

## Munden's Bar 5

1. Trampo Lino	2
2. Flegging	4
3. Izadorro den Sköna	6
4. Geggil Brunstapp	8
5. Smutte Nuff	10
6. Myoni Magginson	12
7. Alina Topper	14
8. Meskel	16
9. Lord Xasselass	18
10. Anita Nyffling	20
11. Bruno "Råttan" Blovinski	21
12. Testilina Pickel	23
13. Egon McStrange	25
14. Angus Fraccen	26
15. Josehanna Guggenpjatt	27
16. Zzzaffabatt	28
17. Burt Buggaro (Chicaru)	29
18. Vita tofsen	30
19. Nicke Picke Pytt	31
20. Korintia	32
21. Karius	34
22. Doktor Fritjoff Fagerkind	35
23. Cosmo Bongo	36
24. Loco von Triest	38
25. Torkel Översnodd	39
X. Alina Topper	40

# 1. Trampo Lino

- Yrke/Typ:** Interdimensionell Terrorist
- Bakgrund:** Din hemplanet Kriiidiins har så länge du kan komma ihåg varit ockuperad av fula slemmiga små maskliknande organismer som tvingat er att stå nakna i vattenhål och föda upp tångyngel. Din barndom har blivit ett enda långt minne fyllt av skrynklig hud och tångyngel under naglarna. Det var en hemsk upplevelse som fortfarande väcker dig kallsvettig med skrynklig hud på nätterna. Men så kom förändringen. Några rebeller upptäckte att den gröna gasen Klorifump sövde ner slemmaskarna (och alla andra levande organismer) och genast började ett aktivt motstånd ske. Krig utbröt och du anslöt dig till rebellerna. Snabbt steg du i graderna och blev känd för ditt hänsynslösa mördande av ockupanterna samtidigt som du skrek orden ”Skrynklig hud, jag skall ge er för skrynklig hud!!” Ni lyckades efter många år befria er planet och kliva upp ur vattenhålen. Men du nöjde dig inte med det. Du insåg att det måste finnas fler förtryckta raser i universum. Därför startade du terrorist organisationen GRÖN GRYNING som med hjälp av gasen Klorifump söver ner allt från förskolor till planeter. I många år har ni satt skräck i alla förtryckare och befriat många minoriteter.
- Målsättning:** Du har länge haft ögonen på både Autonoma InterDimensionella Samfundet (AIDS) och Dimensionella InterCentrala Kommittén (DICK). Bägge organisationerna säger sig kämpa för en bättre dimension men gör det genom att ta över kontrollen och införa horribla lagar och förordningar som får medborgarna att bli slavar i deras regi. Aldrig trodde du att du skulle ha en sådan tur att få ta hand om båda på samma gång. Den Pangalaktiska Intradimensionella Lagom Stora Kongressen (PILSK) där båda organisationernas toppmän är närvarande kom som en lyckoönskning. GRÖN GRYNING skall slå till och denna gång med dödlig utgång. Tyvärr är ju Cynosure sträng bevakat under dessa konferensdagarna men din hjärna kom naturligtvis på en mästareplan. För att skapa gasen Klorifump krävs egentligen bara 4 stora huvudingredienser men att söva folket på PILSK kommer inte att hjälpa eftersom du inte kan få in beväpnade styrkor i Cynosure. Därför skall ni denna gång addera substansen Melaniol till gasen vilket gör den till ett extremt dödlig gas. Planen är väldigt genial. Du och tre av dina terrorist kamrater smugglar in 4 av substanserna. Den femte substansen har en som bor i Cynosure redan tillgång till. Ni skall anlända under olika tider i veckan före PILSK och sedan samlas på Munden’s Bar på kvällen mellan de två konferensdagarna för att sedan under natten blanda till gasen inne på baren och sedan placera ut den på lämpliga positioner i staden. Du kom hit igår och lyckades med att smuggla in en liten tunna av substansen Grymtoflax.
- Kontakter:** Flegging (2) är din högra hand inom GRÖN GRYNING. Han har varit dig trogen sedan du räddade livet på honom. Han försökte ta sitt liv med en massa tabletter och du råkade få syn på honom där han låg med fradgande mun och såpbubblor som sprutade ur öronen. Det var tur att du brydde dig för det skulle visa sig att Flegging följde sin fars gamla råd: ”Döda de rika, för de har råd att förtjäna det.” Flegging skall ta med sig Baffijox. Bruno (11) är en riskfaktor men också ditt ess i rockärmen. Bruno är skvatt galen och byter personligheter fortare än du hinner dricka en öl. Ibland är han en professor, ibland en skolpojke och ofta något annat. Du sprang på honom på flygplatsen i MegaCity One för några månader sedan (han har inget tidsbegrepp). Tydligt hade han suttit på psykkub efter att ha blivit inspärrad av Judge Dread. Du blev vän med honom och tog upp honom i GRÖN GRYNING. Det bästa med honom är att om saker spårar ur kan du alltid skjuta över all skuld på honom. Nackdelen är hans oberäknelighet men om man förklarar saker för honom när han är Bruno ”Råttan” Blovinski så brukar det fungera. Du gav honom en lapp så att han inte skulle kunna missa vilken komponent han skulle ha med sig oavsett vem han skulle råka vara för tillfället. Han skall ha med sig TFGB-72. Kokiliana (X) är den siste av de personen som skall ta sig till Cynosure. Hon är visserligen ny inom GRÖN GRYNING men tydligen har hon varit smugglare tidigare och väldigt duktig på att lura både dimensionspolis och tullväktare. Hon tar med sig klimecthyl. Din kontakt i Cynosure är visst en tuffing som sysslar med drogkontroll, dvs har ett finger med i all handel som sker. Hon går under täcknamnet Testilina Pickel och skall visst vara en

hårdkokt brud. Eftersom en sådan resurs hade varit en tillgång för Grön Gryning blir detta uppdraget hennes inträdesprov. Sköter hon sina kort rätt kan hon bli en permanent medlem i er grupp. Hon skall ta med sig Melaniol, den femte substansen som kommer att gör er gas dödlig. Du har docka aldrig träffat henne så du vet inte hur hon ser ut. Men det blir hennes bekymmer att kontakt er. Hoppas hon är tillräckligt diskret bara.

Du har sett Anita Nyffling (10) här inne. Hon är den sexigast meteorologen du någonsin sett på TV. Hon är så vacker att du faktiskt (och det hör skäms du lite för) skickade henne ett friarbrev som hon tyvärr aldrig svarade på. Du måste bara få tala med. Har du tur så är hon ensam här ikväll. Då måste du ta med henne. Hon får absolut inte dö i er attack senare i natt.

**Beskrivning:** Du är en kall och beräknande terrorist typ som gillar att folk har respekt för ditt yrke. Därför klär du dig gärna i kamo-kläder med en bandana och ett patronbälte. Terroristluvan skulle du aldrig gå ut utan.

**Prylar/Pengar:** 12000, Ämnet Grymtoflax

## 2. Flegging

Yrke/Typ:	Terrorist
Bakgrund:	<p>Allt i livet handlar om pengar. "Har man kulor har man kul" som din gamle far brukade säga. Tyvärr så växte inte pengar på träd i din dimension utan du var tvungen att arbeta så att du kunde tjäna pengar medans de rika bara styrde och ställde och tjänade tusentals gånger så mycket som du. Så kunde du inte ha det eller som din gamle far brukade säga "Hellre frihet och pengar än arbete och fattigdom". Så du slutade arbeta och började försörja dig på att stjäla från de rika. Problemet var att de rika kunde hela tiden muta till sig tjänster och gå före i köer och få andra fördelar, eller precis som din far uttryckte sig "De rika tar för sig". För att förhindra att de rika blev rikare försökte du först förstöra deras ägodelar men det tjänade inget till eftersom de köpte nya. Då försökte du ruinera deras ekonomiska affärer men de hade försäkringar som täckte den sortens förluster. Till slut kom du fram till att det ända sättet att förhindra att de rika blev rikare var att döda dem. Som din far skulle sagt. "Även en rik man har bara ett liv." Så fick det bli. Du började ta kål på alla som hade mycket pengar. Ofta hade du polisen efter dig men du klarade dig alltid på något sätt. Problemet är att du är nu efterlyst i de flesta dimensioner för massmord och du har svårt att visa dig ute. Men det var det minsta problemet. Naturligtvis hade du alltid lagt beslag på de rikas pengar efter att du mördat dem och det var det som var roten till ditt riktiga problem. Plötsligt en kväll när du satt och räknade dina pengar slog det dig att du var svinigt rik. Mycket rikare än ditt nästa offer du hade utsett. Nu uppstod ett riktigt moraliskt dilemma och efter att ha brottats med det i flera dagar insåg du att det fanns bara en sak att göra. Du var tvungen att ta ditt liv eftersom du var en rik man. Som din gamle far skulle sagt: "Döda räknar inga pengar." Du svalde ett par hundra tabletter Gnuxiol och inväntade sakta döden. Men nu grep ödet in. Ditt självmordsförsök upptäcktes och du räddades till livet. Det var en man vid namn Trampo Lino (1) som hade sett dig medvetlös med fradgande mun och såpbubblor sprutande ur öronen (en bieffekt av Gnuxiolen). Det skulle visa sig att Trampo Lino var ledare för en terroristorganisation vid namn GRÖN GRYNING och när ni insåg att ni kämpade med ungefär samma mål beslöt du att gå med och hjälp honom. GRÖN GRYNINGS uppgift är att utrota alla förtryckare vilket oftast är de som har pengar så det stämde ju in bra. Sedan dess har du varit Tramos högra hand.</p>
Målsättning:	<p>Trampo kom med en lysande plan för ett tag sedan. Just nu i Cynosure är både Autonoma InterDimensionella Samfundet (AIDS) och Dimensionella InterCentrala Kommittén (DICK) närvarande på PILSK (Pangalaktiska Intradimensionella Lagom Stora Kongressen). Dessa organisationer säger sig jobba för en bättre dimensionskontroll men är egentligen bara stora förtryckare. Därför bör de elimineras. Normalt jobbar GRÖN GRYNING med sin gröna sövande gas Klorifump men nu beslöt Tramp att addera den livsfarliga substansen Kribonit till blandningen så att alla dör. Jättekul!</p> <p>Nackdelen är att Cynosure är otroligt strängt bevakat just nu och för att lyckas med ert uppdrag beslöt ni er för att anlända hit med vars en substans på olika tidpunkter Du förökte komma in flera gånger men blev avvisad helatiden. Till slut var du på vippen att ge upp men då skulle uppdraget gå om stöpet. Du fick utnyttja GRÖN GRYNINGS kontaktnät. Det fungerade du blev kontaktad av Cosmo Bongo (23), galaxens häftigaste smugglare och en riktig babemagnet. Han lyckades smuggla in dig i Cynosure men tidsfristen hade nästan löpt ut. Tillråga på allt fastnade du i tullen. En väldigt nitisk tulltjänstevinna, vid namn Erinra (29) var lite problematisk. Du var liksom bar tvungen att bekänna för henne att du hade med dig Baffijox men det var ju inte förbjudet så det gick. Det var tur att hon inte frågade vad du skulle ha det till. Du har i stort sett joggat direkt från Dimensionsshuttelplatsen till Munden's. I ditt bagage har du med dig ett par burkar Baffijox som är den ingrediens du skulle ha med dig.</p>
Kontakter:	<p>Trampo Lino (1) är ditt livs räddning, bokstavligen talat. Utan honom hade du varit stendöd. Även om du ibland inte håller med honom så lyder då ändå honom. Han är ju en sann ledare med en vision som kan förändra dimensionerna.</p> <p>Bruno "Rättan" Blovinski är nog den mest galne personen du träffat på. Han har en hel hög av konstiga personligheter som han växlar mellan. Ibland är han en obstinat professor, ibland en liten pojke, men mest an komplett, skvatt galen impulsiv x-faktor. Du förstår verkligen inte varför Trampo valde honom att ingå i den grupp som skall föra hit de olika ingredienserna.</p>

Beskrivning: Du gillar att citera din gamle far, ofta, och gärna lite obskyrt. Du följer ledare men kommer ofta med intelligenta slutsatser själv

Prylar/Pengar: 1500, Burkar med Baffijox.

### 3. Izadorro den Sköna

Yrke/Typ: Vampyr

Bakgrund: Din historia är väldigt brokig och börjar redan i Venedig år 1311. Såsom dotter till stadens borgmästare Fellanio var du van att få allt du pekade på. Bortskämd och ständigt uppvaktad av friare spenderade du dina första 20 år med att njuta av livet. Men så kom den stora händelsen som för alltid skulle förändra ditt liv. En natt när du var på väg hem i din privata gondol efter ett helt dygns festande höll du på att få en hjärtattack när du passerade Suckarnas Bro. Något som hängde under bron föll rätt ner i din gondol och höll på att välta hela båten. Förbannad tog du tag i tygbyltet som hade fallit ner och skulle precis slänga det i kanalen när du såg att det var en liten ful man med spetsiga öron och alldeles röda ögon. Han tittade sorgset på dig och pep till lite ynkligt. Du var som trollbunden av de röda ögonen och kunde inte släppa honom ifrån dig. Du tog med honom hem och gömde honom i ett källarum. I flera veckor smög du sedan varje natt ner till källaren för att studera den lille mannen och varje natt berättade han mystiska berättelser för dig om egyptiska faraoner, fjädermänniskor som bodde på andra sidan havet och om människor med sneda ögon och eldbollar i himlen. Men så en natt fanns den lille mannen inte längre källarummet när du kom ner. Förtvivlad satte du dig ner för att gråta men då hände det. En svart råtta hoppade fram ur skuggorna och bet dig tummen för att sedan försvinna ut i mörkret. En blodsdroppe trängde fram ur tummen och du kände en isande kyla sprida sig i din kropp. Från den natten var du vampyr. Som tur var behövde du inte lägga om dina vanor så mycket eftersom du ändå alltid var ute och festade på nätterna och sov på dagarna. Du behövde bara skaffa lite fler friare så att din blodhalt höll sig på en acceptabel nivå. Genom århundraden har du träffat många fler vampyrer. De har lärt dig om ditt ursprung och numera är du stolt medlem av vampyrklanen Veritas. Dessutom har du anslutit dig till Vampyrerna Riksorganisation och följer strikt de lagar som VRO sammanställt.

- Om du är på maskerad, klä dig icke som vampyr
- När du är hemma är du hemma
- Använd preventivmedel. Blod inte bara smittar utan föder vampyrer
- Sådant barn, sådan förälder. Tänk på det!
- När du är borta skall du uppföra dig. Bloda inte ner dig och dina kläder.
- Skall du dö på riktigt. Gör det själv och låt inte andra få del av blodkakan.

Vad du har märkt på senare tid är att alla vanliga människor skyr allt som är ovanligt och skrämmande. Därför beslöt du dig för att ta saken i egna händer och få lite ordning och reda på den kaotiska miljö vanliga människor utsätts för. Världen är ju mörk och dyster så du har beslutat dig för att grunda organisationen "MÖRKA VÄRLDEN". Namnet är kanske inte det piffigaste. Du hade först tänkt kalla den för Vita Vargen eller kanske Svarta Hund men då skulle ju ingen fatta vad som menades så därför blev det MÖRKA VÄRLDEN.

Målsättning: Länge funderade du på vad människor är rädda för och kom fram till 5 saker. Vampyrer, varulvar, trollkarlar, alverfolk och spöken. Om du kunde organisera ihop alla dessa falanger så skulle den MÖRKA VÄRLDEN kunna växa sig stor och ta över som skrämselfaktor i de flesta världar. Pengar skulle aldrig vara något problem eftersom du har tänkt otroligt mycket på merchandizing. Tänk på alla leksaker, filmer och musikverk som baseras på er. Det kommer att bli fantastiska royalties på allt.

Problemet är att ni inte kommer så bra överens utan brukar slåss med varandra. Som en slump fick du höras talas om Munden's Bar där alla dimensioner möts. Det lät som en neutral och bra plats att mötas och diskutera framtiden. Du tog dig dit och fann faktiskt representanter från de flesta falanger där. Du har kallat till ett konstitutionerande möte idag som du hoppas stort på bara du nu kan få alla att enas. Sen vill du ha 40% på alla inkomster. De andra får vars 15%. Men så var det ju din idé från början.

Kontakter: Myoni Magginson (6) är trollkarl. Han är visserligen trevlig men ibland uppför han sig underligt. Speciellt när han går omkring med en hjälm. Han är fasligt rädd för stekpannor också. Du hittade honom på Munden's Bar för ett tag sedan. Problemet med honom är att han är disträ och vill hellre umgås med andra trollkarlar än med vampyrer.

Angus Fraccen (14) är ett spöke. Faktiskt ett riktigt bra spöke. Det tog lång tid innan du ens fick honom att tilltala dig men nu har du lyckats fångat hans uppmärksamhet. Problemet är att du inte riktigt vad han vill. Oftast sitter han i ett hörn och ser så olycklig ut att man tror att hela världen har gått under. Det händer att hans depression smittar av sig så man får passa sig för att umgås för mycket med honom.

Vita tofsen (18) är varulv, eller som han föredrar att kalla det själv, varpudel. Han verkar vara en mäktig krigare även om du tycker att hans tofsar får honom att se lite mjälig ut. Fast han är en jäkel på att sitta vackert och rulla runt. Han får bli gruppens muskler och se till att driva igenom era planer den fysiska vägen.

Den siste som du inbjudit till Mörka Världens möte är Nicke Picke Pytt (19). Tydligt är han en tomte eller älva men på något sätt verkar han inte så gullig som sådana brukar vara utan han ger ett slags skrämmande intryck och det passar ju utmärkt.

Du har sett meteorologen Anita Nyffling (10) här ikväll. Henne har du en oplockad höna med. I ett av hennes program meddelade hon att en solförmörkelse skulle inträffa. Du satte din väckarklocka för att kunna stiga upp och ta dig en liten munsbit. Men när klockan ringde och du steg upp så var det strålande solsken. Du svedde ansiktet så hemskt att det tog dig 4 månader och 5 plastikoperationer av expertplastikdoktorn Fritjoff Fagerkind (22) för att återfå ditt gamla bedårande utseende. Den siste genomgick du för bara 1 vecka sedan. Du hatar amatörer och det är precis vad hon är.

Beskrivning: Du ser ut och beter dig som en riktig Gothic vampyr. Du är en partymänniska och gillar att stå i centrum. Pengar betyder mycket för dig.

Prylar/Pengar: 5000

## 4. Geggil Brunstapp

Yrke/Typ: Blå trollkarl

Bakgrund: Som liten var du alltid retad efter som du var den enda ungen i byn som tyckte om att bada och vara ren. Du älskade att plaska omkring i både floden och sjön och du hatade när de andra barnen tvingade dig att rulla runt i leran och bli alldeles smutsig och kladdig. Du blev mer och mer besatt av vatten och det dröjde inte länge innan du insåg att du kunde få vatten att göra som du ville. Fiskar följde dina kommandon och du kunde få underliga saker att hända. När dina föräldrar upptäckte detta blev dem så rädda att de drev ut dig från din hemby. Hemlös och huslös vandrade du sedan länge omkring och försörjde dig på att visa upp små tricks i byar och städer. Så en dag blev du vittne till hur stora hemska monster slogs mot varandra. Två trollkarlar stred mot varandra med alla möjliga trollformler och du hamnade mitt i mellan deras strid. Tack vare dina förmågor att förhindra andras magi lyckades du dock klara dig oskadd ur striden men nu hade du fått försmak på vad magi kunde utföra. Under många år finslipade du dina krafter och förstod så småningom hur man kunde färdas mellan olika plan och dimensioner och på så sätt få ett nästan evigt liv. Problemet har dock alltid varit att det finns en hög med andra trollkarlar som alltid är ute efter dina formler och ditt liv och det har blivit allt eländigare med tiden. Nu har du nästan aldrig tid att sköta om ditt akvarium eller ligga på stranden och prata med fiskmåsarna. Du måste alltid vara på din vakt efter andra trollkarlar som vill förgöra dig.

Målsättning: För några dagar sedan fick du ett magiskt budskap från en av dina antagonister om att ni alla borde samlas och försöka hålla ett fredssamtal. Tydligt var de andra precis lika trötta på att ständigt stridas som du var. För att alla skulle vara på samma nivå skulle era fredssamtal hållas på en neutral plats och förslaget att mötas på Munden's Bar i Cynosure, en plats där er närvaro inte skulle väcka så stor uppmärksamhet, var alldeles ypperlig. Du litade dock inte riktigt på de andra så du beslöt att dyka upp precis när det var dags för mötet så att inget skulle kunna hända dig. Du kom visserligen för en timme sedan men det tog nästan 45 minuter att övertyga dimensionspolisen att ditt svarta skruvstäd inte var ett olagligt vapen (vilket det i och för sig är).

Kontakter: Den gröna trollkarlen Smutte Nuff (5) har varit riktigt elak mot dig på senare tid. Förutom att han fått en massa svampar att anfalla dig och ditt hem och startat en äcklig algbloomning mitt under varmaste badsäsongen så framkallade han en enorm tidvattenvåg som svepte in över dina öar och dränkte många av dina vänner och förstörde alla dina fina korallrev. Sådant gör man inte ostraffat mot dig. Du trollade dig hem till honom och i en överraskningsattack lyckades du förstöra hans skogar med hjälp av ditt syra regn. Där fick han. Den röda trollkarlen Alina Topper (7) är verkligen en het flicka. Du kommer ihåg när hon som yngling åkte omkring på dina hav och lekte pirat. I en kort magisk duell med henne drev du upp henne på land. Tydligt hamnade hon på en plats där hennes magi förstärktes för hon har ständigt återvänt och alltid lite starkare. Som tur var har du möjlighet att kontra hennes magi och det finns inget som retar henne mer än när man ignorerar henne. Att retas är kul! Bland alla dina antagonister är väl Meskel (8), den vita trollkarlen, den som skulle komma närmast beskrivningen vän. Lika ofta som ni har haft era interna stridigheter så har ni hjälp varandra. Dock inte så tydligt att de andra skulle märka det för då skulle det kunna bildas farliga allianser som ni inte skulle kunna stå emot. Meskel är väl den som mest kämpat för fred mellan er alla så det är förmodligen hans idé att ni skall samlas här. Av alla som försöker döda dig är Lord Xaselass (9), den svarta trollkarlen, verkligen den mest osmakliga. Som tur var är han minst förtjust i att attackera dig. Förmodligen för att du kan kontra hans magi. Men ni har haft era duster ändå. Värsta var när han gjorde så alla dina vänner bland vattenfolket dog i en hemska böldpest. Du hämnades dock genom att översvämma hans träsk så att du kunde skicka in dina Segovianska Leviathans. De kåkade upp hans skelett. Där fick han!

Beskrivning:

Prylar/Pengar: [Artefakt] Black Vise – Om du visar den för någon och de har mer än 3 magiska formler så blir de handlingsförlamade i 1 minut och kan inte göra något annat än att sätta sig ner och stirra rakt fram. Kan bara användas var 5:e minut.



Förmåga: [Märka] – Om du får sitta och koncentrera dig i 5 minuter och samtidigt rör vid någon har du ”märkt” den personen och kan hädanefter utföra en ”Summon X” där X är personen du rört vid. Summon kan bara utföras 1 gång/märkt individ och bara om personen inte är ”märkt” av någon annan.

Formler: [Magisk formel – Blå] Statis – Alla personer måste lägga sig ner inklusive du själv. Ingen får resa sig förrän du reser dig.

[Magisk formel – Blå] Counterspell – Du påverkas inte av en magisk formel. Visa denna lappen för den som kastade magin på dig.

[Magisk formel – Blå] Summon Djinn – Du framkallar en Djinn som du kontrollerar.  
(Konsultera en spelledare)

[Magisk formel – Blå] Red Elemental Blast – Du påverkas inte av en magisk formel som är röd. Visa denna lappen för den som kastade magin på dig.

[Magisk formel – Blå] Acid Rain – Du förstör genast alla närliggande skogar.

## 5. Smutte Nuff

Yrke/Typ: Grön trollkarl

Bakgrund: Du är en klassisk alv av den adliga ätten Nuff. Du är uppväxt i de största skogarna som finns och levde ett drägligt bortskämt liv ända tills klanens ärkedruid upptäckte dina magiska kunskaper. Tydligt hade du förmågan att styra och ställa med skogens djur och varelser. Du skickades iväg till Shanodin för att tränas i magigillet. Där blev din tid ett veritabelt slavgöra. Du var tvungen att pass upp de andra trollkarlarna, städa, laga mat, mata fungusaurusen. Lite då och då lärde de dig någon enkel formel som du aldrig skulle ha nytta av. Du tröttnade snart på att vara i trollkarlsgillet och spenderade istället din tid hos dryaderna. Din magiförmåga var ju ändå naturlig så den skulle säkert komma av sig själv. Och så blev det. Allt eftersom dagarna gick lärde du dig mer och mer och till slut var du så mäktig att du kunde färdas i tid och rum. (Att resa i tid lärde du dig när du träffade dryaden Shialinna. På så sätt kunde en natt med henne bli riktigt fantastisk). Men det var när du reste i rum som du insåg att det fanns andra med minst lika stora magiska kunskaper som du fast med olika inriktningar. Problemet var att de upptäckte dig också och stora strider har sedan dess utspelats mellan dig och dina gelikar. Tyvärr så upptar stridandet och kampen för överlevnad all din tid och så vill du inte ha det. Du har inte träffat dina dryader ordentligt på flera år nu och du börjar verkligen längta tillbaks till din lugna tillvaro.

Målsättning: För några dagar sedan fick du ett magiskt budskap från en av dina antagonister om att ni alla borde samlas och försöka hålla ett fredssamtal. Tydligt var de andra precis lika trötta på att ständigt stridas som du var. För att alla skulle vara på samma nivå skulle era fredssamtal hållas på en neutral plats och förslaget att mötas på Munden's Bar i Cynosure, en plats där er närvaro inte skulle väcka så stor uppmärksamhet, var alldeles ypperlig. Underbart! Nu kan det antligen bli lite lugn och ro framöver. Du hoppas på att kunna övertyga de andra om att ni istället skall poola ihop era resurser och dela med er av era kunskaper istället.

Kontakter: Du har alltid tyckt om att spela små spratt mot den blå trollkarlen Geggil Brunnstapp (4). Han blir så irriterad över alla småsaker. På senare tid har du skickat Thallider mot honom. Men roligast var det när du startade en alvblomning i hans finaste badvatten mitt under högsäsongen. Det var kul. Men han uppskattade inte när du frammanade en stor Tsunami som svepte över hans öar. Hans hämnd blev fruktansvärd. Han dök upp ur intet och startade ett syraregn som förstörde alla dina skogar. De stackars dryaderna var tvungna att fly för sina liv och många dog när deras hemträd smälte bort. Nu är du riktigt arg på Geggil. Ingen vill tydligen lämna dig ifred. Du minns när Alina Topper (7) kom med en stor här av goblins för att attackera dig. Ditt tålmod rann över och du kallade fram en ohygglig naturkraft i form av en stor jätte som du skickade mot henne. Snabbt krossades hennes goblins och därmed hennes försök att ta över din skog. Du tror att hon på något sätt är lite svartsjuk för att du hellre vill umgås med dina dryader än med henne. Hon har ett stort ego som är lätt att sära. Den vita trollkarlen Meskel (8) är nog den trevligaste av alla dina fiender. Han har alltid velat ha fred mellan er så det är på tiden att det här fredssamtalen blir av. Meskel och ni har faktiskt utbytt magi mellan er. Han fick låna några dryader av dig och du fick låna en ängel av honom. Det var bland det mest fantastiska du varit med om. Det ligger rätt mycket i ordet Magi... Av alla trollkarlarna är det den svarta Lord Xasselass (9) som du avskyr mest. Han brukar döda dina dryader genom att terrorisera dem på natten när du har fest. Dina snälla goa dryader. Hitintills har du inte kunnat hämnas på honom men när du var ute på toaletten för ett tag sedan såg du Xasselass tama favorit Nightmare utanför. Genast kastade du en desert twister som effektivt blåstrade bort den svarta hingsten. He, där fick han!

Beskrivning:

Prylar/Pengar: [Artefakt] Helm of Chatzuk – Genom att sätta på någon hjälmen så måste den personen genast hålla någon i handen (utom du). När de håller varandra i handen är de världens polare och kan inte göra något mot varandra alls. De måste hålla varandra i handen till hjälmen är avtagen. Det är bara du som kan ta av hjälmen igen.

Förmåga: [Märka] – Om du får sitta och koncentrera dig i 5 minuter och samtidigt rör vid någon har du "märkt" den personen och kan hädanefter utföra en "Summon X" där X är personen du rört

vid. Summon kan bara utföras 1 gång/märkt individ och bara om personen inte är ”märkt” av någon annan.

Formler: [Magisk formel – Grön] Summon Force of Nature – Du framkallar en Force of Nature som du kontrollerar. (Konsultera en spelledare)  
[Magisk formel – Grön] Stream Of Life – Alla skador du (eller någon annan) har fått försvinner.  
[Magisk formel – Grön] Regenerate – Du kan väcka en död varelse till liv igen. (Konsultera en spelledare)  
[Magisk formel – Grön] Rust – En artefakt förstörs och blir helt oanvändbar.  
[Magisk formel – Grön] Lure – Om du blir anfallen blir anfallaren vänligt inställd mot dig och måste gå och hålla dig i handen. När du släpper handen skäms anfallaren så mycket han/hon/den/det inte kan anfalla dig längre.

## 6. Myoni Magginson

Yrke/Typ: Mage

Bakgrund: Din värld har aldrig sett ut riktigt som den borde. Ända sedan du gick igenom puberteten har du haft möjligheten att på något sätt förändra din verklighet och det som finns runt om dig. På något sätt såg du hela din existens som en knippe trådar och bara genom att dra i rätt och klippa av en del kunde du få de mest fantastiska saker att hända.

Men tyvärr så får man alltid det onda med det goda. Dina föräldrar vågade inte längre lita på dig och dina kamrater blev avundsjuka för att du alltid lyckades med allt. Du blev utstött ur samhället och drog dig undan för att bli en ensamvarg. Du märkte också rätt tidigt att man måste vara försiktig med hur man väver omkring verkligheten. Om du förändrar för mycket paradoxer så ackumuleras det magisk energi runt dig och skulle nivån bli för hög så materialiseras det till de mest ohyggliga monster som försöker ta livet av dig. Det allra vanligaste är att en förvrängd version av din mor kommer fram och slår dig så hårt i huvudet med en brödkavel att du kan ligga avsvimnad i flera dagar. Det är farligt eftersom du alltid är jagad av Technomancers, trollkarlar som utnyttjar teknologin som ett magiskt medel. De har visst som livsuppgift att förgöra alla andra trollkarlar.

På senare tid har du däremot lyckas hoppa mellan olika dimensioner vilket i och för sig är fantastiskt men det har också gjort att magienergin framkallar din mor fler gånger än förut och det har fått dig att bära hjälm vid ett flertal tillfällen. Bland alla dimensioner du besökt har du fastnat för Cynosure eftersom du verkligen kan vara dig själv där och trots all högteknologi som finns där så finns det inga Technomancers här som är fientligt inställd mot dig.

Bland ditt dimensionshoppande stötte du på flera andra trollkarlar och där fick du verkligen chansen att bli avundsjuk för en gångs skull. Tydligt kunde de kasta magi omkring sig hur som helst utan att ackumulera paradoxal energi. Den hemligheten skulle du allt vilja komma över.

Målsättning: Du har smitt listiga planer. Efter dina samtal med Alina Topper (7) har du kommit fram till att Alina har 4 trollkarls konkurrenter och att de fem alltid ligger varandra i luven och försöker förgöra varandra. Du fingerade magiska budskap och skickade ut till dem alla för att få dem att samlas på Munden's för att diskutera fredsplaner. Alla tror att någon av dem fem skickade inbjudan. Du vet att de aldrig kan samsas så du tänker utnyttja tillfället att antingen fredmäkla mellan dem eller bara vara åskådare när det brakar loss. Huvudsaken är att du kommer på hur de kan kasta magi utan att framkalla paradoxmonster som slår dem i skallen med stekpannor.

Kontakter: Alina Topper (7) är den enda av de fem trollkarlarna som du känner. Du träffade henne i ett land som du tror hette Bogg-Ardian men du är inte säker. Hon är en kvinna med ett hett temperament. På något sätt är hon fascinerad av dig och hon kan inte riktigt förstå hur du kanaliserar din kraft. Ni försökte tillsammans analysera din magi och på något sätt har hon klassificerat den till färgen lila. Du förstod inte riktigt vad hon menade med det men det hade något med att du kunde förändra verkligheter med hjälp av kraft från andra dimensioner. Nåja, hon får klassificera den som hon vill, hon är ju rätt söt. Hoppas att hon inte tar illa upp om det skulle komma fram att det är du som samlat hon och hennes fiender här på Munden's. De andra trollkarlarna som fått dina magiska budskap är Smutte Nuff (5), Meskel (8), Lord Xasselass (9) och Geggil Brunnstapp (4). Du har aldrig träffat dem personligen men det skall bli spännande att se vad de kan göra för magiska trick. För ett tag sedan mötte du Izadorro den Sköna (3) på Munden's. Hon verkade trevlig tills du upptäckte att hon var vampyr och förmodligen ute efter ditt blod. Eller ännu värre, att göra dig till vampyr. I så fall skulle dina magikrafter försvinna och det skulle du aldrig vilja. Tydligt har hon fått för sig att du skall representera jordens trollkarlar i en organisation vid namn MÖRKA VÄRLDEN. Enda anledningen till att du har accepterat mötet med henna ikväll (som sammanfaller med dina egna kvällsplaner) är att det kan finnas pengar att tjäna på det hela. Anita Nyffling (10) har du sett här ikväll. En snyggare TV-meteorolog får man leta efter. Du har studerat henne ofta och undrat om var gift eller inte för i så fall kanske det är dags att sätta in en stöt. Bäst att du hör om hon är ensam i kväll. Hon kanske gillar lite magiska trix.

Beskrivning:

Prylar/Pengar: 3500

Special: Meddela en spelledare var gång du har kastat en magisk formel.

Formler: [Magisk formel – Lila] Summon Conscience (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Lila] Ecstasy – Du eller någon annan faller in i ett otroligt lyckligt rus som vara i 5 minuter. Inga annat kan göras än att sitta ner och njuta (eller ligga på golvet). Inga biverkningar finns  
[Magisk formel – Lila] Hover – Du behöver inte beröra marken på 10 minuter.  
[Magisk formel – Lila] Untouchable – Ingen kan vidröra dig (eller någon annan) på 10 minuter  
[Magisk formel – Lila] Time Jump – Du eller någon annan hoppar genast 15 minuter fram i tiden. (Kontakta spelledare)

## 7. Alina Topper

Yrke/Typ: Röd trollkarl

Bakgrund: Ditt liv har verkligen förändrats genom tiden. Du föddes som dotter till en kringresande handelsman. Din mor fick du aldrig träffa och din far var väldigt företegen om ditt ursprung. När din far råkade i trubbel och blev fångslad av Kung Minaldor av Icatia blev du såld som nöjesslav till piraten Krossalder. Dina närmaste år var du dansare och stod för underhållningen på båten. Det var först när ert piratskepp kidnappade en trollkarl som ditt ursprung skulle bli känt. Damsin, en vit trollkarl, spådde dig. Det var inte bra för honom för han brann upp inför dina ögon. I hans eld uppenbarade sig en kvinna som förklarade att hon var din mor. Hon var en demon och berättade för dig om dina krafter. Plötsligt förstod du och det utlöste dina kunskaper. Du kunde kasta eldmagi runt dig. Det första du gjorde var att skicka en blix i huvudet på Krossalder och ta över hans skepp. Som piratdrottning härjade du sedan kring Sarpatias kuster och spred skräck och förintelse. Men på något sätt var du inte riktigt tillfredställd med din kraft. Inte förrän du i en magisk strid mot Geggil Brunnstapp var tvungen att fly upp på land och upp i bergen kände du dig hemma. Den härligt destruktiva kraften som fanns i bergen var vad du hade längtat efter som trollkarl. Nu kunde du tämja jordens och eldens krafter och få både goblins och eldelementarer att utföra dina tjänster. Du blev nu drottning av Bogardia, landet av eld. Tyvärr fanns det många andra med magiska krafter som ansåg dig vara ett hot mot deras existens (vilket i och för sig var sant, om du hade deras magi också skulle du bli den starkaste trollkarlen i alla dimensioner) och ville helst av allt se dig eliminerad. De har inte fattat det viktigast, dvs. att det är du som skall vara den mäktigaste och stå i centrum av allas uppmärksamhet. Död åt alla dem!!!

Målsättning: För några dagar sedan fick du ett magiskt budskap från en av dina antagonister om att ni alla borde samlas och försöka hålla ett fredssamtal. Tydligt var de andra precis lika trötta på att ständigt stridas som du var. För att alla skulle vara på samma nivå skulle era fredssamtal hållas på en neutral plats och förslaget att mötas på Munden's Bar i Cynosure, en plats där er närvaro inte skulle väcka så stor uppmärksamhet, var alldeles ypperlig. Nu går du bara i valet och kvalet. Skall du gå med på alla fredsplaner eller skall du försöka spränga dem alla luften när du har chansen. Livet är fullt av svåra val. Nackdelen är att om alla de andra är på samma ställe som du så skulle en magisk duell kunna orsaka så mycket dimensionsturbulens att du är osäker på om du skulle överleva det.

Kontakter: Den blå trollkarlen Geggil Brunnstapp (4) var ju visserligen den som indirekt väckte dina riktiga magiska kunskaper till liv genom att driva upp dig i bergen. På något oförklarligt sätt känner du en viss tacksamhetsskull till honom. Å andra sidan är hans blå vattenmagi det största hotet till din eld. Han blir lätt irriterad och har en förmåga att ibland ignorera dig och din magi. Du hatar att bli ignorerad. Det är ju du som skall stå i centrum. Stackars Meskel (8), den vita trollkarlen. Han har alltid varit arg på dig. Tydligt var du den förste som attackerade honom när han för första gången hade lärt sig vandra genom de olika dimensionerna. Vad du kommer ihåg var att det dök upp en man med mycket kraft och magiska formler som du skulle kunna ha nytta av. Det är väl självklart att man attackerar i det läget. Man kan ju inte ta hänsyn till om folk är noviser. Dessutom klarade han ju sig så vad har han att klaga på. Du har alltid trott att Smutte Nuff (5), den gröna trollkarlen var ett patetiskt våp som bara ville rulla runt i sängen med sina Shanodinska dryader. (När han kunde fått dig!!!) Men den bilden ändrades när han framkallade själva kraften i naturen till att bli ett ohyggligt monster som fullkomligt mosade sönder dina goblinstyrkor. Han skulle bara ana hur svårt det är att samla ihop en här av goblins och få dem att utföra de enklaste order som man ber dem om. Av alla trollkarlar som är ute efter dig avskyr du Lord Xasselass (9) mest, trots att han faktiskt verkar minst angelägen om att få dig på knä. Troligen är han imponerad över den råa magi som du kan få fram i dina eldbollar, blixtar och lavavflöden men han vägrar erkänna det och det retar dig rejält. Tydligt vet han precis vad han skall göra för att reta upp dig. Kräk! Du blev lite förvånad men på Munden's har du sett en annan person vid namn Myoni Magginson (6). Han är lite märklig för på något sätt är han också en trollkarl men inte på samma sätt som de andra som du vet vandrar mellan de olika planerna. Han använder krafter på

ett helt nytt sätt än vad du sett tidigare. Ni språkades vid och diskuterade lite olika magisätt. Du fick undersöka hans magi för att se vilken färg han var och kom fram till ett märkligt resultat. Han var en lila trollkarl!??!

Beskrivning:

Prylar/Pengar: [Artefakt] Soul Net – Om någon dör kan du fånga deras själ i nätet. Så länge du har en själ i nätet kan du få en skada utan att du blir skadad, men då flyr själen från ditt nät.

Förmåga: [Märka] – Om du får sitta och koncentrera dig i 5 minuter och samtidigt rör vid någon har du ”märkt” den personen och kan hädanefter utföra en ”Summon X” där X är personen du rört vid. Summon kan bara utföras 1 gång/märkt individ och bara om personen inte är ”märkt” av någon annan.

Formler: [Magisk formel – Röd] Summon Goblin (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Röd] Earthquake – Marken börjar skaka. Det blir våldsamt. Alla ramlar och slår sig rejält. (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Röd] Lightning Bolt – En blixtner. (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Röd] Chaos Moon – Singla slant. Om du vinner är alla med röda kläder starkare än all andra. (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Röd] Blue Elemental Blast – Du påverkas inte av en magisk formel som är blå. Visa denna lappen för den som kastade magin på dig.

## 8. Meskel

Yrke/Typ: Vit trollkarl

Bakgrund: Du har en mycket civiliserad bakgrund. Du är uppvuxen i Kjeldoran och tränad i militärens prästerskap. Tidigt märktes din förmåga att läka och hela och du förflyttades till vetenskapsakademien i Icatia där du tränades till fulländad vit trollkarl. Det var under den här tiden som du kom att märka att världen inte hade några gränser. Du upptäckte att du lätt kunde färdas genom tid och rum. Det var fantastiskt att genom magi kunna byta plan och färdas var du ville men det kom som en chock för dig för när du märkte andra som också hoppade mellan de olika planen. Du trodde du var först med att upptäcka detta då du inte hade läst om det någonstans i de stora bibliotek som vetenskapsakademien förfogade över. I ditt första möte nästan dödades av en röd trollkarl vid namn Alina Topper, som skulle visa sig bli en av dina farligaste motståndare. Hon framkallade en massa eldmonster och fick dig nästan på griljerad innan du kunde kontra hennes intensiva eldattacker och ta dig hem. Sedan den dagen var inget sig riktigt likt. Tydligt fanns det många trollkarlar som hittat möjligheten att färdas till andra plan och alla försökte de döda alla andra för att lära sig ännu mer magi. Nu när du också lyckats ta dig genom dimensionernas barriär var du ett lagligt villebråd, samtidigt som alla förutsatte att de skulle bli jagad av dig. Du förstod inte denna destruktiva tanke och försökte gjuta olja på den eviga kampen men ingen lyssnade på dig och du var ganska snart tvungen att själva börja ta i med hårdhandskarna, inte bara för att försvara dig själv utan för att försvara ditt rike och dina nära och kära. De andra trollkarlarna drog sig nämligen inte för att få attackera oskyldiga i sin jakt på mer makt och fler magiska formler. Framförallt var Lord Xasselass en mästare på att förstöra dina marker och skicka arméer av odöda att attackera Icatias städer. Han är bokstavligt talat en riktig jäkel.

Målsättning: För några dagar sedan fick du ett magiskt budskap från en av dina antagonister om att ni alla borde samlas och försöka hålla ett fredssamtal. Tydligt var de andra precis lika trötta på att ständigt stridas som du var. För att alla skulle vara på samma nivå skulle era fredssamtal hållas på en neutral plats och förslaget att mötas på Munden's Bar i Cynosure, en plats där er närvaro inte skulle väcka så stor uppmärksamhet, var alldeles ypperlig. Det här har du alltid proklamerat så du är väldigt misstänksam mot det hela. Varför skulle alla plötsligt samlas nu när någon annan kommit med den idén som alltid varit din. Nej, det är något i görningen, det gäller bara att komma på vad innan det är för sent. Du anlände till Cynosure i går för att i god tid spana in stället. Än så länge har du inte kommit på vad som är på väg att hända men du har hört att det skall finnas mer magiker här. Magiker som har en helt annan syn på hur man utövar sina formler och framkallar hjälpande varelser. Det verkar farligt. För att vara på den säkra sidan tog du med dig din Armageddon Clock. Förhoppningsvis behöver du inte använda den.

Kontakter: Den röda trollkarlen Alina Topper (7) hyser du särskilt mycket agg mot. Hon var ju den allra förste som attackerade dig och det helt utan provokationer. Hon har ett hett temperament och kan var helt foglig och snäll ena sekunden för att bli den mest bitska hynda som finns i nästa. Bland alla dina fiender är det den blå trollkarlen Geggil Brunnstapp (8) som du har mest diskussioner med. Han vill också ha fred mellan er alla och det har faktiskt hänt att ni i hemlighet har assisterat varandra i kampen mot de andra. Dock väldigt diskret för om någon skulle komma på er så skulle starka allianser kunna bildas och det vill ni inte. På något sätt känner du respekt för den magi som Smutte Nuff (5), den gröne trollkarlen utövar. Kanske för att ni gjorde ett byte för ett tag sedan. Du fick låna några dryader av honom och han fick låna en ängel av dig. Ja, ja. Det var i rent vetenskapligt syfte och du fick lära dig en hel del nya saker. Du hade träningsverk dagen efter. Av alla trollkarlarna är det den avskyvärde svarte trollkarlen Lord Xasselass (9) som du tillbringat mest tid på slagfältet med. Han ger sig aldrig och skickar gigantiska arméer av skelett, gastar och zombies mot dig. Som tur vad har du goda riddare, soldater och helare som lyckas hålla stånd mot dem men för varje slag som går så minskar dina styrkor medans Lord Xasselass hela tiden tycks komma med samma antal. Snart måste du nog sluta förbund med någon av de andra så att inte Lorden blir för stark och mäktig.

Beskrivning:



Prylar/Pengar: [Artefakt] Armageddon Clock – Om klockan skulle ringa får alla förmodligen så mycket skada att dem dör.

Förmåga: [Märka] – Om du får sitta och koncentrera dig i 5 minuter och samtidigt rör vid någon har du ”märkt” den personen och kan hädanefter utföra en ”Summon X” där X är personen du rört vid. Summon kan bara utföras 1 gång/märkt individ och bara om personen inte är ”märkt” av någon annan.

Formler: [Magisk formel – Vit] Summon Angel (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Vit] Protection from Black – Du påverkas inte av en magiska formler som är svarta. Visa denna lappen för den som kastade magin på dig.  
[Magisk formel – Vit] Protection from Red – Du påverkas inte av en magiska formler som är röda. Visa denna lappen för den som kastade magin på dig.  
[Magisk formel – Vit] Regenerate – Du väcker till liv någon som blivit dödligt skadad. (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Vit] Disenchant – En artefakt förstörs och blir helt oanvändbar. (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Vit] Reverse Damage – All den skada du fick påverkar inte dig utan den gäller istället för den som åsamkade dig skadan.

## 9. Lord Xasselass

Yrke/Typ: Svart trollkarl

Bakgrund: Många vet att livet kan var underbart men få vet att döden är ännu bättre. I ditt liv var du visserligen en mäktig general som styrde över stora styrkor. Mäktiga styrkor. Så mäktiga att det krävdes förräderi inom din närmaste krets för att få dig besegrad. Din närmaste man hade sålt din själ till de mörkaste domänerna i underjorden. Du blev förgiftad av honom och dog en kvalful död.

I underjorden fick du reda på att det egentligen inte var din själ som de var ute efter utan din taktiska hjärna. De letade efter en general till deras armé av odöda. Du blev under lång tid skolad i den svarta konstens magi och fick mer och mer taktiska uppdrag. Vad dina mästare inte räknat med var hur listig du var. Efter ett tag hade du lärt dig så mycket att du kunde väcka dig själv till liv igen. Vilket du naturligtvis gjorde.

Tillbaka i livet var det första du gjorde att söka upp din förrädare. Det tog många dagar för honom att dö och du njöt av hela den tiden. Ahhh... Magi kan vara nyttig på flera sätt. Vad du däremot inte räknat med var att alla andra som kunde utöva magi plötsligt var mot dig. Som tur var kunde du lätt byta dimension och fly undan för att studera situationen. Det skulle visa sig att magin var baserad på olika sätt och din dödsmagi var fruktad av alla de andra. Men det gjorde dig bara mer säker på att du var månad att härska. Tydligt vill de andra ta kål på sina fiender för att komma över deras magi. Du har insett att det finns ingen bättre än den svarta så ditt mål har istället blivit att ta kål på dem eftersom du ser dem som skadedjur, ogräs.

Målsättning: För några dagar sedan fick du ett magiskt budskap från en av dina antagonister om att ni alla borde samlas och försöka hålla ett fredssamtal. Tydligt var de andra trötta på att ständigt stridas. För att alla skulle vara på samma nivå skulle era fredssamtal hållas på en neutral plats och förslaget att mötas på Munden's Bar i Cynosure, en plats där er närvaro inte skulle väcka så stor uppmärksamhet, var alldeles ypperlig. Nu litar du inte ett smack på de andra. Förmodligen är det ett trick så de alla fyra skall kunna hoppa på dig. Men du har tagit dig till Cynosure väl förberedd eftersom du red hit på din tama favorit Nightmare som står utanför Munden's och dessutom tog du med dig Urzas glasögon så att du kan ta reda på vad de har laddat upp med i kväll. Sedan vet du ju att de hatar varandra så det kommer inte att bli svårt att tussa dem på varandra.

Kontakter: Den blå trollkarlen Geggil Brunnstapp (5) är en mjälig person som försöker vara tuff bara för att han vet hur man skall kontra andras magi. Men han var inte så tuff när du fick en stor pest att härja i hans hemvatten. Det var roligt att se när bölderna slog ut på hans vattenfolk. Synd bara att han kontrade med att göra översvämning i dina träsk så att hans jättefiskar kunde attackera dina skelettarméer. En sån niding.

Om man någonsin skulle anklaga dig för att samarbeta med någon av de andra så skulle de vara med den röda trollkarlen Alina Topper (7). Hon har ett temperament som stämmer väl överens med hennes färg och magi och hon matchar nästan dig i sin destruktivitet fast du har naturligtvis mer finess än vad hon har. Du gillar att reta henne och du vet att hon avskyr att inte vara i centrum.

Smutte Nuff (5), den gröna trollkarlen, är knappt något mer än en gigolo. Men så är han ju också en alv. Allt han vill göra är att festa hela natten med sina dryader. Det roligaste du vet är att smyga in på hans fester och terrorisera någon av dryaderna så att dem dör av skräck. Han blir så arg då. Hi-hi!

Meskel (8), den vita trollkarlen, är väl den som du mest kommit i kontakt med. Oräkeliga är de tillfällen då era arméer dragit ut i strid mot varandra. Dina skelett, zombies och ghashtar har slagits mot hans riddare, soldater och helare. Ni nöter verkligen på varandra men vad den gode Meskel inte vet är att han förlorar i längden för efter varje strid så besöker du slagfältet och genom mörka ritualer väcker du hans slagna riddare och gör dem till vandöda soldater i din armé.

Beskrivning:

Prylar/Pengar: [Artefakt] Glasses of Urza – Om du kommer på att någon kan kasta magi (t.ex. om du ser det eller blir utsatt för det) kan du begära att få se vilka formler de kan. Kan bara användas en gång mot en och samma person.

Förmåga: [Märka] – Om du får sitta och koncentrera dig i 5 minuter och samtidigt rör vid någon har du ”märkt” den personen och kan hädanefter utföra en ”Summon X” där X är personen du rört vid. Summon kan bara utföras 1 gång/märkt individ och bara om personen inte är ”märkt” av någon annan.

Formler: [Magisk formel – Svart] Summon Skeleton (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Svart] Animate Dead – Du väcker en död till liv som slav till dig. (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Svart] Demonic Consultation – En demon kommer och som rådgivare till dig. (Kontakta spelledare)  
[Magisk formel – Svart] Mind Twist – Du tvingar en magiker till att bli av med 2 magiska formler.  
[Magisk formel – Svart] Fear – Alla blir rädda för dig. Ingen kan blockera din väg såvida de inte har svarta kläder.  
[Magisk formel – Svart] Paralyze – Du paralyserar din motståndare som måste lägga sig ner och kan inte resa sig (eller röra sig, tala, etc.) på 10 minuter.

## 10. Anita Nyffling

Yrke/Typ:	Meteorolog
Bakgrund:	<p>Efter en gedigen akademisk utbildning halkade du på något sätt in i tv branschen och blev hallåa för ett av de mest populära frågesport programmen genom tiderna "Vem är du egentligen?". Under flera säsonger var ditt program rankat till de topp-tio populäraste och du blev en stor megastjärna. Det strömmade dagligen in friarbrev till dig, många intressanta, och du kunde verkligen leva ett jetset liv i sus och dus. Tills en dag när hela korthuset rasade ihop. Tydligt hade en konkurrent hallåa till dig (Barbo Libby) fått för sig att din popularitet var ett hot mot hennes egen karriär. Därför gick hon sängvägen för att få dig degraderad till meteorolog och väderkvinna på nyheterna.</p> <p>Din popularitet sjönk och dina prognoser blev inte de bästa heller. Men eftersom du är en ambitiös kvinna har du gett dig tusan på att öka din popularitet igen och ta över i tv-världen igen. Ditt stora problem är dina väderprognoser som har tendens att bli riktigt katastrofala och du nästan blivit åtalad för att indirekt ha orsakat att det stora luftskeppet Blindengurk brann upp under ett intensivt åskväder när du hade spått klart väder med milda vindar.</p> <p>Meteorologi är ingen lätt sak men det har andra väldigt svårt att inse och då har du ändå bland de mest avancerade datorerna till din hjälp. Kanske skulle de räknat ut lite bättre väder till dig om du låtit bli att spela spel på dem hela tiden men vad sjutton, man måste ju få roa sig medan andra arbetar för en, eller hur?</p>
Målsättning:	<p>Från ditt jetset liv kunde du minnas att många pratade om Cynosure som mötesplatsen för folk och få från alla möjliga konstiga platser. Vad du minns tydligt är att det på baren skulle finnas folk från dimensioner där de hade krafter till att påverka den fysiska miljön runt om sig. Tänk om det skulle finnas någon eller några som med en enkel handgest kunde få solen att skina eller regnet att falla. Tänk om det verkligen kunde finnas någon som kunde manipulera vädret som de ville. Du begav dig till Munden's Bar, fullt inställd på att finna en eller flera med dessa förmågor, övertyga dem om din idé och föra med dem hem till din dimension igen.</p>
Kontakter:	<p>Du har sett jetset fotmodellen Labomba N`Dschlag (46) inne på Munden's. Hon deltog en gång i din frågesport "Vem är du egentligen". Hn är otroligt populär, undrar vad hon gör här i denna avkroken.</p>
Beskrivning:	
Prylar/Pengar:	6500

# 11. Bruno "Råttan" Blovinski

OBS! gör klisterlapp till påsen. TFGB-75

Yrke/Typ: Certifierad galning

Bakgrund: Din uppväxt i MegaCity One var inte den lyckligaste. Dina föräldrar tillhörde den lilla procent av invånare som faktiskt hade ett arbete och det blev du retad för så länge du kan komma ihåg. För att överhuvudtaget försöka smälta in i samma omgivning som dina kamrater började du hänga ute med ungdomsgång och redan när du var 8 år gjorde du dina första brott. Du kommer fortfarande ihåg hur ni sprängde alla hundarna i George Orwell kvarterets reppark. Det var geggigt men roligt. På den vägen är det, du gjorde hela tiden värre och värre saker. Från svävarbilskapningar via lägenhetsinbrott till rena mord och du hade turen på din sida. Du lyckades hela tiden hålla dig undan från alla Judges till den ödesdigra höstkvalLEN, några veckor efter din 12-års dag, då ni skulle hålla cyanid i Madonna kvarterets friskvattenspumpar. Tydligt hade någon i gänget skvallrat om er plan för medans ni gjorde ert inbrott dök en hel hög av Judges upp. Du försökte fly men Judge Dread hann ifatt dig och arresterade dig. Du fick genomgå en psykundersökning som där du lyckades fingera att du var lite galen för du tänkte att då måste du få ett lindrigare straff. Men det blev visst ett misstag. Du blev satt på 20 år i psykkuberna tillsammans med en massa andra galningar. Riktiga galningar. Om man inte är galen så blir man det garanterat. 20 år med en massa koko-gökar. Slint slog det inte, man skulle snarare kalla det för en djävulsvarpa. Käpprätt åt skogen med den mentala stabiliteten. Du blev alltså genom galen. Så galen att du växlar mellan 5 olika personligheter. Alla med sina egna attribut och egenskaper. Du blev dock benådad efter 15 år och släpptes ut för att klara dig själv. För ett tag sedan (två-tre år sedan... eller var det i förra veckan) sprang du på Trampo Lino (1) på flygplatsen i MegaCity One. Det gjorde ont i näsan. Han ursäktade sig för dig men såsom professor förklarade du den fysikaliska lagen bakom det hela för honom. Han såg lite underfundigt på dig och du blev rädd, men Trampo var snäll han höll dig i handen och ledde bort dig. Sen förklarade han för dig att du skulle hjälpa honom med ett uppdrag. Trampo leder nämligen en hejarklacksliga som heter GRÖN GRYNING och han skulle behöva hjälp att heja på en massa folk. Du började deala med honom och fick igenom en bra vinst i det hela. Han lovade dig en massa pengar för varje rikt offer som hans terroristorganisation tog livet av. Att terrorisera kan vara riktigt härligt. Tydligt behövde Trampo en med muskler så då tänkte du att du kunde ju hjälpa honom lite med hans saker å sånt å se till att allt e bra å så. Så då blev det så att du åsså blev en av hans gäng å det ble jädrigt bra. Trampo bad dig följa med honom för att förklara vad han ville du skulle göra. Du hoppade jämfota av glädje och hjulade ut efter honom medans du sjöng schlagerlåtar baklänges.

Målsättning: Tramp har bestämt sig för att mörda en massa människor som tror dem är tuffa. Alla de låtsastuffamänniskorna skall mötas på en kongress i en stad som heter Cynosure. Ni skall spruta ut en massa giftgas som dödar alla. Det är ju riktigt häftigt men farligt eftersom polisen kommer att vara extra tuffa. Därför har ni delat upp gasen i en fem-åtta-tre olika bitar och så skall ni ta med er en bit var. För att du skulle få rätt prylar skrev Tramp upp på en lapp vad du skulle ta med. Så ikväll kom du till Cynosure med en stor påse fylld med TFGB-75. Hela påsen e full. Du är lycklig nu. Tänk vad polisen är snäll som visade dig hela vägen till Munden's Bar.

Kontakter: Trampo Lino (1) följer du. De flesta av dina personligheter har accepterat att han är ledare men ibland kan någon tveka över det.

Beskrivning: När Bruno antar en personlighet måste han ha den i minst fem minuter men aldrig mer än 30 sen måste den bytas. Varannan gång som Bruno byter personlighet är det nästan alltid Bruuuublblblbl han blir. Dvs Bruuuublblblbl är en övergång från någon av de fyra första till en annan av de fyra första.  
1) Professor Brunoski. Som professor Brunoski är du väldigt pedagogisk och vill gärna rita, berätta och förklara. Brunoski tror att alla andra är små barn som behöver undervisas. Håller dem sig inte still så får dem kvarsittning eller ett slag på fingrarna med den linjal. Brunoski vet att han är överlägsen alla andra och hans intellekt är universums räddning bara han för tid på sig att förklara. Brunoski hatar alla som inte vill lyssna på honom, hög och skrämig musik och

ungdomliga trender.

2) 8-åriga Lille Brun. Denna lille pojke är livrädd för allting och vill gärna gå och hålla folk i handen. Folk som är snälla och kan hjälpa till. Lille Brun gömmer sig gärna under bord och stolar eller i folks stora rockar och under kjolar (vilket har lett till en del örfilar som skickat iväg honom genom rummet). Han skriker högt när han blir skrämmd av något och gömmer sig ofta bakom sina händer. Kan han inte se någon kan dem inte se honom heller.

3) Bruno "Råttan" Blovinski. En riktig lömsk jäkel som kan sälja sin mor för ett par löständer om det skulle vara så. Råttan håller sig i mörka hörn och talar med en viskande röst eftersom hans vanliga ton är väldigt gäll. Råttan drar sig inte för att sticka kniven i ryggen på någon om han vet att han kommer undan.

4) Brutala Bruno är den typiske stendumme utkastar/livvakten som hellre tar till våld än börjar prata. Han har verkligen svårt att både tala och gå på samma gång. Om han klarar trestaviga ord så är det en prestation. Bruno är väldigt beroende av sina vänner eftersom de är hans förlängda hjärna. Utan dem skulle han förmodligen stå stilla och fundera över om han skulle gå till höger eller vänster och aldrig komma någonstans. Men om någon gör något mot hans vänner så smäller det. Duktigt.

5) Bruuuublblblbl... Är kanske den märkligaste av alla personligheterna. Han är fullkomligt okontrollerad och hämningslös. Lika ofta som han ställer sig på ett bord för att sjunga en sång kan han få för sig att slå kullerbyttor på golvet eller dra tag i någon och kleta ner deras kläder med sin fradga. Det går inte att hålla en normal konversation med den här personligheten eftersom tankarna far fram värre än en kula i ett flipperspel. Ord och meningar är bara en sammanhängande rotväliska. Detta är verkligen en riktig galning.

Prylar/Pengar: 1500, Påse med TFGB-75

## 12. Testilina Pickel

Yrke/Typ:	Undercover Dimensionspolis
Bakgrund:	<p>När du var 7 år blev dina föräldrar mördade när ni var på väg hem från holobiografen. Tydligt sett satte den händelsen djupa spår i ditt liv. Du växte upp som en plugghäst och var aldrig ute och roade dig som dina kurskamrater. Du studerade juridik och gick ut med högsta betyget. Valet hade alltid varit lätt för dig. Du ansökte och blev uttagen till Dimensionspolisen. Dina kadettår var lysande och du blev ett föredöme för kåren.</p> <p>Men så kom det fram att du inte var speciellt nådig mot de personer som du arresterad och det började droppa in fler och fler anmälningar mot dig för brutalt omhändertagande. Visst var du lite hårdhänt men så vaddå Det är du som är lagen. De är skurkar och har inte gjort sig förtjänta av att gullas med. En extra bruten arm eller en trasig ryggrad lugnar faktiskt ner dem en smula och gör dem mer lätthanterliga.</p> <p>Tyvärr blev du tagen ut tjänst efter att ha genomgått en psykologisk undersökning som visade att du hade fruktansvärda hämndbegär från din barndomsupplevelse med mordet på dina föräldrar. Det här var det värsta som kunde hända dig och du tog det väldigt hårt. Ett år gick då du höll på att förstöra din kropp med sprit och droger. Men så hände något som du aldrig trott. Du blev kontaktad av S.N.O.P.P, (Speciellt Nyckfylla Operativa Primär Polisen)</p> <p>Dimensionspolisens hemliga avdelning. De ville rekrytera dig då din profil som nedknarkad före detta Dimensionspolis skulle kunna locka många brottslingar till att kontakta dig. Det tog inte många sekunder för dig att fatta ditt beslut. Nu skulle du få bli polis och ta hand om brottslingar igen. Dessutom betalade polisen allt ditt knark. Livet log mot dig igen.</p> <p>Din bas för alla dina aktiviteter har varit Munden's Bar i Cynosure för om det finns en plats bland alla dimensionerna där en skurk för eller senare sätter sin fot så är det just på Munden's. Och mycket riktigt så har du alltid gjort dina mest lysande insatser med hjälp av kontakter som knutits på baren.</p>
Målsättning:	<p>Eftersom PILSK (Pangalaktiska Intradimensionella Lagom Stora Kongressen) denna gången hålls i Cynosure lockar det säkert många skurkar hit. Därför har dimensionspolisen rekryterat en massa poliser från olika dimensioner för att hålla folket i schack. Ni på S.N.O.P.P. har också ökat beredskapen och du har i stort sett bött på Munden's Bar sedan några veckor tillbaka.</p> <p>Det skulle visa sig vara en god sak för du har blivit kontaktad av självaste ledaren för GRÖN GRYNING, nämligen Trampo Lino. GRÖN GRYNING är en terrorist organisation som brukar söva ner sina offer med en sorts grön gas. När så folket sover utför dem sina hemska handlingar, kidnappning, mord eller vad som står på listan. GRÖN GRYNING har specialiserat sig på folk som på något sätt agerar auktoritärt eller har slavar eller på annat sätt utmärker sin rätt att vara bättre än någon annan.</p> <p>GRÖN GRYNING hade tänkt slå till i Cynosure, förmodligen genom att söva ner alla topppersoner inom Autonoma InterDimensionella Samfundet (AIDS) och Dimensionella InterCentrala Kommittén (DICK), men du vet inte riktigt eftersom Trampo knappt anförtrott dig något. Då Dimensionspolis har en sådan rigorös säkerhet tänker endast 4 personer ta sig hit till staden, alla bärandes på vars en nödvändig ingrediens till gasen. Den femte ingrediensen skulle bli din uppgift att hämta. Trampo har dock lovat dig en hög plats inom hans organisationen om du kan fixa din del i det hela.</p> <p>Naturligtvis har du tagit dig till Munden's där ni skall mötas ikväll och du har med dig dina påsar med Melaniol som var det ämne du skulle ha med dig. Det konstiga är att Dimensionspolisens labbtekniker påstår att de aldrig funnit Melaniol där GRÖN GRYNING slagit till förut.</p> <p>Nu gäller det att ligga lågt ikväll. Enligt dimensionslagarna kan du inte sätta fast Trampo och hans hantlangare förrän de har blandat till gasen men det skulle ni göra på baren ikväll. Du har kontaktat ett DP-SWAT team som står förberedda att storma baren så fort du ger order. Men först måste du diskret hitta Trampo och hans anhängare. Får han en misstanke om att du är DP så är det kört. Han är livsfarlig och skulle aldrig ge dig en andra chans.</p>
Kontakter:	<p>Den legendariske Cosmo Bongo (23) har visat sig på Munden's. Cosmo är en av de hetaste smugglarna som finns. Tyvärr finns det inga bevis mot honom så det kan bli svårt att sätta dit honom. Cosmo är inte så känd i den officiella världen men i den undre har han ett hett rykte, inte bara som den bästa piloten i denna sidan av galaxen men också som kvinnojägare. Du</p>

funderar på att försöka knyta en kontakt med honom. Det kan ju vara bra att känna den personen som smugglar hit allt övrigt patask.

Det ringer en liten klocka när du ser en av de småväxta (19) ibland besökarna här men du kan inte placera honom. Bäst att du håller honom under bevakning.

Hubertus Javano (32) är också på baren. Han säljer knark och du har handlat av honom i bland. Han är visserligen efterlyst men han förser ju dig med droger. Hmm... ett moraliskt dilemma.

För ett tag sedan fick du ett DP meddelande om att Max Ubo (33), den berömda Bounty Huntern, eventuellt kunde ligga bakom ett antal polismord. Du får ha honom under bevakning. Efter att ni arresterat GRÖN GRYNING kan du ju ta hand om honom.

Special: Du är starkt beroende av Refrabulin. Om du inte får en dos i dig var annan timme blir du alldeles skakig i hela kroppen och kan knappt prata rent. Du måste ha nästa dos i dig om en timme.

Prylar/Pengar: 8000



## 13. Egon McStrange

- Yrke/Typ:** Undersökare. (Investigator)
- Bakgrund:** Du har gett upp hoppet om att få återse ditt barndoms Boston. Du studerade aztekernas bakverkskonst vid Miskatöntig University. Det var innan du gav dig in på det här med att försöka undvika bli galen. Du vet att de är ute efter dig. De. Cth.... Nej, bäst att inte säga hans namn. Han kan höra dig. Han är överallt. Du måste försöka ta dig hem. Dina föräldrar var hårt arbetande människor på tjugotalet. Du undrar om de lever. Din kamrater Micke Bira och Vicke Vire lockade in dig på alla de här förfärliga resorna till gudsförgätna platser på jorden. De ville leta efter gamla böcker och försöka undvika att bli galna. Micke lyckades, men han sköt sig för att slippa bli vansinnig. Eller var det kanske så att han var vansinnig och sedan sköt sig. Du minns inte längre. Du hamnade på något sätt snett när ni försökte ta er in i drömlandet för att hitta Peter Pan. Du tog vänster och Vicke tog till höger. Sedan dess har du inte sett honom. Han är säkert död. De är döda allihop. Det enda du vill är att få komma hem till gamla Boston igen, till mamma och pappa. Men nej då, du var tvungen att trampa snett och mitt i ett öde Drömland lyckas du med konststycket att sparka de gamla gudarnas sändebud Nyarlatotte mitt på pungen där han låg och sov. Han är riktigt arg och har jagat dig mycket länge nu. Du vet att Nyarlatotte är någonstans i dina fotspår; han kommer aldrig att ge upp. Han har letat efter dig länge och han kan se ut hur som helst. Lita inte på någon, speciellt inte på folk som vill veta mer om din bakgrund. Bäst att skjuta dem, eller åtminstone hota dem.
- Målsättning:** När du flydde ur drömlandet hamnade du här. Tydligt är du i en stad vid namn Cynosure. Den ligger nog i rymden. Det var det sämsta stället du kunde hamna på. Alla de gamla gudarna kommer från rymden och nu är du mitt i smeten. Du måste hitta ett sätt att ta dig hem till Boston igen. Du har inga pengar så du får väl försöka övertala någon eller hota någon. Vad som helst, bara du kommer hem och bara du slipper se fler lik. Du klarar inte av fler lik. Det börjar bli lite mycket nu. Inga monster heller tack. Du är på gränsen till ett nervöst sammanbrott och minsta lilla konstighet kan kasta dig över branten.
- Kontakter:** Inga, du litar inte på någon.
- Beskrivning:** Du föredrar trenchcoat, helst med en hatt också. Lågskor och finbyxor samt en skjorta. En man måste se bra ut. Du försöker alltid ha ordentligt med billigt rakvatten på också, det förvillar Nyarlatotte lite grann.
- Prylar/Pengar:** kaliber .38 revolver med 4 kulor i.
- Special:** Du har 24 Sanity Points kvar. När du ser något hemskt förlorar du mellan 1 och 3 poäng beroende på hur hemskt det var. Om du kommer ner till 0 så kontakta en spelledare.

## 14. Angus Fraccen

Yrke/Typ:	Våldnad
Bakgrund:	<p>Hela ditt liv har varit en stillsam och lugn tillställning. Från det du var liten har du varit en mycket fridsam och tillbakadragen människa som hellre umgicks med en massa böcker i en tyst och stilla vrå än med andra levande varelser. Faktum är att böcker blev din stora passion och du slukade flera om dagen. När du var liten tog dina föräldrar hand om dig och pysslade om dig och fixade allt som behövdes fixas. Värst var det dock på din födelsedag när de bjöd in en massa andra barn som du aldrig hade träffat. Du ville verkligen inte tala med dem eller ens vara i deras närhet. Du hade ju alltid en bok att läsa istället. Den kom i alla fall inte med en massa dumma frågor eller vägrade vara dig till lags.</p> <p>När dina föräldrar dog fick du plötsligt börja ta hand om dig själv vilket du misslyckades kapitalt med. Det tog inte speciellt lång tid förrän du verkligen hade misskött dig själv och led av allvarlig näringsbrist. Vem har egentligen tid med att handla en massa mat och tillaga den när man har en spännande bok att läsa. Du blev hela tiden sämre och sämre men lyckades ignorera det med hjälp av böckerna.</p> <p>Det var då du plötslig insåg det mest hemska av allt. Du var så illa därän att du troligen inte skulle hinna läsa ut din nuvarande bok innan du dog. Skräck och ångest spred sig i hela din kropp och själ. Tänk om du dog innan boken var slut.</p> <p>Som tur var blev du uppmärksam av någon som kunde garantera att du han läsa ut boken innan du dog. Allt som behövdes var din signatur på en liten bit papper. I en sista kraftansträngning signera du pappret och sedan kunde du läsa ut boken. I det ögonblick du stängde den efter att ha läst sista sidan lämnade din själ din kropp och du dog.</p> <p>Nu slog dig sanningen på smalbenen och hånlog åt dig. Du hade sålt din själ till djävulen och nu hamnade du rakt in i helvetet. Och vilket helvete sedan. Inte en bok så långt ögat kan nå utan istället var varenda kvadrat meter full med alla möjliga människor och varelser. En fullkomlig trängsel som fick dig att bli klaustrofobisk och dessutom en ljudvolym som gjorde att man inte ens kunde höra sina tankar. Förtvivlat letade du efter en väg ut men när du hittade upptäckte du att du inte kunde lämna ditt helvete. Du var fast i helvetet i väntan på att djävulen skulle ha användning för dig.</p>
Målsättning:	<p>Du har kommit fram att ditt helvete har ett namn, Munden's Bar, och är bara en del av ett större helvete kallat Cynosure. Efter några dygns kringglidande i baren har det dock visat sig att i det klientel som frivilligt (rys!!!) besöker Munden's finns väldigt många med förmågor utöver det vanliga. Ditt stora hopp är just nu att hitta någon som kan hjälpa dig att bryta ditt avtal med djävulen så att din själ kan få lämna denna helvetes plats. Problemet är att du inte riktigt kan hantera situationen och faller ofta i en slags apatisk ångest och bara sitter i ett hörn och drömmer om ett stillsamt efterliv i ett gammalt bibliotek.</p>
Kontakter:	<p>Väldigt många har försökt få kontakt med dig men det är nästan bara Izadorro den Sköna (3) som varit så ihärdig att hon fångat din uppmärksamhet. Tydligt är hon vampyr och har stora planer för hur jordens skräck skall organiseras. Hon kan vara ditt hopp om att kunna lämna den här platsen. En vampyr måste ju ha kontakt med djävulen. Tydligt skall ni ha ett möte nu i kväll.</p>
Beskrivning:	
Prylar/Pengar:	
Förmåga:	<p>[Förmåga] Ångest - Du känner en sådan ångest och förtvivlan att du helst av allt skulle vilja erkänna allt du syndat med i ditt liv för att sedan skriva ditt testament. Allt annat känns meningslöst och du känner dig väldigt apatisk i minst 10 minuter. (Lämnas till den som påverkas)</p>

## 15. Josehanna Guggenpjatt

- Yrke/Typ: Militant Miljöaktivist
- Bakgrund: Fy fan vad skräpigt det är överallt. Det tog inte lång tid förrän du sålde ditt ärvda föräldrahem och köpte dig en Waferguud 68X med extra förbränningskammare och dubbelt kollapsfilter. Ska man kånka runt i rymden skall minsann ingen komma och påstå att du förbränner atmosfärer eller dumpar olagliga bränslerester i rymden. Nä, oavsett vilken federation som styr så glömmet de alltid bort att reglera avfallshanteringen och lagstifta mot miljöfarlig dumpning. Som tur vad finns det riktiga miljöaktivister som du ser till att förbrytarna inte kan förbryta igen. Problemet är att lagen tillåter skurkarna att förstöra natur och skogar men hindrar dig att spränga deras fabriker i luften eller att elda upp deras.
- Du har varit många världar och planeter och sett många hemska saker och du har i största möjligaste mån försökt hjälpa de stackare som drabbats men ibland är det svårt och ibland är förstörelsen så stor att man bara kan ställa sig och gråta åt eländet.
- Men nu har du chansen att påverka stort. Den Pangalagtiska Intradimensionella Lagom Stora Kongressen (PILSK) kommer denna gången att ha representanter från både Autonoma InterDimensionella Samfundet (AIDS) och Dimensionella InterCentrala Kommitén (DICK). Att både AIDS och DICK närvarar är i sig en stor händelse eftersom de brukar ha väpnade konflikter men annars är de dom två organisationerna som har mest inflytande i flest antal dimensioner och världar.
- Målsättning: Du tog dig till Cynosure, platsen där PILSK äger rum och snokade runt lite. Tydligt är stadens vattenhål en bar vid namn Munden's och det är förmodligen där som hotshotsen inom DICK och AIDS kommer att spendera sin kväll. Du har bestämt dig för att göra allt för att övertala dom om att de måste ha en riktig miljöpolitik.. Du kan gå så långt som att kidnappa, skära tasken av eller ha ihjäl någon för att visa att du menar allvar.
- Kontakter: Det måste vara din julafton för du har sett flera personer hör på baren som du rankat till första klassens miljöförstörare. Du kan antingen ha dem som skräckexempel inför DICK och AIDS eller så kan du få dem att sota för sina synder.
- Tydligt är det en kamp som pågår för du såg hur den ena personen (5) med hjälp av högteknologiska metoder orsakade en tidvattenvåg som orsakade en totalförstörelse i den andra personens (4) privata korallrevsöar. Medans du undersökte den saken hämnades han genom att orsaka ett ofantligt syraregn som fullkomligt smälte bort skogarna från den första personen. Det här på gränsen till det mest fruktansvärda du sett och de borde buras in på livstid och få sina armar och ben stympade.
- Du har sett Cosmo Bongo (23) här på Munden's. Han är den häftigaste mannen du kan tänka dig. Han är en smugglare och en så duktig pilot att han kan utmanövrera ett dussin imperiesökare utan att ens bli svettig handflatorna. Om du bara kunde övertyga honom om ditt mål med livet och hur viktigt det är att stoppa miljöförstörelsen så skulle ditt liv vara räddat för all framtid.
- Beskrivning:
- Prylar/Pengar: 3000

## 16. Zzzaffabatt

Yrke/Typ: Djävlens hantlangare

Bakgrund: Du är en smådjävul. Den ”Store Röde Bossen” kan ju inte styra mol allena så de nio nivåerna har ju vars en värsting som chef. Och som alla chefer så finns det underhuggare av olika grader. Du började som en liten krälände mask och längre än så kommer inte de flesta. Nu hade du en väldig tur. Mitt när en Ängel dök upp ur tomma intet för att sätta en nådastöt i din chef, Beelzeblubbblubb, råkade du kravla ut framför så att Ängeln snubblade på dig. Genast kunde din chef sätta sin flammande treudd i nacken på den. Den kvällen åt ni grillad Ängel och du blev befördrad till Imp. På den vägen är det. Som alltid i helvetet så gäller det att smöra neråt och sparka uppåt och så gjorde även du. Efter några hundra år hade du arbetat dig rätt långt ner. Till och med bytt chef till Mahammon, själspågaren. Mahammons uppgift är att se till att alla nya döda själar får en rejäl introduktion till hur djävligt det kan vara där nere. Din uppgift är att se till att alla som kommer till dig får sitt korrekta könummer, plågas lite i väntan på chefens grillning och att ingen tränger sig före i kön. Ett ganska viktigt jobb om du skulle få säga det själv. Men du upptäckte snart ett problem. Det uppstod luckor i kön vissa könummer liksom bara försvann. Det här var inte bra om Mahammon skulle upptäcka att han blivit lurad på vissa av sina offer vet du direkt till vem som skulle få skulden och bli degraderad till krälände mask igen. Hundratals år av lyxliv skulle spolieras i en viftning av en kloförsedd hand. Du började omedelbart undersöka saken. Det var väldigt mystiskt. En gång medans du stod där och tittade på kön så, plopp, mitt framför ögonen på dig försvann en kille. Nu släcktes det brinnande ljuset för dig och du förstod vad som hände. Någon eller några nidingar till typer har kommit på ett sätt att hämta tillbaks själen och väcka de döda till liv.

Målsättning: En gång fördömd, alltid fördömd. Åtminstone gällde den devisen innan någon kom på hur man väcker de döda till liv igen. Någon ordning och reda får det väl ändå vara. För att inte förlora ditt jobb har du begett dig ut på jakt efter den eller dessa personer för att förklara för dem att så kan man inte hålla på. Saker och ting har sin naturliga ordning. Om du bara kan hitta dem och få dem att skriva på ett papper där de lovar att inte längre lägga beslag på de själar som är ämnade åt helvetet så kan du garantera dem en hygglig position när de väl kommer ner till dig. Annars för de förbaske mig skylla sig själva. Efter att ha analyserat hur dessa själarov uppstår har du kommit fram till att den mest sannolika platsen att lokalisera den eller de personer med denna förmåga är i staden Cynosure då den ligger mittemellan alla dimensioner och personer med ovanliga förmågor dyker för eller senare upp där vare sig de vill eller ej. Väl i Cynosure fick du höra talas om Universums Ändtarm, även kallad Munden’s Bar. Platsen där allt avskum håller hus. Dit har du begivit dig för att leta efter syndarna. Och Djävulen nåde om de inte skriver på.

Kontakter:

Beskrivning:

Prylar/Pengar:

## 17. Burt Buggaro (Chicaru)

Yrke/Typ:	Demon
Bakgrund:	<p>Att vara född och uppvuxen i Limbo är ingen lätt sak. Folk skulle bara veta hur svårt det är att ständigt behöva vara på sin vakt så att det inte kommer någon starkare eller smartare som tvingar en uppåt mot de höga planerna. Och för att inte tala om hur svårt det är att arbeta sig neråt. Dem skall var lyckliga i helvetet, där har de djävlarerna bara nio ynkliga våningar innan de når ner till sin brinnande högberg. I Limbo där ni demoner håller hus har ni 666 våningar att ta er ner för. Nu hade du tur från början. Du föddes ur din moders vrede redan på plan 342 så mer än halva din färd var redan avklarad.</p> <p>Du skulle dessutom visa dig vara en riktigt smart demon så du fick ganska snart ett riktigt namn så du skulle kunna styra och ställa på allvar. Nackdelen med att bli erkänd och få ett riktigt namn är hela tiden att någon vanlig dödlig skulle få reda på det och använda det i sina tontiga ritualer bara för att få er att dyka upp i deras skyddande pentagram för att de skall imponera på en brud eller något. Än så länge har du klarat dig.</p> <p>Men din smarthet tog dig lite för nära de stora cheferna. Du hade kommit på en briljant idé och körde på som tusan för att marknadsföra den. Du blev kallad till förhör inför Munkin och Soneillon där du skulle redovisa din idé. OK, du tog tjuren vid hornen och redogjorde för vad du kommit fram till. Din tes ter sig så här:</p> <p>”Helvetet har knutit en bra deal med himlen. De splittar alla själar mellan sig och låter sedan varje individ indirekt välja plats genom sina livshandlingar. Men genom tidens lopp vet vi att om en människa säljer sin själ så går kontraktet föra alla andra val. Är det då inte dags för Limbo att börja roffa åt sig själar. Om vi demoner arrangerar en kampanj och uppfyller folks önsningar bara de skriver på ett papper där vi får rätten till deras själ när de dör så kommer vi också att få slavar att plåga och tjäna oss.”</p> <p>Munkin och Soneillon lyssnade på din idé och tyckte den var glimrande. När du nöjt lutade dig tillbaks i vänta på att få beröm för din idé sprack hela din tilltro till systemet. Du blev beordrad att själva verifiera din idé. De skickade ut dig från Limbo och in i den hårda kalla existensen för att se till att hämta hem 666 själar på 66 dagar. Innan du han protestera hade du slungats ut ur Limbo.</p>
Målsättning:	<p>Det har gått 65 dagar. De värsta 65 i hela din existens. Folk är visserligen bra korkade men att få dem att sälja sin själ var inte det lättaste. Många hade redan sålt den till en djävul. Andra blev misstänksamma när de läste igenom ditt papper och upptäckte att de skulle till Limbo istället för Helvetet. Tydligt vet folk inte vad Limbo är. Ibland har du till och med fått föreläsa på Universitet och forskningscentra innan de har skrivit på ditt papper. Du känner dig utsliten och lika påträngande som en dammsugarförsäljare fast utan möjlighet att demonstrera. Men fan ta dig om du inte skulle lyckas och visa att din teori håller. Du har faktiskt fått ihop 644 själar och kämpar nu med de 22 sista så att du kan åka hem i lugn och ro och ta dig några decenniers semester.</p>
Kontakter:	
Beskrivning:	
Prylar/Pengar:	Själkontrakt. (Fast du upptäckte att du har för få blanketter. De kommer inta att räcka. Attans, nu måste du få tag på sådana också...)

## 18. Vita tofsen

Yrke/Typ:	Varulv
Bakgrund:	<p>Du är född i fullmånens sken och uppvuxen till att bli krigare. Varulvarnas värld är komplicerad och det gäller att hålla reda på sin månfas och sin stam. Din stam är de fruktade Crested Dancers, även kända som werepoodles. De flesta av er stam tillhör de dansande eller de som gör tricks men du har blivit en äkta pudelkrigare och det är med stolthet du bär dina tofsar när du går över i Crinosform. Ert bjäbbande krigsrop har skrämt vettet från många, både katter och vanliga människor.</p> <p>Men för några år sedan hände det något hemskt vid ert stenrös. Ni hade samlats vid nymånens sken och hade precis utfört era lydnadsritualer där alla börjar med att rulla runt, spela död och sedan sitter vackert. Stilla satt ni där och puffade upp era tofsar när något hemskt hände. Ut ur skogen närmade sig en armé av bulldozers och innan ni visste ordet av det hade dem spridit er för vinden, skövlat platsen och byggt ett parkeringshus mitt i ert allra heligaste.</p> <p>Sedan den tiden har ni alla vandrat var för sig och vid de sällsynta tider då ni möter en frände sätter ni er ner och jämför era tofsar och berättar historier. Det var vid ett sådant här tillfälle du lärde dig hur man utnyttjar stenrösen till att öppna himmelska vägar som gör att man snabbt kan färdas mellan olika heliga platser. Det var ett bättre sätt att färdas än som du tidigare gjort, tillsammans med en cirkus där du fått utföra tricks i manegen. Visserligen har du gjort dig ett bra artistnamn som Bambolina, den magiska pudeln, men du har börjat tröttna på Showbiz och att stå rampljuset varje kväll.</p>
Målsättning:	<p>Tydligt lyssnade du inte tillräckligt på din stamfrände som lärde dig hur man färdas mellan stenrösen för när du skulle försöka det för första gången hamnade du här, på en mystisk bar vid namn Munden's i en stad vid namn Cynosure. Du försökte rätta till ditt misstag men porten stängdes bakom dig och hur mycket du ansträngde dig och utförde dina ritualer så vägrade den öppna sig. Du har varit här snart i en vecka och verkar vara fast här.</p> <p>Såvida det inte finns någon som kan fixa hem dig. Du börjar bli lite desperat nu. Du har snart ingen hundmat kvar och avlusningsmedlet börjar ta slut. Det bästa vore att hitta någon som skulle vilja anställa dig som livvakt eller något liknande. Möjligtvis skulle du kunna tänka dig att gå in i Showbiz också. Du har talat med bartendern Gordon så det är möjligt att du skulle kunna få ställa upp och genomföra en liten show här på baren med de allra enklaste tricken såsom rulla runt, sockerbiten på nästippen, sitt vackert och spela död. Men då måste du hitta någon som kan ge dig dina kommandon så att folk fattar vad du gör. Ok, det kanske inte är det bästa men du hoppas dra in lite pengar på det.</p>
Kontakter:	<p>Izadorro den Sköna (3) är en vampyr som hänger på Munden's. Normalt hatar du vampyrer men hon har planer som gör att du kanske kan ta dig hem. På något sätt tycker hon att alla varelser som kan skrämman människor skall gå i hopa i en gemensam organisation kallad MÖRKA VÄRLDEN. Det finns visst pengar att tjäna i det och det är ju aldrig fel.</p> <p>Du har sett en annan kvinna ifrån Showbiz, nämligen den undersköna fotomodellen Labomba N'Dschlag (46). Hennes ben skulle du gärna vilja gnida dig emot. Hoppas hon är ensam här ikväll, he-he...</p>
Beskrivning:	
Prylar/Pengar:	1500

## 19. Nicke Picke Pytt

Yrke/Typ: Renegade Gnome

Bakgrund: Så länge du kan komma ihåg har du jobbat i Tomtens leksaksverkstad. Folk tror att det är ett glamoröst och fantastiskt yrke och du vet många som skulle ge sin högra hand för att få vara med jultomten och arbeta i leksaksfabriken. Hade dem bara vetat att många har förlorat, inte bara sina händer utan andra kroppsdelar, i tomtens livsfarliga verkstad hade de insett att det inte är så roligt att vara där.

Tänker man bara efter så inser man att efter att ha hårt Ho-ho-ho ett par gånger i timmen under en livstid blir man ganska så mentalt rubbad. För att inte tala om alla julsånger som sjungs konstant, eller julgröten som äts varje dag och klimatet. Snö, snö, is och snö. Aldrig ett utslaget träd, aldrig en grön gräsmatta. Tillråga på allt så är arbetstiderna usla, man har ingen semester, man får ingen lön utan bara husrum och julgröt.

Du stod inte ut utan började deala och fixa för att överleva. Genom lite manövrerande lyckades du få hand om en av godismaskinerna. Där började tillverka specialgodis, små lyckopiller och andra droger, som du sedan sålde till de förslavade småtomtarna i fabriken. Du blev jätkligt populär och fler och fler började handla av dig. De flesta blev skyldig dig tjänster och pengar och du kunde få folk att arbeta för dig så att du kunde ägna dig åt din verksamhet på heltid. Du fick mekanikerna till att bygga dig en kommunikationsutrustning och sedan var ruljansen i full gång.

Du tog in order utifrån och fick sedan dina drogberoende tomtar att bygga det till dig i leksaksfabriken. Prylarna skeppades sedan vidare via minislädar som du också hade byggt. Affärerna gick lysande och du försåg många med exakt vad de ville ha. Få vet att det är du som ligger bakom många revolutioner, krig och maktskiften genom att ha försett den ena eller ibland båda sidorna med vapen.

Tyvärr blev din verksamhet avslöjad av Dimensionspolisens Traditionsavdelning som undersökte orsaken till de många klagomålen om defekta julklappar. Tydligen så hade drogerna gjort att tomtarna byggt lite annorlunda julklappar till barnen. Som tur var hade du byggt en säkerhetsmodul som omedelbart kunde teleportera iväg dig och med den lyckades du fly i det ögonblick att polisen tillsammans med Jultomten och hans mest lojala tjänare stormade din drogfabrik. Nackdelen var att din teleporteringrunka var lite osäker. Du hamnade mitt ute i rymden någonstans och skulle säkert gått en kvalfull död tillmötes om du inte av en ren slump hittades och plockades upp av den berömda (ökände) smugglar och flygarkungen Cosmo Bongo (23). För lite häftiga droger som betalning tog han med sig dig till hans destination, Cynosure.

Målsättning: Du har nu lyckats fly till Cynosure och Munden's Bar men du vet att både Jultomten och Dimensionspolisens Traditionsavdelning är ute efter dig. Du försöker hitta på ett bra sätt att få dem att låta bli dig. Du funderade på att bli hederlig och byta namn men det var för tråkigt. Problemet är att du har ont om pengar men som tur var lyckades du få med dig en större omgång av dina olika lyckopiller som du kanske kan sälja här.

Kontakter: Du hade inte varit på Munden's speciellt länge förrän du blev kontaktad av Izadorro den Sköna (3). Hon är visst, vampyr men en mycket ekonomiskt medveten sådan. Tydligen vill hon starta en organisation vid namn Mörka Världen som skall skrämman vettet ur människor och samtidigt tjäna pengar på det. Tjänar man bara pengar på det så skulle du kunna skrämman ihjäl din mor. Hon har kallat till ett möte i kväll där planerna skall läggas upp. Det skall viss också dyka upp spöken, varulvar och trollkarlar på mötet också.

Anita Nyffling (10) har du faktiskt sett. Hon är meteorolog på TV och en av de vackraste kvinnor du har sett. Du kanske skall försöka charma in dig hos henne.

Tyvärr är ju många av de prylar du levererar av tvivelaktig kvalitet. Därför är det ju typiskt att du skulle stöta på Snargalf Urgeltuff (38) här på Munden's. Han har köpt en massa prylar av dig och de flesta har varit defekta eller rent ut sagt trasiga. Det här är inte bra.

Beskrivning:

Prylar/Pengar: 2000

## 20. Korintia

Yrke/Typ: Jägarängel

Bakgrund: Sedan urminnes tider har det varit en kamp mellan de goda och de onda. Celstiala strider har skett och många har stupat i kampen för att rädda mänskligheten. Oräkneliga är de slag som skett för att frälsa världen från de onda som ständigt vill ödelägga jorden och förslava de stackas människorna

Du tillhör de utvalda stridande änglarna och redan när du var ung blev slapp du körsången och molnpuffandet och fick istället delta i svärdräning och djävulsutdrivning. I flera århundranden tränades du innan du släppte ut i din första strid. Sedan dess har du kämpat för mänsklighetens frälsning och slaktat oräkneliga smådjävlar och demoner. Din tapperhet och kunnighet i strid fick dig att snabbt stiga inom graderna.

För några decennier sedan blev du dock förflyttad. Det var efter ett sort slag i Pandemonium, förgården till helvett, där du nästan strök med. Faktum är att dina närmaste officerare gick ut och officiellt deklarerade dig som stupad. Men så var det inte. När du hade läkt dina skador visade sig att du hade blivit utplockad till Jägarängel, dvs. den hemliga falangen av änglar som arbetar solo för att förgöra de demoner och djävlar som arbetar på egen hand utanför sina territorier.

Du tränades upp i den utrustning som fanns, lärde dig att uppföra dig som en människa och skickades ut bland stadens gator och torg för att skipa rättvisa i Guds namn på ett sätt som förmodligen skulle fått prästerna att höja en smula på ögonbrynen. Nu gällde gatans lagar och de flesta djävlar följde inte ens den.

Ditt senaste uppdrag är det tuffaste hitintills. Tydligt har demonerna i Limbo bestämt sig för att reta upp djävlar i helvetet. En demon har farit fram och på något sätt börjat lura människor till att sälja sin själ till Limbo istället för helvetet och det här är inte bra. Himlen har tillräckliga bekymmer med Helvetet så om Limbo också skall börja lägga sig i människornas liv och leverne så kan det gå så illa att era resurser inte räcker till att stoppa dem båda. Alla tillgängliga jägaränglar har fått i uppdrag att försöka hitta demonen och stoppa den.

Målsättning: Av en ren slump fick du upp ett spår efter demonen. Du råkade passera en bilolycka och skulle just eskortera själarna till skärselden när de plötsligt sögs ner och försvann ut i Limbo. Du undersökte bilen och hittade en tändstickask från Munden's Bar i Cynosure. Visserligen ligger den baren lite utanför ert område men om demonen tagit sig dit så kunde du också. Så där är du nu. Dessvärre kryllar Cynosure av alla möjliga varelser så det kan vara svårt att hitta demonen här. När du gjort det måste du få tag på hans riktiga namn. Ni har alla fått en lista över aktiva demoner, så det är bara att börja söka.

Tyvärr så fungerar din DILDO inte på demoner utan bara på djävlar så du måste ta till gamla goda detektivkunskaper för att få tag på demonen.

Kontakter:

Beskrivning:

Prylar/Pengar: Devil Impersonater Locating Device Object (DILDO), en liten handhållen stav som börjar viberera i närheten av djävlar.

Special: Du kan bara dödas på riktigt av en äkta djävul eller demon. Om en annan individ skulle döda återuppstår du efter 30 minuter (Kontakta spelledare om du dör.)

Dokument: Abraxas - (a number demon. also associated with 'abracadabra'.)  
Ahazu (L) - a demon of disease-although no description of him is given in any of the books that i looked at, most of the demons of that period were half-animals and half-humans (such as Lamia).  
Ahrimanes - Lots of variant spellings on this name, easy to find in Zoroaster and Gnostic religion (under Iadaboeth)  
Aldinach (F) (L) - A female Egyptian demon that caused storms, ships to sink etc. I couldn't find any description on what she looked like.  
Alrunes (F) (L) - A Teutonic demon associated with the vegetables know as mandrakes. Lots of info on her.



Anarazel - Not much info on him, except on some demonology texts. A terrible demon, hides treasure, causes specters to appear, etc.

Ansitif - I got almost no info on him.

Ardat (F) (L) - equivalent to those succubus/vampire like demoness.

Areex - a corrupt form of Ares.

Asima (L) - A goddess of fate turned into a male demon.

Astaroth - easy to find. Powerful demon already detailed in Best of Anthology Dragon Part II (as a devil however, confusing).

Azael (L) - sometimes equated with Azazel, confusion. Cast down from heaven and bound in hell with Azazel. (also Az, Ouz, etc).

Azazel - bound in his plane and cast down from heaven. Taught men how to make weapons. (Sometimes equivalent to Eblis). Also 'scape-goat'.

Barbu (L) - Couldn't find much on him.

Bayemon (L) - another possession type demon.

Bechard (L) - demon that causes storms, winds, hail, etc.

Baltazo (L) - another of those demons that originated from possession type cases.

Baphomet Lord of Minotaurs.

Cabiri (L) - either a volcanic demon or a few greek gods worshiped on remote islands (Dionysis, and 3 others).

Charun (L) -Etruscan death god. Fresco's of him are easy to find in books.

Chicaru – A smarter demon with ambitions beyond other of his kind.

Dagon - either a fish demon or a agriculture(corn) god.

Demogorgon - Greek demon. Mortals are not supposed to know his name. Couldn't find much on him.

Eblis - the Arabic Satan.

Ereshkigal - A female god of the underworld (turned into a male demon again). Striking similarities to Hades. Has death gaze, etc.

Fraz-Urb'luu - Couldn't find anything on him.

Graz'zt - Couldn't find anything on him.

Gresil (L) - another possession type case. Also a demon that tempts through impurity.

Juiblex - Couldn't find anything on him.

Kostchtchie (L) - Russian spirit who stole pretty women, raided villages, hated.

Laraie (L) - detailed in demonolgy texts. Typed as a archer clad in green.

Loth (F) - Couldn't find anything on her.

Mastiphal - Mentioned in the book called "The Little Genesis", (I think), and dubbed-"The Prince of Demons".

Munkir (L) - An Arabic or Indian demon who had horrifying aspects that interrogated the dead. Had faces and bodies of rakhasa (although other descriptions differ).

Nekir (L) - Worked with Munkir, and another death god of the same religion.

Nergel (L) - detailed in Mythology and Demonology texts. Pictures of him are easy to find. Also known as "Chief of secret police".

Nocticula (F) - a patron of witches. Could only find one reference on her.

Obox-ob - Could find nothing on him. Closest I got was in Canaanite mythology where 'ob' means demon, or ghost.

Orcus - Etruscan deity rarely mentioned in mythological texts.

Pazuzu (L) - (Synonymous with Zeus?)-Demon Prince of the Lower aerial kingdom. Detailed extensively in mythology (mesopotamean) texts.

Socothbenoth - Another female (harem) like deity turned into a male demon.

Soneillon (F) (L) - Tempts through hate. Also another possession type case.

Verin (L) - Mentioned as a fallen angel in some texts. Tempts through impatience and also another possession-type demon.

Yeenoghu - found nothing on him.

Zugtmoy (F) - found nothing on her.

## 21. Karius

Yrke/Typ:	Tandtroll
Bakgrund:	<p>Som liten fick du börja arbeta med mjölkötänder. Det var svårt men det gick eftersom folk tydligen inte är så rädda om sina mjölkötänder. Det ända tråkiga med mjölkötänder är att när man gjort en ordentlig utgrävning som man var nöjd med, tappades tänderna. Aldrig fick man vara stolt speciellt länge förrän de skulle ersättas av nya, hela tänder.</p> <p>Men snart fick du avancera upp till rejäla tänder och där kunde få utlopp för dina brutala talanger och skapa enorma komplex. Tyvärr var dina framgångar så stora att dina tandinnehavare antingen dog av smärta eller drog ut tänderna för att ersätta dem med nya. Det hela gick så långt att du till slut hade svårt att hitta någon som du kunde arbeta hos.</p> <p>Det var då de kärva tiderna började och du fick ta en massa ströjobb för att få det att gå ihop. Du har prövat att sitta under bron och stoppat en massa getter men efter att ha blivit stängad en gång för mycket var det inte särskilt roligt. Du har ätit i kapp men små pojkar men på något sätt lurar dem dig alltid till att spricka av all gröt du får dig. Allt du ville var att spränga tänder...</p> <p>Därför beslöt du dig för att lämna den mytologiska världen och ta klivet ut i verkligheten. Men verkligheten var mycket hemskare än vad du kunde föreställa dig. Aldrig hade du trott att folk kunde vara så hemska mot varandra och kriga och slåss och vara allmänt besvärliga. Det var ingen lätt värld för ett arbetslöst tandtroll. Du klarade dock ditt uppehälle genom att ställa upp som statist i några små reklamfilmer. Där blev du upptäckt av talangscouter för Wrestling som plockade med dig och tränade upp dig. Du tillhörde skurksidan och uppträdde med artistnamnet Tandgnisslaren. Det gav visserligen lite pengar men det var inte speciellt roligt att bli utbuad hela tiden och att alltid förlora mot de goda figurerna. Du fick då erbjudande om att agera livvakt och de har du arbetat som sedan dess.</p>
Målsättning:	<p>Ditt senaste jobb var att agera livvakt åt en känd politiker vid namn Frehoroffa Cartelox som tydligen var en höjddare inom Dimensionella InterCentrala Kommittén (DICK). Han tog dig med på många spännande resor i många dimensioner. Igår reste ni till Cynosure för att delta i den Pangalaktiska Intradimensionella Lagom Stora Kongressen (PILSK).</p> <p>Här uppstod problem. När ni anlände till ert hotell blev ni attackerade av en hel hög med beväpnade ligister. Tydligen hade de hyrts in av Autonoma InterDimensionella Samfundet (AIDS) eftersom DICK och AIDS är svurna fiender. Det blev för mycket för dig. Visserligen lyckades du döda ett dussin eller så men de var för många. Freforoffa blev bortrövad av dem. Du funderade att gå till Dimensionpolisen men det fanns inga bevis förutom ett dussin döda ligister så smet från allt ihop. Efter lite letandet hittade du fram till Munden's bar, stället dit de mest skumma personerna dyker upp.</p> <p>Du hoppas att det kan finnas någon här som antingen kan föra dig tillbaka till mytologin så att du kan återta din gamla rörelse som tandtroll eller om det finns någon som har nytta av ett tandtroll.</p>
Kontakter:	Du har sett Anita Nyffling (10) här. Hon är meteorolog på TV och fruktansvärt vacker. Henne skulle du gärna vilja spendera resten av ditt liv med. Man kan ju alltid försöka.
Beskrivning:	
Prylar/Pengar:	1000
Special:	Du är så stark att ingen kan brotta ner dig till marken. Du tar inte skada av fysiska vapen (knytnävar, knivar, svärd, pistoler, etc.) utan bara av energivapen.
Förmåga	[Tandvärk] – Du känner en fruktansvärd tandvärk i 15 minuter.

## 22. Doktor Fritjoff Fagerkind

Yrke/Typ: Specialist

Bakgrund: Som nyutexaminerad doktor kom du på att man måste ha en specialitet för att bli något i världen. Vanliga doktorer går det ju 5 på dussinet av. Så du kämpade i flera år med att försöka bli specialist. Du har försökt genomgå en massa extrautbildningar och kvällskurser, köpt korrespondenskurser men inget har hjälpt. Du har till och med köpt "Den lille hjärtkirurgen" via någon mysko postorder men den höll på att kosta dig livet när du utförde en hjärtoperation på en jägare från planeten Mefresko. Tydligt har Mefreskianer tre hjärtan och han vaknade mitt under operationen och trodde han var på jakt. Aldrig har du fått springa så fort. Som tur var, var han drogad och hann inte ifatt dig annars hade du varit småstrimlad just nu. Kontentan var i alla fall att du inte lyckades att bli specialist men så vad då tänkte du. Så länge man bara ger ett sakligt intryck och utstrålar kunskap kan man få folk att gå på vad som helst. Så därför startade du en specialist praktik. När folk frågar dig vad för specialist du är brukar du bara kontra med att fråga vilken sorts specialist de är ute efter. När de talar om det så säger du att det är just vad du är och så blir allt så bra så.

Men det var visst inte alltid så bra att vara specialist. Får några veckor sedan blev du kontaktad av en man som undrade om du var neuroxenozoologspecialist. Självklart övertygade du honom om att du hade du läst på allt om neuroxenozoologi. Då blev du genast nedklubbad och bortförd. När du vaknade befann du dig på ett rymdskepp omringad av underliga figurer som påminde om slemdroppande aliens. En människa var där också och det var han som gav dig ordena. Du fick i uppdrag att söka upp en mänsklig värdkropp som skulle kunna agera surrogatmoder till en ny Aliendrottning. Som neuroxenozoolog skulle du sedan operera in embryot så att det i lugn och ro skulle kunna utvecklas till en ny moder för en alien invasionsstyrka.. Du hade inget val utom att gå med på det. Som hot för att du inte skulle utföra något misstänksamt fick du genomgå en slemäggs behandling som i praktiken innebar att din hud och dina organ ingick i symbios med alienlarver som kommer att vakna upp och äta upp din kropp inifrån så fort de känner lukten av en alienkrigare i deras närhet. De lovade att plocka bort slemäggen så fort aliendrottningen hade fötts.

Som tur vad fick du in en svårt brännskadad patient, Izadorro den sköna (3), som sökte en plastikspecialist. Du antog jobbet och fick henne att under 4 månader genomgå 5 operationer. Visserligen behövdes bara tre för själva plastikjobbet men du utförde en, den första, för att operera in aliendrottningembryot och ytterligare en för en vecka sedan, för att försäkra att allt var OK.

Målsättning: Du har panik. Dina sista operation för att undersöka aliendrottning embryot visade att något var gale. Inga väntade värden stämde överens med dina testresultat. Du plockade fram dina gamla läkarböcker och gjorde en djupdykning i gamla kunskaper som du trodde du hade glömt (eller valt att ignorera) och efter flera dygns arbete utan att sova kom du fram till vad som hade hänt. Izadorro hade "glömt" att tala om för dig att hon inte var en vanlig människa utan en vampyr. Enligt dina studier kommer embryot att utvecklas till något helt annat okänt men garanterat livsfarligt i Izadorros kropp. Nu kommer inte aliensarna att bli glada på dig. Risken är att de skickar en alienkrigare som kläcker slemäggen i dig. Du måste utföra en operation omedelbart och flytta över embryot till en annan värdkropp.

Kontakter: Du måste hitta Izadorro (3) samt få tag i en annan värdkropp. Du vet ännu inte hur du skall få tag i en ny kropp bara att det inte kan ske med våld eftersom värdkroppen behöver vara i fysiskt bra skick. Så fort båda är funna måste du utföra operationen. Visserligen är Munden's inte den mest sterila platsen i universum men det får duga. Se bara till att du torkar bordet före och efter operationen.

Du hörde namnet Nicke Picke Pytt nämnas av en kvinna på Munden's. Det namnet kände du igen. Det var den eländiga tomtensissen som sålde dig det defekta hjärtkirurg kitet. Finns han här så skall du kräva dina pengar tillbaks. Den kostade dig 2000, plus lite för sveda och verk.

Beskrivning:

Prylar/Pengar:

## 23. Cosmo Bongo

Yrke/Typ: Rymdpilot/Flygare

Bakgrund: Redan från barnsben har du varit intresserad av snabbhet. Ju fortare något gick desto bättre var det. Så fort du hade åldern inne skaffade du en jetbike, trimmade den och började tävla. Först mot kompisarna och sedan mot grannkolonin. Det var då du blev upptäckt av en kringresande agent för Red Sun, det mest berömda racingstallet i denna galaxen. Du blev upptagen som novis och tränad i att flyga rymdskepp av alla möjliga typer. Din naturtalang fick dig att snabbt avancera i graderna och det dröjde inte många år innan du fick köra de hetaste tävlingarna. En av dina finaste minnen är när du flög Jazzalla-Tronin loppet. Redan vid första novabojen insåg du att detta var ditt livs bästa lopp. När du rundare Tronin-VI ledde du med flera parsec för tvåan. Till solareruptioner gled du in på Jazzallas rymdområde. Inför galaxkamerorna flög du ett extra ärevarv runt Jazzallas fyra månar innan du graciöst satte ner din PlasmaBurner Mark V i målcirkeln. Från det ögonblicket var du ultrakändis och det är inte många teknologiskt medvetna människor som inte vet vem Cosmo Bongo är för någon.

Nu flockades brudarna omkring dig och du tjänade en förmögenhet på vinstpengar och reklamintäkter. Det var då du beslöt dig för att säga upp ditt kontrakt med Red Sun och lägga av med tävlingarna. Många fans var besvikna på dig men du insåg att från och med nu kunde bara gå utför. Det är bäst att sluta när man är på sin topp.

Visserligen hade du så mycket pengar att du aldrig behövde jobba igen men du skulle aldrig kunna slita dig från att flyga rymdskepp så du startade ett eget fraktbolag och köpte en så många rymdskepp att du alltid skulle kunna flyga vilken modell som helst. Du är ju en naturtalang har nu flugit allt från små enmans Foxieboogers till de planetstora kolonisationskeppen Genesis-12.

Men det var din övertygelse om att du var oövervinnbar som blev ditt fördärv. Du var lite försenad till ett möte i systemet Pellexian Blå och beslöt dig för att ta en genväg. Tyvärr räkande du lite fel och flög för nära ett utforskat område med svarta hål. Någoting hände och med dig och skeppet. Det var som om allting liksom bara bytte plats på något oförklarligt sätt. När så allting stabiliserade sig såg rymden lite annorlunda ut. Du hade råkat komma för när en händelsepunkt och nu befann du dig i en helt annan galax. Plötsligt var du anonym och utan pengar på i en helt okänd galax.

Du hade åtminstone ditt rymdskepp och på de senaste månaderna har du försörjt dig på att agera fraktare åt de som behöver det. Tack vare din naturtalang har dock ryktet om din förmåga att utmanövrera imperivaktare och dimensionspolisfarkoster gått som en våg genom de närmaste systemen och du har redan fått en massa uppdrag som smugglare. Din status funkade också som en brudmagnet. Tydligt gillar många tjejer en man som kan ske lite vek och snäll ut på ytan men som är ett krutpaket på insidan. Du har faktiskt börjat uppskatta den här olagliga rollen mycket mer än din gamla som fraktbolagschef. Det finns bara en gång du ångrar ditt smugglarkall och det var när du smugglade boskap. I två veckor stank hela skeppet av gödsel och surt hö. Aldrig mer kommer du att smuggla nötkreatur. Nu är det paus i Bregottfabriken minsann.

Dessvärre måste ditt mystiska galaxbyte ställt till lite för dig eftersom du för närvarande är impotent vilket är lite pinsamt. Men det skall nog gå att fixa. På något sätt.

Din senaste flygning tog dig till Cynosure. Tydligt skall där pågå en gigantisk galaxomspännande kongress med makt och myndigheter från många dimensioner och planetsystem. Du började höra runt i den undre världen och lyckades kombinera både varu- och personsmuggling till staden. Det var lite trixigt och du fick köra med många flygarknep för att undvika ultraradarna och de automatiska kanoneliminatorerna. Men igenom kom du och det kommer säkert att öka dina rykten igen. Fast det fanns tre alienkrigare med på din smuggling som blev lite rymdsjuka av ditt flygande. Du var lite orolig för man skall inte reta upp alienkrigare men tydligt var de så sjuka att de inte orkade göra något med dig.

Du beslöt dig för att stanna ett tag i Cynosure. När kongressen är slut blir säkert marknaden lukrativ för en smugglare så just nu går du och letar uppdrag. Av alla rykten att döma är det på Munden's bar man skall hänga om man söker fart, fläkt och spänning. Just det klientel som skulle vilja utnyttja dig och dina tjänster.

Fraktat Alienkrigare till Cynosure. Söker doktor för impotens.

Målsättning: Du har hört att det bland klientelet på Munden's skall finnas en specialistdoktor som kan bota allt. Han kanske kan fixa din impotens.

Kontakter: Du har sett Nicke Picke Pytt (19) på baren. Han är en tomte som rymt från julomtens fabriker. Av någon anledning låg han och svävade någon teknisk grunka i rymden. Du tog med honom till Cynosure mot lite häftiga droger som betalning. Drogerna var verkligen häftiga men tyvärr tog dem slut för några dagar sedan.  
Flegging (2) är en av de som du smugglade in i staden. Han är medlem i en terroristorganisation som heter GRÖN GRYNING. De skall säkert ställa till oreda i staden. Bra, då blir det mer jobb till dig.  
Du såg att någon har parkerat en Waferguud 68X med extra förbränningskammare och dubbelt kollapsfilter. Ett sådant rymdskepp har du aldrig flugit. Om du kunde hitta ägaren till den så kanske du kan snacka till dig en testflygning.

Beskrivning: 8000

Prylar/Pengar:

## 24. Loco von Triest

Yrke/Typ: Splatterfilmsregissör

Bakgrund: Du var på väg att få ditt diplom från din den stora filmakademiutbildningen när det uppdagades att du i din avslutningsfilm "Tant Gretas Barnkalas" inte hade använt fantastiska datoreffekter utan riktiga barn och riktiga handgranater. Tydligt förstod dem inte att man inte kan få fram tillräckligt realistiska effekter via datorer utan vill man ha sprängda små barn så får man spränga små barn.

Du sparkades ut ur skolan och fick filmningsförbud. Men sådant stoppade inte dig. Du fortsatte att göra filmer som fick publiceras i skymundan men de var alltid populära så pengarna strömmade in. Tre av dina filmer hamnade på underground tio-i-topp listan.

"Festivalmassakern", "Picnic i det röda" och "Utan motorsåg i Tyrolen"

Dessvärre hittade polisen dig och du blev inspärrad på livstid men du fick en idé och yrkade på att du hade en mental rubbning. Du undersöktes och lyckades dupera läkarna att du verkligen var mentalt rubbad. Det gick så enkelt att du inte ens behövde göra något. Istället för fängelset skulle du spärras in på en mentalvårdsavdelning. Den var det väldigt lätt att rymma ifrån. Det var knappt någon som dog alls. Du flydde ut i staden och i ett av de mörkare hörnen smet du in på en skum bar.

Det var nu ditt liv förändrades. Det skulle visa sig att du korsat dimensionsbarriärerna och hamnade på en underlig bar vid namn Munden's Bar i en håla vid namn Cynosure. Detta var möjligheternas stad. Här skulle det spelas in film. Du började söka sponsorer och genom lite påtryckningar fick du till ett möte med Mr Mungo. En av Cynosure större gangsterkungar. Han hade sett dina filmer och fått en briljant idé. Ni skulle kunna slå er ihop och göra affärer. Så fort han behövde statuera exempel eller göra sig av med konkurrenter skulle du kunna få filma sekvenserna och göra en storfilm av det hela. En fantastisk idé.

Du fick 50000 Cynosure dollar i förskott för att köpa in all den filmutrustning du skulle behöva. Du behövde inte bekymra dig om vapen och sprängämnen. Det skulle Mr Mungo stå för. Du gick till Munden's för att fira att dina bekymmer var över.

Målsättning: Tyvärr firade du lite för mycket. När du vaknade till framåt gryningen hade du bara 4000 dollar kvar. Ooops! Du har ingen aning om var pengarna har tagit vägen men du vet att du inte har någon filmutrustning. Och ikväll skall du möta Mr Mungo för att visa upp dina regissörstalanger. Nu visste du inte riktigt hur du skulle klara dig men så föddes en genialisk plan i din hjärna.

Om du kan övertyga en massa människor om att du är en erkänd regissör kan du förmodligen få dem till att betala ett par tusen för att bli filmstjärna. Får du bara ihop tillräckligt många så kan du köpa en Phalapps 5000 TotalInspelningsModul för 20000. Det räcker för att spela in några sekvenser hos Mr Mungo. Till på köpet får du en massa statister som du kan massakrera. Fan vad du är smart. Nu gäller det bara att få folk att skriva på ett anställningskontrakt samt hosta upp några tusen var.

Kontakter: Du känner faktiskt igen en av personerna i den baren den här kvällen. Anita Nyffling (10) är meteorolog på TV. Hon är otroligt vacker. Du skrev faktiskt ett friarbrev till henne, men hon svarade aldrig på det. Om du gör henne till skrikande huvudperson i en av dina filmer kanske hon skulle vilja ha dig till sin äkta man. Det skall nog gå att fixa.

Beskrivning:

Prylar/Pengar: 4000

## 25. Torkel Översnodd

Yrke/Typ: Paramyozoolog

Bakgrund: När du var liten träffade de en tomte i skogen. Han blev din lekkamrat och ni hade väldigt skoj tillsammans. När du blev lite större och berättade om din tomtekamrat ver det ingen som trodde dig. Du blev utskrattad och retad men det hemska var att när du tog med alla till skogen för att visa dem att tomten fanns kunde du inte hitta honom. Nu blev du riktigt mobbad och utstött. Det var d du bestämde dig för att visa världen att du har rätt.  
I hela ditt liv har du försökt studera djur som ingen har trott på. Du har sett spår av snömannen och du tror att du fick Loch Ness odjuret en gång men du är inte säker. Men du är övertygad om att det finns arter som vi aldrig sett. Det finns så många som påstår att de sätt både alverfolk och varulvar så det måste ligga någon sanning i det hela.  
Du håller på att samla bevis men har inte lyckats få tag på något av värde ännu. Det hemska ör att din finansärer håller på att tröttna på dig och snart står du där utan pengar och måste börja ägna dig åt helt vanlig forskning. Det kommer aldrig att gå, dessutom är du helt övertygad om att man aldrig skall ge upp. Du vet ju att du har rätt eftersom du själv har haft en tomte som lekkamrat.

Målsättning: Du skulle gå in på din favorit pub en kväll, men när du klev igenom dörren var du på en helt annan plats än vad du hade tänkt dig. På något sätt hade du blivit transporterad till en underlig bar vid namn Munden" och här blev du så förvånad att du knappt kunde stå rakt i flera minuter. Större delen av barens klientel var inte ens av mänsklig ras. Här fanns vampyrer, troll, rymdvarelse och en massa andra underligheter. Ingen kommer att tro dig när du berättar om det här men du skall åtminstone ha så mycket fakta som möjligt med dig tillbaka.  
Du måste hitta alla som inte är klassificerade som människa och göra en del undersökningar. De måste mätas, vägas och könsbestämmas. Har de en intelligens skall den mätas och då kan du dessutom intervjua dem får att få reda så mycket som möjligt av deras vanor och beteende. Sedan måste du rita av dem.

Kontakter:

Beskrivning:

Prylar/Pengar:

## **X. Alina Topper**

Yrke/Typ:

Bakgrund:

Målsättning:

Kontakter:

Beskrivning:

Prylar/Pengar: