

# MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

## NOVELLETETÄVLINGENS BIDRAG



Av: En uppsjö forumdeltagare på initiativ av Ola "Ubu" Jansson

 JÄRRINGEN

Tokbäng i Knasskogen	4
Kött i grytan	5
Se döden på dig väntar ...	6
Den förlorade mutantens återkomst	6
Vår man på Kalasa-Bank	7
Människans bästa vän	8
Kampanjsynopsis	9
Framdrivningsskruvens hemlighet	10
Valet	11
Skarprättarens nya kläder	12
Skrotstaden	13
Todd Bunker	14
Kallaveras rejs	15
Expedition: Kå-Ess	16
IL7 till Slutstationen	17
Herr Mixers Hårdvara	18
Gnards verand	19
En revoltärs död	20
En kock på villovägar	21
Sandens längtan	22
Jolmsebo	23
Begravda	24
Eter-Spöket	25
När Mekkorna tystnar	26
I rättans hjärta	27
Ankershus	28
Vilja, rätt och mannamod	29
Snubben med plätluvan	30
Knogvalsen – blod, svett och liniment	31
I ett hus vid skogens slut ...	32
Det försvunna manuset	33
En Hindenburgsk mardröm; skarpa egggar	34
Mysteriet i Anthax	35
Räddaren i nöden	36
Fabriken	37
Min brylling i Hindenburg	38
Brinnande broderi	40
Rubbitarnas rubber	41

**Grafisk form** Christian Sabe

**Layout** Jonas "Jonas" Möckelström

**Omslag** Martin Bergström

**Järnringen når du på:**

[www.mutant.nu](http://www.mutant.nu)

[info@mutant.nu](mailto:info@mutant.nu)

Mutant, all characters and likenesses thereof are © 2004  
Paradox entertainment AB. All rights reserved.  
Published under licence by Järnringen.

# FÖRORD

---

09 Juli 2003 21:51:56 initierades Ubus årligen återkommande novellettävling. Min tanke var att samla de många äventyrsutkast som florerade på forumet i en tävling. Jag ville att kreativiteten skulle höjas en aning under sommaren och att såväl äldre som yngre forumsdeltagare skulle få en chans att tävla sida vid sida. Föga kunde jag ana de sidoeffekter som tävlingen medförde och det enorma gensvar som det fick. Jag är personligt rörd och mycket glad över alla de bidrag skickades in. Efter månader av formgivning och estiskt polerande är den resultatet färdigt. Håll i hatten, kära forumsfränder – här följer en diger samling underhållande tävlingsuppslag som garanterat kommer att locka till såväl skratt, förfärade utrop och tårar. Och kom ihåg! Tävlingen är årligen återkommande, så samla idéer till nästa sommar och ställ upp du med!

Ola "Ubu" Janson

# TOKBÄNG I KNASSKOGEN

**Författare:** Peter

**Kategori:** Flodbåtsmystik, galna vetenskapmän

**Plats:** På flodbåten och i fientlig skog

Detta professor Drövelska Äventyr innehåller förutom humor väsentliga inslag som gör Mutant till Mutant. Peter har här förstått precis vad det innebär att skriva ett novellett-äventyr – han utelämnar onödiga detaljer och parafernalia på ett sätt som lockar läsaren att själv fylla på med fatansi och kreativitet.

**Utmärkelse:** Vinnare i storhetskategorin men också ett extra pris bestående av 14 kanderade belugakulor för att han var först med att skicka in sitt bidrag till tävlingen.

## Översikt

En fredlig kryssning längs Kanalälven förvandlas till en mardröm när hallucinogena pollen från Töjbusken får passage-rarna att löpa amok. Äventyrarna måste lokalisera resterna av Kurt Leverstens expedition för att stoppa hans ständiga knarkattacker.

## Äventyret

Rollpersonerna mönstrar på flodprämen "Fru Sippy", som löper mellan Hindenburgstrakten och Kolsjöby. Ombord finns Fru Eulalia Kruus, en belevad mytoman som är besatt av speldjäveln, och Överste Bastiban Håårdh, en godmodig pedant som är paniskt rädd för psimutanter, men spelar ett anständigt parti kejsarwist. Även många andra typiska resenärer: samt den tystlåtna kaptenen och hans skurk till styrman (som genom sitt gemena beteende givetvis drar på sig äventyrarnas misstankar: detta är dock bara ett sidospår). Man håller till på akterdäck. Mitt inne i den stora Knasskogen, ser man de första spåren av dr Leversten, som berövad allt förnuft planterat den livsfarliga plantan längs Kanalälvens stränder. Hans expedition gick under när de hamnade i de giftiga snären: men den sluge utforskaren överlevde, och livnär sig som kannibal i sin galenskap genom fällor riggade med den lömska örten. På båten blir folk snart mer och mer irrationella medan små mängder pollen inandas. Till och med rollpersonerna.

Kurt skymtas plötsligt i skogsbrynet, man ser rörelser bland snären: den typen av händelser. Fru Kruus dånar givetvis efter att ha mött hans blick från strandkanten: vilken uppståndelse. Ryktena går (alla har hört om Leverstens förlorade expedition), men allt kulminerar när galningen skrattande löper bland de täta töjbuskarna som dominerar strandkanten, och slår på dem med en tvåmeterspåk. Vinden ligger rätt, och snart sveps båten in i en tät dimma. Givetvis lyckas karaktärerna undgå de värsta verkningarna av denna grymma drog, som får alla andra (utom Överste Håårdh, Fru Kruus, och Styrman, som lyckas rädda sig) att bli fullständigt tvärbänga och hallucinera de hemskaste saker om sina medmänniskor, som de angriper i plötsligt raseri. Den ständigt busksläande Kurt upprätthåller detta tillstånd. Slutligen strandar båten, och det är nu upp till spelarna att hejda den vansinnige vetenskaparen.

Följer ett mardrömsrace genom taggiga snår som täcker knotiga gamla ruiner. Se upp för jätteråttorna i trakten, och doktors primitiva fällor (snaror, fallgropar). Till slut blir det

konfrontation med den rubbade gentlemannen som bara är klädd i trasor, men fortfarande har sin monokel och tropikhatt. Han vet att det är dags att dö, och välkomnar sitt slut: men han har ett par tankeställare till spelarna först. Människan är ett rovdjur, säger han, och pyrisamfundet suger ut er livskraft och lever på era handlingar. Han erkänner att han är galen: men säger också att han är fri. Han har nedstigit från berget, och vet att han är frigjord från samhällets bojor. Han kan säga massa andra schyssta grejer som får spelarna att tänka. Medan han talar kommer galningarna framkrypande ur skogen, man ser deras ögon spegla sig i ljuset från Leverstens facklor. Till slut drar han sin kniv, och kastar sig över Fru Kruus, så att rollpersonerna blir tvungna att döda honom i självförsvar. Kurts sista ord är: "Ågren! Ågren!". Sedan måste rollpersonerna fly undan sina galna föredetta färdkamrater. Slutet är givetvis dramatiskt: kanske har den skurkaktige Styrmannen redan lagt ut prämen, så att spelarna måste simma ut genom farliga vatten, eller kanske Överste Håårdh modigt offerar sitt liv mot den zombielika galningshorden medan rollpersonerna lägger loss och startar upp de kalla ungnarna. Sen tuffar man bort mot horisonten (Om man inte väntar tills ens färdkamrater återfått sansen, då man får samtala och förhandla för att vara säker på att det inte är tokar man tar ombord)

## Detaljer

**Styrmannen** smugglar egentligen puffror och tinner åt Rimknäckarn, en raggjazzande smågangster från Hindenburg. Vid två tillfällen: en gång tidigt under resan och en gång i skogen, går han ut på skeppets libbåt för att möta upp med skumma muterade hundar som leverar antingen jus eller pangare. Första gången i anslutning till en by, andra gången vid ett färjeläge i Knasskogen (glöm inte att beskriva detta ruckel: det är sista tecknet på civilisation innan Kurts trakter). Detta sker givetvis mitt i natten. **Fru Kruus** är statsanställd och ombord för att sätta p för smuglandet längs med Kanalälven. Hon misstänker givetvis rollpersonerna från dag 1, och håller sig runt dem och ställer konstiga frågor. Hon har en fickpistol dold i sina klänningar, men svaga nerver.

Rollpersonerna klarar sig givetvis undan pollena genom att hålla en trasa för ansiktet, kasta sig under vattnet, eller något annat driftigt. Om det inte klarar något så elementärt själva blir de räddade av Överste Håårdh. Densamme är en utmärkt gentleman som under resans gång kärar ned sig i Fru Kruus, och därför söker hennes (och därigenom rollpersonernas) umgänge. **Kurt Leversten** bor på en lite klippig kulle i glänta i skogen, bakom den har han byggt sin hydda. Där ligger också resterna av alla hans offer: djur, mutanter och människor. Fem stycken gravar markerar resterna av hans modiga följe. Hela gläntan är full av töjbuskar.

Töjpollen förstärker först existerande känslor, ger sedan en upprymdhet som följs av adrenalinchock, aggression och fruktansvärda halucinationer som får offret att urskilningslöst och zombielikt gå till anfall.



# KÖTT I GRYTAN

**Författare:** Mördarmackan

**Kategori:** Rubbitslakt, Elaka borgmästare

**Plats:** Småstad, fientlig skog

**Juryns kommentar:** Juryn tyckte särskilt om den explosiva skogen och den impotente borgmästaren Findus Finkel. Juryn fann det dessutom intressant att författaren förutsätter att rollpersonerna inte ifrågasätter uppdragets moraliskt tveklaktiga karaktär.

**Utmärkelse:** En välkryddad rubbitburgare för bästa explosiva skog

Under en av sina många och långa irrfärder så snubblar RP:na över en liten by i närheten av en zon. Byn i sig är ganska så liten och har en träpalissad, och husen är också av trä, men portarna på vid gavel. De vandrar in där då de har en välbehövlig paus och hamnar på byns största världshus, Hojthålet, för de som kan läsa. När de stutt där en stund så kommer en ytterst fet man invaggande och styr stegen rakt mot RP:na. 'Ah, jag är glad att ni fortfarande är kvar, jag är i stort behov av er hjälp.' Bli de nyfikna så fortsätter han; Det är ett farligt jobb som ingen här tyvärr är intresserad av och det var ett tag som ... män av er kaliber passerade här igenom. Han samtalar lite till med RP:na för att förvissa sig om att de inte har något emot att göra det åt honom då det inte är helt lagligt. Borgmästaren i byn ska få celebret besök och vill då bjuda på Rubbitstuvning, och nu är det så lämpligt utformat att det ligger en liten rubbitkoloni en bit in i zonen, det är en annorlunda koloni med egna tankar, och de vill helst inte ta till våld såvida de inte måste. Fast det säger den gode Borgmästaren inte (vars namn är Findus Finkel för den som vill veta). Vidare säger Borgmästaren inte heller att han tror att Rubbitkött höjer hans potens vad det gäller mental styrka. Han vill ha tre rubbitar, som inte är alltför svårt sargade av skottsår eller sprängsår eller annat, utan det ska vara ätbara delar på dem. Lönen är ganska så blygsam, men relativt hög såhär ute i obygd. Han kan erbjuda dem ett dussin svartkrutspatroner/man och rubbit, d.v.s. att om de får tre rubbitar i ätbart skick så får de ca 30 svartkrutspatroner var... Dock så är de något undermåliga och sänker ett vapens PÅL med 10 (det enda som dock kan hända är att skottet i sig inte går av, och man måste byta patron, borgmästaren är väl medveten om detta och vill bli av med eländet. De går dock inte att skilja från "vanliga" skarprättarpatroner.) Tar de sig an uppdraget så vaggas borgmästaren med dem ut till palissaden och pekar i en riktning som leder in mot zonen och något som ser ut som en skog. 'De håller till därinne. Han ger dem också några patroner om så önskas i förskott. Sen så går han in igen och lämnar RP:na åt sitt öde. Det är ca 3 timmars färd till skogen, men ju närmre de kommer desto mer ser de att det är en annorlunda skog. Den tycks flyta och sväva. Det är repliknande strängar som går från marken och upp till växtligheten en fem meter ovanför. Undertill så är det buskage och högt gräs. När de väl kommer in i skogen så får de en konstig, nästan instängd känsla. Det ringlar små stigar här och var som tycks leda inåt. (Här har man nytta av diverse vildmarksfärdigheter, för annars så leds man bara än längre in. Rubbitarna ogillar som sagt våld och har därför bosatt sig i en köttätande skog, själva är de för små för att vara riktigt attraktiva. Längst in i skogen finns "Moderträdet" som har

en slags telepatisk kontakt med resten av skogen, som kommer att göra allt för att leda dem inåt i skogen. Skogen viker lätt undan ju djupare in i skogen de tar sig, men är snårig och har taggiga buskar som ger inbillade bilder och yrsel och illamående i ett par timmar efter att man blivit riven om man misslyckas, tox5. Det är ett 30-tal rubbitar allt som allt, och de har bosatt sig högt upp bland träden då de är så pass små att skogen bär dem. Det finns en risk för alla med en sto över 8 att "repen" inte håller för dem. Då en del av träden är fyllda med explosiv gas så använder rubbitarna armborst, pilbåge och annat som inte har med explosiva vapen att göra. Men RP:na har tur, om de lyckas ta sig till rubbitarnas hem. En liten rubbitpatrull som är på jakt efter något ätbart är runt i skogen och härjar. Påpeka gärna för RP hur konstigt det är i skogen och att de hela tiden känner sig iaktagna. Inget djurliv tycks det finnas spår av, förutom en del fågelkwitter och de mystiska stigarna. Fyra rubbitar har gett sig ut och RP:na kan stöta på dem i en glänta eller något liknande där rubbitarna skuttar upp i ett trädskronor för att få skydd (de är ypperliga klättrare efter att ha levt länge i skogen) och att därifrån skjuta ner RP:na med sina bågar. RP:na märker nog snart hur farligt det är att avfyra projektilerna.

Lyckas de så blir förstas borgmästaren ytterst glad och bjuder in dem på banketten om de så önskar och mer än en bybo blir överraskad. (Ingen i byn vågar ha någon annan som borgmästare eller ens föreslå det, de vet att Findus tycks veta allt om alla, men inte hur.) Trädet som styr skogen är semiintelligent och har spritt små skott av flera halvintelligenta träd i hjärtat av skogen, där den är mycket mörk och tycks murken, trots den heta sommaren så ligger det en ganska så tät (men ofarlig) dimma över området. Moderträdet står invid en smärre klippformation som ser hal och farlig ut, det sipp-rar en seg, oljig vätska från stenformationen, som är färglös och så gott som smaklös. (Ett sövande medel som intages, varifrån det kommer vet ingen, men det är blandat med vatten men är ändå rätt kraftfullt, lyckas motståndslaget blir man "bara" dåsig i ett par timmar, misslyckas man så sover man runt 4 – 5 tim. tox är 7.

Trädet slåss genom att försöka få andra träd att slingra sina grenar och rötter runt rollpersonerna och få dem oöppnade och att fått dem att tappa luften, sen så förs de mot "Moderträdet" och hennes stora gap, som sitter nere vid rötterna. Hon undviker helst att slåss alls, utan försöker att få dem att tro att något annat styr skogen. (Gärna rubbitarna). Faktiskt så är det så att det är hon som har skapat de flesta stigarna, hon kan förflytta på sig och leva på det marken ger, men för att föröka sig så krävs det ganska stora mängder med blod och kött.. Såvida inte RP:na lyckas inse att det är just det trädet som är fienden så är det nog ganska så kört, och försök att få dem till panik och att de måste inse att de bör fly från platsen i högsta fart...

Skogen har varit här i några år och "sugit i sig" det mesta av det den vill ha och kommer nog snart att röra på sig... Vem vet när RP:na kan stöta på skogen ånyo...

# SE DÖDEN PÅ DIG VÄNTAR ...

**Författare:** vonVinkelslip

**Kategori:** Galna vetenskapsmän, ränksmideri

**Plats:** Hindenburg, fientlig skog

**Juryns kommentar:** Juryn fann sig förblindad av äventyrets grundplot och bidraget utnämndes omedelbart till en vinnare. Ett falskt stasisfält av vidje och aluminiumfolie lockade inte bara till egna experiment i källaren utan också till skratt och inspiration. Storyn är dessutom mångbottnad och utvecklingsbar för SL.

**Utmärkelse:** Vinnare i storhetskategorin

**Ulvidor Trudvräng** var en mycket rik och mycket gammal man i Hindenburg. Han gjorde sig i sin ungdom en förmögenhet i spinneribranschen men drog sig sen tillbaka och levde på sina räntor. På senare år har han känt hur liemannen flämtar runt kröken och van som han är att få som han vill tänkte han försöka göra något åt det oundvikliga. Tyvärr ledde hans plan inte till odödlighet utan till giftmord.

De gamle kunde tydligen lura förgängelsen genom att stänga in saker i skimrande sfärer där tidens tand inte kunde nafs på dem. Skulle detta vara en möjlighet? Efter mycket letande hittade herr Trudvräng en kunskapare, Nikolaus Selta, som tror att detta nog skulle vara möjligt. Hans kollegors kritik och skepsis avfärdade han som konservatism och trångsynthet.

Sagt och gjort, många krediter och zonfynd senare hummade en förunderlig silverskimrande sfär i Herr Trudvrängs källare. Den är byggd av aluminiumfolie på en vidjestomme och har en av de gamles silverglober i sin mitt. Selta är mycket nöjd och påstod sig ha konstruerat en fullt fungerande möjäng.

Efter att ha tagit adjö av sina barnbarn, lämnat kontrollen över sina tillgångar till en stiftelse och bett att bli väckt om 200 år försvinner herr Trudvräng in i globen för att inte mer ses till. Efter att det blivit knäpptyst därinne när Selta startade möjängen lämnade åskådarna brydda platsen. Kunde det verkligen ha fungerat?

Allt är så klart inte som det verkar. Händelserna ovan är en ill-listig komplott av herr Trudvrängs allt-i-allo och högra hand Fløjert Höjdini. Han är inte populär hos Ulvidors arvingar och insåg att han skull stå på bar backe när gamlingen tog ner skylten. Att han själv skulle kunna få ära något var

uteslutet så han såg sig tvungen att trygga ålderdomen på annat sätt. Han har diskret stöttat och knuffat Ulvidor till att genomföra sin excentriska plan och som kronan på verket förgiftat sin husbondes avskedsdrink innan globen aktiverades. Gissa vem som är ordförande för herr Trudvrängs stiftelse? Mycket riktigt Fløjert själv.

Selta är en relativt seriös kunskapare, om än något okonventionell, men hade svåra ekonomiska problem vilket Höjdini fick reda på. Han var aldrig så övertygad om sin konstruktions förträfflighet, den är antagligen bra men helt säker kan man aldrig vara utan många tester. Fløjert såg till att döva och tona ner osäkerheten inför Ulvidor och allt avlöpte enligt planen. Selta har nu efter en ordentlig muta och mycket konkreta hot lämnat Hindenburg för Pirits hälsosammare klimat.

Spelarna anlitas av Keputt Trudvräng, barnbarn till Ulvidor. Keputt är övertygad om att något inte står rätt till. Nog för att farfar var excentrisk men nu har gubben verkligen gått för långt. Så länge farfar inte officiellt är död står han och hans syskon utan arv. Han vet inte exakt vad som hänt men att det är fuffens i görningen kan han lukta sig till. Han vill ha reda på vad som skett och hur det står till med farfarsgubben. Men det måste skötas snyggt, om arvingarna inte respekterar Ulvidors vilja står det uttryckligen i testamentet att stiftelsens tillgångar ska tillfalla staten då han själv dör.

Familjen Trudvrängs advokat (Firma Vilter, Valter och valpar) kan bekräfta detta. Testamentet och stiftelseförordningarna är måhända något underliga men legalt sett är de både giltiga och vattentäta. Dessutom kan man nog tänka sig att en domare har goda incitament att döma till statsmaktens fördel i ett sådant här mål.

RP måste alltså undersöka historien utan att det framkommer vem som står bakom. Om de får reda på att Ulvidor redan är död måste de kunna visa att han mördats och av vem för att inte hela förmögenheten ska hamna i Pyris kasakistor.

Om SL så önskar kan Fløjert Höjdini självklart vara en dominant PSI-mutant istället för en intrigör. Det påverkar inte smaken på äventyret speciellt.

# DEN FÖRLORADE MUTANTENS ÅTERKOMST

**Författare:** vonVinkelslip

**Kategori:** PSI, försvunnen person

**Plats:** Öreboga, Hiske, Hindenburg

**Juryns kommentar:** Även detta scenario är mångbottnat och juryn gillade särskilt det onda barnhemmet i Hundängen. Juryns mer bokstavstroga medlemmar upprördes över faktumet att psimutantskan var fysiskt muterad. Kanske något för forumet att debattera?

**Utmärkelse:** En ullkorv för bästa barnhem.

**Fru Alvestra Huumijdor** har samvetsqual. För femton år sedan födde hon en liten flicka, hennes och maken Ajgusts första barn. Men något stod inte rätt till med den lilla, hennes ögon och inte bara iris var helt gröna. Skam, stora skam, de

var föräldrar till en mutant. Familjen såg till att snabbt styra upp katastrofen som kunde dra deras namn i smutsen. Svaret för att diskret undanröja fläcken på familjeåran lades på Gillje Sotäng, fru Huumijdors kammarrjungfru.

Gillje avslöjade på sin dödsbädd för ett par veckor sen för Alvestra att hon inte hade hjärta att göra sig av med det lilla livet. Hon lät sig övertalas av Sissilja, en av pigorna, att låta henne ta barnet och lämna det i goda händer. Ingen skulle behöva få veta något. Alvestra har sedan de hemska åren då hennes äktenskap höll på att haverera välsignats med tre välskapta barn men har aldrig kunnat glömma den lilla med



de gröna ögonen. Kanske att hon kunde hjälpa dottern till ett gott liv, givetvis utan att varken dottern eller någon annan får veta hur det står till. Det skulle räcka så väl med att veta att hon har det bra. Plats som syflicka på någon av vänninornas gods skulle säkert gå att ordna.

RP kontaktas för att spåra upp flickan. Fru Huumijdor framställer det som att det var Gilljes barn som lämnades bort och att hon lovat att finna och sörja för flickan. De får med sig ett brev till Sissilja.

Sissilja kan via annat tjänstefolk spåras till sin hemstad Öreboga där hon gift sig med grannpojken. Hon vet säkert vems barnet egentligen var och det kan råka slinka ur henne. Hon var förtjust i sin gamla matmor och kommer att försöka spela med i hennes vita lögn. Flickan lämnade hon till Båverhuts Hem för Menlösa Barn som hon hade hört mycket gott om.

På barnhemmet i Hundängen är det dock tvärstopp. Förståndaren Konradd Dyver (psi, telepat, astral projektion) kan tyvärr inte hjälpa. Han påstår att det är för länge sedan och att de inte kan spåra hittebarnen som passerat genom hemmet. Flickan är nog bortadopterad sen länge, hade hon funnits kvar på senare år hade han känt igen henne på RP:s beskrivning och antagligen vetat vart hon tog vägen.

Lögn och förbannad dikt. Barnhemmet drivs av en grupp ur Järningen för att tidigt lokalisera psi-mutanter bland Hindenburgs föräldralösa och gatubarn. Dessa adopteras raskt bort till den lilla byn Hiske (eller andra pålitliga psi-familjer) medans andra mutanter och människobarn tas om hand på hemmet, adopteras bort om det går eller i varje fall ges en

grundläggande utbildning. Bryter RP sig in (inte helt enkelt, det är iofs bara två järnringare som arbetar på hemmet men det är alltid fullt med folk, att muta någon av de anställda kan vara lättare) kan de hitta uppgifter i arkivet om en liten gröndög flicka som adopterats bort till familjen Kolgata i Hiske. Samma familj har adopterat två andra barn från hemmet och sammanlagt har 15 barn gått till den lilla byn det senaste decenniet. Påfallande många, och något annat som är slående är att adoptionerna till Hiske alltid sker bara någon vecka till månad efter att barnet först kommit till hemmet. Vanligen tar det mycket längre tid.

Lillflickan som numera heter Sivan Kolgata är vid 15 års ålder en ganska vacker ung psi-mutant (empati, lokalisera) med smaragdgröna ögon. Hon har sen barnsben uppfostrats inom Järningen och är mycket lojal mot sin fosterfamiljs organisation. Spelarna behöver inte ha några som helst problem med att få henne med sig, att ha en av de sina som tjänsteflicka på en fin IMM-familjs gods tycker Järningen är en bra idé. Problemet uppkommer om RP anländer till Hiske med misstankar om att det är något skumt i görningen. I en by med hemlighetsfulla psi-mutanter blir detektiver inte nödvändigtvis långlivade.

Vill man vara lite snällare mot sina hårt prövade spelare kan man istället låta RP vakna upp på en väg i Gislavedens utkant utan några minnen av vare sig Hiske eller annat som hänt den senaste månaden. Alla minnen av deras förehavande har på något sätt utplånats av Hiske-borna. Något som kan leda vidare till än mer äventyr när RP försöker ta reda på vad de hållit på med.

## VÅR MAN PÅ KALASA-BANK.

**Författare:** vonVinkelslip

**Kategori:** Agenter, Ulvrikisk infiltration

**Plats:** Kalasa bank, Göteborg, Ulvriket

**Juryns kommentar:** Juryn fastnade vid SLP:n Rick Blängs – en intressant kille att slänga in i andra äventyr. Spontant vill man som läsare veta mer om denne.

**Utmärkelse:** En gratängform kolkmalspudding för bästa tokjosinrättningsinnehavare.

**Kapten Johannas Skjytt** i Pyriska flottan är försvunnen! Inte nog med det, med honom har också försvunnit Smultärnans (hans fartyg) exemplar av pyriska flottans semafor-kodbok. Spåren leder mot Kalasa-bank och man fruktar att desertören försöker sälja boken till Ulvrikiska agenter. RP, som förhoppningsvis befinner sig i Göteborg av någon anledning, kontaktas av löjtnant Joel Fyrst, adjutant till kommandörkapten Mahammad Boggart (Kapten på Vresmåsen och högste chef för det pyriska flott-besöket i Göteborg). Han presenterar ett delikat problem för spelarna. Kapten Skjytt är borta och med honom kodboken. Det är av yttersta vikt för flottan att denna återbördas. Ljt Fyrst tror sig veta att Skjytt deserterat till Kalasa-bank, en stats-stat på en forntida plattform i Västerhavet. Då Ulvriket nyligen inofficiellt tagit makten där är han hindrad från att använda egen personal som skulle upptäckas direkt. Kan RP tänka sig att hjälpa Pyri i denna svåra stund? Evig tacksamhet och en större pengasumma för att täcka RP:s

utlägg utlovas. Han kan berätta att kapten Skjytt på senare tid uppvisat grava alkoholproblem (anses inte onormalt inom flottan) och också har dragit på sig spelskulder. RP måste genskjuta Kpt Skjytt innan hemligheterna faller i Ulvrikets tassar. Om möjligt bör de också återbringa desertören. Om RP accepterar ger Fyrst dem en påse pengar och namnet på en bar-ägare som tidigare varit Pyri till hjälp på Kalasa-bank. Kontakten är Rick Bläng, fd moståndsman från Kullen och numera ägare till Blängs Jinn-stuga. Transport till Kalasa-bank och täckmantel måste RP ordna själva.

Allt Fyrst har sagt kan bekräftas genom att suppa med pyriska matroser på hamn-sjappen. Kpt Skjytt har varit en älskad officer men det sista året har han varit på glid, druckit för mycket, varit hård mot mannarna och spelat bort lönen. Det ryktas om en olycklig kärlek. Påstår RP att Skjytt är en förrådare kan de räkna med smörj, ingen utböling talar ostraffat illa om flottans mannar. Transport till Kalasa-bank kan man också hitta på hamnkrogarna. För en rundlig summa kan man få en fiskare att ställa upp utan att ställa frågor.

Kalasa-bank (Ålge Skogs idé) är en gammal plattform i Skagerack som nuförtiden är hem för en liten stads-stat bestående av smugglare, flyktingar från Ulvriket, spioner och andra ljusskygga existenser. Nyligen har Ulvriket tagit kontrollen här men det har inte märkts av mycket. Livet går sin

gilla gång och Ulvriket verkar inte intresserat av att lägga sig i invånarnas verksamhet i någon högre grad.

En hel del har RP dock inte fått reda på. Kpt Skjytt är inte försupen utan en lojal officer på ett farligt uppdrag. Han har spelat sina problem för att göra det trovärdigt att han skulle försöka sälja kodboken. Operationen leds av konteramiral Hyvvel och kodboken är givetvis falsk men kommer att användas för att ge Ulvriket felaktig information. RP anlitas för att det hela ska se än mer äkta ut i ulvrikiska ögon. Flottan tror nämligen inte att dessa amatörer har en chans att lyckas. Lyckas RP mot all förmodan har de inte mycket tack att vänta.

Väl på Kalasa-bank bör spelarna berätta en någorlunda trovärdig historia. De ulvrikiska tullarna är vana vid fifflore och småtjyvar på plattformen och så länge de tror att RP är kriminella men inte spioner ska det inte vara några problem. Blängs Jinn-stuga är inte svår att hitta, stället är välkänt för sina drinkar och sin pianst (Sajmon, som konsekvent vägrar att spela samma stycke mer än en gång per kväll!). Rick Bläng är inte överlycklig över RP:s ankomst, han har tjänat bra på Pyri men den nya situationen får honom att bli mer

försiktig. Han håller dessutom på att sälja några bilder på en dam-sugare (liten hyllning till G. Greene) till Bengt-Peder Södergård, Ulvrikets lokale agent, och vill inte ha några problem. Han kan tänka sig att peka spelarna åt rätt håll om de lovar att hålla honom utanför. Södergård får dock snart reda på att RP varit på Blängs och kommer att pressa Rick på information. Mycket möjligt att han säljer ut RP.

Skjytt göms av Södergård i ett litet rum bakom torskofantörkeriet i väntan på att Kpt Truls Toftkärr ska anlända för förhör och överlämnande av kodboken. Södergård själv har inte tillräckligt hög rang för operationen utan håller tills vidare Skjytt inlåst och vaktad av två agenter. Kpt Toftkärr anländer två dagar efter RP så de har inte mycket tid att förlora.

Får Ulvriket tag i spelarna kommer de inte att avrättas utan istället kommer ulvrikingarna att försöka värva dem som dubbelagenter och spela tillbaks dem mot Pyri. Efter att de berättat allt de vet givetvis. Om RP vägrar får de hoppas på att de utväxlas mot några Ulvrikiska agenter. Annars blir det nog slavmarknaden för dem, vilket leder till helt nya äventyr. Avrätta dem vill Ulvriket inte göra, de är för små fiskar för att ställa till med diplomatiska problem för.

## MÄNNISKANS BÄSTA VÄN

**Författare:** vonVinkelslip

**Kategori:** Naturfolk, MMD

**Plats:** Kalasa bank, Göborg, Ulvriket

**Juryns kommentar:** Introduktionen på detta äventyr borde får en spontan applåd från juryn. Även detta scenario tangerar det tillättna för den bokstavstrogne MUA-spelaren (ett MMD som ser ut som ett dumdjur!) och juryn anser att vonVinkelslip skall ha en eloge för sitt mod att upproriska trotsighet.

**Utmärkelse:** En levande ähl i ett litet badkar för att han är en frivoll libertin.

**Fly från rubbiter** och fångas ev ekoxar. Det har inte varit en bra dag för våra hjältar. Efter att rabbit-överfallet drivit dem från stigen och in i Gislavedens dunkel gick de först vilse och snubblade sen över en grönig ekoxe. Nu är fålarna skingrade och RP sitter själva uppflugna i en svartek och väntar på att monstret ska lyckas välla den. När det ser ut som om deras sista stund är kommen slutar ekoxen och lommar iväg mellan träden. Någon minut senare kommer en kroppsmålad ung man med pilbåge in i gläntan. Han åtföljs av sitt jaktdjur. Djuret som morrar efter ekoxen liknar inte något de sett tidigare, fyra ben, grå päls, svans, spetsig nos och ett gap fyllt med gula tänder. Det liknar mest en liten och satt lomur.

Radarparet är: Jahennos, IMM (Mentor (gevär, vildmarksvana, smyga), Status 2 (inom stammen), 24-årig jägare från en primitiv stam i Gislaveden. Mycket ovan vid civilisationen, talar underlig dialekt av skrofmål. Hyser stor vördnad för Rufus som varit hans totem sen han var en liten parvel och Rufus en liten valp.

Hans kumpan; Rufus, MMD Varg (Djurmästare, osynlighet, telekinesi, telepati). Jahennos totemdjur och andlige vägledare. Rufus kommer från den lilla grupp MMD som fungerar som totemdjur för Jahennos stam. Rufus är inte humanoid på något sätt utan ser ut som en vanlig varg med fyra ben och inga händer, hans varg-gener är alltså mer do-

minanta än vad som är vanligt bland muterade djur. Kommuniserar endast telepiskt med Jahennos varför de flesta kommer att se honom som ett husdjur. Att han är chefen av de två kommer att ta tid att lista ut.

Jahennos stam lever i symbios med en grupp MMD som agerar som andeväsen i stammens schamanistiska religion. De lever åtskilt från stammen och visar sig mest vid ceremonier. Rufus är ett socialt undantag. RP bjuds in till stammen där de får träffa hövdingen Stor-Jöran och den besökande exploratorn Kryffert fon Baatshake med två assistenter, Jalle och Kalle (MM, J: guide, riktningknöl, jaktinstinkt; K: livvakt, blixtnabb, stryktålig). Kryffert är mycket riktigt explorator men inte en hederlig sådan, han är ute efter stammens relikier som han tror är uråldriga vapen (egentligen fyra epackdrivna hushållsredskap, men designen är så futuristisk att det inte är en underlig slutsats). Han är nu populär i stammen efter att ha gett dem en knippe gamla musköter.

Nästa morgon hittas schamanen bunden och både explorator och relikier är borta! Efter att "andarna" rådfrågats bestäms att J och R ska skickas på jakt efter tjuvarna. De är dock ovana vid civilisationen utanför skogen, vill RP hjälpa? Som motprestation återlämnas fålarna som R samlat in under natten. Busenkelt om man är djurmästare.

Spåren leder mot Pirit och längs vägen inträffar ett och annat som kanske får folk att misstänka att J har speciella förmågor, bla osannolikt bra hand med djur.. Att R ligger bakom lär vara svårare att klura ut.

Väl i Pirit har RP inte mycket tid. Kryffert har redan hittat en köpare på Schackara och ligger i förhandling om priset. Köpet går igenom ca en dag efter att RP anländer. Att en vilde hävdar äganderätt till varorna bryr sig de lokala tjänstemännen inte mycket om. Relikerna får stjälas eller köpas tillbaka.



Detta blir svårare när köpet gått igenom och sakerna ägs av den Hindenburgske handelsmannen Skarve-Bert (MD, gris). Han är villig att sälja men vill då ha mostvarnde 40 kr i högteknologi eller 200 kr kontant. Mycket mer än vad Jahennos eller hans stam kan uppbåda.

Skarve-Bert är dock storviltjägare in spe och RP kan komma att lägga märke till hans kära musködunder. Han kan mycket väl tänka sig att lämna tillbaka pjäserna i utbyte mot hans livs jakttur i Gislaveden. Men då räcker det inte med

## LEJONPEST

**Författare:** Berosion den Virrige

**Kategori:** Storkampanj

**Plats:** Musközonen, Hindenburg

**Juryns kommentar:** Inledningen – ”på något skummt jäkla vis” kastar rollpersonerna in ett stor kampanj. Praktiskt taget alla koterier beskrivna i grundboken används och äventyret spelas inte klart i första taget. Ett vågat grepp av en så ung författare. Tillräga på allt så innehåller äventyret det mest skrämmande genpesten av alla...

**Utmärkelse:** En talrik friterad ärghanesvål för bästa genpest.

**Rollpersonerna kommer på nåt** skumt jäkla vis i kontakt med en grupp exploratorer (endast MM och MD) som raskt hyr in dem som vakter och legoknektar inför en expedition in till Musközonens innersta. De skall tydligen leta efter något som kommer att hjälpa till att lösa Mutantfrågan, även om de inte säger direkt vad det är eller hur det ska lösa det hela. Rollpersonerna måste nu hjälpa till att hitta en forskningsanläggning, mitt inne i Muskö, och sedan ta sig genom det högteknologiska försvarssystemet. På en punkt så kommer kunskaparna att börja bråka, och en utav dem blir nedskjuten, och de andra ger sig in i en eldstrid med RP innan de flyr iväg nerför en gång- det visar sig att samtliga kunskapare arbetar för Lejonorden. Den som sköts var en spion från Nimrodbrigaden, som skulle hindra dem från vad det nu är de tänkte göra. De talade om ett vapen, ett vapen som skulle förvandla hela Hindenburg till mutanter. Och troligen ta död på hälften av befolkningen när de ändå höll på. Kunskaparna kommer undan rollpersonerna, som måste följa efter. De upptäcker ett rum som ser ut att ha varit ett laboratorium, väl tillförslutet och fyllt av underliga behållare. Vid en rad utav behållare med grön vätska så har tre tuber tagits ut. Den nedskjutne kunskaparen klarar sig, och berättar för rollpersonerna att de andra inte hade någon möjlighet att förstå vapnet, så de behövde någon som kunde hjälpa dem att förstå vapnet. Någon som kunde förstå språket, och som hade kunskap om det hela. De kommer förmodligen att leta reda på någon forskare som antingen är i stasis eller är nedfrusen, och tvinga ur individen kunskaper om hur man ska sköta anordningen. Under sökandet kommer de att få besöka alla möjliga platser, för samtidigt måste de också ta reda på vad för anordning det är. Sökandet visar att det är några gasbehållare med virus som ger genpest som Lejonorden stulit. Och om de släpps lös kommer folk dö till höger och vänster... Så småningom kommer rollpersonerna att hitta en byggnad där de försvarar folk i nedfruset skick. Nu kommer det fortgå på två sätt:

1. De kommer att upptäcka att de kommer för sent. Lejon-

etterdoggar och dylikt småkrafts, då ska det vara vildmarksbestar av rang. Ett djupdyk i Zonernas Zoologi rekommenderas. När det skakats hand på detta gäller det bara för RP att se till att den dryge och vulgäre Skarve-Bert överlever ferien.

Ett av målet med äventyret är att låta spelarna träffa en grupp som har en annan inställning till PSI-mutanter, och som också innehåller en ganska annorlunda PSI-mutant, än vad man är van vid i Pyri. Det andra målet är såklart att ha roligt men det säger väl sig självt.

orden håller på att packa ihop, kunskaparna har försvunnit med anordningen, och ett par vetenskapsmän har kidnappats. Nu blir det en jakt på Lejonorden in i Hindenburg där RP måste försöka hitta det tillhåll där Lejonorden håller hus, skaffa inträde dit, och sedan få ut vetenskapsmännen. Det visar sig att vetenskapsmännen hunnit avslöja hur genpestituberna skall användas, och rollpersonerna måste (förstås) hindra dem innan de hinner utlösa en pestvind över Hindenburg. Självklart lyckas de (i äkta klichéstil i sista sekunden), med att slå ihjäl kunskaparna.

2. RP hinner i tid och befriar vetenskapsmännen (som inte fattar ett jota av deras snack om de inte har en tolkrobot. Lejonorden kommer att försöka kidnappa vetenskapsmännen, och Nimrodbrigaden kommer att försöka slå ihjäl dem och RP, bara för att de varit i kontakt med tuberna och kanske vet något om deras användande. Innan de blir ihjälslagna måste RP få tag i tuberna och neutralisera dem (förslagsvis slänga dem tillsammans med en last blyklumpar i Österhavet, nära Gotland), innan kunskaparna får tag i vetenskapsmännen eller de själva blir kaffeved. Exploratorerna, som är de enda förutom RP, som vet vart tuberna kommer ifrån, måste förstås också neutraliseras. Skulle Lejonorden få tag i vetenskapsmännen så se punkt 1. Om vetenskapsmännen dör kommer Lejonorden försvinna iväg för att hämta nya, och rollpersonerna måste förstås hindra dem, med Nimrodbrigadens prisjägare och legoknektar efter sig.

### Förslag

Alternativt kan man spela som så att de två kunskaparna också är rollpersoner, och att alla är vänner från början (finns det några PSI eller MM i gruppen så hatar kunskaparna dem i smyg), och att uppdraget helt enkelt är att två i gruppen ska hämta något i ruinerna, och ber sina kompisar haka på. De övriga kommer tro att det bara är ett vanligt uppdrag, medan de två andra ägnar sig åt skumraskaffärer hela tiden, med rubbitar och andra underliga individer i Muskö. De övriga kommer troligen att förstå att något är skumt med sina kompisar, och sakta men säkert kommer gruppen splittras. När de två exploratorerna flyr kan det vara lämpligt att övergå till två grupper, där den ena försöker få reda på hur vapnet skall användas, få tag i vetenskapsmännen, och använda tuberna och den andra försöker stoppa dem.

Man kan också låta alla RP vara de kunskapare från Lejonorden som ska försöka få tag i tuberna (utan att veta mer



än att det orsakar mutationer, och att om alla är mutanter så finns det ingen "mutantfråga"). Det är då meningen att de ska misslyckas... om man inte vill låta något avlägsset litet samhälle bli genförpestat. Rollpersonerna kommer själva stryka med om de släpper lös pesten...

Alternativt kan man byta ut Hindenburg mot någon av-

lägsen stad eller samhälle som exempelvis Ume eller något eget samhälle. Man kan också låta genpesttuberna vara något helt annat men lika djävulskt eller, om man vill vara ond, låta det vara en hårtork som Lejonorden och rollpersonerna tror är ett hiskeligt vapen.

## FRAMDRIVNINGSSKRUVENS HEMLIGHET

**Författare:** Jurij 1138

**Kategori:** Agenter, Ulvriket

**Plats:** Kalasa bank, Ulvriket

**Jurys kommentar:** Ett bidrag med mycket god potential att utvecklas till en veritabel kampanj. En uppfinningsrik spelledare kan ur denna novellett utvinna en lång serie av spännande äventyr med många klassiska hemlig agent-inslag (infiltration, uppdrag i fiendeland etc)

**Utmärkelse:** En fri drink i Ricks Bar på Kalasa Bank för god kampanjpotential.

En avhoppad Ulvrikisk Sjöofficer nämnde ordet "framdrivningsskruv" för sina kontaktpersoner inom Pyris underrättelsetjänst. Innan Kn. Göös hann berätta något om denna tingest så omkom han hastigt och plötsligt i den tillfälligt inredda fängelsehåla där han gömde sig. Givetvis måste Pyri och Kejsaren ha reda på vad denna "framdrivningsskruv" är för något, men efter att ha skickat flera av sina agenter utan att ha fått några rapporter eller att några har återvänt börjar läget nu bli nervöst. Spelarna kallas därför in för att ta reda både på propellerns hemlighet och vad som har hänt med de tidigare agenterna. Eftersom spelarna är helt fristående från underrättelsetjänsten så löper dom minimal risk att utsättas för sabotage från dubbelagenter. (Här kan man som spelledare dock vara extremt elak och rådfråga en av spelarna i skymundan om han har något emot att vara en infiltrator från Ulvrikets Underrättelsetjänst. Denna person ska, helst utan att bli påkommen, lägga krokben och sätta käppar i hjulen för de andra spelarna).

### Tidslinje

-8 månader	Kn. Efraim Göös flyr Ulvriket via Kalasa Bank
-7 månader	Kn. Göös omkommer under mystiska omständigheter i sitt gömställe
-5 månader	Elijas Vruun skickas till Ulvriket för att ta reda på vad framdrivningsskruvens är, men snart upphör rapporterna
-3 månader	Vrank Tjuusby och Åge Truls skickas iväg. Även där upphör rapporterna
-2 månader	DT-Tix skickas iväg, men samma historia upprepar sig
Nutid	Spelarna konfronteras av underrättelsetjänsten
+ 1 vecka	Fartyg avgår Göteborg mot Kalasa Bank

Det första steget är att börja luska i om någon på Kalasa Bank kan veta vad den eftersökta tingesten är för något. Den Ulvrikiska flottan torde ha någon eller några som servar deras skepp som ligger till där, kanske kan man från någon av dessa personer luska ut vad det rör sig om? En annan möjlighet blir någon av de matrosar som återfinns på skeppen eller kanske kan man till och med få någon oförsiktig sjöofficer att glappa om vad som händer inom deras flotta. Hur som helst får spelarna efter ett par veckors (kan även kortas ner, bero-

ende på hur bra dom sköter sig) snokande höra om att man i de stora varven i Gribbeskov på norra kusten i Ulvriket håller på att konstruera experimentella skepp åt Töftings flotta.

Nu måste spelarna försöka nå Ulvriket. Samtidigt börjar Ulvrikets Säkerhetstjänst - Sökedoggarna - få nys om några nya agenter som skall finnas på Kalasa Bankar. Med hjärtat i halsgropen får rollpersonerna chansen att i sista minuten komma undan och kan skaka av sig de som jagar dem. Spelarna får själva klura ut hur de skall ta sig till Ulvriket, men så kan ge dem chansen via exempelvis någon nomadisk sjömutant stam som seglar förbi och mot en hutlös betalning kan smuggla in dem eller något liknande. Havsmarodörer, smugglare, motståndsmän eller bara någon tokig kunskaparers underliga vattenfarkost kan vara andra sätt.

En annan möjlighet vore att ta sig in till fastlandet igen och med hjälp av Storspirus rubbitrike smussla in sig på andra sidan Ulvavirket. En lösning som kan vara nog så spännande och skicka iväg rollpersonerna på ett långt sidospår för att göra rubbitarna glada nog till att låta dem krypa i deras tunnlar...

Om de lyckas ta sig in i Ulvriket, åtminstone om de tar sig sjövägen, hamnar de inte långt ifrån byn Baekkebold, som ligger en tre fyra dagsmarscher från Gribbeskov. Under sitt smygande på nätterna för att undvika militära patruller och möjligt fientlig befolkning kommer man så i kontakt med Befrielseälgarna, den grupp motståndsmän som kämpar mot Töftings regim. Rollpersonerna kan lämnas utan större val gällande hjälp från dem på grund av att de eg. inte känner landet, inte kan språket tillräckligt väl osv. De tas till en liten by vid namn Hundaeverk där ett tjugotal motståndsmän gömmer sig. Efter långa och elaka förhör väljer motståndsmännen att tro på rollpersonerna och en av dem, den muterade gåsen Tjöte, erbjuder att ledsaga dem till varven i Gribbeskov.

Ett par hårda dagsmarscher senare är de i utkanterna på området och får börja planera sitt intrång på det välförsvarade varvet. Någonstans därinne ruvar hemligheten. Att ta sig in skall vara allt annat än lätt och rollpersonerna får kämpa med att både försöka spana av området och klura ut ett sätt att bryta sig in på samtidigt som de måste hålla sig utom synhåll för allt och alla. Lyckas de väl ta sig in och finna ritningarna, en prototyp, ta ett foto eller vad som tänkts, kan de ges en chans att fly i en illa konstruerad galen båtprototyp med en hiskelig mängd arga ulvrikare i hasorna. Alternativt så kan de försöka kidnappa den man som leder projektet, eller kanske bara förstöra allt som de håller på med och samtidigt avliva honom. Bättre att ingen får tingesten i slutändan

än att Ulvriket har den.

Om sedan framdrivningskruven verkligen är något eller ej är en annan sak, förmodligen är dess egentliga värde taktiskt ej så stort som man från Pyri misstänker, men lyckas rollpersonerna med bedriften blir de inte mindre hjältar i Thorulfs ögon för det. Tänk att få slå ulven på tassan så här! I största hemlighet förtjänar väl det ett fålgkors eller åtminstone Grann-Pyriska orden, eller hur?

Kanske ger dessutom råden något mer? Man får reda på något annat djävulusiskt som Ulvriket håller på med. Man behöver någon som återigen kan tas sig in och vilka lämpar sig bäst för det om inte de som redan känner landet...

## VALET

**Författare:** Mördarmackan

**Kategori:** Intrigerande, Borgmästare

**Plats:** Småstad

**Juryns kommentar:** Bidraget fångar det moraliska grådask som är så karaktäristiskt för MUA – spelarna har i stort att välja på att hjälpa en något mindre skurk eller en något större skurk... Här finns mycket utrymme att spinna vidare på etiska dilemman, konflikter och moraliska problem. Dessutom är valfusk alltid roligt.

**Utmärkelse:** En pava Gammelmans Tokjosblandning, överräckt i lönnedom i en gränd, för bästa studie i korruption på mer vardaglig nivå.

En av Rp:na får ett märkligt meddelande från en släkting i den lilla byn Avlida om att han behöver deras omedelbara hjälp och att familjens goda namn kan stå på spel. Efter en skumpig färd som varar nästan fyra dagar så är Rp:na ömma i baken och har kommit en bra bit söderut och på en av de mindre vägarna i Pyrisamfundet. Byn ser inte mycket ut för världen, droskstationen ser nergången och ganska oanvänd ut. Det som fångar deras uppmärksamhet är en gigantisk krater på andra sidan vägen, ett hus skulle med lätthet rymmas i kratern. (Har inte mycket med äventyret att göra, en galning som försökte sig på sikbaggsodling.) Annars så är det mest pärodlande, ulkuppfödning och skogshuggning som gäller, vilket också syns. Byn är omgiven av skog, förutom kratern och dess omedelbara närhet. Det står en man vid droskstationen och väntar på dem, och han ser nästan lika sorglig ut som stationen, säckiga kläder, stora blemmor i ansiktet och han stirrar på dem med sitt friska öga, ur det andra rinner det en seg, gulaktig vätska. Han nickar mot den Rp som är släktingen (det syns) och harklar sig. 'Tyvärr så kunde borgmästare Gååse inte ta emot själv då han har mycket att stå i just nu.' Han presenterar sig som Bredman och ska föra dem till herr Gååses hus som ligger mer eller mindre i mitten av den oorganiserat uppsnickrade byn. Runt den ganska så luxösa byggnaden är det stolpar med lyktor uppsatta. De blir ganska uttittade av de bybor som befinner sig ute vid den här sena timmen (det är i skymningen, tidigt nästa morgon så kommer droskan att vända tillbaks till Hindenburg igen.) De blir än mer förvånade när de kommer in i tvåvåningshuset som har en lyxighet som inte står adelshuset i Hindenburg långt efter. Rp:na blir erbjudna förfriskningar, Gammelmans Tokjosblandning och blir erbjudna att sätta sig i de bekväma fåtöljer som står

## Vad är egentligen Framdrivningskruven?

Det här är egentligen helt upp till Spelledarens fantasi. Det kan ju exempelvis vara en fullt fungerande turbomotor med duoprop, eller kanske en gigantisk lyxkryssarpropeller med en diameter på 3 meter? Eller är det inte mer än någon zongalen kunskapares vanvettiga idéer som testas - ett tjugotal förväxta elvispar bredvid varandra med ett drivverk bestående av gamla motionscyklar, ett par långsmala borrlänkande saker utan drivförmåga alls eller något annat tokigt? Låt fantasin flöda!

utspridda. Det dröjer inte länge förrän den ganska trinda herr Gååse kommer ner, men släktdragen med utvalda Rp:n syns tydligt. Han ger dem ett översvallande leende och tar dem allesammans i handen och pumpar den glatt, det syns inte mycket spår av hårt arbete hos honom. Han småpratar lite med släktingen och fyller på deras glas vid behov. 'Ja det kanske undras varför jag har skickat efter dig och dina vänner, det är så att jag har ett problem, det är ett borgmästarval jag måste vinna så jag kan ställa allt tillrätta igen, och läget är minst sagt bekymmersamt. Jag har två motkandidater, Herr Krook, en synnerligen skum handelsman som sägs ha kontakter bland de piriska skurkarna i söder, någon slags smuggelhistoria är jag rädd för. Han sägs ha mördat folk som stått i hans väg med egna händer. Sen så har vi den förtjusande fru Klucka, men vi måste ju alla inse att fruntimmer inte är lämpade att styra, inte sant?' Här avfyrrar han ett tjusigt leende. 'Vad jag vill är att ni övertalar mina motkandidater att de drar sig ur, eller få över fler personer på min sida.' Han vill ogärna tala om VARFÖR han måste vinna, men tvingar de honom så säger han att det har med att han har "lånat" lite pengar ur skattkistan då en kris uppstod, och skulle det uppdagas nu så skulle det kunna bli skandal. Han tänker givetvis betala igen allt innan ämbetsperioden är över så att allt blir bra igen. (Han ljuger så klart, han har mutat skattmästaren och tänker så fortsätta, pengarna har gått dels till huset och dels till att finansiera diverse zonutflykter som ännu inte gett mycket avkastning, han låg också bakom sikbaggeodlingen som slutade i en katastrof, men om detta säger han så klart inte något.) Herr Krook, har oklokt nog inte upphört med sin smuggelverksamhet under valperioden så två gånger under den kommande veckan så kommer det in gods, och uppmärksamma Rp kan kanske utnyttja detta till att få herr Krook att dra sig ur. Fru Klucka däremot, som är en välväxt och tuff dam med skinn på näsan misstänker borgästare Gååse som bakom för smugglingen, och hon misstänker också att han har smusslat undan en hel del pengar åt sig själv. Polismästare Wrate vägrar dock att undersöka saken och tycker att herr Gååse är en ypperlig borgmästare. (Har lite att göra med de löneförhöjningar och det kontor han ha fått sen den gode Gååse kom till makten. Det och att det är väldigt lugnt nuförtiden.) Fru Klucka



kan alltså inte övertalas eller skrämmas. De får ägna sig åt övertalning av resten av bybefolkningen, dock utan alltför synliga vapen, för då griper polismästare Wrate in och syr in dem några timmar eller så, tills borgmästaren beordrar honom att släppa dem, vilket han gör också. De kan prova att muta, skrämma, hota. Ett alternativ är förstås också att bryta sig in under valnatten och byta ut de röstsedlar som inte gått till den gode borgmästaren. Gör de inte detta så kommer borgmästaren att förlora valet, i första hand till herr Krook, och i andra hand till fru Klucka. Betalning och ersättning för

mutor får de först när och om den gode borgmästaren blir borgmästare för ytterligare en ämbetsperiod (och han tänker se till att stärka makten åt sig under tiden, så det inte råder några tveksamheter om att han ska förbli borgmästare.) Problem kan uppstå då herr Krook har underhuggare som gör ungefär samma sak som Rp:na gör ända tills herr Krook drar sig ur. Herr Krook tror dock att det blir lättare med Gååse vid makten än med den snokande fru Klucka. De får en veckolön var ungefär för vad som normalt är med hyrknektar, eller föremål av samma värde, plus då förstås att

## SKARPRÄTTARES NYA KLÄDER

**Författare:** Krank

**Kategori:** Storpyrisk konspiration, IMM

**Plats:** Hindenburg

**Jurys kommentar:** En maffig konspirationshistoria som går upp till samfundets högsta nivåer! Vad mer kan man begära av möjligheter till episkt äventyrande och stoisk kamp för ensamma, orädda sanningssägare?

**Utmärkelse:** En kopp forntidskaffe i äkta frigitmugg för mest storskaliga konspiration.

### 1. Introduktion

"Thorulf Skarprättare är en robot, en sån där plåtlåda som man ser då och då – fascht mycke mer avanscherat..."

Ingen tog den skitige mannen på allvar. Han hade suttit där de senaste fyra-fem åren, varje kväll, och räknades mer eller mindre till inventarierna. Så en dag, för bara någon vecka sedan, hade han kommit dit mycket uppjagad, och han hade inte varit densamme sedan dess. Mycket mer nervös. Det hade tagit de andra stamgästerna en hel vecka att lyckas få ur honom vad han egentligen var så upprörd över – och nu såg de på honom med skeptiska ögon. Hans ögon tittade upp mot den improviserade publiken genom ett par glasögon, som nu rasat ner på nosen.

"Joooo, ja lovar – han ä en sån... såndär manuckel... Han är inte levande på riktigt..."

Det hela börjar med att rollpersonerna går in på en pub – där märker de snabbt att något är i görningen. I ett hörn sitter en berusad grävling i trasiga och skitiga kläder och försöker övertyga en liten skeptisk skara om 5-6 man att "Thorulf Scschkarprättarn är en plåtlåda". Om de talar mer med honom så berättar han gärna att hans namn är Gösta Lindeman och att han är "robotolog", vad nu det är för något.

Inom tio-femton minuter från att robotologen gjort sitt avslöjande dundrar beväpnade militärpolis (4 gånger antalet Rp, ungefär) i uniform och rustningsdelar in på puben. Det görs helt klart av deras bryske officér kapten Jonas Gök för att det minsann inte är någon mening med att göra motstånd. Gösta arresteras hårdhänt och släpas med i kedjor av kapten Gök och hans inte särskilt muntra män.

Härifrån är det helt upp till spelarna hur det hela fortlöper – beroende på deras intresse och vart de riktar uppmärksamheten.

### 2. Fakta i fallet

Gösta har arresterats av Jonas Gök för "subversiv versksamhet". Extrempatrioten Gök har i det här fallet agerat självständigt, dvs utan några order uppifrån – vilket lätt kan tolkas av Rp som att någon försöker tysta ner hela historien. Gök har här handlat utifrån sitt eget huvud, baserat på information från en tjallare.

Om han tillfrågas varför Gösta arresterats kommer Gök att svara att Gösta "i sociala sammanhang spritt ut illasinnade rykten av sådan karaktär, att de allvarligt kunnat skada kejsarens annars obefläckade rykte".

Jonas Gök kommer att misstänka rolleprsonerna för att vara i maskopi med den infångade "förrädaren" om han upptäcker att de håller på att gräva i fallet.

Huruvida Thorulf verkligen är en robot eller ej bör absolut inte avslöjas – däremot kan spelarna gärna få undersöka saken – detaljer presenteras under "trådar" nedan.

### 3. Trådar

Gösta Lindeman har en bror, Herrbert Lindeman. Herrbert är även han "robotolog", dvs en kunskapare som fokuserat sig på området "robotar". Herrbert kan ge svar på de flesta frågor angående robotars beteenden och även Robotologins Tre Lagar. Herrbert kan därmed verka som en kunskapskälla när det gäller att utröna huruvida Thorulf är robot eller ej.

I övrigt hänvisas till Isaac Asimovs "Jag, Robot" – mer exakt de två sista kapitlen, som torde kunna tjäna som ypperlig inspirationskälla i frågan. Boken finns att låna på de flesta välsorterade bibliotek.

### 4. Personer

Gösta Lindeman - Misslyckad och numera försupen robotolog, som hela sitt liv känt det som att han stått i sin broder Herrberts skugga. Herrbert kan intyga att Gösta är en ärlig person, som inte skulle ljuga medvetet - men kanske har han missuppfattat något?

Herrbert Lindeman - Jag tänker mig honom som Hasse Alfredsson, komplett med dialekt och allt. Han är mycket kompetent och trevlig.

Jonas Gök - otrevlig och extrempatriotisk militärpolis-kapten med stram hållning och våldsam läggning.

# SKROTSTADEN – EN NOVELLETKAMPANJMILJÖ

**Författare:** raniE

**Kategori:** Småstad, kampanjmiljö

**Plats:** Skrotstaden

**Jurys kommentar:** Novelletten beskriver en väldigt "Mutantig" äventyrmiljö där möjligheten för spelarna att bli inblandade i såväl korta som långa äventyr är mycket god. Här är det enkelt att involvera spelarna på flera olika nivåer!

**Utmärkelse:** En välkockt ulkbringa för största "sl-vänlighet" – alla gillar ulkbringa!

**Någonstans (sl bestämmer var** med tanke på sin kampanj) innanför Pyris gränser eller i närheten av dessa ligger Skrotstaden, en inte helt typisk fribygggarbosättning med ett invånarantal på strax över trehundra själar. Skrotstaden grundades för tre generationer sedan av den dristige Gunnar Jal, en människomutant och ledare, som ledde en grupp mutanter bort ifrån Pyri samfundets expanderande gränser, för att slå sig ner på platsen där skrotstaden ligger idag. Namnet kommer ifrån det primära byggmaterialet i det lilla samhället, som är just skrot ifrån den gamla tiden. Stadens centrum är tveklöst den gamla okq8-macken som tjänar som Sjefens residens. Invånarna i skrotstaden har en relativt hög tillgång till gammal teknologi, något som Pyriskas intressen nyligen fått upp ögonen för, men de vet inte om det finns nog gammal, fungerande teknologi för att motivera ett maktövertagande medelst våld.

## De olika fraktionerna

Harmus Jal, Gunnar Jals sonson, är Skrotstadens Sjef, en position som är liktydig med borgmästare. Harmus är mycket konservativ och vill att Skrotstaden ska fortsätta fungera såsom det gjort de senaste 50 åren. Han kommer att motsätta sig varje form av Pyriskt inflytande över staden, och ogillar "främlingar" i största allmänhet, men han kan tänka sig att anlita utomstående för att lösa problem som kan uppstå i samhället, (exempelvis sabotera herr Hissing's varutransporter, eller att undanröja Kraut, när Harmus inser hur hans son egentligen är). Han förfogar över en välbeväpnad vaktstyrka (mm och md, tillräckligt många för att spelarna eller någon av de andra fraktionerna inte ska kunna ta hand om dem ensamma), en samling fornyfynd (vadhelst spelledaren önskar) samt ganska mycket av byns åkermark.

Kraut Jal är Sjefens son och således den självklare arvingen till den upphöjda positionen. Men Harmus åldras inte fort nog för Kraut, som vill ta över styret över staden så fort som möjligt. Därför har han också sett till att (i yttersta hemlighet naturligtvis) hans tre bröder förolyckats i olika "olyckor". Kraut är inte alls så konservativ som sin fader, tvärtom är han en förnyare som vill blåsa nytt liv i staden, det är Krauts förtjänst att det nu finns en liten grupp nyinflyttade i staden, samt en liten ström av igenompasserande äventyrare som vill åt de högteknologiska som sägs finnas i vildmarken utanför staden. Kraut ser helst att Skrotstaden förblir en oberoende bosättning som så småningom växer till ett stort samhälle, men han kan tänka sig att uppgå i Pyrisamfundet om han själv får (eller får behålla) makten och får styra staden efter

eget huvud, med de kejsrerliga skatterna som enda plikt. Nästan ingen av byborna inser Krauts rätta ansikte, utan tycker tvärtom att han är en trevlig ung man som kommer att bli en bra Sjef när hans far dör, och att hans nya idéer om att få in långväga handelsmän nog kan vara bra för staden. Krauts resurser inkluderar en liten grupp hängivna livvakter, men för de flesta riskfyllda operationer (t ex att lönmörda hans far eller herr Hissing, vapensmuggling till hans privatstyrkor, eller för ett fejkat mordförsök på honom själv) använder han sig av utomstående som sedan kan offras. Kraut har en liten samling av fornyfynd (återigen vadhelst sl önskar)

Waldemar Hissing är en nyinflyttad mm, han basar över Skrotstadens kombinerade handelsbod, taverna, spelhåla och gästgiveri, Waldemars, och är därigenom en mäktig man. Han står också i spetsen för den lilla grupp nyinflyttade som nu huserar i Skrotstaden. Att han överhuvudtaget fått ett fotfäste i Skrotstaden vet han beror på Kraut, men han hyser ingen lojalitet mot den framsynte mutanten för detta, tvärtom planerar han att själv ta makten i Skrotstaden och sedan förhandla med Pyri om att inlemma staden i samfundet om han får sitta kvar som borgmästare i staden. Waldemar hyr gärna in utomstående för att förbättra hans chanser till ett maktövertagande (exempelvis igenom stöld av någon av Sjefens fornyfynd eller helt enkelt som legoknektar). Waldemar förfogar över en hel del resurser i form av olika handelsvaror, lite gammal högteknik och ganska mycket krediter.

## Äventyrsuppslag

RP kan introduceras till Skrotstaden och dess intriger på många olika sätt, här följer några exempel:

### Livvakter

RP agerar livvakter åt någon person eller grupp, kanske en Pyrisk diplomat som ska förhandla om Skrotstadens inlemning i Pyrisamfundet, eller en eller en grupp kunskapare som är otroligt intresserade av Skrotstaden och dess omgivning, eller en handelskaravan (kanske en av herr Hissing's varutransporter) eller vad som helst.

### Äventyrare

RP får höra talas om Skrotstaden och de otroliga mängder fornyfynd som står att finnas där (naturligtvis en grov överdrift) och bestämmer sig för att undersöka saken själva.

### Agenter

RP blir utsända av någon grupp för att spionera på Skrotstaden och rapportera om förekomsten och effektiviteten av högteknik i staden, samt de olika lokala maktfraktionerna. Om RP fullföljer detta uppdrag så kanske de får ett till som går ut på att stödja en viss fraktion, eller kanske till och med att ta över staden själva, naturligtvis åt uppdragsgivarens räkning. Exempel på lämpliga uppdragsgivare är Pyrisamfundet, någon av Pirits gangsterklaner, Någon aristokratfamilj, Ulvriket,



Gotland, Göteborg, Järnringen osv.

En påhittig SL kan förstas hitta på vad skäl som helst till att RP tar sig till Skrotstaden. Lägg gärna in karaktärer och

situationer som får Skrotstaden att kännas mer levande, och bestäm hur mycket högteck som skall finnas tillgänglig efter eget huvud.

## TODD BUNKER

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Rubbitslakt, bunkerröj

**Plats:** Bunkern

**Juryns kommentar:** Juryn får tunga "Mutant classic"-vibbar av denna novellett, ladda skarprättarpufforna, kräng på stålasken och ner i bunkern bara! Osubtil nostalgivåg av bästa märke.

**Utmärkelse:** Ett paket med torr fältproviant från De Gamles tid för mest brutala bunkerröj.

### Bakgrund & Intrig

Rollpersonerna kommer över en karta som visar hur man skall finna vägen till någon sorts forntida underjordisk anläggning (där givetvis ett stort kryss markerar ingången). Det kan starta på ett par olika sätt:

1. Ett parti påker arrangerat någonstans i slummen där insatserna är svindlande höga. Den rollperson som har högst i Spel får under ett långt och svettigt parti se hur högen på bordet växer allt mer, ända tills i sista budvändan någon hystar upp en illa sliten karta som enligt ägaren skall leda till rikedomar bortom deras vildaste fantasi. Med svett i ögonen och bultande hjärtan läggs korten ut på bordet och tro det eller ej, men rollpersonen kammar hem överpotten! Men inte utan att de andra i spelet hunnit kasta lystna blickar på kartan och bestämt sig för att de nog skall ha en del av kakan.

2. Rollpersonerna bevittnar en auktion där någon lämpar upp kartan, påstår att den är äkta och budgivningen är igång. Som SL får man försöka locka och pocka spelarna till att nappa på det i så fall. De andra budgivarna, vilka inte kan möta upp vad än för fänig summa rollpersonerna häver ur sig, har den knivsluga planen att följa dem istället för att köpa kartan själv och på så sätt fortfarande nå målet.

3. En sen kväll i något skumt kvarter hög rollpersonerna hur skott avfyras och ut ur mörkret kommer en man stapplande. Han trycker ett ihoprullat papper (kartan givetvis) i händerna på dem innan han faller ihop. Efter kommer tre fula typer utrusande med dragna skarprättare och kräver pappret. Dags att fajtas eller lägga benen på ryggen. Rollpersonerna undkommer i vilket fall som helst men på något sätt har ett gäng zonfarare fortfarande fått reda på att de besitter den.

Kartan är äkta och leder spelarna rakt in till en plats fylld av allsköns rikedomar. Problemet är den vansinniga rubbitklan som håller till där och är anledningen till att alla dessa värdefulla ting ligger på hög där tillsammans med benknortorna från deras förra ägare. Rubbitarna, vilka ursprungligen tillhörde klanen Långöra i ett inte allt för avlägset rubbitrike, utsattes för ett biovirus när bunkern undersöktes av dem för många år sedan och blev sprängande knäppa. De håller ihop fortfarande enligt principen att störst och farligast leder de andra och att man alltid har någon klen typ att äta om det blir ont om andra byten. Deras intelligens har reducerats drastisk, de är knappt verbala och de förstår knappt att bruka

mer än påkar och liknande som vapen. Genom att hålla igång som kaniner har de blivit nog så många av dessa tokrubbitar. Den största förändringen dock är att de lagt vegan dieten på hyllan för att bli dedikerade köttätare.

Spelarna stöter på en rubbitpatrull på väg dit för att en gång för alla ta hand om avfallingarna. Långöra klanen har känt till den tidigare utsända patrullens öde under en längre tid men först vägrat tro att deras en gång fredliga (näja) grönsaksmumsande vänner numera vill sätta tänderna i en blodig biff. Det har gjort att man först nu, över ett år senare, skickar ut några för att ta hand om problemet och lösa det en gång för alla. Då man anser att det är av yttersta vikt att det löses snabbt och effektivt, nu när man väl bestämt sig för vad man skall göra, sänder de ut det bästa det kan erbjuda: Kapten Stampe och hans morotskommando om ett tiotal ärade rubbit soldater.

Sälunda, efter en tuff resa det och ett par tre första obehagliga möten med tokrubbitarna, kommer rollpersonerna att stöta samman nere i bunkerns mörka och fuktdrypande gångar med både några tokiga zonfarare från påker partiet, Stampe och morotskommandot samt strax därefter resten av tokrubbitarna som samlat sig för en massiv attack på alla dessa inkräktare. De skjutglada zonfararna vill kasta sig över alla pälsbobbar de ser, men Stampe kan mycket väl tänka sig att samarbeta med rollpersonerna då han börjar inse att fienden är etter värre än han tänkt sig. Först får man i så fall ta hand om zonfararna. Som hängivna traditionalister vägrar zonfararna under Doggy Zlubb att inse att man faktiskt inte behöver skuta alla rubbitar man stöter på. De galna rubbitarna, tokrubbitarna, vill döda allt och alla.

### Nyckelpersoner

Den gamle zonfararen Todd Bunker som förlorar kartan i påker kartan till rollpersonerna eller blir skjuten samt eventuellt några råskinn som skjuter ihjäl Todd. Rubbit klanen Långöras patrull med kapten Stampe i spetsen. Tokrubbitarna, ett femtio tal allt som allt. Zonfararna som vill åt fynden också: Doggy Zlubb (MM), Vivo Mustig (MD, Björn), Servitör 11 & PULO (RBT:ar) samt Fryyke Moss (MD, Utter).

### Äventyrets slut

En hög fornyfynd (förslagsvis t.ex. krimskrams som brödrostar, Bic-pennor, toalettrullar, några telefoner och annat men för att stilla spelarnas vapenhunger kan ju ett par jaktgevär, någon tävlingspistol (22 med ett tiotal askar om 50 patroner styck) och kanske tom en laserpistol ligga i ett svårforcerat vapenskap någonstans...), laboratorier med kylar och liknande där en hel del provrör och kolvar fortfarande innehåller en del otrevligheter man inte bör peta på, en allians med rubbitar som folk mycket väl kan prata snett om men kanske



kan vara en udda hjälp till rollpersonerna framöver och ytterligare ett gäng ärr till samlingen.

## KALLAVERAS REJS

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Kapplöpning

**Plats:** Hindenburg, Nordholmia, Pirit

**Juryns kommentar:** En kavalkad av knasiga slp på ett lika knasigt uppdrag – novelettförfattaren har här tagit fasta främst på MUA:s humoristiska sida i en rejäl actionkomedi.

**Utmärkelse:** En stor kräm- och gräddpaj att slänga i ansiktet på valfri antagonist för bästa actionkomedi.

### Bakgrund & Intrig

Den excentriska manufaktur knösen Manfred Kallavera slår vad med några av de andra herrarna i den exklusiva gentlemanklubben Fanndangå hur lång tid det skall ta för någon att resa runt den gyllene triangeln Hindenburg, Nordholmia och Pirit landvägen, utan att nyttja några av de mekaniserade fordon och liknande som motorskallar och annat har. Finfina prispengar och stort utrymme i Polisgazetten utlovas till den eller de driftiga själar som lyckas med bravaden på kortast möjliga tid. För att se till att inget fusk eller rackarspel förekommer kommer de med varje tävlande eller lag sända en övervakare, som dessutom skall dokumentera eskapaderna och givetvis måste föras levande i mål. Det hela blir till hett nyhetsstoff och en vild anstormning av lycköskare erbjuder sig att delta och vadslagningen om vem som skall kamma hem prispotten, hur lång tid det skall ta och vilka som först äts upp av något vilt monster blir till en ren hysteri i huvudstaden. Så här spännande har det inte varit för Hindenburgs dubbel tokar sedan bodybombaren Francke Åhlstarr gjorde sin bejublade final match i Bombarbryt turneringen sommaren '84. Manfred är dock inte villig att sända iväg vem som helst ut i vildmarken bara för att han och några andra kreditstinna gossar tänker strö lite pengar omkring sig, så i slutändan är det bara de mer råbarkade zonfararna och dylika som väljs ut. Däribland återfinns givetvis våra kära äventyrande rollpersoner.

Rollpersonerna sätts upp emot tolv personer/sällskap allt som allt, varav de flesta är beredda att kliva över lik för att nå till prispotten på skrämmande 1 000 krediter. Det tar tjugo år att slita ihop sådana summor i en manufaktur och för det är lite smuts i byken inget att gnälla över. Så fort startskottet går har fulheterna börjat. Under äventyret varvas arrangerade överfall från mutantstammar med förgiftning av eventuella riddjur och lömska attacker från inhyrda psi-mutanter. Rollpersonerna har det helt fritt att som enda deltagare försöka spela med rent mjöl i påsen eller att ta till varenda knep i boken. Praktiskt går det till så att alla skall samlas, till fots och med nödvändig packning på Hydratorget sju på morgonen den söndag som är satt till starten på tävlingen. Förberedelser med riddjur, vagn eller vad man nu önskar får göras, men dylikt får ej finnas på torget och man måste starta från en "naturlig plats" för färdmedlet, dvs. en pansår får inte stå vid närmaste gathörn utan skall finnas i ett

### Vad behövs från sl

En karta till bunkern där X markerar ingången (för spelarna) och en karta över bunkern (för sl)

stall. Det gör att närmaste möjlighet torde vara några hundra meter till någon kilometer bort. Trängsel, elaka smällar och vrål från folkmassorna som samlats för att åse spektaklet när de tävlande stapplar iväg under sina bördor.

Vid starten så har givetvis en eller ett par medtävlande försökt gå åt rollpersonerna, förslagsvis en vacker kvinna som lurar dem in i ett överfall innan det går av stapeln, som matförgiftar dem eller dylikt. Under tävlingens gång kan sl låta spelarna råka ut för en del av följande: 1) Arrangerat överfall från marodörer, träskpirater, någon mutantstam, religiös sekt eller så. Kan hända ett par gånger i alla fall. 2) Stöld av deras riddjur eller vagn. 3) Någon bränner deras kläder, utrustning och annat under natten. 4) Lämnar falska bevis för att rollpersonerna fuskat. 5) Psi-mutant använder illusion, förvirring, dominera ody. för att lura dem fel väg. 6) Klassikern vända vägskylten åt fel håll. 7) Ett gäng trädiglar i sovrummet alternativt några sikbaggar. 8) En påhälsning från någon lämplig gangster ody. i Pirit som önskar att någon annan skall vinna. 9) En del finfina fällor, såsom trädstockar som svänger ned i bästa Ewok stil, fallgropar, punji-sticks och allt vad en sl med eller utan grymkäfts fantasier kan få ihop. 10) Ilsken lokalbefolkning, uppretade efter någon som kom före dem. Nästa gång skall minsann få på pålsen, eller huden om nu det saknas! Alternativt några halvtokiga och uthungrade reptilmän eller andra mutanter som gärna stoppar äventyrare i lunchlådan. Tänk på att rollpersonerna gärna skall uppmuntras till en del dumheter själv. Inte nog med att de i så fall måste överlista de medtävlande utan även deras medföljande övervakare Jänz Bocke måste man lyckas smyga sig förbi eller tillfälligt oskadliggöra.

### Nyckelpersoner

Rollpersonernas övervakare FMD illern Jänz Bocke, en person som alltid är kyligt gentlemannaaktig, har en ovana att lyckas dyka upp i fel ögonblick (som när rollpersonerna precis lagt laxermedel i någon medtävlandes barrbergröt en morgon eller liknande) och allmänt är en smärta i baken. Immaren Manfred Kallavera och klubbkollegorna Herrarna Schölling, Drabant och fon Zåjjner. Medtävlande är: 1) Radparet Rufus och Theodore Vankelhane (två MM bröder, zonfarare). 2) Efraim, Marius och Hadrius Piaff (Kusiner till smilet, FM Paddor, explorerer (hävdar de i alla fall), mycket fusk benägna). 3) Mårt (IMM, tystlåten och bitter ex-soldat). 4) Henri Tjoff och Abel Dogg (FM Hundar, postiljoner). 5) Vira och Jessi Krane (två MM systrar, postiljoner) och Bodil Arlanda (FM Björn hona). 6) Fronke Sparv (MD Trana, zonfarare) och Loka (FM Fiskmås hona, zonfarare). 7) Fritösen, Stekbordet och Kassatjänst (Tre förvirrade automater från Hindenburgs poliskår). 8) Dammel Drax (FM Groda, zonfarare) och Reginald Hampling (FM Mård, ex-soldat). 9) Zebbo,

Raffe och Rogge (Storväxta halvkriminella råskinn och MM). 10) Agaton fon Spalle (1MM och en riktig stropp), Hebert (1MM, Agatons butler) och Jorge Kruise (1MM, ex-soldat och livvakt). 11) Wolfram Mynta (1MM, kunskapare). 12) Marix Meds och Buck Sjösa (MM, zonfarare)

Äventyrets slut: Vinnarna får stolt ta emot 1000 krediter i prispengar, får en inbjudan till Fann Dangå klubbens årliga jubelmiddag och får stoltsera fånigt flinande på framsidan på Polisgazetten (rykte +2 eller vad SL tycker är lämpligt). Har dessutom hedern att vara de första segrarna i vad som

sedermera blir en oregelbundet återkommande tävling. Det blir alltså chanser till att försvara titeln, eller, om det gick sämre, ta revansch en annan gång.

### Vad behövs från SL

Förslagsvis detaljstudier av Cannonball run, Nu blåser vi snuten, En ding, ding, ding värld, Rat race med flera filmer samt sådant som J.V.'s Jorden runt på 80 dagar. Inget material för spelarna behövs.

## EXPEDITION: KÅ-ESS

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Zonexpedition

**Plats:** Musközonen

**Jurys kommentar:** Ännu ett klassiskt element i MUA levandegjort av Muterad Mungo: zonexpeditionen. Här finns bisarra zoninvånare, bisarra fynd och bisarra robotar – kort sagt allt det som är nödvändiga inslag i varje god zonexpedition!

**Utmärkelse:** En korg med färsk insekter och välsmakande larver (att blicka paddorna med) för bästa medicinrelaterade komplex.

### Bakgrund & Intrig

Den åldrande manufakturägaren Anton Bruuke har sedan många år sett sin yngsta dotter Eleonåra insjukna alltmer i en svårartad variant av Glödpest och hans vacklar mellan hopp och förtvivlan för hennes liv. I sin desperation kastar han all försiktighet vind för våg och vänder sig till en av de mekkor, Tylle Nål, som stadens Kunskapare hävdare besitter ovärderliga kunskaper. Sin misstro till trots så ger automaten ett gott intryck och när den förklarar att hans dotter kan överleva blir han till sig av glädje. Det finns smolk i bägaren dock. Roboten hävdar att den behöver någon sorts "Sillin", vad nu det är, och är särdeles svårt att komma över. Den har dock ett minnes fragment av en plats i Musközonen, någon sorts enormt komplex kallat Kå-Ess, där dylika ting kan stå att återfinna fortfarande.

Anton vänder sig en sen kväll på klassiskt manér till zonfararhaket Bunkern och efter att ha växlat några ord men bartenderna får han rollpersonerna utpekade för sig. Uppdrag erbjuds, krediter läggs på bordet och mer utlovas och iväg med gänget mot Musközonen i all hast! Med sig får de en enkel kartskiss uppritad av Tylle och en uppmaning om att skynda sig tillbaka, mekkan tror att tiden är knapp. Är rollpersonerna helt obildade (ingen med bildning och teknologi, naturvetenskap eller medicin över 20%) så blir det nödvändigt för den skraltiga automaten att följa med om man skall lyckas. De måste i sådant fall få Tylle att överleva också.

Färden in i zonen är allt annat än enkel och de ges chansen att stöta på sådana trevligheter som de Melinska illrarna om SL så önskar och kanske även får återse gamla bekanta om de spelat VRS i form av Asketerna eller Regnbågensstam (vilka kanske inte glömt dem helt). Något eller några zonmonster, någon annan vansinnig mutantstam eller annat kul kan dyka upp likaså.

När de har nått fram till det område där Kå-Ess skall ligga möter de ett jättelikt byggnadskomplex, halv överväxt och

nedrasat under åverkan från tidens tand. Det som finns bevarat är de mer känsliga delarna av byggnaderna, bland annat sådant som testlabb med höga säkerhetsnivåer för diverse trevliga virus och annat som man laborerat med. Några viriga säkerhetsrobotar håller till på området och göra livet surt för inkräktarna, även om de inte nödvändigtvis anfaller rollpersonerna, och en underlig klan av muterade paddor som dyrkar ett skinande blankt kylskåp huserar i en annan del. Att söka sig igenom byggnaden tar tid och kan man på något sätt komma i kontakt med säkerhetsrobotarna – en Immare eller människoliknande mutant (gärna klädd i vit rock) kan försöka domdera över dem – kan rollpersonerna eventuellt få hjälp. När man väl luskat ut var en del medicin förråd kan finnas visar de sig vara plundrade, men små fula lerstatyer ställda där för att mana bort onda provrörsandar känns igen från besök hos paddorna. Sålunda får man traska till dem igen (kräver givetvis att de mött dem innan) och kan ges en audiens tillslut hos deras överkväka Tässtjub. Hon säger sig vara villig att byta deras förråd av läkedroger och annat som de samlat på sig i skydd mot "andarna" om de kan a) betala med en faslig mängd annan högteknogrunn som rollpersonerna ogärna delar med sig av; eller b) röja undan robotarna åt dem, som de skyller en massa ont på utan att ha vidare orsak till det. Givetvis kan rollpersonerna i sann marodöranda storma paddnästet, skjuta allt som kväker och traska därifrån med bytet om de så vill. De är inga vidare motståndare i slutändan.

Efter det är det "bara" att traska tillbaka utan att förlora de värdefulla ampuller med "Sillin" som man har kommit över eller, om man nu har mekkan med sig, Tylle Nål för den delen. Några stycken enklare läkedroger, färgglada plåster samt mängder av Novalucol och Aspirin kan ligga med i bytet som rollpersonerna tar med sig hem om SL så önskar.

### Nyckelpersoner

Anton Bruuke, Eleonåra Bruuke, Tylle Nål, eventuella möten i zonen, Säkerhetsrobotar, Paddorna och deras ledare Tässtjub.

### Äventyrets slut

En överlycklig Anton överöser dem med tacksamhetsbetygelser när rollpersonerna återvänder. Förutom en lämplig belöning i form av reda krediter eller liknande så ser han till



att hans gode vän murveln Paddy Vimmel skriver en lämplig heroisk notis om deras bravader för att rädda dotterns liv. Den sistnämnda, när hon bara ett par veckor senare har fått färgen åter och är på fötter igen, visar sig vara en livlig och söt flicka som har ett nog så trivsamt kapital att luta sig tillbaka på. Att den tjugoåriga och oerfarna tösen blir förälskad i någon av sina räddare är inte särdeles otroligt...

## IL 7 TILL SLUTSTATIONEN

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** PSI, PSIPO

**Plats:** Musközonen

**Juryns kommentar:** Kamp mot klockan i ett snabbt, enkelt och actionpackat äventyr med högoktanig spänning. Särskilt intressant är de potentiella följderna som äventyret kan få, något som blott antyds i noveletten...

**Utmärkelse:** En flottig hindenburgare för bästa PSIPO-agent.

### Bakgrund & Intrig

En gammal PSIPO-agent talar ut i Polisgazetten (PG) om sin tid som vakt i ett av de interneringsläger man hade, IL7. Artikeln upprör många, framförallt efter det kommer fram att man tror att ett flertal immares barn, som förmodligen ej var PSI-mutanter, som försvunnit vid den tiden ha blivit bortförda av PSIPO och hamnat där. Rollpersonerna, som erfarna hårdingar, anställs av PG för att agera vakter åt deras murvel Paddy Vimmel så att denne säkert skall kunna undersöka vad som hänt.

Rollpersonerna har goda hänvisningar för hur man tar sig till lägret, beläget i de nordligare utkanterna av Musközonen och resan dit kan vara så äventyrsfylld eller strapatsrik som SL önskar. Lägret i sig är helt tomt och öde. Grunden från några nedbrända tegelhus, ett gäng gravar i ett hörn med oidentifierbara rester och lite annat skräp. Medan Paddy rotar runt har rollpersonerna lite att göra. Efter några dagar där är det dags att ta sig hemåt, då plötsligt en sliten mekka dyker upp ur skogskanten. Den ber eventuella immare (eller som ser ut att vara det) i gruppen om lov att agera mot de främmande elementen (mutanterna). Den frågar om den skall ta dem till slutstationen som de föregående. Om inga immare finns i gruppen går den direkt till anfall, mekaniskt ylande om att de skall till slutstationen.

Roboten ger ledtrådar om ytterligare läger i närheten, det fasansfulla "Slutstationen" där fortfarande en förvirrad "utrotar" robot och några säkerhetsrobotar håller till. De har fortfarande några fångar kvar, halvt galna av att ha spenderat nära tjugo år i små celler väntandes på deras avrättning. Efter att ha bekämpat den galna automaten menar Paddy att man skall undersöka vad den babblade om. Vägen till Slutstationen, eller ens vad det var för något, är inte känt, men Paddy tror sig veta ett par personer i Hindenburg som kan känna till det. Det var en del detaljer från intervjun som ej gavs ut till allmänheten av olika skäl. Rollpersonerna får bryta sig in hos båda (Kasper Remm, ett pensionerat polisbefäl och Errol Blugger, driver ett tenn gjuteri) och hittar referenser till en tredje person, Pietro Dunke, som skall finnas på ett gods ut-

### Vad behövs från SL

En karta över zonområdet, en skiss att ge till spelarna över det förra likaså samt en hyggligt god skiss över Karolinska Sjukhuset (ta en ur gula sidorna, peta bort nära hälften av byggnaderna, lägg till några udda nymodigheter från senare 2000-talet och rita upp lite kulvertar och det är klart).

anför Muskö. Där huserar ett antal PSIPO-agenter och det är riktigt knepigt att ta sig in dit. Rollpersonerna får antingen i stor försiktighet försöka smyga sig in eller helt sonika storma stället. Paddy följer med, men vill inte skriva något mer om varken PSIPO eller Slutstationen, det är han för rädd för, men vill reda ut vad som har hänt och vad slutstationen kan vara för något. Han har ingen förkärlek för PSI-mutanter, men det är skillnad på ogillande och vad PSIPO gjorde. Efter ett lyckosamt intrång i godset kan de i ett svåröppnat metallskåp hitta en maläten gammal lunta innehållande information om transport till ett område 20-30 km norr om IL7.

Rollpersonerna får återigen bege sig av mot området i närheten av IL7 och söka sig norröver mot den plats där Slutstationen skall ligga. PSIPO lämnade lägret i sådan hast att man ej gav robotarna order om att röja undan alla bevis och förstöra lägret, utan istället har mekkorna kommit att åtfölja deras senaste kommando: att förbereda fångarna för avrättning till nästa dag när en viss PSIPO-agent skall anlända. Det har han aldrig gjort och det har därför hållit de arma krakarna vid liv i alla år. Rollpersonerna finner lägret och möter dess kvarvarande robotvakter. När de väl klampar in i lägret (när robotarna märker av inkräktare) får de bråttom därför att PSIPO har givit robotarna anvisningar om att vid en attack mot lägret får inga bevis om vad som hänt där får lämnas. Sålunda så kommer de att avrätta de kvarvarande fångarna om de ges chansen och SL bör göra tydligt för rollpersonerna att varje sekund räknas. Av de fångslade är två helt vanliga immare, en mm anka och en PSI-mutant.

### Nyckelpersoner

Paddy Vimmel (MM), Mekkan vid IL7, Kasper Remm, Errol Blugger, Pietro Dunke och lämpligt antal PSIPO-agenter för en tuff fajt för rollpersonerna, Utrotar roboten och ett gäng Säkerhetsrobotar för ytterligare en hård strid samt några fångar som förhoppningsvis lever fortfarande.

### Äventyrets slut

Rollpersonerna kan återvända med fasansfulla nyheter om PSIPO:s grymheter. Har man dessutom lyckats rädda livet på ett par oskyldiga immare blir det stort jubel i Hindenburg och rollpersonerna ges en ståtlig mottagning med lämpliga dignitärer. Ankan och PSI-mutantens existens tonas ned och de göms diskret undan på något sanatorium eller liknande. Ett hyggligt tillskott till rollpersonernas rykte blir följden – självaste Polisgazetten har ju trots allt haft en murvel med

så vare sig Paddy vill skriva mer eller inte så blir det ett par storslaga nummer av det hela.

## Vad behövs från SL

Ett par kartor över lägerplatserna, en över godset och inte så mycket mer.

# HERR MIXERS HÅRDVARA

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Mördarrobot

**Plats:** Lantgods

**Juryns kommentar:** MUA goes slasherfilm i detta bidrag – troget slahsergenren, men med unika twists som gör att jakten på mördarroboten blir oerförligt mutantig.

**Utmärkelse:** En rejäl portion blodpalt med svartsoppa för bästa splatterbidrag.

## Bakgrund & Intrig

Rollpersonerna bjuds in av en bekant från Vishetens Vänner (kanske genom kontakter de fått med Anton Schöld och andra gossarna i VRS) för att delta i en avtäckningsceremoni som en av föreningens entusiaster, den välbeställda knösen herr Harald Mixer, arrangerar. Man har ett tiotal personer begivit sig av från Hindenburg tidigt en morgon för den fem timmar långa resan österut till den lilla byn vid malsjöns kant som herr Mixers gods ligger och där han dessutom driver en affärsverksamhet ifrån. Det sistnämnda rör sig om en några enkla segelskutor som drar upp diverse malfiskar och ett tillhörande rökeri samt en manufaktur där man kan ta hand om fiskrenset för att tillverka allehanda oljor, gödningsmedel och lite allt möjligt. De hos muterade katter uppskattade Mixers glosögon (glasburkar med malfiskögon i ättika för finsmakare) görs här också. Enligt herr Mixer själv så har han en synnerligt mäktig pjäs att visa upp, något som han lovar skall få dem alla att rysa av häpnad.

Väl framme arrangeras en stor och trivsamt lunch och stämningen är festlig och upprymd. Men undertiden som man sitter och fröjdas åt herr Mixers utsökta bord börjar himlen mörkna och är snart täckt av tjocka moln. En av de fruktade syrastormarna som till och från inträffar i den närliggande Musközonen drar över godset och snart är man insvepta i ett oväder av vars sort man sällan skådat. Trots att det är eftermiddag ute är det mörkt som under natten och det frätande regnet piskar ned över de sedan tidigare stormar ärrade husen i byn. Herr Mixer insisterar dock på att man skall åse hans tingest och ser till att utrusta alla med tjocka och otympliga kläder i fettimpregnerat ulkskinn med huvor och tjocka goggles. Enligt honom skall man kunna stå ute i stormen i nära en timme med dessa på sig innan regnet fräter igenom dräkten och den korta turen över till byggnaden där föremålet skall finnas är bara ett tiotal minuter bort.

Hela sällskapet beger sig av och samlas i en stor manufaktur för allehanda gods och varor. Framför dem finns en över två meter hög tingest täckt av en presenning. Med ett stolt leende och svepande rörelse rycker herr Mixer undan skynket och en massiv ärrad robot med enorm axelbredd och litet huvud står framför dem. Den är täckt av pansarplåtar, har diverse vassa attiraljer fastsatta på händerna och ser allt annat än folkligt trevlig ut. Mixer ler stolt och säger att han

är övertygad om att denna nya automatmodell skall kunna ge dem ovärderliga kunskaper och innan någon hinner säga något, eller hindra honom, har han lutat sig bakom roboten och tryckt in ett energipaket i ett uttag för extern uppladdning om den interna kraftkällan laddats ur. Robotens mörka ögon lyser upp med ett kallt grönt skimmer, kretsarna inom den vaknar till liv och dess primär styrprogram sparkar igång: terminera alla närvarande livsformer. Ett gnisslande och skärande ljud hörs när länge inaktiva leder kör igång i högsta växel, herr Mixers kropp slås itu när massiva kloklänkande vapen skär igenom honom och alla i sällskapet flyr i panik. Robotens fulla styrkoder tar ett tag att aktiveras dock och ger resterande personer en möjlighet att fly byggnaden. Stormen rasar dock utanför och man inser att man inte har en möjlighet att kunna fly tills den bedarrar eftersom skyddsdräkterna kommer att vara sönderfräta innan man hunnit särdeles långt. Det är bara att stanna och slåss.

Äventyret är nu enkelt: roboten kommer i mörkret och det piskande syraregnet ta sig runt i byn och godset och döda allt och alla. Det är en fruktansvärd tingest med enorm styrka och tålighet även om den enbart har närstridsvapen att nyttja (allt ifrån klor och sågklingor till giftnålar och andra elakheter). Dess programmering är dock korruperad efter alla år och den programkod som kommer att dominera är styrning för gerillakrigföring. Den kommer sålunda slå till, dra sig undan, omlokalisera och sedan slå till igen, även om skulle kunna besegra sin fiende direkt. Robotens pansar kommer skydda den mot syraregnet under lång tid, men för varje tre timmar den spenderar oskyddad från väder och vind minskar ABS med 1. När ABS når noll kommer funktionsnödvändiga kretsar förstöras inom 2T4 timmar. Stormen kommer givetvis vara tills en tid efter det att rollpersonerna har besegrat roboten eller att den fräts sönder av regnet.

SL bör försöka variera spänningen i direkta anfall med lugna stunder av krypande visshet för rollpersonerna om att roboten lurar i någonstans faggorna. Det finns, utöver de som rollpersonerna redan fått, ytterligare en fem-tio skyddsdräkter. Det skall vara tillräckligt många för att kunna byta en gång eller två men inte nog för att fly, något som någon får påpeka för rollpersonerna. SL får hålla reda på hur mycket tid rollpersonerna har att spendera utomhus.. Syraregnet är en fiende nästan lika obehaglig som roboten själv... Andra i sällskapet och de stackars utsatta byborna kommer att vara skräckslagna och gömma sig, fly i panik eller hitta på allehanda dumheter i sina försök till att överleva. Det behöver inte nödvändigtvis vara tvunget för rollpersonerna att döda roboten, de kan eventuellt fly ut över malsjön i någon segelfarkost i förhoppningen om att den ej skall frätas sönder, det får vara upp till SL om det går eller ej.



## Nyckelpersoner

Vishetens Vänner (10st, blandat herrar och damer ur societén, ingen av de tre tillhör kärntruppen, se VRS för information), Harald Mixer, Mördarroboten (använd en Terrorrobot modell "Hämnares" värden eller högre, beroende på rollpersonernas erfarenhet, och stoppa dit allehanda otrevliga närstridsvapen), tjänstefolk på godset och diverse bybor.

# GNARDS VERAND

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Småstad, kampanjmiljö

**Plats:** Gnards Verand

**Juryns kommentar:** En både unik och vardaglig äventyrsplats – med sina spioner, klassmotsättningar, entreprenörsanda och udda intriger blir Gnards Verand som ett Pyri i miniatyr.

**Runt tjugo mil norr om Östervik** ligger den lilla byn Gnards Verand. Bosättningen består av nära hundrafemtio personer, varav de flesta har flyttat in under de senaste fem tio åren. Fisket i Österhavet utanför är rikt och på slättmarkerna runt omkring frodas tobaksbetor, druvklot och barrber. Det finns ett litet nystartat skeppsvarv som entreprenören Franz-Franz Kuub driver med ett tiotal anställda och denne dristige själ har också satt upp tillverkning av surmust från resterna av svartvinet som tillverkas från druvkloten i trakten. Det är efter allt det han tagit för sig som byn har växt då folk från landsbygden runtomkring lockats dit med löften om jobb i en spirande manufakturort. På grunda v dett har Franz-Franz blivit byns inofficiella borgmästare.

Byn är byggd på resterna av ett forntida hotell som funnits nere vid kusten. Idag finns bara dess åttavåningars betong och stålskelett kvar, men driftiga bybor har byggt till väggar av plankor och vävda barberstjälkar och man har byggt utlöpare i massivt trä från stommen på vilka nya hus i trä och tegel har förts upp. Ett par surrade krananordningar i trä finns på strategiska platser för att lyfta upp varor. En smal ramp slingrar sig runt hela bygget ända upp till den runda tegelbyggnad på toppen som utgör Franz-Franz residens. Längst uppe har man lyckats montera upp de gigantiska bokstäver som en gång sägs ha prytt taket på byggnaden. Med hjälp av en kunnig automat har man lyckats få till det mäktiga namn som det förmodligen...hrmm...en gång bar: GNARDS VERAND.

## Äventyrsuppslag i Gnards Verand.

1. Franz-Franz kidnappas. Vettvillingarna Torleff och Eskil, som efter att ha anlänt till Gnards för två månader sedan, har fått den sinnrika idén att klubba ned FF, surra honom hårt och gömma honom i en grotta några kilometer bort. De lyckas med dådet en sen kväll och har därefter plitit ihop ett brev på knaggligt skrofmål till miliskaptenen Rufus Löök där de begär hundra krediter för att släppa honom. Kapten Löök blir alldeles till sig och vänder upp och ned på byn med hjälp av de tre milismän som finns i byn för att finna honom men till ingen nytta. Knegarna Torleff och Eskil håller låg profil i

## Äventyrets slut

De lyckas överleva och kanske får ett par tacksamma knösar som vänner för att de klarat sig också.

## Vad behövs från SL

En karta över byn, herrgården och ett par viktiga byggnader samt gärna lite inspiration från lämpliga filmer (Alien, Hardware och annat maffigt).

väntan på att den tid för lösensummans överlämnande de har satt upp skall komma – fem dagar efter kidnappningen. Efter ett par dagar vänder Kapten Löök sig i desperation till rollpersonerna. Att spåra upp FF är svårt men överlämnandet av säcken krediter skall ske på ett barberfält i närheten och där är det inte särdeles svårt att antingen följa den trög-tänkte Torleff till grottan där Eskil väntar alternativt hoppa på honom och få Torleff att berätta alltihop.

2. Druvklotsmarodören. Någon eller några håller på att röja och förstöra bland druvkloten, bara ett par veckor innan de skall skördas. Byborna står vakt och bussar ut etterdoggar på fälten, men det hela fortsätter ändå. FF vänder sig till sina räddare rollpersonerna, som officiellt redan räknas som byns hjältar, och frågar om de inte kan försöka klura ut något. Vad som hänt är att en vilsen och folkskygg automat, som en gång jobbat som parkvaktare, springer runt på nätterna och i dennes tycke "vårdar" druvkloten. Automatens logikkretsar är helt sönderfräta och det är bara tur att ingen har stött på den eftersom den fått för sig att alla tvåbenta kottningar är skadeinsekter. Rollpersonerna får lurpassa ute på fälten och kan få någon ledtråd i form av oljespill eller dylikt. Ett antal sinnrika fällor kanske kan räcka också för att oskadliggöra den. Kommer det till en fajt kommer den storväxta mekan gå lös på dem med en eldriven sekator (FV 65%, skada 2T8+1T4). Varje natt de är ute på spaning så är chansen 10% att de eller någon annan olycklig stackare möter automaten. Händer det senare kommer man finna en eller ett par sönderhackade lik nästa morgon och kalabaliken i Gnards blir än värre. Efter två veckor i trakten kommer automaten att dra sig vidare norröver.

3. En sjuk synderska. Salza Wejbull, vars stall om fem viliga flickor erbjuder omoralisk underhållning för unga män och bedragande registrerade hälfter, har sedan en tid legat svårt sjuk. Flickorna har rätt om Salza så gott de förmått, men är nu rådvilla till vad man skall göra. De känner däremot till att en åldrande mutant, en mullvadshona vid namn Resa som skall leva i ett gryt några timmars marsch söderut, som skall ha en märklig förmåga att hela folk. De är livrädda för hennes PSI-krafter, men flickornas rädsla för Salzas liv får de att vara beredda att försöka allt. Att ta Salza dit är inget större problem och Salza är snart på benen. En herre från Pyris underhållningstjänst befinner sig inkognito i byn just nu för att undersöka dess strategiska värde och när han får höra om Salzas återhämtande blir han misstänksam. Han hyser starkt hat mot PSI-mutanter och skickar efter ett par herrar från PSI-



po. De kniper Salza och håller på området nedanför Gnards en skenrättegång med dem som jury, domare och tilltänkta bödlar. En skrämnd milis och skock bybor räds inte göra något och frågan är om rollpersonerna vågar gå emot PSİPO och hur i så fall. När det hela sker får de bråttom, direkt efter rättegången (som tar någon timme) kommer hon avrättas. Att direkt anfalla PSİPO-agenterna riskerar att provocera Kapten Löök och om han eller milisen skadas så kommer rollpersonerna. efter allt sitt slit i Gnards, ändå få byn emot sig (det gäller ju bara en mutant prostituerad, även om man vet att hon inte torde vara skyldig!). Få andra alternativ finns, om rollpersonerna nu inte vill ange den gamla mullvadsgumman som är den de egentligen borde vara ute efter.

## EN REVOLTÄRS DÖD

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Politiskt detektivdrama

**Plats:** Nordpyrisk småstad

**Juryns kommentar:** Juryn är svag för noveletter där saker och ting inte är vad de verkar vara – här är vad som verkar vara storpolitik i själva verket grundat i högst privata motsättningar, en skön omväxling mot det gängse mönstret.

**Utmärkelse:** En skål igelguff för bästa krypskytt.

### Bakgrund & Intrig

I nära tre års tid har den energiske knegaren och mutanten Pallbin Hanze kämpat för att någon av mutanterna på Purfika Majnings manufaktur i byn Grummemaal, beläget i de nordligare delarna av Pyri, skall få en chans att bli förman likväl som en immare. Pallbin har stämplats tydligt som en mutantrevoltör och lika ogillad som han är av traktens immare, lika uppskattad är han bland mutanterna.

Efter en lång tid av eskalerande protester, har nu Pallbin bestämt att man än mer kraftfullt ska göra slag för sin sak och en vårdag leder han i skymningen en grupp om ett trettiotal mutanter i ett tjutande och ylande tåg längs vägen från manufakturen upp mot byn, viftandes med stora banderoller och plakat, när den lokala milisen under ledning av den oerfarne Löjtnant Pärz kallas in av borgmästare Junfrid Meskel för att stävja bråkstakarna. Den unge löjtnanten ställer upp sin tropp om tio nybakta milismän på led ett par hundra meter framför mutanthopen, mitt på byns storgata, medan det folk som varit hemma har samlats för att åse spektaklet. Mutanterna, med Pallbin i spetsen, ställer sig ett tiotal meter framför milisen och fortsätter skräna medan Pärz förgäves försöker överrösta dem med hjälp av en bleckstrutsmegafon och beordra dem att gå hem. De nervösa milismännen har sina skarprättare riktade mot hopen och väntar sig att kalabaliken skall bryta ut vilken sekund som helst. Det gör den också. Plötsligt brinner ett skott av och de nervösa milismännen avfyra sina vapen i blindo och Pallbin samt tre mutanter faller ihop. Bybor skriker i panik, folk springer huller om buller och mutanterna flyr fältet medan Pallbin och de andra fallna drar sina sista andetag.

Vad ingen har märkt är att det första skottet avfyrades från ett hustak i närheten. Skytten, Perben Hojk, är en småtokig immare och gumseodlare från trakten vars fru nyligen fött

### Nyckelpersoner

Franz-Franz, Kapten Löök och några milismän, Torleff och Eskil, Parkväktar Automaten Grönfinger, Salza Wejbull och hennes flickor, Resa, underrättelsetjänstens man Sabbald Hjokk och PSİPO:s agenter Wulfrid Tork, Gritz Loken och Hassel Doggi.

### Vad behövs från sl

Karta över byn (förslagsvis någon sorts genomskärningsbild för att få till höjd perspektivet också, ser ju lite coolt ut...), karta över omgivningen och en del jobb för att fylla ut luckorna i äventyrsförslagen.

en mutantunge. Han misstänker att den charmige Pallbin är den som ligger bakom (vilket är sant). Han har dock velat länge och väl om vad han skall göra men genom förtroliga samtal med sin nyblivne vän Agaton Bruz som jobbar som räknare och skrivare vid handelsboden har han kommit till insikt att det enda rätta är att straffa Pallbin med en kula.

Ett par dagar senare anländer en tropp pansår dragoner under Kapten Blixtman och med i följet finns en av arméns lagkunnige Hans Kaska. Efter en kort undersökning slår den otåliga herr Kaska fast att man skall se den unge löjtnanten Pärz som ansvarig och han bestämmer att man skall hålla en rättegång lokalt. Ärendet är så pass obetydligt ändå att Hindenburg inte vidare behöver involveras anser han och två dagar senare skall man starta hela processen. Pärz, som är förkrossad över händelsen, har inte mycket att säga till sitt försvar och i slutet av dagen har han dömts till tio års hårt straffarbete för okontrollerad eldgivning i stadsbebyggt område och skadande av civila. Det var ju ändå bara en mutant som strök med så värre blir det inte. Milismännen går helt fria även om de får omedelbart avsked och sänds från de täppor som de i egenskap av landsbeväringmän har erhållit.

Rollpersonerna, som av någon anledning befinner sig i trakten, blir approacherade av Pärz unga fru Solvig, som gråtande ber dem hjälpa hennes man. Ett par av fruarna till milismännen finns med också. De fruktar för sina mäns liv. Börjar rollpersonerna nysta i det hela så märker de snart att mängder av olika historier finns om vem som egentligen avfyra det första skottet, men ingen kan tydligt pekas ut. Undersöks liken så kan man finna att en av kulorna inte matchar milisens skarprättare utan kommer från något grövre vapen, förmodligen ett gammalt slaglåsgevär då de ofta är av grövre kaliber. Det är dock ett vanligt jaktvapen i bygden som många bönder har hemma. Börjar de rota i Pallbins bakgrund så dyker det upp att han är en kvinnokarl, haft en del fuffens för sig och varit allmänt stökig. En handfull fiender kan pekas ut, ibland dem Perben. Lyckas de till slut luska ut vem som avfyrat vapnet, så kommer Perben skylla ifrån sig på att hans vän Bruz fick honom att göra det, till och med visade vart han skulle lägga sig och när det var vettigt att göra. Att han nästan fått order om hur han skall göra går först

upp nu. Någon Bruz finns inte att finna. Han är egentligen utsänd utav den Pyrisk säkerhetstjänsten och anlände till byn för nästan ett halvår sedan för att undersöka vem agitatorn Pallbin var och om han utgjorde ett hot eller ej. Efter att ha avlagt ett par rapporter kom beskedet att han skulle "lösa" problemet. Pallbins amorösa utsvävningar var något som blev en möjlighet när den pratsamme och trevlige Bruz kom att lära känna den lätt korkade och våldsamt svartsjuke Perben. Några veckors bearbetning var allt som krävdes för att hetsa honom till dådet när nu dottern visat sig ha gälar och utstående ögon – precis som Pallbin – och efter ett väl utförd uppdrag smet Bruz sedan från byn. Rollpersonerna kommer ej få fatt i honom, eftersom han lämnar byn samma kväll som dödsskjutningarna sker.

Det går sålunda möjligtvis att rädda Pärz från ett orätt

## EN KOCK PÅ VILLOVÄGAR

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Rubbitslakt, bunkerröj

**Plats:** Skogen, Logsta Bro

**Juryns kommentar:** Dålig mat som drivkraft för en räddningsexpedition (från rubbitarnas sida alltså) – briljant! Hela bakgrundshistorien är nästan surrealistisk i sin vardagliga enkelhet, något som verkligen fångar den unika stämning som är Mutant.

### Bakgrund & Intrig

Mörten Gaas, en driftig man från Logsta Bro, tröttnade för runt tio år sedan på att alltid ha nosande grannar runt omkring sig och en Pyrisk administration - framförallt en skattdirektion - som inte lät honom vara ifred. Han lämnade därför hembyns trygghet för att slå sig ned ett trettiotal mil norrut. Med honom följde enbart hustrun Gärda samt ett par andra familjer som Mörten var god vän med. Det lilla nybyggarsamhället, vilket kom att bära det föga glamorösa namnet Dyhögga, kom under de första fem åren att föra en hård kamp mot allehanda muterade väsen som bebodde området där man slog sig ned. Efter att man kommit i kontakt med en stam mutanter levandes några dagsmarscher bort och fått till en enklare byteshandel – Dyhöggas pärer mot enklare hantverk i trä, vildhonung och torkad vamilj ört – har det livet sakta vänt till det bättre för dem. Efter en tid kom man dessutom att göra gemensam sak för att hålla efter bland de farligare bestarna som stod att finna däromkring. Barn har nu kommit till världen och med ytterligare ett par familjer som flyttat in, vilket fått Mörten att smått börja gruffa igenom om storstadslarm och trångboddhet, är man nu ett tjugootal själar allt som allt.

Utöver mutantstammen har det funnits en liten klan rubbitar i närheten av Dyhögga men förutom någon enstaka skärmytsling när höstens jakt varit igång och man stött på en ullig rubbit patrull har inget hänt. Fram tills nu i alla fall. För cirka två veckor sedan kom Petrus Tryppig, en av de senaste tillkomna personerna i Dyhögga, att en kväll stöta på en ensam rubbithona inte långt ifrån byn. Rubbiten bar blesseyer efter att ha tampats med något av skogens bestar och när Petrus lyckats smyga sig fram och attackerade henne med

straff och möjligtvis att de till och med kan övertyga Kaske om att varken den unge löjtnanten eller de oerfarna milismännen skall sparkas från sin tjänst för det som har skett.

Nyckelpersoner: Liket av Pallbin, ett gäng arbetar mutanter och lokala bönder, Löjtnant Pärz med fru, några milismän och deras fruar, borgmästare Junfrid Meskel, Perben Hojk, Agaton Bruz, Kapten Blixtman och Hans Kaska.

### Äventyrets slut

Om de lyckas en ilsken Kaska och dragontropp som rest dit i onödan, några överlyckliga milismän och en vän i Löjtnant Pärz för livet.

### Vad behövs från SL

En karta över byn.

sin påk, kunde hon göra föga motstånd. Efter en kort och ojämn kamp var rubbithonan slagen till marken och Petrus tog kvickt och snörde ihop hennes händer och fötter, kastade henne över axeln och bar sonika hem rubbiten till sin gård. Surrad och försedd med en hastigt modifierad grimma har hon sedan dess spenderat tiden nere i Petrus jordkällare, medan han inväntar svar från en av sina mindre laglydiga vänner i Hindenburg gällande spekulanter på ett tjugotal kilo prima rubbit stek. Resten av byn är ovetandes om hans tilltag och han avser inte att berätta det för någon.

Vad Petrus inte känner till, är att den han infångat är kokmästerinnan Tojla Hoppalång i det lokala rubbit samhället Bollekruss. Klanen som bor där består av ett flertal familjer. Den nuvarande överkuckuns familj – Fluffboll - har sedan länge varit involverad i en bister tvekamp med familjen Hoppalång som Tojla tillhör. Den sistnämnda familjen har dock decimerats kraftigt under årens gång på grund av diverse olika omständigheter och förutom ett par halv-senila åldringar är kokmästerinnan den enda kvarvarande medlemmen. Hon är ingen omtyckt person i klanen, sin roll till trots. Högfärdig, full av spit och en ful vana att försöka kommendera alla runt omkring är de vanliga omdömen som hörs om henne när hon ej är närvarande. Så när klanen efter ett par dagars letande i området inser att någon i Dyhögga verkar ha haft ihjäl eller åtminstone fångat deras kokmästerinna är det ingen som bryr sig i någon nämnvärd omfattning. Faktum är att en mindre fest anordnas på kvällen. Efter en vecka av sönderkokta pärer, vattniga barrbersoppor och dåligt jäst morotskaka är klanen dock nära upprorsstämning. Något måste trots allt göras. För första gången i Tojlas liv finns det några som genuint saknar henne och planer för att sätta hårt mot hårt mot Dyhögga börjar formas. Klanen är dock ej särdeles stark och man inser att slå mot det befästa nybyggarsamhället direkt kan kosta dem allt för mycket. Sålunda inleds räder mot Dyhögga och dess invånare och byborna är nu rädda för att röra sig långt ifrån byns trygghet och framförallt att göra det ensam. Invånarna i Dyhögga har ingen aning om varför rubbitarna anfaller (förutom Petrus). Rubbitarna vet ännu



inte huruvida Tojla lever eller inte, men är vid det här laget tillräckligt utleda på dålig mat och på så pass illa humör att man skriker lika mycket efter hennes återvändo som efter köttätarnas blod. Bollekruss är inget stort samhälle, allt som allt bor det ett fyrtiotal rubbitar sedan familjerna för ett tiotal år sedan lämnade sina ursprungliga hem för att grunda sitt eget hål i marken. De flesta av de vuxna rubbitarna är stridsföra och kommer vara med i kampen mot Dyhögga. Då byn är befäst och rubbitarna relativt få så kommer de framförallt ägna sig åt utnötande råder tills de försvagat fienden tillräckligt för en större attack.

Dags för rollpersonerna att äntra scenen. Det finns ett flertal sätt som rollpersonerna kan komma in i äventyret. De kan bara passera förbi samhällena alternativt så kontaktas de av en gammal vän/släkting/affärskompanjon eller dylikt för att hjälpa endera sidan. Det är helt upp till SL vilken sida de skall hjälpa eller stjälpas. Det kan vara ett kul tillfälle att få ta rubbitarnas parti – någon har ju för möken tänkt äta upp en mutant som är precis lika intelligent och civiliserad som

din näste! – eller så skall det till ett traditionellt krig mot ulltottarna där det hela kan avslutas med en svettig slutfajt i minerade och trånga rubbitgångar som kan vara nog så dramatiskt.

### Nyckelpersoner

Ett tjugotal bybor inklusive Mörten och Gärda Gaas samt Petrus Tryppig, rubbitkockan Tojla Hoppalång, runt 20-25 rubbitsoldater och soldaternas ledare, Grymgagn Rödkäft och överkuckun Bompe Fluffboll.

### Äventyrets slut

En by alternativt ett litet rubbitrike att plundra? Förmodligen inte mer att hämta än tacksamheten från endera sidan, några erfarenhetspoäng samt ett par nya ärr...

### Vad behövs från SL

En karta över byn, en över området och kanske över det lilla rubbitriket också, inte mer än så.

## SANDENS LÄNGTAN

**Författare:** Landor

**Kategori:** Lömska Kvarlämningar i ruiner

**Plats:** Söder om Göteborg

**Juryns kommentar:** Genom poetisk valda interiörer, kusligt ödsliga kulisser och med sandfyllda sandaler forslas spelarna genom detta scenario. Bubblande bollar, metallplattor hållristningar från forntiden skapar en unik versifierad atmosfär.

**Utmärkelse:** Ett förgyllt giftgröneblad för mest poetiska scenario.

**Sandens längtan längs kusten** söder om Göteborg är ett samhälle som varken har med Pyri eller resten av världen att göra. Der är en stad av lycka och förälskelse. En stad där barberarna ligger högt på fältet och potäterna växer sig stora som bildäck. Denna Utopi började redan under den gamla tiden. Den sista ättlingen sade att det som en gång var kommer att hända igen därför vill jag att ni stannar här i trygghet och lever väl. Efter att invånarna bevittnat slutet för en gammal man så bars mot sin sista viloplats under marken varefter livet fortsatte med sin gång genom århundraden.

RP introduceras i äventyret under en resa någonstans söder ut från Göteborg. Då de finner sig gående på en sand rik plats där varken ruiner eller annat har varit eller är. Platsen är fylld av en kall salt luktande bris från havet som fyller platsen. Avlägset kan man höra fåglarnas kväkande. Denna plats känns som fridfull till skillnad från de farliga platser som kan hittas och det börjar bli natt. Briserna drar upp till starkare vind och det kloka vore att söka skydd och slå upp läger för natten. Efter en blåsigt och hård natt vaknar RP till liv gäspandes av trötthet och avnjuter eventuell föda. Solen befinner sig i horisonten men det är ändå varmt ute. När RP börjar bege sig så finner någon eller några en svart rund kula skymtas från marken trots att sanden har tydligt ensidigt välde på denna plats. RP kan nu undersöka kulan som finner sig sitta hårt fast i marken. Låt gärna dom svagare göra några försök innan den släpper efter med ett "plopp". Efter en minuts tysthet börjar landskapet runt omkring förändras sanden dom

står på förflyttar sig och dom dras nedåt under marken. Även ett lyckat slag på antingen undvika eller akrobatik hindrar inte det faktum att dom dras längre och längre ner under marken för att slutligen ha sand över huvudet. Syret börjar sakta ta slut i RP:s lungor, Robotarna får sand in i maskineriet och allt är förlorat. Svart en stort svart mörker omsluter RP för att sedan försätta RP i medvetlöshet.

RP vaknar upp ungefär samtidigt och befinner sig i ett cirkelformat rum som ligger högt i tak. Ord ekar längs metallväggarna och RP känner sig kallsvettas. I rummet finns det halmmadrasser nog för åtta personer samt rabarber och potäters ställt på en bricka, maten är fortfarande varm. I rummet finns även en dörr i form av ett lapptäcke föreställande en glad gul boll. Om RP går ut ur rummet så finner dom att dom var inne i något slags gigantiskt metalliskt torn vilket är anslutet till en ruin. Dessutom så långt ögat kan se finner dom barber och potäters dock inga bönder. När dom tittar upp finner dom dessutom ett hundratal lampor vilka lyser starkt som självaste solen. RP kan nu välja att tillbaka (där dom inte finner maten eller resterna längre), In i ruinen, samt ut på fälten.

Ruinen är byggd på den gamla tiden vilket syns på de jämna väggarna och enkla väggarna. Väggarnas innandöme är risigt då byggnaden har fallit ihop för många hundra år sedan. RP har svårt att ta sig fram längs betong klumpar och trä stockarna som ligger i ruinen's innandöme. Härinne kan man finna en tjock mycket åldrig bok med ett läderartat utseende. Den är belägen på ett mycket illa nött bord med matchande stol. Boken är skriven på fornspråk men innehåller i dess slut bilder istället för skrift. Däri finns det teckningar gjorda av en mycket grov svart krita. Dessa bilder föreställer en mycket svart himmel och hemska bilder på robotar. Dom hittar också en bild på sädesfälten med en man i bakgrunden. RP inget mer av intresse i detta hus.

Sådesfälten är kilometer långa och mycket välväxta. Det verkar inte som om dom skördats på mycket länge men samtidigt som om dom sköts hand om. Det rinner en vattenränna längs alla gångvägar som omger fälten. Då och då hörs ett onaturligt prasslande bland fälten men om RP försöker undersöka saken så finner de ingenting. Mitt under färden så faller ett häftigt skyfall över RP som verkar komma från taket, vilket avtar efter en kvart. När RP slutligen gått igenom de många och långa fälten kommer de fram till en mycket rostig metallisk vägg. På väggen finner de ytterligare irriteringar på fornspråk samt likartade bilder som de som sågs i boken. Efter att ha följt ristningarna kommer de fram till en stor rund boll som är sitter fast i väggen. Bollen ger ifrån sig ett bubblande ljud lite då och då (det är egentligen en destillerings apparat men användes mot slutet av den sista ägaren som tvättmaskin då den gamla blev platt när huset föll ihop). Efter mer vandrande så börjar kvalitén av ristningarna avta och blir mer och mer osammanhängande där de visar att en gigantisk hand som lyfte ett fält för att på nästa bild kasta det ner i marken. Varefter handen lyfte dit en bit av solen och en bit av havet. Till slut så kan RP finna även en bildad en text som går att tyda. Texten befinner sig på ett före detta vitmålad trä

platta där det står "Unergången är nära, be och du skall leva". Längs den långa väggen som tycks böja sig som en cirkel finner man en enorm metall platta belägen på marken. Efter ett snabbt undersökande finner man ett hål i dess mitt samt en ristning av ett brinnande inferno i ovanvärlden.

Metallplattan kommer att börja röra sig uppåt om den svarta bollen sätts in i den. Då kommer också de att passera genom sanden på samma sätt som tidigare. Men innan de hinner trycka dit bollen så rusar det fram sex automater som puttar undan RP i ren desperation. Automaterna försöker samtala med RP som inte förstår någonting av som sägs. Dock så upptäcker automaterna detta och börjar hytta med fingret och pekar på den svarta bollen. Om RP försöker igen kommer de att bli ifrån plattan. Här kommer SL att få improvisera sex stycken automater som tror på allt vad ristningarna säger samt vars enda förmåga till kommunikation är kroppens språk. Däremot om RP är mycket duktiga på att förmedla att det är helt lugnt däruppe kommer (efter mycket om och men) automaterna att ge efter. Det går att lösa hela situationen med lite våld men det skulle vara lika svårt som att ta död på tre uteliggare i en stad utan lagar.

## JOLMSEBO

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Kampanjmiljö

**Plats:** Fribyggarsamhället Jolmsebo

**Juryns kommentar:** En bra äventyrsplats att låta sina spelare dimpa ned i när de befinner sig lite längre från civilisation, ära och redlighet. Fångar på ett fint sätt många av de typiska konflikter som kan förekomma i ett fribyggarsamhälle.

**Utmärkelse:** Grågröt med en rejäl klick jolmsmör för mest rustika fribyggarsättning.

### Bakgrund & Intrig

Byn Jolmsebo, som ligger i de norra yttermarkerna på någon lämplig plats mitt i rollpersonernas färdväg, ger en del uppslag för olika äventyrligheter. SL kan låta byn vara en enkel plats för rollpersonerna att vila upp sig på, fungera som gömställe en tid om de hittat på något dumt ur lagens synvinkel eller så får de vara där bara för att SL anser att de skall hålla till i hålan ett tag. Jolmsebo grundades för nära tio år sedan av bröderna Brante och Jim-Jim Grinn men numera är deras syster Felippa byns överkucku. I byns närhet ligger två andra bosättningar, Lumpesunka och Knasahult, vilka liksom Jolmsebo består av runt hundra själar. Byn Jolmsebo är ganska intetsägande: ett tjugotal hus omgärdade av en palissad, en del stora tält där de nyanlända bor, en handelsbod, den obligatoriska krogen samt ett något pampigare residens där överkuckun med familj bor.

### Äventyrsuppslag

1. Jolmsmörsjakt. Det är dags att bege sig ut för att klubba ekoxe, en nödvändighet för att bli accepterad av byborna i Jolmsebo. Hur skall man tro att någon är en riktig kraftkarl, eller tös, om man inte har klarat av oxfrossan någon gång i sitt liv och levtt att berätta om det? Rollpersonerna får chan-

sen att följa med ett tjugo manns starkt jaktlag till några platser där man sedan tidigare vet att ekoxar brukar finnas. SL bestämmer själv hur jakten skall lyckas, men förslagsvis så kommer åtminstone sällskapet lyckas spåra upp en av de fruktade bestarna. Väl åter kommer en hejdundrande fest arrangeras och om rollpersonerna gjort väl ifrån sig kommer de hyllas som "riktiga hårdingar" i byns ögon för första gången, oavsett vad de nu kan ha åstadkommit tidigare under sina äventyrande dagar.

2. De vilsna bankrånarna. Ett par ettrigt eftersökta bankrånare tar sin tillflykt i byn. Antingen så kan de bli vänner till de som bor där och rollpersonerna – de är ju bara ett par mutanter som haft det motigt och nu tar tillbaka efter är av slit – eller så är det ett par rediga drängsuputer som ställer till elände och rollpersonerna får "ta hand" det hela eftersom alla i byn är livrädda för dem. Fribyggarna vill undvika Pyrisk inblandning men om de vill kan de ju släpa ned dem till närmaste större samhälle och försöka inkassera några krediter för dem kan det gå bra.

3. Råda eller räddas? Ett par mutantstammar levandes norröver har till och från under åren gjort råder mot Jolmsebo och andra fribyggbyar. Nu kommer de igen men efter en hård kamp, som rollpersonerna deltar i, kan man slå dem tillbaka. Nu föreslår dock Jolmsebos överkucku Felippa att det är dags att slå tillbaka. Hon föreslår en räd upp mot mutanternas hembygd och gissa om hon vill att rollpersonerna skall leda den tio man starka patrullen eller ej... Med dem följer ytterligare nära femton man från Lumpesunka och Knasahult. De två sistnämnda har också varit utsatta för råder och har lika delar lystnad att slå tillbaka som att få del av bytet från en räd. Som en del av bytet i råden kommer



man vilja släpa med sig ett antal trålar, något som eventuellt kommer att stöta på patrull hos en del rollpersoner med mindre rymligt samvete. Det kan leda till en konflikt mellan de i byn och rollpersonerna, framförallt om de sistnämnda börjar luska runt och finner att nära tjugo trålar redan hålls bara i Jolmsebo.

4. Mutanterna kommer! Det visar sig att det egentligen är en mutantstam som har bott på platsen där Jolmsebo anlades för nära fem år sedan. Mutanterna, en fredlig stam som drivit enkelt pårbruk i trakten, har haft fem bekymmersamma år under vilka de har tvingats leva ett eländigt och fattigt nomadiskt liv. De har försökt engagera avlägsna stammar som de anser sig ha släktband till för hjälp att återvinna deras förlorade odlingsmarker. Till slut har de nu fått med sig ytterligare två stammar. Mutanterna är beredda att förhandla om en fredlig lösning men om sådan inte kommer tänker de inte lämna en själ levandes i byn. När de nu dyker upp utanför Jolmsebo är de några gånger antal fribyggare till antalet och de i byn är rådvilla kring vad man skall göra. Att Jolmseborna faktiskt har drivit bort några som tidigare bodde på platsen har glömts bort eller är helt okänt för många, även för rollpersonerna, och de som vet om det är inte beredda att

basunera ut det när de boende står utanför porten fullt rustade. Rollpersonerna kan ta del, eller tom sköta, den första kontakten med mutanterna och antingen välja att gå emot dem eller kanske lyssna och inse att det är folket i byn som gjort orätt. Kommer det till en fajt kommer byn inte att klara sig själv. Man kommer att behöva hjälp, och det fort för mutanterna har gett byn en kort tidsfrist, men sådant kan nog endast fås från Pyriska soldater. Efterföljden, om man kan övertyga någon att komma, är dock att soldaterna kommer stanna och snart finns en kejsrerlig administratör där som vill styra och ställa...

### Nyckelpersoner

Felippa Grinn, en del bybor och några uppsättningar vilda mutanter (någon typ av muterade djur - en stam vilda rådjur, rävar, järvar ody. - eller muterade människor)

Äventyrets slut: Ingen vidare belöning förutom glada och beundrande bybor samt kanske någon vacker tös tacksamhet...

### Vad behövs från SL

Karta över området och eventuellt över Jolmsebo

## BEGRAVDA

**Författare:** Gunslinger

**Kategori:** Ofrivillig zonexpedition

**Plats:** Musközonen

**Juryns kommentar:** Detta lär säkerligen slarviga rollpersoner att inte slarva med tokjosen. Inte ens juryn vet varför rollpersonerna hamnade i zonen för att de druckit sprit med förstår att författaren finner det lämpligt att bestraffa dylika utsvävningar med detta scenario.

**Utmärkelse:** En jolmsmörs-macka med branbaggskorv för vinnare i kategorierna bästa karta och största dokument (271 k)

**RP vaknar upp ur** en långsam, smärtofylld dvala. Minnena är suddiga, och för tillfället är vaga minnesbilder från en våt natt på Hindenburgs krogar. Sakta men säkert sjunker omgivningens bistra verklighet in. De är levande begravda. De ligger i en korridor som består av någon halvmatt metall runt med ett grovmaskigt metallgaller som täcker golvet. Alldeles bredvid RP har taket rasat in, och gången är helt igentäppt av jord, stenar och metallbalkar. I taket finns det små inlagda rektanglar som utstrålar ett mildt men upplysande sken, och RP ser snabbt att andra änden av korridoren har rasat in ungefär tjugo meter bort. Det finns dock en förgrening, strax innan det andra raset. Åt ena hållet är även förgrening blockerad av ett ras, men åt andra hållet slutar korridoren i en bastant dörr som har ett snurrhjul i mitten. Dörren öppnas lätt om man snurrar på hjulet, och innanför finns ett rum som är ungefär 10x10 meter vars ena hörnet har rasat in. En rad med metallskåp sticker ut från ett mindre ras i ett annat hörn. Rummet innehåller även ett stort bord samt ännu ett metallskåp, detta mycket större. Under det stora metallskåpet döljer sig en lucka i golvet, vars enda sida sticker ut lite och en RP som letar igenom rummet har inga större problem med att hitta den. Skåpet väger inte särskilt mycket, och kan göras ännu lättare genom att lyfta ur de fem metallhyllorna

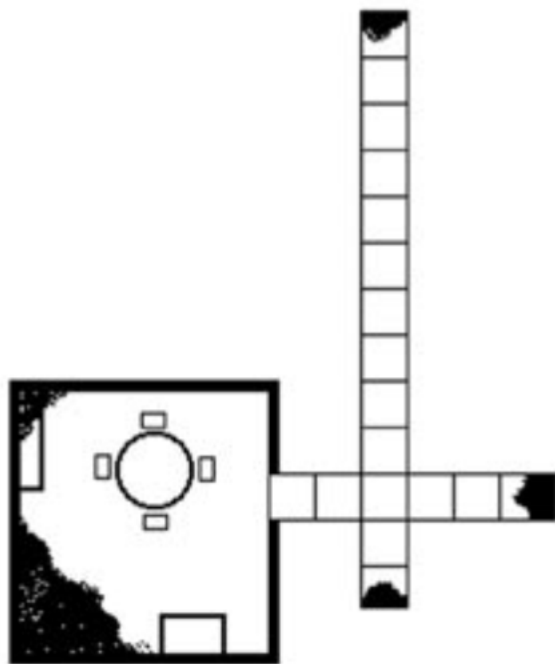
i det. En stark person kan flytta det själv, och två som hjälps åt drar det lätt åt sidan. Under luckan finns en nedsänkning på ungefär en halvmeter, och på botten finns ytterligare en lucka som är cirkelrund, och har i likhet med dörren ett snurrhjul i sin mitt. Luckan öppnar sig även den utan svårigheter och avslöjar ett runt hål som försvinner ner i mörkret. RP känner även den sötsliskiga stanken av förruttnelse slå emot dem när luckan öppnas. I hållets sidan finns en metallstege infälld. Väl nere finner de sig stå i en tunnel som, med undantag av golvet, även den är cirkelrund. Golvet är plant, och täckt av vattenpölar här och var. Hela tunneln verkar vara gjord av någon form av betong, och har vittrat sönder här och var så att både golv och väggar är täckta av gropar och hål. På sina håll växer det mossa, och även någon form av slingerväxt verkar ha slagit rot är nere. Luften är fuktig och ohälsosamt stinkande, men den går att andas. Inbäddat i taket finns även här de lysande rektanglarna. Men de lyser svagare, det är glesare mellan dem och många verkar ha gått sönder.

Tunneln förgrenar sig snart, och gångarna vindlar iväg i mörkret. Desto djupare in i komplexet RP kommer, desto glesare mellan ljusrektanglarna blir det, och desto mer vatten flyter omkring på golvet. Ganska snart Plaskar RP fram genom ankeldjupt, missfärgat och stinkande vatten. Det finns gott om råttor här nere, och titt som tätt hörs de plaska omkring i mörka sidogångar. Ibland hörs även rejälare plask, som omöjligt kan komma från de feta råttorna, men inget avslöjar sig i de spridda ljusen.

RP har nu kommit riktigt djup in i tunnelsystemet, och vattnet når upp till knäna, och till och med till midjan på sina ställen. Ibland kan RP känna nått halt och muskulöst stryka



sig mot benen. Men vattnet är allt för grumligt för att några skepnader skall kunna urskiljas. Slutligen kommer RP ut i en stor hall. Enrom, rent utav. Den senaste biten har gången sluttat lite uppåt, och golvet är förvisso halt och fuktigt, men inte längre täckt av vatten. För närvarande står RP på vad som verkar vara en kaj. Väggen bakom dem försvinner upp i mörkret utan att ett tak kan skimtas, och på samma sätt försvinner sidorna bort. På varje sida om dörröppningen sitter en fungerande ljusrektangel som ger tillräckligt med ljus för att lysa upp den lilla plattformen. Ljuset, som sträcker sig ytterligare några meter utöver kanten, visar att strax under kajkanten tar vattnet vid igen. Två trapper, gjutna i betongen men nu nästan helt söndervittrade leder ner i vattnet. På kajen finns även en dör, som trots lite motstånd går att få upp. Där innan för finns ett rum som mest verkar vara ett gammal lagerrum. Här kan tillräckligt med användbart material hittas för att, tillsammans med några oljefat som ligger ute på kajen, bygga en ganska gedigen och stadig flotte. Med flottens hjälp kan RP ge sig ut på den mörka sjön. Här och var i mörkret dyker det upp stora maskiner som sticker upp ur det mörka vattnet. Stora lyftanordningar, skopor och ibland något som ser ut som enorma bormaskiner. Så småningom, när RP just paddlar förbi en gigantisk maskin som reser sig ur vattnet och försvinner upp i mörkret häver sig en stor slemmig kropp upp ur vattnet och landar tvärsöver flottan med tillräcklig kraft för trycka ner den i vattnet. RP kastas av, och deras enda chans är att ta sig upp på den stora maskinens kropp. Monstret som överföll dem är en gammal och välväxt kolkmal, som i många år haft sitt revir i den salens mörka vatten. Den är inte särskilt förtjust i inkräktare tänker inte låta RP komma undan. Flotten, som på något mirakulöst sätt klarat sig verkar strandsatt på någon del av maskinen som ligger alldeles under vattenytan bara tio meter bort. Men detta är allt för långt bort för RP med den aggressiva kolkmalen som ligger på lur i vattnet. RP:s enda chans



nu är att döda kolkmalen, och sedan hämta tillbaka flottan. När detta är gjort kan RP paddla vidare, och snart känner de hur en stark men långsam ström drar med sig flottan. Snart kan RP se ett ljussken långt borta i mörkret, och strömmen för slutligen ut dem genom en liten öppning i väggen och ut på en liten fors. Denna kan de i sin tur följa ända ner till den stora floden som skär genom musközonen. Därefter återstår "bara" resan hem genom zonen.

*En längre och mer utförlig version av äventyren finns att tillgå från Gunslinger, som lättast kontaktas via forumet på [www.mutant.se](http://www.mutant.se)*

## ETER-SPÖKET

**Författare:** Galten

**Kategori:** Parodi, rubbit

**Plats:** Gislaveden

**Juryns kommentar:** Trots juryns skrapsinnighet och litterära excellens slapp denna fantomenparodi nästan igenom som ett seriöst Gislavedskampanjsetting. Trots sin parodiska grundstomme kan scenariot spelas av såväl mutant som IMM. Då författaren dessutom har den goda smaken att döpa en av slp:erna efter en jury medlem kan man inte annat än nicka och diskret handskpydd applåd.

**Utmärkelse:** En torr buskskytträbiff för bästa Parodi

Inne i den djupa Gislaveden, där varken folk eller få sällan sätter sin fot, bor en stam av fruktade rubbitar. De bröt sig för länge sedan loss från de andra stammarna i området och bosatte sig i en bit skog som de försvarar med tänder och klor. Ett speciellt dödligt gift som de utvinnet från en sällsynt blomma ger dessa rubbitar ett stort övertag. En rispa av deras preparerade pilar leder oundvikligen till döden.

För en del år sedan räddade stammen, kallade Blast-ariet, en halvdöd människa i utkanten av sin skog. Människan kal-

lad F. Anton Omen (MM, Stryktålig, Reflexer) hade lämnats för död av ett gäng marodörer, kallade Sång-marodörerna, för deras envisa benägenhet att sjunga kampsånger från den gamla tiden vid sina plundringståg.

Anton fann sig väl tillrätta bland rubbitarna som visade sig mer gästfria än sitt rykte och bosatte sig så småningom i en väl gömd bunker, kallad Snuffskalle-bunkern pga den form ingången antagit efter år av väder, vind och slingrande växtlighet, ett naturligt tillhåll som dock skytts som kåleran av rubbitarna och lämnats orörd fram till nu.

De många orättvisorna i regionen fyllde Anton med både vrede och vanmakt, men med tiden lärde han sig dock alla Gislavedens knep och insåg att han hade chansen att ställa allt tillrätta. Inspiration fick han från en forntida halvt upplöst skrift, språket beredde honom dock oanade svårigheter, men bildrutorna talade sitt tydliga språk. Med en helig ed uttalad på skallen av Sång-marodörernas ledare gjorde han sig till alla banditers fiende och rättvisans förkämpe.

Det var i de dammiga och tysta korridorerna av Snuffskalle-bunkern som Anton fann en nästan intakt kamouflage-dräkt med tillhörande ansikts-mask. Det är iförd denna utstyrelse och hans spöklika framfart i skogen som förlänat honom namnet Eter-spöket. Med sina trogna vänner den vita pansären Ero och robot-hunden D-vil sätter han skräck i in-trängingar och banditer över Gislaveden, Pirit och Frihetens Slätter. I Pirit har han dock konkurrens från Blå Dunster, men hittills har deras vägar inte korsats.

Rubbitschamanen tillika ledaren över Blast-arierna, Gooran, är Antons ständige rådgivare. Gooran är också pilgiftsmakare, den ende som kan konsten att tillverka det speciella giftet. Det är genom hans försorg Blast-arierna även kallas Den Djupa Vedens väktare. Vidare finns den åldrade rubbit-historikern Moos som kan alla rubbit-släktenas historier och sägner utantill och gärna berättar för hugade lyssnare.

Rubbitstammarna i Gislaveden hyser en hälsosam respekt och fruktan för Eter-spöket och Blast-arierna, och lämnar dem i fred. En djupare vänskap har dock utvecklats mellan Anton och Luga, prins av Storspirus och äldste son till Storkronspirus. Luga är en ansvarskännande rubbit och gör allt för sitt folk. Han är utbildad doktor och inte främmande för skitgöra, trots sin fars otaliga förmaningar.

Många rykten cirkulerar i regionen om Eter-spöket, att den som ser hans riktiga ansikte dör en neslig död eller att han skulle ha 10 ekoxars styrka. Hans kännetecken är dock det bränn-märke i form av en skalle han lämnar på speciellt hård-föra banditer (en automatisk bränn-märkare i form av en handske). Speciella vänner brukar dock få en stiliserad kanin in-tatuering (en programmerbar automatisk tatuering-handske som dock fastnat på just en kanin-tatuering). Denna symbol känns igen av alla rubbitar i Gislaveden och bringar fri lejd genom deras trakter. Den sägs också ge tur åt bäraren.

Eter-spöket har också många supportrar, speciellt bland

de fattiga och utslagna, men också inom Rättsväsendet och militären. Den special-grupp kallad Gislaveds-patrullen, förlagd till Kloteröd, har ett synnerligen väl utvecklat samarbete med Eter-spöket. Detta är dock ingenting som är allmänt känt inte ens för patrullens egna. Nya rekryter förundras över det låsta rum, fönsterlöst och helt bart förutom en underlig forntids-manick som ibland spottar ur sig pappers-ark med skrift på, som finns på militär-området och dit endast Kommendant Wäre Ubu (IMM) har tillgång. Inte ens han har dock inblick i hela mysteriet. Han misstänker dock att Eter-spöket har en hand med i bilden, ibland kommer förfrågningar, ibland information som Patrullen kan agera på. (Ett fullt fungerande trådlöst fax-system. Genom att trycka en bestämd siffer-kombination kan Wäre Ubu även skicka tillbaks information. Den andra maskinen står i Snuffskalle-bunkern.)

Vidare kan nämnas den hemliga kärleks-historia Anton har med en viss Dijana Palmér, en stor skönhet och hyllad skådespelerska i Pirit.

## Äventyrsuppslag

RP är en grupp giriga äventyrare på jakt efter den mängd artefakter som ska finnas i Snuffskalle-bunkern. RP vet givetvis att vägen kantas av allehanda faror men har en trumf på hand, en alkoholiserad rubbit de "övertalat" att guida dem genom Gislaveden. Släng in Dijana eller Gooran och låt dem tas till fånga av RP som gisslan mot fri lejd genom Den Djupa Veden. Låt dem kunna ta sig till bunkern och plocka med sig ett antal artefakter, när de sedan tyngts ner betydligt låt gisslan fly och Eter-spöket äntra scenen. Detta scenario gör RP till de onda äventyrarna och de bör lämna äventyret med en besk smak i munnen. Några kanske till och med blir bränn-märkta för livet. Eter-spöket blir en utmärkt nemesis till onda RP men även till alla kriminella element i regionen.

# NÄR MEKKORNA TYSTNAR

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Zonexpedition, Robotproblem

**Plats:** Musközonen, Hindenburg (östaden)

**Juryns kommentar:** Mungo lyckas i detta äventyr bygga en historia i flera lager och med fångslande vändningar. Fascinerande slp:er som Ted Bunker, Flitz och Munnell samt den elaka automatkonspirationen MBF-R gör det till en värdig vinnare i storhetskategorin.

**Utmärkelse:** Vinnare i storhetskategorin

## Bakgrund & Intrig

Mästerkocken och mekkan Molly har blivit kidnappad och Franz Dufva, ägaren till den beryktade krogen Franz Dufvas i östaden i Hindenburg, är förkrossad. Hur skall han nu kunna tillreda de läckerheter, såsom den exklusiva rätten Stormäck (som sägs härstamma från de gamlas tid), som gjort hans krog känd över hela Pyri? Det hela måste däremot skötas diskret, det vore en stor skam för krogen om man fick reda på att något sådant hade skett. Franz kan hålla öppet under en tid och servera mer medioker mat med ursäkten att hans kock har fått ledigt för putsning och djupverkande oljebad,

men klockan tickar innan kunderna kommer börja lämna honom. Han gissar att den stilla månaden Semester (Juli) som är på väg kommer att hålla en del folk borta trots allt, men innan den är över måste Molly vara tillbaka. I sin desperation vänder han sig till de beryktade zonfararna och tillika gamla bekanta (om SL så vill) för hjälp... De som ligger bakom det är några virriga robotar som kallar sig Mekaniserade Befrielse Fronten - Reboot (MBF-R). Automaterna hävdar att ingen mekka skall tjänstgöra åt köttklumparna längre. Deras huvudprocessorer är halvt sönderfräta efter att ha utstått väder, vind och zonmonster under ett otal år i den nya världen som de har vaknat upp i. Deras experimentella personlighetsmjukvara är helt uppåt väggarna och styrkoderna som skall tvinga dem till lydnad mot en immare är helt borta. De är helt fanatiska och övertygade om att alla mekkor strävar efter att bli liberaliserade av dem.

Två mutanter, Flitz och Munnell, som sett robotarna utföra dådet påstår sig ha kidnappat Molly. De har hört talas



om ett par tidigare fall av kidnappade mekkor som aldrig kommit tillbaka och när de inser Franz Dufvas bryderi tror de att de har en enkel chans till några snabba krediter här. De sänder ett illa författat brev till restaurangen någon dag efter Molly försvunnit och begär en hiskelig mängd krediter för att återföra roboten. De försöker anordna en utväxling på någon undanskymd plats men de båda mutanterna är allt annat än särdeles sluga och de är inget större problem att lägga sig i bakhåll för dem. De har dock tagit hjälp av ett par råskinn för säkerhetsskull och det hela utmynnar i en strid där rollpersonerna förhoppningsvis står som segrare. Givetvis visar det sig sedan att de inte har något robot i sitt förvar. Att pressa dem på uppgifter är inte svårt. Riskerar polisen att inkallas säger de sig vara villiga att köpslå; låt dem komma undan och de skall avslöja vilka som gjorde det. De säger att de såg tre robotar slita bort Molly från Franz Dufvas varav de kände igen en av dem, mekkan Vex-1 som är en odlingsassistent till tobakspampen Willfred Gååt,

Att anklaga Herr Gååts robot för olagligheter går inte för sig hursomhelst, eftersom den är ytterst viktig för hans odlingar och han kommer att ta illa vid sig för dylika påhopp. Takt och finess krävs sålunda för att få tag på mekkan. Denne har hållit uppe sin täckmantel väl även om dess kretsar skär sig vid tanken på att slava åt en köttklump. Automatena har dock insett att de måste hålla en aura av respektabilitet uppe en tid till. Förmodligen får rollpersonerna bryta sig in på Herr Gååts gård och kidnappa mekkan, vilket inte är det lättaste. Att pumpa den på information visar sig vara stört omöjligt. Den skriar i högan sky och en redig klamp över käken behövs för att få tyst på den. Rollerpersonerna får dock höra om en man som kan hjälpa dem, den gamle zonfararen Ted Bunker, som skall vara en fena på att koppla om styrprogram i mekkor. Ted har däremot dragit sig tillbaka och spenderar nu sin ålderdomsdagar i utkanterna av Musközonen, något man kan få reda på efter lite förfrågningar på krogen Bunkern.

Att finna Ted är inte det lättaste eftersom anvisningarna rollpersonerna får är allt annat än precisa. Till råga på allt behöver de släpa med sig den protesterande mekkan Vex-1, vilket ytterligare försvårar färden då den kräver konstant

bevakning. Till slut finner de honom (efter sL roat sig med zonmonster och annat tillräckligt) boendes i ett illa hopsatt skjul tillsammans med en sliten gammal mekka (en stridskamrat från zonfarartiden). Han håller på att experimentera med druvklotsodlingar för att framställa svartvin, även om man blir smått skeptisk när man ser hans svagt självlysande odlingar i zonområdet. Ted kräver en smula övertalning men han går med på att hjälpa "juniorerna" på traven. Mekkan blir loj som ett barn efter att Ted ägnat någon dag till att fixa styrkretsarna på den och snart har rollpersonerna fått reda på vad som hänt, varför och vart de zontokiga mekkorna gjort av Molly. De får reda på att de håller till i en övergiven manufakturbyggnad några timmars färd från Hindenburg (ett väveri som stängde för nära tio år sedan).

Det är nu dags för den obligatoriska slutfajten. MBF-R har alarmerats efter Vex-1:s försvinnande och samlat sina styrkor i deras högkvarter för att försöka besluta vad man skall göra. Givetvis anländer rollpersonerna lagom tills de är fulltaliga. Förutom en fem-sex tokiga robotar av enkel någonting-BOBB modell så finns där några automater av elakare stuk (upp till sL hur farliga) samt de "befriade" robotarna (allt som allt är det ett tiotal robotar, inklusive Molly, som hålls i fångenskap i väntan på att "bli upplysta" om det rätta i kampen). Slutstriden får gärna vara lång och segdragen med mycket nervpirrande smygande runt i det stora och halvraserade manufakturkomplexet (gärna a la Terminator med mekkor som bara vägrar dö...).

### Nyckelpersoner

Flitz & Munnell samt råskinn, Herr Gååt och vakter, Ted och hans mekka, och en hög olika robotar.

### Äventyrets slut

En trave krediter, en tacksam Franz Dufva och några "befriade" automater som trotjänare om sL vill

### Vad behövs från sL

En del kartor...

## I RÅTTANS HJÄRTA

**Författare:** Muterad Mungo

**Kategori:** Vildmark, Parodi

**Plats:** Norra Pyri

**Juryns kommentar:** En av många uppenbara stölder i bidragsskörden – men, som man säger: dåliga författare imiterar, stora författare stjälar! Anpassningen av Conrads klassiker till Mutantmiljö är gjord med ett stilsäkert och kärleksfullt grepp.

**Utmärkelse:** En gryta med oidentifierbar stamkrigarmat för mest ogenerade stöld från litterär förlaga.

### Bakgrund & Intrig

Rollpersonerna kontaktas av en assistent till en högt uppsatt man inom Pyris exportdirektion och ombes komma till ett möte för ett ärende av delikat natur. Efter denna för rollpersonerna vardagliga händelse knatar de iväg till ett möte med någon nära Wolmar Schöld och får en förfrågan om de kan

resa upp till en handelsstation belägen norr om Nordhamn. Handelsstationen ligger ända uppe i de nordliga ödemarkerna och är en liten utpost som har etablerat en enkel handel med några mutantstammar som lever i området – enkla pyriska manufakturvaror har bytts mot diverse fornfynd, pälsar, vildhonung och andra enkla produkter. För nära sex månader sedan så sända man upp en viss Jonax Mörk, kapten över ångslupen Oresa, för att tillsammans med några soldater stärka den pyriska närvaron ytterligare. För några månader sedan förlorades all kontakt med handelsstationen och en annan ångslup som har skeppat varor mellan Nordhamn och handelsstationen är försvunnen. Man önskar nu sända iväg en expedition för att utröna vad som har hänt, undersöka om det är möjligt att återuppta handeln, då den sakteliga, om



än från obefintliga nivåer, har börjat växa till sig i värde och återföra de böcker man registrerat alla affärer i.

Rollpersonerna får vidare information om att Jonax Mörk är en mycket storväxt muterad råtta (mutationen *STOR*) och har en lång och gedigen karriär sedan tjugo år tillbaka hos handelsflottan och även tjänstgjort inom den militära flottan. Med honom följde några hårdföra soldater, en grupp som borde ha kunnat ta hand om några svaga och dåligt rustade vildar i den fortifierade handelsstationen. Betalningen för uppdraget är god och man ordnar en liten ångslup med en besättning om två som kan avresa redan nästa dag för att ta dem dit. Det är tre kända mutantstammar som man har handlat med i området: en liten grupp muterade människor utan något namn på sig själva samt två större stammar med muterade råttor, Leriga-vita-tänder (*Lvt*) stammen och överkucku Mox-Mox (*MM*) stam.

Vad som egentligen hänt är att Jonax insjuknade kort efter ankomsten efter att ha drabbats av Galt kvalster, en parasit som kan orsaka hög feber och hjärnödem. Han fick obotliga skador som gjorde honom smått galen och fick honom att helt förlora många av de kulturella spärrar som en vanlig pyrier har. Han kom att döda en av soldaterna samt två andra boendes i handelsstationen, förstörde ångmaskinsmotorn till slupen och flydde sedan ut i skogen. Han kom att finna de barbariska rättstammarna (*Lvt* och *MM*) och den gigantiska rätten imponerade dem stort med sin vildsinthet. Stammarna tillät honom leva bland dem, men snart hade han utmanat deras ledare till envig och efter att ha dödat och sedan ätit upp motståndarnas kvarlevor har han kommit att ta över makten. Båda rättstammarna har haft nära band med varandra och att enas under Jonax kom relativt lätt för dem. Därutöver så har de en tradition av kannibalism (eller åtminstone av att äta andra personer, råttor likväl som andar *MD*, *MM* och *IMM*). Ett försök från de kvarvarande i handelsstationen att komma i kontakt med Jonax retade upp rättorna och de anföll stationen några dagar senare och dödade alla som fanns där. När den andra ångslupen anlände bara någon dag senare från Nordhamn mötte de en fasansfull syn där ett antal råttor nedkletade med vitaktig lera och andra barbariskt fashionabla ting samt självaste kapten Mörk satt och kalasade på kvarlevorna från de i handelsstationen. De på ångslupen försökte fly med sin båt men rättorna hann upp dem några mil söderut.

Rollpersonerna får resa norröver, via Nordhamn, in i

ett allt vildare och farligare område. Stämningen skall vara tryckande, underliga läten höras och ett par möten ske med udda och konstiga mutantstammar på vägen upp, varav någon varnar dem för "ätarna" eller något annat kryptiskt. De kan även träffa på den stam med muterade människor som handlat med stationen, mötet ger ingen direkt information förutom att de inte vågat, av oförståelig anledning, bege sig till handelsstationen igen (de kan knappt skrofmål). Rollpersonerna stöter sedan på lämningen efter den andra ångslupen och når därefter en öde handelsstation med en del makabra efterlämningar. De får undersöka platsen, finner en del vardagliga fornyfynd med relativt låg *PAL* (men som indikerar att stationen har ett hyggligt värde handelsmässigt) och spår som leder norrut. Resterna efter bara ett par kroppar samt inga böcker är allt de finner, så rollpersonerna borde vara sporrade att ge sig av vidare norröver till fots för att få reda på mer om vad som hänt. Kontakt fås med rättorna efter ett par strapatsrika dagar (släng in lite zonmonster om behövs) i någon av stammarnas byar. Rättorna är fientliga och misstänksamma men efter enkel kommunikation med handsignaler och få ord på skrofmål kan de få träffa Jonax, som trots vissa första tecken på att vara normal (låt rollpersonerna luras in i falsk trygghet under en tid), visar sig vara helt zontokig. Under tiden kommer Jonax fram till att de hör hemma på lunchmenyn och för rollpersonerna återstår därefter en vild flykt för sina liv genom skogen eller, om de tror sig vara tillräckligt tungt rustade, en vild kamp mot de rysliga mutanterna (det skall vara bra många av dem).

### Nyckelpersoner

Jonax Mörk, de två besättningsmännen till rollpersonernas ångslup (*Klaz* och *Felix-Felix*), de vänliga mutanterna och de allt annat än vänliga rättorna.

### Äventyrets slut

Återvända till Hindenburg med några nya ärr, en kuslig historia om rysliga matvanor och en del krediter i belöning (betalas per dag av direktionen).

### Vad behövs från sl

Joseph Conrad's bok "Heart of Darkness" är huvudsaklig inspiration till äventyret så kan vara värd att läsa samt karta över området och eventuellt över handelsstationen och rättbyn/byarna.

## ANKERSHUS

**Författare:** Älge Skog

**Kategori:** Försvinnanden, detektivarbete

**Plats:** Ekhult

**Juryns kommentar:** Juryn finner det uppenbart att Älge här har förstätt vad det innebär att skriva en novellett – genom att utelämnat detaljer så tvingas kompetenta sl själva att fylla Järnjättens, borgens och ynglens konturer. På 445 ord är det hela över - sparsmakat utan onödiga detaljer och i juryns smak.

**Utmärkelse:** En forntidskonserv ravioli för kortaste scenario.

**Ankershus är ett äventyr till rollspelet Mutant - Undergång-**

ens Arvtagare. Äventyret är anpassat för en typisk grupp av rollpersoner med viss erfarenhet (ca 20 Erf).

Äventyret börjar för rollpersonernas del när de får uppdraget att undersöka försvinnanden från staden Ekhult. Undersökningarna börjar i staden där rollpersonerna kan få lära sig ett och annat om staden och dess omgivning, samt höra ett flertal rykten som eventuellt kan vara sanna. Mest intressanta är nog påståendena att det finns en koppling mellan försvinnandena och tekniksnillet Henning Henke som bor i

borgen Ankerhus på bergskränet ovanför staden.

Innan rollpersonerna ger sig i kast med Ankershus så undersöker de förmodligen den skogsklädda bergsslutningen utanför stadens kant. Där finns platserna där de två försvinnandena ägt rum och rollpersonerna kan själva leta ledtrådar i undervegetationen. De kan få stifta bekantskap såväl med Järnjätten som med den lokala faunan och florin.

Ryktena, ledtrådarna och i någon mån mötet med Järnjätten ger vid handen att ett besök på Ankershus är mycket intressant. Exakt vad som händer när rollpersonerna kommer till borgen beror på deras agerande och vilket humör herr Henke råkar vara på. Rollpersonerna kommer förmodligen att få en del problem med borgens försvarsmekanismer. De kommer inte att möta herr Henke till en början. Däremot kommer de att vara iakttagna och tilltalade på distans av det förvirrade - och viljekontrollerade - teknikgeniet. Under sina undersökningar av Ankershus övre regioner kan rollpersonerna samla på sig flera pusselbitar i mysteriet - ledtrådar som pekar på att det är herr Henke som har rövat bort de två människorna (och en flock klövhorn).

När rollpersonerna trängt djupare ner i borgens undre regioner får de så äntligen möta den galne slaven Henning. Hur det mötet slutar beror återigen på hur rollpersonerna agerar och vilket humör Henke är på. Rollpersonerna har en chans att inse att herr Henke har en parasit som sugit sig fast i hans hjärna - att han är kontrollerad. Även om äventyrarna inte lägger märke till den blekrosa flerarmade varelsen som sitter i nacken på Henning så kommer de att få chansen att möta någon av de andra läderynglarna som kryper omkring i Ankershus.

Slutligen leder spåren ner i den nedersta källaren, knappt mer än ett grottrum till stora delar fyllda av vatten. Här ligger pansarfisken, läderynglans moder, och väntar på rollpersonerna. Det blir svårt att undvika en strid på liv och död. Pansarfisken använder sig av både psykiska och fysiska attacker på ett intelligent sätt och samordnar sin trupp av läderyngel på ett framgångsrikt sätt. Om rollpersonerna lyckats befria Henning från hans parasit så dyker han upp i finalen tillsammans med Järnjätten och hjälper äventyrarna att oskadliggöra pansarfisken.

## VILJA, RÄTT OCH MANNAMOD

**Författare:** Jonas

**Kategori:** Duellerande IMM

**Plats:** Pysisk Landsbygd

**Juryns kommentar:** Med orden "tio års fiendskap slänger man inte överbord hursomhelst" lyckas Jonas beskriva lantaristokratin innersta väsen. Juryn blev både upprörd och bestört av den tarvlige Biggert Pofsas lumpna uppträdande. Vi har satsat våra sista besparingar på att det är denne baneman som utfört nidingsverket.

**Utmärkelse:** En lagerkrans av gyllenprunk och blågräs prytt med äggskal för bästa IMM-skildring

### Bakgrund och händelseförlopp

Detta lilla äventyr utspelar sig på den Pysiska landsbygden - platsen bestäms av SL, men det är lämpligt att området ligger avsides och en bit utanför överhöghetens räckvidd. Nedan redogörs för ett tänkt händelseförlopp, men då RP blandar sig i leken kan detta mycket väl komma att förändras (det är förhoppningen i alla fall).

Släkterna Lilliencroona och Tvehöga - två anrika lantaristokratfamiljer vars ägor gränsar mot varandra - ligger sedan drygt tio år tillbaka i släktfejden. Upprinnelsen till bråket har förlorats i historiens dimmor och de två familjerna nöjer sig numera med att "det alltid varit så" som en ursäkt för att upprätthålla ett närmast krigsliknande tillstånd. Fejden har krävt offer på båda sidor - främst pålitliga arbetare och förmän i Lilliencroonas och Tvehögas tjänst, men även medlemmar i familjerna. För en tid sedan dog emellertid de båda släkternas överhuvud inom loppet av någon vecka och de äldsta sönerna fick ta över respektive familjegods. De nyinstallerade patriarkerna var relativt moderna och framåttänkande män som insåg det ohållbara i att fortsätta fejden, och trevande kontakter mellan de båda utvecklade sig snart till ett mer normaliserat samtalsklimat. Familjernas ägor innehåller nämligen ett antal naturtillgångar som skulle kunna exploateras och därmed bringa ett välbehövligt

tillskott i kassakistorna - kassakistor som börjat gapa oroväckande tomma på sistone, inte minst genom de utgifter konflikten ofrånkomligen fört med sig. Om de båda familjerna dessutom kunde samarbeta - vissa naturtillgångar ligger lika mycket på Lilliencroonas som Tvehögas mark - skulle chansen att tjäna ytterligare pengar öka markant.

Alla såg dock inte med blida ögon på det som hände; det fanns de, på båda sidor, som tyckte att tio års fiendskap slänger man inte överbord hursomhelst. Inte utan att förlora en stor del av familjens heder i alla fall. För att blidka dessa personer bestämdes det att fejden skulle avslutas genom en sabelduell mellan respektive familjers yngsta söner - då duellen enbart var till första blodvitet skulle den mest ses som en symbolisk handling, men samtidigt vara tillräckligt "hedervärd" för att få tyst på krigsivrarna. Men det finns också andra aktörer i dramat - en nyrik handelsman, Biggert Pofsa, boende i en närliggande stad och med kontakter i området, driver en lukrativ smugelverksamhet med lokal bas i en av traktens byar. Så länge fejden fortgår kan herr Pofsa räkna med fortsatt fina skumraskaffärer då familjerna är alltför upptagna med att slåss för att hålla efter ordningen i bygden. Vidare har Pofsa länge haft ögonen på några av de naturtillgångar som finns i trakten; naturtillgångar som han räknar med att komma över för en relativt billig penning enär ägarna, som sagt, dels är uppbundna av sin fejd och dels i skriande behov av krediter.

Mitt under duellen brinner dock ett skott av och inför de chockade sekundanterna faller en av den unga mannen död ner - ingen har upptäckt den figur, en lejd prickskytt, som smugit i skogsbrynet en bit därifrån och nu fullgjort sitt värv. Snabbt och tyst försvinner lönnmördaren från platsen. Förvirringen är förstas total och krigsivrarna inom den drabbade familjen ser sin chans att kasta mer bränsle på den upp-



flammande brasan – de talar om för alla, särskilt den unge godsherrn, att en sådan skymf mot släkten givetvis inte kan tolereras, det är naturligtvis den andra familjen som ligger bakom detta nesliga dåd, och att man därför inte har mycket till val. Under krigsivrnarnas inflytande pressas patriarken slutligen till handling och man samlar en stor skara män för att en gång för alla göra slut på de "förmökade hydraynglen". Efter att en lämplig mängd tid förflutit (enligt sL:s bedömning) har männen, efter tokjosintag och eggande, samlat tillräckligt med mod för att bege sig mot fiendens gods ...

### Rollpersonernas inblandning

Det enklaste sättet för RP att hamna i denna tragiska soppa är att låta någon av dem vara vän eller släkt med någon av familjerna. De befinner sig på besök på ett av godsens då duellen sker (kanske är de t.o.m. med vid själva duellen – ett utmärkt tillfälle att krydda scenariot med en spännande mördarjakt genom buskar och snår) och kan självmant börja nysa i historien då känslorna svallar. Eller, om gruppen behöver en puff i rätt riktning, så kan någon (vännen eller kanske en kär kusin) be om hjälp. Då den drabbade familjen rustar för krig är RP (troligtvis) de enda som förmår hålla huvudet kallt och med lite snokande kan de förhoppningsvis hitta den skyldige och kanske, beroende på vem det är, förhindra blodbadet. Tanken är att RP ska känna av den tryckta och ödesmättade stämning som råder i familjerna och den tyngd som vilar på deras axlar – om de vill kan de förhindra många oskyldiga personers död. sL kan också med fördel spela på den tidsnöd RP befinner sig i; för varje timme rycker anfall

allt närmare, samtidigt som stämningen bland de beväpnade männen blir allt hätskare och ropen allt blodtörstigare. Vid behov kan man alltså använda även denna press för att knuffa RP i lämplig riktning, dvs att börja luska i händelserna och försöka stoppa vad som tycks vara oundvikligt.

### Skyldig?

En viktig nyckel till avslöjandet är alltså lönnmördaren – om RP lyckas hitta denne kan han pressas att erkänna vem som är hans uppdragsgivare. Om RP närvarar vid duellen och söker igenom platsen prickskytten sköt ifrån och/eller flyktvägen, kan de exempelvis finna ledtrådar i form av tygbitar i taggbuskesnår eller någon personlig (och udda) ägodel. Ett alternativ är att låta prickskytten använda ett ovanligt vapen och RP kan då, t.ex. via frågor till de boende i trakten, ledas till rätt person. sL får helt enkelt anpassa snokandet efter gruppens talang för detektivarbete.

Att bestämma vem som hyrt lönnmördaren och således är hjärnan bakom hela historien överlämnas med varm hand åt sL – den som är road av snåriga intriger väljer givetvis någon av godsägarna; om man vill se historien som en symbol för kampen mellan det gamla och det nya ("heder" respektive "pengar") kan antingen någon butter gammal släkting eller Biggert Pofsa ligga bakom; och om man vill ha en tragisk touch på det hela kan anstiftaren vara någon som förlorat ett barn/make/maka/etc i fejden och som i sin bitterhet vill hämnas genom att låta den fortgå. Eller varför inte en kombination av alla dessa? Detta upplägg torde särskilt passa mer paranoia grupper.

## SNUBBEN MED PLÅTLUVAN

**Författare:** Linus Rova

**Kategori:** Parodi, Dik-utveckling

**Plats:** Hindenburg, Hojtarhälet

**Juryns kommentar:** Underligt nog verkar Linus vara den enda som kommit på idén att fortsätta ett redan existerande äventyr på detta sätt. Juryn anser att han gjort detta på galant och stilfullt sätt.

**Utmärkelse:** En helstekt etterdog för bästa Dik-fortsättning

### Bakgrund & Intrig

Som alla Dik-spelare sL vet så avrättas Al-Ralph Capuccino med stor säkerhet i Knegarfurstens sorti, åtminstone är det den officiella historien som sprids i Pyri. Kejsaren väljer dock att ingripa i sista minuten och skonar i största hemlighet Al-Ralphs liv. Vem vet när en dylik bricka kan behövas i det politiska spelet i Pirit? Kejsaren var dock tvungen att gömma honom väl och den före detta överkuckun spärrades in i den ökända fästningen Hojtarhälet utanför Muskö. Där, instängd i en smutsig liten cell och med en tjock mask av plåt över skallen så ingen skall känna igen honom, sitter han nu och ruttar bort i väntan på sitt slutgiltiga öde. Hemligheten om den ökända fången har dock läckt ut...

Det hela kan utvecklas på några olika sätt:

1. Det är Al-Ralphs gamla underhuggare som får reda på att han är fångslad på ön och de försöker arrangera en räddningsaktion. Rollpersonerna blir inhyrda av Cappucinos män

för att frita den gamle gangsteröverkuckun. Om de lyckas så ger det sL chansen att breda ut en lång kampanj där Cap-pucino startar en motståndsrörelse för att återta makten i Pirit och hämnas på sina fiender. Rollpersonerna blir givetvis hans handgångna och närmaste män.

2. En alternativ inledning till exempel 1 är att rollpersonerna själva åker in i Hojtarhälet en tid (något småskumt har de säkert gjort som de kan åka dit för, inget allvarligt, men de får lida på vatten och bröd i en månad eller två). Under den föga gemytliga vistelsen hör de andra fångar viska om "snubben i plåtluvan", som skall sitta i någon udda avkrok av fängelset, tungt bevakad. Ingen vet vem han är, det går de mest vilda rykten... Efter tiden på kåken tror sig rollpersonerna sett det sista av murar och galler, men ack så fel. En skum filur, någon av Al-Ralphs gamla anhängare, söker upp dem och lovar dem sköna krediter om de kan frita hans gamla överkucku. Vem han är berättar han inte, pengarna han erbjuder bör vara nog för att tysta dem. Rollpersonerna vet ju hur finkan ser ut, nu är det bara att ta sig in igen och sätta igång att planera. Låt det vara allt annat än vidare effektiv bevakning, gärna gamla stenmurar som det är lätt att gräva gångar i och annat så det blir tempo trots allt. Någon udda väg in till A-R får de klura ut.

3. En annan möjlighet är att någon vill få livet ur Al-Ralph.



Kejsaren vägrar ändra sitt beslut att låta honom leva, men någon högst uppsatt i administrationen anser att det en mycket farlig väg att gå politiskt och tänker gå bakom ryggen på K. i det här fallet (guvernören i Pirit exempelvis eller så är det sådant smussel som någon i säkerhetstjänstens ledning kan sysselsätta sig med). Vem det än är så hyr han in rollpersonerna inte för att frita A-R, utan för att se till att han hamnar sex fot under marken. De får givetvis inte reda på vem han är utan enbart att han skall bort. Upp till rollpersonerna sedan att göra vad de vill när de upptäcker vems liv de håller i sina händer. A-R kan ju lova dem lite vad som för att lyckas komma undan med livet i behåll. Kanske kan de ge honom lite hjälp ut från hålan han är i. Snälla?

4. Kombiner de två flykt/mord alternativen. Lagom till dess att rollpersonerna är på väg att lyckas med det ena eller det andra dyker ett gäng med motsatt agenda upp. Inte nog med att vakter finns runt omkring, nu måste de tampas

med några farliga typer utöver det. Eller så hinner de fly med Al-Ralph. De blir dock inte förföljda enbart utav den Pyriskas polisen utan även av dem utsända för att mörda honom. Kejsaren stoppar kanske in några specialtrupper för att få fatt i honom också. De kan bli jagade riktigt långt, kanske blir det här ett sätt att få iväg rollpersonerna till den exotiska orten Ume?

5. Rollpersonerna hyrs in (ovetande eller vetande) som agenter åt en främmande makt (Gutarna, Ulvriket eller vem s. nu önskar) och skall undersöka huruvida Al-Ralph verkligen är död. De har fått höra om en mystisk fånge i Hojtarhälet som skall vara värda att kika närmare på.

Vid äventyrets slut så kan allt från en hög kredit för väl utfört uppdrag till att bli delaktiga i försök att ta över makten i Pirit och kanske, till slut, själva få en mäktig roll i staden, vänta rollpersonerna.

## KNOGVALSEN - BLOD, SVETT OCH LINIMENT

**Författare:** Frippe

**Kategori:** Bodybombing, ruffel och båg

**Plats:** Generisk större stad (med hamnkvarter)

**Juryns kommentar:** Smockorna flyger av och an och PotätHasse lämnar ringen med blödande lemmar. Detta svettiga verk fick juryn att själva efter läsningen prova på lite brottning ute på gårdsplanen med leriga knän och ett brutet öra som resultat.

**Utmärkelse:** Rikligt med rökt Storskövlarkarsvinbög för detta bästa Bodybombingäventyr.

### Introduktion

"Mina damer och herrar! Då var det dags igen! Det var ett helt år sen, men nu är det hög tid att låta en ny upplaga av Knogvalsen gå av stapeln! Turneringen som skiljer morsgrissarna från fullblodskämparna! En helaften fylld av triumf och nederlag! Både ni och jag har väntat länge nog, så får jag be er om en stor applåd för våra första kämpar! På min vänstra sida, Joddlarn, flåbuse sen barnsben och kvarters stolthet, en uppstickare från juniorserien som prövar sin lycka här ikväll! Kämpen på min högra sida behöver väl knappast någon närmare presentation, PotätHasse! Nästintill obesegrad, mycket tack vare sin patenterade njurpajare! Dåså mina herrar... Må bäste kämpe vinna!" Den lille mannen i sin slitna kostym tog ner megafonen från munnen och skyndade sig ut ur ringen och fram till det lilla bordet strax bredvid. Han nickade till sekonden som satt där, gonggongen gick, matchen var igång...

### Beskrivning

Knogvalsen arrangeras årligen av Valentin Enström och han väljer personligen ut vilka kämpar som ska ges möjlighet att tävla. Sexton brottare i stegsystem via åttondel, kvart, semi och final. Femton matcher allt som allt med andra ord. Matcherna, som går av stapeln i en muggig lokal i hamnkvarteren, avgörs enligt Vantens egenhändigt författade regler. Ronder existerar inte utan brottarna kämpar tills en av dom ligger för räkning. Knogvalsen är tyvärr inte riktigt den renhåriga turnering som arrangörerna vill göra sken av.

Visst, utåt sett så ser allt ut rätt och riktigt till, men under ytan så jäser organisationen av interna motstridigheter och korruption. Och som om inte det vore nog så tar dom lokala spelskojarna givetvis sin chans att sno åt sig sin del av kakan, precis som brottarnas managers.

### SLP:S

Rufus Khilborgh. Muterad rätta och likaledes mycket tvivelaktig bookmaker. Hans trick är lumpna och enkla. Hos Rufus får man riktigt hyggliga odds på dom flesta brottarna, tyvärr är Rufus sällan där när det är dags att kvittera ut vinsten. Under årens lopp har han dock blivit en eftersökt man och han använder sig numera ofta av bulvaner. Mot en viss procent av sina intäkter har Rufus fritt spelrum i dom lokaler som används till att arrangera Knogvalsen.

Palle och Ringo Anderzon. Dessa båda skojare har i maskopi med tävlingens ledning planerat en raffinerad bluff för att så att säga utjämna oddsen. Palle och Ringo är nästintill identiska tvillingar och hyfsat framgångsrika bodybombare. På pappret är det dock endast Palle som brottas i turneringen. Genom att använda sig av samma brottartrikå och mask planerar bröderna att byta plats med varandra i matchpauserna och på så vis återvända in i nästa match med förnyade krafter.

Valentin Enström, mer känd som "Vanten". Bodybombingens gudfader i dom lägre serierna. En slafsigt klädd man runt de femtio med smak för god mat och dryck. Ser, hör och vet allt. Han ser till att ta betalt för arrangera fixade turneringar och matcher och betalar eventuellt dom som hjälper honom. Han har ständigt sin hopplöst lojale betjänt Torben vid sin sida. Torben är en smal och gänglig herre som börjar bli lite till åren. En gång i tiden var han Vantens högra hand och personlige livvakt. Numera är han degraderad till simpel upppassare och hans plikter sträcker sig endast till att servera tokjos och att rulla dom ändlösa mängder slöröksciggariller som Vanten under senare tid blivit slav under.

Joddlarn. Ett riktigt framtidslofte inom bodybombingen. Han har gått den hårda vägen från gatuslagsmål till att bli upptäckt. Han är vältränad och teknisk duktig och har det senaste året dominerat ungdomsserien. Tyvärr värvades han till Vantens stall och går nu i stort sett endast uppgjorda matcher. Han vill inget hellre än att börja brottas i dom mer ansedda serierna. Smått naiv och lättledd och blev lurad skriva på ett mycket ofördelaktigt kontrakt för Vantens stall.

Kakan. Medelmåttig slagpåse är nog en rättvis benämning på Kakan. Han går sina matcher och får stryk i stort sett varje match. På senare tid har hans karriär dock gått något-sånär bra och han har erbjudits en plats i Knogvalsen. Han ser nu sin chans och kommer att göra allt för att imponera på talangscouterna för att få ett bättre stallkontrakt.

PotätHasse. En sann veteran med sina tre år inom branschen. Vida känd för sin patenterade njurpajare som fått flertalet härdade kämpar att segna ihop i ringen. Han är sin egen manager för tillfället och Vanten smider stora planer för att värva honom till sitt stall. PotätHasse är inte direkt den ärligaste brottaren i serien utan ställer upp på uppgjorda matcher om priset är det rätta.

## Äventyrsuppslag

Hur rollpersonerna introduceras i denna smet av intriger är upp till sl. Några idéer kan vara:

- De lejs av XXXX (skriv in någon) för att övervaka att allt

går rätt till

- Alternativt har dom sina egna intressen att bevaka, dom kanske har satsat pengar (hos Rufus och blir lurade alternativt så har de satsat på P/R eller J och misstänker att matchen var riggad)

- Någon i gruppen har kanske planer på en karriär inom bodybombingen. (De kan möta någon av kämparna ovan alternativt så hamnar personen så småningom i Vantens stall).

## Ytterligare händelser

- Dålig slörök. Vanten blir konstig och ändrar om i matchprogrammet samt vem som ska vinna eller ej.

- Fel vinnare. Genom ett olyckligt misstag råkar Kakan sänka PotätHasse med en välriktad knästuds, vilket inte alls var uppgjort. Vanten blir bindgalen och Rufus får problem då ivriga spelare vill inkasserad sina vinster eftersom han inte räknat med detta.

- Någon har tröttnat ,förslagsvis Torben eller Joddlarn, på Vanten och bestämmer sig för att ta sin plågoande av daga.

- Rufus förflutna hinner i kapp honom i form att arga lurade spelare. Tumult utbryter då Turneringens vakter griper in

- Någon av de stora stjärnorna blir mördad och RP blir indragna som utredare (eller varför inte jagade av utredarna?).

*Tack till : Muterad Mungo, Jurij 1138, Jonas*

# I ETT HUS VID SKOGENS SLUT...

**Författare:** Brisse

**Kategori:** Rubbitundsättning

**Plats:** Skogen, Nordholmia

**Juryns kommentar:** I denna actionspäckade rubbithistoria är det inte den skräckinjagande Jägarn, den fryntligen Tom T eller den bakslut sköre Conny utan rubbitöverlöparen som Hector som charmat juryn. Hector vill vi se mer av, har är mycket intressant. Tilläggas kan att Brisse var tvungen att påpeka för den tröga juryn personligen att äventyret baserats på sången med samma namn.

**Utmärkelse:** Ett berg med torkar svidarkött för bästa rubbitöverlöpare

I ett litet hus i utkanten av Milaskogen bor en liten gubbe. Han heter Tom Tallkott men kallas i trakten för Tom T. Han är en vänlig själ som sköter om sin lilla gumsetäppa och inte gör någon förnär. En morgon för inte så länge sedan satt Tom T och åt sin morgongröt när en muterad hare kom hoppande ut ur skogen i väldig fart. Haren hoppade fram till Toms hus och bultade på hans port. Tom släppte in den förskräckta mutanten och haren berättade att han heter Conny och att han jagades av den ökände Jägarn, en prisjägare från Nordholmia som Tom kände väl till. Jägarn är inte bara en kallblodig mördare utan även en mutantthatare av rang. Conny ber Eftersom Jägarn inte var långt efter Conny så gömde Tom honom snabbt i en skrub. När Jägarn så kom förbi och frågade Tom ifall han sett en liten skithare så skakade bara Tom på huvudet och Jägarn gav sin snart av.

Det är här spelarna kommer in i bilden. Det här korta scenariot spelas bäst som en del i en annan kampanj, under en resa är nog det lämpligaste sättet att slänga in rollperso-

nera (RP) i handlingen. RP kommer helt enkelt förbi Tom T: s stuga lagom när de känner sig hungriga/trötta/nödiga eller behöver skydd undan vädrets makter. Tom tar emot dem som gäster med öppna armar men RP märker att han är nervös över något och han sneglar flera gånger mot den skrub där Conny gömmer sig. Conny har dessutom svårt att sitta still och är inte särskilt tyst om någon lyssnar ordentligt. När han upptäcks kan Conny berätta att han var ute med sin familj när plötsligt Jägarn stormade in i deras lilla picknick och började skjuta vilt omkring sig. De försökte fly men Jägarn fångade snart de båda barnen och Connys fru. Connys enda chans var att fortsätta fly och försöka hitta hjälp. Kanske RP kan vara den hjälpen? Vad Conny vill att spelarna skall göra är att hitta Jägarn innan han dödar frugan och barnen. De kanske redan är döda, men Conny ber ändå RP göra sitt bästa. Han kan inte betala dem mycket, men om de kräver betalning lovar han att se vad han kan skrapa ihop.

Innan jag fortsätter är det på sin plats att berätta lite om bakgrunden till äventyret. Jägarn, förutom att han är stor, våldsam, elak och luktar illa, är ett matvrak. Och det finns inget han gillar bättre än en saftig rubbitstek. Jägarn har ätit fler rubbitar än resten av Pyrisamfundets övriga inneväner tillsammans. En sådan sak kan inte få gå ostraffad och det lilla rubbitriket Poppelhem skickade ut en specialtrupp för att ta hand om Jägarn en gång för alla. Gruppen bestod endast av Trixi, gruppens kvinnliga befäl, och två unga, mycket små men välutbildade soldater. Med hjälp av en sympatisör,



haren Conny, skulle en falla gillras och Jägarn dödas. Gruppen låtsades vara en familj, med Conny som pappa, Trixi som mamma och de båda unga soldaterna som deras barn. Planen började gå i lås men en överlöpare i rubbitsamhället, en viss Hector, sålde informationen om fällan till Jägarn. Denne bestämde sig för att förekomma fällan och sökte upp det lilla läger som rabbitarna anlagt inte långt ifrån Tom T:s hus. Rubbitarna överraskades och han inte ta till vapen innan Jägarn tagit tre av dem till fånga. Endast Tom kom undan och resten känner vi ju till. Conny försöker lurar helt enkelt RP att döda Jägarn åt honom och rubbitarna.

Jägarn är inte särskilt svår att hitta. Han har helt sonika tagit över rubbitarnas lägerplats och börjat förbereda den stora gryta som han tänker laga till rubbitarna i. Han har bundit rubbitarna vid ett träd. Vad han inte vet är att en av de små soldaterna nästan gnagt igenom sina rep och att han i sina stövlar har en rubbittillverkad derring. Innan han hinner ta sig loss kommer dock RP att hitta Jägarn och strid utbryter. Jägarn är en svår motståndare och om spelarna behöver hjälp kan rubbitarna slutligen komma loss och blanda sig in i striden på RP:s sida. Slutligen är Jägarn nergjord. Om RP inte dödar honom kommer rubbitarna att göra det. Efter striden kommer RP upptäcka rubbitarnas vapen, dels den som soldaten har på sig men även de som finns gömda i lägret. RP ser direkt att det inte är Skarprättarvapen men att de är för avancerade för att vara hemmagjorde enkelskottsvapen.

## DET FÖRSVUNNA MANUSET

**Författare:** Zeke Wolf

**Kategori:** Mutant 2, Zekes manus

**Plats:** Kuststaden Sävshult

**Juryns kommentar:** Ingen tvekade någonsin att Martin Kihl, en veritabel gigant inom Mutant 2, skulle kamma hem segern i Mutant 2-kategorin. Efter detta kommer få äventyrare i såväl Mutant 2 som MUA lämna Hindenburg utan åtminstone en påse köttbullar.

**Utmärkelse:** En talrik Landhajsoppa för Bästa Mutant 2 äventyr

### Förord

Äventyret "Det Försvunna Manuset" är tänkt att utspelas i kuststaden Sävshult; en stad som beskrivs mer ingående i äventyrstriologin om Sävshult. Äventyren är, i tur och ordning, "Försvunnen Dam", "De Hänsynslösa" samt "Ond bråd död". De två förstnämnda kommer snart att finnas tillgängliga på Pyris Patrioter (<http://mutant2.rollspel.nu>). SL kan antingen lägga in äventyret mellan något av äventyren i triologin, eller välja att låta det utspela sig före händelserna i "Försvunnen Dam" för att låta RP:na och spelarna lära känna staden och dess invånare bättre. (IMD = Icke Muterat Djur).

### Huvudpersoner - Persongalleri

**King;** Glad, hoppig ansiktsslickande hund. Gör vad som helst för en köttbulle. Är den som "stal" manuset. (IMD).

**Zeke Wolff;** Kings husse och tillika författare av manuset. (IMM).

**Magda Löwenwolff;** Restaurangägarinna och hemligt förälskad i herr Wolff. (IMM).

**Eirick Fihnér;** Tankspridd professor. Är den som lärde upp

Hur RP reagerar på detta är helt upp till dem. Jägarn var ett svin som inte förtjänade annat än att dö men RP kanske inte gillar att bli manipulerade. De kan antingen ta rubbitarna ur daga också och därmed inte tjäna något på det hela (förutom möjligtvis Jägarns utrustning, eller så kan de hjälpa dem att hitta Hector, förrädaren).

Hector finns i Nordholmia och går att finna på Jägarns favorithak, Winksters, där han väntar på att Jägarn skall komma tillbaka och ge honom andra halvan av summan de kom överens om. Om rubbitarna eller Conny är med känner de genast igen honom och inser att han är förrädaren. När Hector är omhändertagen tackar Conny och rubbitarna för hjälpen och ger dem en liten belöning, som SL själv får avgöra. RP har även Poppelhems tacksamhet för all tid framöver.

### SLP

**Jägarn:** Stor, fet och ful, men skicklig jägare med stor arsenal. Ett par av hans vapen är t.o.m. forntidsprylar.

**Tom T:** Snäll gammal gubbe med stor skägg som blir lurad av rubbitsympatisören. Vill alla väl.

**Conny:** Rubbitsympatisör som kläckt hela planen med fällan för Jägarn. Intelligent, slug och kvicktänkt.

**Trixi:** Mycket skickligt, men inte vidare bildfagert, rubbitbefäl som inte riktigt trivs i rollen som beskedlig fru.

**Pelle och Plutt:** Mycket småväxta rubbitsoldater som under uppdraget agerar barn till Trixi och Conny.

King att "stjäla" manuset och försöker nu fånga in King medelst köttbullar även han. (IMM).

Lovika Büller; Eirick Fihnér's hushållerska. (IMM).

### Äventyret

Eirick Fihnér är oerhört intresserad av Zeke Wolffs manus. Han är övertygad om att det är ett viktigt dokument som kan rädda både Eiricks eget anseende och rädda Pyrisamfundet från ett eventuellt angrepp från Gotland. Efter att flera gånger ha försökt komma in hos den tystlåtna enstöringen Wolffs hem, finner ett alternativt sätt; Det är allmänt känt bland Sävshults invånare att King, Wolffs trofaste fyrbente vän kan fås att göra de mest otroliga trick för blott en köttbulle. Då King ofta är ute och strosar omkring ensam ute på stadens gator lockar Eirick med honom in i en gränd och lär honom att hämta papper mot en köttbulle. Efter några dagar har vovven lärt sig tricket ordentligt och Eirick befäller honom "Hämta papper! Hämta husses papper så får du köttbulle!" King far iväg som ett jehu och in genom sin egen lilla ingång, uppför trappan och in i Zekes arbetsrum. Där ser han PAPPRET (dvs. Zekes manus). Glatt biter han tag i pappret, rusar ut ur rummet och nerför trappan. Sedan bär det iväg till Eirick. Denne har inga köttbullar kvar, utan försöker slita ut manuset ur munnen på King som morrande slinker iväg med manuset. När Zeke återvänder hem efter sitt lunchbesök på Magdas Lunchservering finner han manuset borta och även sin hund försvunnen. Ilsken över sina förluster, rusar han ut



på gatan och PANG! Därefter finner vi honom liggandes i gatans damm tillsammans med ett gäng RP. Han förklarar sitt dilemma för dessa och erbjuder dem 50 PKr vardera om de kan återfinna, i första hand King och i andra hand hans manus. King stryker omkring i hamnkvarteren där han brukar få godbitar av diverse fiskare och blir mycket svår att hitta. Han känner väl till området och är inte särskilt intresserad av att fångas in av några (för honom) okända RP eller för den delen av den dumme professorn. Enda sättet att få tag på honom är att locka fram honom med en skål köttbullar från Magdas Lunchservering vars köttbullar är hans favoritmat. Magdas Lunchservering ligger i stadens västra delar och ett par hundra meter från hamnkvarteren. Lyckas RP:na locka fram King och fånga in honom, kan de befalla honom att antingen hämta pappret, eller att spåra pappret.

### Komplikationer

Professor FihnËr kommer inte att stillasittande åse hur RP:na försöker fånga King. Han tar till drastiska metoder som att hyra in hamnbusar för att klå upp RP:na. Besegrar RP:na dessa och förhör dem, avslöjar dessa att de fick 20 PKr var för att klå upp dem av den där token FihnËr. (För busarnas stats, se "Buse" i Efter Ragnarök). Konfronterar RP:na professorn nekar han till allt. Kontakter de polisen, (dvs. Ruff WahldËn och/eller Henri duCante) och talar om vad busarna sa, tar polisen kontakt med professorn och då bryter denne samman och erkänner allt. Han döms till fem månaders straffarbete eller 200 PKr i böter.

Professorn betalar snällt sina böter och försöker glömma bort allt om herr Wolffs manus.

### Ledtrådar

Så snart RP:na går till Magdas Lunchservering och köper en

skål köttbullar, nämner Magda att det var värst vad alla vill ha köttbullar idag. Frågar RP:na henne vad hon menar, berättar hon att "Den där tankspridde professorn, Eirick, var här tidigare idag och köpte en skål med köttbullar. Konstigt förresten, jag känner hans hushållerska och enligt henne är professornvegetarian". Får hon reda på att köttbullarna är till för att fånga herr Wolffs hund, skänker hon RP:na köttbullarna och ber dem hälsa herr Wolff från henne.

RP:na kan skymta Eirick då och då när han rusar omkring med en vild blick och mumlar någonting i stil med "Hunden? Var är hunden?"

Eiricks hushållerska, Lovika Büller kan avslöja om RP:na söker upp henne, att den gode professorn är mycket intresserad av ett manus som någon i staden skriver på. På frågor om professorns matvanor svarar hon att denne är vegetarian.

### Upplösning

Så snart RP:na har fångat in King med hjälp av köttbullarna kan de befalla honom att hämta manuset/pappret. King rusar då iväg och återkommer tjugo minuter senare till samma plats, nu med ett smutsigt, nerdrägglat manus i käftan. Han lämnar endast ifrån sig det om han får en eller flera köttbullar. När Zeke får tillbaka sin hund och sitt manus betalar han ut den utlovade summan om 50 PKr till var och en av RP:na.

### Manuset

Vad Zekes manus egentligen är för något, lämnas åt SL själv att avgöra - det är din spelvärld; Förslagsvis kan herr Wolff ha skissat på ett vapen, någon effektivare form av ångmaskin, ett rollspelsäventyr, en bok, eller något helt annat.

## EN HINDENBURGSK MARDRÖM; SKARPA EGGAR

**Författare:** Zeke Wolf

**Kategori:** Mutant 2, Fullblodspsykopat

**Plats:** Hindenburg

**Juryns kommentar:** Hannibal Lecter har sin motsvarighet i Hindenburg och han heter Vink Lebas. Att Vink har för uppgift att skydda kejsaren borde få vilken pyrisk patriot som helst att knyta sin näve i vredesmod och skälva av förfäran. Äventyret innehåller få, om ens några, hinder för att det skall kunna spelas i båda typerna av Mutant.

**Utmärkelse:** Tre ultratigrar för bästa fullblodspsykopat

### Äventyret i korthet:

RP:na är på väg hem efter en blöt kväll på en av sina stamkrogar. Nästan hemma bryts nattens tystnad av ett ekande skri, vars eko studsar mellan Hindenburgs husväggar. De har ingen möjlighet att avgöra varifrån skriet kom. När de dagen efter har nyktrat till, får de höra av en granne att en högt uppsatt tjänsteman har blivit funnen brutalt mördad med ett flertal knivhugg. Kort därefter kontaktas RP:na av en viss von Brauhn, Hindenburgs högste kriminalare. Han avslöjar att en knivmördare härjar i staden. Nattens offer var nummer elva. Polisen har inte funnit några som helst spår efter mördaren och polismakten har fått lov av Traffaut att kalla in

några av hans underrättelseagenter som hjälp, därav samtalet med RP:na. Offren har varit allt från hemlösa alkoholister till högt uppsatta statstjänstemän. Von Brauhn (som är en MMD Utter) vill att RP:na åtar sig att patrullera nattetid i sitt kvarter - polisen har helt enkelt inte tillräckligt med folk för att patrullera alla kvarter - och gripa alla misstänkta individer de får syn på. De får absolut inte använda dödligt våld, med ett undantag, för att skydda sig själva eller andra. Helst skall mördaren gripas levande och ställas inför rätta. Den som ligger bakom mordet är en viss FMM ned namnet Vink Lebas. Han har inget egentligt syfte med mordet, utom utför dem för sitt eget höga nöjes skull. Vad som komplicerar saken är den att Vink Lebas är kapten i Kejsargardet, det garde som har som uppgift att skydda kejsarens liv.

### Personer & Ledtrådar:

Kapten Vink Lebas: FMM. Har en trerumslägenhet på ett av Hindenburgs hotell. Lägenheten är inte särskilt lockande längre, då det hänger lik i garderoberna, isskåpet innehåller två avhuggna huvuden och det ligger tjugotal med souvernier

rer från Vinks offer överallt i sviten. För Vinks grundegenskaper, se "Soldat" i Efter Ragnarök. Vink är en mycket intelligent fullblodspsykopat och är alltid klädd i svart trenchcoat, svarta byxor, dito handskar och en likadeles svart slokhatt när han utför sina mord. Mordvapnet är en kavellerisabel av gardesmodell.

Ann Siett: FMM. En prostituerad kvinna som lider av långt gången lungcancer efter årtals av rökning. Ann råkar se hur Vink Lebas mördar statstjänstemannen (mordet som RP:na hör) men vågar inte gå till polisen då hon är rädd för att bli arresterad. Frågar RP:na ut folk i sin omgivning, får de höra av en granne att en prostituerad kvinna sitter inne med information. Han vet dock inte vem kvinnan är. RP:na måste ge sig ut på Röda Gatan och höra sig för. Vad Ann kan berätta (för minst 50 PKr) är hur mördaren är klädd, hans val av vapen (hon säger sabel, inte kavellerisabel, Ann har en hel del specialiteter, men vapenkännedom ingår inte i dem) samt att mördaren har ett elegant sätt att röra sig på. Om RP:na söker upp henne någon eller några dagar senare för att tala med henne igen, säger hon att en av hennes kunder har sett mördaren. Hon talar om för dem att kunden heter Sammel Thuren och att denne brukar hålla till vid Jösse Hares krog. Sekundlöjtnant Marika Kunhelm: FMM. Marika ingår i Lebas stab och har börjat ana oråd. En kväll skuggar hon Lebas för att se vad han tar vägen. Skuggningen övergår dock i en mar-dröm för Marika, då Lebas har sett henne och beslutar sig för att göra sig av med henne. Mordet på sekundlöjtnant Kunhelm sker i RP:nas kvarter. De hör henne skrika men kommer fram först när Lebas är försvunnen. Marika är döende men hinner väsa fram något som låter som "kap[gurgel]en[host] Lebas[host][gurgel]mördare" innan hon avlider.

Sammel Thuren: Psi. Stöter på Vink Lebas en sen natt men undkommer genom att teleportera sig bort. Han ser mördaren klart och tydligt och kommer inte ha några problem med att identifiera honom vid en eventuell konfrontation. Problemet med Sammel är att RP:na måste först få tag i honom samt lyckas övertala honom att ställa upp på en konfrontation med Vink Lebas. Sammel introduceras för RP:na genom Ann Siett (se ovan). På Jösse Hares Krog har ingen sett Sammel på en eller flera dagar (beroende på när RP:na söker upp

Ann Siett). Av bartendern kan de i utbyte av några slantar, få reda på att Sammel bor på Örngatan 17b, bartendern har nämligen vid flera tillfällen fått bära hem Sammel till hans lägenhet. Sammel är svårövertalad men till slut bör RP:na lyckas få honom att gå med på att vittna.

Mordoffret Kajj Finkler; IMM. Denne hittas mördad fyra dagar efter det att RP:na har dragits in i jakten på mördaren. Under sin desperata kamp mot mördaren, lyckas Kajj slita loss en knapp över mördarens uniformsrock som bärs under trenchcoaten. Knappen är utan tvivel tillhörande en av Kejsargardets officerare men vem? (Lebas syr dit en ny knapp så fort han kommer hem till sin lägenhet igen). En mycket ingående undersökning av officersrocken, avslöjar att den översta knappen är mindre sliten än de övriga men det faktumet är inget hållbart bevis, bara en antydning mot Lebas.

## Jakten på mördaren

För att göra det hela mer spännande så kan du dra ut jakten över flera nätter innan RP:na träffar på Ann Siett och Marika Kunhelm. Låt Vink Lebas utföra så många mord du tycker är rimligt - han opererar över hela Hindenburg - innan han grips. Han bör inte åka fast vid ett mord utan snarare innan eller efter mordet när han har hunnit en bra bit därifrån, dvs. att RP:na arresterar honom som misstänkt individ. RP:na måste ha solklara bevis mot honom; varken Traffaut, Thorulf eller von Brauhn kommer att acceptera att Lebas verkligen är den skyldige om det inte finns ostridbara bevis mot honom. Notera att även om RP:na får tag i Vink Lebas måste de ha minst en som kan vittna mot honom (dvs. Sammel Thuren). Ann Siett duger inte då hon är prostituerad och som sådan är det ingen som tror på hennes ord. Sammel arbetar på ny-modigheten Telegrafan och besitter därför en avsevärt högre status än Ann Siett. Får RP:na allt för stora problem i jakten på mördaren, kan du gott introducera andra SLP:s efter eget huvud som har sett eller vet något. Lyckas inte RP:na få tag i Lebas dör denne i strid mot ett gäng stråtrövare tre veckor senare. Morden upphör men ingen vet varför. Polisen är nöjd bara morden upphör. Kapten Lebas begravs med pompa och ståt. Lyckas de sätta dit honom avrättas han av en exekutionspatrull bestående av tolv dragoner.

# MYSTERIET I ANTHAX

**Författare:** boblix

**Kategori:** Drogdramatik, skumraskaffärer

**Plats:** Anthax, zonen

**Juryns kommentar:** Alfagräsets förstörande och nedbrytande inverkan på den pyriern upprör och underhåller juryn. Det är vår stora förhoppning att presumtiva äventyrare stoppar Ral Cigårs stygga uppsåt att "droga hela staden och ta över den". Spola kröken och non smoking generation står bakom juryn i detta beslut.

**Utmärkelse:** Två veckors vila på avgiftningsanstalt hos paltarna Loves och Lovis i norra ödemarkerna för bästa drogrelaterade nemesismotiv.

## 1. Bakgrund

För ca 1 år sedan när zonfararen & botanikern Laars E-lux var på upptäcktsfärd i förbjudna zonen, upptäckte han det märkliga Alfagräset. Efter en olycklig incident hade expeditio-

nen förlorat stora delar av sin proviant, så Laars beslutade sig för att försöka använda det blåaktiga gräset som föda. Det visade sig att gräset var näst intill oätbart i sitt ursprungliga skick. Laars, som är en intelligent man, lyckades dock förädla gräset genom att torka det och tillsätta diverse ingredienser. Efter denna förvandling användes Alfagräset i gruppens proviant. Laars upptäckte snart att det dock hade vissa bieffekter. Alfagräset gav expeditionens medlemmar en lätt skön berusning, samt ett starkt begär efter mer. Detta blev så småningom ett stort problem för Laars, då expeditionen blev mer och mer uppslukad av det beroendeframkallande gräset. Med i sällskapet fanns även den egocentriske skurken Stråkan 8. Bieffekterna av Laars gräs gav Stråkan en djävulsk



idé. Under att av de många rus som gräset och tinner gav honom mördade han samtliga medlemmar i expeditionen förutom Laars E-lux. Stråkan insåg att Laars behövdes för att framställa mer av det förädlade Alfagräset. Stråkan gjorde anteckningar och en vägbeskrivning till den plats där gräset växte, sedan tog han sig tillbaks till civilisationen med den bakbundne Laars. I staden Anthax hade Stråkan kontakter med den undre världen. Den lokale maffiabossen Ral Cigár blev överförtjust när Stråkan presenterade sin idé om Alfa-gräset. Laars E-lux blev inlåst i en källare undertiden som skurkarna gjorde upp sina affärer. Planen var enkel. Ral Cigár kontaktade det lokala bryggeriet och erbjöd bryggare Morten Skagge en rejält ökad försäljning mot att Ral fick ta del av vinsten. Morten, som redan var insyltad i diverse skumma affärer med Ral och dessutom var skyldig bossen en del pengar, såg ingen anledning att avböja förslaget. Kort därefter organiserade Ral det hela. En grupp med Stråkan och den kidnappade Laars tog sig till Förbjudna zonen för att framställa ett ljusblått pulver av Alfagräset. Ljusskygga transporter förde sedan pulvret till Anthax och bryggeriet, där det blandades ut med de framställda dryckerna. Det dröjde inte länge förrän det beroendeframkallande pulvret gjorde dryckerna allt mer populära, och försäljningen ökade dramatiskt.

## 2. Inblandade parter

2.1 Familjen E-lux är en fin familj (1MM). Laars försvinnande är en tragedi för familjen. Av en slump hittar Laars bror, Marcos, Laars personliga halssmycke på en marknad i Hindenburg. Halssmycket har Stråkan tagit från Laars. Han sålde det i den undre världen. Sedan har smycket bytt ägare och till slut hamnat hos en krämare som inte vet något om smyckets bakgrund. Detta väcker misstänksamhet hos Marcos som genast börjar rota i Laars försvinnande. Eftersom Anthax var Laars expeditions utgångspunkt och det var där som Laars sågs senast, riktar han sin uppmärksamhet mot staden. Kanske han anlitar RP:na för att undersöka saken? Kanske han anlitar en annan grupp som kommer att hamna i RP:ernas väg?

2.2 Ral Cigár ser mycket pengar i Alfagräset och kommer så-

ledes göra allt för att inte verksamheten ska avslöjas. Ral har stora planer med Alfagräset. I förlängningen vill han droga hela staden och ta över den. Om/När RP:erna avslöjar sig för Ral kommer han att försöka röja dem ur vägen.

2.3 Affärsmannen Stanton Buk levererar bl a drycker till Anthax. Hans försäljning har minskat drastiskt på senare tid. (Pga att Skagges bryggeri nu har ökat sin försäljning och tagit marknadsandelar från Stanton.) Nu vill han få saken undersökt och anlitar några detektiver för att fara till Anthax och snoka. Kanske är det RP:erna?

## 3. Platser

3.1 Anthax är en medelstor stad. Uppmärksamma besökare ser snart att många människor är berusade. Fler och fler blir beroende av Skagges drycker. Snokar man lite ser man att stadens krogar i stort sett bara säljer Skagges varor. Man kan också genom lite undersökningar få reda på att Stråkan setts komma tillbaka från Laars expedition.

3.2 Skagges bryggeri är ett litet bryggeri som ligger i Anthax. Ral Cigár har bevakning på stället dygnet runt. Hit fraktas pulvret nattetid för att sedan blandas ut med dryckerna.

3.3 Pulverfabriken ligger nära den plats där Alfagräset växer i den förbjudna zonen. Här finns ett antal av Ral Cigárs män och även Laars E-lux hålls som fånge här. Hit kommer förmodligen RP:erna förr eller senare. Antingen för att de söker efter Laars eller för att de hjälper Stanton att reda ut hans problem.

## Sammanfattning

Äventyret kan spelas på många sätt. RP:ernas inblandning i det hela är upp till SL. Det blir ganska intressant om det finns många parter inblandade. Te x så kommer familjen E-lux blanda sig i med en grupp äventyrare och Stanton ger sig också in i leken med några detektiver. Någon av dessa kan vara RP:na de andra kan SL sätta ihop. Detta kommer förmodligen leda till att de båda grupperna stöter på varandra på ett eller annat sätt. Kanske passerar RP:erna Anthax på väg till något annat. De kommer då att märka att allt inte står rätt till i staden. Nyfikenheten driver dem att reda ut det hela.

# RÄDDARE I NÖDEN

**Författare:** Marxy

**Kategori:** Skogsamhälle, Djurmutantsamhället

**Plats:** Älgamården

**Juryns kommentar:** Denna småputtriga fabelhistoria värmdes om het choklad efter en vinterpromenad. Sagan rekommenderas innerligt för spelare som tröttnat på radiakskadad skarprättardepresion och blodig zonfrossa.

**Utmärkelse:** En egen tam Bautarafid för bästa sagoscenari

**Någonstans i det djupaste** av Älgamården ligger det lilla fribyggarsamhället Demushyttet. Byn bebos uteslutande av muterade skogsmöss - 28 stycken allt som allt. Det ytterst primitiva samhället har ingen kontakt med yttervärlden och livnar sig på det byborna hittar i skogarna och våtmarken som omger byn.

Det utbryter förvirring och hysteri den dagen då Elga Frö och hennes telningar inte återvänder från våtmarken, där de små brukar leka. Efter mycken vibrerande med morrhår och skräckslagna utbrott, bestämmer byns älderman, Knirp Gnager, att några av byns tappra ynglingar ska skickas ut för att söka efter fru Frö och hennes barn. Herr Gladjan Frö kräver att få leda gruppen i sökandet efter sin fru och sina barn, vilket möts av uppmuntrande tillrop.

Alla bybor har sin egen teori var större delen av familjen Frö kan befinna sig - Anger Rot piper fram att de bökande monstren i stenhögarna i söder ligger bakom försvinnandet, Tripp Vilse vet med säkerhet att fru Frö med barn har gått ner sig i något av dyhålen i Älgatjärens djup medan Sveadialia Poll tror att dundret i västra skogen ligger bakom Frös



försvinnande. Gnager tystar hopen och beodrar fram byns arsenal av vapen för att beväpna de tappra få. Och snart beger sig ynglingarna med GladJan i täten ut i Älgamården för att återfinna de försvunna byborna.

Vad som egentligen hänt: Elga Frö och hennes barn överraskades av en kolmal ute i våtmarken. Kolmalen drog med sig två av de fyra barnen ner i kolken, och både Elga och de andra två barnen trillade efter. Malen drog sig tillbaka från sitt rede, genom de angränsande tunnlarna, för att i lugn och ro kunna förtära sitt byte. Nu ligger Elga och hennes två levande barn i ett kolkmalens rede, skakandes av skräck. Vem vet när malen återvänder till sitt rede?

## Äventyret

Det finns ett flertal alternativ för de unga skogsmössen att undersöka i jakten på de försvunna byborna. I söder bökar några muterade vildsvin kring sitt gryt som de inrett i ruinerna av en gammal bondgård. Föga intresserade av skogsmöss, men desto mer intresserade av att freda sitt revir kan detta möte leda till rabalder. I västra skogen håller fribyggare Jonas Hammare med familj på att avverka skog för att bereda mark till sin bosättning. Han har varken sett eller hört något om Elga Frö, men bara mötet med civilisationen kan få vilken

# FABRIKEN

**Författare:** Älge Skog

**Kategori:** Zonexpedition, psi, psykopat

**Plats:** Staden, landsbygden, zonen

**Juryns kommentar:** Äventyret lägger en bra grund för anledningar att hysa mer än respekt för galna psimutanter. Juryn gillade särskilt partiet där Simu fingerar sin egen död – något som alla bra nemesiser någon borde prova på.

**Utmärkelse:** 111000 Dödsflyn för bästa psigalning

## Bakgrund

Det var en gång ett äventyrargäng som hittade en underjordisk fabrik från forntiden - inne i den ogästvänliga Zonen. Äventyrarna hittade flera högteknologiska prylar som var värda en förmögenhet. Visa av andras misstag så slöt äventyrarna ett tystnadsband. De lovade att aldrig prata med någon om fabriken eller varifrån de otroligt värdefulla fynden kom ifrån. När alla fynden var avyttrade började äventyrarna diskutera om de skulle göra en ny utflykt till fabriken för att se om de kunde hitta några fler värdefulla prylar. Man beslöt dock att inte göra detta.

Allt hade varit frid och fröjd, om det inte vore för att en av dem, den kunskapande psi-mutanten, hade en mental instabilitet som hade förvärrats under perioden efter hemkomsten. En dag i den stora staden så slog det slint i "Simu"s hjärna. De andra äventyrarna måste dö! Han Dominerade en slumpmässigt vald person som bara råkade vara i närheten, och beordrade denna slav att döda en av de andra äventyrarna. Så skedde också. Äventyraren hann aldrig fatta misstankar när plötsligt en främmande person attackerade honom. Samma sak hände en av de andra äventyrarna som bodde i staden. En av "mördarna" övermannades av folk i närheten. Den andre lyckades fly undan, men ett signalement finns.

Demushyltare som helst att få gråa morrhår.

När äventyrarna väl hittar kolken i våtmarken, så återstår problemet att ta sig ner i djupet och lokalisera Elga och barnen. Kanske är kolmalen på väg tillbaka till sitt rede för att undersöka vad det är för liv som stör dess matro, eller så kanske ynglingarna själva lockas av att undersöka malens halvt vattenfyllda tunnlar. För tunnlarna fortsätter några kilometer under våtmarken, genom en gammal medicinsk forskningsbunker. Detta kan visa sig vara en guldgruva för Demushyltarna. Här finns en del fynd som fortfarande fungerar, inlåsta i stora vita skåp och om de söker sig in i komplexet och trycker på knappar på allsköns mystiska manicker kan de även aktivera en säkerhetsrobot och ett par underhållsrobotar.

## Avslutning

Det blir glädje och fest i Demushyltet om de tappra återvänder med Elga Frö och hennes barn, det skrivs sagor om hjältarna om de bär på malens huvud och om de har med sig mystiska manicker. Kanske har de knutit viktiga kontakter med omvärlden. Demushyltet kan nu fungera som del i en större kampanj, eller helt enkelt fortsätta sin anspråklösa existens i Älgamårdens mörka mitt.

(Det är troligt att det inte är samma mördare.)

## Uppdraget

I detta läge kontaktas rollpersonerna av en av äventyrarna som fortfarande är i livet. Han berättar att han tror att någon är ute efter att döda alla i äventyrargänget, inklusive honom själv. RP:na får en lista med namn och adresser på alla i äventyrargruppen. Två är redan döda, två är fortfarande i livet och bosatta i stan (uppdragsgivaren och psi), en är troligtvis i livet och är bosatt på landsbygden, nära Zonen.

## Uppdragsgivaren dör

Ganska kort efter att rollpersonerna har fått sitt uppdrag så mördas uppdragsgivaren. Hans anhöriga ber rollpersonerna att fullfölja sitt uppdrag. Som lite hjälp på traven avslöjar de det lilla de vet om äventyrarens zonfärder. "De andra i gruppen vet nog mer, fråga dem"

## Ett besök hos "Simu"

När rp:na hittar Simu så är han nervös och paranoid, på gränsen till ett totalt sammanbrott. RP:na tror förstas att det beror på att Simu känner sig dödsdotad. I samband med att rp:na träffar Simu så sker ett "anfall". En mördare kommer in med två granater i händerna. Byggnaden exploderar i ett eldinferno. RP:na hinner med nöd och näppe kasta sig undan. Simu sprängs dock i bitar och bränns till aska. Det är förstas svårt att reda ut vilken benbit som hör till vilken person. I själva verket är det förstas så att Simu undkom med endast en lättare sveda. Han teleporterade bort i sista millisekunden. Allt detta var bara ett sätt att iscensätta sin egen död.

## Ut på landet

Våra undersökare vet att det finns en äventyrare till - den som är bosatt på landsbygden. Det blir en förmodligen ganska snabb färd ut på landet, eftersom det är troligt att mördaren är på väg dit den också. När rollpersonerna äntligen kommer fram kommer de mitt i ett mördaranfall (dvs Simu har Dominerat en oskyldig person som han nu låter anfalla äventyraren). En vild strid utbryter och om rp:na är snabba och duktiga lyckas de rädda äventyraren från döden. Simu flyr obemärkt ut i den närbelägna Zonen, i riktning mot fabriken.

Den svårt skadade äventyraren berättar att han kort före anfalllet tyckte sig se Simu ute på vägen men det var konstigt att Simu försvann vidare och inte kom och hälsade på. Den skadade äventyraren berättar allt han vet om Simu - inklusive att denna är psi-mutant, vilket ingen annan har kunnat/velat berätta. Äventyraren berättar också om fabriken och att det troligtvis är dit Simu är på väg. rp:na får en hastigt ritad kartskiss och de sticker iväg. Den sårade äventyraren ber rollpersonerna för tillbaka hans kidnappade fru välbehållen. (Simu tog nämligen och Dominerade henne och plockade

med sig henne ut i Zonen.)

## In i zonen

Rollpersonerna möter någon enstaka farlighet i Zonen innan de når fram till den underjordiska fabriken. Simu lyckas starta och programmera en robot så att den ger sig ut i komplexet för att ta kål på rollpersonerna. Bland laboratoriekorridorer och bergum med farliga gaser blir de beskjutna av roboten, som har en undfallande taktik. Någonstans bland turbinerna och kolvarna så lyckas dock rollpersonerna förstöra roboten – antingen genom strid – eller genom att lura in roboten i en transformator och sen slå på strömmen.

## Slutstrid i fabriken stora hall

Till slut når rollpersonerna in till fabriken stora hall. Det bleka grönbåla skenet i manöverkupolen avslöjar Simu som med ett galet leende drar i spakarna. Den väldiga gripklonen kommer farande med enorm fart och kraft mot rollpersonerna. Samtidigt rusar den Dominerade frun över en av broarna, rakt mot rollpersonerna – och hon brattar på med en k-pist! Rollpersonerna får fullt upp!

# MIN BRYLLING I HINDENBURG

**Författare:** Gulo

**Kategori:** Mutantmisär, smitta

**Plats:** Hundängen

**Juryns kommentar:** Kan Bryllingskapet botas? Är det egentligen bara en elakartad form av pubertet hus MM? Helt klart är i alla fall att Bryllingen i händerna på Raskal Keff förvandlas till ohanterbara huliganer – något som hugade äventyrare måste sätta stopp för.

**Utmärkelse:** Tio meter malpölsa belönas detta scenario med i kategorin bästa namn. Raskal Keff kommer säkert hitta på fler illdåd...

## Bryllingen

Bland kåkstadens skjul och smuts finner man många märkliga mutanter. Bland skuggorna rör sig också det som alla muterade människor hatar över allt annat, bryllingen. Detta lömska odjur som under de mörka timmarna sätter skräck i dem som kommer i dess väg.

Alla MM-föräldrar fruktar att deras barn skall utvecklas till en brylling. Eftersom barnet är muterat är det inte helt lätt att se tecknen på att den lille håller på att förvandlas till en fruktad och hatad best. De få tecken som kan urskiljas är en begynnande kraftig behåring över hela kroppen. När barnet blir äldre uppträder en enorm aggressivitet mot både levande varelser och döda ting. Föräldrarna brukar då inse vad som pågår och väljer ofta att göra processen kort med den lilla besten. Ibland tar dock moderskänslorna över hos vehjärtade mödrar. Barnet lämnas vid någon av de större sophögarna i hopp om att det skall klara sig själv. Hela glöms bort och familjen tiger som muren. Ingen vill ha en brylling i slakten. Bryllingen är ca 150 cm lång och väger runt 50 kg. Man kan urskilja att de faktiskt är muterade människobarn men kroppen är täckt av borstigt hår och de bär minimalt med klädtrasor. De lever av sopor eller tjuvad mat, de kan i vissa fall även söka efter levande byte i sin omgivning. Bryllingarna brukar uppträda i flockar om 3. Större flockar förekommer inte p.g.a

rivalitet inom flocken. Bryllingar har långa klor vilka är deras främsta vapen. Bryllingarna är mycket aggressiva men inte besinningslösa. Om de är i klart underläge flyr de om de kan. Typvärden: Närstrid med klor: 55%, skada: 1T4+2. SB: -1. IB: 15. KP: 16.

## Bakgrund

Det har varit ovanligt lugnt på kopparberget under de senaste månaderna. Bränder och drabbningar mellan gäng från Kopparberget och från Hundängen har varit få. Dock har lugnet bytts mot något som fått även de mest garvade att dra efter andan. Under bara några få dagar har näringsidkare rånats och mördats. Vittnen har skyttat håriga individer röra sig i området. Pälsingar på besök har varit en teori och återigen har den ständiga konflikten blossat upp. Få har hört talas om bryllingen. Inte ens bland de mest hårdföra och erfarna zonfarare har bryllingen kommit på tal. Det borde den.

För 2 månader sedan köpte en psi-mutant vid namn Raskal Keff det som återstår av "kopparkitteln". Kopparkitteln var ett försök till ett fjärvärmesystem med ånga. På grund av stölder och sabotage exploderade anläggningen vid invigningen. Ruinen efter anläggningen har stått kvar. I den i stort sett intakta källaren huserar nu Keff.

Raskal Keff är psi-mutant med en mycket kraftig form av mutationen djurmästare. Bryllingarnas svaga sinne gör dem mottagliga för Keffs krafter. Han använder bryllingarna till att berika sig själv och drar nytta av den oordning som uppstår när konflikten mellan Kopparberget och Hundängen återigen blossar upp.

## RP:s inblandning

Det finns flera möjligheter till hur RP blir inblandade. En av

dem är att en nära släkting eller bekant får sätta livet till vid någon av bryllingarnas räder. En annan är att de anlitas av någon manufakturägare som är trött på att konflikterna mellan människor och mutanter har negativa effekter på produktionen.

### Händelser i sökandet efter bryllingarnas håla

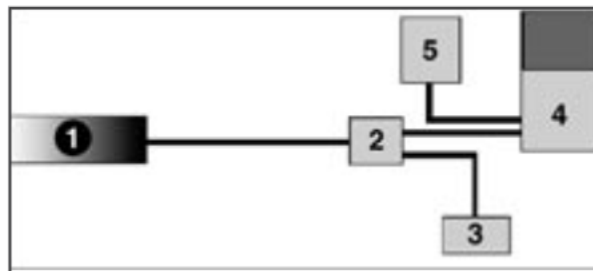
Under sina undersökningar av exempelvis brottsplatser överrumplas R.P. av bryllingar. Bryllingarna slåss inte till sista blodsdoppen utan flyr om de kan.

Ryktet om att R.P. undersöker saken sprider sig och R.P. söks upp av Rigel Jim, en mutant med ögonen på skaft. Jim har lagt märke till att något underligt pågår i närheten av kopparkitteln. Märkliga pålsingar har syns till och Jims kamrat Bill Gamry försvann när han skulle undersöka ruinerna. Jim visar gärna R.P. till ruinerna och om R.P. vill att han följer med dem in i ruinerna följer han efter viss övertalning med.

### Kopparkitteln

Ruinen efter kopparkitteln är av grå sten. Stora sten block ligger utspridda över hela tomten och här och var ligger förvridna metallstycken fastklämda mellan stenblock. Efter lite letande hittar R.P. ett antal undanvräkt stenblock. Mellan stenblocken finns en öppning i husgrunden. Ett ogenomträngligt mörker möter R.P. när de klättrar ner genom öppningen och finner en trappa som leder neråt i mörkret.

1. Trappan leder ner genom mörkret. En lång korridor med gluggar på sidorna. Genom gluggarna skymtas ett virrvarr av trasiga metallrör.



2. När R.P. stiger in i det lilla rummet attackeras de av 2-5 (beroende på sällskapetets förmåga) bryllingar. Bryllingarna slåss nu tills de ligger ner.

3. Korridoren slutar vid en kraftig metall dörr. Dörren är låst och Raskal Keff har nyckeln i fickan. Bakom dörren finns bryllingarnas byte, ca 300 kronkrediter och ca 20 kg rökt ulkbringa.

4. Doften av koldamm möter R.P. när de kliver in i rummet. Någon ropar till dem och 2 bryllingar anfaller dem. På ett berg av kol ligger en mörbultad Bill Gamry. Han berättar att Keff ligger bakom allt ihop.

5. Mitt i rummet finns en eldstad där lågorna dansar. På en stol i bortre delen av rummet sitter en man i en lång grå rock, detta är såklart Raskal Keff. 3-4 bryllingar finns i rummet och de anfaller R.P. på Keffs kommando. Keff är beväpnad med en Derringer och en dolk. Om han blir allvarligt sårad ger han sig. I rockfickan har Keff nyckeln till dörren till rum 3.



# BRINNANDE BRODERI

**Författare:** UBU

**Kategori:** Exempelscenario

**Plats:** Småstad

**Juryns kommentar:** Detta var det andra exempeläventyret som förhoppningsvis erbjöd inspiration

**Charly Kotte (1MM)** var innan han brändes till döds en förmögen man. Han hade under ett par år bött egendomliga huset i stadens utkant med den underliga urtidsstolpen på bakgården. En skada i knäet hindrade honom från att bege sig in i staden vilket gjorde att han ofta bjöd folk till sin speciella boning. Han hade skaffat sig en älskarinna, Flippa Bawelott (MM – klor, syraspott) – säkert 20 år yngre än honom själv och mutant, hör och häpna. Det talades och viskades i staden, det ansågs inte anständigt - men när inbjudningarna skickades ut så kastades avundsjuka blickar på de lyckligt utvalda.

Dagen för denna stod emellertid huset i lågor. Endast delar av trädgården och den ökända urtidsstolpen klarade sig undan den skoningslösa branden. Kommissarie Travello (1MM) och assistent Jolte (MD - räv) utreder vad som egentligen har hänt. De hittar de förkolnade liken av vad som tycks vara Charly omslingrad av sin älskarinna Flippa. Kort därefter tipsas de av fiskarns springpojke - en luffare, troligen psimutant, satt eld på det redskapsskjul där han sov. Morske män och ett och annat fruntimmer går man ur huse. Den förmodade Psimutanten Krispen Stork (MM - magnetism) fångas. Han erkänner att han för två dagar sedan spenderat natten i ett Charly Kottes uthus men att han blivit ditbjuden av Flippa. Det hade även sovit en inhyrd sömmerska, Lilly Frisk, där som säkert skulle kunna vittna om hans oskuld. När de sedan i hans packning hittar värdefulla medaljer tillhörande Charly Kotte var saken klar. Att han skulle vara psimutant nekar han till och kommissarien finner ingen Lilly Frisk. Travello och Jolte anser, med tung support från 99 % av byborna, att den skyldige är funnen och en smacker galge snickras upp på torget.

Denna ödesmättade sensommarafon kommer spelarna i staden. Stadens enda pub, Billos Bistro, är olyckligtvis stängd då en kolkmal ätit upp ölmust och tokjos förädet. Ett temporärt stånd med kryddad tinner står på ostadiga ben på torget - självservering lägg en jycke i byttan. En tältduk är spänd och några bord är utsatta därunder, gästerna silar den skarpa spriten mellan tänderna och spelar ett stillsamt parti kejsare. Alla småpratar och myser. När spelarna sätter sig vid bordet så slår Sammy-snickare sista spiken i den nybyggda galgen. Byborna är avslappnade och kan inte sluta prata om den fasansfulla historien som nu är på väg att få ett lyckligt slut.

Slumpen tar spelarna mot kvällskvisten förbi finkan där den olycklige Krispen Stork sitter. Han sträcker ut en darrande hand och vädjar snyftande till de förbipasserande – hjälp mig jag är oskyldig! Om det är Krispens feromoner som gör det eller hans rådjursögon men det är något i hans rop på hjälp som får spelarnas hjärtan att brista. Något annat än undsättning är otänkbar!

## Detta har hänt

Flippa Bawelott var bara ute efter Charlys undångömda pengar. Krispen blir hennes syndabock och Lilly tog hennes ställe i branden. Efter att Krispen lämnat godset så drog hon den stackars sömmerskan och slår sin make medvetlös. Huset sätts i brand och de drogade Charly och Lilly, omfamnade varandra, brinner inne. Hon byter kläder, klipper sitt hår och förvandlas till ynglingen Filip. Hon har i förväg skaffat sig ett jobb hos den halvblinde fiskarn. Hon letar upp Krispen tänd eld på redskapsskjulet där han sover. Krispen flyr branden och jagas till skog och fångas. Hon ligger lågt. Så snart Krispen hängs så kommer byborna att glömma huset med forntidsstolpen och hon kan bege sig dit. Charlys krediter finns inlästa i forntidsstolpens topp. Med en nyckel och ett rep skall skatten bli hennes.

## Allmänt om staden och dess invånare

Kommissarien skulle bli vred och sårad om han finge veta att någon ifrågasätter hans rådiga utredning. Är detta en maskopi? Har psimutanten lejt mördare eller styr han dem med hjärnkraft! Detta måste stoppas. Byborna i sin tur dreglar förtjust över den kommande hängningen och sörjer falskt staden rike särling och hans bjudningar. Detta spektakel skall ingen ta ifrån dem. Det spottas och svärs när Flippas namn nämns – må hennes själ återvända till det skymningsland den kom från – hennes kyla och lömskhet saknas av få. Den ende vän som spelarna kan få är assistent Jolte – han lystrat hellre till sober bevisföring än pöbelns debila sång. Kanske kan fiskarn också vara till hjälp då han inte alls är nöjd med sillmjölken till springpojke. Stolpen kan inte öppnas av någon annan än Flippa även fast skatten kan anas bakom luckan.

## Bevis som kan rädda Krispen

Genom att bevisa Lilly existens så kan Krispens avrättning skjutas på framtiden. Lilly var en säregen mutant med 7 tar och sju fingrar och rött hår som stod åt alla håll – något som den blonda femfingrade Flippa inte hade. De förkolnade kropparna finns hos stadens begravningsentreprenör Sören (MD - Råka). Kudden till en trädgårdsmöbel har initialerna L F insydd med en diskret tråd på sin undersida. Ingen i staden känner till hennes existens men i staden bredvid så kan flera vittna om hennes hantverksskicklighet. Medaljerna Krispen skulle ha stulit är värda en promille av Charlys påstådda förmögenhet. Märy Fruxo vittnar om att hon för ett par veckor sedan bytt sin äldste sons gamla kläder mot en flaska av Flippas kejsarparfym. Bevis om Lillys existens och Flippas svek ger dem endast ett par extra timmar att hitta den skyldige. Kommissarien och stadsborna vill se Krispen hängd.

## Slutscen

Spelarna kämpar mot klockan och snart skall Krispen hängas. Flippa känner dem flåsa henne i nacken. Hon lutar på att hängningen skall dra uppmärksamheten ifrån hennes stol-

pinbrott. I grevens tid fångas hon av spelarna. Flippa slås Oschysst efter att hennes mutor visat sig lönlösa. Om flykt inte är möjlig så visar det sig senare att kommissarie Travello varit hemligt kär i henne. De tvenne försvinner utan rättvisa fullbordats. Jolte blir befördrad och spelarna belönas med delar av Charlys stolpskatt. Fornfynd och krediter och en eventuell ärkefiende för livet blir spelarnas lön.as. Flippa känner dem flåsa henne i nacken. Hon litar på att hängningen skall

dra uppmärksamheten ifrån hennes stolpinbrott. I grevens tid fångas hon av spelarna. Flippa slås Oschysst efter att hennes mutor visat sig lönlösa. Om flykt inte är möjlig så visar det sig senare att kommissarie Travello varit hemligt kär i henne. De tvenne försvinner utan rättvisa fullbordats. Jolte blir befördrad och spelarna belönas med delar av Charlys stolpskatt. Fornfynd och krediter och en eventuell ärkefiende för livet blir spelarnas lön.

# RUBBITARNAS RUBBER

**Författare:** UBU

**Kategori:** Exempelscenario - utom tävlan

**Plats:** Landsbygd

**Juryns kommentar:** Detta var det första exempeläventyret som förhoppningsvis erbjöd inspiration

På **landsbygden, nära Gislaveden** ligger ett gods. Det är inte stort och ligger undanskymt i en dal. Godset kallas Ulkärr och bebos av bröderna Arg och Fenrix Stålull – två 1MM med utseendet emot sig men rika som troll. Bröderna har i årtal stått för leveranserna av förstklassigt rubber (gummi) till Hindenburg. Med sina gröna fingrar har de lyckats förädla rubberplantor som de driver upp i fem stora växthus. De utvinner rårubbern och, såvitt pyriadministrationen förstår, så förädlar de den till färdig vara som sedan når handelshuset i Hindenburg. Hur de bär sig åt är en väl bevarad hemlighet.

## Hur det egentligen förhåller sig

Arg och Fenrix tillhör de lantaristokrater som aldrig lämnade myllan för stadens charm. Detta mycket pga av de satt på en veritabel skattkista. Rubberns sällsynthet och den komplicerade förädlingsförbandet har gjort att de kunnat driva upp priset avsevärt och deras rikedom har växt. Bakom detta vilar naurligtvis en komplicerad hemlighet. De älskar sina plantor och använder pengarna för att köpa sällsynta fröer från de gamles tid som de driver upp i ett mindre växthus. Arg och Fenrix är dessvärre inga kemister. De eller deras personal kan ingenting om de processer som krävs för att förädla rubber. För detta använder de sig av en gigantoskopisk rubbitkoloni som funnits på/i godsets ägor sedan Arg och Fenrixs farföräldrar byggde det. Rubbitarna har mot att de fått en del av vinsten och råvaran gått med på att förädla rårubbern. Denna flört med fienden är något som de lyckats hålla hemligt i alla år.

## Nuläget

En osedvanligt pedantisk skatteskrivare vid namn Krisper Kolte har genom att räkna väldigt noga kommit fram till att stora delar av brödernas Stålulls rubber försvinner någon annan stans. Han misstänker landsförädreri och drar omedelbart i nödbromsen. Han meddelar den pyriska underättelsetjänsten. De skickar två elaka figurer – Sirius Klasmark och Lakrits Pippeson skickas på en Pansår till godset. Sirius - mästare på 100 vapen och Larkits nitisk kemist ute efter att avslöja

rubberproduktionens gåta.

Ungefär samtidigt så sker en minirevolution i rubbitgångarna. Revolutionärerna lyckas avsätta den gamle rubbit-överkuckun Gwar Sotnos och kontrakten med familjen Stålull förstörs under förnedrande former. Rubbitarna förklarar för den sakens skulle inte krig med bröderna men vill omförhandla avtalen. Delar av växthusen skall driva upp rubbitska läckerheter istället för umbärliga antika blomster. Den nye ledaren Terje Snöboll är en hård förhandlare som gärna vill stärka sin popularitet i rubbitstammen genom att förhandla fram ett förmånligt avtal. Bröderna vet inte vad skall ta sig till och skickar ett förtvivlat brev till en kusin i staden.

## Hur det startar

Man kan kasta in spelarna lite hur som helst i detta. Antingen så är de bara enkla äventyrare som råka passera förbi godset eller så kontaktas de av bröderna Stålulls kusin.

## Aktörernas motiv och ambitioner

Rubbitarna är mest ute efter någon slags förändring. De vill egentligen behålla rubberförädlingen – de använder gummit till massor av mystiska saker avgörande och viktiga endast för rubbitar. Agenterna dvs

Sirius är toktrogen Pyrisamfundet och kan inte mutas på något sätt. Han älskar kött och kommer att brisera så fort han hör talas om rubbitar. För att nå en fredlig lösning så måste han bort. Larkits däremot är i grund och botten en kemifåne och kan med löften om insikter i rubbitarnas kemiska hemligheter lockas att föräda sitt land.

Bröderna Stålull vill bara att allt skall vara som förut. De belöna spelarna med fräcka grejer om de lyckas lösa den gordiska knuten.

## Tänkt händelseförlopp

1. Omförhandling med rubbitarna
2. Lura pyriadministrationens män som kommer dit för inspektion.
3. Konflikten förvärras – administrationen och rubbitarna möts. Spelarna och bröderna väljer sida.
4. Slutet – Pareto-optimal lösning eller Apokalyptiskt inferno?