

# ISIDOR VON KNAUST

## Situationen

Du och dina mannar hittade en datasticka under er senaste expedition till Möken. Er robot Ubbe konstaterade att datastickan var skadad men att den innehöll koordinaterna till en troligen orörd fornbunker i Mozonen. Nästan omedelbart efter hemkomsten från Möken organiserade ni en expedition in i Mozonen kärna, ledda av Ubbes vägvisarmanick från den gamla tiden. Ni tog er in i bunkern, och den innehöll verkligen allt ni hade drömt om: vapen och fornartefakter nog för att ni skulle kunna dra er tillbaka för gott! Tyvärr var det för bra för att vara sant – bunkerns säkerhetssystem aktiverades och gruppen splittrades: du och Ubbe och Leila (er psi-helerska) på ena sidan den nedfallande ståldörren, och Sara (kunskapare, bäver), Jakob (soldat, mård) och Alton (slagskämpe, muterad människa) på den andra.

Jagade av horder av väktarrobotar kämpade ni tre er igenom de utforskade delarna av bunkern och kom fram till det som verkade ha varit fornanläggningens kärna. Ni lyckades spärra av den och få en repit i kampen mot robotarna. Ubbe kopplade in sig i bunkerns tankemaskinssystem för att se om han kunde hitta något sätt att ta sig ut. Han måste ha satt igång något larm, för de urgamla monstren som tydligt framstälts i bunkerns centrum vaknade till liv! Hemska gelémonster med frätstrålar och tentakler attackerade dej och Leila. Du har aldrig varit med om en så hård strid! Till slut kopplade Ubbe ur sig ur bunkersystemen och meddelade att han hittat en väg ut. Han öppnade en av dörrarna ut ur labbet och ni satte av mot friheten. Ett av gelémonstren greppade Leila med en tentakel och höll henne kvar – och du lämnade henne bakom dig. Hade du stannat kvar och försökt hjälpa henne hade ni troligen dött allihop! Det sista du såg av henne genom bunkercentralens förseglade pansarglasdörr var hur hon slukades av fornslembesten.

Ubbe ledde er genom komplexets gångar förbi väktarrobotarna, och ni kom fram till utgången. Där återförenades ni med Sara, Jakob och Alton, som tydligt också överlevt bunkerhelvetet, och dessutom fått med sig bunkerskatten! De blev alla hemskt chockade när de förstod att Leila dött. Du sa bara att hon slukades av fornmonstren, vilket ju är helt sant. Det är bäst för alla inblandade att de aldrig får reda på sanningen om vad som egentligen hände.

Ubbe gjorde ett sista försök att koppla in sig i bunkerns säkerhetssystem och lyckades öppna ytterportarna tillräckligt länge för att ni skulle hinna ta er ut med skatten! Bunkerportarna har precis slagit igen med ett metalliskt dån bakom er och om Ubbe gjort sitt jobb är de stängda för evigt, robotarna och monstren därinne kan inte komma ut och hota er igen. Ni är sårade, en del av er svårt, ni har inga läkemedel kvar och er psi-helare Leila är död... så faran är långt ifrån över. Men du är fast besluten att bärga fornskatten hem till Pirit, kosta vad det kosta vill! Det här är det klipp du drömt om i hela ditt liv...

## Bakgrund

Alla tror att du har haft ett lätt liv bara för att du växte upp i en aristokratfamilj. De vet inte vad det innebär att vara från familjen von Knaust. För två generationer sedan emigrerade halva släkten till Göborg och tog sig istället namnet Knaust-Zittler. De familjemedlemmar som var kvar i Hindenburg blev naturligtvis utskämda, utstötta och utskrattade – och så har det fortsatt sedan dess. I Pyris högre kretsar betraktas familjen von Knaust i bästa fall som ett skämt, i sämsta fall som potentiella landsförrädare – trots att det gått över sextio år sedan grenen Knaust-Zittler bekände sig till de suspekta göborgska medborgaridealerna istället för den pyriska devisen "Vilja, rätt och mannamod".

Du har minsann inte fått något gratis. Du lärde dig från unga år att om man vill ha något här i livet så får man ta det, och se till att vara så stark och hård att ingen kan ta tillbaka det. Du har slagit dig fram som äventyrare och zonfarare i många år nu och varenda jykke, varenda pryl, varenda uns av status du har, har du förtjänat på egna meriter. Till slut hade du så mycket respekt med dig att du blev erbjuden ett lukrativt jobb inom Exploratorämbetet – bara för att bli utsparkad två veckor senare för att någon med ett finare namn skulle ha jobbet. Det var för tre år sedan. Då drog du från huvudsta'n för gott, slog dig ned i Pirit och samlade ett gäng zonfarare kring dig. Tillsammans har ni blivit rika, men du känner dig ändå inte trygg – du vet att allt du har och allt du tar för givet kan tas ifrån dig vilket ögonblick som helst.

## Personlighet

Du tar ingen skit från någon. Du är hård och råbarkad och gör det som måste göras. Det viktigaste här i livet är att vara rik för då blir man respekterad och ingen kan jäklas med en. Dina "mannar" (som du kallar ditt zonfarargäng) behandlar du hårt men rättvist och med respekt, strunt samma om de är mutant, robot eller till och med psimutant. Det viktigaste när man är ute på äventyr är inte att man gillar varandra utan att man lita på varandra. Men till sist och slut är ändå var och en sig själv närmast. Du är säker på att alla andra i gänget tycker likadant.

## De andra i gruppen

**Sara Severius (MD – Bäver)**

Sara har blivit zonfarare för att hon är så fruktansvärt nyfiken, hon kan helt enkelt inte få nog av kunskaper om De Gamles tid. Pengar är hon inte så intresserad av. Hon är helt enkelt lite verklighetsfrämmande och naiv, tycker du – särskilt som hon också ogillar våldsamma lösningar på problem (fast våld helt enkelt är nödvändigt ibland). Men hennes kunskaper har mer än en gång visat sig vara nyttiga, och för att vara pacifist är hon onekligen häändig med skjutjärnen. Så länge hon inte börjar utveckla för mycket samvete kan hon få hållas.

**Leila Marmaris (PSI)**

Du var alltid lite rädd för Leila och hennes psioniska gåvor – särskilt kuslig tyckte du hennes förmåga att styra andras handlingar och tankar var. Nyttigt ibland, men egentligen helst ingenting du skulle vilja behöva utsätta ens dina fiender för. Men hon var trots allt en pålitlig medlem av gänget och du tycker det är ledsamt att du var tvungen att lämna henne bakom dig i bunkern – sorgligt, men nödvändigt för att rädda dig själv och Ubbe. Du är säker på att hon skulle gjort samma sak om rollerna var ombytta, och du hade inte klandrat henne för det.

**UB-11317 "Ubbe" (RBT)**

Pålitlig, tjänstvillig och lojal mot dig, precis som en bra robot ska vara. Andra robotar är för det mesta antingen livsfarliga eller helt onödiga, men Ubbe kan man alltid lita på. Han ställer alltid upp och bär saker, utsätter sig själv för fara utan att blinka, och går glatt med på att modifieras så att han kan bli ännu nyttigare. En klippa helt enkelt, en som alltid står på din sida. Du behöver nog inte oroa dig för att han ska ge de andra några konstiga idéer om hur det egentligen gick till när Leila dog.

**Jakop Njöder (MD – Mård)**

Jakop är en god soldat – du hör honom aldrig gnälla över "mutantens svåra lott", "strukturella orättvisor" och annat sådant där dravel man hör från agitatorer och annat pack. Nej, Jakop är precis som du – han har jobbat sig upp från svåra förhållanden och vet att man ibland måste göra saker man inte tycker om för att det ska bli bra i slutänden. Han är en erfaren stridsman och när det gäller planläggningar inför bataljer och uppdrag är han den ende du verkligen lyssnar på.

**Alton Brock**

Gruppens närstridsspecialist, en stor lufs som är lite trög i huvudet – men vad gör väl det när det finns andra som kan tänka åt en? Du gillar honom för att han är okomplicerad, du behöver aldrig argumentera med honom som du gör med Sara. Han var väldigt fäst vid Leila, kanske till och med kär i henne, och verkar ha tagit hennes död väldigt hårt. Bäst att hålla ett extra öga på honom, du vill inte att han ska bryta ihop i ett känsligt läge och absolut inte att han ska få någon information om exakt hur det gick till när Leila dog, han skulle så lätt kunna feltolka den, stackarn.

# SARA SEVERIUS

## Situationen

Du är med i ett gäng zonfarare och äventyrare. Under er senaste expedition till Mökens utkanter hittade ni en forntida datasticka. Roboten Ubbe konstaterade att datastickan var skadad men att den innehöll koordinaterna till en troligen orörd fornbunker i Mozonen. Nästan omedelbart efter hemkomsten från Möken organiserade ni en expedition in i Mozonens kärna, ledda av Ubbes vägvisarmanick från den gamla tiden. Ni tog er in i bunkern, och den innehöll verkligen allt ni hade drömt om: vapen och fornartefakter nog för att studera under en livstid! Tyvärr var det för bra för att vara sant – bunkerns säkerhetssystem aktiverades och gruppen splittrades: du och Jakop (soldat, mård) och Alton (slagskämpe, muterad människa) på ena sidan den nedfallande ståldörren, och Isidor (människa, gängets ledare), Ubbe (tekniker, robot) och Leila (psi-helerska) på den andra.

Jagade av horder av väktarrobotar kämpade ni tre er tillbaka genom bunkern i ett försök att ta er ut igen. Ni tvingades hela tiden slåss mot bunkerns robotförsvare och andra säkerhetssystem. Du är inte alls lika forntekniskt bevandrad som Ubbe men du kunde i alla fall tjuvkoppla er igenom några dörrar och kortsluta en väggmonterad vapenplattform. Er flykt blev inte precis enklare av att ni släpade med er hela den bunkerskatt ni hittat (dragen på två metallvagnar ni hittat), men ni var alla tre ense om att det var värt det: annars hade ju hela er färd hit varit meningslös!

Ni tog er fram till utgången men du var inte skicklig nog för att få upp bunkerportarna igen. Du och Jakop och Alton byggde en improviserad barrikad så att ni skulle kunna hålla väktarrobotarna stången. Just som ni tänkte göra en utbrytning tillbaka in i komplexet kom Isidor och Ubbe rusade runt ett hörn och ni täckte dem medan de kastade sig in bakom barrikaden.

Isidor berättade en fruktansvärd historia om hur han, Leila och Ubbe kämpat sig fram till bunkercentralen, där Ubbe kunnat koppla in sig i tankemaskinssystemet och hitta både en väg ut och de koder som krävdes för att öppna vägen ut. Men det hade inte skett utan offer – Leila och Isidor hade hamnat i en hård strid mot någon slags fornmonster i gelé, framställda av förfäderna för att försvara bunker kärnan. Till slut hade Leila, den modiga Leila, offrat sig för att Isidor och Ubbe skulle kunna ta sig ut. Med andan i halsen berättade Isidor hur hon köpt dem friheten med sitt liv, slukad av fornbestarna medan hon höll dem borta från Isidor och Ubbe.

Ubbe kopplade in sig i bunkerns säkerhetssystem och öppnade ytterportarna tillräckligt länge för att ni skulle hinna ta er ut med skatten! Bunkerportarna har precis slagit igen med ett metalliskt dån bakom er och om Ubbe gjort sitt jobb är de stängda för evigt, robotarna och monstren därinne kan inte komma ut och hota er igen. Ni är sårade, en del av er svårt, ni har inga läkemedel kvar och er psi-helare Leila är död... så faran är långt ifrån över. Var den där skatten verkligen värd allt det här?

## Bakgrund

Ända sedan du var liten bäverflicka i Östervik har du varit nyfiken på hur det egentligen var på De Gamles tid. Hur levde man? Vad gjorde man? Varför skapade man automater, förstörelsevapen, ja allt sådant? Varför ödelade man sin egen värld? Frågorna var så många, och ingen verkade kunna svara på dem. Du lärde dig vad du kunde genom att läsa allt om forntiden du kunde hitta, men du gnagdes hela tiden av känslan att pausromaner och fragment från forntida trycksaker inte berättade hela sanningen. Till slut fick din familj nog av ditt ständiga frågande och skickade dej till en avlägsen onkel i Pirit, en bäverherre vid namn Larry Andréé.

Att träffa herr Andréé var en helt fantastisk upplevelse! Äntligen någon som var lika fascinerad av det forntida som du själv! Han var därtill ordförande i ett kunskapligt sällskap kallat Kollegiet för Bättre Vetande (KBV), något sådant fanns minsann inte hemma i lilla Östervik. Under herr Andréés beskydd påbörjade du en karriär som kunskapare i KBV:s tjänst. Efter en tid ansåg du dock att kunskaparsällskapet var lite för fokuserat på teori och sammanställning av vad andra funnit, istället för att aktivt söka kunskap själva och bedriva fältstudier. Med herr Andréés välsignelse lämnade du KBV och anslöt dig istället till ett gäng zonfarare ledda av herr Isidor von Knaust, och ni har de senaste åren utforskat delar av både Möken och Mozonen och du har efter varje expedition återvänt hem med mycken viktig fornkunskap.

## Personlighet

Du är först och främst nyfiken, du accepterar nästan aldrig att saker kan vara som de ser ut att vara, det finns alltid något annat dolt under ytan. Du är inte zonfarare så mycket för pengarnas skull (även om det är bekvämt att inte behöva tänka så mycket på hur man ska finansiera sin forskning) som för möjligheterna det ger att lära sig mer om forntiden och dess teknologi.

Du är också något av gruppens samvete – du blir ibland irriterad på att de andra är så snara att ta till våld för att lösa problem. Zonfarartillvaron är visserligen ingen picknick, och du kan hantera vapen bra nog för att kunna försvara dig, men ofta är det både bättre och enklare om man försöker tänka efter före

och handla med lite finesse. Planering, förnuft och diplomati kan ibland räcka längre än en fulladdad automatkarbin.

## De andra i gruppen

### ***Isidor von Knaust***

Isidor är er ledare, och en mycket effektiv sådan. Han har räddat er ur många svåra knipor och du är benägen att lita på hans omdöme, även om du inte heller är rädd att ifrågasätta honom om du tycker han har fel. Rent privat tycker du egentligen inte att han är särskilt trevlig, och när ni inte är ute på zonexpedition umgås ni inte särskilt mycket. Du tycker han kan vara väl hänsynslös ibland, även om han alltid har behandlad dig och de andra renhårigt hittills.

### ***Leila Marmaris***

Du kom egentligen aldrig Leila in på livet, du tror det beror på att hon hade sett så mycket orättvisor och elände under sitt liv att hon inte var så benägen att dela med sig till andra om sina tankar. Ibland var du till och med lite rädd för henne, vilket du skäms för nu. Hennes död tynger ditt sinne, om du bara hade varit lite duktigare och bättre på fornteknologi hade du kanske kunnat hindra larmsystemen från att gå igång och inget av det hemska nere i bunkern hade behövt hända.

### ***UB-11317 "Ubbe"***

Kanske din allra bästa vän i gruppen. Ubbe har lärt dig så mycket om fornlära och fornmänniskornas liv, mycket mer än vad du någonsin kunnat lära dig på egen hand. Han är alltid glad och positiv men lite svår att begripa sig på ibland, något du tror beror på att han egentligen känner sig väldigt ensam. Han tyr sig mycket till Isidor vilket du tycker är lite konstigt eftersom Isidor ibland behandlar Ubbe ganska bryskt (något du inte tycker så mycket om).

### ***Jakop Njöder***

Jakop är nästan ännu svårare att begripa sig på än Ubbe. Jakop avslöjar nästan aldrig något om sig själv och verkar sätta en ära i att vara disciplinerad och närmast känslökall. Ibland önskar du att han inte var så redo att ständigt följa order och tänkte lite mer själv, men du känner också att han är obrottsligt lojal mot gruppen och det finns nog ingen du hellre skulle vilja ha vid din sida om någonting går snett. Han var verkligen en klippa när ni slog er fram genom bunkern.

### ***Alton Brock***

En stor bjässe med ett stort hjärta. Du kommer bra överens med Alton, att göra arbeten inom gruppen tillsammans med honom är ett nöje eftersom han alltid är så snäll och trevlig – du har förstått att han hamnade i slagskämpe-jobbet för att han är bra på det, inte nödvändigtvis för att han gillar det. Precis som du gillar han inte att ta till våld i onödan, även om han är kusligt effektiv när han väl gör det. Du vet att han stod Leila väldigt nära och han verkar ha tagit hennes död väldigt hårt. Du tänker försöka trösta honom och stödja honom på alla sätt du kan.

# JAKOP NJÖDER

## Situationen

Du är med i ett gäng zonfarare och äventyrare. Under er senaste expedition till Mökens utkanter hittade ni en forntida datasticka. Roboten Ubbe konstaterade att datastickan var skadad men att den innehöll koordinaterna till en troligen orörd fornbunker i Mozonen. Nästan omedelbart efter hemkomsten från Möken organiserade ni en expedition in i Mozonens kärna, ledda av Ubbes vägvisarmanick från den gamla tiden. Ni tog er in i bunkern, och den innehöll verkligen allt ni hade drömt om: vapen och fornartefakter nog för att göra er rikare än du kan föreställa dig! Tyvärr var det för bra för att vara sant – bunkerns säkerhetssystem aktiverades och gruppen splittrades: du och Sara (kunskapare, bäver) och Alton (slagskämpe, muterad människa) på ena sidan den nedfallande ståldörren, och Isidor (människa, gängets ledare), Ubbe (tekniker, robot) och Leila (psi-helerska) på den andra.

Jagade av horder av väktarrobotar kämpade ni tre er tillbaka genom bunkern i ett försök att ta er ut igen. Med Isidor borta var det du som fick axla ledarrollen för er lilla skara. Ni tvingades hela tiden slåss mot bunkerns robotförsvare och andra säkerhetssystem. Er flykt blev inte precis enklare av att ni släpade med er hela den bunkerskatt ni hittat (dragen på två metallvagnar ni hittat), men ni var alla tre ense om att det var värt det: annars hade ju hela er färd hit varit meningslös!

Ni tog er fram till utgången men Sara kunde inte få upp bunkerportarna. Du och Alton och Sara byggde en improviserad barrikad så att ni skulle kunna hålla väktarrobotarna stången. Just som ni tänkte göra en utbrytning tillbaka in i komplexet kom Isidor och Ubbe rusade runt ett hörn och ni täckte dem medan de kastade sig in bakom barrikaden.

Isidor berättade en fruktansvärd historia om hur han, Leila och Ubbe kämpat sig fram till bunkercentralen, där Ubbe kunnat koppla in sig i tankemaskinssystemet och hitta både en väg ut och de koder som krävdes för att öppna vägen ut. Men det hade inte skett utan offer – Leila och Isidor hade hamnat i en hård strid mot någon slags fornmonster i gelé, framställda av förfäderna för att försvara bunker kärnan. Till slut hade Leila offrat sig för att Isidor och Ubbe skulle kunna ta sig ut. Med andan i halsen berättade Isidor hur hon köpt dem friheten med sitt liv, slukad av fornbestarna medan hon höll dem borta från Isidor och Ubbe.

Ubbe kopplade in sig i bunkerns säkerhetssystem och öppnade ytterportarna tillräckligt länge för att ni skulle hinna ta er ut med skatten! Bunkerportarna har precis slagit igen med ett metalliskt dån bakom er och om Ubbe gjort sitt jobb är de stängda för evigt, robotarna och monstren därinne kan inte komma ut och hota er igen. Ni är sårade, en del av er svårt, ni har inga läkemedel kvar och er psi-helare Leila är död... så faran är långt ifrån över. Nu gäller det att agera smart och disciplinerat så att ni som är kvar kommer ur det här med skinnen och skatten i behåll.

## Bakgrund

Dina föräldrar dog när du var liten, dödade av mutanthatande ligister i Nordholmia. Du och dina syskon flydde huvudstaden och slog er ned i Pirit istället, men det var inte så mycket bättre. Din bror dog i en manufakturolycka, din syster fick frossarn och dog, och din andra bror och din andra syster dog i ett gruvras i Hugahult. Nu är det bara du kvar. Och du tänker inte sätta igång och gnälla, du har alltid varit bra på att klara dig själv, du avskyr folk som använder sina eländesupplevelser (som aldrig är särskilt eländiga om man jämför med dina egna) som en ursäkt för allt dåligt som händer i deras liv. Du har minsann klarat dig bra. Du har arbetat dej upp, från milissoldat i Hugahult till vice befälhavare för hela Hugahultmilisen och därifrån till det prestigefyllda rubbitbekämparförbundet Tunnelrävarna. Under din tid i Tunnelrävarna lärde du känna Isidor von Knaust, en zonfarare som ibland sålde fornvapen till förbundet. När Isidor frågade dig om du ville följa med på en av hans zonexpeditioner sa du ja. Du mönstrade av från Tunnelrävarna med goda vitsord och anslöt dig till den lilla grupp Isidor samlat ihop. Ni har utforskat både Mozonen och Möken tillsammans och tjänat en massa pengar. Du trivs bättre som zonfarare än soldat, fast du har svårt att sätta fingret på varför.

## Personlighet

Disciplin och ordning är dina ledord. För att en enhet ska fungera måste det alltid finnas någon som bestämmer och alla måste göra sitt jobb, du hatar folk som latar sig, eller – ännu värre – försöker frånsäga sig ansvar! Alla måste ta ansvar för vad de gör.

Känslor behöver man inte visa i onödan, eller helst inte alls. Har man känslor så blir man bara sårad och om man fäster sig vid någon så kan man ge sig Möken på att de dör eller bedrar en. Man kan egentligen bara lita på sig själv. Men en sak är säker: i er grupp kommer det i alla fall inte vara du som sviker eller bedrar, du vet att de andra litar på dig och är beroende av att du sköter ditt jobb. Om du klantar dig är det de som sitter i skiten, och det vill du inte vara med om.

## De andra i gruppen

### ***Isidor von Knaust***

Isidor är chefen och du är hans andreman, så enkelt är det. Han är en råbarkad typ som inte tar några överdrivna hänsyn till andra, han är med andra ord precis likadan som alla andra befäl du någonsin mött. Det är han som bestämmer och du gör som han säger, fast som andreman kan du såklart ge förslag på hur ni ska gå tillväga och råd om taktik och dylikt, precis som det ska vara.

### ***Sara Severius***

Sara kan en massa och pratar en massa, vilket kan vara irriterande ibland. Ofta skulle det vara mycket enklare om hon bara gjorde som du eller Isidor sa, men hon ska liksom alltid käfta emot. Motvilligt måste du erkänna att hon är ganska smart och att hennes idéer för det mesta är bra. Om hon bara var lite mer disciplinerad skulle hon kunna vara ett riktigt befälsämne, för hon är bra på att planera och listig när det gäller att klura ut vad som pågår bakom kulisserna.

### ***Leila Marmaris***

Leila sade aldrig så mycket och gjorde alltid sitt jobb. Följaktligen tyckte du väldigt bra om henne, hon var alltid pålitlig och inte rädd av sig. Att hon var psimutant bekom dig inte det minsta, med sina krafter räddade hon både dig och er andra fler gånger än du kunde räkna. Du ser det som att du var skyldig henne ditt liv, och du var inte där och kunde hjälpa henne när hon var i fara. Och nu är hon död. Varför måste alla du tycker om dö? Varför? Är det ditt fel?

### ***UB-11317 "Ubbe"***

Roboten Ubbe är nästan den enda som kan få dig att skratta. Oavsett hur mycket kulorna viner kring er så är han alltid glad och positiv, alltid redo med ett uppmuntrande tillrop. Du begriper inte hur han klarar av det, men så är han ju en robot också, och alla vet att de är lite konstiga. Men om någon skulle kalla Ubbe konstig är det du som tänker ge denna någon en fet käftsmäll, alla medlemmar i er enhet måste behandlas med respekt; människa, robot och mutant.

### ***Alton Brock***

Du och Alton kompletterar varandra bra i strid, han är närstridsspecialist och du föredrar att slå till på avstånd och ur bakhåll. Om ni slåss tillsammans finns det inte många fiender som kan stå emot er. Hans enda problem är att han är lite för godmodig och naiv, han har inte insett att känslor är värdelösa och att man ska akta sig för att komma någon för nära inpå livet. Det kommer han nog komma underfund med tids nog, men till dess känner du att du har en plikt att skydda Alton så att han slipper för mycket obehagliga upplevelser.

# ALTON BROCK

## Situationen

Du är med i ett gäng zonfarare och äventyrare. Under er senaste expedition till Mökens utkanter hittade ni en forntida datasticka. Roboten Ubbe konstaterade att datastickan var skadad men att den innehöll koordinaterna till en troligen orörd fornbunker i Mozonen. Nästan omedelbart efter hemkomsten från Möken organiserade ni en expedition in i Mozonens kärna, ledda av Ubbes vägvisarmanick från den gamla tiden. Ni tog er in i bunkern, och den innehöll verkligen allt ni hade drömt om: vapen och fornartefakter nog för att göra er rikare än du kan föreställa dig! Tyvärr var det för bra för att vara sant – bunkerns säkerhetssystem aktiverades och gruppen splittrades: du och Jakop (soldat, mård) och Sara (kunskapare, bäver) på ena sidan den nedfallande ståldörren, och Isidor (människa, gängets ledare), Ubbe (tekniker, robot) och Leila (psi-helerska) på den andra.

Jagade av horder av väktarrobotar kämpade ni tre er tillbaka genom bunkern i ett försök att ta er ut igen. Under hela tiden kunde du inte låta bli att tänka på Leila och på vad som skulle hända henne när inte du var där och kunde beskydda henne. Ni tvingades hela tiden slåss mot bunkerns robotförsvare och andra säkerhetssystem. Er flykt blev inte precis enklare av att ni släpade med er hela den bunkerskatt ni hittat (dragen på två metallvagnar ni hittat), men ni var alla tre ense om att det var värt det: annars hade ju hela er färd hit varit meningslös!

Ni tog er fram till utgången men Sara kunde inte få upp bunkerportarna. Du och Jakop och Sara byggde en improviserad barrikad så att ni skulle kunna hålla väktarrobotarna stången. Just som ni tänkte göra en utbrytning tillbaka in i komplexet kom Isidor och Ubbe rusade runt ett hörn och ni täckte dem medan de kastade sig in bakom barrikaden.

Isidor berättade en fruktansvärd historia om hur han, Leila och Ubbe kämpat sig fram till bunkercentralen, där Ubbe kunnat koppla in sig i tankemaskinssystemet och hitta både en väg ut och de koder som krävdes för att öppna vägen ut. Men det hade inte skett utan offer – Leila och Isidor hade hamnat i en hård strid mot någon slags fornmonster i gelé, framställda av förfäderna för att försvara bunker kärnan. Till slut hade Leila offrat sig för att Isidor och Ubbe skulle kunna ta sig ut. Med andan i halsen berättade Isidor hur hon köpt dem friheten med sitt liv, slukad av fornbestarna medan hon höll dem borta från Isidor och Ubbe.

Ubbe kopplade in sig i bunkerns säkerhetssystem och öppnade ytterportarna tillräckligt länge för att ni skulle hinna ta er ut med skatten, men det märkte du knappt. Leila.. död! Leila, som räddat er så många gånger. Leila, som du svurit att beskydda. Bunkerportarna har precis slagit igen med ett metalliskt dån bakom er och om Ubbe gjort sitt jobb är de stängda för evigt, robotarna och monstren därinne kan inte komma ut och hota er igen. Ni är sårade, en del av er svårt, ni har inga läkemedel kvar och Leila är död... så vad spelar allt för roll? Du önskar att ni aldrig hade hittat den där förbannade datastickan, den här expeditionen har bara fört otur med sig.

## Bakgrund

Du växte upp på ett barnhem i Hindenburg, och det var inte särskilt trevligt: föreståndaren tvingade er att arbeta hela tiden, och ni fick stryk varje dag. Det blev enklare när du blev lite äldre för då blev du så stor att föreståndaren inte vågade slå dig så mycket. Det blev du som fick beskydda de andra barnen, för ingen annan var stor och stark nog. Till slut tröttnade du och några andra på livet i barnhemmet och rymde. Ni lyckades ta er ända till Pirit, där ni överlevde på småstöder och rån innan du upptäckte att du kunde tjäna pengar som slagskämpe. Du slogs så mycket du kunde på olika arenor i södra Pyri, för att tjäna ihop krediter så att dina kompisar skulle slippa stjäla för att överleva.

En dag kom en man vid namn Isidor von Knaust för att prata med dig efter en av dinba fajter. Han frågade om du ville följa med på hans zonexpedition. Du var lite tveksam först men när han förklarade att alla som var med i gänget skulle dela eventuella vinster lika sade du ja: här var chansen att få ihop en rejäl summa pengar till dina kamrater! Och du blev inte besviken – ni fick med er mycket prylar från er första expedition till Mozonen och du kunde köpa ett litet hus till dig själv och dina kamrater. Sedan dess har du varit äventyrare och zonfarare på heltid, det är ett mycket bättre sätt att förtjäna sitt levedrog än att slåss för pengar på skumma arenor.

## Personlighet

Du är väldigt bra på att slåss, men du tycker inte om det. Du har slagits nästan hela ditt liv, men bara för att skydda dina vänner och för att du kunde tjäna pengar på det – om du slogs så slapp de stjäla och ägna sig åt brott, och då var det ett enkelt val. Därför tycker du det är mycket bättre att vara zonfarare, då behöver man nästan bara slåss mot monster och robotar och sän't, och det gör inte så mycket.

Du är väldigt beskyddande mot dina vänner, men du föredrar att inte göra så stor sak av det. Du är inte den som vill dra uppmärksamhet till dig själv. Du vet att alla tycker att du är lite trög, och det passar dig

bra för då bryr de sig inte så mycket om vad du håller på med.

## De andra i gruppen

### ***Isidor von Knaust***

Er ledare. Han har gjort er rika och därför gör du som han säger, men du vet inte riktigt vad du ska tycka nu när Leila är död. Om han är ledare är det väl hans ansvar att se till att alla kommer hem levande, eller? Vad var det som hände därinne i bunkern egentligen? Var det verkligen nödvändigt att Leila offrade sig? Och hur hade det gått om du varit där istället för Isidor? Då hade du kunnat offra dig istället för Leila, det hade varit mycket bättre.

### ***Sara Severius***

Sara är gruppens kunskapare. Hon tycker att ni ska tänka er ur era problem istället för att använda våld, och för det mesta håller du med henne. Hon har hjärtat på rätta stället, hennes enda svaghet är att hennes nyfikenhet ibland försätter henne i problem. Du försöker såklart skydda henne så gott du kan, men du vet också att hon klarar sig bra själv – för att vara någon som inte gillar våld är hon verkligen duktig med sina skjutjärn!

### ***Leila Marmaris***

Leila. Leila. Du kan inte riktigt fatta att hon är död. Av alla i gruppen tyckte du nog bäst om henne. Hon var den enda du umgicks med när ni inte var ute på expedition, hon brukade komma till huset du köpt åt dig själv och dina gamla barnhemsamrater och hälsa på. Du minns att hennes besök var de enda gångerna du såg henne skratta, hon verkade verkligen trivas tillsammans med dig och dina vänner. Men nu är hon borta för alltid och allt är meningslöst.

### ***UB-11317 "Ubbe"***

I början tyckte du Ubbes klämkläcka sätt och ständigt upprepade fraser ("Hejsan hoppсан!" och "Hej vad det går!") var irriterande, men nu tycker du han är ganska charmig. Du har förstått att han är ganska lik dig själv, trots att han är en automat från forntiden: han är väldigt fäst vid sina vänner och angelägen om att skydda dem och vara dem till lags. Det kan du respektera, även om du nog aldrig blir riktigt klok på hur Ubbe betar sig ibland.

### ***Jakop Njöder***

Jakop är du nästan lite rädd för, till skillnad från dig verkar han ibland njuta av att slåss. Du har en känsla av att han håller tillbaka så mycket känslor att han kan explodera när som helst. Men du kan inte säga något om hans skicklighet och lojalitet: du och han slåss ofta sida vid sida och du vet att du alltid kan räkna med att Jakop täcker din rygg. Du är glad att ni är på samma sida, du skulle inte vilja ha Jakop som fiende.