

# MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

## RESERVDELEN SOM FÖRSVANN



Ett konventsscenario till Mutant: Undergångens arvtagare  
Av Johan Gärderud & Marcus Brissman  
Halmicon 2004

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Förord-----	3
Tack till:-----	3
Äventyrets förlopp-----	4
Medverkande SLP-----	4
Bakgrund-----	5
Reservdelen från Muskö-----	7
Skytts detektivbyrå-----	8
Den glömske zonfararen-----	9
Centralparken-----	9
Polisgazettens arkiv-----	10
Ett samtal med polisen-----	11
Kejsrerliga exploratorämbetets huvudkontor-----	11
Jonas Avisin-----	12
Måns Deverås-----	12
Herr Tockeltromps före detta hem-----	12
Det Viggiska hemmet-----	13
Sent biljettköp-----	13
Fritjof Fugel-----	14
Franz, Fubar, Skulle och Ferdinand-----	14
Tjurrusning?-----	14
En söndag som vilken annan-----	15
Jakten på Joel-----	15
Skummets bar-----	17
Kärleksnätet-----	19
Glädjehuset Kattklon-----	20
Älskarinnan och hennes broder-----	21
Epilog-----	21
Komplikationer, oväntade problem och annat otrevligt-----	22
Att spela äventyret i en pågående kampanj-----	23
Spellearpersoner-----	24
Kasper Getman-----	24
Gecko-----	24
Karsten Tockeltromp-----	25
Torkel Vigg-----	26
j0-e50 "Joel" Luxor-----	26
Städpatrullen-----	27
Brumme-----	28
Jåsefin-----	28
Kandera Fissel-----	28
Handouts och rollpersoner-----	30
Spelarnas karta över Hindenburg-----	30
SL:s karta över Hindenburg-----	31
Artikeln i polisgazetten-----	32
Kanderas avskedsbrev till Karsten-----	33
Flygblad från Glädjehuset Kattklon-----	34
Fenton M. Iller-----	35
Govaster-----	37
Tor-Olle af Finkelkrona-----	39
Jonsson-----	41
Reservdelen som försvann-----	44

## FÖRORD

Välkommen till andra delen i Reservdels-trilogin; Reservdelen som försvann. Det är en direkt fortsättning på del ett, Reservdelen från Muskö. Samma spelarkaraktärer och även ett par av de SLP som fanns i del ett återfinns här. Jakten på den mytomspunna Reservdelen fortsätter, den här gången inte baserat på en film, som del ett var.

Det bör nämnas att del tre av trilogin, som inte fått ett namn än, kommer fortsätta direkt där den här delen slutar. Det kan tyckas lite fånigt att avbryta äventyrandet så att säga mitt i, för att fortsätta i ett annat äventyr, men det är ofta så trilogier fungerar. Se bara på Stjärnornas krig. Det är mittendelens roll att vara en fortsättning på del ett, och en språngbräda till den spännande upplösningen i del tre. Förhoppningsvis förstår de som spelar scenariot det också.

Det är värt att nämna tärningar och deras vara eller inte vara. Mutant är ett spel med en del regler och man förväntas använda en hel del tärningsslag. Men en del, däribland författarna till detta scenario, trivs väldigt bra med att hålla tärningsslag till ett minimum, att bara använda dem i strid och liknande. Andra gillar att använda tärningsslag betydligt oftare, för att kanske ge lite extra spänning till en annars lite seg scen. Detta sagt så bör man tänka på att Reservdelen som försvann är ett detektivscenario, med viktiga ledtrådar som spelarna måste få, för att handlingen skall föras framåt. Var därför aktsam för att låta ett misslyckat tärningsslag göra att en viktig ledtråd missas.

Inte heller denna gång har ett "soundtrack" lagts till scenariot. Det beror på samma anledning som sist, nämligen att Mutantspelare ofta har väldigt olika syn på vilken musik som passar till Mutant. Vi vill inte förstöra någons spelupplevelse genom att tvinga på dem musik som enligt dem är "o-mutantisk". Det var från början tänkt att de "musikledtrådar" som används i äventyret skulle finnas som riktiga melodier att spela upp, men på grund av tidsbrist gjordes dessa aldrig. En häändig SL fixar dessa melodier och använder dem i äventyret.

En sak till: Om det är så att de som spelar Reservdelen som försvann även spelat Reservdelen från Muskö, så får man som SL vara lyhörd för vad som hände där och eventuellt ändra saker i del två som inte passar längre. Förhoppningsvis är det inga jättestora skillnader. Det kan nämnas att när del ett spelades på Halmicon 2003, så lyckades en spelgrupp få de båda poliserna Dunge och Pålhaus dödade, vilket naturligtvis gör att de inte kan dyka upp i denna del. Diskutera gärna del ett med spelarna före ni startar spelandet av den här delen, för att reda ut liknande saker.

### Tack till:

- Järnringen, speciellt Mattias Johnsson, för råd och uppmuntran. Utan Casse hade det här äventyret inte funnits.
- Speltestarna: Fredrik Einarsson, Niclas Munkenberg, Mathias Krusell och Axel Aronsson
- Ubu, för en användbar Polisgazette-generator.

## ÄVENTYRETS FÖRLOPP

Här följer ett troligt händelseförlopp av äventyret. Vissa saker kan naturligtvis skilja sig men överlag är detta huvudhandlingen.

Kasper Getman söker upp RP för att få hjälp med att hitta Reservdelen, med sig har han zonfararen Gecko som tidigare haft Reservdelen i sin ägo. Gecko minns att det nog fanns något i väskan i alla fall och han har i samarbete med Getman lyckats komma fram till att det som var i väskan måste ha försvunnit när Gecko lämnade den till en god vän, en vän han inte minns namnet på men som han brukade träffa i Centralparken i Hindenburg. Det är en svag ledtråd, men den enda RP har att gå på initiiellt.

I Centralparken får RP reda på att roboten Käing visst minns att han sett Gecko i sällskap med en man i parken vid den tid RP nämner. Han kommer inte ihåg något namn men kan beskriva personen i fråga ganska väl. Minns också att han läste någonting om just den här personen i Polisgazetten för en tid sedan. Skall tydligen ha varit en explorator. I parken får också RP möjligheten att höra positivspelaren Jackos melodi, som de kommer känna igen senare i scenariot.

Detta bör senare leda dem till kejsrerliga exploratorämbetet där de kan få prata med två av de biträdande underchefer-exploratorerna. Det står snart klart för dem att den underchefsexplorator som är försvunnen, Karsten Tockeltromp, är den de letar efter. Av exploratorerna kan de få adressen till Karstens fd. frus bostad, samt adressen till hans assistent Torkel Vigg, om de skulle vilja tala med honom.

De hittar till slut Torkel Vigg på Thorulfshovs läktare i samband med Kejsarkuppens finalmatch i socker mellan Hundängens BK och Logsta Lokomotiv. Efter en kort jakt och vissa problem med folk, spelare och vakter, kan de förhöra Torkel och få reda på vart Karsten befinner sig. De får även veta att de är motarbetade från något håll.

RP hittar Karsten Tockeltromp i mycket dåligt skick. Det enda han yppar är positivspelarens melodi från stadsparksscenen. Runt halsen har han en lägenhetsnyckel. Nu konfronteras RP av Joel och hans Städpatrull, vilka när Tockeltromp samtidigt som dem. En strid utbryter som RP förhoppningsvis kommer levande ifrån.

Nyckeln leder dem till en lägenhet där de hittar Karstens och Kanderas kärleksnäste. De hittar dessutom spår av att reservdelen funnits där. Här finns ännu ett par ledtrådar; en cigarrfimp från Kanderas bror och Kanderas avskedsbrev till Karsten, vilket är skrivet på baksidan av ett flygblad från bordellen Kattklon.

Bordellen är alltså nästa ledtråd. Om RP förärar den med ett besök hör de åter en välbekant melodi. Denna gång är det Kanderas Fissels rumskamrat Jåsefin som sjunger på den. Jåsefin kan leda RP till Kanderas som inte är svår att få en beaktelse ur. Reservdelens öde uppdragas och Ksanders historia berättas.

To be continued...

## Medverkande SLP

- Kasper Getman, Den Fete, MD
- Gecko, zonfarare, MM
- Joel Luxor, prisjägare, RBT
- Käing, kallsörjeförsäljare, RBT
- Jocko, positivspelare, MD
- Johan, artist, MM
- Ola Brox, biträdande underchefer-explorator, IMM
- Thomas Klint, biträdande underchefer-explorator, MD
- Jonas Avisin, biträdande underchefer-explorator, IMM
- Måns Deverås, biträdande underchefer-explorator, MM
- Torkel Vigg, assisterande biträdande underchefsexplorator, MM
- Eudora Tockeltromp, socitetskvinn, IMM
- Acker, betjänt, IMM
- Ante Pott, hyresvärd, IMM
- Fritjof Fugel, kejsrerlig arenachef, IMM
- Franz, Fubar, Skulle och ferdinand, snöplogar, MD
- Städpatrullen, legoknektar, varierande
- Bergman Kvist, bartender, IMM
- Tunisia, Eulalia och Tingla, servitriser, IMM
- Karsten Tockeltromp, fd. Biträdande underchefsexplorator, IMM
- Jåsefin, glädjeflicka, IMM
- Elsa, bordellmamma, MM
- Brumme, bildad vaktbjörn, MD
- Kanderas Fissel, älskarinnan, IMM

## BAKGRUND

Den bakgrund som följer nedan redogör för vad som hände före del ett i trilogin och vad som hänt mellan del ett och två. Efter det finns en genomgång av vad som hände i Reservdelen från Muskö. En del av det som skrivs här är upprepningar från Reservdelen från Muskö, för dem som inte läst det äventyret.

Den så kallade Reservdelen, ett namn som ingen vet varför den egentligen fått, är en forntida apparat, byggd inför Katastrofen för att fungera som en automatisk lärare för de som skulle komma att överleva den. Enligt legenden om Reservdelen fylldes den med kunskap från de smartaste personerna från den gamla tiden och lades sedan i en väska, omöjlig att öppna utan rätt nyckel. Väskan skulle sedan låsas in i ett valv. Men den kom aldrig till valvet utan försvann spårlöst tills den en dag, flera hundra år senare, hittades av en zonfarare vid namn Gecko. Gecko, bosatt i Muskö, hittade den under en expedition till Musközonen och tog med den hem trots att han inte lyckades få upp väskan. Efter att ha tröttnat på den krångliga väskan bytte Gecko bort den mot en trasig cykel.

Ungefär samtidigt, någonstans mellan Göteborg och Hindenburg stöter en ung Kasper Getman på en döende man vid vägkanten. Mannen ger Getman en nyckel och berättar legenden om Reservdelen för honom. Enligt mannen skall nyckeln gå till väskan reservdelen ligger i, och han råkar också veta att väskan skall finnas hos zonfararen Gecko, i Muskö. Getman begav sig genast till Muskö och sökte upp Gecko. Han berättade om legenden, men Gecko kunde bara förtvivlat svara att han gjort sig av med väskan, till en man vars namn han inte längre kom ihåg. De nästa sjutton åren spenderade Getman och Gecko på var sitt håll med att söka efter Reservdelen, utan att lyckas.

Så för ungefär ett år sedan så kom det sig, av ren slump, att väskan letade sig tillbaka till Muskö. Gecko såg snabbt till att lägga beslag på dyrgripen men Getman hade aldrig berättat om nyckeln han fått av den döende mannen. Gecko försökte med allt för att få upp väskan. Han sköt, sprängde, bände och kastade omkring den, helt utan resultat. Till slut gav han upp och han svor högt, med ett ord på det gamla språket som han en gång lärt sig av en robot som han besökt zonen tillsammans med. Plötsligt pratade väskan med Gecko. Den sa två meningar som Gecko inte förstod alls, innan den blev tyst för alltid, eftersom energipaketet i apparaten tog slut.

Gecko var nu fast besluten att få upp väskan på något sätt och han skrev ett brev till en gammal

bekant inom Exploratorämbetet i Hindenburg, Karsten Tockeltromp. Han berättade i brevet allt han visste om väskan och dess innehåll och inom kort fick han svaret från sin vän att om denne fick tillgång till väskan ett tag, så skulle han se om någon av hans kollegor eventuellt kunde få upp väskan. Sagt och gjort, Gecko reste till den kejserliga huvudstaden, för att möta sin vän. Karsten tog hand om väskan en tid men lämnade tillbaka den med beskedet att ingen lyckats öppna den.

Vad Gecko inte visste var att Karsten ägde en forntida dyrkmanick, med vilken han öppnat väskan och tagit ut Reservdelen. Karsten hade alltid varit lite lömsk av sig och han bestämde sig, när han fick höra talas om den fantastiska Reservdelen, att stjäla den från Gecko och således bli både rik och känd. Posten som Chefsexplorator var inom räckhåll resonerade Karsten, men han hade inte räknat med sin minst lika lömska älskarinna Kandra Fissel. Kandra, som också insåg Reservdelens värde, bestämde sig för att stjäla den från Karsten, inte för egen vinning utan för sin älskade broder, Ksander. Denne hade stora spelskulder till familjen Stiletto i Pirit men med hjälp av Reservdelen skulle han kunna bli skuldfri. Hon skrev ett brev till sin bror, som sedan flera år gömde sig på Gotland.

Kandra skred sedan till verket med att bryta ner Karsten, genom att lämna honom och samtidigt avslöja för den Hindenburgska societeten att han varit otrogen mot sin maka, Eudora. Måkan i fråga hade sedan länge känt till Karstens älskarinna, men låtit honom hållas, för att kunna hålla masken inför deras inflytelserika vänner. När det nu ändå kom ut bestämde sig Eudora för att slänga ut Karsten, en gång för alla. Eudoras far hade varit en mycket förmögen manufakturägare, och Karsten hade gift in sig i den rika slakten, och därigenom fått möjlighet att få ett jobb som explorator. Utan Eudora var han åter en fattigglapp och i förtvivlan över att ha förlorat både sina pengar, Reservdelen och sin älskade Kandra, började han suppa. Karsten gick ner sig fullständigt och snart var han ett lallande fyllo, fördummad och världsfrånvärd efter att ha druckit alltför stora mängder fultinner.

Reservdelen låg nu i en annan väska där Karsten lagt den och Kandra öppnade aldrig denna. Efter mycket om och men kom Ksander till Hindenburg och han tog genast Reservdelen och avreste mot Pirit, för att lösa ut sin skuld till Stiletto. Han räknade med att kunna få en ordentlig hacka över och han lovade sin syster att skicka henne hälften av överskottet. Detta sker ungefär en månad före äventyret startar.

Efter att ha fått tillbaka sin, numera tomma, väska från Karsten funderade Gecko ett tag på vad han skulle göra härnäst. Han hade betalat ganska mycket för väskan och var fast besluten att få tillbaka de krediter han lagt ut. Gecko begav sig till Pirit för att försöka få sålt väskan på Shackara. Det gick tyvärr inte. Oavsett hur mycket Gecko intygade att väskan innehöll en fantastisk lärarmanick, så ville ingen köpa en väska som inte går att öppna.

Vid det här laget hade Getman fått nys om att Gecko återfått väskan med Reservdelen. Han beslutade sig för att skicka ut två agenter, **Britta Skavnäs** och **Floyd Thureby**, för att hämta väskan från Gecko. De hade fria händer, vilket den kallblodiga Floyd tolkade som att Gecko skulle elimineras. När paret hittade den olycklige zonfararen i Pirit sköt Floyd helt sonika Gecko i huvudet, tog väskan och lämnade honom för att dö. Britta och Floyd mötte vid det här tillfället **Joel Luxor**, en robot utsänd av en annan uppdragsgivare som också var intresserad av Reservdelen. De tre samarbetade kort innan Britta och Floyd förrådde Joel och lämnade honom vid vägkanten på väg mot Östervik. Vad som hände paret efter detta redogörs för nedan, under genomgången av Reservdelen från Muskö.

Gecko, som lämnats att dö av Floyd och Britta med ett skott i huvudet, dog däremot inte. Gecko hade en väldigt underlig och unik variant av mutationen dubbelhjärna. Han hade två separata hjärnor, som fungerade oberoende av varandra. Hjärnorna, var och en stor som en halv vanlig hjärna, gjorde inte Gecko smartare, bara mer kvicktänkt, precis som mutationen vanligtvis gör. Hjärnorna delade dock på tankeförmågan och styrde delvis olika delar av kroppen. Geckos minnen var också delade mellan de två hjärnorna, på ett väldigt slumpmässigt vis.

När Floyd sköt Gecko i huvudet träffade han helt sonika bara den ena hjärnan, vilken förstördes totalt. Geckos kropp hamnade i svår chock av att förlora ena hjärnan men han överlevde. Efter en länge tids återhämtande på Pirits lasarett kunde Gecko åter röra sig och tänka någorlunda klart. Hjärnan som förstördes skrumpnade ihop och Gecko fick nu ett väldigt underligt utseende, där ena halvan av huvudet liksom sjönk ihop.

Han hade något svårt att röra sig, eftersom den döda hjärnan styrde vissa rörelser av armar och ben i ena halvan av kroppen. Men framför allt hade han förlorat hälften av sina minnen. Vilka minnen som försvunnit var till synes slumpmässigt. Han kunde inte minnas sin mors namn, men däremot vad han åt till frukost dagen han blev skjuten. Han kunde även komma ihåg Reservdelen och att den blivit stulen.

Efter lite detektivarbete tog sig Gecko tillbaka till Hindenburg där han efter en tid kom i kontakt med Getman. Denna berättade att visst hade han sett väskan, men denna hade varit tom. Detta vägrade Gecko acceptera. Väskan hade talat med honom, och tomma väskor talar inte, resonerade han. Han kunde dra sig till minnes att han lämnat väskan till någon, men inte vem. Getman, som inte berättade något om sin inblandning i stölden av väskan, föreslog att man skulle ta hjälp av de enda andra som varit med vid öppnandet av väskan, detektiverna på Skytts detektivbyrå. Gecko ansåg att det var en god idé och de begav sig till Skytts detektivbyrå.

Under tiden kontaktades Joel Luxor av sin uppdragsgivare, mannen som han endast känner under öknamnet Skuggfejset. Joel kände knappt till något om sin uppdragsgivare och han kontaktades alltid av honom, istället för tvärtom, när han hade något att berätta. Detta på grund av Skuggfejset, som egentligen heter Agaton Skugga, är en PSI-mutant, med en underlig förmåga att se framtiden i sina drömmar. Skuggas förmåga är omöjlig för honom att styra och han hade nyligen drömt om Reservdelen igen, som han en gång gjort innan han anställde Joel för att hämta den.

När Joel berättade att väskan varit tom, kunde Skugga inte tro honom, på grund av sin dröm, och han skickade genast tillbaka Joel till Hindenburg för att hålla RP under uppsikt, då han antog att det var de som lurat Joel. Till sin hjälp fick Joel snart Städpatrullen, en samling råbarkade legoknektar. Under de närmaste månaderna spanade Joel och Städpatrullen på RP utan resultat, tills den dag då Gecko kom till detektivbyrån.

## Reservdelen från Muskö

Här redogörs i grova drag vad som hände i del ett av trilogin, för SL som inte har läst den tidigare delen. Texten kan även delas ut till spelarna i samband med karaktärerna, om de inte spelat första delen.

En sen höstdag i Hindenburg kallades Fenton, Govaster, Tor-Olle och Jonsson (hädanefter kallade detektiverna) till **Nils Skytt** för ett jobb. Nils skulle förfölja en man vid namn **Floyd Thureby**, på uppdrag av den vackra fårdamen **Birgitta von Dolby**. Enligt henne hade Thureby kidnappat hennes syster. Efter att Thureby lett Nils till systemen skulle detektiverna hjälpa Nils att frita henne. Men Nils kom aldrig tillbaka utan hittades istället död, skjuten med en forntidsrevolver, ett vapen som Thureby var känd för att använda.

Inte långt senare hittades Floyd Thureby död och polisen misstänkte nu detektiverna för att ha dödat honom som hämnd för mordet på Nils. Men detektiverna gavs en chans att rentvå sig av de sympatiska konstaplarna **Dunge** och **Pålhaus**. Efter att ha talat med Birgitta von Dolby och hon avslöjat att hennes egentliga namn var Britta Skavnäs fick detektiverna besök av den nervöse roboten Joel Luxor som ville ha tag på något han kallade Reservdelen. Detektiverna insåg också att de var förföljda av någon, en yngling i lång rock.

Efter ett nytt samtal med Britta kom det fram att hon samarbetat med Floyd och att hon ville ha ett samtal med Joel om Reservdelen. Mötet ordnades men Britta och roboten kom inte så bra överens och mötet avbryts av en advokat som meddelar detektiverna att de ärvt detektivbyrån av Nils. Efter mötet frågas Britta återigen ut och det framkommer att hon kommer få Reservdelen inom några dagar, vad det är vet hon dock inte riktigt. "Den Fete" nämns också med viss skräck.

Nästa dag ombeds detektiverna komma på ett möte med just Den fete, Kasper Getman, en muterad get. Ynglingen i lång rock som sets smyga efter detektiverna visar sig vara **Vilmär**, Getmans assistent. Getman berättar att han också är intresserad av Reservdelen och att han kan betala bra för den.

Han ber detektiverna komma tillbaka och under tiden besöker detektiverna polisen för ett litet förhör om mordet. Efter det går de tillbaka till Getman som berättar vad Reservdelen är för något. En slags lärarapparat, sprängfylld med kunskap från före katastrofen. När Getman berättat klart slocknade detektiverna plötsligt, förgiftade av sömnmedel i forntidsdrickan Getman bjudit på.

När de åter vaknade var Getman och Vilmär borta. En ledtråd ledde detektiverna till hamnen där en båt stod i brand. De fick reda på att båten var den som skulle ha fört Reservdelen till Hindenburg. När detektiverna tog sig tillbaka till sin bostad ramlade en viss **Kapten Jakobsson** död in genom dörren med ett paket i famnen. Paketet visade sig innehålla Reservdelen, fortfarande i sin väska. Detektiverna postade, på Kapten Jakobssons förslag väskan till sig själva och efter ett litet sidospår där de blev lurade från sitt hem av Getman så konfronterade de den fete, Vilmär och Joel, som beslutat sig för att samarbeta med geten. Britta var också på plats.

Getman kunde förklara att detektiverna sövts för att de inte skulle vara i vägen och att branden på båten var en olycka. Han erkände också att det vara Vilmär som sköt kaptenen men att denne ändå kom undan. Efter att ha gjort ett avtal om Reservdelens överlämnande väntade sällskapet på att väskan skulle anlända. Getman berättade att Britta inte var att lita på och man kom överens om att Vilmär skulle offras som skyldig till mordet på Thureby, som han faktiskt begått. Getman sade sig inte ha något med mordet på Nils att göra.

Väskan anlände och med Getmans nyckel öppnades den andaktsfullt. Men väskan var tom så när som på en instruktion på det gamla språket som antydde att apparaten kanske aldrig ens lagts i lådan. Getman begav sig av efter att ha lämnat Vilmär och en liten slant för besväret till detektiverna. Britta erkände senare under förhör av detektiverna att det var hon som dödat Nils. Hon arresterades tillsammans med Vilmär och fallet var löst.

## Skytts detektivbyrå

Skytts detektivbyrå har överlevt sin grundare Nils Skytt. Detta tack vare Jonsson, Fenton, Govaster och Tor-Olle som valde att behålla namnet för att hedra sin bortgångna vän när de ärvde rörelsen. Till en början visste de fyra vännerna inte riktigt hur de skulle driva verksamheten men Tor-Olle såg det som sitt ansvar att se till att ordna allt. Med hjälp av sin gamla mentor lyckades han knyta de kontakter han behövde och snart funkade byrån minst lika bra som under Nils tid, om inte bättre. Tor-Olle var definitivt bättre på att snacka och fjäska bland dem som betyder något i Hindenburg och byrån hade under en tid flera ganska inflytelserika kunder. Kontakten med ordningsmakten och byråkratin hölls på en hög nivå. Alla de tre övriga vännerna håller med om att utan Tor-Olle hade antagligen inte byrån funnits idag. Å andra sidan skulle Tor-Olle inte kunna driva verksamheten själv så han är minst lika snabb med att påpeka att den minsann inte skulle finnas utan de andra tre heller.

De fyra detektiverna har numera varsin licens att bära skarprättarvapen, dock endast under sitt yrkesutförande. Vapnen måste annars alltid vara inlåsta i ett skåp på kontoret. Vad som kan klassas som yrkesutförande är ju dock svårt att avgöra, och vapnen kan oftast bäras i alla fall.

Sedan detektivbyrån ärvdes av kamratgänget har de flyttat ifrån sitt lilla kyffe och alla fyra bor nu i det som tidigare var Nils bostad, bakom kontoret. Där har de nu sina två våningssängar, en byrå med fyra lådor och en kamin för värme och matlagning. Där finns även ett litet bord med fyra pallar men vännerna befinner sig oftast i kontoret även när de inte har kunder, eftersom där finns en soffa, visserligen sliten, men stoppad och mjuk. I kontoret finns även ett skrivbord bakom vilket Tor-Olle brukar sitta. Framför skrivbordet står två stolar och mot ena väggen ett bord med fyra stolar till. Där sitter oftast de andra tre och spelar kejsare eller påker, när inte en kund är i lokalen. Bredvid dörren står skåpet där vapnen låses in, och där finns även ett par extra askar ammunition.



## DEN GLÖMSKE ZONFARAREN

Det är en tidig vårdag i Pyrisamfundets huvudstad. Årstiden brukar vara varm, men sedan ett par dagar tillbaka har ett snöoväder hängt över Hindenburg. Ett par decimeter snö ligger på gatorna och folk håller sig mestadels inne för att slippa den plötsliga kylan. Om bara en dag skall finalen i Kejsarkuppen spelas på Thorulfshov men utsikterna för att matchen faktiskt skall bli av, ser inte lovande ut. På Skytts detektivbyrå sitter rollpersonerna (RP) och sysslar med vad de känner för. De har ganska nyligen vaknat och frukosten är precis avklarad. Kunderna har hållit sig bort p.g.a. väderleken, så de är alla ganska uttråkade, när det plötsligt knackar på dörren.

Det är Getman som kommer i sällskap med Gecko. Hur RP reagerar på Getman beror antagligen på om de spelat del ett eller inte. De kan mycket väl vara fientligt inställda till Getman. I så fall får man låta Getman visa att han inte vill något illa utan snarare behöver RP:s hjälp och att de nog kan vara intresserade. Om det nu skulle vara så att Getman är död, efter händelser i del ett, låt då Gecko ha hittat RP genom att få reda på deras inblandning i handlingen i del ett.

Getman presenterar hur som helst Gecko som den zonfarare som en gång hittade Reservdelen, och fortsätter sedan med att säga att han har något att berätta. Gecko kan nu berätta det han vet av det som står i bakgrunden ovan, och han är mycket noga med att poängtera att han är helt säker på att det funnits något i väskan. Eftersom han bara lämnat väskan ifrån sig vid ett tillfälle efter att den talat till honom, så är han säker på att något togs ur väskan då. Han kan tyvärr inte minnas vem han gav den till, p.g.a. sin svåra skallskada. Vad han dock minns är att vid varje tillfälle då han besökt huvudstaden så har han besökt samma park, alltid i sällskap med en person som han inte minns vare sig namn eller utseende på. Han misstänker dock att tjuven och hans promenadkamrat är en och samma person, eftersom han är ganska säker på att han inte känner så många personer i staden. Parken i fråga är Centralparken och den ligger i Skans Haga.

Mycket mer minns inte Gecko, men han ber RP om hjälp att hitta tjuven, och därmed förhoppningsvis också Reservdelen. Gecko är villig att dela lika med RP och Getman, d.v.s. en sjättedel var av värdet på Reservdelen. Getman kan här säga att han är villig att bekosta utredningens eventuella utgifter, inom rimliga gränser. Som RP redan vet så har han sökt Reservdelen i över sjutton år och när

det nu finns en chans att hitta den, så tänker han inte missa den.

Det kan hända, åter beroende på händelserna i del ett, att RP vet att Getman var Britta och Floyds uppdragsgivare och att han således är ansvarig för Geckos skador. Om detta sker så försäkras Getman att han inte visste att Floyd skulle skjuta Gecko och han ber om största möjliga ursäkt för det inträffade. Om stämningen blir hotfull så erbjuder sig Getman att ersätta Gecko ekonomiskt för hans lidande. Det är dock inte nödvändigt att Getman är med i handlingen överhuvudtaget. Han fungerar bara som en inledning, och behövs egentligen inte där heller, så om RP ber honom dra dit barbern växer så är det inget problem för äventyrets fortsättning.

Getman kommer i vilket fall som helst inte följa med under äventyrets gång utan säger åt RP att om de vill nå honom så finns han i sin bostad i marknadsdistriktet. SL får själv avgöra om han vill att Gecko skall följa med eller inte. Det är ofta lätt att glömma bort SLP som bara följer med och inte gör något speciellt, men det är nästan lika lätt att använda Gecko som lite comic relief eller som en informationskälla om RP kör fast helt. Vill SL inte ha med Gecko så kan han lätt skylla på att han är trött och har ont i huvudet. Han kan i så fall vänta på kontoret. Han bör dock följa med till parken, så att Kåing kan känna igen honom. Det är frivilligt för spelarna om de vill beväpna sig eller inte. De är ju på officiellt uppdrag, men frågan är om de kommer ha någon användning för vapnen i det här läget.

## CENTRALPARKEN

Centralparken ligger trots sitt namn i utkanten av den Hindenburgska stadsdelen Skans Haga. Det är en pittoresk liten oas i den smutsiga, hetsiga, hårda värld som de flesta Hindenburgare lever i. Husen omkring parken är ganska välskötta och prydliga, och parken i sig brukar sommartid blomstra av lummig grönska. Dock är denna lummighet för tillfället något dämpad då den blivit prydd med ett decimetertjockt lager snö som en följd av det plötsliga väderomslaget. Detta bildar bisarra tunnlar och gångar i de många buskarna som pryder parken. Genom parken rinner en liten bäck med vatten som endast de modigaste skulle kunna få för sig att bada i eller ännu värre dricka av. Några små gångvägar nästlar sig genom parken och vid de öppna ytorna i mitten finns det rikligt med bänkar för de som vill koppla av i den idylliska omgivningen. Förutom de uppenbara sökarna av fridfullhet, de med ihärdighet bortkörde (men lika ihärdigt återkommande) lodisarna,

de kärlekskranka paren och den speciellt utav Park-ämbetet utsedda trädgårdsmästaren/park-polisen Offe finns det några personer som idkar näringsväsende i och kring parken.

Vilken dag som helst kan man hitta automaten Käing vandrandes i parken, säljande sin specialitet "kallsörja" till folk och få. Käing är en bastant robot i sina bästa år. Han är enkel i sin design och egentligen inte särskilt lik en människa, förutom att han har huvud, bål, armar och ben. Särskilt bål-delen är väldigt överdimensionerad då det är där Käing producerar kallsörjan. På ryggen, lätt åtkomligt för sina teleskoparmar, sitter två tuber där Käing förvarar sina glas (som han skrivit sitt namn på). Seden är att man lämnar tillbaka glaset till Käing efter man avslutat sin kallsörja, varpå Käing sätter dem i sin diskenehet och gör dem klara för nästa kund. Käing trivs kring parken och påstår att den "påminner honom om forna tider". Han är oftast en glad prick och trevlig mot sina kunder. Han har ett speciellt väderanalyserings-program, vilket gör honom expert på att prata om vädret med kunderna medan de äter kallsörja. Käing är dock ingen stridsenhet och kan till och med uppskattas som feg om det hettar till. Käings kallsörja är försiktigt uppskattad av många, men anses som en delikatess av vissa. Den är i alla fall unik i sitt slag och kan bara avnjutas här i Centralparken. Kallsörjan kommer i olika smaker; neutral, barber, päppelboll, nötter och malfisk (även kallade Malkulor; Käings specialitet). Man betalar Käing 5 jyckar (vilka han stoppar i ett inkast strax nedanför halsen) för ett glas kallsörja, varpå Käing öppnar en lucka i sin mage och ställer in ett glas där. Sedan stänger han luckan, varpå ett maskineri inuti honom börjar surra. När han sedan tar ut glaset igen är det fyllt med läcker (nåja) och svalkande kallsörja. Dagar som denna gör Käing inga bra affärer dock och kan hittas sittandes ensam på en parkbänk med huvudet i händerna, beklagande det grymma vädret.

I parkens nordöstra hörn kan man allt som oftast hitta en liten folkmassa som samlats för att höra den ljuva musiken som kommer från poitivspelaren Jocko's mystiska fornyfynd. Detta kan denna muterade chimpanse veva på och på så sätt skapa en vacker melodi. Om man lägger någon jycke i hans partner Johans tennmugg så vevar han gladeligen ut musiken med hjälp av starka armar.

Det omaka paret Jocko och Johan har länge varit vänner och kompanjoner. Den muterade chimpansen med de långa kraftiga armarna ser ut som en jätte bredvid Johan som är en MM (Liten) på strax över en meter. Deras lycka gjordes för något år sedan när de i närheten av Mökengränsen hittade en gammal musikmaskin vilket de kunde göra musik med genom att veva på en vev. De slog sig

ner i Hindenburg vid Centralparken där många gärna stannar upp och betalar några slantar för att höra lite fornmusik. Tyvärr spelar bara positivet en melodi, men Jocko har kommit på att han kan variera tempot genom att veva långsammare eller snabbare, vilket han utnyttjar till olika specialnummer. Det kan även hända att Johan dansar eller sjunger lite till musiken, men endast om man bjuder honom på tillräckligt mycket tokjos först. Annars är Johans roll mest att samla pengar från åhörarna med hjälp av en gammal tennmugg.

Centralparken kan ge följande ledtrådar:

- Tillfrågar man Käing kommer han att känna igen Gecko om denne är med. Till och med en beskrivning av Gecko kan aktivera hans minneskretsar, men det krävs att man köper ett glas kallsörja av honom innan han skall yppa någonting. Käing minns också Geckos gode vän och kan ge en beskrivning av denne. Dock har han aldrig hört något namn. Han minns däremot att det var en bild på honom i en artikel i Polisgazetten om honom för en tid sedan. Handlade om ett försvinnande. Kan även komma ihåg att mannen omnämndes som en explorator.
- Att spelarna kommer ihåg musiksnutten Jockos positiv spelar har betydelse senare i äventyret. Antingen får SL berätta om musiken, eller komma på en liten trudelutt att sjunga för spelarna. Både Jäsefin och Karsten kommer att nynna på melodin senare, nämligen.
- Om RP skulle visa ett foto av Karsten för Jocko skulle den sluga apan kunna komma ihåg att han sett denne i parken vid upprepade tillfällen, dock ej i sällskap med Gecko, utan någon ung vacker dam.

## Polisgazettens arkiv

På Polisgazettens arkiv behöver man även här vifta med lite kosing för att något skall hända, gör man inte det är arkivarien "hemskt upptagen med att ta fram statistik från föregående Kejsarkupper". Om han däremot belönas för allt sitt hårda slit på arkivet kan han meddela att det senaste försvinnandet någon skrev en artikel med bild om och inte bara en liten notis var när biträdande underexplorator Tockeltromp försvann. Han ber om ursäkt och beger sig in i arkivet där man inte hör något på ett långt tag utom arkivariens hesa hostningar. Sedan kommer han ut med ett halvår gammalt nummer där man kan finna artikeln om Tockeltromps försvinnande (se bilaga).

## Ett samtal med polisen

Det är fullt tänkbart att RP beslutar sig att söka upp sina vänner i poliskåren, Dunge och Pålhaus, för att få reda på lite mer om vad polisen kommit fram till i fallet Tockeltromp. Dessvärre har de inte mycket att berätta. Polisen har talat med Fru Tockeltromp, sökt igenom stadens krogar, hotell och pensionat och frågat sig runt i undre världen utan att hitta något. De har även sökt efter älskarinnan utan att få reda på vem det är. Tockeltromps assistent, Torkel Vigg är misstänkt, eftersom han antagligen kommer överta Tockeltromps position om denna aldrig hittas. Det finns dock inga bevis som säger att Vigg skulle vara inblandad. Det finns heller inga bevis för att Tockeltromps fru skulle vara inblandad. För tillfället ligger utredningen på is. Det enda som gjorts att den inte lagts ner redan är att Tockeltromp var så högt uppsatt inom exploratorämbetet. Om han inte hittas inom en månad från nu, kommer han avskrivas som död och fallet läggs ner.

## KEJSERLIGA EXPLORATORÄMBETETS HUVUDKONTOR

Exploratorämbetet har sitt kontor vid Kejsartorget. Här har alla exploratorer anställda av Pyrisamfundet varsitt kontor, i varierande storlek och lyx. De enklaste notarierna har endast ett litet bås medan chefsexploratorn har ett stort kontor på översta våningen. De fem biträdande underchefsexploratorerna har en egen expedition, med ett stort rum bakom där de har varsitt privat skrivbord, omgivet av tre väggar. I mitten av rummet finns en liten samlingsplats med en soffa och ett par bekväma fåtöljer runt ett bord. Bredvid expeditionen finns även en dörr som leder till det kontor som de biträdande underchefsexploratorernas assistenter delar på. Runt väggarna i rummet sitter kartor över diverse zoner och andra intressant landområden. Alla kartorna är handritade och av mycket varierande kvalitet. Där finns även teckningar föreställande olika zonmotiv och något enstaka foto finns även bland bilderna. Där finns även ett antal fornyfynd, mestadels krimskrams med fint glittervärde men litet reellt värde.

När RP kliver in i kontoret sitter två människor och en muterad mungo vid det centrala bordet och studerar en karta. En av människorna är biträdande underchefsexplorator Ola Brox, mungon är hans kollega Thomas Clint. Den andra människan är Clints assistent Malmidor Buléns. När mannen

märker RP kliver Malmidor fram till den disk som finns vid ingången och frågar RP om deras ärende. Om de förklarar situationen, att de letar efter en okänd biträdande underchefsexplorator, alternativt att de letar efter Karsten Tockeltromp om de varit på Polisgazetten och hittat hans bild i tidningen, så hänvisar Malmidor till de båda andra männen och avlägsnar sig sedan till kontoret bredvid. Om Gecko är med säger han att ingen av männen är den de letar efter. Han känner helt enkelt inte igen dem. Brox och Clint svarar gärna på frågor och kan avslöja följande:

- De fem biträdande underchefsexploratorerna som finns är de själva, Jonas Avisin, Måns Deverås och Karsten Tockeltromp.
- Deverås är på zonexpedition och beräknas återkomma inom ett par dagar. Avisin är hemma i sin bostad i Skans Haga, då han är ledig för dagen.
- Karsten är dock försvunnen sedan en tid tillbaka, ca ett halvår närmare bestämt. Han försvann inte i en zon eller liknande utan dök helt enkelt inte upp på jobbet en dag. Detta var precis efter att det avslöjats att Karsten haft ett förhållande med en ung kvinna, trots att han varit registrerad med en annan. Frun, Eudora, kastade ut Karsten på gatan och efter det försvann han.
- Polisen har sökt efter Karsten men inte hittat honom. Han antas vara död men än har fallet inte avskrivits.
- Karstens assistent, Torkel Vigg kommer antagligen snart utses att ta över Karstens position, men än så länge är han tjänstledig i väntan på det.
- Karsten har aldrig nämnt Reservdelen eller en väska som inte går att öppna.
- RP kan få se en gruppbild på de biträdande underchefsexploratorerna. Karsten finns med och nu kan RP känna igen honom. De kan även få låna bilden mot löftet att de tar tillbaka den. Om bilden visas för Gecko känner han igen Karsten som den han brukade gå till parken med.
- RP kan få adresser till Torkels bostad och Karstens före detta hem om de ber om det.

Mycket mer kan Ola och Thomas inte berätta för tillfället. Om RP vill genomsöka Karstens kontor kan de få det men endast efter att hans kollegor gått igenom det för att se så inga statshemligheter finns att hitta. Genomsökning av kontoret ger inget ändå eftersom Karsten var väldigt ordentlig av sig i sitt yrkesutförande. Ett antal fornyfynd av ringa värde kan hittas men RP får vara kluriga om de skall få med dem därifrån utan att Ola eller

Thomas ser det. Improvisera eller slå på fyndtabellen om de lyckas.

## Jonas Avisin

RP kan mycket väl tänkas vilja besöka Jonas Avisin, även om de vet att det är Karster Tockeltromp de söker. Herr Avisin bor i ett ganska flott hus i Skans Haga med sin fru och sina två barn. När RP anländer håller Avisin en bjudning för några vänner, flera av dem mycket fint folk, högt uppsatta i administrationen och liknande. Avisins fru Signy öppnar dörren och förklarar för RP att herrn i huset helst inte vill bli störd. Om RP säger att de är där i kejsarligt ärende eller liknande, eller om de säger att de letar efter Karster Tockeltromp, så får de komma in och vänta i hallen. Avisin kommer snart, med konjaksglas i ena handen. Han är fint klädd i en gisellauvskostym med kravatt och gördel. Han svarar på frågor men vill inte att RP skall stanna länge eftersom han vill tillbaka till sällskapet. Han kan inte tillföra något mer än Ola Brox och Thomas Clint, förutom att han hört Tockeltromp mumla om något väldigt värdefullt fynd som han snart skulle få tag på. Vad det var, eller om Tockeltromp någonsin fick det innan han försvann, vet dock inte Avisin. Han kör sedan kanske bryskt ut RP men säger att de kan komma tillbaka en annan dag, om de skulle ha fler frågor. Just nu har han inte tid.

## Måns Deverås

Antagligen kommer RP inte ha något större intresse av att träffa Måns Deverås. Om de skulle ha det så är han som bekant inte i stan och kommer inte att komma hem förrän äventyret är slut. Låt inte RP ge sig ut i zonen för att leta efter honom. Ingen på Exploratorämbetet vet riktigt exakt vart han är, förutom att han är någonstans i Musközonen. Zonen är för stor att leta igenom och dessutom har ingen av RP varit i en zon förut. Om RP obstinat insisterar på att bege sig till zonen så försök hindra dem genom att låta något nytt bevis komma fram. I yttersta nödfall kan man låta Deverås komma tillbaka, så att RP kan tala med honom. Han kan dock inte tillföra något nytt utöver det som RP kan få reda på genom Brox och Clint.

## HERR TOCKELTROMPS FÖRE DETTA HEM

Innan sitt fall ner i depression och alkoholism bodde Karsten Tockeltromp i Skans Haga med sin hustru Eudora, med utsikt mot Gryningspalatset. Paret var barnlöst men hade istället ett antal sällskapsdjur, främst i form av tamfåglar. Slakten

Tockeltromp är förhållandevis förmögen och Karsten gifte in sig i rikedomen. Själv hade han inte så mycket pengar, och det han tjänade som biträdande underchefsexplorator gick mestadels till hans älskarinna och till andra nöjen. Eudora kände till Karstens utsvävningar men gjorde inget, för att slippa skämmas inför sina inflytelserika vänner. Hon umgicks istället med väninnor och ägnade sig åt sin stora hobby, knyplning.

Huset är mycket flådigt i rappat tegel med många fönster och en liten trädgård. På insidan är det ännu finare med snidade möbler och tygtapeter. Konstverk i form av målningar och fornsfyndsbilder finns i alla rum och här och var hänger ett värdefullt fynd upphängt på väggen så att alla kan se hur väl ställt familjen har det. Familjen har både en husa och en betjänt som sköter hushållet. När RP anländer är det betjänten, Acker, som öppnar dörren. RP kan få svårt att få tala med fru Tockeltromp eftersom Acker vet att frun inte ens vill höra Karstens namn. Om RP säger att de är där för att de söker Karsten så säger Acker att han flyttat till okänd ort och att frun inte alls vill tala med dem om honom. Övertalning, hot, trugande och eventuellt en liten muta kan få Acker att släppa in dem, eller om RP helt enkelt från början utger sig för att vara där i ett annat ärende. RP släpps i så fall in i salongen, det största och finaste rummet i huset, där Eudora sitter och knyplrar. Acker ställer sig sedan vid dörren för att finnas till hands om frun skulle vilja något. RP ser inga som helst spår efter att en man någonsin levtt i huset, eftersom Acker fått städa bort alla Karstens ägodelar efter att Eudora kastat ut honom. Fornfynden han hittat finns dock kvar eftersom de är för dyra att slänga bort.

Eudora är en medelålders dam med ganska strikt uppsyn. Hon är klädd i strikta men fina kläder och har alltid det grånande håret i en knut. Det syns direkt att hon är förmögen, på hennes kläder och broscher av fornskrot som hon ofta har på sig. Hon är ganska jordnära av sig och ser sig oftast inte som förmer än andra, mindre lyckligt lottade, även om hon till viss del förväntar sig att de skall visa henne respekt. Eudora har hett temperament, men har lärt sig att kontrollera det, för att inte ställa till scener i fint sällskap. Om Karsten nämns blir hon däremot röd i ansiktet och ser mycket arg ut. Hon skäller på Acker för att han släppte in RP då de uppenbarligen ville tala om Karsten. Om RP kan lugna damen kan hon dock berätta lite om honom.

När Eudora och Karsten träffades var han en enkel assistent inom exploratorämbetet men han var charmig och Eudora tyckte det var spännande med berättelser om zonfärder. De blev ett par och levde lyckliga i några år. Men tydligen tröttnade

Karsten på sin fru och ganska snart insåg Eudora att han endast varit intresserad av hennes rikedom och det faktum att hennes familjenamn skulle kunna hjälpa honom att klättra på karriärstegen. Karsten var sällan hemma, antingen på expeditioner eller på krogen. Eudora insåg dock att hon inte kunde göra mycket åt situationen utan att skämma ut sig inför sina vänner, som redan när Eudora och Karsten träffades hade varnat för att Karsten endast ville ha hennes krediter och hennes efternamn. Inte ens när han skaffade en älskarinna gjorde Eudora något annat än att gråta en skvätt inombords. Sedan barnsben var hon bra på att dölja sina sanna känslor och ingen anade att något var fel. Inte ens Karsten visste att Eudora visste vad han sysslade med.

Så för ungefär ett halvår sedan så avslöjade någon att Karsten hade en älskarinna och att han bara utnyttjat Eudora hela tiden. Vem det var som spred hemligheten vet Eudora inte, men det var varken hon eller Karsten. Hur som helst så var det inte längre någon hemlighet för de rika vännerna och Eudora som var riktigt trött på sin make vid det här laget, bestämde sig snabbt för att kasta ut honom på gatan. Hon sa åt honom att försvinna och aldrig komma tillbaka. Han fick inte längre använda hennes namn eller hennes pengar och eftersom han fått sin inflytelserika position främst på grund av sitt efternamn, så tänkte hon behålla hans fornynd också. Sedan den dagen har hon inte sett honom och hon bad sin betjänt att städa bort alla spår efter kanalen från hennes hem, förutom fornynden så klart. Hans kläder skänkte hon till fattiga. Efter detta blev hon åter accepterad av sina vänner som alla ansåg att hon gjort helt rätt. Ingen av dem saknade direkt Karsten, minst av alla Eudora. Hon har inget intresse av att hitta honom, och har ingen som helst aning av vart han kan finnas.

## DET VIGGSKA HEMMET

Torkel Vigg, Karsten Tockeltromps före detta assistent, beskrivs som en ganska skötsam herre med ett tveksamt val av umgänge av hyresvärden Ante Pott som tar emot rollpersonerna vid Viggs bostad i Hundängen. Torkel själv är inte hemma just nu, men herr Pott kan tänka sig släppa in RP i Torkels bostad om de berättar något i stil med att Torkel är föremål för en utredning. Då skall han minsann inte stå ivägen för rättvisan. Annars får RP använda krediter som övertalningsförmåga.

Herr Pott är en äldre herre som har varit med om mycket. Han är prydligt klädd och är mycket stolt över sitt arbete som husförvaltare i Hundängen. Han tycker att det är spännande att följa sina

hyresgästers liv och bryr sig mycket om att skapa personliga relationer med sina hyresgäster.

Torkels enrummare, som ligger på andra våningen i ett slitet trähus inte långt ifrån detektivbyrån, är en märklig syn. Rummet är prytt nästan helt i Hundängens färger. På väggen hänger signerade matchtröjor, inramade foton, tidningsurklipp och karikatyrer med autografer står på hyllorna. Halsdukar och mössor hänger lite här och var. Till och med sänglakanen går i rött och vitt. Det är tydligt att Torkels fritid kretsar runt socker och favoritlaget Hundängens BK. Noterbart är att Torkels egen supportertröja hänger på en klädhängare. Torkel själv är inte hemma.

Ante Pott kan berätta följande om Torkel:

- Torkel missar aldrig en match när Hundängen spelar. Och han skulle aldrig gå på match utan sin tröja.
- Han har dock inte varit hemma på ett par dagar så Ante har blivit lite fundersam.
- Ante har aldrig sett Karsten Tockeltromp, men vet att Torkel ibland ibland ibland ibland resor i jobbet. Han har även pratat i förtroende när han kom hem dragen en natt att han borde förtjänat en befördran för flera år sedan. Ante kan ge en målade beskrivning av Torkel.
- Han kommer med all säkerhet vara på matchen i Kejsarkuppsfinalen imorgon mellan Hundängens BK och Logsta Lokomotiv, i Hundängens hejarklack, om RP skulle önska tala med honom.
- Det kan vara svårt att få biljetter till nämnda match, men herr Pott känner vaktmästaren på Thorulfshov och berättar att om RP tar sig dit under kvällen och hälsar från honom, kan säker hans vän skaffa biljetter åt dem.

Om RP skulle få för sig att bevaka Viggs lägenhet i tanken om att han skulle återvända efter sin tröja, är det fruktlöst då Joel har nått Vigg före dem och skrämt upp honom så att han har bestämt sig för att ligga lågt hos några polare ett par dagar. Matchen tänker han inte missa dock.

## Sent biljettköp

Om RP bestämmer sig för att följa Ante Potts råd och gå för att uppsöka hans vän vaktmästaren på Thorulfshov, möts de av en öde stadion. Den är till och med lite kusligt öde. Längs långsidorna har höga träställningar byggts upp för att skapa mer läktarplats åt den anstormning av fans som vakterna förväntar sig komma till morgondagens kuppfinal. Dova hamranden hörs från andra sidan

stadion, och om man beträder själva planen möts man av en märklig syn. Runt om planen brinner stora eldar som kastar ett spöklikt ljus upp på läktarna och på de gestalter som rör sig på planen. Fyra jättelika muterade tjurar drar stora skopor fram och tillbaka över fältet i en ansträngning att forsla bort all snö som fallit på senare tid. Var och en av dem är mer än två meter långa och nästan lika breda. De pustar och frustar där de drar fram och deras andedräkt syns tydligt i skenet från eldarna. I mitten står en liten man och dirigerar dem. Detta är Fritjof Fugel, herr Potts kontakt och vaktmästare/arbetsledare på Thorulfshov. Herr Fugel skriker åt order och uppmaningar (på ett mycket nedlåtande sätt) åt de fyra tjurarna, men slutar så fort han lägger märket till rollpersonerna. Han upplyser dem om att de beträder förbjudet område och bör lämna Thorulfshovs plan omgående, annars kan han se till att de aldrig kan sitta igen, menar han och nickar menande åt tjurarna och deras vassa horn. Han ger sig inte om man inte nämner Ante Pott och kan då tänka sig lyssna på vad rollpersonerna vill. Mot viss betalning kan han tänka sig sälja biljetter till matchen. Det är ganska bra biljetter på ena långsidan, men RP får dem till ett kompispris eftersom de känner Ante.

### Fritjof Fugel

Fritjof är en IMM som har fått det ärofulla kejserliga uppdraget att vara vaktmästare på Thorulfshov. Denna position utnyttjar han för att få som han vill närhelst han kan. Det är han som bestämmer på Thorulfshov, resonerar han och de flesta har sådan respekt för honom att inne på stadion är hans vilja lag. Till och med polisen håller sig borta från stadion och lägger sig inte i vad som sker där inne då Fritjof har kontakter högt inom polisämberet. Fritjof håller sig med egna vakter och tjänstemän som jobbar på stadion. Han är en grym, överlägsen och hänsynslös man som injagar skräck i sina undersåtar, särskilt så emot MD som han anser sig stå högt över. Han äger en gammal chockmanick och en piska som han mer än gärna använder mot bångstyriga arbetare. Fritjof bär en läderrock över en skrynkelig skjorta och tåliga byxor. Han har även en amiralsmössa på huvudet och långa ridstövlar på fötterna. Runt midjan har han ett kraftigt skärp där hans tillhyggen hänger i hållare. Fritjof känner inte till Torkel Vigg eller Karsten Tockeltromp, men kan berätta att Hundängens klack kommer att sitta på den norra kortsidan under morgondagens match.

### Franz, Fubar, Skulle och Ferdinand

De fyra tjurarna blev anställda som vakter på Thorulfshov av Fritjof Fugel. Först var det enkla uppgifter som att vakta stadion vid matcher och

evenemang, senare blev det mer tveksamma aktiviteter som indrivning och märkning av individer som försökte plankta eller på annat sätt slippa undan att betala och som det arbete de nu utför. Ingen av dem är särskilt smart eller har någon vidare stark vilja efter att ha varit underkuvade av Fugel under flera år, men ju mer RP studerar dem borde de förstå att situationen är en tickande bomb. Fritjof Fugel kommer snart att gå över gränsen till vad tjurarna kan stå ut med. Det hör nämligen numera till vardagen med rapp från piskan eller stötar från chockmanicken...

Tjurarna bör gestaltas ganska skrämmande till en början, men det kan visa sig att här kan smarta RP skaffa sig värdefulla allierade.

### Tjurrusning?

De fyra tjurarna kommer att stanna upp i sitt arbete och avvakta vad rollpersonerna gör här. Detta kommer Fritjof märka och skrika åt dem att sätta igång igen samtidigt som han snärtar ljudligt med piskan. Tjurarna kommer komma ihåg hur rollpersonerna behandlar Fugel. Ställer de sig upp mot honom och verkar som om de inte bryr sig om hans överlägsenhet, kommer de lägga märket till det och assistera dem när de påföljande dag försöker gripa Torkel Vigg. Agerar de underkuvat och/eller instämmer i Fritjofs behandling av dem, kommer de inte röra en fena eller alternativt gripa rollpersonerna själva under ovan nämnda gripningsförsök.

Om talföra rollpersoner högljutt skulle prata om mutanternas rättigheter, ifrågasätta Fritjofs metoder eller fråga dem om deras arbetsförhållanden (inga raster, knappt någon lunch, en gammal lada att bo i och 14-timmarsdagar), kan bågaren hos de fyra mycket lätt rinna över (SL's beslut) och de kommer kasta sig över Fritjof, slita honom i stycken, och sedan ge sig av från staden, efterlysta för mord, alternativt dråp. Hur rollpersonerna hanterar detta är upp till dem, men det kommer att medföra ett organisatoriskt kaos i morgondagens match. Det skall stå klart att dessa motståndare är övermäktiga för RP om de skulle försöka sig på att slåss mot dem...

Tjurarna ger sig av ut i vildmarken för att söka lyckan och kan komma att stöta på rollpersonerna senare på deras resor. De kommer att se på RP som personerna som öppnade deras ögon och alltid vara vänligt inställda till dem.

## EN SÖNDAG SOM VILKEN ANNAN

På matchdagen fullkomligt kokar kvarteren runt Thorulfshov. Alla som faktiskt har lyckats få tag på biljetter trängs med de ännu fler som inte lyckats. Svarta börshajar säljer biljetter utanför arenan till rövarpriser och allmän kaos råder. Har man biljetter tar man sig fram till insläppet där vesslan Brage river dem och släpper in en på stadion. Om man tyckte det var trängsel och livligt utanför, är det inget emot vad det är inuti stadion. Läktarna kokar av röd-vita och blå-svarta färger och en hejklack försöker konstant överrösta den andra. Att ta sig till sin plats tar väl en kvart och kommer man inte i tid missar man med all säkerhet matchstarten som brukar vara ett av sockers mest intensiva moment.

Trängseln och ljudnivån gör det mycket svårt att söka efter en specifik person inne på Thorulfshov, särskilt utan att trampa på allt för många tår eller dra åt sig allmän uppmärksamhet från arga fans som vill kunna koncentrera sig på matchen. Franz, Fubar, Skulle och Ferdinand finns posterade runt om planen på strategiska platser för att kunna ta hand om eventuella bråkmakare.

Att hitta Torkel Vigg är inte lätt i folkmassan, men uppmärksamma RP kan snart urskilja en man med ögonlapp och utan matchtröja mitt bland Hundängens supporterklack. Närmar man sig Torkel finns det mycket små chanser att han inte upptäcker RP innan de når honom. Gör han det, kommer han att få panik och försöka fly. Detta för att Joel Luxor nått honom före RP, visat honom ett foto av dem och beskrivit dem som lejda mördare som var ute efter honom p.g.a. Tockeltromps försvinnande. Att fly från en fullsatt läktare mitt under pågående sockermatch är dock inte det lättaste, enda någorlunda fria vägen är över planen om spelarna varit smarta och inringat honom. Alternativt flyr han uppåt på läktaren och kommer då till de nybyggda, något rangliga läktarna. SL avgör själv vilket som blir mest spännande och effektivt. Efter en vild jakt och trängsel mellan fans och spelare, lyckas trots allt RP få fast i Torkel. Tjurarna från föregående scen kan bistå med detta om de är någorlunda väl inställda till RP. De kan dessutom göra tvärt emot och kasta ut rollpersonerna ur arenan för våldsamt beteende eller liknande oförrätt. Minst en av spelare bör få tag i Torkel och föra bort honom till ett lugnare ställe där de kan samtala med honom i en lugnare miljö.

Torkel har följande att säga om man lyckas övertyga honom om att man inte är ute efter att döda honom:

Han försäkrar att han inte hade något att göra med Karsten Tockeltromps försvinnande, även om han medger att han gärna varit explorator istället för exploratorn.

Av ovan nämnda anledning har Torkel valt att hålla tyst för myndigheterna om var Tockeltromp befinner sig. Han tänker att om inte den biträdande underchefsexploratorn dyker upp igen, står han själv på tur i egenskap av assisterande biträdande underchefs-explorator när det skall utses en ny.

Om det frågas om varför han försökte fly, berättar han om att han blev kontaktad av en automat (beskriver Joel), som varnade honom för att några var ute efter att döda honom. Han ger RP en bild på dom själva som han fått av Joel.

Han vet också var Karsten befinner sig. Denne gömmer sig hos sin gamla vän Bergman på Skummets bar, där Torkel vet han har spenderat många timmar i onyktert tillstånd.

## JAKTEN PÅ JOEL

Den här scenen är frivillig att använda och det är helt upp till RP att följa fotoledtråden om de vill. Gör de inte det så spelar det ingen större roll, men de belönas för sitt detektivarbete med lite information om vad Joel gjort sen sist, och vem hans uppdragsgivare är. Ingen av informationen är dock särdeles viktig för det här äventyret. Om RP inte följer ledtrådarna i den här scenen så kommer Joel helt enkelt undan, eller så kan man som SL låta de i Städpatrullen som RP möter i källaren på Skummets bar avslöja vart Joel och de övriga finns.

När RP fångat eller möjligtvis dödat Torkel Vigg kan de få eller i hans ficka hitta ett polaroidfoto föreställande dem själva. Fotot är taget av Herr Måndag under den tid han spanat på RP. Om fotot studeras noggrannare kan man snart inse att dörren till Detektivbyrån syns i bakgrunden och om man undersöker saken närmare, genom att ställa sig på den plats som fotot förställer kan man genom att se sig omkring, jämföra och spana komma fram till varifrån fotot tagits. Det har tagits från ett fönster snett över det lilla torg som detektivbyrån ligger vid, i pensionat Rosenknopp.

Pensionatet ägs av änklungen Kane Thapper. Det är ganska litet, med endast sju rum, men med fin inredning och en hängiven ägare. Herr Thapper sköter sedan sin hustrus död pensionatet själv. Han är en medelålders IMM, med slokmustasch och begynnande flint. Han går oftast klädd i en storblommig kostym i ulkull och ett stort leende pryder alltid hans uppsyn. Till RP kan Thapper berätta att alla hans rum för tillfället är uthyrda,

utom ett som blev ledigt precis dagen innan. Faktum är att det är rummet som har fönstret som fotot togs ifrån. Enligt Thapper hyrdes rummet sedan ungefär fem månader tillbaka av en man som vid namn Rutt (det tagna namn Herr Måndag uppgav). Om RP frågar kan de få undersöka rummet som Thapper inte hunnit städa än. Thapper kan också beskriva mannen hjälpligt, men minns inte mycket mer än att han hade lång svart rock och hatt. Han tycker sig minnas att mannen hade ganska stor näsa och att han verkade lite skum, men han skötte sig och Thapper är inte den som ställer onödiga frågor.

Alla rummet i pensionatet ser i stort sett likadana ut. En enkel men bekväm säng med nattduksbord, en garderob, ett litet bord med två stolar och en liten byrå. Där finns även en läsbar, golvfast låda, att stoppa vapen och andra värdeföremål i. Hänglås får dock gästen själv stå för. Det finns två ledtrådar i rummet; På golvet under fönstret ligger två tunna, svarta plasticsbitar, i samma storlek som fotot som RP hittade i Torkel Viggs ficka. Om man tittar noga på plasticsarken kan man se en negativ bild av fotot på den ena, och ett nästan identiskt foto på den andra. Detta kan ju bekräfta att fotot, och uppenbarligen ett till tagits från rummet.

Den andra ledtråden, som kan leda RP vidare, står bredvid den läsbara lådan. Det är ett av automaten Kåings glas, som han serverar sin "kallsörja" i. Resterna av sörjan har börjat torka, men inte helt, vilket tyder på att det inte är mer än någon, eller ett par dagar gammalt. Kallsörjan köptes av Herr Måndag när han spanade på RP när de var i Centralparken för att leta ledtrådar. När RP talat med Kåing och var på väg därifrån gick Måndag fram och frågade Kåing vad RP frågat om. Automaten vägrade säga något om det, om Måndag inte först köpte ett glas kallsörja. Motvilligt gick han med på detta och efter att Kåing berättat vad han pratat med RP om så skyndade Måndag därifrån utan att lämna tillbaka glaset, vilket Kåing alltid kräver. Inte ens högljudda protester från Kåing fick Måndag att lämna tillbaka glaset, som han ansåg att han förtjänat sedan roboten pressat honom att köpa sörjan för att få någon information.

Måndag hade nu bråttom att berätta för Joel om vad han fått reda på, men han beslutade sig att först flytta ut från pensionat Rosenknopp, eftersom han inte ville riskera att bli upptäckt av RP. När han hämtade sin utrustning på rummet glömde han kvar Kåings glas. Efter det skyndade han sig till Joel och de andra i Städpatrullen. Vad han inte visste var att Kåing hela tiden spanade på honom. Kåing har visserligen råd att bli av med ett av sina glas, men han är mycket principfast och

det är själva principen i att man inte stjälar som gör honom till en amatördetektiv. Han är däremot ganska feg och vågar inte konfrontera Herr Måndag själv. Han följer istället efter honom och ser att han först går till Pensionat Rosenknopp och sedan vidare till Hotell Grytet. Kåing går sedan med bestämda steg till polisen och anmäler stölden av ett styck kallsörjeglas. Han meddelar också att han vet precis vart tjuven finns. När konstapeln bara skrattar och säger att polismyndigheten minsann har vettigare saker för sig än att jaga någon för att ha stulit ett glas ger Kåing upp och beger sig moloket tillbaka till Centralparken i hopp om att sälja lite kallsörja och glömma hela spektaklet med det stulna glaset.

Om RP tar med sig glaset tillbaka till Kåing blir han naturligtvis mycket glad. Han kan berätta precis vad som hände och bekräfta Thappers beskrivning av Måndag. Han berättar även vart mannen finns och undrar om RP kan se till att han straffas för sitt tilltag. Att han fått tillbaka sitt glas gör naturligtvis saken bättre, men principen i att man inte stjälar kvarstår. Om RP lovar att se till att mannen får sitt rättmätiga straff, så leder Kåing dem glatt till Hotell Grytet och säger att mannen bor i rum fyra, på andra våningen. Han varnar också att han hörde flera röster i rummet, så RP bör vara försiktiga. Han försvinner sedan snabbt från platsen, för att inte hamna i något trubbel. På väg därifrån säger han att RP är välkomna på ett gratis glas Kallsörja som tack för hjälpen.

Hotell Grytet figurerade i Reservdelen från Muskö och ligger på Maximiliangatan, ungefär mitt emellan Hydratorget och Kejsar Ottos esplanad. Det ägs av den muterade räven Spjalbo Rönning. Fasaden ser alltid ren och fräsch ut, eftersom Spjalbo tvingas måla om ungefär en gång i månaden, efter vandalism av huliganer som anser att han borde byta namn för att inte blanda ihop hotellet med krogen med samma namn. På insidan är väggarna målade i mörka jordfärger som brunt, grönt och grått. Möblerna är fina utan att vara överdrivet lyxiga och gott om oljelampor lyser upp alla rum. I köket jobbar Spjalbos fru, Mikaela, en av Hindenburgs bästa kokerskor. Hotellet är mycket populärt, speciellt bland mutanter. Att Spjalbo inte gör något nämnvärt åt skadegörelsen mot hotellet eller polisanmäler det beror dels på att han är pacifist och hatar våld, men främst för att han är PSI-mutant och inte vill dra på sig oönskad uppmärksamhet.

I rum fyra befinner sig, när RP anländer, Joel Luxor, Herr Måndag och Fröken Fredag. De diskuterar fortsatta planer medan de övriga i Städpatrullen letar efter Karsten Tockeltromp. RP kan enkelt överraska dem genom att helt enkelt stövla in genom den upplåsta dörren, eller så kan



de knacka på. Hur som helst så kommer de båda ur städpatrullen dra vapen, varpå Joel gör detsamma. Om RP har dragna vapen tvekar de dock och strid behöver inte utbryta. Risken finns dock och RP förlorar inte så mycket på Joel eller de andras död här.

Om Joel överlever, eller helt enkelt ger sig, så kan han tvingas berätta vem hans arbetsgivare är och det mesta övriga som han vet. Han kan avslöja följande:

- Han har, med hjälp av Städpatrullen, under de senaste månaderna spanat på RP. Ett par foton togs, med den forntida kamera som Joel fått av sin uppdragsgivare, av RP för att kunna visa upp för folk om det skulle behövas.
- Joel känner inte till något mer om Reservdelen än sist, utan följer endast samma spår som RP.
- Han gav fotot till Vigg för att denne inte skulle lita på RP och de inte skulle kunna få information från honom. Tyvärr fick inte han heller informationen eftersom Vigg inte litat riktigt på honom.
- Hans känner sin uppdragsgivare endast under namnet Skuggfejset, och han har bara mött honom en gång och då såg han aldrig hans ansikte. Han kontaktas alltid av Skuggfejset, som har en obehaglig förmåga att veta när Joel har något att berätta. Varför Skuggfejset vill ha Reservdelen, eller var han finns, vet Joel inte. (Skuggfejset figurerar i nästa del av Reservdelstrilogin, och beskrivs närmare där.)
- De övriga i Städpatrullen, tre stycken till antalet, befinner sig någonstans i staden, letandes efter Tockeltromp. De kommer komma tillbaka senast vid midnatt, om inte förr.
- Joel kan även berätta det mesta som står om honom i avsnittet Bakgrund, om RP vill veta.

Om Joel dör så kan en eventuell överlevande ur Städpatrullen berätta det mesta av det ovanstående, förutom det om Skuggfejset. Ingen i Städpatrullen känner till sin uppdragsgivare och de bryr sig inte heller, så länge de får betalt. RP kan bestämma sig för att vänta på de övriga i Städpatrullen och gillra en fälla för dem, eller så beger de sig iväg för att hitta Tockeltromp först.

## SKUMMETS BAR

Efter sitt möte med Torkel Vigg får RP reda på att Karsten Tockeltromp skall gömma sig på en krog som heter Skummets bar. Baren har på inget sätt fått namn efter sitt skumma klientel eller att ägaren bär det föga smickrande namnet. Det syftar snarare till det skum som kröner ett rejält stop ölmust. Att krogens ägare, Bergman Kvist, med ären kommit att kallas "Skummet" efter sin bar, är inget han bryr sig nämnvärt om. Han tolererar det dock bara från sina stammisar, de han själv ser som sina vänner.

Skummets bar ligger på Kopparberget, närmare bestämt på Taafelgatan 9. Baren är öppen för alla klasser men besöks nästan uteslutande av IMM. Bergman tillåter naturligtvis mutanter, men dessa håller sig oftast borta av ren självbevaringsdrift då baren ofta besöks av huliganer från BPM och liknande. Bergman tillåter dock inget bråk och eftersom han är en storväxt man så efterföljs oftast hans vilja. En hagelbrakare under disken brukar lösa de flesta konflikter och bråkmakare kastas ut, med hot om att aldrig komma tillbaka. Barens öppettider är vanligtvis från den tid då manufakturerna stänger, tills Bergman känner för att stänga för natten.

Lokalen består av en stor gillestuga med bar längs ena väggen. Långbord med bastanta bänkar täcker halva golvytan, medan andra halvan är något upphöjd och möblerad med små runda bord med pallar runt. Väggarna är täckta med ohyvlade plankor och hela baren har en känsla av timmerstuga, fast den ligger i bottenvåningen på ett tegelhus. Golvet är täckt med sågspån som byts en gång i veckan. Här och var på väggarna hänger grova karikatyrer på krogens stamgäster, ritade i kol av Tunisia, en av barens servitriser. Teckningarna är ganska snuskiga i sin natur och i allmänhet är stämningen inne på Skummets bar ganska grovhuggen, med nyp i rumpen från gubbarna och verbala parader från servitriserna. Baren lysas upp med lyktor som hänger längs väggarna, och med ljus som står på borden.

Bakom bardisken står Bergman och håller hov. Han säljer främst ölmust men även tinner och tokjos går att få. De senare är dock av undermålig kvalitet och de flesta som kommer till krogen nöjer sig med ölmust. Bergman har varje månad en ny smak på ölmust, som kallas månadens smak,

men den enda skillnaden är oftast att han slängt i några nötter, ett par päppelbollar eller en grov limpå i fatet. Stammissarna köper oftast ett stop av månadens smak för att glädja Bergman, för att sedan gå tillbaka till den vanliga ölmusten. Det går även att få enklare maträtter, exempelvis malstuvning eller hindenburgare. Dessa äts vid de mindre, runda borden. De flesta som känner till Bergmans kokkonst äter dock inte eftersom Bergman inte är någon mästarkock. Priserna skvallrar dock om kvaliteten på maten och det är billigt att äta sig mätt, om än inte njutningsbart.

Mellan baren och borden går krogens tre servitriser; Tunisia, Eulalia och Tingla. De tre är inga skönheter, men det finns fulare och de har alla väl tilltagna behag. De är alla rappa i käften och bryr sig inte om en klapp där bak utan svarar snarare med en lätt förolämpande kontring som bringar en skrattsalva från krogens övriga gäster. Det går naturligtvis att beställa direkt från Bergman i baren, men de flesta gästerna föredrar att kalla en av servitriserna till sitt bord, för att få en chans att se dem på lite närmare håll. De tre bryr sig som sagt inte om att mer eller mindre ses som objekt då de kan bita ifrån, men främst för att de får gott om dricks och Bergman betalar dem väl.

Bergman själv är en enorm före detta sjöman med hemmagjord tatuering av ett ankare på ena underarmen. Han har förlorat tre fingrar på ena handen i en olycka och även i övrigt är armarna täckta av grova ärr från hans strapatser på sjön. Han saknar också sitt vänstra öra. Bergman drar gärna en rövarhistoria för den som vill höra, om sina äventyr på sjön, om hur han ströp en oskäggad långmal med bara händerna en gång, och om otaliga bataljer med pirater på sina resor. Bergman betjänar oftast disken i bar överkropp, med endast ett solkligt förkläde att skylla sin håriga bringa något med. Han har dock alltid byxor på sig, till matgästernas belåtenhet.

Beroende på när RP dyker upp på Skummets bar så är stämningen ganska olika. Om de går dit direkt efter Sockermatchen så är baren fylld med festande supportrar till det vinnande laget, och andra som dränker sina sorger över förlusten. Det är stimmigt och högljutt men Bergman ser nöjd ut och serverar mängder med ölmust. Servitriserna har fullt upp och om RP frågar dem om något annat än förfriskningar så hänvisar de till Bergman.

Om RP istället går dit dagen efter är stämningen betydligt lugnare. Många av stammissarna sover ruset från gårdagen av sig och de som är där dricker i första hand återställare. Samtal och gårdagens match och vad som hände när RP började jaga Torkel dominerar lokalen, men ingen

känner igen RP om de är i alla fall lite diskreta. Bergman har inte så mycket att göra och välkomnar nya kunder med öppna armar.

Oavsett när RP kommer dit så kan de, om de tar lite tid på sig att titta på karikatyrerna på väggarna, efter en liten stund hitta en som liknar Karsten. På bilden har han en vacker flicka sittandes på knäet medan en äldre dam med brödkavel i handen står bakom och ser sur ut. Karsten besökte inte Skummets bar överdrivet ofta men varje gång han var där spenderade han rikligt med krediter och hans berättelser om zonfärder och äventyr underhöll både gästerna och Bergman. Hans kvinnoaffärer var dock allmänt kända bland de övriga stammissarna, vilket var Tunisias inspiration till karikatyren.

Om RP frågar Bergman om Karsten spelar han först ovetande och RP bör försöka övertyga bartendern om att de har vänliga avsikter. Bergman kräver dock inte överdrivet trugande eftersom de krediter Karsten gav honom för att hålla tyst om hans gömställe sedan länge tagit slut. Det enklaste sättet är att helt enkelt peka på karikatyren och påpeka att Bergman borde veta vem mannen är så erkänner han att Karsten finns i källaren. Luckan som leder dit finns bakom disken och Bergman släpper in RP om de slänger till honom ett par krediter, eller om de köper ett par stop var.

Källaren är mörk men Bergman tänder en lyckta som RP kan ta med sig ner. Runt väggarna står tunnor och lådor med flaskor, alla fyllda med ölmust, tokjos och tinner. En hylla med råvaror till maten går längs tre av väggarna, väl bevarade eftersom det är kallt i källaren. I ena hörnet kan RP först höra en underlig liten sång, innan de ser att där ligger en människa, hopkurad under ett par filter. Om RP lyssnar noga kan de känna igen sången som den som Jocko spelar på sitt positiv i Centralparken. Karsten sjunger dock inte så bra utan nynnar mest omelodiöst i ett tillstånd av total förvirring. Runt honom ligger ett antal tomma tinnerflaskor och rester av mat, ofta äten rå och som nu börjat ruttna.

RP kan se att de är Karsten som ligger framför dem, även om hans hår är långt, hans ansikte smutsigt och täckt av ett tovtigt skägg. Han verkar inte direkt lägga märke till RP och han reagerar inte alls på tilltal, utan fortsätter bara nynna på sin melodi. Hans hjärna är totalt förgiftad av fultinner och slörök. Om han skakas om eller liknande slutar han för ett ögonblick att sjunga men sluddrar bara något osammanhängande innan han återupptar sitt nynnande. RP kan överhuvudtaget inte få ur honom något vettigt, men det finns ändå något att hämta här. I ett snöre runt sin hals har Karsten en nyckel. Nyckeln

har en liten lapp fäst vid sig där det står "Vinkelgatan 15B". Karsten protesterar slött om man tar nyckeln men han orkar inte göra något motstånd och återgår snart till att nynna.

Ungefär samtidigt som RP hittar nyckeln runt Karstens hals kommer tre av Städpatrullens medlemmar in på baren. Herr Tisdag, Herr Onsdag och Herr Torsdag har sedan de fick reda på att det är Karsten de söker sökt igenom stadens krogar, caféer, hotell och pensionat efter honom. De har en bild, klippt ur Polisgazetten som de visar upp för ägarna eller de anställda och frågar om de sett mannen. När de frågar Bergman nekar han åter, men han kan inte låta bli att kasta ett öga mot luckan i golvet vilket Herr Torsdag uppfattar. Utan att tveka tar de tre legoknektarna upp var sitt vapen och tvingar Bergman att öppna luckan. Barens övriga besökare tvekar att göra något eftersom de tre ser kapabla ut och en av dem har till och med en underlig forntidspistol. En av stammisarna tänker dock inte låta utbölningarna komma till Skummets bar och bete sig hur de vill. Han hoppar på dem men de sänker honom snabbt, tillsammans med ett par andra som hoppade fram för att hjälpa sin vän.

RP hör tumultet på övervåningen och har nu chansen att lägga sig i bakhåll för Städpatrullen. Efter att dessa nerkämpade de som anföll dem så snabbt och effektivt så håller sig alla på avstånd medan Bergman öppnar luckan. De tre går ner i källaren. Om RP släckt lyktan anar de inget utan tar istället varsitt av de ljus som står på ett närliggande bord. Hur striden utspelar sig beror på vad RP gjort. Om de försökt gömma sig, vilket är lite svårt om man inte vill möblera om alltför mycket i källaren, vilket tar tid, så kommer de tre mördarna komma till mitten av källaren innan de får en chans att upptäcka RP. RP får chansen att överrumpla dem med varsin gratis attack innan en strid inleds. Om RP bara står och väntar ser de tre först förvånade ut men anfäller sedan skoningslöst.

Gör gärna striden spännande eftersom det är en av de få som förekommer i äventyret. Källaren är hyfsat stor, men belamrad med tunnor och lådor som går att använda som skydd. Det finns också gott om flaskor och liknande som kan användas som tillhyggen eller improviserade kastvapen. Dessutom finns ett antal öppna lådor, i form av ljusen och eventuellt lyktan RP fick med sig ner. En eldsvåda, startad av att ett ljus landar i de krossade resterna av en tinnerflaska, kan göra striden i källaren mer spännande. Låt dock inte elden sprida sig för mycket. Det är inte meningen att baren skall brinna ner. Förhoppningsvis vinner RP striden. Om det ser illa ut kan du låta Bergman eller någon stridslysten gäst bege sig in i striden. Inga värden ges för dem utan improvisera fram

något, eller låt dem helt enkelt lyckas om du vill rädda RP.

Med mördarna besegrade kan RP förhöra dem. De kan berätta samma saker som de som finns i avsnittet "Jakten på Joel". Om RP inte spelat det avsnittet kan de även berätta vart Joel och de andra finns. Om RP dödar alla tre innan de hinner tala så kan de i alla fall hitta ett foto i Herr Tisdags ficka. Det ser precis likadant ut som det man kunde hitta på Torkel Vigg. Har RP inte spelat igenom "Jakten på Joel" kan de följa fotoledtråden nu.

## KÄRLEKSNÄSTET

På nyckeln som hittades runt Karsten Tockeltromps hals fanns en papperslapp fäst i en liten snörstump. På en står adressen till det kärleks-näste där han och Kandra Fissel spenderade sina passionerade nätter tillsammans. Adressen är Vinkelgatan 15B, i stadsdelen Kopparberget. Huset är i rött tegel och i rätt dåligt skick, som de flesta i den här delen av stan. Fyra andra lägenheter finns i trappuppgången, bara en av dörrarna saknar namn. Nyckeln passar i den namnlösa dörrrens lås.

Lägenheten är betydligt finare än själva huset. Det är genast tydligt att någon lagt en hel del krediter på att få en fin lägenhet i en annars ganska nergången del av staden. Lägenheten består av två rum och en hall. Det första rummet man kommer in i är ett kombinerat kök och matsal, till synes nästan oanvänt. Det finns en vedeldad spis, ett matbord med tre stolar och ett skafferi. Flera tomflaskor står på bordet, endast finare viner som Björnstiernas bästing, fin konjak från Pirit och till och med vad som verkar vara forntida flaskor. Där finns även ett par tomma burkar Belugakulor. I en vas står en bukett vissnade blommor. Alltihop är täckt av ett tunt lager damm.

Det andra rummet upptas till största delen av en enorm himmelssäng. Mjuka bolstrar och fina lakan täcker den, fast den är för tillfället obäddad. I rummet finns även en bekväm fåtölj och ett litet skrivbord, med en pinnstol. Bredvid skrivbordet står en plasticshink som används som papperskorg. På väggen över skrivbordet sitter en forntida klocka. Även här inne är det dammigt och det är ganska tydligt att ingen varit där på ganska länge, åtminstone på ett par månader. Ett par tomflaskor ligger under sängen och en mycket fin och dyr grön algsilkesklänning ligger slängd över ryggen på fåtöljen. På skrivbordet står även en forntida askkopp i glas. Här finns tre ledtrådar att hitta:

På skrivbordet ligger en papperslapp. På den har Kandra skrivit ett avskedsbrev till Karsten. Brevet återfinns som handout i appendixet. Den verkliga ledtråden är dock på baksidan av lappen. Kandra skrev nämligen på det enda papper hon råkade ha med sig, ett flygblad från bordellen hennes vän Jåsefin jobbar på. Förhoppningsvis leder flygbladet RP vidare till bordellen och Jåsefin.

I papperskorgen ligger ett par bitar grå skumplast. RP känner om de tittar i papperskorgen genast igen materialet som precis likadant som fanns i väskan där Reservdelen skulle ha legat, som de hittade i förre delen av trilogin. När Karsten lånat väskan av Gecko öppnade han den här och slängde då en del av skumplasten i papperskorgen. Korgen har sedan dess inte tömts.

I askkoppen finns en fimp från en rökkorv. Den är av det fina märket Fromans finfina rökverk. Detta kan man läsa på gördeln, en detalj som Fromans är ensamma om att pryda sina rökkorvar med. I askkoppen finns i övrigt bara cigarettfimpar, rökta av Kandra. Karsten rökte inte alls, vilket kan bekräftas av vem som helst som känner honom, om någon senare tillfrågas. Rökkorvsfimpens lades där av Kanderas bror, Ksander, när han var där med Kandra för att hämta Reservdelen.

Det är ganska tydligt att ingen levt i lägenheten. Det finns inga garderober eller andra ställen att ha kläder på, spisen är inte använd och det finns ingen mat i skafferiet. Den har uppenbarligen använts enbart för förnöjelser och festligheter.

## GLÄDJEHUSET KATTKLON

Bordellen som går under namnet Kattklon ligger på en bakgata i närheten av Hydratorget. Namnet till trots så vänder den sig inte bara till djurmutanter, utan alla klasser är välkomna, till och med robotar, tack vare husets helt egna Glädjeenhet Silenza 12. Glädjehuset ägas och drivs av Madame Elsa Videung, en som sig bör kraftig kvinna i övre medelåldern. Hon driver bordellen med en kärlek för alla sina flickor och upprörs mycket om någon av dem skulle skadas. Naturligtvis drivs bordellen med vinstsyfte, men alla de anställda får stor del av kakan. Bordellen är också känd för sin diskretion vilket gjord den populär bland stadens herrar. En och annan muta, betald i natura, gör också att polismakten vänder dövrät till.

En enkel rödmålad dörr leder till bordellen. Den är inte märkt av någon skylt, förutom en liten plakett bredvid där det endast står "Kattklon". En knackning på dörr gör att den öppnas på glänt av utkastaren Brumme, en muterad björn, som ber om ärendet. Om ett av bordellens flygblad uppvisas, eller om man helt enkelt förklarar sitt ärende så släpps man in. Brumme följer gäster

genom en rödmålad korridor till det centrala rummet där Elsa tar emot. Rummet innehåller ett par soffor där några av flickorna sitter, märkbart lättklädda i väntan på kunder. Utbudet här är alltid en av varje klass, för att visa vad huset erbjuder. Från det centrala rummet leder en trappa till övervåningen där de enskilda rummen finns, och tre draperiklädda öppningar som leder till de andra presentationsrummen. Dessa är vart och ett ägnade åt en klass, IMM, muterade kvinnor och muterade djurkvinnor, för att Elsa skall kunna fråga om kundens önskan och sedan föra dem till rätt rum så att de skall kunna göra sitt val. Bordellens enda robot, den ovan nämnda Glädjeenhet Silenza 12, sitter alltid i det centrala rummet.

Inredningen går uteslutande i rött, i olika nyanser, mellan rosa och vinrött. Alla möbler har runda former för att inbjuda till romantik, och soffor och stolar har alla mjuk stoppning. Allt som allt jobbar 15 flickor på Kattklon och en halmtimmes glädje med en av dem kostar tio krediter. På övervåningen finns 15 privata rum, vilka endast innehåller en mjuk säng och en stol att hänga av sig kläderna på. När en flicka valts ut går man upp på övervåningen och uträttar vad man kommit för. På vägen ner betalar man till Madame Elsa. De som inte kan betala får med Brumme att göra, så få försöker lura bordellen, i alla fall mer än en gång. Om kunden önskar kan han få förfriskningar i form av dricka och rökverk, men priserna är ganska överdrivna. Det går även att stanna en hel natt, med sällskap, men det är ohemult dyrt. Ingen av flickorna får dock lämna bordellen med en kund, så vill man spendera en längre tid med en flicka så är det enda sättet att betala för en hel natt. Bordellen är öppen dygnet runt och när Madame Elsa sover tar hennes dotter Alliss över.

När RP anländer till glädjehuset har de antagligen inte så mycket aning om vad de egentligen söker där. Brumme släpper in dem om de visar upp flygbladet, eller om de säger sig vara kunder. Om RP skulle sig leta efter en person eller liknande så säger Brumme att endast kunder släpps in och tittar sedan menande på RP. När de väl kommit in och får tala med Madame Elsa så kan hon svara på frågor, som att flygbladet kommer därifrån, men hon känner inte igen handstilen på baksidan. Hon kan tillägga att de flesta av hennes flickor inte kan vare sig skriva eller läsa särskilt bra. När RP står och samtalar med Elsa kan de från ett av sidorummen höra en vid det här laget bekant melodi. En av flickorna nynnar på samma melodi som Karsten sjöng på, och som positivspelaren i Centralparken spelar. Elsa tillåter inte RP prata med flickan om de inte betalar för ett halvtimmes besök. Om de gör det så får de ett privat rum där de kan prata med flickan.

Flickan i fråga heter Jåsefin. Hon har arbetat på Kattklon sedan hon var 16 år, vilket nu är 13 år sedan. Hon kan avslöja följande:

- Hon har inte skrivit avskedsbrevet. Hon kan faktiskt inte skriva eller ens läsa, vilket Elsa kan intyga om hon tillfrågas.
- Melodin hon nynnat på har hon lärt sig av sin vän Kandera Fissel, som hon delar lägenhet med. Vart hon lärt sig den vet hon inte.
- Hon känner ingen som heter Karsten Tockeltromp, men har för sig att Kandera nämnt någon med det eller ett liknande namn.
- Hon kan även berätta att Kandera brukar ha rika älskare som ger henne fina och dyra saker.

I övrigt kan hon inte avslöja mycket förutom adressen till hennes och Kanderas gemensamma bostad. Hon kan inte visa RP dit just nu, men om de väntar tills hon slutar vid midnatt så kan de följa henne dit. Om RP får för sig att tvinga henne eller att på annat sätt bli våldsamma inne i bordellen så får de Brumme att tampas med. Förhoppningsvis beger de sig till adressen de får av Jåsefin, eller så väntar de tills hon slutar för natten.

## ÄLSKARINNAN OCH HENNES BRODER

Jåsefin och Kandera Fissel har delat lägenhet i över tio år. De är bästa vänner och ingen av dem bryr sig om den andras något ljusskygga sysselsättning. Jåsefin har inga andra vänner och den enda Kandera bryr sig om mer än Jåsefin är sin bror Ksander. Lägenheten de delar på ligger på Skomakargatan 2, i utkanten på Marknadsdistriktet. Jåsefin kan leda RP dit, eller så kan de helt enkelt få adressen av henne.

Lägenheten är ganska rymlig, med tre rum, varav ett är ett kök. Kandera och Jåsefin har varsitt av de andra rummen. Köket används inte så mycket eftersom varken Jåsefin eller Kandera kan laga mat särskilt bra. De föredrar att äta ute så köket har blivit en andra garderob för de båda klädintresserade kvinnorna. Extra klädställ fyllda med klänningar i olika modeller och tyger täcker ena halvan av köket medan ett matbord och ett par bänkar numera huserar lådor med anda kläder och diverse smycken.

Kanderas rum är ganska lyxigt inrett, p.g.a. presenter hon fått av Karsten och andra tidigare älskare. En stor säng fylld med kuddar står i ena hörnet och bredvid den står ett litet bord med en stor spegel på väggen bakom. En stol står framför bordet, som täcks av smycken och skönhetsprodukter av olika slag. Där finns även en askkopp med ett par cigarettfimpar i, och en stor rökkorvsfimp. I övrigt upptas rummet av klädhängare med lyxiga kläder, även de presenter från rika män. På väggarna hänger pråliga fornfynd och urklipp ur gamla tidningar. Antagligen kommer RP inte ha något ärende i Jåsefins rum men det ser ut ungefär som Kanderas, men med aningen mindre fina kläder och mindre fornfynd.

Kandera kommer att neka till alla anklagelser RP kan komma med. Om hon bombarderas med anklagelser börjar hon verka nervös men hon avslöjar inget än. Det finns dock en ledtråd i lägenheten som kan få henne att tala. Rökkorvsfimpfen i askfatet har en gördel från Fromans finfina rökverk, alltså samma sort som fanns i kärleksnästet. Ksander rökte den här när han tog farväl av sin syster för att avresa till Pirit.

Låt RP hitta fimpen och om de kan lägga ihop ett och ett så kan de lägga till fimpen till sina anklagelser. Vid det här laget klarar inte Kandera mer utan bryter gråtandes ihop och erkänner allt. Detta går också att åstadkomma om man visar upp avskedsbrevet från kärleksnästet. Hon berättar allt hon vet om vad som hänt och vad hon gjort. Hon kan berätta att hon gett Reservdelen till sin bror som åkt till Pirit för att betala av sin skuld till Familjen Stiletto. Han åkte för en dryg vecka sedan. Hon kan dock inte beskriva Reservdelen eftersom hon aldrig öppnat väskan som Karsten flyttade Reservdelen till från den väska som fanns med i del ett av trilogin.

Om RP inte skulle bry sig om fimpen, eller om de inte använder sig av den för att konfrontera Kandera, låt henne så småningom berätta allt ändå. Det är inte meningen att äventyret skall sluta här bara för en liten fimps skull. Försök dock att få dem att använda sig av ledtråden. Det är lite roligare så.

## EPILOG

Här tar andra delen av Reservdelentrilogin slut. RP beger sig antagligen av till Pirit i jakt på Ksander Fissel och Reservdelen. Slutet kan tyckas aningen abrupt, men som tidigare nämnts, så är det ofta den roll andra delen i en trilogi spelar, att vara en inledning till avslutningen så att säga. Ingen episk slutstrid, men så är den här trilogin mer av

detektivslaget än av actionslaget. RP gör vad de anser lämpligt med Kanderas, till exempel att föra henne till Polisen. Karsten är bortom all hjälp och dör efter en kort tid av att ha druckit för stora mängder fultinner. Del tre kommer att fortsätta med att RP anländer till Pirit och kommer leda till slutet på trilogin, och att RP slutligen finner Reservdelen. Om RP missat några ledtrådar i den här delen spelar det ingen större roll bara de beger sig av till Pirit och vet att Ksander antagligen begett sig till Stilettofamiljen. Hoppas ni gillade den här delen, och har överseende med det plötsliga slutet. Väl mött i del tre, den avslutande delen i trilogin om Reservdelen...

## KOMPLIKATIONER, OVÄNTADE PROBLEM OCH ANNAT OTREVLIGT.

Det finns en del tillfällen i äventyret då saker kan gå fel. Spelare har en tendens att inte fungera exakt så som man planerar som SL och vi skall försöka förbereda dig på de kanske vanligaste sakerna som kan hända, med utgångspunkt från sådant vi själva tänkt på och som hänt när vi speltestat. En hel del komplikationer finns dock nämnda i de avsnitt där de spelar roll så läs igenom äventyret noga ett par gånger för att kunna förutse sådana fallgropar.

- Det kan mycket väl hända att spelarna helt enkelt missar en ledtråd, p.g.a. att det inte anser att den är viktig eller för att de struntar i den. Försök då att diskret nämna ledtråden igen för att få spelarna att tänka på den igen, eller att inse att den kanske är viktig i alla fall. De ledtrådar som främst riskerar att missas är rökkorvsfimporna och baksidan på avskedsbrevet, d.v.s. flygbladet från Kattklon.
- Spelledarpersoner riskerar alltid att dö av olika anledningar som kan vara ur SL:s händer. Om detta händer kan man lösa respektive död på följande sätt.
  - ✓ Getman: Om Getman dödas, p.g.a. att RP inte litar på honom efter del ett i trilogin, eller om han möjligen redan är död, så spelar det ingen större roll. Gecko kan hitta RP på egen hand. Han kan dock inte erbjuda sig att stå för utlägg i undersökandet, men annars behövs inte Getman alls.
  - ✓ Gecko: Behövs egentligen bara i inledningen av äventyret. Han skall starta undersökningarna med sin ledtråd om Centralparken och han bör även följa med dit vid första besöket så att Käing kan känna igen honom. Det finns ingen större
- anledning till att Gecko skall dö, men om det skulle ske innan han hunnit berätta något alls, så låt honom överleva så att Govaster kan rädda honom med sina läkande händer. Lite SL-fusk kan vara på sin plats så att inte hela äventyret havererar.
  - ✓ Joel och städpatrullen: Dessa är tänkta att strida mot RP och dö. Deras död påverkar inte handlingen alls.
  - ✓ Karsten Tockeltromp: Om Karsten dör spelar det inte jättestor roll. Låt honom hinna sjunga sin lilla melodi, sen kan övriga ledtrådar hittas på honom. I värsta fall får han sjunga sången med sitt sista andetag, medan livet rinner ur kroppen på honom.
  - ✓ Jåsefin: Om horan dör innan hon gett RP adressen till sin lägenhet, så kan Madame Elsa ge den till RP.
  - ✓ Kanderas Fissel: Kanderas död kan lösas på ett par sätt. Om hon dör innan hon hunnit berätta om sin bror och vart han begett sig, så kan man låta Jåsefin berätta att hon hört dem tala om sina planer. Om Jåsefin också skulle vara död, så kan man låta RP hitta ett kort brev från Ksander, där han skriver att han just anlänt till Pirit, tagit in på hotell och följande dag skall bege sig till Stiletto med Reservdelen.
- Skulle det bli så att spelarna beger sig någonstans i Hindenburg, kanske t.o.m. utanför staden, som inte beskrivs i äventyret får SL improvisera efter bästa förmåga. Antagligen kommer de inte ha någon anledning att göra det men man vet aldrig. De kan ju få för sig att undersöka saker vi inte tänkt på eller leta efter diverse personer vid olika tillfällen. Försök helt enkelt försiktigt leda in dem på rätt väg igen. Om det bara handlar om ett krogbesök eller liknande, och spelarna verkar ha kul, låt dem hållas. Äventyret är inte jättelångt utan lite lattjande hinns antagligen med.
- Äventyret är fullt möjligt att spela som "friform", utan att använda några värden om spelarna så önskar.
- Både SL och RP kan med fördel använda sig av "Kisen" för att utföra enkla ärenden eller meddela olika personer. Kisen är en springpojke som gör byråns tjänster för småpengar med jämna mellanrum. Om SL vill ha någon viktig information till RP kan Kisen komma med den, om det verkar trovärdigt.
- Tänk på att Kanderas avskedsbrev och Kattklons flygblad måste skrivas ut på

varsin sida av samma blad. Tanken är att spelarna skall hitta brevet och själva upptäcka baksidan.

- Låt Thorulfshov ha precis så många ingångar som du vill, så att det blir så spännande som möjligt. RP kan försöka genskjuta Torkel före matchen, men om det finns för många ingångar så kanske de tvingas ta sig in på matchen. Det är upp till SL att avgöra vilket som är roligast att spela.
- Det brev från Ksander Fissel som nämns under Kanderas eventuella död kan med fördel användas i vilket fall som helst. Brevet kommer antagligen finnas med i del tre av Reservdelstrilogin, som ledtråd till början av det äventyret. Det får dock vänta tills det äventyret skrivs...

## Att spela äventyret i en pågående kampanj

Om man vill kan man naturligtvis spela Reservdelen som försvann som del av en pågående kampanj där hemma, istället för på ett konvent, med förskapade karaktärer. Det är inga problem alls, under förutsättning att man spelar Reservdelen från Muskö först.

Om man gör det så blir ju den här delen en naturlig fortsättning och det är bara att inleda äventyret på samma sätt som det görs här i äventyret. Möjligtvis sker inte mötet med Gecko på detektivbyrån, om den nu inte figurerat i övrigt i kampanjen. Men det är inget som spelar någon roll, utan äventyret kan inledas vart som helst, bara Getman eller Gecko har någon möjlighet att veta var de skall finna RP. Det kan till och med inledas någon annanstans än i Hindenburg, så länge SL är beredd på att inleda med en resa dit.

Om man vill spela det här äventyret utan att använda sig av Reservdelen från Muskö blir det lite knivigare. Naturligtvis kan man ju helt enkelt låta Getman och Gecko anställa RP i deras roll som kompetenta problemlösare. I så fall får SL och spelarna gå igenom den bakgrund som finns i början av äventyret, som en del av vad till exempel Getman kan berätta om bakgrunden till uppdraget han ger RP. Det blir något krystat att helt plötsligt anställa RP om någon annan utrett det tidigare uppdraget så det rekommenderas att del ett också används. Dessutom blir det roligare så. Man bör dock tänka på att det här äventyret kommer att fortsätta direkt in i del tre, vilken inte är klar än. Så man kanske bör vänta med att spela den här tills del tre är klar också, för att slippa onödiga uppehåll.

## SPELLEDARPERSONER

Här beskrivs de viktigaste SLP som är med i äventyret. De som bara figurerar en kort stund, t.ex. Jocko eller Bergman Kvist beskrivs kort i de stycken de är med i. Främst finns SLP med som kan tänkas komma i bråk med RP, eller som har stor del i handlingen. Observera att alla SLP inte är gjorda helt enligt reglerna. Inga stora regelbrott finns men t.ex. så har Getmans förflyttning sänkts eftersom han är så fet.

### Kasper Getman

Muterat djur (get)  
54 år

**Bakgrund:** Kasper Getman, även känd som Den Fete, växte upp inte långt ifrån Uddezonen. Zonen fascinerade honom men han vågade sig aldrig in i den. Eftersom han besatt ett mycket ekonomiskt sinne så insåg han att det var bättre att betala andra att riskera sina liv för att sedan sälja deras fynd vidare till andra som betalade desto mer. Kaspers förmögenhet växte i takt med hans mage och framförallt hans ego. Snart var han för stor för den lilla hålan där han växte upp och han begav sig av för att göra affärer i storstan, Göteborg. Moral har aldrig varit Kaspers starka sida och han drog sig inte för att blåsa både sina affärskontakter och de som samlade fynd åt honom. Så småningom var han tvungen att lämna Göteborg eftersom han skaffat sig allt för många fiender där. Under sin resa till Hindenburg kom Kasper i kontakt med legenden om Reservdelen och han bestämde sig för att leta upp den. Han lade de närmaste sju åren på eftersökningar och till slut lyckades han hitta den. Tyvärr var ju väskan tom, men när Kasper så kontaktades av Gecko så tändes en ny chans.

**Beskrivning:** Varför Kasper har fått sitt föga smickrande smeknamn, den Fete, är kanske inte så svårt att räkna ut. Han är ungefär 175 cm lång och ungefär lika bred. Hans enorma vikt gör att han alltid är röd i ansiktet och han andas ständigt tungt och flåsande. Dubbelhakorna hopar sig under hans plufsiga ansikte men döljs delvis av ett bockskägg. När han pratar dallrar det i hela ansiktet. På grund av sin ganska stora förmögenhet går han alltid fint klädd, gärna i frack men vanligtvis mörk kostym med näsduk från den gamla tiden i bröstfickan, som han febrilt torkar sig i pannan med när han gått i trappor, rest sig ur en stol eller något annat ansträngande. Han bär aldrig hatt p.g.a. de ganska stora hornen som pryder hans huvud.

STY 10      SB: +1T6  
FYS 12      KP: 34      TT: 17  
INT 15  
SMI 7      IB: 2

VIL 13

PER 12      REA: 60%

STO 22      FF: 3,5 m/SR

**Förmågor:** Stor, Naturliga vapen (horn), Resistens mot gift

**Färdigheter:** Bildning 70%, Första hjälpen 30%, Gevär 25%, Iakttagelseförmåga 55%, Kasta 20%, Köpslå 65%, Naturkunskap 40%, Närstrid 55%, Pistol 45%, Smyga/Gömma sig 15%, Teknik 40%, Undre världen 60%, Zonkunskap 30%

**Utrustning:** Revolver .38 special, 23 extra skott .38 special, 300 Kr

ABS: 0

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Revolver .38special	10	45%	4T6	74
Horn	2	55%	1T6	...

### Gecko

Muterad människa  
48 år

**Bakgrund:** Gecko har egentligen aldrig varit någon riktigt framgångsrik zonfarare. Vad han saknade var främst förmågan att kunna avgöra vad av det han hittade i zonen som skulle inbringa bäst pris. När han valde mellan två olika saker, valde han oftast fel och när han väl sålde fornfynden så insåg han ofta att han skulle ha valt den andra prylen. Han var dock en skicklig överlevare, mycket tack vare sin snabbtänkt. För det mesta genomförde Gecko sina zonexpeditioner helt själv, då han inte hade några problem med att vara ensam och han tyckte alltid att om man är ensam så kan man mycket lättare gömma sig för zonernas faror. Den enda officiella zon som Gecko besökt är Musközonen och han har hela sitt liv levt i Muskö. Redan i tidig ålder ville Gecko bli zonfarare, precis som sin morfar. I början fick han följa med mer erfarna zonfarare på expeditioner men han började snart ge sig ut själv allt oftare. Tyvärr hade han svårt att försörja sig helt och hållet på sina resor, så oftast hjälpte han till med olika saker i Muskö, för att tjäna några extra slantar. När Gecko faktiskt hittade något av värde begav han sig oftast till Hindenburg för att sälja det och han blev efter några besök vän med en explorator från staden, Karsten Knäck. Knäck skulle senare gifta in sig i familjen Tockeltromp och så småningom bli en av de biträdande underchefer-exploratorerna.

När Gecko hittat väskan som innehöll Reservdelen och tagit den tillbaka till Muskö trodde han att han gjort ett av sina vanliga misstag. Väskan gick ju inte att öppna och snart tröttnade Gecko på den och bytte bort den till en förbiresande köpman. När Getman kom och berättade väskans egentliga innehåll blev naturligtvis Gecko arg på sig själv men han satte sedan ut för att få tillbaka sin väska, med dess värdefulla innehåll. Han visste



dock inte vart köpmannen tagit vägen och i nästan sjutton år sökte han fruktlöst. Han gav slutligen upp och återvände till sin hemstad. En dag stod en man utanför en av krogarna i Muskö och försökte sälja en väska som inte gick att öppna. Gecko kände genast igen väskan fast det var så länge sedan han sett den och köpte den genast av mannen för en förvånansvärt stor summa, i alla fall förvånande stor för mannen som sålde den. Gecko försökte sedan få upp väskan utan framgång och till slut bestämde han sig för att vända sig till sin vän Karsten...

**Beskrivning:** Gecko var en gång en stilig ung man, populär bland damerna för sitt yrke och hans kvicktänkthet hjälpte honom att charma dem lite extra. Ett farligt leverne i zonen gjorde dock hans utseende ärrigt och slitet, med begynnande röda sår av zonröta runt ögonen och längs halsen. Geckos dubbelhjärna gjorde hans huvud endast marginellt större, något han ofta dolde bakom en väl tilltagen kalufs. Sedan Gecko blev skjuten i huvudet av Floyd har ena halvan av hans huvud, där den numera döda hjärnan finns, sjunkit ihop över den skrumpnande hjärnan. Halva ansiktet har även mer eller mindre förlamats och Gecko dreglar ofta ur ena mungipan. I pannan har han ett fult ärr efter hålet som kulan gjorde i hans skalle. Gecko är klädd i typiska zonfararkläder i stryktåligt tyg. Den gröna jackan har många fickor att lägga småfynd och liknande i. Ena ärmen har en stor fuktfläck på sig eftersom Gecko konstant torkar bort dregel med den. Byxorna har varit svarta men är nu mer åt det gråa hållet av vägdamm och slitage. På fötterna har han ett par grova kängor som även de sett bättre dagar.

Gecko var som tidigare nämnts väldigt kvicktänt och mycket social. Han gillade att vara bland folk, utom när han begav sig till zonen då han helst var ensam. Han var klurig och intelligent, om än dålig på att bedöma personer. Han var inte dum utan snarare godtrogen och blev ibland lurad av skrupelfria människor. Hela hans personlighet ändrades dock när han förlorade sin ena hjärna. Gecko blev inte mycket dummare, men betydligt mindre kvicktänt. Hela incidenten gjorde honom också försiktig med främlingar och som bieffekt har det också botat hans godtrogenhet. Gecko kan verka trög men det beror antagligen mest på hans dreglande uppsyn än att han är ointelligent. Gecko lider också av grav, slumpmässig minnesförlust vilket ofta får honom att verka än mer tankspridd.

STY 13	SB: +1	
FYS 14	KP: 25	TT: 12
INT 10		
SMI 8	IB: 8	
VIL 10		
PER 7	REA: 35%	
STO 11	FF: 3,5 m/SR	

**Förmågor:** (Dubbelhjärna, numera borta), Krypare, Resistens mot frätande ämnen, Superb syn

**Färdigheter:** Bildning 15%, Gevär 60%, lakttagelseförmåga 65%, Köpslå 15%, Närstrid 35%, Pistol 45%, Rida 50%, Smyga/Gömma sig 80%, Teknik 45%, Undvika 60%, Vildmarksvana 55%, Zonkunskap 60%

**Utrustning:** 15 extra armborstlod, 25 Kr, Tokjos i termos från förr med en katt och en mus som slåss på.

**ABS:** Läder 1

<b>Vapen:</b>	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Automatladdat	10	60%	2T10	81
armborst				

## Karsten Tockeltromp

IMM

47 år

**Bakgrund:** Karsten Knäck har alltid varit ambitiös. Han växte upp i en medelklass IMM-familj, något som han absolut inte var nöjd med. Karsten började umgås i kretsar hans familj inte riktigt hörde till, men han lärde sig att föra sig på rätt sätt i societeten. Han lyckades även tala sig till en plats i en exploratorsexpedition vari han gjorde bra ifrån sig och steg snabbt i graderna. De pengar han tjänade i lön och från fynd han sålde gick till lyx, sprit och kvinnor. Det var under en av resorna han gjorde under den här tiden som han lärde känna Gecko, vilken var med som expeditionen guide. De två fann varandra snart och blev goda vänner. I samma veva träffar Karsten Eudora Tockeltromp och de båda gifter sig. Äntligen är Karsten där han vill vara i fråga om social status och rikedom. Karten kunde dock inte riktigt släppa sitt forna, sorglösa liv, utan trillade snart dit igen när han blev ordentligt förälskad i Kandra Fissel. Den relationen skulle till slut bli hans fall. När RP hittar honom, är Karsten ett vrak. Hans hjärna är förgiftad av allt han hållt i sig i ett desperat försök att dämpa smärtan från skärvorna av hans krossade liv. Karsten är helt apatisk och går knappt att kommunicera med. Det enda han klamrar sig fast vid är sin kärlek till Kandra. Det enda han kommer ihåg är Jockos melodi, från parken där han brukade träffa henne. Den enda ägodel han har kvar är nyckeln till lägenheten där de brukade spendera nätterna...

**Beskrivning:** Karsten var en gång en stolt och stilig man med ett något strängt utseende som gick väl hem hos damerna. Nu är han en smutsig lodis med långt ovärdat hår, röda, slitna, tomma ögon fyllda av smärta och vildvuxet skägg och mustasch. Hans en gång fina kostym är trasig och smutsig och hänger runt hans magra kropp. Han är helt enkelt en sorglig syn.

Värden för Karsten är ointressanta, han är så svag att minsta plötsliga aggressiva rörelse kan ge hans ansträngda hjärta en dödlig stroke.

## Torkel Vigg

Muterad människa

32 år

**Bakgrund:** En mer hängiven sockersupporter får man leta efter. Torkels jobb som assisterande biträdande underchefsexplorator är någonting han har fått kämpa sig till och som tillåter honom den flexibilitet han behöver på sin fritid för att kunna följa varje match favoritlaget Hundängens BK. Som assistent till Karsten Tockeltromp har han kommit exploratorn närmre än han egentligen vill. Han vet om Karstens vilda liv, ser hur han slösar bort alla sina pengar och bedrar sin hustru. Torkel har ingen respekt kvar för Karsten och tycker själv att något borde göras. En sån ansvarslös man passar inte för en sådan viktig kejsrerlig post som biträdande underchefsexplorator. Däremot hade Torkel klarat av jobbet fint, anser han och har med viss skadeglädje följt Karsten längre ner i fördärvet. Någon hjälp har han inte erbjudit då han ser detta som något nästan rättfärdigat och sin stora chans att avancera här i världen.

**Beskrivning:** Torkel är av normallängd och helt hårlös, inte ens ögonbryn har han. Han är dock ganska kraftigt byggd, p.g.a. sin mutation. Dessutom har han under en exploratorexpedition förlorat sitt ena öga i strid med Rubbitar (Karstens fel, såklart) och bär nu en ögonlapp för den något skräckinjagande tomma ögonhålan. Han brukar ha kraftiga arbetarkläder på sig, alltid kompletterat med antingen en Hundängen-mössa eller en Hundängen-halsduk som hans mormor sticker åt honom.

STY 14            SB: +1T2  
FYS 13            KP: 26            TT: 13  
INT 11  
SMI 11            IB: 11  
VIL 12  
PER 9            REA: 45%  
STO 13            FF: 5 m/SR

**Förmågor:** Bärare, Resistans (strålning)

**Färdigheter:** Bildning 10%, lakttagelseförmåga 50%, Närstrid 55%, Pistol 55%, Smyga/Gömma sig 40%, Undre världen 15%, Undvika 30%, Vildmarksvana 45%, Zonkunskap 50%

**Utrustning:** Skarprättarderringer, signerad kariktyr av Bosse Dunk, 25 Kr, polaroidfoto av rollpersonerna

ABS: 0

**Vapen:**                    Init:    FV:    Skada:    Pål:  
Skarprättarderringer    17    55%    2T6    52

## j0-e50 "Joel" Luxor

Robot

? år

**Bakgrund:** j0-serien av robotar var ett genidrag från en firma som tillverkade städrobotar. Eftersom robotarna ändå går runt i byggnaden och städar kan de ju lika gärna förses med en bedövningspistol och agera säkerhetsrobot om den ser något skumt. Joel är just en sån robot men det har han förstås inget minne av. Sitt namn har han fått genom att robotarna numrerades med romerska siffror. På Joels mage står helt enkelt j0-eL. När Joel återaktiverades av en zonfarare för ungefär 20 år sedan fanns inte mycket av hans originalprogrammering kvar. Eftersom zonfararen var lite småkriminell av sig så slog sig även Joel in på brottets bana. Med hjälp av sin nästan ljudlösa dammsugartillsats blev Joel en skicklig ficktjuv. Men snart lockade större mål och Joel blev en sorts problemlösare åt andra kriminella. Endast hans något nervösa beteende har hindrat honom att komma riktigt långt. Han har dock fått något av en befordran nu. I det fortsatta sökandet efter Reservdelen har han blivit ledare för en liten problemlösarlaga som kallar sig Städpatrullen.

**Beskrivning:** Den blå färg som en gång prydde Joel har till stora delar flagnat och det enda som sticker fram av den ur kläderna är lite blått runt halsen. Istället är han av matt borstat stål. Joel ser sig själv som något av en gentlemannatjuv (en syn som inte delas av så många andra) och klär sig därefter. Han har vanligtvis en mörk kostym av fint snitt på sig och på händerna har han handskar. På huvudet har han hatt och han går oftast runt med en spåtskerkäpp i handen. På undersidan av vänster handled sticker några centimeter av det som en gång var Joels dammsugare som han nu använder för att länsa folks fickor. De långa ärmarna på Joels kavaj döljer oftast munstycket. När j0-serien formgavs lade man till vissa detaljer i plexiglas i robotarnas huvuden för att skapa något slags estetik som är lite svår att förstå sig på. Vilken del av huvudet som är av glas skiljer sig från robot till robot. Joels käke består därför av glas vilket gett honom oändliga problem. Den är lagad och lappad på flera ställen och om Joel någonsin får ens ett (1) i skada i huvudet så svimmar han av någon minut.

STY 10            SB: 0  
FYS 12            KP: 23            TT: 11  
INT 13  
SMI 12            IB: 12  
VIL 9  
PER 10            REA: 50%  
STO 11            FF: 4,5 m/SR

**Förmågor:** Vapen (Bedövningspistol), Verktyg (dammsugare), Internbehållare (dammsugarpåse), Betapersonlighet

**Färdigheter:** Akrobatik 30%, Bildning 35%, Fingerfärdighet 70%, Iakttagelseförmåga 40%, Köpslå 30%, Läsdyrkning 35%, Närstrid 25%, Pistol 65%, Smyga/Gömma sig 40%, Undre världen 50%, Undvika 50%

**Utrustning:** Pistol .38 special, 10 extra skott .38 special, Skarprättarderringer, 15 extra skott .45S, 100 Kr

**ABS:** 4 (Bepansring)

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Skarprättarderringer	18	65%	2T6	99
Revolver .38 special	20	65%	4T6	79
Bedövningspistol	20	65%	Spec.	00

## Städpatrullen

Variande klasser  
20-33 år

Legoknektgruppen som kallar sig städpatrullen bildades för ca tjugo år sedan i Nordholmia. Sedan dess har medlemmarna bytts ut allt eftersom de avlidit och idag är ingen av originalmedlemmarna kvar. Däremot har alltid samma kodnamn används för medlemmarna: Herr Måndag, Herr Tisdag, Herr onsdag, Herr Torsdag och Fröken Fredag. Städpatrullen sysslar främst med ljusskygg verksamhet som mord, beskyddarverksamhet och andra olagligheter. Främst används närstridsvapen och pistoler, men även mutationer om sådana finns att tillgå. Däremot hatar städpatrullen PSI-mutanter, främst för att de anser att det inte går att lita på dem. Gruppen har av den anledningen flera gånger anställs av PSIPO. De är tämligen skrupelfria och det enda de egentligen bryr sig om är att få betalt. De är relativt skickliga, så de kan ta ut rätt höga priser. För tillfället är de anställda av samma uppdragsgivare som gav Joel Luxor hans uppdrag. De har dock ingen aning om att deras arbetsgivare är PSI-mutant, något som roar denne mycket. Städpatrullen leds för tillfället av Joel som gruppen kommit att kalla Herr Lördag.

**Beskrivning:** Alla Städpatrullens medlemmar klär sig likadant, i fotsida svarta ulkullsrockar. Under rockarna bär de enkla och lätta kläder, helst även de i svart. De bär även hatt allihop, med breda brätten som de drar ner så att de knappt ser ut under dess kant. Under andra omständigheter hade deras utseende antagligen väckt uppmärksamhet, men efter det överraskande snöfallet över Hindenburg så smälter de väl in i mängden. Alla i Städpatrullen är tämligen paranoidea av sig, och samtliga bär vapen med sig jämt, dolda under rockarna. Gemensamt för gruppen är även deras tendens att överskatta sina egna förmågor. De anser allihop att de är absolut bäst på sitt jobb och att ingen kan besegra dem. Detta ger dem en väldigt överlägsen

attityd och allmänt respektlös inställning mot allt och alla, framför allt när de har att göra med en affärsinnehavare eller en fattig mutant de möter på gatan.

Gruppen består för tillfället av följande klasser: MM (Måndag & Torsdag), IMM (Tisdag & Onsdag) och Muterad katt (Fredag). För enkelhets skull har alla medlemmarna i Städpatrullen samma grundegenskapsvärden och färdigheter. Endast beväpning och eventuella mutationer skiljer dem åt.

STY 12	SB: +1
FYS 12	KP: 24 (36; Måndag) TT: 12 (18; Torsdag)
INT 10	
SMI 14	IB: 14 (21; Fredag)
VIL 10	
PER 9	REA: 45%
STO 12	FF: 5 m/SR

**Förmågor:** Eldkastare (55%), Kameleont, Stryktålig (Måndag), Giftig, Huggtänder (1T6), Robust (Torsdag) Blixtnabba reflexer, Klor (1T8), Nattsyn (Fredag)

**Färdigheter:** Akrobatik 45%, Bildning 30%, Fingerfärdighet 50%, Iakttagelseförmåga 55%, Läsdyrkning 40%, Närstrid 70%, Pistol 50%, Smyga/Gömma sig 65%, Stridskonst 60%, Undre världen 40% Undvika 45%

**Utrustning (per person):** 10 extra skott till respektive vapen, ca 20 Kr, diverse personliga saker som foton på barn, en dosa snusjord, ett torkat finger från en besegrad fiende o.s.v. Herr Tisdag har dessutom ett foto på RP, taget samtidigt som det som Torkel Vigg har. Alla knivar har även en täckning av gift från Herr Torsdag (TOX 12)

**ABS:** 1 (läder under kläderna)

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Skarprättarderringer (varsin)	20/27	50%	2T6	00
Pistol 9mm, ljuddämpad (Tisdag)	22	50%	3T6	62
Kniv(versin)	15/22	70%	1T6+2	...
Eldkastare (tre ggr, Måndag)	14	55%	2T6+5	...
Huggtänder (Torsdag)	14	70%	1T6+gift	...
Klor (Fredag)	21	70%	1T8+1	...
Sabel (Onsdag)	17	70%	2T8+1	...

## Brumme

Muterad björn

19 år

Brumme föddes i Hundängen av en mor som dog vid födseln. Brumme var ett exceptionellt stort spädbarn, till och med för en björn och modern klarade inte skadorna som förlossningen innebar. Vem fadern var visste ingen så den barnmorska som hjälpte till med födandet vände sig till moderns enda vän och arbetsgivare, Madame Elsa på glädjehuset Kattklon. Brumme växte sedan upp i glädjehuset och när han kom upp i tonåren började han arbeta som bordellens utkastare. Hans enorma kroppshydda gör att flickorna känner sig säkra och han får mat och husrum av sin surrogatmor, Elsa. Brumme trivs med sitt jobb på bordellen. Han får se lättklädda flickor hela dagarna och Elsa sticker till honom lite extra krediter med jämna mellanrum.

**Beskrivning:** Brumme är en enorm brunbjörn med ljusbruna stråk i pälsen. Han ser ofta ganska trött ut eftersom han har långa arbetspass, men han sitter mest på en pall och försöker läsa Polisgazetten mellan kunderna. Han är klädd i en röd väst och ett par mörkröda byxor. Han går barfota, men runt halsen har han en slipsliknande tygbit i rosa gisellaull knuten. Brumme är inte dum, men han har aldrig fått någon utbildning. Han är däremot ganska kvicktänkt, och han tycker väldigt mycket om alla flickorna på bordellen, och speciellt Elsa. Han skyddar dem alla med sitt liv.

STY 16            SB: +2T6  
 FYS 14            KP: 48            TT: 24  
 INT 10  
 SMI 10            IB: 5  
 VIL 9  
 PER 9            REA: 45%  
 STO 34            FF: 8,5 m/SR

Förmågor: Sprinter, Stor

Färdigheter: Bildning 10%, lakttagelseförmåga 50%, Närstrid 65%, Undre världen 15%, Undvika 30%

Utrustning: Knogjärn, ett par gamla nummer av Polisgazetten, 5 Kr

ABS: 0

Vapen:            Init:    FV:    Skada:    Pål:  
 Kongjärn        5        65%    3T6        00

## Jåsefin

IMM

29 år

Jåsefins föräldrar var helt valiga arbetare i Hindenburgs manufaktur när de fick sin dotter. Ingen kärlek gick Jåsefin förlorad trots att det var knappt om både pengar och mat. Redan tidigt fick Jåsefin klara sig själv eftersom modern var tvungen att återvända till arbetet så snart flickan kunde klara sig själv. Jåsefin växte därför upp på

gatorna i Kopparberget, med de andra barnen som lekte och spelade bonky i gatans smuts. Hon träffade tidigt på Kandera Fissel och be båda blev vänner. Kandera behövde en vän på gatan och Jåsefin tyckte så klart att en fin vän var bra att ha. Hon lärde sig att klara sig själv och när hon var 16 år började hon jobba på bordellen Kattklon, för att tjäna egna pengar. Föräldrarna tyckte inte om det men tyckte ändå att det var bra att hon kunde klara sig själv. Snart flyttade Jåsefin hemifrån och kontakten med föräldrarna blev allt mer sporadisk. Hon bodde dock med sin bästa vän Kandera och allt kändes bra. När hon tjänar en sant extra skickar hon hem lite till sina föräldrar, och resten köper hon kläder för.

**Beskrivning:** Jåsefin har axellångt mörkblont hår. Hon är en vacker kvinna, men en lång tid som glädjeflicka har slitit på henne och hon ser inte lika fräsch ut som hon en gång gjorde. Hon klär sig dock så fint hon kan eftersom ett av hennes största intressen är kläder i alla former. Jåsefin är ansvarig för flera av de mindre modemedvetna flickornas utseenden, något hon bara tycker är kul. Jåsefin har ett stort hjärta med plats för alla, och framför allt för sin vän Kandera. Hon trivs med sitt liv, även om hon börjar tröttna på sitt yrke.

STY 11            SB: 0  
 FYS 12            KP: 23            TT: 11  
 INT 12  
 SMI 13            IB: 13  
 VIL 10  
 PER 15            REA: 75%  
 STO 11            FF: 4,5 m/SR

Förmågor: Inga

Färdigheter: Akrobatik 35%, Fingerfärdighet 40%, lakttagelseförmåga 45%, Köpslå 50%, Smyga/Gömma sig 35%, Undre världen 25%, Undvika 50%

Utrustning: Fina kläder (något gamla), en brosch gjord av ett tändstift, 15 Kr

ABS: 0

Vapen: Inget

## Kandera Fissel

IMM

30 år

Med rika föräldrar, fadern en förmögen manufakturägare och modern tillhörande en av de finaste familjerna i Hindenburg, så fick Kandera i sin barndom allt hon ville ha. Föräldrarna översköljde henne med fina kläder, sötsaker och fornfynd att leka med. Kandera växte upp i tron att hon alltid skulle få vad helst hon pekade på, men när hon nådde upp i tonåren började fadern tröttna på hennes nonchalanta krav på att få precis allt. Att hon uppenbarligen inte planerade att någonsin göra något ansträngande för familjens

bästa, gjorde inte saken bättre. Kanderas minst lika osnutna bror, Ksander, höll henne om ryggen och såg till att försörja henne genom sitt spelande när fadern slutligen slutade ge den unga kvinnan hennes månadspeng. Kandra flyttade in till sin barndomsvän Jåsefin, som även hon hamnat på sned, och nu arbetade som prostituerad.

Kandra stod inte ut med att inte leva det lyxliv hon vant sig vid och eftersom broderns pengar inte räckte så långt började hon söka andra vägar till inkomst. Hon var en vacker ung dam, men hon ville inte gå samma väg som sin vän Jåsefin, men den väg hon valde var ändå inte så långt från kamratens yrke. Kandra började förföra rika män och fick dem med sina blå ögon och sin kurviga figur att ge henne allt hon ville, vare sig det var kläder, fornyfynd, mat eller reda krediter. Hon hade inga skrupler alls och när hon tröttnat på en karl, eller helt enkelt tömt större delen av hans plånbok, så dumpade hon honom och skaffade en ny inkomstkälla. Det var på det sättet hon såg på alla sina män.

När Ksander råkade i klammeri med familjen Stiletto hjälpte Kandra honom fly till Gotland och vid det här laget kunde hon försörja sig själv, så att säga. När hon så, genom sin dåvarande älskare Karsten Tockeltromp, fick tag på Reservdelen beslöt hon sig att återbörda sin broders generositet genom åren. Eftersom Kandra inte var kallblodig nog att ta livet av Karsten beslöt hon sig istället för att krossa honom emotionellt och på så sätt bli av med honom. Planen lyckades och med Karsten krälades i rännstenen gav Kandra Reservdelen till sin bror, som genast begav sig av till Pirit för att lösa sin skuld till Stiletto.

**Beskrivning:** Kandra är en vacker kvinna, med formerna på rätt ställen. Hon har aldrig haft något problem med att förföra män oavsett ålder och social klass. Hon har dock alltid föredragit förmögna män, som hon systematiskt skinnat på varenda jycke de haft. Kandra har långt svart hår, ända ner till ryggslutet. Hon har oftast håret uppsatt i någon finurlig knut, gärna med forntida grannlåt som dekoration.

Hennes ögon är isblå och fullständigt hypnotiserande för kärlekskranka män. Kandra klär sig i fina klänningar, dyra och sinnrikt sydda för att visa hennes former på rätt sätt. Hennes största intresse, jämte pengar och rikedom, är just kläder och hon vet allt om hur man bör klä sig för att hänga med i det senaste modet. Hon gör alltid ett varmt intryck på dem hon vill imponera på, men i sinnet är hon kall och hjärtat är av is. Hon bryr sig i första hand om sig själv, i andra hand om sin bror och i tredje hand om Jåsefin. Någon annan bryr hon sig inte om alls och hon tvekar inte att utnyttja vem som helst för att få vad hon vill ha. Hon är dock inte mordisk, och tål alls inte att ens se blod. Det hon gjort mot Karsten har dock fått henne att vackla något. Hon har aldrig tidigare brytt sig om vad hon gjort mot sina före detta älskare, men Karsten gick hon så väldigt hårt mot, och hon krossade honom så totalt att hon nästan fått dåligt samvete på kuppen. Det är därför hon bryter ihop om hon konfronteras med för mycket bevis i slutscenen.

STY 9	SB: -1	
FYS 10	KP: 20	TT: 10
INT 16		
SMI 13	IB: 13	
VIL 15		
PER 18	REA: 90%	
STO 10	FF: 4,5 m/SR	

**Förmågor:** Hållhake 2 (flera tidigare älskare, en del med betydelsefulla positioner), Intrigmakare  
**Färdigheter:** Akrobatik 30%, Bildning 55%, Fingerfärdighet 60%, lakttagelseförmåga 45%, Köpslå 65%, Läsdyrkning 20%, Smyga/Gömma sig 30%, Teknologi 20%, Undre världen 15%, Undvika 60%

**Utrustning:** Forntida smycken, cigaretter, tändstickor, 60 Kr

**ABS:** 0

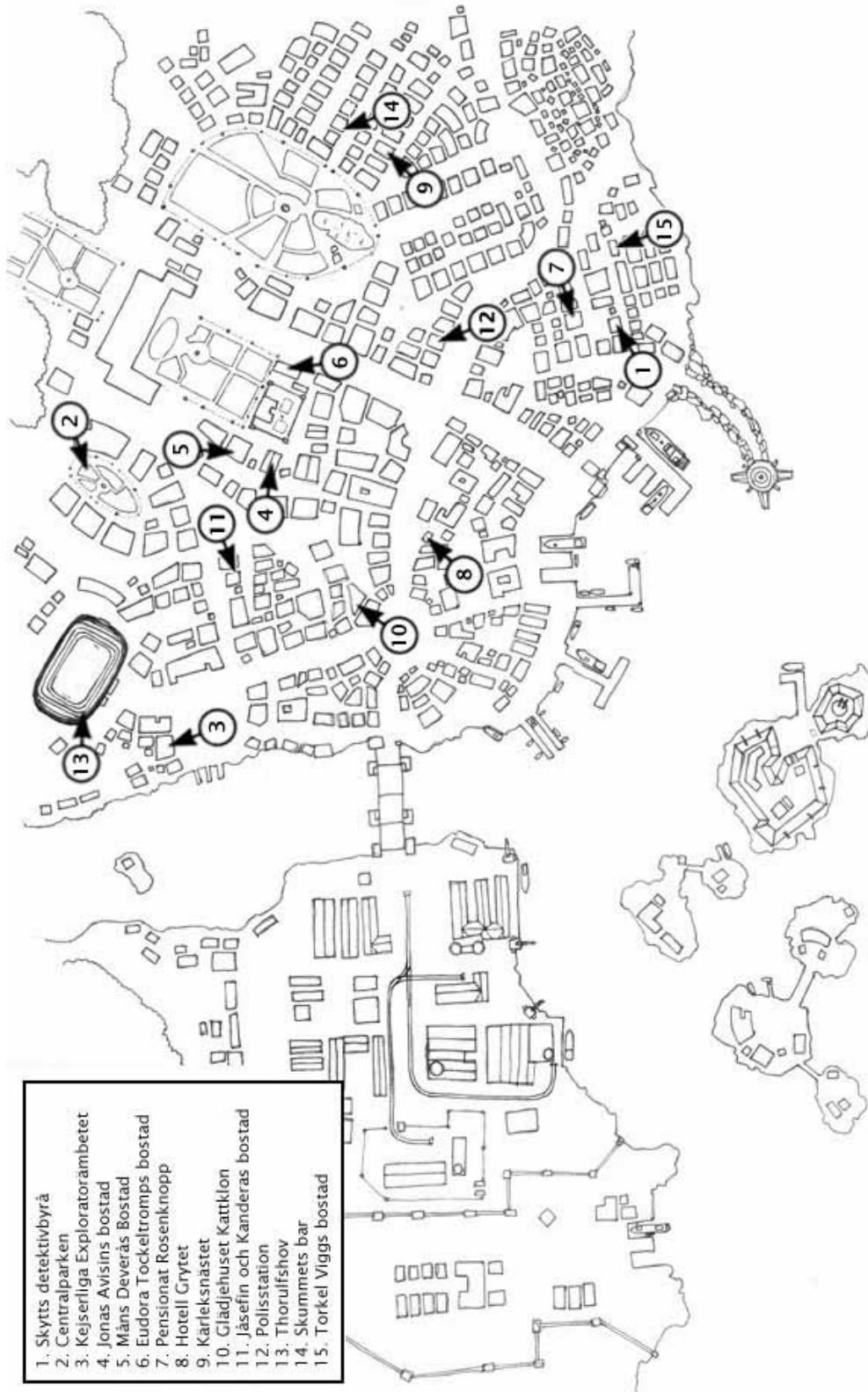
**Vapen:** Inga

## HANDOUTS OCH ROLLPERSONER

### Spelarnas karta över Hindenburg



## SL:s karta över Hindenburg



## Artikeln i polisgazetten

# Polisgazetten

HINDENBURG

Årgång 10 - Vecka 35 - 28 97 FT

PÅSIL I BILD

## Kejsarlig explorator försvunnen utan spår

Karsten Tockeltromp, biträdande underchefsexplorator och förmögen societetsman, försvunnen. Infann sig inte på jobbet och har varit borta sedan dess. Kollegerna förbryllade.

Tockeltromp försvann snart efter att det avslöjats att han haft förhållande med ung slinka. Hustrun ursinnig. Kastade enligt uppgift ut Tockeltromp på gatan. Vill inte uttala sig till Polisgazetten men betjänt i hemmet meddelar att exploratorn inte syns till sedan dess. Alla skvallrade om horbocken och hans älskarinna.



BITRÄDANDE UNDERCHEFSEXPLORATOR KARSTEN TOCKELTROMP

Polisen misstänker att Tockeltromp skamligt gömmer sig. "Brott är inte uteslutet" uttalar sig Konstapel Pålhaus vid Polismyndigheten. Dock inga ledtrådar alls.

Utredning pågår, påskyndad av självaste Linus Drake. "Detta är allvarligt" säger Drake. Dödsfall bland exploratorer inte alls ovanligt, men inte ofta försvinner de mitt i huvudstaden. Polisgazetten följer intresserat fortsättningen.

### FJÄRRMANICK LEDER TILL PÅKOSTAD ZONRESA

Manufakturägaren Kliomund Frusior finansierar zonexpedition till tidigare antaget mycket farlig del av Musközonen. Enligt rykte kryllar området av automater av terrortypen. Före avresa visar stolt Frusior upp fjärrmanick som kan kontrollera metallmonstren. Nyligen inköpt av erfarna zonfarare. "Jag känner mig säker med manicken" säger Frusior som själv kommer följa med på resan. Van zonfarare Johran Garberus leder sällskapet om tio personer. "Vi väntar oss stora fyndigheter" säger han och fortsätter "Med manicken är de robotar som tidigare stoppat expeditioner i området inget problem". Polisgazetten önskar lycka till!

### FÖRNÄMT SÅNGBESÖK PÅ SALONG MONIQUE

Sångerskan Lalotta Brewitt uppträder från och med måndag på Salong Monique i Hindenburg. Endast för musikaliska finsmakare. Fröken Brewitt mycket berömd, hade stora framgångar med varitén "Högt upp i trädet" i Pirit. Dock väntas endast societetens högdjur kunna ta del av skönskrålet då Salong Monique är känt för sin exklusivitet.

### THORULFSHOV UPPRUSTAT

Tre nya rader läktarplatser har byggts till på Thorulfshov, erfar Polisgazetten. "Stämmer", bekräftar Fritjof Fugel, kejsarlig arenachef. Fortsätter: "Vi förväntar oss en obemul anstormning av fans inför årets sockerkupp."

Det är nu bara veckor kvar tills Kejsarkuppen inleds. Enorma förväntningar råder bland de Hindenburgska fansen. Speciellt nykomling BK Hundängen ådrar sig stor uppmärksamhet.

Nykomponerad kampsång "Vem släppte ut hundarna" skallar redan från stadsdelen.

"Vi skall slå dem alla", säger Hundängens lagkapten Bosse Dunk i exklusiv intervju, "Hårt och mycket" lägger han till. Endast Polisgazetten ger dig detaljerade reportage från varje match!

Läs hela intervjun med Bosse Dunk på sid 3

Styu på puffran? Sug i kopparna? Karl för ditt soalge?

## Då är Krut drycken för dig!

Framställs av Krutbolaget. Vi gör Pirit starkare!

SENAPSTEATERN GER:

"FLICKAN FRÅN OREBAGA"

ETT LUSTSPEL I 13 AKTER AV C.A. MIFFERBOSCH

TORSDAGEN DEN 15E MAJ KLOCKAN 1900

I ROLLERNA: C.A. MIFFERBOSCH - HERR SILVERFISKE, BEA MITTWOCH - FRU

SVANTIN, TUDOR TUDORIN - KAPTEN LAGERKRATZ, FRITJOF DREPPE - URBE LITZ,

INTONIA SVÄRDOTTAR - FRU EKBAJA



**Kanderas avskedsbrev till Karsten**

*Karsten*

*Jag älskar inte dig längre. Om sanningen skall fram så har jag egentligen aldrig gjort det utan jag har enbart utnyttjat dig för att få krediter och forntida grannlåt. Jag kan till och med gå så långt att säga att du äcklar mig. Jag vill aldrig mera se dig. Försvinn från mitt liv, avskyvärda man. När du läser detta har jag redan avslöjat vårt förhållande för både din maka och alla hennes bekanta. Du kommer bli utskämd, men det är precis vad du förtjänar.*

*Kandera*

Flygblad från Glädjehuset Kattklon

Glädjehuset

# Kattklon

..inbjuder eder till  
NATTLIGA FÖRLUSTELSER



VI HAR NÅGOT FÖR  
ALLA KLASSER

Innerligen välkomna!

önskar,

*Madame Elsa och flickorna*

## Fenton M. Iller

Muterat Djur (iller)

24 år

**Bakgrund:** Fentons far var en mycket lärd man. En före detta zonfarare som under sina äventyr lärt sig delar av det gamla språket. När Fenton var liten fick han lära sig vad hans far kunde, kunskap som hänger i än idag. När Fenton växte upp satt fadern oftast och läste i en gammal bok han hittat. "Lexikon Lkab - Mere" stod det på boken rygg. Det var därifrån Fenton fick sitt andranamn, Mazarin. Namnet han hatade och därför aldrig berättade för någon om.

Fentons far ville att hans son skulle ta över efter honom, nu när han själv drabbats av zonröten. Men det var inget som intresserade Fenton. Han såg vad zonen gjort med hans far och han ville inte bli likadan. Istället begav han sig till Pirit och slog sig in på brottets bana. Han blev inbrottstjuv, och en ganska framgångsrik sådan. Snart var han känd av polisen men han lyckades alltid hålla sig undan. Fenton talade aldrig med sin far mer, och den gamle mannen förlät honom inte för hans svek.

Så kom dagen då han fick brevet av sin mor. Fadern hade dött. Förtvivlad över att han svikit sin far och aldrig bett honom om förlåtelse gick han till närmaste polisstation och lämnade in sig själv. Han dömdes till fem års straffarbete.

När Fenton kom ut igen bestämde han sig för att från den dagen skulle han leva ett hederligt liv. Men han kunde ingenting, hade ingen utbildning så det var svårt att få något annat än manufakturjobb. Men så en dag träffade Fenton Nils Skytt. Nils frågade Fenton om han ville jobba som problemlösare på hans detektivbyrå. Hans färdigheter skulle kunna komma till användning, på ett hederligt sätt. Fenton sa genast ja.

När Nils dog för ett knappt halvår sedan testamenterade han detektivbyrån och dess tillgångar till Fenton och hans tre kamrater. De beslutade sig för att fortsätta driva byrån tillsammans och behöll namnet "Skytts detektivbyrå" för att hedra sin avlidna vän. Fentons roll i detektivbyrån är att spana och göra diverse halvt om halvt ohederliga saker, fast endast i tjänsten. Eftersom detektivbyrån är effektiv bortser oftast polisväsendet från Fentons tilltaganden.

**Beskrivning:** Fenton är en sval snubbe, något han lärde sig under sin tid som inbrottstjuv och som har hängt i sen dess. Han har huvudet på skaft och är van att hantera stressade situationer. Nästan ingenting får Fenton att släppa sin coola image. Han är rapp i käften och pratar mer än gärna, något som ibland kan gå hans kamrater på nerverna. Mest av allt är Fenton en hederlig karl.

Fenton är kort och smal, med gråbrun, vissa skulle säga rättfärgad, päls. Han blir ibland misstagen för en muterad råtta något som irriterar honom ofantligt. Han klär sig i en specialsydd kostym i grått ulkullstyg och på huvudet har han en typisk gangsterhatt med vinrött band. När han vill snofsa till sig har han en näsduk knuten runt halsen. I mungipan har han alltid en tandpetare som han brukar tugga på.

**Åsikter om andra:**

**Govaster:** Govaster är den i kamratgänget som Fenton känner att har mest gemensamt med. De har båda levt lite ljusskygga liv och Fenton känner ett slags band till Govaster även om han inte vet så mycket om hans liv före de träffades. Govaster är PSI-mutant men Fenton tycker inte att det är något fel i det utan ser Govaster som en mycket god vän. (PSI)

**Tor-Olle af Finkelkrona:** Fenton tycker att Tor-Olle kan vara lite fisförnäm ibland, men innerst inne är han en hedersknyffel. Fenton står ut med Tor-Olles divalater för när han inte håller på så där så är han en bra kamrat. Han är dessutom smart. Utan honom hade detektivbyrån antagligen inte funnits kvar. (IMM)

**Jonsson:** Jonsson är lite tystlåten av sig, men det stör inte Fenton eftersom han pratar så mycket själv. Jonsson är ganska storväxt och tillsammans ser Fenton och Jonsson ganska festliga ut. Inte alltför sällan lyfter Jonsson upp Fenton på sina axlar. Fenton låtsas inte gilla det men egentligen tycker han det är kul. Jonsson är inte så smart, men en bra hederlig karl. (MM)

**Dunge och Pålhaus (SLP):** Dessa polisdetektiver har Fenton och de andra jobbat i nära samarbete med flera gånger. Detektivbyrån har ett gott förhållande till de båda. (Båda, IMM)

**Kisen (SLP):** Springer ofta ärenden åt både detektivbyrån och en hel del andra affärer och liknande i området mot en billig penning. (MM)

STY 10      SB: -1T3  
 FYS 10      KP: 15      TT: 7  
 INT 11  
 SMI 14      IB: 26  
 VIL 10  
 PER 13      REA: 65%  
 STO 5      FF: 3,5 m/SR

**Förmågor:** Blixtnabba reflexer, Liten, Naturliga vapen (Klor, 1T6 skada), Nattsyn

<b>Färdigheter:</b>	<b>CL:</b>
Akrobatik	55%
Bildning	12%
Båge	15%
Fingerfärdighet	40%
Första hjälpen	15%
Gevär	15%
lakttagelseförmåga	35%
Kasta	15%
Köpslå	15%
Läsdyrkning	55%
Närstrid	50%
Pistol	45%
Smyga/Gömma sig	55%
Undre Världen	35%
Undvika	55%

**Utrustning:** Litet dyrkset, Ask med tandpetare från den gamla tiden (mintsmaak), Skarprättarpistol, 22 krediter

<b>Vapen:</b>	<b>Init:</b>	<b>FV:</b>	<b>Skada:</b>	<b>Pål:</b>
Klor	26	50%	1T6+SB	-
Skarprättarderringer	32	60%	2T6	99

## Govaster

PSI-Mutant

20 år

**Bakgrund:** Ganska tidigt insåg man i Govasters hemby att den unge mannen inte var som alla andra. Alltid när han ramlat och slagit sig, fanns inga skador kvar dagen efter. Han verkade alltid starkare än alla andra i byn, och när han en dag knuffade en annan grabb utan att ens röra vid honom så var det sista droppen. Med rop om att bränna honom i ryggen flydde Govaster ut i skogen.

Vad som hände med hans föräldrar vet Govaster inte. Han har aldrig återvänt till sin hemby utan han fortsatte bara vidare genom skogen tills han en dag kom till Hindenburg. Govaster visste inte riktigt vad han själv var men efter en tid i staden insåg han att hans sort inte var omtyckt i huvudstaden heller. Han försökte att inte använda sina krafter utan bestämde sig för att hålla låg profil. Han tog anställning vid en av stadens manufaktur.

Govaster trivdes inte i fabrikerna. Det var hårt arbete, som Govaster inte var skapt för. Ibland var det svårt att inte använda sin extrastyrka. Så småningom började arbetskamraterna misstänka att Govaster inte var som alla andra. Han blev rädd och tänkte återigen fly för sitt liv. Men innan något alvarligt hände blev Govaster uppsnappad av en ljusskygg man som ville att han skulle göra lite jobb åt honom. Govaster var förvirrad och rädd så han gick med på det.

Det visade sig att jobben gick ut på att mörda diverse obekväma personer för den skumma mannens affärer. Det första mordet utförde Govaster utan att tänka. Efter det bröt han nästan samman av dåligt samvete. Han gick till polisen och tillsammans med dem gillrades en fälla för mannen som lurat Govaster i hans svaga ögonblick. Strax efter att mannen gripits kontaktades Govaster av Nils skytt, som erbjöd honom ett jobb på hans detektivbyrå. Govaster tackade ja.

När Nils dog för ett knappt halvår sedan testamenterade han detektivbyrån och dess tillgångar till Govaster och hans tre kamrater. De beslutade sig för att fortsätta driva byrån tillsammans och behöll namnet "Skytts detektivbyrå" för att hedra sin avlidna vän. Govaster är detektivbyråns allt-i-allo. Han får oftast göra de jobb som de andra inte riktigt vill, som att laga mat eller städa kontoret, men det är inget Govaster blir sur för. Han är glad att ha de andra som sina vänner eftersom de accepterar honom även om han är PSI-mutant.

**Beskrivning:** De mörka hemligheter Govaster bär på plågar honom varje dag. Han ångrar sig djupt och alla pengar han fått över har han skänkt till änkan efter mannen han dödade. Vänskapen med de tre andra som jobbar på byrån har däremot lättat upp hans sinne och när han är tillsammans med dem känns allt bättre. Govaster avskyr därför att vara ensam. I goda vänners lag är han dock talför och glad som vem som helst, men alltid men en glimt av dysterhet längst bak i huvudet. Govaster har aldrig berättat för någon om sitt hemska död.

Govaster är smal som en sticka, vilket får honom att se längre ut än vad han egentligen är. Hans hår är blondt och stripigt. Det är kortklippt i nacken men luggen hänger ner på ena sidan av ansiktet ända ner till kinden. Ena ögat är blått och det andra grönt, men det syns knappt utom i starkt ljus, som Govaster oftast undviker. Han går klädd i en enkel beige skjorta med en brun väst över. På benen har han sina gamla blå arbetsbyxor med förstärkta knän.

**Åsikter om andra:**

Fenton M. Iller: Govasters bästa vän. Även Fentons förflutna är höjt i dunkel, även om Fenton aldrig mördat någon. Fenton var den av de fyra vännerna som först fick veta att Govaster är PSI-mutant men nu har han berättat för allihop. (MD, iller)

Tor-Olle af Finkelkrona: Trots att han skrävar och låtsas vara förmer än han är så gillar Govaster Tor-Olle. Han är alltid hygglig och tillmötesgående till sina vänner. När han inte betar sig som en snobb alltså. Som tur är, så gör han mest det med andra, inte i kamratgänget. (IMM)

Jonsson: Den tystlåtna jätten och Govaster kommer bra överens. De har en sorts tyst överenskommelse och Jonsson verkar inte bry sig alls om att Govaster är PSI-mutant. Snarare har de två blivit närmare vänner efter att Govaster berättade. (MM)

Dunge och Pålhaus (SLP): Dessa polisdetektiver har Govaster och de andra jobbat i nära samarbete med flera gånger. Detektivbyrån har ett gott förhållande till de båda. (Båda, IMM)

Kisen (SLP): Springer ofta ärenden åt både detektivbyrån och en hel del andra affärer och liknande i området mot en billig penning. (MM)

STY 8            SB: -1T2  
 FYS 8            KP: 18            TT: 9  
 INT 13  
 SMI 12            IB: 12  
 VIL 16  
 PER 11            REA: 55%  
 STO 10            FF: 4m/SR

Förmågor: Kraftprov 45% (STY + 2T10+4 under VIL SR), Läkande händer 60% (läker 2T10+5 KP), PSI-stöt 50% (1T6+4 KP skada mot upp till två fiender. 2T10+4 mot STO för att slå omkull folk )

Färdigheter:            CL:  
 Akrobatik                            30%  
 Båge                                    15%  
 Första hjälpen                    15%  
 Gevär                                  20%  
 Iakttagelseförmåga                40%  
 Kasta                                  15%  
 Köpslå                                10%  
 Närstrid                              50%  
 Pistol                                  45%  
 Smyga/Gömma sig                  20%  
 Spel                                    20%  
 Undvika                                40%

Utrustning: Fickplunta med tokjos, Handslägga, Skarprättarpistol, 7 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Handslägga	13	50%	1T6+2+SB	-
Skarprättarpistol	15	45%	2T8	97

## Tor-Olle af Finkelkrona

Icke Muterad Människa

32 år

Bakgrund: Tor-Olles far jobbade inom den kejserliga administrationen. Släkten var på inget sätt adlig och namnet af Finkelkrona var taget. Men fadern hade lyckats bluffa sig fram under lång tid och han hade samlat ihop en anseelig summa pengar och ett fint liv bland Hindenburgs grädda. Familjen hade t.o.m. ett hus i Skans Haga. Tor-Olles uppväxt var fin, med barnflicka och privatlärare i tidig ålder. Hans mor hade dött i barnsäng och fadern gifte om sig med Tor-Olles barnflicka.

Men så en dag blev faderns lögn avslöjad. Han avskedades från sitt jobb och snart hade ryktet spridit sig i hela Hindenburg. Herrefolket spottade på fadern när han moloken gick hem och när han kom fram och mötte av åsynen av sitt hem som plundrades av fattiga och tjuvar alltmedan poliserna stod bredvid och bara såg på så orkade han inte mer. Han flydde för att aldrig återvända igen. Tor-Olle togs in på barnhem.

När han växt upp slängdes han ut på gatan. Som av en slump träffade han sin gamla privatlärare och de började samtala. Läraren berättade om faderns påstådda adlighet och vad som hänt. Även om fadern ljugit så kunde Tor-Olle inte ge upp tanken på att bli en aristokrat. Han började jobba som assistent åt läraren, som numera jobbade som arkivarie åt den kejserliga administrationen. På så sätt hoppades Tor-Olle att en dag kunna komma upp sig. Han bytte även tillbaka till sitt gamla påhittade släktnamn, af Finkelkrona. Ingen verkade längre minnas incidenten med fadern.

När Tor-Olles gamla lärare slutade på grund av hög ålder, avskedades Tor-Olle eftersom det endast var den gamles förtjänst att han fått jobba där alls. Men den gamle tipsade Tor-Olle om en detektivbyrå som en bekant till honom drev. Snart jobbade Tor-Olle för Nils Skytt.

När Nils dog för ett knappt halvår sedan testamenterade han detektivbyrån och dess tillgångar till Tor-Olle och hans tre kamrater. De beslutade sig för att fortsätta driva byrån tillsammans och behöll namnet "Skytts detektivbyrå" för att hedra sin avlidna vän. Tor-Olles roll i detektivbyrån är administration och att vara byråns ansikte utåt. Utan Tor-Olle hade det antagligen inte funnits någon byrå.

Beskrivning: Trots det faktum att han inte är adlig på något sätt och aldrig kommer bli det, så betar sig Tor-Olle som om han var en aristokrat av rang. Han kör inte med sina vänner men alltid när han är på krogen eller i en affär så kräver han att bli betjänad som en fin herre. Det händer ibland att han beordrar sina vänner också, men han brukar be om ursäkt när han gått för långt, för han gillar dem verkligen och de är de enda vännerna han har. Tor-Olles sätt kan vara ganska irriterande speciellt för dem som inser att han bara är en fåne som tror att han är något. Han betar sig dock alltid som en gentleman mot kvinnor.

Tor-Olle har kort mörkt hår som han kammar bakåt. Han är välväxt och rakryggad med fin hållning. Tor-Olle går till Musiö Hermans så ofta han har råd, för att rakas och han är vanligtvis helt slätrakad i ansiktet. Han går klädd i en gammal sliten frack med fransiga kanter. Han har ett par svarta byxor på sig och på huvudet har han en cylinderhatt som sett bättre dagar. Han går alltid runt med en käpp som döljer en värja.

Åsikter om andra:

Fenton M. Iller: Tor-Olle har inget emot mutanter i allmänhet och Fenton är en god kamrat. Tor-Olle trivs i hans sällskap, även om han pratar lite för mycket ibland. (MD, iller)

Govaster: För en tid sedan avslöjade Govaster att han är PSI-mutant. Till en början blev Tor-Olle förskräckt och lite arg men snart insåg han att Govaster ändå är hans vän och att det inte spelar någon roll vad han är för något. Tor-Olle litar mer på Govaster nu sedan han insett hur modig ynglingen var som berättade sanningen. (PSI)

Jonsson: Trots, eller kanske på grund av, att han är ganska trög så kommer Tor-Olle och Jonsson bra överens. De kompletterar varandra bra och Tor-Olle gillar att ha någon som beundrar honom. Det får honom att känna sig viktig. När Tor-Olle kommer upp sig i världen skall Jonsson få bli hans närmaste man. Tor-Olle har börjat lära Jonsson att läsa, vilket han är rätt stolt över själv. Han följer liksom i sin läromästares fotspår. (MM)

Dunge och Pålhaus (SLP): Dessa polisdetektiver har Tor-Olle och de andra jobbat i nära samarbete med flera gånger. Detektivbyrån har ett gott förhållande till de båda. (Båda, IMM)

Kisen (SLP): Springer ofta ärenden åt både detektivbyrån och en hel del andra affärer och liknande i området mot en billig penning. (MM)

STY 13 SB: +1T2

FYS 12 KP: 25 TT: 12

INT 15

SMI 13 IB: 13

VIL 14

PER 14 REA: 70%

STO 13 FF: 5m/SR

Förmågor: Mentor (Bildning)

Färdigheter:

CL:

Akrobatik 15%

Bildning 60%

Båge 15%

Första hjälpen 45%

Gevär 60%

lakttagelseförmåga 35%

Kasta 15%

Köpslå 50%

Närstrid 60%

Pistol 45%

Rida 35%

Smyga/Gömma sig 35%

Teknologi 35%

Undvika 35%

Utrustning: Liten dosa med snusjord, värjkäpp, 43 krediter

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Värjkäpp 16 60% 1T10+2+SB -

Skarprättarkarbin 15 60% 3T6 99



## Jonsson

Muterad Människa

22 år

**Bakgrund:** Jonsson föddes på sjön. Hans släkt har varit sjöfarare så länge de kan minnas och det viskas ibland om att det skulle finnas en del fisk i blodet. Sedan ett par generationer lever släkten enbart på sjön och de går aldrig i land. Men Jonsson har tydligen inte ärvt släktens legendariska sjöben. Han lider av svår sjösjuka. I många år försökte han stå ut men illamående varje dag tär på vem som helst efter för lång tid.

När båten la till i Hindenburgs hamn, för att skaffa lite förnödenheter, tog Jonsson sitt beslut. Han tog farväl av sina föräldrar och sina syskon och klev av båten. Föräldrarna såg till en början inte nöjda ut men de förstod hur mycket deras son lidit och de kunde inte förmå sig att tvinga honom att stanna kvar. Med tårar i sina ögon såg de den första Jonsson i mannaminne gå på fast mark. Sen den dagen har Jonsson hälsat på sina föräldrar varje gång de kommit in i hamn, och de är mycket stolta över sin son, trots hans val.

Till en början var det svårt att göra sig ett leverne i staden. Det första problemet att överkomma var att vänja sig gå på fastlandet. Många trodde nog att Jonsson var konstant berusad, eftersom han alltid ragglade eller stödde sig mot en vägg. Hans stora kroppshydda och goda läkekött gjorde att han, när han väl vant sig vid att marken stod still, började jobba som vakt på diverse nöjesetablissemang, t.ex. Bunkern. Jonsson försökte en tid försörja sig som Sockerspelare men han kunde inte riktigt lära sig reglerna så han uteslöts för att han ständigt bröt mot dem. Inte lång tid efter det kontaktades han av Nils Skytt som behövde kompetenta problemlösare till sin detektivbyrå. Jonsson hade ju inget annat för sig så han tackade ja.

När Nils dog för ett knappt halvår sedan testamenterade han detektivbyrån och dess tillgångar till Jonsson och hans tre kamrater. De beslutade sig för att fortsätta driva byrån tillsammans och behöll namnet "Skytts detektivbyrå" för att hedra sin avlidna vän. Jonsson är detektivbyråns ryggrad när det gäller att ta hand om bråkstakar och andra oroselement. Behöver ett problem lösas med styrka och utan finess är det Jonsson som gör grovgörat.

**Beskrivning:** Jonsson är egentligen inte så dum som de flesta tror. Han är bara lite mer tystlåten än andra och han föredrar att fundera över saker istället för att prata i onödan. För den sakens skull är han inte tyst hela tiden. Ofta diskuterar de andra en lång stund, mer och mer högljutt innan Jonsson dräper diskussionen med en välriktad kommentar. Andra ser honom som dum, men det gör inte Jonsson något. Han är sig själv och trivs med det. Jonsson är inte våldsam av sig, men han slåss om det är hans jobb, eller om hans kamrater är i fara. Vanligtvis har Jonsson ett stort leende på läpparna eftersom han numera trivs bra med sitt liv. Han slipper ju vara sjösjuk.

Jonsson är stor och muskulös, med brett över axlarna. Han har halvlångt brunt hår och ansiktet "pryds" av ett brutet näsben. Inte alltför sällan har Jonsson små sår efter slagsmål i ansiktet och på kroppen som inte läkt av hans regeneration än. Dessa täcker han med plåster, ett fynd från den gamla tiden. Plåstren har motiv av en muterad anka i sjömanskostym. Han saknar också ett par tänder efter slagsmål och Socker. Jonsson har ett klädsamt skägg som han bara ansar någon gång i månaden. Han går klädd i grova, slitstarka kläder och har en stickad mössa på huvudet.

**Åsikter om andra:**

Fenton M. Iller: Jonsson tycker om alla sina vänner väldigt mycket men han gillar att retas lite med den lilla illern, speciellt som denne alltid hojtar så mycket när Jonsson lyfter upp honom på sina axlar. Men Jonsson vet att Fenton inte har något emot det egentligen, annars hade han inte gjort det. (MD, iller)

Govaster: Egentligen tycker Jonsson inte mindre om Govaster än vad han tycker om de andra två, men eftersom Govaster oftast vänder sig till Fenton när han har problem så har Jonsson aldrig utvecklat lika starka band till honom. När Govaster avslöjade att han är PSI-mutant förstod Jonsson varför han varit så tystlåten men han bryr sig inte om att han höll det hemligt, eller att han är PSI heller för den delen. (PSI)

Tor-Olle af Finkelkrona: Tor-Olle är Jonssons stora idol, näst efter Sockerstjärnan Bejron Bräck. Jonsson följer Tor-Olle vart han än går och gör allt han säger. Jonsson hoppas verkligen att Tor-Olle kan uppfylla sin dröm om att bli en adelsman för då kommer han också att kunna få det bra. (IMM)

Dunge och Pålhaus (SLP): Dessa polisdetektiver har Jonsson och de andra jobbat i nära samarbete med flera gånger. Detektivbyrån har ett gott förhållande till de båda. (Båda, IMM)

Kisen (SLP): Springer ofta ärenden åt både detektivbyrån och en hel del andra affärer och liknande i området mot en billig penning. (MM)

STY 14      SB: +1T3  
 FYS 12      KP: 26      TT: 20  
 INT 8  
 SMI 10      IB: 10  
 VIL 9  
 PER 10      REA: 50%  
 STO 14      FF: 5 m/SR

Förmågor: Regenerera (FYS antal KP/timme), Robust

<b>Färdigheter:</b>	<b>CL:</b>
Akrobatik	40%
Båge	30%
Båt	20%
Första hjälpen	10%
Gevär	15%
lakttagelseförmåga	15%
Kasta	35%
Köpslå	10%
Närstrid	65%
Pistol	25%
Reparera	40%
Smyga/Gömma sig	15%
Spel	25%
Undvika	30%

**Utrustning:** Stor dosa snusjord, Plåster från den gamla tiden, Baseballträ, 14 krediter

<b>Vapen:</b>	<b>Init:</b>	<b>FV:</b>	<b>Skada:</b>	<b>Pål:</b>
Baseballträ	12	65%	1T10/2T6+SB	-



## RESERVDELEN SOM FÖRSVANN

*Tor-Olle satt bakom skrivbordet i detektivbyråns kontor med sina tre vänner, Fenton, Jonsson och Govaster bakom sig. Hans ögon var som fastklistrade vid mannen som stod framför skrivbordet. Tor-Olle insåg förstås att det var fullt att stirra, men han kunde inte slita ögonen från mannen minst sagt bisarra utseende.*

*Mannens kläder var inte det som skapade den förundran som Tor-Olle och de andra kände. Han var klädd som en typisk zonfarare, med slitstarka kläder rikligt försedda med fickor i olika storlekar. På fötterna bar han ett par grova kängor, nedsmutsade med vägdamm och zonslask. Inte heller mannens hållning, som var något udda, med en ansenlig lutning åt vänster var det som ådrog sig uppmärksamheten.*

*Nej, det som drog detektivernas blickar till sig var mannens huvud. Ansiktet var någorlunda normalt, förvisso ärrat av farligt leverne och ett begynnande fall av zonröta, men det var inte direkt ovanligt för män i hans profession. Att han dreglade ur ena mungipan var förstås lite annorlunda, men eftersom den högra sidan av ansiktet verkade förlamad var det inte så förvånande. Ovanför den förlamade delen av ansiktet var huvudet underligt insjunket, som om luften gått ur det som en ballong. I mannens panna, i den insjunkna delen fanns dessutom ett otäckt ärr, som talade ganska tydligt om att mannen blivit skjuten med ett grovkalibrigt vapen, dock för en viss tid sedan.*

*Bakom mannen stod en gammal bekant till Tor-Olle och hans kamrater. Kasper Getman, som de träffade vid sökandet efter Reservdelen för nästan ett halvår sedan. Getman vägde på klackarna och log förnöjt mot detektivkvarteten. Mannen med det underliga utseendet tog till orda...*