

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE



MIDNATTSVATTEN

LINCON 2003

Innehåll

Detta har hänt	4
Bakgrund	5
Översikt	5
Grupper & Falanger	5
Strapatssällskapet	5
Herr Schwartz och hans mannar	6
Agentfalangerna	6
Väktarna	6
Piraterna	6
De obundna	7
Tematiserade akter	7
Scenariot i punktform	7
Tema I: Allmänt	7
Tema II: Adrians dilemma	11
Tema III: Agentkriget	13
Hjulångaren Fru Paljett	15
Översikt	15
Undervåning	15
"Mark"nivå	15
Övervåning	16
Soltak	16
Karta	17
Spelldarpersoner	19
SLP per falang	25
Nya Mutationer	25
Speladokument	26
Rollpersonerna	27

Skrivet av **Mattias Johnsson**
 Grafisk form **Christian Sabe**
 Illustrationer **Erik "Esa" Sandberg,**
Martin Bergström
 Kartor: **Johan Normark**

Järnringen 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 Järnringen.

MIDNATTSVATTEN

"Höstskymningen har anlänt till Vättaträsket, tillsammans med den kyliga kvällsluft som lockar dimman att komma krypande mellan kobbar och skär. Den praktfulla hjulångaren Fru Paljett glider sakta fram över träskets svarta vatten; klyver varsamt dyn framför sig och sänder små glittrande irrbloss över ytan, där den reflekterar skutans lanternor. Skovelhjulen arbetar sövande rytmiskt och ur rökgångarna stiger blandningen av ånga och sot, i jämnt takt mot en rodnande aftonhimmel. För passagerarna väntar några händelserika dygn. Det svarta vattnet speglar en skuta som hyser många mörka hemligheter och som förborgar intriger lika snåriga som träskets slingrande rotsystem. Än så länge är hemligheterna säkra och intrigerna i träda; lugnt vilande bakom spända gester och nervösa skratt. Men ju närmare midnatt passagerarna färdas, och ju svartare vattnet omkring dem blir, desto större är också risken att ytans spegling hastigt skiftar form till att visa något annat: ett drama där liv står på spel och där hemligheter avslöjas, en efter annan. Vad som än sker står en sak klar – historien är bara en av många som speglats av Vättaträskets midnattsvatten."

Midnattsvatten är ett äventyr till MUTANT – UNDERGÅNGENS ARVTAGARE skrivet för LinCon 2003. Hjältarna från konventsäventyren "De sju mutanterna" och "Döden på Hertz kanal" är tillbaka och har, tack vare Errols nyfunne vän Victor Soltär, blivit inbjudna på Strapatssällskapets ångbåtsfärd i Vättaträsket. Sällskapet i fråga har för vana att varje år utdela kalla krediter till stöd för intressanta upptäcktsfärder i zon- och vildmarksområden. Med herr Soltärs hjälp har Errol och Rhea författat en ansökan om finansiellt stöd för en zonexpedition till Möken och det är nu på båtfärden som det skall avgöras huruvida de får pengarna eller inte.

Scenariot Midnattsvatten utspelar sig nära nog uteslutande ombord på hjulångaren Fru Paljett. Häpnadsväckande händelser avlöser varandra i snabb takt under äventyrets första skede, varpå RP får en chans att bringa klarhet i oredan. Om allt går som det skall avslutas scenariot med buller, bång och en stor dos mäktiga PSI-krafter.

Det går förstås utmärkt att spela äventyret annat än i anslutning till turneringen på LinCon 2003 – exempelvis mellan deläventyren Huvudjägarna och Knegarfurstens sorti i kampanjen Undergångens arvtagare. I sådana fall måste dock SL fundera noga över hur att introducera RP till plotten. Ett förslag kan vara att de hyrs med på båtfärden som prestigetunga vakter. Deras tidigare äventyr och strapatser kan ha gjort dem kända som dugliga personer, vilket i sin tur lockat Strapatssällskapet att hyra in dem som försvar mot träskets farligheter. Eventuellt kan tipset ha kommit från Larry André på Kollegiet för Bättre Vetande i Pirit, ifall RP stött på denne tidigare. Ett annat sätt kan vara att mer direkt bland in dem i intrigerna. I det senare fallet skulle de kunna kontaktas av Victor Soltär (en av de RP som ingår i konventsturneringen). Denne har på egen hand snickrat ihop ett zonfararprojekt, som han nu vill att RP skall tala för och genomdriva, om Strapatssällskapet kan tänka sig att sponsra utfärden. På det sättet får SL chansen att skicka iväg RP på ytterligare ett äventyr, denna gång på jakt efter någon form av fornprylsfyndighet!

Ytterligare en tänkbar väg in i scenariot är att använda Midnattsvatten i en situation där RP själva planerar någon form av upptäcktsresa. När de undersöker vilka möjligheter som finns att erhålla pekuniärt stöd för expeditionen dyker strapatssällskapets namn upp, varpå RP kontaktar ordensfadern Gaston Gregorius Garibaldar. Midnattsvatten kan då bli porten in i en hel kampanj av upptäcktsfärder och äventyr. Låt i sådana fall RP under några spelmöten lägga upp planerna för sin expedition, genom att samtala med ärrade zonfarare, grubblande kunskapare och eventuella medfinansiärer. Till slut kan de till och med ha ekonomiska medel för att hyra en tremastad skuta och styra kosan mot ödemarkerna norr om Ume eller kanske till kontinenten.

Mycket nöje!

Järnringen

DETTA HAR HÄNT

Vid sju års ålder rycktes Adrian Schwartz från hemmets trygga härd, sedan att hans krafter över naturens bestar och växtlighet uppmärksammats av Vaktarna – ett löst samhället PSI-sällskap med Pyrisamfundets väl på agendan. (Se sid. 6.) Vaktaragenten Styxel Ehff, som senare kom att bli Adrians mentor, lade vantarna på den spåde psi-mutanten inför näsan på ett rekryteringsförband från Järnringen. I samma stund som Järnringens agenter knackade på dörren flydde Styxel bakvägen med den unge Adrian. En våldsamt jakt inleddes och bytesdjuren var flera gånger nära att infångas innan de nådde säkerheten i byn Ågrens Ulle, där Vaktarna hade ett bildningscenter för nya rekryter. Således lärde sig unge herr Schwartz mycket tidigt att frukta och avsky organisationen Järnringen och dess anhängare.

Under många långa år genomgick Adrian hårda provningar för att hårdas och lära sig att behärska sina förmågor. Som vuxen blev han och herr Ehff ett radarpar som gjorde många viktiga insatser, framför allt i de fall då diverse landsbygdssamhällen hotades av Järnringens intressen eller olycksbådande naturfenomen av olika slag. Bland annat ingick Adrian och hans ledsagare i den styrka som från skuggorna lyckades slå ned det femtontal hämnarenheter som Järnringen släppte lös i Nordholmia år 72, i samband med Den blodiga festivalen.

För nio månader sedan drabbades herr Schwartz av vad som i PSI-kretsar kallas en "massiv resonanschock" (dvs. Paradoxalt cellsönderfall), och därefter har han inte gått att känna igen. Värst av allt var att han helt plötsligt förnekade existensen av Järnringen och dylika människofientliga PSI-grupperingar. Under månaderna närmast efter skadan försökte han flera gånger övertyga sina vänner inom Vaktarna att deras kamp baserades på ett obehagligt missförstånd – ett missförstånd som varje år drabbade mängder av oskyldiga PSI-mutanter. Till slut gick det så långt att herr Schwartz försköts ur gemenskapen och skickades iväg från Ågrens Ulle, det samhälle där han levit i över trettiofem år. Vid det laget var han så deprimerad och modstulen att ingen av hans tidigare vänner kunde tänka sig att han någonsin skulle bli ett hot mot organisationen.

Men ack vad de bedrog sig. Redan på sin vandring mot civiliserade nejder bestämde sig den rättfärdige herr Schwartz att Vaktarnas "slakt på oskyldiga" måste få ett slut. Väl i Pirit tog han kontakt med myndigheterna och berättade vad han visste. Men de fäste ingen tilltro till hans uppgifter, då Vaktarna i allmänhet betraktas som en vandringssägen. Och han kunde självfallet inte förklara för polis- och militärmakten hur en åldrad och rödsvullen luffare satt inne med dylika hemligheter. I alla fall inte utan att röja sig själv och gå en säker död till mötes.

I stället för att nedslås lade han upp en ny strategi: Han måste få andra att "upptäcka" vaktarnas dolda tillhåll. Snabbt lade han sig till med en ny identitet – den landsflyktige Göborgaren och äremannen Glorian fon Brunwasser – och identifierade ett sällskap profit- och kunskapshungrande medborgare, vilka i hans ögon innehade den pondus och de kontakter som krävs för att göra sig hörd bland den civiliserade världens beskyddare. Nu återstod bara att dirigera sällskapets kunskapare till Ågrens Ulle och Frykens Ed – två av de platser i Pyri där Vaktarna har mer permanent verksamhet

– för att planen skulle gå i lås. Tyvärr visade sig detta svårare än väntat. Och vad än värre är: Adrian Schwartz respektive Glorian fon Brunwasser har ådragit sig uppmärksamhet från såväl pyriska som göborgska säkerhetsagenter.

Adrian Schwartz sålde vissa av sina personliga tillhörigheter för att finansiera rollen som landsflyktig och välbärgad göborgare. Han gjorde detta på Schackara, där alla affärer registreras och inrapporteras till handelscheffen Levina Sommerlatts kontrollanter. Dessa fann föremålen som sålts – ett märkligt ID-kort och en ännu märkligare Mmokub – mycket intressanta och sände rapporten vidare till säkerhetstjänsten. Alltsedan denna transaktion, för ganska precis tre månader sedan, har Kapten Hyberwickle och hans tre underhugare följt herr Schwartz minsta rörelse.

Herr Schwartz nya identitet, Glorian fon Brunwasser, har å sin sida ådragit sig visst intresse från göborgska underrättelsespecialister på plats i Pirit. Detta helt enkelt genom att umgås med högt uppsatta personer i Pyrisamfundets administration. Duon Molly och Leopold har följt honom sporadiskt i några veckor, sedan de blev uppmärksamma på hans existens, i förhoppningen att de skall kunna säkerställa om deras vidlyftige "landsman" utgör ett hot eller inte.

Det som skulle bli en enkel affär har alltså blivit en intrikat härva som herr Schwartz inte riktigt är beredd på. Han vet inte med säkerhet att han är bevakad, men känner på sig att någon i skuggorna följer honom med blicken. Detta har gjort honom stressad och pressad – efter en halv mansålder i det fördolda är han mycket ovan att vara i intrigernas centrum. Samtidigt vägrar han backa: allt för många oskyldiga PSI-mutanter liv står på spel!

"Vaktarna, säger du?! Ja, det är väl med dem som med alla andra sagor. Bara barn kan väl vara sådana bebaskade tokdångar att de tror på snälla PSI-mutanter!"

Zebbe Tretow, tobaksodlare

BAKGRUND

Strapatssällskapet är en förening bestående av välbärgade handelsmän och entreprenörer från Pirit med omnejd. Sällskapets ordensfader, Gaston Gregorius Garibaldar, förfogar varje år över cirka 400 kronkrediter att strategiskt fördela mellan olika kunskapsprojekt. Under de senaste åren har sällskapet sponsrat flertalet utfärder, vilket bland annat utfallit i ett par nya manufakturverk som fabricerar produkter inspirerade av fornfynd – däribland muttern/bulten och den märkliga skruvtången. Inriktningen på de expeditioner de finansierar har alltså varit att göra upptäckter som i förlängningen leder till affärsidéer och tekniska framsteg. Och det är Kollegiet för Bättre Vetande (KBV) som bistått med experthjälp för att avgöra vilka av de inkomna bidragsansökningarna som har störst möjlighet att leda till upptäckter och som därmed bör beviljas.

Sedan Strapatssällskapet grundades för åtta år sedan har det aldrig varit några större tvister rörande vilka projekt som skall få bidrag. Man har helt enkelt litat på att Larry Andree och dennes vänner varit rustade att fatta rätt beslut. Men inför årets resursfördelning är läget mycket spant. Herr Garibaldar har nämligen blivit rejält betagen av den nyblivne, mycket karismatiska medlemmen Glorian fon Brunwasser. Tillsammans menar dessa att årets bidrag bör gå till två projekt som herr Andree redan utdömt som fruktlösa. Brunwasser menar sig dock ha ovedersägliga bevis för att betydande fornlämningar står att frambringa på de två platserna, uppbackad av den "oberoende kunskaparen" Angus Filiwatt. Hela historien har delat sällskapet i två läger, dels de som låtit sig charmas av fon Brunwasser och dels de som hellre litar på Larry Andree än på en göborgare i exil. Och då den penningssumma som skall fördelas är av betydande slag har historien givit upphov till en elakartad konflikt, vilken på sikt utgör en fara för sällskapets existens. Flertalet av de betydelsefulla bidragsgivarna har hotat att dra sig ur om inte herr Andree och dennes närmaste även i fortsättningen får råda som de mest tilltrodda experterna. Uttryckligen menar kritikerna att KBV alltid visat gott omdöme och därmed

starkt medverkat till den höga andelen lyckade expeditioner. Men självfallet låter sig många också påverkas av att de är personliga vänner med herr Andree och gärna ser att denne och hans kollegium även i fortsättningen erhåller betalningen på 50 kronkrediter för sin involvering i processen. Utan denna inkomstkälla skulle KBV förmodligen få banta sin verksamhet betänkligt.

Översikt

Scenariot Midnattsvatten utspelas nära nog uteslutande ombord på den lyxiga hjulångaren Fru Paljett. Förloppet kan sägas vara uppdelat i tre skeden: inledning, snokande och upplösning. Dessa är inte helt urskiljbara utan överlappar varandra i många stycken, men grovt sett består inledningen av ett antal mer eller mindre svårförklarliga händelser som RP får möjlighet att försöka reda ut. Det handlar om aktivt detektivarbete: samtal med personer ombord på båten, likväl som genomsökning av diverse hytter och andra utrymmen. På detta sätt närmar de sig systematiskt en förståelse om vad som egentligen pågår, varför de under upplösningen kommer att ha en viss mängd kunskaper vilka de kan använda som utgångspunkt när några av falangerna ber om hjälp eller assistans.

Också själva slutscenen är ganska svår att förutse, men sannolikt kommer den på ett eller annat sätt att involvera uppgörelsen mellan Adrian Schwartz och den väktare som sänts att oskadliggöra honom, en obehaglig typ vid namn Zlicaloo Zerb. RP står förmodligen på herr Schwartz motståndarsida, med eller utan assistenter, men kan faktiskt också fatta tycke för den manipulative och sorglige ex-väktaren. Hur som helst föreslås från konstruktörens sida att herr Schwartz på något sätt undkommer – skumpande på ryggen av en gigantisk vättatapur – då han kan visa sig vara en kul figur att låta RP stöta på senare under kampanjen. Under spel på konventet LinCon 2003 spelar dock hans eventuella flykt mindre roll. Där är huvudsaken att upplösningen blir effektiv!

GRUPPER & FALANGER

Nedan presenteras de urskiljbara grupper som befinner sig ombord på Fru Paljett, samt relationerna dem emellan. Vidare preciseras respektive falangs mål för att SL lättare skall kunna orientera sig i den flora av intriger som kommer att rullas upp under resans gång. En uppmaning till SL kan här vara på sin plats: läs in dig ordentligt på dessa falanger. Detta är särskilt viktigt på grund av scenariots öppna karaktär, där behovet att improvisera kan uppkomma flera gånger.

Strapatssällskapet

Strapatssällskapet består i dagsläget av tio personer; elva om man räknar Adrian Schwartz/Glorian fon Brunwasser. De tio har alltid stått på god fot med varandra, men det har förändrats nu när göborgaren trätt in i bilden med sin trollkraft över sällskapets ledare. Detta har givit upphov till två falanger: en som valt att lita på den charmige fon Brunwasser (GfB-falangen), och en annan som hellre ser att Kollegiet för Bättre Vetande kvarstår som de mest betrodda experterna (KBV-falangen).

Den förstnämnda falangen består av herr Garibaldar, makarna Vadau samt ordensfaderns kusin Everett Salmyack. Dessa har svårt att förlika sig med att det finns någon konflikt överhuvudtaget. Snarare ser de hela affären som ett utslag av "lite skilda åsikter". Herr Garibaldar själv förstår absolut inte den andra falangens upprördhet, utan menar att dessa i stället borde vara glada över att en så kunnig och charmant herre valt att ansluta sig till deras sak. Herr André i KBV har visserligen varit sällskapet till stor nytta tidigare, det erkänner han. Men samtidigt tycker han att det är på tiden att sällskapet provar något nytt och spännande.

Motståndarsidan utgörs av makarna Spjuwerth, Esbjörg Anker och gamla fru Jyckelborr. Dessa ser mycket allvarligt på situationen. Framför allt makarna Spjuwerth, som är de minst förmögna i sällskapet och följaktligen betraktar sitt monetära bidrag som allt för stort för att "slarvas med". Tillsammans har de fyra lovat varandra att inte ge sig förrän sällskapet följer KBV:s riktlinjer och omdömen.

Vid sidan av dessa står RP:n Victor Soltär som har svårt att bestämma sig och dessutom anses vara partisk på grund av sin vänskap med Errol, samt fru Bettan Anker vilken mest bara är full.

Herr Schwartz och hans mannar

Adrian Schwartz har tre underhuggare med på resan: Zonfararna Tudor och Omar, samt skådespelaren Marocco Statin vilken iklätt sig rollen av kunskaparen Angus Filiwatt. Ingen av dessa känner till herr Schwartz/Brunwassers historia utan ser honom som en excentrisk rikeman men lite grådassigt mjöl i påsen. De känner inte heller till varandra och har aldrig träffats innan de kliver ombord på Fru Paljett. Att de har blivit anställda för att lura och manipulera ser de inte som något problem, då herr Schwartz/Brunwasser försäkrat dem om att han har säkra bevis för att de utfärder han förespråkar kommer att ge resultat. Det är bara det att han behöver hjälp att övertyga de klentrogna sällskskapsmedlemmarna.

Dessas mål är naturligtvis att de projekt som presenteras av Tudor respektive Omar skall vinna gehör från sällskapet. Vidare är det självfallet viktigt att inte avslöjas. Herr Schwartz/Brunwasser har gång på gång, och i närmast hotfulla tongångar, påpekat det centrala i att ingen av dem misslyckas eller blir avslöjad. Särskilt den nervige skådespelaren Marocco Statin har tagit åt sig av detta.

Agentfalangerna

Med ombord på båten finns två säkerhetsagenter från Pyris armé samt två göborgska underrättelsespecialister. De förstnämnda har dessutom två av sina kollegor i närheten, sittandes i en pedaltrampad undervattensfarkost av senaste modell. Båda dessa falanger är av olika anledningar intresserade av herr Schwartz/Brunwasser, men kommer också under resans gång att upptäcka varandra med stridigheter till följd.

Den pyriska säkerhetstjänsten kom att intressera sig för herr Schwartz i samband med att denne avyttrade delar av de fornyfynd han anskaffat under sina år som väktaragent – bland annat ett pirattillverkat men fungerande ID-kort typ V samt en Mmokub innehållande en geografisk exposé över ett område i norra Ulvriket. Olyckligt nog gjorde han detta på Schackara där all handel inberättas till den kejsarliga administrationen, vilket fick till följd att en rapport hamnade på säkerhetstjänstens bord. Misstanken är att den självpåstådde göborgaren egentligen är en spion från Ulvriket som försöker använda Strapatssällskapet i syfte att stjäla fornyfynd från pyrisk mark. Agenternas uppdrag och målsättning är alltså att anskaffa bevis för att så är fallet och därefter nå kontakt med sina chefer i pedalbåten, och tillsammans med dem gripa spionen. För att underlätta uppdraget har kapten Ingo Mörth informerats om agenternas närvaro. Han har också skrivit under ett kontrakt där han lovar att bistå med all form av hjälp han kan uppbringa.

Göborgarna är två underrättelsespecialister som opererar relativt självständigt i piritregionen och som fått höra talas om den frikostige "landsmannen" Brunwasser via kontakter på KBV. Ombord kallar de sig Leopold och Molly och utgör Fru Paljetts serverings-, disk- och städpersonal. Dessa är självfallet oroliga att herr Brunwasser utnyttjar information anskaffad i Göteborg för personlig och pyrisk vinning. I första hand finns de med på resan för att studera den förrymde ädlingen närmare, men skulle det visa sig att han har något fuffens för sig är de inte främmande för att tillgripa våld!

Väktarna

Väktarna är en mycket löst sammanhållen grupp PSI-mutanter som verkar för att skydda mutantskindinaviens folk och få från fientligt inställda, psykiskt muterade element. Deras vaksamhet riktas självfallet först och främst mot Järnringen, men dessa är inte ensamma om att ställa till med dumheter. Exempelvis är det inte helt ovanligt att vanliga människor och mutanter råkar illa ut när de kommer i vägen för PSI-mutanter som drabbats av resonanseffekter. Organisationen har två platser i Pyrisamfundet med permanent verksamhet – sanatoriet i Frykens Ed mitt inne i Milaskogan, samt bildningscentrat i Ågrens Ulle på västkusten. Utöver detta är de spridda överallt, ensamma eller i små celler. Det är bara när riktigt stora katastrofer hotar som de sluter sig samman och bekämpar ondskan med gemensam kraft. Ett exempel på ett sådant tillfälle är "Den blodiga festivalen" i Nordholmia, där de kom något för sent för att hinna hindra katastrofen. (Läs mer om Väktarna i den kommande klassboken om PSI-mutanter)

Zlicaloo Zerb och Styxel Ehff har helt olika planer för den sinnesförvirrade herr Schwartz. Den förstnämnde ser i detta uppdrag en chans att vinna aktning inom organisationen och betraktar därutöver den före detta kollegan som ett reellt hot mot Väktarna. Så fort han fått sina misstankar bekräftade – att Adrian utgör en fara för Väktarna och i förlängningen för den mänsklighet han svurit att beskydda från vilseledda PSI-mutanter – kommer han att invänta ett lämpligt tillfälle och slå till med full kraft. Mot slutet av scenariot tycker han sig ha de bevis han behöver, och agerar följaktligen med eftertryck.

Mäster Ehff, en av de absolut mäktigaste medlemmarna i organisationen, ser det självfallet som mycket olyckligt att hans tidigare adept blivit skadad till själ och sinne. Och även han inser att Adrian är ett hot. Däremot anser han sig veta att den sjuke unge mannen går att rädda. Väktarna har ett sanatorium för dylika åkommor i Frykens Ed, där herr Schwartz kan få hjälp och vägledning för att så småningom återfå sansen. Dock vågar han inte närma sig sin adept personligen, då detta skulle kunna resultera i ett utbrott som skadar såväl honom själv som människor i hans närhet. Försiktighet är av nöden, och möjligtvis finns det några personer ombord som kan bistå honom i att få Adrian på bättre tankar; att söka hjälp.

Piraterna

Det är inte första gången som dessa pirater, med den hårdföre kapten Morrgan Schöckel i spetsen, använder taktiken att nästla sig ombord på skutor innan de lämnar hamn, för att därefter lättare kunna övermanna besättning och passagerare. Morrgan själv befinner sig ombord på piratskutan Hugskotte Skalldam, men har tre infiltratorer ombord, ledda av hans fru Marija vilken tagit anställning som servitris. De andra två, Amor och Saftan, arbetar som matroser och hjälper kapten Mörth med skötseln av skutan. Dessa tre är beordrade att vid ett lämpligt tillfälle ta kontroll över Fru Paljett genom att hota herr Garibaldar och därefter kalla på förstärkning med en signalraket. Den mindre prämen Hugskotte Skalldam, med kaptenen och ytterligare sju pirater, smyger sig sakta och omärkligt fram i den större skutans kölvatten. Piraternas mål är naturligtvis att råna passagerare och kapten Mörth på allt de äger.

De obundna

Förutom medlemmarna i ovanstående falanger och rollpersonerna finns det faktiskt ett antal personer med på färden som inte har något dolt motiv eller hämndlystet hjärta. Dels handlar det om Willemann Laars, vilken utsänts av kvv i syfte att redogöra för hur dessa resonerat när de bedömt ärendena. Dels är det zonfararna Gösta Gonzales, Wulfgang

Wunderhöög samt Seppo och Lana, vilka alla har lämnat in seriösa och väl genomtänkta zonfararprojekt (*se sid.8*). Slutligen gäller det vissa besättningsmän: styrman Looke samt den fantastiske kocken Skit-Arne Belugga och dennes kökspojke Berry. Den senare kommer visserligen att dras in i intrigerna, eftersom han länge levt i Östervik och tycker sig känna igen "kunskaparen" Angus Filiwatt därifrån.

TEMATISERADE AKTER

Händelserna ombord presenteras i teman som följer inbördes men från varandra fristående tidslinjer. Detta beror på att det är svårt att förutse hur RP kommer att agera på de inledande skeendena, och att deras göromål förmodligen kommer att påverka olika falanger på olika sätt. SL måste vara beredd att improvisera och hålla många trådar i luften samtidigt. Det kan dessutom vara så att vissa scener inte uppkommer alls på grund av RP:s agerande. Före själva genomgången av scenerna finns ett förslag på hur de kan komma att hänga ihop. Denna säger inte särskilt mycket i sig själv, varför det kan vara bra för läsaren/SL att hoppa lite fram och tillbaka mellan sammanfattningen och de nedan beskrivna scenerna.

Innan själva äventyret drar igång, i och med scenen "spelöppning", kan det vara lämpligt att SL berättar för spelarna hur resan förlöpt fram till dess. Den mycket lyxiga ångbåten Fru Paljett avseglar från hamnen i Pirit när solen står som högst och passagerarna ägnar de första timmarna åt att installera sig i sina hytter. Efter något timslag samlas medlemmarna i Strapatsällskapet tillsammans med de två kunskaparna för en inledande genomgång av projektansökningarna. Victor Soltär [RP] erhåller tillåtelse att i stället spendera tiden med sina vänner. Han har nämligen inte något att säga till om i ärendet, då han betraktas som partisk genom sin vänskap med Errol. RP sitter i sin hytt eller vandrar på däck, där de genom fönstren kan ana att stämningen är ganska upphetsad i rummet där medlemmarna samlats. Upprördheten är påtaglig om än på ett mycket städat vis. En lämplig introduktion kan vara att läsa upp narrativet på *sid. 3*.

Scenariot i punktform

- Äventyret inleds med välkomsttal och projektpresentationer (#1), varpå RP äter och minglar (#2). Kanske passar RP av någon anledning på att bege sig till övervakningen och passagerarnas hytter. (#11)
- Karmen Spjuwerth blir uppäten av ett åhlstim och RP hittar brevet som indikerar slitningar inom Strapatsällskapet (#6).
- Under natten stöter de ihop med agenterna i u-båten och kan se Zlicaloo Zerb sväva i träsket. Förslagsvis skymtar de även piraternas lykta mellan buskar och snår. (#3 & #12)
- Morgonen därpå inleds med mordet på Berry (#7), varefter en mycket skärrad samling gäster äter frukost i herr Ankers frånvaro.
- Mitt under frukosten slår Piraterna till (#4). De slås tillbaka och kaptenen samlar alla i salongen.
- Den berusade fru Anker börjar böla efter sin make och RP sänds ut för att leta rätt på honom (#13 & #5). RP tar tillfället i akt att söka igenom vissa hytter och liksyna Berry i kylrummet.

- RP lokaliserar herr Anker och återvänder med honom.
- Fru Paljett har skadats och maskinsköterna är försvunna, varför en livbåt sätts i vattnet. En gigantisk gäddbest reser sig ur djupet och sväljer hela livbåten med passagerare och allt, varpå paniken förvärras ytterligare (#8).
- Nu finns ett utrymme för RP att agera självständigt, att konfrontera folk med vad de tror sig veta eller helt sonika attackera en eller annan skummis.
- När SL anser att det passar utbryter dock skottlossning på skutan. RP hinner fram för att se serveringspersonalen dyka i vattnet och försvinna medan maskinsköterna återfinns döda i kaptenens hytt. (#14)
- Medan de undersöker scenen för skottlossningen tar Styxel Ehff kontakt med någon RP och ber dem om hjälp (#9). RP får en chans att locka Adrian Schwartz ut på landbacken. Lyckas det får de bevittna hur herr Schwartz omhändertags av sin läromästare, samtidigt som Zlicaloo Zerb attackerar. RP väljer sida eller retirerar (#10). Hur som helst lyckas Adrian Schwartz fly i den kalabalik som utbryter, på ryggen av en galopperande vättatapir.
- Lyckas de inte locka med sig herr Schwartz, eller om de struntar i att försöka, anländer löjtnant Hyberwickle med sitt kavallerihorn (#15). För att maximalt utnyttja situationen är det lämpligt att Zlicaloo anfaller i samma veva som löjtnanten kungör arresteringen av Adrian Schwartz. Åter igen lyckas herr Schwartz fly i kalabaliken.
- Slutet gott, allting mums!

Tema I: Allmänt

Det första temat täcker händelser som varken är kopplade till Adrian Schwartz och väktarna eller agentfalangernas agerande. I stället fokuserar avsnittet RPs kontakt med Strapatsällskapet, deras eventuella eftersökningar samt piraternas attack.

1. Spelöppning

Scenariot inleds i Kapten Bamses Salong på akterdäck – en fest- och matsal, luxuöst inredd i mörka träfärger – några timmar efter avgång från hamnen. Fyra av de fem matborden är redan dukade för 21 personer. Skinande kristallglas, vita dukar och vattenkaraffer tillverkade av forntida, repig och pastellfärgad plastics ger dukningen ett nästan magiskt skimmer. Borden har till och med dekorerats med finessrika moss- och lavarrangemang – herr Beluggas specialitet och kännemärke. RP ombeds sätta sig vid sitt bord varpå herr Garibaldar önskar alla välkomna och berättar lite kort om den årliga utfärdens historia – det är nu sjunde året som sällskapet ger sig ut på ångbåtsfärd. Därefter lägger han ut texten om årets resmål: ett forntida flygmaskinsvrak som hittades i dyn för sex månader sedan och som nu

baxats upp på en lite kobbe, med pekuniärt bistånd från Strapatssällskapet. Resmålet ligger två dagsrutter ut i träsket, i de otillgängliga västra sumpmarkerna, och fram till dess att målet siktas uppmanar han alla att äta gott, umgås och diskutera de expeditionsansökningar som sällskapet i år har att ta ställning till. På hemfärden är det meningen att penningarna skall fördelas. Efter detta lämnar herr Garibaldar ordet till en häpen Errol. Det är nu meningen att de bidragssökande zonfararna skall presentera sina tänkta projekt. [Spelaren som gestaltar Errol får naturligtvis ingen förvarning och han får ingen annan förinformatiön än att de planerar en resa till Möken!] Övriga projekt är:

- Gösta Gonzales tänkta utfärd till zonen Oz utforskade "västpassage", där han hoppas finna flertalet välbevarade fordonskroppar från den gamla tiden. Liknande fynd har gjorts i nära anslutning till passagen men enligt allmän kändedom är det ingen som ännu vågat sig in i själva passet. I alla fall finns inga rapporter om att någon varit där och tagit sig ut med livet i behåll, vilket mycket väl kan bero på att den allmänna kändedomen också gör gällande att västpassagen i Oz är urhem för den fruktade Bautodonten – större släkting till det i Pyri populära jakt-djuret Bauta Rafid.
- Wulfgang Wunderhöogs lågriskprojekt som innebär utgrävningar på en plats i den så kallade Regnbågsöknen, söder om Hugahult. Bolaget Rocko Majnings hackemän rapporteras ha funnit ett område som är särskilt tätt på fornyfynd, varför herr Wunderhöög ser projektet som en självklar succé.
- Seppo & Lanas expedition via fyra kända och genomsökta fyndplatser i Mozonen, där tidigare projekt funnit användbara prylar i form av mekarverktyg och byggnadsredskap, vilka betytt mycket för teknik- och konstruktörskonsten i riket.
- Tudors "väldokumenterat intressanta" utfärd till trakterna kring Frykens Ed, mitt i Milaskogen. Vittnesuppgifter från skogsmän och nomader gör gällande att det där finns mängder av glasskärvor i markerna, vilket indikerar att en nitisk utforskare har stor chans att finna välbevarade föremål av fornglas. Projektet backas upp att herr Filiwatt, som menar att mycket tyder på att trakterna kring Frykens Ed i forntiden varit känt för sina glaskonstnärer.
- Omars resa till Ågrens Ulle vid västkusten, norr om Uddezonen, där fiskebefolkningen berättar att glasskärvor sköljs upp med havets vågor. Kuststräckans många lömska grund samt glasbitarna talar för att ett eller flera skepp mycket väl kan ha gått på grund i området före katastrofen och ligger på botten i väntan på att plundras. Även detta projekt stöttas av Angus Filiwatt, vilken menar att liknande fynd gjorts både norr och söder om Ågrens Ulle. Dock av personer ur den grävlingbefolkning som normalt håller till väster om Skanderna, vilket förklarar att ingen i Pyri hört talas om detta.

2. Middag & Mingel

Samlingen följs av en hejdundrande festmiddag. De fem rätterna erbjuder visserligen ynkligt små portioner, och den som lyckas med färdigheten Bildning påminner sig att tallriken bör lämnas halväten. Det lilla som serveras smakar dock verkligen utsökt och måltidsdrycken flödar. RP sitter tillsammans med Zeppelina Jyckelborr och har möjlighet att fråga ut henne om sällskapet och deras möjlighet att erhålla bistånd. Självt är hon oerhört upprörd över att hon klumpats

ihop i samma hytt som herr Salmyack, vilken är känd för sitt myckna och högljudna snarkande. Och det hela blir inte bättre av att ordensfaderns nya kelgris, herr Brunwasser, fått en hytt för sig själv. RP tvingas höra både en och annan svordom angående detta innan de får henne att kommentera deras ansökning. Fru Jyckelborr bedömer deras chans att erhålla finansiering som mycket liten, eftersom "några av medlemmarna, med ordensfadern själv som frontfigur, tycks vilja gå på den däringa Filiwatts rekommendationer, trots att dessa avfärdats som nonsens av KBV". När de nått efterrätten utbryter ett bråk vid huvudbordet, där herr Garibaldar sitter tillsammans med makarna Spjuwerth samt herrarna Brunwasser och Filiwatt. Det har redan tidigare under middagen låtit lite upprört från makarna Spjuwerths håll, men nu dundrar det till på allvar. Karmen ställer sig upp och ryter att "skall affärerna fortgå på detta sätt är det nog dags att vi tar en allvarlig funderare rörande vårt fortsatta engagemang i sällskapet", varpå hon stövlar ut ur matsalen. Efter en kort stunds tystnad ber hennes man övriga gäster att förlåta henne, och följer efter mot hytterna till. När även han försvunnit utom syn- och hörhåll återupptas konversationerna och småpocket med maten. Efter middagen vidtar ett mer avslappnat minglande då RP har möjlighet att prata med övriga passagerare. Fru Jyckelborr kan tänka sig att följa med dem runt och presentera dem för dignitärer och zonfarare. Enligt de förstnämnda kan de få veta att deras chanser att erhålla medel är ytterst små – det tycks som om besluten, i allt väsentligt, redan är fattade. Skulle den spelare som gestaltar Errol dock ha presenterat något som SL bedömer vara högtintressant kan de i stället få höra att tre projekt tävlar om två priser: Omars, Tudors och deras eget. Herrarna Gonzales och Wunderhöög är mycket upprörda över det hela och undrar varför i hela friden de alls blev bjudna på utfärden om de ändå inte har någon chans till finansiering. Genom att utfråga olika passagerare vid detta tillfälle kan RP förslagsvis få reda på följande:

- Medlemmar i SS: RP kan under minglet få veta lite om falangerna inom Strapatssällskapet. Jyckelborr, makarna Spjuwerth och Esbjörg Anker antyder att det egentligen är herr Brunwasser som övertygat ordensfadern om vilka projekt som bör sponsras, vilket herr Garibaldar i viss grad medger. Medlemmarna är dock i allmänhet ovilliga att prata illa om varandra inför främlingar. De är mycket förtegn och tonar ned slitningarna så mycket de kan. "Lite bråk och ståhej får man alltid räkna med när pengar skall spenderas," som någon säger. Förtegenheten gäller särskilt Karmen Spjuwerth, vilken kommer tillbaka med sin man efter en halvtimme i hytten.
- Zonfararna: Att samtala med zonfararna ger RP intrycket att framförallt Omar avviker från de övriga. Resten talar gärna vitt och brett (om än med varierande grad av sällskaplighet) om sina projekt och skryter med hur säkert de kommer att ge utdelning, medan Omar snarast verkar besvärad. Såväl Tudor och Omar som herrarna Gonzales och Wunderhöög hänvisar också frekvent till de experter som står på deras sida. Den enda som är riktigt upprörd är Wulfgang Wunderhöög, vilken säger sig ha svårt att förstå hur bildade människor kan vara på väg att fatta så ostrategiska beslut.
- Kunskaparna: Båda kunskaparna framhåller att RP har liten chans att få del av de pekuniära medlen, om inte Errol gjort en fantastisk presentation, vill säga. I övrigt håller de

stenhårt på sina utvalda favoriter. Marocco/Angus mumlar morskt om hur säker han är på att glasfyndigheter står att finna i de båda områdena, medan Willeman Laars bedömer det kunskapliga intresset vara betydligt större i Göstas och Wulfgangs projektansökningar. Dessutom har den senare aldrig hört talas om glasfyndigheter vid Ågrens Ulle och Frykens Ed. Han framhåller visserligen att detta inte behöver betyda att sådana inte finns, men tycker också att frågan är irrelevant. Även om det finns välbevarat glas i mängder skulle han inte vara särdeles intresserad av det, då han hellre ser att Strapatssällskapet letar kunskaper än förmögenheter.

3. Nattdliga syner

Under den första natten finns en hel del intressanta iakttagelser att göra för den uppmärksamme. Följande procedur föreslås: För den RP som uttryckligen säger sig speja efter saker ute i träsket slås två slag på lakttagelseförmåga för varje timme denne är vaken efter 22.00, då merparten av passagerarna går till sängs. För övriga slås lakttagelseförmåga lika ofta, men med -25% på slaget. Om något slag lyckas, slå 1T4 eller välj något av nedanstående:

1. RP blickar ut över träskmarkerna just som en reva i det tjocka molntäcket gör att månlyuset skiner ned på en ensam gestalt, som ser ut att sväva över vattenytan ett hundratal meter öster om Fru Paljett. Gestalten är endast uttydbar ett ögonblick, men RP känner sig ändå helt säker på sin sak. (SL: Självfallet är det Väktaren Zicaloo Zerb som RP skådat!)
2. I det lilla ljus som Fru Paljetts utvändiga lanternor sprider över träsket tycker sig RP se märkliga rörelser i vattenytan, något tiotal meter från skutan. Något som liknar en stor sumptuva, med en grov stubbe uppå, glider fram över vattnet av egen kraft och lämnar små svallvågor i sitt spår. (SL: Vad RP ser är naturligtvis det kamouflerade periskopet/snorkeln på säkerhetsagenternas undervattensfarkost.) Lyckas RP exceptionellt bra (minst 50% i differens + lyckat slag på Teknologi) kan personen gissa sig till att det mycket väl kan röra sig om någon form av grov snorkelanordning.
3. RP tycker sig för några ögonblick se blinkande ljus i fjärran, som om en eld brann bortom magnråvetäckta kobbar i Fru Paljetts kölvatten. (SL: Det RP ser är ljuset från piratprämen Hugskotte Skalldam.)
4. RP hör ett misstänkt ljud från fördäcket. Se vidare scen #12. (SL: En av de två säkerhetsagenterna i trampbåten har tagit sig ombord för överläggningar i maskinrummet!)

U-båten Fimpen

Det senaste tillskottet i den pyriska marinkårens flotta ser inte mycket ut för världen, men är ett effektivt verktyg när det gäller att hålla koll längs såväl egna som fiendens kustlinjer. U-båten Fimpen har redan prövats på fientligt vatten, då den under ett superhemligt uppdrag varit inne och vänt i Göborgs hamn. Det skedde för knappt ett år sedan och på grund av framgången har prototypexemplaret fått sällskap av åtta syskon. Merparten av dessa är posterade i Malsjön, Wernern och i Östervik, men en båt har avvarats till bevakningsuppdrag i Vättaträsket.

Stommen i själva konstruktionen utgörs av en 2,5 meter lång, cigarrformad kropp, med en diameter på 1,5 meter där den är som tjockast. Kopparskrovet är dubbelt och det yttre skrovet kan vattenfyllas för att minska båtens flytkraft. På så sätt, och med hjälp av ett dubbelt vertikalkroder, kan Fimpen krypa ned under vattenytan och drivas framåt av

en pedaltrampad propeller i aktern. För att inte flyta upp till ytan eller sjunka till botten som en sten måste båten vara i rörelse, så att djupgången kan regleras av vertikalrodren. Men självfallet kan besättningen välja att lägga sig på botten av en eller annan anledning, genom att fylla det yttre skrovet helt. För att sedan återfå flytkraft måste ett luftrör, på en liten flytkudde, släppas upp till ytan, varpå ytterskrovet kan tömmas med en manuell pumpanordning. Väl i undervattensläge kan en av de pedaltrampande besättningsmännen blicka ut genom ett manöverbart periskop, vilket också fungerar som ventilationstrumma så länge det sticker upp över ytan.

4. Piratattack

Vid någon läglig tidpunkt kommer Marija, Amor och Saftan att slå till. Lämpligtvis sker detta vid ett tillfälle då alla passagerare är samlade, exempelvis vid någon av de tidpunkter då mat serveras. Det är vidare troligt att piraterna väntar till någon gång under dag två, då Fru Paljett och hennes passagerare befinner sig utom syn- och hörhåll från de mest trafikerade vattenstråken. Helt enkelt skulle konstruktören föreslå att anfallet sker vid frukosten dag 2.

Tillvägagångssättet är enkelt. Marija drar flinkt fram en skarprättarderringer från under sin kjol (kan upptäckas tidigare av en RP som uttryckligen säger sig spana efter dolda vapen och därefter lyckas med lakttagelseförmåga med modifikationen -25%) och sätter mynningen mot herr Garibaldars nacke. Amor halar fram två liknande skjutjärn och bevakar gästerna, medan Saftan hämtar Majjas sablar under arbetsbänken i köket samt rusar ut på däck och smäller av en signalraket rakt upp i luften. Efter detta vidtar en spänd väntan. Alla gäster uppmanas att lägga händerna på bordet. Den som vägrar får en endaste varning och därefter går Saftan mer handgripligt tillväga med sin gevärskolv som tillhygge. Skulle någon RP dra vapen innebär detta en dödsdom för ordensfadern: Marija tvekar inte en sekund att lossa skottet. Cirka fem minuter passerar innan den mindre träskprämen Hugskotte Skalldam lägger till vid Fru Paljetts sida. Just som resterande pirater langar upp sina återhakar händer dock något märkligt.

Under förutsättning att Adrian Schwartz lever och inte har avslöjats anfalls Hugskotte Skalldam av två vildsinta Vättatapirer. Dessa stöter även till Fru Paljett så kraftigt att Marija för ett ögonblick tappar balansen och siktet mot herr Garibaldars nacke. Den senare kastar sig ned under bordet varpå RP och andra får en chans att reagera. Den RP eller SLP som lyckas med ett slag i Akrobatik får en fri handling innan turordningen bestäms av Initiativslaget. Piraterna på Skalldamen, inklusive kapten Morrgan Schöckel, hamnar i vattnet och kan inte hjälpa sina kamrater. Deras pråm krossas fullständigt av vättatapirerna, innan dessa drar sig tillbaka.

Skulle herr Schwartz vara satt ur spel på något sätt får RP och övriga passagerare tampas med elva hänsynslösa pirater, vilket kan bli en mycket effektiv strid som böljar fram och tillbaka över hela båten!

Vättatapir

Snövita, långhåriga jättedjur som lever i Vättaträsket. Vuxna vättatapirer är större och starkare än pansärer och har ovanan att attackera båtar genom att ta sats under vattnet, för att sedan ramma dem med full kraft.

(Se vidare *Pirit – Den Innersta Kretsen*)

5. Snokanden

Vid något tillfälle, kanske efter piratattacken när de skickas att leta rätt på herr Anker (se scen #13), bör RP ta sig tid att undersöka diverse hytter. Vissa spelgrupper kan här behöva hjälp på traven. Om SL tycker/tror att det behövs kan herr Garibaldar närma sig Victor och hans vänner och be dem undersöka de två märkliga dödsfallen. Lämpligtvis gör han då detta innan frukosten dag 2. Hur det än är med den saken: med tur, skicklighet och nitiskt snokande kan RP faktiskt förstå en hel del av det som försiggår ombord på Fru Paljett. Nedan listas de evidenser och indicier de på olika sätt kan komma åt – dels genom liksyningsarbete (Karmen Spjuwerth och Berry) och dels via diverse hytter. Vissa av nedanstående bevis finns upptagna som spelardokument i Appendix.

- **Karmens brev:** Detta kan RP lägga vantarna på om de genomsöker fru Spjuwerths kvarlämningar efter scen #6. Just innan båtfärden hade fru Spjuwerth och herr Garibaldar en utväxling av brev. Karmen skrev till ordensfadern och försökte få honom att acceptera KBV:s domar rörande projektansökningarna och antydde på mer än ett ställe att hon inte litar på vare sig herr Brunwasser eller herr Filiwatt. Det brev RP kan finna i Karmens söndertrasade kläder är ordensfaderns svar på hennes övertalningsförsök. Hon har det med sig eftersom det innehåller en hel del oklarheter och insinuationer som hon vill prata med herr Garibaldar om. Hon vill ställa honom mot väggen med ett ultimatum: "antingen behandlar du oss medlemmar med respekt eller så lämnar vi sällskapet för alltid!" (Spelardokument 1)
- **Berrys meddelande:** Detta kan RP inte få tag på förrän efter scen #7. Under den första natten på resan har Berry en dröm som gör att han kommer ihåg varifrån han känner igen Angus Filiwatt – nämligen från revyscenen i Östervik. Det är alltså en bedragare ombord! Han vill inte väcka kaptenen mitt i natten varför han sätter sig att skriva ett meddelande som han sedan tänker skjuta in under dörren till kapten Mörths hytt. Dock hinner han inte ens skriva färdigt brevet innan han avbryts av försiktiga knackningar på dörren. Den räddhågsne pojken skrynklar genast ihop papperet och stoppar det i munnen, där alltså RP kan finna det vid en senare liksyning. Ett annat sätt att få reda på vad som står är att stryka kol på de ark han hade som underlägg då han skrev. (se vidare scen #7 och spelardokument 2)
- **Berrys hytt:** I Berrys lilla packkista finns en samling brev från hans moder. Innehållet är i sig ointressant, med de är alla markerade med datum och ortsnamnet Östervik.
- **Maroccos & Willemans hytt:** I de båda kunskaparnas hytt finns två koffertar, varav den ena innehåller en hel del föremål som kan tyckas märkliga och en hel del annat som saknas, under förutsättning att kofferten verkligen tillhör en skarpsinnig kunskapare. Där finns bland annat en rulle affischer, som visserligen saknar bilder med som beskriver olika skådespelsarrangemang – "Jopp-hej-di & Sharlakan smössen", "Bulleribock i trångmål", "Trassel i blusen" etc. – och har det gemensamt att namnet Marocco Statin förekommer på dem alla. Ett välläst skrin innehållande smink, löshår och två skojiga slipsar står också att finna vid koffertens botten. Däremot saknas all form av zonfararutrustning och inte ett endaste litet antecknings- eller skissblock återfinns bland grejerna. Det finns ingenting i någon av kistorna som RP direkt kan knyta till "herr Fili-

watt" eller herr Laars, men det bör stå klart för RP att en av dem är en bedragare.

- **Adrians hytt:** I Adrians kappsäck finns många konstigheter. Där finns bland annat en mapp med urklipp ur Polisgazetten och andra nyhetskrifter, vilka alla beskriver våldsamma händelser. Bland notiserna utmärker sig ett reportage från "Den blodiga festivalen" i Nordholmia år 72 då en mängd terrorrobotar attackerade bybefolkningen, "PSI-fällan" då PSIPO år 73 fick ett tips som ledde till gripandet och avrättningen av tretton medlemmar ur organisationen Järningen samt slutligen artikeln "Räddad av Domherre" som beskriver hur en liten flicka i Nordhamn ramlat i älven och nära nog drunknat om det inte vore för att en domherre lyft upp henne ur vattnet och satt ned henne oskadd på strandbrinken. Dessutom kan RP finna en stor portmonnä som bland annat inrymmer en säljsedel, vilken beskriver hur en viss Adrian Schwartz sålt föremål titulerade "Fornfynd" till ett värde av 173 Kkr. på Schackara.
- **Kapten Mörths hytt:** Det enda riktigt intressanta i kaptenens hytt är det kontrakt där herr Mörth förbinder sig att bistå Pyris säkerhetstjänst i arbetet med att kartlägga herr Adrian Schwartz göranden och låtanden. Detta finns i hyttens lilla kassaskåp som är svårstyrkat (-25%). Skulle RP söka igenom hytten någon gång under dag 2 kan du också låta dem finna göborgarnas inspelningsapparat (se scen #14), men förmodligen kommer de då ha andra saker att tänka på i form av pyriska säkerhetsagenter...
- **Fingeravtrycken:** Pappersark i flertalet av hytterna har sot-svarta fingeravtryck på sig. Det gäller breven från Berrys mamma, Maroccos affischer och Adrians säljbevis från Schackara. Det är nog inte en allt för vågad gissning att någon eller båda av maskinsköterna varit i farten.

Den pyriska säkerhetstjänsten är den överlägset skickligaste och bäst rustade i världen. Vi känner till alla hemligheter, såväl inom riket som i fientliga territorier, och våra agenter har tränats att varken synas, höras eller efterlämna några spår. Ingenting undgår säkerhetstjänsten. Ingen undgår oss!

Ozaka Skofhem, befäl i pyriska armén

Tema II: Adrians dilemma

Tema II behandlar de scener som uppkommer till följd av Adrians Schwartz instabila tillstånd. Skulle RP dra en rövare, och redan efter första kvällens händelser gissa att herr Schwartz/Brunwasser är förövaren, kan vissa av nedanstående händelser utgå ur scenariot. Chansen att detta skall ske bedöms dock som mycket liten.

6. Vattnet kokar

Sent på kvällen Dag 1, när mörkret sänkt sig över Vättaträsket, ropar någon från akterdäck: "Skynda er, kom hit! Vattnet kokar!" Nyfikna och undrande lämnar alla sina platser kring spel- och matborden för att ta sig en titt på det märkliga fenomenet. Mycket riktigt. I ljuset från relingens skeppslyktor tycks det som om vattnet bakom båten kokar. Skutan glider sakta fram genom träskets svarta dy, och ganska snart står det klart för alla att det bubblande och fräsande området följer Fru Paljett i kölvattnet. Någon kommer på idén att rikta en av bättakets lanternor ned i mörkret, för att bättre se vad som står på. Just när ljuset träffar vattenytan, och alla kan se att det kokande vattnet egentligen utgörs av vad som måste vara hundratals vattenlevande åhlfiskar, blir allt lugnt och stilla. Det förmodas att djuren blivit skrämde ned i djupet, varpå merparten av de samlade lutar sig ut över relingen för att se var de blev av. Just när vattenytan stillnat till en svart spegel väser det åter till vid ytan. Åhlfiskarna har tagit fart från träskets djup och kommer nu uppskjutande som ett regn av svarta pilar. Kalabalik utbryter. Många blir angripna; får stora köttstycken bortbitna av de glupska odjuret. Aktern dränks av skrik och panikartad flykt in mot säkerheten i aktersalongen. Men en av passagerarna blir kvar på däck. Karmen Spjuwerth, den person som mest öppet och högljutt kritiserat herr Garibaldar under aftonen, blir inför betraktarnas åsyn uppäten på några ögonblick.

Upprinnelsen till detta är den diskussion som fördes vid middagsbordet, tidigare under kvällen. Karmen Spjuwerth lade fram många sakliga och pragmatiska argument för att gå på KBV:s linje i fråga om projektfinansiering, och herr Schwartz tyckte nog att ordensfadern visade viss tvekan. Efter några timmars överväganden bestämde han sig för att ta det säkra före det osäkra och röja damen ur vägen. Ibland måste ändamålet helga medlen; en kvinnas liv i utbyte mot hundratals oskyldiga PSI-mutanter. RP kan naturligtvis ta strid mot åhlarna, vilka beskrivs nedan. I och med att akterdäcket blir mer och mer folktomt kommer de personer som är kvar att få fler och fler åhlar på sig – räkna med att respektive RP attackeras av 1T4 åhlar under första rundan och därefter 1T4-1 nya åhlar varje runda som följer. Den RP som lyckas med ett slag på lakttagelseförmåga (-20%) under stridens gång uppmärksammar att odjuret tycks flocka sig kring fru Spjuwerth, vilken ramlar på sin väg in mot säkerheten i salongen. Dessutom drar sig hela stemmet tillbaka efter att de tuggat sönder Karmen, oavsett om RP eller andra passagerare fortfarande befinner sig på däck. Genom att söka igenom fru Spjuwerths söndertrasade kläder kan RP hitta bevis 1 (se scen #5), vilket indikerar ett spänningsförhållande mellan makarna Spjuwerth och herrarna Garibaldar och Brunwasser.

Åhlstim

De vattenlevande åhlarna är betydligt mindre än sina landbaserade släktingar och kan inte heller utdela elchocker. Däremot lever de i stim

med samma typ av kollektiv intelligens som levergökar. De är självfallet farligast i vattnet men kan under korta tidsrymder också attackera från landbacken, genom att trycka ihop sig som en fjäder och hoppa upp mot offrets ansikte. En RP som attackeras av de meterlånga åhlarna tar skada beroende på hur många fiskarna är, och har chans att Undvika eller parera för halv skada. Skadan ökar enligt formeln 1T4, 1T6, 1T10, 2T6, 3T6, 4T6 osv., vilket innebär att en RP attackerad av 5 åhlfiskar tar 3T6 i skada per SR som sedan kan halveras med ett lyckat Undvika- eller pareraslag.

Egenskaper: STO 2T4/5, SMI 3T6/11, INT 1T4/3, VIL 1T6/4, KP 8, TT 4, IB 11

7. En kökspojkes död

Sent på natten/tidigt på morgonen vaknar RP av att ett skott avlossas någonstans på båten. Alternativt är de fortfarande vakna och befinner sig då förmodligen i aktersalongen. Efter diverse klurande förstår de att skottet måste ha avlossats någonstans i närheten av båtpersonalens sovkvarter.

Väl framme vid besättningens hytter ser de att folk har samlats i en dörröppning. Maskinsköterna Slim och Lemmy samt kocken Skit-Arne kan meddela att kökspojken Berry blivit skjuten. Kapten Mörth kommer snart till platsen och beordrar övriga att återgå till sina sovplatser. Liket inspekteras som hastigast och bärs sedan till kylrummet, där det kan undersökas av RP om de lyckas ta sig förbi Skit-Arne som börjat laga frukost. Om RP inleder utfrågningar kan de få reda på att herr Belugga var förste man på plats, då hans rum ligger mitt emot den dödes. Han fann dörröppningen på gavel och Berry liggandes på rygg bredvid sin sjömanskista. En närmare titt i rummet ger vid handen att Berry mycket väl kan ha suttit och skrivit ett brev. På kistans lock står en liten bläckflaska och bredvid den ligger en penna och ett tiotal tomma pappersark på hög. Genom att hämta en bit kol från maskinrummet och försiktigt bearbeta det översta arket kan man få fram samma text som nedan (Spelardokument 2).

Lyckas RP ta sig förbi Skit-Arne i köket, genom övertalning eller undanledande manövrer, har de möjlighet att titta närmare på liket av den unge kökspojken. Berry är skjuten i bröstkorgen, förmodligen med en Skarprättare. Det enda av intresse i övrigt är en skrynklig papperslapp i den dödes svalg (lakttagelseförmåga) vilken meddelar följande: "Bäste kapten. Det finns en bedragare ombord, en skådespelare från min hemstad. Du har sagt att vi inte skall lägga oss i herrskapets affärer, men kanske att vi borde meddela polisen. Den person jag talar om är k...". Texten slutar med ett slarvigt "K", dvs. första bokstaven i ordet "kunskaparen". Berry blev förmodligen avbruten av mördaren innan han hann skriva klart sitt brev!

Denna händelse stammar från faktum att Berry tyckt sig känna igen Marocco Statin. Redan när besättningen presenterades för passagerarna på kajen i Pirit kom den unge kökspojken fram och frågade om de inte träffats någon gång förut. Den gången hade den skickliga skådespelaren lyckats hålla masken och obesvärat avfärdat det hela. Men ju längre dagen gått och ju fler fundersamma blickar den unge mannen riktat mot honom, desto mer stressad har också herr Statin blivit. Och när Berry just efter middagen kom fram till honom en andra gång och frågade om de inte känner varandra från Östervik, övergick stressen i ren panik. För herr Statin handlar den här affären inte bara om den mycket stora summa krediter han utlovats av Glorian fon Brunwasser. Det handlar dessutom om en hotande dom för bedrägeri och inte minst hans heder som skådespelare; personligen tänker han på karaktären Angus Filiwatt som sin mest betydelsefulla roll hittills.

Sagt och gjort: klädd i sin nattsärk knackar Marocco försiktigt på dörren till Berrys hytt och öppnar den utan att invänta ett svar. Precis som väntat finner han pojken vänd mot dörren och avlossar genast ett dödande skott mot hans bröstorg. Därefter springer han raka spåret till skafferiet och gömmer sig där. Han trugar ned pistolen till botten på en tunna sill och väntar på att passagerare skall börja skynda nedför trappen. Planen är att vänta tills några passerat och därefter själv ansluta till skaran åskådare.

Är RP riktigt snabba kan de naturligtvis hitta honom i skafferiet. Han kommer då att sitta gömd bakom några säckar barrer och gråta av rädsla. Han ber hulkande om förlåtelse för att han "varit sniken nog att tjuva sig en nattmacka" och beskriver i målande ordalag hur rädd han blev när han hörde skottet. Hittar någon pistolen hävdar han att han ända sedan skottet avlossades hållit för öronen och blundat varför han inte sett vem som dumpat den där. Det finns inget sätt att bevisa att han ljuger varför RP får nöja sig med att ha honom och alla andra besättningsmän som misstänkta förövare.

8. Stoppa dem alla!

Det finns en stor risk att Fru Paljett skadas i och med piratattacken och den kärleksförklaring från vättatapierna som därpå följer. Om SL så önskar kan detta innebära att skutans roder/skovelhjul blir så svårt åtgånget att hon inte längre kan framföras i träsket. Inom ramen för spel på konventet LinCon 2003 föreslås att så blir fallet, men om äventyret spelas i annat sammanhang kanske SL vill skjuta upp nedan beskrivna händelse till någon gång efter besöket i den forntida flygmaskinen. Hur som helst kommer Fru Paljett vid något tillfälle att tappa förmågan att navigera, varför hon blir stående mitt ute i träsket. Det enda som finns att göra är att sätta i en av livbåtarna och skicka iväg en grupp roddare att hämta hjälp från de mer trafikerade delarna av träsket.

Sagt och gjort: en grupp bestående av frivilliga utses. Styrman Looke, zonfararen Lana samt den dristige, och enligt eget tycke fantastiskt djärve, Slark Vadau stiger ned i båten för att trotsa träskestens faror och hämta hjälp. De kommer dock inte långt. Looke och Lana har satt sig vid årorna och Slark står i aktern och vinkar till passagerarna ombord på Fru Paljett, med uppmaningen: "Var inte oroliga, inom kort är vi tillbaka med räddning. Hav förtröstan. Allt kommer att ordna sig." Men helt plötsligt tycks vattenytan höja sig framför livbåten. Ett gigantiskt, bestialiskt rovfiskhuvud skjuter upp ur djupen. Käftarna öppnas och den lilla räddningspatrullen hinner inte ens skrika innan deras eka slukats av gäddbesten med passagerare och allt. Det hela går mycket snabbt. Ingen hinner reagera. På bara några ögonblick har ytan återigen blivit spegelblank, som om ingenting hänt.

Bakgrunden till detta är naturligtvis att herr Schwartz börjar bli mer och mer labil, till följd av situationens psykiska påfrestningar. Inte bara det att han och hans medhjälpare redan mördat två personer. Det tycks dessutom som om allt annat går honom emot. Han har svårt att få grepp om situationen och det sista han behöver är ytterligare förvecklingar genom att personer utifrån kommer till undsättning. Som tårta på moset kan han nästan svära på att Väktarna lyckats spåra honom; att någon av hans tidigare kollegor vandrat genom båten i astral form. Att väcka gäddbesten och förmå honom att sluka livbåten var närmast en reflex.

9. Styxel träder fram

När SL finner det lämpligt kommer någon av RP att kontaktas telepatiskt av Styxel Ehff. Denne har insett att han måste agera för att stoppa sin lärjunge, och att han måste ha hjälp. Skulle han själv försöka kontakta Adrian i detta läge finns risken att den sinnesförvirrade stackaren skadar både sig själv och personer i sin omgivning. Men om han inte stoppas är han ändå ett hot mot alla runtomkring. Därtill har herr Ehff noterat att Zlicaloo Zerb tycks mer och mer bestämd att ingripa. Har inte RP betett sig som fullkomliga klantskallar kommer alltså herr Ehff att kontakta dem i hopp om assistans.

Om inte RP redan listat ut det berättar väktaren att det är den man som kallar sig Glorian fon Brunwasser som ställt till med merparten av bekymren ombord. Han framhåller att det handlar om en mycket farlig och potent herre, som RP bör undvika att förarga. Hans förslag går ut på att RP skall locka med sig herr Brunwasser bort från båten, antingen genom inviter om samarbete eller via hot. Exempelvis kan RP hävda att de "vet vem han är" och säga sig vilja tala ostört med honom, utanför båten. Ett sådant förfarande kommer garanterat att ge resultat, men det kan också vara mycket farligt för RP. Å andra sidan: om herr Ehff tvingas konfrontera fon Brunwasser ombord på Fru Paljett är alla passagerare i riskzonen. Under inga omständigheter berättar herr Ehff något om väktarna, om sig själv eller om den man som döljer sig bakom namnet fon Brunwasser.

Fru Paljett står alltså stilla nu, i anslutning till en större träskkobbe. Det är inget problem att ta sig i land. Därefter är det något mer osäkert vad som händer. Kanske kan RP locka med sig assistens från båten, i form av herrarna Gonzales och Wunderhöög, eller till och med vissa pyriska agenter. Eller så har de låtit sig charmas av Adrian och bringar informationen till honom, varpå de tillsammans ordnar ett bakhäll för herr Ehff.

För att öka effekten av den strid som dock säkerligen kommer att utspela sig uppmanas SL att låta Adrian ta kontroll över såväl några storvuxna djur, som någon flock fåglar eller liknande!

10. Zlicaloo Zerb in action

Skulle RP inte nappa på herr Ehffs anbud eller dra ut på tiden allt för länge kommer Zlicaloo Zerb att agera. Han anser sig nu ha bevis för att Adrian verkligen utgör ett hot. Om inte annat har han med det senaste dygnets mord visat att han är en PSI-mutant som verkligen orsakar död och lidande bland oskyldiga människor. Zlicaloo attackerar för att döda. Beroende på hur historien utvecklats kan RP faktisk hamna i en situation där de försöker hjälpa herr Schwartz, exempelvis om de konfronterat honom personligen med vissa av de evidenser som står att finna och blivit övertygad om att han egentligen är en god och rättskaffens snubbe som bara haft lite otur. Å andra sidan kan de bestämma sig för att hjälpa herr Zerb. I sådana fall stöter de på patrull i form av Tudor, Omar och en feg herr Statin. Dessa kommer inte att kämpa till döden, men är faktiskt anställda av Glorian fon Brunwasser och kommer därför att skydda honom till en viss gräns.

Exakt hur detta utvecklar sig är alltså svårt att veta. En sak är dock säker: Zlicaloo Zerb är inte de små gesternas man. Han kommer att göra en storslagen entré, förmodligen genom att i full öppenhet komma svävande över träskestens yta samtidigt som ett häftigt spöregn börjar smattra mot

vattnet och hjulångarens tak. Befinner sig herr Schwartz i närheten tvekar inte heller han ett ögonblick, utan går till attack: Träskväxter skjuter upp ur vattnet för att slingra sig kring antagonisten vilken svarar med att sätta dessa i brand (Pyrokinesi). Herr Zerb är heller inte främmande för att slita ned rungande åskviggas (Väderkontroll) från himlen mot sin antagonist, vilken självfallet skyddar sig så gott han kan, inom sitt pulserande kraftfält. Slutligen kommer dock herr Schwartz att fly ut i träsket, om han har möjlighet till det. Konstruktören föreslår att SL låter den smått sinnessjuka exväktaren undkomma, då han är en eminent figur att plocka upp igen i senare äventyr. Hur det än är med den saken blir det med all säkerhet en minnesvärd slutstrid.

Tema III: Agentkriget

Kanske är det missvisande att kalla detta avsnitt för "Agentkriget", då de två falangerna inte kommer att känna till varandra förrän vid scenariots slut. Dock är den skottlossning som då uppkommer att förstå som kopplad till betydligt större skeenden, än de som utspelar sig ombord på Fru Paljett. För mer läsning om agentkriget mellan Pyrisamfundet och Göborg, se Pirit - Den Innersta Kretsen.

11. Snokning pågår

Redan under första kvällens middag kommer löjtnant Stormkrutz att genomsöka flera hytter. Skulle också RP, av någon märklig anledning, bestämma sig för att smita från middagen och undersöka vissa intressanta hytter kan de två parterna stöta på varandra. Hur ett sådant möte gestaltas är svårt att sia om, då det beror på RP:s agerande, men den smått osmidige löjtnanten kommer att försöka låtsas som ingenting. Förutsatt att RP inte tar honom på bar gärning, alltså vandrar in precis när han rotar i någon passagerares koffert, hävdar han allt från att han exempelvis "gått in i fel hytt" till att han verkligen behövde "akutkissa och gick in för att låna pottan". Är fallet det omvända och löjtnanten upptäcker RP med händerna i gröten, har de helt plötsligt ådragit sig agenternas intresse. Förutsatt att RP rotar i rätt hytt, dvs. tillhörande herr Schwartz eller Statin, utgår agenterna från att RP står på deras sida. Detta blir då ytterligare ett incitament för löjtnanten att be RP om hjälp (se nedan).

Även om RP inte stöter på löjtnanten bland hytterna kommer spår av dennes framfart att finnas kvar. Dels kan makarna Spjuwerth berätta att de mött en av maskinsköterna bland passagerarnas hytter, när Karmen i sin upprördhet lämnade Kapten Bamses Salong. De anmärker bara på detta om RP direkt frågar om de sett något märkligt/misstänkt under resans gång. Vidare bör anmärkas att ifall RP senare under natten eller dagen därpå gör efterforskningar på egen hand kommer de att finna vissa spår av att någon sökt igenom flera av hytterna – närmare bestämt att flera dokument, brev och liknande har gråsvarta fingeravtryck på sig. Den stressade och fåkunnige löjtnant Stormkrutz glömde tvätta sina lortiga och koltäckta händer innan snokandet inleddes. Att upptäcka fingeravtrycken kräver ett lyckat användande av färdigheten lakttagelseförmåga.

12. Kontakt!

Under natten till dag 2 kommer menige Pålke i u-båten att klättra ombord på Fru Paljett. Pålke och kapten Hyberwickle har nämligen uppmärksammat såväl piratprämen som den mystiske herr Zerb och känner att de måste meddela de

ombordvarande agenterna om detta. U-båten glider alltså upp jämsides med den större skutan varpå herr Pålke svingar en äntherhake över relingen och klättrar upp. Genom ett lyckat slag i lakttagelseförmåga kan RP höra dunsen av äntherhaken. Detta förutsätter förstås att de är vakna och på alerten. (se scen #3)

Skulle RP göra väsen av sig när de närmar sig dyker Pålke direkt ned i vattnet och meddelar kapten Hyberwickle att plocka upp honom längre bort, varpå det enda RP finner är en äntherhake med tillhörande rep som hänger ned i vattnet. Lyckas de däremot med färdigheten Smyga kan de komma så nära att de ser en mörk gestalt smidigt åla sig över relingen. Så fort de ger sig till känna kommer dock Pålke att dyka i vattnet, men om de är snabba kan de hinna fram till relingen och se hur någon slags farkost snabbt försvinner ned under vattenytan. Den med gälar försedde säkerhetsagent som dök i vattnet är spårlöst borta, men efterlämnar en reva tyg på en spik i relingen som fastnade när han i all hast kastade sig mot vattnet. Den kan upphittas med ett slag i lakttagelseförmåga. Ytterligare ett färdighetsslag, denna gång i färdigheten Bildning, ger vid handen att tyget påminner väldigt mycket om det som används för att tillverka militära fältuniformer. Samma information kan erhållas genom personer med talangen Befäl (se Härskaren & Ättlingen).

13. Kidnapping?

Esbjörg Anker är en mycket kunskaps- och teknikintresserad herre. Han kan visserligen ingenting; han är totalt okunnig och all information han erhåller genom sina nyfikna frågor får aldrig fäste i hans såphala skalleknopp. I allt väsentligt är han ett veritabelt spån! Hur det än är med den saken bestämmer han sig, någon gång under andra dagens morgon, för att ta ett litet snack med maskinsköterna. Lämpligtvis försvinner han redan innan frukost och piratattacken, medan sökandet efter honom inleds därefter.

Oturligt nog visar det sig nämligen att herr Anker vandrar in i maskinrummet samtidigt som maskinsköterna, tillika säkerhetsagenterna ägnar sig åt vapenvård. En avancerad skarprättarkarbin med arméns tubsikte, en stor burk "Fotsoldatens vapenfett", arméns putsdukar och ammunitionslådor med arméns stämpel ligger framme på bordet, vilket gör att de knappast kan bortförklara det hela. De är avslöjade och kan självfallet inte tillåta sig att exponeras ytterligare, varför herr Anker får se sig bakbunden och inslängd i kolförrådet. Dessutom drogas han med en kraftig dos Båjlerdrink, vilket försätter honom i ett komaliknande tillstånd för resten av äventyret. Förfarandet från agenternas sidan kan kanske verka en smula märkligt. Ett mer handlingskraftigt sätt att lösa problemet vore förstås att dräpa den nyfikne herr Anker och hiva ut honom genom någon av gluggarna. Men å andra sidan har inte säkerhetstjänsten satt in sina allra skarpaste hjärnor på detta fall – löjtnant Stormkrutz och korpral Zudd är båda nya i gamet och saknar den kyliga beslutsamhet som karaktäriserar många av deras kollegor. Särskilt stressade blir de av att inte ha kontakt med befälhavaren ombord på u-båten, vilket leder till förhastade beslut, gång efter annan.

När de väl stuvat undan herr Anker inser de att de måste gömma sig någonstans. Gubben kommer visserligen att sova i ett par dygn, men det skulle knappast se bra ut om någon fann den olycklige bakbunden och drogad i deras kolförråd. Utifrån kan man tycka att det mest rationella hade varit att stanna kvar i maskinrummet. De hade då lugnt kunnat hävda

att de aldrig sett skymten av Esbjörg Anker och förmodligen blivit tagna på sitt ord. Men, som sagt, i pressade situationer kan även den bästa fatta okloka beslut – i detta fall att springa och gömma sig i kapten Mörths hytt.

Vid lämpligt tillfälle, exempelvis vid samlingen efter pirattacken, brister den gravt berusade fru Anker ut i en våldsam klagokör. Hon är övertygad om att hennes make mördats av pirater, träskmonster, "kock-jäveln" eller annat och kräver att han hittas på stuberten. Kaptenen vill inte att någon skall lämna salongen, men herr Garibaldar ber Victor och de andra RP:na att försöka hitta herr Anker. Kaptenen ger dem motvilligt tillstånd att lämna premisserna.

Så småningom lär väl RP hitta gamle Esbjörg i kolförrådet, men de kommer inte att kunna väcka honom. I stället får de bära med sig honom upp, varpå de återvänder med den glada nyheten att herr Anker lever och den mindre glada att maskinsköterna tycks försvunna. I övrigt kan detta vara ett alldeles utmärkt tillfälle att söka igenom intressanta hytter och därmed insamla merparten av den information som finns beskriven ovan. (se scen #5)

14. Batalj

De göborgska underrättelsespecialisterna ligger inte på latsidan de heller. Framför allt genom sitt uppdrag att städa ombord på Fru Paljett kan de skaffa en hel del intressant information. Redan tidigt dag 1 står det klart för dem att herr Brunwasser inte kommer från Göborg, sedan de under middagen hört honom konversera med Leonard Spjuwerth och beskriva personer och platser i deras hemstad som inte finns där, utan som snarare hör hemma i Karle, Säfve och fjärran Uddeväld. Besvikna men lättade slappnar de av. De kommer överens om att se trippen som semester, med undantaget att de rigger viss avlyssningsapparat i kaptenens hytt. När de ändå har den med sig, och de i egenskap av städare med lätthet kan plantera utrustningen i rummet, är det väl lika bra att "fiska lite i blindo" som Leopold uttrycker det. Vem vet, rätt vad det är kan något användbart dyka upp.

Olyckligt nog för underrättelsespecialisterna råkar de pyriska agenterna/maskinsköterna hitta den märkliga makapären där den är fasttejpade, på undersidan av sängbotten. Det första pyrierna gör efter att ha tagit sin tillflykt till kaptenens hytt är nämligen att kura ihop sig under herr Mörths sovmöbel i några timmar. Löjtnant Stormkrutz är definitivt inget snille när det gäller forntida, teknisk apparatur, men han drar ändå den riktiga slutsatsen att mojängen utgör ett "främmande föremål" på platsen. En

mindre lyckad slutsats han drar av det skedda är antagandet att Glorian fon Brunwasser – vilken han med allt större säkerhet tror sig veta är en agent från Ulvriket – kommit samarbetet mellan kapten Mörth och säkerhetstjänsten på spåren. Nu är goda råd dyra. Tillsammans med korpralen bestämmer han sig för att gömma sig i klädskaftet och vänta på att herr Brunwasser kommer för att hämta mojängen.

Beroende på andra förvecklingar och skeenden kan det mycket väl bli så att RP bestämmer sig för att söka igenom kaptenens rum när agenterna sitter och trycker i klädskaftet. Detta kan ge upphov till den lustiga situationen att löjtnant Stormkrutz (sedan han nästan skrämt ihjäl RP genom att hoppa ut ur skaftet med ett triumferande "Haha!") ber RP om hjälp att sätta åt den lede spionen.

Hur som helst kommer en eldstrid att utbryta i kaptenshytten. Göborgarna anländer vid lämplig tidpunkt för att vittja sin fångst. Leopold går in i rummet medan Molly väntar utanför på vakt. Löjtnant Stormkrutz kastar sig ut med sitt jublande "Haha" vilket dock inte får den effekt av uppgivenhet han hoppats. I stället kastar sig Leopold in bakom en hylla och drar vapen, medan Molly skjuter mot klädskaftet från dörren. Är inte RP i närheten kan du låta dem komma fram i tid för att se hur serveringspersonalen kastar sig över relingen, simmar upp på en kobbe och flyr ut i träsket. Detta medan de två maskinsköterna ligger sönderskjutna i kaptenshytt. Avlyssningsapparaturen får göborgarna med sig, men kvar i rummet finns de pyriska agenternas vapen och utrustning i en trunk.

15. Kapten Hyberwickle till attack

Efter skottlossning ombord, slukade livbåtar och bristande kontakt med sina underlydande bestämmer sig slutligen kapten Hyberwickle för att gå till attack. De lägger till vid akterna på den stillastående Fru Paljett och klättrar upp utan vidare omsvep. Därpå tutar han i sitt medhavda kavallerihorn och stegar in i Kapten Bamses salong. Oavsett läget därinne har kaptenen ingen aning om vad som pågår. Å andra sidan kan ju knappast en underrättelsespecialist som han medge detta, varför han kommer att utgå från att de hypoteser säkerhetstjänsten formulerat rörande Adrian Schwartz är riktiga. Sålunda meddelar han utan omsvep att en viss herr A. Schwartz efterlyses för spioneri å Ulvrikets vägnar och att han nu får se sig som arresterad av den pyriska säkerhetstjänsten. Om Adrian är i livet tar han till flykten. Han hoppar ned i vattnet, dyker ned under ytan och kan något senare ses dyka upp vid en mindre ö, på ryggen av en galopperande Vättatapir. Adrian Schwartz försvinner ur RP:s liv... i alla fall för ett tag!

Det går knappast att överdriva hjulångaren Fru Paljetts betydelse för Pirits handel och industri. Öräkeliga affärsförbindelser och handelskontrakt har formulerats och undertecknats på den skutan. Handelsmän från Gotland, Göborg, Hindenburg, Nordholmia och småsamhällen på Frihetens slätter – alla blir ohyggligt imponerade och välvilligt inställda av en tur med Fru Paljett.

Örni Thomat, manufakturägarex

HJULÅNGAREN "FRU PALJETT"

35 meter lång och 13 meter bred är Fru Paljett en imponerande syn. Hon har en bred och grundgående botten, vilket hjälper henne att klara vissa förrådiska passager i träsket. På grund av att drivhjulen sitter på skutans långsidor är hon dock inte särdeles rank, utan går stadigt i träskets lugna vatten. Själva skrovet är tillverkat av Masurek: ett högre, ståligt lövträd som växer i Linvedens skogsmarker. Dess kombination av styrka och böjighet gör det till ett exemplariskt träslag att bygga båtar av och möjliggör båtstorlekar som vida överstiger potentialen i andra sorters trä.

Skrovet har följaktligen den mörka färgen av oljat trä, medan de två däcken på höjden förlänats en vitmålad exteriör. Flertalet blankpolerade lyktor i koppar pryder fasaden. Fönster och gluggar inramas av oljade trälistor och har handtag och hakar som skiner i kapp med lyktorna. Med andra ord törs man nog påstå att Fru Paljett är en av de vackraste och mest påkostade skutor som trafikerar Vättaträskets svarta vatten. Och intrycket förstärks ytterligare hos den som tillåts vandra ombord.

Fru Paljett byggdes på uppdrag av en samling välbeställda manufakturägare, med den nu hädangångne tygmagnaten Hjert Knyppe i spetsen. Ägarna använder båten själva vid ett par tillfällen per år och hyr däremellan ut den till olika sällskap och institutioner. Kapten Ingo Mörth har köpt in sig i båtconsortiet, varför han är mycket mån om att allt skall vara resenärerna till belåtenhet. Det var exempelvis han som för ett år sedan initierade förhandlingarna med den berömde storkocken Arne Belugga, för att på så sätt ytterligare öka skutans attraktionskraft.

Undervåning

1. Skafferiet

I skafferiet förvaras herr Beluggas torrvaror och drycker. Torkade köttstycken av ulk och etterdogg trängs på hyllorna med gryn, barrber, pärer, druvklot och ogubba. Vinställ fyllda av Cappuccinos lingonvin och Biörnstjärnas bästing delar golvsplats med tunnor innehållande allt från vatten, till saltad åhl och tobaksprodukter.

2. Förråd

Förrådet är förvaringsplats för allt som behövs för att sköta Fru Paljett och hålla henne i trim. Rullar med rep och reparationsmaterial finns härinne, liksom städpersonalens utrustning. Längs en av väggarna står vidare ett linneskåp samt ett skåp innehållande reservporlin och glas.

3a-h. Besättningens hytter

Dessa hytter är mycket spartanskt inredda, med en eller två små kojor och lika många små förvaringskistor. Undantaget är herr Beluggas hytt (a), vilken han inrett med en liten skrivvå för författandet av nya smakliga recept och där väggarna behängts med torkade kryddväxter. Det för äventyret mest intressanta hytten är förstas Berrys (b), där kistlocket använts som skrivunderlag vid författandet av meddelandet till kapten Mörth (spelardokument 2) och vars kista innehåller brev avsända från Östervik.

4. Maskinrummet

Maskinrummet är varmt, bullrigt och nedsmutsat av kol. Det

domineras av själva ångmaskinen (a) vilken kräver ständigt matning av kol och vatten för att fungera som den skall. Från denna löper dels den axel (d) som driver ångarens hjul och de dubbla rökgångar (c) som släpper ur sig en gråvit blandning av vattenånga och rök.

I övrigt är det enda möblemanget två arbetsbänkar med tillhörande stolar, där maskinskötarna meckar och vilar upp sig mellan varven.

5. Kolförråd

En skuta i Fru Paljetts storlek behöver stora mängder kol med på färden. Denna lastas via en lucka på däck, direkt ned i kolförrådet.

6. Förråd

Maskinrummets förråd innehåller mestadels verktyg och materiel till maskineriet. En tjuvaktig passagerare kan vid ett givet tillfälle hitta 116+5 reservdelar och en forntida ficklampa här inne.

7. Maskinskötarnas hytt

Inne i maskinisternas hytt är det skitigt och stökigt. För att verka trovärdiga i sin roll har Löjtnant Stormkrutz och Korpral Zudd medtagit några helrör dålig tinner, ett tjugotal flaskor ölmust och en stor påse smaskigt örtekryddat ister som tillugg.

Fram till att de flyr maskinrummet till förmån för kaptenens hytt kan RP finna en trunk innehållande mängder av komprometterande utrustning i en av de låsta förvaringskistorna. Arméns skarprättarpistoler, patronaskar med arméns tryck och annan militär utrustning.

"Mark"nivå

1. Värn

I Fru Paljetts för finns ett skyttevärn, som vid längre utfärder ockuperas av två till tre båtvakter. Några sådana finns inte med på Strapatssällskapets utfärd, då den går genom väl kartlagda vatten där pirater och fientliga reptiler aldrig siktas nu för tiden. Värnet är bestyckat med ett tredubbel armborst monterat på stativ, men möjligt att koppla loss och användas av den som har STY 15 eller högre.

2. Pelare

Två smäckra pelare som stöttar upp den del av övervåningens tak som sticker ut över fördäcket.

3. Lastlucka

Tillåter snabb ilastning av varor till skafferiet och förrådet.

4. Kök

Herr Beluggas tempel. Här dansar han omkring i stort sett hela dagarna, medan han antingen utför eller förbereder matlagning. Servitörerna har en bänk direkt innanför svängdörrarna till salongen, där Skit-Arne lägger upp sina förstklassiga anrättningar.

Kökspojken Berry håller mest till i diskvrån eller springer som en vilde efter de råvaror herr Belugga sänder honom att hämta. Via en spiraltrappa kan man komma till undervåningen, i nära anslutning till skafferiet.

5. Kylrum

Ett välisolerat rum som hålls kallt med två stora isblock, inhandlade från Kyl- & Frysbolagets ismanufaktur i Pirit – ett bolag vars enda näring består av att sälja just isblock till stadens restauranger och andra intressenter. Här inne finns vid skutans avgång bland annat några lårar prima ulkkött och en packlår fileade åhlar, vilka är menade att utgöra huvudinslagen i två festliga middagsrätter. Dessutom står där några backar krutovsk ölmost och flera helrör finkruut på kylning. Så småningom kan man också hitta liket av kökspojken Berry inne i kylan.

6. Kapten Bamses Salong

Kapten Bamse är en legendarisk sjöfarare och kapten, vilken seglade över hela Österhavet i jakt på goda handelsvaror. Att salongen är döpt efter honom beror på att Hjert Knypple beundrade honom på gränsen till dyrkan. Salens väggar pryds av föremål som påstås ha tillhört kapten Bamse personligen eller vara inköpta från hans legendariska skepp Örrven. Bland föremålen märks en bredbladig harpun med vilken Bamse skall ha nedlagt en monstros torskofant, det trasiga styrhjul som gick sönder då han räddade en fullastad Örrven från att gå under i en fruktansvärd syrastorm samt kaptenens första träben.

Salongen är i övrigt mycket vacker. Mörka träpaneler med stilrena mönster i ljusare toner täcker väggarna och det likaledes mörka trägolvet täcks av konstfärdigt vävda mattor. I taket hänger oljeljus kronor i mässing, med matchande lyktor mellan fönstren till hjälp att lysa upp salongen nattetid. De fem runda borden täcks under måltiderna av vita blomullsdukar och stolarna är behagligt bolstrade. Stilen och klassen är, kort sagt, i nivå med den som kan erbjudas på Al-Ralphs i Pirit.

7. Akterdäck

På akterdäck finns tre mindre bord utställda, där gästerna kan sitta och gona sig i solskenet de dagar då solen behagar lysa och dimman inte är allt för tät. Längs relingen finns dessutom en långbänk (a) där man kan slå sig ned, eller ställa sig på knä och blicka ut över relingen.

Här finns också den lucka genom vilken kolförrådet fylls (b). Luckan är ordentligt reglad underifrån och kan inte öppnas från akterdäck, annat än genom ett svårt slag i Fingerfärdighet (-30%).

Övervåning

1. Kontrollrum

Från kontrollrummet dirigerar kapten Mörth och styrman Looke Fru Paljett mellan magnråvekobbar och förrådiska träskbankar. Ett styrhjul samt ett hastighetsreglage och en kommunikationstrumma förbundna med maskinrummet finns längst fram i rummet. Längre bak finns ett bord där de kan lägga ut sina sjökort för navigering.

2. Kapten Mörths hytt

Näst efter den svit som herr Garibaldar bor i har kaptenen den finaste hytten. Den är i allt väsentligt hans andra hem, varför han gjort vad han kan för att åstadkomma en känsla av hemtrevnad. Möblemanget består av en stor, mjukbolstrad säng (a), ett rymligt klädskap (b) samt en hylla (c) i vilken han förvarar sjökortsrullar, billiga äventyrsromaner, tidskrifter och (längst bak) några romantiska/erotiska kärleksnoveller.

Sängen står på stadiga ben och går mycket väl att gömma sig under. Även klädskapet är rymligt nog att hålla en eller två temporära gäster...

3. Gästernas hytter

Gästhytterna är något rymligare och mycket vackrare än besättningens. Skam vore väl annat. Man har verkligen bemödat sig om att göra vistelsen ombord till en upplevelse av lyx. Väggar och golv liknar de som finns i Kapten Bamses salong och fönstren inramas av stilfullt snickrade lister. Antalet sängar och hur dessa är arrangerade beror på vems/vilkas rum man träder in i. Sängarna är draperade med broderade överkast vilka matchar såväl gardinerna som golvmattan. Förutom sängarna finns ett klädskap i rummet, och som en pikant detalj: en låsbar kista liknande den i besättningshytterna men mycket vackrare slöjdad.

- Makarna Anker
- Styrman Looke
- Herr Salmyack & Änkan Jyckelborr
- Herr Filiwatt & Herr Laars – Evidenser: Teateraffischer, sminkväska. (fingeravtryck)
- Makarna Vadau
- Makarna Spjuwerth
- Herr Brunwasser – Evidenser: Tidningsurklipp, portmonnä med kvitto (fingeravtryck)
- Tudor & Omar
- Gösta & Wulfgang
- Seppo & Lana

4. Sovsal

Detta är egentligen en svit liknande herr Garibaldars, men har nu möblerats om till sovsal för RP. Två våningssängar och en enkel har ställts in vilket ger rummet ett något oordnat intryck, men annars är det lika fint som de andra. Ett bastant klädskap med lås tillåter RP att säkert förvara vad de vill i rummet.

5. Svit

Herr Garibaldar logerar i en rymlig och lyxig svit. Till skillnad från i de mindre hytterna finns ett mindre bord med tre stolar vid vilket ordensfadern kan motta besökare och bjuda på ett glas Finkruut.

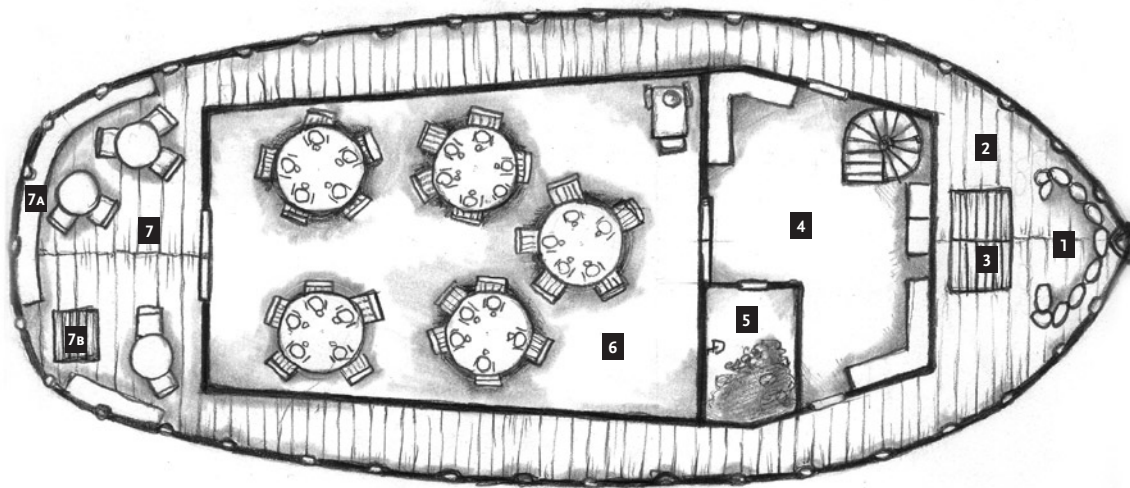
6. Trappor

För att ta sig till övervåningen måste man vandra uppför trappor på utsidan, som leder upp från respektive långsida av däck. Trapporna är smala och branta. Den som springer nedför dem under stress – exempelvis under en strid – måste lyckas med ett slag på 5 x 5 m eller Akrobatik. Ett första misslyckande innebär att personen ramlar hjälplöst de två metrarna ned till däck, och misslyckas personen med ytterligare ett slag faller denne plums ned i vattnet.

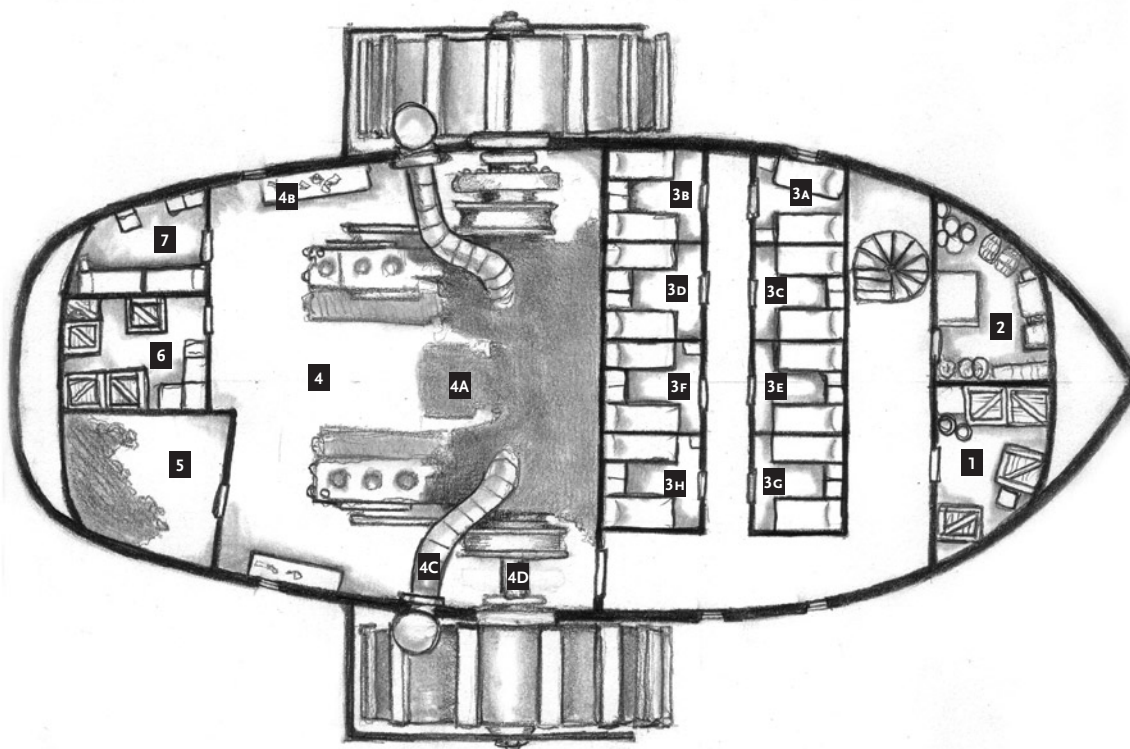
Soltak

- Ett mindre förråd utrustat med drycker och tilltugg som tärnad kutaost, skrotunötter och rostade halmandlar.
- Bardisk
- Servering
- Vilstolar med parasoll
- Trappa ned till övervåningen

Fru Paljett markplan

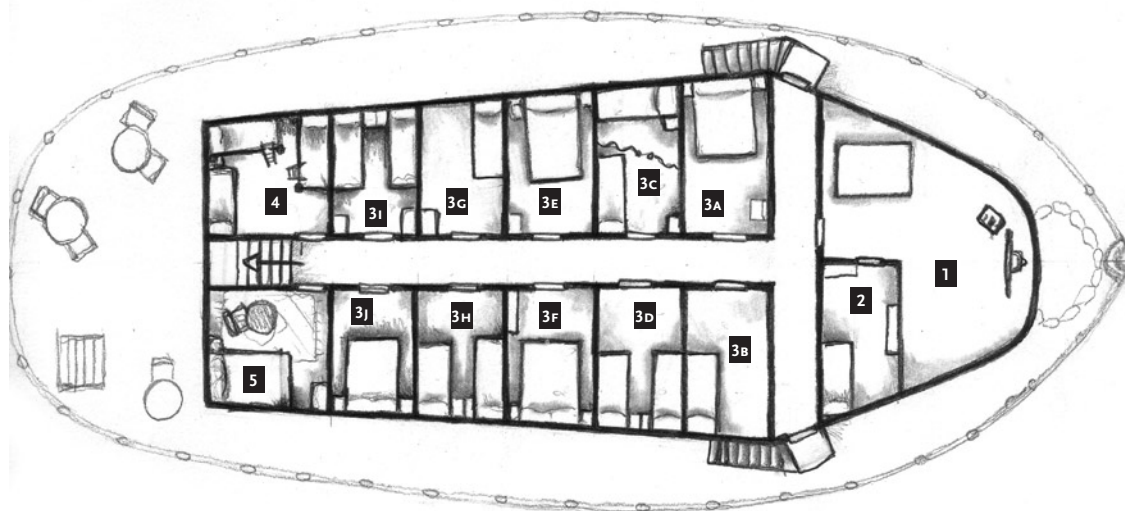


Fru Paljett undervåning

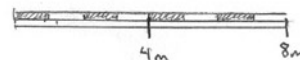
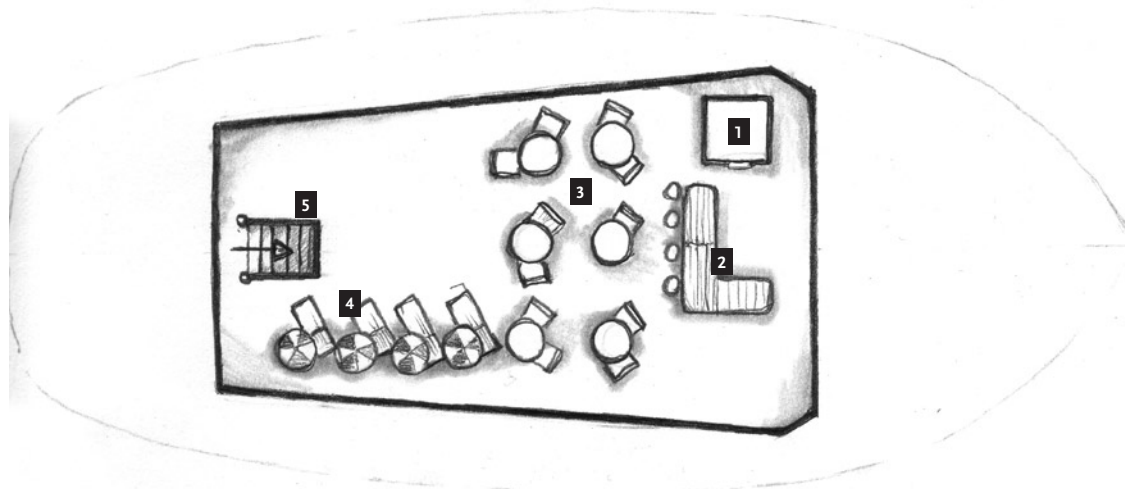


4m 8m

Fru Paljett Övervåning



Fru Paljett soldäck



PERSONGALLERI

Nedanstående beskrivning av äventyrets spelledarpersoner tar bara fasta på det nödvändiga. Det är alltså bara de figurer RP kan tvingas konfrontera i strid som presenteras med kompletta värden. För övriga karaktärer framhålls bara några färdigheter och talanger som av konstruktören bedöms vara av vikt. Notera vidare att det under varje person finns en rubrik som heter "Karaktär". Denna anger kortfattat personens personlighet, för att sl direkt skall få ett grepp om hur att gestalta denne. Slutligen bör också nämnas att nedanstående uppräknings utgår från bokstavsordning baserat på förnamn.

Adrian Schwartz/Glorian fon Brunwasser, 42 år

Adrian rycktes tidigt från sitt hem på grund av sina krafter över naturen och dess bestar. Han har länge levt ett kringflackande liv tillsammans med sin läromästare, herr Ehff, och från skuggorna försökt hjälpa människor när dessa hotats av Järnringens agenter, märkliga naturfenomen eller vilda bestar. Se vidare avsnittet Angående Adrian Schwartz.

Den psykiska åkomma han drabbats av tar sig uttryck i ett blint förnekande av att det skulle kunna finnas organiserade PSI-mutanter som hotar Pyrisamfundet och dess befolkning. Självt är han inte längre säker på att Järnringen alls existerar, då hela tanken framstår som befängd. I stället blir han mer och mer övertygad om att det är Väktarna som representerar det onda. Vid vissa tillfällen har han till och med gått så långt i sina spekulationer att han funderar på om det inte är Väktarna som hittat på Järnringen för att kunna påstå att de PSI-mutanter de avrättar tillhör en illvillig, fiendlig sekt. Kanske är det också så att Väktarna ibland iscensätter vidriga nedingsdåd mot vanligt folk i Järnringens namn, bara för att kunna fortsätta sin slakt på oskyldiga.

Herr Schwartz är helt enkelt fullständigt blockerad i frågan. Även om RP eller någon annan återberättar händelse efter händelse som Järnringens agenter faktiskt gjort sig skyldiga till kommer han att förneka det hela. "Har ni några bevis?" kommer han att fråga. Och eftersom varken RP eller någon annan ombordvarande kan stå till tjänst med sådana evidenser, finns det inget sätt att övertyga honom om motsatsen.

De senaste veckorna har Adrian blivit allt mer stressad, sedan han börjat misstänka att Väktarna är honom på spåret. Med den skada han åsamkades av sin massiva resonanschock kom också vissa drag av paranoia och bristande självkontroll. Det behövs inte mycket nu för att han skall bryta ihop totalt, till stor skada för alla i hans omgivning. Än så länge lyckas han i de flesta sammanhang hålla masken och spela rollen av den eleganta äremannen Glorian fon Brunwasser, men det tar på hans krafter. Ibland måste han söka sig undan till någon enslig plats för att lätta på trycket genom att gråta i förtvivlan.

Utseende: En man som åldrats med behag. Håret är axellångt, blont och lockigt, ögonen skarpa och huden fast såväl som mjuk. Reskläderna är inhandlade från familjen Vadaus modehus. De är tillverkade i giselaull med inslag av algsiden och går mestadels i diskreta, mossiga färger. Undantaget är den solgula kavaj med silverbrodyr han bär vid middagstid.

STY: 11	FYS: 14	STO: 11	SMI: 16	INT: 14	VIL: 20	PER: 16
SB: 0	KP: 25	TT: 12	IB: 16	FF: 5,5 m/sr		

Karaktär: Stressad och förtvivlad/Charmant och mysig

Klass: PSI

Färdigheter: Akrobatik 52%, Bildning 14%, Båge 32%, Första hjälpen 67%, Gevär 24%, Lakttagelseförmåga 65%, Kasta 32%, Köpslå 21%, Köra vagn 12%, Närstrid 47%, Pistol 73%, Rida 58%, Smyga/Gömma sig 83%, Spel 51%, Under världen 27%, Undvika 62%, Vildmarksvana 69%

Förmågor: Djurmästare 74%, Växtkontroll 81%, Kraftfält 77%, Paralysera 59%

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Värja	20	47%	1T10+2	–	–

Arne "Skit-Arne" Belugga, 48 år

Skit-Arne är ett känt namn bland alla Pyrisamfundets gourmander. Redan som barn älskade han att blanda och mixtra med smakämnen. Oftast blev resultatet horribelt – leverkaka med apelsinkompott respektive istersoppa med lingonpaj kan knappast betraktas som njutbara anrättningar – men med tiden utvecklade han ett antal smakkombinationer som gjort honom känd och förmögen. Han har idag inget stadigt arbete utan tjänar stora summor krediter genom att göra inhopp som "gästkok" på allt från Kejsar Kjell, McAbers och Bigges i Hindenburg till Al-Ralphs och Pijoters Bodega i Pirit.

Det är inte bara det extra g:et i efternamnet som skiljer herr Belugga från köksmästaren på Belugi lustgård. Hans slafsiga och lortiga yttre kan endast ursäktas av att han faktiskt lagar förstklassig mat och är en hängiven student rörande olika råvarors smakegenskaper. Bland förståsig-påarna heter det att hans konstanta bearbetning av smakprodukter och hans ovilja att tvätta sig har gjort att olika smak- och luktämnen satt sig i hans hud varför själva kroppen utsöndrar en kryddig arom. Därav uttrycket "Som att suga på Skit-Arnes tumme", vilket bland de invigda utropas när de äter något himmelskt gott som karaktäriseras av spännande smakblandningar.

Utseende: Kortvuxen, kulmagad och med ett leende bredare än avståndet mellan ögonen. Läger man till hans flottiga, tunnsådda och halvlånga hår samt att han inte tvättat sitt solkiga förkläde eller sina (en gång) vita blomullskläder på många, långa år framstår med all önskvärd tydlighet att ingen anställer honom på grund av ytan och stilen. Herr Beluggas underläpp är vidare en aning slapp, varför han tenderar att sluddra och drägla en smula.

Karaktär: Lycklig men smutsig

Klass: IMM

Relevanta egenskaper: Bildning 74%, Fingerfärdighet 69%, Mentor (mästerkocken Evy Succer)

Berry, 19 år

Berry begav sig från hemmets trygga vrå på sin artonde födelsedag. Nu, ett och ett halvt år senare, har han äntligen fått ordning på sitt liv. Han slipper sin våldsamma fader, har ett arbete som föder honom och har kontakt med sin ömma moder med hjälp av den pyriska postiljonsmyndigheten. När han samlat ihop tillräckligt med krediter skall han hämta sin mor från Östervik och rädde henne från faderns knogjärn och påkar!

Utseende: Berry är en ung, spenslig gosse med blond pottfrisyr. Söt som en kutbocksunge, som hans mor brukar säga. På båten går han ständigt klädd i sin arbetsmundering: vita och rymliga ulkullskläder, med en tillhörande, trekantig hätta.

Karaktär: Blyg, tillbakadragen och (förmodligen) död

Klass: MM

Esbjörg och Bettan Anker, 45/41 år

När Esbjörg Anker trolovades med fröken Bettan Kalops var han avundad av alla jämnåriga ynglingar. På den tiden var Bettan ett under av skönhet och sensualism, som dessutom hade rykte om sig att vara mycket svårflörtad och sedesam. Men någonting har hänt sedan dess – någonting som gjort att de personer som tidigare var avundsjuka nu skrattar hänande bakom herr Ankers rygg.

Bettan har blivit djupt olycklig, alkoholiserad och därtill ansatt av svårartade exem. För att slippa skammen agerar Esbjörg som om detta inte vore sant. I stunder av självinsikt kan han säga sig själv att så länge han undgår att röra vid och titta på henne kan han låtsas som att hon fortfarande är den bedövande skönhet hon var i ungdomen. Av någon anledning verkar det som om Bettans bedrövelse tilltar med åren...

Makarnas involvering i Strapatsällskapet beror på Esbjörgs närmast fanatiska kunskaparintresse. Han lyckas ignorera det faktum att han är fullkomligt borttappad vad gäller alla kunskapligt relevanta förmågor, med samma enkelhet som han bortser från frugans eländiga tillstånd.

Icke desto mindre är han en nyfiken själ som gärna går omkring och funderar eller snokar på egen hand. När frugan är packad är det lika bra att göra sig ett ärende till maskinrummet eller styrhytten, så att man

slipper bevittna fördärvet!

Utseende: Esbjörg är en stovuxen och kraftig karl med ett milt anlete. Detta medan hans fru är liten och tanig och har ett ansikte präglad av många års survinspimlande. Lyckligtvis har de tjänare som packat med rätt kläder till herrskapet – naturligtvis inköpta från Vadaus modehus. Esbjörg föredrar mossgrönt, medan Betta fullkomligt skiter i vad hon har på sig. Det viktiga för henne är vad hon har i sig!

Karaktär: Obildat nyfiken respektive full & odräglig

Klass: IMM

Everett Salmayack, 58 år

Herr Salmayack är ordensfader Garibaldars kusin på mödernet. I allt väsentligt är han en rätt misslyckad typ som alltid hoppar på fel affärsprojekt och snart har förslösat arvet från sin far. Står tveklöst på kusinens sida. Inte för att han har några kunskapliga begrepp om situationen, men eftersom han inom en ganska snar framtid kan komma att behöva låna stolar av honom.

Utseende: En skintorr farbror med prydlig pröjsare och irrande blick. Hans eleganta reskläder går i en djupblå ton. Det enda stilmässiga brottet är den ulliga kutbocksväst han envisas med att bära, i syfte att värma sin ömmande rygg.

Karaktär: Förvirrad och oförarglig

Klass: IMM

Gaston Gregorius Garibaldar, 63 år

Herr Garibaldar har under lång tid arbetat med affärer i Piritregionen. Det som gjort honom rik är ett sågverk i skogshuggarbyn Kloteröd samt en byggfirma i storstan, men han har också haft andra järn i elden. Exempelvis har han drivit en liten importverksamhet som mestadels handlat med hantverksprodukter från småsamhällena på Frihetens Slätter. För några år sedan drog han sig dock tillbaka från företagandet och fungerar på ålderns höst som rådgivare åt Levina Sommerlatt, Piritis handelschef, samt ett antal mindre manufaktur. Därbland de som förestås av makarna Spjuwerth och Vadau.

Positionen som ledare för Strapatsällskapet ser han som en chans att göra "hela världen till en lite bättre plats att leva på, för alla och envar". Har på gamla dar blivit utpräglat idealist och tror stenhårt på gryningsandan och en blomstrande framtid.

Utseende: Mycket stovuxen herreman kring de sextio, med grånat, tunt hår. Buskiga ögonbryn och en välansad valrossmustasch. Flåsar och svetts oroande tungt när han är upphetsad. Klädd i grälla blomullskostymer med sirliga brodyrer och bär gärna en kepsmossa i fit på skalleknoppen, vilken han ofta tar av sig för att stryka sin kala hjässa.

Karaktär: Bullrig, bekymmersfri och godtrogen

Klass: IMM

Relevanta egenskaper: Bildning 63%, Köpslå 97%, Kontakter 6 (Administration & Handel), Mentor (Köpslå), Rykte 4 (Manufakturägare)

Gösta Gonzales, 52 år

Gösta Gonzales är född och uppvuxen i Mozonen, som son till två utfattiga sakletare. Den lilla familjen lyckades så småningom samla ihop tillräckligt med föremål för att kunna skaffa sig en stuga i Mos Mosel. Från och med tio års ålder fick lille Gösta stanna i stugan ensam, under viss översyn från grannfrun, medan föräldrarna befann sig på utfärd. Känslan av att vara övergiven och ensam tyngde honom inte särskilt, förrän den dag då han insåg att föräldrarna inte skulle komma hem från den expedition de gett sig iväg på. Han var då 17 år gammal och kom att spendera två fulla år i zonen, sökandes efter föräldrarnas kvarlevor. Han fann dem aldrig, men lät sig inte avskräckas från sitt zonfararkall. Fram till för tio år sedan bodde han kvar i Mos Mosel och upparbetade snart ett rykte som regionens mest erfarna och kunniga sakletare. Så kom Junker Ståhl till makten och tvingade honom på flykten, först till Muntermåla och därefter till Pirit. Och hans rykte har följt med honom, inte minst tack vare hans tidigare insatser för Strapatsällskapet räkning. Upptäckten av "skruvtången" ser han som sitt livs fynd.

Herr Gonzales är följaktligen en zonernas och vildmarkens man, som har svårt att stanna i civiliserade trakter mer än några dagar. Inte så att han har svårt att umgås med personer i sin omgivning, men han blir stressad. Båttutfärden ser han fram emot som en chans att komma bort från storstan för några dagar.

Utseende: Det syns tydligt på Gösta att han varit med om mycket. Hans ansikte är färgigt och härjat, vilket ytterligare understryks av att han inte varit så noggrann med rakningen. Den strama ullkullskostym han bär är visserligen nyköpt, såväl som plommonstopet på hans huvud, men till detta kommer diverse utsmyckningar vilka inte riktigt passar in. I fyra grova kedjor runt halsen hänger olika metallkrumelurer (kylarprydnader) från den gamla tiden, och i bältet finns en hel arsenal av märkliga verktyg och prylar.

Karaktär: Självsäker men trevlig

Klass: MM

Relevanta egenskaper: Närstrid 42%, Zonkunskap 76%, Sprinter

Ingo Mörth, 51 år

Kapten Mörth inledde sin karriär som skeppsgosse på fraktbåten Pustsnipan, på sträckan Hindenburg-Nordhamn. Långsamt arbetade han sig upp till styrman, vilket glädde hans manufakturarbetande föräldrar till tårar. Steget till kapten tog han först efter en incident då Pustsnipans egentlige befälhavare söp sig redlös och föll över bord under nattsiftet. Styrman Mörth övertog befälet och förde skutan till hamn utan problem. Sedan dess har han hunnit arbeta på flera havsgående skepp – så framgångsrikt att han, när erbjudandet kom, hade råd att köpa in sig som delägare i Fru Paljett.

Ingo Mörth älskar sitt jobb och sin skuta. Han tycker om att frakta dignitärer och finfolk på utfärder i Vättatrasket och bjuda dem avkoppling från arbetets stress och press. I och för sig är han lite nervös inför Strapatsällskapets utfärd, eftersom han kontaktats av säkerhetstjänsten. Men han tröstar sig med att det säkerligen handlar om kompetenta personer som vet vad de gör.

Utseende: Glad och hurtig herre, med rödbrusig skepparkrans och kaptensmössan käckt på svaj. Iklädd en vit blomullsuniform med blå revärer och sabel i sidan.

Karaktär: Stolt men tjänstvillig

Klass: MM

Relevanta egenskaper: Båt 74%, Bäsärk 32%

Kolte "Leopold" Kröök, 24 år

Herr Kröök växte upp med den legendariska agenten Faffludd Trankelli som största idol. Fadern var administratör inom göborgs underrättelsetjänst och berättade många och fantastiska historier om alla betydelsefulla insatser herr Trankelli gjort till stadsstatens gagn. Han är mycket skicklig på det han gör, men har också börjat misströsta i sina chanser att nå till toppen av hierarkin. Till skillnad från vad fadern påstod verkar det definitivt som att agenter av mänsklig härkomst ges företräde till de riktiga prestigeuppdragen – något som väckt en cynisk ådra till liv i hans inre. Än så länge kämpar han dock för att förtränga sådana känslor. Enligt honom är Göborg den perfekta stadsstaten, där meriter och förtjänst går före klassmässigt ursprung i bedömningen av folk och få...

Utseende: Liksom sin kollega en bondkatt, men nästan helt svart i pälsen. Svarta enkla byxor och en kort svart kavaj, över en vit skjorta.

STY: 14	FYS: 13	STO: 12	SMI: 15	INT: 14	VIL: 11	PER: 12
SB: +1T2	KP: 25	TT: 12	IB: 15	FF: 5,5m/SR		

Karaktär: Nitisk patriot

Klass: MD (katt)

Färdigheter: Akrobatik 37%, Bildning 33%, Båge 45%, Första hjälpen 46%, Gevär 37%, lakttagelseförmåga 72%, Kasta 22%, Närstrid 49%, Pistol 71%, Reparera 42%, Smyga/Gömma sig 62%, Spel 17%, Under världen 30%, Undvika 47%

Förmågor: Superbt sinne (hörsel), Hoppförmåga, Riktningknöl

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Derringer .45s	21	71%	2T6	–	97
Hagelbrakare	17	37%	Hagel	x2	93

Labbar "Slim" Stormkrutz, 33 år

Labbar är sjunde sonen i en hindenburgsk aristokratfamilj av lägre börd. När han var åtta år gick faderns skrivdonstillverkning i konkurs och familjen hade inte längre råd att hålla barnen med en guvernant. Till skillnad från sina äldre bröder fick han inte den utbildning han borde fått, utan lämnades att söka lära sig själv. Visst snappade han upp en hel del från sina bröder, föräldrar och de böcker han läst, men ibland tycks det som om kunskaperna liksom hamnat på sniskan; som om han inte riktigt får saker och ting att hänga ihop. En karriär inom Forntidskommissionen, där han helst av allt skulle vilja vara, var därför inte möjlig, men inom det militära har det fungerat bättre. Hans smått irrationella läggning gör honom perfekt lämpad att verka som kunskapare inom säkerhetstjänsten, då han utan problem kan förutse helt oväntade manövrar från fiendens sida. Däremot borde han kanske ha sluppit aktiv fälttjänst för egen del...

Arbetet som maskinskötare är väl egentligen inget han kan relatera till. Hade det inte varit för den tekniskt skicklige korpral Zudd hade han inte haft en möjlighet att få skutan ur fläcken. Men som tur är behöver han inte bekymra sig om det. Korpralen fixar allt som behövs och ger goda råd, vilka Labbar kan slänga tillbaka i den underlydandes ansikte i form av order.

Utseende: Inför agentuppdraget på skutan har löjtnant Stormkrutz anskaffat rediga knegarkläder i kraftig ullkull. Han har dessutom lärt sig tugga snusjord och peta näsan, för att ytterligare stärka skenet. Dock ger han ett lite märkligt intryck: ryggen är för rak och blicken för stolt för att tillhöra en man som skyfflat kol hela sitt liv. Den stolta människosjälen i hans kropp har svårt att förlika sig med dynggörat.

STY: 13	FYS: 7	STO: 12	SMI: 8	INT: 11	VIL: 9	PER: 14
SB: +1	KP: 19	TT: 9	IB: 8	FF: 4 m/SR		

Karaktär: Spänd och lite klumpig

Klass: IMM

Färdigheter: Bildning 41%, Båge 12%, Första hjälpen 27%, Gevär 31%, lakttagelseförmåga 74%, Kasta 14%, Köpslå 21%, Medicin 21%, Närstrid 37%, Pistol 45%, Smyga/Gömma sig 53%, Spel 12%, Undvika 32%

Förmågor: Egendom 2, Kontakter 3 (militären), Status 2 (Stormkrutz)

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Pistol .45s	11	45%	2T8	–	98
Sabel	11	37%	2T8+1	–	–

Leonard & Karmen Spjuwerth, 31/37 år

Karmen Spjuwerth är släkt med herr Garibaldar på sin moders sida. Det var detta som gjorde att hon och hennes man kunde lägga beslag på, och slå mynt av, upptäckten av muttern/bulten – en upptäckt som gjordes vid en av de utfärder som sällskapet sponsrade för fem år sedan. Manufakturen har gjort makarna så förmögna att de sedan två år tillbaka ingår i Strapatsällskapet och bidrar till att sponsra nya utfärder. Dock tar det på deras kassa varför de (särskilt Karmen) är mycket måna om att krediterna kommer till användning på bästa möjliga sätt. Att kvä motfatt sig de expeditioner som ordensfadern förespråkar ser hon som ett mycket illavarslande tecken.

Nämnas bör också att de nyrika tu betalar en betydande summa varje år till Vita Liljans Redskap. Såväl Karmen och Leonard när ett djupt sittande förakt mot mutanter, vilka de menar är lata, korkade och allmänt osedliga. Deras egen historia visar att man mycket väl kan lyckas höja sig ur mängden förutsatt att man verkligen vill. Att deras framgång skulle kunna ha något att göra med deras kontakter, hemundervisning och mänsklighet har de inte ens tänkt på...

Utseende: Makarna Spjuwerth har inte riktigt förstätt hur viktigt det är att klä sig rätt, om man någonsin vill accepteras som fullvärdiga medlemmar av Pirit's rikemannakår. I stället för att kosta på sig dyrbart allsiden, har de hittills nöjt sig med kläder i bekväm och behaglig blomull. Leonard bär en kejsarlig frackuniform med tillhörande värja och Karmen en stramveckad klänning med vridkoltade ärmränder. Medan Leonard har ett ansikte som med lätthet skulle försvinna i en blygsamt tilltagen mängd, är Karmen mycket uttrycksfull och charmerande.

Karaktär: Toffelheljäte respektive Livfullt kraftpaket

Klass: IMM

Looke Getz, 30 år

Looke Getz har en skada på ena ögonlocket som gör att han alltid ser ut att ha fuffens för sig. Egentligen är han en reko kille, vilken alltid gjort ett bra jobb på de prämar och skutor han styrt, men som trots detta funnit sig vara allmänt illa omytt och misstänkt för allehanda rackartyg. Det är därför inte konstigt att han med åren blivit allt mer folkskygg och tillbakadragen. Han håller sig mest på sin egen kant – dels för att det är så han vill ha det och dels eftersom kapten Mörth beordrat det. Looke är visserligen en god styrman, men han är inte särdeles bra för affärerna.

Utseende: En raggliten, rödögd hund av svårbestämbar art. Klädd i en vit skepparuniform, liknande den som kaptenen bär, men har inte samma eleganta hållning. Gärna händerna i byxfickorna och en cigg hängande i mungipan.

Karaktär: Allmänt suspekt

Klass: MD (Hund)

Relevanta egenskaper: Båt 59%, Magnetism 42%

Marija, 27 år

Uppvuxen i Pirit's arbetarkvarter Knoting, som dotter åt två lantbruksarbetare. Själv började hon knega på fälten vid sju års ålder, varför hon redan som tonåring plågades av en ömmande rygg och konstant huvudvärk. Vid sidan av arbetet umgicks hon med ett kamratgäng som verkligen levde livet. De drog runt på krogar och spelhus, där de snart blev kända som "Katastrofgänget" på grund av sin ovana att alltid dricka mest, skrika högst och inleda bråk som inte sällan spred sig till stora delar av klientelet. Allt detta tog dock slut den dag då hon charmades av Morrigan Schöckel. Den charmante och kraftfulla piratkapteten tog henne med storm och fick henne att lämna såväl föräldrar som vänkrets. Den spänning hon tidigare sökt i nöjessvängen ersattes av sjööveriets dramatik och de futtiga slantar hon inbringade som knegare uppvägs mer än väl inom hennes nya yrkesverksamhet.

Utseende: En vävsvarvad tös med fyra armar och eldrött hår. Går klädd i samma knälånga, svarta klänning som "Molly", med ett vitt förkläde och en vit schalette därtill. Hon går en aning bredbent och manhaftigt, då hon har sin derringar fäst på insidan av låret. De fyra sablarna har hon inlindade i en filt under serveringsbordet i köket.

STY: 13	FYS: 9	STO: 14	SMI: 15	INT: 10	VIL: 9	PER: 14
SB: +1T2	KP: 23	TT: 16	IB: 15	FF: 6 m/SR		

Karaktär: Nöjeslysten perfektionist

Klass: MM

Färdigheter: Akrobatik 53%, Båge 23%, Första hjälpen 22%, Gevär 32%, lakttagelseförmåga 35%, Kasta 22%, Närstrid 53%, Närstrid vänster 37%, Pistol 39%, Smyga/Gömma sig 42%, Spel 47%, Under världen 24%, Undvika 34%

Förmågor: Flerdubble kroppselar (4 armar), Robust

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Derringar.45s	21	39%	2T6	–	97
4 Sablar	18	53/37%	2T8+1T2	–	–

Marocco Statin/Angus Filiwatt, 37 år

Marocco Statin är en stjärna i Östervik. Han har uppträtt fjorton år i rad i den årliga Östervikshambon – en lustspelsartad hyllning till byn med omnejd – och har medverkat vid inte mindre än 24 fria teateruppsättningar. Men för Marocco är detta inte nog. Han börjar bli gammal och har inte lyckats tjäna tillräckligt med krediter för att trygga sin ålderdom. Av den anledningen begav han sig till Pirit för att söka slå sig in på scenerna där. Tyvärr tycktes ingen vilja ha honom. I två år har han hankat sig fram som krumbuktkonstnär på stadens torg, nära gränsen till svält. Erbjudandet från den rike ädlingen Glorian fon Brunwasser kom därför bokstavligen som en räddning för den utmärklade föredetningen. Uppdraget skall bli hans väg tillbaka till rampljuset! Det enda han nu räds är att bli avslöjad – en rädsla så stark att den närmast kan liknas vid panikartad skräck.

Utseende: En lufsigt typ med stort, yvigt helskägg och monokel. Det mörka håret spretar karaktäristiskt åt alla håll samtidigt. Kläderna är visserligen fina men har inte tvättats på länge och ser ut att ha sovit i en och annan gång. Under armen bär han en inbunden anteckningsbok

som han aldrig lägger ifrån sig. Den som öppnar den upptäcker till sin förvåning att den är fullständigt tom på text.

STY: 9	FYS: 15	STO: 8	SMI: 10	INT: 15	VIL: 9	PER: 14
SB: -1T2	KP: 23	TT: 11	IB: 10	FF: 3,5 m/SR		

Karaktär: Karikatyr på grubblande kunskapare

Klass: MM

Färdigheter: Akrobatik 12%, Bildning 24%, Båge 13%, Fingerfärdighet 47%, Första hjälpen 24%, Gevär 31%, lakttagelseförmåga 52%, Kasta 29%, Köpslä 21%, Närstrid 36%, Pistol 24%, Smyga/Gömma sig 20%, Spel 43%, Under världen 26%, Undvika 20%

Förmågor: Röstförställning 72%, Kroppskontroll 68%

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Hagelspråkare	11	31%	Hagel	x 2	97

Morrigan Schöckel, 31 år

Morrigan Schöckel: piratkaptan! Vem hade kunnat tro det?! Herr Schöckel växte upp i en av Örebågas finaste familjer, som familjens tredje son. Han blev snabbt identifierad som familjens busfrö, och innan han fyllt femton klassades han redan som ett problem för hela släkten. Han var ohyfsad, bångstyrig och lat som ingen annan. Föräldrarna hade mer eller mindre accepterat att de skulle få försörja honom resten av sina liv, och hårbärgera honom i något litet vindsrum, eftersom ingen trodde honom om att vara kapabel att försörja sig själv. Till deras obeskrivliga lättnad flydde han dock och tog värvning på en skuta som fraktade gods mellan Hindenburg och Östervik. Livet var hårt och långtråkigt ombord, varför han många gånger funderade på att resa hem. Men efter en piratattack vände hans lycka. Själv låg han gömd under en segelduk hela bataljen och studerade piraternas klumpiga försök att ta kontroll över båten. Och det slog honom med vilken förfärande enkelhet man skulle kunna ordna överfallen med minimal risk för blodspillan och hundraprocentig utdelning. På den vägen är det. Efter några år vid Malsjön har han förflyttat sin inkomstbringande verksamhet till Pirit och Vättaträsket. Tänk om hans föräldrar kunde se honom nu!

Utseende: En helt klart aristokratisk skickelse; en kontrasternas man. Kapten Schöckel är en simpel sjörövare med svada som ett premiärlejon; en usel pirat med vokabulär som en poet. Älskar flådiga kläder i rött och rosa, fjärna med väl tilltagna slag och puffiga ärmar. Prydnader i form av fjädrar, kedjor och ringar ligger honom också varmt om hjärtat. Han trivdes aldrig i vackra kläder på den tid då han behövde leva upp till familjens aristokratiska ideal, men saken ställs i en helt annan dager när man kan titulera sig pirathövding!

STY: 15	FYS: 17	STO: 15	SMI: 13	INT: 11	VIL: 12	PER: 16
SB: +1T4	KP: 32	TT: 16	IB: 13	FF: 5,5 m/SR		

Karaktär: Stilfull & barmhärtig

Klass: IMM

Färdigheter: Bildning 38%, Båge 31%, Första hjälpen 16%, Gevär 67%, lakttagelseförmåga 44%, Kasta 53%, Köpslä 63%, Närstrid 59%, Pistol 49%, Smyga/Gömma sig 27%, Spel 76%, Under världen 47%, Undvika 33%

Förmågor: Arvegods (Mmokub: Fordon)

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Sabel	16	59%	2T8+1T4	–	–
Hagelspråkare	14	67%	Hagel	x2	97

Omar, 45 år

Fram till för sju år sedan var Omar en av PSIPO:s mest betrodda fältagenter, men efter en mindre fadäs – där han sköt ned en potent PSI-mutant mitt på byatorget i Bjästa – fick han se sig utkastad ur organisationen. Det hela förvärrades av att aktuellt offer inte var mer än sju år fyllda. Som officiellt nedlagd och illa beryktad organisation är det mycket viktigt för PSIPO att alla anställda klarar av att vara diskreta och taktiska, varför permitteringen var ett faktum. Efter det hade han svårt att finna någonstans där han passar in. Han försökte som kne gare, fiskare och barservitör men i alla dessa yrken nödgades han, i någon

mån, vara social och trevlig – något som inte passar honom alls. Ganska snart slog han sig alltså in i zonfararbranschen, först privat och sedan som frilansare åt diverse uppdragsgivare. Idag har han hunnit uppbera ett gott rykte och kan välja bland anbudena.

När herr Brunwasser kontaktade honom tvekade han dock inte ett ögonblick. Detta är för honom en chans att nå tillträde till de riktigt bemedlade uppdragsgivarna, och något sådant tackar man inte nej till. Baksidan är att han måste uppträda i ett publikt sammanhang och där argumentera för varför just hans projekt skall erhålla medel. Detta gör honom ytterligt nervös och illa till mods, men är ändå ett pris han är beredd att betala. Möjligtvis hade hans inställning varit en annan om han vetat att hans "uppdragsgivare", herr Brunwasser, egentligen är en PSI-mutant. Hans hat mot vad han kallar "missfostren och svartkonstnärerna" har nämligen inte stillats med åren.

Utseende: Omar är en kortvuxen järv som inte bryr sig om sådana ytligheter som kläder, dessutom har han märkt att uppvisandet av en halvtaskig stil är ett mycket bra sätt att få herrskapsfolk att ignorera honom. Han är bra på det han gör och det räcker för honom. Nu som oftast går Omar klädd i en anonym, blågrön ulkullsjumper och grova vägfärdbyxor. På fötterna bär han som vanligt sina kängor.

STY: 13	FYS: 17	STO: 8	SMI: 16	INT: 12	VIL: 9	PER: 7
SB: 0	KP: 25	TT: 12	IB: 21	FF: 5 m/SR		

Karaktär: Tillbakadragen & allvarsam

Klass: MD (Järv)

Färdigheter: Akrobatik 65%, Båge 32%, Första hjälpen 41%, Gevär 53%, lakttagelseförmåga 47%, Kasta 22%, Köpslä 58%, Närstrid 53%, Pistol 43%, Reparera 12%, Smyga/Gömma sig 41%, Spel 67%, Stridskonster 72%, Under världen 54%, Undvika 62%, Vildmarksvana 63%, Zonkunskap 29%

Förmågor: Sonar 51%, Liten, Naturligt vapen klor (1T8)

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Karbin .45S	23	53%	3T6	–	95
Klor	21	72%	1T8+7	x2	97

Piraterna

Morrigans pirater består av en brokig samling mutanter. De är inga virtuoser med sina sablar och pistoler, men kaptenen räknar med att deras blotta antal skall vara nog att avskräcka eventuella hjältepiltar.

Utseende: Klädda i enkla och praktiska kläder i kaptenens röda och rosa färger. Byxor och skjorta med för korta ärmar/ben, ett brett, svart livband hållandes sabel och pistol samt en svart duk knuten kring halsen.

STY: 11	FYS: 11	STO: 12	SMI: 14	INT: 9	VIL: 8	PER: 8
SB: 0	KP: 23	TT: 11	IB: 14	FF: 5 m/SR		

Karaktär: Skrockande tokjospimplare

Klass: MM/MD

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
4 Pistol 45S	17	43%	2T8	–	90
5 Hagelbråkare	15	37%	Hagel	x2	85
1 Sabel	17	49%	2T8	–	–

Regold "Lemmy" Zudd, 24 år

Korpral Zudd har inte rekryterats till säkerhetstjänsten på grund av sitt intellekt. Däremot är han en eminent investigatör och pistolskytt. Åren som spejare inom den reguljära armén har gjort honom härdad och kunnig inom en hel del områden varför han med säkerhet vet att detta första uppdrag åt säkerhetstjänsten kommer att gå utmärkt. Bara han är uppmärksam på, och lyder, befälens instruktioner, vill säga...

Utseende: Menige Zudd lyckas smälta in i rollen som maskinkötare på ett betydligt mer övertygande sätt än sin chef. Han bär ett par kraftiga hängselbyxor men är bar på överkroppen, så när som på sin kraftiga borst. Eftersom han sällan öppnar munnen är chansen ganska liten att någon skall ta honom för den agent han är.

STY: 14	FYS: 15	STO: 10	SMI: 16	INT: 14	VIL: 9	PER: 8
---------	---------	---------	---------	---------	--------	--------

SB: +1 KP: 25 TT: 12 IB: 16 FF: 5 m/SR

Karaktär: Tapper men korkad

Klass: MD (Vildsvin)

Färdigheter: Akrobatik 25%, Bildning 12%, Båge 62%, Första hjälpen 22%, Gevär 42%, lakttagelseförmåga 73%, Kasta 32%, Närstrid 53%, Pistol 77%, Smyga/Gömma sig 68%, Spel 33%, Under världen 27%, Undvika 53%, Vildmarksvana 39%

Förmågor: Teleskopögon, Superbt sinne (syn)

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Pistol .45s	19	77%	2T8	–	98
Sabel	19	53%	2T8+1	–	–
Karbin .45s	18	42%	3T6	–	97

Seppo & Lana, 27 år

Seppo och Lana är ett tvillingpar som stammar från Karle. Den välbeställda familjen Tandem fann syskonen i en korg på farstugbron när de bara var några dagar gamla. Deras moder hade väl hoppats att de skulle få det bra hos rikemansfolket, men så blev det inte. Visserligen tog fru Tandem hand om tvillingarna, men ändå från det att de lärde sig gå har de varit mer som tjänstefolk än barn i familjen. I de tidiga tonåren flydde de från hemmet och har därefter försörjt sig som diversearbetare i södra Pyris odlingsstrakter. Fram till för sex år sedan, vill säga, då Lana kläckte den briljanta idén att fortsätta gräva efter fynd på platser där tidigare expeditioner varit lyckosamma. De började ensamma och fann sina undersökningsplatser genom att prata med zonfarare på krogar som exempelvis Bunkern i Hindenburg och Salong Guppi i Pirit. Men nu vill de ge sig på större och mer kostsamma projekt, varför de valt att söka bistånd från Strapatsällskapet. Inför båtresan är de väldigt nervösa. Inte bara för att de aldrig tidigare varit i närheten av så fint och mäktigt folk tidigare, utan också eftersom de känner sig väldigt underlägsna i förhållande till övriga projektfalanger. De är heller inte säkra på hur deras oglamösa fyndletartaktik kommer att mottas av folket ombord.

Utseende: De blåspräckliga perserkatterna Seppo & Lana har gjort ett mycket taffligt försök att passa in. De har förstätt så mycket att det är kutym att vid tillfällen som denna utfärd bära kostym respektive klänning, men därutöver är deras kunskaper sviktande. De begagnade, smärutiga kläder tvillingarna inhandlat i utbyte mot två rullar eltejp hjälper dem inte riktigt att smälta in i sällskapet.

Karaktär: Nervösa och ursäktande

Klass: MD (perserkatter)

Relevanta egenskaper: Närstrid 43/47%, Jaktinstinkt 37/39%, Spel 61/15%

Slark & Nicotina Vadau, 55/24 år

Makarna Vadaus samliv präglas starkt av att Slark ser sig själv som en dundrande kraftkarl, kompetent på det mesta, och Nicotinas oförmåga att förstå att hon egentligen lever med en oduglig vekling. Det är endast makens goda kontakter och höga börd som givit honom den förmögenhet som gör att paret kan räknas till Pirits mest förmögna. Bland Slarks egendomar finns bland annat ett väveri och modehus i Pirit samt butiker i alla samfundets större samhällen. Varken han själv eller frugan har den mista aning om hur man sköter företag eller driver modemässiga trender, men de har anställda som sköter den biten medan de själva konsumerar, dinerar och slappar.

Slark Vadau är nära vän med herr Garibaldar och stödjer därmed dennes linje i fråga om projekten. Inte för att han själv egentligen vet något om expeditioner i vildmarken, men för att underhålla den goda kontakten med ordensfadern. Kontakter är mer värt än krediter, så mycket har Slark lyckats begripa, och måste därför värdas ömt. Dessutom verkar "den därainga fon Brunwasser vara en riktig hedersman"!

Utseende: Som ägare till ett modehus är makarna Vadau, precis som väntat, iklädda det allra senaste i modesvängen. Kläder av algsiden, färgade i djupa nyanser av grönt och lila: han i en frack med väl tilltagna slag och hon i en lång, åtsittande klänning med hög krage. Som komplement till detta bär de båda smyckningar av pärlor, stora som ögonglober. Han bär en värijäpp, hon ett paraply.

Karaktär: Ovetande inkompetent/Sjåpig & idoliserande

Klass: IMM

Styxel Ehff, 66 år

Efter ett långt och slitsamt liv som väktare har Styxel Ehff dragit sig tillbaka från aktiv tjänst och ägnar nu sin tid åt att skola rekryter i byn Ägrens Ulle. Inte så att han tröttnat på uppdraget eller blivit bitter och cynisk av alla motgångar. Han orkar helt inte längre. När han fick höra att hans tidigare vän och adept Adrian Schwartz var eftersökt och misstänkt för att utgöra ett hot mot organisationen bestämde han sig dock för att agera.

Själv är han övertygad om att det fortfarande finns hopp om att kura herr Schwartz från dennes mentala rubbning. Sanatoriet i Frykens Ed har genomfört större underverk genom åren. Han vill dock undvika en direkt konfrontation med den unge och potente herr Zerb. Inte för att han är rädd att vara underlägsen, men eftersom denne har rätten och organisationen på sin sida. Dessutom har Väktarna en tradition att inte blanda sig i varandras angelägenheter. Det gäller att sköta det hela med takt och finesse.

Utseende: Gammal och tård, på grund av många år i Väktarnas tjänst. Liksom herr Zerb klädd i en mörk, ledig blomullskostym och slängkappa, men har dessutom en hög, skamfilad höghatt på skulten. Ögonen visar vad kroppen döljer: Herr Ehff är ännu en mycket kraftfull man!

STY: 7 FYS: 9 STO: 15 SMI: 10 INT: 17 VIL: 20 PER: 13
SB: 0 KP: 24 TT: 12 IB: 10 FF: 5 m/SR

Karaktär: Faderlig & trött

Klass: PSI

Färdigheter: Akrobatik 15%, Bildning 74%, Båge 17%, Första hjälpen 80%, Gevär 28%, lakttagelseförmåga 75%, Kasta 26%, Köpslä 74%, Köra vagn 36%, Närstrid 43%, Pistol 33%, Rida 65%, Smyga/Gömma sig 64%, Spel 21%, Under världen 38%, Undvika 74%, Vildmarksvana 84%

Förmågor: Förbränning 93%, Telepati 114%, Dominera 84%, Mental Sköld 68%

Tithi "Molly" Valls, 33 år

Fröken Valls älskar Göteborg. Uppdraget att bevaka statsstatens intressen från Pirit är i och för sig intressant och ärofullt, men det håller henne borta från västkusten. I stället för doften av tång och ljudet av skriande männsar, tvingas hon uthärda Vättaträskets unkna stank och ylande sumpvargar. Vad än värre är: allt hon och hennes kollega finner ut tyder på att Göteborg är ansatt från såväl Pyrisamfundet som Ulvriket, varför hon gärna skulle vara hemma för att beskydda sin hemstad när anfallet kommer.

Resan med Fru Paljett ser hon som ett rutinuppdrag. När det dessutom mycket tidigt visar sig att den misstänkte överlöparen inte alls kommer från Göteborg slappnar hon av ordentligt. Allt hon önskar är att så snabbt som möjligt komma tillbaka till staden för att fortsätta spåra andra figurer och följa upp andra misstankar.

Utseende: Smäcker, gråspräcklig bondkatt med bett i blicken. När hon svansar runt mellan borden på sina serveringsrundor följs hon ständigt av många par ögon. Klädd i en knälång, svart klänning med tillhörande vitt förkläde. En vit schallet på huvudet fulländar bilden av en ypperlig tjänsteflicka.

STY: 9 FYS: 17 STO: 14 SMI: 17 INT: 12 VIL: 10 PER: 16
SB: +1 KP: 46 TT: 15 IB: 17 FF: 6 m/SR

Karaktär: Samvetslös agent

Klass: MD (katt)

Färdigheter: Akrobatik 65%, Bildning 23%, Båge 35%, Första hjälpen 21%, Gevär 45%, lakttagelseförmåga 35%, Kasta 42%, Närstrid 72%, Pistol 63%, Smyga/Gömma sig 82%, Under världen 54%, Undvika 62%

Förmågor: Stryktålig, Regenerera I, Klor 1T6

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Derringer.45s	23	63%	2T6	–	92
K-pist 9mm	23	45%	3T6/4T6	–	36/22
Klor	17	72%	1T6+1	–	–

Tudor, 34 år

Tudor har en bakgrund som soldat inom den reguljära armén, men trivdes aldrig med det intrusiva livet. I stället värvades han till yrket karavanvakt, och arbetade några år åt familjen Krutovs fraktbolag. Det var genom karavankneket som han kom i kontakt med den legendariske zonfararen Caspar Svarthane, vilken tog honom till sig och gjorde honom till en viktig kugge i sitt gäng. Sex farofyllda expeditioner senare kände sig Tudor mogen att stå på egna ben och har sedan dess gjort ett antal mindre beställningsjobb åt välbärgade uppdragsgivare. Mestadels i Gislaveden och Hultamarken, men han har även hunnit med en vända till Mozonen.

Den projektansökan han nu ligger inne med, på fon Brunwassers uppmaning, är den överlägset största hittills. Själv känner han inte till ett dyft om Milaskogen och Frykens Ed, han upprepar bara det lilla han fått veta av sin aristokratiska kumpan och hänvisar vidare till Angus Filiwatt för närmare information.

Utseende: Tudor är en kraftig och satt herre med renrakad skalle och kopparrigt ansikte. Han har köpt sig en billig, grårutig ullkullskostym för det förskott han fått av herr Brunwasser, men råkade bli pålurad en för stor modell varför han tvingats kavla upp ärmarna och byxben.

STY: 14	FYS: 14	STO: 15	SMI: 12	INT: 7	VIL: 10	PER: 11
SB: +1T3	KP: 29	TT: 14	IB: 18	FF: 5,5 m/SR		

Karaktär: Överlägsen & avslappnad

Klass: MM

Färdigheter: Akrobatik 72%, Bildning 13%, Båge 41%, Första hjälpen 29%, Gevär 55%, Lakttagelseförmåga 41%, Kasta 41%, Köpslä 57%, Köra vagn 14%, Närstrid 53%, Pistol 37%, Reparera 14%, Smyga/Gömma sig 22%, Spel 38%, Teknologi 31%, Under världen 41%, Undvika 46%, Vildmarksvana 43%, Zonkunskap 26%

Förmågor: Blixtsnabba reflexer, Hoppförmåga

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Kniv	19	53%	1T6+1T3+1	–	–
Pistol .50M	24	37%	6T6	–	67

Willeman Laars, 34

Willeman Laars är en mycket nyfiken person, som älskar att vända och vrida på problem. Framför allt är han mycket fundersam över hur forntidsmänniskan löste olika typer av praktikaliteter och han är övertygad om att svaren ligger nära till hands. "Om man bara tänker ett steg längre än man brukar kommer svaret ofrånkomligen att uppenbara sig," som han brukar säga. Tyvärr har han under de senaste åren fastnat i en hämmande tankekurva, då han menar sig veta att man omöjligt kan tänka tankar som man inte redan tänkt eller upptäcka saker som man inte redan känner till. Problemet står alltså i själva proceduren att lyckas med konststycket att just "tänka ett steg längre". Kanske finns det någon där ute som helt ovetande går och bär på lösningen till denna gåta.

Resan med Strapatsällskapet ser han som mycket betydelsefull men okomplicerad. Han och hans vänner har redan granskat och diskuterat igenom de ansökningar sällskapet fått in, och bestämt sig för en oomkullrunkelig hållning – krediterna bör gå till Gösta Gonzales och Wolfgang Wunderhöög (eventuellt också RP om Errol presenterar ett intressant projekt under spelets gång). Det är dock inte hans och kollegiets pengar det handlar om, varför han egentligen inte bryr sig om vad Strapatsällskapet kommer fram till.

Utseende: En gumse i medelåldern som iklätt sig det finaste han har: en brun ullkullskostym med storblommigt mönster. Han har putsat kängorna, kammat krullet och behandlat sina horn med såpa, men misslyckas ändå kapitalt i sin ambition att framstå som belevad. Å andra sidan verkar han veta om och strunta i detta. Han är kunskapare och inte aristokrat, varför han inte skäms för att be om hjälp med frågor om etikett och bordsskick.

Karaktär: Vetgirig och intensiv

Klass: MD (Gumse)

Relevanta egenskaper: Teknologi 31%, Reparera 12%

Wulfgang Wunderhöög, 55 år

Herr Wunderhöög kommer från en fin familj i Piritregionen – en av de familjer som stod närmast de gamla rådsläktena. Hans mor var en uppfinningsrik och klyftig kvinna som starkt bidrog till att öka Poirots försvarskraft, såväl som avkastningen från stadsstatens odlingsmarker. Den unge Wulfgang idoliserade henne utan gräns och fanns ofta med vid hennes sida när hon klurade ut nya lösningar på praktiska problem. Då det Pyriskas maktövertagandet blev ett faktum hoppades han kunna fortsätta att bistå familjen Cappuccino på samma sätt som modern varit rådet till hjälp. Men han avisades på stående fot, då gangsterkungen hellre satte sin tillit till Pyrisamfundets kunskapare och dessas rön. I stället blev det hojten. Det tog drygt tio år att med tokjosens hjälp skölja förödmjukelsen ur kroppen (kanske hade det gått fortare med vatten), men när han kom ut på andra sidan var han mycket bestämd att få ordning på sitt liv. Han gick med i Kollegiet för bättre vetande, och kom där att få rollen som rådgivare vid den praktiska planeringen av olika expeditioner. Snart bestämde han sig dock för att själv pröva lyckan och på den vägen är det. Idag är han utan tvivel kv:s mest betrodde upptäcktsresande, om än något ogillad för sin översittaraktiga attityd till andra i samma bransch.

Wulfgang har fått veta att Strapatsällskapet lutar åt att avslå hans ansökan. Detta är ohyggligt! Det hela blir inte bättre av att han går miste om krediterna till förmån för två projekt som i hans ögon är hopplöst formulerade och anförda av två taffliga önsketänkare. Dock vore det honom främmande att brusa upp över saken. Hans stil är mer att överlägset konstatera att sällskapet utgörs av en samling klåpare och dårar, som förmodligen inte har den ringaste aning om varför de inte kan springa ifrån sin egen skugga.

Utseende: Efter åren på Pirits krogar och ölhak har herr Wunderhöög lovat sig själv att ta hand om sin kropp och sitt utseende. Numera är han välkammad och välklädd, som anstår en gentleman. Han har också lagt sig till med en yvig mustasch för att dölja det ärr på överläppen som han ådragit sig under ett fylleslagsmål på Salong Guppi.

Karaktär: Överspänd och ringaktande

Klass: IMM

Relevanta egenskaper: Närstrid 63%, Bildning 43%, Gammal vän 1 (Zirius Klyft, Svåger)

Zeppelina Jyckelborr, 61 år

Änkefru Jyckelborr har egentligen inte så mycket till övers för flurerna i Strapatsällskapet. Det var hennes hädangångne make Bejron som vurnade för upptäcktsresor och andra fångheter, och som drog henne med på sällskapets utfärder. Dock är hon mån om att herr Garibaldar och de andra skall förvalta arvet efter hennes make på ett bra sätt. Sällskapet har nämligen ärvt en smärre förmögenhet efter Bejron, vilket gör att hon mot sin vilja känner sig tvingad att fortsätta delta i möten och utflykter. Egentligen skulle hon hellre sitta på Al-Ralphs med väninnorna och skvallra över ett glas konjack.

När tant Jyckelborr talar lyssnar man. Hon har en ruslig auktoritet och pondus, vilket delvis hänger samman med att hon a) är mycket rik och b) gärna ställer sig kritisk mot allt som hon uppfattar vara "illa underbyggda nycker". Hon litar inte för en sekund på herr Brunwasser och dennes mumlande kunskapare, men är också beredd att acceptera det utslag som sällskapet träffar vid hemfärdens överläggningar.

Utseende: En riktig surtant med stramt tillbakakammat, grått hår uppsatt i en hård knut. Hon har alltid varit intresserad av kläder och smycken varför hon är minst lika tjustigt klädd som fru Vadau. Tyvärr lyckas hon dock inte bära upp dem lika väl. Det ser snarast ut som att någon hängt en mycket vacker klänning över en krum och vind stolsrygg.

Karaktär: Järnlady

Klass: IMM

Zlicalo Zerb, 29 år

Herr Zerb rekryterades som mycket ung till Väktarna. Sedan dess har han varit en stjärna i vardande. Det är alltid han som varit främst bland de unga; som gjort de största framstegen och som visat bäst förståelse för nödvändigheten i Väktarnas uppdrag. Kort sagt: Zlicalo Zerb är kompetent och han vet om det. Uppdraget att utreda och eventuellt eliminera Adrian Schwartz ser han som vilket annat uppdrag som helst. Det måste göras, och göras väl. Det är naturligtvis inte ett minus att

många av hans äldre kollegor ser uppgiften som ytterst betydelsefull och att den av många betraktas som hedersam, men det är inte därför han gör det. Herr Schwartz är ett hot mot människor och mutanter och därigenom en bidragande orsak till PSI-mutanternas välförtjänt dåliga rykte.

Utseende: Kortväxt och tanig men med kraftfulla, kantiga linjer i sitt strama anlete. Håret är av bekvämlighet kortklipp och hans skäggväxt obefintlig. Som flertalet av sina kollegor klär han sig gärna i en mörk, rymlig blomullskostym över vilken han hänger en tung, svepande mantel. En krycka med rund mässingsknopp fulländar uppenbarelsen av den märklige lille mannen.

STY: 9	FYS: 16	STO: 11	SMI: 13	INT: 17	VIL: 19	PER: 8
SB: -1	KP: 27	TT: 13	IB: 13	FF: 5 m/SR		

Karaktär: Kallsinnig & omsorgsfull

Kalss: PSI

Färdigheter: Akrobatik 32%, Bildning 29%, Båge 15%, Första hjälpen 23%, Gevär 17%, Lakttagelseförmåga 59%, Kasta 22%, Köpslå 52%, Närstrid 66%, Pistol 16%, Smyga/Gömma sig 18%, Under världen 26%, Undvika 55%, Vildmarksvana 25%

Förmågor: Väderkontroll 69%, Pyrokinesi 58%, Kraftfält 76%, Levitera 86%

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Knölpåk	15	66%	1T8-1	-	-

Spelledarpersoner per falang

GfB-falangen

- Gaston Gregorius Garibaldar, 63 år, s. 20
- Slark & Nicotina Vadau, 55/24 år, s. 23
- Everett Salmyack, 58 år, s. 20

KBV-falangen

- Leonard & Karmen Spjuwerth, 31/37 år, s.21

NYA MUTATIONER

Nedan presentera några nya mutationer som förekommer bland spelledarpersonerna. De behandlas mycket kortfattat med fokus på vad respektive SLP kan åstadkomma med mutationens hjälp. För närmare information om dessa hänvisas till de klassböcker som lanseras hösten 2003.

Röstförvrängning

Mutanten kan förstå sin röst till att låta nästan hur som helst. Med ett lyckat färdighetsslag kan denne dessutom härma en annan person på pricken. Om den person som mutanten försöker härma har en annan dialekt krävs dessutom ett kompletterande slag på färdigheten Bildning.

Pyrokinesi

Mutanten kan sätta eld på organisk materia om denne lyckas med ett färdighetsslag. En person vars kläder antänds tar 1T6+1/10 FV Pyrokinesi i skada första rundan och därefter 1T6 i skada i 1T6 SR. Om skadan övergår TT räknas det som att en specifik kroppsdel är extra utsatt. Elden kan släckas genom att rulla runt på marken (lyckat Undvika) eller genom att hoppa i vattnet.

Växtkontroll

Mutanten kan bända organisk växtlighet efter sin vilja; få växter att greppa eller lägga krokben på en motståndare etc.

- Esbjörg & Bettan Anker, 45/41 år, s. 19
- Zeppelina Jyckelborr, 61 år, s.24

Glorian+mannar

- Adrian Schwartz /Glorian fon Brunwasser, 41 år, s. 19
- Angus Filiwatt/Marocco Statin, 37 år, s. 21
- Tudor, 34 år, s. 24
- Omar, 45 år, s. 22

Agenterna

- Labbar "Slim" Stormkrutz, 33 år, s. 21
- Regold "Lemmy" Zudd, 24 år, s. 22
- Tithi "Molly" Valls, 33 år, s. 23
- Kolte "Leopold" Kröök, 24 år, s. 20

Piraterna

- Marija Schöckel, Servitör, s. 21
- Morrgan Schöckel, s. 22
- Piraterna, s. 22

Väktarna

- Zlicaloo Zerb, 29 år, s. 24
- Styxel Ehff, 66 år, s. 23

Fristående

- Arne "Skit-Arne" Belugga, 48 år, s. 19
- Berry, 19 år, s. 19
- Ingo Mörth, 51 år, s. 20
- Willeman Laars, 34, s. 24
- Gösta Gonzales, 52 år, s.20
- Wulfgang Wunderhöög, 55 år, s. 24
- Seppo & Lana, 27 år, s. 23
- Looke Getz, 30 år, s. 21

Effekten kvarstår i VIL/4 timmar och varje uppmaning till kontrollerad växt räknas som en offensiv handling.

Min fru?! Jag skall berätta för dig om min fru; min före detta fru, vill säga! I 32 år levde jag i tron att jag äktat en människa, till den natt då jag för första gången hörde henne prata i sömnen. Med min röst!

Anonym

SPELARDOKUMENT

Det första av de nedanstående står att finna i Karmen Spjuwerths söndertrasade klänning efter åhlöverfallet, medan det senare antingen kan hittas i Berrys mun vid liksyningen eller framkomma genom att försiktigt bearbeta skrivbladen på hans kista med ett stycke kol.

Kära fru Spjuwerth

Jag skulle ljuga om jag sade att jag förstår din upprördhet. Det finns ingenting i strapatssällskapets stadgar som kräver oss att lyssna till just Larry Andrés domslut, rörande inkomna projektbeskrivningar. Kan det vara på så vis att du själv känner en stor osäkerhet inför projektens framgångspotential och därför hellre lutar dig mot det beprövade och trygga än chansar på nya etterdoggar? Till syvene och sist handlar det hela om kunskapliga bedömningar, och det vore förmätet att påstå att Kollegiet för bättre vetande är ensamma om att kunna utföra sådana.

Herr Filiwatt tycks enligt min bedömning veta vad han pratar om. Vill du ifrågasätta hans kompetens får jag nog be dig att anföra någon slags substantiella argument, i stället för att ge uttryck för ett allmänt ogillande. Och jag kan inte för mitt liv förstå hur du kan koppla denna fråga till ärade herr Brunwasser. I stället för tomma anklagelser tycker jag att du, som många andra, skall vara glad över att herr Brunwasser anslutit sig till oss och att han har goda kontakter som kommer oss till gagn.

Slutligen: Ingen vinner på konflikter inom sällskapet. Allt går mycket bättre om vi lyssnar på varandra och tillåter skilda åsikter i olika frågor. Som ordensfader har jag det slutgiltiga ansvaret för de beslut som fattas och det hoppas jag att du kan respektera. Nu glömmet vi allt detta och ser fram mot en harmonisk båtfärd, där vi i lugn och ro kan komma fram till ett upplyst avgörande rörande årets penningafördelning.

*Din vän och protektor
G. G. Garibaldar*

Bäste Kappten

Det är enn beddragarre ombord, enn skådesspellare minn hemstad. Du har sackt att vi inte ska lägga oss i herrskappets affärer, men kanske borde vi meddela pollissen. Den persson jag taltar om är k

VÅRA HJÄLTAR

DELTA MAX

Motto

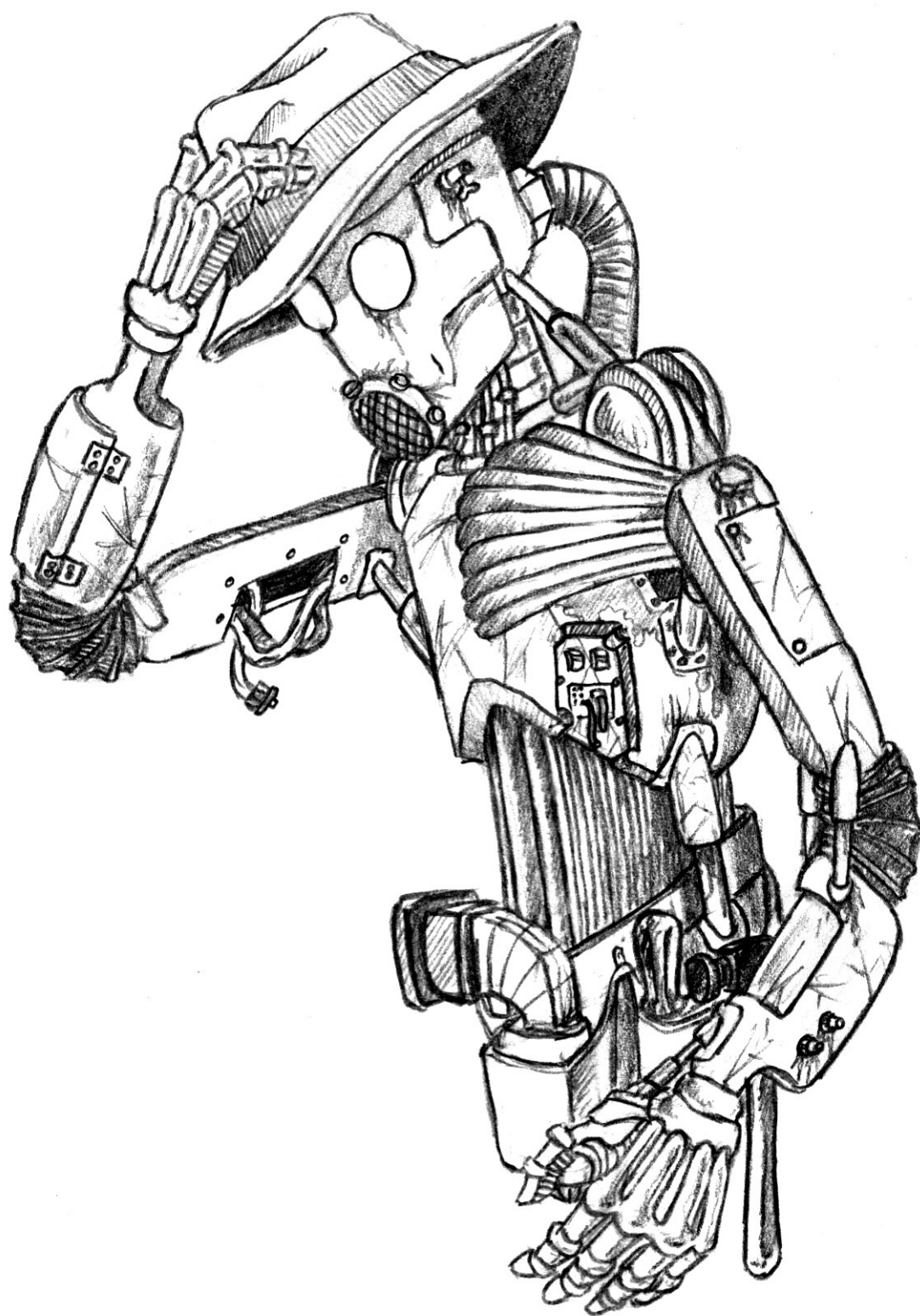
“Förut trodde jag att roboten är människans bästa vän. Men egentligen är robotar till övervägande delen ytterst otrevliga bekantskaper. De är dessutom enformiga.”

Drygt 1200 dagar har passerat sedan du grävdes fram ur forntidens ruiner. Dina minnesbankar har 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. Rörande 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.

Utän 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 PSI-mutanten 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 likartad effekt på dig numera. Det har säkert att göra med de kraftfulla positiva förstärkningar som du präglades med under dina äventyr i byn Ulkebo för snart ett år sedan. Problemlösartrion räddade 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 sagostundsenshet rymmer). Ni har dessutom hunnit med en tripp till staden Pirit – som enligt din något skadade internatlas ligger där forntidsstaden ”Jönk’ping” låg – och på vägen konfronterat en grupp terrorister som ställt till med ofog i det område där ett antal av dina medrobotar gräver en kanal mellan Vättaträsket (”Vlättern”) och Malsjön (”Mjölånaren”).

Tillsammans med dina vänner har du befunnit dig i Pirit i över ett halft år. Ni har bott tillsammans i en lägenhet i kvarteret Utnejden men ser inte så värst mycket av varandra, eftersom Errol mest är vaken nattetid och Rhea spenderar mycket av tiden åt att prata med gamla zonfarare och kunskapare på stadens barer. Själv har du gått igenom en djup svacka, då du börjat tvivla på att forntidens robotar (dig själv inräknad) egentligen är något att yvas över. Längre visste du med säkerhet att du och dina likar är konstruerade för att vara människans bästa vän, men numera är du inte lika säker på det. Efter allt du sett känns det mer som om robotar (dig själv inräknad) bara ställer till med problem för alla organiska existenser. När äventyret inleds har alla tre samt en vän vid namn Rättan Luger blivit inbjudna på en båtfärd med en samling människor som kanske kan tänka sig att finansiera det zonfararprojekt Rhea skissat på.

Utseende: trots din humanoida form råder ingen tvekan om att du är en maskin. Själv kroppen är primärt uppbyggd av ett skamfilat stålskal. Lederna täcks av ett svart gummimaterial 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. Inför båtresan har du fått låna en kritsträcksrandig frackuniform, med en tillhörande höghatt och halsduk. Hatten är lite för stor, men annars trivs du väldigt bra i utstyrseln. Du ser riktigt stiligt ut.



MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER

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

Spelare	Lincon 2003						
Spelledare	Järningen						
Namn	Delta Max						
Klass	Robot (Lingo-BOBB)						
Tidigare yrke	Oklat						
Hemort	Kringvandrande						
Ålder	oklat	Kön	Saknas	Längd	175 cm	Vikt	110 kg
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+16						

Traumatröskel	12	Reaktionsvärde	100%	Förfly. Strid	4,5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	+1	Rykte	2*	Förfly. Springa	24 m.	Max.	24
Bärförmåga	12	Status	0	Förfly. Sprint	48 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	32%
Båge	13%
Första hjälpen	41%
Gevär	13%
lakttagelseförmåga	54%
Kasta	21%
Köpslå	20%
Närstrid	45%
Pistol	16%
Smyga/Gömma sig	24%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Naturvetenskap	46%
Reparera	41%
Spel	57%
Teknologi	55%
Zonkunskap	27%

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÅLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Inbyggd chockbatong	1H	15	1T4+1 *	11	-	-	-

* Ger offret en rejäl stöt om skadan går igenom rustningen. Ställ offrets FYS mot 2T10. Om slaget är högre än FYS slås offret ut i 2T10 SR.

ERROL

Motto

"Farmor är borta, allt som återstår är att leva ett värdigt liv i hennes anda. Och påker förstås!"

Efter att din farmor spårlöst försvunnit har ditt liv ändrat karaktär flera gånger. Du gick från att vara en yngling med drömmar, till att bli en drummel och suput. Tack vara vännen Rheas tjat och gnat räddades du från spriten och kände dig ganska vilsen några månader innan du upptäckte att olika former av kortspel mycket väl kan uppväga förlusten av såväl släktingar som sprit.

Du uppfostrades av din däckkraftiga farmor i Musközonens utkant och lärde 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 har 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 ett rövarband 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 samt en hel del tokjos och otaktiska affärer med gifta kvinnor kände du att du mer än gärna skulle kunna tänka dig att byta miljö.

På Rheas förslag styrde ni kosan mot staden Pirit och dess lockelser. Under resans gång utkämpade du två tuffa bataljer: en inre och en yttre. Den inre stod i relation till ditt allt för myckna tokjosintag. Långsamt fick vännen dig att inse att du låtit spriten fylla tomrummet efter farmor, och att farmor förmodligen skulle bli ytterligt ledsen om du söp ihjäl dig i likhet med farfar. Karskt lovade du dig att du hädanefter skulle göra allt i syfte att leva livet enligt farmors ideal: tänk fritt, handla rätt, var stolt över ditt ursprung. Tyvärr räckte inte detta helt för att fylla ditt liv med mening. Under den glättiga ytan var du deprimerad och plågad av ångestfylld längtan – längtan efter farmor. Väl framme i Pirit upptäckte du dock det som idag gör livet meningsfullt och trevligt: Påker!

Den yttre striden stod mot Gotländska sabotörer, vilka gjort en insats att förstöra det kanalbygge som för tillfället pågår mellan Malsjön och Vättaträsket. Självaste Herbart Krööger, kejsarens handelskommissarie och rikets näst mäktigaste man, gav dig och dina vänner i uppdrag att utreda omprogrammeringen av en grävarrobot som ni stött på i Ulkebo. Spåren visade sig som sagt leda till en grupp gotländska agenter, vilka ni oskadliggjorde i en tuff eldstrid – mycket tack vare Rheas medhavda granat.

Sedan ett drygt halvår lever du och dina vänner i Pirit. Egentligen har du lovat Rhea att hjälpa henne i planeringen av någon form av zonexpedition till Möken, men hon har full förståelse för att du faktiskt måste spela kort då och då. Visst knorrar hon, men inte värre än hon gjorde under din spritrusiga period i Hindenburg. Genom kortspelet har du träffat en hel del nya vänner, från alla möjliga samhällsskikt. En av dessa, en ung manufakturdirektör vid namn Victor Soltär, har nu erbjudit sig att hjälpa dig och dina vänner att finansiera ert zonfararprojekt. Han är nämligen medlem i nån slags klubb som brukar sponsra sådana strapatser. I syfte att erhålla kosingen måste ni bege er på en ångbåtsutfärd i Vättaträsket vilket känns hemskt besvärligt, då det kommer att innebära en lång tid borta från spelborden på Casino Cino. Men med lite tur kanske det finns någon bland de övriga passagerarna som är villig att ta ett parti...

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 pipskäggbörjar återfå något av sin forna lyster. Inför båtressan har du fått låna en moderiktig och mycket dyrbar kostym av Victor. Den är tillverkad i mörkgrå giselauil med inlägg av svartfärgat algsiden. Som krona på verket har han dessutom lånat dig en spatserkäpp och en elegant rundkullig hatt.



MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER

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

Spelare	Lincon 2003						
Spelledare	Järningen						
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	60%	Förfly. Strid	5,5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	+1	Rykte	2 *	Förfly. Springa	29 m.	Max.	25
Bärförmåga	12	Status	0	Förfly. Sprint	58 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	30%
Båge	17%
Första hjälpen	18%
Gevär	43%
Iakttagelseförmåga	54/44%
Kasta	23%
Köpslä	26%
Närstrid	57%
Pistol	36%
Smyga/Gömma sig	39/37%
Kameleont (Mutation)	44%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Vildmarksvana	45%
Undvika	47/46%
Zonkunskap	31%
Teknologi	12%
*) Räddat Ulkebo samt Hertz kanal	

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÅLIGHET	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	85/88	2,5	22

VICTOR SOLTÄR

Motto

"Det är inte så roligt att leva, men det är förmodligen ännu tråkigare att vara död."

Redan vid tolv års ålder stod du ensam i världen. Dina föräldrar omkom som oskyldiga offer för en uppgörelse i under världen och lämnade dig allena, med en förmögenhet i postväxlar och en piritbaserad embalgemanufaktur att sköta. Som tur var fanns Gaston Gregorius Garibaldar i dina föräldrars vänkrets – en storvulen och märklig man, med något så ovanligt som ett ädelt hjärta. Herr Garibaldar hälsade ibland på dig i det stora huset i kvarteret Kjellsta Borg, där du nu levde ensam med en stab av tjänare, och var till stor hjälp i förvaltandet av dina egendomar. Han var alltid entusiastisk och glad över att se hur bra det gick för dig, men själv kunde du inte känna någon glädje. Inte för att du var särdeles deprimerad – dina föräldrar kunde du klara dig utan, sedan du kommit över den första chocken. Men det var som om ingenting tilltalade dig; som om ingenting kunde tilldra sig ditt intresse.

Affärerna skötte sig själva varför du hade all tid i världen att söka efter något att bringa glädje till ditt liv. Först provade du kvinnor, men tröttnade snart då de endast tycktes vara ute efter din förmögenhet. Därefter testade du tokjos, tinner och fina viner för att så småningom ägna några månader åt riktigt tunga rusmedel tillverkade av träskmarkernas invånare. Då inte ens det fungerade gjorde du ett antal tappra försök med hälsosamma nöjen, som krocket, skarpskytte, storviltsjakt och skådespeleri innan du fullkomligt gav upp. De senaste åren har du drivit omkring i tillvaron med förhoppningen att en mening med livet skall dyka upp där du minst anar det. Du bedriver viss välgörenhetsverksamhet för att låtsas som att du har någon slags uppgift att fylla, och ingår i ett antal sociala sällskap – däribland det av herr Garibaldar ledda Strapats-sällskapet som ägnar sig åt att finansiera diverse upptäcktsfärder till zon- och vildmarksområden.

En av de vanor du lagt dig till med är att ägna kvällarna åt påkerspel. Inte för att det roar dig, utan framför allt eftersom det kan få dig att glömma långsamheten för några timmar. I och med detta har du träffat en ung äventyrare och spelmissbrukare vid namn Errol. Under det senaste halvåret har du sett honom sjunka djupare och djupare i sitt beroende, vilket långsamt väckt en märklig känsla inom dig: medlidande. När du så fick chansen att träffa Errols vän Rhea och hon berättade för dig att de två har lagt upp planer för en expedition till Möken, bestämde du dig för att hjälpa dem. Tillsammans författade ni en ansökan om finansiell stöd till Strapats-sällskapet och på den vägen är det. Ni skall nu åka med på sällskapets årliga ångbåtsfärd i Vättaträsket där det skall bestämmas vilka projekt som detta år skall erhålla pekuniärt bistånd. Trots att du är en av sällskapets medlemmar får du inte vara med i beslutandeprocessen, eftersom du står som medförfattare på en av ansökningarna. Lika bra det, då all sällskapets verksamhet på det hela taget är jättetråkig...

Att hjälpa Errol och hans vänner är för dig det bästa du varit med om sedan dina föräldrar gick bort. Dels har det varit riktigt spännande att författa ansökan och ta del av Rheas funderingar och idéer, och dels känns det faktiskt riktigt bra att hjälpa människor mer direkt än vad du haft möjlighet till genom välgörenhetsverksamheten. I stället för att gå på "biståndskalas" med en massa pudrade peruker och isterbukar och skänka krediter till en anonym massa, har du fått hjälpa dem direkt och se resultatet av din assistans. Kanske är det detta du blivit satt till världen för att göra? Förmodligen inte... det verkar så konventionellt... men kanske, kanske...

Utseende: Du är en ung man med mörkrött hår i en välvårdad frisyr. Din hud är mycket blek och klarar inte av särdeles många timmar i solen utan att skinnflagor börjar lossna från den tilltagna näsans tipp. Ögonen är trötta och mungiporna en aning slokande, som om du konstant gick omkring och sög på något surt. In- för resan har du klätt dig i en av de marinblå frackuniformer som din hushållerska med jämna mellan rum inhandlar åt dig. Som modet kräver har den vissa inslag av algsiden, men går annars i klassisk stil vilket innebär att du också bär värja, hög hatt, monokel och svepande halsduk. Till skydd mot eventuella pirat- eller reptilfolksanfall har du packat med ditt skarpskyttegevär, beställt från en mästare i fjärran Nekropolis.



MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	13
Fysik - FYS	11
Storlek - STO	12
Smidighet - SMI	14
Intelligens - INT	15
Vilja - VIL	13
Personlighet - PER	14

Spelare	Lincon 2003						
Spelledare	Järnringen						
Namn	Victor Soltär						
Klass	IMM						
Tidigare yrke	Handelsman						
Hemort	Pirit						
Ålder	24	Kön	Man	Längd	175 cm	Vikt	73 kg
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+14						

Traumatröskel	11	Reaktionsvärde	65%	Förfly. Strid	5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	+1	Rykte	o	Förfly. Springa	26 m.	Max.	23
Bärförmåga	13	Status	o	Förfly. Sprint	42 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	19%
Båge	15%
Första hjälpen	20%
Gevär	62/72%
Iakttagelseförmåga	21%
Kasta	16%
Köpslä	43%
Närstrid	46%
Pistol	27%
Smyga/Gömma sig	19%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Bildning	41%
Rida	24%
Spel	62%
Teknologi	37%
Undvika	22%
Vildmarksvana	33%

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÅLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Värja	1H	20	1T10+3	11	-	2	-
Gevär .45S	2H	17	3T6	10	98	5,5	1

RÅTTAN LUGER

Motto

"En Luger sviker aldrig... i strid."

Släkten 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. Tillsammans med äventyrarna Rhea, Errol och roboten DELTA MAX har du dels stridit för byn Ulkebos frihet och dels uppdragat och avvärjt en gotländsk komplot för att förstöra det kanalbygge som just nu pågår mellan Vättaträsket och Malsjön. Även om du aldrig kunnat förlika dig med deras civila inställning till jobbet mer ärofulla aspekter kämpade de tre vännerna 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. Ni följdes åt ned till staden Pirit men där skiljdes era vägar. Själv har du tagit värvning inom den militära specialenheten tunnelrävarna, vilka går i bräschen för samfundets strid mot de expansionistiska rubbitrikerna i söder. Du fick utan problem ett treårskontrakt med förbundet och var till en början saligt lycklig över chansen att få representera släkten Luger i söderns rubbithål. Glädjen kom dock av sig när du märkte hur lite stridigheter förbundet numera är involverat i. Merparten av rubbitarna har drivits på flykt till Frihetens slätter, och tycks därtill inbegripna i interna konflikter varför tunnelrävarna sällan har anledning att rycka ut i stor skala. Det har gått över ett halvår och du har ännu inte varit indragen i strid. När så Rhea, Errol och DELTA MAX tog kontakt med dig och undrade om du vilje följa dem på en expedition till den beryktat livsfarliga zonen Möken tackade du därför genast ja. Att bryta kontraktet visade sig inte helt enkelt. Det som till slut fick kapten Klanker att "pensionera" dig var att någon vänlig själ berättade för honom om din släkt. Då han ogärna ville ådra sig ogillande från tjojtals med framstående legosoldater var beslutet enkelt.

För många utomstående är det svårt att förstå att det finns en hel släkt med namnet Luger och att alla individer i släkten också kallas Luger. Sällan, om ens någonsin, orkar du förklara att Luger är ett släktnamn och att individernas doftmönster skiljer sig radikalt från varandra. Men det kanske inte är så lätt för varelser som saknar de eminenta lugerska doftknölna och luktsinnet att avgöra en sådan sak.

Hur som helst består första delen av uppdraget med Rhea och gänget i en ångbåtsfärd i Vättaträsket, tillsammans med det sällskap som eventuellt skall finansiera er expedition. Errol har försökt övertyga dig om nödvändigheten att vara klädd i förnäma rikemanskläder och dessutom erbjudit dig en mossgrön klänning med volanger, puffar och diverse rosetter. Du avböjde så bestämt att hans övertalningsförsök kom av sig innan det ens startat.

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.



RHEA

Motto

"Skall något bli gjort, får man göra det själv!"

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 du byn Ulkebo från rövarbandet De sju mutanterna och har dessutom hunnit med att avslöja och undanröja en grupp gotländska sabotörer. Efter det första av dessa uppdrag trodde du att den bedriften skulle bli 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 ge sig till känna. Folk av alla sorter och schatteringar flockades kring er, och med dem kom Polisgazettens murvlar. Så länge ni var i rampljuset var deras uppmärksamhet behaglig och bra för karriären. När ni blev gårdagens nyheter sökte murvlarna efter 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. 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 PSİPO. Du insåg att det var lönlöst att 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?

Ni begav er söder ut mot Pirit. Halvvägs hamnade ni mitt i den soppa som slutade med en tuff eldstrid mot gotländska agenter. Ni överlevde tack vara den granat du fått med dig från äventyret i Ulkebo, men bara nätt och jämt. Den man som givit er uppdraget, handelskommissarie Hebart Krööger, hjälpte er till friskhet och försåg er med transport vidare till Pirit. Allt verkade bra. Errol hade slutat dricka och DELTA hade förlorat delar av sin tidigare förnumstighet, vilken länge irriterat dig till vansinne. Ni hade kommit överens om att vila ett tag i staden och därefter söka lyckan som fullfjädrade zonfarare. Målet var att genom samtal med zonrävar och kunskapare lägga upp en expedition till den fruktade och fyndspäckade zonen Möken, på gränsen till Ulvriket. Ganska snart stod det dock klart att du skulle få göra allt förarbete själv. DELTA var deprimerad och Errol ersatte spritmissbruket med ett svårartat spelberoende. Å andra sidan hade du inte så mycket emot att jobba självständigt. En plan tog långsamt form; en intressant plan med stor potential att utfalla i många sköna krediter. Det enda problem du inte kunde lösa var biten om finansiering. Men just när hoppet börjat överge dig, och du riktat ditt fokus mot en betydligt blygsammare tripp till skogen Linveden, visade det sig att Errols kortspelade varit till viss nytta. Vid spelborden hade han blivit bekant med en ung fabrikör vid namn Victor Soltär. Denne kunde nu hjälpa dig att skriva en ansökan om pekuniärt stöd, till Strapatsällskapet; en förening vars ena syfte är just att bidra finansiellt till intressanta expeditioner. Det enda som nu återstår är en ångbåtsfärd med nämnda sällskap, där du hoppas att du och vännerna skall kunna övertyga medlemmarna om er duglighet.

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. Inför båt färden har Errol och herr Soltär tvingat på dig en vedervärdig rosa blomullsklänning, med puffärmar och volangkjol. I stället för din vackert mönstrade, forntida toppluva i plasticstråd bär du en lika vederstyggligt rosa hätta, och i stället för svärdet ett litet solparaply – också det i gräslig rosa. Naturligtvis har du med dig svärdet, pistolen och din forntida revolver i packningen, men ändå...



MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER

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

Spelare	Lincon 2003						
Spelledare	Järnringen						
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	65%	Förfly. Strid	3,5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	/+2T4*	Rykte	2 *)	Förfly. Springa	19 m.	Max.	19
Bärförmåga	14	Status	0	Förfly. Sprint	38 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	22%
Båge	10%
Första hjälpen	38%
Gevär	13%
lakttagelseförmåga	56/16%
Kasta	20%
Köpslä	11%
Närstrid	53%
Pistol	24%
Smyga/Gömma sig	21/17%
*) Kraftprov ger Rhea Skadebonus. 2T4 i snitt	

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Fällor	35%
Vagn	19%
Vildmarksvana	27%
Undvika	37/33%
Levitera (psi-mutation)	47%
Kraftprov (psi-mutation)	62%
Skräck (psi-mutation)	49%
Teknologi	17%
*) Räddat Ulkebo samt Hertz kanal	

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÅLIGHET	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: 1T10/1T10 SR, Radie 10m							

FÖRMÅGOR

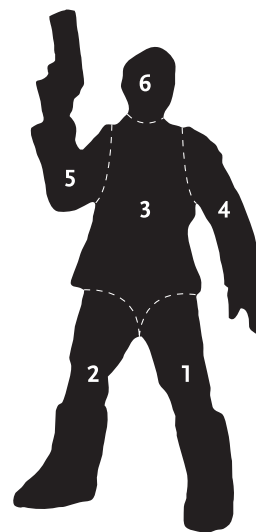
FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Kraftprov	Fysisk styrka ur viljekraft, STY ökar med 2T10+1/10 Kraftprov under VIL SR.
Levitera	Flyga 0,5 xVIL meter/SR under VIL x2 SR
Skräck	Övervinna motståndarens VIL med 2T10+4. Effekt: Väcker fruktan hos offret

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
Svart svärdsskida i lackerat rosenträ	4
6 cigaretter från gamla tiden	0,1
Rosa Walkie-Talkie, räckvidd 25 meter	0,5
1 extra minipaket till Walkie-Talkie	2
5 skott .32	0,3
1 fosforgranat	3
6 enkelskott .50	1,5
Blandrustning, medel	
MC-hjälm, svart	
Anteckningsbok (Expeditionen)	0,5

RUSTNING

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



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	11 kr.
I förvar	

