

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

EN RESERVDEL ATT DÖDA FÖR



Ett konventsscenario till Mutant: Undergångens arvtagare
Av Johan Gärderud & Marcus Brissman
Halmicon 2005

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Innehållsförteckning	2
Förord	3
<i>Tack till:</i>	3
Äventyrets förlopp	3
Medverkande SLP	4
Bakgrund	5
Reservdelen från Muskö & Reservdelen som försvann	7
Välkommen till Pirit	9
Hotell Trotyl	9
Ett besök hos familjen Stiletto	10
Tre små sidospår	11
Sökandet efter Ksander	12
Taverna Erna	13
Mordgränd	15
En kollega på besök	16
Ett andra besök hos familjen Stiletto	16
The Deal	18
Söka en skugga	18
En gammal bekant	19
Arbetsläger 13	19
Fritagning	21
Att hitta en svartbjörn	22
Björnlyan	22
Skepp Ohoj	23
Slutstriden	24
Epilog	24
Komplikationer, oväntade problem och annat otrevligt	25
Att spela äventyret i en pågående kampanj	26
Spelardarpersoner	26
Gris-Gris Gumbo	26
Noll & Null	27
Tollvudd Tolero	27
Lägerkommendant Hasplard Lunner	27
Typisk lägervakt	28
Britta Skavnäs	28
Morbidella Stiletto	29
Typisk mobster	29
Etterdogg	29
Agaton Skugga aka Skuggfejset	30
Matroser	30
Kartor och rollpersoner	32
Fenton M. Iller	33
Govaster	35
Tor-Olle af Finkelkrona	37
Jonsson	39
Filia De Janeiro	41
Karta över Pirit	43
Spelarnas karta över Pirit	44
Karta över Arbetsläger 13	45
Spelarnas karta över Arbetsläger 13	46
En Reservdel att döda för	47

FÖRORD

Välkommen till En Reservdel att döda för, tredje och avslutande delen i Reservdelstrilogin, som inleddes med Reservdelen från Muskö och fortsatte i Reservdelen som försvann. Denna del fortsätter direkt där del två slutar, efter en kort resa till Pirit. Återigen är det samma rollpersoner (RP) men denna gång med en extra karaktär för femhövdade spelgrupper. Fentons ex-flickvän Filia tar sällskap med grabbarna i slutfasen på jakten efter Reservdelen. I denna del kommer Reservdelen äntligen hittas, även om den inte är riktigt lika mäktig som spelarna hittills trott.

Eftersom denna tredje del fortsätter direkt på händelserna i del två så är det en stor fördel om man först spelat del två. Det går säkert att spela denna del fristående, men det kan bli lite krystat och behållningen är definitivt större om man följt historien från början. Därför är det också att rekommendera att spela även första delen, speciellt när man i detta äventyr återser Britta. Då är det mer effektivt om man faktiskt vet vem hon är.

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 En Reservdel att döda för är ett detektiv-scenario, 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.

Och så det där med musik. Vi har inte gjort ett "soundtrack" denna gång heller, av samma anledning som tidigare; att vilken musik som passar i Mutant är så varierande mellan olika spelgrupper. Därför då man som SL själv avgöra vad man tycker kan passa om man vill ha musik. Förslag kan vara något "noir-jazzigt", eller lite musik från Gudfadern när man besöker Stiletto.

En sak till: Om det är så att de som spelar En Reservdel att döda för även spelat de första två delarna (som vi ju rekom-menderat att man gör), så får man som SL vara lyhörd för vad som händer där och eventuellt ändra saker i del ett och två som inte passar längre. Förhoppningsvis är det inga jättestora skillnader. Diskutera gärna de tidigare delarna 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, Tobias Jonasson, Anneli Vittnavall och Peter Vittnavall
- De som spelat de tidigare två delarna på Halmicon. Speciellt tack till Thomas Häagg med spelgrupp för de underbara spel-tillfällena och GoB-gänget vars resa till konventet slutade med en prislapp på 3000 kr. Hoppas ni gillar sista delen.
- Halmicon, för att de velat ha med vår trilogi och att de stått ut med sena inlämningar och liknande.

ÄVENTYRETS FÖRLOPP

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

RP anländer till Pirit och träffar i hamnen Fentons gamla Flickvän Filia De Janeiro. Efter att ha övertygat henne om att hjälpa dem tar man itu med detektivarbetet. Det enda man har att gå på är det kort som Ksander skickat till sin syster i Hindenburg. På kortet står det vart han bor och att han tänkt besöka familjen Stiletto snart.

RP beger sig till Hotell Trotyl där Ksander skall ha bott, men han är enligt ägaren borta sedan ett par dagar tillbaka. RP får undersöka hans tillhörigheter och finner tecken på att han fortfarande lever. RP besöker sedan familjen Stiletto och får tala med Sicilia som ljuger och säger att Ksander varit där. Hon hjälper RP att spåra några personer som nyligen sålt dyra fornyfynd på Shakara.

Efter att ha undersökt de falska ledtrådar man fått av Sicilia så börjar RP fråga runt efter Ksander. De besöker bland annat Taverna Erna, den plats i Pirit där det är största chans att höra rykten om vad som händer i den undre världen. Efter en hel del frågande och några mutor så lyckas RP få reda på att Ksander gömmer sig hos sin goda vän Skeppar-Frans i hamnen. Han säger dock att Ksander precis gick ut för att möta någon han kallat Skuggfejset.

RP skyndar sig till mötesplatsen bara för att finna Ksander mördad. Han har dödats av Morbidella Stiletto, familjen Stiletto's skickligaste smyg-mördare. Över Ksanders kropp står en man klädd som en sjöman. Mannen börjar springa men övermannas snart av RP. Precis när RP skall börja förhöra mannen exploderar hans huvud av ett laserskott. RP söker men hittar inte den som sköt. På mannen hittar de dock ett brev som enligt kuvertet är till Skuggfejset, som mannen tog från Ksander. Vid Ksanders kropp ligger en damhandske.

Sedan RP tagit sig till sitt hotell för att fundera över nästa steg besöks de av Skuggfejset, som utger sig för att vara någon annan, en privatdetektiv som söker Ksander. Han vill veta vad RP vet och ger sig snart av efter att ha läst deras tankar. RP följer nu de ledtrådar de fick vid mordplatsen, handsken och brevet. De får ganska snart reda på att handsken är ett visitkort från familjen Stilletto's smyg-mördare Morbidella. Även brevet pekar mot Stiletto's så RP bestämmer sig för att göra en visit.

RP bryter sig in hos Stiletto's (alternativt går de bara dit för ett samtal). Sonny Stiletto berättar att familjen mycket riktigt stal Reservdelen från Ksander men att den nu blivit stulen av någon annan. Någon som kallades Skuggfejset av sina hantlangare. Stiletto's förslag är enkelt: Straffa förbrytaren för hans fräckhet och RP får behålla Reservdelen. Enda ledtråden är namnet Skuggfejset och efter lite eftersökningar får RP reda på att det kan finnas en person som vet något om honom, Britta Skavnäs.

RP besöker Britta i arbetslägret där hon hålls och hon går med på att berätta vad hon vet om RP bara fritar henne. Sagt och gjort, RP lyckas på ett eller annat sätt få ut Britta ur arbetslägret och hon berättar att det enda hon vet är att Skuggfejset är en svartbjörn. RP beger sig tillbaka till Pirit och minns nu privatdetektiven som besökte dem tidigare. Efter ett besök i hans hem hittar de bevis

som pekar mot en ålfiskebåt som ligger i vättabukten.

Efter en kort upprustning tar sig RP ut till båten och möter där Skuggfejsets hant-langare. En hård strid utbryter men RP går segrande ur den. Skuggfejset själv har inte blandat sig i striden eftersom han använder sin avatarförmåga för att gå in i Reserv-delen. Med ett förtvivlat vrål kastar Skugg-fejset nu Reservdelen i golvet. Han skriker om hur värdelös den är och anfaller RP med allt han har. RP går segrande ur även denna striden.

Med Skuggfejset död undersöker RP Reservdelen. Den är mycket riktigt inte lika mäktig som de trott, men ändå värdefull. RP tar Reservdelen tillbaka till Getman och Gecko och därmed slutar både äventyret och trilogin. Slutet gott allting gott.

Medverkande SLP

- Arvid Trotyl med familj, hotellföre-ståndare, IMM
- Sicilia Stiletto, mobsterdrottning, IMM
- Gris-Gris Gumbo, bartender och informationskälla, MD (gris)
- Noll & Null, kusiner, MD (gris)
- Erna Gumbo, tandlös gumma, MD (gris)
- Tollvudd Tolero, lurendrejare, MM
- Kennart Frode, nybliven tanke-doseägare, MD (hund)
- Molle Moll, zonfarare, MM
- Salison Klinkberton, museiföreståndare, IMM
- Döner, motormarodör, MM
- Rufidor Ludom, lokal legend, IMM
- Kniv-Hasse, lånehaj, IMM
- Skeppar-Frans, sjöman, MD (anka)
- Agaton Skugga aka Skuggfejset, ärkeskurk, MMD (svartbjörn)
- Morbidella Stiletto, smyg-mördare, IMM
- Sonny Stiletto, mobsterkung, IMM
- Britta Skavnäs, lerig femme fatale, MD (får)
- Hasplard Lunner, lägerkommendant, IMM
- Klas Korduno, kasinoägare, IMM
- Ebba Schäft, croupier, MM
- Madame Motsols, före detta granne, MD (mullvad)
- Hjärt Abraham Knutby, skatteskrivare, IMM
- Homeros Hansson, handelskommisions-arkivarie, IMM
- Pererik Ram, polis, MD (björn)
- Hrodbjörn Sotis, zonjägar, MD (björn)

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 och Reservdelen som försvann. En del av det som skrivs här är upprepningar från de två första delarna, för dem som inte läst det äventyret. Ny information i denna del står med *kursiv text*.

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 dyrgrisen 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.

Samtidigt i Pirit får PSI-mutanten Agaton Skugga, som går under alter egot Skuggfejset, en av sina sanndrömmar. Han drömmer om den fantastiska Reservdelen och bestämmer sig för att den är precis vad han behöver för att slutföra sitt maktimperium. Eftersom hans hantlangare inte är så bra på att ta egna initiativ anställer Skuggfejset Joel Luxor, en automat, att hitta Reservdelen åt honom.

Gecko var nu fast besluten att få upp väskan på något sätt och han skrev ett brev till en gammal bekant inom Explorator-ämbetet i Hindenburg, **Karsten Tockel-tromp**. 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 Chefexplorator var inom räckhåll resonerade Karsten, men han hade inte räknat med sin minst lika lömska älskarinna **Kandera Fissel**. Kandera, 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.

Kandera 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 manufaktur-ägare, och Karsten hade gift in sig i den rika släkten, och därigenom fått möjlighet att få ett jobb som explorator. Utan Eudora var han åter en fattiglapp och i förtvivlan över att ha förlorat både sina pengar, Reservdelen och sin älskade Kandra, började han supa. Karsten gick ner sig fullständigt och snart var han ett lallande fyllo, fördummad och världsfrånvänd 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.

Vi går tillbaka en bit i tiden till när Gecko precis fått tillbaka sin, numera tomma, väska från Karsten. Han funderade 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, och roboten berättade om sin uppdragsgivare Skuggfejset, som han beskrev som en svartbjörn. 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.

Efter händelserna i Reservdelen från Muskö rapporterade Joel till Skuggfejset att det inte

fanns någon Reservdel. Skuggfejset vägrade tro honom eftersom han drömt en av sina sanndrömmar om den. PSI-mutanten har vid det här laget fått reda på att Joel berättat om honom för Britta och Floyd. Han använder sin avatarförmåga för att gå in i Joels positroniska hjärna och radera minnet av hans identitet. Han döljer sedan sitt ansikte och sänder åter Joel till Hindenburg för att hålla RP under uppsikt, då Skuggfejset antog att det var de som lurat Joel. Till sin hjälp fick Joel snart Städpatrullen, en samling råbarkade legoknektar. Under de närmaste månad-erna spanade Joel och Städpatrullen på RP utan resultat, tills den dag då Gecko kom till detektivbyrån.

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 Pirit's 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 för-svunnit 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. Vad som sedan hände redogörs för nedan i genomgången av Reservdelen som försvann.

När Ksander Fissel anländer till Pirit tar han in på Hotel Trotyl. Han skriver där ett kort till sin syster som han genast skickar innan han beger sig till Familjen Stiletto för att förhandla om Reservdelen och återbetalandet av hans skuld. **Sonny Stiletto** är dock inte intresserad av någon förhandling utan endast irriterad över att Ksander gäckat honom i flera års tid. Sonny tar Reservdelen från Ksander och beordrar att Ksander skall dödas. En av familjens mobsters skall utföra dådet men Ksander lyckas övermanna mobstern och han flyr hals över huvud ut i natten.

Ksander gömmer sig hos sin gamla vän **Skeppar-Frans** eftersom han inte kan gå tillbaka till hotellet. Under tiden låtsas mobstern som fick i uppdrag att döda Ksander att han lyckades, eftersom han antar att Ksander kommer vilja försvinna så fort som möjligt. Ksander å sin sida beger sig till hotellet, smyger in och tar sina viktigaste tillhörigheter ur den låda där hans "kvarglömda" saker lagts. På väg tillbaka till Skeppar-franss båt kontaktas han av Skuggfejset. Skuggfejset har drömt om Ksanders ankomst och efter en tids letande lyckats finna honom. Skuggfejset erbjuder sig att hjälpa Ksander få tillbaka Reservdelen, mot en del av kakan. Ksander säger att det kan han gå med på och att han skall berätta allt Skuggfejset behöver veta inom kort. Psimutanten läser dock Ksanders tankar och vet redan att Stiletto har Reservdelen. Han säger åt Ksander att möta honom i en gränd ett par dagar senare, och planerar att då ta livet av Ksander, som vet för mycket.

Skuggfejset börjar nu med hjälp av sina matroser spana på Stiletto's residens. Sonny och **Sicilia** börjar ana oråd och förhör den mobster som skulle ha dödat Ksander. Denne erkänner att han misslyckades men syskonen bestämmer sig för att avvakta och hålla ögonen öppna. Det är ungefär vid

denna tidpunkt som RP anländer till Pirit och trilogins sista del tar sin början.

Reservdelen från Muskö & Reservdelen som försvann

Här redogörs i grova drag vad som hände i del ett och två av trilogin, för SL som inte har läst de tidigare delarna. Texten kan även delas ut till spelarna i samband med karaktärerna, om de inte spelat första delen. Det kan förekomma skillnader från hur vissa grupper spelat de tidigare äventyren, så inget av nedanstående är hugget i sten.

Reservdelen från Muskö

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 kid-nappat hennes syster. Efter att Thureby lett Nils till system 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 avbröts av en advokat som meddelade detektiverna att de ärvt detektivbyrån av Nils. Efter mötet frågades Britta återigen ut och det framkom att hon skulle få Reservdelen inom några dagar, vad det är visste hon dock inte riktigt. "Den Fete" nämndes också med viss skräck.

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

Han bad detektiverna komma tillbaka och under tiden besökte detektiverna polisen för ett litet förhör om mordet. Efter det gick de tillbaka till Getman som berättade 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 pos-tade, 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.

Reservdelen som försvann

En vårdag ungefär ett halvår efter händelserna i del ett kommer Getman åter till detektivbyrå, som nu sköts av de fyra detektiverna själva. Med sig har han Gecko, zonfararen som en gång hittade väskan som skulle innehålla Reservdelen. Gecko berättar att någon måste ha tagit ut den, och att han anar vem, men att han på grund av sin skadade hjärna inte minns så mycket. Getman, Gecko och detektiverna gör nu ett avtal om att hitta Reservdelen och dela vinsten lika.

Gecko säger sig minnas att han träffat en vän i Centralparken i Hindenburg så detektiverna beger sig av dit med den förvirrade zonfararen i släptåg. Ett oväntat snöoväder har täckt Hindenburg med ett tjockt snötäcke, men automaten **Kåing** säljer ändå sin "kallsörja" i parken. När detektiverna frågar honom säger sig Kåing minsann känna igen Gecko och han säger också att han minns mannen som oftast var i zonfararens sällskap. Han har varit i tidningen tror sig Kåing minnas. På väg från parken hör detektiverna även positiv-spelaren **Jocko** som spelar på sitt forntida instrument.

På Polisgazettens huvudkontor får detektiverna tag på det gamla numret av tidningen som Kåing talat om. Det handlar om biträdande underchefsexploratorn Kar-sten Tockeltromp som försvunnit. På exploratorämbetet får de reda på att Tockeltromp försvann sedan hans fru kastat ut honom ur huset på grund av en kärleksaffär. Vid ett besök hos fru Tockel-tromp berättar hon att det stämmer och att hon aldrig vill se Karsten igen.

Enda ledtråden detektiverna har att följa är att tala med Karstens assistent **Torkel Vigg**, som varit tjänsteledig sedan Karstens försvinnande. Han är dock inte hemma och har inte varit det på ett par dagar, enligt Torkels hyresvärd. Han kommer dock säkerligen inte missa finalen i Kejsar-kuppen, som hålls nästa dag. Detektiverna besöker därför Thorulfshov för att köpa ett biljetter av Fritjof Fugel, arenachefen.

Nästa dag går detektiverna på sockermatch. Under matchen spanar de mot läktaren och lyckas till slut hitta Torkel bland Hundängens hejaklack. När de börjar närma sig honom ser Torkel nervös ut och han flyr ut över sockerplanen. Detektiverna jagar efter och med lite hjälp från sockerspelare och tjurarna som natten före skottat planen ren från snö, så fångas Torkel in. Han är livrädd för

detektiverna och visar upp ett foto föreställande detektiverna som han fått av en automat som kallat sig Joel. Joel hade sagt att personerna på bilden var ute efter att döda Torkel och det var därför han gömt sig.

Torkel berättar sedan att Karsten gömmer sig på Skummets bar, men innan de beger sig dit bestämmer de sig för att leta upp Joel. Med hjälp av fotot lyckas de spåra hotellrummet som det togs från och hittar där ledtrådar som leder tillbaka till Kåing i Centralparken. Han säger sig veta vart de som spionerat på detektiverna finns och leder dem dit. Efter en kort strid har detektiverna övermannat Joel och en del av Städpatrullen. Joel kan berätta lite om Skuggfejset men inte så mycket, eftersom han inte vet så mycket själv.

Detektiverna beger sig nu till Skummets bar. Efter lite övertalning lyckas de få tillåtelse att gå ner i källaren där de hittar Karsten i ett hörn. Han har supit ner sig på fultinner och nynn timer bra på en underlig melodi, en melodi som detektiverna känner igen från parken. Runt halsen har Karsten en nyckel, med adressen uppskriven på en lapp. Samtidigt som de tar nyckeln så öppnas källarluckan och resen av Städpatrullen kommer ner. En hård strid utspelar sig i källaren, men detektiverna går segrande ur den.

De beger sig nu till adressen som stod på nyckeln. Det visar sig vara ett kärleksnäste, som dock inte använts på länge. Detektiverna hittar ett avskedsbrev till Karsten, skrivet av hans älskarinna Kan-dera. Brevet är skrivet på baksidan av ett flygblad från glädjehuset Kattklon, som detektiverna bestämmer sig för att bege sig till. Där söker de en stund innan de åter hör melodin från parken. Denna gång sjungs den av en av glädjeflickorna, **Jåsefin**, som säger sig ha hört den av sin rumskamrat, Kanderas.

Jåsefin visar detektiverna till sitt och Kanderas hem där de konfronterar henne. Men hon nekar till att ha något med saken att göra, till detektiverna hittar en rökkorvsfimp i hennes askfat, av samma sort som de tidigare hittade i kärleksnästet. Kanderas erkänner då att hon stulit Reservdelen från Karsten efter att han tagit den från Gecko. Hon har nu gett den till sin bror, Ksander, som gett sig av till Pirit för att där betala av en gammal spelskuld till familjen Stiletto. Hon visar ett kort som Ksander skickat till henne och detektiverna

bestämmer sig för att ge sig av mot Pirit med en gång. Det är efter resan dit som den avslutande delen av trilogin inleds.

VÄLKOMMEN TILL PIRIT

Det är en strålande varm vårdag när RP anländer till Pirit med båt. Snöovädret i Hindenburg ligger en knapp veckas resa bakom dem, och i Pyrisamfundets syd-ligaste stad är vädret mer passande för årstiden. De har rest via den nyligen avslutade Hertz kanal och redan har varit händelselös, men ändå spännande, för de av RP som inte varit utanför storstaden så ofta, eller ens någonsin. Solen gassar och Vättaträskets lukt sitter fortfarande kvar i RP:s kläder när de kliver av på kajen. Pirit breder ut sig framför dem och någonstans väntar Reservdelen på dem.

Om den femte karaktären Filia De Janeiro används så inleds scenariot med att de andra RP träffar henne på kajen när de kliver iland. Låt den som spelar Filia avgöra hur hon tar emot Fenton. Hon kan vara arg över hans svek eller så är hon bara glad över att han kommit tillbaka. Låt dem spela på mötet och Fenton kanske måste övertyga Filia om att hon skall hjälpa dem innan nästa steg antagligen är att skaffa någonstans att bo. Filia bor i en enkel enrummare i Kjellsta Byting och har tyvärr ingen plats för de andra att sova. Det finns dock gott om hotell och pensionat att sova på. Kanske tar RP till och med in på Hotell Trotyl?

RP har nu egentligen bara två ledtrådar att gå på. De kan leta efter Ksander på Hotell Trotyl eller så kan de söka upp familjen Stiletto. Möjligheten finns också att de börjar fråga runt i staden efter Ksander utan att besöka någon av ovanstående. Vi tar alternativen i tur och ordning.

Hotell Trotyl

Hotell Trotyl ägs och drivs av den före detta zonfararen Arvid Trotyl och han familj, hustrun Laila, sonen Nitro och döttrarna Pentylia och Stubina. Arvid är IMM och var en välkänd zonfarare under slutet av 70-talet. Han har tagit sitt namn från en låda han en gång hittade i Möken. Med de pengar han samlade ihop under sin karriär startade

han sedan hotellet och har nu drivit det i över tio år. Hotellet är byggt i sten och har två våningar. Stilen är ganska fin men inte överdådig. Arvid har inrett de allmänna delarna av hotellet, som matsalen, lobbyn och korridorer med billiga zonfynd och inramade fribilder från tidningar och liknande. Bakom disken i receptionen finns även ett par urklipp om Arvids äventyr från Poliskazetten. Hotellet går i ljusa toner av grått och ljus trä. Det städas noggrant av de tre barnen, medan Laila står i köket och Arvid tar hand om gäster. Det finns sammanlagt 20 rum, tio enkelrum och tio dubbel. Priserna ligger på 1 kredit för enkelrum och natt, medan dubbelrummen kostar 1,5 per natt. Vill man att mat skall ingå kostar det 5 jockar om dagen.

När RP anländer tar Arvid emot i receptionen. Han har rum lediga om RP vill ha, både enkla och dubbel. Men framför allt kan han svar på frågor om Ksander. Han kan berätta följande:

- Ksander bodde på hotellet, i rum 12 på övervåningen.
- Han checkade aldrig ut, utan lämnade bara hotellet för ett ärende en kväll och kom inte tillbaka. Det är en knapp vecka sedan nu.
- Om han specifikt frågas kan Arvid minnas att Ksander hade ett paket under armen, stort som två skokartonger ungefär. Det var dock inslaget i brunt papper. Så han såg inte vad det var.
- Vad Arvid kan minnas så tog Ksander aldrig emot något besök under sin tid på hotellet.
- Ksander lämnade en del personliga tillhörigheter i rummet, bland annat ett rökkorvsetui och en skarp-rättarderringer. Sakerna finns nu i en låda i hotellets förråd.
- Efter lite övertalning kan Arvid låta RP se lådan. Det var Nitro som städade ur rummet och Arvid ber sin son visa RP lådan.

Nitro leder RP till förrådet bakom hotellets kök. I förrådet finns allt från sängkläder och handdukar till tallrikar och bestick. I ena hörnet står tre lådor, alla märkta med namn; Tarka Dahl, Bindi Badji och Ksander Fissel. Nitro tillåter inte att RP undersöker någon annan låda än Ksanders, men om de gör det ändå finner de kläder och lite toalettartiklar samt i den ena lådan en skarprättarpistol och i den andra en förgylld monokel. De får däremot rota fritt i lådan där Ksanders tillhörigheter ligger. I den finns

det också bara kläder, trots att Arvid sagt att det skulle finnas både en pistol och ett etui i lådan. Ksander har redan varit och hämtat sina viktigaste tillhörigheter när han flydde från Stilettos. Om RP inte själva tänker på det kan Nitro påpeka att sakerna är borta. Detta tyder ju på att antingen Ksander eller någon annan har varit där och rotat. Att det finns saker kvar i de andra lådorna, som stått där längre kan ju antyda att det inte bara är en tjuv som varit där. Det finns en bakdörr i köket som vanligtvis är låst men där man med rätt verktyg kan ta sig in om natten då ingen befinner sig i köket. Undersöker man dörren finns inga tydliga tecken på den, eftersom Ksander använde en dyrk. Däremot kan man hitta en rökkorvsfimp en bit från dörren, om man letar vill säga. Fimpen är av märket Fromans finfina rökverk, vilket RP kanske minns är den sort Ksander röker.

Ett besök hos familjen Stiletto

Familjen Stilettos residens är en stor rappad tegelkåk i Kjellsta borg. Huset är i två våningar med en ganska stor trädgård framför, omgiven av ett staket i vitmålat trä. Huset har också en ganska ansevärd källare vilket kan ses på de avlånga gallerfönster som finns precis över markhöjd. Trädgården är välansad, men ser ut att användas till lite annat än att visa att ägaren har det mycket bra ställt. Grinden i staketet är inte låst, men man bör ändå akta sig för att bara kliva in. I trädgården finns nämligen tre vältränade etterdoggarna som antastar objudna besökare. Man gör därför klokast i att stanna vid grinden tills man blir upptäckt av någon av husets tjänare. Detta brukar gå ganska fort. Dörren till huset öppnas och en frackklädd betjänt går fram till grinden för att informera sig om gästernas ärende. Om de är väntade eller betjänten anser att ärendet är värdigt ett besök så eskorteras gästen genom trädgården och in i huset. Etterdoggarna är tränade att inte attackera någon som är i familjen eller dess tjänares sällskap.

Om RP bestämmer sig för att gå till familjen Stilettos residens så behöver de en bra anledning för att släppas in. De kan ljuga ihop en något om ett affärsförslag eller liknande, eller så kan de säga att de är där med ärende av Ksander Fissel. Båda alternativen låter dem komma in i huset. De leds av betjänten genom en liten korridor till en salong. Salongen är mycket fint inredd, med välstoprade

möbler, tavlor på väggarna och ett antal fornfynd i mycket fint skick finns utställda nästan som i ett museum. RP beds slå sig ner i soffgruppen, bjuds på något att dricka (piritsk konjak, druvklotsvin eller päppelbollsjuice) och betjänten lämnar sedan rummet. RP får vänta i närmare 10 minuter och får underhålla sig själva i rummet under tiden. De lämnas medvetet ensamma för att man skall kunna övervaka deras beteende. De iakttas nämligen hela tiden genom dolda hål i väggarna. Talar de om Reservdelen eller liknande kommer Sicilia Stiletto höra detta. Om RP försöker lämna rummet kommer de mötas av en gangster som ber dem återvända till salongen och vänta där.

Efter tio minuter kommer en vakt in och ber RP lämna ifrån sig eventuella vapen. De kommer få tillbaka dem när de lämnar huset. Därefter träder Sicilia Stiletto in. Hon är klädd i en ganska enkel, men ändå vacker, svart algsilkesklänning. Med stolta steg går hon fram till RP och hälsar på dem innan hon sätter sig ner framför dem. Vakten som tog RP:s vapen (om de hade några) står kvar vid dörren med en bister min. Om RP ljugit om att de har ett affärsförslag eller liknande vill Sicilia höra mer om det. Om spelarna vill spinna vidare på det och improvisera lite så häng på och låt Sicilia vara intresserad eller inte beroende på vad affärsförslaget är.

Om de dock förklarar att de egentligen letar efter Ksander, eller om det var vad de sa från början så låter Sicilia dem ändå hållas. Hon är nämligen nyfiken på vad RP kan tänkas veta. Dessutom oroar det henne att de kommit till henne, eftersom det betyder att de kanske vet något om Ksanders försvinnande. Hon kommer att förneka att Ksander någonsin varit där men att hon tror sig minnas namnet och att han är skyldig hennes bror Sonny en ganska ansevärd summa pengar. Vad hon vet har han flytt staden sedan flera år tillbaka och ingen i familjen har sett till honom sedan dess. Reservdelen ljugar hon också om och säger att hon aldrig hört talas om. Frågar RP om varför Sicilia tog emot dem om de sa att de var där angående Ksander, så säger hon att hon trodde att de kanske hade information om vart han gömmer sig eller liknande.

Sicilia beklagar att hon inte kan hjälpa RP mer, men om RP nämnt Reservdelen som ett värdefullt fornfynd så säger hon att hon kanske kan vara till viss hjälp. Eftersom familjen förestår Schakara så

har de ganska bra koll på vad som byter ägare där. Själva bokföringen överses av handelscheff Levina Sommerlatt som har kontor på rådhuset. Sicilia kan skriva ett brev som ger RP hennes tillåtelse att undersöka arkiven efter stora byteshandlar den senaste tiden. Ett fornfynd av Reservdelens magnitud lär ju ha varit en stor affär om det ägt rum på Schakara. Sicilia gör detta för att villja bort RP på sidospår så att de inte misstänker Stiletto mer.

Har RP dessutom delat med sig av misstankar om att Ksander lever (beroende på de saknade tillhörigheterna på hotellet) så vill hon även hålla dem sysselsatta medan hon skickar ut familjens skickligaste smygsmördare, Morbidella Stiletto, för att avsluta jobbet. Detta gör hon även om RP inte delger henne någon information, eller ens besöker familjen. Hon vet redan att Ksander inte är död, eftersom familjens gangsters observerat ovanligt mycket folk som smugit runt residenset. Att detta är Skuggfejset och hans män och inte Ksander som skaffat medhjälpare vet hon förstås inte. Hon frågade då den gangster som skulle utföra dådet och han erkände att han misslyckats. Sicilia lät straffa gangstern och beordrade honom att hitta Ksander och slutföra sitt värv. Men när RP dyker upp och letar efter Ksander anser hon att det är dags att skynda på det hela och det är därför hon skickar ut sin kusin, Morbidella.

Sicilia skriver tillståndsbrevet om RP bett om det och därefter förklarar hon mötet avslutat eftersom hon har andra affärer att ta hand om. RP eskorteras ut av betjänten och vakten. Vid dörren får de tillbaka sina vapen och om de skulle ha stulit något föremål inne i salongen ber vakten att få det, innan vapnen lämnas tillbaka. Därefter stängs dörren bryskt och RP får skynda sig för att hinna ut innan etterdoggarna börjar visa för stort intresse för dem.

Tre små sidospår

Med Sicilias brev kan RP bege sig till rådshuset och handelskontoret. Där möts man av den glasögonpyddade handels-kommisionsarkivarien Homeros Hansson, en försynt man i gråbrun kostym. Visas brevet upp ber han RP vänta medan han tillfrågar handelschefen Levina Sommerlatt. Efter en stund väntan kommer han tillbaka och med ett pustande lyfter han en stor bok från under disken.

Han ber RP beskriva vad de söker och antagligen är det ganska vagt, av typen, en dyr forntidspryl eller liknande som bytt ägare under den senaste veckan. Arkivarien kan hitta tre fall som kan passa. RP får adresser och kan besöka alla tre.

- **Köpare: Kennart Frode. Säljare: Molle Moll. Objekt: Tankedosa.**

Tankedosan är en mycket värdefull dator från den gamla tiden. Det är dock inte Reservdelen vilket RP kan inse om de får undersöka den. Den är nämligen i mycket dåligt skick och formen på dosan skulle inte passa i den väska som figurerade i Reservdelen från Muskö. Molle Moll är en zonfarare som säger sig ha hittat tankedosan i Möken, vilket är helt sant.

- **Köpare: Salison Klinkberton. Säljare: Döner. Objekt: Okänt fornvapen.**

Salison Klinkberton är vapensamlare och har till och med ett litet museum där han visar upp sin samling. Objektet i fråga är en elektrisk häcksax som är så gott som obrukbar, även om den på något sätt skulle få ström. Döner är en motormarodör, som lämnat staden lika snabbt som han kom dit.

- **Köpare: Rufidor Ludom. Säljare: Kniv-Hasse. Objekt: Okänt fornfynd**

Rufidor "Översten" Ludom har sin forntidsbutik i Bukten. Fyndet han köpt har han identifierat som en robothjärna, vilket en teknikkunnig RP kan bekräfta. Kniv-Hasse är en lånehaj som bor i Knoting. Robothjärnan har han tagit som återbetalning av ett avsevärt lån. Faktum är att hjärnan kommer från roboten som var skyldig Kniv-Hasse pengar.

Inget av dessa ledtrådar leder alltså någon vart. Om RP skulle få för sig att börja leta efter Döner på Frihetens slätter, avskräck dem. Försök även stävja tankar om att något av sidospåren kan vara Reservdelen. Dessa är menade som små sidospår för att fylla ut, låt det inte ta för stor tid i anspråk.

SÖKANDET EFTER KSANDER

Vid det här laget bör rollpersonerna vilja ha tag på Ksander. Hotellet ger inte några fler spår, men om man frågar runt lite (lämpligt slag i Undre Världen eller rollspela det om det känns bättre) får man

bekräftat att detta inte är första gången Ksander är i Pirit; han har bott här tidigare under en längre del av sitt liv. Beroende på i vilket område man frågar kan man få följande svar:

- Ksander brukade spela en massa men var inte särskilt framgångsrik
- Hans stora dröm var att kunna livnära sig på spelandet och leva "det goda livet".
- Han försvann för några år sedan. Sågs att han flydde Pirit p.g.a. spelskulder.
- Han satsade vid ett tillfälle sin lägenhet i ett spel. Den förvaltas nu av Kasino Klas.
- När han inte "jobbade" brukade han hänga vid någon stamkrog. Uppgiftslämnaren minns inte vilken dock.
- Ksander hade en stor skuld till familjen Stiletto. Så stor att han tvingades lämna staden.
- En mindre nykter person kan berätta att Ksander brukade hänga med "den dära ankan".

Om man frågar hos Kasino Klas medger man att man nu har kontrakten till Ksanders gamla lägenhet efter att denne pantsatt densamma vid ett besök strax innan han försvann från Pirit. Den hyrs ut till mutanten Ebba Schäft kan man få fram genom att vara trevlig och till och med adressen ställer kasinot upp med bara man är ärlig och sköter sina kort rätt. Om man börjar fråga om vad för spel det var, vad insatserna var och mot vem Ksander spelade, bör man få så luddiga svar att RP märker att det inte är rätt väg att gå...

Lägenheten ligger på Takläggarstigen i Kjellsta byting. Ebba Schäft vet dock ingenting om Ksander utan blev bara väldigt glad över att hitta en lägenhet i Pirit utan att behöva betala dyra pengar. Dessutom centralt. Hon jobbar som dealer på Kasino Klas och trivs mycket bra i lägenheten. Det enda av värde hon kan säga är att gamla mullvadsdamen Madam Motsols som bor en trappa ner har bott där "för eeevigt" och förmodligen känner till Ksander.

Gamle Madam Motsols har intet att säga om man inte ger henne "medicin" i form av sprit eller reda pengar till "pensionen". Då berättar hon att Ksander umgicks mycket med en anka från hamnkvarteren. I alla fall såg han ut att komma därifrån med tanke på hans klädsel och hans dova doft av gammal fisk. Mer vet hon inte. Utom kanske

att de brukade hänga på en bar som heter Taverna Erna. Men det var också allt.

Eventuellt kan man också baserat på några av de andra ledtrådarna börja leta direkt bland hamnkvarters barer efter en muterad anka. Då det finns många ankor i närheten av vattnet är detta inte helt lätt och det skall till ett bra slag i någon slags färdighet för att hitta Taverna Erna, vars bartender Gris-Gris Gumbo kan koppla ihop Ksander med Skeppar-Frans (se nedan).

Taverna Erna

RP kan redan tidigt få tipset att söka sig till en plats där de lovas kunna få alla tips och rykten de kan behöva. På Taverna Erna samlas allsköns tjuvar, skurkar och ljus-skygga personer. Vet någon mer om Ksander eller vad som helst egentligen, så kan man hitta den på ölhaket. Nedan följer en presentation av Taverna Erna och dess klientel. SL råds använda tavernan så ofta som möjligt för att etablera den hos spelarna. På så sätt går det lättare att få dem att gå dit för att få ledtråden om vart de kan hitta Britta.

Taverna Erna grundades för över 25 år sedan av Erna Gumbo, en grismamsell med inte helt rent mjöl i påsen. Hon hade under sin levnad byggt upp en ganska ansevärd summa pengar på inbrott, ficktjuveri och lurendrejeri. Erna sökte något att investera i och samtidigt starta en plats där stadens kriminella kunde mötas, byta idéer och yrkeshemligheter. Sagt och gjort, hon köpte en lokal och snart öppnade Taverna Erna sina dörrar. Alla var välkomna, men de besökare som inte var mer eller mindre kriminella riskerade att bli offer för dem som var det. Ölhaket blev snart populärt bland stadens undre värld. Den besöktes främst av dem som ansåg sig lite finare; ekonomiska brottslingar, sol-och-vårare, lurendrejare, inbrottstjuvar och smyg-mördare. Simpla rånare och busar gjorde sig inget besvär. Till och med stadens poliskår höll sig väl med krogen, p.g.a. ansevärda mutor från Erna och kraftigt rabatterat pris. Att krogens stamgäster mer än gärna agerade angivare mot de som inte kom till tavernan gjorde inte relationen till ordningsmakten sämre.

Men inget kan vara för evigt. Erna själv gjorde sig obekvämt för Al-Ralph Cappucino och

mobsterbossen såg genom sina kontakter inom poliskåren till att Erna arresterades för brott hon begått för länge sedan och som mer eller mindre pre-skriberats. Erna dömdes till 20 års straffarbete och tavernan togs över av hennes endast 17-åriga son Gris-Gris. Det är denne som sedan dess har skött tavernan. Gris-Gris ärvde tyvärr inte sin mors skicklighet i det sociala spelet. Han skötte baren utan problem, men fick bryderier både med polisen och mobsters. Tavernans exklusiva stämpel vittrade sakta bort och snart blandades lumpna rövare med gentlemannatjuvar, de senare dock i allt mindre mängd än förr. Efter några år skyddes tavernan och området runt den som röda pesten av stadens hederliga innevånare och polisen kände sig tvungen att göra regelbundna tillslag med tillhörande arresteringar.

Gris-Gris behövde hjälp och genom en kontakt inom poliskåren lyckades han smugla ett brev till sin mor, som jobbade på lerbrottet strax utanför Pirit. Erna lyckades muta en vakt så att hon kunde vara i fortsatt kontakt med sin son via brev. På så sätt blev det åter Erna som drev tavernan, till Gris-Gris lättnad. Med hjälp av sin mors brev lyckades han styra upp krogen innan det var för sent, och sakta men säkert började de forna glansdagarna återkomma. Tavernans rykte började åter-ställas, kontakten med polisen förbättrades och den allmänna stämningen lyckades höjas så att folk återigen vågade sig i närheten av ölhaket. När så Erna avtjänat sitt tjugoförårriga straff återvände hon till tavernan, som visserligen inte var precis som förr, men åtminstone var det på bättringsvägen. Erna, som vid det här laget är gott över de 60, valde att låta Gris-Gris sköta ruljansen, under hennes inrådan förstås. Tavernan är nu åter samlingsplats för stadens kriminella, dock utan den air av exklusivitet som en gång fanns. Det är fortfarande en av de bästa platser att hitta information i staden.

Taverna Erna ligger på Muntergränd i stadsdelen Gamla Poirot. Den upptar ett helt tvåvåningshus i rött tegel. Gris-Gris och Erna bor i den bakre delen av huset, i en ganska spartansk tvårummare. Själva baren består av ett enda stort rum. Precis innanför dörren går en trappa upp till en slags balkong, som täcker halva rummet, vilket gör att halva det nedre rummet har högt i tak. Där hänger runda ljuskronor som lyser upp rummet. Rummet har trägolv och är möblerat med runda bord med plats för mellan fyra och sex stolar runt. Allt som allt finns det på

nedervåningen 14 bord. I hörnet längst från dörren finns baren, en förhållandevis liten disk bakom vilken Gris-Gris står och serverar eller säljer information. Serveringen sköts av två serveringsflickor som springer mellan borden med välfyllda brickor. Bredvid bardisken finns en öppen spis för årets kalla månader, där man också sköter viss matlagning i form av grillning. Platserna runt eldstaden är populärast om vintern, eftersom elden inte värmer upp de platser som är längst ifrån den.

Bortom eldstaden, i hörnet under balkongen sitter alltid Erna. Det är hennes stambord, där den tandlösa grisgumman kan sitta och dricka ölmust och hålla koll på sin son. Övriga bord under balkongen är populära för samtal eftersom de endast lyses upp av ljus på borden, medan de väl upplysta borden utanför balkongen används till spel av olika slag, vanligen påker eller rummelfink, ett tärningsspel. Erna uppfann under tavernans glansdagar. Balkongen är den plats där affärsuppgörelser äger rum och där samtal kan föras än mer privat än under densamma. Balkongen består av sex bås med bänkar och bord. Varje bås kan avskiljas med ett draperi. Man gör bäst i att inte stå och drälla vid lejdaren utanför båsen, om man inte vill bli ivägschasad av någon som vill vara ifred för att göra upp skumma affärer. Priserna på tavernan är hyfsat låga och man erbjuder det mesta i dryckväg, till och med fornsprit, även om priset då går upp avsevärt. Mat går att få men det är få som äter, varför man ofta får vänta ganska länge medan någon av serveringsflickorna går och skaffar råvaror som sällan finns i lager. Ordningen på tavernan sköts av Gris-Gris kusiner Noll och Null, två synnerligen välväxta grisar, med surmulet sinne.

Om RP beger sig till tavernan tidigt i äventyret, t.ex. för att fråga om Ksander, Reservdelen eller någon som kan tänkas ha sett den så kan de få reda på följande, antingen av Gris-Gris eller av andra på tavernan:

- Om man presenterar det som att Ksander kan vara i fara, berättar han snart att han sett Ksander nyligen och att han håller låg profil hos sin vän Skeppar-Frans, en anka med stora polisonger som bor i ett pålhus i anslutning till hamnen. Han ber dem värna om Ksanders liv då denne är en bra vän och en trogen kund. Skulle man lägga fram sina förfrågningar på andra sätt är Gris-Gris mer

tillbakadragen. Skulle man påtala pengar i utbyte mot information, kommer det snart visa sig att Gris-Gris anser Ksander en bättre kund än vän och lämnar informationen ovan.

- Någon annan än Gris-Gris kan berätta att Ksander Fissel kom till tavernan ibland, oftast för att spela. Han var inte där så ofta, men utmärkte sig ofta genom sin pompösa stil och arrogans. Han är nu försvunnen sedan flera år och ryktena går från att han är död till att han flytt till Gotland. Gris-Gris vet att det senare stämmer.
- Något som kallas Reservdelen har ingen på baren hört talas om, i alla fall inget som kan likna en beskrivning som RP ger.
- Vi förfrågningar om någon nyligen gjort stora kap eller liknande får RP höra om Tollvudd Tolero som skrutit vitt och brett om knäcket han gjorde för ett par dagar sedan. Han säger sig ha lurat någon stackare på antingen en stor mängd zonfynd, eller ett enda mycket värdefullt sådant. Historierna går isär, mest beroende på att Tollvudd själv sagt olika. Hur som helst så sprider han krediter omkring sig som om en andra katastrof nalkades.

Gris-Gris och hans mor gillar inte stadens gangsterfamiljer och även om polisen mutas för att slippa problem så betyder de inte att varken ägarna eller klientelet gillar dem. Skulle man nämna polisen eller familjen Stiletto förklaras det ovänligt men ändå bestämt att Gris-Gris är sin egen och här gäller hans villkor varvid man åker i träsket, eskorterad av Gris-Gris och hans två kusiner Noll och Null. En och annan bargäst hjälper gärna till också om RP skulle vara motsträviga. Härmed försvårar man också sitt sökande då det resulterat i att man förmodligen måste gå runt och kidnappa ankor i hamnen för att få reda på var Ksander är...

Vill RP tala med Tollvudd kan de finna honom i tavernan där han sitter och dricker konjak och puffar på en rökkorv medan han skryter om kapet för alla som vill höra och även för de som inte vill. Han bjuder frikostigt på konjaken och skäms inte på något sätt för sin skurkaktighet, snarare är han stolt över den. Om han tillfrågas vad det var han stal så säger han att det var en mycket fin manuckel från de gamles tid, som han nu tjänar

grova krediter på. Exakt vad det är vill han dock inte säga, det är en affärshemlighet.

Tollvudd ljuger så klart. Han har inte gjort någon stöt utan ärvt pengarna av sin gamla moster som var mycket förmögen. Eftersom han alltid utgivit sig för att vara en skicklig tjuv såg han chansen att bättra på sitt rykte så han ljög ihop historien om manuckeln. Planen har lyckats ganska bra, han är undre världens mest omtalade skurk för tillfället. Om RP lyckas få en privat pratstund med Tollvudd, t.ex. genom att följa honom när han lämnar tavernan kan de få reda på sanningen, men inte förrän efter viss mängd hot. Tollvudd är ganska feg av sig och om RP ger sken av att vara en riktig manuckels ägare så blir han rädd och avsäger sig historien helt. Vid våldshandlingar gör han detsamma efter-som han är rätt usel på att slåss. Han ber dock RP att inte avslöja hans hemlighet.

När RP väl fått tipset om Skeppar-Frans söker de antagligen upp honom så snart som möjligt. Man hittar honom i ett hus stående på pålar i anslutning till östra hamnen. Han bor längst ut på en brygga och bakom huset är det helt svart i Vättaträskets mörker, förutom ett svagt ljus från en stor ålatrålare som ligger för ankar en bit ut i bukten. Skeppar-Frans kan berätta att jovisst bor hans gamle vän Ksander hos honom ett litet tag nu emedan han redde ut "någon spelskuld eller vad det var". Just för tillfället är han ute dock. Han skulle möta någon vid namn "Skuggfejset" eller liknande i gränden mellan Död-grävargatan och Galgstigen. Skeppar-Frans medger att Ksander har uppträtt något nervöst och känt sig hotad den senaste tiden, men att allt det skulle lösa sig nu under mötet ikväll. RP gör bäst i att hitta Ksander innan något hemskt händer honom!

MORDGRÄNDEN

...vilket de såklart inte har en chans att lyckas med. Söker man upp gränden (Fenton eller Filia vet var den är) finner man en klassisk mörk lite småfuktig gränd (tänk Jack the Ripper) mellan ett par höga stenhus. Väl där möts RP av följande syn: Mitt i gränden, i den smuts och skräpfyllda rännstenen, ligger en livlös manskropp. Över denna står en siluett lutad. Denne verkar uppenbarligen söka igenom kroppen, men slutar så fort RP kommer inom synhåll. Det går att smyga sig på honom

också, varvid han fortsätter leta tills han hittar brevet. Sedan börjar han lugnt gå därifrån. Siluettmannen är en oanskrämlig person som blivit totalt hjärntvättad av Skuggfejset. Hans uppgift är att hämta brevet och han vet och bryr sig om inget annat. Skuggfejset, som bevakar det hela från taket, ser dock att spelarna kommer och kommer att skjuta sin underhuggare om spelarna är på väg att fånga honom. Eventuellt kan de få fånga honom bara för att de skall få en bild av den stackars hjärntvättade saten. Det enda han kan säga är i princip 'Brevet...' och 'Mästaren...'. Sedan skjuter Skuggfejset honom med en laserpistol och försvinner i natten. Det bör vara ganska svårt att förstå hur han dog, givet laserpistolens ljud- och ljuslöshet. Följande ledtrådar kan man få i mordgränden:

- Kroppen. Detta är Ksander Fissel. Han har blivit strypt med en strypsnara. Han har på sig en rock och kostym. Ur en ficka sticker en damhandske av svart läder ut. Ur en annan (om inte Skuggfejsets underhuggare fått tag på det) ett förseglat brev.
- Brevet. Brevet är förseglat med lite vax och på framsidan står det "Skuggfejset – enkom för eders ögon". Inuti kuvertet finns ett brev med texten "Det är Silettos som har Mojängen. /K".
- Handsken. Det tar inte många slag för Undre Världen för att förstå att detta är Morbidella Stilettos, familjen Stilettos smygsmördare, "visitkort". Hon lämnar alltid en damhandske av läder på alla sina offer.
- Skuggfejsets underhuggare är klädd i typiska sjömanskläder. Ulkulls-jacka och byxor som kokats i åhlafett för att bli vattenav-stötande. Mannen är senig och utmärklad, eftersom Skuggfejsets matroser är så hjärntvättade att de inte äter om de inte får order om det.

Vad spelarna gör med brottsplatsen är upp till dem. Kontakta polisen kommer spelarna att listas som vittnen, men inga misstankar kommer riktas mot dem. Polisen kommer att identifiera Ksander Fissel, men den döde underhuggarens identitet står inte att finna. Viktigt att veta är att det inte går att förfölja eller fånga Skuggfejset på något sätt här. Skulle någon spelargrupp komma på en idiotsäker plan att på något sätt få tag i honom efter eller rent av före han skjuter ihjäl sin underhuggare upp-

muntras det händelseförloppet men det är inte nåt som stöds i det här äventyret...

En kollega på besök

Någon gång efter mordet och när det passar, men före de besöker Britta i arbetslägret, kommer RP få ett oväntat besök. Det knackar på dörren där de bor och utanför står en muterad björn (svartbjörn för att vara exakt) som presenterar sig som Agaton Björn, privatsnok. Han säger sig ha fått i uppdrag av en källa han inte kan avslöja (yrkes-stolthet, ni vet) att utreda mordet på Ksander Fissel och undrar om inte RP kan bidra med sin version av historien eftersom de sågs på mordplatsen. Skulle de inte ha kontaktat polisen och vidtagit åtgärder för att smita iväg från gränden oupptäckta, är istället anledningen han frågar att han snokat reda på att de i sin tur ställt frågor om Ksander. Han verkar uppriktig och vänlig och givet RP:s bakgrund som privatsnoken själva bör de åtminstone ge honom något, hoppas han i alla fall. Agaton Björn är egentligen Agaton Skugga aka Skuggfejset som har kommit för att snoka reda på hur mycket RP vet om Ksander och Reservdelen. Oavsett vad RP svarar på hans frågor kommer psimutanten att läsa deras tankar angående Ksander och Reservdelen. Om RP skulle vilja höra av sig lämnar Björn en papperslapp med en adress i Kjellsta borg innan han går.

ETT ANDRA BESÖK HOS FAMILJEN STILETTO

Det finns antagligen tre saker som RP kan göra nu. Alla kommer leda till samma situation i slutänden, så vi beskriver dem en i taget och när ett av alternativen spelats ut går man vidare till "The Deal" nedan. De tre möjliga alternativen är att undersöka Stilettos men inte handla direkt mot dem, att göra inbrott eller att helt enkelt besöka dem, antingen för att anklaga dem direkt eller för att försöka köpslå. Skulle spelarna hitta på något helt annat, eftersom spelare har en tendens att funka så; improvisera. Försök få spelarna till "The Deal" helt enkelt.

Alternativ 1: Avvakta

RP kan börja undersöka Stilettos, kanske spionera på residenset, fråga sig runt på gatan eller Taverna

Erna eller liknande. Detta kan ju vara en del i en annan plan så låt dem hållas ett tag och låt dem få reda på en del information, enligt de andra alternativen. Men om det märks att de inte har för ambition att aktivt göra något får du som SL föra handlingen framåt.

När RP befinner sig i sitt hotellrum, eller på någon krog eller liknande så kommer en medelålders kvinna klädd i en tight svart overall, med fickor och spännen överallt fram till dem, eller knackar på deras dörr. I hennes sällskap finns flera mobsters, lika många som antalet spelare plus en. Kvinnan är Morbidella Stiletto och hon säger sig vara utsänd av familjen, som vill träffa RP. Morbidella och hennes mobsters ser inte hotfulla ut, men RP kan ana att de är på helspänn. Morbidella försäkrar RP att de inte är i fara och att Sicilia och Sonny bara vill tala affärer med dem. Trots det kan de tyvärr inte tillåta att RP är beväpnade.

Om RP börjar anklaga Morbidella för mordet på Ksander så säger hon att det bara var affärer. Familjen kan inte tillåta att någon smiter från en skuld i flera år utan att straffas. Ksanders död var nödvändig för att statuera exempel så att ingen annan får för sig att smita från sina skulder. RP förs nu till Stilettos residens av mobstrarna, vapen tas ifrån dem. Gå vidare till "The Deal".

Alternativ 2: Samtal

Med de bevis RP har kan de bestämma sig för att aktivt anklaga Stilettos för mordet på Ksander och för att ha stulit Reservdelen. De kan också besluta sig för att något sådant är lönlöst och försöka förhandla med familjen.

Om RP beger sig till polisen, för att anmäla brotten får de svaret att det inte finns mycket polisen kan göra just nu. Stilettos är skyddade av stadens styrande och även om utredningar mot dem är i görningen så tar sånt tid. Allt notarien på stationen kan göra är att ta emot en anmälan och lägga den på högen som tillhör Stiletto-utredningen. RP står ensamma. Om de bestämmer sig för att avvakta, se alternativ 1 ovan.

Vill nu RP fortsätta med att personligen anklaga Stilettos, om de bestämmer sig för att istället försöka förhandla eller om de direkt bestämde sig för att försöka göra affärer, så kan de bege sig till residenset. På utsidan verkar det lugnare än tidigare när PR varit där. De bevakas dock så fort

de kommer i närheten av folk inne i huset. RP kan märka att etterdoggarna verkar vara borta (de dödades av Skuggfejset och hans matrosar) och om de går dit under dagtid så kan de i dagsljuset se små tecken av strid i trädgården. Några tomhylsor, lite skotthål, blodstänk och liknande. När RP knackar på släpps de in av betjänten, ett par mobsters och Morbidella Stiletto. Oavsett vad RP säger om anklagelser eller affärer tas deras vapen och Morbidella säger att Sonny och Sicilia vill prata affärer med dem. Gå vidare till "The Deal".

Alternativ 3: Inbrott

Ett inbrott i Stiletto's residens skulle vanligtvis vara näst intill omöjligt, men p.g.a. Skuggfejsets attack så är familjens försvar kraftigt reducerat. Det försvar som finns kvar är dock på helspänn och ett inbrottsförsök är ändå dömt att upptäckas. Speciellt om RP spanar på residenset kommer de iaktas av mobsters inne i huset.

Genom spaningar på residenset kan RP inse att något hänt där nyligen. Etterdoggarna är borta och om de spanar i dagsljus kan de se spår av strid, t.ex. skotthål, tomhylsor och blod. Hur mycket RP än spanar kan de inte komma fram till vart Reservdelen finns i huset, eller ens vilka rum som är vilka eftersom alla rum har gardiner väl fördragna. Möjliga vägar in i huset är förutom dörrar och fönster på de två våningarna även två fönster som leder ner i källaren, eller för en liten person (som Fenton och Filia) skorstenen. De eldas ju inte i eldstaden under den varma årstiden.

Vid förfrågningar på gatan eller kanske Taverna Erna om ett inbrott så kan det berättas för RP att ingen tidigare gjort ett inbrott hos Stiletto's och överlevt. Nyheten om Skuggfejsets attack har inte kommit ut än, eftersom Stiletto's försöker tysta ner det. Dock verkar något hänt, eftersom huset verkar mindre välbevakat än tidigare. Oavsett vem RP frågar kommer de inte få någon aktiv hjälp med inbrottet. Ingen vågar göra något mot Stiletto's. De kan dock få hjälp med utrustning i form av inbrottsverktyg och mörka kläder.

För att förenkla för SL så kommer RP ta sig in i ett av tre rum, beroende på vilken våning de tar sig in. Vilket fönster eller liknande de väljer att ta sig in genom spelar ingen roll, för de kommer ändå att komma in i "rätt" rum. RP kan ju ändå inte se in i rummen och kan inte veta vad som finns därinne. På övervåningen kommer de in i Sonnys sovrum, på

bottenplan i biblioteket och i källaren kommer de in i ett förråd.

Sovrummet på översta våningen är mycket lyxigt inrett. Stor säng med gott om kuddar och mjuka bolstrar. Det hänger tavlor på tre av väggarna medan den fjärde upptas helt av garderober med idel fina dyra herrkläder. Det är tydligt att den som bor i rummet rör sig med gräddan av stadens innevånare. Det finns en dörr ut ur rummet men innan RP hinner öppna den slås den upp utifrån av Morbidella Stiletto i sällskap med sex mobsters. De har alla vapen dragna men skjuter inte direkt utan säger istället åt RP att ge sig. Morbidella fortsätter med att säga att Sonny och Sicilia vill prata affärer med RP, och att RP inte är i fara, så länge de samarbetar. Har RP vapen med sig tas dessa ifrån dem. Gå vidare till "The Deal".

Biblioteket på bottenvåningen kan man komma till genom fönster eller skorstenen. Väggarna i biblioteket är täckta med bokhyllor, alla fyllda med böcker, både forntida och nya. Här och var står välbevarade zonfynd och vapen i hyllorna för att visa upp dem. En soffgrupp står i mitten av rummet och i ett hörn finns två länsfåtöljer med ett litet bord med ett par spritflaskor bredvid. Det finns en dörr ut ur rummet men innan RP hinner öppna den slås den upp utifrån av Morbidella Stiletto i sällskap med sex mobsters. De har alla vapen dragna men skjuter inte direkt utan säger istället åt RP att ge sig. Morbidella fortsätter med att säga att Sonny och Sicilia vill prata affärer med RP, och att RP inte är i fara, så länge de samarbetar. Har RP vapen med sig tas dessa ifrån dem. Gå vidare till "The Deal".

Förrådet i källaren är ganska stort, men helt belamrat med lådor och möbler som inte används längre. Möblerna är täckta med skynken och allt täcks av ett tunt lager damm. Rummet är nästan som en labyrinth eftersom lådorna är staplade ända upp till taket. Men ju närmare dörren man kommer, desto mindre dammigt blir det så man kan orientera sig via det. Det finns en dörr ut ur rummet men innan RP hinner öppna den slås den upp utifrån av Morbidella Stiletto i sällskap med sex mobsters. De har alla vapen dragna men skjuter inte direkt utan säger istället åt RP att ge sig. Morbidella fortsätter med att säga att Sonny och Sicilia vill prata affärer med RP, och att RP inte är i fara, så länge de samarbetar. Har RP vapen med sig tas dessa ifrån dem. Gå vidare till "The Deal".

The Deal

RP förs in i salongen där de eventuellt haft ett möte med Sicilia Stiletto tidigare. Hennes bror, Sonny Stiletto är också där, en man klädd i en fin svart kostym i gisellaull. Flera mobsters agerar vakter tillsammans med Morbidella Stiletto. RP ombeds sätta sig ner i soffan och Sonny tar till orda. Han kan berätta följande.

- Det är, som RP antagligen listat ut, familjen som dödat Ksander Fissel. Han var skyldig dem en ansevärd summa pengar, 2750 krediter närmare bestämt. Att han hållit sig bort så länge är en skymf mot familjen och när han kom tillbaka med Reservdelen ansåg Sicilia att de inte kunde låta honom komma undan. De tog Reservdelen och beordrade en av sina män att döda Ksander.
- Sedan dess har det varit ovanligt mycket aktivitet runt huset. Vakter har sett gestalter smyga runt trädgården och de har uppenbarligen spanat på huset. Detta fick Sicilia och Sonny att misstänka att Ksander inte var död, vilket visade sig vara sant. De bestämde sig för att sända ut Morbidella för att avsluta det hela. (Om RP kom på besök säger Sicilia att det var det som avgjorde att Ksander måste tas ur bilden). Som RP redan vet så lyckades hon.
- Alldeles nyligen (avgör tidpunkten beroende på hur mycket tid RP lagt på att följa ledtrådar efter mordet på Ksander) så bröt sig någon in hos familjen. Fem personer, fyra män klädda som matrosar ledda av en mystisk figur i svart kåpa. De gjorde sig inga besvär av att vara tystlåtna utan bröt sig bokstavligen talat in och bemötte allt motstånd med extremt våld. Mannen i kåpan verkade ha en laserpistol och på något sätt kunde han kontrollera tankar. När Sonny berättar detta kan RP se vakterna nicka in-stämmande. Han fick vakter som nådde honom att med ett par ord vända och gå därifrån. De andra fyra verkade mer eller mindre viljelösa och följde bara order från mannen i kåpan. Ingen såg hur mannen såg ut. De som lyckades se in under kåpan såg bara

mörker, svart som natten. En av matroserna kallade mannen i kåpan för skuggfejset eller något liknande, varpå mannen sköt matrosen till döds med sin strålpistol.

- RP kan få se matrosens kropp. Inte mycket att se, men han påminner om mannen RP mötte vid Ksanders lik. Han är klädd i sjömanskläder och ser allmänt sliten och senig ut.

Som RP kanske anat stal mannen i kåpan Reservdelen. Det är enligt Sonny dock inte det värsta. Ingen bryter sig in hos Stiletto, stjälar av dem, dödar vakter och kommer undan med det. Förbrytaren måste straffas. Sonny har därför ett förslag till RP. Om de kan spåra upp denna Skuggfejset och straffa honom för det han gjort mot familjen, så kan de som belöning behålla Reservdelen. RP kanske förvånas över den rikliga belöningen, men om de frågar om det säger Sonny bara att den inte intresserar familjen lika mycket som straffandet av den skyldige. Familjen är försvagad efter attacken och kan inte avvara resurser för att leta efter förövaren. Om RP går med på avtalet skakar Sonny hand med dem och ber dem meddela honom om/när de lyckats. RP leds därefter ut av ett par vakter.

SÖKA EN SKUGGA

Om RP börjar fråga runt efter Skuggfejset eller en mystisk man i svart kåpa, med tankekrifter och laservapen så låt dem antingen slå lite Undre världen, eller rollspela bara om det passar bättre. Lyckas de kan de höra följande rykten om Skuggfejset, både sanna och falska. Potionera ut ryktena efter eget tycke och smak.

- Skuggfejset är en ny mobsterboss som försöker göra sig ett namn i stan (i stort sett sant)
- Skuggfejset kan läsa tankar och kontrollera dem (sant) Han är psimutant (sant) och jobbar för Järnringen (falskt).
- Skuggfejset är en terrorrobot av modell förledare (falskt).
- Skuggfejset har tillgång till fantastisk teknologi och är omåttligt rik (inte särskilt sant, i teknologiväg har han endast sin pistol och rustning, och förmågan)

består i en båt och en inte överväldigande stor summa krediter).

- Skuggfejset gömmer sig i Gislaveden (falskt).
- Skuggfejset letar efter något slags fornpörl och har skickat ut agenter för att hitta den (sant).
- Skuggfejset har inget ansikte utan bara en svartbränd köttklump. Han ser och talar med hjälp av psiförmågor (falskt)
- Skuggfejset är ett spöke. Det finns inget innanför kåpan (falskt).

Ingen kan säga exakt vart Skuggfejset finns och många erkänner att vad de hört bara är rykten. Är RP påtryckande så hänvisas de till Taverna Erna. Går de dit kan de få något av de rykten ovan som inte använts än. När RP känner det som hopplöstast kan de höra Erna sitta och skrocka högljutt i sitt hörn. Hon har hört RP:s frågor och hon råkar veta något. Mot ett par krediter kan den tandlösa grisgumman berätta att hon själv inte vet vem Skuggfejset är, men att hon vet någon som gör det. Under sitt straff i arbetsläger träffade hon en fårtacka som alltid tjtade om någon fornpörl hon letat efter i Hindenburg. Tackan berättade om någon som hette Floyd, en Nils någonting och hans kumpaner som hon försökt lura, och om automaten Joel Luxor, som tydligen jobbat för någon som kallade sig skuggfejset. Om RP söker upp tackan kanske hon kan berätta mer. Hon lär fortfarande finnas i lerbrottet ett par timmars resa nordväst om Pirit. Om Erna minns rätt var tackans namn Britta...

En gammal bekant

Britta Skavnäs har sedan händelserna i "Reservdelen från Muskö" genomgått en kort och summarisk rättegång i Hindenburg för att sedan skickas ner till Pirit för att jobba i ett lerbrott. Om det skulle vara så att RP inte satte dit henne i slutet av det äventyret åkte hon inom kort fast för ett annat brott varpå andra brottsmisstankar också kom fram och hon dömdes till ett långt straff medelst straffarbete. Ler-brottet där hon finns ligger ungefär tre timmars resa till fots nordväst om Pirit. På avstånd syns det nästan inte alls, eftersom lerbrottet nästan bara är ett stort hål i marken. Man kan dock på avstånd se en liten rökpelare från brottets kök som avslöjar vart det ligger. När man kommer närmare ser man en stockpalissad som

omger hela brottet. RP kan lätt få riktningsangivelser av någon i Pirit. Enklart är att följa Vättaträskets utkanter till man efter ca tre timmar kommer till ett grävt dike och sedan följa det till lägret. Ett annat alternativ är att RP efter lite rundfrågning får reda på vagnarna som hämtar lera varje dag och Be om att få åka med dem, vilket går bra för en kredit eller så. Låt resan till lerbrottet bli så händelserik som du känner för men egentligen behövs inga incidenter på vägen.

Arbetsläger 13

Arbetsläger 13 är ett lerbrott. Fångar gräver upp lera som sedan fraktas till Pirit där det bränns till tegel. Brottet består av en ca fem meter djup grop med näst intill lodräta väggar för att göra flyktförsök svårare. Hela gropen är smutsig och lerig. Fångarna är klädda i grova ulkullskläder och går runt barfota i leran. Vakterna har grova läderstövlar och är i övrigt klädda som Piritska milismän. Alla vakter bär müllerska hagelbössor och batonger. Både fångar och vakter bor i tält i lerbrottets ena ände. Sammanlagt finns det 48 fångar och 21 vakter, exklusive lägerkommendant Has-plard Lunner. Ungefär hälften av fångarna är kvinnor, medan alla vakterna är män. Lerbrottet är aktivt under vår sommar och höst men när marken fryser så skickas fångarna till något annat arbetsläger. Vakterna jobbar i tre skift men ett av de lediga skiften står i beredskap om något skulle hända.

1. Stockpalissad. Denna omger hela lerbrottet. Tillverkad av drygt decimetertjocka stockar som grävts ner bredvid varandra i marken. Palissaden är ungefär tre meter hög och går en knapp meter ner i marken. Innanför palissaden finns en ungefär två meter bred bit mark som går runt hela gropen som utgör själva lerbrottet. Runt denna går vakter hela tiden.
2. Port. I palissaden finns en bastant port som är den enda vägen in och ut i lägret. Porten är stor nog att köra en vagn igenom och vaktas alltid av två vakter.
3. Lerlager. Två stora presenningar täcker högar med lera. Presenning-arna och leran under vattnas varannan timma med vatten från dammen för att inte torka under varma dagar.

4. Stegar. Enda vägen upp och ner i gropen om man inte vill försöka klättra på "väggarna". Det går men är inte enkelt. Det finns tre stegar, alla täckta av torkad lera i flera lager. Lera som skall tas ur gropen firas upp i korgar med rep.
5. Damm. Dammen är en reservoar för att kunna blöta ner både lagrad lera och för att göra leran som grävs fram mer lätthanterlig. Dammen används också av fångarna för att tvätta av sig hjälpligt.
6. Dammens tillopp. En smal ränna i trä för att hindra att vattnet rinner ut åt sidorna.
7. Lucka. Här finns en lucka som kan dras upp för att släppa ner vatten i rännan till dammen. Luckan är för liten för att en person med storlek över 5 skall komma igenom. Vattnet kommer från Vättaträsket via en grävd ränna.
8. Fångarnas tält. I detta tält sover de 48 fångarna. Enkla våningssängar med smutsiga filter. Det är nästan omöjligt för fångarna att bli helt rena så de flesta har gett upp och accepterar helt enkelt smutsen. Ett tunt draperi skiljer kvinnornas del av sovsalen från männens.
9. Vakternas tält. Vakternas tält är något mindre smutsigt än fångarnas, mycket på grund av trägolvet som lagts in, men också för att vakterna inte krälar runt i lera hela dagarna. Vakterna har ganska spartansk inredning men har i alla fall en säng var med ett skåp var att förvara kläder och personliga effekter i. Kommendant Lunner har en egen del med ett litet skrivbord och ett arkivskåp.
10. Matsal/kök. Ett tält med öppna sidor. På en stor kaminliknande spis lagas mat till fångarna och vakterna. Maten är enkel men mättande och lagas av speciellt utvalda fångar. Resten av tältet består av långbord där fångarna sitter och äter.
11. Färskvatten. Ett stort kar med färskvatten till matlagning och tvagning. Bara vakterna tillåts göra rent sig med färskvattnet, eftersom det är en bristvara. Karet täcks när det inte används av en presenning.
12. Ångdriven pump. En nytillverkad pump som används för att ta vatten från dammen och med hjälp av slangar vattna lerlagret och den lera som skall grävas fram.
13. Torn. Egentligen bara en plattform med en liten steg. Enda funktionen är att man

från insidan skal kunna se vem som finns utanför palissaden utan att behöva öppna porten.

En vanlig dag i arbetslägret ser ut ungefär så här:

- 05:00 Väckning medelst revelj.
- 05:10 Fångarna räknas och dagens arbeten delas ut. Det finns fem arbetsuppgifter; gräva lera, bära lera till stegarna, fira upp leran och lägga den i lagerhögarna, att sköta vattenpumpen och att laga mat. De mest eftertraktade jobben är att sköta pumpen och att laga mat, men pumpen har alltid tilldelats samma fånge, schäfertiken Gerd Nordis. Matlagningen sköts av tvillingarna Gruvlund och det klagar ingen över. De är mycket duktiga kockar.
- 05:20 Dagens arbete förberedes och börjar lite smått medan frukosten lagas.
- 06:00 Frukost. Fångarna ter i tre omgångar och har bara tio minuter på sig att äta frukosten, som vanligtvis består av gröt och hårt bröd.
- 06:30 Arbete
- 12:00 Lunch. Lunch äts i tre omgångar. Maten består oftast av kraftpärar eller liknande, ibland med lite ulkkött till, men det tillhör ovanligheterna.
- 13:00 Fortsatt arbete
- 20:00 Kvällsmat och tvagning. Enkel kvällsmat serveras, hälften av fångarna äter medan andra hälften tvättar av sig den värsta leran i dammen. Vattnet i dammen är redan väldigt lerigt så man blir inte mycket renare av att tvätta sig.
- 21:00 Efter detta klockslag får ingen fånge vistas utanför tältet.

När RP kommer till lerbrottet släpps de in om de har någon bra anledning att ge till vakten vid porten. Allt som har med någon av fångarna att göra gör att läger-kommendanten hämtas. Lunner talar gärna med RP om fångarna, eftersom han är oerhört uttråkad för det mesta. Om RP vill prata med Britta kan Lunner gå med på det, om han tillåts överse samtalet. Han behöver inte höra vad som sägs, men han vill se till att inget överlämnas till fången. Om RP går med på det hämtar en vakt Britta. Mötet får hållas vid lagerhögarna, så att RP slipper ta sig ner i det leriga hålet. Britta kommer klättrande upp för stegen och ser inte så lite förvånad ut när hon ser RP. Hon är långt ifrån den

vakra fårmadam som RP träffade i Hindenburg. Lerig och klädd i en stor ulkullsoverall med torkad lera som har färgat hennes ull brun, antagligen för alltid.

Britta finner sig snabbt i situationen och går med självsäkra steg fram till RP och synar dem sammanbitet innan hon ber RP om en cigarett, om de har en. Britta lyssnar medan RP förklarar vad de vill och när hon inser att de behöver henne sprider sig ett leende på hennes läppar. Hon skrockar förnöjt och säger att visst kan hon berätta om Skuggfejset för RP men bara på ett villkor: Att de hjälper henne att fly från lägret. Inget annat RP kan erbjuda duger. Britta muddras när hon lämnar mötet så om RP ger henne något annat än en cigarett så kommer det upptäckas.

Fritagning

Spelarna får planera fritagningen hur de vill. Nedan följer några möjligheter, men om spelarna hittar på något oförutsett så är det bara att improvisera.

- Det går att göra ett avtal med Lunner. Kommendanten gillar inte Britta eftersom hon verkar kunna få med sig de andra fångarna på något sätt. Britta har vid flera tillfällen klagat högljutt över orättvisor med mat och färskvatten och då fått flera andra fångar att också höja sina röster. Han blir därför gärna av med henne. Lunner kan gå med på att helt enkelt släppa Britta i RP:s försorg, men han vill ha bra betalt för risken han tar. Åtminstone 300 krediter, eller något fornfynd av motsvarande värde. Ett lite billigare alternativ är att fejka en fritagning så att Britta tror hon är fri och berättar vad hon vet men sedan leda henne till en väntande patrull som Lunner skickar ut. Lunner kan då anmäla Britta som rymningsbenägen och få henne skickad till ett arbetsläger med högre säkerhet. Då slipper han henne i alla fall. Det alternativet kostar också, men kanske bara 50-100 krediter, beroende på hur snäll SL känner sig. RP kan förstås göra det senare alternativet utan Lunnars vetande, och lämna in Britta hos polisen i Pirit efter hennes avslöjanden, men ett avtal med Lunner gör att vakterna inte kommer
- attackera RP om de upptäcks under fritagningen.
- RP kan försöka ta sig in i lägret obemärkt och ta med Britta ut. Detta är inte jättelätt eftersom även på natten patrulleras området innanför palissaden av sju vakter med lyktor. De går dock en och en och kan möjligen övermannas. Att ta sig över palissaden kan man göra med hjälp av rep eller att stå på varandras axlar, men det kan ganska lätt märkas av vakterna. Ett annat sätt in, i alla fall för Fenton och Filia, är genom luckan till rännan. RP måste om de tar sig in antingen undvika vakterna, vilket kräver slag i smyga/gömma sig, eller så kan man försöka oskadliggöra dem en och en så tyst som möjligt. Vakterna tvekar inte att skjuta om de ser någon smyga runt på natten eller om de blir attackerade. De skriker efter hjälp om de blir avvärnade. Om RP lyckas oskadliggöra en vakt tyst så måste de sedan flytta honom eftersom vakterna går runt gropen med ett jämnt avstånd mellan sig.
- Det går förstås att med våld tvinga sig in i lägret. 21 vakter kan dock bli styvt för RP att hantera, men möjligheten finns att fångarna börjar göra revolt och hjälpa RP om de märker att chansen till flykt finns. Kaos uppstår och i tumultet kan RP fly med Britta. Detta är det sämsta alternativet, eftersom fångarna kommer fly och en del av dem är farliga våldsmän och kvinnor.
- Att muta någon av vagnsförarna att smuggla in RP eller smuggla ut Britta är också en möjlighet, kanske som en del av någon annan plan. Omkring 20 krediter vill föraren ha för risken.
- Att agera som fångar är en riskabel variant men det kan också funka. Att begå ett brott och hoppas på att bli skickad just till lerbrottet är ganska dumt, för det tar flera dagar av rättsprocesser och det är inte ens säkert att RP skickas dit. De kan istället skaffa likadana overaller som fångarna och försöka ta sig in och beblanda sig med dem. Detta funkar en dag, tills fångarna räknas på morgonen och de plötsligt är för många, om RP inte tar tillräckligt många fångar av daga och gömmer kropparna. Att gömma en kropp i leran eller sänka den med tyngder i dammen är ganska enkelt.

Förhoppningsvis lyckas RP i slutändan att frita Britta. När de kommit på tillräckligt avstånd från lägret för att Britta skall känna sig säker så kan hon berätta vad hon vet. Tyvärr är det inte så mycket. Allt hon egentligen vet om Skuggfejset är vad hon hört av Joel Luxor under deras kortvariga samarbete i Pirit. Hon vet dock något som kan avslöja en del om hans identitet. Han är ett muterat djur, närmare bestämt en svartbjörn. Mer än så kan hon inte berätta. Vad RP väljer att göra med henne nu, döda henne, låta henne gå, lämna henne till polisen eller något annat, är upp till dem. Britta har spelat sin roll i jakten på Reservdelen...

ATT HITTA EN SVARTBJÖRN

Den mest uppenbara ledtråden här är besöket som "Agaton Björn" gjorde hos spelarna tidigare. Mindre sluga spelare har lite mer jobb att göra innan de hittar till Skuggfejset. Ledtrådar att följa:

- Skatteskrivningskontoret; Skatteskrivare Hjært Abraham Knutby kan lämna följande uppgifter: I Pirit bor 30 björnar varav tre st är så kallade svartbjörnar så tillvida att deras päls är i huvudsak... svart. Tre namn får han fram ur rullarna. Agaton Skugga (egen företagare), Pererik Ram (vid polisväsendet) och Hrod-björn Sotis (zonjägare). Om man gräver lite till kan man på samma ställe få reda på adresserna till dessa (Skuldbrevsgatan 7B, Aveny Kjell 12 respektive Vinkelgatan 3) samt att den stora ålattrålaren som ligger för ankar i bukten, i tullregistret är skriven på Agaton Skugga.
- En intressant detalj kan vara att det inte finns någon person i hela Pirit som heter Agaton Björn. Sökningar efter Ram och Sotis visar sig fruktlösa... Polisman Ram är den plikttrognaste man kan tänka sig och Hrodbjörn är för närvarande ute på äventyr i trakterna kring Karle.
- Schakara; en undersökning här kan visa att den flitigaste handlaren av ting på Schakara och som också är svartbjörn är Agaton Skugga, någon form av förståsigpåare. Denne har mest köpt forntida sladdar, delar till tankelådor och en och annan rundfläns.

- Adressen på privatsnok Björns lapp; Portvakten i den övre medel-klasslägenhet som herr Björn sade sig bo i har aldrig hört talas om någon Agaton Björn. Han har dock en hyresgäst som heter Agaton Skugga och är björn om det kan hjälpa dem. Den gamle mannen visar dem mycket vänligt vilken lägenhet det rör sig om.
- Undre världen i allmänhet; Sökandet går här utan framgång länge. Endast om RP börjar få dåligt med idéer kan man få veta att det finns en svartbjörn som rör sig i de kriminella kretsarna. Om Skuggfejsets namn nämns kan man få tala med ett vettsskrämt vittne som säger sig ha gjort något jobb åt en svartbjörn vid namn Agaton Skugga någon gång. "Det var ett tjuvjobb", säger den lille råttan, "jag kommer aldrig att glömma de där små pliriga ögonen som stirrade ut ur den nattsvarta pälsen. Usch och mök. Aldrig mer." Råttan kan nämna att han lämnade av varan (en mmokub) till en "Fåordig, senig typ" på samma adress som nämns ovan. Vem han stal från är inte viktigt och så lunda en "yrkes-hemlighet".

Björnlyan

Lägenheten som utpekats ligger på andra plan i ett ganska fint huskomplex på Skuldbrevsgatan i Kjellsta borg. Knackar man på dörren öppnar en Matros som bestämt säger att här finns ingen Agaton, vare sig Björn eller Skugga. Det är också det enda han kan säga och är in-programmerad att säga. Försöker man ta sig in gör han såklart motstånd. Spelarna bör känna igen Matrosen, då han är klädd som och lika smal som den de fann i mordgrändan och bör luska ut att här inne finns det hemligheter som bör avslöjas. Matrosen kommer som alla andra Matroser att kämpa till döden för sin herre, even-tuellt om tillfälle ges försöka fly och varna Skuggfejset. Dock har Matroser ganska begränsad förmåga till att tänka särskilt långt, så RP kan lätt följa honom ner till hamnen där han hoppar i en roddbåt och vant ror ut till ålattrålaren som ligger för ankar en bit ut i Vätterträskets bukt.

Inne i lägenheten finns två rum och ett kök. Ett rum är ett sovrum som är prydligt möblerat och därtill i stort sett orört. Listigt gömt bakom en

målning av ett vissnat träd finns ett kassaskåp. Detta innehåller ett ägandebevis till en ålatrålare vid namn Hubertius, ett gammalt fotografi av en sjöbjörn, samt en mindre mängd krediter (5T10+10). Det andra rummet i lägenheten är betydligt stökigare och luktar surt av svett och kroppsvätskor. Matroserna bryr sig inte direkt var de går på toa någonstans. Här finns ett lågt bord och en spartanskt bäddad soffa. Det enda av intresse här är ett gammalt fotografi av en ståtlig ålatrålare. Köket är fullt med disk, vilket borde tas hand om snart. Snart bör det gå upp för RP att den plats man bör leta på närmast är den stora ålatrålaren i hamnen.

SKEPP OHÖJ

Ålatrålaren Hubertius är förmodligen ett av de största fartyg som någonsin besökt Pirits hamn. Det byggdes av Agaton Skuggas farfar, Styrbjörn Skugga för över femtio år sedan och var aktivt i flera decennier. Agaton har fått båten som arv och använder den som bas för sina vansinniga planer och vetenskapliga experiment. En ålatrålare är en stor och bred tingest, det måste den vara för att man snabbt skall kunna dra upp de jättelika ålarna på däck och sedan klubba dem till döds. Detta krävs ett helt arbetslag till och tar en stor yta i anspråk då de vilda ålarna kastar sig våldsamt omkring för att komma tillbaka i vattnet igen. "En ål på land är en svår strapats för fem man, emedan en ål i vattnet knappt kan övervinnas av en arme" brukar man säga i branschen och mena det. Lyckligtvis är ålarna dumma djur, det är det de faller på, och de fiskas med betade vajrar som sitter på stora vindor längs däck. För att bibehålla stabilitet vid ålakamp är även ålatrålare utrustade med ett flertal ankare som man kan kasta i botten för att underlätta mot de slingriga ålarna.

Ålatrålarens syfte gör att den konstrueras på ett sätt så att relingen är väldigt låg på sidorna och hög i för och aktern. På aktern står namnet "Hubertius" med stora vita, flagnande och lite sneda bokstäver. Den har två däck och ett mycket sparsamt tilltaget lastutrymme, som man inte får plats med mycket annat än ett par styckade ålar i. Trålaren patrulleras regelbundet av tre Matrosar så det blir en svår uppgift att ta sig ombord oupptäckt, vilket man kanske skulle föredra. Att ta

sig ut till båten kan vara ett företag i sig, det är ganska jobbigt att simma ut, plus att vapen som använder krut ganska lätt blir obrukbara i processen. Det enklaste sättet att ta sig ut är att ta hjälp av Skeppar-Frans som mer än gärna hjälper till om han övertygas om att syftet är att hämnas Ksander och återfinna prylen som blev hans öde. Låt gärna RP fundera lite på hur de skall ta sig ut till båten, det finns massor med sätt och särskilt uppfinningsrika RP kan få ett lite lättare mottagande när de väl är där som tack för sin påhittighet.

På stora däck finns förutom husen till ankartrossarna, två stora luckor som leder ner i det trånga lastutrymmet. Dessutom ligger ett par roddbåtar uppdragna på däck som Matroserna använder för diverse ärenden på land. Längs relingen på varje sida finns dessutom en dörr in till den täckta delen av båten. Inomhus på första däck finner man fyra hytter, en matsal, en kabyss, ett par förråd av olika slag och ett trapphus med en trappa upp till däck två och en ner till det stora hjulhuset där det jättelika drivhulets trappmekanism finns. Möblemanget och skicket på väggar, tak och framförallt drivhulet tyder på att båten sett mycket sparsamt med ålar på senare tid. Minst två Matrosar finns i matsalen vid vilken given tid som helst, avnjutandes (näja) en sparsam måltid av algsoppa. I kabyssen finns Kocken, som också är en Matros, men har +20% i närstrid och en elak kötttyxa som är hans weapon of choice. Utöver det är motståndet på båten beroende på hur smarta SL anser att RP har varit under äventyret. Släng in en Matros på patrull här och där, eller en som sover i en av hytterna. Skulle det bli tumult är det stor chans att incidenten som skapade det blir oupptäckt då det bara är ca 10% chans att en Matros skulle komma på tanken att ropa på hjälp.

Övervåningen innehåller kaptenens kajuta och tillhörande hytt, fyra vanliga hytter till, ett par fler förråd och ett stort utrymme som en gång kan ha varit någon form av avslappningsutrymme för trötta ålajägare där de kunde luta sig tillbaka i en skön stol och ta sig ett glas tokjos med kaptenen. Numera är det Skuggfejsets arbetsrum och laboratorium. Här kan man också stöta på Matrosar, i alla rummen utom det stora, i vilket Skuggfejset nu befinner sig med sin Manick.

Slutstriden

Det största rummet på båten är i princip rensat på vanliga möbler. Lite här och där ligger högar med diverse prylar i och längst bort i rummet reser sig en underlig manick som pulserar med ett dovt surrande. Till maskinen är ett antal energipack kopplade med diverse fornladdar. På ett bord ligger de tre klossarna som utgör Reservdelen från Muskö, också de uppkopplade till maskinen. Över bordet lutar sig Skuggfejset och verkar ytterst koncentrerad över något. Han håller händerna i luften strax ovanför Reservdelen och mumlar något på ett forntida språk (han använder sin förmåga Avatar för att försöka ta kontakt med Reservdelen och utnyttja dess information). Han verkar inte bry sig om RP:s ankomst, men det gör hans fyra livvakter (Matrosen), vilka anfaller RP så snart de kommit in i rummet. De gör allt för att skydda Skuggfejset med sina liv.

I samma stund som RP nedkämpat den sista livvakten utbrister Skuggfejset "NEJ!! Nej nej nej. Den är ju värdelös!!" och slänger iväg Reservdelen med sådan kraft att sladdar slits lös och ligger och sprakar på ett obehagligt sätt. Det har visat sig att Reservdelen, som Skuggfejset sökt efter så länge och byggt upp så många megalomaniska drömmar kring endast visade sig vara en leksak för barn och inte en Pandoras ask som han hade hoppats. I sin besvikelse vänder han sig sakta mot RP med hat i blicken och släpper lös sin fulla psykiska kraft på dem. Agaton Skugga må en gång ha varit en liten lurvig björnunge med stora ögon, nyfiken som alla andra små paltar på världen och med en kärleksfull mamma björn som tog hand om honom. Men det är nu helt borta, framför RP står en av den kända världens mäktigaste PSI-mutanter som just har upplevt den största besvikelsen i sitt liv och skyller allt som gått fel på dem som står närmast. Just det, RP.

Om RP vinner striden mot Skuggfejset, går det snart upp för dem att Reservdelen de sökt så länge ligger på golvet framför dem. En av klossarna ser ut att ha spruckit lite i plasticsen, men i övrigt verkar den hel. Uppmärksamma RP letar också igenom högarna med prylar som ligger i rummet och kan få slå 1T4+1 slag på fyndtabellen. Dock händer det sig att om man inte ser till problemet, kommer en av gnistorna från de avslitna sladdarna att antända lite papper som ligger på bordet bredvid Skuggfejsets maskin. Gammal och förfallen som den

är blir "Hubertius" övertänd på ganska kort tid och det är lönlöst att försöka släcka elden när den väl fått fart. Det blir att skynda sig av båten och att snabbt rafa med sig sakerna man hittat, eventuella skadade RP och Reservdelen. Om man dock förutser detta problem och med ett slag i lämplig färdighet lyckas koppla bort energipaketet, kan man dessutom få med sig en bunt av dessa från Skuggfejsets tillhåll. SL kan avgöra vad som är rimligt att ge sina spelare, alternativt kan de vara nästan slut allihop om det inte passar sig att dina spelare kommer över energipack.

EPILOG

Reservdelen från Muskö består av tre klossar av någon slags plasticsmaterial. När de var kopplade till Skuggfejsets maskin skimrade de i en rosa färg, men nu är de blanka och mörkgrå. Några sladdar och tuber håller ihop dem och här och där sticker det ut några avslitna sladdar som Skuggfejset hade monterat på. Den är inte särskilt märkvärdig egentligen och är inte värd alls så mycket som Ksander trodde. Reservdelen är en tankedosa, men gjord som en leksak för barn. Den kan lära ut saker till någon som kan de gamles språk, men enbart saker som att mor ror och att giraffer har lång hals. Efter att man varit hos familjen Stiletto och berättat sin historia och man blivit generöst belönad med att få behålla reservdelen, kan Getman tänka sig belöna RP med 200-300kr per skalle (låt gärna RP förhandla om de vill, Getman har Köpslå 65%) i utbyte mot den (han sätter den som en prydnad ovanför sin öppna spis till minne av alla turerna kring den). Nils Skytts detektivbyrå har löst fallet och Getman kommer sannerligen att se till att byråns rykte får sig ett rejält uppsving nu när de visat sig vara så trogna sitt fall och så ihärdiga i sitt sökande. Väljer man att inte ge den till Getman och försöka kränga den på Schakara kan man få något mer än vad Getman erbjöd (den innehåller trots allt rätt avancerad fornteknik) men det är inte till lika stor nytta för detektivbyrå. Reservdelstrilogin har kommit till sitt slut, men en fråga återstår: Fick Filia och Fenton varandra igen?

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.
- 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.
- ✓ Gris-Gris Gumbo: Ganska oviktig. RP kan alltid få informationen av någon annan, men om de öppet dödar honom är de inte välkomna på Taverna Erna längre. Om de då inte kan få informationen om Britta av Erna får någon annan ha delat tiden i lägret med henne.
- ✓ Syskonen Stiletto: Dessa bör inte dö, och RP inser förhoppningsvis hur dödligt det skulle vara att ge sig på dem. Om en av dem dör ändå så kan den andra tala med RP och ge dem dealen, och om båda dör kan Morbidella göra det. Antagligen under mindre vänliga former om de känner till RP:s roll i deras död.
- ✓ Skeppar-Frans: RP har ingen anledning att döda ankan, men om de gör det före han sagt vart Ksander gått kan man få samma information av t.ex. Gris-Gris eller liknande.
- ✓ Skuggfejset: Ärkeskurken skall ju antagligen dö, i slutet av äventyret, men RP kan ju få för sig att döda honom när han besöker dem som Agaton Björn. Det är då ganska nödvändigt att han kommer undan, så fuska lite med ett par slag i undvika eller så, så att han kan fly.
- ✓ Morbidella Stiletto: Inte så viktig för scenariot, så RP har fritt fram att döda henne, även om det kanske är svårt. Är hon död när RP skall hämtas skickar familjen bara ett par extra mobsters i hennes ställe.
- ✓ Britta Skavnäs: RP är bara dumma om de dödar henne för hon gett dem informationen om Skuggfejset. Efter det är det fritt fram. Om Britta dött i någon av de tidigare delarna kan den som finns i lägret istället vara någon ur Städpatrullen, som överlevde del två mot alla odds.
- Om extrakarakteren Filia inte är med kan man använda henne som SLP istället. Det är kul om Fenton åtminstone får en chans att förklara sig och Filia kan vara en naturlig informationskälla om undre världen. Hon följer dock inte med utan RP får besöka henne i hemmet.
- Om Filia däremot används som rollperson så kan hon ställa till med problem genom att tycka att hon borde känna till saker, som Taverna Erna eller liknande, utan att behöva slå Undre världen. Om det inte passar äventyret just då, så förklara att hon inte varit tjuv på ett tag och har precis börjat igen, så hon är lite "out of touch" med stadens brottsliga sida.
- Att fråga runt i hamnen efter båtar eller sjömän som saknas leder ingenvart eftersom ingen båt saknas (den ligger ju i hamnen) och inga sjömän saknas heller (Skuggfejset har noga sett till att bara dominera enstöringar och liknande). Förfrågningar om båten (om RP påpekar att den ligger där efter att t.ex. ha sett den på kartan) får vaga svar om att den "alltid" legat där.
- När äventyret speltestades märkte vi att det tog för lång tid. Därför kan det vara bra att korta ner oviktiga detaljer som t.ex. resor till och från arbetslägret. Märker man som SL att spelarna vill rollspela mycket kan man även hoppa över sidospår och sånt. För att undvika allt för långt planerande vid ett inbrottsförsök i arbetslägret kan man låta Britta påpeka kommendantens mutbarhet och han kan i sin tur föreslå sätt att utföra fritagningen.
- Gör inte striderna på båten för svåra. Det är tråkigt om någon RP dör precis på slutet av trilogin, men samtidigt skall det inte

vara för lätt. De skall helst vara lite möra när de når fram till slutstriden.

- Den 9mm pistol som Fenton har är tagen från en av Städpatrullens medlemmar. Om RP inte stridit mot dem, eller om SL vet säkert att den inte togs omhand efter striden, så stryk den helt enkelt.

Att spela äventyret i en pågående kampanj

Egentligen finns det bara ett sätt att passa in En Reservdel att döda för i en pågående kampanj, och det är att först spela i alla fall Reservdelen som försvann, och gärna Reservdelen från Muskö. Har man spelat del två så kommer ju fortsättningen här i del tre helt naturligt. Möjligtvis kan du som SL vilja dra ner på Reservdelens värde, för att inte spåra ur kampanjen helt. Ett sätt att göra det är att låta Getman, när han får Reservdelen blåsa RP och sno alla pengar själv vilket kan leda till ett helt nytt äventyr.

Om du nu vägrar att spela något av de tidigare äventyren, men ändå vill använda detta så blir det väldigt krystat. Enklart är nog i så fall att inleda äventyret någon annan stans med att t.ex. Getman söker upp RP och ger dem i uppdrag att hitta Ksander, som skall ha något som kallas Reservdelen. Personligen anser jag det vara för svagt, men det funkar ju i nödfall.

SPELLEDARPERSONER

Här beskrivs de viktigaste SLP som är med i äventyret. De som bara figurerar en kort stund, t.ex. Arvid Trotyl eller Erna Gumbo beskrivs kort i de stycken de är med i. Om inga egenskaper och värden gets för en SLP och de ändå hamnar i bråk med RP, antag att de ger sig, eller i syskonen Stilettos fall, försvaras av sina livvakter. Observera också att Brittias egenskaper har ändrats sen i Reservdelen från Muskö, mest för att det efter det äventyret kommit böcker med betydligt mer intressanta mutationer än vad som fanns först.

Gris-Gris Gumbo

Muterat djur (gris)

37 år

Bakgrund: Hela Gris-Gris uppväxt präglades av hans moders yrkesval. Hon var en tjuv och Gris-Gris uppfostrades att vara en tjuv även han. Mamma Ernas taverna var lekplats för den unge Gris-Gris och eftersom hans far saknades blev ölhakets gäster hans faderssubstitut. När Erna arresterades och dömdes till straffarbete var Gris-Gris 17 år, men han tvingades snabbt bli ansvarig för Tavernan. Det gick inget vidare. Tavernan tappade både kunder och rykte, tills Gris-Gris i desperation försökte nå sin mor. Tack vare en korrupt vakt i arbetslägret där Erna befann sig så lyckades mor och son via brevväxling börja få tavernan på fötter igen. Nyligen släppte Erna efter avtjänat straff och nu driver Gris-Gris tavernan under moderns vakande ögon.

Beskrivning: För alla utom muterade grisar ser Gris-Gris antagligen ut som vilken gris som helst, möjligtvis med ovanligt mycket fula knölar i ansiktet. Men för en gris så är bartendern antagligen det fulaste man sett. Han har ett ansikte bara en mor kan älska, och till och med Erna tvekar ibland. Men Gris-Gris är skärpt vad gäller händelser i undre världen och hör och ser det mesta som händer i staden. Gris-Gris har för det mesta enkla kläder med ett förkläde när han jobbar i baren. Han är alltid beväpnad, förutom den hagelbössa som finns under disken.

STY 10 SB: 0

FYS 12 KP: 25 TT: 12

INT 11

SMI 10 IB: 10

VIL 11

PER 7 REA: 35%

STO 13 FF: 4,5/11,5/23 m/SR

Förmågor: Kameleont, Pansar (1p), Superbt sinne: Hörsel, Superbt sinne: Syn

Färdigheter: Akrobatik 20%, Bildning 25%, Fingerfärdighet 50%, Gevär 55%, Iakttagelseförmåga 60%, Kameleont 55%, Köpslå 50%, Låsdyrkning 40%, Närstrid 40%, Pistol 20%, Smyga/Gömma sig 50%, Undre världen 60%, Undvika 45%

Utrustning: Hagelbössa (under disken), 20 hagelskott, Skarprättarpistol, 10 skott .45S, 40 Kr ABS: 1

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Pistol		13		20%	2T8	99
--------	--	----	--	-----	-----	----

Hagel	12	55%	Hagel	99
-------	----	-----	-------	----

Noll & Null

Muterade djur (grisar)

32 år

Bakgrund: Tvillingarna Noll och Null är födda och uppvuxna i Pirit. Deras föräldrar dog när pojkarna var elva år gamla och de omhändertogs av sin moster Erna tills des att hon sattes i arbetsläger. Kusinen Gris-Gris var inte lämpad som förmyndare, men han hade inte mycket val utan de båda storsvuxna pojkarna sattes helt enkelt i arbete på taverna Erna. När de växt upp var de enorma och fungerade nu som ölhakets utkastare. De är dumma och obildade, men de funkade för sitt syfte och de tycker mycket om sin kusin, som tagit hand om dem under större delen av deras liv.

Beskrivning: Två enormt stora grisar, med tjocka nackar och utan ett hårstrå på knoppen. De klär sig i enkla skjortor med västar över, Noll med en blå och Null med en grön. Västarna är enda sättet att skilja dem åt.

STY 15 SB: +2T4

FYS 14 KP: 40 TT: 20

INT 7

SMI 10 IB: 10

VIL 10

PER 9 REA: 40%

STO 26 FF: 7/18/36 m/SR

Förmågor: Naturliga vapen (stenhårda knogar, 1T6 skada), Stor

Färdigheter: Akrobatik 30%, Fingerfärdighet 20%, Gevär 25%, Iakttagelseförmåga 40%, Köpslå 10%, Närstrid 65%, Pistol 15%, Undre världen 25%, Undvika 40%

Utrustning: 7 Kr

ABS: 0

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Nävar 10 65% 1T6+SB -

pengar kring sig som om det inte fanns någon morgondag.

Beskrivning: Vanligtvis orakad och långhårig, så har Tollvudd gjort ett utseendemässigt lappkast sedan han fick pengarna. Han har gått på salong och både klippt och rakat sig, han har skaffat nya kläder, en masettikostym, och en fin ny cylinderhatt. Han röker fina röckorvar och dricker konjak. Livet leker för Tollvudd.

STY 11 SB: 0

FYS 10 KP: 22 TT: 11

INT 10

SMI 13 IB: 13

VIL 11

PER 11 REA: 55%

STO 12 FF: 5/12,5/25 m/SR

Förmågor: Infrasin (2p), Hoppförmåga, Regenerera (2p)

Färdigheter: Akrobatik 40%, Bildning 10%, Fingerfärdighet 45%, Gevär 10%, Iakttagelseförmåga 40%, Infrasin 50%, Köpslå 20%, Låsdyrkning 45%, Närstrid 30%, Pistol 20%, Smyga/Gömma sig 60%, Undre världen 35%, Undvika 40%

Utrustning: Skarprättarderringer, 5 skott .45S, 240 Kr

ABS: 0

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Derringer 19 20% 2T6 99

Lägerkommendant Hasplard Lunner

Icke-muterad människa

53 år

Bakgrund: Hasplard är född och uppvuxen i Hindenburg. Hans familj har alltid bestått av militärer på både den manliga och den kvinnliga sidan och flera av Hasplards förfäder är framstående generaler och liknande. Unge Hasplards uppfostran var förutbestämd. Militär ungdomsskola följde av en karriär inom armén. Det gick bra för Hasplard och han klättrade i rangerna tills han var kapten och stationerad i Pirit. Men vid en militär insats mot en koloni rubbiter begick Hasplard ett fatalt misstag och flera av hans män fick betala med sitt liv. Som straff för sitt misstag degraderades Hasplard till att ta hand om diverse arbetsläger i Pirits omnejd. För tillfället är han placerad i arbetsläger 13, och han hatar det förmökade lerhålet över allt annat.

Beskrivning: Hasplard är en storsvuxen som dock börjat magra av efter den snåla lägerkosten. Hans uniform ser därför för stor ut nu och hänger

Tollvudd Tolero

Muterad människa

29 år

Bakgrund: En småtjuv sedan unga år, men Tollvudd har aldrig riktigt lyckats. Han har lyckats överleva på sitt yrkesval, men inte mycket mer. Att han inte skaffat ett riktigt jobb beror mest på lathet. Nyligen ärvde Tollvudd en större mängd pengar av en släkting han inte ens visste att han hade. Småtjuven såg nu sin chans att låtsas gjort en stor stöt och öka sitt rykte avsevärt. Därför sprider han

illa över buken. En grovborstig men under omständigheterna välansad mustasch pryder det i förtid fårade ansiktet och på grund av en begynnande flint bär Hasplard alltid sin uniformsmössa. Hasplard kan ofta ses som vresig och otrevlig, men det beror främst på hans avsky till lägret som ofta gör att han är på dåligt humör.

STY 13 SB: +1T3

FYS 14 KP: 29 TT: 14

INT 13

SMI 10 IB: 10

VIL 12

PER 13 REA: 65%

STO 15 FF: 5/12,5/25 m/SR

Förmågor: Befäl 4, Status 3

Färdigheter: Akrobatik 30%, Bildning 55%, Första hjälpen 30%, Gevär 50%, Iakttagelseförmåga 45%, Kasta 30%, Köpslå 40%, Närstrid 50%, Pistol 75%, Tunga vapen 35%, Undvika 35%

Utrustning: Mästersmid Skarprättarpistol, 15 skott .45S, 30 Kr

ABS: 2 bål

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Pistol 14 75% 2T8+1 99

Sabel 13 50% 2T8+SB -

Typisk lägervakt

Blandade klasser

20-45 år

Värden anges för IMM/MM+MD

STY 15/13 SB: +1T3/+1

FYS 16/14 KP: 29/37 TT: 14/12

INT 11/9

SMI 13/11 IB: 13/11

VIL 12/10

PER 11/9 REA: 55%/45%

STO 13/11 FF: 4,5/12/24 m/SR

Förmågor: Mentor 4/Teleskopögon, Stryktålig

Färdigheter: Akrobatik 35%, Bildning 10%, Första hjälpen 30%, Gevär 50/35%, Iakttagelseförmåga 45/30%, Kasta 30%, Köpslå 25%, Närstrid 50/35%, Pistol 25%, Smyga/gömma sig 35%, Spel 35%, Sprängämnen 30%, Undvika 50/30%

Utrustning: 20 hagelskott, kortlek, tärningar, tuggtobak, gammal polisgazetten, 6 Kr

ABS: Härdad läder 2 bål, Stålkask 3 huvud

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Hagel 14/12 50/33% Hagel 99

Batong

15/13 50/33%

1T8+SB

-

Britta Skavnäs

Muterat djur (får)

31 år

Bakgrund: Britta föddes, enligt egen utsago, med silversked i mun. Så är egentligen inte fallet utan hennes föräldrar var fattiga, något som Britta alltid hatat dem för. Hon ville leva det goda livet, som aristokraterna gjorde i Hindenburg, inte plöja påråkern och smutsa ner sig bara för att överleva dagen. När hon kommit upp i tonåren insåg hon att pojkar tyckte hon var vacker, vilket hon inte var sen att utnyttja. En efter en fick de uppvakta henne och det var inte billigt att underhålla den kräsna unga damen. När så en förmögen bagge från huvudstaden friade till henne svarade hon ja genast, med en vision framför sig om fina fester och rikt folk. Då baggen visade sig vara omåttligt tråkig stal Britta hans pengar och stack. Några år framöver gjorde hon sig en karriär av att lura av äldre herrar deras pengar mot löften om köttsliga lustar. Men efter att ha sol-och-vårat en gång för mycket ansåg Britta att det var bäst att skaffa sig en ny inkomstkälla. Det var då hon träffade Floyd Thureby. Till en början trodde Britta att hon förälskat sig i den ganska stilige mannen men ganska snart märkte hon att hans hjärta var lika kallt som hennes eget. Deras relation blev endast affärsmässig. Tillsammans blev de skickliga agenter, ständigt på uppdrag från högstbjudande. Floyd lärde Britta skjuta med pistol och Britta lärde Floyd ljuga så att han nästan trodde sig själv. Men Floyd dödades under händelserna i Reservdelen från Muskö, och efter att det kommit fram att det var Britta som mördat Nils Skytt så skickades hon till ett arbetsläger.

Beskrivning: Britta var en väldigt vacker tacka innan hon hamnade i arbetslägret. Få var de baggar som inte kände sig knäsvaga när de sett henne. Även andra män, som inte var muterade får eller getter, tittade ibland en gång extra när hon gick förbi. I det leriga helveteshål där hon är nu har hennes skönhet minskat men under lagren av lera kan man fortfarande ana något vackert. Med hjälp av sina feromoner kan Britta fortfarande få män att göra som hon vill. I lägret är Britta som alla andra fångar klädd i enkla ulkullskläder, täckta med lera.

STY 8 SB: -1T2

FYS 9 KP: 18 TT: 9

INT 13
SMI 12 IB: 12
VIL 13
PER 17 REA: 85%
STO 9 FF: 4 m/SR

Förmågor: Feromoner, Gräsmage, Teleskopögon

Färdigheter: Akrobatik 30%, Bildning 35%,
Feromoner 65%, Första hjälpen 20%,
lakttagelseförmåga 40%, Köpslå 45%, Närstrid 20%,
Pistol 60%, Smyga/Gömma sig 50%, Undre världen 30%, Undvika 35%

Utrustning: Inget

Morbidella Stiletto

Icke-muterad människa
44 år

Bakgrund: Morbidella är dotter till Vivaldi Stiletto's äldre bror. Således är hon Sonny och Sicilias kusin. Morbidella intresserade sig aldrig för affärer under sin uppväxt och man märkte snart att hon led av ett mycket elakartat sinnelag. Att bråka och slåss verkade vara det som intresserade Morbidella och lite annat. Familjen bestämde sig för att utnyttja den unga kvinnans psykiska läggning och började utbilda henne till att bli familjens torped och smygårdare. Det visade sig att Morbidella var en naturbegåvning. Snart var hon den som tog hand om familjens grävsta problem och hon rörde utan minsta moraliska kval undan alla som stod i vägen för Stiletto's framgångar. När Vivaldi och Maria dog för tio år sedan och Sonny och Sicilia tog över styran det av familjen visade Morbidella inget intresse i att ta över. Istället lät syskonen kusinen ta över handhavandet av familjens underhuggare och under Morbidellas ledning har de drillats till en effektiv grupp.

Beskrivning: Smal men senigt muskulös, med insjunkna kinder och framträdande kindben. Morbidella ser ut som ett vandrande lik, eftersom hon nästan aldrig är ute i solen och huden är nästan vit. Håret är svart och spretar kort åt alla håll. Morbidella går alltid klädd i en tajt forntidsoverall med fickor och hakar överallt. Hon är alltid beväpnad. När hon behöver vara diskret sveper hon en stor svart rock runt sig. Morbidella är kylig och känslökall, men hon följer sina kusiners önskemål och dödar bara de som hotar familjen, eller som hon beordras ta ur dagen.

STY 14 SB: +1
FYS 13 KP: 24 TT: 12
INT 10

SMI 19 IB: 19
VIL 11
PER 10 REA: 50%
STO 11 FF: 6/15/30 m/SR

Förmågor: Status 4(familjen Stiletto)

Färdigheter: Akrobatik 85%, Bildning 40%, Gevär 50%, lakttagelseförmåga 55%, Kasta 70%, Köpslå 35%, Närstrid 90%, Pistol 85%, Smyga/gömma sig 75%, Stridskonst 80%, Undre världen 60%, Undvika 65%

Utrustning: Diverse knivar, Garott, Pistol 10mm, 3 magasin 10mm, skadande gift (TOX 6), 36 Kr

ABS: Skyddsoverall 4, allt utom huvud

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Pistol	27	85%	4T6	89
--------	----	-----	-----	----

Knivar	20	90%	1T6+2+gift	
--------	----	-----	------------	--

Obev.	19	80%	1T4+9	-
-------	----	-----	-------	---

Typisk mobster

Muterad människa/djur (blandade raser)

25-40 år

STY 13 SB: +1
FYS 14 KP: 25 TT: 18
INT 9

SMI 11 IB: 11

VIL 10

PER 9 REA: 45%

STO 11 FF: 4/11/22 m/SR

Förmågor: Nattsyn, robust

Färdigheter: Akrobatik 45%, Bildning 15%, Gevär 40%, lakttagelseförmåga 50%, Köpslå 35%, Närstrid 50%, Pistol 55%, Smyga/gömma sig 35%, Spel 45%, Undre världen 45%, Undvika 45%

Utrustning: Skarprättarpistol, 20 skott 45S, kortlek, tärningar, cigaretter, tandpetare, 14 Kr

ABS: 0

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Pistol	14	55%	2T8	
	99			

Etterdogg

STY 16 SB: +2T6
FYS 14 KP: 45 TT: 22
INT 3
SMI 11 IB: 11
VIL 3
STO 31 FF: 8/20/40 m/SR

Färdigheter: lakttagelseförmåga 45%,

Smyga/gömma sig 55%

ABS: Hudpansar 4, överallt

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Bett 12 60% 2T8+SB -

Agaton Skugga aka Skuggfejset

Mentalt muterat djur (svartbjörn)

48 år

Bakgrund: Unge Agaton var den första i släkten Skugga som visade sig ha mentala mutationer. Fadern var en vanlig mutant, men moderna hade latent psykrafter som Agaton ärvde. Hos honom var de dock avsevärt tydligare. Tidigt började Agaton drömma sanndrömmar och även andra krafter manifesterades. Föräldrarna blev förskräckta, men för att inte förstöra sitt rykte så höll de sonens krafter hemliga. Agatons familj hade i tre generationer tillbaka varit ålafiskare och hade genom gott fiske och goda affärshuvuden lyckats få det ganska väl ställt.

Men när Agaton blev äldre visade han inget som helst intresse i familjeföretaget. Han hyste istället maktambitioner och helst inte via ärliga vägar utan brottets bana var lagd för honom. Han började samla underhuggare och sakta skapades ett litet men välskött maktimperium. Föräldrarna kom snart ivägen och undanröjdes utan samvetsqual. Agaton flyttade snart sin brottsliga verksamhet ut till familjens ålatrålare som ändå bara låg ankrad i Pirits hamnbassäng. Trålarens gamla besättning betvingade Agaton via sin mäktiga domineringskraft och genom mörka experiment med hjärntvätt. Han hade i matroserna en lojal armé att utnyttja, när han väl ville göra sitt maktovertag. Det enda som saknades var ordentliga resurser.

En natt drömde Agaton en av sina sanndrömmar, om en fantastisk läromojäng som kallades Reservdelen. Detta var precis vad Agaton behövde för sitt maktovertagande och snart vigde han all sin tid och sina resurser åt att hitta Reservdelen. Nu har han kommit nära och inget får stoppa honom.

Beskrivning: När han inte tvingas klä sig i vanliga kläder som kostym, så föredrar Skuggfejset att gå klädd i en fotsid svart kåpa. Han tycker den förstärker mystiken runt Skuggfejsets natur och när han faller upp kåpans huva ser man inget annat än mörker inne i den. Om man får se honom under kåpan är han en smal med medellång svartbjörn. Pälsen är tjock och gör att han ser större ut än han

är. Dock har pälsen på huvudet börjat tunnas ut något.

STY 9 SB: -1

FYS 11 KP: 22 TT: 11

INT 17

SMI 13 IB: 13

VIL 18

PER 12 REA: 60%

STO 11 FF: 4,5/12/24 m/SR

Förmågor: Avatar 60%, Dominera 75%, Kraftprov 50%, Psistöt 55%, Telepati 65%, Sanndrömmar*

Färdigheter: Akrobatik 40%, Bildning 70%, Energivapen 60%, Gevär 40%, lakttagelseförmåga 50%, Köpslå 55%, Närstrid 50%, Pistol 45%, Reparera 40%, Smyga/gömma sig 40%, Teknologi 50%, Undre världen 55%, Undvika 45%

Utrustning: Laserpistol, två energipack, Sabel, diverse forntida tekniska komponenter och reservdelar, 40 Kr

ABS: Stridsdräkt 6, allt utom huvud

Vapen:	Init:	FV:	Skada:
	Pål:		
Laserpistol	21 76	60%	2T6
Sabel	2T8+SB	16	50%
Psistöt	1T6+5	13	55%

*Skuggfejsets sanndrömmar är en unik mutation. Han kan inte kontrollera den alls, utan ibland drömmer han helt enkelt en dröm som är så påtaglig och tydlig att han vet att det är en av hans speciella drömmar. Ordet sanndröm kan vara något missvisande för drömmarna stämmer inte alltid, men de stämmer tillräckligt ofta för att Skuggfejset skall agera på dem.

Matros

Skuggfejsets underhuggare finns i två versioner, ganska jämt fördelat mellan versionerna. Varje gång RP möter ett jämnt antal matrosar är det lika många av varje, annars får SL avgöra vilken version som är en mer än den andra i det fallet. Alla är immuna mot Dominera från alla utom Skuggfejset.

Typisk matros v. 1

Muterad människa

35-50 år

STY 12 SB: +1

FYS 12 KP: 36 TT: 12 Köttixa 13 75% 2T6+2+SB
INT 2 -
SMI 13 IB: 13
VIL 2
PER 2 REA: 10%
STO 12 FF: 5/12,5/25 m/SR
Förmågor: Stryktålig
Färdigheter: Akrobatik 35%, Bildning 5%, Gevär 25%, Iakttagelseförmåga 30%, Närstrid 55%, Pistol 25%, Smyga/gömma sig 35%, Undvika 20%
Utrustning: Ålpåk
ABS: Tjocka kläder 1, överallt
Vapen: **Init:** **FV:** **Skada:** **Pål:**
 Ålpåk 15 55% 1T8/1T10+SB
 -

Typisk matros v. 2

Muterad människa

35-50 år

STY 12 SB: +1T4
FYS 12 KP: 24 TT: 12
INT 2
SMI 13 IB: 13
VIL 2
PER 2 REA: 10%
STO 12 FF: 5/12,5/25 m/SR
Förmågor: Explosiv
Färdigheter: Akrobatik 35%, Bildning 5%, Gevär 25%, Iakttagelseförmåga 30%, Närstrid 55%, Pistol 25%, Smyga/gömma sig 35%, Undvika 20%
Utrustning: Ålpåk
ABS: Tjocka kläder 1, överallt
Vapen: **Init:** **FV:** **Skada:** **Pål:**
 Ålpåk 15 55% 1T8/1T10+SB
 -

Kocken

Muterad människa

43 år

STY 14 SB: +1T6
FYS 13 KP: 26 TT: 13
INT 4
SMI 12 IB: 12
VIL 2
PER 2 REA: 10%
STO 13 FF: 5/12,5/25 m/SR
Förmågor: Explosiv
Färdigheter: Akrobatik 35%, Bildning 5%, Gevär 25%, Iakttagelseförmåga 30%, Närstrid 75%, Pistol 25%, Smyga/gömma sig 35%, Undvika 20%
Utrustning: Köttixa
ABS: Tjocka kläder 1, överallt
Vapen: **Init:** **FV:** **Skada:** **Pål:**

KARTOR OCH ROLLPERSONER

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 zonrötan. 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. Nu är vännerna på väg till Pirit i sökandet på Ksander Fissel, som skall ha Reservdelen. Fenton är kluven inför återvändandet till Pirit, en stad han helst aldrig velat se igen, ändå ser han fram emot att kanske få möta sin älskade Filia igen.

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 råttfärgad, 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)

Filia De Janeiro (extra karaktär): Under Fentons tidiga karriär som inbrottstjuv i Pirit hade han ett kärleksförhållande med den söta frettfröken Filia. De var kompanjoner och gjorde inbrott tillsammans och Fenton älskade henne mycket. Men när han i sorgen över sin fader angav sig själv tänkte han inte på henne och de har inte set varandra sen den dagen. Fenton ville lämna det livet bakom sig, men han har ofta tänkt på Filia under åren som gått sen de skiljdes åt. Han har insett att han faktiskt älskar henne och när han nu är på väg till Pirit ser han fram emot att se henne igen, även om han inte vet hur hon kommer att reagera på hans återkomst. Fenton har skickat ett brev och hoppas att hon vill möta honom när han anländer. (MD: Frett)

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: 3,5/9,5/19 m/SR

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

Färdigheter:

Akrobatik	57%	
Bildning	13%	
Båge	15%	
Fingerfärdighet		44%
Första hjälpen	15%	
Gevär	15%	
Iakttagelseförmåga	37%	
Kasta	15%	
Köpslå	15%	
Låsdyrkning	56%	
Närstrid	52%	
Pistol	48%	
Smyga/Gömma sig	57%	
Undre Världen	39%	
Undvika	56%	

Utrustning: Litet dyrkset, Ask med forntida tandpetare (mintsma), Skarprättarderringer, Ljuddämpad 9mm pistol, 7 skott 9mm, 26 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Klor	26	52%	1T6+SB	-
Skarprättarderringer	32	48%	2T6	99
Ljuddämpad 9mm	34	48%	3T6	62

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 manufakturer.

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 allvarligt 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. Nu är de på väg till Pirit för att hitta Ksander Fissel. Govaster har aldrig varit i staden och ser fram emot att se den. Han är dessutom mycket spänd på att hitta Reservdelen.

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 dåd.

Govaster är smal som en sticka, vilket får honom att se längre ut än vad han egentligen är. Hans hår är blont 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 beter 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)

Filia De Janeiro (extra karaktär): Filia är en gammal vän till Fenton, från tiden då han bodde i Pirit. Govaster har inte träffat henne men Fenton har berättat en del om henne och det märks att Fenton tycker väldigt mycket om henne. Han har skickat ett brev till henne och kanske möter hon upp med detektiverna när de kommer till Pirit. (MD: frett)

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: 4/11/22 m/SR

Förmågor: Kraftprov 47% (STY + 2T10+4 under VIL SR), Läkande händer 63% (läker 2T10+6 KP), PSI-stöt 52% (1T6+5 KP skada mot upp till två fiender, 2T10+5 mot STO för att slå omkull folk)

Färdigheter:

Akrobatik	30%	
Båge	15%	
Första hjälpen		18%
Gevär	21%	
Iakttagelseförmåga	43%	
Kasta	15%	
Köpslå	14%	
Närstrid	54%	
Pistol	46%	
Smyga/Gömma sig	22%	
Spel	21%	
Undvika	43%	

Utrustning: Fickplunta med tokjos, Handslägga, Skarprättarpistol, 12 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Handslägga	13	54%	1T6+2+SB -	
Skarprättarpistol	15	46%	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. Nu anländer snart detektiverna till Pirit. Där hoppas de finna Ksander Fissel och därmed Reservdelen. Det är första gången Tor-Olle är utanför Hindenburg överhuvudtaget vilket gör honom lite nervös men han ser fram emot att se en storstad igen efter alltför mycket landsbygd under resan.

Beskrivning: Trots det faktum att han inte är adlig på något sätt och aldrig kommer att 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 nyligen inköpt frack från. Han har ett par svarta byxor på sig och på huvudet har han en cylinderhatt, även den ny. 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)

Filia De Janeiro (extra karaktär): Tor-Olle känner inte Filia, utan hon är en gammal kompanjon till Fenton från hans ungdom i Pirit. Fenton har tjatat hela resan om henne och Tor-Olle hoppas nu hon kan vara till hjälp. Om hon nu dyker upp och möter dem...(MD: frett)

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: 5/13/26 m/SR

Förmågor: Mentor (Bildning)

Färdigheter:

Akrobatik	15%	
Bildning	62%	
Båge	15%	
Första hjälpen		47%
Gevär	63%	
Iakttagelseförmåga	37%	
Kasta	15%	
Köpslå	55%	
Närstrid	61%	
Pistol	46%	
Rida	35%	
Smyga/Gömma sig	37%	
Teknologi	36%	
Undvika	37%	

Utrustning: Liten dosa med snusjord, värjäckp, fickrova, 53 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Värjäckp	16	61%	1T10+2+SB -	
Skarprättarkarbin	15	63%	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. Snart är de framme i Pirit och Jonsson längtar efter att få gå av träskpråmen och få fastmark under fötterna igen. Han har aldrig varit i Pirit tidigare, men nervositeten över det övervinns lätt av längtan av att slippa stå på en båt mer. Snart kommer de förhoppningsvis ha Reservdelen också, när de hittat Ksander Fissel.

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 Bråck. 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)

Filia De Janeiro (extra karaktär): Fenton har berättat mycket om Filia, som tydligen var hans partner när han bodde i Pirit. De var ett par både i yrket och i sängen. Jonsson märker att Fenton fortfarande älskar henne, därför hoppas Jonsson att hon kommer att dyka upp och möta dem när de kommer till Pirit. (MD: frett)

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: 4,5/12/24 m/SR

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

Färdigheter:

CL:

Akrobatik

42%

Båge

30%

Båt

21%

Första hjälpen

10%

Gevär

16%

Iakttagelseförmåga

18%

Kasta

37%

Köpslå

12%

Närstrid

69%

Pistol

27%

Reparera

44%

Smyga/Gömma sig

16%

Spel

26%

Undvika

32%

Utrustning: Stor dosa snusjord, Plåster från den gamla tiden, Baseballträ, 18 krediter

Vapen:

Init:

FV:

Skada:

Pål:

Baseballträ

12

69%

1T10/2T6+SB

-

Filia De Janeiro

Muterat Djur (frett)
26 år

Bakgrund: Filias familj var fattig och flickan övergavs i tidig ålder. Lämnad på gatan för att klara sig själv var den enda chansen till överlevnad snart att stjäla. Till en början stal Filia bara mat för dagen men snart insåg hon att det gick att tjäna pengar på att stjäla fina saker från rikt folk. Pengar att köpa kläder, finare mat och någonstans att bo för. Sagt och gjort, Filia blev professionell inbrottstjuv. Allt hon stal såldes hon genom sin hälare Kniv-Hasse. Det var inget glamoröst liv, men hon hade så att hon klarade sig och kunde till och med spara lite.

Efter något år i branschen träffade Filia sitt livs kärlek, Fenton M. Iller. Det var kärlek vid första ögonkastet när de samtidigt gjorde inbrott på samma ställe. De möttes i mörkret och i ljuset från en gatlykta utanför stod de bara där och tittade in i varandras ögon innan de avbröts av att husets ägare kom hem. Tillsammans flydde de ut och gömde sig sedan hemma hos Filia. Där pratade de hela natten och redan nästa kväll flyttade Fenton in hos Filia.

De blev ett perfekt par. De älskade varandra och gjorde inbrott tillsammans. Framgången blev stor och de var lyckligare än någonsin. Fenton frågade efter ett par år om de skulle registrera sig hos myndigheterna och bli man och hustru, och Filia svarade lyckligt ja. Men innan de hann göra det försvann Fenton. En dag fick han ett brev och sedan han läst det gick han utan ett ord från lägenheten och efter det har Filia inte sett honom igen. Vad som stod i brevet eller vart Fenton tog vägen vet hon inte.

I sorgen över Fentons försvinnande ville Filia bara bort från sitt gamla liv. Hon visste inte vad hon skulle göra tills hon gick förbi garnisonen och såg tunnelrävarna träna. Filia tog snabbt värvning och blev en tunnelräv. Träningen var hård, men det var precis vad Filia behövde för att försöka glömma Fenton. Även om åren gick så lyckades hon aldrig riktigt glömma honom. Filia blev en duktig soldat som begravnade sorgen och ilskan över Fentons svek i sitt jobb. I rubbittunnlarnas mörker kunde hon glömma det som hänt.

Gamla vanor dör inte så lätt och efter flera år i tjänsten hos tunnelrävarna kunde Filia inte hålla fingrarna i styr. Hon stal, nästan utan att tänka, ett fornyfynd beslagtaget ur ett rubbithål, men hon iaktogs av sitt befäl. På grund av lång och trogen tjänst valde kaptenen att inte åtala Filia officiellt utan fick henne bara avskedad ur förbandet.

Åter civil gick Filia snart tillbaka till sin gamla sysselsättning. Det var inte längre samma sak utan Fenton, men det var ett sätt att få pengar så Filia fortsatte. Så för ett par dagar sedan fick hon ett brev från Fenton. Det första hon hört från honom sedan han försvann. Enligt brevet var han nu på väg till Pirit och om hon mindes honom ville han träffa henne, eftersom han och hans vänner behövde hjälp. Han bad henne att träffa honom i hamnen, dit han inom några dagar skulle anlända med båt. Filia har bestämt sig för att gå dit och få ett och annat svar.

Beskrivning: Bortsett från kärleken till Fenton och sorgen över hans försvinnande har Filia aldrig varit särskilt känslsam. Det tidiga livet på Pirits gator gjorde henne tuff och åren med tunnelrävarna förstärkte det. Hon är en hård kvinna, men med ett mjukt inre, som hon sällan visar för någon. I Filias bransch har man inte råd att följa sina känslor. Hon tänker inte på vad hon stjal från, men eftersom hon vet hur det är att vara på botten försöker hon göra sina inbrott främst hos de som har det väl ställt. Filias akilleshäla är Fenton och hennes känslor för honom. Hon är arg på honom för att han lämnade henne och aldrig hörde av sig, men samtidigt älskar hon honom innerst inne och har saknat honom fruktansvärt.

Filia är en kortväxt illerfröken. Sedan tiden hos tunnelrävarna har hon snaggat hår på huvudet. Pälsen (och håret) är vitt, eftersom hon är en albino. Ögonen är därmed röda, vilket förstärks genom hennes infrasyne som får dem att gnistra som rubiner. Filia klär sig i vanliga kläder för ett muterat djur av

medelklass, men föredrar byxor framför kjolar, eftersom det är lättare att klättra i sådana när man skall ta sig in genom ett fönster eller liknande. Mörka färger som svart eller mörkblått är också favoriter och vanligtvis har Filias kläder flera dolda fickor.

Åsikter om andra:

Jonsson, Tor-Olle af Finkelkrona och Govaster: Fentons vänner som han har berättat kort om i brevet. Filia vet inte mycket mer än deras namn.

Fenton M. Iller: Filia har inte bestämt sig för hur hon skall bemöta Fenton än. Hon älskar honom, men samtidigt är hon djupt sårad över hans svek. När hon ser honom för hon se hur hon känner, men han kommer få svara på en del frågor om vad som hände och varför han gjorde som han gjorde. Han behöver definitivt bra svar och om han inte visar någon ånger vet Filia inte om hon kan förlåta honom. Filia känner även till Fentons andranamn, som han själv hatar. När hon vill reta honom kallar hon honom vid det; nämligen Mazarin.

STY 12 SB: -1T2

FYS 12 KP: 17 TT: 8

INT 10

SMI 15 IB: 20

VIL 11

PER 15 REA: 75%

STO 5 FF: 4/10/20 m/SR

Förmågor Infrasin (version 2, 45%), Krypare, Liten, Naturliga vapen (Klor, 1T8 skada)

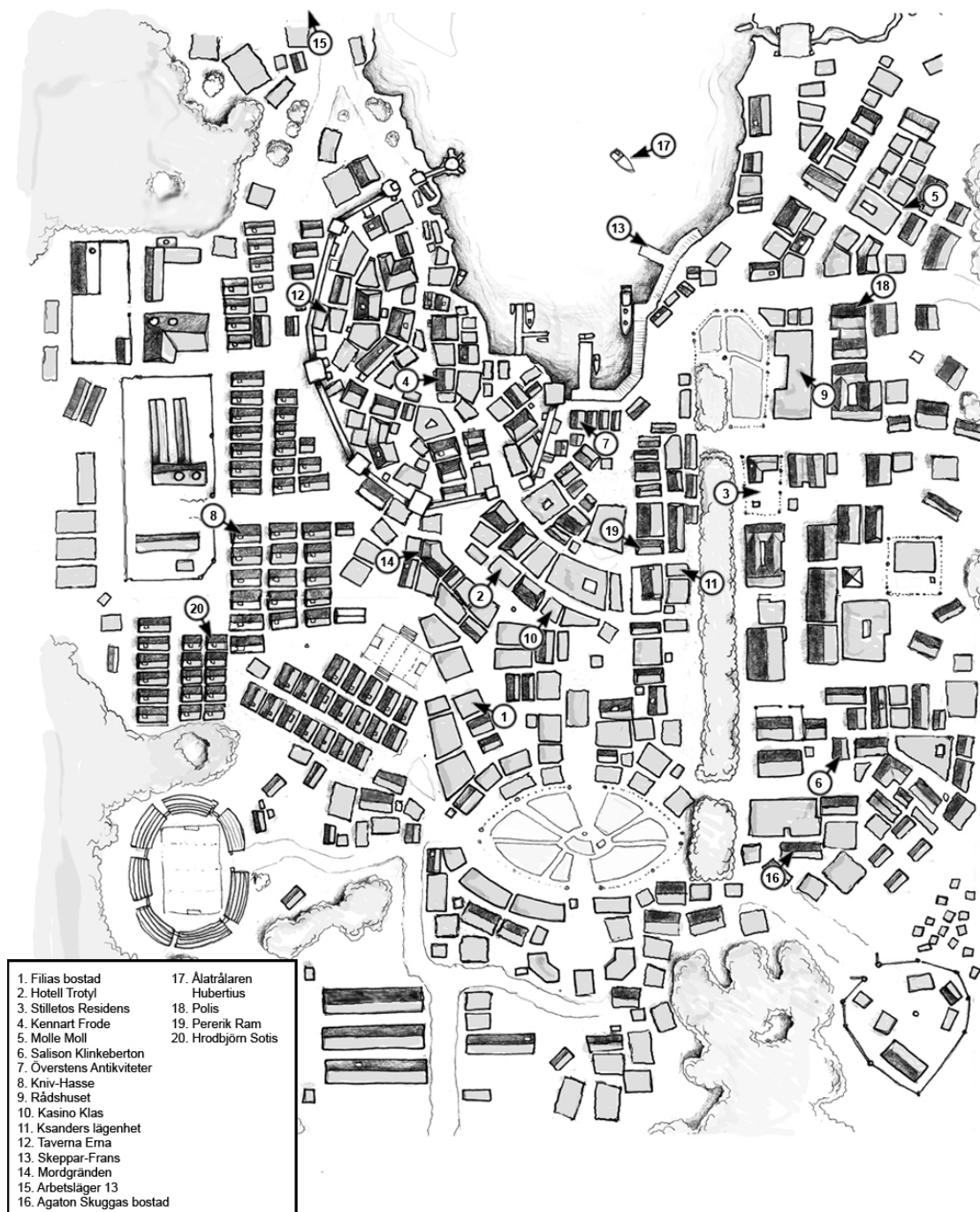
Färdigheter:

Akrobatik	53%	
Bildning	11%	
Båge	15%	
Fingerfärdighet	52%	
Första hjälpen		10%
Gevär	40%	
Iakttagelseförmåga	33%	
Kasta	15%	
Köpslå	15%	
Låsdyrkning	61%	
Närstrid	50%	
Pistol	58%	
Smyga/Gömma sig	60%	
Undre Världen		54%
Undvika	53%	

Utrustning: Dyrkset, Skarprättarderringer, 22 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Klor	20	50%	1T8+SB	-
Skarprättarderringer	26	58%	2T6	99

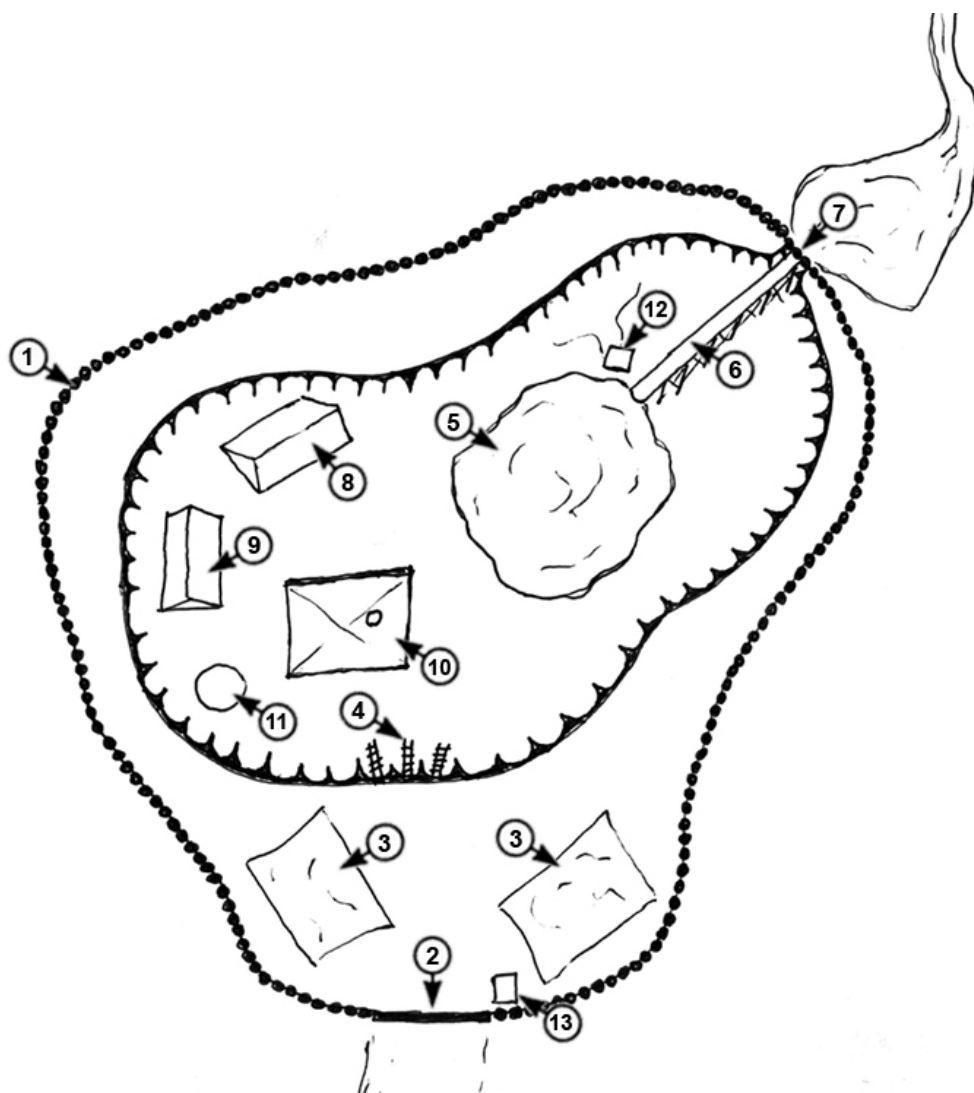
Karta över Pirit



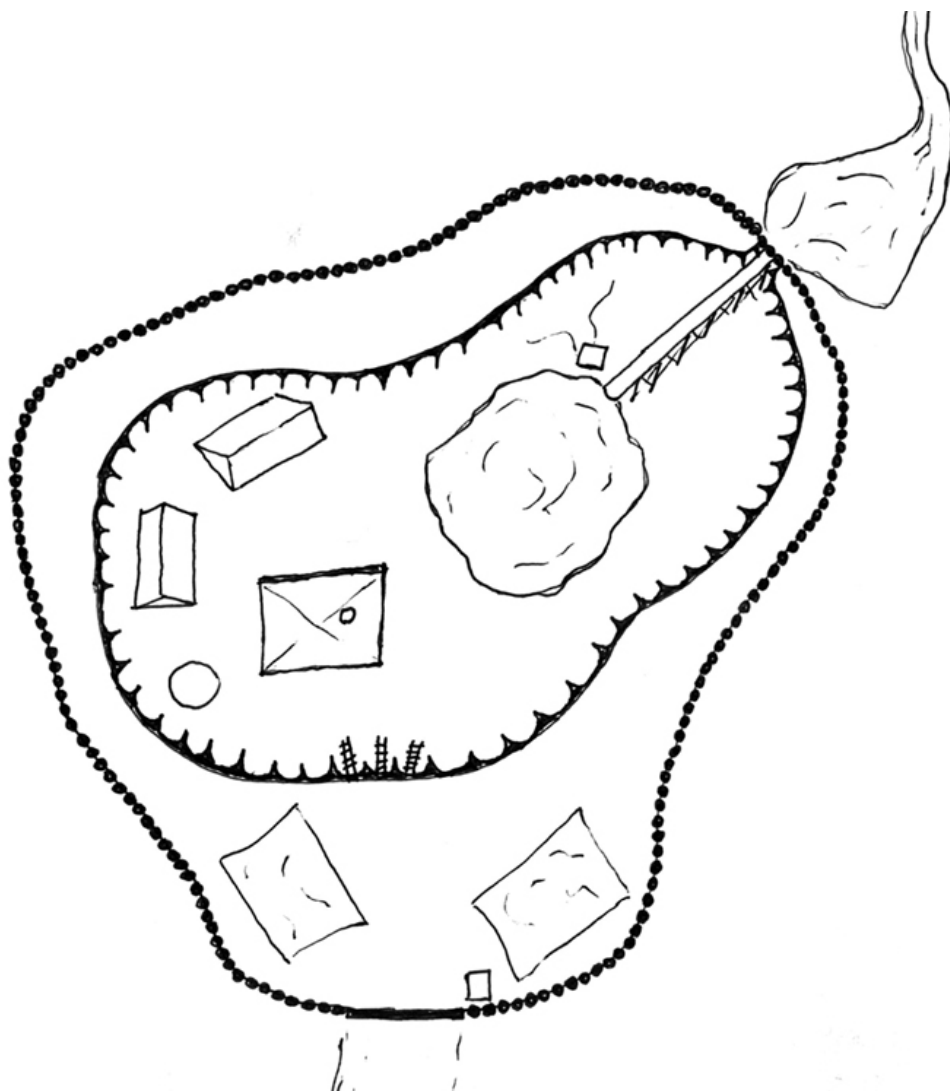
Spelarnas karta över Pirit



Karta över Arbetsläger 13



Spelarnas karta över Arbetsläger 13



EN RESERVDEL ATT DÖDA FÖR

Träskpråmen gled långsamt fram genom det grumliga vattnet ackompanjerat av den ansträngda andningen från mutanterna som idogt trampade i pråmens skovelhjul. Ksander stod i fören och blickade mot staden som sakta uppenbarade sig ur Vättabuktens dimslöjor. Pirit. När han senast var här hade han lämnat staden hastigt, med familjen Stilettos jakthundar i följe. Allt på grund av en liten spelskuld till Sonny Stiletto. Nåja, så liten var den kanske inte och Ksander hade nu spenderat de senaste sex åren på Gotland för att gömma sig för familjens smygmördare. Men snart var det över. Ksander kramade hårdare om handtaget på väskan som innehåll hans biljett ur hans tillvaro på flykt. Hans svettiga grepp hade inte släppt väskan sedan han lämnade Hindenburg. Snart skulle han vara skuldfri, tack var det föremål som av någon anledning kallades...Reservdelen.