



## Begravda

*Detta har hänt: efter strapatser i Mos Mosel och den närbelägna zonen - där gruppen hittade Biobunker VII varpå de hamnade i strid med grönbloodande mutanter och ett fasligt dräparträd - återkom äventyrarna till Hindenburg i sällskap med Jerry Gaxy.*

### Tider av lärdom

Med hjälp av Jerry lyckas äventyrarna hyra en billig lägenhet i stadsdelen Hundängen i Hindenburg. Under de närmaste två veckorna delar Jerry med sig av sina erfarenheter från zonfararyrket. Jerry är en god lärare och lyckas lära upp alla fyra inom sina expertområden, ja till och Styrbjörn blir skolad! På kvällarna visar Jerry sina favorithak, däribland Hagans Taverna, och tokjosens flödar.



*Jerry Gaxy, zonfarare*

### Ett otäckt uppvaknande

Äventyrsgruppen vaknar upp i en mörk underjordisk hall där de är instängda. Ernst saknas! Hur de hamnade här är ett mysterium, men att de alla har sprängande huvudvärk är ett faktum som ej kan misstas. Kanske ligger alltför mycket tokjos bakom detta oförklarliga uppvaknande?

De undersöker omgivningen och de kommer fram till att endast en väg är framkomlig då de andra vägarna rasat in. En cylinderformad korridor med galler på golvet leder dem fram genom någon slags forntunnel.

Under ett stort metallskåp ser Raufnir en lucka som de öppnar, den leder genom en stege ned i mörkret. Gruppen har inget annat val att gå ned här ifall de vill komma från detta underjordiska fängelse.

### Skuggor i mörkret

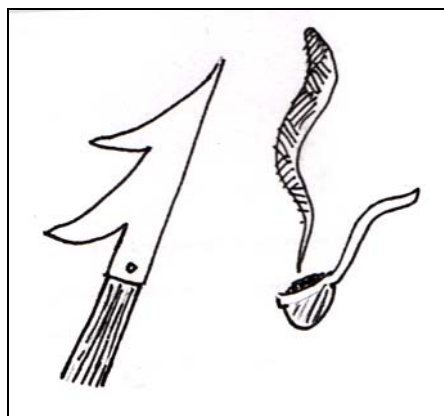
De söker sig fram genom vattenfyllda gångar djupt in i underjordiska labyrinter och får vada i allt djupare vatten. Unken, stinkande luft präglar tillvaron

här nere. Märkliga skrämmande varelser stryker sig längs deras ben och råttor dyker upp i halvmörkret. Ju djupare de kommer inåt desto mer skummörkt blir det.

### Att bygga en båt

De når slutligen vad som verkar vara en gigantisk hall med någon slags kaj och mörkt, djupt vatten. I ett rum intill denna plats hittar de gammal bråte och en stor bunt gamla tidskrifter med ritade figurer som de tar med sig.

Genom en rådig Styrbjörn bygger man en flotte av plåttunnor, plankor och en gammal pressning av plastics och beger sig ut på den mörka, underjordiska sjön. De flyter med strömmen och passerar märkliga maskiner som sticker upp ur det mörka vattnet.



*Styrbjörn viktiga attribut: spjut och pipa*

### Kolkmalen anfaller!

Plötsligt kastar sig en glänsande, stor best rakt upp ur vattnet och landar rakt på flottan. Alla faller de i vattnet, en skrämmande upplevelse. De söker räddning uppe på en metallkonstruktion och försöker skjuta rovdjuret som cirklar runt dem. Beatrice lyckas träffa besten och den uppger hemska skrik. Strax därpå anfaller monstret och försöker att hasa sig upp mot dem. De skymtar stora, vassa tänder och en fet tunga. Raufnir lyckas identifiera besten som en kolkmal genom sina gedigna vildmarkskunskaper och han räknar ut att de är särskilt utsvultna under nuvarande ynglingsperiod.

En kamp bryter ut och det visar sig vara svårt att förgöra besten. Tillsist lyckas ännu ett revolverskott att såra kolkmalen varpå den flyr åter ned i vattnet. Efter många försök lyckas åter komma upp på flottan och fortsätter sin långsamma färd tills de kommer ut i dagsljuset ut på en fors som strax leder dem till en flod. Gamla ruiner skymtas övervuxna av slingerväxter och längs strandkanten växer blodbuskar som Raufnir känner igen. Utifrån olika fakta gissar den tappre räven att de kanske befinner sig i en förbjuden zon.

### Räddning från havet

En fiskebåt kommer puttrande och äventyrarna lyckas få båtens uppmärksamhet. En metallisk röst tilltalar dem och vill veta vilka de är. Genom en kikare ser Beatrice att någon iakttar dem genom en kikare och att dennes ansikte skymts av någon slags trätt. Raufnir tror att det kan vara en automatvarelse ombord på båten.



*En nedstämd Styrbjörn, ensam i sin cell*

### Hot och dumma utspel

Mot att de lägger sina vapen kan varelsen tänka sig åka närmare för att förhandla. Automaten vill ha 500 krediter för att ta med dem till säkerheten i Hindenburgs hamn och trots Beatrices köpslående prutas inte priset ned. Eftersom gruppen har vapen är båtsmannen försiktig och misstänksam. Styrbjörn blir ursinnig då kaptenen riktar en musköt mot dem. Han sätter sig på tvären som vanligt...

Det är med nöd och näppe som Beatrice lyckas övertala fiskaren att inte kasta dem överbord till följd av Styrbjörns hotfulla agerande. Tillslut lyckas Beatrice övertyga Styrbjörn att de gör bäst att åka med.

### Carl Fiskare

Det visar sig att kaptenen inte är någon metallvarelse utan är en människa av kött och blod. Han presenterar sig som Carl Fiskare från Muskö och är fiskare till yrket. Han berättar för dem att de är i den beryktade Musközonen vilket bekräftar Raufnirs misstankar. Han för båten säkert mot Hindenburg och efter ett dygns resande anländer man till huvudstaden.

### Styrbjörn får stryk

Det dröjer inte länge efter ankomsten till Hindenburg förrän Styrbjörn hamnar i bråk med hamnvakten och han brottas brutalt ned av två stora noshörningar efter att ha försökt gå i strid med den ene av dessa. Han förs sedan till en arrest där han får sitta under natten, varefter han blir utlöst mot dyra krediter dagen efter av sina vänner.

### Von Rijns tystnad

Dagen därpå tvingas Raufnir och Beatrice att ta ut delar av sina besparingar för att betala sin skuld till Carl Fiskare. Styrbjörn försöker förgäves att söka hjälp hos von Rijn, men denne har inte tid att ta emot honom. Lagens långa arm är ibland snabb och Styrbjörn kallas snart till rättegång till följd av våld mot tjänsteman...

*Scenariot är skrivet av Gunslinger och taget ur Ubuss novelletetävling år 2003 som finns tillgängligt på [www.mutant.nu](http://www.mutant.nu)*