

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

NOVELETT TÄVLING 2004



Annordnare & Omslag: Ola "Ubu" Janson

 JÄRRINGEN

FÖRORD

Årets novellettävling gav prov på en uppsjö av fina bidrag av genomgående hög kvalitet. Det nya tävlingsmomentet där novelletterna delades in i kategorier visade sig höja ribban ytterligare – samtliga bidrag där författarna tvingats tänka lite extra gav juryn mersmak och sinnlig njutning. Efter samråd och samkväm kom juryn fram till att kategori 1, 2 och 3 korades endast en vinnare i vardera kategori. Kategori 4 (det fria temat) fick dela på tre stycken

nomineringar i storhetskategorin (precis som förra årets tävling). Bedömningen av kategorierna 1, 2 och 3 är dessutom i år aningens aning hårdare då bidragen jämförts med varandra. De personer som saknar de sirliga gåvor som medföljde i tävlingens tidigare upplaga får hålla sig till tåls till pdf-versionen. Där kommer varje bidrag prydas med Göborgska läckerheter och fribiljetter till bäst-kustens mest hyllade njutningsetablissemang!

KATEGORI 1

Kategori ett – ”musiken” var hämtat från en av, i juryns tycke, mutantkänslans främsta filharmoniker – den mystiska rockorkestern Residents. Låten kommer från albumet *The Tunes of Two Cities* och heter *Smack your lips clap your teeth*.

Sirenernas natt

Författare: Martin ”Gulo” Persson.

Enkel rakt-på-sak-novelett centrerad kring en ny varelse av erkänt hög Gulo-kvalitet. Precis som i förra novellettävlingen väldigt bra namn och fingertoppskänsla för M:UA-miljön (andre pärfejare Linuxz Fejs!). Dock hade man önskat sig lite mer detaljer om festens övriga deltagare och potentiella (falska) misstänkta...även på det begränsade utrymmet hade det nog fått plats i Gulos ytterst komprimerade novellett!

Äventyret börjar med att RP anställs av kunskaparen Regvina Heb som är en framstående medlem i Pyris botaniska sällskap. Regvina skall delta i botaniska sällskapets årliga kongress. Kongressen äger rum på ordförande Lambert Gyllenknopps herrgård i närheten av Kröggersnäs. En viktig aktivitet under kongressen är den årliga Planttävlingen där botaniker försöker slå varandra med häpnad genom att visa upp de mest märkliga växter som man kan tänka sig. RPs uppgift är att eskortera Regvina under hennes färd från Hindenburg samt att bära på den tunga samling med levande växter som hon skall ställa upp med i tävlingen.

Resan till Kröggersnäs går utan några större problem.

När RP och Regvina anländer till herrgården tas de hjärtligt emot av ordförande Lambert Gyllenknopp. Gyllenknopps butler visar RP till spelrummet där kan ställa växterna tillsammans med de andra tävlingsbidragen och instruerar dem att de får röra sig fritt i huset under kongressen så länge de inte stör botanikerna.

Under kvällen har det botaniska sällskapet bankett. Stämningen är på topp då plötsligt ett skrik hörs. I spelrummet intill bankettsalen hittas vice skottmästare Rotén död. Rummet visar spår av slagsmål och Rotén ser ut att ha utsatts för grovt och besinningslöst våld. Det enda uppenbara spåret är ett spår av droppande blod som via ett mindre rum leder ut i en korridor där de upphör. Panik utbryter bland kongressens gäster som är ca 15 st. Vem är mördaren?

Sirenen

Sirenen är en släkting till Hells klockor fast mycket mindre (säl- lan över 90 cm höga). Precis som Hells klockor ”jagar” de med hjälp av musik, fast på ett betydligt långsiktigare vis. De som

hörs Sirenens förödande sång blir omedelbart oerhört aggressiva och ger sig på alla levande varelser runt omkring dem. Meningen med detta är att vansinnet hos de som drabbas av sången skall leda till att marken kring Sirenplantan göds med hjälp av kadaver från de som kommit i vägen för Sirenens sång.

Sirenens sång är hörbar ungefär lika lång som en mänsklig röst, DVS den kan låta både som en lätt viskning eller som ett kraftfullt dån. Beroende på om det finns någon i närheten som hör sången kan Sirenen ändra volym på sången. Om ingen är i närheten höjs volymen tills någon hör, då slutar Sirenen sjunga.

Sirenen på Gyllenknopps herrgård

I spelrummet finns en stor kruka med några Sirener i som andre pärfejare Linuxz Fejs tagit med sig från en zonexpedition. Det är inte några alltför stor exemplar men hungriga. De kommer inte att kunna sjunga alltför högt utan kan maximalt nå hela bankettsalen, inte längre (om de inte flyttas). Den som hör dem spela blir påverkad av sången om 2T10+5 överstiger VIL. Eftersom Sirenerna inte är så många eller stora blir offret endast påverkad av sången i 1T6 SR. Efter det besinnar sig RP men minns absolut inget av vad som hänt medan han varit påverkad av sången. Det går att upptäcka sången innan man blir påverkad. Ett lyckat slag på iakttagelseförmåga ger en SR att vidta åtgärder. Sirenplantorna har 10 RP mot all skada utom eld, där har de 2.

Ca 20 min efter att mordet i spelrummet upptäckts kommer Sirenerna att återigen börja spela. Om någon finns i närheten finns det stor riska att de påverkas av sången. De flesta av gästerna har en VIL mellan ca 6-15, de är alla IMM eller några få MD och MM. De flesta är inte beväpnade för tillfället men det finns vapen i huset. Några få av herrarna bär ceremoniell sabel

Snabelvinter

Författare: Peter ”Lex” Lexelius

Juryns kommentar: Musiken placeras på ett självklart sätt i centrum i denna snitsiga mysterienovellett signerad Lex. SL kan själv välja sin egen lösning beroende på tycke och smak, en flexibilitet som juryn vill uppmuntra – här finns många misstänkta, alla med rimliga motiv, precis som det ska vara i en jazzig pusseldeckare. Vi kan också nämna att vi vred oss i behagliga plågor åt det torra ordvitseriet och referenshumorn i titeln.

Upplägget

Det är november och det är åter dags för Snabeljazzfäst i Wredesås. Årets slogan lyder ”Skrän och blås i Wredesås” och som

vanligt har stor publik lockats till festivalen. Bland de eminenta musikerna finns Dixijazzare från Nordholmia och storheter som Årvar G:s kvintett, Drago "Läppen" och Jazzy Jasborn – kungen från Staljalatset. Tillställningen pågår i dagarna tre på anrika Palatset mitt i Wredesås. Ett hundratal snabeljazzare har rest från när och fjärran för att få vara med om årets absoluta höjdpunkt, samt naturligtvis spisa den bästa snabeljazz som Pyrisamfundet har att erbjuda.

Trots den bistra kylan utomhus är stämningen god inne på Palatset. I den mörka och rökiga lokalen hörs oavbruten snabeljazz och överallt finns halvsovande mutanter, allmänt skumma typer och riktiga original till livsnjutare – ofta med ett urdrucket glas i näven och lätt nickandes till musiken.

Men denna musikaliska festival blir inte långvarig. Redan efter den första dagen måste framträdanden ställas in och snart tvingas festivalgeneralen själv ställa sig upp på scenen för att berätta att den årliga snabeljazzfestens tredje dag tyvärr måste ställas in p.g.a. sjukdom. Musikerna har fått i sig sotsmegeg (TOX 10), en svart kladdig salva som tycks ha applicerats på blåsinstrumentens munstycken. Festivalledningen har aldrig varit med om något liknande och skandalen är naturligtvis ett faktum. Frågan är bara vem som ligger bakom detta tragiska illdåd.

Sanningen

Det finns flera potentiella aktörer bakom massförgiftningen. Spelledaren kan själv välja den, eller de, lösningar som passar bäst för spelgruppen.

Snabeljazzarna. För den oärlige snabeljazzmusikern finns knappt något mer lämpligt tillfälle att slå till än vid Wredesås Snabeljazzfest, där hela snabeljazzeliten är samlad. Någon musiker, förmodligen något mindre framstående och fortfarande ganska okänd, ligger bakom dådet i hopp om att den pyriska snabeljazzscenen skall ändras drastiskt, vilket väntas mynna i snabb framgång.

Terzettvännerna. Traditionalister i det högre samhällsskiktet har sällan mycket till övers för den gnälliga snabelsaxen – nej, riktig musik skall framföras på den klassiska terzetten. En ensemble från Kröögersnäs har nu gjort sitt yttersta för att utrota snabeljazzen, och har därför tagit gift till hjälp.

Drogdoktorn. Den dekadente och utblottade drogmakaren Gullik Nissesson från Wredesås sätter allt på ett kort i ett sista desperat försök att gå till historiografin. Som en sista utväg försöker han förgifta så många som möjligt vid ett och samma tillfälle, och väljer då att slå till vid Snabeljazzfesten.

Promotorn. Den skrupelfrie jazzpromotorn Snöök Vynil är beredd att riskera allt för att nå mer framgång. Genom att ställa till med en giftskandal i Wredesås hoppas herr Vynil att tidningarna ska uppmärksamma Snabeljazzfesten, vilket ska bana väg för de artister som ingår i hans eget stall. Allra helst vill han få in en fot på Staljalatset i Hindenburg och har gått så långt att han t.o.m. förgiftat sina egna artister.

Lösningen

Vilken roll spelar då rollpersonerna i detta lilla drama? Om rollpersonerna själva inte är musiker så är det kanske troligare att de hamnat på festivalen som besökare (de kan även ha någon koppling till någon artist), som anlidade problemlösare (festivalledningen vill inte göra en alltför stor affär av det hela och tar

därför till frilansare), eller som misstänkta (en grupp skumma typer som aldrig tidigare satt sina fötter i Wredesås?). På något sätt bör rollpersonerna ta på sig ansvaret för undersökningen, i egenskap av hjälpande vänner, anlidade problemlösare eller misstänkta i behov av att bevisa sin oskuld. Det borde gå ganska snabbt att finna det förrådiska sotsmegegget – att hitta ett motiv, eller den skyldige kan vara lite knepigare och kräver lite mer arbete. Den skyldige finns fortfarande kvar i Wredesås (kanske t.o.m. på Palatset om rollpersonerna agerar snabbt) så chanserna är goda att fallet kan lösas relativt snabbt. Efter att rollpersonerna frågat ut de huvudmisstänkta (se aktörerna ovan) så tvingas den skyldige att agera – några oborstade råskinn av muterat slag anlitas mot några flaskor billig tokjos för att ta itu med de frågvisa rollpersonerna, vilket förmodligen får motsatt effekt och istället leder in rollpersonerna på rätt spår. Nästa steg för den skyldige blir att försöka lämna Wredesås (detta gäller även drogdoktorn – giftkuppen gick inte hem och han vill allt annat än åka fast), men först måste förrådet med sotsmegeg avlägsnas på ett diskret sätt, och ännu hellre på ett sätt som drar misstänkarna mot någon annan möjlig aktör/misstänkt (givetvis skyller alla misstänkta på varandra), eller varför inte rollpersonerna själva? Efter att giftet lagts i förvar hos någon annan kontakter den skyldige ordningsmakten (som festivalledningen hittills undvikit), varpå rollpersonerna kommer att få bråttom med detektivarbetet – chansen är stor att en ny (falsk) huvudmisstänkt utses samtidigt som den skyldige börjar packa sin väska för att lämna Wredesås...

Henrietta och den magiska orgeln

Författare: Mattias "Mr Tias" Ahlqvist

Juryns kommentar: Ett formexperiment i novellettform, mer en liten historia än ett utvecklat äventyrsförslag. Men novelletten känner inga gränser och Mr Tias lyckas förmedla en helskön stämning i trolsk miljö, något som är A och O när man spelar M:UA! Stort plus då man som SL lätt kan anpassa detta lilla "encounter" till sin egen kampanj, litet minus om man som SL önskar lite mer handledning och fasta ramar.

Det var en sommarkväll vid Malsjöns stränder, en svag bris mot land skapade ett kluckande läte och en fridfull stämning lägrade sig över vattnet som färgades rött av den nedgående solens strålar. Mina stövlar skapade tydliga märken i den våta sanden där jag gick – det var då det hände. Från en klippa bortom en udde spred sig en musik som för mig var okänd, dess mjuka hornstötter vibrerade ut över det varma vattnet som små fjollfjärilar en första vårdag och snart kom ett hårt slirande ljud som jag aldrig hört tidigare – allt dock i en salig symfoni. Jag föll på mina knän i den våta sanden och lyssnade. Jag glömde tidens gång. När jag åter kom till sanns var det mörkt och musiken hade tystnat – jag grät! Nu skall jag berätta vad jag vet.

I förtvivlad längtan efter att åter få höra musiken vandrade jag fram och tillbaka längst stranden och snart hittade jag en klippa där två små eldar nyligen brunnit, men inte det minsta spår efter den magiska orgeln. Jag började söka och träffade snart på en by med muterade grisar. Dess ledare Örat Persson var en fet galt som ogillade mitt besök och trots att han troligen vet mer om orgeln än han säger så lyckades jag inte få fram mer information. Jag vet dock att unge tjänaren Knorre åker ut till en liten ö om natten, detta har skogsvandranden Hunt berättat för mig. Förutom byn finns bara en båt i närheten, det

är den glasögonbeprydde kunskaparen uttern Urkel och han lånar bara ut sin båt om han får lobsterkött i betalning. Så för att ta reda på vad Knorre gör på ön måste man jaga lobster åt Urkel i de vattenfyllda grottorna 'Umpf-groparna' 2 km från grisarnas by.

Efter egna efterforskningar tror jag att grisarna betalar lösentill ön för att blidka orgelns mästare, men jag är osäker. Hunt vet inget och Urkel vägrar att prata om det, precis som om hans systers fotografi står framme på hans matbord. Frågan är bara, om det är sant med musiken makt – vad är meningen med orgelspelandet? För att få reda på detta sökte jag upp några äventyrare när jag återvänt till Hindenburg. Jag har lovat dem en bordsfläkt driven av ett minipack, ammunition till skarprättarvapen och lite annat som jag inte berättar om för att hitta 'den magiska orgeln' och föra den till mig. De lämnade Hindenburg i går morse.

Nu när äventyrarna begett sig ca 20 km åt öster från Hindenburg, de var tvungna att ta med sig utrustning för att överleva i terrängen då det inte finns några rum eller liknande att hyra i området. Det sista jag sa åt dem var att ta det försiktigt, det sägs nämligen att tre banditerjust nu håller koll på den östra vägen. Henrietta hostar och håller upp nytt eftermiddagste till sig och reportern från 'Ödemarksnytt' och säger: "Som du förstår herr Blad kan ni inte skriva om detta i för att äventyrarna kommer hem". Reportern lovar, dricker sitt te och lämnar Henrietta vid 16-tiden. Medan han går raka vägen till den nyligen avskedade postryttaren Ferr Arrisätter sig Henrietta med sin vän Gillets för att klura ut hur ett bordshockeyspel kan repareras.

Du har nu lyssnat på vad den erfarna äventyrerskan Henrietta berättat för en reporter, det är nu upp till dig som SL att skapa ett äventyr utifrån detta och noteringarna nedan.

Tojo Johansson och den fantastiska velocipeden

Författare: raniE

Juryns kommentar: En i grunden enkel konflikt som raniE utvecklar till en både mångbottnad, våldsam och helfestlig historia. Välbeskrivna SLP är A och O och det får vi oss verkligen till livs här. Författaren uppvisar ansenlig fingertoppskänsla när det gäller att förmedla Mutantvärldens speciella förutsättningar. Alla dessa superlativ till trots var det dock något helt annat som kittlade juryns prisutdelarmuskel: det fantastiska namnet Tjurvi "Bang Bang" Skväkers, som utan vidare pardon föräras raniE det eftertraktade priset Bästa namn!

Bakgrund

Tjurvi "Bang Bang" Skväkers är en före detta zonfarare som blivit nyrik och kommit upp sig i det Pyriska samhället genom handel med fornfynd. Tjurvi är än så länge inte särskilt van vid den övre medelklassens liv men hon har förstått att man måste ha en betjänt och har sålunda anställt en sådan, 1MMaren Tojo Johansson. Tjurvi har dock insett att Tojo kanske inte var så lojal som han verkade, efter bara tre dagar så stal nämligen Tojo ett av Tjurvis värdefullaste fynd, en fullt fungerande forntida velociped. När Tjurvi upptäckte detta blev hon förstas rosenrasande och beslöt att lösa problemet med sina gamla zonfararmetoder - så mycket våld som möjligt.

Persongalleri

Tjurvi "Bang Bang" Skväkers. MD - Jack Russel terrier. F.d. zon-

farare, numera välbärgad krämare. Fysiskt liten, mycket oborstad med flera ärr över nosen och tassarna, klär sig nuförtiden i kostym. Har inte särskilt mycket vett och etikett heller. Kan vara väldigt kamratlig med sina vänner, men kan också bli väldigt, väldigt arg över saker (som att få sitt värdefullaste fornfynd stulet av sin betjänt). Tjurvi må ha dåligt humör och väldigt kort stubin, men hon är väldigt bra på att spåra, så hon ligger tätt bakom Tojo i sin jakt. Sätt värden och utrustning för att matcha RP men tänk på att Tjurvi är en ärrad veteran och således bör vara riktigt tuff. Hon kallas inte heller "Bang Bang" utan anledning utan bör utrustas med ohemula mängder vapen och ammunition. Mutationer – Bärsärk, Jaktinstinkt, Resistent mot strålning, Superbt luktsinne.

Tojo Johansson. En välklädd 1MM i tjuugoårsåldern, ganska kraftig, kortklippt rött hår och en liten vältrimmad röd mustasch. Glad och öppen emot alla, man får ett trevligt intryck av honom. Tojo är egentligen ingen tjuv, men han blev så betagen av velocipeden att han inte kunde motstå frestelsen att stjäla den då han visste att han aldrig skulle få råd att köpa den och att Tjurvi förmodligen aldrig skulle sälja. Han har dock insett att det var en ganska dålig idé, eftersom Tjurvi satt efter honom som en galen hund (vilket är ganska precis vad hon är). Hans dröm är att leva livet som cykelburen vagabond på de Pyriska vägarna, och han är beredd att ljuga, stjäla och fly för att uppnå detta mål. Men han är också beredd att betala för det om det skulle stå i hans makt. Vad han inte är beredd att göra är att döda någon för att klara sig undan med velocipeden. Tojo bör ha ett högt värde på personlighet men i övrigt inga speciella värden.

RP: s inblandning

RP kan bli indragna i historien på flera olika sätt, de kan t ex anlitas av Tjurvi för att hjälpa till att spåra upp Tojo, de kan råka stöta på Tojo på en väg just som Tjurvi närmar sig, de kan möta de två just som Tjurvi tänker göra processen kort med Tojo, de kan anlitas av Tojo för att skydda honom emot en galen mutant som vill stjäla hans velociped osv. Huvudsaken är att RP blir inblandade i konflikten mellan Tjurvi och Tojo om vem velocipeden tillhör och om Tojo ska lemlästas eller inte.

Lösningar på konflikten

Tjurvi vill ha sin velociped tillbaka och vill få Tojo levande, men hon kan fås att nöja sig med bara velocipeden eller en ersättning för dess värde. Tojo vill ha velocipeden och vill inte bli lemlästad. Den bästa lösningen på problemet bör alltså vara att RP lugnar ner Tjurvi tillräckligt mycket för att hon ska kunna lyssna på förslag och sedan köper velocipeden av Tjurvi för en större summa (förmodligen byteshandel) och hindrar henne ifrån att skjuta ihjäl Tojo. På detta sätt har RP förmodligen skaffat sig vänner för livet (Tjurvi kommer ganska snart att inse att det inte är särskilt smart för en mutant att döda en människa, även om det är en tjuv). En annan lösning är att helt enkelt låta Tojo ta hand om Tjurvi, eller att ta cykeln ifrån Tojo och ge den till Tjurvi. Ytterligare en annan lösning kan vara att döda Tjurvi, men detta bör bli svårt och de kan inte räkna med någon hjälp från Tojo som inte vill skada någon utan istället förmodligen flyr med velocipeden så fort strid bryter ut. RP kan säkert hitta på många fler lösningar än dessa, så det är upp till SL att avgöra hur äventyret slutar.

Om scenariot

Äventyret är inte tänkt att vara särskilt långt men kan fungera som en händelse under en resa t ex. SL kommer själv att behöva sätta siffror på Tjurvi och Tojo samt välja vilken miljö äventyret utspelar sig i, lämpligen någonstans där man kan ta sig fram med velociped, alltså relativt öppen mark. Däremot är inte Tojo särskilt välbeväpnad eller bra på att slåss, så han håller sig med stor sannolikhet inom Pyri's gränser (om inte SL vill annorlunda såklart).

Damsällskap

Författare: Peter

Juryns kommentar: Formuleringsglädjen sprudlar i denna udda historia från Peter, en palimpsest som till fullo utnyttjar M:UA-världens historiska bakgrund. Gott om krånglerier och varierade utmaningar för RP, liksom pillemariska SLP att samspela med. Vi hör precis som Peter vårt valda musikstycke plinka i bakgrunden när Tolv-Tolv jagar Feodora...och därför utser vi Peters bidrag till det främsta bland likar i kategori 1!

Kategorivinnare

Förnäma fröken Feodora är förföljd, och hon ber rollpersonerna om hjälp. Hon förklarar uppbragt att hon i en vecka skuggats av en mörk, mystisk främling i hatt och knegarrock när hon går ut med sina aristokratiska bekanta till Pirits finare teatrar och restauranger. Hon vill inte tillkalla konstapleriet, för att undvika skandaler och fulskvallar. Om rollpersonerna själva kontakter rättsväsendet kommer dessa bastanta piltar att övervaka Feodora någon vecka och därefter arrestera en viss Rollo Puryo, lokal blottare och mutant.

Intrig

I själva verket är både fröken Feodora och förföljaren robotar. Förföljaren, Tolv-Tolv Argus, är en gammal säkerhetsrobot vars uråldriga varningsrutiner aktiverats. Han är en gänglig och skranglig metallrobot med silvergänsande skal och robotdes-granater, specialbyggd för att förstöra infiltrationsrobotar. Detta är just vad Feodora är: en ovanligt lyckad terrorbot modell Förledare, som lyckats infiltrera Pirits gangsterkretsar, och hoppas kunna skapa politisk storskälva och allmänt kaos från toppen. Tolv-Tolv har hittills levt ett fridfullt liv som hattmakare i en kolugn del av Gamla Poirot, men aktiverades när han rådde stöta ihop med Feodora. De stammar frånkonkurrerande enkla, och gamla rivalitetsrutiner fick honom att genast bege sig på krigsstigen. Han väntar bara på rätt tillfälle att slå ut fienderoboten med sina granater. Hans krigarinstinkt har tyvärr sloknat med seklen, och han har misslyckats klumpigt i sina försök att lurpassa på Feodora, som nu hoppas kunna förstöra honom med rollpersonernas hjälp. Själv vågar hon inte komma nära, för hon anar att Tolv-Tolv är beväpnad med något vådligt anti-robotvapen.

Tolv-Tolv kommer att göra ett antal halvhjärtade försök på Feodoras liv, lurande runt gathörn, anfallande på avstånd. Han drivs lätt på flykt av RP, men är en snabb robot som lätt kommer undan med hjälp av sina tårgasbomber. Han riskerar dock tappa någon av sina fina hattar, vilka kan spåras till hans butik.

Ett problem för våra bevågna vänner äventyrarna är att Feodora har två uppsättningar bevakare. Dels Tolv-Tolv, och dels två agenter från PSIPO, som misstänker att Feodora är en infiltrerande

PSI-mutant. Dessa två råskinn är tuffa nötar att knäcka på alla sätt, men vet var det lokala högkvarteret ligger. Om man väljer att tala med dem, och övertalas om att Feodora är mer än hon verkar kan de tänka sig ett samarbete, beroende på omständigheter.

Att spåra Tolv-Tolv till hans bostad är en utmaning, men långt ifrån omöjligt. Hans grannar har bara gott att säga om den fridfulle roboten, men har märkt att han har blivit lustig den senaste tiden. Försöker man angripa honom kommer han att försvara sig ursinnigt med sin chockbatong. Han kan inte allvarligt skada eller döda människor. Han försöker dock tala med sina angripare, och får han reda på varför man angriper honom hävdar han bestämt att Feodora är en farlig fienderobot. Han gör gärna upp planer på att oskadliggöra henne tillsammans med rollpersonerna om dessa tror honom.

Får Feodora nys om att rollpersonerna är henne på spåren försöker hon omedelbart göra sig av med dem: först med hjälp av hyrda busar, sedan med hjälp av lagens långa arm: hon anklagar rollpersonerna för rånförsök, och de måste sedan bevisa att hon är en terrorbot för att rentvå sitt namn.

Platser

Feodora bor i en rymlig lägenhet i välrenommerade hospitalet Villa Reko. Om man rumsterar runt i hennes frånvaro kan man i ett lönnfack i kakelugnen finna ett litet antal reservdelar. En svag oljelukt märks i hela rummet. Tack vare sina mästerliga robotsinnen kommer Feodora omedelbart märka om någon rotat.

Tolv-tolv bor i sin lilla butik, i ett ganska lugnt kvarter. Hans grannar tycker bra om honom, och skulle försvara honom vid eventuellt debakel. Hattbutiken är helt ordinär, förutom robotens privata rum, som nyligen rensats från alla sina mysiga bohag, och nu bara håller ett bord, fullt av kartor med ringar och cirklar, reservdelar och vapendelar. En karta sitter på bortre väggen med Feodoras olika gångrutur markerade med röda vimplar. Här briefar roboten gärna villiga rollpersoner: det ingår i hans programmering.

Kalluffseria Papaljotti

Om rollpersonerna inte lyckas konfrontera Tolv-Tolv snabbt nog kommer han att slå till medan Feodora får sin frisyr lagd här. Också på plats sitter sju gentlemän och officerare och får sina mustascher waxade. Vid gemängets utbrott rusar de upp för att rädda den väna damen med sina befälssablar, och anfrätter i sin iver alla som ser misstänkta ut, särskilt skumma äventyrartyper. Tolv-Tolv flyr i förtvivlan, rädd att skada människor. De raska officerarna ställer sig till rollpersonernas förfogande så fort de förstår att de arbetar med att skydda Feodora, och insisterar på att genast söka upp och avaktivera Tolv-Tolv.

Psiponästet

Hamnar rollpersonerna på detta sidospår är de på hal is: de kan i onödan göra sig mäktiga fiender. I nästet finns kartor och loggböcker över förhör med psimutanter. Här finns också listor på avslöjade psimutanter, misstänkta psimutanter, svarta listor och liknande godbitar. Akten om Feodora talar mest om hennes snabba avancemang bland stans högdjur. Här finns för det mesta tre vakter med påkar och pistoler.

Balen

Fyra dagar efter äventyrsstart bjuder den välbeställda Torgny Stiletto på maskeradbjudning. Feodora bara måste gå, och alla andra är givetvis där. Oavsett vilken sida rollpersonerna just

då står på så är det varken plats eller tillfälle för öppna, hätska stridigheter. Alla aktörer har sina egna planer på hur deras mål skall avslöjas eller expedieras lite diskret i smårummen. Att skaffa inbjudan eller ta sig in är inte helt lätt.

KATEGORI 2

Bilden har jag själv målat och föga anade jag att den skulle locka till så galna idéer. Det blev precis så som jag hoppats på. En stilla undran dock – var det ingen som såg den radiostyrda helikoptern?

Fasan i Röda Krok

Författare: Peter

Juryns kommentar: Klassisk mordgåta av mutantsnitt som blandar en mus-tig Brasses sockerkaka för att anpassa noveletten till Ubus kryptiska bild. Det är föredömligt enkelt och rakt och psirankan är en memorabel monstrositet som (medvetet, antar vi) för tankarna till filmklassiker som The Quatermass Experiment och Little Shop of Horrors. Uppslag till vidare äventyr finns också för en driftig sL vilket höjer underhållningsvärdet.

Vem mördade kunskaparen Enko? Mysteriet är svårlöst: han fanns i sin ruffiga lägenhet i det skumma kvarteret Röda Krok i Hundängen, med genomborrad hjärta, och en grimas av oförställd fasa över sitt livlösa anlete. Enko var visserligen en usel fornfyndskvacksalvare och degenerat av sämre sort, men varför han bodde i en sån vådlig och vrång stadsdel som Röda Krok är svårt att säga.

Undersökningar

Genomletar man brottsplatsen märker man att någon länsat Enkos arbetspapper. Efterforskningar ger vid handen att han delade bostaden med sin kollega, den mystiske Doktor Mango, som är försvunnen sedan någon månad. Vidare kan man genom samtal med lokalfolk och kollegor komma fram till att de hade något mystiskt projekt för sig i ett ruckel på en ödetomt nedför gatan. Invånarna i kvarteret: oavkortat lytestunga och grovt korsade djur och människomutanter är fientliga och misstänksamma. Så småningom kommer rollpersonerna att utsättas för attacker och bakhåll av rånkarakitär. Beger man sig till rucklet finns där en lucka ned i Hindenburgs kloaker. I mörkret och fukten därnere känner man sig ständigt iakttagen. Skulle någon rollperson hamna för sig själv kommer han att gå ett vrångt öde till mötes: mer om det nedan.

Talar man med Enkos exploratorvänner kan dessa bistå med foton av honom, och om det nämns av Mango. De kan även hänvisa till hans sörjande gamla mor, som talar om sonens sjukliga besatthet av Underlandet, den fornenklav som han är övertygad om måste ligga under Hindenburg. En löjlig idé som bildat folk fnyser åt. Om ämnet kommer upp kan både vänner och mor berätta att Enko äger en vacker värja: själva mordvapnet.

Något mystiskt försigår i Röda Krok. Folk håller sig inomhus, och bligar surt mot utbölingar. Om kvällarna hörs dova mässanden och ramsor från bakom stängda fönsterluckor. Spionerar man ser man hur hela familjer ligger på knä framför framställda krukväxter, som tycks vara föremålet för deras tillbedjan. Om man tjuvlyssnar till familjefädernas och försam-

lingsledarnas dova och udda predikan hör man dem tala om Världsrankan, och om Mango, hans utvalde, som lovar att människornas orättfärdiga terroregim snart skall falla.

På en lokal pub kan rådvilla rollpersoner ramla in i en flyktning från Mos Mosel, en vettskrämd hare som är nära sammanbrott, och rödögt förklarar att "det händer igen". Han leds undan av ägaren till puben. Lejonordens lokala cell är även den oroad, och skuggar rollpersonerna för att se vad de kommer fram till. De kan komma in som en räddare i nöden om allt går fel. Växtdyrkan är kätterskt för dessa mutantfanatiker. Talar man med dem kan de ge en smula information om Växtkulten, som tycks vara en svårartad form av skrock: revolutionär förvisso, men den tycks inte säga mycket om vilken regim som skall ersätta kejsarmakten när denna väl faller. Den mystiske Mango, sektens ledare har ingen utanför sekten sett röken av.

Om rollpersonerna lyckas detaljstudera en inbo ser man röda märken och småsår över nacken. Säkert 3/4 av befolkningen har sådana märken.

Upplösning

Någon kväll i veckan beger sig stora delar av befolkningen till samling vid ödetomten. En glosögd typ som av de som skaffat porträtt kan igenkännas som Dr Mango, kommer ut ur rucklet, och leder det långa ledet människor ned i kloakernas djup. Följer man folkmassan leds man till ett schakt fyllt av fognrör, gnisslande metallfynd och rostande kuggghjul. I dess bubblande djup skiftar ett frånstötande något av tentakler och slingrande lemmar. En och en går de nu blankögda mutanterna ned i det stinkande djupet, och för varje nytt offer lösgör sig en klorofyllgrön lem och lägger sin spets över nacken. Psioniker kan känna hur deras psi-sinne varnar.

Goda spårare kan även hitta detta rum, psirankans kammare, när det är tomt. Då ligger psirankan, det onämnbare något på rummets golv, och lurar. Ibland jagar den även längs kloaktunnlarna, tyst och snabb. Den kastar sig över ensamma offer, men ger sig inte på grupper. Med en tentakel kan den tränga in i ryggmärgen, och låta ett litet skott eller frö lägga sig vid hjärnbasen som sändare och mottagare för dess starka, dominerande psi-impulser. Likt ett dråparträd är dess mål att sprida sitt inflytande, idag Röda Krok, imorgon hela Hindenburg. Bara att förgöra den alltså. Givetvis kan de dominerade mutanterna utgöra ett problem. De är dock obehäpnade.

I efterhand kan man undersöka fornutensilierna i rummet. Det visar sig att de dels är av ringa värde: mest rör och plattor, och dels att de inte tillhör något större komplex, utan endast är en begränsad installation. Vad som har hänt är helt enkelt att Mango och Enko under sina nattliga turer hade oturen att stöta ihop med psirankan. Enko flydde, och gömde sig. Mango stannade kvar för att heroiskt täcka hans reträtt, men det visade sig att hans hemmabygda elektricitetsvapen inte räckte långt, och han blev assimilerad av den slemma plantan. Därefter lyckades

det rankan att skapa en växtkult runt den återuppsände Mango, som så småningom ledde ned många nya, villiga offer till roväxten. Den enda som visste vem som egentligen låg bakom Mangos rörelse var Enko, som därför måste mördas.

Enkos faktiske mördare är en grovskuren getabock, som inte skäms över att stropa runt med just Enkos värja. Han är givetvis övertagen av rankan, och för övrigt en ovanligt trögtänkt typ. Genomletar man hans lägenhet finns där krediter, en rova och några silverringar från Enkos lägenhet, samt de askrester i spisen efter Enkos papper.

Strändernas Svarta Svall

Författare: Richard "Röde Jack" Nilsson

Jurys kommentar: Efter viss inledande förvirring pga Cthulhureferenserna – juryn trodde först att detta var Jurij 1138:s bidrag – kunde vi dock konstatera att detta var en välskriven novelle i skräckgenren signerad Röde Jack och ingen annan. Ett av M:UAs mesta stapelmonster utnyttjas här till sin fulla och sanna potential vilket var något som särskilt imponerade på juryn. Rak och enkel intrig med god potential för mysrys, kalla kårar och desperat action.

Uddeväld, samfundets sista utpost, är en liten kushåla på ett par hundra invånare vars bebyggelse domineras av fallfärdiga träbodar som sakta ruttar i den fuktiga havsluften och enstaka tegelbyggnader tillhörande ett fåtal hindenburgska handelshus och den kejsrerliga administrationen. Militärguverören Emilrick Eidelbjär (som uppenbarligen skaffat sig mäktiga fiender eftersom han hamnat på denna post) menar att detta är världens ände, bortom Uddeväld finns bara rasande hav och rostbrunt dis.

RP har fått i uppdrag av den hindenburgske vrakfyndshandlaren Pickolas Wölf att spåra upp handelsagenten Harry Hyax som inte hörts av under en längre tid. Sista brevet han skickade från Uddeväld innehöll rapporter om sabotage mot verksamheten och antydningar om att det i havet vid den senaste dykplatsen finns "någonting" som omväxlande kallas "fortida helsickesslem" och "mökarns rovfisk", och gör de lokala vrakdykarna så skrämde att de vägrar dyka. RP får ett gulnande fotografi föreställande Hyax och utrustning SL finner lämplig.

Färden till Uddeväld är händelslös förutom medpassagerares nedlåtande huvudskakningar om de får veta att RP ämnar besöka den förfallna utposten Uddeväld. Väl framme gör RP bäst i att besöka Hyax' kontor i en låg tegelbyggnad nere i den stinkande hamnen där de finner inredningen sönderslagen och täckt av torkade svarta fläckar. En stank av ruttan tång dröjer kvar i rummet. Ett lyckat slag i lakttagelseförmåga gör att RP finner anteckningar över anställda vrakdykare och bärgningsplatser. I övrigt står inga spår efter Hyax att finna.

Utfrågningar av de lytestyngda och inavlade uddeväldsborna möts av oförstående stirrande av buktande glosögon och sludrande mellan hängande läppar att de ingenting sett eller hört. Om RP lyckas med ett slag i Undre Världen stöter de i en hamngränd på Alon Zaddok, en försupen mutant, som ömsom viskande ömsom skrikande berättar att han om natten sett svartslemmiga ting stiga upp från havet och hasa genom gränderna. Morgonen därpå har alltid någon varit spårlöst försvunnen. Mer går inte att få ur den gälförsedda mutanten innan han försvinner tillbaka in i tinnerångorna. Ett lyckat slag i Bildning ger tillgång till stadsarkivets uppgifter om minst tiotalet försvinnanden senaste åren och en differens på +25 visar att lik-

nande fall har rapporterats med ojämna mellanrum ända sedan år 1 pt. då Uddeväld först uppgick i samfundet. Samtliga fall har dock avskrivits som "drunkning", "flykt pga kredita skulder" eller "ett mutantskt sinnelag att vandra". Den kejsrerliga administrationen och polischefen bryr sig föga och vägrar slösa tid på att hjälpa RP i letandet.

De anställda vrakdykarna är en samling eländiga simhuds- och gälförsedda mutanter som bor i träruckel på den svartoljiga stranden. De kan berätta om den senaste bärgningsplatsen som är belägen ett par mil sydväst nära Uddezonen och talar skräckslaget om mörka skuggor som jagar i vattnet mellan undervattensruinerna. Om RP betalar dem rikligt kan de lotsa dem till platsen, men de vägrar dyka. Annars kan RP med hjälp av Hyax' anteckningar och en differens på +25 i Båt finna platsen själva.

Den mörka hemlighet som ruvar i havet är ett uråldrigt dräparträd som växer i en fungerande sektor i ruinen av en självförsörjande fornskrapa innanför en sprucken kupol på havsbottnen. Den fuktiga och mörka luftfickan är en ypperlig växtplats, men för att ta sig upp på land tvingas dess lilor röra sig genom vattnet. Visserligen behöver lilorna inte andas men det salta havsvattnet gör att de sakta ruttar och antar en svartslemmig konsistens som sprider en kväljande stank av ruttan tång. Dräparträdet har sedan urminnes tider sänt lilorna upp på land för att finna nya offer, men den senaste tidens dykningar har gjort det upprört och ovanligt verksamt.

SL bör lägga in minst ett möte med lilorna innan RP når undervattensruinen. I Uddeväld kan RP antingen bevittna svartslemmiga skepnader i månlyuset stiga upp på stranden eller höra hasande steg utanför dörren till pensionatsrummet om natten följt av en stank av ruttan tång samtidigt som någon försöker öppna dörren. Vid en eventuell strid kämpar lilorna med sina kvävande och slippriga händer. Om RP lyckas med ett slag i lakttagelseförmåga kommer de hos en av lilorna känna igen Harry Hyax' svartnande och förvridna drag i det ruttna ansiktet. En annan möjlighet att skrämra RP är att under båtfärden till dykplatsen låta guiden dras ned i havet av svartslemmiga armar och spårlöst försvinna. SL bör tänka på att behålla spänningen och osäkerheten genom att aldrig rakt ut säga att det är lilor som RP stött på.

Om RP inte besitter lämpliga mutationer kan de för en mindre summa köpa eller hyra forntida dykutrustning i Uddeväld. Att dyka utan utrustning eller mutationer är dessvärre omöjligt pga det ofantliga djupet. RP bör även tänka på att Skarprättare och vanliga fornpickor inte fungerar under vattnet.

RP kan endast ta sig in genom fornskrapans entré bland ruinerna på havsbottens djupt under ytan. Sedan RP besegrat de halvt upplösta lilvakterna måste de leta sig upp genom ett antal vattenfyllda väningsplaner fulla av anonyma korridorer och ändlösa kontorslandskap övervuxna av slemmiga alger och sporadiskt upplysta av flimrande lysrör. SL kan här lägga in ett par mindre fynd med urusel PÅL och skärmytslingar med svartruttna lilor. Efter en evighet öppnar ruinen upp sig i ett lodrätt schakt och när RP når ytan i de luftfyllda väningsplanerna finner de en ofantlig galleria fylld av sönderslagna butiker och det förvridna dräparträdet tronande i resterna av en marmorfontän tillsammans med lämpligt antal lilor.

Om RP överlever striden finner de att ett stort antal fornfynd bevarats i luftfickans fornkard. Om RP lyckas bärga skatten

(och bortse från att dykplatsen mutats in av deras uppdragsgivare) kan de göra sig en smärre förmögenhet. Annars kan de återvända till Hindenburg och inkassera belöningen

Station 13 Svarar Ej

Författare: Hakuryu

Juryns kommentar: Avfallsdyrkande mutantklaner får alltid tummen upp av novellettjuryn! Bunkerröj with a twist där RP inte kommer en världsomstörtande konspiration på spåren men väl kan hjälpa en förvirrad robot och kanske få lite skrot med sig hem som belöning. Plus också för möjligheten till spektakulära actionscener som visar att god bunkerstämning inte kräver extrem högteknologi och blanka korridorer. Low-key-stämningen och bildtrogenheten gör detta till en härfin vinnare i den tunga konkurrensen i kategori 2.

Kategorivinnare

RP blir kontaktade av en mycket underlig automat, (ser ut som en cylinder med fyra kraftiga armar mer utbytbara verktyg, med larvfötter, ögon och ett litet metallnät på cylindern (högtalare)) som ber dem om hjälp. Hans problem är "Station 13 Svarar Ej." Han vill ha hjälp att ta sig till en forntida anläggning, han kan inte förklara vad den gör pga bristfälliga Skrofmålskunskaper. Han antyder att fornyfyndigheter finns på platsen han vill ha hjälp med att undersöka.

Anläggningen ligger ute i vildmarken, ca en vecka från där RP befinner sig. I själva verket är det hela en avfallsanläggning från enklavstiden, mer eller mindre på ytan. Roboten, RAGN53115-54, allmänt kallad Ragne, är ursprungligen en återvinningsrobot från Återvinningsstation 22. Efter en service beordrades Ragne att omstationeras till Station 13, men blev utslagen på vägen. Nyligen blev Ragne hjälpligt reparerad, och försöker nu slutföra sin order. Kommunikationscentralen, liksom allt annat på Station 13 är dock ur funktion, och Ragne har svårt att ta sig till positionen genom den hårda vildmarken utan hjälp. Positionens GPS-position finns i robotens minne, men dåliga GPS-sändningar gör att det är svårt att hitta stationen. SL uppmantras att hitta på händelser på irrfärden mot Station 13. När gruppen kommer nära uppfattar Ragne en signal som leder mot Stationen.

Återvinningsstation 13 är i stort förfallen och förstörd. Den bebos av Sormantlade Avfallsmunkar, Kaskbaggar och diverse ohyra. Större delen av verksamheten var ytbaserad, men känsligt avfall och vissa administrativa lokaler var insprängda i berget. Det är från bemanningsstationen i berget som positioneringssignalen utgår, för att hjälpa maskinparken. Denna maskin drivs av ett litet fusionskraftverk som fortfarande fungerar hjälpligt. Stationen består för övrigt av djupa schakt där olika organismer och maskiner ursprungligen förstörde olika farliga ämnen, samt omformade högkvalitativt skrot till användbart material. Dessa maskiner har dock för länge sedan stannat, då verkstaden förstördes i enklavskrigen. I schaktsystemet lever nu diverse monster, och en liten förvildad mutantklan, som dyrkar avfallet och avfallsmunkarna. När inkräktare dyker upp kommer de göra sitt bästa för att förgöra dessa och låta dem sälla sig till avfallet. De har lärt sig att sköta enklare maskinerier, och i några av schakten fungerar fortfarande de indragningsbara gångbroarna, och dessa kan styras manuellt från kontrollrummet. Syra- och eldbaden som förut kunde fylla schakten är dock ur funktion. Mutanterna har för avsikt att skapa ett bakhåll genom

att dra undan gångbron i ett schakt som hemsöks av ett monster som påminner om ett Schwartvattn med osedvanligt långa tentakler. I mitten av schaktet finns en "cylinder" man kan stå ovanpå, vilket ursprungligen är en stor "omrörare", med stora roterande knivblad längst ner. Numera fungerar inte motorn, så cylindern står still, och monstret kan utan problem hasa sig uppför cylindern och slita ner RP med sina tentakler. På denna cylinder hoppas man att RP skall bli strandsatta. Om det går för bra för RP i striden mot sopmonstret ingriper mutanterna. De tar sig in genom en servicelucka nertill och klättrar uppför cylindern, insmorda i en Munkostliknande smet som monstret ogillar starkt. Efter en hård strid flyr mutanterna, och låter där efter gruppen vara, eftersom de visat sig värdiga att vistas i det heliga avfallets närhet.

Vid genomsökning upptäcker gruppen att det finns ett tiotalrobot- och maskinlik i anläggningen. Hur mycket skrot och fynd RP kan finna i den till stor del förstörda anläggningen beror på hur generös SL känner sig, men främst finns robot-, elektriska och mekaniska reservdelar att hämta. Delen där två människor brukade befinna sig är hårt ansatt efter angrepp, och innehåller endast skrot och bråte, samt två illa åtgångna skelett. En snäll SL kan låta 2 reservskyddsdräkter finnas kvar (Pål 1T100). Ytan är dock hemsökt av monster, varför skrot och fynd där är dyrköpta. Ragne blir bedrövad men upprymd av stationens skick, då han tolkar sin ursprungliga order som att han behövs för att reparera stationen, vilket ger honom en tydlig arbetsuppgift för den närmaste framtiden. Han ber slutligen RP att hjälpa honom med utrensningen, men har inget mer att erbjuda som ersättning, så förmodligen slutar scenariot med att RP återvänder till civilisationen med lite skrot och fynd, och att RAGN53115-54 börjar sitt hopplösa jobb att rensa ut och reparera återvinningsstationen.

KATEGORI 3

Titeln som juryn kittlade hugade forumister med var Strontiumkvintettens Sjukliga Slummer. I början av tävlingen såg det mörkt ut för denna kategori men i slutet ramlade fem härliga bidrag in.

Strontiumkvintettens Sjukliga Slummer

Författare: Brisse

Jurys kommentar: Jackass kommer till Pyri i form av en Strontiumkvartett av fakiråsnor! Svårt att inte kapitulera totalt med en sådan utgångspunkt! Ett schysst äventyr med både lurendrejeri och bunkerröj, även om man kanske hade önskat sig lite mer information om 'Vad hände se'n?' – det känns som om äventyret precis har börjat när novelletten tar slut...Klart bra m a o för en SL som vill sparka igång en ny kampanj!

Strontiumkvintetten är ett kringresande jykkelsällskap bestående av fem muterade åsnor och deras manager, en IMM. Sitt namn har de fått efter gruppens frontfigur Strontium Ohlman, vanligtvis kallad Strontium-O. Övriga medlemmar är: Jänni Knock, Bam-Bam Margarin, Raabart Själv, Wi Mann och managern Trofast Gabardin. Strontiumkvintettens specialitet är att utsätta sig själva för livsfara, smärta och andra allmänna otrevligheter av olika slag. De jonglerar med knivar, skjuter sig själva med chockpistoler, dricker kutbocksmjölk tills de kräks och gnider in sig med krut för att sedan åla runt bland sikbaggar. Allt inför en publik som tjuver av skräckblandad förtjusning. Tyvärr ger föreställningarna inte överdrivet bra betalt och Trofast vill helst tjäna mer än bara till det allmänna uppehållet. Han har därför utarbetat en plan, ett slags PR-kupp. Som en del i föreställningen skall kvintetten stängas in i en lufttät plasticsbubbla som köpts av en zonfarare. Bubblan är genomskinlig och kvintetten skall sedan utlösa vad som kommer att sägas vara en okänd gasgranat. Egentligen är det bara en rökgranat men med hjälp av mutationen hibernera, som faktiskt alla fem medlemmarna besitter så skall de simulera att de faller i djup dvala. Trofast skall ljudligt undra vad som händer och oja sig över sina vänners tillstånd. När röken i bubblan skingrats något går han, med näsduk för munnen och näsan in och undersöker de fem åsnorna. Han konstaterar sedan för åskådarna att de lever men att gasen försatt dem i något slags djup sömn. Ett motgift måste hittas!

Föreställningen hålls i en liten by någonstans i Pyrisamfundet. Vart exakt är upp till SL, men det skall gärna vara en liten, ganska obetydlig håla. Till att hitta motgiften anställs naturligtvis RP. Egentligen behövs ju inte något motgift utan RP:s letande efter det är tänkt att leda till att ryktet om den våghalsiga Strontiumkvintetten skall spridas. Under RP:s letande kommer Kvintetten visas upp i sitt slumrande tillstånd, mot en viss betalning så klart. Pengarna till RP:s belöning, och plasticsbubblans kostnad står borgmästaren i byn där föreställningen hålls. Han hoppas att allt eftersom ryktet sprids så skall folk och få komma till byn för att se den sovande Strontiumkvintetten. Trofast och Borgmästaren har kommit överens om att dela på alla inkomster från uppvisandet av de sovande åsnorna, och borgmästaren hoppas att det skall ge staden ett uppsving i största allmänhet. RP:s uppdrag går ut på att resa till någon av de större städerna för att hitta ett botemedel. De uppmunt-ras att göra mycket väsen av sig och i allmänhet väcka så stor

uppmärksamhet som möjligt kring sig och sitt problem, naturligtvis för att skapa intresse för Strontiumkvintetten, men de avslöjas så klart inte för RP. De uppmanas också att nämna Strontiumkvintettens namn för alla de frågor om botemedel, enligt Trofast för att Kvintettens rykte skall göra att de lättare kommer få hjälp. Detta är också en lögn, eftersom Kvintetten inte är känd, det är hela meningen med RP:s uppdrag, att den skall bli det. Uppdraget kan till en början verka hopplöst, men egentligen spelar det ingen roll vilket "botemedel" RP tar med sig tillbaka, eftersom de fem åsnorna inte är sjuka egentligen. SL kan här lägga in sina egna idéer om han vill, men följande är ett förslag på vad som kan hända. RP tar sig till en större stad och börjar fråga sig runt. Folk verkar inte hört talas om Strontiumkvintetten vilket kan förvåna dem med tanke på vad Trofast sagt. Så småningom kommer de i kontakt med en kunskapare eller läkare som gärna hjälper dem. Detta kan t.ex. vara Larry André om RP begav sig till Pirit, men vem som helst går egentligen att använda. Kunskaparen föreslår att en forntida läkedrog av något slag borde kunna räcka. Om RP har någon läkedrog, se då till att kunskaparen förslår en typ som RP inte har, i värsta fall en Regen 2. Skulle de nu ha även en sådan så kan kunskaparen anse att det behövs ett speciellt motgift. Tyvärr har han ingen att erbjuda. Han har dock hört att en känd zonfarare vid namn Ferdinand Oxel snart skall göra en expedition till en nyhittat bunker som enligt Ferdinand skall vara specifikt medicinsk i sin utrustning.

RP kan nu kontakta Ferdinand och erbjuda sina tjänster som zonfarare. Ferdinand går med på det, helst av allt om det enda RP kräver är botemedlet. Färden går till tidigare utforskade utkanter av en känd zon, någorlunda nära staden dit RP begav sig. Ferdinand hittade själv bunkern men då den beboddes av ett zonmonster (vad det är beror på vart äventyret utspelar sig, en lomur, en kolkmal eller liknande kan passa) beslutade han sig för att hämta förstärkningar i staden. Bunkern i sig är inte så stor och i samarbete med den zonvane Ferdinand har RP inga större problem att besegra monstret. Tyvärr innehåller inte bunkern några enorma rikedomar, men RP kan hitta botemedlet i åtminstone fem doser, och Ferdinand hittar tillräckligt mycket för att även han skall bli nöjd. Om RP någon gång under sin resa med Ferdinand berättar om gasgranaten och den genomskinliga plasticsbubblan så kan Ferdinand berätta att det faktiskt var han som sålde bubblan och granaten till Trofast. Granaten var dock ofarlig, vad han vet. RP beger sig tillbaka till byn där uppståndelsen nu blivit stor över den slumrande Strontiumkvintetten. Trofast tar tacksamt emot botemedlet. Om det rör sig om något väldigt värdefullt, t.ex. Regen så betalar han RP extra, för han kommer ändå inte använda drogen i fråga och kan senare sälja den vidare. Han går sedan in i bubblan där Kvintetten ligger, som sedan RP lämnade byn varit inbyggd i ett tält, och ger dem drogen. Uppmärksamma RP (lyckat slag i lakttagelseförmåga med differens på minst 15) kan dock se att Trofast inte ger dem drogen egentligen utan bara låtsas. De fem åsnorna "vaknar" sedan mirakulöst till den samlade skars jubel. RP kan nu välja om de vill avslöja bluffen eller om de kanske vill utpressa Trofast och de andra. De kan betalas för sin tystnad och dessutom kommer de ses som hjältar av

alla närvarande, inklusive en reporter från Polisgazetten (eller annan passande blaska). Valet är som sagt RP:s.

Strontiumkvintettens Sjukliga Slummer

Författare: Hakuryu

Juryns kommentar: Släktfejder och bindgalna automater är det stoff av vilket fångslande novelletter väves. En kombination av högteknologi och artisteri ligger bakom strontiumkvintett och slummer i detta bidrag av deckarkaraktär. En kuriös brist är dock att en mer ingående bakgrund för personen som indirekt för RP in i historien saknas, liksom att motivationen för att ge sig in i äventyret känns en smula svag. Detta kompenseras dock av novellettens illistiga och välbeskrivna skurk.

I hela trakten var Strontiumkvintettens framförande den stora nyheten. Enligt affischerna skulle de göra sitt stora framträdande i staden efter fornyfundsauktionen, som en kulturell avrundning på den annars så kommersiella tillställningen. Folk kom från hela bygden för att se de sällsamma musikautomaterna, Förmodligen skulle publiken blivit mindre om de visste hur det skulle sluta...

Scenariot utspelar sig i samband med en årlig fornyfundsauktion i någon mindre stad i Pyri. RP kan tänkas ha kommit för att delta i denna auktion, men även för att se just på Strontiumkvintetten, en musikergrupp bestående av fyra automater och en mänsklig sångare, även omnämnda som "traktens hjälteband". Strax före spelningen drabbas samtliga automater av automatkräfta, och lagom till uppträdandet börjar de gå bärsärk. Stadens milis, förmodligen med hjälp av RP, lyckas stoppa automaterna, men det första av deras offer var sångaren, Milos Frontal, och då de drabbats av kräfta är de alla garanterat döda. Robotarna består av en mekaniker, en läkarrobot och en protokollrobot, samt förgrundsautomaten J.S-84CH, som är en underhållningsrobot.

Mannen som hyrt in Strontiumkvintetten ber RP om hjälp att utreda vad som låg bakom de vanligen så rådiga automaternas utbrott. Undersökningen som följer kan bli avslöja att automaterna så sent som kvällen före spelningen var helt okontaktable, och endast satt som "sovande burkar" i vagnen. Milos Frontal beklagade sig högljutt om detta på den lokala krogen där han drack endast ulkmjolk för röstens skull. Enligt honom hade de varit "sovande" i en vecka, ända sedan de undersökte "den där fördömda tänkardosan". Tänkardosan hade lämnats som "en gåva från en hemlig beundrare" på en krog i grannstaden kvällen innan deras förra framträdande. Automaterna hade blivit mycket upprymda och tagit med sig dosan till vagnen. En undersökning av vagnen ger dock vetskap om att dosan inte finns kvar, och med lite tur kan RP se att någon skicklig person dyrkat låset. En kunskapare från trakten hade undersökt robotarna igår kväll, tror krögaren. Kunskaparen bor strax utanför staden, på en liten gård som mest är att likna med ett skrotupplag. Han kan vara lite svår att bli insläppt hos, då han känner sig skyldig till att väckt de sjuka automaterna, vilket RP blir varse om de tar sig till gården. Dessutom är han ovillig att visa pärlan i sin samling, ett ID-kort nivå IV vilket han använde för att väcka automaterna ur viloläget. Om RP är tekniskt okunniga kan han nämna automatkräfta som troligt skäl för bärsärkagången.

I grannstaden kan RP fråga sig fram till den krog där automaterna fick tänkardosan. Den levererades av antingen en kraftig men krökt man i mörk kåpa som dolde anletet, eller en kedje-

rökande och välklädd korpulent päslös katt med fyra armar. Krögaren minns inte så noga pga sina tokjosvanor.

Om Kvintettens bakgrund kan det vara lite svårt att få fram information från ordsbefolkningen, då anspelningen till dem som hjältar är kopplad till en mörk historia ett par år tillbaks i tiden. SL bör antyda att något hålls dolt för alla utomstående. Alla tystnar när RP kommer in i rummet osv. Dock kan RP få små ledtrådar om bakgrunden som följer:

För fyra år sedan lyckades en Terrorrobot modell Förledare nästan skapa en krigssituation mellan några näraliggande byar och staden. Han spridde rykten i byarna, och planterade bevis och ordnade händelser som skulle kunna urarta till en släktfejd mellan traktens fyra dominerande släkter, vilket motsvarar ungefär 85% av bygdens befolkning. Kvintetten lyckades avslöja Förledaren, och driva den från staden illa bränd. Den skulle aldrig mer kunna passera som människa. Genom att dra till sig all uppmärksamhet i trakten med sin sprittande musik kunde de också få ut budskapet till invånarna, och se till att freden återkom. Då släkterna redan hunnit med ett otal skamliga hämnder och mothämnder vill de helst glömma episoden.

Med denna insikt kanske RP anar att automatkräftan är förledarens hämnd. Den planerar dessutom att fortsätta infektera traktens fåtal maskiner i ett försök att så split mellan levande och automater, vilket den ser som en bra metod till kaos. Låt gärna RP få riktningangivelser på Förledaren genom nyheter om att ytterligare en maskin gått bärsärk (exempelvis hos kunskaparen ovan). Förledaren gömmer sig dock utanför bebyggelsen under dygnets ljusa timmar, så det bör ta några dagar innan RP (förmodligen med invånarnas hjälp) lyckas lokalisera var den gömmer sig. Huruvida RP kan överlåta detta till milisen, eller måste ta sig an förledaren själva är upp till situationen och SL. Gömstället är en gammal förfallen ruinfabrik i trakten. Roboten tänder eld på gammal plastics och bräte om han upptäcker angripare, för att försämrå sikten och möjliggöra eventuell flykt. Överkroppen saknar syntethud helt, men detta gör den snarare bara mer skrämmande (PER: 6). Den fungerar fortfarande utan andra defekter.

Strontiumkvintettens Sjukliga Slummer

Författare: Muterad Mungo

Juryns kommentar: En dödsfarlig slummer från förr i denna novellett. Passar bäst för RP och SL som gillar hetsiga äventyr där insatsen är stor, risken avsevärd och belöningen helt enkelt att komma undan med livet i behåll... De som ogillar att ha hjärtat i halsgropen rekommenderas att ta Onkel Banjos ballong förbi denna novellett! Mungons skickliga beskrivningar förmedlar en dolsk undergångsstämning från forntiden.

Bakgrund

För 15 år sedan ledde robotjägaren Desmond Strontius en expedition till ett av Milaskogens automatfort. Stora lager av gulklimpssoppa och plasticsfärg uppdagades och succén tycktes självklar. Sedan gick allt åt helsicke. Horder av olika mekaniska missfoster strömmade fram. Sällskapets medlemmar släpades iväg medan Desmond med nöd och näppe lyckades undfly i bunkermörkret. I en kryptliknande ruinal återfann han de övriga, inspärrade i fornglastuber kopplade till säregna vidualdermaskiner. Desmond bröt upp en av tuberna och täckt av gulaktig snuskgegga flöt kollegan Öckelman Kapris fram, ännu levande. Men när sjoken av slem rann undan från huden blom-

made köttiga svampsvulster ut och vävnaderna tonades av dödens röda färg och sveddes sönder inifrån. Vad än för styggelse som ansatt Öckelman var Desmonds tålighet mot röta och pestsmittor tillräckligt men vännernas öde tycktes beseglat. Bittert svärandes att finna deras räddning lyckades Desmond smuggla de tubinslutna kompanjonerna till Karle. Fornfynden räckte för att skaffa honom en pampig stenvilla i Masselkamp-ska handelsdistriktet och bekosta ett antal zonexpeditioner för att finna ett sätt att befria kumpanerna, vilka tycktes fortsätta leva i sitt glasfångelse under det att Desmond ständigt ersatte urlakade energipaket för att upprätthålla tubernas livssystem. Tiden gick och Desmond kom att leva ett enstörigt liv, ständigt grubblades över vännernas öde. Maktlöshetens förtvivlan tvang honom in i ett liv av surt tinnerpimplande och i spåren följde levnadströtthet och till sist hans bortgång. Avlägsna släktingars begynnande zonfararkarriär tände dock mot slutet hoppet i honom igen. Desmond testamenterar sitt allt till dessa med förhoppningen om att de skall lösa hans forna kumpaner ur deras dödliga smittoslumner...

Vad har hänt?

Desmonds olyckliga zonfararkollegor har försatts i en experimentell dvala, en inducerad långsömn som den medicinska bunkerfacilitet de besökte höll på att ta fram men till synes misslyckades med. Testobjekten drabbades alla av en vidrig missfostersmitta. Pest, himlastenar eller någon annan styggelse lämnade komplexet i händerna på droider och svaga AI-system, utan syfte och metodik ledande deras fortsatta existens. Uppdykandet av enskilda dumdjur och mutanter har under århundraden triggat fornprogrammerade försvarsresponser men med åren har automater och vapensystem blivit alltmer defekta, till sist lämnades enkom ett fåtal strukturer intakta. En av dessa är forskningsenheten, vars robotar sökt skydda bunkeranläggningen så väl de kan. Efter att Desmond besökt faciliteten – och med uppbrutna ventilationssystem (gruppens väg in) lämnat den än mer exponerad - har förfallet skyndats på. Bland de kvarvarande automaterna finns en handfull handlingsoförmögna Doktor-BOBB enheter, robotar som möjligt bär svaret på de helintuberade zonfararnas predikament. Vad som behövs är en massiv dos Regen II för att motverka fornsmittan de drabbats av men därtill utan att exponera dem för luft, då smittovalan förbytts till massiv celldestruering när så sker.

Äventyrets handling

RP kontaktas på lämpligt sätt av lagvrängaren Adrian Bartesson. En lagfart och ett kort brev med spretig text överlämnas med förklaringen att Desmond Strontius lämnat dem sitt samfundsska allt. Desmonds avsikt var att förklara i vidare detalj vad RP givits men den korta snutt han skrev till dem i sitt sinnesslöa tillstånd är svårförstådd och snårig. Det man utyder är: "Håll forntuberna stängda!!", "13km nord-nordöst om Gussemoll Kulle" (referens till automatfortet), "Celestia Lakeford" (lokal kunskapare som lovat Desmond några energipaket) samt namnen "Pondert Mälte, Davos Lysilekt, Allotrop Triss, Gloria Wassertuft & Sangria Kutt" (Desmonds kumpaner). RP har nu att resa till Karle, undersöka villan och hitta de märkliga forntuberna.

Om RP nu bänder upp tuberna kommer en smitta med TOX20 slå till inom 1T10+10 SR. Skadan är 20T6 vid full verkan.

Celler och vävnader antänder i kontakt med luft. Det är alltså tillrådligt att inte knäcka hål på tuberna. Om energipaketet (B) tar slut (börjar sina, 1T100 h kvar per styck) kommer sörjan börja torka med 5% chans per dag till exponering för luft. Om så sker briserar tuben och smittan sprids. Nu har RP problemet att skaffa fram nya energipaket (Naturvetenskap avslöjar timmar som är kvar) och börja snoka i vad som skett. Nya energipaket kan fås från Celestia (räcker 1T100 dagar styck) tillsammans med historier om Desmond, både falska och sanna. RP uppdagar så småningom – efter valfritt lång tid - att han efter en till synes lyckad expedition till ett automatfort i Milaskogen kastade in äventyrarhandduken och kröp ner i tinnerflaskan. Forntuberna finner de dock inget svar kring. Övriga namn på listan kan via Karles stadsarkiv ody identifieras som Desmonds kumpaner.

Att nå Automatfortet tar 15-Vildmarksvana/10 dagar av letande efter färd via samhället Gussemoll Kulle och dess många hetsigt revirbundna och främlingsmisstänksamma mutanter. Pansarportarna till robotfästet är överväxta och stängda (RP 300) men luftintagen bjuder på en möjlig entré. Automatfortets robotar har i de flesta fall helt slocknat men ett fåtal enheter av varierat hostil sort finns kvar. Forskningen som bedrev har lämnat mängder av sjukliga snuskkryp att sända mot RP, levandes i amöbalika svulster i tuber, växande på sockerlösningar och avfall. Styggelserna i djupet är många. RP kan försöka ta sig in i bunkerns gamla Cybernät (se NKT) för att luska ut vad man kan göra eller hitta några av Doktor-BOBB-enheterna.

Autoinjektorer med Regen II behöver finnas på något sätt – här eller annorstädes – och sedan skall det administreras utan att utsätta de arma satarna i tuberna för luft. Att sänka dem i hamnen (under förundrande blickar), smussla iväg dem till Karlsälven eller kanske vattenlägga källaren är möjligheter. SL uppmuntras att låta det problemlösande avsnittet spelas ut till fullo. Om RP lyckas kan de skröpliga tuboffren resa sig på svaga och förtvinade ben, matt tacka RP med slemmiga handslag och försöka ta sig åter till livet de förlorat. För RPs del så kan 5-10 Erf, om motståndet varit tuftt nog, samt lite småttiga fynd från automatfortet bli vad de står med i slutet av äventyret.

Strontiumkvintettens Sjukliga Slummer

Författare: Peter

Juryns kommentar: Mysteriemiasma mixandes mentala murkenheter med militär miljö. RP kastas in i illfundiga intriger på mellanmännisklig nivå men med potentiella storpolitiska konsekvenser. Den väl valda miljön liksom den udda vändpunkten i bakgrundshistorien höjer denna deckarhistoria från mängden. En strontiumkvintett med mersmak som kunde ha vunnit kategori 3 om det inte varit för att vinnarbidraget helt enkelt var ännu bättre...

Kejsrerliga Gardet är förgiftat. Dess fem främsta värjkämpar: den skandalösa, våghalsiga, bedårande Strontiumkvintetten, ligger i drogad djupsömn. Ute på tunet står fem tillresta ädelsmän med sekundanter, och väntar på att få briljera mot dessa legender, men duellen måste ställas in, de utmanade kan inte resa sig ur sina sjukbäddar. Gardisterna rodnar, mamseller dånar, Värjprofoss Strontium Järpe svär och osar över sin gardskvintetts förlorade heder. Rollpersonerna måste göra något. (Kanske var det de som skulle duellera, kanske misstänks de nu ha drogat sina motståndare? I annat fall kan de helt enkelt hyras in av den diskrete Järpe.)

Förhör

Vem har förgiftat Strontiumkvintetten? Vid förhör har kvintettens fem slokna adjutanter följande historia att berätta. "Vi satt över en hand kejsarwist i småköket, medan herrskapet avfrossade en gemensam knytesupé. Efter pass två timmar slogs dörren upp från matkammaren. In brakade Hyland och stönade "Konjacken! Konjacken!", innan han stöp till marken med en halvtom butelj. Vi gapade i förstämning som ytterligare Rasmund, Patos, Tryffling och Aceke Krux dråsade in, kväkte något om i tur och ordning ärgsteken, rökverken, hummel-isen samt druvkloten, och föll i sinneslös kollaps." Mer vill de inte säga i varandras närvaro, men kommer sedermera att uppsöka rollpersonerna en och en för att tala i enrum.

- **Totto.** Hylands tjänare, avslöjar att han tror att det är Rasmund som är ansvarig. "Hyland har länge kärat hos den sköna Turtur-Stina, som Rasmund är svag för. Jag tror att Rasmund förgiftade dem alla i sinnesvända. Tydligt brukade han mumla hennes namn i sömnen"
- **Perickel.** Aces tjänare, tror att det är Hyland som är ansvarig. "Sedan min mästare förklarar att han vurmar för en viss fröken Turtur-Stina till förvirring, så tror jag att Hyland har klurat på att ta livet på dem båda två, hellre än att de vrångärrar varandra över en tös. De andra begiftades troligen av misshugg. Alla vet att Hyland och Aceke haft många molokna samsnack på tu man hand på sistone."
- **Jonvald.** Patos tjänare, är övertygad om att Aceke är skyldig. "Han brukar tölta runt ensam och grubbla sedan mamsell Turtur-Stina gav honom på nobben. Jag tror att han ville göra väck med sig själv, och släpa sina kamrater med sig in i mörkret. Han var alltid en melodramör."
- **Mulhart.** Tryfflings tjänare, misstänker Patos. "Patos främsta ljus här i livet: en fröken Turtur-Stina, hade dagarna innan begåvat de andra i kvintetten med små gåvor som tecken på sin ynnest. Patos fick nix, och blev avundsrasande och svår att ha att göra med. Det kan vem som helst berätta, att han flög efter folk för minsta gliring, och talade mök om de andra i herrskapet."
- **Svadling.** Rasmunds tjänare, tror att det är Tryffling som är skyldig. "Tryffling har alltid varit en udda typ. Jag tror att han är psimutant, eller gutisk spion, i kumpani med en slinka vid namn Turtur-Stina, som de andra ränner hos. Jag tror han tog livet av sig och de andra för att dölja sina spår."

Efterforskningar

Sedermera kan man göra följande undersökningar bland kasernfolket. Kökspersonalen förklarar att deras adjutanter smakar av kvintettens matvaror. Totto brukade smaka på huvudrätten, Perickel på dryckerna, Jonvald på klasfrukterna, Mulhart avpuffa rökverken och Svadling mumsade på desserten. Undersöker man förråden visar det sig att konjacken är vattnad, en rodnande källarmästare erkänner till slut att han tullat en smula. Rökverken står felstuvade, och man har tagit från en låda som skulle slängas. Hummel-isen har surnat, ärgen var oförevälld (erkänner en stammande kökslärling), och druvkloten växer i köksträdgården, som visar sig ha gödslats med morasitrestorer av en samvetslös underkontraktör. All denna information kräver noggrannare efterforskningar. Adjutanterna erkänner att de innan de avsmakat matvarorna suttit i samkväm över en tunna

surspigg, som förstört deras smaksinne.

En läkare kan förklara att alla dessa saker inte räcker till att förklara kvintettens rysliga tillstånd. En skicklig läkare kan förklara att symptomen tyder på medveten förgiftning, och att motgift krävs för att rädda de olyckligas liv.

Frågar man kasernfolket om de drabbade och Turtur-Stina förklarar de att Hyland hade hennes gunst, Rasmund var svart-sjuk, Aceke deprimerad, Patos kände sig förfördelad och Tryffling var en skum typ, och verkade ha mellanhavanden med Turtur-Stina som inte var av romantisk natur. Han hade också nyligen tagit sig en ny adjutant. Letar man reda på Turtur-Stinas lägenhet är den tom så när som på en protesterande piga, som kan tillstå ädelmännens besök, men inte vet mycket mer. I en kofert ligger en uppsättning manskläder, och löshår som är lika svart som Mulharts. Genomrotar man Tryfflings tillhörigheter hittar man en silkesbörst med hundra krediter som doftar av samma parfym Stina har i sin lägenhet. Ställer man Mulhart mot väggen erkänner han till slut att det är han som är Turtur-Stina, förklädd, och att hon betalat Tryffling för att komma i hans sold, skenbart för att komma närmre sin älskade Hyland, men i verkligheten för att kunna förgifta de fyra efterhängsna friarna, vilka alla samma afton till slut gissat hennes hemlighet: att hon är psimutant. Därför samlades de till rådslag över en bit mat, och därför förgiftade hon dem. Det var bara rent flyt att de samma kväll åt dåliga matvaror. Hon visste att det kritiska ögonblicket skulle komma, och var beredd att riskera allt för att bevara sin hemlighet. Hon har länge infiltrerat de högre sfärerna runt kejsarmaktens officerskår, och är för stolt för att gå ut med annat än fanan i topp. Hon drar karskt sin värja inför den väntande slutstriden. På sig bär hon motgiftet.

Strontiumkvintettens Sjukliga Slummer

Författare: Richard "Röde Jack" Nilsson

Juryns kommentar: Röde Jack vänder snillrikt på steken och postulerar att Strontrumkvintetten, det är i själva verket RP! Ett genialt grepp som öppnar för en småputtrig förvecklingshistoria med annorlunda vedermodor för RP på jakt efter nya upplevelser. Den i särklass mest originella novelletten i kategori 3, och detta kopplat till en hög användbarhetsfaktor och stabil intrig gör detta Röde Jacks bidrag till vinnaren i kategori 3!

Kategorivinnare

Äventyret tar sin början när RP på genomresa till storstaden nyss anlänt till Bjästa, Glimmersta Bodum eller någon annan mindre ort enligt SLS smak. RP går huvudgatan fram när deras väg plötsligt spärras av en smutsig mutantslyngel med skurkaktig uppsyn och två dragna fornpuffror som skriker något om "Här får ni för farsgubben!" och "Död åt Strontiumkvintetten!" innan han tömmer magasinen. Om RP besegrar skurken skyndar en smal och spattig äldre herre i ämbetsuniform fram, drar med dem avsides och vädjar till RP om hjälp samtidigt som han berättar en märklig historia.

För drygt trettio år sedan var Strontiumkvintetten ett av samfundets mest beryktade äventyrargäng och deras makalösa bedrifter sägs ha inspirerat självaste Zigge Smolk till zonfarar-karriären. Nästan exakt på dagen för trettio år sedan befriade Strontiumkvintetten byn från det fruktade marodörbandet Tok Ax, något som ska firas med pompa och ståt. Borgmästaren Flippo Muljesco har utlovat att den heroiska Strontiumkvintetten ska närvara vid festligheterna (i själva verket var detta den

starkaste frågan i hans återvalskampanj), dock har alla försök att lokalisera de gamla hjältarna misslyckats. Men genom en Moder Zons nyck ser RP på pricken ut som medlemmarna i Strontiumkvintetten! Den hämndlystne mutantens förväxling är beviset! Borgmästaren ber därför RP rädda en gammal mans heder och glädja en hel by genom att under några dagar uppträda som de forna hjältarna, givetvis mot viss ersättning.

Om RP accepterar visar det sig snart att den påstådda likheten är något relativ; förutom en åldersskillnad på 30 år stämmer inte riktigt vissa smärre detaljer, som djurarten för MD, könsfördelningen (minst en RP kommer tvingas bära lång illröd peruk och kläder vadderade på strategiska ställen alternativt snagga håret och klistra på en svart lösmustasch) samt annat SL finner lämpligt. Om RP är undertaliga förklaras detta med att övriga medlemmar har dött en heroisk död. Efter att ha gnuggat aska vid tinningar och justerat klädsel på lämpligt vis introduceras Strontiumkvintetten (alternativt Strontiumkvartetten eller Strontiumtrion) för den jublande byn. Under dagarna fram till festen kommer RP ansättas av storögda och hjältedyrkande bybor som är påfrestande närgångna och försätter RP i diverse kniviga situationer: "Minns du inte vår natt tillsammans '69?!", "Men jag trodde du var varg! Inte en räv!", "Vilka stickiga kinder du har, smulan!" och annat SL kan komma på. Många av byborna var inte ens födda vid tiden för Den Stora Befrielsen och övriga har mycket luddiga minnen av hur hjältarna såg ut för trettio år sedan. Dock krävs en del färdighetsslag och en stor dos rollspelande om inte byborna ska ana rubbitar i päråkern. Borgmästare Flippo påpekar att ett avslöjande sannolikt skulle leda till lynchning av de lurade massorna. Vidare kommer ett par av byns yngre invånare försöka provocera RP för att kunna visa sig styvare på puffran än de åldrade legenderna. Och naturligtvis måste RP hantera alla situationer utan att framstå som annat än genomhyggliga. Kort sagt: kändisskapets alla avvisidor.

På festdagen antrar RP podiet tillsammans med borgmästaren som inför de hurrande massorna på Strontiumtorget återger striden mot marodörerna och förväntar sig att RP ska kunna fylla i målade detaljer. Anförandet avbryts av ett skarpt skott och borgmästare Flippo faller mitt i en mening död ned. Från

ett fönster hörs högljudda svordomar från en vithårig gubbe med glasögon och allvarliga åldersskakningar som försöker ladda om ett repetergevär: "Trettio bebeskade år i Linvedens svavelträsk! Och allt är ert fel!".

Efter denna incident blir det alltmer tydligt att Strontiumkvintettens alla gamla fiender och deras familjemedlemmar strömmar till byn som joddgetingar till ett glas limmonad. Varje dag tvingas RP strida mot åldrade och giktbrutna marodörer, postiljonrånare och andra skurkar med gråstarr, demens och urusla FV i stridsfärdigheter. Byborna envisas att RP stannar kvar i byn och skyddar den mot angriparna, precis som de gjorde för 30 år sedan.

Ryktet om den legendariska Strontiumkvintettens återkomst sprider sig ända till storstäderna och snart anländer en murvel från Polisgazetten som insisterar att intervjua RP och fotografera hjältarna. RP tvingas besvara del besvärliga frågor från den påläste reportern: "Vart har ni hållit hus alla dessa år?", "Hur besegrade ni egentligen Motormonstret som slukade Blötmåla?", "Berätta för våra läsare hur ni lyckats hålla er så unga!". Det finns även viss risk att samme murvel tidigare rapporterat om RPs egna bedrifter och därmed riskerar att genomskåda charaden.

Det hela ställs på sin spets när RP konfronteras av sina egna förvrängda spegelbilder, som är äldre, fetare och heligt förbannade. Den äkta Strontiumkvintetten har kommit till byn och de är inte smickrade av imitationen! Som belugakulor på knasasteken visar det sig att flera av medlemmarna i Strontiumkvintetten nu är registrerade med de forna fienderna i marodörgänget Tok Ax. Den lokala mytbildningen med Strontiumkvintetten i rollen som Maximiliam Skarprättare och Tok Ax som Hydrans horder haltar minst sagt. Frågan är hur byn reagerar om sanningen uppdragas.

RP står inför ett rejält dilemma: Ska de avslöja bluffen och därigenom riskera lynchning av de uppretade byborna sedan en stor del av deras historiebrevskrivning visat sig vara falsk eller ska de fortsätta att posera som de legendariska zonfararna och kanske fullt ut anta identiteten som den celebra Strontiumkvintetten under sina fortsatta äventyr?

KATEGORI 4

Frihet var det här och maken till resultat får man leta efter!

Storsläggans Sista Swing

Författare: Alex "Alex von Klingenberg" Klingberg

Juryns kommentar: Rättfram deckarhistoria i Hindenburg från herr von Klingenberg. En novellett som passar utmärkt för RP bofasta i Hindenburg eller på genomresa. Knivjunkrar, livvakter och skumma barer skapar stämning och ger Alex utmärkelsen Bästa mördarjakt!

Bakgrund

Torsten Tryne, en framstående karaktär i den hindenburgska Grisbourgeoisien och gammal vän till minst en av RP, har blivit hotad och fått sin fru mördad och är bombsäker på vem som låg bakom det och har kallat till sig RP för att de ska hjälpa honom sätta dit mördaren, en hindenburgsk smågangster vid namn Pierre "Storsläggan".

Händelser

När allt börjar har RP gjort sig hemmastadda hos Tryne och introduceras för hans vän, vapendragare och livvakt Ajax won Dina, en smidig foxterrier. Efter en middag hemma hos Tryne sätter gruppen sig och planerar inför morgondagen. RP får namnen på tre barer och restauranger i Hindenburg där Släggan brukar vara. Nöjda går gruppen och lägger sig.

Under natten vaknar en av RP av något skäl (pissa, dricka etc.) och stöter då på en Knivjunker (se Zonernas Zoologi). Denna kommer ifall den upptäcker RP anfalla, men kallar RP på hjälp kommer Knivjunkern att försöka fly. Fångar RP Knivjunkern kommer den att säga att han inte vet vem som han anställdes av, då han fick order uppifrån. Han kommer ifall RP inte bevakar honom ta självmord eller fly under natten. Tryne hittas död i sitt sovrum på ett mycket exotiskt sätt*. Ajax sinnesstämning kommer vackla mellan förtvivlan för att han inte kunde skydda

Tryrne, till raseri mot knivjunkern och Storsläggan.

På morgonen kommer Ajax ta en av RPs barer och gå till den för att fråga, medan RP kommer att gå till de två andra. I den första baren blir de utkastade så fort de frågar om Storsläggan, men i den andra blir det napp. De får reda på att Släggan är en MM lite större en medelstorlek, men inte gigantisk. Var han fått namnet Storsläggan vet man inte. Han leder en av de mest framgångsrika gangsterligorna i staden, men vad för affär han hade med Tryrne vet man inte. När de går ut ur baren möts de av en pojke. Han säger att Ajax har ett viktigt meddelande till dem och att de ska skynda sig till baren där han är.

Innan de kommer in springer de in i en vessla som ska ut ur baren, han tittar misstänksamt på dem och han kilar vidare. När de kommer fram och möter Ajax ser de att han haren glöd i ögonen, han berättar att Släggan var här dagen innan Tryrne åkte till ödemarkerna. Han hade när spriten lossat tungobanden klagat över hur han skulle röja undan Tryrne. Bartendern hade skämtsamt sagt att han skulle kidnappa honom i vildmarken då ingen skulle fatta större mistankar. Släggan skulle då ha skinit upp och sprungit ut ur baren. Nu finns inga tvivel, Storsläggan är bakom allt, nu ska RP ut och jaga rätt på honom.

De behöver inte vänta länge, Storsläggan möter gruppen utanför baren med lika många skyttar som RP. Storsläggan säger nå något i stil med: "Ni tror ni kan ta mig." och han och hans skyttar drar vapen.

Extra

Det här äventyret kan spelas i samband med Mökarns Lomur, eller separat.

* Se ZZ för inspiration.

Viktiga personer

Torsten Tryrne. En rätt så rik Hindenburgsk Gris. Inga specifika mutationer.

Ajax won Dina. En foxterrier i 25årsåldern, går inte längre än 1m från sin skarprättarkarbin. Mutationer: Blixtnabba reflexer, Nat. Vapen Tänder 1t8, Skarpt luktsinne.

Pierre "Storsläggan". En gangster i sin renaste form. Beväpnad med en 9mm pistol. Mutationer: Dubbelhjärna, uthållig.

En övermahnad konvoj

Författare: Alex "Alex von Klingenberg" Klingberg

Juryns kommentar: Karavaner och konvojer är något extremt efter katastrofen-mässigt och juryn är alltid glad att se äventyr på det temat. Alex bjuder på knallhård action och nesliga förräderier rakt igenom – möjligen kan man tycka att handlingsfriheten för RP i inledningsskedet inte är så stor, men den ökar å andra sidan avsevärt mot slutet...En given vinnare av det speciella Mad Max 2-priset för Bästa konvoj!

Bakgrund

Finans och manufakturpampen Tomas von Fisker ska förflytta sina årliga inkomster från Hindenburg till hans herresäte i närheten av Nordholmia. Han har fått stöd av kejsaren och har då fått med sig en skvadron soldater som bevakning av skatterna. Men von Fisker är inte nöjd han hyr därför in lite eget bevakningsfolk, men det finns förrädare bland leden.

Händelser

RP och två andra har anmält sig till att extraknäcka som vakter på en konvoj av pampen Tomas von Fiskers pengar. De två andra är den unge äventyraren Lukas af Ostmahn (en IMM med en scarf ständigt uppdragen över munnen och näsan, utrustad med en .38 revolver och liten plexiglassköld) och hans vän och beskyddare Brutus Mahn (en storvuxen dobberman med glimmande tänder, en müller och en medeltung skyddsväst). Den förstnämnda kommer att beblanda sig med RP och soldaterna medan den andra kommer tyst att överse vad Lukas gör. Om RP ber om det kommer de att utrustas med skarprättarkarbiner och ammunition.

RP kommer under resan bekanta sig med soldaten Axel Person, en IMM från Hindenburgs arbetarkvarter som inte såg någon framtid i att arbeta i manufaktur, utan valde armén istället.

Allt börjar då RP anländer till avgångsplatsen i Hindenburg en tidig morgon. När de kommer håller soldaterna på med att lasta ombord de fyra trälårar med krediter på den första vagnen, den andra är fylld med förnödenheter. Strax efter det kommer Lukas och Brutus till platsen, Fisker kommer då ut från huset och presenterar vakterna för varandra och officeren. Efter ett litet tag lämnar konvojen platsen och avreser mot Nordholmia. Allt går bra till en början och under den första natten rastar de vid en å berättar Fisker att de inte tog vattenvägen för att han alltid blir så sjösjuk av att vara ute på vattnet. Knappt hinner han säga detta då en knipsare anfaller gruppen. Brutus snurrar runt och sätter en hagelpatron och en slug i knipsarns huvud, vilken faller ner död. Utan några omständigheter går han fram till djuret och börjar slakta det. RP och de andra, förutom Lukas, står och stirrar på Brutus i förundran över hans reaktionsförmåga.

Resan går vidare utan större problem, ett och annat anfall av banditer eller djur kan sättas in här om man så vill, tills man har klarat av tre fjärdedelar av resan. Då hörs ett ryt och ett brak. En pickup kommer ut ur ett buskage och smatter från en k-pist hör. Tre av soldaterna faller ner döda och Axel Persson faller av sadeln. När RP hämtat sig för att skjuta tillbaka kommer man höra skott från vagnen framför och kusken ramlar av död med armarna om bröstet. I nästa sekund ser de Brutus titta ut bak och öppna eld mot RP. Kusken faller ner död, men RP klarar sig i stort sett. Här utbryter strid mellan bilen, och förrädarna. När allt slutar är alla soldater utom Axel, som är medvetlös, döda eller dödligt sårade och den första vagnen och pick-upen är borta med Brutus, Fisker och Lukas. På pick-upen så har man sett tre personer varav en sårades alvarligt eller dog.

Nu får RP släpa sig med Axel bort från anfallsplatsen till en närbelägen gård. Dessa kommer vänligt att ta emot de sårade och ta hand om dessa tills de tillfrisknat. Under tiden på gården träffar de en grupp soldater, som de berättar vad som hänt för som genast rider iväg och börjar söka efter anfallarna, dock har inte Axel vaknat upp ur medvetlösheten än. När gruppen tillfrisknat och Axel vaknat till berättar han att han vet var anfallarna håller till, då han hade tjuvlyssnat på Lukas och Brutus samtalen natten innan anfallet.

RP och Alex ger sig iväg och kommer efter en dag till ett övergivet forntida byggnadskomplex. Runt byggnaden går ett metallstängsel som har gått sönder här och var. När RP smyger in på området kommer de se pick-upen parkerad utanför en stor skjutdörr som står på glänt. Om RP smyger in där kommer de

hamna i ett bakhåll då de fyra anfallarna upptäckt att RP nal-kats platsen. Under striden dör Axel hursomhelst, men han tar med sig en liten katt med k-pist in i döden. den fjärde och sista medlemmen i bandet är en MM med fyra armar och dubbelhjärna beväpnad med en avsågad müllersk och två skarprättar pistoler.

När gruppen besegrat de fyra hittat de Fisker bunden i ett rum bredvid med de fyra trälärarna. De får en riklig belöning och kan behålla bilen och det de fyra anfallarna lämnar efter sig.

Konvojen

- 7 soldater med pållar, däribland Axel Persson
- 1 officer med pansår
- Tomas von Fisker
- Lukas af Ostmann
- Brutus Mahn
- 2 större övertäckta vagnar dragna av 2 pållar var och med en kusk var (den första med Tomas von Fisker, Brutus Mahn och Lukas af Ostmann, den andra med RP)
- RP

Att genom forntida ögon skåda

Författare: Brisse

Juryns kommentar: Snillrik idé till ett litet miniäventyr av klart annorlunda snitt som ger RP en unik inblick i den mytomspunna världen före katastrofen. Våldigt bra novellett för SL som vill ha en udda och nyskapande spelupplevelse för en kväll med sina spelare! En välbeskriven och stämningstät novellett som är en självklar vinnare i kategorin Bästa formexperiment! Novelletten fick dessutom juryns grova mätinstrument att totalt överhettas och nomineras också till vinnare av storhetskategorin.

Vinnare av storhetskategorin

Detta scenario utspelar sig efter att spelgruppen hittat en mmokub. Lämpligast är en kub som inte är del av ett etablerat scenario, utan som kanske hittats genom ett slag på fyndtabellen. Alternativt ser SL helt enkelt till att en kub hittas så att scenariot kan äga rum. Scenariot kräver en del kringarbete från SL för att funka bra, men det utelämnas här p.g.a. platsbrist. Kortfattat går scenariot ut på att spela en händelse före, eller snarare mitt under katastrofen, genom att gestalta de minnen som finns i Kuben. Scenariot kommer att ha en huvudperson, den spelare vars RP hittar/tar hand om mmokuben. De övriga RP kommer att spela biroller. Birollernas namn, hur de skall spelas och hur deras personlighet är lämnas till SL att komma fram till, förslagsvis före speltillfället i samråd med RP. Detta är främst för att SL skall kunna anpassa scenariot till sin spelgrupps storlek och utformning. De enda undantagen är roboten och huvudpersonen, som kommer ha lite större roller. Ge följande information till scenariots huvudperson, alltså den spelare vars rollperson har Kuben. Liknande info kan ges till de andra RP, så att huvudpersonen inte anar oråd. Den som spelar roboten kan behöva lite mer info, men även detta lämnas till SL att lösa med spelaren i förhand.

Du är Menige Klaus Berg, notarie vid Observationsstation 129. Din och dina gruppkamraters uppgift är att observera omgivningen med avancerad teknik och radar, samt att agera sambandscentral om det behövs. Till för en vecka sedan har det varit lugnt, trots den pågående konflikten. Vapen är vanligtvis inlåsta, för att undvika olyckor men alla meniga bär varsin pistol. Endast Löjtnant Douglas kunde öppna skåpet. Postering-

en i observationsstationen har varit allt annat än spännande, men så för en vecka sedan började det hända saker. Först slogs all kommunikationsutrustning ut, tillsammans med all observationsteknologi. Ni blev totalt avskurna från omvärlden. I en liknande situation har ni order om att stanna där ni är och invänta undsättning. Utrustningen gick inte att laga, inte ens er tekniker, roboten Arod X-9, kunde rå på felet genom att koppla upp sig mot utrustningen. Som om detta inte var nog så verkar Löjtnant Douglas blivit tokig. För ett par timmar sedan försvann han spårlöst efter att ha mördat Menige Larsson med en yxa. Den enda dörren ut stod på vid gavel och alldeles utanför den låg Larsson död. Löjtnanten tog med sig kortet som öppnar vapenslåpet och just nu oroas du och dina kamrater mest för om Löjtnanten skall komma tillbaka...

Vad som hänt är att fienden slagit ut observationsstationen via cyberrymden. Ett kraftfullt virus laddades in och all utrustning slutade fungera. När Arod X-9 kopplade upp sig mot utrustningen drabbades också han av viruset, vilket nu fått honom att mördar Löjtnant Douglas och Menige Larsson. Han har försökt lägga skulden på löjtnanten för att kunna döda kvarvarande soldater en efter en. Scenariot är nu tänkt att bli något av en skräckhistoria, där RP letar efter mördaren och dör en efter en. Se till att birollspelarna är med på att dö en efter en, och fram för allt att roboten spelar med som om han är en av dem, trots att han vet att han är mördaren. Bygg upp en tryckt stämning av skräckfylld väntan på vad som skall hända härnäst. Låt miljön utanför stationen vara farlig eller hotfull, t.ex. en snöstorm, så att idén att lämna stationen ter sig högst olämplig för att inte säga livshotande. Förstärk känslan med kusliga ljud, droppanden, knakanden och liknande. En skymt av en gestalt utanför i mörkret/snöstormen kan förstärka paranoian än mer. Låt Arod X-9 mördar birollerna en efter en när det verkar lämpligt och helst så att det inte direkt blir uppenbart vem förövaren är. Med hjälp av sin chockpistol kan roboten ganska enkelt sätta ett mål ur spel för att sedan enkelt ta livet av det. Tänk på att ingen utom den som spelar Arod skall veta vem mördaren är. Skulle RP tidigt komma på att Arod är den skyldige så bör han inte ha något problem att ta livet av dem allihop, tack vare chockpistolen, sin bepansring och att de andra är dåligt beväpnade. Viktigast är att huvudpersonen dör sist. Här följer ett par händelser man kan använda sig av:

- **Vapenslåpet öppnas.** Det är svårt, men inte omöjligt att få upp det låsta vapenslåpet. Det enklaste sättet är att Arod använder sin inbyggda lasersvets. Det är inget han själv föreslår, men någon annan spelare kan få idén. När skåpet öppnas visar det sin innehållare Löjtnant Douglas halshuggna kropp. Alla vapen är förstörda. Undersöks kroppen kan man konstatera att den varit död lika länge som Menige Larsson.
- **Strömmen bryts.** Vid något tillfälle bryter Arod X-9 strömmen genom att förstöra stationens generator. Detta kan han göra för hand, eller genom att koppla in sig på stationens nätverk. Strömmen går inte att få igång igen utan resten av scenariot utspelar sig i mörkret. Om det dessutom pågår en snöstorm kommer det successivt bli kallare i stationen.

Scenariot är tänkt att sluta med att Arod mördar huvudpersonen. Plötsligt vaknar spelarens vanliga mutantkaraktär med ett

ryck. I sin hand håller han krampaktigt mmokuben. Han har antagligen omedvetet kommit åt minnena i Kuben i sömnen. SL kan ge modifikationer för den traumatiska upplevelsen om han så vill. Scenariot kan lätt användas som en språngbräda till ännu ett scenario, där man letar upp observationsstationen med hjälp av minnena i Kuben. Vart den ligger, vad för fynd som går att hitta där och liknande är upp till SL, men att Arod X-9 finns kvar och fortfarande är mordisk är naturligtvis effektivt. Det kan vara kul att spela på samma skräckkänsla när man kommer till stationen, speciellt för den karaktär som faktiskt upplevde känslorna i Kuben.

Av jord är du kommen

Författare: Brisse

Juryns kommentar: RP ställs inför en mäktig och mycket mutantig fiende i denna nätta novellett. Juryn uppskattar också att en galen kult står i centrum för handlingen – galna kulturer kan man aldrig få för mycket av! Allt sammantaget tycker vi att Fader Jord är en klar vinnare av priset för Bästa skurk!

En ort lämplig för kampanjen utsätts i det här scenariot för påtryckningar från en naturterrorist som kallar sig själv Fader jord. SL väljer själv vart scenariot utspelar sig, men en mindre ort är att föredra, helst en som har något slags teknologiskt under som central del i ortens uppbyggnad. Exempel på detta kan vara en etanol-generator som driver en viktig manufaktur eller liknande. Scenariot inleds med att en olycka drabbar det teknologiska undret i fråga. Växter har slingrat sig runt apparatens rörliga delar, satt kvistar i hjul, täppt igen bränsletanken med rötter eller annat som kan passa maskinen i fråga. Maskinen är förstörd helt enkelt, på ett sätt som är svårt att förstå hur det gått till. Folk rusar till platsen för att se vad som hänt och mitt i uppståndelsen kliver en man fram, klädd i en enkel särk av grov ullkull. Flera likadant klädda personer, 15 till antalet, beväpnade med enkla vapen som träspjut och klubbor följer honom. Mannen kliver upp på den numera trasiga apparaten och de övriga bildar en cirkel runt honom. Mannen förkunnar att han är Fader Jords härold. Han har kommit för att varna ortens befolkning att genast sluta upp med att använda forntidens fördömda teknologi. Inget gott kan komma ur teknologin som en gång födde Katastrofen ur sitt metallsköte. Förstör all teknologi och lev av vad jorden kan erbjuda och man skall skonas. Fader Jord ger ortens befolkning en vecka innan han kommer att förstöra all teknologi i orten med sin magnifika kontroll över växter. De som försöker stoppa honom kommer tyvärr att behöva offras i kampen mot den förhatliga teknologin som de förslavats av. Efter detta lämnar mannen staden med sitt sällskap.

Ingen av de närvarande försöker stoppa gruppen men RP kan naturligtvis försöka. Härolden och hans livvakter flyr hellre än slåss, men de försvarar sig bäst de kan. De är inte välbeväpnade men de kan hantera sina vapen bra. Betydligt bättre är att istället följa efter gruppen. Om RP själva inte tar initiativet till att följa efter kan de få i uppdrag att göra det av t.ex. ortens militskapten eller borgmästare. Att följa härolden med anhang är svårt, om man inte använder sig av högteknologi. Gruppen är väldigt vaksam och har noggrann uppsikt bakom sig. Men de saknar teknologi och om RP har tillgång till kikare, bildförstärkare eller liknande så kan de lätt hålla sig på tillräckligt avstånd för att se men inte bli sedda. Om högteknologi inte används och gruppen upptäcker RP kommer de att försöka lägga sig i

bakhåll. Efter ungefär en dags färd kommer man in i ett område där nästan all växtlighet saknas. Endast enstaka grästuvor finns kvar, men spår efter andra växter kan ses, t.ex. hål där träd stått. Det kala området är ganska stort och härolden beger sig mot dess mitt. Där finns ett stort törnesnår, ett par kilometer brett och nästan tio meter högt. När härolden närmar sig sårar snåret på sig och släpper igenom gruppen, för att sedan sluta sig bakom dem igen. RP kan försöka ta sig igenom snåret, men det är inte lätt. En liten RP kan ta sig igenom snåret med ett lyckat akrobatikslag. Större RP måste slå akrobatik varje meter. Snåret är femton meter djupt. Misslyckade slag ger 1T2 i skada. Rustning skyddar inte. Man kan naturligtvis hugga eller skära sig igenom snåret, men risken finns att Fader Jords anhängare hör detta och RP möts av ett bakhåll när de kommer igenom. Det är naturligtvis också möjligt att tända eld på snåret, men det brinner dåligt och Fader Jord kommer definitivt märka det och släcka elden.

Om RP tar sig igenom snåret kommer de in i en paradisdal. Prunkande växtlighet blandas med bördiga fält och dignande fruktträd. Mitt i dalen ligger en samling hyddor. Dessa utgörs av buskar och träd som ser ut att ha växt ihop för att bilda väggar och tak. Om RP smyger kan de iakttä livet i byn. Cirka 80 vuxna och 40 barn finns runt om i dalen. De är alla klädda i enkla ullkullskläder. De bär inte vapen, men alla vuxna har minst ett närstridsvapen inne i själva byn. Där finns även Fader Jord, ledaren för sällskapet. Han är en PSI-mutant med mycket högt värde i Växtkontroll. Hela hans kropp är täckt av växter som slingrar sig kring hans armar och ben. Fader Jords anhängare är honom fanatiskt lojala, men bara så länge han lever. Om han dödas kommer hans anhängare ge upp och sörja honom. Efter ett tag ebbas hans psykiska kontroll ut och de återgår till sina normala liv, som de levde före de anslöt sig till Fader Jord. Sekten är totalt teknologifientlig. Deras åsikter påminner till stor del om Ynkochehändeselände (se DpHk), och flera av Fader Jords anhängare är tidigare medlemmar där. Fader Jord anser att teknologi är det som orsakade katastrofen och om vi inte slutar använda forntidens teknologi så kommer en ny katastrof drabba oss. Om RP är oförsiktiga och skulle upptäckas av sekten så kommer de fångas in. Deras vapen och all annan högteknologi tas ifrån dem, de binds och de stängs in i en hydda. Allt är dock inte förlorat. I sekten finns två infiltratörer från Järnringen, Manus och Pes. Deras uppdrag är att avgöra om Fader Jord kan omvändas och rekryteras till Järnringen. De båda agenterna har insett att det är omöjligt och anser nu att Fader Jord bör röjas ur vägen. De kan därför frita RP så obemärkt det går. De kan inte ge RP deras utrustning då detta skulle märkas, men RP kan få låna en revolver som de lyckats smuggla med sig.

RP kan nu ta sig tillbaka till civilisationen och försöka anordna ett anfall mot Sekten. De är många, men dåligt beväpnade. En grupp välbeväpnad med skjutvapen behöver inte vara så många för att klara av Sekten. Enklast av allt är att bara döda Fader Jord så att hans anhängare ger sig. Eventuellt kan ett par anhängare anfalla mördaren i raseri. Om SL känner sig elak kan Sekten ha förstört RP:s utrustning. Manus och Pes försvinner spårlost i tumultet. Alternativt kan RP försöka infiltrera Sekten för att finna ett sätt att slå ut den ifrån. De kan då upptäcka Manus och Pes och samarbeta med dem. Agenterna avslöjar dock aldrig att de är från Järnringen.

Blå dunster och bruna själar

Författare: Brisse

Juryns kommentar: En deckarnovellett som på ett mycket förtjänstfullt sätt integrerar information från redan publicerade produkter för att väva en ny historia som verkligen ger en känsla för att M:UA-världen ständigt utvecklas och förändras. Det som verkligen drog till sig juryns uppmärksamhet var dock den roliga fällan baserad på flera hundra kilo vete, något som förärar denna novellett priset för Bästa fälla!

Detta är ett scenario om **Blå dunster** (BD), Pirits vigilante, men han medverkar inte själv i scenariot. Förra numret av Polisgazzetten avslöjade att ett nytt skillingtryck av författaren Zefram Zillchorum (med samma titel som scenariot) skall avslöja den ljusskygge vigilantens sanna identitet. Skillingtrycket har inte utkommit än utan artikeln i PG är till för att skapa publicitet inför släppandet. Det stundande avslöjandet fångar speciellt intresset oss en viss Al-Ralph Cappuccino (eller motsvarande om han sitter i fängelse). Om han kan få reda på den hemliga identiteten och sedan hindra att skillingtrycket någonsin kommer ut, kan han låta mörda BD:s alter ego, och därmed försvinner hjälten spårlöst. Gangsterkungen skickar därför en av sina undersåtar, en viss Regor Kedugt, att leta upp ett gäng lämpliga äventyrare. Regor skall låtsas vara en bekymrad stadsbo som en gång blivit räddad av BD. Han känner därför att han är skyldig BD att stoppa utgivningen av skillingtrycket. RP:s uppdrag är enkelt. Att leta upp författaren och undersöka om han verkligen känner till BD:s hemlighet och om han gör det, övertyga honom att hålla tyst, antingen genom att erbjuda pengar eller med andra medel om så behövs.

Författaren och skillingtrycket är egentligen en fälla. Någon Zefram Zillchorum finns inte utan bakom namnet gömmer sig Kapten Einar Form, en korrupt militär som BD dödade för över fem år sedan. Form hade organiserat en stor brottsapparat inom Vita kåren och vigilanten satte stopp för brottsyndikatet. Form dog dock inte utan var ensam om att överleva BD:s attacker. Han lät dock världen tro att han dog och har sedan dess gömt sig. Sedan striden mot BD har han ett stort ärr i ansiktet och han hatar hjälten innerligt. Han har därför gillrat fällan. Han räknar med att kunna lura BD i ett bakhåll och avsluta hjälten liv för alltid. Tyvärr går RP i fällan istället. Att hitta författaren är inte särskilt svårt, Form vill ju bli hittad. Ett besök hos Polisgazzetten kan ge adressen till huset där författaren skall bo. Det är ett trevåningshus i Utnejden. Det finns bara en ingång och alla fönster är mörka. Faktum är att de är igenspikade på insidan men det kan inte RP se eftersom det hänger gardiner för. När RP kommer in finner de bara ett stort tomt rum. De kan precis ana att det inte finns något tak i rummet när plötsligt dörren slår igen bakom dem och flera hundra kilo vete hålls över dem. RP fångas i vetet och en man riktat en handstrålkastare mot dem från tredje våningen. Det finns bara ett halvt golv på översta våningen och där är en skarprättarkanon monterad, riktad ner mot RP. De kan svagt ana mannens brännskadade ansikte och att han har en sabel vid sin sida. Ett lyckat slag i bildning (-10) ger att det är en armésabel. Mannen (Form) undrar nu vilka RP är och vart BD är. Oavsett vad RP svarar kommer han beordra dem att samarbeta, om de vill överleva. RP binds och förses med ögonbindel. De förs sedan till en gränd med uppmaningen att bara glömma saken.

När RP tar av sig ögonbindlarna är det ingen kvar. Skyndar de tillbaka till huset är kanonen borta och ingen är där. De kan nu antingen gå tillbaka till Regor Kedugt och berätta vad som hänt, som han bett dem, eller så kan de helt enkelt strunta i det. Om de återvänder till honom, drar Regor en lättnadens suck och säger att då är i alla fall BD:s identitet säker. Nästa dag hittas Regor död. Form följde RP när de återvände till Regor och antog att gangstern var BD. Regor har dödats av upprepade hugg från en sabel och stick från bajonetter. Det är nu upp till RP att undersöka saken om de vill. Om de struntar i det kan man sätta lite eld i baken på dem genom att låta polisen misstänka dem för mordet på Regor. RP var ju de som senast sågs tillsammans med honom. Det finns nu några ledtrådar att följa:

- 1. Sabeln och kanonen.** Dessa föremål är typiska för armén. Ingen annan i Pirit har tillgång till en kanon och om RP sett att sabeln är en armésabel kan det också leda dem rätt. Men det finns många soldater och befäl i Pirit.
- 2. Huset.** Huset där fällan skedde ägs av Kåre Whitt. Detta är ett påhittat namn och leder ingenstans.
- 3. Vetet.** Om RP undersöker huset där fällan ägde rum kan de hitta säckarna som vetet funnits i. De är märkta med arméns emblem. Om man kontaktar armén förråd kan de avslöja att någon rekvirerat stora mängder vete. RP kan tala med Kaptenen vars namn står på rekvisitionen men han verkar ovetande. Han ber RP undersöka saken. Varje rekvisition har även en stämpel med fyra siffror och om den undersöks så visar den sig tillhöra en Kapten Form, som enligt armén register varit död i fem år. Vad som egentligen hänt är att en av Forms mannar, iklädd kaptensuniform och med förfalskad rekvisition, beordrat några meniga att hämta ut vetet. Stämpeln tvingades man dock använda Forms gamla, eftersom stämpeln måste finnas på pappret och de inte har någon annan. Detta är syndikatets främsta inkomstkälla, att förfalska rekvisitioner och sedan sälja vad de hämtar ut.
- 4. Polisgazzetten.** Om man undersöker tidigare rapporter om BD kan man hitta en fem år gammal artikel om en den korrupte Form och hans banditsoldater. Artikeln är lättare att hitta om man känner till Forms namn. BD nedgjorde allihop enligt ett ögonvittne. Om man letar upp ögonvittnet kan han avslöja att han betalades av Form att ljuga om att alla dödades. Han har dock hållit lite koll på Form för att eventuellt kunna kräva honom på mer pengar senare. Han känner därför till vart hans älskarinna finns. Hon är prostituerad. Om RP söker upp henne kan hon bekräfta att Form lever. Hon vet vart han finns men att han också är väl bevakad. RP kan nu välja att bege sig ut till Forms gömställe utanför staden, där han har mellan 5 och 10 soldater, eller så väntar de på hans nästa besök hos älskarinnan då han bara har två soldater med sig. Om man dessutom avbryter "akten" så är ju Form obeväpnad. Vad de sedan gör med honom är upp till RP. De kan kanske få en belöning av armén.

Hectors återkomst

Författare: Brisse

Juryns kommentar: En uppföljare till Brisses bidrag till förra novellettävlingen, den här gången med god potential för både högoktanig strid och halsbrytande intriger! Brisse håller utan konkurrens kvar förra årets utmärkelse för

Bästa rubbitöverlöpare, men då det är tråkigt att få pris i samma kategori två gånger på raken ger vi också Brisse extrapriset för Bästa bakhåll!

Rubbitöverlöparen Hector är en lögnaktig luredrejare och allmän kanalje. Han figurerade första gången i "I ett hus vid skogens slut", mitt bidrag till förra årets Novelletävling. Hector kan mycket väl ha dött där, men det här scenariot förutsätter att han överlevde. Efter sitt tilltag i det första scenariot insåg Hector att hans dagar i Rubbitriket Poppelhem var räknade. Han såg därför till att försvinna, men han tog med sig den information som han stulit från Poppelhems digra arkiv. Bland informationen finns allt från rubbitarnas befolkningsmängd, hemliga vägar ner i det underjordiska riket och viktiga militära uppgifter. Eftersom Poppelhem är grundat av rubbitar utflyttade från Storspirus, finns det en hel del info om även detta rike. Denna information planerar Hector nu att sälja till högstbjudande innan han drar sig tillbaka till någonstans långt borta.

RP involveras i det hela när de kontaktas av Conny & Trixi, även dessa från första scenariot. Hector måste stoppas och RP har valts ut som mest lämpliga att stoppa honom. Först måste han hittas, vilket inte är alltför svårt. Hector har gett sig av till Pirit och detta kan man få reda på ganska lätt genom att fråga sig runt i undre världen. Hector har nämligen frågat runt efter en grupp kompetenta livvakter. Folk kommer ihåg en liten kanning med nervös uppsyn som erbjuder sig att betala bra. RP kan snart få reda på att Hector begett sig till Pirit, skyddad av legoknektarna Doggers Bankare från Göborg. Hectors plan är att genom en liten auktion sälja informationen till högstbjudande. Det finns nu flera sätt att gå till väga. En variant är att se till att Dogger och hans bankare försvinner, och sedan erbjuda sina tjänster till Hector. Detta funkalar ju bara om Hector inte sett RP tidigare, eller om de kan maskera sig på något listigt sätt. Att fixa bort Bankarna kan vara så enkelt som att helt enkelt döda dem, men det är ju aningen kallblodigt och alternativt kan vara att betala dem mer än de får av Hector (upp till SL hur mycket det är) eller att försöka lura den aningen korkade Dogger till att göra bort sig och sedan förklara för Hector att RP själva kan göra jobbet bättre.

Ett annat sätt är att helt enkelt spöa upp Bankarna och sedan ge sig på Hector för att få informationen. Den har dock Hector gömt, och man måste rent ut sagt tortera Hector för att han skall säga vart de finns. Man kan även välja att helt enkelt köpa informationen i auktionen, men det blir dyrt. Ytterligare en variant är att bevaka auktionen och stjäla informationen från antingen Hector, när han hämtat den från sitt gömställe, eller från den som köper informationen i auktionen. Saken är bara den att flera andra har ungefär samma idé. Övriga intressenter av informationen är:

- Tunnelrävarna, av självklara skäl
- Vita kåren, för att dra Tunnelrävarna vid näsan
- Pirits gangsters, för att kunna sälja informationen ännu dyrare till tredje part
- Rubbitar från Storspirus, i ett eget försök oberoende av RP
- Eventuellt andra som SL själv kan hitta på

Auktionen hålls på neutral mark, i en krog efter stängningsdags. Alla ovanstående grupper har representanter på plats. Vissa av dem (upp till SL) kommer också försöka stjäla infor-

mationen från den som köper den i auktionen. Hur RP ställer sig till det hela beror på hur de valt att göra tidigare i scenariot men om händelserna kommit så långt att auktionen äger rum så kommer det hela antagligen utvecklas till en storstrid men i alla fall tre inblandade parter. Förslagsvis köper Tunnelrävarna informationen i auktionen, varpå de anfalls av förklädda vitkårister, gangsters och rubbitar medan RP hamnar mitt i smeten. De kan aktivt delta i striden eller avvakta för att se vem som vinner för att sedan övermanna vinnaren. Det kan vara riktigt kul att spela på det vilda tumultet som uppstår när flera bakhåll utlöses samtidigt och ingen vet vem som är på vilken sida. Det kan vara lämpligt att striden äger rum när köparen och RP följer Hector till gömstället och informationen precis överlämnats. Låt gärna Hector komma undan i tumultet så att han kan återvända i ett senare scenario, men informationen bör han inte få med sig.

Scenariot är antagligen roligast om RP tar över efter Bankarna och spelar livvakter tills Hector slutligen hämtar informationen från sin gömma. Man kan i så fall låta de olika intressenterna göra försök till att stjäla informationen och RP får avstyra angreppen för att själva kunna få det tjuvarna är ute efter. Vad Conny och Trixi har för roll i scenariot, förutom att anställa RP är upp till SL. Ett alternativt sätt att starta scenariot är att RP tidigare sett Hector (men han inte dem) och att han kom undan den gången. Nu ser RP honom igen och undersöker förhoppningsvis vad som pågår. På så sätt behövs inte Conny och Trixi, men det kan vara lurigt att få till den starten, beroende på om RP såg Hector sist, och ifall han såg dem. Till slut kan väl nämnas att RP naturligtvis inte behöver ge informationen till Conny och Trixi (eller någon annan rubbit om dessa inte används), utan de kan göra lite som de vill. De kan själva sälja den till högstbjudande eller liknande, men då kommer de göra sig till fiender med både Poppelhem och Storspirus.

Dödens domino

Författare: Den enögda rätten

Juryns kommentar: En novellett baserad på en äventyrsplats som på ett väldigt kul (och blodigt!) sätt fångar flera unika företeelser i Mutantvärlden – psimutanter, skrotstäder, besynnerlig arenaunderhållning (alla kära teman för novelletjuryn). Men bäst av allt är faktiskt den snärtiga titeln, rätten har verkligen förstätt att ett bra äventyr börjar med en medryckande titel! Denna novellett tilldelas därför det eftertraktade priset Bästa titel!

Någonstans i utkanten av Musközonen ligger det avlägsna och för länge sedan bortglömda samhället Dominans Näste. Byn är byggd på ett före detta skrotupplag och husen är byggda väldigt enkelt av diverse bråte och skrot. Det på ett cirkum sjutton stycken bostadshus i varierande storlek som ligger placerade i en stor, om något ojämn, cirkel. I mitten av den lilla byn ligger dock något som får de flesta förbipasserande att höja i alla fall ena ögonbrynet - en stor och märklig ovalformad arena. Arenan är likaså den byggd i fornskrot och den sträcker sig ungefär 200 meter och väggarna sträcker sig 100 meter rakt upp, byggnaden saknar all form av tak. Längst insidan av arenakanten står det flera rader sittplatser i många olika plan och i mitten är det en stor inhägnad, med en storlek som en mindre fotbollsplan. På var kortsida om planen står det en stor pelare som slutar ungefär vid samma höjd som arenans vägg varpå en plattform på 10*10 meter sitter.

En annan byggnad som är värd att nämnas är den som ligger precis bredvid arenan i nordligt riktning. Till skillnad från de andra husens blygsamma storlek så är detta något helt annat. Huset är byggt på tre robusta våningar glamoröst utsmyckat med diverse färgglada plastic och glasbitar. Detta hus bebos av byns Domina, byns ledarfigur samt den tillfällige mästaren inom Domino.

Folket i byn är mycket skygga men är helt ovana vid besök så besökande RP lär inte dra till sig så överdrivet många blickar.

Domino

Folket i Dominans Näste är helt uppslukade av denna tillställning som hålls en gång varje vecka. Vinnaren beröms av varma applåder och stor status av dem som känner till sporten. Vinner man fyra gånger i rad är man betraktad som stormästare och blir då byns Domina, dvs byns ledare eller hövding. Då byn helt och hållet bebos av psi-mutanter och enstaka MMD är detta en sport som gör att vem som helst kan utmana mästaren. Det enda kravet är att man bemästrar mutationen Dominera som utgör kärnan i sporten. Det hela går till på det viset att när det börjar skymma klättrar de båda tävlande upp på pelarna på var sida om planen. Samtidigt som de gör sig redo på sina platser släps samtidigt deras kämpar ut på planen. Kämparna är utvalda och tillfångatagna av de tävlande och många ger sig av på en lång vandring för att finna den rätte slagskampen. De tävlande skall sedan dominera sina kämpar och styra dem i en blodig fajt mot varandra. Samtidigt som de måste hålla koll på sina slagskampar så är det fullt tillåtet att använda andra mutationer mot den andre tävlande (det är dock strängt förbjudet att använda mutationer mot den andres kämpel!). För att vinna krävs det att den andres slagskampen antingen avlider, eller i vart fall lämnar arenan på bår med både den ena och den andra lemmen avsliten från dess rätta plats.

Den nuvarande Dominan (som trots den feminina bemärkelsen är av manligt kön) är stor-stormästaren Dregen Domé vart ätt ursprungligen härstammar från den legendariske Dominan.

Denna sport har blivit mycket stor i trakterna och vid varje månadsfinal kommer det vanligtvis personer från alla delar av Pyri, främst då psi-mutanter men på senare tid har även en del zonfarare upptäckt sporten och reser gärna dit för att beskåda detta mäktiga skådespel.

Äventyrsuppslag

RP kan under sin vistelse i Dominans Näste träffa många snurrika personer som skulle kunna tänka sig att utnyttja RP tjänster mot en och annan zonpryl.

- **Flygande förintare.** RP uppsöks av Pollivan Portmo som berättar att han skall möta Dregen i nästa månadsfinal och att han är mycket angelägen om att vinna. Han säger åt RP att de ska gömma ett gäng dödsflyn i Dregens kläder alternativt smuggla upp dem på hans plattform eller på annat sett se till att de attackerar honom under matchen. Pollivan kommer att betala RP bra med zonmanicker för denna lilla insatts. Observera att RP antagligen kan betrakta sig som nästa slagskampar om de blir upptäckta.
- **Ampullerna.** Dregen uppsöker RP vid något tillfälle och berättar att han har sänt efter en transport på ett dussintal

psypro ampuller för ett tag sedan, nu verkar det dock som om de inte kommer. Han ber RP åka och kolla hur det egentligen står till. När RP kommer fram till den lilla karavanen är de resterande mannarna fullt upptagna med att slås för sina liv under en rövarattack. Om RP lyckas nedgöra rövarna och utfråga någon levande kan de berätta att de är sända av Pollivan, detta räcker gott för att få honom hängd. Alternativt kan RP hyras av Pollivan för att stoppa transporten.

- **Spräng dem i småbitar!** RP stöter i baren på de två misstänk samma IMM Gurt och Morgan. De är två galna och tämligen förvirrade f.d. psipo agenter och planerar att spränga hela arenan. RP kan mer än gärna få hjälpa till, de kommer dock att gå bakom ryggen dem efteråt. Observera att deras stridsfärdigheter har blivit aningen ringrostiga på senare dagar. Denna plan är inte alls speciellt välplanerad och om RP inte lyckas komma på en bra idé så borde den inte heller lyckas.

En enögd tragedi

Författare: Den enögda råtten

Juryns kommentar: Den enögda råtten tänjer på novelletformatet och presenterar här mer en stämningfull scen än ett regelrätt äventyrsförslag. Men stämningfyllda scener är inte det sämsta och den enögda tragedin kan lätt användas för att ge RP en inblick i den solkigare sidan av Mutantvärlden, även om man kanske velat se lite mer detaljerad information om hur historien fortsätter...Rättherrrens gråtmilda och sorgliga öde förtjänar dock mer än väl priset för Bästa tragedi!

"Sparkad, eller uppsagd som manufakturknösen hade kallat det. Vad skulle han ta sig till, och framför allt, vad skulle han säga till frugan? Eller, före detta frugan snarare sagt. De hade varit ett par så länge han kunde minnas, hon hade varit hans fruga så länge att han nästan inte ens kom ihåg hennes riktiga namn. Han doppade sorgset den långa nosen i glaset och kände hur det sved lätt när den starka spriten trängde in i hans känsliga nos. Men det var väl hans minsta problem numera. Kickad, pank, ensam och med åtta små rättbarn att betala underhåll till. En ensam tår slet sig loss från hans stora öga och rann nedför nosen för att till slut avsluta sin resa genom att tungt falla ner i glaset i ett dovt plumsande ljud. Han tog tag i sin bruna manchesterkavaj och staplade upp sina sista jyckar på disken innan han hoppade ner från barstolen och vaggade ut genom den vidöppna porten."

Den muterade rättherrn har minst sagt problem. Visst hade han stött på problem tidigare i sitt allt ifrån perfekta liv, men han hade alltid funnit något kryphål och kommit tillbaks på benen. Denna gång var det dock annorlunda, varje gång han trodde sig ha fått någotsånär fotfäste fick han ytterliggare en smäll som slog honom tillbaks mot den hårda marken. Som om det inte skulle vara nog med att vara en pank, bostadslös mutant mitt i hjuletider så hade han också, dum som han var, lånat pengar av automaten Ingelton, som börja bli aningen otålig.

En mulad råtta

När RP är ute och spatserar i den bitande kylan kan de i ögonvrån upptäcka någon som ligger helt stilla i den djupa snön på någon avlägsen plats. Om de väljer att undersöka kroppen kan de snart konstatera att det handlar om en kort råtta med endast ett cykloppformat öga. Han ligger helt stilla och blicken är fäst mot himlavalvet men med jämna mellanrum blommar små rökmoln upp ovanför honom och pulsen slår fortfarande, om än något svagt. Råtten lider inte av några svårare skador

men det går inga tvivel om att han åkt på en rejäl omgång. Han kommer vara mycket chockad och SL bör förtydliga det patetiska och överdrivet sorgliga i den stackars råtten som kan berätta hela sin ledsamma livshistoria, dock helt utan att söka sympati utan är hela tiden mycket försiktig och ber näst intill om ursäkt för att han finns till. Han kan även berätta om sin skuld och om sina barn. Detta antas räcka för att RP skall hjälpa honom med insamlandet av krediter, det bästa är att lägga in novelletten i början av RP:s karriär och låta dem få fram lite krediter till råtten som då kommer bli överlycklig och näst intill svimfärdig. Han kommer att tacka RP i minst en halvtimme innan han erbjuder dem att följa med honom till sin frugas skjul och träffa hans barn över en liten middag. Om RP går med på detta kommer han ivrigt tassa framför dem hela vägen fram till det lilla skjul som ligger halvt dolt i snödrivorna. De kan se att de små fönster som sitter ojämnt utplacerade på skjulet fylls av små glada råttsikten som ivrigt vinkar åt sin fader som glatt springer mot skjulet med krediterna högt över huvudet.

Plötsligt bryts dock lugnet av en öronbedövande knall. RP ställer sig i försvarsställning men kan inte upptäcka någon källa till vart ljudet kan ha kommit ifrån. Allt verkar vara okej. Enda tills ljudet av en tung penningpåse som tungt faller till marken fångar deras uppmärksamhet. Råtten vänder sig långsamt mot RP med högerhanden hårt pressat mot bröstet. Hans stora öga är uppspärrat och en blick av förtvivlan borrar sig in i era hjärtan. Blodet från den avslitna vävnaden pulserar långsamt mellan hans fingrar innan han långsamt faller bakåt och sjunker ner i den mjuka snön och efter några häftiga försök till att få in lite syre slutar även de sista flåsande molnen blomma upp ovanför hans vidöppna käke.

Det genomborrande ljudet av när de pipiga tjuten överröstar varandra när råttingarna springer fram genom slasksnön mot deras stupade fader. Alla de åtta ungarna kastar sig över honom i ren desperation att försöka få honom till liv igen, dock utan resultat. I bakgrunden närmar sig en näst intill identisk råttkvinna iklädd ett enklare förkläde och en scarf lindad runt huvudet. Enstaka tårar rinner nedför hennes kinder när hon beskådar kvarlevorna från hennes make, hon lägger sin tröstande hans på närmaste unges axel, förgäves.

Om RP väljer att hämnas råtten är detta självklart en möjlighet. Han har berättat för dem att han lånat pengar av den forntida mäklarautomaten Ingelton, och det är även han som är ansvarig för råtans död.

R.I.P

En oplockad gås

Författare: Den enögda råtten

Juryns kommentar: RP agerar byns räddare i denna charmiga novellett där gåsapågarna från Zonerens Zoologi intar en central roll. Novelletten tar på ett bra sätt fasta på den stilblandning som är M:UAs kännetecken: här blandas komik, action och tragik på ett föredömligt sätt! Den sentimental-romantiska juryn ger med en tår i ögonvrån novelletten priset för Bästa kärlekshistoria!

Bakgrund och intrig

Kunskapsgruppen Kunskapsfrossarna åker alltid på en resa med varierande mål till platser som ofta inte ses av allmänheten. De har redan besökt udda ställen såsom klanen McReads

lya för de Albionska grävlingarna samt PSI-mutanternas samhälle Dominans Näste. Denna månad var dock målet Gåsaby, en liten bit norr om Skarpnäck som är en boplatz för de underliga Gåsapågarna. Resan dit gick bra och gruppen blev varmt välkomnade av byns invånare. Den ensamma Ingeman fastnade dock för en utav besökarna, den unga och vackra Sylvia Gaarné, vars fader, Karl Gaarné, är stolt ägare till manufakturen Gaarnés Garn som utvinner det finaste blommulen och algsilket. Ingeman, som av alla närstående beskrivs som en enstöring och socialt inkompetent blev snabbt förälskad i Sylvia och en dag bjöd han hem henne och berättade helt enkelt vad han kände för henne. Tyvärr kunde hon inte besvara hans känslor vilket gjorde honom förkrossad och i brist på alternativ läste han in henne i sin källare "tills hon skulle komma på bättre tankar". Han beordrade sedan sina mannar att ta med resten av gruppen en bit utanför byn och göra sig av med dem.

Gåsaby

Gåsaby ligger placerad ungefär fem mil norr om Skarpnäck. Byn är ett nybyggarsamhälle men eftersom de alla har oanade PSI-krafter har kejsaren låtit dem vara, för stunden. Det bor allt som allt ungefär femtio Gåsapågar i den lilla byn som består av ett antal gårdar med varierande mellanrum, de flesta har dock viss närhet till det lilla centrumet som består av en taverna, ett torg där man försöker sälja sina barrberr och hantverk samt borgmästarhuset. Nu för tiden har dock inte borgmästaren så mycket makt sedan Ingeman blev placerad som vaktöverste över den lilla vaktstyrkan på tolv muskötbeväpnade pågar. Ingeman tar numera saken i egna händer och ingen av invånarna gillar den sura gubben. Anledningen till att han fick tjänster var inte ädlare än på det viset att han visste att borgmästaren haft en romans med herr Lunds yngsta dotter, en söt liten påg på femton vårar. Detta skulle innebära en snabb avrättning för borgmästarens del så han var helt enkelt tvungen att gå med på Ingemans krav.

Rollpersonernas inblandning

RP kommer att kontaktas av herr och fru Gaarné som berättar för dem att deras dotter, Sylvia, har varit försvunnen i snart en månad. De visste att hon hade gått med i en kunskapargrupp men vet dock inte vad den heter. De fick dock ett brev från henne för några veckor sedan där hon skrev att allt var bra och att hon var på väg hem. Brevet kom med en postryttare som är en god vän till familjen och de kan utan problem säga vart de kan finna honom. Den rosenröda och flammiga pojken Viggo kan berätta att han hämtat brevet från Skarpnäck där han träffat Sylvia, han är ganska säker på att hon bodde i den lilla byn Gåsaby några mil norrut.

Så det blir bara för RP att ge sig av dit. När de kommer fram har det börjat skymma och RP kommer först att stöta på en grupp på RP+1 Gåsapågar beväpnade med slaglåsvapen. Om RP lyckas övertyga dem om att de kommer i fredliga avsikter kan de få hjälp utav en sliten påg med brunspräckligt dun som presenterar sig som Onkel Perry. Han svarar glatt på alla frågor och kan förtälja att kunskapsgruppen lämnade byn för några nästan en vecka sedan. Han besvarar också andra tänkbara frågor RP kan tänkas ha samt att han följer dem till tavernan. Han kan för övrigt berätta vem Ingeman är samt att det var hans uppgift att eskortera gruppen säkert från byn.

Ingemans lilla gård ligger placerad en ganska bra bit från torget och han kommer vara mycket sur och bitter när än RP kan tänkas besöka honom. Huset är väldigt enkelt och det finns även ett litet torrdass samt en bod utanför. Han kommer att göra allt för att avvisa RP och kommer inte att ge sig utan strid. RP kan dock hota eller muta någon av de andra vakterna som kommer att berätta allt de vet, om de gör detta kommer dock Ingeman ha lämnat stugan när RP återkommer, Sylvia kommer dock att sitta kvar i det mörka källarummet.

När RP lämnar huset med Sylvia kommer de dock bli beskjutna av Ingeman och sex av hans kumpaner. Låt inte Ingeman dö allt för hastigt utan låt honom ligga på sin dödsbädd ett tag och med skrovlig röst berätta att han är ledsen och att han älskar Sylvia mer än något annat och att han bara gjorde det han trodde var bäst, innan han somnar in.

Slutet gott...

Även om Ingeman får sätta livet till så blir alla glada. Speciellt herr och fru Gaarné som kommer att ge RP en fin hittelön samt borgmästaren som nu äntligen kan pusta ut utan att oroa sig för att hans lever skall sluta som delikatess hos högdjuren.

Ett steg fram, två steg tillbaka

Författare: Den enögda råtтан

Juryns kommentar: I bästa marodörstil får RP här chansen att göra ett tvätt-äkt truckerjobb med snusjord under läppen och tanken fylld med etanol! Den enögda råtтан går tillbaka till efter katastrofen-genrens rötter och bjussar på biljakter, oljiga fordon och smuggeltransporter av klassiskt snitt. En klar vinnare av priset för Bästa old school-novellet!

Bakgrund

Sedan ett par år tillbaka har rikemansknösen Birger Af Beernt inlett ett samarbete med den Ulvrikiska rebellgruppen Ylarna. Eftersom Birger är en man med mäktiga kontakter och en stor plånbok var han en stor tillgång för den innan relativt inaktiva styrkan. Det enda kravet för att Birger skulle bistå med detta var att han, när gruppen slagit ut Ulvrikets diktator, skulle bli den nya styrande regenten. Men än behövdes det utrustning och för att enkelt kunna smugla in vapnen gömde han dem i möbler och tog sedan hjälp av den före detta smugglaren Roland Draagert (MD-St.bernard) som numera ägnade sig åt att frakta ting åt företagets vägnar. Affärerna går bra för honom då han är en mycket stolt ägare av en stor och imponerande forntidskärra, vilket ger en stor fördel både i fart och last jämförelsevis med vagnarna de andra erbjuder. Av en ren händelse fick dock Roland reda på hur det egentligen låg till och att det inte alls var möbler som var den egentliga lasten, utan vapen. Massvis med vapen. Visst har Roland numera relativt gott om krediter, men girig som han är bestämde han sig för en komplott, han kände till trakten som fordonet skulle köra vid och hans kontaktnät är mycket brett, ingen skulle få reda på att det var han själv som låg bakom kapet.

RP:s inblandning

För att det hela ska gå så lugnt till som möjligt och inte gå åt skogen för att någon klantig chaufför försägar sig väljer Birger att förlita sig på några inflytelserika äventyrare. Som av en ren slump, eller genom RP:s rykte söker Birger upp dem och erbjuder dem ett relativt lätt men synnerligen välbetalt jobb. De ska

föra den stora forntidskärran genom samfundet och in i ulvrikiskt territorium, visst har det sina risker men med den rediga näve krediter Birger är villig att betala antas vara tillräckligt för att RP ska bortse från riskerna. Birger säger åt RP att uppsöka Roland som ska förse dem med bilen och ge dem ytterligare information om färdrutten. Roland håller till i utkanten av staden i ett stort och nedgången magasin med ett fallfärdigt taggträdsstängsel runt om. Roland går som vanligt klädd i ett par lortiga arbetarbyxor och en vit oljig t-tröja. Närhelst RP uppsöker honom kommer han vara i full färd med att mecka med någon av hans fornmojänger. Han ger RP ett varmt välkomnande och snackar en stund innan han ber dem följa med till baksidan där han byggt upp en stor byggnad i massivt trä. Han ger en snabb order att öppna portarna och med ens drar sig två minst lika skitiga mutanter mot byggnaden och skjuter upp de robusta dörrarna. Där inne kan RP skåda en mycket stor, om än något sliten, lastbil (tunglastbil). Det stora förstärka flaket är fullt med inplastade möbler i alla olika kvalitéer och former. Det man inte ser om man inte rent av plockar isär dem är alla de vapen som finns dolda lite varstans, främst skarprättarvapen men även en del lättare fornpuffror.

Resan i korta drag

Roland tar farväl från RP som dundrar iväg med det tunga fordonet. Om ingen av RP har kunskap inom Fordon (vilket starkt rekommenderas), får de med sig den lurige och inte alltför sköna Ejling, en smågångster från storstaden (Fordon 32%). Resan är till en början mycket lugn och SL kan välja att slänga in lite småsaker på vägen, bör dock undvikas några större händelser. Det hela ändras dock när de åkt några dagar. De kan i bakspeglarna se hur två små fordon i hög fart närmar sig, fordonen, som snabbt kommer upp jämsides med dem börjar avfira sina kraftiga vapen. Med ett lyckat slag i lakttagelseförmåga kan RP känna igen någon av dem från Rolands magasin. Här är det tänkt en häftig biljakt scen. RP kan också få tillfälle att se att föraren i den tredje bil som ansluter sig är ingen mindre än Roland själv. De kommer dock att avlägsna sig om de åker på allt för stort motstånd. Resten av resan blir relativt lugn, likaså färden över gränsen. I Ulvriket kommer en man ridandes på en Fåle komma fram till RP och be dem följa honom. De åker in i en stor lada på landsbygden där det väntar ytterligare ett tiotal man, de är inte speciellt pratglada utan är mycket benägna om att ha sina "möbler". Detta kan självklart tyckas misstänksamt, men RP kan såklart redan ha fattat misstankar redan när de blev anfallna av Roland och då sett efter i lasten vad det var som var så viktigt att man kapar sin egen kärra för. De skickar sedan snabbt iväg RP igen som nu bara kan återvända hemåt. De passerar tullen även den här gången utan problem men när de kört några mil kommer de se hur två tunga fordon kommer ikapp dem och hur en av dem säger via en megafon att det är ulvrikiska soldater och kräver att RP åker in till sidan. Om RP inte gör detta kommer de bli ytterligare en biljakt och efter några mil lurpassar även Roland och hans mannar igen, anta att ulverna nedgör Roland och hans anhang ifall de skulle komma inom skotthåll.

Hur RP klarar sig ur detta är helt upp till dem, det är självklart en möjlighet att nedgöra ulverna själv eller hålla ut tills de passerar någon vaktstyrka som kan nedgöra spionerna. Hur som helst så ligger det till på det sättet att det var ingen mindre

än Birger själv som kontaktade den ulviska tullen och berättade att det skulle passera en forntidskärna som smugglade vapen ut från Ulvriket och därför borde nedgöras omgående. Hur RP löser detta är upp till dem själva och SL, kanske kommer de inte på att även Birger blåst dem och de kommer då att få sin utlovade belöning, men de kommer snart att känna sig iakttagna av lönnmördare och torpeder.

Lika som bär

Författare: Den enögda rätten

Juryns kommentar: Intriger och detektivjobb i lantlig aristokratmiljö i denna jordnära novellett, en av flera på temat Hämnnaren Från Förr. Det som gör denna novellett speciell är dock den mer vardagsnära stämningen och den tydliga fokuseringen på en tidlös familjekonflikt. Lika som bär vinner därför priset för Bästa brödrapar! Med denna novellett lyckades även Den Enögda Rätten kamma hem ett annat åtråvärt pris genom att som enskild forumist skicka in flest bidrag vilket ger honom priset flest in show!

Bakgrund

De förmögna lantaristokraterna Von Bringa hade länge haft stort monopol inom tillverkningen av papperspåsar och levde gott och tryggt i sin stora herrgård. Nu var det så att gubben började komma till åren och hans två söner, de två tvillingarna Herman och Hubert, skulle ta över allt. Eftersom Hubert var den klyftigaste av dem blev han huvudansvarig för företaget medans brodern fick ansvaret för exportavdelningen. De båda bröderna skötte allt relativt bra och levde skyggt i deras herrgård, de få som visste att det var två tvillingar som styrde företaget hade för länge sedan gått bort. Livet i herrgården blev dock ganska tråkigt i längden så bröderna bestämde sig för att spela ett litet spratt, de skulle utge sig för att vara endast en person. De började långsamt umgås med högdjuren och bytte plats med varandra med jämna mellanrum. Till slut blev det dock så att Hubert blev förälskad i en kvinna, de umgicks mycket men det hela var dock ett väldigt passivt förhållande. Enda tills Herman en dag träffade tösen och förförde henne på bakgården till en restaurant. När Hubert fick reda på detta blev han mycket ond och beordrade sin närmaste tjänare och trogne livvakt Pål Flink att ta ut Herman och göra sig av med honom. Så Pål tog med Herman i skogen en dag på en tillsyntes vanlig jakt. När Herman befann sig på redigt avstånd avlossade Pål en kula, dess mål var dock inget dumdjur utan penetrerade Hermans bål som slungades ned för en klippa. Dold i buskagen smög herr Flink tillbaks till herrgården för att berätta nyheten. Nu var det dock inte på det viset att Herman omkom, med ojämn puls låg hans sönderslagna kropp kvar på den kalla marken enda tills ett annat jaktlag passerade, det var yrkesjägaren Gösta Olof som tog med honom till sin stuga där han tog hand om ynglingen för att till slut även adoptera honom. Herman, som nu var i tjuugoårsåldern slog i huvudet under fallet och förlorade samtidigt sitt minne. Han levde länge hos Gösta och blev till sist en mycket skicklig jägare. Så en dag när han var ute och spatserade stötte han på den herrgård han växt upp i. Sakta men säkert kom hans minne tillbaka men det var inte förens han såg sin broder i trädgården som allt föll på plats. Med inget annat än hat i tanken återvände han till sin stuga för att planera sitt drag. Han klippte sig som sin broder och tränade in hans tal innan han med skarpladdat gevär smög in i herrgården och band sin broder i vinkällaren, allt i hemlighet för tjänarna. Visst

hade han blivit lite annorlunda i sitt beteende, men han såg ju faktiskt likadan ut. Affärerna började gå dåligt och Herman spenderade all sin tid, och krediter, på societetspektakel hos de andra högdjuren.

RP:s iblandelse

RP blir uppsökta av den desperata herr Flink som är i stort behov av hjälp. Han påstår att hans herre har betett sig mycket underligt och sköter inte alls sina affärer längre. Han förtäljer dock inget om hans tvillingbror. RP beger sig till herrgården där de kan förhöra de som jobbar där samt få en pratstund med den knasiga Herman. Alla tjänarna kan erkänna att han betett sig mycket konstigt och är oförsämd och otrevlig hela tiden, inte alls som han var innan. Om RP söker igenom herrgården kan de på vinden, i en dold låda, finna ett gammalt fotografi där två stycken pojkar i tioårsåldern står arm i arm, det konstiga med det hela är att båda ser exakt likadana ut, lika som bär. Den enda skillnaden är att det står deras namn skrivet med en penna på fotografiet samt att den pojke som det står Hubert över (lakttagelseförmåga -25%) har ett relativt stort födelsemärke på sidan om halsen. Om RP lägger fram detta för herr Flink kan han berätta hela historien med en klump i halsen och med gråten i ögonen. Han erkänner att han hela tiden varit orolig för att detta skulle vara fallet men vill försäkra sig om det innan han vidtog åtgärder. Han ber därför RP fortsätta sitt sökande.

Deras spår (SL får placera ut spår lite överallt efter eget behag) leder dem till källaren där de kan se att källardörrarna står på vid gavel och hur två män springer ikapp in i skogen. Om RP följer efter dem kan de snart se dem springa över en hängbro som leder dem över till en avsatts. Den främste personen kommer med sin kniv skära av repen så att bron faller, personen bakom (Herman) kommer dock i sista sekunden hinna kasta sig över där en häftig strid utbryter. Striden kommer vara länge men den slutgiltige vinnaren kommer dock att vara Herman. RP måste alltså använda sig att skjutvapen eller alternativt projektilvapen för att nedgöra rätt person. Eftersom de ser likadana ut kommer detta självklart inte bli något lätt match, men om RP vet om att Hubert har ett födelsemärke på halsen kan en RP som söker efter detta med avdrag på 25% finna vem som är vem, detta slaget behövs bara göras en gång då de inte är likadant klädda. SL kan självklart även ge dem likadana kläder vilket leder till att RP varje gång måste lyckas med ett lakttagelseförmåga -25% innan varje skott.

Slutet

Om RP nedgör fel person kommer Herman fortfarande spela Hubert och tacka RP för deras insatts och kommer vara så trevlig han bara kan. Om RP lyckas rädda Hubert från sin tvillingbror kommer han bli mycket tacksam och RP har skaffat sig en mäktig vän för livet samt en saftig belöning.

Vintertid för vinterman

Författare: Den enögda rätten

Juryns kommentar: Exotiska SLP och brutala mord i en novellett med exploratorerna. Finurligt användande av en mer exotisk typ av muterat djur (pingvin!), något som bara det är värt uppmärksamhet. Novelletten var nära att få priset för bästa exotiska djur men juryn enades till slut om att priset för Bästa exploratornovellett passade bättre, då upptäcktsresande är ett typiskt och hederligt M:UA-tema som man ser alldeles för lite av!

Bakgrund

För ganska exakt 15 år sedan (år 81 Pt.) lämnade en grupp nordbor sin trygga kontinent och begav sig med en ångbåt ned mot den ännu utforskade södern. Besättningen bestod av elva äventyrslystra mutanter och bland dem också den nyfikne kunskaparen Etelbert Pickels (MD-Pingvin, klimatanpassad-Grad2, Gälar, Långlivad). Resan var mycket lång, betydligt längre än vad de hade räknat med och därför blev det snart knapert med proviant och detta med de oberäknliga väderlekarna resulterade till att många omkom innan de ens närmade sig land. Efter flera månader till havs kunde de kvarlevande skymta fastland och det var med många hurrarop som de avlägsnade sig från båten för att utforska denna nya kontinent. Efter ett antal missöden med diverse rövare och andra bestar fanns det endast två kvarlevande, Etelbert Pickels och styrmannen Patrus. De började planlöst vandra omkring i vildmarken tills de stötte på en by, byborna var mycket välkomnade och tog väl hand om dem. Den stekande (?) hettan tog dock mycket hårt på Patrus som bara några veckor efter anländningen omkom i svåra kramper. Sakta men säkert lyckades Etelbert bemästra det nya språket Skandi och efter flera års vistelse i byn slutade han som borgmästare. Efter många timmars språkande med sin yngre broder Edwart Pickels över jiddermojängen lärde han honom Skandis basgrunder och sedan började en resa arrangeras. Eftersom Edwart är minst lika äventyrslysten och nyfiken som sin broder så gick han snabbt med på en vistelse på den nya kontinenten, och nu, femton år senare är allt planerat och klart. De som lämnar Norden är Edwart Pickels (MD-Pingvin, Klimatanpassad-kyla, Livssinne, Liten), äventyraren Samuel Snyting (MD-Isbjörn, Stryktålig, Jaktinstinkt, Nattsyn, Klimatanpassad-kyla) samt kaptenen till det lilla propellerplanet som de planerar att resa i Kapten Kausen (MD-Valross, Robust, Stor, Klimatanpassad-kyla). Eftersom Etelbert noggrant fört anteckningar under resan till Pyri så kände han till de bästa resvägarna så därför förväntade sig gruppen inte några allvarigare problem. Så en tidig morgon i slutet av november lämnade gruppen Norden i det lilla propellerplanet och styrde mot äventyren. Allt gick som smort; de anlände vid eftermiddagen nästa dag och Etelbert fick ett kärt återseende. De stannade i byn några veckor innan de bestämde sig för att ta en närmare titt på zonen som Etelbert beskrivit som en underbar plats.

Intrig och RP:s inblandelse

Allt är dock inte så harmoniskt och perfekt som det verkar. Samuel som är något av en kvinnokarl kom för några år sedan i kläm med den högt uppsatta stormfågeln Flenux Flaax efter att ha varit dum nog att strunta i sina kompisars råd och lagt en stöt på Flenux bedårande dotter. Flenux har länge fört handel med Pyri, detta genom hemliga kontakter och utan samverkan med kejsaren. Han har gjort sig sin förmögenhet på att importera hantverk och skarprättarvapen och dylikt från samfundet och att Edwart skulle resa dit skulle kunna påverka hans affärer till det negativa. Att allmänheten skulle börja resa dit var det sista han ville. Därför bestämde han sig för att utnyttja sin hållhake på Samuel och skickade därför med honom för att på bästa sett sabotera och i nödfall även eliminera gruppen.

Detta för sig bäst ifall RP av någon anledning skulle passera byn som SL kan placera ut varthelst det passar, antagligen i närheten av någon zon. RP kommer då att bli uppsökta av den

minst sagt annorlunda borgmästaren Etelbert som berättar för dem att hans bror med anhang anlände för några veckor sedan och att de nu har bestämt sig för att ta en närmare titt på zonen, de har dock inte hört av sig på länge och han ber därför RP kolla upp hur det egentligen står till med dem. Han berättar för dem ungefär vart de kan tänkas vara och utrustar dem med proviant och andra nödvändigheter. Ifall RP blir nyfikna av den skojiga figuren kan han även berätta det som står att finna under Bakgrund. När RP ger sig av är klimatet relativt skönt och snön ligger vit och stilla på den hårda marken där de med tunga överlevnadskängor klampar fram. SL har fria händer att placera ut diverse händelser och zonbestår på vägen, anta att de inte stöter på något allvarigare då gruppen inte befinner sig så djupt i zonen. Efter några dagars vandrande antas ändå RP stöta på gruppen vid några ruinbyggnader och de får tillbringa kvällen vid deras lägereld där de kan berätta fantastiska saker om deras kultur i utbyte mot att få veta allt om samfundet. RP:s anländelse sätter dock en käpp i hjulet för Samuel som planerat att ta död på gruppen redan samma kväll, han skjuter nu upp detta till natten istället. När RP och de andra sover kommer han att smyga fram och försöka ta livet av dem. Om RP inte vaknar när den något klumpige isbjörnen tar upp sig kniv och smyger fram kommer han först att försöka skära halsen av Kausen, som dock kommer att vara vakna då han redan från början misstänkt Samuel och i ett vrål slår till honom med sin väldiga hand. Detta resulterar till att alla vaknar samt till att Samuel drar sin tunga forntidspicka och avfyrar ett skott först och främst mot Kausen om inte RP lyckas stoppa det kommer Kausen att ta emot tre kulor i bröstet. Eftersom Samuel inte har mer patroner kommer han droppa pistolen innan han kastar sig in bland ruinerna och kommer att försöka attackera RP i skuggorna med alla sina närstridsvapen. Han är väldigt skicklig med sina vapen och kommer endast att hugga en gång innan han åter gömmer sig och väntar på ett nytt tillfälle. Om RP lyckas nedgöra honom kan han berätta hur det ligger till och resterande grupp kommer att bli ytterst tacksamma. Om Samuel lyckas få med sig Kausen kommer Etelbert stanna hos sin broder, annars lämnar de Pyri en vecka senare. De har hur som helst fått ett par nya vänner för livet.

De bågnande bukarnas natt

Författare: Eskil Kätting

Juryns kommentar: Underhållningsvärdet är extremt högt i denna humor- och actionfyllda novellett som tagit fasta på M:UAs kulinariska tematik. Gourmetvinkeln upprätthålls hela vägen ut med bravur och gott humör i ett äventyr som sannerligen kan utsätta även den mest härdade grupp RP för oväntade prövningar. Vinner det prestigefyllda priset Bästa kulinariska novellett! Åter så kunde kvalitometern som juryn förfogade över inte finna en lämplig skala att mäta scenariot vilket föranleder juryn till att bemärka novelletten med Vinnare av storhetskategorin.

Vinnare av storhetskategorin

Ett sirligt inbjudningskort bjuder in RP till middag hos uppkomlingen Alburtt Hurring. Över en utsökt griljerad knasaröv förklarar han att han försöker slå sig in på delikatessmarknaden, och har fått upp ögonen för den hemlighetsfulla gourmandorden de Bågnande Bukarnas Brödraskap (BBB). En suverän källa till kunder och kontakter, om han klarar deras inträdesprov: en åtta rätters makalös brakmiddag. Utstyrda till servitör, husa, vakt-

mäster (eller vad som nu passar) och maskerade med lösskagg och peruk, är RPs uppgift att imorgon natt övervaka middagen från kulisserna. De får röja sina identiteter som skabbiga äventyrare endast i yttersta nödfall. Butlern Gerhard snabbdrillar dem i det nödvändigaste, men låter förstå att han har onda aningar.

En stormig natt anländer de fem herrarna från BBB iförda kostym, vita kepsar och enorma vita kravatter. De är: Ettqucku Viktor Fridolin, snipig finsmakare som inte talar i onödan (högst rang i sällskapet). Såsälskaren Jack "såsige Jack" Karottini, med befattning inom Kejsrerliga räkneverket. Silemon Falukropp, kunskapare med muterad fysiologi som specialité. Jovialiske kuggmakaren Tordburt Krugg skämtar och nyper eventuella damer. Rennart Vajsing, skribent och Kjellkritisk debattör. Samtliga är IMM och alla utom den magre Fridolin är feta. Middagen äger rum i villan Hurringahalls stora källare, med kök, avträde och bibliotek på samma plan. Den vandrande fiolinisten Skägg-Loe är tillfälligt inhyrd för virtuost ackompanjemang. SL bör nu framhäva kaoset bakom kulisserna. RP bör alltid ha något besvärligt att göra, utöver nedan listade intermezzon.

- **Förtugg.** Svidarpaté och briorost på Göborgs-tjex. Under förtugget sitter gästerna ännu inte till bords. Vajsing försöker prata med RP, man av folket som han är. Falukropp insisterar på att mäta skalle och tånagelarea på eventuella mutanter. Herrarnas närgångna frågor kan provocera RP och i värsta fall avslöja deras förklädning.
- **Slörprätt.** Rovfruktsoppa med gyllenklimp. Kocken Perikles är nykter alkoholist, men inför den trettioåriga blodbärskonjacken som ingår i ett av recepten ger han upp och börjar smysgupa sig full. Alla tillsäkringar är förgäves. Ställer RP ultimatum kommer han att halsa med ena handen och vifta med en kökskniv med den andra. Får han hållas blir han sjövid, sliter av sig kläderna och springer ut i stormen. Om inte RP snabbt får fatt på den nakna kocken måste de kvickt hitta en kvalificerad ersättare – och Perikles receptbok!
- **Tredjerätt.** Lilsallad med isterdressing. Krugg och Karottini kommer i gräl om flottymarinadens vara eller icke vara. Om inte RP talar dem till rätta, blir det duell! Samtidigt i kökets kaos ber Gerhard en RP flytta på den stora burken med talgsås. Den visar sig vara tung och oerhört hal och kräver avancerad Akrobatik för att inte krossas och göra köksgolvet snorhalt.
- **Mellanmål.** Ekoxpytt på gumsevis. Perikles (eller den nye kocken) får en lömskt riggad jolmsmörsburk i skallen och blir utslagen (bara Gerhard och Perikles hade för övrigt nyckel till skåpet den stod i). Tack och lov är denna rätt i stort sett bara att värma. Nu måste RP kvickt få liv i den utslagne eller ge sig ut i regnet och hitta en annan kompetent kock innan nästa rätt påbörjas. Dessutom måste avträdet tömmas...
- **Heträtt.** Flamberade lomurnosar i slynbärrsås. I desperation sätter Gerhard eld på åhlojan. Branden är lättsläckt och om RP är snabba kan de hindra att köksbranden upptäcks av de ätande. Gerhard erkänner att det var han som ville sabotera middagen, eftersom hans kriminelle bror berättat att en lönnmördare (lejd av en konkurrent inom BBB) kommer att slå till mot ettquckun och hans följe. Dessutom vet han att någon gjort inbrott i Hurringahall. Mördaren kan

vara gömd i lokalen, eller ha riggat en fälla. Hurring vägrar avbryta trots riskerna. Om RP med diskreta medel avslöjar Vajsing som kroppsförändrad mördare, kommer denne att rusa in i biblioteket och väcka knipsaren enligt nedan. Den riktige Vajsing ligger drogad på ett sjaskigt hotell, tanken är att han ska få skulden.

- **Pösmål.** De 39 geléernas köttbollar. Om samtliga måltidsingredienser kollas (kräver frenetisk insats) ser den uppmärksamme att en av burkarnas etiketter har klistrats till en annan burk. Den modifierade flinbärgelén som mördaren planterat kommer om den serveras att reagera med ett gift som ettqucku Fridolin ovetande inmundigat dagen innan. Ettquckuns ämnesomsättning skenar så att han urskillningslöst kastar i sig mat tills han äter ihjäl sig! Hindras han från att äta alls, svälter han istället ihjäl inför allas ögon. Läkekonst => genom försiktig matning i lagom långsam takt under tjugo minuter kan han räddas. Även om han dör, vill dock församlingen fortsätta måltiden av religiösa skäl. Enda skillnaden blir några snyftningar mellan tuggorna.
- **Huvudrätt.** Vit Knipsare á la Zmolk. Den rätt som med talja lyfts upp på bordet är den legendariska vita knipsaren från Mo, infångad av självaste Zigge Zmolk. Bedövad har den marinerats i svidarlake i biblioteket och serveras nu levande till magnifik huvudrätt. Just när Hurring ska lyfta ryggplåten från vidundret, sticker Rennart Vajsing kvicksalt under dess doftorgan. Med ett vinande tjut vaknar den väldiga besten till bärsärkaraseri och krossar det som står framför den: trappan upp. Därefter angriper den blint medan mördaren klättrar ut via taket (Sugkoppar). RP bör försöka rädda det hickande och rapande sällskapet till att barrikadera sig i antingen avträdet eller biblioteket. Enda vägen ut är nu kökets mathiss. Efter en halvtimmes storskalig vandalism blir knipsaren lite däsigt, halvdrogad och marinerad som den är. Om RP nedlägger den vitpansrade besten eller får ut sällskapet via mathissen, kan måltiden avslutas. Knipsarens svaga punkt är den halvt lossade ryggplåten, men i gengäld har bedövningen gjort den okänslig mot smärta. Gladast blir alla om man lyckas droga ner den igen och äta vidare.
- **Dessert.** Rafidgräddbullar med bapelsinkristyr och snigelsylt. Om minst tre ordensbröder överlever och är någorlunda nöjda, blir Alburt upptagen i orden. RP belönas med krediter och om det gått riktigt bra med fördelaktiga leveranskontrakt och rabatter. Ordensbrödernas eventuella tacksamhet kan också visa sig användbar, liksom deras vrede farlig. Om fiasko är resultatet, betalar Alburt bistert RP (såvida de inte klantat sig rejält) och är fiaskot totalt tar han sedan livet av sig medelst stuvning på skamkremla.

I träskpiraternas klor

Författare: Electric Nomad

Juryns kommentar: Electric Nomad ger oss klassisk pirataction i efterapokalyptisk träskmiljö. Alla ingredienser för en sjörovarmatiné återfinns – bortförda personer, godhjärtade infödingar och en piratkaptan med ond agenda. Äventyret är ett slutgiltigt bevis för att Karibiens kapare även frodas i trivs i nordens mörka framtid. Ett Åhoj hoj hå och en flaska med rom för tävlingens bästa piratkaptan.

Bakgrund

Ett mindre band träskpirater har nyligen flyttat till ett tidigare

fridfullt område, endast bebott av en stam reptil-folk och några familjer algfarmare. Piraterna firar sin inflyttning med att ta tre reptilmän till fånga, några jägare från stammen som var ute på jakt. Piraterna har slagit läger på en större ö, delvis innesluten i ohälsosamma dunster och dimmor.

Rollpersonerna blandar sig i leken

Rollpersonerna reser genom området eller har annat ärende ut i träsket. Den exakta platsen för deras inblandande kan förläggas till antingen en handelsstation i träsket, eller en bosättning om RP övernattar hos en familj algfarmare.

De väcks, alternativt hör avlägset, skott följt av ett hög-ljutt, metalliskt vrål. Jämmer och elände; piraterna har rövat bort tre personer! RP hinner till platsen lagom för att se en träskpräm, med en forntida fläk bakpå, för-svinna snabbt mellan mangråvetråd och taggsnårsbuskar. Här finns det belöning att hämta. RP erbjuds en blygsam, men viktig belöning, exempelvis vatten och behållare, eller guidehjälp i träsket, mot att de hjälper till att rädda de bortrövade. Anpassa belöningen till gruppens nivå.

Att spåra piraterna

Piraterna försvinner snabbt iväg i träsket, och lämnar föga spår efter sig i den vattensjuka marken. Just här i området är det större ytor med mer eller mindre öppet vatten, vilket gör det lättare för båtar och kanoter att navigera. RP får låna en träskpräm i jakten på piraterna. En Liten präm som framdrivs av två trampande personer, och en som styr med stör eller roder. Data som liten träskpräm från P:DIK.

Att spåra piraterna är ett hopplöst företag. Ett perfekt Vildmarksvana ger att piraterna hållit kursen i ca tio minuter, sen försvinner alla spår. Annars har man bara riktningen man sist såg dom åka i att gå på. I bosättningen vet man att det finns en stam reptilfolk västerut, och kan skicka med en liten vägbeskrivning, mest bestående av landmärken, som ger +25% på alla slag på Vildmarksvana för att hitta fram. Det finns även tre familjer med algfarmare i trakten, dessa kanske vet något.

Algfarmarna

En typisk algfarmarbosättning består av ett stort hus på pålar i träsket. Runt huset har man alltid en pallisad och ofta ett inbyggt båthus eller två. På den innergård som bildas av pallisaden bor och arbetar man. Algerna odlas i närheten av byggnaden och skördas från pramar och flottar med hjälp av långa algstänger. Vissa alger är ätliga och andra kan användas till att tillverka algsiden av. Allt överskott säljs och på så sätt kan man skapa sig ett riktigt bra, om än hårt, liv i träsket.

- **Familjen Edet.** Bor på en gård som är en typisk algfarmarbosättning, med ett rejält båthus inhyst i en liten hamn i pallisaden. RP blir väl omhändertagna, men familjen vet inget mer än att man sett ökad trafik av pramar i området de senaste veckorna. De har inte haft problem med piraterna än.
- **Familjen Vonno.** Bor på en liten ö. De håller sig med ett antal knasor som dräller omkring i en inhägnad. Familjen har haft en liten skärmytsling med vad man tror är pirater. Den slutade med att piraterna drog sig tillbaka mot norr.
- **Familjen Holt.** Har en mindre gård. Man har nyligen flyttat hit och börjat algfarmandet. Inte heller här vet man något om piraterna, men kan berätta att reptilfolket har hållit sig

undan mer än vanligt sedan två veckor tillbaka.

Reptilfolket

Den stam som bor i området heter Taggsvansstammen, och de flesta i stammen har en kraftig svans med välutvecklade spikar på. Deras bosättning ligger i slutningen på en ö, och innehåller ett stenhus som är byggt mot en liten klippvägg som sticker fram ur öns sida.

När RP anländer tar ett antal skydd i det lilla huset, ett lyckat laktagelseslag ger att så många inte borde rymmas i det huset. Förutsatt att RP håller dig fredliga blir de mottagna och erbjuds landstiga på ön. Några av stammens jägare håller RP under diskret uppsikt och en stamäldste samtalar på kraftigt brutet Skrofmål. Reptilfolket berättar om sina försvunna krigare, samt också om ett område man undviker på grund av dess farlighet. Något skäl kan inte anges, bara att man alltid undvikit det.

Platsen kan dock pekas ut, eller en guide kan eventuellt skickas med.

Piraternas tillhåll

Piraterna har slagit läger på en större ö, med gott om rester från förr. Ön är karg och täckt av sten och grus, med rostigt metallskrot och vassa plasticsbitar glest spridda på marken. De har byggt ett par improviserade murar runt sina tält. De tillfångatagna hålls i en bur i lägret, när de inte används som galärslavar i tramphjulen på piraternas största präm.

En bit bort från lägret finns piraternas hamnplats. En skyddad vik i skuggan från en bastant forntidsmur som reser sig ur vattnet och sträcker sig upp på land.

Det är totalt 23 pirater som leds av kapten Kålling. En fyrramad snabbskjutande mutant som driver sitt bandmed järnhand. Vanligaste vapnen är kortsvärd, armborst, slaglås-pistoler och ett antal muskötter. Piraterna har tre pramar i hamnen, varav den motordrivna är bestyckad med två tredubbla armborst, och den stora prämen har en skrotkanon. Den tredje prämen är ytterligare en liten präm framdriven av ett trampat skovelhjul.

Fritagningen

Enklast för RP är om de ordnar en avledande manöver för att locka bort större delen av styrkan från lägret medan några smyger in och fritar fångarna. Reptilmännen kommer tyst väsande tacka RP och sen försvinna ner till närmaste strand och ner i vattnet. Det går givetvis att nedkämpa piraterna. Om kapten Kålling faller tappar direkt hälften av de kvarvarande piraterna stridslusten och flyr mot pramarna och vidare bort i träsket, piraterna är inga fanatiker.

Återtåget och belöningen

Väl åter där de startade belönas RP för sin insats. Skulle man kontakta Taggsvansarna efter att man fritagit stammens jägare belönas man även där, RP får varsin snidad amulett av förfadersskal.

Varannan damernas

Författare: Frippe

Juryns kommentar: Blev du uppjuden i förra årets knogvals så förjänar du en sväng om i varannan damernas. Utan pardon skildrar Frippe ett härligt mustigt gangsterkrig i Hindenburg, komplett med illegal tokjostillverkning, bodybombsmatchfixare och hämndhungrika bookmakers. Juryn gladdes

särskilt åt scenariots kvinnliga karaktärer vilket förärar honom det genusprogressiva bästa kvinnliga karaktär.

Detta har hänt

I snart ett decennium har Valentin "Vanten" Enström kontrollerat de mindre ädla delarna inom bodybombingcirkusen. Som stolt ägare av ett eget stall, med goda kontakter bland stans bookmakers, samt till på köpet grundare av en egen turnering, Knogvalsen, har hans position som enväldshärskare inom bodybombingens skummare delar varit ohotad. Tills helt nyligen. En ny aktör håller på att etablera sig i hans del av stan. Familjen Grimaldi, en gangsterfamilj som styrs med järnhand av en systertrio. Hitintills har Grimaldis sysslat med illegal tokjostillverkning. Något som dom för all del är mycket bra på. Nu vill dom dock expandera och inkludera spel och dobbel till sin lista över inkomstkällor. Trots allt är dom inte helt ogina, utan presenterar ett förslag till affärsuppgörelse för Valentin. Vanten ska betala en beskyddarpeng på lite drygt hälften av vad han drar in på bodybombingen.

Detta förslag förkastas av Vanten och det ses inte med blida ögon av systrarna och beslutet att ta honom av daga fattas. När Vanten och hans närmaste man Torben anländer till Vantens lya väntar Grimaldis torpeder Juha och Harry på dom. Familjens utsända ger Valentin en sista chans att ta sitt förnuft till fånga och gå med på avtalet. Vanten ber dom fara och flyga varpå Familjens torpeder helt framt skjuter ner både honom och Torben. På vägen ut passar Juha dessutom på att tända eld på lägenheten. Som tur var kontrollerade varken Juha eller Harry att Vanten och Torben verkligen var döda innan dom stack. Vanten är riktigt illa skadad, men Torben klarade sig med ett par mindre skador. På ostadiga ben lyckas Torben släpa sig själv och Vanten ut ur det övertända huset. Dom flyr staden med Vantens droska och tar sig till hans "ligga lågt"-gömställe, där Vanten nu vårdas. Torben tänker inte vänta på att Valentin ska komma tillbaka, det är dags att betala för gammal ost, nu på studs!

Torbens hämndbegär och rollpersonernas inblandning

Torben har nu bara en sak i huvudet, att radera ut Familjen Grimaldi från den kriminella kartan för gott. Problemet är att han inte kan göra det själv, ryktet om hans och Vantens död har spridit sig och han ämnar tillsvidare låta folktro att så är fallet. Därför kontaktar han RPNa via sina många kontakter med ett erbjudande om stora summor krediter för ett synnerligen smutsigt värv. RPNa nappar naturligtvis...

Vad ska göras?

Torben har funderat och planerat och kommit fram till hur operationen ska gå tillväga. Som en första åtgärd vill Torben att Grimaldis båda torpeder Juha och Harry kidnappas och förs till en av Torben förberedd lagerlokal i hamnen.

Torben kommer där att pressa dom båda på upplysningar kring Familjens förehavanden. Efter en stunds bearbetning har han fått reda på precis det han vill veta. Nämligen vart Familjens tokjoser finns.

Så nästa punkt på dagordningen blir att leta upp lönnbrännerierna och sabotera dom. Grimaldis har två kokerier, väl gömda i skogen en bit utanför staden. Så det blir ett par nätter av smygande och skuggning som står på programmet för RPNa.

När Familjen Grimaldis största inkomstkällor ligger i ruiner är det dags att sätta dom sista spikarna i kistan.

Systrarna Grimaldi håller till på en ombyggd pråm som ligger för ankar vid stadens nöjeskvarter. Undervåningen på båten inhyser en ölmutservering och övervåningen tjänar som högkvarter för planering och ränslande. RPNas sista uppdrag blir att statuera ett exempel och sänka båten med man och allt. Om SL vill spetsa till uppdraget lite så kan man ge RPNa till uppgift att ta sig ombord på båten och ta sig till övervåningen, bryta upp Grimaldis kassaskåp och roffa åt sig allt dom kan bära, innan dom sänker pråmen.

Med dessa hämndaktioner genomförda överlämnas med kurir ett brev till Familjen Grimaldi om att "Vanten ger dom en sista chans att ta sitt förnuft till fånga och gå med på avtalet". Avtalet består i korta drag av att Systrarna Grimaldi med familj ska ta sitt pick och pack och försvinna från staden illa kvickt.

Slutet gott allting gott?

Scenariot kan säkerligen sluta på flera sätt men här är det "lyckliga slutet". Systrarna Grimaldi inser att Vanten är en övermäktig fiende och finner för gott att försvinna från staden, i alla fall för en tid... Vanten tillfrisknar så småningom, och under tiden sköter Torben ruljansen. RPNa får sina krediter som dom säkerligen förtjänat med både blod och svett...

Tack till Muterad Mungo, Nonemo, A-Boy, Jurij 1138, Jonas

Herr Mannheims herrgård

Författare: Gunslinger

Juryns kommentar: The Most Dangerous Game i Mutanttappning! Juryn är begestrad över att ingen kommit på denna briljanta idé tidigare, men den osvikligt trendkänslige Gunslinger har som ingen annan fingret på M:UAFandoms kollektiva kreativa puls – det var dags nu, helt enkelt! Utan skuggan av ett tvivel är detta vinnaren av ett av de mer uppmärksammade priserna i förra årets tävling, Mest ogenerade stöld från litterär/filmisk förlaga! Men som både Gunslinger och juryn vet: små konstnärer imiterar, stora konstnärer stjälar!

Längst en sällan berest landsväg, långt från alla städer, ligger en liten by vid namn Boisenburg. Den består bara av en fem, sex hushåll och ligger vid foten av den kulle som byns huvudbyggnad vilar på, nämligen Mannheims herrgård. Byn livnär sig enbart på vad de får från de åkrar som ligger runt omkring bland kullarna som formar landskapet, och någon enstaka handelstur till någon avlägsen stad. Byns invånare är uteslutande människor, men de välkomnar mutanter med lika öppna armar som de med "obesudlat" blod.

Men medan människor och människomutanter får tillbringa kvällen inhyt hos något av hushållen, så välkomnas alla muterade djur upp till den stora herrgården. Där bjuds de på en storslagen middag i herr Mannheims sällskap varpå de får gå och lägga sig i mjuka sängar i de gästrum som finns. Men när människorna får sova natten lång i lugn och ro, så slits djurmutanterna snart ur sina sängar och släppas ner i den stora källaren under herrgården, där alla familjeöverhuvuden väntar tillsammans med Mannheim. De får i all hast dra på sig sina kläder, men utrustningen får de inte tillbaka. Därpå kommer Mannheim förklara att de är dags för den stora jakten. De muterade djuren får fem minuters förspårning, och därefter kommer

de samlade "jägarna" ge sig efter dem med skarpladdade gevär och vältränade etterdoggar.

Jakten pågår i allmänhet till dess att bytet är nedlagt. Hitills är det ingen som har lyckats undkomma, för det är åtskilliga dagsmarcher till närmsta bosättning och om bytet verkar osedvanligt svårfångat har Mannheim en vältankad jeep.

Mannheim är uppenbarligen väldigt rik, och dessutom väldigt excentrisk. Han är i verkligheten en människa från den gamla tiden. Han hade tillräckligt mycket pengar för att bygga sitt eget skyddsrum, där han legat nedfryst i åtskilliga hundra år. När han slutligen blev uppväckt lät han sina automater bygga honom en storslagen herrgård på kullen ovanför skyddsrummet, och allt eftersom drogs det dit andra människor som bosatte sig där. Mannheims stora passion i livet före katastrofen var jakt, och det var bara naturligt att fortsätta med denna sysselsättning. Dock har den långa sömnen gett honom något av en psykos, och att de nya bytesdjuren allt som oftast har förnuft nog att be om sina liv är något han aldrig riktigt har kunnat anpassa sig till. Istället finner han det roande att kunna föra en konversation med de tilltänka byten innan jakten drar igång. Det blir så mycket mer roande då när man faktiskt nedlägger bytet. Detta är en inställning som även byborna har kommit att anamma, och numera deltar de gladeligen i jakten.

Herr Mannheim har som sagt tillgång till en jeep och flertal automat. Automaterna tjänar i allmänhet som upppassare, kockar och underhållsarbetare. Mannheim har även tillgång till en ganska omfattande vapenarsenal nere i sitt skyddsrum, och det är genom avyttrandet av några av vapnen som han har fått så stora tillgångar.

Ett fornyfynd för mycket

Författare: Hakuryu

Juryns kommentar: En novellett med mycket öppen struktur – å ena sidan lämnas en del frågor obesvarade, men å andra sidan är det lätt för SL att anpassa äventyret till sin egen spelgrupp. RP kan på flera sätt dras in i äventyrets infernaliska intrig, och det finns god potential att utveckla äventyret vidare. Allt detta gör att hakuryu tillskansar sig priset för Bästa SL-vänlighet!

Harald Brand-Elljus har inte haft det så lätt på sista tiden. Nykommen till Hindenburg för att följa sitt kall blev han nersupen och rånad av några ljusskygga typer. Pengarna och vapnen han blev av med gjorde honom inte så mycket, det var ersättningsbara ting. Däremot tog de hans två talismaner, hans hjälp i kampen mot Dem.

Harald är en psion som sett alltför många bekanta falla offer för PSIPOs brutala långa arm. Själv är han dock inte med i deras kartotek. Detta efter att han blivit avslöjad i sin hemort, nybyggar-samhället Bengtskulle, och därpå utplånat PSIPO-celens huvudsakliga medlemmar och förintat deras lokala arkiv, innan dessa hunnit förmedla uppgifterna till Hindenburg. Hans metoder var dock så brutala att han fann det klokt att lämna orten. Därefter såg han det som sitt kall att snoka reda på PSIPO-medlemmar och avlägsna dem. I sin nu treåriga kamp har hans paranoida aggressiva sida slipats. Men hans ensamma värv har gått hårt åt hans psyke, och tokjosen sover regelbundet hans samvete. Hans handlingar så här långt har dock inte gått alla förbi. PSIPO vet att det finns någon som "är ute efter dem", och att denne opererar annorlunda än Järnringen. Järnringen har

lyckats identifiera Harald, men då han verkar oresonlig, och alltför psykiskt labil, avstår de från att rekrytera honom. I själva verket var det en av deras agenter som arrangerade rånet genom att utnyttja hans dåliga spritsinne. Rånet utfördes av tre hyrbusar som klubbade ner honom i en gränd, och tog alla hans värdesaker. De var särskilt instruerade att plocka hans två talismaner, ett ID-kort III (Dominera), och en glapp gammal chockbatong (Dödsknäpp).

I sin nya utsatta position behövde han ett tillfälligt kneg, vilket blev som tidningspojke åt Polisgazzetten, och använde ledig tid till att snoka kring hälare och busar. Från en av de hälare som haft att göra med stöldgodset fick han reda på att det skulle säljas på Bazaren av handelsmannen Laban Gnejp.

RP har när äventyret börjat på något sätt nu kommit över ett av föremålen, antingen genom att byta till sig det, eller, om RP är fattiga eller ointresserade, genom att de hittar det tappat i en gränd/bland sopor eller något sådant. Harald har börjat snoka desperat efter var de nya ägarna finns. Tyvärr blev han ju själv rånad, så han har inte mycket att byta med. Stöld, rån, utpressning eller att övertala RP om sakens rätt är hans enda chans... Scenariot börjar med fördel med att RP kommer över föremålet, och att de ett par dagar senare kan läsa i Polisgazzetten hur handelsmannen Laban Gnejp attackerats i sitt hem, och lämnats som död. Han lever, men är mycket illa därav, och vårdas nu i hemmet med polisövervakning. Om de undersöker fallet kan de via Undre världen höra att flera hälare träffat på en mycket upprörd ung ädling som letat efter en stulen släktklenod. Om de inte undersöker fallet kommer de att uppsökas representanter från antingen PSIPO, Järnringen eller av Harald. Dessa representanter kommer självklart inte presentera sig som sådana, utan bara "vilja ert bästa, med en vänlig men allvarligt menad varning". Hur mycket de avslöjar för RP beror på beteende och faktiska kunskaper. PSIPO vet inte mycket om motståndaren, men har vissa aningar. Järnringen vet mycket men är i regel förtegn. PSIPO kommer vilja att RP rapporterar eventuell kontakt från "misstänkta karaktärer". Järnringen vill egentligen bara se Harald röjd ur vägen, men kan bli mer intresserade om de får veta att PSIPO verkar vara ute efter honom, och kan då vilja fånga honom för förhör om PSIPO. Harald vill bara ha tillbaka sina tillhörigheter, och kommer att ta till alla nödvändiga medel, men vill försöka med att fråga snällt först. Han är väldigt förhärdad och paranoid, och kan gå hur långt som helst för att återta sina talismaner. RP har inte mycket att vinna materiellt på detta, men mycket att förlora om inte problemet löser sig.

Harald kommer först att misstänka att RP har båda hans talismaner, och när det visar sig att så inte är fallet, att vilja ha hjälp att hitta den andra. Vem som innehar denna är upp till SL, och kan vara grunden till ett scenario på lagens absoluta skuggsida.

Scenariot är väldigt öppet, och vad som händer beror på i mycket på hur RP agerar, och hur de ställer sig till främst Brand-Elljus, men också deras relationer gentemot Järnringen och PSIPO. Hur ordningsmakten agerar kan också bli en fråga, liksom Väktarna, om Harald drivs till att missbruka sina förmågor för mycket och för uppenbart. Om RP bara försöker tysta Harald permanent kan SL göra ett polisjaks-scenario av det hela för att jaga upp RP. I ett sådant läge är PSIPO den enda faktionen som ens kan överväga att hjälpa RP.

Referentor Dingvelts manuskript

Författare: Jonas

Juryns kommentar: Jonas satte voluminösa grubblerier i juryn denna gång. Vilket skulle priset bli för detta eminenta scenario? Bästa karantän, bästa förlorade son eller kanske bästa manuskript? Saken avgjordes med ett enkelt parti rysk roulett och återstoden av juryn enades. Med schvung och bravur tar sig Jonas före att anpassa farsgenren till Mutant (eller anpassar han Mutant till farsgenren?) med extremt lyckat resultat. Precis som Jonas rekommenderar vi denna novellett till den spelgrupp som vill ha lite omväxling och ett gott skratt – ett perfekt val att ägna en spelkväll åt tävlingens Bästa fars! Det från Gotland beställda komedioskopet sprack olyckligt vid mätningen av detta bidrag vilket pressar juryn till en ytterligare utnämning i Vinnare av storhetskategorin.

Vinnare av storhetskategorin

Inledning och upplägg

"Referentor Dingvelts manuskript" är inte ett äventyr i klassisk mening utan istället ett försök att skapa ett scenario med anorlunda upplägg och spelform att använda då man t.ex. vill ta paus från en pågående kampanj. Scenariot är upplagt så att SL spelar den person som från början är i besittning av titelns manuskript – teaterchefen herr Mifferbosch – och att spelarna istället för att ha kontroll över enskilda personer har möjlighet att spela en eller flera representanter för de olika fraktioner som är på jakt efter manuskriptet; de kan till och med gestalta flera av dessa grupperingar om man så önskar. Tanken är att ett stort mått av samberättande ska prägla spelandet och i och med detta blir SL:s roll mindre av styrande auktoritet och mer av "scenfördelare" och moderator. Vidare är scenariot synnerligen löst strukturerat då respektive falang egentligen bara har ett mål (hitta manuskriptet) och bygger i stort sett helt på att deltagarna förmår improvisera och hitta på egna förvecklingar vilka sedan fogas in i historien. Några förslag på förvecklingar ges visserligen nedan men de iblandade uppmanas att själva hitta på fler. Scenariot är gjort med glimten i ögat och man kan med fördel inympa stämningen från diverse engelska springa-i-dörrar-farser; det är därifrån mycket av inspirationen hämtats. Nog talat – jakten kan börja!

Bakgrund

Den förut så framgångsrika Senapsteatern befinner sig i kris! Föreställning efter föreställning spelas inför endast en handfull åskådare och Hindenburgs teateranmälare vrider skadeglatt om kniven i den ena giftdrypande recensionen efter den andra. Teaterchefen och regissören herr Mifferbosch lider helsickets alla kval, och griper till slut efter det enda halmstrå han har kvar – svågern referentor Dingvelt, vilken arbetar på indrivningsdirektoriet och är både inflytelserik, förmögen och teaterintresserad. Den ogine svåger visar sig emellertid ovillig att hjälpa till då han ogillar de tarvliga och (i hans tycke) opatriotiska stycken Mifferbosch framhårdar i att sätta upp. Dingvelt visar dock Mifferbosch ett manuskript till en pjäs han författat och en häpen Mifferbosch inser genast att om han sätter upp pjäsen skulle hans lycka vara gjord; krediterna skulle rulla in som tinneroffren på 37:an under bazarveckan. I ett obehövt ögonblick stjälar han manuskriptet och skyndar sig tillbaka till teatern.

Referentor Dingvelts prydliga fasad döljer emellertid ett solkigt inre – via sitt arbete har han kommit över några handlingar

som berättar om pyriska försvarshemligheter vilka han ska sälja till gotländska agenter just denna kväll. Dokumenten är oturligt nog gömda i samma mapp som teatermanuskriptet förvaras i. När gutarna så anländer upptäcks stölden och misstankarna faller genast på Mifferbosch, varpå agenterna omgående beger sig till Senapsteatern, lämnandes en skakad Dingvelt bakom sig. Den girige referentorn spelar dock ett farligt dubbelspel – det är inte bara gutar som erbjudits att köpa dokumenten utan också ulvrikiska agenter. Dessa dyker upp någon kvart efter att gotlänningarna gett sig av och möter den flyende Dingvelt i dörren – kallsvettig och stammande tvingas han berätta också för dessa vad som hänt, och de hårdföra agenterna beger sig utan dröjsmål mot Senapsteatern.

Det förhåller sig dock så att den pyriska säkerhetstjänsten är agenterna på spåren. Två stovuxna typer knackar på dörren till referentorns bostad och lyckas utan större ansträngning klämma ur den nu fullständigt vettskrämda Dingvelt vad som är på gång; de pyriska agenterna ilar givetvis också till teatern.

I ett desperat försök att rädda det sjukande skeppet har Mifferbosch tidigare lånat pengar av Marcellus Karah, en av Koppabergets mobsters, som nu tycker att det är hög tid att skulden betalas tillbaka. På vägen till Senapsteatern stöter Mifferbosch således på Karahs hantlangare varpå han viftar med manuskriptet och bedyrar att "Detta kommer att göra mig rik; snart kan jag betala tusenfalt igen!" och tillåts gå. När Karah får höra detta tycker han att han väntat länge nog – han vill ha pengarna genast och med ränta därtill! Och om den där pappersbunten nu kan göra Mifferbosch rik ... Karah skickar några av sina hejdukar till Senapsteatern för att banka Moken ur Mifferbosch och stjäla manuskriptet.

Med alla samlade på Senapsteatern kan så jakten på referentor Dingvelts manuskript ta sin början!

Platsen

Scenariot utspelar sig uteslutande på Senapsteatern – en imponerande sten- och träbyggnad ett par-tre stenkast från Hydratorget. Kåken är uppförd i typisk bastant och stram Pyrisk stil, men då den är en nöjeslokal har man kostat på den en del utsmyckningar i form av stenfiguriner och liknande. Inuti är utsmyckningarna mer framträdande – röda skynken, mörka träpaneler samt guld- och plasticsdetaljer är standardinredningen i teaterns själva "yttre rum", dvs där publiken vistas. Huset har byggts om och till ett otal gånger varför det bakom scenen finns en mängd rum, skrubbar, kyffen, prång, vrår, trappor och andra ytrymmen som kan komma väl till pass då man ska gömma sig för envetna förföljare... Någon karta lär inte behövas då det ändå är omöjligt att hitta – de iblandade uppmanas att improvisera för att ställa till maximalt med besvär och öka dramatiken!

Personer/falanger

Herr Mifferbosch (IMM), spelas av SL; Pyriska agenter; Gotländska agenter; Ulvrikiska agenter; Marcellus Karahs mobsters. Spelgruppen uppmanas dessutom att vid behov hitta på egna personer/falanger.

Förslag på händelser

För att krydda anrättningen ges här två förslag på händelser och förvecklingar.

- **Karantän.** Ett (falskt?) larm om att frossarn (se ZZ) fått fäste på Senapsteatern ugår och byggnaden sätts omgående i karantän – en pluton soldater vaktar nitiskt in- och utgångarna och ingen tillåts passera.
- **Den försvunne sonen.** Då Mifferbosch för ca 25 år sedan besökte Visby träffade han en ung gotländska. Mötet resulterade i en liten gosse, vilket teaterchefen är ovetande om enär han for tillbaka till Hindenburg kort efter kärleksnatten. Ödets vägar äro outgrundliga – en av de gotländska agenterna, den faderlöse Rigo Derler, tycker sig känna igen herr Mifferbosch utifrån den beskrivning hans mor gett honom av den försvunne fadern...

Slut

Scenariot slutar när en av falangerna lyckats föra manuskriptet ut ur Senapsteatern. Vad som händer sedan är en helt annan historia.

Kramps sista strid

Författare: Legba24

Juryns kommentar: Det alltid lika populära hämndtemat manifesterar sig återigen i denna välskrivna och koncisa novellett från Legba24. Novelletten fångar med fingertoppskänsla M:UAs mer lantliga miljöer och bygghemskapens på en gång småsinta och storskaliga konfliktmönster. Novelletten vinner priset för Bästa by!

Hon stod med sina betjänter utanför det stora godset och väntade. Äntligen skulle hon få se sin make och sina barn efter tre långa månader. Varje dag hade hon tittat ner längs allén för att i hopp få se en skymt av dom komma åkandes, att få hålla sina två barn i famnen igen och sin älskades läppar mot sina egna. Nu skulle all denna väntan äntligen få ett slut. En svart skepnad skymtar i morgondimman. Nu, äntligen. Hon sprang nedför allén och ropade hans namn. Inget svar. Men vem...vad gör Kramp här, han ska ju resa med min...nej.NEJ!

Godset Trankil tillhörande Herr Geevert Trankil och dennes fru Ejlör Trankil ligger en bit utanför ett större samhälle. Ett samhälle där Herr Trankil länge har varit en framstående handelsman och en av de drivande krafterna. Hans administrativa kunskaper har gjort honom till en av de mest inflytelserika människorna på orten och hans gods och marker har växt i storlek. Men inget gott som inte har något ont med sig. Köpmannen och tillika smugglaren Brevald Grumpe (muterad gris) har även han intressen på orten, han har länge försökt att få till stånd en rutt med smuggelgoods och handelsvaror genom byn men även över Herr Trankils mark. Detta har Herr Trankil satt stopp för. Något som har kostat Herr Grumpe mycket i förlorad last och inkomster. Herr Trankil var en god debattör och en människa som kunde ena byn i motståndet mot Herr Grumpes lukrativa förslag om utbyten av tjänster. Till slut så fick Herr grumpe nog, något var tvunget att göras. När Herr Trankil, tillsammans med sina två barn Jimmo och Fransiska, skulle återvända hem till godset och den väntande Ejlör så väntade Grumpe och hans band vid en bro. Den enda som överlevde den brutala attacken var Trävis Kramp, Herr Trankils personliga vakt och andreman. Ejlör blev naturligtvis bestört och otröstlig när hon fick höra vad som hänt. Naturligtvis förväntade hon sig att det lilla samhäl-

lets medborgare skulle enas och gemensamt slå tillbaka mot Herr Grumpe och hans anhang, men inte. Utan den förenande kraften hos Geevert, och utan bevis för Grumpes skuld, så ansåg flera av de styrande i rådet att Herr grumpe skulle få nyttja byn som han ville. Och med en ansevärd summa så ar nu Herr Grumpe investerat in sig i samhället och har ställt krav på att all trankils mark nu skall tillfalla honom. Detta fick Ejlör att gå i taket av raseri och hotade på öppen gata att "Spräcka din svinaktiga skalle med mina bara händer". Nu sitter Ejlör i det lilla fängelset i väntan på att dömmas. Herr Kramp som nu har hunnit läka sig från överfallet ser att Trankils tid snart är över i samhället men han tänker inte ge sig utan att ha hämnats sin herres brutala mord. Trävis Kramp är dock inte så dum att han tror han kommerklara det själv utan behöver hjälp utifrån, ingen i byn har mod nog att utmana Grumpe och hans anhang.

Där kommer RP in i bilden. När RP sitter på den nyöppnade barstugan så söker Trävis upp dom. Han är förklädd som vanlig obetydlig bonde, men en vaksam RP kan se att sättet han rör sig på och hans blick att detta är en människa som varit med om mycket. Han kommer vädja till RPs hjärta och berätta den sorgliga historien om Trankil och om det inte funkar även till deras plånböcker. Han berättar att de är välkomna att stanna i Trankils gods utanför staden och ser detta som sista chansen att för alltid göra sig av med Grumpe och hans män. Att få staden att bli till det blomstrande samhälle det en gång var istället för som nu, ett tillhåll för bovar och banditer.

Kramps första handling är att organisera en fritagning av Fru Trankil, som troligen kommer dömmas i enighet med Grumpes önskan. Efter det så är det bara en sak som gäller, att driva ut Grumpe och hans anhang av skurkar och banditer ur staden en gång för alla. Trävis har bara kunnat få med sig en redig karl till, skogsman Remul Bärt (muterad människa), så gruppen kommer att vara numerärt underlägsen, men Trävis hoppas att om man visar sitt mod och slår till på ett sådant sätt att Grumpe inte är beredd så kan man säkert få med sig den mesta av stadens befolkning. Grumpe är dock inte så lätt att ha att göra med och tvekar inte en sekund att straffa de som sätter sig upp mot honom. Han kommer heller inte att vara så dum att han låter sig luras in i en uppgörelse långt ifrån vakande ögon eftersom han anser att alla som sätter sig upp mot honom begår ett lagbrott och att han gärna visar sin styrka öppet för att kväsa alla upproriska tankar.

För att få en god balans bör man låta Grumpes män vara relativt odugliga smågangsters styrda av några mer hårdföra personer som lyder under Grumpe. Deras beväpning bör vara enklare men det kompenseras med att de är i större antal.. Trävis Kramp är en gammal krigsveteran i 40års åldern som de senaste 10 åren varit herr Trankils närmaste man. Han är beväpnad som sig bör en livvakt och med ett gammalt repetergevär som sin käraste ägodel. Lycka till.

Vad är det som rör sig i busken?

Författare: Legba24

Juryns kommentar: Legba24 bjuder upp till en dans macabre med krypan-de skräckstämmning av precis det slag som juryn gärna ser mer av i Mutant. Många handfasta tips till SL om hur man skapar ett bra skräckäventyr och ger sina spelare kalla kårar, kombinerat med ett öppet slut med tydlig uppföljarpotential, skulle kunna göra detta till en klar vinnare i kategorin Bästa skräcknovellet men eftersom detta scenario lyckades med ännu en bravad

så kan juryn tyvärr inte ge den det priset. Legba24 vann kampen mot klockan och skickade in detta scenario först av alla och vinner priset först i mål!

Hon kunde inte förstå hur hennes egna föräldrar kunde göra så här mot henne. Varför? Varför? De kom in i gläntan, där stod den, upplyst av natthimmeln, dess tentakeler dansande mot månen. Plötsligt, som om den märker hennes närvaro vridde sig tentaklerna åt hennes håll. Hon försöker springa men hennes föräldrars grepp om henne är för starkt. Tentaklerna är nära nu, redo att slå till. Plötsligt 'kommer de som skjutna ur en kanon rakt mot henne. "NEEEEEEEJ!!!"

Bakgrund

När Vera Långe var 28 så trodde hon att hennes föräldrar förlorat förståndet då de med bryska tag drog in henne i skogen bakom huset. Den syn som mötte henne där var det värsta hon någonsin beskådat, ett gigantiskt träd med stora taggiga tentakler istället för grenar. Runt trädets fot stod hela byn och tittade på hennes desperata försök att ta sig fri. När sedan trädet precis skulle ta henne i sin dödliga famn så skrek hon ut sin rädsla och desperation. Och något hände. Helt plötsligt stannade trädet till och dess tentakler rörde sig sakta tillbaka. "Låt mig vara" skrek hon och genast släppte hennes föräldrar taget om henne. Hon sprang hem och gömde sig på sitt rum. Dagar gick och ingenting hände, avslut ingenting. Inga människor syntes i staden, inga bönder på sina åkrar, ingenting. Någonstans i bakhuvudet kände hon ett sug att gå tillbaka ut i skogen, vilket hon också gjorde. Där stod de, precis som hon lämnat dom, hela byn och det gigantiska trädet. Trädet följde nu varje order hon gav precis som resten av människorna i byn. Tiden gick och hon föll mer och mer in i rollen som härskare och drottning över sitt egna lilla rike med undersåtar. Utåt verkar byn vara en helt vanlig samling bönder av olika ursprung samlade vid den pallisadlösa bosättning som följer skogens rand. Med ett och annat blodsoffer så har trädets aptit mättats och styrkan i gruppen har blivit starkare med varje offer, som av någon märklig anledning dykt upp igen bara några dagar senare för att lyda och skydda den nu åldriga Vera.

Introduktion och handling

Detta scenario passar bäst om RP är lite tilltyglade och vilse i utmarkerna. Hettan från solen bränner kropparna och läget är allt annat än ljusst. Längre fram, något som ser ut som en väg, vilket håll RP bestämmer sig för att välja är oviktigt. Efter att ha hasat sig fram på den dammiga vägen så ser dom ett damm-moln, det verkar vara en vagn dragen av två stora Ulkar. Den kommer långsamt emot RP och de kan se en äldre dam sittande på kuskpallen. Om RP väljer att anfalla den gamla damen så är hon ett enkelt offer, men om de ber om skjuts så är det absolut inget problem för den runda gumman som presenterar sig som Vera Långe. Hon är mer än hjälpsam och erbjuder förutom lite vård och mat, även husrum för kvällen eller den tid det tar att vila upp sig och läka sina sår. Hon är precis så god och snäll som man vill att gamla gummor ska vara. När de närmar sig byn längs skogens rand, så börjar mörka moln fylla himlen, oväder är på väg. Det börjar duggregna när de närmar sig byn och RP kan se flera människor som hastar ute på gårdarna framför husen för att få det färdigt innan ovädret är över dom, ingen människa passerar dock så nära RP att de

får en ordentlig titt på dom.

RP blir placerade framför en brasa på undervåningen till det stora tvåvåningshuset där Vera bor. Hon lagar till en ordentlig måltid som smakar himmelskt i trötta äventyrramar. Undrar någon RP över alla de fornyfynd och äventyrarutrustning som hon har hängande hemma på väggar och tak så säger hon bara att de har tillhört hennes sedan länge döda make (egentligen är de från tidigare offer). När regnet smattrar som värst och åskan mullrar oupphörligen så klär Vera på sig en stor kappa och ber snällt RP om de kunde vara vänliga att göra henne några tjänster innan hon måste gå iväg och se över en gravid i byn.

Nu handlar det om att försöka dela på gruppen så mycket det går runt huset. Det kan handla om att låta en person få låsa trädgårdskjulet bakom huset, ta in Ulkarna i stallet brevid osv. Detta är för att underlätta vad som komma skall. Nu är det dags att piska upp skräckstämningen, grenar som slår mot rutor regnet öser ner, blixtar och mäktig åska, dörrar som blåser upp och igen bakom RP. Det är dags för byborna att hämta in RP för att offra till trädet. Åskan och regnet gör det nästan omöjligt att göra sig hörd utifrån och in, så en RP som råkar i kläm får klara sig själv. Byborna kommer att i skydd av mörkret att försöka gripa RP levande för att föra bort dom, de är även helt utan känslor för varandra så de kommer slåss till siste man om så är fallet. Bybornas antal får regleras av SL men det bör hela tiden vara så många att RP ska känna sig pressade. Vapen finns inte i byn, då inga farliga djur vågar sig ens nära byn, det enda i vapenväg man kan tänkas hitta är olika bonde och snickarverktyg samt den utrustning från tidigare offer som Vera har hängande hemma. Det kommer att handla om att hålla sig vid liv så länge det är möjligt. Att fly med vagnen kan vara vanskligt, Ulkarna är inga snabba dragdjur och det tar tid att göra iordning vagnen. Någonstans i kulisserna kommer Vera att stå och iakttaga RPs desperata kamp mot byborna. Dödas hon så slutar inte byborna attackera utan det är bara så att trädet får tillbaka kontrollen av sina lil, möjligen så blir böndernas attacker mindre koordinerade. Hur det slutar? Ja, kanske flyr RP på den leriga vägen från ett brinnande inferno, kanske de tar sina chanser med trädet ute i skogen eller så lyckas det helt enkelt bara fly. Och regnet, det är kanske uppkom lite för fort för att vara naturligt? RP kanske inte är ensamma i byn trots allt.

En mardröm i Pirit

Författare: Master Gnu

Juryns kommentar: Denna novellet bygger på ett mycket vågat och härligt halsbrytande sätt ut M:UAs dynamiska kampanjvärld och kastar RP in i ett radikalt förändrat Pirit. Juryn gillar tematiken skarpt och önskar att fler hade visat samma respektlösa hållning till kanon som Master Gnu! Att det hela också innehåller en klurig mordgåta gör inte precis novelleten sämre. Priset är solklart: Bästa utveckling av kampanjvärlden!

Nimrodbrigadens (Lejonordens) övertagande

Pirit har, sedan en månad tillbaka tillhört Nimrodbrigaden (skulle RP bestå av flest IMM eller IMM-liknande personer bör sl byta till Lejonorden). Efter ett blodigt överfall gick kejsarens guvernör, Valfrid Krööger, med på att lämna över makten. Bara veckan efter övertagandet bestod Pirits alla myndigheter nästan enbart av Nimrodbrigadens folk. Detta har medfört att polisen och rättsväsendet är korrupperade rakt igenom, mutanter och psi-mutanter (samt folk som umgås med dem) kan dömas och

fängslas efter Nimrodbrigadens tycke. Vilket de också gör. Detta innebär att minsta lilla felsteg från RP kan leda till fängelse, straffarbete eller vad annat hemskt sl kan hitta på. Det gäller alltså att vara försiktig, väldigt försiktig!

Alla försök av RP att avsätta Nimrodbrigaden på egen hand är meningslösa. Att försöka starta upp en motståndsrörelse är mindre riskfritt, men gör en samtidigt till ett eftertraktat byte. Nimrodbrigaden kommer, med verbala hot och fysiska medel att försöka få RP på andra tankar. Kanske går de än längre och försöker mörda RP?

Mordgåtan

En mörk november natt för 2 vecka sedan blev Martin Mjan (MD – Katt) mördad utanför sin lägenhet i stadsdelen Knoting i Pirit. Dagen efter hittade Platåån hans döda kropp på gatan utanför lägenheten. Platåån är en två meter hög muterad gnu. Han är grön (fotosyntes), men mycket intellektuell, filosofisk och bildad. Har pipskägg och små runda glasögon. Efter vittnesmål av Martins fru Ilva blev Platåån anklagad för mordet. Platååns gamle trogna vän Släktingen, hemmastadd på en gård utanför Pirit, är av en slump inne i staden samma dag och lyckas på något sätt rädda Platåån från en rättegång och håller honom sedan dess gömd på ett vårdshus.

I själva verket var det Martins egen broder, Maximus Mjan som var mördare. De två har sedan två år tillbaka varit ovänner då Maximus, genom utpressning, tagit över Martins smedja (Martin fifflade med skatten, vilket Maximus utnyttjade). På dagen för mordet skulle Martin ha varit bortrest, men kom hem tidigare för att överraska sin fru. Väl hemma kom han på sin fru och Maximus, intimt och naket, i sängen. Maximus gav sig av självmant, men väl utanför lägenheten försökte Martin sticka honom i ryggen med en kniv. Maximus upptäckte faran och i självförsvar och desperation dödade han Martin med sitt svärd. Martins kropp hittades dagen därpå av Platåån som fick skulden för mordet.

Ledtrådar är de fyra personer som bor i huset, den allt-i-genom-snälla och godtrogne tant Linn Grädde, den hårda och upptagna hyresvärden Sven Torsk, Martins inte-så-samarbetsvilliga fru Ilva samt slusken och mutanthataren Zette Kymning (kommer att lura RP att Martin höll på med något skumt). Mer givande kan ett besök på Martins smedja vara. Där jobbar, förutom Maximus själv, Maximus lojala medarbetare Arne Aqua, samt Martins mycket goda vän Kalle Kasatonov som ger vitt skilda versioner av Martin som person..

Rent konkret så finns det kärleksbrev mellan Ilva och Maximus och om sl vill hjälpa till ytterligare kan konkreta bevis såsom blodiga strumpor eller liknande finnas. Kanske rentav att Maximus/Ilva nämner mordet i sina brev. Dessutom kan de mingla lite på den lokala puben och få reda på lite rykten om Martin och Maximus.

Hur RP kommer in i äventyret

En av RP är släkt med Platååns vän. De kommer till hans gård utanför Pirit för att besöka honom, men när de kommer fram är endast drängen, den välklädde grävlingen Sten Stajn, där. Väl där får Sten ett brev från Släktingen (namn bestäms med tanke på vem han är släkt med). Han behöver hjälp. Släktingen måste bevaka att Platåån är i säkerhet, men behöver samtidigt någon som kan hjälpa honom med att utreda mordet som Platåån är

anklagad för. Efter att Sten Stajn förklarat läget, inklusive nimrodbrigadens övertagande (här bör sl göra klart hur meningslöst läget i Pirit är) ger sig rollpersonerna av. Redan vid Porten in till Pirit blir det problem. Vakterna verkar inte helt positivt inställda till RP och det kommer krävas en hel del mutor/rövarhistorier/charmningar för att komma in. Vakterna är välutrustade så alla försök att ta sig in med våld kan bara sluta på ett sätt (skulle det inte göra det lär Pirit polis "ta hand" om dem). Väl innanför portarna ser RP ett gäng på 4-5 lika välutrustade poliser som står och sparkar på en liten oskyldig björnunge. Föräldrarna tittar förskräckt på händelsen från andra sidan gatan och kramar om varann. RP kan inget göra åt saken utan går nu troligen till Släktingens (och Platååns) gömställe som förklarar hur allt ligger till och mordgåtan tar sin början. Vill sl krydda äventyret lite kan naturligtvis någon av mutant-RP, utan anledning, bli tillfångatagen av polisen medan de utreder mordet och de tvingas försöka få ut honom ur fångelset/häkstet/domstolen också.

Hur äventyret slutar

Allt slutar inte lyckligt här i livet. Även om RP lyckas bevisa att Maximus är skyldig och att Platåån är oskyldig kommer det inte att leda någonvart. Det korruperade rättssystemet ser nu en chans att bura in såväl Maximus och Ilva, som Platåån och Släktingen och hittar på något som de sedan fälls för.

RP måste nu komma på ett sätt att frita och få ut Platåån och Släktingen ur staden osedda. Detta är inte det lättaste. Att Platåån är stor, grön och gnu minskar inte direkt svårighetsgraden. Det kommer således kräva en hel del tankeverksamhet och list av RP. För att underlätta det hela kommer en stor festival hållas i Pirit fem dagar efter RP:s ankomst. Skulle äventyret dra ut på tiden än mer kommer Thorulf Skarprättare att återinta staden efter en vecka och Platåån och Släktingen kan åter leva som fria män.

På den sista dagen

Författare: Mattias "Mr Tias" Ahlqvist

Juryns kommentar: Bluffmakare, infernaliska fällor, mysigo fynd från forntiden – mycket mums för M:UA-spelldare i denna ljugarbänksnovellet! Den är kort och snärtig, precis som en novellet ska vara, och passar bäst som kortare "encounter" för spelgrupper av alla schatteringar. Mr Tias och hans kumpaner Båg, Mygel och Vals tilldelas priset för Bästa bluff!

Detta äventyr kan i princip utspela sig var som helst, när som helst.

Scen 1

Äventyrarna får höra rykten om en plats som kallas 'På den sista dagen'. Det är ingen som vet säkert vad det är, men det ryktas om rika människor på hemliga skattjakter nattetid. Kunschaparen Nils Båg är känd för sin förmåga att läsa det forntida språket och förstå sig på gamla prylar – han sägs känna till platsen.

Scen 2

Hur som helst, Nils Båg dödas innan rollpersonerna besöker honom. Antagligen hittar de honom död eller så får de höra om det. Oavsett när de går till hans bostad så hittar de en lapp och en kompass. På lappen står det: "Väg till 'På den sista dagen'".

-vandra tre timmar i kompassriktning 109 grader från Lisa Vals danssalong.”

Om de inte besöker Nils Bågs hus så kommer den illaluktande kloakrätten John Mygelatt kontakta äventyrarna för att få med dem på en expedition.

Scen 3

När de väl kommer fram så hittas snart en dold ingång där det skett utgrävningar i en kulle. Först en liten gång, sedan öppnar sig ett stort rum av betong. Framför besökarna öppnar sig ett perfekt runt hål med diametern 30 meter, dess insida är klätt av alldeles slät grå metall. Det är nästan helt mörkt. En plattform i trä och metall sträcker sig en bit ut och en vinsch har byggts.

Allt är dock en stor fälla, kliver man ut till änden på plattformen så viker sig några gångjärn och allt tippas, ett fall ner i vatten som gör ont blir helt klart följden då det inte finns något att ta tag i.

Scen 4

I botten på den forntida 'saken av okänt ursprung' är det tre meter av vatten. Av någon konstig anledning ligger det en gul buss kraschad på botten. På sidan av bussen står det på forntidsspråk "På den sista dagen – Jesus är med dig". Överlever någon fallet så kommer det vara mycket svårt att ta sig upp.

Bakgrund

För sex månader sedan hittades Nils Båg (IMM) och John Mygel (MD) denna konstiga, av jord begravda, betongbyggnad. Med pengar lånade från ägaren av Lisa Vals (IMM) danssalong så genomfördes en undersökning, det visade sig dock att det inte fanns något av större värde. Då lät de bygga en plattform (fälla), sedan lockade de dit den rika överklassen och lurade dem att falla mot en säker död. När de väl avlidit så firades den lilla rätten John ner för att lånsa dem på pengar och utrustning. Det mesta gick dock till Nils och Lisa, i ilska så dödades därför John sin kompanjon efter c:a 10 bluffar. Om John ger information till äventyrarna så vill ha lura dem att störta mot en säker död, om de hittar informationen själv så får SL avgöra vad John gör.

Övrigt

Synonymer till ordet lögn är bl.a. Båg, Mygel och Vals.

Försvinnanden i Svartklimt

Författare: Viktor "MurmeldjureT" Eriksson

Juryns kommentar: En novellet som på ett mycket handfast sätt skildrar på en gång två mycket viktiga element i Mutants värld: motsättningen mellan mutanter och människor, och den destruktiva inverkan fornteknologi kan ha (särskilt om fornteknologin har en egen vilja och en listig plan, som i denna novellet...). Strongt att få in båda dessa essentiella idéer i en och samma novellet, tycker juryn, och överränner i hård konkurrens priset för Bästa Mutantstämning!

Bakgrund

Byn Svartklimt är en ganska stor by med runt 150-200 invånare. Deras största näring är kol milning och till viss del sprittillverkning. Men det nystartade tegelbränneriet som öppnats i utkanten av staden tycks ge rätt bra avkastning. Svartklimt har dock på senare tid drabbats av mystiska försvinnanden. Det är enbart mutanter som drabbats och de har försvunnit

utan minsta spår. Orsaken är att en terrorrobot modell förledare börjat värka i byn utklädd till den nya manufaktur ägaren Torstein Rozén. Han har mycket svårt att förstå detta med muterade människor och speciellt muterade djur. Därför har han börjat "röja undan" dessa styggelser. Han har nämligen funnit ett gammalt fängelse där han inrättat en special avdelning för denna världs avskum. Arbetarna på manufakturen "Torsteins tegelbränneri" har han lyckats charmera så att hela skaran följer hans minsta vink. Han använder dem som sina fängelsevakter. Givetvis planerar han att förgöra även dessa avskum men han kan utnyttja dem till sina mörka syften först. Tyvärr är Torsten mycket omtyckt i staden och inte en själ i staden misstänker honom för detta brott. Detta har lett till att staden borgmästare bestämt sig för att sätta in någon för att utreda fallet.

Avhandling

RP av någon outgrundlig anledning befinner sig RP i Svartklimt vid denna tidpunkt, den andra veckan i juli månad. På stadens största krog och hotell "Bengans wårdshus" kan man höra att flera mutanter försvunnit mystiskt i området. Man misstänker att det är ett rövarband i gärningen, men flera tycker det är mycket konstigt att ett rövarband skulle attackera en fattig mutant åt gången, och så systematiskt. De kan även höra att borgmästaren söker folk som kan agera "diskreta utredare" i fallet. Besök hos borgmästaren ordnas i all hast ifall RP påstår sig vilja ställa upp som problem lösare. Borgmästaren meddelar då att flera mutanter försvunnit spårlost, de närmaste tio dagarna har tio mutanter försvunnit! Det enda man hittat vid brottsplatserna är spår som lätt in i skogen, men ingen har vågat följa spåren. Nu ber borgmästare Astor om RP: s hjälp. Han lovar dem hög belöning i form av krediter och högteknologi (föremål bestäms av SL, förslags vis 30 kr/person och ett e-pack, handstrålkastare, någon läkedrog, eller dylika tingestar). Bestämmer sig RP för att hjälpa Svartklimt blir Astor väldigt lycklig och bjuder varje RP på fin Pirit konjak. Han föreslår att de börjar sitt sökande i skogen öster om byn, dit som spåren ledde. Han tycker även att RP ska ge sig av nu direkt. De är sen förmiddag och fålarna kvittar trevligt i den stora skogen som breder ut sig öster om byn. Astor kommer personligen med ut och visar exakt vart de senaste spåren ledde, han lede fram RP till skogskanten och de får sedan gå för sig själv in i den mörka skogen. I väster ser man regnmolnen hopa sig och komma närmare i en kuslig takt. Skogen tycks skrämmande och majestätisk. Fåglarna kvittrat där de sitter på sin grenar i de stora granarna som höjer sig över RP: s huvuden. Utöver fågelljuden är det alldeles tyst. RP vandrar hela dagen utan att se annat än skog, skog och åter skog. Vid kvällning är regnet över dem. De börjar med en skarp åskknall som följs av ihållande ösregn. På morgonen öser regnet fortfarande ner över RP. Färden fortsätter genom skogen, men nu kan man även skimta några fornlämningar här och var. Stora husgrunder som sticker upp ur marken. Krossat fornglas knastrar under RP: s fötter nu och då. När förmiddagen nalkas när RP fram till en stor byggnad i betong. Den ser ut att vara 3 våningar hög och fönstren som pryder dess väggar är många och gallerförsedda. Nästan alla glasrutor är sönderslagna och inifrån kan man höra röster. Den enda ingången tycks vara den stora dubbeldörren som befinner sig rakt mot RP. Fram till dörren leder en gång i någon slags svartgrå sten. Vid dörren står det två vakter beväpnade med arborst och högaffel. Enda in-

gången är förbi vakterna, med våld eller genom att lura iväg dem på något vis. Vakterna är ganska dumma och att lura dem är därför inte allt för svårt. Inuti finns det enbart en massa celler med bastanta plåtdörrar. Ett litet vaktutrymme finns även i mitten av entrén. Här på nedervåningen finns de sammanlagt fyra vakter. Alla bestyckade med diverse bondevapen såsom pilbågar, högafflar och dyligt. I från cellerna hörs de kvidande ljud och bankande på dörrarna. Vakterna attackerar genast RP om de för oväsen och ropar på förstärkning uppifrån. Allt som allt finns det runt tio vakter i hela fängelset. De kommer genast nerspringandes för trappan som befinner sig till vänster om vaktrummet. I vaktrummet finns nycklar till alla cellerna och även den nyutnämnde fängelsedirektören med sitt forntidsvapen i händerna (ett pumphagelgevär PÅL 65/75 12g, han har även 10 fornpatroner till geväret.). En våldsamt strid bryter ut när RP blir upptäckta och mitt under striden kan de se en man med mycket fina kläder försöka smita ut genom dörren. Det är givetvis Torstein som försöker smita. RP kan försöka jaga honom men han är mycket snabb och försvinner snabbt in i skogens mörker. En av fångarna kan dock intyga att det var herr Torstein som låg bakom allt ihop. Sex fångar sitter i cellerna, en närmare undersökning av tredjevåningen ger dock tydliga spår, i form av färskt blod på väggar och golv, att övriga blivit avrättade i en av de större cellerna högre upp. Kropparna är dock bortförda. De sex överlevande fångarna är utmärta och har öppna sår på kropparna. Väl tillbaka i byn får RP sin belöning och borgmästaren blir ytterst förvånad över att den tillsynes godhjärtade Torstein egentligen var en så kallblodig mördare. RP får sin belöning och erbjuds stanna över natten på stadens hotell, alldeles gratis. På morgonen får de göra vad de vill och är fria att lämna byn.

Avslut

Torstein flydde in i skogen och bort från byn Svartklint. Han strosar nu omkring runt om i prisamfundet i sin kamp för att rensa världen från mutantkräk.

Höstafton i Nordholmia

Författare: Oskar "Ozzy" Jönsson

Juryns kommentar: Ozzy's novellett börjar mycket lovande med en mustig, sorglustig och välskriven stämningstext följt av en gedigen bakgrund. Tyvärr följer inte så mycket information om äventyrets tänkta händelseförlopp och utveckling, men vad gör väl det när Ozzy på det begränsade novellettutrymme lyckas klämma in även en schysst handout! En solklar vinnare av priset för Bästa inledning!

Inledning

Det är en molnig oktoberafton, men några stjärnor lyser på himlavalvet. Träden står kala och gulröda löv yr i den tilltagande blåsten. Den norrländska granskogen tornar upp sig mot hösthimlen, solen gick ned för några timmar sedan. Den före detta majningknegaren Sigurd Stursk drar sin ulkullskappa ännu tätare om sig. Han vandrar in bland husen i Nordholmia. En hund springer in i en gränd, ingen människa eller mutant är ute. De flesta sitter inne i sina hus kring brasan och pratar med en varm kopp te eller en mugg kryddad ölmust.

Lite längre ner för gatan hörs glada skratt och musik från ett värdshus. Genom fönstren syns människor och djur dansa tillsammans medan en fyrmad hundserverar allehanda drinkar

till de sittande gästerna.

"Inte ikväll tänker Sigurd, imorgon när jag har fått den såld, då kanske jag kan unna mig något" Han fortsätter att vandra, det finns inte plats för en muterad människa, särskilt inte när han saknarkrediter. Han kramar det lilla paketet i fickan, det innehåller något slags forntida armband med en skärm som visar olika siffror, "förmodligen en klocka".

En ringande smärta i bakhuvudet, en hård kall vägg, En smak av blod blandad med smuts växer i munnen. En spark i sidan, sedan inget mer.

Intrig

Rollpersonerna befinner sig i Nordholmia eller är på väg dit, sent en kväll. När de går genom staden ser de ett bylte i leran i en smal gränd, det är liket av en muterad man (Sigurd, har de spelat "Den vrånge, den dryge och den nedrige" känner de igen honom som en arbetare därifrån) med tydliga spår av miss-handel. De har nu att göra vad de tycker passar sig. Kontakts polis eller läkare blir det stora rubriker, då det är den största händelsen som skett den senaste tiden.

Rollpersonerna kommer att träffa på olika ledtrådar och personer som kände till något om Sigurd eller hans förehavanden. Ett slag på iakttagelseförmåga och de hittar ett brev adresserat till Sigurd:

Käre Sigurd!

Du är mycket välkommen till min lya på Bolmaregränden 24.

Jag kanske kan hjälpa dig lite med dina ekonomiska svårigheter och kanske

Hitta köpare till dina senaste fornyfynd. Du vet att du alltid kan titta in till mig

Och få ett mål mat och en kardemummakaka om du har vägarna förbi någon gång.

MvH. Alice.

Detaljer

De tilltänkta mördarna är Daskers Drumlar, ett gäng muterade bulldoggar som stryker omkring på Nordholmias gator, de är ganska harmlösa mot kraftigare vapen och statsmakten, men kan göra hemiska saker med förbipasserande varelser.

Alice ska föreställa Sigurds kusin som han växt upp tillsammans med. Hon är väldigt lätt muterad människa med halvlångt kolsvart hår, mycket söt.

Svartfötter

Författare: Rufusvarg

Juryns kommentar: Rufus tar oss med till Mutantsamhällets skuggsida och sätter sökljuset på en av de mest intressanta men också mest missförstådda elementen i kampanjvärlden: den så kallade mutantfrågan. Bitande klassanalys och satir kopplas med en svängig intrig där det är lätt att dra in spelarna. Vi tilldelar utan ett ögonblicks tvekan Rufusvarg priset för Bästa socialrealistiska novellett!

Den som ogillar socialrealism i rollspel bör sluta läsa nu. Någon av RP känner en mutantkvinna från en mindre stad (Öreboga så som Röde Jack beskrivit det är vad jag haft i tankarna). Vi kallar henne Gisela Backe. Hon kan vara släkting till (t.ex.

syster) till RP:n eller någon av RP:ns vänner.

De möter kvinnan när hon sliter i något lågstatus grovarbetaryrke, (t.ex. tegelbärare eller matros på en båt mellan Hindenburg och staden). Sysselsättningen är uppenbarligen slitsam och farlig. När (om) RP kontaktar henne berättar hon att hon tvingats ta detta tillfälliga jobb för att försörja familjen. Hon och hennes man arbetade på samma fabrik, men arbetarna strejkar och för att överleva tvingas hon ta detta jobb. Eftersom jobbet är tillfälligt kommer hon kunna göra RP sällskap till staden.

I staden insisterar hon på att bjuda hem RP:na till enrummaren i arbetarkvarteren. Under hennes bortavaro har hennes man, som är en otrevlig och våldsam sälle, fått erbjudandet att bli strejkbrytare. Han accepterade detta, men några synnerligen våldsamma personer bland strejkvakterna upptäckte hans svek och gav honom en rejäl omgång och dumpade honom utanför staden. När kvinnan kommer hem är han borta och eftersom hon är mutant vill hon inte gå till rättsväktarna utan ber RP leta rätt på honom.

Tack vare mutationen hibernering har mannen överlevt, men det kan ta ett tag att finna honom. RP lär tvingas tala med grannar och arbetskamrater för att försöka reda ut vad som hänt.

Den stora frågan är egentligen om Gisela vill ha tillbaka Egån, han är inte bra för henne och använder ofta nävarna för att vinna diskussioner med henne.

Vad Egån gjorde innan han försvann

-5 dagar (kväll). En förman från fabriken (muterad häst) besöke honom hemma och gav erbjudandet att bli strejkbrytare (svartfot). Grannar kan berätta om besöket, men vet inte vem besökaren var.

-4-1 dagar (morgon). Går till fabriken något förklädd. Kamrater på den lokala krogen märker att han inte sitter med dem där som han brukat under strejken.

-1 dag (kväll). Strejkvakten känner igen honom. Några följer efter och ger honom så mycket stryka att de tror han dött. De dumpar honom utanför stan. Andra strejkvakter vet vilka som följde efter honom och varför, men inte vad som senare hände.

o dag (middagstid). Gisela upptäcker att Egån är borta, (kväll) hon har frågat sina grannar och kamraterna på krogen och börjar bli orolig.

Situationen vid strejken

Strejken handlar om arbetstider, och framför allt övertidsersättning (vilket inte betalas nu). Strejken har pågått ett par månader och förhandlingar har inte nått särskilt långt. De strejkande har nu tom strejkkassa och de börjar tappa modet. Flera har övergivit strejken och försökt finna andra arbeten, men tiderna i staden är hårda och få jobb finns att få. Därför är irritationen bland de kvarvarande stor mot svartfötter, överhet och andra.

Personer

Följande personer kan användas för att ge fler vinklingar på händelserna kring strejken.

Herman Ardon (IMM) - manufakturägare. Har goda kontakter med de bättre familjerna i staden. Han är ännu vid god kassa och har råd att fortsätta ett tag till. Han har lyckats skaffa strejkbrytare, främst lantarbetare från närliggande gods. Till skydd

för dem har han hyrt in ett gäng hårdföra vakter.

Inge Bjärner (MM) – strejkare. Tog initiativ till strejken och leder den nu. Har hetsigt humör och är mentalt opålitlig.

Fredruk "ålänningen" Pluck (MD katt) – agitator. Professionell agitator som bott i staden ett par år och nu ger strejken sina råd. Kallar sig "ålänningen" för att öka trovärdigheten men kommer egentligen från Wredesås.

Pjär Schöckel (IMM) – dilletant. Kokett revolutionär som tillsammans med några likasinnade överklassungdomar tagit de strejkandes parti och deltagit på strejkmöten m.m.

Gisela Backe (MM) – arbetare. RP syster/släkting/vän. Strävsam, generös och viljesvag. Lever i ett dåligt förhållande med Egån Rammel.

Egån Rammel (MM) - arbetare. Robust och stark arbetare som kan hibernera. Gillar att sitta på krogen med sina vänner, men är rätt dum och feg.

Händelseförslag

- Rättsväktarna rensar upp. Blir det bråk kring strejken är det stor risk att rättsväktarna påhejade av fabriksägarna beslutar sig för att rensa upp band strejkvakterna. Strejken tar slut.
- Inge skjuter Fredruk. Inge får ett vredesutbrott och riktar det mot Fredruk som han anklagar för att givit falska råd. Sedan flyr Inge och strejken upplöses.

Kodnamn Kautschuk

Författare: sredna

Juryns kommentar: Denna novellett hamnar mer i kategorin "encounter" än "äventyr", och som "encounter" är det outstanding! En krispig liten situation att ställa sina spelare inför på väg från punkt A till punkt B, med goda möjligheter till rollspel på flera olika sätt. Lokalen Nils och Eugens Snackeria kan med fördel också återanvändas som äventyrsplats vilket gör SL-vänligheten hög i denna novellett. Men det är inte dessa kvalitéer som fallit juryn i smaken. Sredna verkar ha tagit sig an den mest svårbedömda kategorin - nämligen musikreferenspriset. Eugene Jones, Nils Slint, Barret, Stål Dan, Barret – listans längd imponerande starkt på juryns musikintresserade delar vilka gav den priset för bästa musikreferenser.

Ettkammerspel i vilket RP klampar in i ett misstänkt vanligt dryckeshål, och blir indragna i en lång natts färd mot dag.

Scenen

Nils och Eugens Snackeria, en plats där drömmar drunknar och flaskan ger form åt fantomerna. Dessutom bekvämt belägen precis där rollpersonerna bestämmer sig för att fukta strupen/fly undan ovädret/träffa en gammal bekant osv.

Personerna

Eugen Jäns & Nils Slint. Ägare till Snackerian. De båda älskande i ett annat drama, men i detta endast statister.

Rogger "Barret" Sööder. Spattig, spenslig människa med yvig kalufs. Växelvis svamlende/apatisk störrande.

2 Bic/"Stål Dan". Knarrande automat som ständigt oljar lederna och livstrött levererar illusionspunkteringar och surrealistiska erinringar från en annan tid och verklighet.

Kina Ärr. Färad rättadam med vass tunga och hes men sällsynt replikleverering.

Kventin Spejs. Blyg medelålders mutant. Kan koka ljugsoppa på en påhittsspik.

Konstantin. Blond yngling och slummande rymling med lika hemligt som högättat efternamn. PSI.

Franz Söse. Handelsresande i hemstickat. Hatar sitt jobb. Halvblind till följd av ett heroiskt tinnerbruk.

Rimbo Stax. Prisjägare. Rättfram retriever med socialt patos.

Intrigen

En lönmördare vid namn Kautschuk har hittat sin man. Kautschuk är en kylig yrkesman fullständigt hängiven uppdraget. Ofta närmar han sig sina offer i sociala situationer. Trots flera i den undre världen accelererande rykten kring sin person kan han jobba helt inkognito. Ingen känner till den person som går under kodnamnet Kautschuk. I kväll har han faktiskt druckit tillsammans med sitt byte i flera timmar på ett ölmustslokus. Då kliver ett sällskap plötsligt in på stället. Rollpersonerna.

Akt 1: Legendan Kautschuk

I vilken RP kommer in, får något att dricka och en överblick av det residenta klientelet. En diskussion vid ett närliggande bord utvecklas snart till en monolog. Personen som pratar berättar om en hiskelig, skoningslös kriminell; en hyrmördare som kallas Kautschuk. Några saker som sägs om Kautschuk är att han:

- är en terrorrobot från forntiden som ser ut precis som en vanlig människa, med hatt och allt. Fast med knivar istället för fingrar.
- är en vanlig knegare som för att försörja fru och barn valt att döda åt den som betalar bäst. Men pengarna är aldrig nog. Han har tjugotre barn.
- är egentligen tre olika personer. Enligt vissa, bröder i rakt nedstigande led från Hydran.
- är från den Kejslerliga familjen.

Denna berättelse skrämmer en av gästerna till den milda grad att han i ett anfall av högljudd paranoia börjar misstänka att Kautschuk kanske finns i lokalen. Hans ögon faller snart på rollpersonerna...

Akt 2: Ett erbjudande man kan tacka nej till

Där haglande beskyllningar byts ut mot en förfrågan om beskydd. En annan gäst lägger lugnt ännu en detalj till historien om Kautschuk.; han lämnar alltid ett vitt papper till sitt offer som en varning om vad som komma skall.

Personen drar nu ett vitt papper från innerfickan. Vill RP skydda honom från denne demåniske dräpare?

Akt 3: Si, prisjägarn kommer!

I vilken den spända stämningen intensifieras av att Rimbo Stax kliver in. Han har jagat Kautschuk i veckor och nu spåret honom till Snackerian. Ska han stå upp på stället? Misstänker han RP? Kommer maskerna att falla? På vems sida står RP? Och vem är Kautschuk?

SL väljer själv en av personerna som är den slemme slaktaren. Detsamma gäller övriga ospecificerade aktörer.

Kautschuk kan också vara personen som berättar historien. Brodera då gärna ut myten med detaljer plockade från Snackerians inredning; namn på flaskor, tavelmotiv, osv. Kautschuk kan även vara personen som får panik, likväl som livvaksbehövare. I vilket fall förstås offret är ett annat. Låt RP använda färdigheter som Undre världen, lakttagelseförmåga osv för att

ev. förekomma mördaren.

Kunskaparen och Zonstyggelsen

Författare: Carl "Älge Skog" Carlsson

Juryns kommentar: Spongiforma hemskheter och dolda motiv fick juryn att med vitnande knogar ta sig an detta scenario. I bästa Bradbury-stil presenteras en gastkramande zongåta och i lika god anda avslutas det hela med... Älges novellett nomineras inte bara en utan hela två gånger till Bästa Cliffhanger.

Förord

Mysterier döljs i Muskö, likt undervattensfarkoster bland bukens öar och skär. Ibland bubblar mystiska ledtrådar upp till samhällets yta och sprider rykten likt ringar på vattnet. I det här äventyret får RP:na möta ett par av de falanger som verkar i Muskös skuggor. Chanserna är stora att det här korta scenariot i själva verket bara är det första i en hel rad Muskömysterier för RP:na, där de långsamt vinner insikt om sakernas rätta natur.

Bakgrund

Två av Muskös stora zonkännare har hamnat i dispyt med varandra. Den erfarna zonfararen Kaspar Húsar hävdar att den gängse bilden av zonerna är fel, men han har inte velat förklara hur zonerna "egentligen" är beskaffade. Detta har fått den polemiskt lagde kunskaparen Nestor Tufus att offentligt förlöjliga Kaspar. För en vecka sedan dök så Kaspar upp hemma hos Nestor och gav honom "något att studera och få insikter av" – en säregen mossliknande organism. Kaspar kallade den "fangi" och hävdade att den kom från zoncentrum. Kunskaparen antog utmaningen och började undersöka den broskartade mossan med tentakelstjälkarna och de huggtandliknande taggarna. Efter bara ett dygn blev Nestor svårt sjuk. Hans kropp och sinne förvreds och han blev allt mer djurisk för varje dag som gick. Nestor gömde sig undan omvärlden. Under klara stunder fortsatte han att studera fangin och anteckna sina tankar. Allt oftare har dock de bestialiska sidorna tagit över och Nestor ger sig då bl.a. ut och rovar fjäderfädringar Den "zonstyggelse" som uppenbarligen härjar på landsbygden har väckt stor uppmärksamhet i Muskö – ingen anar att det är Nestor. I sin välbefästa stadsvåning sitter Kaspar och ler självbelåtet medan han knaprar de piller som skyddar honom själv från den förvirrande sjukdomen.

Inledning

RP:na är av någon anledning på väg till kunskaparen Nestor Tufus hus strax utanför Muskö. Kanske behöver de hjälp med någon kunskaplig fråga, eller så har de blivit ombudda att se om allt är väl med honom – han har ju inte setts till på vitterhetsalongens tejudningar den gångna veckan.

Färden till Nestors hus

Två möten av intresse sker på vägen till Nestors hus. För det första får RP:na en skymt av zonstyggelsen (dvs. Nestor) när den rovar fjäderfädringar – och lyckas fly undan i en otrolig fart. För det andra möter de en man som utstrålar auktoritet – Kaspar Húsar. Han har precis varit hos Nestor och hämtat tillbaka fangin, men det vet inte RP:na förstås. Han ler mot dem, nickar en hälsning och bjuder dem att ta varsin tablett ur en plastikburk. "De är bra för hälsan" säger han, ler lite mystiskt och går

sedan vidare mot stan.

Nestors hus

RP:na kommer fram till Nestors hus och ser att det är skamfilat. Det verkar inte vara någon hemma men dörren står på glänt. Där inne finner RP:na en stökig boning. I laboratoriekammaren ligger Nestors journal i vilken han antecknar om sina undersökningar. Om RP:na lyckas knäcka chiffret så kan de läsa om Nestors undersökningar av fangin, att objektet gavs till honom som en utmaning från Kaspar. Anteckningarna ger också en bild av att Nestor har blivit allvarligt sjuk. Handstilen blir alltmer svårsläst. I och kring huset finns spår som leder till ett källarutrymme. Där nere finns Nestor – mentalt instabil. Beroende på hur RP:na agerar kommer han antingen att anfalla likt ett vilddjur, eller att börja prata med dem som den människa han nyligen var. Nestor kan berätta om Kaspar, fangin och sjukdomen ("fangios"). Han säger att RP:na måste hjälpa honom att få tag på Kaspar och det botemedel som denne troligen har. Utöver detta borde fangin destrueras så att den inte kan sprida mer osundheter. Dessutom, tillägger Nestor, så har ju troligen RP:na själva blivit utsatta för smittan nu... (Regen hjälper inte mot fangios.) Nestor vill följa med till Kaspar – dold i bakgrunden.

Färden till Kaspars bostad

Strax utanför Nestors hus blir RP:na vänligt, men bestämt, stoppade av några personer anförda av en kvinna. Hon presenterar sig som Isobel, ledamot av "Kollegiet mot bättre vetande" (KMBV). RP:na orsakar mer skada än nytta med sina undersökningar kring sådant som har med zonen och det förflutna att göra, hävdar Isobel. För sitt eget och samfundets väl bör de istället medverka i byggandet av en nation som står på egna ben, för egen kraft, här och nu. Det går inte att få Isobel att ändra uppfattning i denna fråga. Däremot så hindrar gruppen inte RP:na från att fortsätta – "men kom ihåg att ni har blivit varnade!" Under resten av äventyret kommer dock KMBV att förfölja RP:na och störa dem så mycket som möjligt – inklusive

enstaka avståndsattacker.

Kaspars stadsvåning

I ett av Muskös rika kvarter har Kaspar sin stora våning. Såväl forntida som nytillverkade larm, lås och skydd gör bostaden till en riktig utmaning för inbrytare. Lägenheten uppvisar ett överdåd av lyx och finkultur, med en tydlig dekadent och ointresserad ton. Här finns också mängder av mystiska föremål, förmodligen zonfynd. I Kaspars sängkammare finner RP:na fangin och plastikburken med botemedlet. Nestor stoppar i sig ett par piller på en gång. Strax därefter hörs tunga steg alldeles nära – Kaspar kommer! Det är dramaturgiskt riktigt om det blir strid bland mahognymöbler och äkta mattor. Kaspar visar sig vara en mycket stark och farlig PSI-mutant! Oavsett hur det barkar iväg så bryter SL plötsligt – mitt i striden! Uppvaknande i häktet

Fängslade!

RP:na (och Nestor) vaknar i en stinkande liten fängelsecell. De har bara sina underkläder på sig. Utrustningen är borta, liksom deras minnen av vad som egentligen hände i Kaspars bostad. Det visar sig snart att RP:na är i en av fyllecellerna i Muskös häkte. Under natten råkade några poliser få syn på RP:na som irrade omkring på stadens gator och mumlade osammanhängande. RP:na har nu fått "sova ruset" av sig. De återfår sin utrustning. Eventuella föremål från Kaspars bostad finns dock inte kvar. I samband med att konstapelns släpper ut dem i frihet igen frågar han dem i förbigående... "Förresten, vad är det för någon symbol ni har tatuerad på hjässan allihop?"

Epilog

Kaspar är försvunnen, rykten säger att han i hast har gett sig ut mot zonen. Nestor tillfrisknar nästan fullständigt från fangiosen. Hur det går för RP:na, det får vi se...