

Novellett 2005

Bidragen från

Mutantforumets Novellettäventyrstävling 2005

Innehållsförteckning

Förord.....	5
Kategori 1: Musikaliska äventyr.....	5
Fantomen på Operetteatern.....	5
”Härskartromben”.....	6
Teater Ekstraordinär.....	7
Sumpsoldaterna.....	8
Elektrisk Begravning.....	8
Värd en kronkredit.....	9
Kategori 2: Äventyr på väg.....	10
Svidarnas natt.....	10
Högvatten.....	11
Tre män i en droska.....	12
Den dynamiska trion.....	13
Cirkus Solöl.....	14
Slaget i Sej.....	15
Dödens Studio.....	16
Kategori 3: Den öppna kategorin.....	17
Dyfare.....	17
Mitt liv som marodör.....	18
Registreringen.....	19
Borrhål och ärtor.....	20
Sista dansen.....	21
Blodskvättar'n i Falle.....	21
Lox i Lasten.....	22

Förord

Att axla ansvaret för novellettävlyrsvävlingen som tidig-are arrangerats av Ubu var inte helt lätt, på grund av den höga klass som hållits tidigare år. Utan en fungerande jury, och därigenom ett bra fungerande idébollplank hade det nog varit svårt att få till stånd någon tävling alls, och ännu svårare att kora vinnare. 2005 års tävling hade tre kategorier för novelletterna: Musikaliska äventyr, Äventyr på väg och den fria kategorin. Totalt fick vi in tjugo novelletter, jämnt fördelade över de tre kategorierna.

Dessa var av mycket varierande karaktär även inom kategorierna, vilket gjorde betygsättandet lite svårare än vad jag först hade räknat med. Tack vare juryns samarbete och samlade åsikter lyckades vi dock utkristallisera ett par kategorivinnare, samt några övriga speciella bravader vi anser värda att kommentera. Varje kategori kommer presenteras nedan, men de speciella storhetspriserna presenteras här.

Först ut har vi Gunslinger, vars utmaning till mutantforumets medlemmar att skicka in novelletter i samtliga kategorier antagligen bidrog till att få fart på inskick-

andet, som var segt fram till nära deadline. Gunslinger får därför juryns särskilda utnämning för bästa pådrivande novellettagitator. Dock får han stå med skammen att själv inte lyckats utföra utmaningen, då han endast skickade in ett bidrag själv. De tre som får guldstjärna för att ha klarat av Gunslingers utmaning är den eminente Dr. Moreau, Frippe, och Peter. Frippe får därutöver Den Plasticsinlindade Rubbiten, juryns Storhetspris för prod-uktivitet, med fyra novelletter. På uppdrag av Sällskapet för Bättre Vetande skall vi utdela Kulspetspennan av 2:a graden till allas vår Dr. Moreau, som utöver att vinna två kategorier dessutom var nära att vinna den tredje kategorin, och därmed välförtjänt utses till novellett 2005 års totalvinnare.

Avslutningsvis vill jag tacka samtliga skribenter för en utmärkt insats. Utan er hade det inte blivit någon novell-ettävlyrsvävling att tala om.

Mycket nöje med läsningen av novelletterna.

Anders "hakuryu" Mattsson,
Juryordförande för Novellett 2005

Kategori 1: Musikaliska äventyr

Fantomen på Operetteatern

Författare: Henrik "Dr. Moreau" Örnebring

I denna Göborgsnovell får vi genom detektivarbete ta del av Göborgs kulturliv lite mer närgånget, med divor och dolda konflikter

Utmärkelse: Som kategorivinnare tilldelas Töftings Gyldene Sångfågel för sant främjande av Göborgs musikliv, och en flaska riktigt mustig sikmust att skölja rent munnen med för vidrigaste slutstridsplats.

Denna novell utspelar sej i Göborg och passar därför för RP som jagar medborgarskap i denna stad. RP hyrs via ombud in av direktören för Ottokars Operetteater, Milos von Moltas. Han befinner sej i en prekär situation. Med några rika exilulvrikingar som finansärer har han bekostat ett nytt scenmaskineri för operetteatern, ett scenmaskineri byggt delvis av fornteknologi och designat av scenograf-geniet Sebald Hoit-Rögeler (MD – Makak-apa). Den stora galainvigningen, där operadivian Sonja-Lisa Kvintanus uppträder i huvudrollen, står för dörren.

Det problematiska är att Sebald Hoit-Rögeler, den ende som kan sköta maskineriet, har hittats mördad i kontrollrummet i källaren (ett gammalt kostymförråd nu inrett med blinkade fornapparater, block, taljor och pysande ångrör). Von Moltas har inte meddelat ordningsmännen än utan vill att RP på ett snabbt och diskret vis ska lösa situationen så att mördaren kan levereras direkt till lagen med ett mini-mum av skandaliserande uppmärksamhet.

Sebalds kropp ligger kvar så som den hittades i kontrollrummet. RP kan med lyckade färdighetsslag avgöra att han dött av kvävning eller möjligen förgiftning. Dock saknas strypmärken på hans hals, och om RP själva eller

någon annan medicinskt tränad person utför en liköppning kan man konstatera att han måste andats in giftet eller blivit injicerad eller dylikt, eftersom giftet inte kommit in via det han ätit. I övrigt är brottsplatsen märkligt fri från spår. Sebald tros ha dött under natten, han arbetade ofta sent eller nätterna igenom för att få sitt maskineri att bli klart i tid.

Genom att intervjuva andra anställda, operasångare etc (SL rekommenderas att brodera ut arroganta koloratur-sopraner och kufiska vaktmästare efter vad som behövs) får RP reda på att alla på operan verkar helt ense om vem den skyldige är: Sebalds lärling/partner Antojn Bangalla (MD – rådjur), som enligt uppgift hade ett stort gräl med Sebald strax innan dödsfallet, och som nu är försvunnen.

SL avgör hur mycket detektivarbete RP måste ägna åt att hitta Antojn, men till slut finner de honom i Aspirantstaden, servandes riggade roulettehjul på Furst Mekanos illegala spelhåla Mekanopalatset. RP måste ta till all sin list och kanske också en del våld för att få Antojn därifrån så att de kan samtala ostörda.

När RP väl får tag på Antojn bryter han snart ihop och förklarar sej oskyldig, något som smarta RP (eller psi-mutanter med Telepati, Empati eller liknande) snabbt inser är sant. Han berättar att han och Sebald ofta grälade, högljutt till och med, men att detta bara var en del av deras arbetsprocess. När han kom tillbaka till operetteatern en sen kväll efter att ha utträttat ett ärende åt Sebald, fann han sin läromästare i kontrollrummet inbegripen i ett slagsmål med en liten glosögd tentakelförsedd mutant som såg så vedervärdig ut att den känslige och lättskrämda Antojn flydde omedelbart. När han dagen

efter hörde att Sebald var död drabbades han av enorma skuld känslor och flydde fältet. Med lite bra rollspel kan dock RP övertyga/smickra/hota Antojn så att han kommer tillbaka till operetteatern och sköter maskineriet.

När RP återvänder har ytterligare ett dödsfall inträffat. Vaktmästaren Lothar Werk ligger död i kontrollrummet, tydligen av samma vad-det-nu-var som dödade Sebald. Detta är tillräckligt för att en gång för alla bevisa Antojns oskuld eftersom han var med RP när dödsfallet inträffade, men fantomen på operetteatern lever kvar, och RP måste hitta den mystiske mördaren innan galaföreställningen!

Den här gången kan RP hitta svaga fuktiga små fotspår som leder in bland maskineriet. Efter att ha krälat omkring ett tag och fått varm ånga i ansiktet förstår RP att den diminutive våldsverkaren troligen har kommit in i genom en spricka i golvet, där ingen med STO över 4 kan ta sej ned. Om RP är för stora får de med Uppmärksamhet och Vildmarksvana leta efter en annan väg ned i tunnarna under operetteatern. RP kan till slut pressa sej in i en trång gång där en fruktansvärd stank blir allt starkare ju längre in de tar sej.

Till slut hittar de hålrummet de söker: en grotta stor till ytan men med lågt i tak, där ruttnande matvaror och döda dumdjur ligger och dryper i en vedervärdig sörja. Runt omkring i rummet skuttar också små tentakelförsedda glosögda mutanter runt – representanter från mutantstammen Avskrädesätarna (se Göborgsmodulen). Avskrä-

”Härskartromben”

Författare: Johan "hybris" Broman

Ett öppet Hindenburgscenario med mutantfrågan och klasskonflikter som huvudtema.

Utmärkelse: Ergonomiskt korrekt uthuggen gatsten för trevligaste upplopp. Bonusutmärkelse för mest utvecklade spelgruppsanpassningstips

Ett musikaliskt händelseförlopp inspirerat av Bob Dylans ”The Hurricane”. Jag vet om att fallet Ruben Carter är en känslig punkt för många varför jag valde att förändra ganska mycket och använda låten som en inspiration för ett oroligt Hindenburg i desperat jakt på sanning och hjältar.

Esias Gibsson, bättre känd som Härskartromben har under de fem senaste åren gått från manufakturknegare till bodybombingstjärna. En karriär som den väldiga människomutanten är väldigt framgångsrik i. Massorna älskar Härskartromben när han kämpar på Thorulfshov. Hade detta varit Esias Gibsons enda syssla hade nog historian slutat där, men Esias är inte dum och han minns sin tid i manufakturägarnas tjänst, han ser fortfarande hur de slavande massorna lider för den lilla klicken ska kunna leva i överflöd. Han sympatiserar med skarorna av knegare. Elias umgås ofta med agitatorer och förespråkare av arbetares rättigheter.

Esias manager Dexy Rokkefeller har därför spelat på Esias solidaritet för att öka hans popularitet. Dexy har låtit en spöskrivare författa ett antal pamfletter som talar om arbetarnas och mutanternas situation och hur de skall ena sig för att kunna stå emot manufakturägarna och

desätarna attackerar RP men försöker inte döda eller ens skada RP, de vill bara driva dem därifrån. Om de försöker kommunicera med avskrädesätarna istället kan de efter ett långt utbyte på knackig Skandi, teckenspråk och gutturala läten förstå att denna plats tidigare var Avskrädesätarnas matförråd (de kan bara äta rutten och skämd mat), men att platsen nu blivit ”oren” och att de avskrädesätare som är kvar är heliga krigare som försöker hålla andra borta från matförrådet eftersom ”rummet dödar”. Det var en i deras skara som försökte övertala Sebald att utrymma kontrollrummet, vilket slutade i bråk.

Någonstans här kan SL introducera den verkliga boven i dramat: en kvävare! Kvävaren förirrade sej ned i underjorden för en tid sedan och drogs till förottnelsegaserna från Avskrädesätarnas matförråd. Den dödade några avskrädesätare för att dryga ut sin kost, med resultatet av de små mutanterna flydde (de som är kvar har alla Sonar och kan känna kvävaren som en subtil förtjockning i luften, och kan på så sätt hålla sej undan den). När kvävaren blev hungrig igen hade den inget annat val än att sippra ut i operetteaterns källare och döda Sebald.

Äventyrets klimax är en vild strid där RP måste slåss hukande under ett lågt grottak, upp till knäna i ruttnad gegga och därtill i beckmörker. RP kan dock få hjälp av avskrädesätarna, och om de lyckas döda kvävaren vinner de förutom belöningen från Milos von Moltas också denna undflyende mutantstams eviga vänskap.

människornas rådande ordning. Pamfletterna nämner aldrig författarens namn men avslutas alltid med ”*Snart skall förändringen svepa genom Hindeburg likt Härskartromben på Thorulfshov*”.

Dock är det flertalet individer och grupper som inte gillar hur situationen har börjat utvecklas. Ett antal manufakturägare har därför bestämt sig för att något måste göras för att stoppa Härskartromben. Nimrobrigaden vill helt enkelt döda honom men har ännu inte fått möjlighet att komma åt honom, han är ju trots allt en bodybombare av klass. Även Lejonordern har vissa problem med att acceptera att en muterad människa kan få så starkt stöd av alla typer av mutanter men de ha ännu inte tagit något beslut på vad som borde göras åt situationen.

Manufakturägarna går till aktion. De anställer den ökände lejde mördaren Vasillio ”Vax” Knivjunker. Planen är enkel, Vasillio tar sig omärkt in på Thorulfshov, där stjälar han Esias graverade rova ur omklädningsrummet och slinker omärkt därifrån. Senare samma natt tar han sig in hos Dexy och skär halsen av honom. Vasillio lämnar Elias rova i handen på Dexys lik.

Morgonen dagen därpå arresteras Elias Gibsson av huvudstadens konstaplar och placeras i 37:an. Ryktet om Härskartrombens arrestering sprider sig som en löpeld genom arbetarkvarteren, i varje hörn stor det grupper av knegare som argumenterar med varandra. Spontana strejker utbryter på vissa manufakturer medan gatustrider mellan mutanter och Nimrobrigaden. En grupp mutanter försöker att ta sig mot Grytet, Nimrobrigadens stamhak men stoppas av en större grupp utkommenderade

konstaplar. Under hela kvällen råder det ett undertryckt kaos i Hundängen och på Kopparberget. Flertalet bränder utbryter under natten och en spånt Hindenburg vaknar morgonen därpå till ett visst öde.

Hur kommer rollpersonerna in i dessa händelser?

Rollpersonerna kan tillhöra vilken sida som helst i konflikten. Här kommer några förslag

- **Problemlösare.** Rollpersonerna kontaktas av Vendela Mello, Dexys vän och likväl juridiska rådgivare. Hon skall försöka att försvara Elias mot anklagelserna som riktats mot honom. Mycket stämmer inte överens, varför skulle en bodybombare döda någon med en kniv? Vad var motivet, utan Dexy skulle Elias fortfarande jobba på manufakturen? Ingen har sett mordet begås. Allt detta kommer givetvis att bestridas i den kommande rättegången då falska vittnen kan köpas, hotas etc.
- **Problemskapare.** Rollpersonerna hyrs för att frambringa ”bevis” och vittnesmål mot Elias Gibsson. De kanske behöver hota lite individer,

Teater Ekstraårdirinär

Författare: Frippe

Denna novellett inspirerad av "Fake or real" av Robot låter RP stifta bekanskap med en fornföremålsbaserad kult, och de effekter dessa kan ha på personer och samhälle.

Utmärkelse: Ett par forntida glasögon med rött resp grönt glas för bästa religiösa artefakt.

Inspirerat av låten "Fake or real" med Robot.

Bakgrund

Ett gäng zonfarare har fått med sig ett häftigt fynd tillbaka till Staden från sina resor. Inget mindre än en fullt fungerande filmvisningsmaskin. Filmvisningsmaskinen är en HAL-leluja modell 2001 och är en mycket intressant pryl. Maskinen ser ut som en kub med sida på en halvmeter och väger knappt fem kilo. Kuben har en gång varit lackad klargul, men är nu mycket sliten i färgen. På ovasidan finns en konturerna av en hand upphöjt och det är när man lägger handen där som visningen drar igång. Filmen som visas heter "Den sanna vägen" och är en sedelärande historia om vikten av att tala sanning.

Skådespelarinsatserna är inget att skryta med, men den otroliga 3D-projiceringen får folket att tappa hakan. Trots att det talas fornspråk i filmen så tycks budskapet etsa sig in i åskådarnas medvetande. Som gräde på moset har filmen ett kraftfullt subliminallt budskap som får den som tittar på filmen att vilja skänka pengar till en viss Pastor Brask av Den Heliga Kyrkan. Vårt att nämnas kan vara att såväl Pastor Brask och Den Heliga Kyrka förpassades till historiens bakvatten i samband med Katastrofen. Alla som ser filmen känner att dom "bara måste" berätta för alla vilken underbar upplevelse det var och att dom verkligen måste komma och se spektaklet med egna ögon.

Samtidigt deklarerar dom högtidligt att dom minsann ska gå tillbaka och avnjuta visningen så snart som möjligt. Ju fler gånger någon ser filmen, desto mera förvirrad blir

muta några konstaplar eller placera lite bevis där det inte fanns förut. De kan uppdaga att den åtalades lagvängare har anställt en grupp med individer som börjar att lägga näsa i blöt.

- **Revolutionärer.** Äntligen! Detta är vad arbetarrörelsen har väntat på. Rollpersonerna tillhör kanske redan en organisation som vill förändra samhällsstrukturen och nu har chansen kommit. Hur skall det genomföras? Vilka kan man lita på? Våld eller protester? En inre strid mellan olika grupper som alla anser sig kämpa för arbetarnas/mutanternas rätt kan utbryta.
- **Ordningen.** Rollpersonerna tillhör konstaplarna, administrationen eller militären. Vad händer om det utbryter fullskaligt gatukrig i huvudstaden. Undantagstillstånd och utgångsförbud, kan de genomföras i Hindenburg? Vad händer om manufakturerna stannar och produktionen uteblir? Kanske måste domaren övertygas att låta Elias gå, en fällande dom skulle kunna ha otroliga politiska påföljder.

denne och desto ivrigare talar denne om Pastor Brask och hans förtjänster och välgärningar.

Charlotte Savarin, nöjesentreprenör och stolt föreståndare av Teater Savarin, får nys om denna märkliga tingest och köper den för en rejäl hacka lyckligt ovetande om filmens bieffekter. Ett par dagar senare låter hon slå upp portarna till Teater Ekstraårdirinär och det vackra folket tillströmmar lockade av ryktet om en föreställning utöver det vanliga. Succén låter inte vänta på sig och föreställning efter föreställning blir utsåld. Efter det tar det inte många dagar innan Stadens aristokrati börjar bete sig mycket underligt...

Rollpersonernas inblandning

Någon eller några av rollpersonerna ser filmen och börjar sakta men säkert känna av dess effekt på sinnet. Eller så kanske någon försöker leja dom för att få HAL-leluja stulen eller förstörd. En annan ide är att rollpersonerna själva börjar luska i varför folket i Staden börjar bete sig så otroligt underligt.

Andra saker som kan hända

Några snabbtänkta bedragare ser till att snabbt som ögat smälla upp en filial för Den Heliga Kyrka, och en av dom utger sig för att vara Pastor Brask. Dom tjänar multum på de övertygades gåvor.

En uppretad och förvirrad folkhop söker förgäves efter Pastor Brask, då han ej står att finna någonstans i Staden.

Slutet

Filmvisningsmaskinen HAL-leluja kan gå ett antal olika öden till mötes:

* Den stjäls av någon driftig tjyv, och säljs hel eller isärskruvad i beståndsdelar, som förstklassigt elektriskt kuckelimuck.

* HAL-leluja uppfattas som ett hot av religiösa krafter i

staden och förstörs under upplöppliknande former.

* En excentrisk samlare av fornynd vill ha HAL-leluja i sin ägo och ser till att den blir stulen.

Sumpsoldaterna

Författare: Mats "Gunslinger" Burhammar

En tvångsutgrävning som spårar ur rejält, inspirerad av Die Moorsoldaten av Rudi Goguel, Johan Esser och Wolfgang Langhoff. Nyfikna själar kan finna denna sång på följande URL:

http://flag.blackened.net/revolt/hist_texts/songs_moo rsoldaten.html

Utmärkelse: Ett par rejåla arbetshandskar och välslipad spade för bästa utgrävning.

Rollpersonerna har tagit värvning (blivit inkallade) i den Pyriska armén. På marshen till sin postering blir plutonen överfallen av Ulvrikiska soldater, och överlevarna förs till ett fångläger i närheten av Mozonen. Innan de ens har hunnit föras till fångbarackerna dyker en ulvrikisk kapten upp och "rekryterar" ett tjugotal av fångarna för en expedition.

Resen går till mozonens träskartade utkanter, och efter en hel del kringvandrande där Kaptenen ofta grålar med sina underordnande om karta slår expeditionen slutligen lägger i ett synnerligt vattensjukt område. Soldaterna tar den enda någorlunda torra kullen i besittning för sitt eget läger, och tvingar fångarna att rulla ut taggtrådsstängsel i en ruta mitt i ett sumpartat fält nedanför kullen.

Fångarna sätts omgående i arbete med att gräva ut ett område av träsket. Arbetet försvåras av allt vatten i marken, och den första uppgiften blir att gräva ut diken och kanaler. Stora handpumpar tas ner från en kärra och riggas upp för att hålla vattnet borta från utgrävningen. Dygnet runt måste fångarna hålla pumparna igång.

Flykt är naturligtvis en möjlighet här, men soldaterna håller noggrann vakt dygnet runt. På nätterna sätts stora lyktor upp på stolpar runt fånglägret där fångarna får sova i sörjan, under bar himmel.

Utgrävningen tar över en vecka innan två av fångarna dras med när ett tjockt lager av lera slutligen ger efter och botten av gropen rasar ner i en naturlig grotta. Kapten blir väldigt entusiastisk och beordrar omedelbart ett antal av fångarna (samtliga rollpersoner) att ge sig ner genom hålet med hjälp av rep, utrustade med facklor, vaxljus och svavelstickor. I uppståndelsen upphör pumpningen och strax efter att rollpersonerna har gett sig ner i hålet rasar gropens väggar ner och blockerar helt vägen ut, och således: även vägen in.

Rollpersonerna befinner sig således för närvarande i komplett mörker, men det är snabbt åtgärdat med hjälp av ljus och facklor. Fallet har lett rollpersonerna ner i vad som tycks vara väldigt förfallen korridor. Åt ena hållet är

* Något annat

Tack till : Ramses

korridoren helt begrävd av rasmassorna, och grävande medför bara att vatten börjar sippra fram än snabbare, för med det skyddande lerlagret skadat har vattnet från sumpmarken ovanför börjat tränga ner.

Åt andra hållet ledar korridoren rakt fram mot en tung metall dörr som trots sönderrostade gångjärn motvilligt ger med sig. Dörren leder till vad som tycks vara ett gammalt kontrollrum, där spruckna fönster blickar ut över en stor mörklagd maskinhall. En snabb studie av kontrollera avslöjar en väldigt tydligt bildserie under smutsen som steg för steg går igenom uppstartandet av anläggningen. Att söka igenom den stora hallen avslöjar att maskineriet är i väldigt dålig kondition. Mycket är näst intill bortrostat, och en koloni med asgnagare har gnagt bort det mesta av mjukdelarna (sladdar, drivremmar etc.). Hallen tycks inte ha något väg ut, bortsett från några dörrar som leder till rum där tak och väggar kollapsat och blockerat eventuella utgångar.

Stegar leder upp till gångbryggor hängande från tacket i flera våningar för att tillåta åtkomst till högre delar av de stora maskinerna.

Inga synbara utvägar erbjuds oavsett hur högt man klättrar på gångbryggorna, men när rollpersonerna klättrar i närheten av kontrollrummet ramlar ett metallsjok ner på rummets tak, och genast börjar den elektriska taklampan att blinka. Blinkandet stabiliseras slutligen till ett kallt, sterilt sken. Ännu en undersökning av kontrollrummet visar att några lampor har börjat lysa på kontrollpanelen.

Om en rollperson går igenom startproceduren, med hjälp av bildserien, så hörs ett metalliskt skrikande från maskineriet utanför kontrollrummet. Stora svänghjul börjar sakteliga svänga, men lossnar från sina infästningar och faller ner och krossar åtskilligt på sin väg ner. Den stora maskinen börjar sakta slita sönder sig själv, men då en stor lodrat balk ger vika så strålar dagsljus ner från ett hål i tacket. Att ta sig upp för gångbryggorna och stegarna blir en strapatsrik resa, och strax innan rollpersonerna når vägen ut stormar kaptenen åtföljd av flera soldater ut ur kontrollrummet. Kaptenen skriker när han inser att fabriken han letat efter håller på att förstöra sig själv och slänger iväg ett skott mot rollpersonerna med sin pistol. Skottet träffar infästningen för ännu en stor balk som lossnar och faller ner – rakt över platsen där kaptenen och hans mannar står.

Rollpersonerna kommer upp bakom några träd en bit bort från utgrävningen. Nu återstår bara att övermanna de återstående vakterna, om de inte känner för att ta sig tillbaka till Pyris till fots vill säga.

En osmaklig liten händelse i Musközonen, med en udda zonstam som huvudsaklig motståndare.

Utmärkelse: Elektrisk reservdel för mest visuellt

Elektrisk Begravning

Författare: Peter "Peter" Larsson

dramatiska kortslutning

Facklor, trummor, tjut och skrån. I helsickesmackapären från förr, mellan dess gnistrande kopparspiror, ligger den hornkrönte döde. Han är utstyrd i plastic och ockrafärg, kronofolkansar och girlander av scharlakanspimpernell. Bredvid honom, drogad, i spetshatt och findress, en drogad fröken Hammelzon, infångad av muskövildar, och nu den dödes brud i den elektriska begravningen. Stammens Gammelprost mässar och skriker och vrålar, de halvnakna vildarna viftar sina spjut och musköter. Tre sörjande mutantkarlar står bredvid apparaten i sotiga blandpansar. I busken lurar rollpersonerna, det åvilar dem att rädda den benödade damen.

Historik: Vilse i Musközonens snärjiga töcken av rankor och sly anar rollpersonerna processionen parallellt med de själva. Välbeväpnade mutanter avskräcker från direkt-attack, dolsk skuggning ter sig som enda metoden. Upp till SL att motivera RP att rädda fröken: kanske en rejäl belöning på hennes näpna huvudknopp. Ge dem en timmes transporttid innan ceremonitäget når en snärjdold glänta med förberedd formmakapär.

Situation: Makapären består av tre delar: Surrande generator närmare skogsnärjet, fyra kopparsurrade pelare som gnistrar och knäpper av elektricitet och grillbålet: en dekorerad offerplattform i de församlades mitt, med offergåvor, den döde och fröken. Manskapet räknar något tjug eller två, nog för att avskräcka. Gammelprosten står vid grillspaken i vildarnas mitt: en vördig urmutant med kurviga bockhorn och gulnat skägg, plirande onda ögon genom sotade ögonglas. Fyra stöddiga fajtertyper flankerar honom styvsäkert.

Vildarna har sex vakter med ögonen utåt. Dessa står i en sexhörning runt folkmassan. Tar man några av dessa har man ett par minuter på sig innan denne saknas. Två av dem har uppsikt över generatorm. Vid generatorm står rimligen lite godsaker: zonfynd av blandad valör. En omtänksam SL placerar något explosivt bland krimskramset. Generatorm drivs av fyra slavmutanter på remtrampor. Dessa enkla själar slåss givetvis för sina befriare, redo att nedlägga sina liv för sina välgörare. De

Värd en kronkredit

Författare: Christoffer "Baver" Ahl

Inspirerad av Powerman av The Kinks är detta ett scenario för brottsbenägna RP med väldigt tvivelaktig etik.

Utmärkelse: En börs blodspengar för mest oetiska uppdrag.

I Hindenburg finns en manufaktur, den ligger närmare bestämt i stadsdelen Hundängen. Ägaren till manufakturen heter Owe Krioup, pga. hans lite okonventionella metoder har han blivit en av de rikaste i hela Pyrisamfundet. Hans knegare har en dag ledig i veckan och får en kronkredit varje ledig dag. De knegare som jobbar där har ett jobbigt liv, de dagar de jobbar måste vara beredda på kneg dygnet runt. Det är därför de flesta knegarna bor i varsitt rum de får jämte fabriken med en namnskylt på sin dörr. Mat tillhanda hålls också gratis.

är lojala, intelligenta och har ett väl utvecklat sinne för humor. De är också kannibaler, och deras heder kräver att de fortsätter att tjäna sina befriare.

Om man lyckas detonera generatorm skakar marken av kraften: en utmärkt diversion. Den som kommer för nära koppartornen riskerar friteras, men kan man fälla dem med fallande träd eller sprängkraft sprider de dödsbringande elstrålar under sitt fall. Så fort prosten märker att något är på tok drar han antagligen i spaken. Skogen runt omkring är djup, full av gömställen, och snustorr: lätt att övertända.

Uplösning: När RP lyckats rycka den slörökta mamsellen ur vildarnas käftar är det bättre fly än nesligen stupa. Vildarna är oerhört välförtrodda med sitt snärjiga zonhem och dess faror och maror, och anfäller från trädtopparna med fångstnät och rostiga skrotladdningar ur åldriga svartkrutsbössor. Efter någon dag ger de flesta upp, men den dödes tre bröder, zonveteraner i sotade lappplåtar, ger sig inte så lätt. Så småningom bör även fröken vakna till liv, hon börjar genast favorisera en av RP som hon ser som sin räddare, gärna en rättfram människotyp. Hon kan mycket väl vara otrevlig mot övriga, och särskilt mot eventuella räddade kannibaler, vilka i sin tur inget hellre vill än att sätta tänderna i fröken, inte utan någon av RP:s tillstånd. Lämnas kannibalerna i sticket kan de ta hemskt illa vid sig: räddarens plikt mot den räddade och allt sånt. Ge RP förvarningar om att deras spår ännu följs. Låt bröderna angripa en efter en eller alla tillsammans. En av dem är en mästare med långkniv, en är beväpnad med två stabbiga hagelbössor, och den siste flyger fram på läderartade vingar, och kastar klotbomber. Som sanna förorättade zonstamsvildar slåss de till döden för familjeäran.

Väl hemmavid kan fröken deponeras hos frikostig fader. Har inte damen försonats med de människoötande handgångna är risken stor att hon finner för gott att hon skvallrar till ordningsväsendet om dessa gryningsvärldens farliga fiender, och RP kan finna sig både i klammeri med rättvisan och tvungna till vådlig fritagning. Men det är en annan historia...

Gratis boendet och maten lockar hela tiden nya knegare, och Owe's storhetsvansinne ökar och han utökar sin verksamhet. Hans ständiga utökningar retar andra bolags ägare och de har gått samman för att ta honom av dage. RP kallas in och de blir lovade pengar om de skjuter Owe med en avsågade hagelbössor laddad med juckar värda tio krediter, från tillverkaren Müller. De förklarar det hela som ett krig och Owe behöver inga vapen för han har stålar. Även om RP klarar det kommer de aldrig att se sina pengar. Owe har bara fem livvakter med varsin musköt. Alla hans pengar är utspridda i staden, i olika lokaler så det är inte möjligt för RP att hitta dem.

När RP sitter och super eller vad den nu än gör på fritiden, stormar plötsligt en liten springpojke fram till dem med ett meddelande från Herr Storman om ett möte i en skumlokal. Om de infinner sig kommer "Herr Storman"

förklara läget om Owe och lova RP pengar om dem skjuter honom på det speciella sättet nämnt ovan. Det ska ske om exakt tio dagar då Owe ska hålla sig på sitt rum hela dagen. Han ger dem den avsågade bössan som redan är laddad och säger allvarligt att den är preparerad så den går sönder efter första skottet. Dagarna förflyter lugnt ända tills dagen innan dådet ska ske, då rusar samma pojke fram till dem med ett meddelande. Även denna gång signerat "Herr Storman" det handlar om ett möte i samma lokal om planändringar. Väntades är ett antal inhyrda råskinn med olika närstridsvapen. När alla RP är inne i rummet så bommas den för utanför. Och råskinnen attackerar, om RP klarar livhanken så finns det en dynamit i rummet. Den enda vägen ut är att spränga sig ut då dörren är att solid koppar. Dock finns en beskrivning vilken ger 20+ i sprängämnen för varje dag RP studerar den. Efter tre dagar i rummet får RP 50- i alla färdigheter

pga. hunger, och efter fem dagar utan mat så klarar inte RP av något mer. Har de mat med sig klarar de sig självklart längre. Vid ett misslyckande att spränga dörren så är deras liv ganska så slut. Bovarna är inhyrda ända från Nordholmia, av Owe även om det ska vara omöjligt för RP att få bevis på det. Den enda dagen de kan få chansen att ta kål på Owe är just den tionde dagen, även om de kan försöka andra dagar då han är omgiven av hundratals som han har frälst. Vid dådet har de 12 SR på sig från första skottet att komma ifrån rummet innan folk hinner dit. Vilket innebär att det måste gå snabbt och finns det någon möjlighet att någon av livvakterna överlever så bussar de pöbeln på RP. Annars bussas pöbeln på någon annan bolags ägare. Saken är den att träffar RP med special bössan så är Owe dömd. Är RP kvicktänkta flyr de istället för att leta pengar eller värdepapper.

Kategori 2: Äventyr på väg

Svidarnas natt

Författare: Henrik "Dr. Moreau" Örnebring
Denna otrevliga äventyrsplats kastar in RP i en personlig uppgörelse mellan psioner, och kan möjligen göra att RP blir mer försiktiga när de flyr undan väder och kryp i framtiden.

Utmärkelse: Ett hedersutnämmande från PSIPO för jobbigaste psionska kråkslott. Som kategorivinnare får novelletten ett par vandringskängor i stasis.

Följande novellett är ett mindre slumpmöte som passar särskilt bra om RP på sin resa är skadade, på flykt, saknar viktig utrustning o dyl.

Det lider mot natt när RP attackerar av en enorm svärm med svidare (se ZZ, s 44-45) – hundratals av de små ettriga fåglarna snarare än de 3T6+10 som är det normala. RP som har slagits mot svidare förut, eller lyckas med ett slag i Vildmarksvana eller Båt, fattar att detta är något onormalt. RP rusar genom skogen för att försöka hitta någonstans där svidarna inte kommer åt dem. Snart finner RP ett till synes övergivet kråkslott dolt i skogsvegetationen. RP som lyckas med ett slag i Iakttagelse lägger märke till att svidarna med sina attacker verkar driva RP mot huset. Inte heller är det särskilt många av svidarna som faktiskt träffar och skadar RP. Något är i görningen! Om RP-gruppen innehåller en psimutant med Djurmästare kanske denne försöker ta kontrollen över svidarsvärmen. Även ett lyckat försök kommer dock inte att ge något resultat. Psimutanten känner hur svidarsvärmens psi-signatur inte verkar vara den av ett djur, utan den av en annan psimutant!

RP når kråkslottet och kan pusta ut – svidarna verkar inte försöka följa efter RP in. Däremot slår sej flocken ned i träden utanför och på taket. Under hotfull tystnad bevakar de giftiga fåglarna huset och attackerar skoningslöst om RP försöker ta sej ut.

RP kan nu gå på upptäcksfärd i huset. Det är mörkt, tyst

och spöklikt. RP hittar ett kök, någorlunda färska matförråd, sovrum etc så de kan lista ut att någon bor (eller till alldeles nyligen har bott) i huset – troligen två personer. Det finns också en källare där RP hittar förråd med djurfoder och ett rum fyllt av burar i vilket det sitter vanvårdade dumdjur. RP hittar också en inhängnad där golvet är täckt med torkat blod och hårtestar, som om någon låtit djuren slåss mot varandra. SL bör bre på med skuggor, ljud i mörkret, märkliga lukter etc för att skrämma upp RP.

Husets vind är inredd som ett simpelt laboratorium och på en stol sitter en död kropp med en märklig hjälm på huvudet. I laboratoriet hittar RP också ett par anteckningsböcker fyllda med vad som verkar vara en dåres spretiga notation. Anteckningarna är kryptiska och delvis i kod, men med lyckade färdighetsslag kan RP förstå att det är anteckningar om två personers experiment på sej själva och djur med någon slags psi-förstärkning. Hjälmen och konsolen är förstås en psi-konsol (Spelarboken s 156), nu tyvärr trasig och i behov av reparation (*minst* en elektronisk reservdel krävs för att återställa den till PÅL 45). Bakgrunden (som RP kan begripa när de dechiffrerar anteckningsböckerna) är att två psimutanter bott i huset, Arkeon Grönlund och hans elev Salias Grevell. Båda två excellerar i psiförmågan Djurmästare, men har också andra strängar på sin lyra (Arkeon – Fokus, Osynlighet, Sinnesslöja, Telepati, samt Salias – Astral Projektion, Dominera, Livslänk, Telepati). Med psikonsolen de har i sin ägo har de experimenterat för att utsträcka sin Djurmästare-förmåga till fler djur, under längre tid, så att de kan besätta djur etc. Nyligen nådde de ett genombrott och de kallade till sej en enorm flock svidare för att genomföra ett experiment. Den ärelystne eleven Salias krävde att få vara den som utförde experimentet – att ta kontrollen över hela svidarflocken – och Arkeon lät honom göra det. Men Arkeon berättade inte allt för sin elev, särskilt inte om riskerna med att

försöka sej på djurkontroll i så stor skala...

Med psikonsolens förstärkning och tack vare sin unika kombination av psikrafter lyckades Salias ta kontrollen över svidarflocken. Då kortslöts psikonsolen och Salias hjärna stektes. Men Salias dog inte – hans medvetande lever vidare i svidarflocken, och han har nu drivit RP till huset i hopp om att de ska kunna reparera psikonsolen, tillfångata Arkeon, koppla upp Arkeon till psikonsolen, för att Salias sedan ska kunna ta över Arkeons kropp!

När RP har kommit så långt i anteckningsböckerna att de förstått bakgrunden (dock ej Salias plan) dyker Arkeon upp på scenen. När RP rumsterar om på vinden kommer han tillbaka, och den här gången har han med sej en lomur som livvakt! Hans plan är att döda Salias/svidarflocken och återta kontrollen över huset och psikonsolen.

RP hamnar mitt emellan katt-och-rätta-leken mellan lärare och elev. Salias vill försöka få över RP på sin sida, men har problem att kommunicera: han kan inte få sin Telepati att fungera fullt ut via svidarflocken, det enda han kan göra är att sända drömmar till RP som somnar eller blir medvetlösa. Hans andra plan är att skicka in en

Högvatten

Författare: Gaston

I detta blöta scenario blir RP kvarhållna på äventyrsplatsen av traditionellt katastrofalt Pyriväder, och riskerar att ta vatten över huvudet på allvar...

Utmärkelse: Innerlangen från ett forntida traktordäck för bästa översvämning.

Regntunga skyar sveper oavbrutet in över det östra Pyrisamfundet och vattnet har vräkt ner utan uppehåll i snart två veckor. RP är i brådska ärende på väg till Hindenburg (t.ex.), men vid den sketna lilla hålan Flatboga by, vid Malsjöns strand, har landsvägsbron spolats bort av den slamfyllda och översvämmade ån, och det exceptionella högvattnet har förvandlat fälten på andra sidan till en regndisig fjärd. Man kommer inte vidare utan båt. Dessvärre har ett större fraktbolag farit iväg med de flesta båtarna i byn. Under natten stiger vattnet ytterligare och när RP vaknar flyter deras saker omkring på golvet, byn är isolerad och gatorna översvämmade. RPs uppgift i äventyret är helt enkelt att komma vidare på sin färd, d.v.s. hitta ett tillräckligt pålitligt flytetyg, och gärna en kusk. Av byborna kan RP få reda på att det finns tre chanser till att hitta en båt i byn: (SL kan med fördel låta RP tipsas om ännu fler, men dessa bör visa sig vara försvunna, förstörda eller allmänt värdelösa)

- 1- Byns rikaste man, den pensionerade generalen Polykron Schöld (IMM) har en smäcker segeljakt av ädelträ någonstans ute i viken.
- 2- Den lågmälte och försynte fixaren och båtbyggaren Trudde Marsej (MD- bisam) har setts knäpa på ett märkligt flytetyg av rostig plåt i sin verkstad.
- 3- Vissa säger att en liten ångbåt alltemellanåt syns ute på fjärden. Detta är den legendariska smugglarkungen Alvar

ensam svidare i huset och inför RP låta den picka på något som har bokstäver (förslagsvis anteckningsböckerna) för att på detta sätt meddela sej med RP (en mycket kuslig syn). Att kommunicera på detta sätt tar tid och det är mycket möjligt att RP helt enkelt dödar kurirsvidaren innan meddelandet har gått fram. Salias får då försöka igen. Den historia han kommer att berätta är ungefär liktydig med ovanstående, förutom förstås att han försöker få Arkeon att framstå som ond, illvillig och farlig.

Arkeon å sin sida vill först och främst jag ut RP ur huset och om de har tagit psikonsolen vill han förstås ta tillbaks den. I andra hand vill han döda svidarflocken, hans plan är att snabbt bygga en provisorisk eldkastare av material från laboratoriet. Han kommer att försöka få över RP på sin sida med allehanda hot och löften och givetvis genom att förklara att Salias är ond, gemen och livsfarlig.

Det blir en hektisk natt för RP där de jagas av en lomur och en galen psimutant inne i huset, attackerades av svidare om de försöker ta sej ut, men om de överlever och lyckas lösa situationen står ett mycket värdefullt, om än för tillfället trasigt, fynd på spel...

“Helgonet” Vinkelmans (IMM) båt, men dom som känner till hans verksamhet håller tyst, även om namnet figurerar.

Generalen har länge varit i gräl med sin granne, den styvnickade storbonden Ulysses Bånk (MD- mufflon). Ulysses hotfulla ton den senaste tiden har gjort generalen orolig över både sin egendom och sin hälsa. Ulysses är ett fruktat råskinn, men står under borgmästarens något ansträngda beskydd då han är gift med dennes dotter. Generalen har bypolisen (en gammal, lojal vän) på sin sida. Nu är dock bypolisen borta på jakt efter prämtjuvar, vattnet har stigit över generalens gårdsmurar, hans vaktdoggar vågar sig inte ut och hans enda livvakt sitter i häktet. Ett ypperligt läge för skurkar m.a.o. Generalen har två hejdukar; den puckelryggade Halte Udo (MM) och den hala hyrpuffran Flamingo Fanders (MD - mink), alltid lika välfriserad och sötsliskigt stinkande av pälspomada och billigt munvatten. Flamingo sitter nu i häktet p.g.a. fusk vid ett parti påker hos borgmästaren. Vid sidan om sitt värv som livvakt och båtskötare åt generalen tillverkar han i hemlighet olicensierad sprit i en gammal päppelkällare. Spriten görs av päppeln från byns odlingar och distribueras av Helgonet. Den senaste satsen hemsprit har Flamingo precis räddat från källaren undan översvämningen, och gömt i generalens jakt. Vattnet hann dock ta päppelhögen och i byn guppar nu mängder av unkna och övermogna päppeln. Byborna är förvånade eftersom det är länge sedan skörden, och päpplena tål inte lagring (s.k. mospäppel). Flamingo assisteras ibland av Trudde Marsej. Trudde har fått i uppdrag av Helgonet att tillverka en ny och snabbare båt. Båten är en bucklig och grovbultad katamaran-hydrokopter av gamla flygplanspontoner och en hisnande luftpropeller. Den är helt färdig förutom en komponent som högvattnet slukat.

Äventyrsstomme

- Om RP inte först söker upp generalen kommer han att kontakta dem under dagen. Han berättar om sitt läge och vill ha deras hjälp att vakta gården under natten. På natten kommer mycket riktigt Ulysses och hans män. De har en mycket provisorisk flotta, några hagelgevär, musköter och kanske lite dynamit. Ett par mutanter med gälar försöker först ljudlöst simmande bryta sig in i gården innan det brakar loss på allvar. RP får försvara gården som översvämmats till ca en meters höjd över första våningens golv. Skurkarna drar sig tillbaka om de stöter på hårt motstånd. Som belöning för sin insats kan generalen låna ut sin lustjakt åt RP eller ge dem en reservdel som Trudde behöver. Han är dock mycket ovillig att låta RP gå. Han behöver deras hjälp ända tills bypolisen kommer tillbaka. Därför låter han i ett tidigt skede Udo dra omkring och förstöra alla tänkbara flytetyg i byn. Vid behov snor Udo även jaktens roder så att RP ändå tvingas hitta en ny utväg. Flamingo är den enda som är van att segla och hantera jakten.

- Truddes hemmabygge är ett fräsigt vidunder, men har låg PÅL och är rent osannolikt svårt att styra. Ett spektakulärt haveri är en möjlighet. Det tar lite tid för Trudde att färdigställa den när han väl fått reservdelen. Trudde drömmer om att inte behöva ge bort sin skapelse och har tillsammans med Flamingo planer på att köpa/lura loss den. Eventuellt insisterar han på att RP befriar minken så att denne kan sköta förhandlandet med Helgonet - Trudde vet att han själv inte klarar det. Farkostens maffiga vrål lockar genast Helgonet till platsen. Han är mycket snål på sitt utlovade fartmonster.

- Helgonets ångbåt är liten, men kraftig och snabb, bolmar mängder av rök och har ett stort skovelhjul i aktern. Dagtid ligger den på redde utom synhåll, men

Tre män i en droska

Författare: Peter "Peter" Larsson

Detta scenario är bokstavligen på vägen, i en diligens i bästa "Vilda Pyri"-stil, och innehåller vad denna genre kräver, dvs roliga SLP och fullt spel.

Utmärkelse: En forntida sexskjutare för bästa diligensrän

Bob Nicolas (MD): En välkammad och pettimetermässigt ansad kattherre. Gulflammig päls, slickad mittbena och vaxade morrhår. Klär sig strikt, pyriskt och konservativt. För fot: fyrkantig fiolinväska och cylinderhatt. Han utger sig för att vara murvel för den uppiktade societets-blaskan Finliret, en konserttidning. Hans sanna identitet: Nedrige Nicke, mästerskytt i det laglösa Hålet-i-nacken gänget. Han följer med droskan av en enda anledning: han vet att det ligger en ohemul summa krediter i en fastnitad plåtbox under kusksätet, på transport till väntande löntagare vid slutstationen, och han skall se till att sinka droskan så pass att hans slemma gängkamrater kan hinna ikapp och råna droska och resenären in till bara skjortlästen. I hans fiolinväska ligger en fornpicka som han bemästrar till fulländning.

Mejnard Marvell (IMM): Denne sällskaplige och fryntlige konfektyrist knyter snabbt kontakt med allt och alla, lutar sig fram och talar vänligt och inställsamt. Han har tusen anmärkningar på sina medresenärers klädsel, maskerat

smugglaren närmar sig byn på natten och signalerar med en lykta. Tanken är att Flamingo skall signalera från en brygga att kusten är klar så att Helgonets män kan lägga till, och krediter, tomma buteljer och etiketter kan bytas mot fulla spritflaskor. För att locka Helgonets "Betsy" in till läplig brygga/hustak i byn måste man luska ut den rätta ljussignalen, eller kanske befria minken och skugga honom till det nattliga mötet. Ledtrådar till Flamingo och smuggelhärvan hittas i hans rum i generalens gård på första våningen (kanske etiketter, koder för ljussignalen osv). Dessutom vet många att Flamingo köpt upp stora delar av päppelskörden, och därtill kan Trudde utfrågas och han är en sanslöst dålig lögnare. RP kan höra Betsys dunkande och se ljussignalerna på natten.

Övrigt

SL bör ta ut allt av översvämningen. Konstant vadande. Disigt, regn och dålig sikt. Vill man vara torr gäller det att hitta en vindsvåning. Vått krut och rostande vapen. Många hus är övergivna och förbommade. Ulkar står på taken och idisslar. Folk tar sig fram i tunnor, badkar m.m. En oberört virkande mutantmora glider förbi på en soffa, o.s.v. Simning i det lerbruna vattnet bör vara ytterst svårt och farligt p.g.a. virvlar, strömmar och drivande trädstammar. Päpplena lockar till sig mängder av aggressiva slamslangar - vattenlevande släktingar till kolkmalen. RP skall få att riva fram vapnen så fort de ser ett guppande päppel. Vid behov kan Euforia Butterkopp införas, en bortklemad aristokratdam med ett dussin blommiga koffertar och benhård övertygelse om att RP skall föra henne tryggt och snabbt till huvudstaden.

som komplimanger, och vill mäta och mätta längder och bredder på folk och få. Arbetsnarkoman. Han har en gigantisk koffert obekvämt under benen. I kofferten ligger de styckade och saltade resterna av rubbiten Svisko, vilka han skall leverera till en sittning med andra pedantiska rubbitälskare. En hastig undersökning av revben och köttbitar ger den intresserade vid handen att det rör sig om någon typ av liten mutant.

Major Teo Torvall (MM): Sträng fortifikationsofficer i stram uniform som utför noggranna studier av det omgivande landskapet. Han är kall, korrekt och hövlig. En mur mot en omvärld som kan vända sig mot honom när som helst. Han hoppas att hans observationer skall hjälpa till att cementera hans rykte som kompetent yrkesman i kåren. Han är rädd för att hans rivaler inom det militära misstänker hans ursprung, och att karaktärerna är utskickade för att observera honom, och kommer därför att tvinga sig till forcerat samspråk med dessa. Den anspände Torvall kan mycket väl få för sig att så är fallet, och försöka göra sig av med rp i desperation.

Komplikationer: Bob tänker som sagt se till att droskan hinns ikapp av förföljande banditer. Detta skall han uppnå genom lömska, nesliga dåd. Under resans första fas håller han sig lugn, medan alla bekantar sig.

Halvvägs till rese målet tar kusken en genväg, kanske en

ny bro över ett besvärande vattendrag. Plötsligt ligger tidschemat en dag fel, och katten skrider till verket.

Om natten sågar han halvvägs genom hjulaxeln, så att den knäcks under resan dagen efter.

Nästa natt smyger han i förväg några kilometer, och leder en bäck över vägen. Droskan riskerar fastna i sörjan. Han är trött och sliten dagen efter, men de enda lerfläckar man ser är på insidan av byxlinningen: vid noggrann muddring.

Om han ännu inte tjänat den nödvändiga dagen tredje natten smyger han iväg igen, och riggar i desperation antingen klippblock i ett pass, eller trädstammar i skogen, så att de rasar ned över vägen när droskan kör på ett uppspänt rep. På dagen är han helt förstörd efter en lång dags arbete.

Den dynamiska trion

Författare: Frippe

I denna novellet får vi stifta bekantskap med en grupp problemskapande musiker, och ett värdshus med ett av Pyris värre lotterier.

Utmärkelse: En återställare och en forntida burk snabbkaffe som motmedel mot för klängigaste artister och jobbigaste SLP.

Ett eventuellt händelseförlopp

Rollpersonerna ska av en eller annan anledning färdas från Staden till Grannstaden. Allt tar sin början när rollpersonerna kommer till det lilla dragfärjelägre vid Sjön någon timmes vandringsväg utanför Staden. Vid stranden sitter jazz-o-skrålgruppen "Tre stycken Wolfram" och väntar på bättre tider. Situationen är den att Förste färjevevare Stor-Sula inte vill veva igång färjan om den inte har minst fem passagerare. Rollpersonerna dyker alltså upp i rättan tid då Tre stycken Wolfram redan är försenade. Alla kliver ombord och färden över Sjön börjar.

Under färjefärden så kommer dom båda grupperna i samspråk och Vicky berättar att gänget är på väg till Grannstaden för att uppträda på festivalen "Storskivan". Någon gång under samtalet så kommer Vicky erbjuda sig att betala rollpersonernas övernattningskostnad i utbyte mot beskydd under resan. Jyrki tar detta erbjudande som något av en personlig förolämpning och tycker att han är man nog att möta alla eventuella faror. Ett påstående som Vicky viftar bort. Rollpersonerna nappar naturligtvis...

Efter ännu några timmars vandring når dom så dags-ettapens mål, "Reningsverk - Rum å Mat". Ett klassiskt övernattningsställe för resande mellan dom båda städerna. Under kvällen kommer Tre stycken Wolfram dessvärre att sätta sig själva i klistret. Efter att ha packat in sitt minimala bagage på rummet och ätit en bit mat så börjar dom festa till ordentligt. Det myckna intaget av ölmust, thinnerblask, och fuljos samt det faktum att Croupier med vilje stängt av sin logikenhet (för att få en roligare kväll) leder till följande incidenter: Croupier hamnar i Grävlingsgropen och blir biten så illa att hydrauliken i armarna går sönder. Jyrki spelar bort sina pengar samt sin

Lyckas han vinna en dag, i SL:s tycke, ses dammoln på horisonten. Nu följer antingen vild jakt eller nesligt rån. Det är lämpligt om gänget är för stort för spelargruppen i öppen strid. Om Bob är kvar väntar han på rätt tillfälle att öppet förråda medresenärerna

Övriga SLP: Kusken och han hagelbrakarsändebud är hårdföra, tystlåtna mutanter. Hålet-i-nackengänget är en brokig blandning drägg, lösdrivare, boskapstjuvar, mutanter och människor, beväpnade till tänderna och i blandrustningar och kittelhjälm. Deras ledare är en väldig hästmutant, blixtsnabb med sina två skjutjärn. De rider fålar och ett fåtal pansärer.

Skatten: En lämpligt överväldigande summa krediter, som skall gå som lönepengar till manufakturarbetare eller soldater vid ankomstorten. Rollpersonerna kan mycket väl vara frestade att lägga vantarna på dessa själva.

slasktuba på påkker. Vicky hamnar i slagsmål och använder guran som tillhygge så att träflisorna yr.

Dagen efter bönar och ber Vicky rollpersonerna om hjälp så att Tre stycken Wolfram ska kunna spela på Storskivan. Turligt nog så kan Croupier bli ihoplappad innan dom lämnar Reningsverk. Där finns nämligen Kuno Hamrin, en mekaniskskrivare som kan det där med hydraulik. Problemet är bara att Kuno är ganska glad i spriten. Nu gäller det att få mekanikern nykter nog att laga Croupier. För att få tillbaka Jyrkis slasktuba blir det svårare. Gänget måste hitta dom Jyrki spelade mot tidigare och vinna tillbaka den på ett parti påkker. Problemet är att dom han spelade mot, Kortmadamen och Pyret försvann tidigt på morgonen i riktning mot Grannstaden. När spelarna väl kommer dit så krävs det inte mycket efterforskningar innan dom hittar ölmuststugan där dom nu sitter och spelar. De båda damerna fuskar dock friskt och blir inte glada om det uppmärksammas. Problemet med Vickys sönderslagna gura löses enklast genom att helt sonika stjäla en på festivalområdet. Eller alternativt såklart att köpa en på alldeles hederlig väg. Efter ytterligare några timmar vandring når sällskapet så äntligen Grannstaden och festivalområdet med allt vad det innebär.

Personer

Vicky Wolfram (Viktoria Anderson) - IMM. Bohemiskt yrväder runt de trettio med kolsvart hårsvall och huvudet på skaft. Trakterar gura och står för sånginsatserna.

Jyrki Wolfram (Jyrki Stålhjem) - IMM. En butter figur, även han runt medelåldern. Spelar slasktuba med stor passion och är begiven på spel och dobbel.

Croupier Wolfram (Croupier 138) - RBT. En gång i tiden sexarmad croupier. Numera fyraarmad och saknar underkropp. Trummar på allt han kan komma över och älskar allt som låter, gamla pipleksaker, äggklockor, tvättbrädor, gnisslande gångjärn, allt som man kan göra svängig musik med.

Platser

Reningsverk - Rum å Mat. En rejält stor kåk av illa medfaret och en gång mörkbrunt tegel. Tillbyggd och

ombyggd i olika omgångar. På husets fasad finns den ståtliga emaljerade skylten med texten "Reningsverk" och därunder står det handmålade budskapet "Rum å Mat". Stället drivs av Jöns och Marit Knabe. Förutom dryckjom, mat och påckerspel finns även möjligheten att pröva lyckan i Grävlingsgropen, lotteriernas lotteri. Grävlingsgropen spelas på följande vis: Runt en knappt tre meter djup och lika bred nedsänkning i golvet samlas de tjugo som vågar vara med och har råd att betala de 20 krediter det kostar att vara med. Alla får ett lottnummer och sedan

Cirkus Solöl

Författare: Vincent M. "Max_Raven" Eskilsson
Denna novellett är ett slumpmöte med en twist, som kan vara både en välsignelse och en förbannelse för resande RP.

Utmärkelse: En forntida hundvisselpipa för elakaste mekaniska vakthundar.

Beskrivning: Cirkus Solöl är en samling av många underliga individer som RP kann komma att träffa på under sina resor. Ledda av Monsjör Berglin är de en trupp som drar vida runt och försörjer sig på att byta tjänster och exotiska gods samt förnödenheter mot bland annat forntida manicker och mat. Cirkus Solöls handelskaravan består av ungefär 20 vagnar, dragna av hästar. De flesta är forntida fordon ombyggda för att dras av hästar. Primitiva träskyltar med texter såsom "Rubels Tokjos och mirakelbrygder", "Tranes Konserver och förnödenheter" och "Ohms godsaker" pryder samtliga vagnar. Karavanen kan användas för att fylla på RPs förråd, sälja och byta införskaffade fynd, som äventyrsuppslag (se t ex karaktärer av vikt, nedan), eller som färdkamrater till RP om dessa färdas med Cirkus Solöl, som vakter eller bara medresenärer.

Plats: Cirkusen färdas i regel runt i Frihetens slätter, och besöker årligen Pirit för den stora forntidsmarknaden, där den kan kränga sina gods. Det är dock fullt möjligt att stöta på den någon annanstans, om rykten om forntida artefakter nått Cirkusens öron. För den delen avsaknaden av rykten kan ibland dra dit Cirkusen – kanske den vet någonting som karaktärerna inte vet?

Beteende: I regel är Cirkus Solöl fredlig. Cirkusen är inte fientligt inställd, exkluderat diverse zombestar, och de flesta intelligenta varelser anfaller den inte. Delvis för att den ryktas äga en tämligen stor depå av forntida vapen (om detta rykte är sant eller inte är upp till spelledaren), delvis för att de säljer till alla, för rätt pris. Till slut har det på senaste tid börjat spridas ett rykte om att anfallare, och även andra, utplånas till sista man om de stöter på karavanen. Monsjör Berglin och resten av Cirkusen försöker bekämpa detta illvilliga rykte så gott de kan, men de håller envist i sig. Vid anfall kommer karavanen bilda cirkel och skjuta från insidan mot anfallarna om detta är möjligt.

Karaktärer av vikt: Cirkusen består av runt 60 personer som färdas med karavanen. Vissa har familj och barn som bor på annan ort, en del är inhyrda vakter (t ex RP). De flesta av cirkusens mer permanenta medlemmar reser tillsammans med sin familj. Bland de mest framstående

är det dags för dragning. Två nummer dras, det första är Fetvinsten som är inte mindre än 100 krediter. Det andra numret är Fetniten och den som har detta nummer kastas med huvet före ner i gropen tillsammans med fyra uppretade dumdjursgrävlingar. En av dessa har ett rött band runt halsen, och inte förrän den otursamme lyckats få tag med en hand runt det halsbandet sänks en stege ner och den sargade kan klättra upp.

Tack : Ramses

finns:

Monsjör Berglin: Karavanens nuvarande ledare. En IMM med aristokratisk bakgrund som tvingats ge sig ut på vandringen efter en smärre skandal i Hindenburg. Om man bortser från hans förkärlek för mutanternas täcka kön så har han ett utmärkt sinne för organisation och ekonomiska detaljer. Han är dessutom inte oförtjänt känd som hederlig, vilket är det främsta skälet till att han fortfarande är ledare för gruppen sedan den gamle dog för fyra år sedan. Verkar vara runt 25, svarthårig, brunögd och med rullade mustascher. Åker i ledarvagnen, med skylten "Cirkus Solöl" skrivet på sidan i delvis utplånade och återifyllda bokstäver.

Apotekaren Rubel: Rubel är en häst i sina bästa år, och van apotekare. Han är föreståndare för affären "Rubels Tokjos och mirakelbrygder", vilken han driver med sin fru och två barn. Förutom Tokjos är hans bästsäljande dekokt "Rubels potensmedel" (Två droppar och du kan hålla igång hela natten. Hanteras varsamt. Markerad med explosionssymbol på sidan). Han är brun, med en vit stjerna i pannan och svart man.

Vapenhandlaren Ohm: Ohm är ett gammalt svin. Mer exakt ett listigt gammalt svin. Hennes forté är att köpa fornfynd i utbyte mot prima skarprättare och medföljande tillbehör, och få köparen att tro att Ohm gjort en dålig affär. I verkligheten gör Ohm oftast inte det, utan tjänar grova pengar på att sälja eller byta fornfynd till folk som är på jakt efter just det hon har. Ohm har framträdande vita borst och en viss mängd hängande buk på senare år, en bieffekt från ett framgångsrikt liv som försäljare.

Grossisten Trane: Trane är inriktad på att sälja saker med lång hållbarhet och god nytta, såsom konserver, rep och annat smått och gott som många behöver. Konserverna får han huvudsakligen från Göteborg, och han lagrar dem i Pirit tills dess karavanen anländer dit. Trane överraskar ingen, hon säljer till rimliga priser till de som betalar, helst i reda krediter, och köpslår i regel aldrig med sina kunder. Hennes paroll är "De priser då ser, de ä prisena ni betala't."

Terrorrobot U-473 med följe: En modifierad terrorrobot modell Ylare som följer efter karavanen. Den lyder inte karavanen, men är programmerad att skydda den som håller i en speciell nyckel som Ohm lyckats lägga beslag på och håller väl dold i sin vagn. Den har en flock på ett några andra modifierade Ylare (2+, så många SL anser lämpligt) som följer med den. De anfaller i regel potentiella hot, mest sådana med öppet fientliga inställningar mot karavanen (och i förlängning den med

aktiverade kommandonyckeln). De anfaller även ibland diverse kringdrivande som inte har några band till karavanen för att fylla på oljor för underhåll (optionen Gastronom). Flocken ligger bakom ryktena som följer Cirkusen. Flocken är primärt programmerad för

Slaget i Sej

Författare: Christoffer "Baver" Ahl

I detta scenario får RP en hårdhänt introduktion till byn Sejs underliga tradition-

Utmärkelse: Surpäppelmos på rockfodret för vildaste lokala tradition.

Någonstans i triangelrutten ligger en liten by kallad Sej. Det är inte många invånare som bor där men ibland så kommer det stora följen förbi och då blir det fest i byn. Det är inte många som vet men i bygden finns det en tradition, traditionen är att en gång varje år hålla ett stort slag i byn. Enligt sägnen så ska det göra hjulen särskilt god för alla som deltar. Inga vassa vapen används och olika skjutvapen är icke skarpladdade. Men alla har också rediga kulor på sig, för ett par år sedan så kom det jägare långväga in i byn mitt under slaget. Han sköt ner ett par prominenta personer och när han förstod att det var på skoj flydde han. På Hjuldagen (?) varje år så lottar man fram en dag då nästa slag ska hållas, man sparar mat och arbetar hårt veckorna innan så att man inte ska komma efter med vad nu som kan hända på bondgården. Att bybefolkningen som bost i byn minst fem år får bär redig ammunition är ett privilegium för att inte borgmästaren ska bli skjuten under leken. Den som blir korad till årets kämpe får förutom äran en välbehörlig bonus för livet på gården. Tävlingar som hålls innan slaget är till exempel Päppelskjutning, Pärkastning och många andra. Själva slaget i Sej går ut på att man delar upp de deltagande i två jämnstora lag, det ena laget börjar i borgmästarens hus som ligger på den ena slutet av Vägen i byn och de andra börjar i baren som ligger på det andra slutet av Vägen. Vid given signal rusar man ut för att rita ett streck på en tavla upphängd på baksidan av det andra lagets hus. Lyckas man belönas man med ett poäng till laget, blir man träffad måste man tillbaka in i sitt hus och rita ett sträck på en tavla innanför dörren. Alla dörrar och fönster i alla husen står öppna och man behöver inte springa på gatan där man är ett enkelt mål. Utrustningen består av en bakladdad pistol och ett antal minipärer som istället för att gå in i kroppen på den träffade smulas sönder och det blir en vit fläck på det träffade området. Poängen med tävlingen är att föra invånarna i den lilla byn närmare varandra, så alla får deltaga även kvinnor barn och inte minst mutanter. Antalet invånare i byn uppgår till 53 varav tre är för gamla för att vara med så de dömer på olika platser.

Så en solig dag eller för delen lika gärna regnig då tävlingen inte styrs av vädret, så klampar RP in i byn där kraftiga strider pågår. En vimsig karl vinkar snabbt till sig dem och han berättar en taktik, han ska springa ut på gatan och täcka RP medan de går runt in i gränderna då de

gerillakrigföring, ej öppna konflikter, och kommer inte anfalla på så sätt så länge inte "mästaren" inte öppet hotas. RP kommer oftast ses som potentiella hot, och kan komma att anfallas vid eventuella observerade snedsteg (vilka flockens sensorer i regel lär upptäcka).

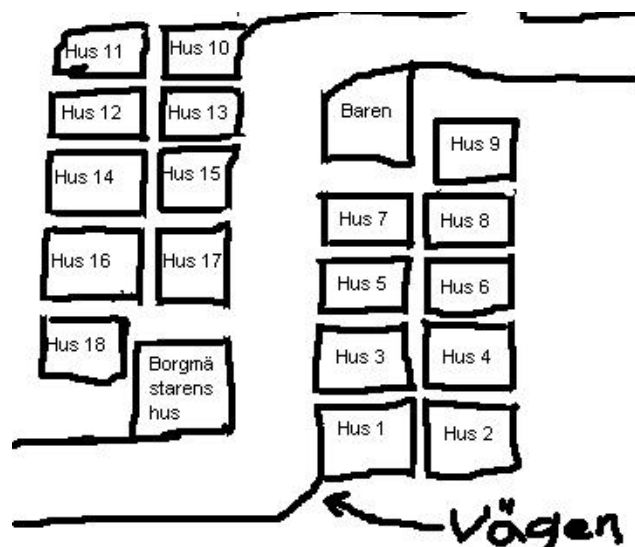
borde klara sig på grund av sitt numerära överläge. Han säger att de som de möter även har blåa band för att de ska känna igen varandra. Karlen är ny så han vet inte att RP aldrig hört talas om lekarna och har skarpladdade vapen. När de springer in i gränden så hinner ingen av dem bli träffad av någon pär. I vilket hus RP än väljer så träffar RP på tre yngre män med varsitt blått band de bär på varsitt handeldvapen, och de siktar genast på RP. De skjuter alla sist för att de är den vimsige mannens barn och de har aldrig hållit i ett vapen förut så deras FV ligger på 10. När de har skjutit ner sönerna så går det upp för dem att de inte hört någon jämra sig av smärta innan och att folk har sprungit vidare efter många träffar. Plötsligt slits dörren upp och om inte RP är snabba så övermannas de och sätts i bur obehäpnade. Spelarna har sisådär 10 sekunder från att dörren slits upp att säga att de flyr annars blir de tillfångatagna. Om de lyckas fly så har de en enkel väg ut till säkerheten. Vid övermaning däremot så måste RP däremot berätta en TROVÄRDIG historia för borgmästaren och de tre äldsta, SL bedömer om den är trovärdig. Historien ska berätta varför de befann sig på tävlingsbanan och varför de sköt, skyller de på mannen så bedöms den icke trovärdig.

Bedöms den trovärdig är RP fria att stanna eller gå då sönerna kunde räddas och att deras skador inte blev så allvarliga då de faller efter varsitt skott. Om den däremot bedöms icke trovärdig så sätts de i varsitt flykt säkert rum i ett hus utanför byn. Därifrån döms de till 3 månaders straffarbete och sedan är de fria att stanna eller gå.

Appendix

Bakladdad Pistol laddad med minipäppel:

Samma värde som för en bakladdad pistol dock med skadan 1T6-4 minst 1 i skada.



Dödens Studio

Författare: Jakob "Dabrinko" Fäldt

Följande äventyrsplats med scenarioidé är en "dungeon" med underhållnings-tv-program som särdrag. RP är tyvärr programmets deltagare snarare än åskådare...

Utmärkelse: En säck av årets första mjöl för att ha varit först till kvarn, fornskriften "Gunde Svans klassiska citat" för mest enerverande TV-program, samt en mask i fornrubber av en grotesk huggtandsprydd mutant för bästa dungeon.

Bakgrund: Före katastrofen, men även under enklavtiden var nöjesindustrin något brutalare än vad vi är vana vid. På flera orter byggdes faciliteter där evenemang med ibland dödlig utgång arrangerades. Strukturerna innefattade ett antal olika nivåer där deltagarna (oftast ofrivilliga) ställdes inför varierande utmaningar, både mentala och fysiska, för att komma vidare till nästa nivå. Hela dramat direktsändes givetvis och tittarna roades av de olika typerna som ibland kom väldigt långt med sina muskler men som slutade likt en shish-kebab på en förledares vibroklor när de inte kunde svara på terrorrobotens frågor. I vissa omgångar fick även publiken vara med och rösta om deltagarna klarat av uppgiften gott nog. Om intriger uppstod mellan deltagarna, förstörades de givetvis upp till "vapen-chock" och olika "kupper" på bildskärmarna.

RP i klistret: På vägen dit de ska, hamnar RP i en sådan studio. Hur de kommer dit är upp till SL att hitta på, men man kan tänka sig att RP blir bortrövade under natten, får ett meddelande via någon Intercom, Hyperdeck, radio, PSI-förmåga eller liknande. RP måste antingen ta sig upp (eller djupare in, beroende på hur byggnaden ser ut) eller kanske till och med ut, om de blev bortrövade under natten. "Studion" fungerar fortfarande godtyckligt även om SL kan anpassa förfallet i förhållande till var RP är någonstans.

Väl inne i huset så visar det sig att nivåerna fram till målet är stängda och det enda sättet att få dörren att öppnas är att lösa gåtan/besegra fienden. Vid första nivån kräver vakten att RP bara får gå vidare genom dörren om de offerar sin utrustning. Alternativt är RP bortrövade och nedsövda och all deras högteknologiska utrustning är borttagen från dem. Dörren kommer att vara omöjlig att öppna och den sprängämneskunnige kommer att se att om de spränger sig upp så kommer byggnaden att rasa över dem. De måste komma i mål på något sätt. Antagligen kommer de att lämna ifrån sig sina värsta puffror. Om SL är vekhjärtad får de ta med sig gömda vapen, då roboten främst scannar efter högteknologiska skjutvapen. Även granater och sånt kommer att beslagtas.

I och med att spelarna har fått ange sina namn kommer en extatisk robotröst kommentera allt RP tar sig för inför en obefintlig publik. Vad som exakt kommer hända på varje våning är upp till SL, men de ska få använda både hjärna och muskler och vad som finns att tillgå på varje våning. Nedan följer några förslag på nivåer:

På den första efter "registreringen" så kommer det vara en typisk "slagsmålsscen". Ett antal robotar kommer att

attackera RP med händerna eller tillhyggen. De är förslagsvis lika många som RP är. Det finns ett antal tillhyggen på plats om RP vill använda dem. Robotarna kommer vara rätt enkla, lättare väktare om man så vill. Dessutom kommer de att stängas av vid 0 KP så att RP inte måste slå på dem i all evighet för att de ska gå sönder. De kan ju få in en kritisk skada, men det händer inte så ofta med robotar. De belönas med en artificiell applåd och att dörren till den nästa nivå öppnas.

På en annan nivå ska RP försöka överlista en modifierad Förledare som leker en lek med dem. Leken går till så att man säger sig själv vara en sak, vilken som helst, helst med lite poetiskt ordalag. Då ska den andra kontra med en sak som på något sätt besegrar, medelst list, den förstas entitet. Här följer ett exempel:

"Jag är en Pansár, med tänder av stål och skinn av plåt".
Då kan den andra kontra med:

"Jag är en pyrisk Pansártämjare, med monofilament-piskan i hand."

Motståndarsidan ska sedan kontra med inte bara något som slår pansårtämjaren, utan det som ÖVERLISTAR den förra. Stil och elegans är viktigt för att förledaren ska bli imponerad. Våningen är f.ö. rätt mysig att vistas på, trots studions förfall. Förledaren är för övrigt den enda som kan öppna dörren. Han kan också ge RP några chanser innan han attackerar om de är tröga och inte fattar galoppen. Förledaren är införstådd med världen efter katastrofen, men hur roboten är det, vet inte RP, antagligen har robotarna i studion varit ute i Pyri och bekantat sig med den nya världen.

Tredje våningen innehåller en labyrinth fylld med småfiender. Kanske lite trasiga stationära väktare, sikbaggas eller annat slusk som har förrirrat sig in i labyrinten. RP kommer in genom korridorer till olika "rum" som det finns 2-4 utgångar (inkl. den som RP kom igenom) Till slut kommer RP fram till dörren där de sedvanliga applåderna och utropen förekommer. Själva labyrinten är kvadratisk indelad i sektioner likt ett schackbräde. SL bestämmer själv hur stor den ska vara, men tänk på att 4x4 är 16 rum som RP ska komma igenom. Det finns många återvändsgränder och bara en väg ut, men smarta RP upptäcker ett sätt att anteckna sina vägar igenom.

SL bestämmer efter sin egen kampanj hur svår och lång denna studio kommer att ta, men 3-5 nivåer är rimligt så att RP får prova på alla varianter av rum. Andra korta förslag är en konstig frågesport eller en simbassäng med syra som måste passeras. Tänk "Stadskampen" och "Gladiatorerna" med spikar och krossar istället för kuddar och skydd.

Slutet på scenariot: RPs belöning bestäms av SL. Här passar det bra med fornfynd, eller att en försvunnen lagkamrat (som kanske kidnappades i början) kommer tillbaka, eller om SL så vill, en näve dammiga plasticblommor av en sprakande Nöjesmodell. Allt beroende på hur erfarna RP är.

Vad som krävs från SL: Kartor över nivåerna, som är rätt enkla att fixa själv.

Kategori 3: Den öppna kategorin

Dyfare

Författare: Jonas "Jonas" Möckelström
Kategoriävinnare. Skrotbrytning är bakgrunden till konflikterna i miljön som beskrivs i följande novellett.

Utmärkelse: En stilrätt färggrann banjo i plastics för ensligaste gruvby. Som kategoriävinnare tildelas Jonas en inbjudan till Knasabalens.

En kampanj och äventyrsplats.

Utslängd i de sumpiga mossmarkerna ca 4-5 dagmarscher nordost om Nordholmia ligger skrotbrytar-samhället Dyfare. Byn är uppbyggd på en märklig forntida stålkonstruktion; ett intrikat virrvarr av grova balkar och robusta plattformar där invånarna uppfört ett sammelsurium av olika skjul, kåkar och andra byggnads-konstruktioner, staplade på varandra i vådligt ranka klungor. De olika våningsplanen är dessutom ofta sammanbundna på olika sätt, t.ex. med vingliga plankor eller rejälare lejdare.

Den omgivande sumpsjön har visat sig ovanligt rik på skrotfyndigheter, men bärgningen försvåras av det starkt förorenade kärrvattnet. Efter ett antal större motgångar har dock de envetna dyfareborna, med borgmästare Kraft i spetsen, lyckats utveckla ett snillrikt system – byggt på lika delar styrka och slughet – för att komma åt de eftertraktade dyrgriparna. När någon ur skrottykar-familjen Latojja säkrat fyndet med kraftiga vajrar, dras skrotet upp med hjälp av ulkar uppe på stranden till den långsmala sjön. Lättare pjäser bärgas dock med mankraft ute på det slingriga nätverk av bryggor och gångbroar som byggts mellan de stålpelare som varstans skjuter upp ur vattnet. Då fyndigheterna väl bärgats fraktas de sedan vidare till smältverken i Nordholmia, och säljs med nått förtjänst.

Vore det inte för rikedomarna i träskets djup är det emellertid tveksamt om någon velat bosätta sig på platsen, eftersom den vintertid är totalt isolerad. Ovanligt kraftiga snöstormar drar ner från de omkringliggande bergen, och stora snödrivor blockerar de få passagerna in till dalen där Dyfare ligger.

Eftersom sjön naturligtvis fryser under vintern ligger skrotbärgningen nere denna del av året. Istället fördrivar man tiden så gott det går – t.ex. genom att hänga på Krafthållet och pimpla den bittra Krafttinnern – och försöka snåla på förråden man (förhoppningsvis!) lyckats samla ihop tidigare under året. Det händer inte sällan att vandrare såsom älgdrottare och lomurtrappers söker skydd i Dyfare undan den bistra vinterkylan, och först flera månader senare kan lämna byn.

Eftersom Dyfare ligger utanför Pyriskt territorium dyker då och då mindre laglydiga element – på flykt undan samfundets rättvisa – upp, i hopp om att hitta en fristad. Eventuella bråkmakare näpsas dock tämligen fort av den omilde Kraft, som inte tolererar några som helst störningar i skrotbärgningen.

Persongalleri

Dyfares grundare och självutnämnda borgmästare, den nordholmiabördige f.d. bodybombaren Bulgur "Benknäcker-Bulgur" Kraft (MM, Stor, Stryktålig), har med list, hårda nypor och goda kontakter med Fornskrotsbolaget i Nordholmia lyckats bygga upp sitt lilla schlaraffenland mitt ute i ödemarken; långt från sitt forna liv som firad stjärna i Hindenburg. Han är oerhört stolt över sitt livsverk och tänker inte låta någon – kosta vad det kosta vill – rasera det han mödosamt byggt upp. Förutom Dyfare och dess skrotbärgarverksamhet finns det två andra gnisterbitar i Krafts liv: sonen Guillermo och dottern Sienna (vars mödrar båda dog i barnsäng). På sistone har Kraft levt i ständig skräck för att Baronen ska få upp ögonen för den lilla operationen. Han funderar på att förekomma och skicka ut en trevare för att etablera någon form av samarbete, men tyvärr är han för sent ute – Baronen har redan sänt spejare till trakten, men funnit att det i nuläget inte är mödan värt; särskilt inte med de förestående invasionsplanerna på agendan.

Skrotbärgarfamiljen Latojja består av vattenrättor med för sina uppgifter perfekt passande mutationer (Gälar & Simhud, Resistens mot gifter, Sonar etc.) och utgör numera ett synnerligen väloljat maskineri. Samtliga familjemedlemmar har dessutom den ovanliga mutationen Säsongsvarelse, vilken gör att de vintertid går in i en slags halvdvala och endast äter och sover. Under sommarhalvåret kan de å andra sidan arbeta nästan dygnet runt, och kräver endast små mängder sömn och föda. Familjens förmånliga ställning är dock i fara då det nyligen upptäckts att skrotet börjar ta slut. Enligt familjeöverhuvudet Knickemann Latojjas beräkningar finns det nog med skrot för en knapp säsong till – sedan återstår bara värdelöst skräp. Familjen har dock valt att lägga locket på tills man funnit en lösning på det delikata problemet. I största hemlighet har man nu börjat se sig om efter prospektörer som diskret ska söka igenom de omgivande markerna efter nya fyndigheter.

En relativt nyanländ grupp utgörs av de hårdföra prospektörer/problemlösarna (Lerkneckt, Svärtsyne och Fajans; MM, MM respektive IMM) som sänts ut av ett pyriskt handelshus. Man har lokaliserat en lovande åder en halv dagmarsch väster om Dyfare, och för nu samtal med den knipsluge Kraft om att starta skrotbrytning i större skala. Kraft vill arrendera marken till handelshuset, medan dessa istället säger sig vilja köpa den. I verkligheten planerar de dock att stationera ett större antal beväpnade mannar på platsen, och helt enkelt stjäla ådern mitt framför näsan på borgmästaren.

I de omkringliggande skogarna rör sig inte bara diverse monster och oknytt utan även en del intelligenta varelser. Intressantast av dessa torde vara det skygga nomadfolket skymningsvandrarklanen (MD, mårddjur, Resistens mot gifter, Nattvarelse), vilka var de som ursprungligen använde platsen där Dyfare nu ligger som vinterhemvist. Med osedvanlig grymhet förde de emellertid av Kraft och hans mannar. Klanens schaman Karavelli (MMD,

iller) svor då att de inte skulle vila förrän platsen – som bl.a. på grund av sjöns svarta vatten äger stort symbolvärde för skymningsvandrarna – var återtaget från "ljusfolket". Nu bidar de sin tid i ett välbevakat jordhålekomplex några kilometer från byn.

Rollpersonerna i Dyfare

Det finns många sätt att använda Dyfare i en kampanj. Rollpersonerna kan t.ex. vara på jakt efter någon som sägs gömma sig i byn; eller så passerar de förbi på väg någon annanstans; vintertid kan de överraskas av en plötslig

Mitt liv som marodör

Författare: Henrik "Dr. Moreau" Örnebring
Denna novellett är en idé till ett omfattande äventyr, eller kanske en kort kampanj där RP tvingas lära sig motormaro-dörernas seder på allvar. Deras överlevnad kan mycket väl hänga på det.

Utmärkelse: En livstidsprenumeration av Sydpyriska Veckobladet för bästa kampanjnovellett

Det här äventyret fungerar bäst för en spelgrupp med erfarna spelare som gärna ska arbeta som problemlösare för någon stor organisation, t ex pyriska underrättelse-tjänsten, Nicolas fon Rijns handelshus, någon av de stora aristokratfamiljerna etc. Av någon anledning vill RPs organisation ha tag på den f d pyriske flottkommendören Hemming Pfalz, för att organisationen behöver någon information som bara Hemming har (det kan vara kännedom om gamla pyriska militärkoder eller något annat, SL väljer något som passar). Problemet är följande: kommandör Pfalz övergav sin post under krigföringen mot marodörerna på Frihetens Slätter och bytte sida! Han lever nu sitt liv som rådgivare till sin vän Ehuru Mazda, hövding över marodörgänget Förgasarna. RPs organisation bedömer det som alltför riskfyllt att skicka en större militär trupp att frita/kidnappa Pfalz eftersom a) Pfalz kan råka dö i kalabaliken eller b) Pfalz kan råka fly i kalabaliken, och då kommer det an bli än svårare att få fatt i honom eftersom han då är medveten att någon vill ha tag på honom.

Nej, mycket bättre då att skicka in en liten elitgrupp som kan infiltrera marodörerna och i ett obehållat ögonblick kidnappa Pfalz och föra honom åter till civilisationen. Denna lilla elitgrupp är förstas RP. RP får uppdraget och utrustas för ändamålet med blandrustningar, hemmabyggda vapen och ett risigt fordon (en gammal Ford Taunus med extra fastnitade metallplattor som dekoration och rustning). Sedan fortgår äventyret i sex faser.

1. RP skickas på intensivträning med exmarodören Higgins, som givit upp sin kringflackande tillvaro och slagit sej ned som handelsman och reparatör strax utanför Pirit. RP får lära sej om marodörernas kultur av Higgins, som är ett vresigt surkart till lärare som gärna ger RP rapp över händer och öron med en gammal bilantenn när de gör fel. SL kan med fördel konsultera artiklarna om marodörer i DFG för att få inspiration om vad RP får lära sej. Har de inte färdigheten Fordon kan Higgins även ställa upp med snabbträning på detta område. När träningsfasen pågått så länge SL tycker det är roligt vidtar

snöstorm och tvingas söka skydd. Kanske har de lockats av ryktena om de rika skrotfyndigheter som ska finnas i området. Väl på plats kan de dras i konflikterna som bubblar mer eller mindre öppet i det lilla samhället – de kan lejas av Kraft för att ta hand om sturska fribyggare som "stulit" mark; de kan kontaktas av Latojjas för att (diskret) prospektera potentiella skrotfyndigheter (eller sabotera för de pyriska prospektörerna). Vad händer när handelshuset sätter sin plan i verket och ockuperar skrotådern? Och när är tiden egentligen inne för skymningsvandrarklanens hämnd...?

nästa fas. RP får sin täckmantel: de ska föreställa marodörer ända från Sursvallstrakten som fördrivits från sitt hem och nu vandrat ända ned till Frihetens Slätter för att kampera med sina bröder.

2. Först måste RP hitta Förgasarna. Det första marodörgång som RP träffar på heter Herr Gårmans och RPs skådespelarförmåga och täckmantel sätts på prov när de misstänksamma marodörerna frågar ut RP om Sursvall, utmanar dem på kamratliga dueller o s v. Till slut lyckas i alla fall RP få Herr Gårmans förtroende såpass mycket att de kan avslöja att de är på väg till den årliga Hojfesten, där alla Frihetens Slätters marodörgång träffas under vapenvila för att festa, byteshandla och skryta med sina fordon.

3. På Hojfesten visar sej Förgasarna vara väldigt poppis eftersom de nyss kommit över en större mängd bensin. Ehuru Mazda och hans maskerade rådgivare Kommandören är bevakade av hårda livvakter dag och natt. De lämnar absolut inga audienser till små marodörknutt från fjärran Sursvall, och en överraskningsattack är inte att tänka på i ett läger fullt av hundratals marodörer. Men det finns en möjlighet: Förgasarna anordnar på Hojfesten en serie tävlingar för att höja sin status bland de andra marodörerna. Förstapriset är en tunna bensin och en audiens med Ehuru Mazda.

RP får tävla i roliga marodörgrenar som gladiatorslagsmål i bur, kappkörning med bilar och vapen, köra fordon upp för en ramp och hoppa över en brinnande container full med glasskärvor och plåtskrot, kappsugning med fulthinner och vadhelst annat marodöraktigt SL kan komma på. Efter svåra provningar och kanske en smula fusk vinner RP tävlingen och får sin audiens.

4. Audiensen är inget bra tillfälle att kidnappa Pfalz eftersom mötet med Förgasarnas lednings sker i sällskap med beväpnade vakter. Men RP får en ny chans: Ehuru och Kommandören är imponerade av RPs bedrifter och erbjuder dem på stående fot ett medlemskap i Förgasarna. RP lämnar Hojfesten med Förgasarna och tvingas på vägen hem till gängets huvudläger gå igenom ytterligare provningar, bl a att delta i en våldsamt räd på en by. Gör RP något för att stoppa/sabotera räden, även om det innebär att de riskerar att avslöjas?

5. Väl tillbaka i Förgasarnas stora läger tilltar problemen. Dagen efter att RP kommer hörs brummande i fjärran och ett dammoln närmar sej: det är inga andra än Kaddilack, marodörgänget från Sursvall, som drivits från sin hembygd men hört rykten att några bröder från Sursvall

slagit sej ihop med Förgasarna. Kaddilack och deras ledare, marodörbruttan Nena Pirelli, kan lätt avslöja att RP är bluffmakare så nu gäller det för RP att snabbt och listigt få det att verka som att Kaddilack är opålitliga eller förrädare, innan Nena och hennes anhang avslöjar RP.

6. Till slut kommer RP att få tillfälle att vara ensamma med Kommendören och kan kidnappa honom. Men när de tar av honom masken uppdragas sanningen: Kommendören är inte Hemming Pfalz! Kommendören, en viss Urdvig Kress, avslöjar efter hot att Hemming Pfalz dog en naturlig död för ett år sedan och att Urdvig Kress lyckades utmanövrera Pfalz son Isak i kampen om vem som skulle

bli ny Kommendör. Den fege Urdvig besegrade Isak med falska anklagelser och sålde Isak som slav till Herr Gårmans (det första marodörgänget RP träffade). Men Urdvig vet att Hemming innan han dog avslöjade alla sina hemligheter för sonen, så allt Hemming visste vet nu Isak. Så det är bara för RP att lämna Förgasarna, hitta Herr Gårmans igen och i en vågad räd frita Isak – givetvis med såväl Nina Pirelli och Kaddilack som Ehuru Mazda och Förgasarna i hälarne... Äventyret avslutas givetvis med en episk fordonsstrid där RP befinner sej mitt emellan tre ilska marodörgång och måste använda all sin list och all sin skicklighet för att undkomma med Isak!

Registreringen

Författare: Jerry "Eskil Kätting" Lasota

Denna novellett sätter prov på RPs tålmod och social förmåga, då det inte går bra att dundra igenom denna novellett med råbarkade äventyrarmanér.

Utmärkelse: En av den tryckta stämningen surnad bröllopstårta för jobbigaste sociala situation

Följande äventyrssuppslag kräver att rollpersonerna under tidigare äventyr har tillägnat sig minst en god vän som är någon sorts mutant bördig från byn Isterveden, (SLPn ifråga är hädandefter titulerad Vännen) samt en dödsfiende som inte är mutanthatare (hädandefter titulerad Fienden).

Äventyret inleds en ljus och ljummen försommarkväll när den glädjestrålände Vännen (som de inte hört av på ett tag) kommer på besök, presenterar dem med ett relativt påkostat inbjudningskort och glädjestrålände meddelar att han/hon blivit blyxtförälskad, ”som en härskartromb från molnfri sky” och nu ska registrera sig. Samtliga RP är bjudna och något nej kommer inte att accepteras. Om RP är efterlysta eller bara tveksamma, kommer de att få Vännens garantier att intet ont ska hända dem på registreringsceremonin, som kommer att ske om fem dagar, i Vännens hemby Isterveden, ungefär två dagsresor från platsen där de nu befinner sig. RP uppmanas klä sig så flådigt som ekonomin tillåter men absolut inte mer.

Nu har RP tre dagar på sig att vaska fram kostymer, plita tal och skaffa passande registreringsgåva, sedan bär det av till Isterveden. Resan dit tar drygt två dygn med få strapatser.

När RP om kvällningen kommer fram till Isterveden möts de av en taggpallissad med skallen från en terrorrobot modell Hämnare uppsatt som trofé högst upp på bevakning-stornets krön. De bjuds in till att möta Vännens tilltänkta i familjestugan. Denne har alltid varit förtjust i det romantiska skimret kring äventyrare, och avtvingar RP några berättelser om deras stordåd. Vännens råbarkade föräldrar Stor-Tore och Smällan är mindre begeistrade, tar RP avsides och förklarar att inga äventyrligheter kommer att tillåtas, inget slagsmålande eller tokfylla, den som trilskas åker ut ur Isterveden med fötterna före, men så länge de sköter sig är RP välkomna. Del av familjen är också den nervösa mekan Vassegododroj, en långranglig Lingo-BOBB som slav under robotlagarna uppfyller RPs minsta vink och bryter ihop

till ett nervöst vrak om det inte går. RP inkvarteras hos gamla änkan Skalle-Maja, som mest sitter och stickar och svamlar på om byns historia, om RP står ut med hennes entoniga stämma får de veta att detta är den största festen i Istervedens historia och om de frågar om hämnarskallen kan hon upplysa om att den grävdes upp ur åkern för trettio år sedan och bringar lycka eftersom skördarna varit bättre sedan dess. Om RP stjälar eller gör åverkan på skallen kommer de definitivt att kastas ut ur byn och Vännen att säga upp bekantskapen.

Dagen därpå ser RP att det förvisso är sprängfyllt med folk i byn, och alla ska de på registreringsfesten. Alla pratar, stojar, spelar musik eller hjälper till att rulla ölmustunnor eller hänga pynt på omgivningen. Om RP frågar Vännen varför det är så mycket folk, framkommer det att Vassegododroj råkat skicka inbjudningar till alla som stod på den preliminära gästlistan men senare strukits. Det gör nu inte så mycket, för byn har just nu mycket mat och Vännen räknar med att få igen lite på presenterna.

Så öppnas stadsportharna och RP står genast öga mot öga med Fienden, som iförd högtidsstass och promenadkäpp (SL: promenadkäppens knopp är en maskerad forngranat) anländer med ett lag kumpaner (lika många som RP) Fienden gör stora ögon när denne inser att RP också är vän med Vännen (Vännen kommer snabbt att ställa sig emellan om någon drar efter vapen) men håller någotsånär god min. Det visar sig att Vännen räddat livet på Fienden för länge sedan, och att de varit vänner sedan dess. Några försök att så split kommer inte att tolereras, och som en vänskapsgest uppmanar Vännen RP och Fienden att lägga undan sina respektive vapen, så Vännen kan låsa in dem i källaren. (SL: Nyckeln till källaren kommer Vassegododroj att ”slarva bort”)

Beroende på hur aggressivt RP betar sig svarar Fienden med samma mynt. Beter sig RP lugnt kommer Fienden med följe att nöja sig med att sabotera RPs registreringsgåvor, annars kommer de att operera efter principen ”lika för lika”, varje oförrätt kommer att kontrastas men varje försoningstrevare att mötas med försiktig misstänksamhet. RP får nu möjlighet att mäta sina krafter med Fienden i fredliga grenar som panzärskokastning, päppelätning, lillfingerbrottning mm. SL bör hålla koll på hur stämningen är hos Fiendelaget beroende på hur många grenar som förloras och hur goda vinnare/förlorare RP är (givetvis med hänsyn till Fiendens karaktär).

Medan Vännens föräldrar dricker sig fulla och klängiga kommer Vassegododroj att flamsa runt och lyckas vara i vägen för de flesta. Slutligen är bordet dukat och när nästan alla sitter till bords. Det bultar på porten och den kejslerliga Registreringsförrättaren kliver in i byn.

Då, när de blivit etthundratretton kring byabordet hörs ett vinande muller och en huvudlös Hämnarenhet bryter upp ur barrberäkern utanför och sätter kurs mot sitt upphängda huvud, vars ögon börjat glöda. Byafolket hinner inte stänga de tunga dörrarna i tid.

Så här ligger det till: Vassegododroj är egentligen en terrorrobot modell Förledare som efter att närapå ha infångats av Zigge Zmolk beslutat att skala av sitt människohölje och anta reservpersonlighet #9, ”Vassegododroj”, varefter den tog sin tillflykt till Isterveden.

Borrhål och ärtor

Författare: Frippe

Matlagning och hems kheter som håller på att ta över en bygd är ju alltid trevligt, och i denna novellett får man ett recept med båda dessa ingredienser.

Utmärkelse: En stor skummande och ångande skål av Kajsas köttrika ärtsoppa för mest levande naturkatastrof

Ett väldigt linjärt scenario som utspelar sig under en varm och solig vår/sommarvecka.

Ungefärlig händelseutveckling

I utkanten av staden där rollpersonerna för tillfället huserar bor Jänni Kask. Jänni livnar sig på att odla och sälja ärtor. Dessvärre går affärerna mindre bra då det är svårt att hålla odlingen ordentligt med vatten. Så nu har Jänni bestämt sig för att göra en sista ansträngning för att få sin odling att grönska. Han har grävt en brunn och ordnat med bevattningsanläggning. Om det här projektet inte lyckas tänker han lägga ner bondelivet och slå sig in på annat.

Oturligt nog för Jänni (och för all del hela staden) så råkade han pricka en förgiftad vattenåder med sitt brunnhål. Vattnet är förorenat med kemiskt avfall som legat nedgrävt sen innan katastrofen. Jänni anar ingenting när han vevar igång sitt bevattningssystem. Men han ska snart bli varse att det kemikaliespetsade vattnet kommer att göra hans ärtbuskar väldigt snabbväxande och väldigt köttätande.

Ärtbuskarna kommer att ta över staden om ingen gör något åt situationen. Tyvärr är ärtbuskarna tämligen tåliga mot eld, och att använda vassa vapen mot växterna är förvisso ganska effektivt, men är långsamt. Lösningen på ärtproblemet är såpvatten. Detta borde gå upp för rollpersonerna när dom upptäcker att den enda platsen som ärtbuskarna håller sig undan är Kajsa Hassels Såpkokeri. Vid kontakt med såpa och såpvatten skrumpnar ärtbuskarna ihop och dör väldigt snabbt.

En lösning kan vara att ta sig runt i staden med tunnor med såpvatten och sprida omkring överallt där det växer ärtor. En annan, mer drastisk lösning skulle vara att forsla

Egentligen är mekan ifråga högst självständig, och har i hemlighet undersökt hämnarskallen och kommit fram till att dess kropp finns begravd i åkern och bara väntar på att aktiveras. Detta sker om Hämnarens optiska sensorer registrerar en folkmassa på fler än etthundratretton personer, vilket den tolkar som en fientlig trupp. I enlighet med sin giftiga programmering har Vassegododroj alltså medvetet bjudit in för många gäster i avsikt att uppväcka den slumrande hämnarenheten. Om Hämnarens skulle få ögonen övertäckta halveras dess FV. Under tumultet kan Fienden hjälpa eller stjäla för RP beroende på humöret tidigare, men Fienden är mån om Vännen och kommer om möjligt att uppoffra sig och rädda denne ur knipa med sin forngranat. Slutar äventyret i försoning eller än bittrare fiendskap? Om Vännen och partner överlever kan registreringen sedan fullbordas.

upp så mycket såpa man kan få tag i till Vattendammen som ligger förträffligt belägen strax ovanför staden. Genom att hålla all såpa man lyckats få med sig i dammen och sen spränga den så kulle man åstadkomma en renande räddning och slå ut alla ärtbuskar på en och samma gång med en lagom översvämning.

Ungefärlig tidslinje

Dag 1. Ärtbuskarna får sin första vattning med kemiskt blask och redan på kvällen har dom börjat växa ordentligt och förändras.

Dag 2. Mera vatten. Mera växtkraft. Mera mutationer. Plantorna växer som aldrig förr och folk i staden börjar intressera sig för Jännis odling.

Under natten stjal mindre hederliga konkurrerande odlare plantor från odlingen och planterar i hemlighet i egen jord.

Dag 3. Ärtbuskarna har nu muterat fullt ut och växer med oroväckande hastighet. Dessutom har dom utvecklat sina köttätande sidor. Under natten blir Jännis hus bredvid odlingen övervuxet och plantorna på odlingen har spridit sig långt över tomtgränsen. Ärtbuskarna som stulits från odlingen och planterats i lönnodling börjar också sprida sig som en löpeld. På det hela taget har allt utvecklats till en mycket obehaglig situation.

Dag 4. Växtligheten sprider sig nu ohejdat, folket har börjat fly staden. Frammot eftermiddagen är större delen av staden överväxt.

Dag 5. Katastrofen är total, de muterade ärtbuskarna har svept in staden i ett prunkande köttätande växttäck.

Platser

Kajsa Hassels Såpkokeri. Ett ganska stort skjul i stadens hantverkarkvarter. I kokeridelen finns grytor med halvfärdig såpa, samt tunnor med björkaska, vatten, ister, talg och salt. I lagerdelen finns inte mindre än 32 stycken 25-literstunnor prima såpa. Tillräckligt för en rejäl såpsköljning.

Jänni Kasks odling. Ett taffligt hopsnickrat plankhus mitt i ärtfältet. Jänni barrikaderade sig i sin källare redan dag 3. Och där sitter han...

Enda chansen att bli räddad är att någon utifrån hjälper

honom.

Sista dansen

Författare: Frippe

Återigen dras vi in i bodybombingens mörka skuggsida i denna historia med den pyriska mentalvården som komplicerande faktor.

Utmärkelse: En stor låda syllspikar för mest utförliga rälsnovellet

Detta har hänt:

Valentin "Vanten" Enström, envåldshärskare inom bodybombingens skuggsida, har precis tillfrisknat från skadorna han ådrog sig vid ett attentat som innefattade såväl beskjutning som mordbrand. Dom skyldiga för detta vidriga tilltag har dock hunnit bli straffade och vendettorna är utagerade. Under tiden Vanten legat lågt så har affärerna skötts av Torben, hans närmaste man. Olyckligtvis har Rufus Khilborgh, en slipad och mycket lömsk bookmaker sett sin chans när Vanten var ute ur leken för tillfället, och tömt Valentins kassaskåp. Dessvärre räknade han inte med att Valentin skulle tillfriskna och bestämmer sig för att fly fältet illa kvickt.

Rollpersonerna känner Vanten sen tidigare och jobbar för honom eller är skyldig honom en rejäl tjänst.

Ungefärlig händelseutveckling/tidslinje

*Äventyret tar sin början med att Valentin upptäcker att hans kontantreserv är plundrad. Detta i kombination med att Rufus försvunnit spårlöst är i Vantens ögon inget annat än klara bevis. Han sätter ett pris på Rufus huvud, och han vill ha honom levererad till sig levande.

*Rufus infångas snabbt, med eller utan rollpersonernas inblandning. Han förs till Valentins lagerlokal för att förhöras på vart han gömt undan pengarna. Valentin ser till att Rufus får ett mycket potent sanningsserum injicerat i sig. Sedan sätter han Palle och Ringo på att vakta honom medan serumet ska börja få effekt. Som den slipade överlevare Rufus är så övertalar han bröderna Anderzon att låta honom fly i utbyte mot en bit av kakan han lyckats roffa åt sig. Dom låter sig övertalas och låtsas bli nedslagna varpå Rufus försvinner ut i natten förvirrad av serumet.

*Rollpersonerna, och Palle och Ringo springer efter och jagar Rufus genom staden. Dom kommer i fatt honom strax innan en större bro över Stadens kanal. I sin desperation ser Rufus ingen annan väg att komma undan sin förföljare än att slänga sig över broräcket. Hur mycket dom än letar så har Rufus försvunnit i den strida strömmen.

*Några dagar senare nås Valentin av ryktet att därhuset Valsgården fått en ny patient. En muterad råtta som hittades plaskande i stadskanalen vilt babblade om hur

Blodskvättar'n i Falle

Författare: Vincent M. "Max_Raven" Eskilsson

Bybor som vill lyncha fel skurkar är ett klassiskt tema som används i denna novellet. Kommer RP att göra samma misstag?

Tack till : Ramses

många synder han begått. Efter några dagar på tokhotellet verkar han dock ha lugnat sig och verkar mest vara allmänt obekvämt med sin situation.

*Valsgården ligger vackert och avskilt några kilometer utanför Staden. Anläggningen består av ett trevånings tegelhus och är omgärdat av en hög mur. Den enda vägen in är via en bevakad grind. Ingen kommer in eller ut utan giltiga papper. Rufus sitter i ett låst rum på tredje våningen men följer inte med utan motstånd.

*När sällskapet kommer tillbaka efter sina strapatser så påbörjas ett nytt förhör under överinseende av Vanten som vid det här laget är mycket mycket förgrymmad. Under förhörets gång nämner Rufus att "erbjudandet kvarstår". Bröderna Anderzon ger varandra en lång blick och sliter sedan upp sina puffror och hotar upp rollpersonerna, Torben, och inte minst Valentin. Detta beteende får Vanten att bli rasande och det tar inte många sekunder innan han kastar sig ner bakom närmsta bord och drar fram sitt eget skjutjärn och en eldstrid bryter ut. Vem eller vilka som överlever bataljen och vart Rufus egentligen gömde sitt byte är upp till den allsmäktige, spelledaren alltså, att bestämma.

Personer

Valentin Enström, mer känd som "Vanten". Bodybombingens gudfader i dom lägre serierna. En slafsigt klädd man strax över de femtio med smak för god mat och dryck. Ser, hör och vet allt. Han ser till att ta betalt för att arrangera fixade turneringar och matcher och betalar eventuellt dem som hjälper honom. Han har ständigt sin hopplöst lojale betjänt Torben vid sin sida. Grundare av den årligen återkommande bodybombingturneringen Knogvalsen.

Torben är en smal och gänglig herre som börjar bli lite till åren. En gång i tiden var han Vantens personlige livvakt. Numera låter han andra göra grovjobbet och ägnar sig åt att vara Vantens uppassare samt sköta mindre affärsuppdrag när Valentin så önskar.

Rufus Khilborgh. Muterad råtta och likaledes mycket tvivelaktig bookmaker. Mot en viss procent av sina intäkter låter Valentin Rufus få fritt spelrum vid hans bodybombinggalor. En mycket lissande och beräknande figur.

Palle och Ringo Anderzon. Palle och Ringo är nästintill identiska tvillingar och har en hyfsat framgångsrik bakgrund som bodybombare. Efter en rejäl skandal med tveksamma metoder för att vinna matcher fick dom lägga karriärerna på hyllan. Nu för tiden livnär dom sig på att vara Vantens favorittorpeder.

Tack : Ramses och A-Boy

Utmärkelse: En uppsättning högafflar och facklor för bästa medborgargarde med oskyldiga offer

Den lilla staden Falle på nätta 800 invånare har ett problem: Mörka väsen anfaller under nätterna och dricker folks blod. Det viskas om ett monster i humanoid gestalt,

en "blodskvättare", som kommer från den gamla ruinen i nordöst om nätterna på jakt. Livet är sannerligen inte lätt i Falle, med övernaturliga väsen som ger sig på både folk och få i sin hunger efter blod. Men vad ligger bakom dessa mystiska överfall? Vilken dold makt ligger bakom?

Falle: Placering: Falle ligger någonstans halvvägs mellan Hindenburg och Pirit. Om SL kräver det så kan Falle placeras precis var som helst. I fortsättningen kommer det första förutsättas.

Utformning: Falle ligger längs en mindre färdled mellan Hindenburg och Pirit. Dess nordöstra kant gränsar till en skog som huggits ner, men avbrutits. Nordvästra halvan gränsar till ett träsk. Staden har huvudsakligen expanderat söderut på senare år, och de flesta nya husen ligger söderut.

Bakgrund: Falle har existerat i högsta välmåga i flera år, med en stor ulkflock och god sidoinkomst från resande på väg till Hindenburg eller Pirit. På senare tid har dock mörkret lagt sig över det lilla samhället. Människor är rädda för en varelse de kallar "Blodskvättar'n", på grund av att dess offer är tömda på blod och har små pölar av det kring kropparna. Byborna själva tror att den skyldige kommer från ruinen i nordöst, och är någon form av humanoid varelse. De har fel, men orsakerna är komplicerade. "Blodskvättar'n" är en liten flock zondjur som livnär sig på blod, på samma sätt som vampyrfladdermöss gör, och som lever i träsket. Fram tills nyligen levde de på ulkblod, offer som troddes ha "irrat ner sig i träsket" när de försvann. Sedan träsket expanderade flyttades dock betesmarkerna till sydöst om byn, vilket placerar ulkarna bortom annan föda – bybor. En grupp psimutanter som använder den gamla ruinen till nordöst som fristad har sedan länge utnyttjat sina krafter till att få bybor att tro att något farligt för dem fanns där genom användning av sina förmågor (Skräck och Illusion, främst). Detta slog dock tillbaka på dem när "Blodskvättar'n" började ge sig på bybor, och nu har byborna kopplat samman deras rädsla för ruinen i nordöst med en bild av ett monstrum som suger blod. Det är bara en tidsfråga innan de försöker sig på att storma psimutanternas fristad.

Huvudaktörer:

Zondjuren, "Blodskvättar'n": Dessa varelser är inte mycket större än sikbaggar, men anfäller offer i flock. De är nattdjur, och kan se i infrarött, vilket de använder för att leta reda på byten. De behöver inte särskilt mycket blod per individ, men eftersom en hel flock anfäller så möter en människostor person en säker död om denne inte

Lox i Lasten

Författare: Peter "Peter" Larsson

Ett osmakligt gästabad får en objuden gäst. En fråga som juryn ställde sig var framför allt vilka grupper av RP som skulle kunna tänka sig delta vid denna tillställning.

Utmärkelse: Överjäst drucklotssaft med rökt lox för osmakligaste "kunskapare".

Exkursionister och upptäckartyper samlas och svärmar på Hrotgård i Domsjöbottens djup. Det är Herr Karulv af

skyddar sig. Under dagen döljer de sig i ett stort, dött träd i träskets mitt. Flocken ger sig även på träskdjur, men det finns en hel del av dem. (Använd med gott resultat Sikbaggar som mall, men dessa flyger, ser infrarött och drar 2 KP/runda per individ när de finner en öppen fläck på kroppen). RP kan vara ute en natt för att se vad som händer, följa varelserna till deras näste, och bränna ner det under dagtid då djuren sover (eller nattetid, om de känner för att slåss med en stor mängd blodsugande monstrum). Zonbestarna flyger lågt när de ätit.

Psimutanterna: Dessa är för närvarande lyckligt ovetande om det överhängande hotet, men kommer snart nog märka av det när en av deras folk (Urso, kvinnlig MMD) ger sig ner till byn på rutinkoll. Kolonin är på ett halvdussin psimutanter, inte på långa vägar många nog för att stå emot ett argt bondeuppbåd. Urso och psimutanternas ledare, Åso, kommer när uppbådet närmar sig försöka köpa tid för resten att fly, och sedan försöka fly själva genom ruinens hemliga gång. Psimutanterna är normalt enstöringar, och försöker enbart skrämja bort de som kommer för nära m h a sina krafter. RP kann resonera med psimutanterna, om de inte anländer med uppbådet, förstås.

Åso: Psimutanternas ledare. En medelålders IMM-kvinna med blå ögon, vitt hår och tårt utseende. Hon har varit på flykt under lång tid, och hade till sist funnit en lugn plats att slå sig ner på. Hon är beredd att slåss till döden för att hålla sina skyddslingar vid liv. Krafter är Illusion, Psykometri och livslänk, vilka hon är tämligen skicklig i (50, 75, 70, respektive).

Urso: En ung MM björn, som ser Åso som lite av en storasyster. Även om Urso inte alltid kommer överrens med resten av psimutanterna är han beredd att kämpa till döden för att rädda Åso. Han är mer fysiskt lagd, och krafterna är endast hjälpliga: Skräck, Parasit, Kraftprov (25, 30, 40). Han slåss gärna med en spade i närstrid, och ganska hetsig av sig.

Byborna: Dessa är av naturliga skäl rädda. Många är rädda för alla främlingar, oavsett ursprung, och tror bland annat att kamrater till Blodskvättar'n kommer för att ta över byn. Det går dock att resonera med dem, och det går att bo i värdshuset "Blå Galten", vilket många besöker, under tiden RP är i byn. Om inte någon (RP) ingriper kommer de att ge sig på och bränna ner den restaurerade ruinen och döda de psimutanter de får tag på. Detta kommer dock inte stoppa Blodskvättar'ns framfart, och byborna kommer dra slutsatsen att denne kom undan, och fortsätter sitt värv.

Hrots nordexpedition som återkommit från snödjupen med sällsamma mutantprylar och groteska vidundersmasker. Man håller konferens och taffel, och småtalar professionalistiskt. Föremålen är som följer: ett förtorkat björnutantlik i randiga lindor, tre kilo rökt drogfisk: lox, en benskallra i renhud och tre väldiga masker med fjädrar och horn.

Herr Karulv är en myndig och rättrådig typ med genomträngande blick och många jakttroféer. Hans tre hant-

langare: rallarveteranen Obo, glaciärexperter Anundsen och språkvirtuosen Eding, visar alla stolt upp sina ishackor och pälssparkas, men berättar föga om hur de kom över klenoderna. Övriga gäster är olika typer av bemärkta zonforskare och mutantografer.

I själva verket stals den pikanta kuriosa från en osedvanligt vresig stam av björnshamaner: de nordliga björnnåjderna. När dessa loxrökande nomadschamaner väl vaknat ur sitt sedvanliga slöröksrus var vreden över stölden het: självaste gammelfarfar Stor-Bamse Vojnos heliga lämningar var ju väck! Den alltid lynnige Tony svor på sitt liv, sin själ och sin bongobox att han skulle återgälda det stulna, återhelgat i förövarnas blod. Tony besitter mutationerna Djurmästare, Osynlighet och Kontinuum. Han tvekar inte att dräpa sydliga otrogna, och har svurit att ta livet av Karulv, Obo, Anundsen och Eding. Målad kultiskt rödbrun och klädd i Pjothots, hämndrenens, totem-mask (rysligt lik Karulvs tre) kryper han närmare den icke illa anande fest vilken snart skall snöpligen kraschas.

Herrgården ligger för sig själv i djupa, mörka dystergranskogar, fulla av rysliga dumdjur och bestar. Enda vägen till resten av pyri är enslig och full av goda platser för överfall. Det är om kvällen som björnen börjar slå till, och döda sina offer en efter en, två eller tre per kväll. Han kommer också att ta det på sig att döda alla eventuella muterade renar på gården, då dessa är tabu för hans stam. En skicklig spårare kan spåra ned björnen, men denne lyckas antagligen undkomma. Går man ut och lyckas komma till tals, trots den stora språkskillnaden är bamsen orubblig i sina krav.

En timid gäst: Dr Mango (egentligen psi och mästareförbrytare) intresserar sig för bamsen, och ger sig ut i skogen osedd att tala med honom. De kommer överens om samarbete, vilket ger björnen möjlighet att infiltrera gården. Mango hoppas adopteras av björnens stam, och få insupa deras djupa insikter i psiskap och mystik.

Tony använder sig av sina krafter och skogens dumdjur för att piska upp stämningen på gården. Det finns sump-

varg i trakten, och deras ylanden och råder en lämplig fond för bamsens dolska död. Nära gården ligger en svart klippa som reser sig i enslig siluett: en lämplig plats för fyrbåk och udda åkallelser från björnens sida. Tonys första Gryt är en enkel grotta, med en stock karvad till beläte och hudar spända med bloddrypande och rysliga motiv. Lukten av den hallucinogena loxen är tung, och örter och droger ligger i påsar och krus. Får han kontakt med Mango leds han med Fasförskjutning ned i Hrotgårds djupa och vidlyftiga ölmustkällare, och bosätts på liknande sätt, skyld i vintkällarens skinnade kadaver.

Innan man inser att det är ett yttre hot man har att göra med kan spelarna förvillas av det virriga mutantiorageniet Felip Fägerschtejn som obetänksamt tar upp klenoder på rummet för närmare studie, utan att säga till. Dr Mango, som alltid befinner sig där han inte ska, samt Karulvs ärkerival: den bufflige nordexkursisten och isjaktsvirtuosen Hremmingson Tor, vilken orerar och domderar och hotar i sin mäktiga lomurrock.

På Fägerschtejns rum finns noter om alla gäster, han är i själva verket en erfaren psipoagent, och kommer med största sannolikhet blanda sig i spelet.

På Edings rum finns en loggbok i simpel kod, som beskriver stölden och den vildsinta björnnåjdstammen i norr. Där nämns också de fruktansvärda isjaktspiraterna Norrkaparna, det öde Galfjället, nordlandsfasan Kvällulven; ett ondylande spökmonster, tillsammans med andra onämnbare fälor ur midsommarsolens rike.

I källaren till Hrotgård hänger talrika rubbitlik till lagring. I de mutantvänliga kretsar Karulv ibland beblandar sig i är det inte lämpligt att skylta med sådana vanor, och han vakar över källaren med näbbar och klor. Om kvällen sitter han med en Müllersk i trappen och håller uppsikt.

När alla fyra offren är döda, och han lyckats ta sig till montrarna i salongen och därifrån återta stöldgodset beger Tony sig norrut med Mango, vilken han antagligen slår ihjäl som den kätterske sydhund han är när tillfälle yppar sig och psionikern inte är nyttig längre.