

# Novellett samlingsen 2009

*Så, här är den slutligen: 2009 års novellettsamling. Det ambitiösa projektet drog ut på tiden och i denna råversion saknas ännu kommentarer från redaktören. Novellerna tenderar i denna upplaga att överskrida den magiska gränsen på en sida, men jag ansåg att det vara bättre att publicera än att diskvalificera. Stort tack till alla er som skickade in bidrag, det är sådana eldsjälar som ni som håller Mutant levande!*

*Hälsningar,*

*Wullter*

# Den Forne och Havet

Kategori: Pax Pyri

Författare: Peter

*Fiskmagnaten Kork är rasande: Trotjänarautomaten Pascar-2 har försvunnit med den finaste segelekan. Han vill ha tillbaka automaten, han vill ha tillbaka flytetyget och han vill att det skall ske snabbt och effektivt. Därför anlitar han RP.*

## Bakgrund

Pascar-2 har fallit offer för en av sina egna slumrande rutiner som plötsligt har vaknat och påmint honom om platsen där han för hundratals år sedan ryktes från sina mänskliga passagerare, offer för någon av forntidens vådliga faror. Nu beger han sig målmedvetet mot den vattentäckta plats som sedan länge förvandlats till en grav. Han "lånar" Korks eka, sätter segel och följer urtida internkartor söderut över det som en gång var torra land.

Undersökningar hos familjen Kork ger vid handen att Pascar-2 var en vänlig men disträ apparat som varit i släktens ägo i generationer. Tjänarna i huset kan erinra sig att Automaten vid ett parti kejsartwist under gårdagen hade spelat ut kortet "Gammal Vän" och slagit sig för plåtpannan. Sedan hade han ursäktat sig med att han måste "ordna något han glömt", och brådslande lämnat huset. Om man frågar vidare i samhället så har ett par rännstensungar sett automaten resolut stega ned mot Korks segeleka sent på kvällen, och sätta segel söderut. Dessutom har snedfiskaren Ange Anung sett Korks segeleka på väg söderut en bra bit ned för kusten när han själv var på väg in från en lång dags fiskeotur.

## Spaning från land

Det går att följa segelrutterna söderut längs med landbacken. Efter sex timmars färd kommer RP till fiskeläget Hamburg. Där har man visst sett en Segeleka med en ensam automat passera söderut, och det går att hyra båt. Söder om Hamburg klyvs kusten av en djup vik som gör det svårt att fortsätta till fots. Från Hamburg kommer rollpersonerna snart ut till kobben Dux Både (se nedan).

## Spaning från havet

Till havs kan RP inte göra annat än stå på söderut och hålla utkik efter segel. Låt dem försöka sig på segling och navigering, gissa hur segelrutterna går och snegla på sjökort. Efter flera timmars styv segling siktar de en av drivvedsmutanternas tre

kobbar. Drivvedsmutanterna i trakten brukar vila sig på Dux Både, Algul och Rosteskär, och kan tänka sig att byta upplysningar mot matvaror eller vattenfasta bruksvaror. De är styva förhandlare, och samspråkar med varande på sitt eget tungomål under hela köpslåendet. Dux Både i norr har sett båten passera söderut. På Rosteskär i sydost och Algul i Sydväst vet de att berätta att ingen båt passerat söderut. De tipsar dock om att höra sig för på Dux Både. Genom att söka igenom området mellan de tre kobbarna kan RP hitta Pascar-2 och hans båt.

## Båten

RP kan från långt håll se de sikmåsar som kretsar runt båten. När de kommer närmre ser de att den ligger ankrad mitt ute i öppet vatten och till synes övergiven. Från relingen löper ett grovt, tjärat rep ned i vattnet, och på ruffen ligger en faslig syn: tre mörknade, sjögräskäggade döds skallar. Knotor och ben ligger prydligt staplade framför dem, och hela båten är nedskräpad med korall- och tångtäkt fornskrot. Båten kommer att börjar rucka när Pascar-2 klättrar upp för repet igen, upp ur de våta djupen. Hur konfrontationen fortlöper är upp till RP: Pascar-2 är en fredlig själ som inte kommer att försvara sig, men som inte heller kommer att låta sig ledas någonstans innan han har bärgat alla sina "passagerare" (eller deras kvarlevor). Eftersom Pascar-2 inte är en undervattensmodell klättrar han ned till havsbotten (här ett grunt rev tio meter under ytan) på repet, och är strandsatt på botten om någon skär av detta. Där nere under ytan ligger en forntid pansarbuss som rostet ihop till en obrukbar tång- och skrotklump. Pascar-2 får riva upp hela fornvraket för att komma åt passagerarnas kvarlevor, och det kommer att ta honom flera dagar att hitta alla lik. Pascar-2 kommer att fåordigt svara på frågor om vad han gör, men han fokuserar på sin uppgift.

## Gåtan

Vilka är de döda i pansarbussen? Pascar-2:s minne är nästan helt tomt på sådana minnen, och det bästa är att låta RP spekulera utan att veta säkert. Det kan ha varit en forntida trupp- eller rekognoseringstransport från enklavkrigen, eller kanske någon form av industriskyttel. Pascar-2 verkar hur som helst ha ansvarat för de som var ombord, och det är denna ansvarsrutin som nu plötsligt återaktiverats efter flera sekel.

## Upplösning

RP kan hjälpa Pascar-2, och i så fall får de tillgång till stora mängder billigt fornskrot. Dykarkunniga RP kan undersöka vraket och hitta något fornfynd som överlevt. Efter någon stund på båten kommer

sikmåsarna försöka snappa åt sig benknotorna, upp till RP att sjasa bort dem! Hela värvet tar någon dag, beroende på RP:s skarpa idéer. Om RP väljer att bunta ihop Paspas-2 och forsla hem honom med tvång kommer han att snart därpå försöka fly igen. RP kan försöka sig på rent våld, och Paspas-2 kommer inte att försvara sig. Om de kommer tillbaka med ingen eller trasig robot kommer Kork indignant att vägra betala. Teknologiskt begåvade RP kan givetvis även programmera om Paspas-2. Om Paspas-2 tillåts slutföra sitt uppdrag kommer han att dra en lättnadens suck, starta om, och villigt låta sig ledas tillbaka till sin ägare.

# Så länge det finns liv finns det hopp

Författare: Jimmy "Grov" Ringkvist

Kategori: Pax Pyri

*Något gror i Pyri, ett urgammalt ondskefullt väsen från forntiden håller på att vakna och har för avsikt att förtära den civilisation som står i dess väg. Det maligna hotets rötter har närts i lönnedom och avskildhet, föga anar samhällets tvåbeningar att undergången är så nära inpå.*

## Bakgrund

I många år har den väntat, avvaktat och lärt sig. Dråparträdet har bidat sin tid för den stora pollineringen. Små grupper av lil har samlat kunskap, underminerat små samhällen, iakttagit och rapporterat, infiltrerat och återigen väntat. Nyligen har aktiviteten ökats, fler offer har mött Dråparträdet och fler lil har skapats. En grupp lil infiltrerade en besättning på en mindre båt, några som resande och någon som besättningsman. Någonstans på resan uppdagas hotet och ett fullständigt kaos utbryter, de flesta inblandade får dödliga skador. Båten driver omkring herrelös i någon dag till den går på grund, precis i närheten av en plats som Rollpersonerna snart passerar...

## Scenen

*Vaksamheten bör alltid vara den bästa när du reser, både marodörer på vägar och vatten har den senaste tiden överfallit och kapat värdefulla laster, ibland med blodspillan och död. Allt oftare reser beväpnade vakter på transporter genom erkänt farliga områden.*

Rollpersonerna hör jämmer och stön strax framför sig på sin resväg, använder de fordon kan de istället skymta båten som ligger märkligt långt upp på land med en svag rökplym någonstans från skrovet. I strandkanten finner de snart tre livlösa kroppar, två av dessa är lil och en matros. Anpassa de skadades kön och matrosens ras utifrån vad som väcker mest sympatier hos Rollpersonerna. Matrosen är illa därän och har förlorat mycket blod men är vid liv, skärsår syns över hela kroppen. Lilerna har färre synliga skador om någon får tillfälle att göra jämförelsen.

## Framtiden

SL bör väcka rollpersonernas sympatier och få dem att ta hand om de skadade. Att de är bra klädda kanske vittnar om rikedom, att de ser unga ut eller kanske håller krampaktigt i ett kär personlig ägodel. Matrosen är döende men kommer yra

saker som "Vi blev överfallna", "Ni är inte säkra", "Hjälp mig". Lil självläker sakta, det vet dock inte Rollpersonerna, då de vaknar till liv spelar de mer skadade och förvirrade än de verkligen är i ren självbevaringsdrift. De kopierar bara vad de hört besättningen tala om och kan verka knapphändiga efter ett tag, "Marodörer", "Bestar", "Förrädare" är några svar de ger om någon frågar dem vad som hänt. Matrosen dör eller försjunker i djup feber. Möjligheterna är vidöppna, exempelvis:

- Lil ser en möjlighet att följa med rollpersonerna om de lyckats med sin bluff.
- Lil tänker döda rollpersonerna snarast möjligt.
- Rollpersonerna undersöker båten, delar av lasten avslöjar var den kan ha kommit ifrån, ett spår att följa eller kolla mot lils historia.
- Lil visar sig vara nyttiga för rollpersonerna, kanske lyckas med en oväntad talang och vinner förtroende.

## Effekt

Den här scenen kräver lite planering av SL för att klara rollpersonernas granskning, se till att ge alla namn, båtens troliga ursprung, vad som finns i lasten, hur många döda på den, förebåda gärna härjningar av marodörer, oväder och allmän olycka. SL kan planera vad som helst i båten eller i lil och deras egenskaper, ge lil en blygsam mänsklighet. Om Rollpersonerna är nyfikna att följa spåren kan de hamna precis där SL önskar.

# UTAN VÅLD

Kategori: Pax Pyris  
Författare: Bartolom

*Rollpersonerna blir kontaktade av herr Sonny Storvaldt (muterad anka) som behöver deras hjälp med ett inte helt laglydigt uppdrag. Det är nämligen så att det går hett till i Pirits restaurangvärld och alla letar efter ett sätt att komma före konkurrenterna. Nutidsmat i all ära, de gamle visste att bereda det alldeles bästa!*

## Bakgrund

Det har kommit till Sonnys vetskap att ett fantastiskt fynd har hittats, en karta som leder till en berömd restaurang har blivit funnen av zonfarare, kartan som har blivit översatt av officiella grupper kommer att säljas vid morgondagens stora trad.

Sonny har dock det stora bekymret att hans värsta konkurrent, den buttra ankan Rogge Bröd, kan tänkas vilja ha tag i kartan, vilket skulle vara katastrof!

Gruppen får uppdraget att stoppa Rogge och han får under inga omständigheter komma till budgivningen klockan tolv imorgon. Sonny är villig att både betala väl och att ge gruppen ytterligare ett uppdrag: att hämta hem alla fynd som kan göras i restaurangen! Det finns dock en viktig detalj, det får absolut inte märkas att någon har gjort någonting för att stoppa Rogge; ifall det kommer fram kommer kartan inte att bli såld och det skulle peka mot Sonny, vilket skulle skada hans affärer och rykte!

## Att spåra en Anka

Rogge Bröd (muterad vit anka) är ägare till en stor restaurang, och mycket rik. Han har två livankor (svarta) som inte viker en tum från hans sida. Han har en stor svaghet, han är fruktansvärt renlig av sig och om man undersöker hans vanor lite kan man hitta att han ofta besöker madam Vilses tvätterier för tvagning.

Genom lyckat slag i Bildning kan RP hitta en artikel om Rogge där han själv nämner att han tycker att inget är viktigare än renlighet när man har med mat att göra.

Genom lyckat slag i Undre värden kan RP muta en av hans servitriser att avslöja att han ofta får massage hos Vilse. Det är mycket möjligt att ett flertal kycklingar finns i staden då han har massage ofta!

Rogge går enbart ut en gång i veckan, men han går inte ut och visar sig för folk om han är

skitig, så chansen är mycket stor att han kommer att ta sig till Vilses innan budet.

Han inhandlar personligen färskas grönsaker varje morgon hos handlarna och att få honom smutsig kanske kan fungera där. (?)

Låt RP besluta själva, ifall de tar risken, och sedan fundera ut en plan för att få Rogge smutsig. Vatten som samlats ovan ett affärsstall som är täckt av presenning, smuts från vagnen om man hoppar i en vattenpöl nära honom, pajkastning etcetera.

## Förseningar

Madam Vilses tvageri är en stor envåningsbyggnad med en stor underjordisk källare där diverse tvagningar sker. Madame Vilse själv är muterad iller. Andra händelser som kan RP kan försena Rogge med: hitta en underskön ankdama, smutsa ned hans badvatten, ingen hetta till vattnet, burdus massage, riktigt go massage (varpå Rogge somnar på bordet, kanske med diskret sömnmedel som kan inköpas?), suppa Rogge riktigt full, beställde någon sprängd anka?, laxermedel etcetera.

I vilket fall som helst: Rogge stoppas och det skulle kunna vara så att RP ser själva budgivningen. Vad som än sker kommer en tidigare okänd budgivare att sno hela köpet, bjuda över stackars Sonny och köpa kartan! Mitt framför näsan på Sonny köper herr Alfredsson (Cappuchinos inköpare) kartan, och traskar iväg med den efter en furiös budgivning som avslutas av att ett par riktiga sällan börjar stirra så elakt på Sonny att han nästan svimmar och inte vågar bjuda...

Alfredsson tar kartan med sig och tillsammans med ett otal sällan lämnar de platsen. När han kommer till sig kommer Sonny att vilja ha kartan, han förstår att det inte går att sno den från Cappuchinos, så texten är förlorad men om LINGO BOB översatte den kanske roboten fortfarande vet om var Subway restaurangen kan bli funnen?

RP blir skickade för att hota/muta/smickra LINGO BOB till att ge dem en karta, vilket han i och för sig inte har någonting emot, så länge en av RP är människa, annars blir det svårare och då måste man hitta en människa eller verkligen hota!

## Inledning – under Hellsingborg

En expedition för att finna en restaurang från de gamles tid kommer att gå av stapeln. Gangstrarna Cappuchinos har en karta som leder till en Subway! och de kommer att skicka en välbeväpnad grupp för att rota fram alla recept, konserver och andra skatter de kan finna där!

RP som arbetar för Sonny Storvald har en karta om vart man kan finna denna underbara

skatt, de blir skickade av Sonny för att komma till Subwayen innan gangstrarna.

Vad ingen har förstått är att Subway är engelska och att kartan är en karta över tunnelstationer – LINGO BOB har fullständigt missförstått när den översatte en karta från turistinformationen.

### **Mot Helsingborg**

Det gäller att skynda sig och samtidigt vara diskreta så att de kan komma iväg till restaurangen innan fienden. Färden kan med fördel vara hur krånglig och farlig som helst, men RP borde klara det ganska okej. Väl framme kommer man att göra det antingen samtidigt som gangstrarna eller att man blir anfallen av något som bor i området; oavsett ska SL se till att styra RP in i tunnelbanan!

### **The Subway**

En perrong, halvt övervuxen av mossor och ett flertal snåriga björnbärsstråk, leder in i stationen. Det är högt i tak, mörkt och väldigt läskigt. RP, nu efterföljda av en stor, övermäktig mobb måste fly och de två metaldörrarna som har gröna lampor över sig (EXIT) är omöjliga att få upp. Det finns ingen utgång, men ett tåg står klart på spåret med dörrarna öppna. Man kan inte ens ta sig förbi tåget som är "form-fitting" med tunneln.

Då man kommer in i tåget vaknar robothjärnan XT77 till liv. En metallisk röst sprakar till liv samtidigt som lugn bakgrundsmusik startar: "*Dum di dum dum. Dum dum di dum dum...*", "*dörrarna stängs, var vänlig stanna bakom de gula markeringarna*".

Mobsters svärmar fram men XT77 är skyddad mot all finkalibrig eld och kulor studsar harmlöst mot rutor. RP kan inte göra mycket och efter ett par sekunder stängs dörrarna varpå tunnelbanetåget far iväg! Det är monorail och fullständigt ljudlöst utan minsta lilla buller.

En spöklig resa börjar, tåget drar iväg in i den mörka undervärlden. Längs med väggarna växer mystiska självlysande plantor och om man går fram i tåget kan man se hur tåget kör över massor av snuskryp, vilket snart färgar glaset framtill rödstrimmigt blodigt.

Tåget stannar ett par gånger och RP kan då undersöka:

- En station som är fruktansvärt överväxt av korallliknande växtlighet, morasiter har ett näste här. Ett par gånger med till exempel toaletter med mindre fynd kan undersökas.
- En stor stationshall, helt öppen med ett par affärer (plundrade), men med en robotiserad vägg som försäljer snacks (Estrellachips etc). Automaten vill att man

placerar ett id kort i ett slags håll. Kondomer säljs i toaletterna.

- En hall, halvt vattenfylld, där man får plumsa fram ifall man vill undersöka den. En kvävare lever här och hundratals offer (askryp) ligger överallt. Flertal mindre fynd, om RP flyr kvävaren in i XT77 kommer den att bli utblåst då rökning inte är tillåten.

Efter det sista stoppet kommer man att åka ner under vatten, området har översvämmats och resan blir nu riktigt läskig. Vid ett tillfälle kör man rätt in i en enorm kolkmal som blir tryckt mot marken tills den tillslut blir till blodigt splatter mot rutan, precis som allt annat.

Helt plötsligt kraschar XT77 mot sten och annat ner rasat betong, XT77 stannar och RP blir en aning skadade om de inte klarar ett motståndslag. Vatten börjar sippra in och ljuset börjar bli ostadigt. RP får kämpa ett tag innan XT77 meddelar "vi har haft en olycka, vänligen lämna fordonet och rör er mot nödutgången". Dörrarna öppnas därefter och vatten forsar in!

Ett antal meter bort syns en öppning i muren med en dörr, man ser den pga XT77 visar den med en strålkastare, dags att simma för sitt liv! Gör det så svårt du vill men de bör inte drunkna ifall de inte har varit riktigt otrevliga.

Nödöppningen leder till servicerum, unkenhet och kanske lite städprylar och mekanik, vidare till trapphus och dörrar till olika ställen, man kan komma till ett sjukhus, vattenfyllda rasade rum, kanske en restaurang: resten är vad SL vill.

### **Sjukhuset**

Ett stort ställe med hundratals rum och korridorer, det mesta är i fruktansvärt dåligt skick; tid och bakterier har ställt till det. Överallt hittas skelett och kroppar varav vissa är i stasis (speciellt med mystiska sjukdomar för undersökning). Gulaktigt ljus sipprar fram här och var, man kan hitta enklare föremål som fungerar (bensågar, stetoskop, hammare för knän) och kanske lite medicin (mycket läkemedel och kanske till och lite Regen).

Två humanoida robotassistenter kommer att dyka upp och visar RP till ett väntrum: har de bokat tid? Lyckligtvis har doktorn tid just nu!

Den fruktansvärt kräftsjuke läkarroboten väntar på sitt kontor, redo att operera bort all otäcka mutationer etc. Det finns risk att assistenterna måste hjälpa till. Går det riktigt illa kommer doktorn att kalla på "securitas" varpå dörrarna slås upp och en svart, otäck terrorrobot

av okänt slag visar sig en halv sekund, sedan strömmar svart grönt och vitt vatten in från ovan och översvämmar sjukhuset inom loppet av ett par minuter. RP kan fly och kommer att befinna sig långt inne i Skånezonen. Man har såklart tid att plocka med sig lite småsaker...

# KAMPEN OM BIOBUNKER XIII

Kategori: Underjordsdilemman  
Författare: Tomas H (alias Harold)

*RP har av outgrundliga skäl hamnat mitt i en territoriell härva med hämndlystna mutanter, automater och måste givetvis försöka medla eller åtminstone överleva...*

## Bakgrund

Någon gång under Katastrofens mörker skickades robotarna i Vaktstyrka 17 från sin post i Biobunker XIII på service i moderenklaven. Men enklaven slogs ut och robotstyrkan skickades aldrig tillbaka. I hundratals år sökte automaterna efter sin kära biobunker, strövade genom vildmark och zoner, tomma i sina plåthjärtan av saknad efter något att vakta.

Så, för några få år sedan, skedde miraklet: Vaktstyrka 17 hittade äntligen hem. Problemet var bara att andra hade slagit sig ned på platsen i robotstyrkans frånvaro, nämligen en mutantstam som kallar sig Zonbarnen. Nu liknar Biobunker XIII mest en övervuxen kulle, och Zonbarnen har bosatt sig i ett flygplansvrak som ligger och rostar ovanpå. De ser kullen som en helig plats.

Mutanterna och de hemvändande robotarna hamnade omedelbart i konflikt, båda ser kullen/biobunkern som sin mark. Robotarna har övermäktig vapenkraft men är trots allt programmerade att inte döda människor, och de låter därför Zonbarnen leva. De har skapat en rigorös säkerhetsapparat med ständiga kontroller och regler, och låter Zonbarnen utföra enkla arbeten.

Men mutanterna har inte gett upp. De drömmer om att ta tillbaka kullen, och vissa av dem har börjat utföra våldsamma attentat mot robotarna, som förfärad skärper sina säkerhetsregler ännu mer...

Båda sidor har spruckit upp i flera falanger med olika åsikter om hur konflikten ska hanteras. En del robotar tycker att det är dags att göra sig kvitt mutanterna en gång för alla. Andra vill försöka mäkla fred med dem. En tredje fraktion anser att det var ett misstag att återvända till biobunkern överhuvudtaget. Zonbarnen är lika splittrade, mellan en falang som vill försonas med robotarna och en annan som bara vill spränga dem i bitar.

Hela situationen ställs på sin spets av att robotarna nu vill försöka ta sig in i den gamla biobunkern, något de inte lyckats med hittills. Helgerån, tycker mutanterna!

Mitt i denna härva anländer rollpersonerna. De måste navigera i minfältet av falanger och intriger, måste se upp vem de pratar med och inte. Kanske erbjuds de dyrbart skrot av mutanterna för att utföra ett attentat – eller av en extrem robotfalang som vill provocera fram hårdare tag mot Zonbarnen. Kanske blir det rollpersonerna som till slut lyckas mäkla fred mellan robotar och mutanter vid Biobunker XIII.

## VIKTIGA SLP

### Stabsenhet QVRK-13

Robotkollektivets ledare, som ironiskt kallas "Kung Kvar" av Zonbarnen, är en plågad automat. Det triumfartade återtåget till Biobunker XIII har förvandlats till en positronisk mardröm. QVRK-13 är en välmenande robot som inget hellre önskar än att robotar och mutanter ska kunna leva tillsammans, men den slits mellan sina robotlagar och direktiv och lyckas illa med att hantera alla inre och yttre fiender som ständigt tycks bli fler. Vid Biobunker XIII viskas det ofta att tiden för deaktivering snart är inne för QVRK-13.

### Väktarenhet TNKA-17

Saknar helt "Kung Kvar" samvetsqual. För denne fruktade stridsrobot, som kallas "Tonka" av mutanterna, är världen fullkomligt enkel och logisk. Biobunker XIII är Vaktstyrka 17:s skyddsområde och mutanterna är inkräktare. De måste bort. Punkt. Och kan inte QVRK-13 greppa detta simpla faktum måste även han bort, anser Tonka. I hemlighet planerar Tonka ett maktövertagande, den logiska följd av QVRK-13:s bristande handlingskraft.

### Loranga

Denna karismatiska och grönhudade mutantkvinna leder den mer försonliga falangen bland Zonbarnen, som anser att robotarna har kommit för att stanna och att fredlig samexistens är det enda realistiska alternativet. När hon är frisk kan Loranga trollbinda Zonbarnen med sin talkonst, men hon lider illa av zoneröta och tappar allt fler anhängare till rivalen Zingo.

### Zingo

Zingo är en fullblodsfanatiker, som kokar av helig vrede varje gång han ser en robot marschera omkring utanför Biobunker XIII. Och det är ofta. Denne tinnerpimplande järv har svårt att tygla sitt

vilda temperament och skickar allt oftare sina anhängare att utföra våldsamma attentat och självmordsattacker mot robotkollektivet. Eftersom Zingo har en stor skara lojala anhängare och Kung Kvark vill undvika ett blodbad har robotarna inte gått till frontalangrepp mot Zingos skaror – ännu.

**Fotnot:** Biobunker XIII kan placeras i valfri zon

# Rubbitslätter

**Kategori: Underjordsdilemman**

**Författare: Peter**

*Rollpersonerna hys in av den bombastiske barrbermagnaten Svolder Buik, en farmarknös på Frihetens Slätter. Hans vidsträckta plantager hemsöks svårt av rubbitar: hans åkerarbetare beskjuts och mördas, hans barrber och andra plantor stjäls eller begnags. Nog får vara nog: han behöver ett gäng driftiga våldsentreprenörer som kan rensa upp i åkern.*

## Rubbitarnas motiv

Rubbitarna är kolonisatörer från Rovus. Rubbitarna är egentligen inte ute efter att ge sig på Buik, utan använder helt enkelt hans odlingar för att skörda mat. Eldstrider uppstår när nervösa rubbitplundrare råkar snubbla över ytans köttätare, ink. RP.

## Buiks motiv

Buik vill bli av med gnagarna i sina odlingar till varje pris. Samtidigt som rollpersonerna börjar rota i rubbitgångarna för Buik förhandlingar med ett gäng våldsamma, rakade legosoldater med kopplingar till Vita Kåren som har skapat ett nytt svavelvapen (s.k. Grovcylindrig Sulfuturb) för att gasa ut rubbitgångar. Detta massförstörelsevapen kommer att förgifta stora delar av Buiks odlingar om det väl avfyras, och orsaka grymma skador på rubbitarna.

## Äventyret

Rollpersonerna ges gott om tid att genomsöka Buiks odlingar. De kan råka i en eller ett par skärmytslingar med skjutglada rubbitar. Stora bitar av åkrarna är tomma på plantor där barrbern har slitits ned i rubbitgångar med sina rötter. Dessa kala fläckar slingrar sig fram som ormar, och visar tydligt var gången löper. Det är relativt lätt att gräva sig ned i gångarna. Rollpersonerna kan även finna nedgångshål genom att spåra från där anfall utförts. Om de utfrågar Buiks sävliga och skrämde barrberskördare visar det sig att anfallen har skett i samband med att de har försökt springa till hjälp när plantor setts slitits ned till rubbitgångarna. De kan få tipset om att ett antal gånger ses gå i dagen i de åhlinfekterade södra slutningarna. Dessa hålor visar sig inte ansluta till rubbitarnas hålor, och är fulla av farlig åhl. De kan också få reda på att ett antal granngårdar har utsatts för liknande attacker och nästintill ruinerats, dessa gårdar ligger i en ungefärlig sydvästlig riktning. Besöker man dessa gårdar får man höra liknande historier, de

vittnar om försvunnen storhet, fattigdom men utsätts nu sällan för rubbitattacker.

## Underjorden

När de väl kommer ned i gångarna får de utkämpa hårda strider mot desperata rubbitkämpar. I gångarna finns fem rum där RP först når rum nr 1.

- 1) *Utpost* med lager av yxor, spadar och hagelgevär, liksom en karta med vägen till de fyra andra rummen
- 2) *Unos håla*: Uno är en vederstyggligt muterad jättelik rubbit med skeva, taggiga betar till framtänder, han vrålar besatt när främlingar närmar sig. Rubbitarna har kedjat fast honom i väggen mellan varven som gånggrävare. RP kan försöka smyga förbi honom, ta honom av daga eller försöka kommunicera med honom (han talar begränsat skrovsmål) och få honom att vända sig mot sina fängslare. En RP med huvud på skaft, bra kartor och kunskap om åhlhålorna kan klura ut att det bara är några meter jord mellan denna gång och åhlarna. Det är alltså fullt möjligt att släppa in åhl i rubbitarnas gångar.
- 3) *Vapenlagret*: spjut, muskötter, karbiner, fornvapen och sprängdeg, allt packat i försåtminerade lårar. Om mineringar detonerar rasar taket in.
- 4) *Kommandocentralen*: här håller General Kutt till, en härdad rubbitveteran och baddare med dubbelpipigt hagelgevär. Rummet är fullt av ritningar och planer som visar rubbitarnas framtida, underjordiska expansionsplaner. En fångad eller övertalad general Kutt kan marscheras till ytan och förhandla sig till ett handelsavtal med den skeptiske Buik, eftersom vapenvila hade gynnat båda parter.
- 5) *Gigantiskt rotfrukts- och grönsaksförråd*: matvarorna lastas på stora rälsvagnar. En stor, mörkt gapande gång leder tillbaka till Rovus. Om RP vill ta sig an hela Rubbitsamhället så är det ett annat äventyr.

## Slutspel

Rollpersonerna har två dagar på sig, sedan kommer legosoldaterna med sin ångande och illaluktande svavelmackapär. Buik avtackar i så fall RP med halv betalning eftersom uppdraget nu ligger i "kompetentare nävar". Legosoldaterna planerar att besvalva odlingarna dagen därpå. RP har natten på sig att lösa problemet med våld eller lämpor. De kan göra slut på rubbitarna med våld (och kanske

med hjälp av åhl); om de dessutom spränger vägen till Rovus kan de då tycka sig ha klarat av problemet, åtminstone för tillfället. Om de sluter ett avtal med den pragmatiska Kutt sparas Buiks odlingar, men snart dyker rubbit upp i åkrar bortom dennes. Om RP inte lyckas lösa problemet, och de råskinnade legosoldaterna istället använder svavelvapnet kommer Buiks hela odlingar förgiftas och förstöras, och svavelskadade rubbitar limpa tillbaka till Rovus för att berätta om köttätarnas lömska knep. Hämnden låter inte vänta på sig. I vilket fall som helst är det inte slutet, inte ens början på slutet utan bara slutet på början av konflikten mellan Rovus och Frihetens Slätters jordbrukare.

# Den Förälskade Automaten

Kategori: Öppna kategorin  
Författare: Kosta

## Bakgrund

En urgammal och bortglömd enklav har vaknat till liv. Det är Tartarus, som ligger gömd så oerhört djupt att inget asteroidbombardemang eller tektoniska torpeder kunde skada den. Enklaven har legat på is sen katastrofen, endast vaktad av underprogrammet Kerberus. De människor som finns där har aldrig väckts. Tidens tand har dock gjort sitt och vitala system har skadats och en del av människorna har gått under. Kontakten med ytan är sen länge bruten. Med jämna mellanrum skickas geosonder upp till ytan för att mäta förhållandena. De har varit helt horribla tills nu. Den sista geosondens signaler tyder på drägliga förhållanden och Kerberus aktiverar sin överordnade Hades. Hades cyberkretsar är inte heller vad de en gång varit och den är inte lika smart som förr. Den sänder genast upp en borrhande geoskyttel med en spaningsgrupp upptinade människor. Ingen återvänder.

Vad Hades inte vet är att de upptinade har drabbats av en kvarvarande fornpartikel. Naturligt nog har Gryningsvärldens folk har utvecklat en immunitet mot den nu är allestädes närvarande partikeln. Hades skickar istället upp en automatgrupp för att anlägga en bas och ta stickprov på den lokala faunan och florin. De finner otroligt nog människor och lyckas snabbt fånga in en sådan, storviltjägaren och gentlemanen Sirius von Bratt. Sirius hyblas formligen ner, läses in och komprimeras in i en automathjärna på en jakt-och-förstör robot, med ett inbyggt vaktprogram Kerberus.

## Synopsis

Rollpersonerna befinner sig på en diligens på den helt nyöppnade diligensrutten *Snabba Spåret* mellan Hindenburg och Karle. Resan avbryts av ett överfall av skogsmarodörer. Efter en hektiskt strid flyr marodörerna. Det visar sig att många diligenser nyligen gått samma öde till mötes. Ytterliggare i luskande visar att skogsmarodörerna boss, Hanter, kidnappar folk från diligenserna, mest unga kvinnor (IMM). Så småningom kan marodörernas läger hittas och en kommandoråd görs. Man fångar då Hanter som bekänner för dem att han sedan länge är förälskad i den vackra Primadonnan Låvisa, som också är förälskad i honom (en sanning med modifikation). Men hennes föräldrar har lovat bort henne till en annan aristokrat. Han ber nu om hjälp att hitta henne. Rollpersonerna och Hanter

ger sig av tillsammans mot familjeslottet där Låvisa skall finnas. Efter en hel del smygande lyckas de befria Låvisa, men får samtidigt reda på att familjen von Bratt och af Klingenrosen håller på att planera något fruktansvärt, nämligen den slutgiltiga *Lösningen* på Mutantfrågan. Innan rollpersonerna kan ta ställning till det, försvinner dock Hanter med Låvisa. En jakt tar sin början. Hanter hinns upp djupt inne i Milaskogen när han just ska gå in i en fornbunker. Efter viss argumentation eller strid ger sig Hanter och inser samtidigt att ha är Sirius.

## Akt 1

I en första akten kommer slängs rollpersonerna in i handlingen under diligensresan. Skogsmarodörerna ordnar ett bakhåll och försöker sno åt sig IMM, helst kvinnor, vilket kan lyckas eller inte. Hur överfallet än slutar så blir man av med någon kär pryl eller person. Genom att samla information i trakten och leta i skogsmarken finner de slutligen lägret kan göra en fritagning.

## Akt 2

Under stormningen bör man få tag i Hanter och även få reda på att han bara är en olyckligt förälskad automat, på jakt efter kvinnan i sitt liv. Med lov om ära, fornmanicker och liknande kan Hanter få dem att slå följe mot Klingenrosenska Slottet, i Milaskogens kant. I löndom tar de sig in på gården för att hämta Låvisa. Under själva inbrottet kommer de att höra familjeöverhuvuden diskutera Lösningen, den försvunne Sirius och Dr Kå. När de väl fått tag i Låvisa kan det uppstå kalabalik alternativt så rymmer Hanter med henne i natten, och sätter fart mot Geoskytteln i Milaskogens djup. Knaus ger sig till känna och ber att få följa med dem på jakten.

## Akt 3

Jakten på Hanter och Låvisa, går genom Milaskogens faror, bland annat ett gammalt rötskadat ruinfält. Här får man möjlighet att visa sin uppfinningsrikedom i hemmabyggerikonsten för att ta sig igenom en ruin under vattnet som Hanter flytt in i. I ruinen på sjöns botten har geoskytteln tagit sig upp och här får Rollpersonerna en sista chans att fånga in Hanter och Låvisa.

## Dramatis Personae

*Hanter XD* är den nedhyvlade och inlästa före detta Vita Liljans supporter

*Sirius von Bratt*, med lite extra programvara. På grund av datamal fungerar inte Kerberus som det ska. Således börjar Hanter stegvis under scenariot att minnas att han är Sirius, något som sår tvivel i hans positronsjäl, då han som Hanter utvecklat vänskap med många MMD. Hanter letar efter sin älskade

*Låvisa af Klingenrosen*, en vacker primadonna, och sin fars ögonsten. Liksom hela familjen af Klingenrosen och von Bratt är hon övertygad om människans överlägsenhet, men visar inte upp det för oliktankande. Det ända som är viktigare för henne än människans rätt att styra är hennes älskade Sirius, som nu är försvunnen i Milaskogen där han skulle ha sökt upp *Dr Kå*, som säger sig ha Lösningen till Mutantfrågan.

*Braut af Klingenrosen*, Låvisas kusin hyser ett lättare förakt mot Sirius, som grundar sig i avundsjuka. Han är nämligen förälskad i Låvisa och hoppas Sirius inte ska dyka upp för att få möjlighet att äkta henne.

#### *Hades, Grupp 3*

När Hanter slutar leverera nya specimen till geoskytteln skickar Hades ut Grupp 3 för att finna honom. Gruppen består av tre cyborger, som jagar efter Hanter och Rollpersonerna. De har fantastisk utrustning som snabbt börjat drabbas av automatkräfta varför det allt eftersom blir svårare för dem att utföra sin uppgift.

#### *Gört Fåån*

På Klingenrosenska Slottet har en spion nästlat sig in, Klaus Nyfiken, som går under namnet Gört Fåån. Klaus är något så sällsynt som en nakenapa. Detta i kombination med mutationen kropps-förvrängning gör att han kunnat nästla sig in i Vita Liljan och dessutom inbjudits till slottet. Han är egentligen en agent för Apornas Armé och väldigt intresserad av att finna *Dr Kå* för att omvända Lösningen till motsatt effekt.

# Den Vålgörande Magnaten

Kategori: Öppna kategorin  
Författare: Darius

*I egenskap av godsvakter får RP erfarra allehanda snöpligheter i sin strävan efter professionalitet?*

## Bakgrund

RP har blivit kontaktade eller på annat sätt - läst anslag i Hindenburg, släkting i Beggenhjälms tjänst etcetera - sökt sig till industrimagnaten Knut Beggenhjälms herrgård i byn Korsvedhe för att ta tjänst som vakter vid hans gods och fabrik i Korsvedhe. Det har ryktats om stora rövarband i trakten, och Knut känner att han behöver förstärka vaktstyrkan.

Rykten om Korsvedhe pratar om en välmående by och hur generös Beggenhjälms är. Han har byggt upp en framgångsrik limfabrik som har stora exporten till Hindenburg och därifrån vidare till andra bygder. Även hans privata gård har en stor avkastning av vete, kastanjer och äpplen – särskilt hans egentillverkade, starka äppelcider är populärt vida omkring, och flera tunnor levereras varje vecka till värdshus och sprithak i Hindenburg.

De blir inbjudna till familjen Beggenhjälms stora, vita herrgård på en flådlig middag med silverkandelabrar. Därefter taft i biblioteket med varm punsch och sardin-i-gele. Familjen Beggenhjälms visar sig vara väldigt varma, ödmjuka och välartade. Både han, och frun och deras fyra barn (två söner Adaf och Anthon och två döttrar Matilde och Petre) verkar uppriktiga och genuint trevliga. Knut själv är inte skrytsam om sig själv, men berättar gärna om hur bra fabriken går och hur det skapat välstånd till byborna i Korsvedhe, och att fabriken bekostat både en läkarstation och en skola med lärare i byn. Tjänarna erbjuds generöst att ta med sig matresterna från deras middag hem till sina familjer. En bybo får sin vagn lagad i herrgårdens verkstad.

Som anställda får de inte ha några synliga vapen på sig i byn eller i fabriken, utan deras vapen och otympliga rustningar måste finnas inlåsta i herrgårdens vapenkammare. Endast påkar och långa klubbor får användas. F.ö. så kan RP både få ett litet förskott och även låna vapen (musköter, flintlåspistoler, sablar, klubbor och spjut finns i vapenkammaren) vid akuta tillfällen (se nedan). De ska tillsammans med 4 andra råbarkade vakter hålla sig runt herrgården och bo i vakternas flygel

och ta uppdrag som deras gruppleddare - förmannen Thor Brynja - ger dem. Vägrar RP ett uppdrag kommer det bli utskällda av förmannen, få löneavdrag och får en mild tillrättavisning av Knut Beggenhjälms själv. Scenariots händelseutveckling och upplösning påverkas helt av RP:s val.

## Våra rättfärdiga krav

- a) Återställda priser till förra årets nivå
- b) Återställda löner
- c) Öppna fabrik, handelsstation, skola, läkarstation, sprithak
- d) Efterskänka alla lån till arbetare
- e) Förbättrade förhållanden i fabriken
- f) Dugliga lärare och läkare anställs
- g) Tillåta äppelodling i byn (som förbjudits av Beggenhjälms)

## Uppdragen

Dag 1: Patrull runt Beggenhjälms gård. Herrgården är stor och välputsad, med en fantastisk prunkande trädgård. Personalen verkar må bra och trivas. De talar ofta gott om sin herre. Det förekommer dock omfattande "stöld" (pallning) i äppelundarna om nätterna.

Dag 2: Ett inbrott har skett i fabriken, RP skickas dit med Thor Brynja för att ta vittnesmål. Fabriken är en pysande, rökig, illaluktande gammal industrilokal med stora kokande grytor med lim. Arbetarna sliter i svett under 10-timmars arbetsdagar, med munskydd av tyghandukar. Efter bara en halvtimme här inne blir man lite yr och dåsig av det kokande limmet.

Dag 3: Uppdrag till Skolan – verkar helt övergiven, och halvfärdig. Lärarinnan är en utbildningsrobot "Fröken Elsa" modell UTB-45 med raderade minnesceller. Kommer bara ihåg att "hon" är en sträng lärarinna, men bryr sig inte om elever, har skrämt iväg de få som försökt och bryr sig inte om att skaffa nya. I byn sitter mängder med kvinnor

och äldre män och slöar som en mexikansk siesta. Flera sniffar ur keramikkarl med lim. Detta kommer RP se varje gång de är i byn.

Dag 4: En arbetare i fabriken har misskött sig och ska sägas upp. Det är dock en 2m biffig karl som har hett temperament som ska avlägsnas från fabriken. Av en tillfällighet märker RP att många får en del av lönen i lim.

Dag 5: Uppdrag till Läkaren. Den smått galne läkaren – vars kompetens sträcker sig till bensåg med sniffat lim som bedövningsmedel - beklagar sig över att mediciner inte räcker. Han är själv beroende av lim och är behov av en låda mediciner

Dag 6: En tjänare på gården har stulit en höna och en stor skinka. Beggenhjälms är väldigt upprörd eftersom han tycker sig behandla sina anställda på gården extra väl. RP beordras ta den skyldige till byns fredsdomare för dom. Där kommer det fram att tjänaren har 12 barn. Domaren har dock inget val än att döma till spöstraff. Thor Brynja beordrar RP att utföra straffet.

Dag 7: Indrivning av skuld från arbetare som inte dykt upp till arbete på flera veckor. Får ta tillhörigheter och en gammal get från en gråtande familj med en man som försvunnit. Det visar sig vara väldigt vanligt att arbetarfamiljer som flyttar till Korsvedhe får ett lån för att bygga hus och etablera sig. Detta lån dras varje utbetalning från arbetarens lön.

Dag 8: En vagnslast med äppelcider och stora krukor med lim skall till grannbyn Storsmedje. Förnödenheter till handelsstationen, bly och krut skall tillbaka till Korsvedhe, en tio timmars resa tur och retur. RP ska agera eskort, och på tillbakavägen blir de attackerade av ett illa beväpnat rövarband av mutanter. Lätt match, men 1/3 av varorna går förlorade.

Dag 9: En ung kvinna, Daggmarr, har blivit bortrövad av ett gäng skogsrövare. RP skickas ut med en spårare, och det visar sig att rövare är en fredlig grupp människor som valt leva fritt i skogen, och kvinnan har följt med dem av fri vilja.

Dag 10: Bråk vid handelsstationen nere i byn. Priserna på förnödenheter som mjöl, olja, salt, fläsk har höjts, och några uppretade bybor – mest kvinnor - hotar den barrikaderade föreståndaren. Handelsstationen ägs av familjen Beggenhjälms.

Dag 11: Dåliga tider för fabriken - besked om lönesänkning för arbetarna leder till bråk vid

fabriken. Fabrikschef Pane Alfredde hotas av några arbetare, och knytlagsmålet hänger i luften.

Dag 12: Beggenhjälms beslutar att stänga fabriken en tid pga oroligheterna, och RP ska agera livvakt åt den extremt fege fabrikschefen Pane Alfredde. Arbetare måste dessutom köras ut. Inget lim lämnar fabriken, ingen cider från herrgården heller för den delen.

Dag 13: Demonstration vid fabriken grindar. Beväpnade med påkar och klubbor försöker de ta sig in för att ge sig på fabrikschefen och hans förmän samt förstöra egendom. Beggenhjälms är mäktigt upprörd över arbetarnas otacksamhet och beslutar sen att stänga handelsstationen, skolan, läkarstationen och det enda sprithaket.

Dag 14: Byn gör uppror, och vid skymningen så tågar en stor folkmängd – beväpnad med facklor, klubbor, påkar, högafflar, verktyg och muskotter – från byn upp mot Beggenhjälms herrgård. Beggenhjälms låser för första gången upp vapenkammaren och delar ut vapen, kulor och krut. Byborna, varav många limmissbrukare galna av abstinens, kommer att storma herrgården och ställa till med ett blodbad. Om någon fungerar på att förhandla så är deras krav enligt bilden:

# Dåd för en bättre värld

Kategori: Öppna kategorin  
Författare: Darius

*Politiska intriger, revolutionärer och utgör ingredienser i detta rafflande kammarspel.*

## Bakgrund

RP har av olika anledningar blivit bjudna till en storslagen middag hos Storöverste Adoff Been. Adoff Been har länge varit en framgångsrik arméledare i gränslanden, och hans segrar har gjort honom till en legend i staden – hård men rättvis. Raka motsatsen till de veliga, intrigmakande politrukerna som utgjort den bräckliga demokratiskt valda senaten i staden. Han är lång och vältränad trots sina 50 år med välansad, svart tangorabatt och grått kortklippt hår. Adoff är iklädd en enkel, men hel och ren, vapenrock och ger ett bastant och kraftfullt intryck. Det ryktas att det finns de som hellre skulle se Adoff styra staden.

Nu har hans styrkor slagit läger utanför staden i gråa armétält, och han själv har – under folkets jubel - gjort storstilad entré på huvudgatan ridandes på ett tämjt vilddjur. Den rike köpmannen Fabian Erenhall – av många ansedd som en vidrig, snål utsugare, slipad i affärer – har upplåtit sitt fantastiska stenhus Villa Fabian, som Adoffs högkvarter. Adoff har redan hunnit kritiserat det politiska styret i staden, och har nu bjudit in stadens samlade makthavare, inklusive polischef och milisgardesbefäl, till en pampig fest med respektive sällskap och diverse andra medborgare.

## Den Utvalde

RP kan ha olika skäl till att vara inbjudna. Antingen tillhör de makteliten, eller är medbjuden en inbjuden person. De kan vara med som sekreterare, livvakt eller bara som sällskap till någon annan, eller fått en tillfällig tjänst som servitör. Den RP som äventyret kommer kretsas kring – ”den Utvalde” - måste dock ha en ordentlig sittplats vid långbordet. Det finns kommentarer som är alternativa för den Utvalde och dessa anges i *kursiv stil\** och gäller om RP misslyckas med ett slag mot MSTx3, eller om SL helt enkelt vill.

## Spelet tar sin början

På väg i kvällsmörkret till Villa Fabian så raglar ett av tokjos stinkande fylla med stort toviggt helskägg fram till den Utvalde, spänner ögonen i honom och

säger oväntat tydligt ”Innan kvällen är slut kommer du ha dödat!”, för att sen ragla vidare och somna.

Huset är ett makalöst högborgerligt hem med sex stora granitpelare framför entrén. Droskor och Vrållåk kör ända upp den maffiga stentrappan, en betjänt tar emot ytterkläder, och fyra bastanta muskelberg och en dvärg iklädd solglasögon och kostym visiterar efter vapen. (Dvärgen har röntgensyn; röda ögon när han tar av sig sina solglasögon). Precis då RP anländer är det vaktavlösning, och vakterna hälsar alla med en speciell gest (”höger hand tar tag i vänster underarm”), och säger högljutt och med fast stämma ”Hälsning”. *\*en obehaglig känsla av fanatism\**.

En ung dam, Madira fon Andersson; runt 30, iklädd senaste mode i de högre samhällsskiten glider upp bredvid ”den Utvalde”, ger honom en kindpuss och viskar i örat ”*Vi är med dig!*” innan hon glider iväg in bland de övriga gästerna.

Det är så många celebriteter från staden att någon av gästerna dristar sig till att skämta: ”Här skulle man kunna slå alla stans flugor i en smäll”, och skrattar sanslöst åt sitt eget skämt. Salen är en magnifik riddarsal med ett långbord med plats för hundratals gäster, med pelare efter väggarna fram till ett podium med en talarstol. På väggen bakom talarstolen hänger en röd flagga från golvet till taket med gul fyrkant och i fyrkanten ett snedställt svart kors. (Storöverste Adoff Been’s regementsfana). Adoffs adjutant Efraim Billekom står på podiet och ber alla gäster sätta sig. Han uttrycker följande följt av ett elakt leende: ”*Vår store ledare håller på att förbereda sig för sitt tillkännagivande senare i kväll. Jag lovar er att det kommer förbluffa många här i kväll.*”

Mängder av tjänare bär fram fat överfulla med mat, mest kött av olika sorter *\*en del köttstycken ser underliga ut\**, och många karaffer med vin. En riktig festmåltid. De många prominenta gästerna blir gradvist mer berusade, och äter med sämre och sämre bordskick. Skrattar hejdlöst, och frotterar sina redan övergödda lekamen. ”Den Utvalde” observerar att vakter har dykt upp framför varje pelare, och står alltså ett par meter bakom gästerna på varje sida. De tillhör Adoffs fuktade elitsoldater ”Varggardet” – muterade vargar i svarta uniformer och taggförsedda, svarta hjälm. *\*De har ett allmänt blodtörstigt utseende\**. De flesta av gästerna är för fulla för att bry sig.

En av Den utvaldes bordsgranne, politikern Ful-Gam Aspatvitt, säger bekymrat i förbigående: ”*Vad vill han med detta? Ja, Adoff Been alltså..*”. Snett över bordet sitter den unga damen Madira fon Andersson. Ger Den Utvalde en blinkning, och

skålar sen i vin med andra. Stämningen bland de berusade övergår till lite internt gnabb mellan politiker, ämbetsmän och rika borgare. *\*Stämningen är lite obehaglig\**.

En servitör lutar sig fram till den Utvalde med en karaff vin och frågar: "Mer vin, herrn...?". Därefter viskar han i örat: "Det andra är serverat.." för att sen försvinna i mängden. RP kan känna något fasttejp under bordet precis ovanför hans knän. Tar han ned det i knäet ser han att det är en forntidsrevolver kaliber 50 – en riktig bamsepuffra - laddad med två patroner. En ung man mitt emot den utvalde ser allvarligt på honom, för att sen höja sitt glas. RP får en underlig deja-vu känsla.

Plötslig gör Adoff Been storstilad entré på podiet. Han ler och vinkar åt gästerna, och dom ger honom en stående ovation med köttben och glas fortfarande i händerna. Varggardet ställer sig i hälsningsposition (se vakterna i entrén). Han står vid talarstolen, framför sin regementsfana, och låter jublet klinga ut. Ivrigast klappar de unga officerarna från hans egna styrkor. Han tvingas tysta sina entusiastiska gäster, och börjar sen med hög och aggressiv röst sitt inövade tal:

*"Ärade medborgare, vänner och antagonister! Välkomna till denna festmåltid för alla som betyder något i staden. Hoppas maten och vinet och sällskapet passar er, ät och drick som om det vore er sista måltid! Ha-ha. Ni är säkert väl medvetna om de segrar min kår vunnit åt er ute i de gränsområden få av er vågar bege sig. Vi har kämpat mot horder av mordiska mutanter, krigsmaskiner och fientliga invasionsstyrkor. Men alltid gått segrande ur varje strid. Här hemma i staden har dock saker och ting inte skötts lika bra!"*

Adoff ser allvarlig ut och ett oroligt sorl sprids bland gästerna. Han fortsätter:

*"Staden har fått förfalla, och de stenar som lades av våra förfäder har besudlas med frånstötande leverene. Men misströsta icke - Ikväll har blivit kvällen då allt kan rättas till, och då vi börjar från grunden med att rensa ut det som är ruttet i vår stad och gemensamt börjar om"* *\*Varggardet ser ut att stå ännu stramare i givakt än tidigare\**.

Någon från gästerna reser sig upp och vrålar:

*"Vem är du att komma med sådana anklagelser!?"*. Adoff försöker med sina händer lugna de upprörda.

*"Idag kommer staden att få chansen att välja en ny väg, bort från det eländiga och vidriga levernet."* Flera upprörda politiker ställer sig upp, vakterna rör sig inte ur fläcken, men sneglar på varandra.

*"Jag har ett viktigt tillkännagivande denna underbara kväll. Vakter börjar marschera in bakom Adoff och ställer sig på rad bakom med*

kompanifanor.

*"Här startar förändringens resa..."* En man rusar plötsligt mot podiumet med pistol. Flera andra börjar upprört försöka lämna salen. Vakter drar sina vapen och avancerar för att skydda Adoff. Den Utvaldes bordsgranne Ful-Gam Aspatvitt ropar:

*"Nu är det dags!... Skjut då för bövelen, detta är vår chans..."*. Tumultet hindrar inte Adoff i hans tal:

*"Ikväll tillkännager jag, Adoff Been ..."* och vakterna avvärjar pistolmannen, ingen hindrar de som vill lämna salen. Ingen vakt har tänkt skada någon i salen.

*"...att jag ställer upp som kandidat till valet som stadens borgmästare nästa månad, och jag räknar med så stort stöd som möjligt från alla er vänner!"* Många jublar, andra ser skeptiska ut.

*"Fortsätt ät och drick och dansa till musik hela kvällen som gäster till Adoff Been – stadens nye borgmästare!"*.

De sammansvurna börjar panikartat lämna tillställningen.

### **Scenariots själ?**

Huruvida RP uppfyllde fyllots profetia och gick de sammansvurnas väg mot Adoff Been eller inte spelar ingen roll. Äventyrets andemening handlar om psykologi och om individers tolkning av olika intryck. Adoff Been själv är förvisso en obehagligt fanatisk militär med fascistiska drag, men han avser att följa den demokratiska ordningen och har dedikerat sitt liv till att skydda medborgares liv och det politiska systemet. De sammansvurna är dock övertygade om att Adoff planerar en statskupp, och har dessutom sina egna politiska intressen att skydda.

# Greven av Lin Köpeling

Kategori: Öppna Kategorin

Författare: Darius

*Skräckupplevelser som hämtade ur fasansfulla forntida folksagor drabbar RP i denna gastkramande novellett.*

## Bakgrund

Nybyggarsamhället Köpeling på Vadaslätten har flera år kunnat kombinera bruk av jorden med en synnerligen lukrativ skrotbrytning i den angränsande skogen Galjahögven, som tycks ha vuxit över en fallen forntidsstad. Hela skogen är fylld med omfattande ruiner från forntiden; kantiga betongrester, rostade armeringsjärn och diverse skrot – allt från mängder med nedgångna bilvrak till kundvagnar. På senare tid har skrotbrytningen i skogen nästan avstannat helt, eftersom brytare har försvunnit eller hittats halshuggna på olika platser i skogen. Det har inträffat både för ensamma skrotletare samt par om två, men aldrig i större grupper med fler än tre personer. En del brytare har skrämts till vansinne av en huvudlösryttare - på en frustande hingst med röda ögon - klädd i pråliga adelskläder av sammet, med en virvlande slängkappa och en svingande värja. De har blivit så rädda att de svurit på att aldrig bege sig in i skogen igen, utan sadla om till jordbrukare.

## Legenden

Äldre i byarna viskar om en legend med flera hundra år på nacken, som sägs gå ända tillbaka till forntiden. Om den orättvisa behandlingen av ynglingen Ghustaf av Lin; arvtagare till grevskapet Lin. Han uppvaktade en ung mö av folket, som efter en nattlig eskapad hittades dränkt och skändad i en bäck. Den lokala pöbeln gjorde processen kort med den hjälplöse ädlingen; halshöggs honom mot en eländig stubbe i skogen med en skogshuggarbila. Ganska snart erkände dock en kringstrykande vagabond mordet, och hängdes av grevens män. Men den oskyldige ynglingens mördare ställdes aldrig inför skranket, istället levde framtida generationer med skräcken för Greven av Lins hämnd.

## Ankomsten

RP färdas som av en tillfällighet genom byn Köpeling (95 % IMM), som uppenbarligen ägnar sig åt omfattande jordbruk (vete och rovor) samt skrotbrytning (skrothögar vid vartannat hus). Eftersom skymningen faller så passar det sig bra att övernatta i byn. Vandrarhemmet Stallet är enda

stället i byn som erbjuder övernattningar. Morgonen: Tidigt på morgonen väcks RP av ett fruktansvärt tjut, och en morgontidig jägare som med skräcken i ögonen kommer rusande in i byn, fångas upp av några bybor och stammar fram: "Greven... han tog... Akram.... Högg.. [gump] .. honom...", för att sedan svimma. En äldreman svär: "Varför gick ni inte i grupp!". Ingen bybo vill svara på några frågor, endast en ung kvinna – byäldstens dotter Ruisa – visar vilja till att prata med RP, men endast i skydd av kvällens mörker.

## Begravningen

Några timmar senare kommer några bybor med kroppen, och en säck, vilka läggs ner i en grav i byns utkant. RP noterar att det finns flera nya gravar på rad (grevens offer), och ytterligare redan färdiggrävda gravar (byborna som förberett nya offer). Vid ett ensamt tillfälle så räcker en liten snorig unge över en barkbit med inristat texten "Jälp oss!".

## Kvällen

Ruisa uppsöker RP med en liten handritad karta, och berättar var överfallen har skett och märker ut på kartan om RP frågar. Därefter berättar hon att inga överfall inträffat mot grupper om minst 3, utan det har alltid varit ensamma eller i par. Hon berättar vidare att vissa blivit galna av skräck och berättat om en huvudlös ryttare som svingar en värja.

	Plats	Tid	Antal överf	Överlevande
Överfall 1	Backen	morgon	1	Joar
Överfall 2	Ruintorne	dag	2	Tredunsko
Överfall 3	Gruvan	dag	2	Brune
Överfall 4	Skrevan	kväll	1	Bök
Överfall 5	Muren	morgon	2	Pers Pulder

## De Överlevande

*Joar Tredunsko* IMM berättar att han hörde sin kompanjon Olaf skrika av skräck från andra sidan tornet, och när han sprang till undsättning så kom något flygande genom luften: Olafs avhuggna huvud. Joar sprang i panik tillbaka mot byn, och hörde tydliga avgrundsdjupa hästgagn och galoppljud som följde honom under ca 100 m. (Ryttaren)

*Brune Bök* – ett muterat vildsvin – verkar fortfarande galen av skräck, och berättar han svär att en vålnad på en demonisk häst plötsligt uppenbarade sig. Han och hans kompanjon

avlossade sina musköter, men vålnaden reagerade inte, utan red rakt genom dem. Hans kompanjon tappade balansen och ramlade ner i ett gruvhål och dog. (Hologrammet)

*Pers Pulder* – MM, det senaste offret - berättar galet sluddrande att en ryttare kom fram rakt genom en betongvägg (Hologram). De båda sprang för livet, men plötsligt stod ryttaren framför dem på stigen. Kompanjonen Abram fäktade för sitt liv med sitt spjut, och lyckades få in några stötar utan resultat, men tillslut lyckades ryttaren med sin sabel kapa spjutet och därefter huvudet av Abram. Pers flydde för livet, och ryttaren följde bara efter under en kort stund. (Ryttaren).

Ruisa kan berätta att andra grupper har varit på dessa platser efter dåden, men inte träffat på vålnaden. Hon ställer upp som vägvisare.

### **Besöka platserna**

Platserna ligger utspridda i skogen placerade på kartan som en fyrkant, med platsen "Muren" i mitten. Närmaste plats är Backen och Ruintornet. Därefter Muren i mitten och Gruvan och Skrevan längst bort. Det är ca en dagsmarsch mellan varje plats genom svår skogsterräng med bruten mark och grov undervegetation. För varje dagsmarsch/plats måste RP lyckas med Zonkunskap eller Vildmarkskunskap eller slå på *Överlevnadstabellen*. Varje dag slå dessutom på Händelsetabell för hela gruppen. Vid Gruvan finns inga hästspår. På de andra platserna tydliga, djupa hästspår. Dock ingen avföring. Spåren kan spåras med -50% pga den eländiga terrängen. Ingen vanlig häst kan rida där! Spåren leder till "Muren".

För varje plats RP besöker löper de 20% att möta Vålnaden\*, 20% att möta Ryttaren. Är de 2st eller ensamma kommer de bli attackerade, annars kommer den iakttas på avstånd för att snabbt försvinna spårlöst. Vid "Muren" kommer alla grupper oavsett storlek att möta den riktige Ryttaren (se nedan).

### **Muren**

Det är på denna plats vålnaden har sin utgångspunkt. Här tar man sig upp för en brant backe på en kulle, och bland övriga snårbevuxna ruiner syns en intakt betongvägg – numera en mur - .5 m hög, 4m lång. Längst upp på kullen reser sig en metallstång rakt upp mot skyn (radiomast). (om man ser området från ovan verkar det legat något slags slott på kullen) Att ta sig runt eller över väggen är väldigt problemfyllt, där man riskerar skada sig på rakbladsvassa *Blodsugartörne*. På andra sidan väggen/muren leder en grottgång in i

kullen. En hemlig stig leder runt muren genom törnet. På den stigen finns djupa hästspår.

### **Grevens Högkvarter**

Plötsligt i grottgången finns ett schakt och längst ner fyllt mer syra där det ringlar och vältrar sig fruktansvärda ormar. Inga rep som kastas till andra sidan når fram utan rasar ner i schaktet. Detta är en avancerad hologramprojektion. Om RP påstår att det är ett hologram, så måste denne klara ett svårt slag mot Mental Styrka för att våga ta klivet över. Efter schaktet finns en dörr av rent stål. Har ryttaren ridit ut så är dörren öppen. Den kan annars öppnas med ID-kort IV. Väntar RP tillräckligt länge i korridoren kommer dörren att öppnas och ryttaren att rida ut. Gömmer sig RP vid sidorna om dörren så kommer Ryttaren inte att märka RP.

Bakom dörren finns en högteknologisk datacentral. I ett sidorum finns en litet biotopisk miljö med mängder av fantastiskt vackra, exotiska nejlikor av 1000 olika arter. Alla omsorgsfullt vattnade och omskötta. Frön och lökar finns bevarade i särskilda myllfyllda behållare. Mitt i rummet ligger en kryotank med en nedfryst människa iklädd teaterkläder som adelskläder och slängkappa. Något verkar dock gå fel och kroppen är skrumplad och rutten. Detta är den forne ägaren till kullen och dess slott, vetenskapsmannen Henning Kristensen. Han lyckades rädda sin stora och enda passion – världens alla typer av nejlikor - från katastrofen - ett arv åt mänskligheten. Ett utrymme är en hologram-accumulator som man ställer sig i och gör att man kan projicera ett avancerat hologram var som helst inom 8 km. Där hologrammet rör sig visas på en dataskärm, liksom där Ryttaren rör sig.

Ifall RP har öppnat dörren med ID-kort finns här även en stor häst med öppnad buk som blottar avancerad elektronik. Samt Den huvudlöse ryttaren – roboten CV-SECUR-3. Hans uppdrag är enkelt: Håll inkräktare och nyfikna borta, död eller levande, helst genom att skrämja och odla legenden om den huvudlöse ryttaren. I annat fall med sin vibrovärja. Uppdrag #2 är att utlösa sprängladdningen som raserar tunneln och stänger inne rummen i berget för evigt. När detta sker kommer CV-SECUR-3 stå helt still och dess bröstpanel blinka röd. Alla paneler på datacentralen kommer att blinka röd med ett blippande ljud. Efter 30 sek sker detonationen och grottgången rasar in.

"Vålnaden" är ett avancerat hologram av ryttaren - roboten CV-SECUR-3 - på sin robothäst. Den kan inte skada någon, bara skrämjas. Ljudlöst rider den rakt mot sina offer, och rakt igenom svingandes sin värja. Hologrammet skapas genom

att ryttaren sitter på sin häst inne i grottan inne i Hologram-accumulatorn.

"Ryttaren" är CV-SECUR-3 i egen hög person på sin robohäst. Han är av naturligt människostorlek, men saknar huvud. Synsensorerna (Ögonen) sitter istället ungefär vid nyckelbenen. Han är klädd i gammalmodiga kläder med kråsskjorta, röda ridbyxor och blänkande ridstövlar. Samt har en svart slängkappa som fladdrar bakom sig vid ritterna. Beväpnad med en vibrovärja samt elpistol.

## *Appendix till Greven av Lin Köpeling*

### **Överlevnadstabellen**

#### *Slå 2T10*

2: Någon trampar i ett litet syrahål. 1 KP skada per SR på rustning & ben tills man sköljer bort med T6 liter vatten.

3-4: Vasst skrot. T6 skada på en kroppsdel (rustning skyddar).

5-15: Snedsteg. Nära att skada sig!

16-18: Olycka. T2 skada på en kroppsdel (ingen rustning skyddar).

19: Tappar ett slumpvist föremål, i första hand det som inte är nedpackat i ryggsäck.

20: Svår olycka, 2T6 på totala KP. Ingen rustning skyddar.

### **Överlevnad**

Varje dag går åt 1 ranson mat och en ranson vatten (2L). Missad mat ranson innebär -5% på alla färdigheter, missad vattenranson -25% på alla färdigheter varje dag! Alla avdrag försvinner om mat äter/dricker en ranson. Vildmarkskunskap kan hitta en ranson mat med -20%, och vatten med -45%.

### **Händelsetabell**

#### *Slå 1T100*

1-5: Fyndtabell. Hyfsad kvalitet (PÅL - 5%)

6-10: Fyndtabell. Dålig kvalitet (PÅL - 20%)

11-15: Vattenkälla. Chans att fylla på vattenbehållare.

16-20: Möte. Bybor ute och skrotsamlar. 1T6 st.

21-30: Djur, ej aggressivt.

31-80: Inget.

81-89: Skelettrestor.

91: Förgiftad källa. Vattnet räknas som gift Styrka: 2T10. Upptäcks med Zonkunskap eller Vildmarkskunskap.

92: Sjukdomskälla. Sjukdom styrka: 2T10. Upptäcks med Zonkunskap eller Vildmarkskunskap.

93: Djurfälla: Upptäcks med Zonkunskap eller Vildmarkskunskap. Annars 1T10 i skada på en

kroppsdel.

94-96: Djur, aggressivt. Kan undvika strid med Vildmarkskunskap.

98: Tjuvar i lägret. Flyr om de blir upptäckta. (N).

99: Monster. Kan undvika med Smyga/Gömma sig. Annars strid.

00: Ryttrarvålnaden observerar på avstånd.

Försvinner. Inga spår att följa. (Hologram)

### **Blodsugartörne**

Ett tätt, mörkrött och slitstarkt törne med taggar som sitter i par. Lever på andra varelsers blod. Slå T3 för hur många kroppsdelar som drabbas. Slå T3; om går igenom rustning så blir det inget skada; utan taggarna sätter sig i sitt offer, och blodet rinner ner på snåret. Varje runda förlorar offret 1 KP/kroppsdel, och man blir dåsig av dess gift (- 10% alla färdigheter i 1T6 timmar). Man kan slita loss ett törne om en kroppsdel, men måste då klara Styrkeslag mot 10. Dessutom får man 1 KP i skada i kroppsdel.