

INVASION

Konventsäventyr till Mutant 2

Idé

Rollpersonerna ska försöka få svar på frågor om en grupp som anlant via havet, förstår språket dåligt och avviker från flera sätt från den "normala" befolkningen. Säkerhetstjänsten (kallad "Byrån" i dagligt tal) i Pyrisamfundet vill undersöka om de utgör ett hot eller om de kan bli en tillgång.

///Detta är en parafra till den flyktingström som finns från bl.a. Syrien idag, och är tänkt som problematisering och diskussion kring fenomenet, som alltid funnits och som alltid debatterats ibland i mer eller mindre hätska ordalag.///

INTRIG

Rollpersonerna är i statlig tjänst som statslagspersoner (motsvarande dagens statstjänstemän). De har en uppförandekod, bra lön och gott anseende. De har arbetat under hungerkravaller i ett par mindre städer och fått rykte om sig att vara opartiska och rättvisa. De får nu ett specialuppdrag: att undersöka de nyligen ankomna individer som ankommit från ingenstans, som det verkar, och som dykt upp på östkusten utan förvarning. Individerna saknar tydlig identifiering, de har svårt att kommunicera och de är längre och mer utdragna än vanliga folk. De är väldigt lika varandra, och ser ut att vara släkt med varandra allihop.

De ska resa till Äppeludden, där rapporterna om ankomsten kommer ifrån. Sheriffen som är på plats har redan problem med uppstånd som samlats och vill "prata" med de nyanlända främlingarna. Rollpersonerna ställs omedelbart inför ett akut problem då en grupp hetsiga unga män (IMM) vill tala med de nyanlända och försöker bryta sig in i inhägnaden där en grupp om trettio personer vistas. IMM-gruppen har påkar, grepar och facklor, och det är ganska uppenbart att en massaker kan bli följden.

Rollpersonerna måste bilda sig en uppfattning om situationen och snabbt se till att desarmera den. Dagen efter får man veta att amphiberna flytt från sin boplatz p.g.a. att något i vattnet gör dem sjuka. Rollpersonerna kan undersöka detta med dykarklocka, aquadräkter eller bara genom att använda en kemisk indikator (Toxyrad t.ex.). Undersökningen visar att en soppa av kemikalier från rostiga ubåtar i en raserad ubåtsbas kontaminerar vattnet med radioaktivitet. Det finns risk att detta kommer påverka fisket och miljön även längs östersjöns stränder om inget görs.

De behöver vid åtminstone ett tillfälle förhindra blodsutgjutelse: när en hängsnara monteras strax utanför inhägnaden. Sheriffen har placerat de nyanlända i inhägnaden av två skäl: dels vill han göra dem till viljes som vill se de okända inspärrade tills man har bestämt vad de ska användas till (!), dels vill han skydda amphiberna från våld från t.ex. Sixten Daags anhang.

Efter detta är det upp till rollpersonerna att bestämma sig för vad de vill göra; de kan t.ex. besöka den läckande basen och bilda sig en uppfattning om problemets omfattning. Se även poängbedömningen i slutet av äventyret.

SITUATIONEN

Inhågnadens storlek är underdimensionerad och vattentillgången är skral. En av de nyanlända har lyckats kommunicera med byborna. Historien är hjärtskärande: gruppens talesman meddelar att man kommer från en plats som ligger ca en halv dags simning från land, rakt österut, strax norr om Gotland, vid Gotska Sandön, på cirka 40 meters djup.

Man berättar att det blivit omöjligt att bo på platsen, eftersom en gammal flottbas i närheten kontaminerar vattnet med något som gör amphiberna sjuka. Ett par av amphiberna visar tecken på att något inte står rätt till; darrningar, yrsel och liknande. Nu vill man veta om det finns ett boende, t.ex. en större/djupare sjö i närheten, eller om man kan få hjälp att på något sätt hitta ett område man kan bo i.

Det går en hel del rykten om de ilandsimmade. Bland befolkningen frodas såväl osäkerhet och okunnighet som rent baktaleri och skvaller. Det är nästan omöjligt att få rätsida på vad som är sant. Rollpersonerna får försöka bilda sig en uppfattning om vad som är sant på egen hand.

Det framkommer att amphiberna känner sig rädda, förföljda, bevakade, ledsna, sorgsna och i största allmänhet väldigt osäkra på var de ska bo. De blir mycket tacksamma för eventuell läkarvård som rollpersonerna kan uppbbringa.

HÄNDELSER

Under tiden i Äppeludden kommer följande tre saker ske, i vilken ordning är upp till SL.

- 1) En person som smugit sig ut ur lägret och stulit en fisk har hittats lynchad på en bakgata. Det finns "inga vittnen" till händelsen. En person med mutationen psyometri kan se att våldet inträffade för mindre än en timme sen. Sheriffen som beslutar sig utreda saken får ett hotbrev med avsändare "BPM" (Bevara Pyri Mänskligt) en dag senare.
- 2) Två barn i lägret dör av något, oklart vad. Flertalet bybor vill stänga in flyktingarna permanent, och inte låta dem gå omkring. När de konfronteras om varför de tycker det menar de på att barnen måste haft någon smittsam sjukdom. I själva verket var det umbäranden av att vistas ovanför vattenytan för länge.
- 3) Två amphiber som fått ett tillfälligt arbete med löfte om lön hos musteriet har arbetat i två dagar, men har vare sig fått lön eller mat. De protesterar genom att sitta utanför musteriägaren. Ägaren vill att sheriffen makar på dom, men sheriffen säger att de måste få sin lön först. Då säger ägaren (egentligen ägarens fru) "Då kan dom sitta där!" Ägaren styrs av sin fru, som är grovt rasistisk.

Sheriffen har under hela tiden hjälp av tre vicesheriffer som bistår med allt som kan tänkas. En vicesheriff sitter också på kontoret för att försöka reda i alla de klagomål som börjat sippra in på kontoret, främst om amphiberna.

UPPDRAGET

Uppdraget blir att se till att utvärdera följande:

- 1) Hotnivån mot Pyrisamfundet
- 2) Hotnivån mot de nyanlända
- 3) Hotnivån mot byn
- 4) Övriga hot som upptäcks
- 5) Kända konflikter i området
- 6) Möjliga tillgångar för Pyrisamfundet

Hotnivån ska fastställas OCH motiveras på en skala mellan 1 och 4.

1 = ”ingen betydande hotbild”

2 = ”förhöjd hotbild”

3 = ”stor risk för händelser som kan påverka kejsardömetts säkerhet eller samhällets stabilitet”

4 = ”akut risk för invasion eller grava samhällsstörningar”.

Rollpersonerna får ett inplastat formulär som markeras med hål genom plast för att markera hotnivån. Det hänger flera sådana ”kartfodral” på rollpersonernas chefs kontor, märkta med olika städers, byars och samhällets hot mot Pyrisamfundet.

ÖVRIGA FÖRHÅLLNINGSDORDER

Rollpersonerna får veta att de INTE får:

- 1) Medverka till att någon av parterna får fördelar
- 2) Avstå från att handla till någon av gruppernas skydd
- 3) Begå olagliga handlingar

De får, och bör, däremot:

- 1) Medverka till dialog
- 2) Verka för förståelse
- 3) Vara partsneutrala
- 4) Bevaka Pyrisamfundets övriga intressen

DETTA PAPPER KAN GES TILL SPELARNA

SL: Tillgångar man söker efter kan t.ex. vara kunskap om geografi, (undervattensrev för utmärkning på sjökort), okända områden (vrakletning det finns ett stort antal, både nya och gamla) och annan kunskap eller arbetskraft. De skulle t.ex. kunna få anställning som livräddare i Pyris kustbevakning.

Tänkt TIDSLINJE

DAG 1

Rollpersonerna får av sin chef veta att det sedan två veckor finns ca 40 individer från havet i byn Äppeludden, sydöst om Hindenburg. Sheriffen där har bett om assistans eftersom en grupp högljudda unga män håller på att skapa en lynchmobb. Byborna vet inte vad de ska tro, och sheriffen meddelar att han kommer att få svårt att skydda de nyanlända.

DAG 2

Avresa med tjänstefordon (och kusk) till Äppeludden under en dag. Händselös resa. (frivilligt möte med Frein och T.Z.)

Ankomst på natten. Sheriffen läser klagomål på kontoret när rollpersonerna anländer. Desarmering av potentiellt vådlig situation där 6 st ungdomar i 18-årsåldern deltar i en liten talkör där främlingarna utmålas som en sjukdom på landet, som borde kastas tillbaka i havet.

DAG 3

Sheriffen talar om att en död amphib hittats intill inhägnaden. Han vill att rollpersonerna undersöker saken och rapporterar till honom. Insamling av uppgifter. Man får besöka byns institutioner (sheriffkontoret, inhägnaden, mustriet och liknande) och prata med byborna. Beroende på tidsåtgång kan detta ta även nästa dag i anspråk.

DAG 4

Sheriffen meddelar att två små amphiber hittats döda inne i inhägnaden. Ryktet om detta har sipprat ut och fler än femton personer står nu utanför inhägnaden med plakat om livsfara, räddning och samhällets sammanbrott. Alla leds av Sixten Daag.

Se ovan.

DAG 6

PARENTES

MÖTE MED FREIN OCH T.Z.

När man är på väg in i Äppeludden ser man att vägen framåt är beströdd med flaskor, lerkrus och små vita plastmuggar i styrenplast. Sång hörs längre fram, och en distinkt doft av Berendiskt Lantvin ligger över nejden. Det är två herrar i övre tonåren (läs: pensionsålder) vid namn Frein Forleigh och Tuvalak Zebrin (bara känd som T.Z). De har precis bytt till sig en hel vagnslast (inklusive häst) med alkoholhaltiga drycker, ett par timmar innan rollpersonerna stöter på dem. De har ovetandes om värdet bytt bort ett infragevär med flera magasin, och anser sig ha gjort en strålande affär. Den lycklige handelsmannen har genast styrt kosan mot Hindenburg.

De är två kringresande historieberättarna är välkända i trakten, och bjuder för det mesta lokalbefolkningen på en bra historia om hur det var förr. Frein och T.Z. har umgåtts så nära och länge att de kan fylla på varandras meningar och ofta gör det, till stor förvirring för alla inblandade (utom de två sagda). Eftersom det är vår har de bestämt sig för att undersöka hur det går med vindruva-odlingarna och äppelmusterierna längs med kusten, och vad bättre då än att stanna till vid Äppeludden, "Pyris mesta musteri" (ja, det är en slogan man hittat på i byn).

Frein (IMM) är klädd i paljettbeströdd tunika med ögonvårkande färger och eleganta skor och mössa. Han ser ut som en typisk adelsman, om det inte vore för språket, som mer liknar folkets. Han är en avdankad gentlemanna-tjyv. Mån om sitt yttre och med sinne för det flärdfulla.

T.Z. (PSI) är klädd i neutrala jordfärger, grön brun tunika och med en anonym aura som man inte skådar igenom förrän han börjar berätta om hur det var förr i världen. Han är en PSI-mutant som gillar att drömma sig tillbaka och glädja sig åt gamla minnen med sin semi-siamesiske resbroder under intagande av starka drycker. Favoriten är ananasbrännvin.

Vad gör dessa två original i äventyret?

Om SL så beslutar kan de användas på många olika sätt, förutom att bjuda på skrönor, rykten och diverse historier från större delen av Mutantskandinavien. De är bra på geografi, och de har varit om sig och kring sig i flera år. De kan t.ex. känna igen någon av rollpersonerna från en av hungerkravallerna, då de stängt in sig på en vind med två himmelska ostar och varsin pava Caddiskt kryddvin.

Jo, de kan även påminna rollpersonerna om att de har ett tufft arbete framför sig.

ÄPPELUDDEN

Beskrivning

Äppeludden består av ca femtiotalet hus, några utspridda, men de flesta alldeles intill vattenbrynet, på pålar utmed vattenkanten. Många familjer är sysselsatta med äppelodling, något som verkar gå extra bra just här. De övriga är främst sysselsatta med fiske, segelmakeri, båtbyggande och skrotutvinning. Det bor ca 400 personer i byn, de flesta IMM.

Själva husområdet är brant, och det går spångar med ledstänger och repbroar och repstegar mellan olika hus. Höjdskillnaden mellan lägsta punkten och det högsta huset är över 100 meter. Att falla från toppen innebär att man riskerar livet. ”Andra sidan” är det nybyggda område som tillkommit på södra banken av flodmynningen. Det har skapats under de senaste femton åren och är den livligaste delen med två små värdshus, en krog, kvarn, allmänhus och dansbana.

Odlingsområdet, en del som kallas Äppellunden, är i terrasser med eget bevattningssystem. Det brukar bevakas av en liten patrull gästarbetare under skördetiden och står under bevakning via fyra höga, rangliga vaktorn på ca tio meters höjd. I varje torn finns slangbellor, en enkel strålkastare och ett jakthorn, som man kan använda om det kommer in monster eller tjuvar.

Institutioner

Befolkningen är i huvudsak (förutom äppelplockning som mest sköts av säsongsarbetare) sysselsatta med att bygga segel, slå rep, tjära båtar och tunnor, slipa redskap och anlägga terrasser. Det är de viktigaste funktionerna i samhället. Livlig handel försiggår nere i Hamnmarknaden och i mindre omfattning på Skeppstorget intill. Pyris armé har en postering på norra sidan alldeles vid hängbron

Kända konflikter i området

- Ynglingar från Träskoholm har flera gånger råkat i gruff med lokalbefolkningen, vilket lett till att Träskoholms ynglingar avvisats ett flertal gånger från dansbanan/pilkastningen.
- Skogsman med underligt utseende trakasseras av ynglingarna i Äppeludden. Han får sparkar, ovet och spottloskor. Han jagar bisamrättor och försöker sälja skinn, men tvingas lagra det han har.
- Skeppsmask har hittats i ett par båtar vilket fått lokalbefolkningen att misstänka trolldom. En av skeppsbyggarna med en souvenir (en hopfällbar plastgran med fungerande belysning) misstänks. Dock helt oskyldig. För lite tjära är orsaken.
- En grupp unga IMM, drängar som arbetar med kroppsarbete åt bönderna, har börjat gå tillsammans och skandera "Inga okända på våra gator!". De leds av Sixten Daag, en högröstad, utstött stark man, men med låg intelligens. De är ansvariga för dödsfallet som inträffade men försöker skylla på BPM. En jämförelse av skrivstilen i hotmeddelandet till sheriffen och Sixten Daags handstil avslöjar detta.

TRASSEL – Ynglingar från Träskoholm

Under en danskväll kom ett mindre antal unga män (18-22 år) för att roa sig. Efter livligt intagande av tokjos och diverse must av olika slag

Musteriet ”Pyris Mesta Must”

Musteriet består av flera byggnader, och är byns största arbetsgivare. Det leds av en strävsam medborgare och hans fru och familj. Musteriet är över fyrtio år gammalt, och är ett familjeföretag som gått i släkten. Den förre ägaren var nuvarande ägarens far.

Det består av följande olika områden och byggnader:

Äppellundar – Lagring – Riveri – Tvättning – Buteljering/Konservering – Bostäder/Baracker.

Under tiden rollpersonerna är i trakten är det dessutom full fart på musteriet, då man skördar olika typer av äpplen. Över femtio gästarbetare arbetar frenetiskt med att bärga skördar och kontrollera mognad. Här har även ett par amphiber från ”invasionen” ryckt in och arbetar. Det är sedermera de som kommer att sitta utanför ägarens hus och begära lön, men inte få någon, se ovan.

Totalt arbetar över etthundra personer här, samt en robot, se nedan.

Äppellundarna består av hängande trädgårdar med avancerat bevattningssystem, övervakat av fyra trädgårdsmästare då det inte ska skördas. De besprutar mot ohyra, beskär och behandlar träd med sjukdomar. De tar upp ca tjugofem (25) % av byns horisontella yta, och ingen som inte arbetar i musteriet släpps in. När frukten nu skördas finns mängder av korgar och kärl utspridda under träden.

Tvätteriet är platsen där frukterna sköljs av och fallfrukt kan sorteras noggrannare. Här arbetar man vid ett transportband av gummi, och leder ner äpplena i stora vattenfyllda kar. Allt övervakas av en primitiv robot från de gamles tid som ser till att arbetet löper enligt order. Roboten arbetade förut på Pripps/Orkla, och har kvar sin yrkesskicklighet, något som inte ägaren inser.

Riveriet är beläget strax intill buteljerings- och konserveringsplatsen, och består av ställningar som laddas, och som gör att man manuellt kan riva hundra kilo äpplen åt gången. Resterna sparas och jäses till äppelbrännvin.

Buteljering/Konservering

Det skramlar och klonkar, väser och pyser, klirrar och visslar härifrån. Flaskor med kapsyl och patentkork kommer in via en stor grind, bakpå stora vagnar. Ut går märkta tunnor, backar och krus med musteriets produkter. Tiotalet arbetare arbetar med slangar och munstycken för att fylla allt som går härifrån.

Lagringen består av två trevåningsmagasin, där årgångsmust och speciella beställningar lagras. Det vaktas av tre vakthundar som skäller på allt och alla. De angriper om man tar sig innanför det staket som omgärdar magasinerna. Här destilleras även äppelbrännvin, vilket lagras bakom lås och bom längst in, högst upp i byggnaden. I folkmun kallas den Glada Ladan.

Arbetarbostäder/Baracker

Arbetarna som dyker upp inför säsongen får bo i torftiga men funktionella baracker i trä som rymmer trettiotalet personer styck, och två stycken står uppställda ett stycke utanför äppellundarna. Uppvärmning saknas, men på gårdsplanen finns ett par gamla oljefat där man

kan elda, röka och ta ett mellanmål om dagarna. Maten lagas av arbetarna själva och intas vanligen inne i barackerna.

Huvudbyggnaderna

Det finns kontor och representationslokal, dit presumtiva storkunder visas för kontraktsskrivning och undfägnad. Det ligger på stengrund, med lägsta våningen i sten, och andra våningen i trä, med snickarglädje runt fönster och balkong.

Adolf och Ewa af Lindholm

Det par som styr musteriet ”Pyris mesta must” heter Adolf och Ewa af Lindholm. Adolf har ärvt musteriet av sin far Alois och eftersom det blev sex år efter varandra där skördarna slog fel drabbades musteriet av ekonomiska svårigheter. Adolf, som då var ungt, såg sig om efter en lämplig giftasbrud, en sådan med mycket pengar. Ewa var äldsta dotter till en lokal baron, och trots att hennes familj bara hade sitt goda namn var det tillräckligt för att Nicholas von Rijn skulle investera en stor summa pengar.

Adolf är IMM, 50 år, rundlagd (läs: fet) och har svårt att gå p.g.a. gikt, reumatism och sviterna av flera års felbelastning och äppelplockning. Han är dagtid klädd i en ljusgrå kavaj med vit hatt och krokodilskinns-skor. Han har en spatserkäpp som egentligen är en värjkäpp.

Sheriffen

Sheriffen Omar Bråddjup är en IMM som är dryga två meter lång, råstark och med ett utseende av mister Universum-karaktär. Han är i tidiga 40-årsåldern och går med klassisk kobent gång. Han har en vit skjorta med brun väst till. En kedja löper från knapp ner till ficka där en klocka av tenn präglad med Pyrisamfundets kejsarörn ligger. På sidorna finns ett hölster och par revolverar med pärlemorinlagda kolvar från de gamles tid, och ett par patroner sitter synligt i patronbältet.

STY 17, PER 17, SMI 6, STO 18, FYS 16, MST 13, ITF 12, UTB 4.

Omar är djupt kejsartrogen, och har tjänstgjort i flera år, och slitit ut över tio vicesheriffer. Han har ett djupt rotat rättsmedvetande och skulle aldrig få för sig att ta en muta. Han ser inte genom fingrarna med underlydande mutkolvar och har på det sättet avverkat hälften av ovan sagda vicesheriffer.

Sheriffkontoret

Sheriffens kontor ligger centralt i byn, alldeles intill hängbron som utgör byns blickfång. Den har utsikt över de flesta delar av byn, och dessutom ett utkikstorn på gården som används ibland när dimman ligger över nejden, vilket den gör rätt ofta.

Själva byggnaden är helt i sten. Det var en av de första byggnaderna här, och var från början del av garnisonen som låg förlagd här. Resterande del av garnisonen har rivits, men dess soval var kvar och gjordes om. Här finns en enkel tryckpress, för mångfaldigande av efterlyst-affischer, en offentlig toalett, en enkel heliograf (kostar tre kronor per meddelande och fem öre ordet) och ett mindre vapenförråd tänkt att användas i orostider.

En arrest finns såklart i en enskild byggnad i sten på gården, och kan husera sex personer samtidigt. I en av cellerna finns en muterad älg som anklagas för kidnappning. Han ska bli kvar tills domaren kan komma till byn och delta i rättegången mot honom. Älgen heter Hermod.

Nycklarna till cellerna bär sheriffen alltid på sig. När han sover är nycklarna inlåsta i ett lönnfack under hans säng, vilket är mycket svårt att upptäcka och lika svårt att dyrka upp.

Brott och straff

För enklare brott som bevittnats utdöms böter eller ett par dagar i arresten. För svårare brott (som kidnappning t.ex.) sätts man i häkte till dess domare kan komma, vanligen inom någon månad.

Vad händer om rollpersonerna begår brott och infångas?

Om någon eller alla rollpersoner är så pass olagliga att de begår ett brott av grövre karaktär och tvingas till rättegång är konventsäventyret över. Även vid bötesbrott kommer den slutgiltiga poängen att halveras.

Meddela bara att äventyret är över och att amphiberna har invaderat. Allt är rollpersonernas fel. (OBS! Ironiskt! Ingen invasion sker, men rollpersonerna blir av med jobbet och får bli "vanliga" äventyrare).

Om att vara statslagsperson (SLP (!))

En person som anställts av kejsaren (inte så många, eftersom det finns väldigt få byråer och andra kejsarliga organ än så länge) är en person som är ganska märkvärdig. Dels för att personen får göra vissa saker som inte vanliga personer har rätt att göra, och får sin lön av kejsarens administration.

De har en ordningskod, som nämnts tidigare, klär sig speciellt, och har ett ämbetsstecken, som tecken på att de verkligen ÄR personer som anförtrotts en uppgift av kejsaren. De har även en del skyldigheter; de ska ta upp klagomål från befolkningen om missförhållanden i landet, och måste kvittera och ge en kopia på klagomålet till den klagande, sen vidarebefordra klagomålet till berörd part och bedöma om en utredning ska ske. Anmälningar om missförhållanden får ske anonymt.

Klädsel

En person i kejsarens tjänst får en tjänsterock i brunt läder, med en kejsarörn stansad på ryggen (mörkbruna kanter). På axlarna sitter epåletter av tenn med kejsarens monogram på. Högre tjänstemän bär även en gul kejsarörn i mässing på vänster bröst. Det har dock bara gruppens chef Irmeli.

Ämbetsstecken

Varje anställd får en enkel ring med sin organisations sigill på och använder den för att lackförsegla meddelanden som skickas med ryttare till Hindenburg eller annan centralort för korrespondens. Ringarna är åtråvärda, eftersom förfalskningar kan ges officiell prägel.

BPM

I äventyret figurerar en grupp som kallar sig BPM. Förkortningen står för Bevara Pyri Mänskligt. Det är en lös sammanslutning av IMM som menar att mutanter är underlägsna IMM och robotar finns för att tjäna IMM. De är en grovt rasistisk organisation, och det har flera gånger lett till sammandrabbningar mellan medlemmar av BPM och olika skyddskårer som mutanterna sluter sig samman i.

I Hindenburg huserar den största gruppen, och de ger förutom bistånd i form av pengar även ut ”instruktionsböcker” som t.ex. talar om hur man bygger fällor för humanoider (läs: mutanter), gör tillvaron otrevlig genom diverse lukter, ljud och händelser samt en uppsjö idéer om olika civila tillhyggen man kan använda som oförargliga redskap när lagen tittar på men som duger utmärkt till att krossa knäskålar med och liknande.

I äventyret förekommer ett par ledtrådar som rollpersonerna snubblar över och som de kanske inte omedelbart kopplar ihop med organisationen. Om det behövs kan SL informera om att sheriffen fått meddelade av N Nilzån som säger att en potentiell intressent i situationen är just BPM.

Rollpersonerna är förtrogna med de rykten som florerar kring gruppen, men vet inget närmare än det som sägs i deras handout: ”BPM”

MEMO FRÅN BYRÅN

B P M

Namn på organisation: Bevara Pyri Mänskligt (BPM)

Ledare: okänt, rimligen flera olika

Avdelningar: lokala i olika landsändar, men främst i större städer.

Mål: Etablera överhet av IMM över alla mutanter i Pyri, alternativt segregera och hålla mutanter undan IMM.

Metoder (modus operandi): genom diverse aktioner destabilisera samhällen och genom militarism och även gerillakrigföring utmana mutanter och få dessa att lämna orten/platsen i fråga. Från bl.a. Hindenburg distribueras skrifter betitlade "Värn!", "Välkommen!" och "Värktyg!". Dessa skrifter innehåller illa dolda tips på hur man kan skada mutanter, få mutanter att känna sig obekväma, skrämja bort mutanter och bygga fällor avsedda för mutanter.

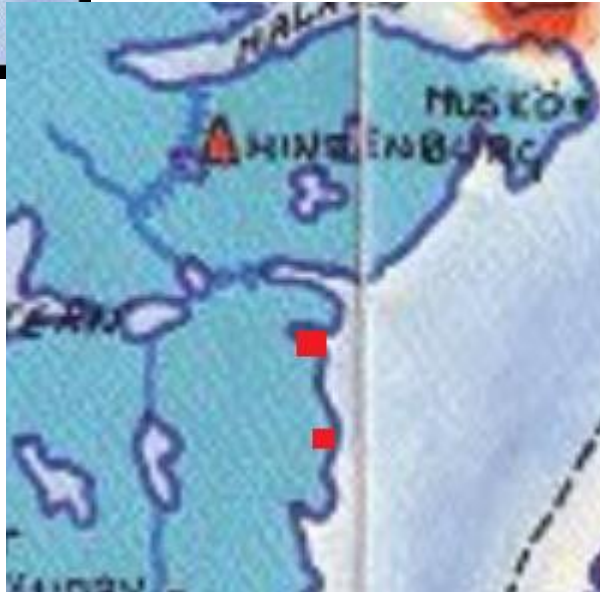
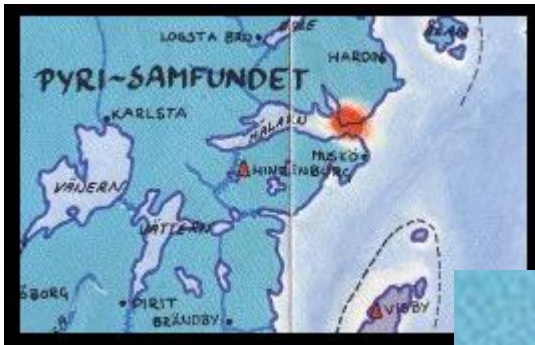
Värktvg! #35

Ledare:

”I det här numret får ni lära oss hur man enkelt slipar till skivor av olika material som man kan placera ut på lämpliga ställen som de kan komma att behöva flyttas från, och då kan man se till att det värker till. Ni får också med en enkel ritning över en fallgrop med två finesser: störrar av metall och självstängande lucka för mera Värk! En nyhet är den ”Kamouflerade värjkäppen” och ”Smutsiga hammaren”.”

I numret finns: sagda ritning över fallluckan, adress i Hindenburg där man kan köpa kamouflerade käppar med inbyggt stickvapen. Diskret avsändare utlovas. Beskrivning av en hammare där hammarhuvudet inte är platt utan kamouflerat att se platt ut med en gummihatt, men som i själva verket döljer en ishacka. Kan med fördelas smörjas in med luktfritt gift.

SPELARKARTOR



Äventyrarna – Tjänstemännen

Spelarna spelar tjänstemän som på uppdrag av Pyrisamfundets kejsare ska utforska oroshärdar och samla information, bedöma lägen och lösa problem. De är kort sagt problemlösare som arbetar på kejsarligt uppdrag.

De är:

Irmeli Kardan, FMM, 30 år, tjänstekvinna. Gruppens formella chef.

Rolf Nedriksson, IMM, 31 år, tjänsteman. Språk- och administrationsexpert.

Gulf ”Guffe” Texaco, FMD (grand danois hund) 29 år, Kartograf

Sten Steen, FMM, 36 år, Analytiker

Printz Huffelpuff, FMD (fjällräv), 26 år. Esset i rockärmen; Vådlig Eldkastare.

Gruppen är löst sammansatt, men personerna känner varandra sen tidigare, då de arbetat i diverse svältdrabbade städer, skiljt kombattanter åt under kravaller och hållit varandra om ryggen när det blåst snålt.

Irmeli är formellt gruppens ledare (”koordinator”) men tar inga beslut själv utan arbetar 100% demokratiskt. Hon har en stark lojalitet med Pyri och kejsaren och har tilldelats Förtjänster åt kejsardömet i 12:e storleken för detta och ett antal hemliga handlingar.

Rolf är språkkunnig och pappersvärdare av rang. Han behärskar Skandiska, Finska, Ryska, Storpolska, Engliska och Lettiska. Om något verkar trögflytande i administrationen vet han oftast vem det är som krånglar, och kan ibland snabba på ärendehantering och liknande.

”**Guffe**” är en chosofri matematiker som med lod och stativ samt en kikare kan bestämma avstånd och vinklar för att kartlägga områden. Skrattar ofta och gillar att skåda fåglar när han inte räknar på vinklar, tangens, sinus och cosinus. Uppkallad efter två skyltar som ramlade ner i skallen på hans farfar.

Sten har Dubbelhjärna, Riktningknöl, Robust och Sömmtuta (defekt). Han arbetar då och då på fältet, men trivs bäst bakom ett skrivbord där han får ta emot rapporter och sortera papper samt dricka obegränsat med kaffe. Kan klaga över väder och vind men är i grund och botten en hyvens kille. Om det bara funnes mera kaffe...

Printz, ibland kallad ”F”, har en onaturligt utbuktande bröstorg och svart nosparti, men är vit i övrigt. Hans främsta användningsområde är som gigantisk napalmspruta. Hans värdefullaste ägodel är den ask med päls/nos-kräm han smörjer in sin nos med i stort sett konstant. Konstant halsbränna. Matlagningsguru med kanin som specialitet.

Irmeli är formellt gruppens ledare ("koordinator") men tar inga beslut själv utan arbetar 100 % demokratiskt. Hon har en stark lojalitet med Pyri och kejsaren och har tilldelats medaljen "Kejsardömetts guldmedalj" i 12:e storleken för detta och hemliga operationer.

STY	12
INT	13
PER	13
SMI	11
STO	9
FYS	13
MST	17
ITF	10
UTB	6

Klass: FMM

Ålder: 30 år

Längd: 1,585 meter

Vikt: 63 kilogram

Totala Kroppspoäng: 22 Temporära KP:

Skadebonus: 0

Reaktionsbonus: +1

Fyndbonus: 4

Mutationer: Empatisk (ny mutation, se appendix), Snabb

Defekter: -

Utseende: Irmeli har halvlångt rött hår uppsatt i knut i nacken. På huvudet sitter en blå-vit keps med STP-märke. Hon har ett par solglasögon med spegelreflex och egentillverkade örhängen i solcellsmaterial som ska föreställa örnar. Hon har rund ansiktsform, med mandelformade gröna ögon och fräknig hy. Ett sabelhugg har gett henne ett permanent ärr över ena ögonbrynet, och hon saknar ena ögat p.g.a. detta. En svart lapp döljer ögonhålan under solglasögonen. De flesta känner inte till att hon bara har ett öga. I spelet representeras det av att avståndsvapenfärdigheter får -25% på användning.

Hon har en vit kraftig skjorta med enkelt snitt, väst i läder och ett par rejäla läderbyxor med underbyxor i linne. Under resor är hon alltid beväpnad med en Revolver .32 som hon bara har tolv kulor till. Den sitter i ett axelhölster och är dold och Mycket svår (-30 % FDT) att upptäcka. En maggördel innehåller 300 pyriska kronor, en lackpenna, ett block, en kulspeppenna, plåster, skavsårsplåster, saltkar, snusnäsdud och flinta och stål. Sin övriga utrustning har hon i sin resväska.

Historia: Irmeli kommer från de östra delarna av Finland och kom som liten till Hindenburg på flykt undan mutantkosacker. Familjen bosatte sig i Hundängen och Irmeli fick en enkel utbildning. Det ändrades när hon var ca tolv år och en man i uniform kom för att hälsa på klassen. Han testade alla skolbarn med en mojäng och hon fick byta skola till en mycket bättre. Hennes föräldrar var glada åt den fina skolan hon fick komma till och opponerade sig inte. Efter examen vid sexton år ålder skolades hon in på Universitet, och tog en examen i

kriminologi och förhörsteknik. Därefter började hon arbeta åt Byrån och N. Nilszon. Med andra ord har hon bara haft en enda arbetsgivare. Någonsin. Den. Bästa. I. Världen.

Karaktär: Irmeli är lugn, inlyssnande och mycket empatisk. Hon har förmågan likt känna fiendskap att avgöra om en person har fientliga avsikter, men mutationen går ett steg längre, se appendix. Hon är en utmärkt personkännare och är otroligt skicklig på att bedöma folk. Som förhørsledare är hon effektiv och mycket duktig. Som person är hon behaglig, lättroad, har nära till skratt och gillar att festa. Hon dricker dock inte, se nedan. Hennes mål är att få folk att känna sig bekväma och på så sätt hoppas hon få folk att avslöja det hon behöver få veta.

Hemlighet: Hon har en mörk hemlighet som sätter sig prägel på allt hon gör; då hon var i elvaårsåldern utsattes hon för en misshandel av sin pappa då han var full. Det gör att hon inte har någon som helst respekt för personer som hon sett bli berusade.

Citat: ”Sitter du bekvämt? Ta lite mer te, vet ja. Vad sa du om den där Fixar-Tony, nu igen?”

Färdigheter %: Administration 110, Antropologi 30, Bluff 75, Etikett 85, Finna Dolt 65, Förhöra 95, Förklädnad 65, Första hjälpen 70, Gömma Sig 70, Klättra 50, Lyssna 65, Läsa/Skriva Skandiska E, Rida 80, Räkna B, Skugga 50, Smyga 50, Spel 35, Tala Skandiska E, Undre världen Hindenburg 55, Upptäcka fara 40, Överlevnad skog 40, Övertala 95.

Vapen: Musköt 90, Pistol 75, Dolk 20

Utrustning: Kläder enligt ovan, lackstång, signetring, proviant för ETT äventyr, 25 kulor + krut, tändstål, fnöske, förstoringsglas, 3 liter vattenskinn, bok ”Pyris första år”, fickalmanacka, blyertspenna, hårsnodd, läppstift, nagellack, fickspegel.

Rolf är språkkunnig och pappersvändare av rang. Han behärskar Skandiska, Finska, Ryska, Storpolska, Engliska och Lettiska. Om något verkar trögflytande i administrationen vet han oftast vem det är som krånglar, och kan ibland snabba på ärendehantering och liknande.

STY	11
INT	15
PER	12
SMI	13
STO	16
FYS	11
MST	14
ITF	13
UTB	5

Klass: IMM
Ålder: 31 år

Längd: 1,90 meter
Vikt: 83 kilogram
Totala Kroppspoäng: 27 Temporära KP:

Skadebonus: +1T4
Reaktionsbonus: -
Fyndbonus: 5

Utseende: Rolf är lång och smal. Yrkesrocken förstärker detta intryck. Klädseln har Rolf delvis ärvt från sin föregångare; i hatten såväl som rocken finns ett namn som inte är bekant: ”Jan-E”. På bröstet, alldeles ovanpå hjärtats placering har den nötta läderrocken lagats med ett ljusare stycke läder. Undersöker man saken närmare ser man rocken lagats, och rester av krutstänk finns under lappen. På det i stort sett kala huvudet finns ett plommonstop. Han har ett litet kort vitt skägg och vita polisonger. Rolf har en illmarigt leende och smackar ofta på sin majspipa. Ibland muttrar han på polska.

Historia: Rolf är ursprungligen från Storpolen, och Nowa Warsawas gränder. Han hamnade tidigt snett och tvingades av äldre kamrater tigga i handelskvarteren. Han visade sig ha otroligt lätt för språk och som trettonåring fick han anställning hos en polsk adelsman som hade affärer i Anglia. Rolfs karriär tog fart och så mycket att den polske adelsmannen han arbetat åt rekommenderade honom som tolk åt handelsmannen Nicholas von Rijn, vilken gav honom anställning som tolk i Hindenburg som tjuugoåring. Därefter började han arbeta åt Byrån och N. Nilsson.

Karaktär: Rolf är plirig, nyfiken och misstänksam. Han är lojal mot Pyrisamfundet eftersom de ger honom mat pengar och spänning. Han är egentligen lite lat, och försöker att göra saker med minimal energiåtgång. Själv kallar han det för aktivitets-ekonomisk.

Hemlighet: Rolfs hemlighet är att han gillar plommonbrännvin alldeles för mycket. Om han kommer över en flaska slutar det oftast med att han i tur och ordning skrattar, sjunger, blir melankolisk, förbannad, och sen somnar. Flaskan är sen tom då han vaknar med ångest. I speltemer innebär det att hans MST, SMI och INT halveras i tre timmar från uppvaknandet.

Citat: ”Jag tror det när jag ser det.”

Färdigheter (%): Administration 130, Astronomi 50, Bluff 45, Etikett 35, Finna Dolt 75, Första hjälpen 85, Gömma Sig 70, Klättra 50, Lyssna 65, Läsa/Skriva Skandiska E, Rida 40, Räkna C, Skugga 70, Smyga 80, Språkkunskap 100, Tala Skandiska E, Upptäcka fara 75, Utbrytarkonst 55, Överlevnad ruin 95, Övertala 65. Tala språk enligt beskrivningen: D Musköt 70, Pistol 60, Dolk 80

Utrustning: Majspipa, absintflaska med plommonbrännvin, halvfärdig parlör (mest krogtermer än så länge) skandiska – polska, kläder enligt ovan. Signetring, lackstång, fjäderpenna, bläckbehållare, läskpapper. Musköt 30 mm (!!!) med 25 kulor och krut, mat för ett äventyr.

Gulf ”Guffe” Texaco är en chosofri matematiker som med lod och stativ samt en kikare kan bestämma avstånd och vinklar för att kartlägga områden. Skrattar ofta och gillar att skåda fåglar när han inte räknar på vinklar, tangens, sinus och cosinus. Uppkallad efter två skyltar som ramlade ner i skallen på hans farfar.

STY	13
INT	13
PER	12
SMI	18
STO	9
FYS	14
MST	12
ITF	11
UTB	6

Klass: FMD + robot (grand danois-hund, blandras)

Ålder: 29 år

Längd: 1,64 meter

Vikt: 59 kilogram

Totala Kroppspoäng: 23 Temporära KP:

Skadebonus: -

Reaktionsbonus: -

Fyndbonus: 4

Mutationer: se nedan

Defekter: -

Utseende: Guffe är tydligen en grand danois men familjen är brokig, och består av blandraser. Därför kan man se lite av vardera schäfer, pudel, cocker spaniel och tax i honom. Om någon påpekar det blir han mycket förnärad. Han kallar sig grand danois. Punkt. Han har en kort vit jacka med puffärmar och ett par brungula öronmuffar samt en blå polotröja. Benen omväxlas av ett par grova linnebyxor med gula revärer. I ett hölster på ena benet sitter en flintlåspistol modell mindre. Ett av öronen har en gul (mässing) ring i toppen.

Historia: Guffe är från Zonen norr om Hindenburg och har ett flertal kontakter kvar där. Han växte upp inne i zonen och blev äventyrare när han var 13 år. När han letat fynd i tio år och hankat sig fram som guide och skrotletare hittade han en Berry IV Minidator som han lärde sig matematik från (den hade tillhört en f.d. studerande vid Universitet). Hans stora intresse är att leta upp minipaket till minidatorn och programmera den. Han har på egen hand lärt sig SAD (strukturerad allmän datorprogrammering) och försöker leta fram programmoduler som går att använda i sin Berry.

Under en kejsarlig kartografiexpedition inne i zonen som guide räddade han livet på Uno Palaver, en anställd vid Byrån, som såg potentialen hos honom. Han blev rekommenderad, och började därefter arbeta åt Byrån och N. Nilsson. Been there ever since.

Karaktär: Guffe är både försiktig och rättfram. Ibland arbetsamt rättfram. Eftersom han inte tänker sig för har han flera gånger hamnat i dispyter med andra som uppfattar honom som

burdus, när allt han vill är att uppföra sig korrekt. Han har svårigheter att uppfatta socialt samspel, utan ägnar sig med stor energi åt matematik, vinklar och geometri. Hans vänner har lärt sig hur han fungerar och klarar av det bra, men med andra kan det bli... jobbigt.

Hemlighet: Guffes hemlighet är att han är en djarrobot (anibot) med en defekt programmering. Han har inbyggda reflexer som aktiveras vid fara (Extra ABS: 4 + SMI ökar med 4 när adrenalinet pumpar), men som också innebär att han kräver mycket energi. Han lever nu på de sista reserverna av sitt energipack, och använder ett minipack om dagen tills han hittar en solcellsladdare eller ett nätuttag (i stort sett omöjligt). Han har tre minipack kvar när äventyret startar. Om hans energi tar slut kan han bara frambringa tal under en månad, sen blir han inaktiverad. En solcellsladdare kan anslutas via naveln.

Citat: ”Matematiken är det vackraste språket!”

Färdigheter, Administration 70, Bluff 65, Finna Dolt 70, Första hjälpen 35, Gömma Sig 75, Klättra 80, Lyssna 90, Läsa/Skriva Skandiska C, Orientering 65, Räkna E, Smyga 70, Spel 80, Tala Skandiska E, Undre världen Hindenburg 45, Upptäcka fara 50, Värdesätta metall (skrot) 60, Överlevnad ruin 40, Övertala 55, Musköt 80, Pistol 60, Dolk 55.

Utrustning: Kläder enligt beskrivning, mätstång i trä med metallskoning längst ner (2 meter – 2 BEP, kan användas som spjut), mätsmöre på rulle (100 m), lod, abbacus (kulram), proviant för ETT äventyr, flintlåspistol 15 mm 25 kulor + krut.

Sten Steen har Dubbelhjärna, Riktningssknöl, Robust och Sömntuta (defekt). Han arbetar då och då på fältet, men trivs bäst bakom ett skrivbord där han får ta emot rapporter och sortera papper samt dricka obegränsat med kaffe. Kan klaga över väder och vind men är i grund och botten en hyvens kille. Om det bara funnes mera kaffe...

STY	19
INT	12
PER	7
SMI	15
STO	14
FYS	17
MST	9
ITF	13
UTB	6

Klass: FMM

Ålder: 36 år

Längd: 1,84 meter

Vikt: 101 kilogram

Totala Kroppspoäng: 31 Temporära KP:

Skadebonus: -

Reaktionsbonus: -

Fyndbonus: 4

Mutationer: Dubbelhjärna, Riktningssknöl, Robust

Defekter: Underligt utseende

Utseende: Sten är robust, mycket krallig men deformerad i ansiktet och har utskjutande haka och panna och en framträdande riktningssknöl. Han är utomordentligt stark och har otroligt bra fysik. Han är dessutom stor, och det gör honom till en imponerande varelse, och någon som man kan bli rädd för om man möter i en mörk gränd. Han brukar ha lediga kläder, men lämnar ofta huvudet bart. Vanlig klädsel är blå tajta shorts, vitt linne och träskor (sommar). På resa har han ett par svarta hängselbyxor i linnetyg med knappar av ben och använder sin trästav som vandringstav. En enorm machete hänger i bältet och ett par solglasögon med enbart ett mörkt glas i sitter uppkörda i pannan.

Historia: Sten är en muterad människa från sydligaste delen av Västaland (södra vättern). Han låter ungefär som Roy, i Roy och Roger. Han kom i kontakt med Byrån av en slump när hans kringresande cirkussällskap (han var en av huvudattraktionerna) kom till utkanten av Hindenburg. En anställd uppmärksammade sin chef på att han kunde vara en tillgång, och han kontaktades direkt av Byrån och N. Nilsson. Efter löfte om upptäcktsresor och mycket frisk luft (inte blyförgiftad, sa dom...) godtog han erbjudandet, så länge han får obegränsat med kaffe.

Karaktär: Sten är lätt att ha att göra med. Inte så allvarsam utan bara mån om att alla ska ha det bra. Med ett leende på läpparna månar han om att alla från ligisten till adelsmannen. Alla ska få ett gott bemötande och fullgod medborgarinformation. Han har svårt att bli riktigt arg,

men om han blir det är det bäst att hålla sig undan. Han blir arg som ett bi om någon påtalar att han har en framträdande utväxt i pannan och om någon gör sig lustig över hans utseende.

Hemlighet: Sten har en gång varit kliniskt död via ett åsknedslag, och räddades till livet av en IMM-kvinna som han blev kär i. Kärleken blev obesvarad (hon var redan gift), och därför hatar han IMM, trots sin livräddare. Sten är något av en dubbelnatur.

Citat: ”Alla som inte badar är IMM!”

Färdigheter (%): Administration 45, Botanik 35, Bluff 55, Etikett 25, Finna Dolda Ting 60, Förhöra 40, Förklädnad 65, Första hjälpen 85, Geografi 55, Gömma Sig 35, Hantera fällor 70, HANTVERK: klensmide B, Hoppa 60, Ilmarsch 95, Kamouflage 80, Klättra 55, Lyssna 85, Låsdyrkning 45, Läsa/Skriva skandiska D, Orientering 100, Rida 45, Räkning A, Simma C, Smyga 40, Spel 35, Tala skandiska D, Spåra 65, Stridskonst 55, Upptäcka fara 70, Vagn 35, Värdesätta smide 65, Överlevnad stäpp 45, Övertala 50. Trästav 80, Dolk 65, Kortsvärd (machete) 55, Pistol 90.

Utrustning: Pistol 10 mm, trästav, dolk,

Printz, ibland kallad "F", har en onaturligt utbuktande bröstborg och svart nosparti, men är vit i övrigt. Hans främsta användningsområde är som gigantisk napalmspruta. Hans värdefullaste ägodel är den ask med päls/nos-kräm han smörjer in sin nos med i stort sett konstant. Konstant halsbränna. Matlagningsguru med kanin som specialitet.

STY	9
INT	14
PER	15
SMI	13
STO	5
FYS	18
MST	9
ITF	15
UTB	5

Klass: FMD

Ålder: 26 år

Längd: 1,32 meter

Vikt: 43 kilogram

Totala Kroppspoäng: 23 Temporära KP:

Skadebonus: -

Reaktionsbonus: +1

Fyndbonus: 4

Mutationer: Eldkastare

Defekter:

Utseende: Printz är av nobel börd, åtminstone om man får tro honom själv. Han har en helt vit päls med ett svart parti kring nosen, och krusiga morrhår. Han påstår att det är resultatet av en förbannelse släkten fick för tvåhundra år sen. Han har prydlig päls, och sköter om den minutiöst. Han är inte rädd för smuts, men har en fast tidpunkt för pälsvård varje dag om minst en timme. Han har ett par avklippta jeans till shorts, spruckna flipfloppor på fötterna och en väst under tjänsterocken. I ena handen hänger en liten sköld, och i den andra ett kortsvärd. En hinna av skyddande salva brukar få nosen att glänsa.

Historia: Printz är född i Norrland och var tidigt ute och jagade uroxar med familjen, som bodde på ett större gods. Hans familj talade om att de ockuperade godset, och det är först under senare år som han fått veta att hans kusiner med en farbror i spetsen mördat alla i förra familjen och helt sonika flyttat in. På grund av detta ville han inte veta av familjen längre utan avsvor sig alla släktband och behöll bara de bästa delarna av sin släkthistoria. Han reste bort så långt han kunde, och hittade till Hindenburg, där en liten person med eldfångt (!) humör var precis vad N. Nilszon och Byrån letade efter.

Karaktär: Printz för sig med grace och stil. Han är enkel i sättet och värdesätter ridderlighet och artighet. Att vara oartig eller burdus är direkt förolämpande anser han. Han kämpar med att inte få ett raseriutbrott på Rolf. Hittills har det gått bra. Printz är eftertänksam, på gränsen till sävlig och har inte bråttom. Han gillar matlagning, och har sin favorit klar: kanin. Helst ska det vara rostad Rubbit (han har ett riktigt pang-recept) med mycket smör och morötter.

Hemlighet: Printz' hemlighet: Den stora skräcken är att någon ska få nys om hans familjs grymhet och brott på herrgården i Norrland. Av den anledningen, och att hans mamma pratade i sömnen, så sover alltid Printz med en vit snusnäsduk över munnen.

Citat: ”Angenämt att råkas, jag är er ödmjuka tjänare.”

Färdigheter (%): Administration 20, Botanik 75, Bluff 50, Etikett 95, Finna Dolda Ting 60, Förklädnad 55, Första hjälpen 65, Gömma Sig 35, Hantera fällor 80, HANTVERK: matlagning E, Hoppa 65, Ilmarsch 40, Kamouflage 65, Klättra 65, Lyssna 80, Läsa/Skriva skandiska D, Provsmaaka 95, Räkning C, Skridskoåkning 45, Släde 60, Smyga 85, Tala skandiska E, Spåra 70, Undre världen Hindenburg 25, Upptäcka fara 65, Vagn 55, Värdesätta kryddor 80, Zoologi 35, Överlevnad isöken 75, Övertala 40.

Utrustning:

Appendix

MUTATIONEN EMPATISK

Räckvidd: 5 meter.

Ggr/dag: 2

Chans att lyckas: MST mot MST.

Mutanten kan känna in vilket stämningsläge en person befinner sig i, t.ex. koncentrerad, disträ, sovandes, lurpassande, på sin vakt, nervös, lugn, ljuger, talar sanning eller liknande. För att detta inte ska bli en för stor fördel finns dels risken ((50-MST) %) att mutationen gör mutanten otroligt disträ och ofokuserad i fem minuter efteråt, dels kan den bara användas två gånger om dagen. I speltermen innebär det att procentchanser halveras, oavsett vad det gäller. Om SL vill kan ett misslyckat slag på Förhöra ersättas av ett EMPATISK-slag. Det ger då två förhörspoäng (se färdigheten för förklaring).

Adolf och Ewa

KONTRAKT
Pyrisamfundet
Säkerhetstjänsten



Jag _____, lovar och svär att upprätthålla Pyrisamfundets lagar, regler och förordningar.

Jag lovar också att rapportera missförhållanden i landet på uppdrag av dess invånare och bebyggare, så att inget kan ligga Pyrisamfundet till last för att samfundet inte har lyssnat på sina invånare.

Vidare svär jag att följa statstjänstemannakodexen, skriftlig såväl som meddelad muntligen, i alla de fall jag utövar min tjänst på uppdrag av Pyrisamfundet. Tjänsteutövning sker under hela dagen och hela natten.

Detta avtal gäller för uppdrag i och omkring

_____.

Hindenburg den _____

i månaden _____

P.t. år N:o _____

