

DET SPRAKAR I SÄVEN

ett äventyr till Mutant - Undergångens Arvtagare för Snökon 2004

av Adrian Löwander och William Westman Malmi

”Det sprakar i säven” utgör rollpersonerna en lite mindre belevrad grupp zonfarare, som genom sina förhoppningar om ett bättre och anständigare liv, sökt lyckan i zonernas djup. Äventyret utspelar sig under deras färd tillbaka från en drygt två veckor lång vistelse i den beryktade Uddezonen. Från vilken de, efter att nätt och jämt överlevt strapatsen, satt kursen mot Hindenburg, för att där försöka sälja sina otroliga fyndigheter.

Under resan stannar flodbåten Eulalia till och provianterar i fribyggarebosättningen Sävox. Vilket lägger upp för det som komma skall...

Bakgrund

Det råder ett tyst krig mellan skandernas stormakter. Om än outtalat, smider de alla ränker för att på eller annat sätt, få ett övertag i den kamp som kan komma att avgöra hela den nya världens framtid. Genom spioner och angivare, handlar de i det fördolda, för än är det ingen som vågar riskera ett öppet krig.
- Ramon Däcker, *Konspirationskosenär Pyri.*

Ulvrikiska agenter

För ungefär fem år sedan inleddes ett systemskifte i den ulvrikiska underrättelsetjänsten.

Det föråldrade dokument smugglandet över slätt och sund, var allt för ineffektivt för att tillfredsställa faderlandets behov på färska uppgifter, därför vidtogs nödvändiga åtgärder för att säkerställa Ulvrikets maktposition. Under projektnamnet ”Kommunikatören” (se appendix) inledde Töftings personliga kunskaparstab början till vad som skulle bli den nya världens mest avancerade kommunikations-system. Med hjälp av kunskap från en memokub och resterna från ett utbombat telecom-nät, kunde kunskaperna bygga en replikering av en forntida sändar-mottagare. Baserat på ett forntidsfynd assimilerat med modern ångverks teknik, var ”kommunikatören” ett kommunikationsmedium av två åldrar. Om otympligt och osäkert på sitt sätt var det fortfarande det snabbaste informationsförmedlaren i skandinavien.

På grund av ”kommunikatörens” matriella (Radioantennor och kabelnät) och strategiska behov, tillsattes en speciell utredningsgrupp under befäl av major Pålkott Spiefeltanger ”Mullvaden”, för att infiltrera och etablera en sambandscentral på fientligt

territorium. Med hjälp av en primitiv positionskarta (Tele-näts karta) identifierades försöksplatsen som Sävox-vassnäs, en obetydlig fribyggarebosättning i Pyri-samfundets utkant.

Väl på plats, etablerade sig major Pålkott som Pålton Mull, kringresande lagvrängare. Täckmantelns syfte var att avgöra byns relationer till samfundet, men när det visade sig att byn var fullt villig att lägga över hela sin konstitution i Pålkotts händer kunde hans ulvrikiska blod inte säga nej (se vidare Sävox).

Sävox-Vassnäs

Trakten kring Wernerns utlopp har alltid varit en livfylld plats. Enda från det att de första bosättarna utvandrade dit från Göborgs enklaverna, har där funnits både resurser och manskraft för att skapa något stort. En potential som inte undgick Sävox ”officiella grundare” Malux Farling, när han och hans familj av näringsidkande paddor tillträdde byhålan och gjorde det till sitt hem. Införandet av en mer marknadsinriktad vass-produktion skulle dock visa sig lättare sagt en gjort, då byns få adelsätter (Fett och von Vassmeijster) motsatte sig öppen konkurrens och avskaffandet av passagetullar.

Dödläget i ekonomin kompensterades dock av att Malux drog i några trådar och fick Sävox utnämnd till officiell rastplats åt Götta-kanal, en flodeskort firma specialiserad på transport över Wernen. Flodbåt-näringsen medförde en direkt (och dessutom nödvändig) utbyggnad av byns kommersiella utbud. Adeln vred självklart på sig, men accepterade bygget i ”moderniteten” och ”framåtandans” namn.

Så kom slutligen dagen då Sävox skulle inhysas i det pyriska samfundet. Drygt två mansåldrar hade passerat sedan Malux satte sin spade i den sävska myllan och det var nu hans sonson Ullmand Farlings tur att visa framfötterna.

För inträdet i samfundet krävdes det att Sävox först antog en officiell byalag samt tillhandahöll en rådslokal, dit byborna kunde gå för att skatteskrivas. I brist på lagkunniga i trakten, anlätade Farling en genomresande lagvrängare vid namn Pålto Mull. Mull som härstammade söder ifrån sattes genast att införliva statskontraktet. Men det skulle visa sig att lagen som skrevs hade helt andra avsikter än vad byborna väntat sig.

Mull som egentligen gick under namnet Major Spiefeltanger av Ulvriket, fullföljde aldrig Sävox kontrakt med Pyri samfundet. I stället försatte han byn i ett konstant ”allierat” tillstånd (typ. svensk neutrali-

tet), där Sävoxs obetydelse näst intill raderade byn från omvärldens kartor. Endast Götta-kanal fortsatte att förse Sävox med information från omvärlden. Utan pyrisk närvaro kunde Spiefeltanger och hans kumpaner ostört påbörja ”kommunikatör”-projektet.

Med lite hjälp från Mull utsågs Ullmand Farling kort efter lagfästningen till Sävox nya borgmästare. Till sammans såg de därefter till att riva de konkurrenshinder som en gång hindrat Ullmands farfar från att handla enligt marknadens lag. Och precis som väntat (marknadsdjungel) köpte snart borgmästare Farling upp alla traktens småbönder dvs. dom som inte hunnit binda sitt vass i en fast valuta (skrot eller jyckar). Endast Fett:s och von Vassmejster behöll sin mark, av vilka de senare flyttade till staden ett kort tag därefter och lämnade sin mark i den andres vård. Åtminstone tills Mull hittade en användning för den (se Boxsta’ bönderna), då förhandlingen blev kortare än ulvrikisk förräddarkebusering.

Slutligen uppkom ett noll läge i Sävox. Vass-entreprenaden höll byn i ett ekonomiskt och socialt status quo, oberörd och obrydd av omvärldens affärer, precis som Mull hade planerat. Och allt skulle nog ha fortgått utan problem, om det inte hade varit för en viss hindenburgsk markprospektor.

Algot Mynning

”Vad som avgör ett rikes storhet är sannerligen inte antalet man i dess armé, utan snarare prakten i kvadratytan av dess storlek” Bert Bjäring, Överstekontrollant, egendomsdirektionen.

En dryg vecka innan rollpersonerna ankommer till Sävox, får byn besök av en av pyris ”allra finaste”, markprospektören Algot Mynning. Mynning som är ditskickad av familjen von Vassmejster, för att skattebesikta den kvarlämnade mark-lotten, beger sig därmed till Boxsta’ böndernas läger för att inspektera. När han finner att vassen avverkas av en annan part, drar prospektorn slutsatsen att det handlar om ren illegal vassavverkning. Omedveten om vad han egentligen har bevittnat bestämmer sig Mynning därför att avlägga en rapport till sina överordnade. Det visar sig dock att Sävox dåliga kommunikationer kräver att han hittar någon att överlämna brevet, nämligen rollpersonerna.

Självklart går inte Mynnings förfarande osett från ulvrikarnas håll. Väl medvetna om oväsentet en försvunnen markprospektor kan göra i samfundets maskineri, tar ”Mullvaden” beslutet att Mynning måste

elimineras. Mordet sker på kvällen efter Algot och rollpersonernas möte.

Karaktären Algot Mynning

Algot är exemplarisk byråkrat, med en personlighet på 5 och med sociala färdigheter som ”utdragen poäng” och ”Hest skratt”, får han omgivningen att känna sig väl till mods samtidigt som han tömmer deras vardag på liv. I Sävox har Algot gjort lite intryck på omgivningen då han spenderat den mest tiden ute i fält dvs. Att ta sig till marken som han kommit dit för att besikta. De enda som märker att han är försvunnen före rättegången är grävlingen och bönderna som hittar liket.

Algot har hyrt in sig i en liten lägenhet ovanför paret Besks feskaffär.

Mynning ser alltid till att klä sig korrekt. Även i en håla som Sävox vägrar han att låta praktik och jordkulör komma före vett och mode-etikett. När rollpersonerna träffar honom är han klädd i en diskret ulkullsuniform i smärtigt askblått med matchande Flansländer hatt och kängor.

Intrig

I äventyret finns egentligen bara en huvudantagonist, nämligen ”Mullvaden” och de ulvrikiska agenterna. Men i och med hur äventyret är upplagt kan andra element bli desto mer framträdande, t ex. Rubbitarna och Slakten Fetts hat-förhållandet till Grodan (och varandra för den delen). Det blir därför upp till SL att spela de olika sidorna på ett sådant sätt att rollpersonerna får en möjlighet att finna den gemensamme nämnaren.

Ulvrikarnas mål i äventyret är att upprätthålla maktkoncentrationen i Sävox och hålla sambandscentralen hemlig. Detta gör de genom att assistera Grodans i den mån de kan, samt eliminera eventuella snokande snokar.

För att sammanfatta situationen i Sävox:

På grund utav att Grodan (assisterad av Pålton Mull) köpt upp största delen av traktens vass-marknad (inklusive platsen som huserar sambandscentralen), lämnas många fria bönder att svälta. Där i bland Jebedias och Bobby Fett. Plågad av hunger skjuter därför Bobby-Fett utan att tveka Kommendör Knöls rubbit spanare (mums..mat!), samtidigt som Jebedias drar slutsatsen att Grodan och rubbitarna är samman svurna med varandra. De försvunna rubbitarna och fientliga ansamlingen vid östa passagen (Boxsta’ bönderna) ger i sin tur belägg för Kommendör Knöls

konspirationsteori om Sävox-bornas illvilja mot deras sort och leder där med till att rubbitarna kidnappar Grodans fru. Utom sig av sorg dömer därför grodan rollpersonerna till döden för mordet på prospektör Mynning, för att inte misstänkliggöra rubbitarna.

Upplägg

Rollpersonerna är en grupp äventyrare på väg tillbaka till Hindenburg, efter en hård tids grävande i Udde-zonen. De reser med flodbåten Eulalia uppför Götna kanal, för att från Karle i Norr ta sig till huvudstaden till fots. På grund utav riskerna med att resa nattetid på öppet vatten, stannar Eulalia till vid byn Sävox vid Wernerns mynning.

Under stoppet i Sävox kommer rollpersonerna i kontakt med Algot Mynning (markprospektören) på den lokala tavernan. På ett eller annat sätt lyckas Mynning få rollpersonerna att söka upp honom dagen där efter. Under natten mördas dock Algot av Vesslorna. Liket släpas långt utanför stan och dumpas i vildvassen (vid Salong Snarbelns gryt).

Dagen där på hittas Mynnings huvud av några vassfarmare. Innan kroppen och vetskap om mordet nått Sävox har det blivit sen eftermiddag. Vilket ger rollpersonerna gott om tid att lära känna den lilla byn. Under dagen möter de förhoppningsvis både Pålton Mull (Mullvaden) muttrandes över några papper och Ullmand Farling (grodan), innan de går för att söka upp Algot Mynning.

I Mynnings bostad finner de att vederbörande saknas, i hans ställe hittar rollpersonerna vad man skulle kunna kalla bevis för ett större sammanhang, bl.a ett brev med kejsarligt sigill. Just som de skall lämna lägenheten och hålla sig så långt borta från vad det nu är som Algot är inblandad i, stormar Ginnis Makklåjd tätt följd av fyra konstaplar uppför trappan. Oavsätt om rollpersonerna arresteras på plats eller väljer att fly, hamnar de förr eller senare i Makklåjds förvar (Ett möjligt alternativ är dock att rollpersonerna flyr ut i fältet och SL hoppar över "rättsprocessen").

Som byns enda lagvrängare sätts Pålton Mull som rollpersonernas försvarare i mordrättegången. Efter en ganska utdragen rättsprocess, med ett antal suspekta vittnen (vesslorna), var av en tvingas eskorteras ur rättsalen (Jebedias Fett), döms rollpersonerna till döden. På kvällen sätts de på en öppen vass-kärva, för att eskorteras till sin avrättning. Under färden till vassens utkant får rollpersonerna en möjlighet att fly. I skydd av mörkret kan de lätt skaka av sig sina förföl-

jare och rymma ut i vildvassen.

Vid det här laget torde rollpersonerna vara tämligen förvirrade, de vet att Algot var inblandad i något stort som hade med samfundet att göra. De vet även att någon försöker sätta dit dem för mordet, efter den så kallade rättegången. Frågan är bara vem? och varför? och varför just dem? Eftersom de egentligen inte vet någonting blir spekulationerna många och svaren få, en sak som dock blir säker dagen där på är att det praktiska måste komma först. Rollpersonerna befinner sig mitt ute i vad lokalbefolkningen kallar "vildvassen", ett område härjat av såväl mutantbestar som zentonid-växter. Det första de måste göra är att ta sig där ifrån med livet i behåll.

Under vägen tillbaka till civilisationen får rollpersonerna äntligen en möjlighet att reda ut vad som egentligen har hänt. Genom bl. a möten med Familjen Fett, Sävox-rubbitarna och Boxsta' bönderna, uppdragas snart att en större agenda ligger bakom de underliga saker som pågått i trakten. Efter det sista mötet, bör rollpersonerna fått nog med information eller motivation för att antingen lösa fallet eller bara försöka tas sig tillbaka till byn för att smita med första bästa flodbåt.

Hos Familjen Fett, som länge väntat på att återta vad som rättligen tillhör dem, får rollpersonerna all hjälp de behöver, bara de för sina kort rätt. Bröderna Fett tror att både Grodan och Rubbitarna är ute efter att sänka dem, så att vara i knipa hos någon av dem, sätter rollpersonerna genast i Fetts gunst. Även om de vet lite om vad som egentligen pågår i Sävox, har de en viktig uppgift i att bl a. Påminna om Mullvaden som den "lismande advokaten" samt att dirigera rollpersonerna till Rubbitarnas läger. De kan även förse rollpersonerna med en karta över vildvassen (se Kartan i appendix.).

Knöl Rubbitarna är ganska aggressiva av sig och det är endast efter att (om de lyckas) rollpersonerna räddat ett par av dem från ett Knivbest, som de överhuvudtaget går med på att pratar med dem. Rubbitarna sitter på mängder av information, bl a. vet de att två mutanter dumpade Mynnings kropp, att de "nya" farmarna är dåliga nyheter och att någonting stör deras radioutrustning (vilket de inte pratar högt om i och för sig). De kräver dessutom att Grodan överlämnar deras kamraters mördare i utbyte mot sin fru. Om SL vill kan även Rubbitarna erbjuda en form av karta över säven, genom deras gångar.

Boxsta' bönderna som i själva verket är Ulvrikets operativa enhet i Sävox, kan beroende på tid på dygnet ge mer eller mindre belägg för rollpersonernas misstankar. Under dagen arbetar ulvrikarna som bönder på vassfälten och de har en smula svårt (för det tränade ögat) att agera inavlade vassfarmare. På kvällen binner sig alla agenter i sambandscentralen och lägret blir osedvanligt tomt för att husera en grupp på femton. Beroende på hur äventyret utvecklar sig, finns det även en chans att Mullvaden gör ett av sina nattliga besök när rollpersonerna är där. Utan några direkta implikationer kan och ska Boxsta' mötet inte bidra med mer än fler misstankar eller frågor?

Som ett stöd för SL, finns även ett fjärde möte med grävlingen, då vesslorernas får avslöja sitt riktiga värde. Efter att rollpersonerna har fångats in och grävlingen försöker få några svar ur dem, hugger vesslorerna honom i ryggen och försöker sedan göra historien kort med rollpersonerna. Grävlingens misstankar om vad som pågår, kan dra in rollpersonerna på rätt spår igen.

Som tidigare nämnt är slutet relativt öppet och bör snarare spegla rollpersonernas handlingar än SL:s ambitioner att sluta i ett kresända av Ulvrikisk ondska och uniforms fetischism. Några förslag för hur historien kan sluta finns i "Slutet".

Inledning

Den kalla brisen slår allt (än?) hårdare mot era ansikten, allt eftersom ni försöker urskilja den betryggande strandkanten genom vågarna. Framför er kan ni skymta det (ett?) oroväckande regnoväder som ni hittills besparats, men som nu ligger som ett mörkt tak över himlen. Med ett böljande dån, kränger skutan från sida till sida och till och med Åhlen? Kastar en ångerfull tanke tillbaka till de jyckar som besparats på relingplatser. Regnet är nu över er.

Rollpersonerna börjar sitt äventyr ombord på skärgårdskryssaren Eulalia, flodeskort-firman "Götta-kanals" flaggskepp, som reser mellan Göborg söder och Karle (Pyri samfundet) i norr. Efter drygt fem dagar till sjöss, stannar Eulalia för att proviantera i gränsprovinsen Sävox. Eftersom båtbolaget slutit en "deal" med lokalbefolkningen, gör kryssaren där ett helt dygns uppehåll. Resenärerna tvingas stå för egna boendeutgifter, men som tur är brukar Sävox:s värds- hus ha gott om sängplatser.

Resan har varit mödosam för rollpersonerna, mest på grund utav att Åhlen vägrade lägga ut de få extra

jyckar som krävdes för kabyss plats (så de har tvingats sova vid relingen), men också för att ett sällskap aristokrater (Hindeburgskt jaktlag) lagt beslag på halva skutans matförråd. Bara skorpor och vatten har serverats åt de resande på däck. Tur nog har de besparats från regn, åtminstone tills det att Sävox kom inom synhåll. Ett blött regnoväder välkomnar passagerarna med öppna armar.

När rollpersonerna lämnar skeppet, meddelas de av en skeppspojke att båten inte avgår förrän om två nätter. De informeras också om att de bör söka upp värds- huset för natten, ovädret lägger kraft bakom pojken ord (så att de förstår att de måste). Under kvällen slutar regnet och en behaglig dimma kryper fram.

Sävox

Sävox är en typisk vassfarmarbosättning i sydväst- pyrisk anda. Ett tjogtal låga trä hus med vasstäckta tak, knyts samman av ett ostukturerat nät av små leriga gångvägar. En knappt två meter hög trä pallisad med lerbefäst fogar, avgränsar bosättningen från den angränsande vildvassen och flodkanten. Längs med vattnet finns en enkelt konstruerad docka i sten och trä. Ett postkontor/lagerlokal ligger i direkt anknäring till dockan.

Byn som är van vid resenärer genom Götta-kanals flodeskort, har förutom handelsbod, både rökeri, marknadsplats och ett värds- hus (det finns även möjlighet att hyra in sig privat, hos nästan alla byinvånare).

I mitten av Sävox står ett ensamt men ståtligt sten- hus med samfundets fana, tingshuset. Byggnaden är tre våningar hög och därmed Sävox högsta hus. Dag som natt ligger en tät dimman över Sävox och för att inte försvinna helt i diset, finns det gott om gatlyktor som lyser upp hus och gångstråk. (Se karta i appendix).

I trakten kring Sävox-vassnäs ser den socioekonomiska situationen ut som följande; majori- teten av befolkningen är bönder, varav över hälften hyr ut sin arbetskraft till Grodan, som är ensam storgods- ägare i trakten. Resterande invånare försöker sig an- tingen på att bistå vassfarmningsnäringen eller Götta- kanal. Byinvånarna är till naturen tämligen obrydda om omvärlden och allt som inte kretsar kring vass.

Värdshuset

När ni passerar den grovt tillhuggna pallisadporten, hör ni på avstånd hur en kör av röster, skrockar och skålar i ett gemytligt gytter. Om era näsor inte bedrog er i regnet, skulle ni även kunna svära på att ni kände lukten av mustigt stekos, som får det att vattnas i munnen på er. Bakom en handmålad träskylt med orden "Vattenpasset, jos och rum" står en halvöppen dörr, som blottar ett varmt inre.

I skuggan från Sävox sydliga pallisad ligger byns enda värdshus "Vattenpasset". Värdshuset som ägs och drivs av den muterade bisamrätten Festos, har ett rykte om att vara ett varmt och gemytligt ställe. Under de få dagar i månaden som Sävox besöks av långväga gäster, går huset rum först och främst till högst bjudande, men än är det ingen gäst som inte fått plats i Vattenpassets stora sovsal.

När rollpersonerna gör entré har kvällsmålet (Lob- obster-stuvning) just serverats på värdshuset och stämningen är på topp. De lyckas med och näppe precis snappa åt sig ett par platser bredvid en pyrisk tjänsteman (Algot Mynning), innan den resterande delen av Eulalias passagerare kliver in genom dörren (där ibland det hindeburgska jaktlaget).

Markprospektör Algot Mynning av hans höghets egendomsdirektion

När rollpersonerna fått en chans att pusta ut, vänder sig rakryggade tjänstemannen till dem och presenterar sig som "Markprospektör Algot Mynning av hans höghets egendomsdirektion". I vetskap om att hans ärende är bråskande, erbjuder Algot sedan rollpersonerna, som ser ut som en redelig samling pyrier (se Algot), en godtagbar summa pengar för att överlämna ett brev åt honom till de pyriska myndigheterna i Karle. Om de accepterar ger han dem anvisningar till sin hyrbostad ovanför "Besks Fesk". Väljer rollpersonerna att spela svårflörtade, hänvisar Mynning till ett icke-existerande lagtillägg om "assistans brott mot pyrisktjänsteman", därefter dubblar han betalningssumman (eller till en sådan grad att Åhlen inte kan säga nej).

Vad Mynning och för den delen inte rollpersonerna vet, är att Mullvaden och Vesslorna övervakar deras samtal (svårt slag -25% mot iakttagelseförmåga). När Mynning "hyrt" rollpersonerna och lämnar värdshuset

följer vesslorna efter och gör historien kort med den pliktrogne byråkraten. I övrigt händer ingenting speciellt under kvällen.

Dagen därpå

När rollpersonerna vaknar upp dagen därpå ligger fortfarande en vit, molnig dimma över Sävox. Ute på gatorna rör sig folk i sin vardagslunk och inte ett regnmoln syns på himlen så lång ögat kan nå. Dag efter Mynnings mord är mest till för att introducera rollpersonerna för några av äventyrets karaktärer.

Pålton Mull

På väg till sitt möte med Mynning i dennes bostad, stöter rollpersonerna först på huvudantagonisten Pålton Mull (Mullvaden) som kommer gående ner för gatan med en famn full med papper. Den listige Spiefeltanger har bestämt sig för att ta reda på vilka rollpersonerna är och om de utgör ett hot mot hans angelägenheter. I ett lämpligt avstånd till rollpersonerna "snubblar" Pålton och tappar ut alla sina papper över vägen. När rollpersonerna hjälper honom med papprena (förutsatt att de gör det) försöker han ta en närmare titt på den och initiera ett kortfattat samtal för att ta reda på vad de gör i Sävox. Därefter gör han kvickt i att röra sig till rådshuset, där vesslorna väntar på vidare instruktioner inför "the frame up" (se nedan).

Ullmand Farling

När rollpersonerna passerar torget kan de inte annat än stanna och häpet titta på när makarna Ullmand och Sylvi Farling, spatserar från stånd till stånd och skratrar åt att de kan köpa vad de vill. De två paddorna är klädda i grälla aristokrat färger och gör allt för att visa hur överlägsna de är "det vanliga paket". Detta utspelar sig innan Sylvis bortförande (se Rubbitarna) och de både är vid ett tämligen gott humör.

Mynnings lägenhet

Prospektorn har hyrt ett rum ovanför paret Besks feskbutik. Rummet är litet och spartanskt inrett, men med en hemtrevlig stämning av virkat och lappat. Möblemanget består utav en säng, ett bord och två stolar, en tvättbänk samt en kista vid fotänden av sängen. Ett ensamt fönster vätter ut mot baksidan. Utöver möblerna finns en stor markkarta uppnålad på väggen. På bordet ligger några tomma pappersark och en fjäderpenna.

Om rollpersonerna letar igenom lägenheten hittar de ett orderspergament med samfundetssigill (i pergamentet står det att Mynning är där för att under-

söka familjen von Vassmejesters kvarlämnade mark-egendomar), en nypressad byråkratuniform och fyra burkar med jordprover (om någon av rollpersonerna kommer på att titta senare i äventyret har jorden i burkarna en röd kulör, likt den kring Boxsta' böndernas område).

”På fel plats vid fel tillfälle”

När rollpersonerna i godan ro låter sig gå igenom prospektor Mynnings tillhörigheter. Hör de plösslit tunga steg kommandes upp för trappan. Innan de vet ordet av, sparkas dörren upp och kommisarie Makklåjd, tätt följd av tre konstaplar kastar sig in. Om rollpersonerna bär vapen eller drar några, går Makklåjd direkt till attack för att avvärja dem med sin mäktiga kläjmår. Rollpersonerna har inte en chans. Om de försöker fly genom fönstret, faller de rakt ner i en flykttunna som apterats där under, försöker de slåss övermannas de av Makklåjd och hans kumpaner. Under ingripandet viftar konstaplarna (vesslorna) ideligen arrestordern, för att visa dess legitimitet.

Rättegången

Sävox är en pyrisk bosättning och lyder därmed under samfundets lagar. Men precis som i alla andra av rikets utposter, har även Sävox en lagstiftning anpassad efter vad som anses praktiskt/genomförbart just där. Tillexempel såg sävoxborna ingen anledning att föra taxteringsskatt på Lump- och Falsktimmer, när Lump överhuvudtaget inte växer kring Sävox-Vassnäs. Vad som direkt skiljer byns rättsystem från grannhålorna i öst, är ”förmildrade” brottstraff (alla straff utgörs av straffarbete på en speciellt avsedd del av Grodans vassegendom, alla brott utom mord och högförräderi), vasstullsförbud (så företagsamheten kan växa) och en domslutsinriktning mot snabb rättskipning, framför utdragen vrängarprocess.

Som pyri-samfundets högst rankade representant i område är Grodan självutnämnd fridomare (på tillfällig basis till samfundet utser någon annan).

Grodan (Ullman Farling)

Byns borgmästare och högste företrädare är en muterad groda vid namn Ullmand Farling. Han äger större delen av staden och omkringliggande vassodlingar. Grodan har på senare tid känt att något inte står riktigt rätt till i bygden, att någon försöker motarbeta att området utvecklar sig och växer till att omfatta fler näringar och verksamheter än vassodlingen. Detta

stämmer mycket väl, eftersom Mullvaden arbetar för att behålla status quo i området.

Efter att det har försvunnit två rubbitspanare i norr har rubbitarna kidnappat Grodans fru - Fwida Farling och hotar att lämna tillbaka henne i en mängd små bitar om Ullman inte uppfyller flera av deras krav. Bland annat att avverkning av vass i de norra områdena skall avslutas samt att de två spanarnas ”mördare” skall överlämnas. Ullman vet inte alls hur han skall tackla problemet, han vågar inte nämna något för Ginnis Makklåjd eller skicka bud efter tunnelrävarna. För då skulle fru Farling kunna bli grodsoppa.

Processen

När rollpersonerna arresteras av Ginnis Makklåjd (om de överlever eller inte har rymt förstås) sätts de först i häktet (byns allmänna vasskällare) i väntan på rättegång. Vilket brukligen inte tar längre än till mörkret faller. De förses med en försvarare, det finns dock bara en lagvrängare i Sävox och det är Mullvaden - Pål Mullson.

Anklagelsen framförs av lagens väktare, som alltid av sjärriffen Ginnis Makklåjd, assisterad av en visesjärriff (ej en vessla).

Pålton Mull är mycket intresserad av att få rollpersonerna fällda för mordet, så han kommer att genomföra ett uselt försvar rollpersonerna. Ett försvar, som rollpersonerna inte kan tacka nej till - även om de skulle inse att de skulle ha större chans utan Mull. Grodan kommer att vara måttligt intresserad av anklagelsen, även om han självklart anser att det är en allvarlig händelse som har utspelat sig.

Följande kommer att hända:

- * De flesta i salen kommer att presentera sig, vilka de är och vad de gör.
- * Rollpersonerna kommer formellt att åtalas och få veta exakt vad de är anklagade för.
- * Någon form av bevisföring kommer att föras, med lite skoavtryck m.m.
- * De två vesslorna kommer att avlägga varsitt inkonsekvent och uppenbart falskt vittnesmål mot rollpersonerna, vilket kommer att styrka deras koppling till mordet.
- * Jebedias och Bobbi Fett kommer att storma in i tingssalen där rättegången hålls och högljutt meddela att rollpersonerna är oskyldiga. Ungefär när alla har

vänt sina blickar mot Jebedias och rollpersonerna har fått upp sitt hopp om fri lejd kommer Jebedias att börja kasta anklagelser åt alla håll. Han kommer att anklaga rubbitar för mordet, eftersom han nämligen såg rubbitar på sina marker häromdagen. Sen kommer Jebedias att anklaga Grodan för att ha ett samröre med rubbitarna så att rubbitarna ska döda alla Fetts och äta dom till middag. Ju mer vilda anklagelser - desto bättre. Poängen är att ingen i deras rätta sinne skall tro på Jebedias.

* Grodan kommer nu få alla lagrättare (sjärriffen med anhang) att slänga ut Jebedias Fett med son.

* Sedan kommer Grodan försöka släta över rubbithistorien och snabbt och utan förbehåll döma rollpersonerna till döden...

Vad var det som hände?

Vad som egentligen har hänt är att rollpersonerna höll på att bli frikända från anklagelsen från mordet, trots vesslornas vittnesmål. Grodan förstod att något inte riktigt stämde och tänkte frikänna dom.

Men när Jebedias Fett stormade in och började gorma om rubbitar insåg Grodan att folkets intresse kanske skulle vända sig till att det fanns rubbitar i omgivningen och börja jaga dom. Något som definitivt skulle leda till fru Grodas återlämnande från rubbitarna som en låda med grodlår. Därav det hastigt påkomna intresset att bli av med rollpersonerna och lägga skulden på dom.

Grävlingen (Sjärriff Ginnis Mäklåjd)

Ginnis Makklåjd, traktens sjärriff. Sjärriff Makklåjd är en lite till åren kommen stor albionsk grävling som utvandrade till trakten för en oherrans massa år sedan (ungefär 30). Som alltid gällde det kärleken och han hamnade efter mycket om och men i Sävox. Där lyckades Ginnis efter idogt arbete och rättskipning medelst sin klejmår få titeln som sjärriff. Även om kärleken till sin käresta sedan länge falnat så har han stannat kvar i Sävox. Ginnis drivs av en önskan att ordna lugn och ro åt sin omgivning, den senaste tidens uppståndelse har varit mycket tärande på honom. I dagsläget bär han alltid på sin klejmår och en skarp-rättarbössa, som är lite lättare att hantera nu, när han inte är så ung längre. Han är alltid åtföljd av minst en visesjärriff, oftast en av vesslorna.

Ginnis är mycket väl medveten om flera av de intressekonflikter som finns i området, till exempel Fetts-Grodan. Men han håller sig medvetet utanför dylika

konflikter, något han har lärt sig från sin unga år i Albion.

De två vesslingarna (Alborf och Himlich)

Sävox har fyra visesjärriffer, varav två är Pål Mullsons förtrogna. Det är de två vesslor som arbetar närmast sjärriff Makklåjd. Dessa två gnidna gynnare vid namn Arbolf och Himlich har under lång tid arbetat som underrättelseofficerare i den ulvrikiska krigsmakten. När de blev posterade vid avkroken Sävox fick de mycket snabbt via lagvrängaren Mullson anställning som visesjärriffer åt Ginnis. Vesslorna följer Mullsons agenda och arbetar hela tiden åt att behålla status quo, samt att så fort och smidigt som möjligt lyckas åtknipa sig titeln som sjärriff.

Pratar med utländsk dialekt (företrädesvis deutsch eller dansk).

Övriga visesjärriffer (Fasjistas Sviin och Vassbalkarn)

Ginnis har två till visesjärriffer, en muterad flottig gris vid namn Fasjistas Sviin och en ickemuterad människa som kallas Vassbalkarn. Dessa två tvivelaktiga karakterer fyller ingen större funktion i äventyret, men kan vara praktiska att slänga in någon gång (de är dock med vid häktningen och rättegången).

Flykten

Efter domen förses rollpersonerna med hand- och fotfångslen, ihop länkade av en grov kedja (bojjorna som egentligen används till att binda Ulkar är en lätt match för "Ålens" utbrytarkonst, dock kommer det ta lång tid att frigöra de andra som inte besitter mutationen "hal"). De eskorteras sedan av två beväpnade vakter, till en väntande vass-kärra på rådsalens baksida. När alla lastats på rör sig vagnen i maklig takt ut ur Sävox och in i vassen, inom kort är byn bara ett par flämtande ljus i fjärran. Vassen står mörk och kuslig längs vägkanten allt efter att de rör sig längre å längre in i det okända, på håll kan rollpersonerna höra hungrande bestar tjut och skall. Vid det laget att "Ålen" lyckats frigöra sina vänner är rollpersonerna långt från Sävox och allt vad civilisation heter, men ändock är de i princip fria att gå. De två humanoiderna mumlar till varandra genom sina masker och lägger lite uppmärksamhet på rollpersonerna "som är säkert bundna", de märker inte att fångarna är borta på en god timme. SL kan också välja att lägga in någonting mer tumult artat t ex. en grupp muterade syrsor anfaller

vagnen och medan vakterna kämpar för sina liv, smiter rollpersonerna in i mörkret.

Om rollpersonerna flyr redan vid första mötet med Grävlingen, kan SL bortse från allt utom att det är mörkt och att rollpersonerna kan höra hetska etterdogs skall bakom sig (från deras förföljare).

Vildvassen

Runt om kring Sävox ligger ett stort område otämjd terräng kallad "Vildvassen". Vildvassen som består utav samma muterade flodgräs som "flotvasset" (vassen som skördas och förädlas av bönderna), har med tiden förvridits till en sådan grad att inte ens de mest hårdnackade vassfarmare rör på det (vassets snåriga hjärta har till och med visats sig för ogästvänligt för både Skäggek och Dryping). Det vildvuxet gräset har dessutom assimilerat sig med omgivande buskar och undervegetation, vilket gör färd genom vassen praktiskt taget omöjligt. Endast på myrstigar och de av bönderna upphuggna aléer är vassen överhuvudtaget framkomlig.

Mutant-vasset sträcker sig en god bit över fyra meter och täcker därmed en stor del av solens ljus. Bristen på UV-strålning lämnar marken bar och jordig där under (likt en regnskogs). Det buskiga och skuggande vildvassen är därför också ett ypperligt gömställe för alla av den nya världens ljusskygga varelser. Bland annat huserar vildvassen den mytiska "Salongs Snarbeln", som sägs spara sina byten kring sin lya likt en utställning för andra djur att avhundas och avskräckas.

Under dagen myllrar vassen av liv och rörelse, ett konstant surrande och kväkande kan höras vart man än står i vegetationen. Under kvällen är det däremot dödyst, endast syrsors spelande och nattjagarnas blodisande tjut håller vassen vid liv.

Vassfarmare

"Livet är inte lätt i vassen men det är åtminstone ens eget liv som skördas"

- *Nixto Slamby, vassfarmare*

Runt om i vildvassen bor förutom mutant-bestar även många bönder, fria från herremäns lagar och skatter har de gjort sig egna små fristäder i vildmarken, där de kan leva och odla som de vill. Trodde de i alla fall tills det att Farling köpte upp dem och vinsten började göras för borgmästarens räkning i stället.

Vassfarmarna ogillar överlag stadsfolket (som enligt dem "inte förstått vassens kall") och håller sig gärna

till sina egna. Vilket resulterat i en utbredd acceptans för kusin- och syskongifte, "håll det inom familjen" som de brukar säga. En hållning som understötts från Sävox gamla härskare familjen Fett. Självfallet händer det att vassbönderna någon gång i månaden reser in till stan för att byta till sig nya förnödenheter och svepa ett och annat josstop på värdshuset (dom är ändå bara nästan mänskliga).

En klassiskt vass-farm består utav ett eller flera upphöjda bostadshus (mot rovdjuren) inringade av ett mindre pålverk. I direkt anknytning till husen brukar även finnas ett antal upphuggna gångar in i vildvassen, som formar ett odlings rutnät "fält". Med jämna mellanrum skördas vass-stammarna på färska skott och förses med nya savbehållare som töms lite vart efter.

Den typiske vassfarmaren ser ut som en muterad version av antagonisterna i "den sista färden" utrustade med musköter.

I Vildvassen!

Efter det att rollpersonerna villat bort sig i vildvassen, finns det fyra olika incidenter för SL att utsätta dem för, Familjen Fett, Knölarna, Boxsta' bönderna och Grävlingen. I vilken ordningen dessa händelser inträffar spelar inte så stor roll, då inget möte ska vara direkt beroende av ordningsföljden utan snarare av en genomgående rödtråd (ledtrådar). Vilket bör uppnås genom att rollpersonerna utsätts för åtminstone två av incidenterna, för att kunna bygga någon form av hum om vad som händer i Sävox. Ett förslag på händelseutveckling är:

Familjen Fett – Rubbitarna – EL-skåpet – Boxsta' bönderna.

Frifarmarna Jebedias och Bobby Fett

Någonstans vid vildvassens västra utkant (början till de yttre territorierna) bor sävox mest kända frifarmar släkt, familjen Fett. Släkten Fett är en av få mänskliga och därtill den enda adliga familjen i hela sävox-vassnäs omnejd. Enligt vad de själva hävdar härstammar familjen ursprungligen från de människor som en gång utvandrade från de stora enklaverna, utanför Göteborg. Något som än idag väntar på att bevisas. Ett som dock är säkert är att ättlingar till familjen Fett var de första att bosätta trakten kring Werners utlopp och även de som lade grunden till det som i dag kallas Sävox.

Historien om släkten Fett

Efter det att de tidiga nybyggarfamiljerna konfronterats med den nya världens muterade befolkning, slöts de sociala banden dem emellan allt hårdare.

Nybyggarandan kom att präglas av stränga relationer och kontrollerade släkt- och blodsband, så även hos släkten Fett. I och med att åren gick och "icke muterade" blev en allt mer sällsynt art kring Wernerns utlopp, tog det därför inte lång tid innan två kusiner Fett fattade tycke för varandra. Generation efter generation av syskon- och kusingifte följde, tills det att familjens nära släktskap kom att inlemma nästan alla vildvassens fribönder (anledningen till varför vassfarmare i sävox omnejd alltid heter Fett i tredje eller fjärde namn).

Det skulle dock visa sig att det som började som en sammanhållande, rasrenande tradition, snart skulle utvecklas till ett inriktat nät av ingifte och svågerpolitik, inom de egna leden.

För att konkurrera med paddornas växande storhushåll, tvingades ädlingarna Fett och deras allierade von Vassmejster arrendera sina marker tillsammans. Familjeband knöts, men när von Vassmejster insåg till vilken grad släktskapet drogs tog samarbete ett plötsligt slut. Resultatet i en tjugo år lång släktfejld som slutligen tog död på Fett dynastin och tvingade von Vassmejsters på flykten.

Det som skulle leda till adelns makt över kapitalet blev istället deras fall. Fetts tvingades sälja stora vassegendomar till stadspaddornas växande entreprenad, något som aldrig kunde förlåtas av de stolta ädlingarna.

Av betydelse för senare var att den mark som von Vassmejsters lämnade efter sig (Boxsta'böndernas), gjorde sedan Fetts anspåk på som sin egen, med hänvisning till ett långt utdraget släktled. Något som motvilligt skulle överlämnas av Farling tills det att lagvrängare Pålkott, arrenderade ut marken till inflyttade, från Boxsta' till råga på allt.

Bröderna Fett

I dagsläget återstår endast två av den en gång så framgångsrika familjen Fett, nämligen de två bröderna Jebedias och Bobbi Fett.

Sedan det att deras kära moder avled i barnsängen för två vintrar sedan, har de lämnats ensamma att sköta hus och hem. Något som visat sig vara både ett spännande och arbetsamt ansvar. Jebedias som är den äldre

av de två (47 år) har tagit på sig rollen som ättestövding och ser därmed efter Fetts ägor och intressen i Sävox-vassnäss. Vilket är en av anledningarna till varför han beger sig till Sävox för att proklamera ett stopp för Grodan och Rubbitarnas övertramp på fettisk mark (se Rättegången).

Bobbi som redan som liten pojk, haft en god kontakt med vassen, förser huset med mat och skördar släktens återstående grödor. Allt för att hålla Jebedias vid gott humör och aptit.

Ullmand Farling + Rubbitar = sant

Trots det till synes lugna yttret har det genuina hatförlållandet Farling/Fett på inget sett gått förbi Jebedias och Bobbi (bobbis engagemang är begränsat till den tid det tar för honom att hitta något att äta). Snarare har hatet förfinats med tiden som har gått. Jebedias som skolats i god "hemskolnings" anda, har funnit mer än en difus konspiratorisk teori knutet till familjens fall och paddernas välstånd. Så frågan är inte vilka som är ansvariga eller varför, utan Vad tänker de komma på härnäst.

Svaret kom när Bobbi plötsligt en dag kom hem med två rubbitpaltar (Fuldus och Tyron, se Rubbitspanarna) hängades på ryggen. Lillebrorn som fångat dem i en av sina nätfällor hade knäckt grodans hållhake på familjen. Självfallet hade Farling vänt sig till världens näst största avskum, vass-snattande rubbitkräk, för att krossa dem. Besluten att sätta stopp för denna orättvisa, beger sig Jebedias till Sävox (se Rättegången).

På middag hos Fetts

När rollpersonerna trampat som djupast in i vassens snår, kommer de plötsligt till resterna av en vittrande tegelmur. En fallen järn grind med utsnirade metallbokstäver (F E T T) hänger löst på ett gångjärn. Innanför muren ser terrängen något lättare ut. Väl inne på fetts territorium kliver rollpersonerna rakt in på Bobbi Fetts jaktmarker. Vart än rollpersonerna tar vägen kliver de förr eller senare i en fallgrop alá "indiana jones". På avstånd kan de höra hur någon närmar sig med tunga steg. Sen blir allt svart (Bobbi använder sig av sövande blommor i botten på fällan).

När rollpersonerna vaknar till befinner de sig i familjen Fetts bibliotek. Efter väggarna står enorma bokhyllor i kraftigt trä, och uppstoppade varelser av alla de slag. En stor brasa täcker en av väggarna och i en stor

rökfotölj väntar Jebedias Fett på att hans nyanlända gäster skall vakna. Jebedias känner igen rollpersonerna från rättegången, men kommer inte direkt att komma ihåg vad deras roll var i det hela (hans världsbild, med Fetts i centrum och Grodans brinnade ondskas). Nobel som han är, bjuder han dem in i sitt hem och på supé dessutom. När presentationen är avklarad, ber Jebedias rollpersonerna kliva in i matsalen, där en festmåltid lagats till deras ära (eftersom en övergripande beskrivning saknas kan SL utgå ifrån att herrgården är i samma skick som den övriga familjen Fett, trasig och defekt). Trots de skitiga glasen och frånvaron av bestick visar det sig att Bobbi Fett är en mästerlig kock, en mörare steck har rollpersonerna aldrig ätit (se Rubbitspanarna). Bobbi håller sig i skymundan mest hela kvällen, förutom när han serverar.

Under middagssamtalen framkommer följande:

–Jebedias inte hålla sig från att glira om Grodan och hans lismande advokat, som stulit marken som rättligen tillhör Fett. Vilket är viktigt för att rollpersonerna förstår hatet som bubblar under Sävox yta, samt noterar Påltons närvaro ännu en gång. Några välvalda ord från rollpersonerna, så är Jebedias lojalitet som bunden.

–Den vandrade pesten, rubbiten. Diskuteras och disikeras till en sådan grad att även rollpersonerna förstår att världen är en bättre plats utan de ”morots-tuggande slättjävlarna”.

–Mördaren till Algot Mynning är säkerligen någon av de ovannämnda.

Planen

Rollpersonernas ankomst har konfunderat Jebedias till en sådan grad att de inte har tillagats. När de bedyrar sin oskuld under kvällen, faller slutligen alla bitarna på plats för ätteshövdingen. Rubbitspanarna, Grodans falskspel och skenrättegången. Grodan planerar att gå till direkt anfall mot Pyri samfundet, understöd av rubbitar och andra muterade otyg från vassens inre. Men hur ska Fetts handla för att gå ur den här striden triumferande?

Rollpersonerna får självfallet agera ombud, medan Jebedias och Bobbi samlar sina krafter inför det slutgiltiga slaget. Någon måste ju gräva skyttegravar kring herrgård'. Med hjälp av en handritad karta och en handgest, ges rollpersonerna färdbeskrivningar till rubbitarnas håla.

SPECIALNOT FÖR SL:

Bröderna Fett är en samling inavlade galningar, som med en förvriden världsbild inte ska bidra med mer än ett galet upptåg. Som håller rollpersonerna på ett osäkert spänn. Det som var ovisst förut är än mer svår begripligt nu.

Jebedias Hexaton Fett

Som den äldste av tretton bröder/älskare på sin mors sida, är Jebedias Hexaton Fett rådande stamhövding och arvinge till släkten Fetts familjenamn. Redan vid tidig ålder tvingades han lära sig vad det innebar att vara en ”ren blodad” och att föra anlagen vidare. Vilket resulterat i att Jebedias nu vid en sund ålder av 47 är fullärd inom rasläran och heraldikens eleganta konst.

Jebedias är som alla andra Fetts före honom, besatt av familjens motgångar och skyller allt på Ullmand Farling och hans förfäder. Bitterheten resulterar dock inte mer än blott fler teorier om hur det är Farlings fel.

Förvriden av generationer av inavling är Jebedias ett prakt exemplar av mänskliga mutanter. Muterad av fortplantning, besitter ingen av bröderna Fett några extraordinära förmågor, dock har de adelns förmåner av kontakter och färdigheter (visst visst.)

Jebedias har en klen, anorektisk kroppsbyggnad och har knappt något hår på huvudet. De fåtal tänder han fortfarande kan tugga med sitter ostrukturerat huller om buller i hans mun. Som ledare för en döende ätt, bär Jebedias alltid släktens folkdräkt, en fyrtio år gammal paraduniform i rött och gult (numera brunt och gult).

Bobby Salismund Fett

Trots sin grovt överdimensionerade kroppshydda är Bobby Fett den yngste i familjen Fett. Något han ständigt försöker kompensera genom att göra sitt främsta för att sätta mat på bordet och göra Jebedias (pappa/storebror) stolt. Eftersom Bobby tillhör den senare generationen Fetts har han ett medfött synfel som gör honom näst intill blind i dagsljus. Tur nog har Jebedias köpt ett specialgjort teleskop till Bobbys bössa, så även i dagsljus kan Bobby ”panga” på mat och förbipasserande.

Bobbi är en otroligt muskulös humanoid som täcker sitt huvud med en plåthink. Hinken som både skyddar mot skador är till för att hålla solens strålar ute och skydda bobbis känsliga ögon. Bobbi går ständigt klädd i byxor och förkläde för att kunna tillreda mat på plats.

Knölarna

Sedan kejsare Thorulf och hans tunnelrävar gjorde det till sitt personliga uppdrag att göra historien kort med alla rubbitriken på pyriskt territorium, har många av det lång örade släktet tvingats fly sina hem. De flesta tog sin tillflykt till ogästvänliga trakter, för att där förhoppningsvis slippa ”markfolkets” förföljelse, där ibland ätten Knöl. Knölrubbitarna tillhörde från början rubbitriken Löking, men tvingades till flykt efter ett blixöverfall från pyriska Tunnelrävar. Med många alstrare förlorade under jordmassorna, tog Knölarna sikte på Wernerns våta utlopp, i hopp om att det skulle bringa fertiliteten tillbaka till släkten.

Ätten Knöl består av ett drygt hundratal rubbitar, varav mer än hälften är jordbrukare. En junta av ättens fem ledande militärstrateger och tänkare, styr och beslutar vad knölarna bör göra i fråga om utvidgning och odling.

I samband med äventyret har ätten knöl ganska nyligen rotat sig i sävox-vassnäs trakten. En kärntrupp av knölarnas soldater, alstrare och brukarer befinner sig någonstans i de yttre territoriernas vildmark, medan ett antal elittrupper placerats ut i vildvassen som ett första försvar mot eventuella hot. Knölarna har inga ambitioner att komma i kontakt (varken kommunicera eller agera) med den pyriska bosättning i området, i fruktan om att det skulle kunna dra till sig uppmärksamhet från resten av samfundet. I hela Sävox-vassnäs är det endast Jebedias och Bobby Fett som har sett en rubbit och överlevt. Faktumet om att alla tror att Fett:s är galnare är granen gör det inte lättare för dem att sprida ordet.

Sedan soldat Fuldus och Tyron missat att rapportera in till sin sambandsgrupp och försvunnit, har vildvassens rubbitar legat på hel spänn. Alla fri-farmare och genompasserande bevakas extra noga och hålls under extrem uppsikt. Där i bland rollpersonerna, från det att de träder in i vassen till det att de flyr från vagnen in i mörkret. SL får gärna använda rubbit övervakningen för att hålla rollpersonerna på spänn, eftersom de känner sig iaktagna...

Vad var det?

Någon/några av rollpersonerna kommer på en rubbit som skuggar dem... den lilla gynnaren flyr ner i ett hål i marken, vilket leder vidare till ett tunnelsystem där de efter en hetsig jakt eller effektfullt smygande ham-

nar mitt i en mäktig kalabalik. En tunnelknivarbest har kommit in i tunnelsystemet och attackerar en grupp med rubbitar om 3-4 individer som tappert har tagit skydd bakom en stor stenbumling i ett grottrum. Utan rollpersonernas hjälp kommer besten att göra historien kort med de rubbitar som finns i rummet (framförallt den nyanlända rubbiten som rollpersonerna följde efter).

Om rollpersonerna inte förspiller någon tid och ger sig på besten med allt de har (förhoppningsvis har de fått lite handgemängeliga saker av Fetts), så har de inga större problem att skada den tillräckligt mycket för att få den på flykt. Rubbitarna kommer att göra allt för att försöka förgöra tunnelbesten så att den inte kan återkomma och störa dom senare, de kommer alltså att hjälpa rollpersonerna mot besten. Under striden kommer det att komma en ansenlig mängd förstärkningar till rummet, ungefär 5-8 rubbitar kommer för att understödja de sina.

Efter avklarat bestyr med besten (om rollpersonerna inte hittar på något annat förstås) kommer rubbitarna (nu ungefär 10-12 stycken) att försöka övermanna rollpersonerna med hjälp av de förstärkning som har anlant. De kommer att föra rollpersonerna genom tunnelsystemet till Kommendör Knöl i hans gryt. Ett problem är att ingen av rubbitarna förstår eller pratar skandi, vilket kan skapa en del praktiska missförstånd. Rollpersonerna kommer att ha svårt både värja sig och att orientera sig i gångarna som går kors och tvärs, möjligtvis Grävaren skulle kunna hitta ut igen om han ansträngde sig för att komma ihåg vägen.

I grytet

Rollpersonerna blir förda till Kommendör Knöl, som pratar knagglig skandi. Knöl, som är ledare för rubbitsamhället i utkanten av vildvassen kommer att visa sig tacksam för att rollpersonerna har hjälpt rubbitarna i deras kamp mot tunnelbesten (om det är det som rollpersonerna har gjort).

Men även om Kommendör Knöl är tacksam så kommer han att utfråga rollpersonerna i vems ärenden de går och vad de gör i rubbitarnas område.

”Har ni kommit med besked, eller måste vi skicka tillbaka henne som godlår?”

Flera saker har hänt som Knöl kommer att gå in på:

* Två spanare, Fuldus och Tyrone har blivit mördade under ett spaningsuppdrag i området. Om deras mördare överlämnas till rubbitarna får Grodan tillbaka sin fru - men endast då!

* Någon har börjat avverka den vass som finns på rubbitarnas område, det har skett alldeles nyligen och inget som gynnar situationen i området. Om inte avverkan slutar genast kommer rubbitarna att behöva ta till drastiska åtgärder.

* En fiendestyrka har setts i området (Boxstabönder i uniform som exarcerar) - och den måste genast dras tillbaka. Det är dock ingen styrka som rubbitarna har sett förut, vilket leder till att Knöl kommer att fråga ut rollpersonerna om vilka förband som har skickats till området.

Kommendör Knöl

Knöl är en ganska aristokratisk lite äldre rubbit som har båda sett och hört det mesta. Han är klädd i officersuniform och håller sig ganska kallsinnig till "övermarkarna". Kommendör Knöl hyser, till skillnad mot många andra rubbitar ingen större avsky till "överjordingarna", han förstår att de måste ha sitt uttrymme och rubbitarna sitt. Problemet är bara hur man skall kunna komma överens när alla jagar varandra.

Rubbitarna vet nästan allt

Rubbitarna har genom sina spaningsexpeditioner in i vassen tillskansat sig mycket information om vad som händer i området. De vet bland annat:

* Rubbitarna vet att Mynning (de vet dock inte vad han heter) har blivit mördad och dumpad av två djurmutanter (vesslorna) i Fetts område (de vet inte heller att familjen heter Fett).

* De vet att Mullvaden (rollpersonerna måste beskriva honom) brukar besöka den där nya bosättningen precis söder om rubbitarnas område (Boxstabönderna, aka Ulvrikarna).

Hjälpa eller stjälpas?

Efter att rollpersonerna har stött på rubbitarna och hört deras historia så har de några alternativ hur de ska handla:

De kan gå med på att framföra rubbitarnas krav på att Grodan skall byta sin fru mot att rubbitarna får

spanarnas mördare och fritt spelrum i de norra delarna av vassfälten.

De kan också skita fullständigt i det och i stället försöka frita Grodans fru för att byta till sig sin frihet med denne.

Boxsta' bönderna

När Mullvaden lokaliserat "kommunikatörens" känselspröt såg han snabbt till att avskriva Vassmejsters överlåtnadskontrakt (till Fetts) till förmån för vad han kallade "agronomiska flyktingar" (flyende från ogästvänliga odlingsmarker) från Boxsta'. Bönderna som i själva verket var den resterande delen av Mullvadens sambandsenhet, sades kunna vända den negativa skördtrend som väntade Sävox. Fetts protesterade självfallet, men utan några direkta motargument eller monetär uppbackning, hade sävox:s adel lite att säga till om i frågan. Drygt fem veckor senare stod sambandscentralen redo för användning.

Ulvrikarna

Den ulvrikiska infiltrationsstyrkan består ut av en femton man stark kärntrupp. Tränad i så väl väpnad kamp, som rekognisering och underrättelseverksamhet, fruktar de inget utom att svika faderlandet och Töfting. Förutom de tre agenter som arbetar under täckmantel i Sävox (Mullvaden och vesslorna), arbetar tio ulvrikare i skift med att agera Boxta'bor på sambandscentralens yta. De resterande två underhåller och övervakar "Kommunikatören".

Sambandscentralen

Till utseendet ser Boxsta'böndernas läger ut som vilket annat vassfarmarbosättning som helst. Två timrade bostadslängorna, som mer ser ut som barracker än sovhus, utgör stommen tillsammans med ett vattenhjul (radiomasten). Runt området löper ett två meter högt taggtrådsstängslet med ett klockalarm (plingar alltså vid beröring). I anknäytning till husen finns fyra fint upphuggna vassaleér.

Själva sambandscentralen ligger drygt fyra meter under markytan. Vilken man når med hjälp av en steg genom en hemligt gång i en av kasernern byggnaderna. Det går även att krypa genom ett shackt under vattenhjulet, som i själva verket gömmer "kommunikatörens" radiomast och kabel. (Se karta för utförligare beskrivning). Basen är formad som en rektangel, med en huvudgång som löper längs med hela ytterkanten och en nersänkt hall i dess mitt. Efter huvudgångens väggar ligger ett antal sovrum

(däribland Mullvadens personliga) och arsenaler. Från norr och söder leder två trappor ner till mitten hallen, där huvuddelen av "kommunikatörens" maskineri är placerat. Det finns även två stora strategbord med kartor och flyttbara armépjäser i rummet, samt tre skrivbord med kodningsskrivare (skrivmaskinsliknande tingestar i svartmetall).

Under dagtid är ulvrikarna utspridda över lägerområdet och utför olika trädgårdssysslor, dock pågår ingen direkt aktivitet på vassfälten (ingen av soldaterna har någon kunskap om vassfarming). På kvällen samlas manskapet under marken för utfodring och skiftbyte vid "kommunikatören". Kodningsarbetet kräver en stab på minst fem agenter.

För att hålla modet uppe och visa rättmätig respekt för faderlandet, bär alla tjänstgörandet ulvrikare full uniform i sambandscentralen. Officerarna bär där till officersmössa och blankpolerade ridstövlar.

"Mullvaden" Major Pålkott Spiefeltanger aka. Pålton Mull

Sedan sin ankomst till Sävox, har Mullvaden gjort sitt främsta för att bereda väg för kommendörens nya vapen. Under täckmanteln "Pålton Mull", lagvängare från Pirit, har han infiltrerat byns styrande skikt och etablerat en gynnsam förhandling position som national romantisk skatteskrivare. Med endast en maktfaktor (grodan) att förhålla sig till och en i princip oinskränkt makt att forma byns fri- och rättigheter efter eget tycke, blev Mullvadens uppdrag en lätt match. Grodan smörjdes med statsunderstödda anspråksförmåner, byborna med löften om en expansiv företagssamhet, samtidigt som Mullvaden på ett smidigt sätt kunde smuggla in personal och utrustning utan att dra till sig onödig uppmärksamhet (spionerna förkläddes till lönebönder). När "kommunikatörens" sista beståndsdel (radioantennen) identifierats i vildvassens utkant, var det bara för Mullvaden att dirigera Grodan så att hans förtrogna sattes att bruka marken. Sambandscentralen var skapad.

Pålton är Pålkotts motsatts. Där Pålton agerar en virrig, osjälvsäker, klumpfot, är han i självverket en genomtänkt, alert, knivslug spion med klorna där dom behövs. Pålkotts mål är kort och gott att utföra faderlandets vilja, om det så skulle innebära att det blir hans död.

På genomresa...

När rollpersonerna kommer till Boxsta' böndernas läger på dag tid kommer de för eller senare stöta på en av ulvrikarna. Soldaterna som är väldigt angelägna att bli av med eventuella besökare på smidigast möjliga sätt, kommer att göra allt för att få rollpersonerna att gå därifrån. Eftersom varken rollpersonerna har några avslöjande frågor att ställa till soldaterna eller har några informativa svara att vänta, bör SL försöka göra sitt bästa för att göra rollpersonerna misstänksamma mot farmarnas ursprung t ex. genom en kraftig dialekt (tysk eller dansk). Endast som sista alternativ om rollpersonerna blir för frågvisa kommer ulvrikarna ta till våld för att "avlägsna" dem.

Inuti basen

Om rollpersonerna på ett eller annat tar sig ner i basen och upptäcker vad Boxsta' bönderna i självverket håller på med, är "kommunikatör-projektet" i stor fara. Ulvrikarna kommer därför göra allt för att eliminera rollpersonerna. Om detta inte går av någon anledning appterar de "kommunikatören" med sprängämnen och flyr genom en hemlig passage, till deras väntande flyktpråm som ligger gömd i vildvassen.

Ambush!

Rollpersonerna kommer att under sin flykt eller färd genom vassen att stöta på sjärriffen och hans två hantlangare som är ute och letar efter dom. Om det sker genom ett bakhåll eller medelst spårdoggar är upp till SL.

När rollpersonerna är nästan infångade kommer vesslingarna att vända sig mot grävlingen och så nesligt som möjligt ådra honom dödlig skada. Om rollpersonerna tar tillfället i akt och attackerar vesslorna kommer de båda att fly fältet, snabbare än kvickt. Allt för att skynda sig tillbaka för att tillskansa sig sjärriffsposten och skylla allt på rollpersonerna, kanske dra ihop en lynchmobb eller något annat trevligt.

Om rollpersonerna jagar de två vesslingarna på flykten kommer de att få en mycket kort pratstund med Ginnis innan han åter vandrar de vindpinade kullarna i sitt barndomens Albion.

Han kan avslöja lite vad som helst som rollpersonerna kan behöva veta, det är ganska mycket upp till SL.

Men tänk på att Ginnis inte har sett hela kakan, utan endast har sina misstankar om hur allting har gått till. Följande kommer han dock garanterat att säga:

* Ginnis kommer att be om ursäkt för att han inte försvarade rollpersonerna mer under rättegången. Han förstod att något mycket skumt var i görningen när Grodan dömde rollpersonerna till döden utan större bevis, direkt efter att Fetts hade avvisats.

Exempel på saker som Ginnis skulle kunna säga:

* Pålton Mull har slått gröna dunster i ögonen på Grodan, Mullson är skum på något sätt. - Att Ginnis hänvisar till Mullvaden kan vara problematiskt i det här skedet, upp till SL.

Slutet

Det finns ett antal olika sätt som spelarna kan klara biffen:

* Rollpersonerna räddar sina skinn genom att på något sätt få fru Farling fri och ”byta” henne mot deras frihet.

* Rollpersonerna avslöjar ulvrikarna och lyckas förstöra deras bas (det går inte att försöka rädda kommunikátören, den är minerad).

* Om rollpersonerna smiter ombord på färjan när den avgår utan att bli upptäckta, utan att klara något av plotten. All heder till dom, men dom har då inte klarat äventyret.

* Rollpersonerna skulle kunna försöka hjälpa rabbitarna så långt det går, möjligt om gruppen arbetar mycket genom Grävaren.

* Rollpersonerna kan även hjälpa Fetts att vinna sin prestigekamp mot Grodan, genom att ”sätta dit” Ullman på något sätt.

Finns en del fler sätt också, men det här ovanstående är väl de mest rimliga.

Appendix

Kommunikationsmodul ”kommunikátören”

Innan världssamfundet övermannades av den digitala ålderns teknologiska hysteri, var människans

kommunikation till stor del bunden till marken. Med hjälp av mil långa ledningar och radioantennor transporterades det talade ordet i något som forntidsmänniskan kallade ”etern”, ett difust dimensionsbälte beläget någonstans mellan luft och mark.

När enklaverna byggdes och kommunikationen dem emellan avtog, övergavs mycket av det globala samrådsnätet (www.) för dess otillförlitlighet (se avsnittet hackers) och så kallade ”säkra linor” drogs mellan enklaverna och dess utposter. Baserat på redan då forntida teknologi i sammverkan med en Cyber eller AI, blev återigen kablar och antenner/master, människans röst och medel.

Efter kriget och enklavernas fall, föll mycket av det ”säkra” kommunikationsnätet i glömska. Utslagna fusionsverk och vittrande radiomaster lämnade systemet i ett i princip obrukbart skick. I ett fåtal fall bestod ledningarna, men utan ström och kommunikationsmedium var de värdelösa för användning. Tills nu i varje fall.

Genom ett vågat projekt av furst Töftings kunskaparstab har en fusion skapats mellan ett så kallat forntidsnät och en ny manufakturad kommunikationsmottagare. Mottagaren som går under namnet ”kommunikátören”, drivs med ett behändigt sex-pistongs ångverk (10x10m, med konstant smörjningsunderhåll) och benämns under mycket hysch hysch som ett teknologiskt under om något.

”kommunikátören” fungerar som så, att den genom en så kallad ”Radiomats” (mottagarens känselspröt) kan skicka och mot ta informationsmeddelanden från en liknande mottagarapparat på över 10 mils avstånd (dess maxräckvidd är än inte fastsatt). Meddelandena som anländer i kodad form, måste därefter manuellt dechiffreras av behörig underhållspersonal. Dess överlägsna snabbhet och därtill diskretion gör att ”kommunikátören” överträffar till och med Pyri samfundets heliografer.

Regel tekniskt sett är ”kommunikátören” en primitiv radiosändare, som med hjälp av ulvrikarnas assimilerade kraftverk, använder enklavsnätet för att sända ”morse-kods” liknande elektriska impulser. I sitt tidiga och fornfyndets beroende stadium, är ”kommunikátören” en bräcklig om inte instabil kommunikator. För att överhuvudtaget fungera måste mottagaren vara uppkopplad till en kommunikationsmast, som där till måste ha en fast kontakt med ett kabelnät.

Rollpersonerna

Rollpersoner

Detta är rollpersonerna till årets Snökonäventyr i Mutant: Undergångens Arvtagare. Rollpersonerna är tänkta att fungera tillsammans, utan större interna konflikter. Även om det självklart finns en hel del frågetecken till varför de ibland arbetar tillsammans. De skall fungera bra ihop, men inte vara för homogena - det måste finnas bra med utrymme för spelarna att skapa en dynamik i spelgruppen.

Goud Visskers "Svart kisse"

"Vildmarken är jobbig, det är svårt att snacka sig förbi en Domherre..."

Goud Visskers växte upp på gatan i Hindenburgs ghetton, en hård skola, även för de mer stryktåliga varelserna. Det finns två sätt att klara sig på gatan, med muskler eller hjärna. Det förra är vanligast, medan det senare är hett eftertraktat. På så sätt kan man säga att Goud Visskers är en hett eftertraktad kisse.

En del skulle beskriva honom som intelligent, andra som "verbal" - vad nu det gamla ordet betyder, men ingen skulle säga emot om någon kallade honom för gatusmart. Han kan snacket, han kan gången - han är en skön kisse. Behöver du något som är svårt att få tag på, kanske något olagligt - snacka med Goud. Han vet var man får tag på det mesta, och vet han inte det så kan han snacka nog för att få dig att tro det...

Tack vare sin brorsa Malkkom har Goud klarat sig länge i Hindenburg. Det Goud har i vett, har Malkkom i styrka. Tillsammans var de ett perfekt par i den undre världen... Men allt har ett pris, något Goud har verkligen fått erfara. Att göra en av stadens finare kissar på smällen har gjort Hindenburgs gator lite för heta att vandra på. Flickan, den fagra och fluffiga Mirandha råkar nämligen vara dotter till en av stadens mest framgångsrika handelsmän - Maans Kattler. Slakten Kattler är en gammal hedersam släkt som härstammar från de så kallade "perserkatterna". Men herr Kattler var vänlig nog att ge Goud ett ultimatum - herr Kattler ger sin välsignelse och Mirandhas hand om Goud kan visa att han är en katt att lita på. Goud fick ett halvår på sig att ge sig av och återvända till Hindenburg som en rik katt och därmed få gifta sig med Mirandha, eller att för evigt ha ett pris på sitt huvud...

Goud Visskers kan närmast liknas vid en mansstor svart katt med manliga former och ett brett leende. Det är inte mycket som kan få Goud att verka modfälld. Han går klädd i praktiska, men ändå märkligt moderiktiga kläder. Även om han är en "enfrökenskatt" så måste man vara stilig.

Goud har en portmonnä med en hel del slantar i, samt en skarprättarpistol nedstucken i sitt bälte. Förutom det har han den sedvanliga äventyrarpackningen - något att sova på, något att äta ur och lite praktiska saker.

Regelmässigt då?

Goud Visskers är ett muterat djur - abessinsk katt (om du vet hur en sådan ser ut). Han har några få mutationer som gör honom mycket kattlik. Han är mycket smidig och slug och är duktig på sådana färdigheter.

Vad tycker Goud om dom andra karaktärerna:

Malkkom: "Min brorsa är det viktigaste jag har, utan honom hade jag aldrig stått här idag".

Åhlen: "Åhlen må vara skum, sliskig och gniden. Men han är en mutant att lita på när det börjar blåsa kallt. Sen att han är hal som en sliskaråhl är inte dumt i tjuviga lägen"

Grävvarn: "Jag vet inte om jag ska tycka synd om Grävvarn eller om man borde avliva honom... Han har dock visat sig vara en veritabel stridsmaskin i pressade situationer, hur nu det kan komma sig..."

Kossan: "Roosa, den där gilligantiska muterade kossan med världens största bössa - hon är skön hon."

Malkkom Visskers ”Vit kisse ”

“Om det finns någon skillnad mellan storstan och landet? Nej, egentligen inte - alla tigger om det...”

Malkkom Visskers växte upp Hindenburgs gator, en hård skola, även för de mest stryktåliga mutanterna. Det finns helt enkelt två sätt att klara sig på gatan, med muskler eller hjärna. Det förra är vanligast, vilket även stämmer in på Malkkom. Han har lärt sig att snacka gatans språk... med tassarna. Han har inte begåvats med Gouds charm och kvickheter, men Malkkom vet verkligen hur en kniv ska dras. Och den som har visat sig lite för stöddig för brorsans bästa har oftast fått smaka på hur det är att slåss med en katt, en jävligt frenetisk sådan.

Den dag då Goud fick sitt ultimatum, att antingen lämna stan eller för evigt vandra bland Åhlarna på dus (flooden vid Hindenburg-parentes bort) botten, då var det bara att bestämma sig. Att det var ett enkelt beslut för Malkkom att stödja brorsan i sin färd mot ett bättre liv behöver jag knappast nämna.

Malkkom är en stadigt byggd vit katt (han är dock sällan vit, snarare grådaskig). Han har gigantiska överarmar - för att vara katt alltså. Han går klädd i rejäla kläder som är mer gjorda för grovarbetaren än tuffäktaren.

I Malkkoms bälte återfinns en stor vass kniv, snarare ett litet svärd. På ryggen bär han en säck med praktiska äventyrarsaker - något att sova på, något att äta med samt lite annat. Bredvid säcken bär han en Nordholmsk hagelbrakare och i stöveln återfinns en liten vass syl att ha i trängda situationer.

Regelmässigt då?

Malkkom är en vit muterad abessinsk katt (om du vet hur en sådan ser ut).

Vad tycker Malkkom om dom andra karaktärerna:

Goud: ”Högst idiotiskt av Goud att göra den där kissen på smällen, jag fattar inte vad han höll på med. Men du vet ju hur vi kissar är när hormonerna styr - mrrauu!”

Åhlen: ”Skum kille det där, vet inte om jag gillar honom eller om jag borde vara mer vaksam på hans sliskiga slemmighet.”

Grävaren: ”Hiskeligt synd om den där Grävaren, han verkar inte må så bra. Men någon som flyr från rättvisan är alltid på min sida.”

Kossan: ”Skön kossa det där, påminner om bjässen Bolderbumper från Kopparberget, skum kille det också.”

De Fräddo "Åhlen"

"Det är inte så smart att lämna sin sina kamrater i sticket, vem ska ta hand om dom otäcka äcklen från ödemarken och bära mina skatter?"

Åhlen är en mutant som har begåvats med flera praktiska "defekter", som gör honom svår att greppa och lätt att anklaga. Han tillhör nämligen det praktiska släkte av mutanter som har begåvats med en mutation som i folkmun brukar kallas "sliskig halighet". Han glider in och ut ur håligheter och diverse fångredskap. Mycket praktiskt för honom, men det har gjort att han har ett pris på sitt huvud.

För att kunna klara av sitt fortsatta liv i frihet, bestämde sig åhlen för att det var bäst att lämna Hindeburgs stinkande gator bakom sig och ge sig ut på landet och skapa lite rikedom. För en dag kommer man inte att orka med att hålla sig undan, då behöver man tillräckligt med slantar för att kunna skapa sig en bättre framtid - helst en bra bit från Pyrisamfundets rättsskyddare.

De Fräddo är en smart kille, han vet vad han vill och det inbegriper mycket pengar. Men för att uppnå det går det inte att klara sig på sin egen hand, man behöver en hel del hjälp för att inte gå under i ödemarken. Därför är det inte så smart att överge sina vänner när de behöver en, även om det kan vara svårt. "Gamla vanor dör inte..."

Åhlen är den som samlade ihop gänget i en av Hindenburgs förstäder. Bröderna Visskers från Hindenburg behövde också byta luft. Den där grävaren verkade inte riktigt heller komma så bra överens med överheten. Den där kossan, hur den kom med i gruppen det har jag aldrig förstått. Men att kossan är ett bra tillskott till gruppen är det dock ingen tvekan om.

Åhlen ser ut som en lätt deformerad människa. Han är kort, smal och har groteskt överrörliga leder. Han går klädd i en lätt underhållande mundering, en blandning av burgarnas mer överdådigt opraktiska klädsel och gatkläggarnas smutsiga praktiskhet. Men allt är tämligen diskret och ger Åhlen möjlighet att smälta in i ett flertal olika miljöer.

Åhlen har inte så hemskt viktiga saker på sig. En hopknövlad förfalskad karta över Uddezonan. En vass kniv i rockärmen och en skarprättarpistol i ett hölster är hans enda beväpning. Efter allt gnäll har han fått Kossan att bära alla Åhlens tyngre packning.

Regelmässigt då?

De Fräddo, "Åhlen" är en muterad människa med några praktiska mutagener - hal, överrörlig eller vad det nu heter och annat praktiskt, allt för att passa en in- och utbrytarkung. Han är inte så hemskt bra på den sociala delen, tack och lov att den där vita kissen är med i gruppen.

Vad tycker Åhlen om de andra karaktärerna

Goud: "Utan Goud hade vi inte tagit oss långt, redan vid första vägpatrullen mellan Knivhult och Åhlabacken snackade han oss ur en eventuell knipa innan jag ens förstod vad som hade hänt..."

Malkkom: "Rejäl katt den där Malkkom, men han verkar vara lite misstänksam mot mig..."

Grävaren: "Om han inte hade räddat mig från de där busarna utanför gästgifvargården vi träffades på, genom att fullständigt göra slarvsylta av dom hade jag aldrig trott han kunde vara till någon nytta."

Kossan: "Vilken fysik! Vilken styrka! Tur att hon bolmar på det där kittet så att hon är lätt att tas med."

Fänrik Fokko "Grävaren"

"Aldrig mer att jag självmant skulle ge mig in i strid igen. Ni skulle ha sett blicken jag fick av rabbitbarnet jag slaktade. Aldrig igen..."

Att slåss för Pyrisamfundet, det rike som har fött oss och gett hoss hopp var självklart för Fokko Malmborr. Efter några år som skarprättarskytt i gränspatrullerna blev Fänrik Fokko befodran till det legendariska förbandet Tunnelrävarna. Men det var där han såg att allt inte står rätt till i dagens Pyri, hela familjer - stora som små rubbitar slaktades helt utan mening. Ofta visade det sig att skärmyttslingarna var iscensatta av Pyriska förband som ville ha lite skotträning. Ett jävla förtret för Tunnelrävarna som fick komma och rensa upp efter de ädlingsslynglarna i skyddsförbanden. Jävla otyg de där "finfolket" som hela tiden ska visa sig förmer och visa att "rena" människor minsann är finare än alla andra folk.

Under en grytrensning stötte Fänrik Fokko på en vettskrämd rabbitfamilj som skyddade sig bakom en stor låda rotrötter. Efter att förgäves ha försökt få slyngeln till befäl att låta rabbitbarnen att hoppa sin väg, bevittnade han hur befälet slaktade rabbitbarnen med en medhavd kniv. Det fick Fokko att se rött, han hade fått nog. Hur det gick till vet ingen riktigt, men efter att ha dödat sin kapten och stoppat två andra soldater flydde Fokko fältet.

Efter det har Fokko varit efterlyst desertör och försörjt sig med att gräva sörja på olika farmargårdar, och försökt fly undan "rättvisan".

Grävaren är en ganska beklagansvärd varelse, han har slitna arbetarkläder och ser allmänt sliten ut. Han dricker tidvis stora mängder tokjos och luktar allmänt illa. Han en ickemuterad människa av tämlig medellängd och ser ganska alldaglig ut vid en inte alltför noggrann granskning. Men ser man efter noga märker man snabbt att det är en krigsveteran man har att göra med, då hans kropp bär flera av stridens ärr.

Grävaren, har förutom kläderna på sin kropp och säcken (med en del praktiska saker i, samt en del tokjos) på sin rygg en gigantisk (2 meter lång) spade och en vedyxa.

Regelmässigt då?

Ickemuterad människa med mycket höga stridsegenskaper.

Vad tycker Grävaren om de andra karaktärerna:

Goud: "Vita kissen är nästan alltid glad, han gillar jag..."

Malkkom: "Den där svarta kissen påminner en hel del om mig i min ungdom, lika hetlevrad och lika benägen att slåss."

Åhlen: "Jag är tacksam att Åhlen lät mig få följa med på den här strapatsen, annars hade jag nog förgåtts i något sörjhål."

Kossan: "Det är skönt att umgås med personer som tar lätt på livet..."

Bodybombare Roosa "Kossan"

"Det finns vinnare och det finns förlorare. Men så finns det också vi som har insett att inget av det är viktigt..."

Roosa är en fåordig bodybombarkossa från de norra ödemarkerna.

Roosa är en väldig svartvitfläckig ko med blåa hängselbyxor och en käck pionjärhalsduk runt halsen. I bältet har hon alltid en liten säck med harve och gräs att idissla med, samt en stor tobakspung med bolmarkitt. Med tanke på att Roosa har begåvats med klövar på nederfötterna har hon inget behov av stövlar eller andra fotgemånger.

Roosa bär på en stoor bössa från de gamles tid, en stor säck med praktiska saker, samt Åhlens tyngre packning. Den stackarn orkade inte bära sina saker själv. En stor tobakspung med bolmarkitt och en liten säck med harve hänger också i bältet.

Regelmässigt då?

Roosa är en muterad kossa med hyfsade färdighetsvärden och inga vettiga mutationer. Hon är bra på att skjuta med stora bössan (dock inte lika bra som tidigare med tanke på kittets förslöande effekt).

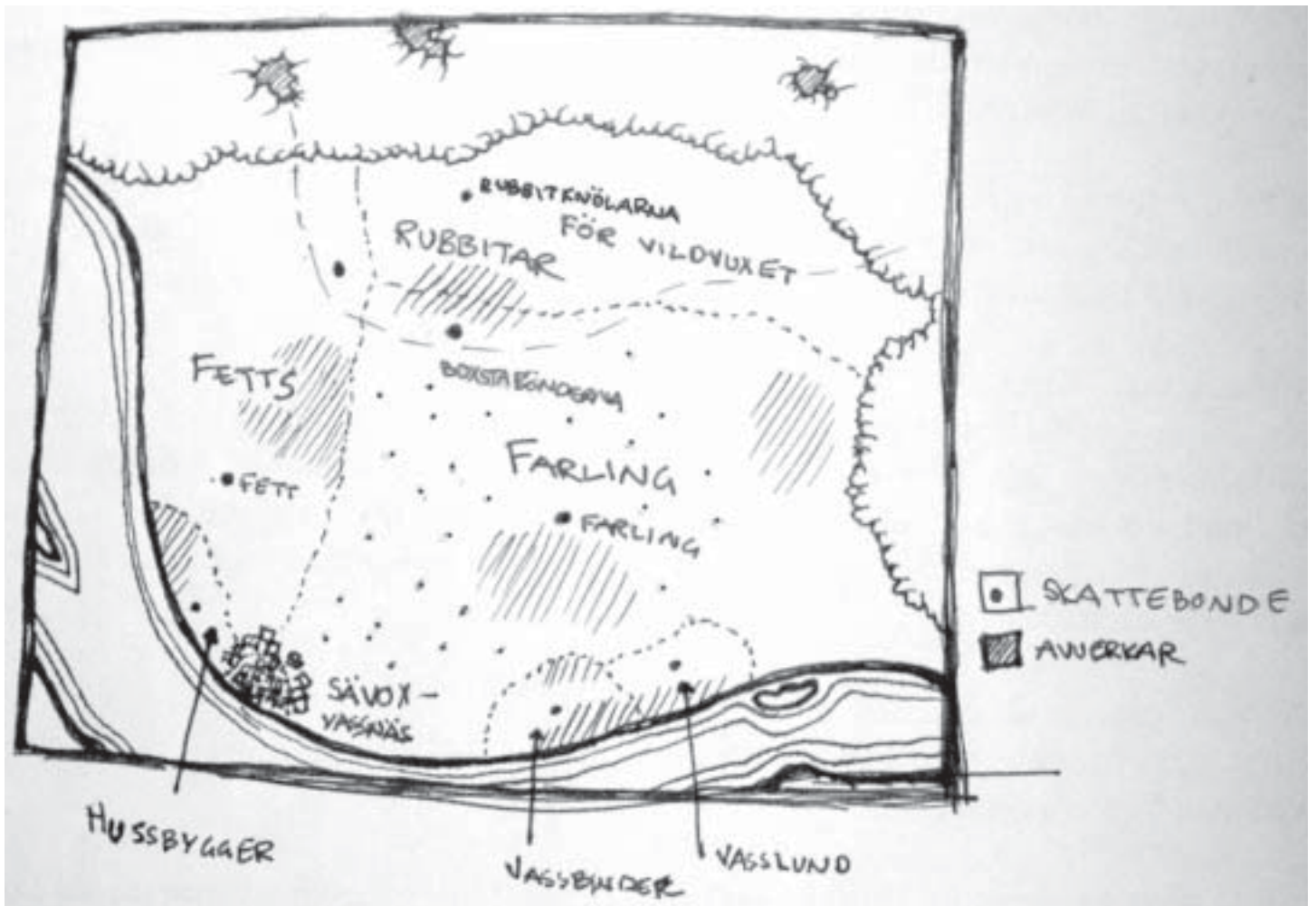
Vad tycker Kossan om de andra karaktärerna

Goud: "Soft kisse..."

Malkkom: "Lite stöddig, men soft kisse..."

Åhlen: "Förutom att han gnäller, så är han ganska soft."

Grävaren: "Han skulle behöva lite bolmarkitt."



Karta över området

Streckade linjer anger olika olika områden. Det övre streckade området (med längre streck) anger Rubbitarnas ungefärliga utsträckningsområde). Övriga områden anger olika farmares markägande.