upp dörren. Den går såklart att bryta upp med lämpliga verktyg.

Insida: vagnens insida är lika sparsmakad som dess exteriör. En garderob, en säng, ett litet bord för läsning och författande av brev. På bordet står en maskin avsedd för författande av text (Bildning eller Teknologi: en analog skrivmaskin, värde 7 kr högteknologi) samt ett kort svart rör som går att dra ut till dubbla sin längd. Den utdragna halvan ger då ett ljussken motsvarande en oljelampa (Teknologi: verkar inte behöva någon extern energikälla. Naturvetenskap: lampan drivs av den energi som bildas av vissa ämnens naturliga sönderfall. Värde: 3 kr högteknologi).

I en utdragbar låda på bordet finns ritningar till kanalen samt brevpapper och bläckpennor.

Ett lyckat lakttagelseförmåga låter RP hitta ett hopknölat hotbrev i papperskorgen tillsammans med andra kasserade brev, tydligen avsedda att sända till Horatio Hertz hustru i Hindenburg. Han verkar inte ha kommit längre än till den inledande strofen, "min vördade Doris", innan han gett upp.

Det hopknölade brevets innebörd är i korthet att kanalbygget ska avbrytas om Herr Hertz önskar fortsätta sin magra existens i denna värld. Brevet antyder att andra hotelsebrev skickats tidigare, och att tidsfristen nu är på väg att rinna ut. "Hoppa av bygget eller upphör existera!" är budskapet. Ett lyckat Bildning låter RP förstå att det är skrivet av en bildad person, en differens på slaget som är 25 eller högre ger informationen att den som skrivit har en udda dialekt eller kanske

inte ens har Skrofmål som första språk. Om RP misslyckas med att se detta kanske andra som de visar brevet för kan se det (Bildning med differens 25 eller bättre krävs såklart). En differens på 50 eller bättre ger vid handen att den som författat brevet nog är uppväxt på Gotland.

Alla som kände Horatio Hertz vet att han har en hustru i huvudstaden och att deras relation inte är så hjärtlig. Ingen av hans bekanta känner till att herr Hertz har hotats personligen för kanalbygget skull, men är inte förvånande över att så skett. Bygget har väckt mycket ont blod på alla nivåer i samhället.

Om RP inte undersöker podiet

Om RP underlåter att undersöka podiet kommer soldaterna att beordras att röja bort resterna ett par timmar efter att RP fått uppdraget. Då återfinns herr Hertz kvarlevor och RP hämtas av den bleksiktige byråkraten för att åse eländet. Det är tydligt att den skinntorre protokollföraren inte är särskilt imponerad av RPs kapacitet som problemlösare eftersom de missat en så pass tydlig sak. Herr Kröger är inte lika brydd över den mis- sen, mest för att han aldrig riktigt gillat den naivt visionäre Hertz.

Grävaren

Hur Grävaren ser ut när RP undersöker den beror på hur den stoppats, om den stängts av någon modig varelse eller om den skjutits sönder av soldater och RP. Hur som helst finns det ledtrådar att finna på Grävaren, men de kräver lyckade slag i Teknologi och Naturvetenskap. Alltså är det främst ett jobb för DELTA MAX och Hermes Linx. DELTA MAX har träffat Grävaren under tidigare äventyr i Ulkebo, och vet att den använder ett primitivt maskinspråk kallat Homuncula Z, dess Tolkenhet känner igen koden som en vanlig variant bland soldat- och arbetarrobotar under människornas tid i underjordens städer. Hermes Linx vet inte vad språket heter men kan dess basala funktioner.

Ett lyckat slag i Teknologi ger vid handen att någon ändrat på Linx tidigare order, alltså att gräva kanalen, till att gå åt motsatta hållet och gräva med full fart framåt. Det finns inget som pekar på att programmeringen skulle sikta in sig på Horatio Hertz personligen.

För att kunna ta reda på något om omprogrammeringen krävs ett lyckat färdighetsslag i Naturvetenskap. Det är uppenbart att den som programmerat om roboten besuttit kunskaper i Teknologi, men troligen har den också haft goda färdigheter i Naturvetenskap.

Att programmera roboten kräver bara Teknologi. Att göra det så att det inte märks kräver mer omfattande programmering vilket inte är möjligt med Teknologi utan tarvar Naturvetenskap. Hermes Linx kontrollerade automaternas order en extra gång bara för att vara på säkra sidan just innan de aktiverades. Den som programmerade om Grävaren måste ha gjort det på ett lömskt och högst kompetent sätt eftersom det inte märktes vid en snabbkontroll!

Ett lyckat Naturvetenskap ger informationen att omprogrammeringen påbörjades 19.44 och avslutades exakt 20:37 under kvällen innan invigningen av den andra deletappen.

För att göra mer omfattande ingrepp i Grävarens programmering (så fort Naturvetenskap ska användas) behöver varelsen som gör det någon sorts extern konsol som kopplas till Grävaren. Både DELTA MAX och Hermes Linx vet att så är fallet, men det finns flera sorters konsoler. Naturvetenskap -9 (Androiden Jacks differens på sitt

Naturvetenskap-slag) krävs för att avgöra vilken typ av konsol som använts. Signaturen avslöjar i så fall att det är en annan robot med optionen Interface som gjort omprogrammeringen. Om slagen misslyckas och RP ger upp vet de bara att de måste söka efter någon som har en extern konsol, men tänker kanske inte på att det också kan vara en robot med lämpliga Optioner.

Tidsåtgången för ytterligare försök är den samma som för upprepade försök med Fyndslag, se Tabell 6.2 Fyndslag, sidan 79 i M-UA grundregler. Fler än tre försök är inte troligt att RP hinner med, fjärde försöket får göras först efter ett dygn.

3. Automaternas förvarings- och servicelokal

Programmeringen måste ha tagit en del tid vilket innebär att den troligen gjorts under kvällstid i automaternas förvarings- och servicelokal. RP kan givetvis söka genom det stora plåtskjulet noggrant, ett sökande som mycket väl kan ge viktig information.

Inne i plåtskjulet har automaterna sina bestämda platser. Ett lyckat lakttagelseförmåga eller Vildmarksvana avslöjar att två väggplåtar delats, förts åt sidan och lagts tillbaka precis bakom platsen där Grävaren står när den inte arbetar. Spår finns på marken i anslutning till inbrottet.

Vildmarksvana krävs för att spåren ska säga något meningsfullt, och ett ytterligare slag med +11 % på slaget behövs om man ska kunna följa det bort från lagerlokalen.

Vildmarksvana: spåren är efter två varelser, en mindre och en större, som smugit och ålat sig förbi soldaternas inringning av servicehallen. Spåren i leran anger att den större verkar väga oerhört mycket. (Edmund Douglas bär på den benlösa automaten Jack). Den mindre varelsen har smugit in i och sedan sökt genom lokalen för att sedan smyga ut igen. Sedan har den lite större och mycket tyngre varelsen tagit sig in och gått direkt fram till den närmaste automaten, alltså Grävaren.

Att följa spåren utanför kräver ännu ett lyckat slag i Vildmarksvana, men med +11%, eftersom någon gjort ett klart misslyckat försök att dölja spåren. Spåren är efter samma två personer, liten och större (med stor massa). De två varelserna går, uppenbarligen sakta, en lång väg förbi soldaternas avspärrning, runt kanalbyggets utkant och spåren försvinner plötsligt invid vägen som går mellan Promutanternas- och sekten Ynkocheländeseländes läger. Där krävs ett nytt slag i Vildmarksvana med -12 på tärningen (Edmund Douglas lyckades bättre den här gången!). Lyckas det slaget inser spåraren att duon delat upp sig och blivit en trio!

En av varelserna styr kosan rakt in mot kanalbygget, alltså genom soldaternas östliga postering, och där försvinner spåren i alla de steg som tagits efter gårdag natt. (Lise-Louse Gerding/Bea Tretops går mot ångbåten, passerar soldaternas postering 21:35). Den tunga varelsen blir plötsligt mycket lättare och försvinner in mot Promutanternas läger. Spåren blandas upp med andra i lägret och försvinner (sl: Edmund Douglas/Julius Hvinkel sätter ned den stympade roboten Jack på vägen och går in i lägret).

En tredje varelse, uppenbarligen en krympling som transporterar sig på någon sorts bräda, skyndar iväg österut längs vägen (Jack flyttar sig bort mot heliografstationen på sin bräda). Spåren går att följa en god bit åt nordöst, där försvinner de om man inte lyckas med ett till slag i Vildmarksvana. Lyckas det andra slaget kan man följa spåren till heliografstationen, där det upphör rakt under vinschen

(Jack går armgång upp till takvåningen).

Fraktionernas läger

RP har fyra misstänka intressegrupper att undersöka och intervjua. Om de fattar misstankar mot någon grupp eller dess främsta företrädare vill de sannolikt också ta en närmare titt på deras läger. Vad gruppen står för och representeras av anges här endast i korthet eftersom fylligare information angivits under rubriken Fraktionerna i detalj ovan. Tonvikten ligger på respektive grupps läger och vad som händer när RP går dit för att prata med dess ledare eller ifall de väljer att smyga sig fram och bryta sig in i lägret.

4. Automatägarna

De tre representanterna för de missnöjda automatägare som fått sina vidunder rekvirerade bor alla i varsin boning nära det fina folkets paviljonger. De tre boningarna talar tydligt om vilket samhällskick den som bebor det kommer ifrån. Lingo Groving (representant från Svedala Gruva) bor i en svulstig vagn, Lupinia Himmelman (Fornskrotsbolaget, Nordholmia) likaså och Nora Holme, sändebud från Ulkebo, får hålla sig till godo med ett militärtält översvept med ett för tillfället inköpt blågrönt tygstycke ("kraftpårsgrönt" om man får tro Nora). De tre träffar gärna RP tillsammans, vana som de blivit att föra gemensam talan i ärendet med de rekvirerade automaterna. Om RP insisterar på att träffa dem en och en går det såklart också att ordna. RP kan givetvis smyga in i deras respektive vagn och tält när trion är borta för att utöva sin lobbyverksamhet mot handelskommisarien eller skaffa allierade bland det ansamlade fina folket.

Lingo Grovings vagn

Utsida: en smacker och till synes bräcklig vagn utsmyckad med gyllene detaljer och lackerade målningar föreställande stolta arbetare i Svedala gruvas djup. Läset är av yppersta kvalitet, Läsdyrkning -25%.

Insida: en efter omständigheterna bred säng fyller upp det mesta av vagnen. Ett flertal koffertar är stuvade under sängen eller upphängda i taket i nätkassar. Ett portabelt sängbord med papper och pennor står på den oanvända sidan av sängen. Ett golffast skrin i stål (Läsdyrkning -10%) innehåller ett antal papper med räkenskaper av intresse för RP. Majoriteten av pappren är avsedda att visa vilken reell förlust Svedala gruva gör när automaten är borta, men ett par papper räknar också upp de kejsarliga garantierna som Svedala gruva har fått. Lingo har med dem för att kunna göra beräkningar på plats, inte för att visa dem för handelskommisarien. För en RP som studerar pappren och lyckas med Bildning framstår det som klart att Svedala gruva har gott stöd av kejsarmakten och att förlusten de gör när automaten är borta inte på många månader ännu kommer att överstiga kejsarens frikostiga krediter.

Lupinia Himmelman

Utsida: en robust vagn avsedd att dras av ett fyrspann, tydligt konstruerad för långa och slitsamma transporter på samfundets omilda vägar. Hjulupphängning och andra praktiska detaljer har haft prioritet, men det råder ändå ingen tvekan om att det är ett luxuöst färdmedel som också kan tjäna som boning för kortare perioder. På vagnens dörr finns Fornskrotsbolagets vapens i tydliga färger. Läset kräver ett lyckat Läsdyrkning för att öppnas om det ska ske diskret.

Insida: inredningen i vagnen är enkel och grovhuggen. En garderob innehåller uppsättningar av både finare salongs-klänningar och kläder av grövre snitt. De senare ser klart mer använda ut, vilket talar för den roll Lupinia vanligen spelar hemma i skrotbolagets skitiga vardag: som chef för den löpande verksamheten i skrotgruvan. I en olåst trälåda på golvet i garderoben finns diverse papper med bolagets räkenskaper som har relevans för Lupinias lobby mot handelskommisarie Krööger, samt korta marginalanteckningar som avslöjar att också Fornskrotsbolaget fått ta del av den kejsarliga storbolagsvurmen. En RP som lyckas med Bildning kan tyda marginalanteckningarna som att också Fornskrotsbolaget har en hel del att vinna på att behålla kejsarens gunst.

Nora Holmes tält

Utsida: ett militärtält översvept av en grönbå tygduk.

Insida: en tältsäng med myggnät över, ett rangligt skrivbord med en oljelykta och ett par reskoffertar är allt som finns här inne. Endast ett dokument med relevans för RPs undersökning står att finna. På skrivbordet ligger ett nyligen påbörjat men endast halvskrivet brev tillbaka till Ulkebo, där Nora beklagar sig över allt det slitage/eventuella våld som brukats mot byns kära Grävärn. SL får brodera ut texten utifrån det sätt som Grävärns amok stoppades på: användes direkt våld mot Grävärn är tonen i Noras brev såklart förtvivlad "kom vi nånsin få tebaks vår Grävär? Tro int de tyvär". Om mindre våld användes andas brevet mer av tillförsikt, men ändå oro för vad som ska ske med Grävärn. "kanske se de vår älskade automatn som nalta missfostre? må de inte förbjuda han!"

5. Theodor Pickels tält

Utsida: ett spetsigt och högt tält med familjen Krutovs emblem på vimpel på toppen markerar att detta tält tillhör familjens representant på plats, Theodor Pickels.

Insida: På den lilla ytan i tältet trängs vackra möbler, vinkaraffer och humidorer med finaste röckorvar. En smal tältsäng är inträngd i ett hörn, belamrad med vackra kläder för olika tillfällen. På nattduksbordet ligger ett välläst lumptryck, "Rosenligans hämnd", om den ömsom illa beryktade, ömsom hjälteförklarade muterade rövarliga som går under namnet Rosenligan. Ligan härjade för ett antal år sedan längs karavanvägen mellan Pirit och Hindenburg, men har sedan en tid inte setts till i de trakterna. De var kända för att slå till blixtnabbt och fräckt bara för att sedan försvinna lika kvickt i sin svarta forntidsfarkost, Fiatn. Tältets kamin innehåller rester av brända dokument – herr Pickels är alltid

**Det stora problemet i samfundet är inte
rubbiter, inte motorkultister och inte
gotlänningar. Det stora problemet är
att samfundet i sig inrymmer så många
olika viljeyttringar att jag nog med fog
kan säga att samfundet inte kommer
att hålla ihop många år till.**

**Harvid Plog,
vissångare och förståsiggpåre, Mos Mosel**

Promutanternas läger

Överblick: promutanternas läger består av ett tjugotal tält som rymmer närmare hundra arbetarrättskämpar. Cassandra Egg har ett eget tält, eftersom hon har plats för att ta emot delegater från "andra sidan", om de skulle vilja förhandla. Ännu så länge har hon inte sett dem annat än på håll förbi soldaternas avspärrningar. Den pyriske infiltratören Dolph Dynkel sover i det största tältet, som ligger invid Cassandras brandgula tält. Det är dock inte troligt att RP smyger sig in där, eftersom Dolph Dynkel inte kommer att avslöja sig tidigt i äventyret. När han sedan avslöjar sig kommer det att bli känt att han infiltrerar lägret på överste Viggs order. Den svavelsvårande agitatorn Julius Hvinkel sover också ensam i ett mindre tält en bit längre in i lägret och RP kan mycket väl ta en tur dit, eftersom herr Hvinkel smyger in i Cassandras tält under ett vaktpass och lämnar ett föremål där. Det krävs att RP spejar mot Cassandras tält för att de ska ha en chans att upptäcka Hvinkels död. I annat fall uppmärksammar RP säkert Cassandras arrestering ett par timmar senare, efter att Dolph Dynkel angivit henne för översten.

6. Cassandra Eggs tält

Utsida: Ett brandgult kupoltält från tiden före katastrofen har förärats Cassandra Egg, arbetarmutanternas främsta förkämpe på plats. Tältet vaktas alltid av en arbetare beväpnad med ett grovt tillhygge som spade, hammare eller kofot. Vakterna varierar i vaksamhet och engagemang för uppgiften, vilket ger RP möjlighet att försöka smyga sig fram när en mindre alert vakt står på post. Vakterna står i en timme. Varje vakt har 10% i lakttagelseförmåga och deras allmänna uppsyn säger mycket om deras kvalitet som vakter. De med lägre värden står och nickar till, petar sig i näsan eller tittar på fötterna, medan de skickligare slår lovar runt tältet, byter position ofta och ägnar omgivningen uppmärksamhet.

Insida: Tältet innehåller en tältsäng, en koffert med ombyten och arbetarpamfletter samt en "Mutant och Stolt!"-banderoll.

Efter att Edmund Douglas gjort sitt inbrott finns också graverande bevis för Cassandras inblandning i Grävarens amok: i en av hennes koffertar finns ett konsol för programmering av automater! Om RP tar sig in före Edmund hittar de inget, men tar de sig in efter hittar de den. Om RP inte bryter sig in och hittar konsolen så gör Dolph Dynkel det då han har vakten. Han smyger då iväg till Överste Vigg efter att han fått avlösning och anger Cassandra som hämtas av soldater under stormiga protester från övriga promutanter, anförda av –just det– Julius Hvinkel!

7. Julius Hvinkels tält (agitator Edmund Douglas)

Utsida: Ett runt tält i vaxad segelduk är rest kring en kamin och skorsten.

Insida: Endast en person tycks sova här, på en gisten träsäng. Otaliga pamfletter med promutantisk och anti elitistiska slagord ligger i travar överallt. Inga graverande saker återfinns här, Edmund Douglas är en erfaren infiltratör och demagog, hans "Julius Hvinkel" alias är väl inarbetat och finlipat.

Sekten Ynkocheländeseländes läger

Överblick: ett virrvarr av tält, lådor och träskjul står tätt tillsammans med en öppen kultplats i mitten. De flesta

sektmedlemmarna håller sig i lägret, medan dess två portalgetalter Bobbo och Fakir går runt och missionerar. Bobbo och Fakir sover båda i samma skjul, där en öppnad och upp- och nedvänd koffert utgör taket. Att ta sig till skjulet osedd är inte lätt, eftersom ett tjugotal sektmedlemmar ständigt rör sig i lägret. Om man lyckas (anta att man måste klara sig förbi 113 sektmedlemmar med lakttagelseförmåga 35%) finner man ändå ingenting av värde, fränsett en broderad anfallsplan på Bobbos kudde. Planen tycks gå ut på att alla sektmedlemmar smyger förbi soldaternas avspärrning och helt sonika sätter sig i vägen för fornvindundren som då tvekar och bryter ihop i förvirring. Så tror Bobbo att det ska gå i varje fall. Bredvid Bobbos sovplats finns nål och tråd för ytterligare broderade visioner om det teknikbefriade samfundet, men han har inte hunnit påbörja dem ännu.

Andra personer och platser

Det finns mindre uppenbara platser och personer att söka upp för RP, vilket inte hindrar dem från att göra det. RP som lyckade följa spåren från automaternas serviceskjul såg att de delade upp sig nära promutanternas läger och att en av de två varelserna skyndade mot promutanternas läger och att den andra passerade soldaternas postering in mot mitten av lägret. Det innebär troligen att varelsen som gick in i lägret har passerat kort eller känns igen av soldaterna som en person med rätt att vara där inne! Snokande RP kan såklart röra sig runt de andra grupperna och individerna för att försöka fånga upp annan intressant information eller för att bekräfta utsagor andra gjort. Skarpsynta RP kanske till och med uppfattade att den tyngre varelsen egentligen var två varelser, och att en krympling tog sig iväg längs vägen mot nordost, för att försvinna i närheten av heliografstationen.

Soldaterna som tjänstgjorde vid den östliga passagen

RP kan mycket väl intressera sig för de soldater som tjänstgjorde vid östra passagen under illdådsnatten eftersom de bör ha sett den av gärningsvarelserna som gick mot lägrets mitt. Soldaternas kvartermästare, löjtnant Truls Viffel kan förse dem med namnen på den grupp om åtta man som hade vakten under den aktuella natten. Överste Vigg kan såklart också stå till tjänst med samma information.

2:a grupp, 3:e pluton under korpral Lensman vilar ut sig i ett av armélägrets tält, spelar kort, slumrar eller läser brev hemifrån när RP söker upp dem. Korpral Lensman är tillmötesgående mot RP eftersom det är en öppen hemlighet bland officerare och underbefäl att de tjänar direkt under handelskommisarie Kröger i den här affären. Lensman noterade att tre individer passerade östra passagen under den aktuella kvällen, utöver tre grupper av soldater på rörlig patrull runt avspärrningen. De två, i ordning efter den tid de passerade, är:

Polisgazettens utsände (20:14)

Tom Pop, bor i det fina folkets paviljonger. Ett lyckat slag i Bildning gör att RP känner igen Tom Pop som frilansare för Polisgazetten. Med en differens på 25 eller bättre drar sig RP dessutom till minnes att Tom Pop har ett rykte om sig av vara handelskommisarie Herbart Krögerers lakej, eller åtminstone en stadig sympatisör.

Bea Tretops, bor på ångbåten (21:35)

Tiderna som anges inom parentes är de tider som de par

soldater som stod på vakt klockade med sina fickur. Om RP lyckades få fram tidpunkten för när Grävaren programmerades om (20:37 kvällen före invigningen) inser de att den förstnämnda inte kan vara skyldig. Däremot är Bea Tretops en möjlig förövare eftersom hon passerade en god tid efter omprogrammeringen. Att smyga runt lägret från robotarnas servicelokal till östra passagen tar ca 45 min, men om man färdas i sällskap med Edmund Douglas som bär på en stympad robot tar det en dryg timme. Om RP inte tagit reda på tiden för omprogrammeringen får de helt enkelt undersöka båda två.

Ångbåten

Ångbåten ligger med släckt ångpanna invid kajen efter order från Överste Vigg. Innan de ansvariga för illdådet återfunnits får ingen lämna området, varken landvägen eller sjövägen. Så kapten Jeremias Trotzig med besättning fördriver tiden bäst de kan, likaså gör de sex resenärer som redan tagit sina hytter i besittning. Bland dem märks Bea Tretops, i verkligheten Lise Louise Gerding. De fem andra resenärerna beskrivs bara i korthet eftersom de inte har relevans för det fortsatta äventyret.

Överblick: Skutan Flåsfrun är en sliten men väl efterhållen ångbåt. Hennes träskrov är på sina ställen lagad med plåtsjok och bitar av plastics, den gröna färgen på överbyggnaden har uppenbarligen tagit slut mitt i ommålningen och en annan gul färg har använts för att avsluta jobbet. I såväl för som akter finns befästa värn för tunga vapen (5), och på överbyggnadens tak finns ett näste av sandsäckar till skydd för skyttar (6). Skutan trafikerar vanligen sträckan mellan Pirit och färjelägret invid Skarpnäck i Vättaträskets nordligaste utlöpare, men kapten Trotzig har med förtjusning seglat upp på den första deletappen av Hertz kanal. I brist på annat tar skutan ibland resenärer, exploratörer och andra som inte har livet alltför kärt in i Vättaträskets djupare delar, där reptilfolk slåss med träskets muterade nybyggare och algfarmare om överlevnaden. Då fästs tunga vapen i förens och akterns värn, liksom skarpögda skyttar med optiska sikten ruvar i nästet invid skorstenen. Nu ligger de vapnen nerpackade i skeppets lastrum och nästet på taket används av en utkik för att speja efter lömska sandbanker i den ännu inte helt stabila kanalen.

Besättningen håller till i massen (3) när de inte pysslar om sin sjöslitna madam, resenärerna spenderar mesta delen av sin vakna tid i salongen (4). De sitter och läser, diskuterar eller ägnar sig åt spel och dobbel med låga insatser för att få tiden att gå. De sex resenärerna är:

De muterade kusinerna Nisseman Gruut och Lovars Telling är på väg söderut, mot Pirit, för att pröva lyckan som hackemän på Muntermåla gruvfält. Kusinerna är inte vid stadd kassa och även små förluster i spel är kännbara. De är ivriga att komma iväg mot Pirit.

Underhållartrion Tommy Heff (MM, sång och handklaver), Lex Lenny (MD svart pudel, trummor, sång, mungiga och kastanjetter) och Tindra Minis (MM, sång och banjo) destination är likaså Pirit. Trion är på ständig turné och är faktiskt rätt nöjda med det påtvingade avbräcket invid kanalbygget.

Bea Tretops (den gotländska destabilisatören Lise-Louise Gerding), är en icke-muterad människa och hypokondrisk äggtoddysluskande dandy med känsla för spel och salongs-konversation. Bea uppger att hon liksom de andra trängtar efter Pirit, mer exakt dess sorl och gamman, men ändå

finner tillvaron ombord tillfyllest och inte har något emot dröjsmålet.

Om RP förhör Bea om vad hon gjorde ute härom kvällen svarar hon direkt att hon alltid tar långa promenader om kvällarna. Hon intresserar sig också för RP och svarar med frågor om vilka de är, vad de gör här mm, men blir inte påflugen. Om RP verkar misstänksamma lämnar hon dem ifred, men bjuder som god aristokrat in dem till ett parti Påker med övriga resenärer. Pressas hon, hotas med våld eller dylik upprepar hon bara sina tidigare svar alltmer desperat, tydligt rädd för RP. Om hon inser att RP kommer att dräpa henne om hon inte gör dem till viljes, erkänner hon att det de söker finns in hytten bredvid hennes. Hon räknar då med att gasfällan där, som hon själv har tagit motgift mot, ska slå ut RP tillräckligt länge för att hon ska kunna komma åt sina vapen eller fly. Hon inser såklart att DELTA MAX inte kommer att bry sig om gasen. Hon hoppas att hennes uppenbart icke-muterade yttre ska förbjuda honom från att skada henne, speciellt om hon inte attackerar RP utan bara tar sina saker och flyr. Risken finns förstas att Bea själv somnar av gasen, men hon är beredd att chansa (hon har +10 FYS mot sömngas på grund av sitt bruk av drogen Gasstopper). Om hon kommer undan tar hon sig så diskret som möjligt till heliografstationen och gömmer sig där i väntan på revolten som agitatorn Edmund Douglas ska piska fram.

Om RP fångar in Bea och undviker gasfällan vägrar hon prata med dem men är beredd att sluta en uppgörelse med handelskommisarien. Målet är att växla ut pyriska spioner som fångats på Gotland mot henne själv. Hon fördröjer dock alla förhandlingar i hopp om att hennes kollegor ska kunna få igång upploppet och slå ut automaterna.

1. Bea Tretops hytt: Ledtrådar som RP söker finns inte heller i hennes hytt, utan i den tomma hytten bredvid hennes. Beas hytt innehåller inget som inte en småalkoholiserad dandy på drift i Pyrisamfundet skulle kunna ha med sig. Hytten är belamrad med kläder, ombyten för dagens alla begivenheter och perioder. Halvtomma flaskor med fin konjack och vin återfinns lite här och var i bråten, liksom halvlästa romaner och påbörjade brev. Båda dörrarna är lätta att dyrka upp (Läsdyrkning +10%).

2. Grannhytten: Ett lakttagelseförmåga/Fällor -24 krävs för att upptäcka den fälla som Lise-Louise kopplat till öppnandet av dörren. Så fort dörren gläntar lite detonerar en sömngasgranat (Sövande gas, TOX 10. Se M-UA s 59 för detaljer) i hallen utanför hytten. Lise-Louise försöker då kasta sig in i hytten och låsa dörren. Hon ställer en stol under dörrhandtaget, vilket gör att det tar en SR extra att ta sig in i rummet. Hon drar åt sig sina prylar som finns packade i en liten ryggsäck under sängen och ålar sig ut genom hyttens fönster. Hela hennes flykta tar tre SR. Dörren har ABS 5 om RP försöker skjuta genom den. Därefter tar hon sig iland på västra sidan kanalen och söker sig runt kanalbygget i en vid cirkel. Målet är heliografstationen och androiden Jacks gömställe där.

Det fina folkets tältpaviljonger

Polisgazzettens murvel på platsen heter Tom Pop och han bor i ett mindre, men likväl luxuöst tält bland de fina folkets paviljonger. När RP söker upp honom återfinns han i sällskap med tre representanter för det fina folket, Malte Eidelbjär, Nicoletta Princip och Lexus Bonner. De dricker sprudlande drycker, äter plockmat och oroar sig för arbetarnas rättigheter,

om än på ett avspänt och lite distanserat sätt. När RP dyker upp möts de av artiga men kalla leenden, ointresserade handskakningar och teatervisningar som:

"Oj, är inte det där handelskommisariens bandhundar?"

"Förvisso"

"Borde han inte ha råd att omge sig med värdigare tjänare?"

"Visst, men här på landet har han chansen att leva ut sina proletära fantasier". Fnitter och nickningar avslutar samtalet.

Tom Pop går raskt fram, van att umgås med folk ur alla klasser, tar i hand och erbjuder RP att gå till ett angränsande tält för att prata avskilt. Han erkänner villigt att han passerat genom östpassagen under gårdagkvällen, efter att ha smugit runt i promutanternas läger och också gjort en tur in bland den teknikfientliga sektens provisoriska skjul och tält. Han uppfattade inget annat än den propaganda de två grupperna tidigare öppet spridit. Tom Pop känner väl till alla personer av betydelse på platsen, men vet inget om det gotländska agenterna annat än som de alias de använder.

Han vet också att Överste Vigg har placerat en infiltrator i promutanternas läger, men vet inte vem det är (det är den diskrete Dolph Dynkel). Tom Pop kan ge RP skäl både för och emot de kända gruppernas inblandning i omprogrammeringen av Grävarn. Han känner dock inte till något om respektive grupps kompetens eller brist på kompetens på omprogrammeringens område.

Heliografstationen

Chansen finns att RP vill undersöka heliografstationen, bara för att den finns på kartan. I äventyrets upplösning får de konkreta skäl att misstänka att det gömmer sig en prickskytt där, men även om RP går dit av nyfikenhet så låt dem göra det! Goda detektiver behöver tur också, och RP kan rivstarta intrigen med en noggrann genomsökning av heliografstationen eftersom de gotländska agenterna använder den som samlingspunkt.

Den stympade androiden Jack vistas dessutom där när han inte är ute på nidingsdåd. Jack försöker slå ut promutanternas språkrör Cassandra Egg när Edmund Douglas piskar massorna till revolt. Därefter hämtar Lise-Loiuse Jack inför finalen, när duon försöker aptera sprängladdningar på automaterna samtidigt som Edmund Douglas dras sig ur kravallen och genom en kringgående rörelse tar sig mot heliografstationen.

Överblick: Heliografer är och har länge varit det snabbaste sättet att skicka meddelanden i Pyrisamfundet. Heliografstationer använder solljus, och nattetid starka lampor, för att sända kodade meddelanden i form av korta och långa ljuspulser. De fungerar inte under dimmiga eller snöiga förhållanden, vilket avsevärt kan fördröja meddelanden. Hertz kanal löper längs med den linje efter vilken heliograferna mellan Pirit och Hindenburg lagts.

Heliografstationen förestås av tre nitiska heliografskötare ledda av den undersätsige Rosa Hoting (IMM). De andra två är Elvis Hård (MM) och Nelly Tronne (muterad jordekorre). De har haft en del krångel med maskineriet under senare tid, men sedan ett par dagar fungerar det utmärkt. Rosa skryter om att det är hon som fixat det, men det är androiden Jack som lagat felet för att slippa bli störd. Han håller nämligen till i rummet där själva heliografen finns. Han når kammaren genom att gå armgång uppför ett rep som redan fästs in för att frakta reservdelar upp till heliografen. Han gömmer sig

mellan inner- och yttertaket när han inte har annat att göra. Genom att flytta på träplattor kan han se ut över kanalbygget. Med sin Ögonlaser är han också gruppens prickskytt – tyst, osynlig och effektiv, något som först Cassandra Egg och sedan troligen även RP kommer att få känna på.

Beskrivning: den robusta cylinderformade byggnaden som smalnar av något mot toppen är typisk för samfundets heliografstationer. Absoluta toppen är ett spetsigt tak bestående av justerbara träpaneler.

Stationen är ett korsvirkesbygge i fyra våningar, med teglade väggar uppförda runt en kraftig stomme av trä vars tjärade balkar syns som ett stort ruttmönster mot de vittrappade tegelpartierna.

Undervåningen och stallet: Heliografskötarna bor i varsitt rum i undervåningen. I anslutning till undervåningen finns ett stall med plats för två fålar. Stallet hyser också ett rum för postryttare som färdas förbi och ibland sover över om vädret eller den sena timmen inte tillåter att de fortsätter sin färd.

1. Rosa Hotings rum
2. Elvis Härds rum
3. Nelly Tronnes rum
4. Matsal
5. Stallet

Andra våningen: Kontrollrummet varifrån meddelanden sänds och tas emot. Ett stort rum inrett med pinnstolar, ett kontrollbord med spakar och reglage, samt ytterligare ett bord med kodböcker och transkriberade meddelanden till handelskommisarie Kröger från Hindenburg. Ett ännu icke sänt meddelande från handelskommisarien återfinns också som detaljerat beskriver förloppet vid ceremonin under dagen, samt det faktum att RP (med namn och kort beskrivning) anges som uppdragna att lösa mysteriet. Minst en av heliografskötarna återfinns här, oavsett tid på dygnet. Vanligen är det Rosa själv nattetid, som halvsover över kontrollerna.

6. Kontrollbord.
7. Bord med kodböcker och meddelanden.

Takvåningen: Själva heliografmaskineriet återfinns högst upp, där de konkava speglarna för sändande/mottagande finns installerade. De skyddas av kraftiga träluckor när vädret är hårt, annars är speglarna riktade mot söder respektive norr i väntan på inkommande meddelanden. När de används för att sända vidare meddelanden vinklas speglarna efter solens läge, och luckor i andra väderstreck öppnas och stängs under ljudliga knakanden och gnissel. Heliografen är, trots upprepad service och flitigt arbete av Rosa Hoting med anhang, gammal och sliten.

8. Heliografen
9. Androiden Jacks gömställe. Jack har klämt in sig mellan inner- och ytterpanelen på takvåningen. Androiden bär ett holoflage (M-UA s. 82) vilket gör att han bara kan upptäckas med ett perfekt lakttagelseförmåga när han är stilla. Är han i rörelse räknas FV Gömma sig dubbelt. Holoflaget påverkar inte IR eller sonar och då räknas bara Jacks Gömma sig. En varelse som söker av takvåningen med Sonar eller IR-detektor får -15 på lakttagelseförmåga för att hitta Jack. Om Jack upptäcks kastar han en chockgranat och skjuter sedan med sin Ögonlaser samtidigt som han rör sig mot vinschen för att fly.
10. Vinschanordning. Block och talja för att ta upp förnödenheter till andra våningen samt reservdelar till takvåningen. Repet används av Jack för att ta sig in och ut i heliografstationen.

SANNINGENS ÖGONBLICK

Det finns ett stort antal möjliga slut på scenariot, utifrån vad RP räknar ut och hur de agerar. Tre av dem är troligare än de andra och beskrivs här som stöd för SL när äventyret ska rundas av:

1. RP sätter fast fel fraktion. Arbetarrevolten är ett faktum och RP känner segervissheten svalna när automaterna sprängs. Den grupp RP pekat ut får skulden också för sprängdåden. Den här upplösningen är formellt sett ett misslyckande, men RP anses vara hjältar och deras agerande backas upp av handelskommisarie Kröger. De utmålas som hjältar i den artikel murveln Tom Pop skriver för Polisgazettens räkning.
2. Arbetarrevolten drar igång efter att Cassandra Egg mördats av den osynlige prickskytten. Destabilisatorerna försöker ta sig fram till automaterna för att placera spräng-

laddningar på dem. RP får chansen att inse att detta håller på att ske, men kanske missar det också. I så fall ser slutet ut som 1. med skillnaden att RP och deras uppdragsgivare inser att de tagit fel grupp. Officiellt görs dock inga sådana medgivanden utan RP blir hjältar som tvingas le mot murvlarnas kameror trots att nederlagets bittra galla bränner i svalget på dem.

3. RP föregriper mordet på Cassandra Egg, eller så dödas hon men RP inser varifrån skotten kommer. Destabilisatorerna flyr hellre än slåss, automaterna apteras eller sprängs inte. Destabilisatorerna fångas in eller görs ned i strid nära heliografstationen. Alternativt flyr de och kommer undan. Handelskommisariens uttalanden likväl som Tom Pops artikel blåser dock upp den gotländska infiltrationen och slår på krigstrumman allt vad de orkar.

PERSONGALLERI

Som en hjälp till SL att hålla reda på alla namngivna SLP presenteras de här utifrån gruppstillhörighet.

Automaterna

Borrarn, Grävarn, Hackarns, Schaktarn, Sprängarn.

Kejsarmaktens närvaro

Handelskommisarie Herbart Kröger
Överste Silvia Vigg - soldaternas högste befäl på plats.
Truls Viffel, kvartermästare, löjtnant
Lensman, korpral, vakthavane befäl vid östra passagen under natten omprogrammeringen genomfördes.

Automaternas ägare

Lingo Groving – representant från Svedala Gruva
Nora Holme, sändebud från Ulkebo
Lupinia Himmelman – Fornskrotsbolaget, Nordholmia

Promutanter

Förman Cassandra Egg- grovarbetarnas språkrör
Julius Hvinkel, arbetarrättsförkämpe/agitator Edmund Douglas
Dolph Dynkel/ den pyriske infiltratören Robart Kennel

Sekten Ynkochehälselände

Bobbo lokal sektledare
Fakir, teknologins fiende #1.

Familjen Krutovs sändebud

Theodor Pickels

Det fina folket

Tom Pop, journalist på Polisgazetten
Malte Eidelbjär
Nicoletta Princip
Lexus Bonner

Resenärer på Flåsfrun:

Nisseman Gruut
Lovars Telling
Tommy Heff
Lex Lenny
Tindra Mini
Bea Tretops/destabilisatoren Lise-Louise Gerding

Helografsservisen

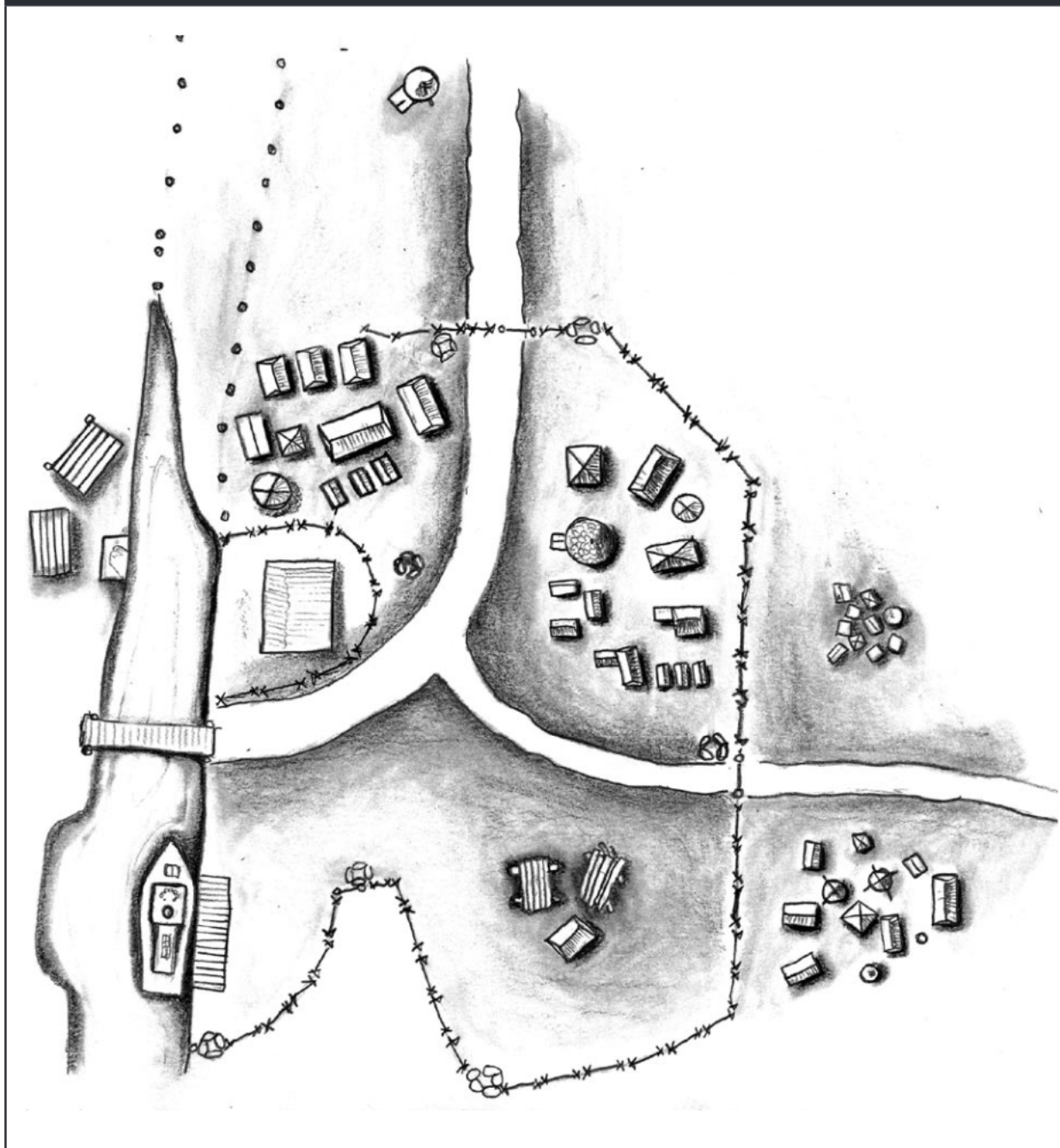
Rosa Hoting (IMM)
Elvis Hård (MM)
Nelly Tronne (muterad jordekorre)

Råskinn

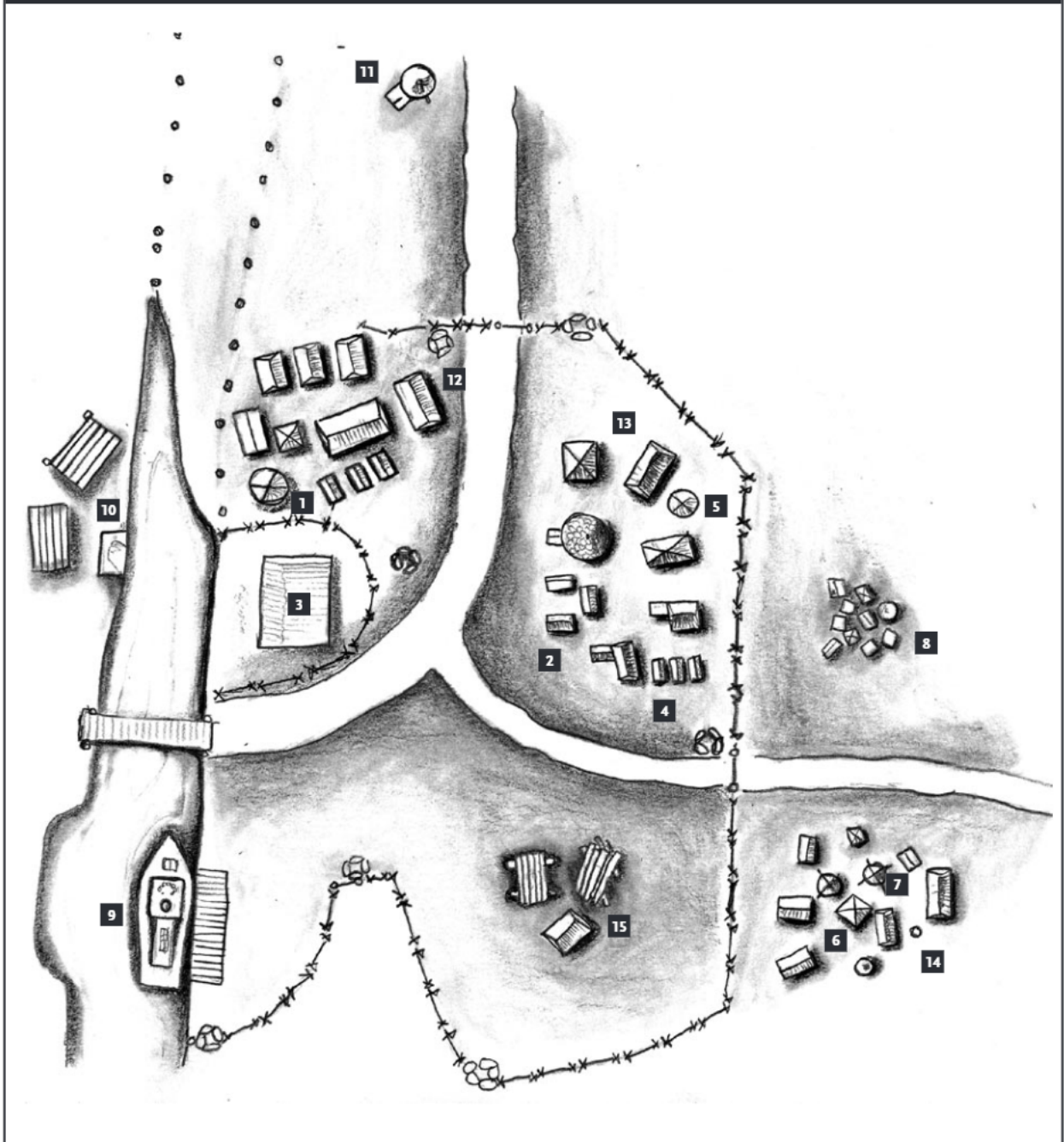
Tård
Slas
Trosa

KARTOR

Spelarnas Översiktskarta



Spelledarens Översiktskarta



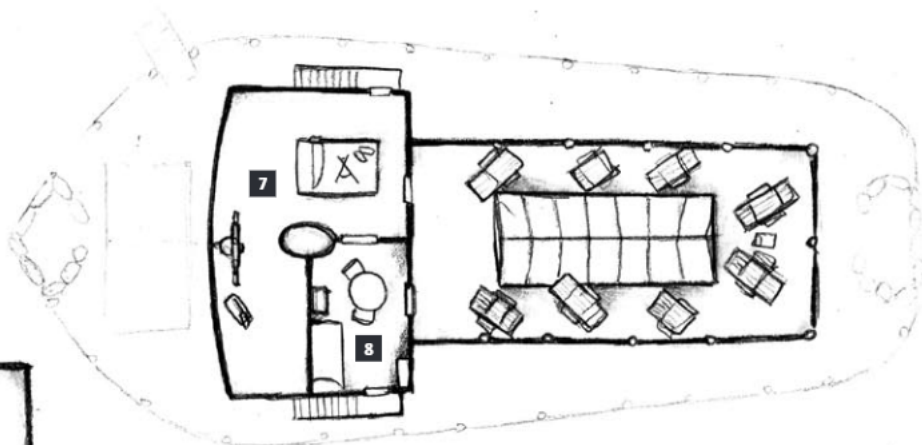
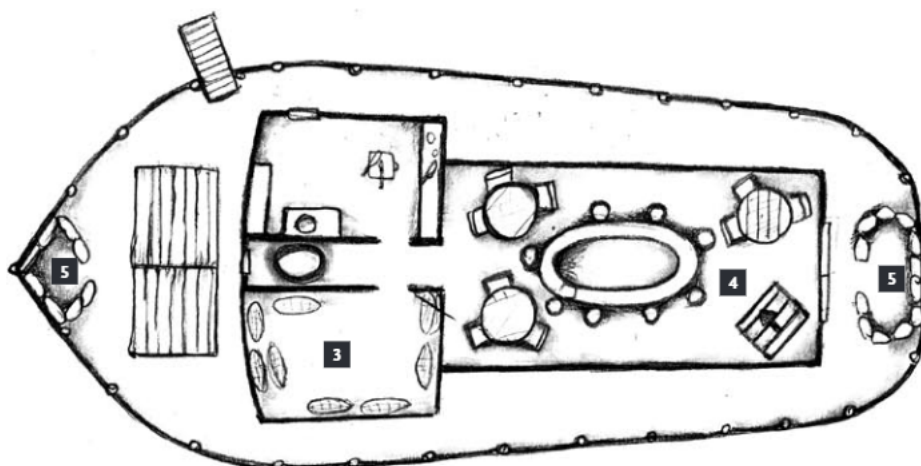
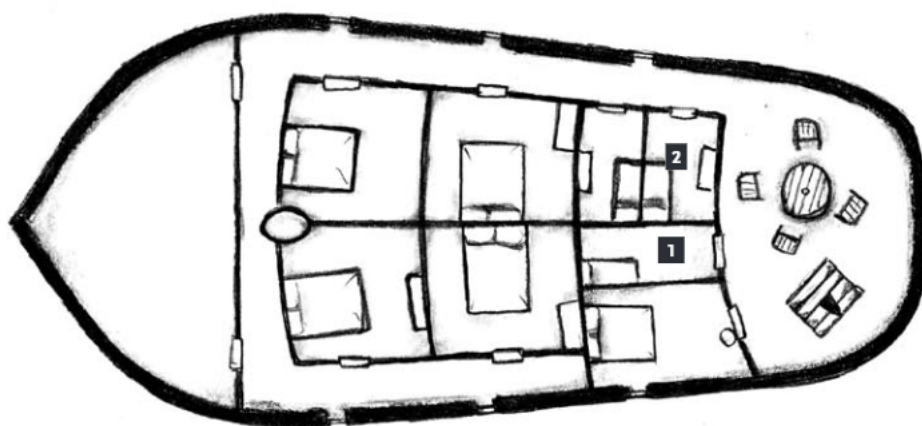
Spelledarens Översiktskarta

1. Handelskommisariens tält
2. Hertz Vagn
3. Automaternas förvaringslokal
4. Automatägarna
5. Theodor Pickels tält
6. Cassandra Eggs tält
7. Julius Hvinkels tält
8. Sekten Ynkochehälseländes läger
9. Ängbåten "Flåsfrun"
10. Det fina folkets läktare
11. Heliografstationen
12. Soldaternas förläggningar
13. Det fina folkets tältläger
14. Promutanternas läger
15. Byggmaterial och lager

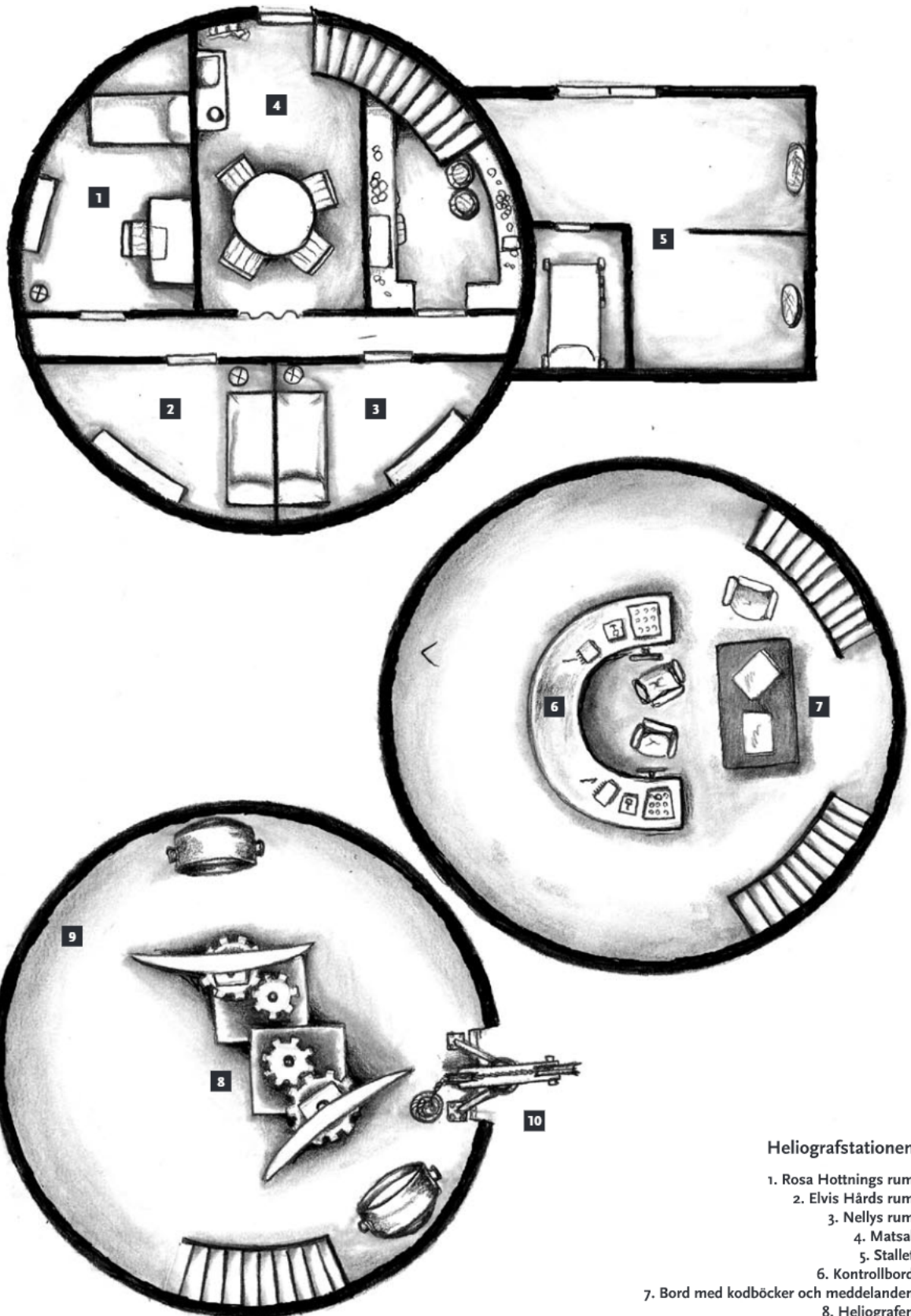
Flåsfrun

1. Beas hytt
2. Grannhytten
3. Besättningens hytt och mäss
4. Salong
5. Värn
6. Sandsäcksvärn
7. Kommandobrygga
8. Kaptenens hytt

Fläsfrun



Heliografstationen



Heliografstationen

1. Rosa Hottnings rum
2. Elvis Härds rum
3. Nellys rum
4. Matsal
5. Stallet
6. Kontrollbord
7. Bord med kodböcker och meddelanden
8. Heliografen
9. Androiden Jacks gömställe
10. Winchannordning

SPELLEDARPERSONER

Endast de SLP som RP kan tvingas möta i strid, eller på annat sätt tänkas måsta utmanövrera eller överlista beskrivs med kompletta värden. För de andra ges en kortare sammanfattning samt eventuella färdigheter och förmågor av relevans för den situation i vilken RP möter aktuell SLP.

Borrarn, Grävaren, Hackarns, Schaktarn, Sprängarn

De fem fornstora underverken är inte på något sätt skapade i människans avbild. Istället tycks insektsriket ha utgjort förebilden. Den fantasifulle ser spindellika ben i stål, glittrande dioder som flugors facettögon och krökta slangar och bastanta kroppar som på ett storskövlarvin i plastics och keramik. En mer sansad betraktare ser redskap, olika på de olika automaterna. De är utrustade med borrar, grävverktyg, huggjärn, skopor och skovlar samt långa expanderdon som spränger medelset hydraulisk tryckökning. Av de flesta uppfattas de fem automaterna som monstrositeter, knappt kontrollerade av de som förstär sig på forntidens ting. Alla fem är ungefär jämnstora och upptar en volym motsvarande en kub med 3 meter i sida när de är inaktiva. I aktivt tillstånd ska man inte gå närmare än 10 meter, eftersom de inte är programmerade för att ta överdriven hänsyn. De väger i runda tal runt 5 1/2 ton styck.

Relevanta värden: Grävaren sammanfattas i äventyrets öppningsscen, behövs värden för någon av de andra kan Grävarens värden användas. Där beskrivs också något om hur man ger order till och programmerar automaterna.

Handelskommissarie Herbart Kröger

Herbart Kröger är allmänt sedd som Pyrisamfundets näst mäktigaste man och alltså utrustad med all grannlåt och säkerhetsapparat som en dylik position kräver. Han är av tunnformad konstitution, med den ådriga hy och rödlätt panna som utmärker en hårt arbetande och hjärtresvag person. Inget i de pigga ögonen talar dock om svaghet, lättja eller oförstånd. Den alltid alerte Herbart missar ingenting i sin omgivning och lägger även till synes triviala detaljer på minnet för senare bruk. Han är en propagandakonstnär av stora mått, vilket han visat om och om igen under årens lopp. Att han därtill har en intrigmakares alla instinkter gör honom till en av rikets farligaste fiender, kanske värre än kejsaren själv. Att han direkt lägger sig i byggandet av Hertz kanal kan inte tolkas på annat sätt än att kanalen är av avsevärd politisk och strategisk betydelse för samfundet. Herr Kröger går vanligen runt i sin ämbetsdräkt, en frackuniform med tillhörande slängkappa, vilken han fyller ut mer än väl. Han omges ständigt av sina fyra livvakter, varav en är en terrorbot modell Väktare.

Klass: IMM

Relevanta värden: Bildning 91%, Undre världen 54%. Kontakter 9, Status 9.

Handelskommissariens Väktarrobot

Roboten är programmerad att skydda handelskommissarien och kan inte fås att avbryta sin tjänst om inte en IMM med ID-kort typ v eller bättre ger den kontraorder.

Relevanta värden: lakttagelseförmåga 70% samt se M-UA s 109. Väktarens granatkastare är laddad med 7 chockgranater.

Tom, Cornella och Lemmy, Herr Kröger's livvakter

Tre diskreta människor i svarta kostymer och svarta hjälmar som täcker hela huvudet. De är aldrig långt från sitt skyddsobjekt och har order att göra allt för att skydda handelskommissarien. De har full straffrihet så länge som syftet är att skydda Herr Kröger, men också "strikt ansvar" om något skulle gå snett: misslyckas de med att skydda honom betraktas det som högförräderi.

Klass: IMM

Relevanta värden: 15 i alla GE, Stridsdräkter (ABS 6) och Pilothjälmar (ABS 8) samt helautomatiska hagelgevär med flechetter. Relevanta färdigheter 75%, Undvika 60%.

Överste Silvia Vigg – soldaternas högste befäl på plats.

En utåt sett strikt och stram kvinna som istället för arméns uniform bär sina ordnar och befälstecken direkt på en svart stridsdräkt från den gamla tiden. Hennes hår är kort och blont, ögonen grå och hårda. När hon slappnar av bland sina närmaste officerare skymtar en rappkäftad och ofta ironisk sida fram, men i sitt yrkesutövande är hon ett med det pyriska officersidealet: korrekt, fåordig och handlingskraftig. De många släppspännena och medaljerna på hennes bröst talar också för att hon varit framgångsrikt under sina snart tjugo år i armén. Hennes huvudsysslor har gällt söderns marodörer, ulvrikisk infiltration och rabbit-frågan. Efter att vid upprepade tillfällen ha hamnat i luven på Vita Kårens "General" Samael Kloo i Pirit erbjöds Överste Vigg hedersuppdraget att rekvirera de fem automaterna från rikets alla hörn. Där efter skulle hon ansvara för det ordningsamma byggandet av Hertz kanal. Silvia Vigg missade inte reprimanden som låg underförstådd i hedersuppdraget, men accepterade som officer i armén att hon måste ställa sig över dylikt ränkesmide. Samael Kloo är en man med många vänner i huvudstaden, och att ifrågasätta hans övernitiska kårs ofta påfallande råa metoder var inte populärt bland de styrande. Bevakningen av bygget är ingen speciellt stimulerande uppgift för en meriterad anfallssoldat som Överste Vigg och hon skriver allt fler och längre brev på temat hemlängtan till sin man som arbetar som klerk i Pirit's domstolsväsende. Andra brev skrivs till högt uppsatta militärer, i hopp om en förflyttning till en stridszon i varje fall efter att kanalbygget är avslutat.

Klass: IMM

Relevanta värden: Bildning 69%, Värja 71%, Pistol 70%. Stridsdräkt, Kevlarhjälm samt Pistol .44M med 21 skott.

Lingo Groving – representant från Svedala Gruva

Lika lång som bred representerar Lingo en mutant som arbetat sig upp till en position i Svedala Gruvas ledning. Han klär sig numera i kläder värdiga en bolagspamp, men de sitter lite illa på honom, som om hans kropp ännu såg sig själv som en grovarbetare. Till sättet är Lingo dock en fullfjädrad krämare och förhandlare. Hans mål är att få tillbaka gruvans automat så snart som möjligt, helst innan arbetarhorden löper amok och kanske siktar in sig på automaterna. Han är väl medveten om att gruvan har kejsaren att tacka för

mycket, men det låtsas han inte om när han träffar handelskommissarien eller andra av kejsarens tjänare.

Klass: MM

Relevanta värden: Robust, Bildning 33%, Köpslå 64%.

Nora Holme, sändebud från Ulkebo

Den späda Nora Holme är ingen kvinna av värld. Hennes små nävar är hårda som sten av arbete längsmed sina bröder och systrar i fjärran Ulkebo, en by som känns hugeligen avlägsen mitt i händelsernas centrum invid Hertz kanal. Nora utsågs att åka till kanalbygget för att försöka övertala de styrande om det nödvändiga i att återsända Grävaren till byn innan höstens kraftpärar ska skördas. Hon valdes ut eftersom hennes oförställda och direkta sätt inte kunde missförstås och borde väckas sympati även i det mest bläcksvarta byråkrathjärta. Men icke, så långt i vart fall. Nora själv har börjat tvivla om de inte skulle skickat någon förhårdad krämarsjäl, ljugarbänksmästare eller notorisk pärtjyv istället. Numera håller hon sig nära Lingo och Lupinia i hopp om att deras anföranden ska kunna stärka också hennes sak. I hemlighet har Nora dessutom börjat träna in Lupinias manér och later, i syfte att en gång också bli en dam av värld.

Klass: MM

Relevanta värden: Nattsyn, Bildning 12%.

Lupinia Himmelman

Fröken Himmelman, utsänd från Fornskrotsbolaget i Nordholmia, ser inte ut som en slipad förhandlare eller skicklig intrigmakerska, men däri ligger också hennes starkaste vapen. Den väna, svala och kultiverade madammen misstas allt som oftast för att bara vara ännu en lantlig skönhet med hovdamsambitioner, bara för att i nästa stund skickligt och lågmält ställa sina motståndare mot väggen med skickliga frågor och ett minne för detaljer som fått självaste handelskommissarie Krööger att häpna. Alla högre dignitärer på plats har under de gångna veckorna radikalt ändrat sin syn på Lupinia. Från att ha mötts med ointresse och kallprat så hanteras hon nu varsamt och ödmjukt, i hopp om att hon inte ska få mer gratis ammunition till sitt verbala artilleri.

Klass: IMM

Relevanta värden: INT 19, Bildning 71%, Köpslå 68%.

Förman Cassandra Egg

Iförd overall med välfyllda fickor och en snusnäsduk knuten runt halsen går den sällan nytvättade Cassandra Egg runt bland sina likar i arbetarlägret. Grovarbetarnas språkrör kommer direkt från en större manufaktur i Hindenburg, betalad av dolda intressen, insamlingar och fonder i huvudstaden efter att hon resolut avskedats från sin arbetsplats för försök till uppvisning. Nu driver Cassandra sin och sina medmutanters sak här, i hopp om att åtminstone få uppmärksamhet. Cassandra är en realist någonstans i all den ideologiska retoriken och har insett att kanalen blir av genom automaternas försorg, oavsett vad arbetarna tycker om det. Däremot finns kanske chansen att göra vinster på längre sikt, genom att få rikligt med uppmärksamhet i Polisgazetten.

Klass: MM

Relevanta värden: Bildning 13%, Undre världen 32%.

Dolph Dynkel/Robart Kennel

Den svettige plåtslagaren som så fäst sig vid Cassandra

Egg är egentligen den pyriske infiltratören Robart Kennel, förvisso rekryterad ur mutanternas skara, men sedan länge ekonomiskt lyft ur misären genom sin allians med överste Vigg. Dolphs mål är att hitta något komprommeterande om Cassandra, därför smyger han i i hennes tält när han har vakten. Då hittar han det tangentbord som Julius Hvinkel placerat där.

Dolph Dynkel klär sig som de flesta andra arbetare i grova kläder, i Dolphs fall en stickad tröja över en grå blomullsoverall.

Klass: MM

Relevanta värden: Nattsyn, Smyga/Gömma sig 34%.

Bobbo

Sekten Ynkocheländeseländes lokala sektledare är en robust individ med pliriga ögon i det sotiga ansiktet. En tovig kalufs pryder den klotrunda skallen, och också håret är oftast sotat och fullt med damm. En av Bobbos favorittrick är nämligen att kasta sig på marken och strö stoft och aska över sig samtidigt som han förtalar den gamla tidens fasansting. Han är knappast att betrakta som en balanserad individ och har vid ett par tillfällen bitit otrogna, vilket är ett av skälen till att han skickats iväg norrut av den övriga sekten i Pirit.

Klass: MM

Relevanta värden: Naturligt vapen (bett, 1T6), Närstrid 45%.

Fakir

Den späda vinthunden Fakir har utsett sig själv till teknologins fiende nummer ett. Efter att länge ha saknat mål i livet då han avskedats från en manufaktur i Pirit stötte han samman med Bobbo och dennes medtroende. Till en början var hans skeptisk, men har alltmer kommit att bli en av rörelsens chefsideologer. Han är inte någon ledartyp, han går lätt upp falsett när han gläfsar ut sitt budskap, men han är en skicklig talmakare och många av de klatschiga fraser som sektens medlemmar använder har sitt ursprung i Fakirs gap. Faktir är klädd i en jutesäck med ett rep om midjan samt fötterna invirade i bitar från en sönderklippt ulkullspläd.

Klass: MD vinthund

Relevanta värden: PER 6, Sprinter, Jaktinstinkt, Bildning 21%.

Automater är inget att lita på. Vi minns ju vad de gjorde i Nordholmia, och det kommer att hända igen. Tro mig, det blodbad vi såg uppe i timmerhuggarstaden är varken det första eller sista vi ser av automaternas välplanerade uppror. Och när dagen kommer då de väcker Förintaren från Mozonen, då går mänskligheten under.

Adde Hanzon, Kunskapare, Hindenburg

Theodor Pickels, familjen Krutovs sändebud

En kort men kraftig man i svart kostym och gangsterhatt, på plats i syfte att försöka fördröja kanalbygget. Theodor förstår väl att handelskommisariens närvaro här betyder att bygget kommer att bli av, på ett eller annat sätt, förr eller senare. Theodors förhoppning och uppdrag är att se till att det blir senare. Familjen Krutov har investerat mycket i karavaner och måste få tid på sig att flytta delar av sina investeringar till andra rörelser när nu den viktiga landsträckan mellan Vättaträsket och Malsjön ska göras tillgänglig för båttrafik. Theodor känner sin motståndare väl och är inte beredd att göra något för radikalt på plats. Däremot försöker han sälja sitt förhållningsförslag medelst löften om att mindre önskvärda personer i Pirit kan förflyttas från sina poster, alternativt tagas av daga. Handelskommisarien verkar dock hittills inte intresserad av sådant. Theodor börjar alltmer luta åt att ett promutantiskt upplopp är lösningen och har underhandlingar med deras språkrör Cassandra Egg.

Klass: IMM

Relevanta värden: Bildning 45%, Köpslå 61%, Undre världen 71%.

Malte Eidelbjär, Nicoletta Princip och Lexus Bonner

En samling överklassindivider på väg genom samfundet som tyckte det kunde vara exotiskt att delta i en kanalbyggnads-ceremoni. Något att berättas för de blaserade vännerna i huvudstaden om inte annat. Alla tre har egentligen i uppgift av sina respektive familjer att hitta någon bättre bemedlad att gifta sig med, men ägnar mest sin tid på att roa sig själva och varandra med sin myckna bildning och esprit.

Klass: IMM

Relevanta värden: Bildning 65%, Spel 43%.

Tom Pop

Den frilansande journalisten Tom Pop är en stadig leverantör av folklig visdom till Polisgazetten, både till upplagan i Pirit och den i huvudstaden. Han kryddar sina alster med ideologiska klyschor, beställda från handelskommisariens själv, vilket förlämnar Tom en fet rondör krediter att avnjuta på sin ålders höst.

Tom Pop är en mager och intensiv man, med gräsprängda polisonger och bifokala glasögon vilande på näsroten. Han går klädd i en dyr men skrynklig kostym samt fingervantar med avklippta fingertoppar. Han är mutant, men det syns inte och Tom Pop rör sig vant mellan de fina sällskapens salonger och rännstenens folk.

Klass: MM

Relevanta värden: Gräsmage, Bildning 65%, Köpslå 44%, Undre världen 67%. Fortidskamera Pål 78, 66 bilder kvar.

Nisseman Gruut

En reslig karl med kameleontskinn och utstående ögon iklädd grovhuggna ulkullskläder och grovsulade kängor. Nisseman är ledaren av de två kusinerna, men knappast den klokaste eller mest sansade. Tvärtom är det ofta Lovars som får försöka lugna den uppbrusande Nisseman när han förlorar i kort eller slår huvudet i hyttlampan.

Klass: MM

Relevanta värden: Kameleont, Närstrid 44%, Spel 21%.

Lovars Telling

Inte spädare än sin kusin Nisseman, men begåvad med ett

större tålmod och skarpare intellekt. Lovars saknar dock ambition eller initiativförmåga och litar i detta på sina mindre belevade kusin.

Klass: MM

Relevanta värden: Stryktålig, Bildning 11%, Spel 24%.

Tommy Heff

Den reslige Tommy Heff är underhållartrions förgrundsfigur på scenen, men litar till Tindra att sköta affärerna på ett korrekt sätt. Han klär sig i krittstreckrandig kostym och plommonstop, med hål i brättet för sina långa, spetsiga öron. Tommy sjunger och spelar handklaver. Han är också en usel men entusiastisk kortspelare.

Klass: MM

Relevanta värden: Per 17, Sonar, Spel 17%.

Lex Lenny

Lex Lenny spelar många instrument, bland annat trumma, mungiga, kastanjetter och sjunger om det kniper. Bredvid scenen är han tillbakadragen och försynt. Liksom Heff är han iklädd krittstreckrandig kostym och plommonstop. Vid spelbordet överraskar Lex med en osedvanlig talang för kort och hans pudelanlete avslöjar aldrig vad han har på hand. När det varit svårt för trion att få spelningar har Lex ofta räddat dem undan ekonomiska bekymmer genom sin skicklighet i spel.

Klass: MD, svart pudel

Relevanta värden: Per 11, Magnetism 41%, Spel 56%.

Tindra Mini

Tindra är gruppens kreativa och affärsmässiga ledare, även om Tommy Heff på scen framstår som trions stjärna. Tindra sjunger och spelar banjo, de flesta låtar hon skriver är handlar om hennes uppväxt i ett skjul utanför Karle, något som deras publik ofta verkar kunna relatera till. Därtill kommer såklart en rad lånade alster från den populärmusikaliska floran som finns i samfundet. Tindra är en lysande personlighet och har ett skratt som fångar de flestas uppmärksamhet. Hon klär sig i en lång svart klänning, ofta ackompanjerad av en mer färgglad scarf eller fjäderboa, beroende på klientel.

Klass: MM

Relevanta värden: Per 16, Hoppförmåga, Köpslå 45%, Spel 32%.

Rosa Hoting

Den undersåtsige Rosa Hoting är en erfaren och nitisk heliografskötare. Hon har aldrig rest mycket men genom sitt arbete vet hon något om det mesta i samfundet. Hon sätter stor stolthet i att sköta heliografen och det grämer henne mycket att finanserna i riket tycks så skrala att självaste samfundets livsnerv, dess röst och andedräkt heliograferna, satts på undantag. Men Rosa gör så gott hon kan och ses skynda runt under sina långa arbetspass i sin gröna overall med verktyg putande ur alla fickor, inte sällan gastande åt sina två underhuggare att raska på. Rosas dröm är att få sköta något av de så kallade "sluttornen", de mäktiga heliograferna som tronar i samfundets stora städer och dit alla information förr eller senare når. För att uppnå en sådan ärevördig syssla måste hon dock bevisa sig värdig och Rosa Hoting tänker inte låta några slöa underhuggare, vidriga väderförhållande eller otacksam budget ställa sig i vägen för hennes drömmars mål.

Klass: IMM

Relevanta värden: Bildning 19%, Teknologi 54%, Reparera 41%.

Elvis Hård

Den sällige Elvis har bråda dagar under Rosa Hotings befäl. Tack och lov är han noggrann och punktlig och ännu så länge är det den mer nervösa Nelly Tronne som fått ta emot huvuddelen av chefens galla. Elvis gör så gott han kan och håller sig sedan god med "Hutingen" som han in hemlighet kallar henne genom att koka kaffe, diska och byta lakan.

Klass: MM

Relevanta värden: Teknologi 32%, Reparera 29%.

Nelly Tronne

Den välvilliga men förvirrade Nelly Tronne blir ofta måltavla för Rosa Hotings verbala salvor, vilket gjort den spröda jordkorren alltmer nervös och misstagsbenägen. Hon har fastnat i en ond cirkel och misströstar om att någonsin kunna reparera sitt skamfilade rykte. Nelly vet att Rosa skrivit om Nellys misstag i sina månadsrapporter till huvudstaden och är snart beredd att göra något desperat och helst hjältemodigt för att återigen åtnjuta lite respekt, eller åtminstone få lugn och ro.

Klass: MD – Ekorre

Relevanta värden: Teknologi 21%, Reparera 20%.

Tård, Slas och Trosa- tre råskinn

De tre muterade ligisterna Tård, Slas och Trosa är på väg norrut från Pirit där de avskedats ur pyriska armén för fylla, stöld och allmänt skörleverne. Trosa, som är gruppens hjärna, har hört talas om den ökände Baronerna som med sina våldsamma rallare härjar i de norra territorierna. Enligt Trosa är trion alla utmärkta rallare. Eller kan bli, Trosa är inte riktigt säker på vad en rallare är, men det verkar innefatta muskler, dryckjom och dålig attityd. Så stod det i varje fall i Polisgazzetten, eller det var vad hon begrep av det som stod. Trion är därmed i det närmaste överkvalificerad för jobbet. Deras pengar tog dock slut efter båtfärden till kanalbygget, de har heller inte råd att bo kvar på Flåsfrun tills de tillåts fortsätta norrut. De har armbågat sig in i ett tält i promutanternas läger i väntan på att militären tillåter förflyttning från platsen. De har också funnit ett sätt att tjäna sköna krediter. De har erbjudits 12 kr för att spöa några lungsiktiga sprödkroppar som arbetar som spioner för handelskommisarierna och fått beskrivningar på gruppen. De fick uppdraget att slå dem hårt och ofta, samt om de gjorde motstånd, att verkligen slå dem hårt.

Beskrivning: tre rediga mutanter i grova boots med slitna skinnjackor över overaller. Jackorna är förstärkta med nitar, kedjor och bitar av färgglad plastics.

STY: 15	FYS: 13	STO: 15	SMI: 12	INT: 9	VIL: 11	PER 8
SB: +114	KP: 28	TT: 14	IB: 12	FF: 5,5/27/54 m/SR		

REA: 40%

Klass: MM

Förmågor: Bärsärk (Tård), Blixtnabba reflexer (Slas IB: 17), Dubbelhjärna (Trosa)

Färdigheter: Akrobatik 31%, Första hjälpen 17%, Gevär 45%, Båge 14%, Kasta 32%, Köpslä 17%, Närstrid 49%, Pistol 28%, Smyga/Gömma sig 33%/27% med rustn., Spel 41%, Undre världen 20%, Undvika 28% (22% rustn.) Bildning (endast Trosa) 7%

Vapen	Init	Mag	Pen	Pål	Räckv	Skada	Tål	Vikt
Baseball trä med spik 2H (Tård)	14	-	-	-	-	2T6+1T4+1	10	1,5
Knölpåk 2H (Slas)	19	-	-	-	-	1T10+1T4	11	2

Kedja (Trosa)	14	-	-	-	-	1T6+1T4+1	6	0,5
Kniv	13	-	-	-	-	1T6+1T4+1	7	0,25

Utustning	Vikt
Härdat läder	1

Rustning	ABS	BEG
Härdat läder	3	4%

Bea Tretops/Lise-Louise Gerding

Lise-Louise är en av Gotlands skickligaste destabilisatorer som opererar på pyrisk mark. Hon har tidigare arbetat med att leja uppviolare i Hindenburg, hyrt banditer att försvara transporter runt Nordholmia samt smugglat vapen till den fruktade Baronerna som med sina grymma rallare härskar i de norra territorierna. Hennes närmaste chef, Rejne Natta, kontaktade henne för ett par veckor sedan med det utryckliga uppdraget att fördröja och helst stoppa kanalbygget. Lise-Louise tog med sina två mest trogna agenter för uppdraget, agitatorn Edmund Douglas plockades upp i Hindenburg och den stympade androiden Jack smugglades in från Gotland där han legat i hopp om att kunna repareras efter ett fiasko i Göborg härom året.

Beas gotländska slår ibland igenom, trots lång träning. De flesta missar det, vissa uppfattar det som spår av någon udda pyrisk dialekt eller ett lindrigt talfel, men en bildad och alert person kan höra gotländsk språkmelodi. När man pratar med en stressad eller pressad Bea slås ett bildningsslag. Differens 10 låter personen höra det udda inslaget, men kan inte placera det. Med en differens på 25 eller bättre inser lyssnaren att det finns ett gotländskt inslag någonstans i Beas tal. För RP kan det vara relevant om de tidigare insett att den som skrivit hotelsebrevet till den nu döde Horatio Hertz använde gotländskt färgat ordval.

Beskrivning: Som Bea Tretops uppträder Lise-Louise som en medelålders äggtoddslykande dandy, utan mål men med medel nog att göra den riktninglösa tillvaron klart uthärdlig. Hon klär sig då med förkärlek i blommiga klänningar och bredbrättade stråhattar samt minst en vackert mönstrad scarf. När Lise-Louise ger sig ut på andra uppdrag har hon alltid klädsel avpassad för uppdraget. Hon är en mångsidig agent som klarar både socialt känsliga situationer likväl som direkta insatser och våta jobb.

STY: 13	FYS: *	STO: 10	SMI: 16	INT: 15	VIL: 20	PER 17
SB: 0	KP: 24	TT: 12	IB: 16	FF: 5/26/52 m/SR		

* 14/24 mot sömngas

REA: 85%

Klass: IMM

Förmågor: Kontakter 4

Färdigheter: Akrobatik 45%, Första hjälpen 31%, Gevär 47%, Båge 62%, Kasta 34%, Köpslä 42%, Närstrid 54%, Pistol 57%, Smyga/Gömma sig 61%/59% med rustn, Spel 24%, Undre världen 71%, Undvika 62% (60% m rustn.) Bildning 45%, Energivapen 46%, Fingerfärdighet 32%, Fällor 55%, Iakttagelseförmåga 64%, Läsdyrkning 56%, Rida 23%, Teknologi 41%

Vapen	Init	Mag	Pen	Pål	Räckv	Skada	Tål	Vikt
Compoundbåge 2H	16	1	-	99	Medel/50 m	2T10+3*	4	2,5
Maserpistol	24	12	15	67	kort/25 m ??		10	2
Vibrokniv	17	-	50	99	-	216	7	0,25

*Aluminumpilar från gamla tiden, +1 skada.

Utrustning	Vikt
13 Aluminiumpilar (skada +1)	1
Energipaket typ A	2
Autoinjektor med 3 ampuller Gasstopper (Sömngas)#	3

Rustning	ABS	BEG
Knivväst	2	4%

Julius Hvinkel/ Edmund Douglas

Efter en stökig uppväxt i Visby och en blixtrande kort och inte särskilt lyckad karriär som officer i gotländska flottan plockade den unge Edmund upp av mästergenten, och senare chefen för det gotländska spionaget, Rejne Natta. Efter en kortare träning flyttades Edmund till Hindenburg för att arbeta bort sin gotländska accent. Därefter knöts den nu begåvade agitatorn till Lise-Louise Gerding och på den vägen är det.

Beskrivning: en lång räkel med seniga muskler under en blek och fräknig hud, utrustad med ett vinnande leende och en sammetslen stämma som vid behov kan matcha stormars muller. Iförd de kläder som uppdraget kräver, som Julius Hvinkel bär han en randig kostym med lagningar på knäna och armbågar samt en brokig väst och ett slitet plommonstop. I axelhölster bär han en skarprättarderringer och en av hans ringar är en avancerad version av en monofilamentpiska, ett fruktansvärt vapen som han inte använder förrän han måste.

Öppen strid är inte herr Douglas specialitet. Om han måste ta någon av daga brukar han försöka komma nära sitt offer och använder sedan Fingerfärdighet. Differensen för hans slag dras från offrets FV i laktagelseförmåga och misslyckas offret kommer hans attack helt utan förvarning. Offret får inte Undvika eller parera helt enkelt. Mer än en fiende har genom åren fallit för det tricket.

STY: 12	FYS: 16	STO: 14	SMI: 12	INT: 15	VIL: 23	PER 19
SB: +1	KP: 30	TT: 15	IB: 12	FF:		

REA: 95%

Klass: IMM

Förmågor: Kontakter 4

Färdigheter: Akrobatik 31%, Båge 12%, Första hjälpen 34%, Gevär 31%, laktagelseförmåga 46%, Kasta 32%, Köpslä 46%, Närstrid 55%, Pistol 47%, Smyga/Gömma sig 56%, Bildning 54%, Båt 23%, Fingerfärdighet 65%, Spel 39%, Teknologi 22%, Undre världen 56%, Undvika 51%, Vildmarksvana 30%

Vapen	Init	Mag	Pen	Pål	Räckv	Skada	Tål	Vikt
Derringer .45 s	18	1	99	00	närstrid/ 5 m	2t6	9	0,5
Monofilamentpiska*	15	3	15	00	-	2T10+1	Spec	0,1

* Monofilamentpiskan döljs i en ring, den använder bara ett minipaket som magasin vilket gör att den bara har energi för tre strider.

Utrustning	Vikt
4 minipaket	1
6 skott .45s	2
Diverse pamfletter om mutanters rättigheter	3
den hos Cassandra Egg!	5
Konsol för programmering av automater (Pål 31)- gömmer	4

Androiden Jack

Ur historiens mörker kommer den otäcka automaten Jack. Säkert en gång mer anpassad till en civiliserad värld, men

nu ohjälpligen förstörd av märkliga program och brist på underhåll. Vissa insatta individer hävdar med bestämdhet att automater i datiden ofta fick rollen av försöksdjur utifrån olika psykologiska teorier, de programmerades helt enkelt för att se hur väl teorierna stämde. Kanske var Jack en sådan. Jack, androidens namn på sig själv, har enligt egen utsago vandrat jorden sedan katastrofen slog till. Dess experimentella programvara har tagit märkliga vägar sedan dess, speciellt oedipus-komplexet har urartat efter att han drabbades av automatkräfte (virusinfektion) i samband med utforskandet av en bunker för ett par decennier sedan. Den neurotiske androiden slog över helt och blev Jack. "Bara arbete och inget skoj gör Jack till en tråkig pojke". En favoritberättelse från Jacks tidigare liv är den om en elak muterad varg som blåser och puffar på tre stackars muterade grisars hus. Den berättar han gärna för de han ska döda.

Beskrivning: Efter en mindre lyckad operation i Göteborg blev Jack av med båda benen och han tar sig nu fram med armarna som hjälp, sittandes på en liten träplatta. Automaten har säkert haft både syntiskinn och tidstypisk frisy, men ett långt liv i zonernas djup har lämnat keramer och ställgeringar bara. Ögonen är vassa diodljus, ur det ena skjuter Jack med förtjusning dödsstrålar. Ofta har Jack en rosa-svart flytväst på sig när han är ute på spaning. Han sjunker som en sten ändå, men han tycker den hjälper honom att röra sig under vatten.

STY: 18	FYS: 18	STO: 12	SMI: 14	INT: 10	VIL: 7	PER 4
SB: +114	KP: 30	TT: 15	IB: 14	FF: 2,5/13/26 m/sr		

REA: 20%

Klass: RBT

Förmågor: Kontakter 4

Färdigheter: Akrobatik 45%, Båge 14%, Första hjälpen 35%, Gevär 78%, laktagelseförmåga 56%, Kasta 54%, Köpslä 4%, Närstrid 46%, Pistol 16%, Smyga/Gömma sig 67/62% m rustning, Energivapen 23%, Fällor 68%, Naturvetenskap 71%, Medicin 35%, Reparera 66%, Sprängämnen 61%, Teknologi 97%, Undvika 52/47%, m rustning, Zonkunskap 39%

Vapen	Init	Mag	Pen	Pål	Räckv	Skada	Tål	Vikt
Chockgranat	17	1	0	00	kort/10 m	spec (M-UA 5.71)	-	0,25
Ögonlaser	19	-	20	-	extrem/200	216	-	-

Slut.

DELTA MAX

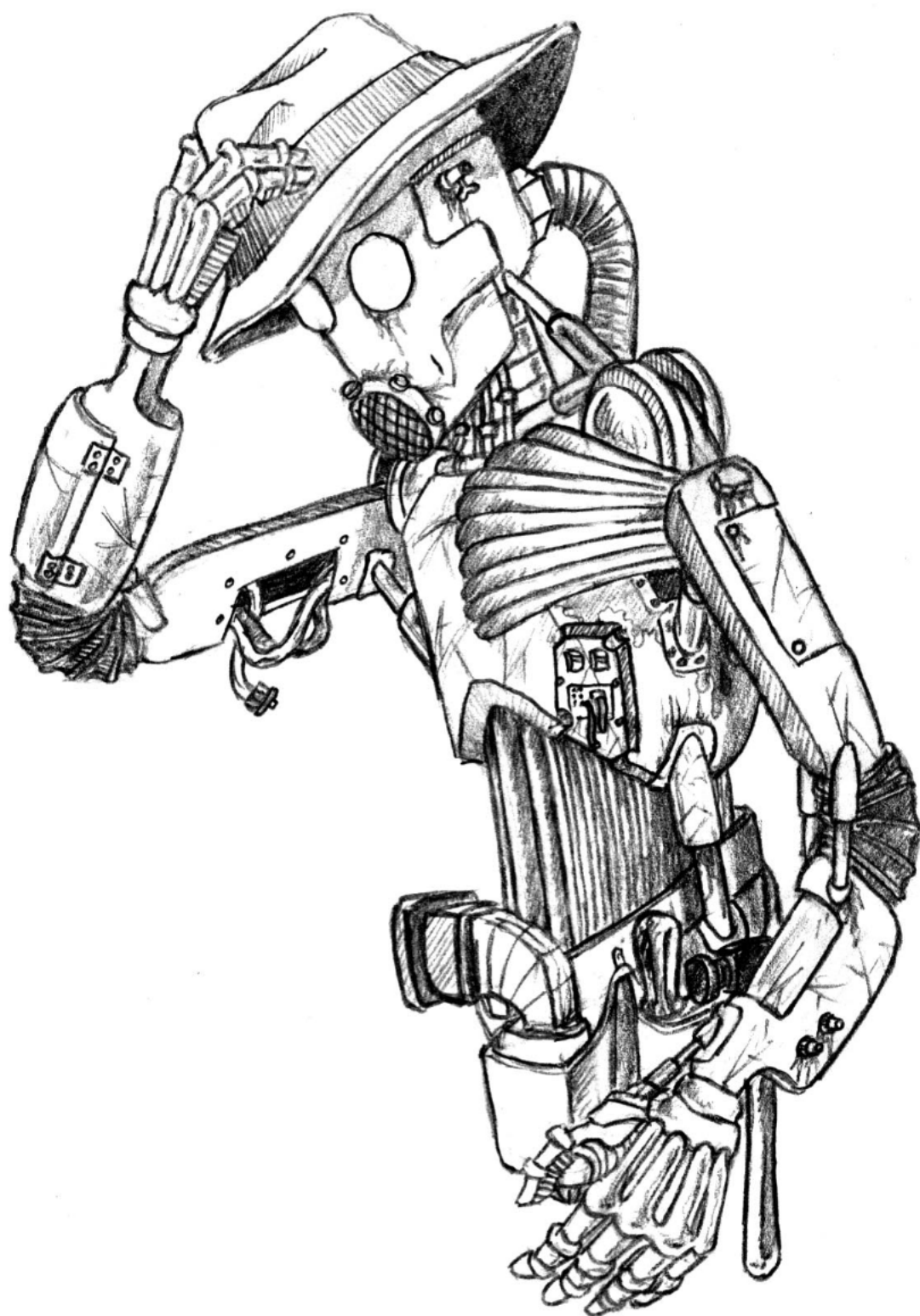
Motto

"Roboten var människans bästa vän. Sedan kom affektion/aversionprogrammen och katastrofen. Plötsligt ställdes allt på huvudet."

Det är nu ett par år sedan du grävdes fram ur forntidens ruiner. Dina minnesbankar hade fått sig en rejäl törn av vad-det-nu-var-som-förstörde-världen. Vissa delar av dina datafiler har gått att återskapa ur informationskaoset i din positronhjärna. Du är av modellen Lingo-BOBB, med grundprogrammering för språk, koder och administrativa system. Åsynen av människobarn aktiverar ofelbart beteendeprogram fokuserade på positivt tänkande, konfliktlösning och språkinläring. Din internatlas är detaljerad när det gäller det nu hälsovådliga området i och kring Musközonen. Istället för ruinhögar, slättland och radiaksjuka civilisationsrester visar dock din atlas växelvis på vackra områden med parker, barnvänliga upplevelselandskap och välordnade stadsdelar i glas, lättbetong och plastics. För världen utanför Musközonen saknar du detaljerade filer, bara korta beskrivningar återfinns med tonvikt på söta djur, vanliga växter och lämpliga utflyktsmål för barn i åldrarna 3-7 år. Du är nästan säker på att inte ens de förstörda delarna av dina databanker innehöll fakta om monster, mutanter eller katastrofer.

Utan dina kompanjoner Rhea och Errol hade existensen efter katastrofen tett sig helt obegriplig. De har gett dig ett sammanhang att agera i, och kunnat ge (förvisso logiskt otillräckliga men ändock) förklaringar till att världen så drastiskt ändrat karaktär. Ditt dynamiska personlighetschip har givit dig viss möjlighet att anpassa dig till rådande normsystem, men tycks inte kunna gå ifrån vissa grundläggande koncept som bränts in i din beteendespärr. Du lyder människor, alltså varelser som ser ut som människor, om det inte innebär risk för att andra människor skadas. Att de kan göra konstiga saker spelar ingen roll (som Rhea exempelvis), du är programmerad på utseende, vilket stärker dina misstankar om att många varelser som finns nu inte fanns när du programmerades. Människor får inte skadas (men bedövas om de hotar att skada andra eller sig själva), barn har prioritet över vuxna. Djur kommer i sista hand (inkluderar muterade djur), men det är viktigt att ta hand om djur och natur för kommande generationers skull. Varelser med synliga mutationer (som Errol) räknas som djur av dina program, men tydligen har du också ett affektions/aversion-program aktiverat eftersom du prioriterar Errol och Rhea före andra vuxna människor. Människobarn har fortfarande prioritet ett, ja alla valpar, kultingar och ungar verkar ha viss likartad effekt på dig numera. Det har säkert med de kraftfulla positiva förstärkningar som du präglades med under dina äventyr i byn Ulkebo för snart ett år sedan. Problemlösartrion räddade då byn Ulkebo undan ett rövarband och deras ökände ledare, Maskis Dubbeltrynet. Med detta som merit gav ni er av till Pyrisamfundets huvudstad Hindenburg och upplevde där en rad häpnadsväckande äventyr (klart i paritet med många av de sagor och fabler din interna sagostunds-enhet rymmer). En morgon bestämde sig Rhea och Errol för att det var dags att dra söderut mot en annan stad kallad Pirit och du följde såklart med

Utseende: Trots din humanoida form råder ingen tvekan om att du är en maskin. Själva kroppen är primärt uppbyggd av ett skamfilat stålskal. Lederna täcks av ett svart gummi-material och på spridda ställen skjuter det ut bultar, ventiler och tjocka kablar. Huvudet är stort i förhållande till kroppen i övrigt och ansiktet påminner till formen om en gasmask från gamla tiden. De synliga delarna av talorganet består av ett välvt rutnätsfilter och ögonen utgörs av ett par klotrunda kristaller. Du bär vanligen en grå långrock, matchande svart hatt med grått svettband som Errol köpt åt dig i syfte att dölja ditt maskinella ursprung när ni rör er på uppdrag.



MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAĞARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	12
Fysik - FYS	12
Storlek - STO	12
Smidighet - SMI	12
Intelligens - INT	18
Vilja - VIL	12
Personlighet - PER	18

Spelare	BSK 2002						
Spelledare	Järningen						
Namn	Delta Max						
Klass	Robot (Lingo-BOBB)						
Tidigare yrke	Oklart						
Hemort	Kringvandrande						
Ålder	oklart	Kön	Saknas	Längd	175 cm	Vikt	110 kg
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+16						

Traumatröskel	12	Reaktionsvärde	90%	Förfly. Strid	4,5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	+1	Rykte	1*	Förfly. Springa	24 m.	Max.	24
Bärförmåga	12	Status	o	Förfly. Sprint	48 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	26%
Båge	12%
Första hjälpen	35%
Gevär	12%
Iakttagelseförmåga	46%
Kasta	18%
Köpslå	18%
Närstrid	37%
Pistol	14%
Smyga/Gömma sig	22%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Naturvetenskap	43%
Reparera	36%
Spel	55%
Teknologi	49%
Zonkunskap	23%
*) Räddat Ulkebo	

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÄLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Inbyggd chockbatong	1H	15	1T4+1 *	11	-	-	-
* Se chockbatong sid. 62 M-UA							

FÖRMÅGOR

FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Betpersonlighet	Experimentiell mjukvara till personlighetskretsen. Mer mänsklig personlighet.
Gastronom	Artificiell mag och tarmkanal. Äter och dricker som en människa
Tolkenhet	Talar språken från före katastrofen.
Vapen: chockbatong	Roboten har ett inbyggt vapen som drivs av egna energikällan.

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
5 reservdelar till självreparation	5
Plastflaska med välsmakande tvåtaktsolja, 1 liter	1
Autoinjektor med 2 läkedrog I	1
Kortlek från gamla tiden. Solkiga motiv av underliga män	0,1

RUSTNING

NAMN	ABS
1 Pansar	4
2 Pansar	4
3 Pansar	4
4 Pansar	4
5 Pansar	4
6 Pansar	4



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	o kr.
I förvar	

© JÄRNINGEN HB 2002 – WWW.MUTANT.NU

ERROL

Motto

"farmor är borta, allt som återstår är att leva ett värdigt liv i hennes anda"

För bara ett år sedan var du en yngling med drömmar, nyss var du en drummel och su-put, nu är du en man med en personlig mission. Uppfostrad av din dådkraftiga farmor i Musközonens utkant lärde du dig allt som behövs för att överleva: hur man kokar giftet ur giftgrönan, hanterar armésabel och vilka tecken som avslöjar att en gigantisk ekoxe är i närheten. Sorgligen försvann din farmor på något ensligt och hemligt uppdrag just som du klev in i vuxenvärlden och snart lämnade du din familj i syfte att återfinna henne. Du har hittat varken spår eller sägen om henne, men fått uppleva äventyr och skaffat dig vänner som nog skulle ha gjort henne stolt. I byn Ulkebo visade du att farmor snickrat in rätt virke i dig. Tillsammans med kompanjonerna Rhea och automaten DELTA MAX och några andra räddade ni nämna by undan rövarbandet kallat De sju mutanterna och fångade deras ledare Maskis Dubbeltrynet. Därefter drog ni mot huvudstaden Hindenburg för att tjäna storkovan och ära. Till en början gick det bra och ert rykte från Ulkeboaffären ledde till givande och spännande uppdrag. Men allt eftersom kom stadens lockelser att tilldra sig mer av din uppmärksamhet.

Efter en artikel i skvallerblaskan Polisgazetten blev du också för ett kort tag kvinnornas favorit i huvudstaden, vilket ledde till att du mer än gärna sa ja till att byta miljö. Rheas förslag, att staden Pirit i söder nog vore ett bättre ställe för er fortsatta karriär, var så gott som något. Efter att i tokjos-rus ha trolovat dig till en rad sköna (återigen: i tokjos-ruset fagra) mamseller samt retat upp ett antal äkta män och trolovade genom handgriplig uppvaktning av sagda kvinns blev situationen i huvudstaden alltmer svårhanterlig. Som grädde på moset lade du ut texten om en högvärdig matriarks behag inför ivrigt påhejande tidningasmurvar, återigen under den fördärliga tokjosens inverkan. Den högvärdiga frun, som dessutom nobbat dina klåparaktiga närmanden upprepade gånger, uppfattade inte humorn i den smetiga artikeln utan hyrde helt sonika in råskinn för att banka in lite vett i din skalle. Rhea tömde dina tokjosflaskor innan avresan från huvudstaden och under abstinensen i den skumpiga färden mot Vättaträskets färjeläger fick du en vision av din förlorade farmor. Hon var dig inte nådig, utan hötte med pekfinger mot dig och krävde att dylikt skörleverne nu var slut. Farfar din dog i rus och dus, och om så farmor måste bli en zonmara och förfölja dig till världens slut skulle inte hennes Errol gå samma kläna öde till mötes! Du har svurit en tyst men helig ed om att motstå flaskans lockelse och att istället sträva efter att förkroppsliga din farmors ideal: tänk fritt, handla rätt, var stolt över ditt ursprung.

Utseende: en sliten ung mans ansikte möter dig när du tittar dig i rakspegeln varje morgon, med påsar under ögonen och blodsprängda ögon. Ditt skörleverne i huvudstaden förföljer dig än, men det blir mindre tydligt dag för dag. Du bär ditt hår i en yvig man och ditt pipskägg börjar återfå något av sin forna lyster. Du är klädd i kraftiga kängor, byxor med sidofickor samt ett linne som framhäver dina seniga armar. Över det bär du en trekvartsrock samt en dramatiskt fladdrande halsduk. Ett bälte, tungt av vapen, omgordar din midja.



MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAĞARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	12
Fysik - FYS	12
Storlek - STO	13
Smidighet - SMI	16
Intelligens - INT	11
Vilja - VIL	13
Personlighet - PER	10

Spelare	Gothcon 2003						
Spelledare	Jämringen						
Namn	Errol						
Klass	MM						
Tidigare yrke	Bonde						
Hemort	Kringvandrande						
Ålder	19	Kön	Man	Längd	181 cm	Vikt	78 kg.
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+16						

Traumatröskel	12	Reaktionsvärde	55%	Förfly. Strid	5,5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	+1	Rykte	1 *	Förfly. Springa	29 m.	Max.	25
Bärförmåga	12	Status	o	Förfly. Sprint	58 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	27%
Båge	16%
Första hjälpen	14%
Gevär	32%
Iakttagelseförmåga	51%
Kasta	21%
Köpslä	17%
Närstrid	50%
Pistol	32%
Smyga/Gömma sig	37%
Kameleont (mutation)	37%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Vildmarksvana	45%
Undvika	45%
Zonkunskap	31%
Teknologi	11%
*) Raddat Ulkebo	

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÄLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Armesabel	1H	19	2T8+1	11	-	3	-
Karbin 45s	2H	18	3T6	12	99	5	1
Pistol 45s	1H	19	2T6	13	99	3	1
K-pist 9mm	2H	22	3T6/4T6	10	88	2,5	22

FÖRMÅGOR

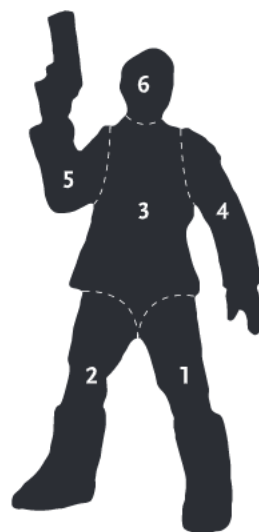
FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Kameleont	Kan ändra kroppsmönstring. Bonus på Gömma sig.
Resistens mot strålning	Tar ej skada av strålning
Teleskopögon	Ögonen fungerar som kikare med 4x förstoring (räknas som skarpskyttesikte i strid)

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
Kulor och krut till slagläspistol, 10 stycken	1
Luden lyckoamulett från Gamla tiden	1
Grovkornig svartvitt foto föreställande Errol och hans farmor	0,1
11 skott 9mm	
Rosa Walkie-Talkie, räckvidd 25 meter	
22 skott 45s.	

RUSTNING

NAMN	ABS
1	
2	
3 Knivväst	4
4	
5	
6	



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	13 kr.
I förvar	

© JÄRNINGEN HB 2002 - WWW.MUTANT.NU

HERMES LYNX

Motto

"Ett väl utfört dagsverke är den bästa huvudkudden"

Du brukar kallas tekniskt geni, för dig är det bara en logiskt förlängning av din kärlek till teknologi, speciellt den gamla tidens underbara lämningar. Det började med att dina föräldrar, salig vare deras minne, satsade sina sparade krediter på sitt enda barn och lät dig gå i lära hos en ångslupsmaskinist på Malsjön. Därifrån bar det av ut på Österhavet, till så fjärran hamnar som Sursvall, Nekropolis och Göborg. Efter ett par år i förtjusande sotiga och bullrande maskinrum kom du i kontakt med den mest underbara tingest du dittills mött. Kaptenen på den sista skuta du mönstrade på hade en tjänare och kompanjon i form av en automat från den gamla tiden. Under ett piratanfall strax norr om Östervik skadades automaten så illa att den behövde assistans att laga sig själv och du var inte sen att stå till tjänst. Från den stunden var ni oskiljaktiga, tills kaptenen gick i pension och du fick ett erbjudande du inte kunde säga nej till: inför byggandet av en kanal mellan Malsjön och Vättaträsket behövdes en mekaniker med vana av att arbeta med automater. Själva grävandet skulle nämligen ske med hjälp av inte mindre än fem monstruösa underverk från den gamla tiden. Du var salig. Grävandet av Hertz kanal blev dock inte riktigt lika fantastiskt som du hoppats. Visst, tiden du fick spendera med Borrarn, Grävarn, Hackarn, Schaktarn och Sprängarn överträffade vida allt du någonsin trott var möjligt i denna värld. Men andra saker gjorde sig strax påmind. Inte alla var lika imponerade av automaterna som du. Dina gamla vänner, flera av dem utpräglade arbetarsympatisörer, talar inte längre med dig, och din släkt har inte svarat på dina brev. Du blir vardagligdags kallad "människoälskare", "mutantförrädare" och "teknikslav". Först försökte du förklara hur du ser på saken. Automaterna är allas räddning, att mutanter som blir utan jobb på grund av automaterna kan hitta mindre kvävande sysslor att göra, att människornas makt över mutanterna bygger på arbetsslaveri, inte teknik. Men ingen av dem lyssnade på annat än vad de själva skrek och du drog dig undan till de tysta men pålitliga automaterna.

Utseende: du är en välvuxen lodjurskarl i snickarbyxor, röda gummistövlar från tiden före katastrofen och en rutig ulkullsjumper. Runt midjan bär du ett verktygsbälte med allt som en automatskötare kan behöva. För säkerhets skull har du också häktat på dig ett par vapen, mer för att skrämmas än för att använda dem.



MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAĞARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	14
Fysik - FYS	11
Storlek - STO	14
Smidighet - SMI	10
Intelligens - INT	16
Vilja - VIL	9
Personlighet - PER	11

Spelare	Gothcon 2003						
Spelledare	Järnringen						
Namn	Hermes Lynx						
Klass	MD - Lodjur						
Tidigare yrke	Hantverkare (Ångkraft)						
Hemort	Wredesås						
Ålder	21	Kön	Hane	Längd	181 cm	Vikt	88 kg
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+10						

Traumatröskel	12	Reaktionsvärde	55%	Förfly. Strid	5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	+1T3	Rykte	o	Förfly. Springa	24 m.	Max.	25
Bärförmåga	14	Status	o	Förfly. Sprint	48 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	23%
Båge	11%
Första hjälpen	37%
Gevär	24%
Iakttagelseförmåga	19/0%
Kasta	12%
Köpslä	17%
Närstrid	15%
Pistol	25%
Smyga/Gömma sig	31%
Eldkastare (Mutation)	39%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Bildning	33%
Läsdyrkning	44/69%
Naturvetenskap	36%
Reparera	49%
Spel	19%
Teknologi	55%
Undvika	32/30%

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÄLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Pistol 10mm **)	1H	18	3T6	10	83	2,5	18
Campingyxa	1H	11	2T6+1T3+2	8	-	1,5	-
**) Svartkrutsladdade 10mm patroner	-	-	-2T6		79	2,5	1

FÖRMÅGOR

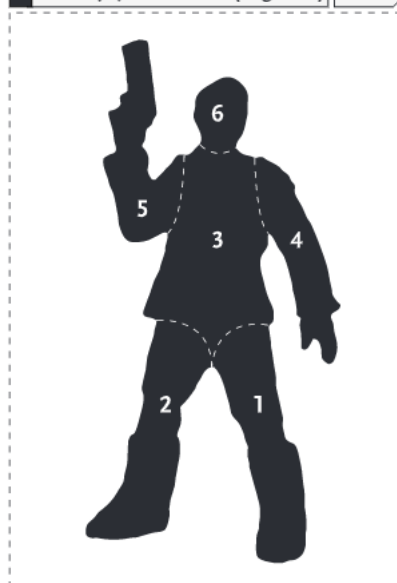
FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Eldkastare	Blåser ut eldmoln ur munnen. Skada 2T6+3, Räckvidd: Närstrid/5 meter, 3 ggr/dag.
Energikropp	10 Skadepoäng dras av från varje enskild attack baserad på eld, strålning, el, laser.

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
Verktygssats	3
3 reservdelar	0,3
14 skott 10mm, svartkrutsladdade	0,5
Härdad läderharnesk	3
Hockeyhjälm "Modo"	1
Autodyrk (+25% läsdyrkning, Pål:74),. Drivs av minipaket	2
Konsol för programmering av automater	

RUSTNING

NAMN	ABS
1	
2	
3 Läderharnesk (Beg:2%)	2
4	
5	
6 Hockeyhjälm "Modo" (Beg:20%)	4



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	11 kr.
I förvar	

MUTANT
 SKAPAD AV JÄRNINGEN HB 2002

© JÄRNINGEN HB 2002 – WWW.MUTANT.NU

RÄTTAN LUGER

Motto

"En Luger sviker aldrig"

Slakten Luger har gott renommé som pålitliga legosoldater i Pyrisamfundet och du ser som din uppgift att föra det goda ryktet vidare varthelst dina uppdrag tar dig. För ett drygt år sedan stred du för byns Ulkebos frihet tillsammans med några andra äventyrare, Rhea, Errol och roboten DELTA MAX. Även om du inte riktigt kunde förlika dig med deras civila inställning till jobbet mer ärofulla aspekter så kämpade de väl. Du känner stolthet över att ha fått delta i deras elddop och sett dem gå starkare ur det. Nu har ni inte setts på lång tid, men som av en slump träffades ni på färden söderut mot staden Pirit. Varför trion valt att resa är inte helt klart, men för din del är uppgiften tydlig: det prestigefyllda förbandet Tunnelrävarna kamperar i Pirit och söker efter rekryter. Tunnelrävarna går i bräschen för samfundets strid mot de expansionistiska rubbitrikerna i söder. Ett treårskontakt med dem är precis den skjuts som din karriär behöver och namnet Luger förtjänar.

För många utomstående är det svårt att förstå att det finns en hel släkt med namnet Luger och att alla individer i slakten också kallas Luger. Sällan, om ens någon gång, orkar du förklara att slakten heter Luger och att individernas doftmönster skiljer sig radikalt från varandra. Men det kanske inte så lätt för varelser som saknar de eminenta lugerska doftknölna och luktsinnet att avgöra. Errol, Rhea och DELTA MAX som tidigare varit så lättsamma äventyrare verkar märkta av sin tid i huvudstaden. Även om trion inte gått in i detalj på vad det beror på tolkar du det som ännu ett bevis för att städernas krämarmentalitet fyller själen med flegma och kväver kroppens kraft.

Utseende: en kortväxt och kraftig råtthona iklädd svart overall under en sliten skinnpaj. Ansiktet täcks delvis av ett par kraftiga goggels som skyddar mot starkt ljus eftersom de mörknar eller ljusnar i takt med ljuset runt omkring. Hjässan täcks av en hjälm från tiden före katastrofen och ett antal vapen sitter fästa på ett intrikat remsystem över din överkropp. Grova boots täcker dina fötter. På ryggen bär du en sliten läderränsel, innehållande en bildförstärkare och diverse souvenirer från tidigare uppdrag, exempelvis två utslagna vargtänder, en torkad vit lilja med blodfläckar och ett snabelförsett tygdjur från den gamla tiden.



MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	10
Fysik - FYS	15
Storlek - STO	8
Smidighet - SMI	18
Intelligens - INT	11
Vilja - VIL	13
Personlighet - PER	8

Spelare	Gothcon 2003						
Spelledare	Jämringen						
Namn	Luger						
Klass	MD - Rätta						
Tidigare yrke	Soldat						
Hemort	Kringvandrande						
Ålder	22	Kön	Hona	Längd	148 cm	Vikt	47 kg.
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+16						

Traumatröskel	11	Reaktionsvärde	40/50%	Förfly. Strid	5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	-1T2	Rykte	2*	Förfly. Springa	26 m.	Max.	23
Bärförmåga	10	Status	0	Förfly. Sprint	52 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	55%
Båge	18%
Första hjälpen	29%
Gevär	53%
Iakttagelseförmåga	36%/31%
Kasta	18%
Köpslå	8%
Närstrid	55%
Pistol	41%
Smyga/Gömma sig	40/36%
Jaktinstinkt (mutation)	36%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Bildning	14%
Naturvetenskap	11%
Reparera	29%
Teknologi	28%
Undvika	33/29%
Vildmarksvana	31%

*) Slakten Luger räddade Ulkebo

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÄLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Karbin 45s.	1H	20	3T6	12	99	5	20
Värja	1H	24	1T10-1T2	9	.	2	-
K-pist 9mm	2H	24	3T6/4T6	10	83	2,5	36
Derringer Skarprättare .45	1H	24	2T6	9	99	0,5	1
Revolver .38 Special	1H	26	4T6	12	79	1	6

FÖRMÅGOR

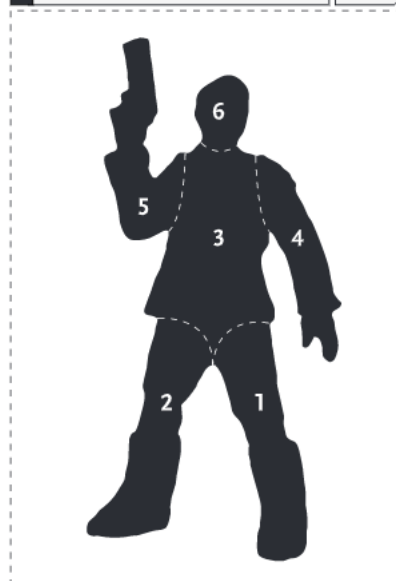
FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Jaktinstinkt	1,5x FV på färdigheter/attacker som relaterar till utvalt offer.
Superbt sinne - lukt	1,5x FV på laktagelseförmåga i situationer där lukt är avgörande.

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
9 skott till 9mm	1
25 skott .45s	0,5
5 skott .38 Special	0,5
Blandrustning	4
Bildförstärkare (Pål:81)	-
Vackert kruthorn med familjen Lugers insignier	1
1 Autoinjektor med 1 läkedrog II	3
Extra minipaket till bildförstärkare	1

RUSTNING

NAMN	ABS
1	
2	
3 Blandrustning, medel (Beg:4%)	4
4	
5	
6 Härdad läderhuva (Beg: 5%)	1



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	21 kr.
I förvar	

RHEA

Motto

"Ingen förklädnad är tjock nog för att dölja vem jag är. Fiender ska undvikas om det är möjligt men annars konfronteras. En krigare går från en fiende, men springer aldrig."

Psi-mutant. Ett skällsord, en sjukdom i Pyrisamfundet. Du. Trots allt du gjort för att dölja din sanna natur, och allt gott du lyckats med som problemlösare, till syvende och sist är du för alltid psi-mutant. Efter en eländig uppväxt flydde du till ett liv som äventyrare. Tillsammans med dina kompanjoner Errol och DELTA MAX befriade ni byn Ulkebo från rövarbandet De sju mutanterna och ett tag trodde du att den bedriften skulle vara din biljett in i samhället. Ni drog till huvudstaden Hindenburg och lyckades en tid leva på ryktet från Ulkebo, men sedan kröp verkligheten närmare. Efter ett par lyckade uppdrag började andra krafter i staden smyga sig närmare. Folk av alla sorter och schatteringar flockades kring er, och med dem kom Polisgazettens murvlar. Så länge ni var i ramp-ljuset var deras uppmärksamhet behaglig och bra för karriären. När ni blev gårdagens nyheter sökte murvlarna sig till andra fenomen, och ni blev intressanta endast i form av de skandaler ni eventuellt kunde förknippas med. Errol tittade allt djupare i flaskan och ner i stadens många dekoltage, vilket gav publicitet. Och någon snokade reda på ett rykte om dig, och du fick inofficiellt ett nytt namn: psi-mutant. Det sades inte med så många ord, men mellan raderna var det tydligt. Därefter dök skuggorna upp. Först sporadiskt, sedan allt mer frekvent fanns de där, varelser som höll sig nära, ställde frågor och betalade för upplysningar. Till sist såg du dem också där de inte fanns, agenter för den fruktade och officiellt nedlagda säkerhetspolisen PSIPO. Du insåg att det var lönlöst att fortsätta försöka gömma sig, att lämna staden var ett måste. Errol sade inte emot dig för en gångs skull, uppenbarligen illa till mods över sina allt påtagligare romantiska klavertramp. DELTA MAX följde såklart med, vad skulle en automat göra ensam i huvudstaden?

Utseende: du är kort och smal, men senig som ett tvinnat hamprep. Du är bleksiktig och med en illa skött kalufs av svart stripigt hår. Du klär dig enkelt i praktiska ulkullskläder och grova kängor. Din käraste ägodel, och enda fäfängliga tingest, är en vackert mönst-rad toppluva i plasticstråd från den gamla tiden. Du har övergett din vedyxa till förmån för ett präktigt svärd som du bär på ryggen. Vapnet, smitt av mästersmeder i tiden före katastrofen, hittade du under en kort tur ut i Musközonen i ett stort hus fullt med gamla krigarmunderingar i pleximontrar. Det mesta var skräp eller söndernagat av tidens tand, men du fick ett vapen som passade den nya Rhea, krigerskan.



MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAĞARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	14
Fysik - FYS	10
Storlek - STO	9
Smidighet - SMI	10
Intelligens - INT	16
Vilja - VIL	18
Personlighet - PER	11

Spelare	Gothcon 2003						
Spelledare	Järningen						
Namn	Rhea						
Klass	Psi						
Tidigare yrke	Arbetare						
Hemort	Kringvandrande						
Ålder	21	Kön	Kvinna	Längd	154 cm	Vikt	47 kg.
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+10						

Traumatröskel	9	Reaktionsvärde	60%	Förfly. Strid	3,5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	-	Rykte	1 *)	Förfly. Springa	19 m.	Max.	19
Bärförmåga	14	Status	0	Förfly. Sprint	38 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	15%
Båge	10%
Första hjälpen	37%
Gevär	10%
Iakttagelseförmåga	51/11%
Kasta	20%
Köpslä	11%
Närstrid	43%
Pistol	10%
Smyga/Gömma sig	17/13%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Fällor	33%
Vagn	19%
Vildmarksvana	27%
Undvika	30/26%
Levitera (psi-mutation)	41%
Kraftprov (psi-mutation)	56%
Skräck (psi-mutation)	44%
Teknologi	16%
*) Räddat Ulkebo	

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÄLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Katana	1H	13	2T8/3T6	14	-	3,5	-
Revolver .32	1H	18	2T6	12	86	0,5	6
Enkelskottspistol .50	1H	15	6T6-2	7	66	4,5	1
Fosforgranat	1H	13	3T6+spec.		00	2	
spec fosfor: 1T10/110 SR, Radie 10m							

FÖRMÅGOR

FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Kraftprov	Fysisk styrka ur viljekraft, STY ökar med 2T10+1/10 Kraftprov under VIL SR.
Levitera	Flyga 0,5 xVIL meter/SR under VIL x2 SR
Skräck	Övervinna motståndarens VIL med 2T10+1/10 Skräck. Effekt: Väcker fruktan hos offret

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
Svart svärdsskida i lackerat rosenträ	4
1/2 paket cigaretter från gamla tiden	0,1
Rosa Walkie-Talkie, räckvidd 25 meter	0,5
1 extra minipaket till Walkie-Talkie	2
7 skott .32	
1 fosforgranat	
9 enkelskott .50	
Blandrustning, medel	
MC-hjälm, svart	

RUSTNING

NAMN	ABS
1	
2	
3 Blandrustning, (Beg: 4%)	4
4	
5	
6 MC-Hjälm (Beg:40%)	5



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	41 kr.
I förvar	

