

Första sida (Bild)

Angående Världen vi lever i och det LIVE vi valt.

Munden's bar ligger i den multidimensionella staden Cynosure. En stad där varje kvarter har olika fysikaliska lagar. Gatorna är fulla av varelser som försöker leva sitt eget liv utan statlig inblandning. Saken är nämligen den att när Cynosure fick ett nytt styre (övertagandet av makten skulle kunna kallas militärkupp om man vill dra det hårt) ville de gärna hålla kontroll på folk och få i Staden. Få finns det gott om eftersom alla dimensioner på något sätt strålar samman i Cynosure och allt universums drägg har insett sin chans att tjäna lite stålar på det övriga drägget. Därför har Cynosyre en speciell polisstyrka, en Dimensionspolis som har rätt att göra raider när de tror sig veta om ett brott mot någon lag. Därför gör de raider hela tiden, överallt. Och de nya lagarna som tillkommit har inte gjort saken bättre. Så lev i fruktan men lev ut!

Munden's är en Bar som 9999 olika dimensioner har tilltråde till. Baren ägs av Grim Jack. En ökad Prisjägare i tiden. Bakom bardisken står Gordon Munden och serverar för glatta livet. Gästerna kan vara precis vem som helst och de kan se ut hur som helst. Det finns inga gränser på Munden's. (Utom för Tourbots, förstås. De skjuts på fläcken om de dyker upp på Munden's.)

Speltips: Lås dig inte vid din roll och de plotter du blivit tilldelad, de är bara en startgrop. Hitta på egna saker om din bakgrund, låt din fantasi springa iväg med dig när du berättar för folk om dig själv och dina problem i spelet. Fantisera ihop så mycket du kan med utgångspunkt från det som står på din karaktär. (Se bara till att komma ihåg vad du hittar på, annars kan det bli pinsamt för dig.) Lås dig inte vid de uppgifter som du har på pappret utan hitta nya när du är färdig med de gamla. En stor del av att delta i Munden's Bar är att träffa och upptäcka de andra karaktärerna. Och använd inte mer våld än nöden kräver för vi spelare är rätt hårda vi också.

Skulle en strid uppstå så är regeln enkel. Skjuter någon på dig dör du, slår någon på dig med ett svärd dör du. Spränger någon en bomb dör alla. Det är lätt att dö så ta det lite lungt. Du skulle nog själv bli förbannad om du pungat ut med en massa stålar och förberett dig på ett härligt lajv bara för att hamna på fel ända av en strålpistol efter 25 minuter.

Många karaktärer har specialförmågor som t.ex. elektriska stötar, magi, mentala krafter och ficktjuveri eller speciella föremål som lögn-detektorer eller id-kort scanners. Om ni blir utsatt för något av detta kommer personen i fråga att ge er en lapp som beskriver hur ni skall agera. Försök att inte läsa dessa lappar högt utan smussla undan dem, läs dem och agera sedan enligt den beskrivning som lappen ger er. (OBS! Om er karaktär kräver regellappar och ni inte fått dessa så kontakta en spelare på plats.)

Tänk också på att när vi skriver våra roller har vi ingen aning om den som får rollen är en man eller en kvinna. Bli därför inte förvånade när ni möter personen som står refererad som *han* i er karaktärsinformation och det visar sig vara en tjej. Vi är ju trots allt på Munden's!

Pengar: På Munden's förekommer två valutor. Svenska pengar och Cynosure dollar. Svenska pengar kan endast användas för att köpa riktiga saker i baren, dvs dricka (läsk), snacks och vad nu Cafeterian kommer att erbjuda. Cynosure dollar används i spelet. Har man 500 Cynosure dollar är man fattig, har man 15.000 är man rik.

OBS! Special regel. Det finns det en hel del möjligheter att det inträffar saker som kan påverka många. För att vi spelare skall kunna förmedla dessa regler kommer vi att använda oss av *Myndigheten*. Så fort ni via högtalare, PA-speakers, megafon eller på annat sätt hör någon som ropar att **"MYNDIGHETEN VILL MEDDELA EN SAK"** så måste ni genast avbryta vad ni än håller på med och lyssna. Vi spelare kommer då att annonsera en situation, en regel eller ett händelseförlopp. När myndigheten **AVSLUTAR INFORMATIONEN** återupptar ni spelandet där ni bröt och om ni påverkas av den förmedlade informationen träder den omedelbart i kraft.

Kom ihåg att om ni agerar efter de fyra gyllene reglerna så kommer allt att bli bra:

1 Ha roligt

Om du har roligt kommer andra att ha roligt. Har du tråkigt påverkar du andra negativt.

2 Var ärlig

OK, det är trist att blir skjuten men förmodligen ligger det ett motiv bakom. Ta dina träffar och börja inte gaggas om regler. (Tänk på att det kan finnas folk som är immuna mot vapen.)

3 Tävla inte

Man kan inte vinna i Munden's Bar. Antingen så klarar man sina mål eller inte. Bara för att något gått snett så förstör inte för andra som kämpar med sina problem.

4 Ha inlevelse

Lämna inte vår spelvärld för den vanliga världen. Ignorera folks SydCon 7 T-Shirt eller bilen som står parkerad utanför fönstret. Illusionen är bräcklig och vi måste alla samverka för att den skall hålla.

Karaktärer

30 Minuters	4
1. Flubbin Kopparhatt	6
2. Tompa O'Humphrey	8
3. Kung Krugens	11
4. Domedagsdåren	14
5. Kräker	17
6. Prutter	19
7. Ville "Gräsätarn" Fnatterum	21
8. Betula	23
9. Drogsmurf	26
10. Badjali Gehengus	34
11. Bloke "Bräkmanen"	36
12. Torsten Falk	40
13. Rocki H. Orror	42
14. Inky Dinky Do	44
15. Sven-Erik Jansson-Olsson "Svekkö"	47
16. Etrina, Agent 006.4 (Beta 2)	49
17. Killifrans Eglerton	51
18. Trappe Ts "Stjärnkorven"	53
19. Vendel Mer	55
20. Dr Banal	57
21. Huglert Filbunk	59
22. Dana Scampy	61
23. Fox Fritty	63
24. Gudinnan "Mirakelsystem"	64
25. Herr Mes	66
26. Floplik Knudlbams	68
27. Odi Geargrinder	70
28. Jonah Hullenbart / Palle	71
29. Heinrich Flick	73
30. Jorus Greasehand	74
31. Darconio	76
32. Stocken	79
32. Mac-X	80
33. Xorgirat	81
34. Dan Nova	83
35. Harvey Davidssen	85
36. Le Daren	87
37. Guy Nice "Big-Fat-Ugly-Babyface-Eating O'Brian"	88
38. Yokuki Ozuimata	90
39. Gretchen Fleishe	92
40. Wiiktår Glesne (Tant Greddelin)	95
41. Donald McRonald	97
42. Tant Brun	99
43. Butcher the Easter Bunny	100
44. Mormor Nice	102
45. Bill Hates	104
46. Nikkelokkos Hörning	106
47. Clark (uttalas slaark) Kent	107
48. Lord Macintosh	109

30 Minuters

Kenth Robinsson

Låtsaskompis. Du är Vendel Mers (19) låtsaskompis. Det är ingen annan än han som ser eller hör dig.

Herr Pes

Du är en avdankad gud. Son till guden Herr Mes och gudinnan Klamydia. Du har levt ett drägligt liv fyllt av kvinnor, vin och sång. Men nu har plötsligt din lycka vänt och du har tydligen blivit en fullkomlig smitthärd av sjukdomar. Trots din gudarang så kan du inte bli av med dem. Du försökte få hjälp av din mor men hon bara skrattade åt dig. Nu måste du söka upp din far och försöka få honom att hjälpa dig.

Killer Kanasta

Du arbetar för Mr Mungo en ökad maffialedare i Cynosure. För några dagar sedan dök en gammal kamrat upp hos dig, Trappe Ts. Ni har varit småskurkar tillsammans fast han har nog kommit upp sig i smöret lite. Han hade visst en sak att ta hand om i Cynosure, på Munden's Bar. Allt var frid och fröjd tills du fick höra att DIMP (Dimensions Polisen) börjat söka igenom dina kvarter. Tydligen hade de spårat en tidsförbrytare och det var inte bra för Trappe hade lämnat en illegal Temporal Förvrängare hos dig. Du vill absolut inte råka ut för DIMPen så nu har du tagit dig till Munden's Bar för att hitta Trappe och ge honom hans Temporal Förvrängare. Bäst att säga åt honom att ligga lågt.



1. Flubbin Kopparhatt

Yrke/Typ:

Dvärgsmed

Bakgrund:

Du är Flubbin Kopparhatt, son till Knubbin Kopparhatt, sonson till Trubbin "Släggnäven" Kopparhatt. Tillsammans med dina bröder Glubbin, Vlubbin och Smirk har du växt upp djupt under bergens rötter i din far och farfars smedja. Du kunde hamra ut ett varmt järn innan du kunde gå. Det är en dvärgs lott i livet att få bearbeta metall och dina bröder tyckte det var det roligaste som de visste. Det var nu du kände att du var lite annorlunda. Du visste inte riktigt vad det var men du kände dig inte riktigt som alla andra dvärgar. Dina ungdomsår försvann för dig alldeles för snabbt. Tyvärr så har vissa saker etsat sig fast i ditt minne som när du tillsammans med dina bröder tillverkade en maskin som snabbare kunde smälta ner de metaller som bröts av de andra dvärgarna under berget. Tyvärr råkade du tappa en balja kallt vatten i den när den var som varmaste så den sprang i tusentals bitar. Eller som när ditt första magiska svärd råkade kapa huvudet av Kung Grunkas tredje hustru under hans provsvingningar. Din far påstod att du tänkte för mycket på livet utanför berget och vad som var rätt och fel och gott och ont.

Många har kommit till er smedja under bergen för att köpa era smidesverk och ofta har ni arbetat åt både gudar och hjältar. Din farfar var en hejare på att smida in magi i både svärd och yxor och din far var mästare på att smida förtrollade ringar, ljusstakar och andra praktiska saker. Dina bröder har ärvt både er far och er farfars kunskaper och det trodde även du att du hade gjort. Redan i era ungdomsår, när ni var så där en 200 år, började ni få hjälpa till att göra de mest värdefulla sakerna som kunderna beställde. Det var under denna perioden du upptäckte att mycket av det du själv smidde hade tendenser att inte fungera riktigt som det var avsett och det började strömma in rapporter om reklamation, garantier, bytesrätt och andra konstiga ord. Som en sann dvärg var du envis som synden och försökte fixa till allting själv så att dina bröder och din far inte skulle få reda på något.

Så du frågade ut din far hur man skulle bete sig och han lärde dig att kunden alltid har rätt men att priset måste alltid vara högt annars kommer de aldrig tillbaka. Han refererade ofta till hur han sålt både det ena och andra till Asagudarna och hur luriga de kunde vara. Om man inte passade sig så hade man skänkt bort något nästan gratis. Det är sällan som kunden läser det finstiltla i köpekontraktet så där kan man ofta slänga in paragrafer som att man skall få deras förstfödda son eller att deras själ kommer att smidas in ett vapen när de dör.

Men du ställde dig lite tveksam till det här. Är det verkligen rätt att lura köparna så. Tänk om de har fredliga avsikter och så snärjer ni in deras privatekonomi och familjeangelägenheter i kontraktet. Du kontaktade FRIS (Fabeldjurens Rätt I Samhället) och för att höra vad de hade att säga. De måste finnas andra som har brottats med samma moraliska dilemma. Hur gör alla småtomtar som delar ut önskningsor? På FRIS var man väldigt hjälpsam och efter många samtal med dem gick det upp för dig att man måste kunna ta egna beslut och att man inte behöver följa sin stereotyp.

Så när du förhandlade med en person vid namn Bloke (11) som påstods sig fått i uppdrag att bilda en ny mytologi beslöt du dig för att fråna och med nu var det dags att göra kontraktet så ärliga som möjligt. Bloke påstod att han och några av hans gelikar skulle bilda de första gudarna i en ny tro som skulle få människorna att återfå hoppet på ett ljuvt liv utan krig, fattigdom och sjukdomar. Det lät ju himla bra.

Så därför smed du till verket och bestämde dig för att nu skulle du tillverka något som du aldrig skulle få en reklamation på. Efter 3 månaders hårt arbete hade du tillverkat en pacificeringsstav till Bloke. Om man vidrör stavens ena ände blir man så snäll och vänligt inställd att man genast vill avsäga sig alla våldshandlingar och sätta sig under en korkek och bara lukta på blommor. Bloke blev jätte glad och medan du packade in staven skrev han under köpekontraktet.

Målsättning:

Får en vecka sedan fick du två nyheter, ett bra och ett dåligt. Det bra var att FRIS skulle anordna en konferens på ett värdshus vid namn Munden's och att du var inbjuden att delta. Den dåliga var att det började strömma in rapporter om att ett gäng superskurkar ledda av en viss Bloke (11) börjat härja i tid och rum. Tydligt så hade din pacificeringsstav använts i egenvinstsyfte.

Du lyckades tysta ner nyheten om Bloke (11) för dina bröder och din far. Dessutom lurade du i dem att FRIS konferensen varar mycket längre så att du skulle kunna komma på hur du kunde få tag på Bloke. Tyvärr så var du ju otroligt snäll i ditt kontrakt så du har inga hakar på honom.

Din plan för tillfället är att värva folk ifrån FRIS. Du vet är att där finns en mängd olika varelser med fantastiska förmågor som säkert kan hjälpa dig. Om du bara får berätta din historia så förstår de säkert att om det kommer ut att superskurkarna kan härja runt tack vare en Dvärg så skulle det skada FRIS.

Du reste iväg i går och har precis kommit fram till Cynosure, en fascinerande stad. Här finns det verkligt bra smidda saker och du skulle gärna söka upp de smeder som byggt dessa fantastiska byggnader.

Beskrivning:

Du är en liten osäker dvärg.

Kontakter:

Bloke (11), den skurken

Du känner igen Kung Kugens (3), en stackars ringvåldnad som bara vill vara fri. Han är också med i FRIS.

Dryaden Betula (8) är det synd om. Hon har pollenallergi. Hon är också med i FRIS

Prylar/Pengar:

1000 C\$

FRIS inbjudan

2. Tompa O'Humphrey

Yrke/Typ:

Leprechaun (småtomte)

Bakgrund:

Din barndom borde ha varit lycklig, du tillhör ju trots allt småfolket. Alla vet ju att de inte gör annat än spelar, sjunger och dansar. Ett ständigt glatt och trevligt folk som bara tänker på att roa sig och spela spratt med människorna. Men om man, som du, fötts med en total tondövhet och en koordination som får en halt flodhäst att känna sig smidig så blir det inte så roligt längre. Du kunde aldrig delta i ringdanserna och så fort du försökte sjunga så sprang alla andra och gömde sig. Du försökte aldrig ens spela på din fiol.

Men det hemskaste av allt är att alla förväntar sig fortfarande att du skall vara glad och lycklig. Det ingår i din yrkesbeskrivning. En leprechaun är alltid glad. OK, det fungerade de första 20 åren men sedan gick det inte längre. Dins skrattmuskler fick totalkramp och du började snäsa och fräsa åt de andra. De blev alldeles chockade av att se en annan min än en skrattande.

Sedan den dagen behövde du inte längre delta i sången och dansen och eftersom det är nästan det enda de ägnar sig åt fick du otroligt mycket tid över till annat. Bland annat så gick du med i FRIS (Fabeldjurens Rätt I Samhället) och började debattera över stereotypernas vara eller icke vara. Är det tvunget att alla betar sig såsom förväntningarna på dem är. Kan man inte få vara sig själv.

FRIS var den stora livräddaren för dig. Så många olyckliga varelser med problem gjorde att du kände dig väldigt tillrätta. Ni hade gruppterapi och studiecirkel och anordnade krismöten och studiebesök. Till slut var du så engagerad att du blev vald till ordförande i FRIS. Det var ett hedersbevis på att även de små och missanpassade kan göra något stort i sitt liv.

Naturligtvis så förväntade sig massorna att du skulle göra något stort som bevis på din mästarelikhet och du började fundera på vad som skulle kunna göras. Det var då du tog det stora beslutet. Du skulle ordna en konferens och inte nog med det du skulle vidga gränserna i FRIS. Du hade nämligen hört talas om en stad som heter Cynosure. Det speciella med den är att den ligger mellan alla dimensioner så det innebär att vem som helst kan besöka den staden.

Du tog kontakt med stadens kulturråd och de rekommenderade ett alldeles nystartat konferens center vid namn Munden's Bar. Du var först lite tveksam eftersom det var en bar, men sedan kom du på att det var ju det perfekta lockbetet för att få dit så många som möjligt. Du tog kontakt med Gordon Munden som förestod stället och tillsammans ordnade ni fram en lämplig tid och du såg till att betalningen var inne i god tid.

Du ordnade ett hejdundrades program och skickade ut till alla FRIS medlemmar. Nu hoppas du bara på att så många som möjligt kan komma.

Målsättning:

Detta är ditt livs dröm, att få den fullständiga respekt och uppskattning som ett ordförandeskap i FRIS innebär är något som kompenserar hela din olyckliga uppväxt. Bara nu allting går bra men du inga som helst tvivel över det. Gordon Munden verkade vara en oerhört trevlig person.

När du kommer fram så vill du möblera om lite. Gärna få borden i en cirkel så att medlemmarna inte känner sig om de satt under någon annan. Du hoppas Gordon har lite lugn och trevlig musik som kan gå i bakgrunden medan folk droppar in. Sen vill ni ha absolut lugn och ro när konferensen sätter igång.

Du är dock lite orolig över häxan Jagga de Babb, hon skulle skicka en skriftlig bekräftelse på att hon kunde komma men den har du inte fått. Du har som tur vad arbetat ut en plan om hon inte skulle dyka upp. Gordon Munden är ju en person som måste ha stött på de mest skilda varelser. Han skulle säkert kunna föreläsa

om hur det är att tillhöra en minoritet då han säkert har hört många snyfthistorier från folk som dykt upp inne på baren. Du får tala med honom innan ni sätter igång men det skall säkert inte vara några problem eftersom det bara är ni inne på baren.

Beskrivning:

Du är liten, sur och lite nervös. Går gärna klädd i gröna kläder och en liten hatt.

Kontakter:

Det finns många personer här ikväll som du vet är medlemmar i FRIS. Undrar om alla de andra är vänner till de du känner eller aspiranter på att bli nya medlemmar.

Du har sett dvärgen Flubbin Kopparhatt (1) här och hans kompis Kung Krugens (3), den stackars ringvåldnaden. Och sedan såg du dryaden Betula (8), hon som har en sådan pollenallergi.

Två av Snövits okända dvärgar Kräker (5) och Prutter (6) är också här. Du måste se till att hålla dem lite utanför för deras närvaro har en tendens att inverka på de övriga deltagarna. Det är inte så att de är otrevliga det är bara det att när Prutter (6) börjar stinka eller Kräker (5) vomerar över bordet så sätter det sina spår

I foajen träffade du Ville Fnatterum (7). Han spelar en sådan där våldsamt sport som har gjort honom nästan lite galen. Hoppas han inte får för sig att du är bollen. Det har hänt förr och du har hemska minnen av hur han slet upp dig från golvet, sprang igenom folkmassorna för att sedan slänga iväg dig ut i skogen. Det var inte roligt minsann. Han påstår dessutom att han inte kommer ihåg något av det iheller.

Prylar/Pengar:

500 C\$ (egna)

14000 C\$ (FRIS)

FRIS inbjudan

Förmåga:

3 önskningar: Om någon räddar livet på dig så är du tvungen att upplysa dem om att du skall uppfylla 3 önskningar till dem. Man kan inte önska sig fler önskningar, det är emot önskeregelparagraferna. [Det här är en mäktig kraft som kan missbrukas av många. Tolka önskingen så bokstavligt som möjligt. Kontakta gärna en spelledare innan du uppfyller en önsking.]

Steppa [Magi]: Du kan få folka att börja steppa. Den här kraften är begränsad till 8 gånger.

2. Tompa O'Humphrey

Magi STEPPA

Riv denna lapp efter att du använt den.

Du får en obetvingad lust till att börja steppa. Först lite försiktigt för att sedan sakta öka. I 10 minuter har du svårt att stå stilla. Benen rör sig och du vill steppa hela tiden.

Magi STEPPA

Riv denna lapp efter att du använt den.

Du får en obetvingad lust till att börja steppa. Först lite försiktigt för att sedan sakta öka. I 10 minuter har du svårt att stå stilla. Benen rör sig och du vill steppa hela tiden.

Magi STEPPA

Riv denna lapp efter att du använt den.

Du får en obetvingad lust till att börja steppa. Först lite försiktigt för att sedan sakta öka. I 10 minuter har du svårt att stå stilla. Benen rör sig och du vill steppa hela tiden.

Magi STEPPA

Riv denna lapp efter att du använt den.

Du får en obetvingad lust till att börja steppa. Först lite försiktigt för att sedan sakta öka. I 10 minuter har du svårt att stå stilla. Benen rör sig och du vill steppa hela tiden.

Magi STEPPA

Riv denna lapp efter att du använt den.

Du får en obetvingad lust till att börja steppa. Först lite försiktigt för att sedan sakta öka. I 10 minuter har du svårt att stå stilla. Benen rör sig och du vill steppa hela tiden.

Magi STEPPA

Riv denna lapp efter att du använt den.

Du får en obetvingad lust till att börja steppa. Först lite försiktigt för att sedan sakta öka. I 10 minuter har du svårt att stå stilla. Benen rör sig och du vill steppa hela tiden.

Magi STEPPA

Riv denna lapp efter att du använt den.

Du får en obetvingad lust till att börja steppa. Först lite försiktigt för att sedan sakta öka. I 10 minuter har du svårt att stå stilla. Benen rör sig och du vill steppa hela tiden.

Magi STEPPA

Riv denna lapp efter att du använt den.

Du får en obetvingad lust till att börja steppa. Först lite försiktigt för att sedan sakta öka. I 10 minuter har du svårt att stå stilla. Benen rör sig och du vill steppa hela tiden.

3. Kung Krugens

Yrke/Typ:

Ringvålnad

Bakgrund:

Från börjar var du en beundrad regent som utvecklade kungariket både geografiskt genom att utvidga landets gränser men även intellektuellt och filosofiskt genom att importera in filosofer och alkemister. Tyvärr så är det ju så att ju populärare man är desto mer fiender skaffar man sig. När du blev äldre gick oerhört mycket tid åt till att kontrollera så att ingen förgiftade din mat, planterade giftormar och spindlar i dina skor och under din kudde samt försöka ta reda på vem i konungariket som var dig lojal och kunde utföra dina tjänster utan att försöka sko sig på dig.

Du blev helt enkelt bitter och sur på gamla dagar. Det var minsann ingen som skulle få något gratis där inte. Du hade ägnat ditt hela liv åt att försöka få ordning på riket så nu skulle ingen ung spoling bara komma till dukat bord och ta över efter dig minsann. Du hade slitet med krig och finanser så länge att du inte haft tid åt ett eget personligt liv. Drottning och barn hade du inte och nu på ålderns höst insåg du att det var för sent.

Det var då du fick höra talas om magikern Tarunkel som hade lurat döden flera gånger. Du skickade bud efter honom men efter att försökt få honom att besöka dig ett flertal gånger tröttnade du och skickade dit en armé som tog honom tillfånga och förde honom till dig. Du förklarade ditt problem för honom och efter enbart en kort tortyr session erbjöd han sig att hjälpa dig med dina problem.

Efter en månads intensiva magiska förberedelser hade Tarunkel tillverkat dig en magisk ring som skulle se till att du aldrig mer skulle behöva bekymra dig om sådana världsliga saker som fiender, arvingar och annat strunt. Som tack för det infriade du ditt löfte om att släppa honom fri från dig. Du slog helt enkelt ihjäl honom.

Du tog på dig ringen och upptäckte till din glädje att du genomsyrades av en vitalitet som du inte känt på flera årtionden. Du kände makt och härlighet och började genast att planera för rikets framtid. Nya erövringar var i sikte. Nu följde en tid där du startade nya krig och erövringar och utbildade folket till soldater och förflyttade byar och folkmassor så att krigsindustrin kunde hållas i toppform. Det var inte förrän några år senare du insåg att den magiska ringen hade börjat förvandla sig. Du kunde inte längre äta vanlig föda utan krävde själar för att överleva. Du blev dessutom fasansfull att se på. Folk ryggade undan dig och började kalla dig för att spöke.

Det var då du insåg sanningen. Tarunkel hade lurat dig. Du försökte ta va dig ringen men det gick inte, det satt som berget och ingen makt i världen kunde få den av dig. Du skulle leva förevigt men inte som människa utan som en fasansfull vålnad som skrämde ihjäl folk och livnärde sig på att förtära deras själar. Då flydde du från ditt konungarrike och gled istället omkring som en osalig ande och spred fasa och död varthän du for.

Målsättning:

Flera hundratals år har gått och du har insett att du var en skitstövel i ditt liv men det är försent att ändra på det. Du har däremot försökt bättra dig nu genom att vara lite försiktigare med vem du äter upp. Men helst av allt skulle du verkligen vilja få frid och evig vila men det verkar vara svårt. Det hela hänger på din förbannade ring som inte under några omständigheter vill komma av. Du har försökt allt från såpavatten via svets till att kapa din hand. Inget fungerar och du har så gott som gett upp det hela.

Det är svårt att inte bete sig som ett spöke när man är en vålnad men du kämpar på det. Under dina vandringar fick du höra talas om FRIS (Fabeldjurens Rätt I Samhället). FRIS hjälper de varelser som inte har det så lätt. Du ansökte om medlemskap och blev erbjuden att delta i deras nästa konferens som skulle hållas på Munden's Bar i Cynosure.

Du beslöt att närvara där. Det borde ju finnas några fler i FRIS som har samma bekymmer som du och kan

komma med tips på hur man skall klara sin tillvaro. Det kanske till och med finns de som kan hjälpa dig att få av ringen.

Du blev riktigt glad nu. Så glad som en hundratals år gammal bitter ringvålnad nu kan bli.

Beskrivning:

När du rör dig glider du fram över marken. Du gör sällan snabba rörelser och de du gör är väldigt graciösa. När du talar så blir det inte ofta mer än djupa viskningar.

Kontakter:

Du har sett dvärgen Flubbin Kopparhatt här. (1). Han är med i FRIS.

Tompa O'Humprey (2) är en småtomte men fråga är om det inte är han som är ansvarig för FRIS mötet ikväll. Då har han säkert en deltagarlista till dig.

Superhjälten Superduper Man aka Clark (47) (uttalas slark) Kent har kommit till mundens! Men något är fel han har inte arresterat dig eller dragit någon fyra timmars monolog om hur fel det är att sparka på hundar. Lite skvaller talar om att han inte kan bli Superduper man för att någon har stulit Superduper Mans kropp och är då Superduper man istället för Superduper Man som nu inte kan vara Superduper Man för att han inte är Super Duper Man, Perfekt! Hmm du kanske kan få reda på något.

Prylar/Pengar:

2500 C\$

FRIS inbjudan

Förmåga:

Fasansfull skräck [Magi]: Den som skådar in i dina ögon blir först stela av skräck och sedan vågar de inte gå i din närhet på en längre stund (15 min)

Själsätning [Magi]: Om du äter upp en bit av någons själ blir de alldeles svaga och väldigt medgörliga.

Special:

Du kan inte dö. Inget kan döda dig såvida inte det är konfirmerat av en spelledare.

3. Kung Krugens

Magi

FASANSFULL SKRÄCK

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du blir så fruktansvärt rädd för personen som gav dig lappen att du först blir stel av skräck en stund, sedan vågar du inte gå nära den personen igen på minst 15 minuter.

Magi

FASANSFULL SKRÄCK

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du blir så fruktansvärt rädd för personen som gav dig lappen att du först blir stel av skräck en stund, sedan vågar du inte gå nära den personen igen på minst 15 minuter.

Magi

SJÄLSÄTNING

Riv denna lappen efter du läst den

En del av din själ har försvunnit, du känner dig alldeles matt en liten stund. Personen som gav dig lappen verkar dock reko, bäst att lyda hans råd och förslag.

Magi

SJÄLSÄTNING

Riv denna lappen efter du läst den

En del av din själ har försvunnit, du känner dig alldeles matt en liten stund. Personen som gav dig lappen verkar dock reko, bäst att lyda hans råd och förslag.

Magi

SJÄLSÄTNING

Riv denna lappen efter du läst den

En del av din själ har försvunnit, du känner dig alldeles matt en liten stund. Personen som gav dig lappen verkar dock reko, bäst att lyda hans råd och förslag.

Magi

SJÄLSÄTNING

Riv denna lappen efter du läst den

En del av din själ har försvunnit, du känner dig alldeles matt en liten stund. Personen som gav dig lappen verkar dock reko, bäst att lyda hans råd och förslag.

Magi

SJÄLSÄTNING

Riv denna lappen efter du läst den

En del av din själ har försvunnit, du känner dig alldeles matt en liten stund. Personen som gav dig lappen verkar dock reko, bäst att lyda hans råd och förslag.

Magi

SJÄLSÄTNING

Riv denna lappen efter du läst den

En del av din själ har försvunnit, du känner dig alldeles matt en liten stund. Personen som gav dig lappen verkar dock reko, bäst att lyda hans råd och förslag.

4. Domedagsdåren

Yrke/Typ:

Superskurk

Bakgrund:

Din barndom var tuff. Redan från början fick du utstå kall gröt, betong i sandlådan, höga trösklar och trasiga skor. Det är sånt som leder till att man börjar plåga katter och döda lekkamrater. Som tur var flyttade du ofta runt så polisen han aldrig misstänka dig.

I tonåren var ni på studiebesök på ett kärnkraftverk och där blev du biten av en radioaktiv miljöaktivist som protesterade mot att kärnavfallet skickades till månen. Du blev kort därefter sjuk, väldigt sjuk. Så sjuk att du hamnade i koma och så småningom blev dödförklarad av en nitisk doktor som inte såg att du faktiskt andades. Du blev faktiskt begravd levande.

Men det var under din koma tid som du faktiskt utvecklades, eller som du själv uttrycker det, evolverades till en högre livsform. Din kropp fick oanade krafter och upp ur Bert-Olof Johanssons grav klev den fruktade Domedagsdåren upp och världen blev sig aldrig riktigt lik igen.

Med dina nya krafter skulle världen aldrig längre skratta åt dig utan att få betala dyrt. Du satte igång en stor bankrånar turné för att få ihop till ditt startkapital. Så fort polisen visade sig smälte du deras bilar till radioaktivt slagg och fick deras uniformer att krympa så mycket att de klämde sina genitala delar blåa. Det var underbart att vara tuffast.

Men säg den lycka som vara för evigt. Världen är ju full av alla dessa superhjältar som fått för sig att man inte skall använda sina krafter till egen vinning och att med stora krafter följer stort ansvar. Bullshit! Men de ger sig inte och tydligen så hade din små ekonomiska manövrar dragit på sig deras uppmärksamhet för du råkade i strid Rättvisegruppen, dvs. Vargpojken, Vikingflickan och Kaptén Gråsugga. Efter en lång strid som jämnat större delen av Särströmmings innerstad i småsmulor lyckades Vikingflickan fånga in dig i sina blonda flätor.

Du togs till Månfängelset för superskurkar och sattes i karantän där. Men när fritagningsförsöket på Ultramega orsakade kalabalik och kaos lyckades du fly och spenderade sedan en lång tiden i rymden. Tyvärr råkade du väldigt ofta ut för Kaptén Annorlunda som med jämna mellanrum satte dig i fängelse. Det var under ditt senaste fängelsebesök du beslöt dig för att sluta agera ensam och gå med i en grupp istället. Du kunde ni göra större saker tillsammans och dessutom var chansen större att just du skulle komma undan om ni blev anfallna av superhjältar.

Du började med att skaffa dig två underhuggare som kunde springa dina ärenden, knyta dina skor och göra allt smutsjobb som du själv inte ville ta i. Du hittade två perfekta dumskallar, nämligen Prutter (6) och Kräker (5), två mindre kända dvärgar som ville komma upp sig i världen.

Efter att ha tränat upp dem och gjort dem rumsrena (så gott som) skickade du ut dem för att leta upp en superskurkgrupp som kunde tänka sig att öka sitt medlemsantal.. Efter några veckor sökande återvände dvärgarna och meddelade att de hade hittat en nybildad grupp utan namn som sökte fler medlemmar. De hade stämt ett möte till dig på Munden's Bar i Cynosure.

Genom dina kontakter fick du tag på Vendel Mer på planeten Lomm, en duktig rymdsmugglare, du köpte tre platser på hans skepp som tog dig till Cynosure tillsammans med dina dvärgar.

Nu skulle det bli andra bullar i ugnen.

Målsättning:

Du har tagit med dig Kräker (5) och Prutter (6) till Munden's Bar. De verkar dessutom väldigt ivriga på att komma dit. Undrar om de har något fuffens för sig, fast det är de för dumma för.

Han som du skall möta heter enligt dvärgarna Bråkmannen. Du är inte riktigt säker men du tror att Bråkmannen är hans riktiga namn, men han kallas för Fårskallen av pressen. Han har också slagits med Kapten Annorlunda så han kan inte bara vara småpotatis. Hoppas bara att han kan acceptera att du tar över ledarskapsrollen i gruppen. Men det är ju självklart att du som kommer att vara hjärnan i gänget måste vara ledare.

Beskrivning:

Du lider av en släng av storhetsvansinne och älskar att förödmjuka folk. Glöm inte bort att som superskurk måste man komma med långa utläggningar om hur bra man är och hur dålig ens motståndare är innan man ger sig på dem. Dessutom måste man avslöja alla sina planer för hjältarna innan man tar livet av dem. Dessutom måste man ta livet av dem på ett spektakulärt och oerhört ondskefullt sätt.

Kontakter:

Kräker (5) är din tjänare. Om han bara kunde sluta kräkas på dina kläder så hade haft honom att göra dig mer uppdrag än vad du gör nu. Samma sak gäller Prutter (6) som sprider en rätt obehaglig odör. Helst vill du hela tiden skicka iväg på dem på uppdrag och små uppgifter som håller dem en bit ifrån dig.

Vendel Mer (19) var den personen som fraktade hit er i hans smuggelskepp. Han är lite underlig. Han går och talar med sig själv hela tiden och försöker presentera en för en person vid namn Kenth Robins som du åtminstone aldrig såg röken av.

Dr Banal (20) är tydligen en sjungande doktor. Om hans medicinska kunskaper matchar hans sång så vill du aldrig bli behandlad av honom. Han reste också med Vendel Mer från Lomm.

Det fanns en annan passagerare (18) med Vendels skepp. Han presenterade sig aldrig så du höll ett öga på honom och du märkte att han då och då smög runt i skeppet.

Prylar/Pengar:

18000 C\$

Förmåga:

Superkrafter. Du suger energi ur folk och din omgivning. Dina krafter är följande:

Matthet [Superkraft]

Medans du rör vid folk blir de så utmattade att de inte kan göra annat än att ledas runt av dig och svara på tilltal.. Så fort du släpper dem blir de dock normala.

Energibomb [Superkraft]

2 gånger ikväll kan du avfyra trötthetsenergi från din kropp som får alla att falla ihop av utmattning och inte kan resa sig på två minuter. (Kontakat spelledare)

Special:

Du tar ingen skada och påverkas inte av energi (laser, blasters, ljud) eller magi.

4. Domedagsdåren

Superkraft MATTHET

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du blir så trött i kroppen att du bara kan ledas runt av personen som gav dig på lappen. Du orkar inte tala längre utan kan bara svara på tilltal från personen som gav dig lappen.

Superkraft MATTHET

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du blir så trött i kroppen att du bara kan ledas runt av personen som gav dig på lappen. Du orkar inte tala längre utan kan bara svara på tilltal från personen som gav dig lappen.

Superkraft MATTHET

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du blir så trött i kroppen att du bara kan ledas runt av personen som gav dig på lappen. Du orkar inte tala längre utan kan bara svara på tilltal från personen som gav dig lappen.

Superkraft MATTHET

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du blir så trött i kroppen att du bara kan ledas runt av personen som gav dig på lappen. Du orkar inte tala längre utan kan bara svara på tilltal från personen som gav dig lappen.

5. Kräker

Yrke/Typ:

Dvärg

Bakgrund:

Du är ju ett sagoväsen och bör behandlas med samma respekt som andra sagoväsen. Men så har det naturligtvis inte varit för precis som på alla andra ställen så hör man bara talas om de allra gulligaste och finaste. Även sagovärlden är orättvis och tack vare den oerhört snedvridna dokumentationen som finns så har ditt liv varit minst sagt odrägligt.

Tack vare sådana hemska tolkningar som gjordes av Bröderna Grimm, Herr Bauer och inte minst Disney är det väldigt få som vet att Snövit faktiskt bodde hos alla 101 dvärgarna. Tydligen blev det en väldig förveckling mellan era dvärgliv och den där hunden Pungen eller vad han nu hette. Han fick ju 7 små hundvalpar och Snövit sökte skydd hos de 101 dvärgarna. Någon smarting blandade ihop siffrorna och sedan har det aldrig blivit utträtt hur sanningen verkligen var.

Tydligen fick bara de gulligaste dvärgarna medverka i de nedtecknade krönikorna. Det var säkert Kloker som var med och plockade ut sitt lilla favoritgäng. Butter fick förmodligen vara med bara för att visa att det finns en hög av mindre kända dvärgar som såg till att Snövit var skyddad. Det har alltid kommit protester från Snäser, Grymmer, Späker och de andra i den undanträngda skaran men än har inget hänt för att rätta till situationen.

Du och din bror Prutter (6) har aldrig haft så mycket att säga till om eftersom ni anses som ovärdiga även inom de undanskuffade. Det ledde till att ni började göra saker på egen hand. Det var ju ändå aldrig någon som saknade er. Efter en kvälls rundröjning på den lokala svampen stötte ni på ett troll som delade ut några flygblad. Det var en inbjudan till att vara med på ett FRIS-möte. Fabeldjurens Rätt i Samhället. Det lät ju exakt som en organisation som skulle kunna hjälpa er.

Ni tog er till ett av deras möten och var därefter sålda. FRIS kämpade just med att få alla misstrodda och undanskuffade sagoväsen att få upp självförtroendet så att de kunde gå ut och kräva sin rätt. FRIS har hjälpt er med en mängd saker som gjort att ni har ökat ert självförtroende. De har gjort att du numera inte skäms över att du flera gånger om dagen går omkring och kräker och spyr galla.

Faktum är att det var i FRIS som du träffade Betula (8), en dryad med pollenallergi. Ni umgicks en hel del och blev faktiskt ett par men efter att hon tröttnade på att du hela tiden kräktes i sömnen så bröt hon upp med dig. Du har aldrig riktigt kommit över det men hoppas att hon är lycklig nu.

Du och din bror insåg nu att ni inte var bundna till de stereotyper som sagan annars präglat de andra dvärgarna med utan kunde leva ett mer fritt liv. Det var ungefär nu som ni blev kontaktade av en man med stora magiska krafter. Han kallades av andra för Domedagsdåren (4) och han sökte medhjälpare och det fina var att han hade sett er och hade inga som helst aversioner mot era små egenheter. Eftersom detta var er chans till ett riktigt jobb tackade ni genast ja och följde med honom ut på hans äventyr.

Det skulle visa sig att Domedagsdåren (4) var en riktig livsnjutare av högsta grad. Varthän han än vände sig fick han folk att överge sina pengar och sina materiella saker och ni fick ta del av hans enorma rikedom. Ni tjänade honom bra genom att springa hans ärenden, knyta hans skor och allmänt passa upp honom.

För ett litet tag sedan skickade han iväg er med uppdrag att hitta fler likasinnade som han kunde slå sig ihop med. Under ert sökande fick ni höra att FRIS skulle ordna sin årliga konferens på Munden's Bar och då beslöt ni att försöka närvara för att visa de andra medlemmarna att det faktiskt går att ta sig upp ur gruvan om man bara lägger manken till.

I ert sökande hittade ni en grupp på tre personer under ledning av Bråkmannen (11) som letade efter fler folk som kunde tänka sig att utöka sin grupp. Listiga som ni är fixade ni till så att mötet mellan er mästare och de tre andra skulle ske just på Munden's Bar den kväll som FRIS skall ha sitt möte. Förutom att ni kan

deltaga i konferensen så kan ni visa upp er mästare för dem övriga deltagarna. Och ni behöver inte ens ta ledigt för att göra det.

Målsättning:

Du vill bli uppskattad för den du är. Du har visserligen ett socialt handikapp men så vaddå, det är det många som har. Du vill absolut visa upp din mästare för de övriga medlemmarna i FRIS, kanske till och med få honom att berätta för de övriga att det är helt ok att anställa folk som kanske avviker lite.

Sen skulle det aldrig vara fel att få bli ihop med Betula igen.

Beskrivning:

Du är en liten dvärg.

Kontakter:

Domedagsdåren (4) är din mästare. Det är inte många som vill ha er hos sig så du är väldigt tacksam över att han tagit er till sitt beskydd.

Du har sett Betula (8) din gamla flickvän här. Hoppas hon inte har skaffat sig en ny pojkvän, då kanske hon ångrar sig och vill bli ihop med dig igen.

Du tyckte att du såg ett kramdjur (14) som du sett någon gång på FRIS men det var väldigt länge sedan. Undrar var han har varit hela den här tiden. Bäst att prata med honom. Det är ju alltid trevligt med nya vänner.

Prylar/Pengar:

FRIS inbjudan

Special:

Du kan kräka när du vill (och oftast när du inte vill också). Det är rätt äckligt.

6. Prutter

Yrke/Typ:

Dvärg

Bakgrund:

Du är ju ett sagoväsen och bör behandlas med samma respekt som andra sagoväsen. Men så har det naturligtvis inte varit för precis som på alla andra ställen så hör man bara talas om de allra gulligaste och finaste. Även sagovärlden är orättvis och tack vare den oerhört snedvridna dokumentationen som finns så har ditt liv varit minst sagt odrägligt.

Tack vare sådana hemska tolkningar som gjordes av Bröderna Grimm, Herr Bauer och inte minst Disney är det väldigt få som vet att Snövit faktiskt bodde hos alla 101 dvärgarna. Tydligen blev det en väldig förveckling mellan era dvärgliv och den där hunden Pungen eller vad han nu hette. Han fick ju 7 små hundvalpar och Snövit sökte skydd hos de 101 dvärgarna. Någon smarting blandade ihop siffrorna och sedan har det aldrig blivit utträtt hur sanningen verkligen var.

Tydligen fick bara de gulligaste dvärgarna medverka i de nedtecknade krönikerna. Det var säkert Kloker som var med och plockade ut sitt lilla favoritgäng. Butter fick förmodligen vara med bara för att visa att det finns en hög av mindre kända dvärgar som såg till att Snövit var skyddad. Det har alltid kommit protester från Snäser, Grymmer, Späker och de andra i den undanträngda skaran men än har inget hänt för att rätta till situationen.

Du och din bror Kräker (5) har aldrig haft så mycket att säga till om eftersom ni anses som ovärdiga även inom de undanskuffade. Det ledde till att ni började göra saker på egen hand. Det var ju ändå aldrig någon som saknade er. Efter en kvälls rundröjning på den lokala svampen stötte ni på ett troll som delade ut några flygblad. Det var en inbjudan till att vara med på ett FRIS-möte. Fabeldjurens Rätt i Samhället. Det lät ju exakt som en organisation som skulle kunna hjälpa er.

Ni tog er till ett av deras möten och var därefter sålda. FRIS kämpade just med att få alla misstrodda och undanskuffade sagoväsen att få upp självförtroendet så att de kunde gå ut och kräva sin rätt. FRIS har hjälpt er med en mängd saker som gjort att ni har ökat ert självförtroende. De har gjort att du numera inte skäms över att du hela tiden går omkring och sprider mindre välluktande dofter.

Du och din bror insåg nu att ni inte var bundna till de stereotyper som sagan annars präglade de andra dvärgarna med utan kunde leva ett mer fritt liv. Det var ungefär nu som ni blev kontaktade av en man med stora magiska krafter. Han kallades av andra för Domedagsdåren (4) och han sökte medhjälpare och det fina var att han hade sett er och hade inga som helst aversioner mot era små egenheter. Eftersom detta var er chans till ett riktigt jobb tackade ni genast ja och följde med honom ut på hans äventyr.

Det skulle visa sig att Domedagsdåren (4) var en riktig livsnjutare av högsta grad. Varthän han än vände sig fick han folk att överge sina pengar och sina materiella saker och ni fick ta del av hans enorma rikedom. Ni tjänade honom bra genom att springa hans ärenden, knyta hans skor och allmänt passa upp honom.

För ett litet tag sedan skickade han iväg er med uppdrag att hitta fler likasinnade som han kunde slå sig ihop med. Under ert sökande fick ni höra att FRIS skulle ordna sin årliga konferens på Munden's Bar och då beslöt ni att försöka närvara för att visa de andra medlemmarna att det faktiskt går att ta sig upp ur gruvan om man bara lägger manken till.

I ert sökande hittade ni en grupp på tre personer under ledning av Bräkmannen (11) som letade efter fler folk som kunde tänka sig att utöka sin grupp. Listiga som ni är fixade ni till så att mötet mellan er mästare och de tre andra skulle ske just på Munden's Bar den kväll som FRIS skall ha sitt möte. Förutom att ni kan delta i konferensen så kan ni visa upp er mästare för dem övriga deltagarna. Och ni behöver inte ens ta ledigt för att göra det.

Målsättning:

Du har hört talas om att det kanske går att operera sig så att du blir av med dina magproblem. Frågan är om du vill göra det för då är du ju inte längre samma gamla Prutter längre men å andra sidan skulle det ju vara trevligt att kunna umgås med folk i längre tid än 10 minuter. Nu när ni ändå är på en sådan högteknologisk plats kanske du kan hitta en riktigt bra doktor.

Beskrivning:

Du är en liten dvärg.

Kontakter:

Domedagsdåren (4) är din mästare. Det är inte många som vill ha er hos sig så du är väldigt tacksam över att han tagit er till sitt beskydd.

Du har sett Betula (8) här. Hon är en dryad med pollenallergi och medlmes i FROS. Ett tag var hon faktiskt ihop med din bror men det sprack. Kräker kommer säkert att smöra för henne ikväll och glömma bort alla viktiga uppdrag som ni får av er mästare. Du får hålla honom i örat.

Du har sett Tompa O'Humphrey (2) här ikväll, men det är ju inte så konstigt. Det är ju han som leder FRIS konferensen här ikväll. Han kanske vet om det finns någon doktor på gästlistan.

Prylar/Pengar:

FRIS inbjudan

Special:

Du sprider ofta små odörer kring dig.

7. Ville "Gräsätarn" Fnatterum

Yrke/Typ:

Bloodbowl spelare

Bakgrund:

Din far tog alltid med dig till Vrikers stadium där ni såg på alla de stora matcherna. Du såg alla höjdmatcherna som när Darkside Cowboys fick Bluebay Crammers till att äta upp domarnas kläder i halvlek. Eller när Skavenblight Scramblers slängde upp spelarna från Nurgle Rotters i publiken så att flera av åskådarna förvandlades till Chaos Spawns. Speciellt kommer du ihåg den stora matchen mellan Chaos All-Stars och Reikland Reavers, inte bara för att din far dog när han påstod att Morg'th N'hthrog fuskade och blev ihjälslagen av fyra ogres i publiken, utan för att det var i den matchen som du fångade en boll som slängdes ut i publiken och överlevde anfallet av de andra bänkraderna.

Det var den incidenten som gjorde att du fick provspela i Reavers Juniorlag. Det var en ära för dig, tänk att du nu skulle få bli en riktig bloodbowl spelare istället för att springa kring på gården därhemma mellan getterna och tackla tuppen så att fjädrarna rök.

Du tränade länge och väl och efter några år fick du faktiskt börja spela matcher på riktigt. Du hade sett fram emot det här tillfället i hela ditt liv. Nu blev det inte riktigt som du hade tänkt dig. Bloodbowl var svårare än du trodde och väldigt ofta trycktes du ner till marken och hamnade underst i högen. Men du gav inte upp för det utan deltog i en mängd stora matcher. Tyvärr gick det lika dåligt för dig där och folk började ge dig smeknamnet gräsätarn. Till följd av dina misstag var det alltid du som fick gå sist in i duschen och du fick sällan vara med på efterfesterna. Anledningen till att du fick vara kvar i laget var att de andra kände sig tryggare om du var i närheten eftersom det alltid var du som åkte på stryk.

Men bloodbowl var ditt liv och du beslöt dig för att inte gå under. Det var då du hittade FRIS (Fabeldjuren Rätt I Samhället). FRIS mål var att hjälpa de utstötta och försöka få dem att hitta sig själva samt att få andra att uppmärksamma. Efter att antal möten med FRIS lyckades du komma underfund med vad du behövde göra för att lyckas i spelet. I några av de matcher du spelat har du sett att det fanns de som lyckats smuggla med sig ut diverse vapen på spelplanen. Bland annat har du sett dvärgar i mystiska maskiner och gobliner med underliga tillhyggen.

I FRIS har du talat med många varelser och vissa av dem kommer från mer teknologiska platser och du har hört berättelser om fruktansvärda vapen och maskiner som kan åstadkomma massdestruktioner. Om du bara hade haft ett av de vapnen skulle din karriär inom bloodbowl få ett ryck framåt och du skulle till och med kunna hamna i Hall Of Fame. Tänk vilken ära.

Nu slumpade dig sig till och med så att nästa årliga konferens i FRIS skall hållas i Cynosure, en stad mellan alla dimensioner, även högteknologiska sådana. Du lyckades övertyga din tränare om att du skulle på din mors begravning just då och han gick på det. Så du packade ihop dina pinaler och begav dig iväg till Munden's Bar i Cynosure.

Målsättning:

Efter alla år av skador och misshandel av din kropp är du tvungen att gå på kraftigt smärtstillande medel. Du hade med dig starka tabletter till Cynosure men en nitisk tulltjänsteman stoppa de dig i tullen och hotade med landsförvisning om du inte lämnade dem ifrån dig. Du hade inget val. Om du inte gav honom dina tabletter skulle du aldrig få chansen till att få tag på något högteknologiskt vapen.

Beskrivning:

Du haltar lätt och är öm överallt. Det finns nog inte ett ben i kroppen på dig som inte är brutet minst två gånger.

Kontakter:

Du känner igen den gnidne tullaren (28) som beslagtog dina smärtstillande medel. Han tänker säkert sälja dem som droger.

Du har sett Tompa O'Humphrey (2) här. Han leder ju FRIS. Han borde veta vem på konferensen som kommer från högteknologiska platser.

Du känner igen Betula (8) från tidigare FRIS möten. Hon är inte bara dryad utan snäll också. Undrar om hon kan massera en skadad kropp.

Prylar/Pengar:

1500 C\$

FRIS inbjudan

Special:

Du har ont överallt och måste få något smärtstillande i dig en gång i timmen. Om du inte får det börjar din kropp mer och mer lyda sina intränade reflexer istället för din vilja. Dvs. dina armar börjar kasta boll och fånga bollar. Din kropp vill tackla saker och personer och dina ben vägrar gå någonstans eller försöker kicka iväg bollar.

När scenariot börjar har du varit utan smärtstillande i 30 minuter.

8. Betula

Yrke/Typ:

Dryad

Bakgrund:

När du berättar för folk att du är Dryad tror dem att du måste vara världens lyckligaste. Naturligtvis borde det kanske vara så för den gängse bilden om dryader är de springer nakna mellan träden och lockar till sig unga vackra män genom skönsång och förföriska viskningar och skulle de vilja vara för sig själva så stiger de bara in sitt träd eller blir ett träd själva så kan inget ont hända dem.

Vad folk ofta missar är att det är stereotypbilden på en dryad. Det finns tyvärr många som inte har det lika idylliskt som klichébilden målar upp. Du upptäckte till exempel ganska tidigt att du led av en ganska grov pollenallergi, speciellt mot björk och andra trädslag. Hur kul är det då att vara dryad? Så när alla dina systrar och vänner dansade omkring i vårens vackra färger, satt du under en gran och nös medan ögonen tårades. Tillråga på allt så led dessutom ditt eget lilla träd av trädröta och tålde därför inte riktigt att befolkas av en dryad.

Det hela slutade med att du fick överge att vara i skogen och istället bege dig in i människobefolkade områden. Det var här du fick en chock över människans syn på naturen. Om man behövde ett område gick man bara ut och skövlade bort naturen. Det tog dig inte lång tid att inse att dryaderna var ett utdöende släkte om inte någon satte igång en medvetenhet i folket. Detta var ditt kall.

Du satte igång att propagera för naturen och skogen och blev känd som en riktig trädkramare (vilket du också var om ej på våren och sommaren). Du har rest land och världar kring för att få folk att bevara naturen (dock inte genom att stoppa den i formalin). Som tur var hade du dina dryadiska fördelar som gjorde att män oftast inte kunde motstå dina förslag och de var du inte sena att utnyttja.

Det var på dessa reser som du kom i kontakt med FRIS, Fabeldjurens Rätt I Samhället. I den organisationen hittade du flera personer som varit utsatta för pennalism för att de inte följt sin stereotyp och FRIS hjälper alla att få sin röst hörd. Du var på många FRIS möten och fick berätta din historia flera gånger. På ett av dessa möten träffade du Kräker (5), en av Snövits 101 dvärgar (de var visst mer än 7 men de andra fick inte vara med i sagorna). Han och hans bror Prutter hade vågat ta steget ut och brutit upp med de övriga dvärgarna som en protest till att de alltid blev undantryckta vid alla officiella sammanhang.

Ett kort tag var du faktiskt ihop med Kräker(5), som faktiskt är en riktigt trevlig dvärg om än lite korkad, men det tog slut efter ett tag när du tröttnade på att behöva bädda om sängen flera gånger per natt efter att han vomerat ner sängkläderna.

Målsättning:

FRIS nästa konferens hålls för omväxling skull på en högteknologisk plats vilket innebär för din skull att du har chansen att göra upp med alla dessa "civiliserade" varelser som offrat natur för teknologi. Konferensen hålls på Munden's Bar i Cynosure och platsen kunde inte vara mer lämplig eftersom Cynosure ligger som en svulst mellan alla dimensioner.

Det kommer naturligtvis en massa viktiga personer till Munden's Bar. Om du bara kunde övertyga dem att låta Cynosure bli ett exempel på vad man kan åstadkomma genom lite sunt förnuft. De flesta av husen bör rivas så att man kan börja odla upp och återinföra naturliga miljöer. Balansen måste återställas så att harmoni kan uppnås.

Beskrivning:

Du är väldigt snuvig och nyser rätt ofta.

Kontakter:

Du har sett en hel del medlemmar från FRIS här. Dvärgsmeden Flubbin Kopparhatt (1), Bloodbowl spelaren Ville "Gräsätarn" Fnatterum (7) och så naturligtvis den sura småtomten Tompa O'Humprhey (2) som ju har hand om detta möte här på Munden's.

Din gamle pojkvän Kräker (5) och hans bror Prutter (6) är visst också här. Han kommer säkert att försöka få ihop er igen. Du tror inte riktigt på det. Dessutom skall de dessutom nu jobba för en riktig skurk som tydligen kan suga livet ur saker. En riktig miljöfara med andra ord.

Prylar/Pengar:

6000 C\$

FRIS inbjudan

Förmåga:

Charm [Magi]

Special:

Du uppmärksammade tyvärr en liten detalj alldeles försent. Tydligen är Cynosures dimensionella plats så speciell att den påverkar din naturrelaterade kraft. För varje timme du är i Cynosure minskar din förmåga att utnyttja dina dryadkrafter.

8. Betula

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 0,5 timmes spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 0,5 timmes spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 1 timmes spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 1 timmes spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 1,5 timmes spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 1,5 timmes spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 2 timmars spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 2 timmars spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 2,5 timmars spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

Magi CHARM

*Riv denna lappen efter du läst den
(Lappen gäller ej efter 2,5 timmars spel)*

Du är fullkomligt charmerad av personen som gav dig lappen. Du kan bara hålla med och göra precis som hon säge. Åtminstone den närmaste kvarten.

9. Drogsmurf

Yrke/Typ:

Smurf och droghandlare

Bakgrund:

Det är inte alltid smurf att var liten och blå. Åtminstone inte om man är uppsmurfad i de mindre kända delarna av smurfbyn. De där lite mörka gränderna i utkanten av byn där man smurfar smurf och där de mindre kända smurfarna smurfar till. Om man inte passar sig så blir man lätt insmurfad av Gargamel eller hans hemska katt. Och inte är det så smurfat lätt att få jobb med de mera stadgade smurfarna och hjälpa till att bygga smurfbyn eller smurfa på fälten. Du fick aldrig vara med och smurfa in sarsaparill heller.

Till och med Gammelsmurf har svårt att ersmurfas att ni finns till och ni blir behandlade nästan som om ni vore svartsmurf. För att överhuvudtaget få smurfen att gå runt så var du tvungen att smurfa dig in på något som gav lite smurf. Du hittade en nisch som faktiskt var väldigt lönsam och fick dig att framstå den smurfigaste av de alla på baksmurfen av byn. Du började sälja droger, skogen är smurf av alla möjliga svampar som kan få även den mest smurfade smurfen att bli smurfad. Naturligtvis var du tvungen att testa av dina svampar men många av ditt smurfgäng ställde naturligtvis upp. De hade ju inget att smurfa på att vara testobjekt till dina svampar. Snacka om att du smurfade.

Från början sålde du mest till de smurfar som bodde på bakgatorna, som blottarsmurf, pedofilsmurf och alkissmurf men efter att tag så spred sig smurfen att du hade lyckorus till försmurfning och trots att ingen erkänner det har du nu ett antal mer kända smurfer på din smurf såsom Sprattsmurf, Flygarsmurf och Skrivsmurf i din smurfkrets.

Så smurfliken så blev det dock ohälsosamt för dig att smurfa kvar i smurfbyn eftersom Gammelsmurf kom på dig och fick alla de moralisk smurfarna att smurfa sig ihop mot dig. Du beslöt då att smurfa din verksamhet någon smurf och efter ett tags smurfande befann du dig i staden Cynosure, en perfekt smurf eftersom den ligger mellan alla dimensioner. Fler som kan bli försmurfade av dina svampar och mer smurf till dig.

Du smurfade så att du får regelbunda sändningar av svamp från Smugglarsmurf. Affärerna är goda.

Målsättning:

Du skulle smurfat din sändning för två dagar sedan men Smuggelsmurf har inte smurfat upp ännu. Det är försmurfat. Du har leveranser att smurfa och om det inte smurfar så kommer många kunder att bli smurfade och risken att du blir smurfad av dem är väldigt smurf.

Tydligen skall tullen ha en stor konferens i Cynosure. Försmurfat, hela staden smurfar av nitiska tullarbetare. Smugglarsmurf måste ha smurfat i tullen och hela ditt parti av svampar har säkert omhändersmurfats.

Som smurf är har du kontakter på Mundens som kan smurfa dig.

Beskrivning:

Du är liten och blå och använder naturligtvis ordet smurf väldigt ofta.

Kontakter:

Problemet med att vara på Munden's Bar är den store fixaren Jorus Greasehand (30). Han har valt att ha sitt kontor inne på Munden's där all hans illegala verksamhet utgår ifrån. Som tur var sysslar han med ännu inte med droger så han låter dig vara ifred men risken är han snart ser han dig säkert som en konkurrent och skickar sin hemska livvakt Darconio (31) på dig. Om du bara kunde ta reda på vad Darconio (31) verkligen är ute efter så kanske du kan få över honom på din sida

Prylar/Pengar:

6500 C\$

Svampar i olika färger (droger) som kostar 500 C\$ per dos.

9. Drogsurf

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

SVAMP 1

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Om du är en lugn person blir du ännu lugnare, nästan apatisk. Om du är en våldsam människa finns plötsligt inga gränser längre. Effekten varar i 10 minuter. Om man förtär mer än 2st ZX 7 ALFA inom 3 timmar blir man istället medvetslös i 30 minuter.

9. Drogsmurf

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

SVAMP 2

Läs denna lapp när du förtär Svampen.

Du blir extremt glad i 5 minuter där du hoppar, tjoar och stimmar för att sedan knall och fall trilla ihop och somna. Ingenting kan väcka dig. Du sover lungt och stilla i 15 minuter innan du vaknar. När du vaknar har du ont i huvudet och är törstig.

9. Drogsmurf

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

SVAMP 3

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket mottaglig för kommandon. Om någon ber dig om något är risken stor att du utför det. Dessutom kan du inte bli våldsam. Varenda gång du försöker gör anågot våldsamt stoppar du dig själv i sista minuten och skriker ut i luften av ångest att vara hindrad. Effekten varar 30 minuter.

9. Drogsmurf

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

SVAMP 4

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Dina muskler är på hjälpänning och du rör dig ibland väldigt häftigt. Du kan ducka kulor och projektiler. (Visa lappen för den som skjuter mot dig.) Du blir däremot hungrig. Effekten varar i 45 minuter. Därefter blir du slapp, slö, trött och långsam i 15 minuter.

9. Drogsmurf

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

SVAMP 5

Läs denna lapp när du förtär svampen.

Du blir mycket lugn och uppträder mycket sansat. Dina rörelser är lite långsamma och du dröjer lite med dina svar. Inget kan få dig upphetsad eller exalterad, möjligtvis höjer du ett ögonbryn om någon skulle bli skjuten framför dina fötter. Effekten varar i 30 minuter.

9. Drogsurf

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

SVAMP 6

Läs denna lapp när du förtär drogen.

Du känner dig rätt så mosig i hjärnan. Världen liksom snurrar runt och du håller på att bli åksjuk. Om folk frågar dig saker så svarar du väldigt ärligt men kanske lite grötigt och ostrukturerat. Efter 15 minuter börjar din kropp rycka lustigt. Efter ytterligare 5 minuter har alla effekter försvunnit.

10. Badjali Gehengus

Yrke/Typ:

Djinn - Gambler

Bakgrund:

Du har haft tur, det är inte alla magiska andar som slipper ur sitt fängelse. Enligt djinnernas regelverk skall man efter kunskap och mod tilldelas ett objekt som man sedan skall vårda ömt, från insidan. Du klarade inte andeproven så bra utan fick välja sist i din grupp. När alla andra hade valt fanns det bara kvar en rutig termos. Den blev ditt hem.

Det är inte så många som polerar en rutig termos så du satt fast i minst 20 år innan du blev utkallad för första gången. 20 år skall tydligen inte vara så lång tid men för dig kändes det som en evighet. Du har redan tröttnat på gamle Huanges Djeelimangas berättelser om hur han satt fast 800 år i ett vattenskinns djupt begravd under öknens sanddynor.

Du uppfyllde dock kvinnans önskningar innan du blev instängd i termosen igen. Nu började du fundera på hur du skulle kunna bli fri ditt fängelse. Du kom fram till att ända sättet att slippa det är att få någon att önska sig det.

När nästa person fick ut dig ur termosen lyckades du efter mycket om och men övertyga honom om att du skulle bli fri men han lyckades twista till dig så att du skulle spela tärning om din frihet med honom. Ni höll på flera timmar och spela och det var riktigt spännande. När du så småningom vann så tog han det med ro och önskade dig fri men bara om du blev en gambler. Du uppfyllde hans önskning och slapp därefter att i resten av ditt liv se en på termos från insidan.

Men nu var du en gambler och du hade inte mycket ro i kroppen utan var tvungen att söka nya utmaningar hela tiden. Du har spelat på alla möjliga saker, trav går du på varje vecka och det finns inget kasino som du inte besökt. Du har till och med skakat hand med Loket och suttit med i hans soffa.

Men även för en djinn som kan uppfylla folks önskningar, men inte sina egna, kan både pengar och tur ta slut. Den stora olyckan kom när du blev av med alla dina materiella saker i en bloodbowl turnering. Du hade en skuld till trollkarlen Tarunkel som du inte kunde lösa in. Det hela slutade med att du körde en kvitt eller dubbelt med honom i matchen mellan Reikland Reavers och GnappKillers. Du satt säkert i den matchen ända tills en spelare i Reikland Reavers gjorde en sådan dundertabbe att GnappKillers lyckades göra 3 touchdowns och därmed vinna matchen. Du var nu skyldig Tarunkel mer än vad du någonsin skulle kunna ge honom.

Det var då det hemska hände. Han krävde att få din förmåga att uppfylla folks önskningar och du kunde inte göra annat än att ge honom den.

Så nu är du en stackars utfattig magisk djinn utan förmågan att uppfylla folks önskningar. Ve och fasa. Du har drivit omkring i veckor utan att kunna göra annat än att spela kula eller singla slant med småbarn för att få ihop till ditt levebröd. Du har inte tagit hänsyn till var du rest och utan att du märkte det så drev du omkring på bakgatorna i en stad som du inte kände igen. Du frågade en luffare var du var och han sa Cynosure. Du hade aldrig hört talas om staden och visste inte var du skulle bege dig.

Målsättning:

Men då spelade ödet dig en favör och ett flygblad blåste fast sig i ansiktet på dig. Det var en kallelse till ett möte av en organisation som kallade sig FRIS, Fabeldjurens Rätt I Samhället och de skulle ha ett möte i kväll, just här i Cynosure, på ett ställe kallat Munden's Bar. Detta kan vara din räddning, Kanske det finns folk (eller få) på FRIS som kan hjälpa dig,

Det kanske till och med finns någon som vet vem Tarunkel är och kan hjälpa dig att få tag på din önskeförmåga igen.

Om inte annat så finns det säkert folk som vill spela sten, sax, påse med dig. Tills du får ihop lite pengar och kan börja satsa på riktigt.

Beskrivning:

Du är lite orientalisk i ditt sätt att klä dig. Du är ju trots allt en magisk ande.

Prylar/Pengar:

FRIS inbjudan

Special:

Du tar ingen skada av vapen eller andra fysiska krafter eller superkrafter. Du påverkas dock av magi.

11. Bloke ”Bråkmannen”

Yrke/Typ:

Superskurk

Bakgrund:

Om folk hade vetat vad ni superskurkar får utsätta er för hade de säkert skänkt pengar till er. Varenda gång ni är på väg att lyckas med att ta över världen eller skaffa er pengar för att kunna försäkra sig om tryggad ålderdom så dyker det upp en massa hjältar och ställer till det ena efter det andra. Inte nog med att ni blir snavade på allt som kunde varit ert ni blir dessutom satta i supersäkra fångelser och undersökta först av psykologer och andra skumma individer och har ni otur så vill säkert någon elak forskare göra en ta en massa prover och utsätta er för de hemskaste tester som finns. Du minns speciellt när ett test där du skulle hjälpa en gammal dam över en trafikerad gata. Du förstår inte varför de klagade. Hon kom ju över gatan. Du slängde ju dit henne precis dit de ville.

Nej, det är dåliga tider för en hederlig superskurk. Du har nog spenderat mer tid i Månfängelset än ute i det fria. Många gånger har du gått i dust med Doktor Kapsyl och hans två anhängare Månsken och Snicke-Snack och så fort du pryglat skiten ur dem så lyckas de ta sig tillbaks och sätta käppar i hjulet för dig. Och om du någon gång lämnade jorden så var Kapten Annorlunda där ute i rymden och stoppade alla dina fantastiska planer.

För ett tag sedan beslöt du dig (igen) för att det skulle bli ändring på det hela. Men nu hade du en vattentät plan. Du hade kommit på att i många lågteknologiska världar så anses man som gud om man har fantastiska krafter. Så du tänkte istället hitta en lagom korkad civilisation och starta en religion där du kunde vara överste guden. Så jädra smart! Överstegud i sin egen mytologi. Alltid bli uppsagd, folk som tillber en och så och det ända man behöver göra att då och då använda lite krafter.

Problemet var att du hittade ingen civilisation som du kunde duperas. Men det var ju synd att överge en sådan bra idé så du beslöt dig för att starta en ny mytologi på jorden. Det gick lite trögt i början. Varenda gång du proklamerade din religion så var det en massa muslimer och kristna och andra troende som började bråka med dig. Det gick inte riktigt som du hade tänkt det. Det var inte så enkelt.

Då kom du på att alla gudar hade något slags instrument som hjälpte dem i sitt utövande. Du funderade en stund och kom fram till att dvärgarna var de som i många gudahistorier smitt fantastiska saker till gudarna. Du gjorde lite efterforskningar och kom sålunda i kontakt med dvärgasläkten Kopparhatt. Efter en del diskussioner med Flubbin Kopparhatt (1), där du duperade honom med de vanliga historierna om att du var en gud och att du skulle frälsa mänskligheten från krig, fattigdom och sjukdomar, kom ni överens om att han skulle smida dig en ”Pacifieringsstav” som skulle göra folk lite fromma.

Efter 3 månader var din stav klar och du skrev under köpekontraktet, som för att vara skriven av en dvärg inte alls innehöll några klausuler som skulle kunna få dig att lämna tillbaka staven. Vilken dumskalle!

Du testade staven och den fungerade utmärkt. Om någon rör vid dess ena ände så kan personen ifråga inte utföra några som helst våldshandlingar på en längre tid. Nu satte du igång ett nytt religionsförsök men det slutade lika illa. Folk blev snälla men det var ingen som tillbad dig ändå. Livet som superskurk kanske inte var så illa ändå. Du började använda staven till att hjälpa dig med en massa bankrån och annat. Pengar är ju alltid bra. Man måste nog ha ett stort sparkapital när man skall starta en ny religion.

Det var nu du kom på att man kanske inte skulle vara ensam utan ha en hel hög med gudar som hjälper till att starta igång den nya mytologien. Du satte in en annons i tidningen ”Högre Makter” och efter ett tag hade du fått två svar. Den första var från en mystisk kvinna som kallades sig Mirakelsystem (24). Hon påstod sig vara ute på ett heligt uppdrag och ville hemskt gärna vara med och starta en ny religion. Efter att hon visat sina mirakel krafter beslöt du att anta henne.

Den andre som svarade var Herr Mes (25). En avdankad gud från en gammal mytologi som gärna skulle vilja bli användbar igen. Han hade en otrolig förmåga att hitta allt och alla men hans stora problem var att han hade en uppsägningstid på 6 månader så han jobbar just nu dubbelt.

Nu var ni tre och då behövdes ett ännu större startkapital. Tyvärr så har du haft långa och hetsiga diskussioner med Mirakelsystemen (24) för hennes moral är tydligen helt annorlunda än din. Hon misstycker enormt när du rånar banker eller använder dig av pacificeringsstaven på ett icke moraliskt sätt.

För ett tag sedan när ni satt på en taverna och diskuterade er handlingsplan så kom det fram två små dvärgar (5, 6) till er. Deras herre hade skickat ut dem för att leta efter folk med mäktiga krafter som han kunde ansluta sig till. De presenterade honom som Domedagsdåren och då visste du genast vem han var. En mäktig superskurk som bland annat slagits mot Kapten Annorlunda. Om han letar efter andra så måste han vara på väg att starta ett superskurkgång. Han kanske vill slå sig på gudakonceptet istället. Du höll det för dig själv att du visste vem han var annars skulle framförallt Mirakelsystemen (24) protestera.

Ni bestämde med de två dvärgarna (5, 6) att ni skulle mötas honom på Munden's Bar i staden Cynosure.

Målsättning:

Du måste se till att Domedagsdåren inte börjar prata om sina Superskurkhistorier för då är det kört med dina mytologiplaner. Då kommer Mirakelsystemen (24) att göra uppror och sedan står du där med Herr Mes (25) alldeles själv. Nä, se till att få Domedagsdåren att fatta att det är mer pengar och mer riskfritt att bli gudar än att hålla på med en massa ohederliga prylar.

Dessutom är ju chansen stor att det kan finnas andra inne på Munden's Bar som kan vara potentiella gudar. Du har hört mycket om baren och har stora förväntningar. Du har bland annat insett att i varje fräck mytologi finns det alltid en massa mystiska varelser och monster. Sådana måste det ju finnas gott om inne på Munden's. De kan ju alltid få en slant för besväret att agera mytologisk förebild.

Kontakter:

Dvärgarna (5, 6) var lite obehagliga. Den ena kräktes tre gånger under er konversation och den andre spred odörer om kring sig hela tiden. Domedagsdårens standard måste vara väldigt låg.

Mirakelkvinnan (24) är mycket duktig. Hon döljer några viktiga detaljer om sitt liv emn du skall nog förr eller senare få dem ur henna. Tyvärr är hennes moral alldeles för hög men hon kan säkert ändra sig.

Herr Mes (25) är praktisk att ha med. För det första har han ju redan varit aktiv i en mytologi. För det andra så har han ju en förmåga att hitta alla.

Prylar/Pengar:

15000 C\$

Pacificeringsstav [Artefakt]: Staven ser ut som helt vanlig stav, ca en halv meter lång, förutom att den är rätt vackert dekorerad. Om man frivilligt tar tag i dess ena ände blir man snäll och fredlig och kan inte utföra någon våldhandling mer än att försvara sig på 1 timme. (Det gäller även dig om du skulle råka röra vi den, vilket du har råkat göra några gånger och det är lika retligt varje gång.) Man måste frivilligt ta tag i den med sin hand men man behöver inte veta effekterna av det.

Förmåga:

Bräka [Superkraft]: När du ställer dig på alla fyra och bräker tre gånger som ett får så blir du fårskräckligt (ha-ha) kraftig. Då gäller följande:

* Ingen kan rubba dig om du vill stå stilla.

* Du kan inte ta någon skada av fysiska saker. (Magi skadar dig fortfarande)

* Du påverkas inte av andra superkrafter.

* Om du håller fast någon kan de inte komma loss.

Kraften varar i 10 minuter och det måste gå en timme mellan varje gång du utnyttjar den.

Special:

Du hatar när någon kallar dig för Fårskallen. Tyvärr är det oftast det namnet som du syns med i pressen, som när Kapten Annorlunda har arresterat dig. Om någon kallar dig för Fårskallen blir det synd om dem.

11. Bloke ”Bräkmannen”

Superkraft

FAST HANDSLAG

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Så länge personen som gav dig lappen håller tag i dig kommer du inte loss.

Superkraft

FAST HANDSLAG

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Så länge personen som gav dig lappen håller tag i dig kommer du inte loss.

12. Torsten Falk

Yrke/Typ:

Tullare.

Bakgrund:

Sim liten parvel ville du alltid vara en polis och jaga bovar och banditer men när du var 9 år splittrades den drömmen drastiskt. En natt när du vaknade av en hemsk mardröm. Du var alldeles svettig och livrädd. Snabbt sprang du in till dina föräldrar för att få tröst av dem. Då kom chocken som skulle komma att forma ditt liv. Ett av dina kramdjur var i full färd med att mörda dina föräldrar. Du försökte stoppa honom men hade ingen chans mot kramdjurets fruktansvärda styrka. Likdelar flög omkring dig och du såg dina föräldrars blod spridas över hela rummet. I ren förtvivlan gav du upp och sprang ifrån huset med blod över hela dig. Skrikandes hittades du så småningom på lekplatsen där du satt och kramade en gunga.

När polisen kom på plats hittade de ett förfärligt blodbad. Mordvapnet visade sig vara en jaktkniv du fått av din far i present. Polisen trodde naturligtvis att du mördat dina föräldrar. Det var ingen som ville tro på din sanna historia om att ett av dina kramdjur hade mördat dina föräldrar på detta bestialiska sätt.

Eftersom du var så ung hamnade du inte i fängelse utan istället skickades du till en psykanstalt. Hela din barndom och uppväxt försegick på en mängd olika hem för missanpassade och du fick en massa kamrater som hade råkat ut för lika underliga saker som du. Till slut, strax efter din 15 födelsedag kom du till en doktor som kunde övertyga dig om att kramdjur och sagofigurer inte fanns på riktigt. Du var faktiskt övertygad om att så måste det vara och det var nog du som hade dödat dina föräldrar. Det kändes skönt att reda ut det.

Men med en sådan bakgrund kunde du aldrig bli polis. Du sökte in många gånger men blev alltid nekad utan anledning. Så istället beslöt du dig för att bli tullare, som ju är nästan samma sak. Sagt och gjort, du pliggade till tullarbetare och fick jobb nästan med detsamma. Du tog väldigt allvarligt på ditt yrkesutförande och beslöt dig för att bli den bästa tullarbetaren. Du är väldigt duktig på det du gör och ser aldrig mellan fingrarna samtidigt som du tycker att dina kollegor är alldeles för slapphänta. De står ju oftast bara och tittar och försöker gissa vem som smugglar medans du undersöker alla. Ingen får ju slippa igenom på grund av slarv.

Det bästa är när du får kroppsvisitera dem. Speciellt roligt är det när de har vapen med sig för då får du hålla i dem och ibland till och med skjuta med dem för att se om de är laddade.

Det är däremot numera din fasta övertygelse att kramdjur är döda ting och kan inte agera på egen hand.

Målsättning:

Du ska till konferensen på Munden's Bar som TASK (Tull Arbetarnas Samlade Kompetens) har ordnat. Inte för du brukar umgås med dina kollegor men du har hört rykten om att illegala substanser kommer att finnas på baren och vilket ypperligt tillfälle att undersöka saken och därmed kunna glänsa inför hela församlingen av kolleger.

Specifikt har du fått information att energin GUPPY kommer att säljas. Galactiska Ultra Pelican Propan Yst är en mycket farlig substans. Den används som drivmedel till större och kraftiga farkoster. Du ska ta fast den skurken ansikte och säkra din befodran. Men det måste ske framför dina kolleger så att de uppmärksammar din fångst annars gör det ingen nytta.

När du steg av ankomstterminalen i Cynosure fick du flashbacks från din barndom. I Cynosure fanns inte bara människor utan en hel drös av underliga varelser. Här finns en massa konstiga figurer, du har sett stora talande katter och små mysiga pälsdjur med små spjut och lädermössor. Du fick sakta en obehaglig känsla av att DITT kramdjur från barndomen är här. Men det kan han inte vara! Dessutom så var det inte han som mördade dina föräldrar, det var väl du? Du kan ju inte ens komma ihåg hur han såg ut.

Odi Geargrinder (27) är en rymdchaffis som inte hade tillräckligt med pengar för att tulla in sin last. Hans skepp är försatt med startförbud och han är nu skyldig tullverket 6000 som du gärna kasserar in ikväll.

Beskrivning:

Du är en Wanna-Be-Polis.

Kontakter:

Heinrich Flick (29) är här. Han leder TASK, men är en stelbent byråkrat.

Du känner igen en annan tullare (28) här, men han har du inte hört bra rykten om. Enligt vissa skall han till och med ha tagit emot mutor.

Du har sett Huglert Filbunk (21). Han skall minsann få höra ett sanningens ord. Får två månader sedan köpte du en liten sommartomt av honom där du tänkte åke på din lediga tid och fiska. När till vattnet stod det. Så klart, den stod ju mitt i ett träsk. Du köpte den för 40000. Den är inte värd mer än 5000. Han skall allt få betala tillbaks de 35000.

Du arresterade också en full skotte (48) på väg in i Cynosures luft rum och konfiskerade en ca 30 flaskor whiskey och 3 exploderade kiltar. Jösses så sur han blev.

Prylar/Pengar:

5000 C\$

Special:

Om ett kramdjur eller sagofigur (enligt din bedömning och uppfattning) interagerar med dig kan du ta till ditt gamla trix som doktorn lärde dig. Blunda, peka och säg "Du finns inte" 5 gånger. Figuren kommer att åter igen att vara ett dött ting (i dina ögon) och du kommer inte att kunna se figuren på ett annat sätt än som ett dött kramdjur.

13. Rocki H. Orror

Yrke/Typ:

Helvetes Rymd Trucker

Bakgrund:

Din farsa grundade Gasen i Bottenviken Truckers. Han var en tuff och hård man som många respekterade. De var tvungna annars tog din far hand om dom, rejält! Så din barndom bestod mest av lädersäten och tung spacecountry. Redan som 2 åring fick du din första tatuering, en nallebjörn med läderbyxor och solglasögon. Fast helst hade du velat ha en riktig nallebjörn.

Den rivaliserande klubben Truckers i Limbo låg i ständig fejd med Gasen i Bottenviken och många trucks och truckers gick åt helvetet i all de duster som uppstod mellan era gäng. Din uppväxt bestod oftast av aktioner och hämndaktioner mot Truckers i Limbo och ofta fick du följa med din far ut på krigsstigen och se på när han mosade skiten ur de där andra. Du var tvungen att se på din far för han tyckte att du skulle lära dig hur det gick till, fast helst hade du velat ha en riktig nallebjörn.

Så ofta du kunde smet du iväg för dig själv, speciellt efter att ni rest iväg till någon avlägsen plats med för att leverera varor. Det var här du träffade Inky Dinky Do (14), ett kramdjur som saknade kompisar. Du blev Inky Dinky Dos kompis och sedan dess har ni alltid hängt ihop.

Hela gängkriget kulminerade med att presidenten för Truckers i Limbo lyckades ta sig förbi alla era minerade fält och utposterade vakter och sprängde din farsa och hans truck i småbitar. Det blev än jädra smäll och du kommer aldrig att glömma den lättnad du kände för nu skulle äntligen hela alltet ta slut och aldrig mer skulle du behöva se någon åka åt helvete.

Men tyvärr blev det inte så. Gasen i Bottenvikens medlemmar krävde att du skulle fylla din fars boots och avrätta Truckers i Limbos president. Du försökte protestera och påstod att det var bättre om allting tog slut istället men det hjälpte inte, du skickades iväg mot Limbo för att utkräva hämnd.

Det var nu du blev som mest överraskad. Du vet inte riktigt hur det gick till och tror fortfarande inte riktigt på det men din vän och kramdjur Inky Dinky Do (14) blev plötsligt riktigt blodtörstig och gick fullkomligt bärsärkagång. Han slaktade hela Truckers i Limbo så att likdelar flög omkring i luften och blod skvättes omkring som om det regnade. Du blundade och höll för öronen för att stänga ut de hemska scenerna.

Du vet inte vad fick Inky Dinky Do (14) att agera så men efter att ni kom tillbaka till Gasen i Bottenviken blev du minst lika respekterad som din far och de andra medlemmarna var oerhört stolta över dig. Nu var du mer fast än du någonsin hade varit. Du är ju inte som din tuffa far utan snarare som din mjuka mor och det är tack vare Inky Dinky Do (14) som du har klarat dig men nu vill du inte spela med längre. Du började leta efter en väg ut ur eländet.

Inky Dinky Do (14) tipsade dig om FRIS, Fabeldjurens Rätt I Samhället, en organisation för de utstötta minoriteterna. Han berättade att de säkert kunde ta hand om dig också. FRIS är ju till för de missanpassade. Visserligen är du ju inget fabeldjur, men det går många historier om Helvetes Rymdtruckers så då kanske kan göra ett undantag. Det lät bra tyckte du och efter lite efterforskningar så fick du fram till att FRIS har en årlig konferens. Det har ju även Helvetes Rymdtruckers. Nu såg du möjligheter. Du forskade lite i klubbens kontakter och lyckades hyra en Hacker som tog reda på var de respektive organisationerna skulle ha sina träffar, sedan fick du honom att boka om Helvetes Rymdtruckers så att de hamnade på samma plats och tid som FRIS. Det blev på Munden's Bar i staden Cynosure, som låg mellan alla dimensionerna. En perfekt plats att fly ifrån.

Målsättning:

Du vill på Muden's Bar hitta mjuka figurer som du kan ansluta dig till. Utan att besvära din egna kolleger så vill du gärna dra din olyckliga historia för FRIS och hoppas på lite sympati från dem.

Du vill dessutom hoppa av Gasen i Bottenvikens Truckers men du är inte säker på vad Inky Dinky Do (14) vill. Du litar inte riktigt på honom längre och vet inte vad han tänker göra med dig om du försöker överge honom.

Beskrivning:

Du är snäll och trevlig. Du skulle aldrig skada någon. Om folk bråkar med dig så skickar du fram Inky Dinky Do (14).

Kontakter:

Inky Dinky Do (14) är ditt kramdjur sedan länge. Gasen i Bottenviken Truckers skulle aldrig acceptera Inky Dinky Do (14) om de visste att han var kramdjur. Det skulle du aldrig berätta.

Sven-Erik (15) är en Gasen i Bottenviken Truckers som ogillar att du kallar honom just Sven-Erik. Han vill kallas Svekkö (15). Du gillar inte Sven-Erik pga att Inky Dinky Do (14) på senare tid spenderar mycket tid hos honom.

Prylar/Pengar:

8000 C\$

14. Inky Dinky Do

Yrke/Typ:

Elakt Kramdjur

Bakgrund:

Folk tror alltid att kramdjur skall vara snälla och goa, men så är det inte. Du har alltid älskat att se blod och få döda. Först började du med att strypa folks kattor och plåga deras hundar men sedan avancerade du till de småbarn du lyckades lura till dig i parker och på varuhus. Det bästa med att vara ett kramdjur är att det är aldrig någon som misstänker dig.

Ofta lurade du in dig i små lyckliga hem och på nätterna så mördade du folket i huset. Blod skvättes omkring och likdelarna flög så det stod härliga till Tänk vad lite det behövs för att man skal vara lycklig. Det hela flöt på ganska bra tills du möte Panda Lufs, det äckelgulligaste kramdjur som finns.

Först försökte du ignorera honom men det gick inte, han var på dig som den påstridigaste varelsen du kunde tänka dig. Han tjatade i evigheter om att det du gjorde var fel och att du borde söka hjälp för dina problem. Du tyckte inte det var problem men det hemska var att du började tyckta att han hade rätt. Efter många långa terapier och provotider där du bara fick vara gullig och snäll och inte döda kom du faktiskt fram till att ett kramdjur skall vara snäll och go och inte döda folk.

Panda Lufs hade lyckats omvandla dig till en riktigt kramdjur en istället för en mördarmaskin. Du började nu leta efter någon som verkligen behövde ett kramdjur och det var då du hittade Rocki H. Orror (13), sonen till ledarna för Gasen i Bottenvikens, en Helvetes Rymdtrucker förening. Han hade det inte så lätt då hans far ville att han skulle lära sig att bli en hårdhudad tuffing och döda andra, speciellt folk från den rivaliserande spacetrucker föreningen Truckers i Limbo. Han behövde ett kramdjur och dessutom visade sig att han inte alls ville va en spacetrucker.

Tyvärr var det kanske inte den bästa platsen för dig att vara. Allt dödande mellan klubbarna gjorde det svårare och svårare för dig att förbli gullig och det slutade med att du faksikt i smyg började döda folk igen. Du insåg att det här var inte så bra och kontaktade FRIS, Fabeldjurens Rätt I Samhället, för att få hjälp. De bjöd in dig till en träff men när du kom dit så fick du reda på att den var inställd. Tydligt så var du inte välkommen i FRIS eftersom ditt förflutna som massmördare skulle kunna skada organisationens rykte. FRIS vägrade hjälpa dig. Nu blev du arg! Det är ju just för sådana som dig som FRIS bör finnas. Du svor att hämna på dem så fort du fick chansen.

Nu föll du tillbaka till ditt gamla jag med massor av blod och likdelar så fort du fick chansen. Fast du höll masken för Rocki (13). Det var dags att bli tuffe Inky Dinky Do igen. Det var nu du började umgås en del med Svekk (15), en av de andra i Gasen i Bottenvikens. Han har inte samma skrupler som Rocki och är lite roligare att umgås med.

Så en kväll lyckades ledaren för Truckers i Limbo spränga Rockis far i luften. Yihaa! Resten av klubben ville att Rocki (13) skulle hämnas och skickade iväg honom. Du följde med. När ni kom fram till Truckers i Limbo så erkände Rocki (13) att han helst av allt skulle vilja fly från allt och aldrig ha med Spacetruckers att göra. Det var då din plan föddes. Du rusade in i spacetrucker klubben och massakrerade alla. Blodet sprutade omkring dig så att det såg ut som om det regnade från himlen. Rocki (13) blev alldeles förstummad över ditt uppträdande och du njöt av varje sekund.

Du berättade för Rocki (13) om FRIS och att de säkert kunde hjälpa honom. Visserligen är han inget fabeldjur men han är ju inte som de andra helvetes spacetruckers. Med lite manipulation fick du Rocki (13) till att fixa så att den årliga träffen för alla Helvetes Rymdtruckers sammanföll med FRIS årliga konferens. Tänk vad kul det ska bli med alla fabeldjur på samma plats som alla helvetes rymdtruckers.

Målsättning:

Nu skall du äntligen vissa FRIS folket att man inte kan jäklas med Inky Dinky Do. Du skall ägna hela kvällen åt att orsaka konflikter mellan FRIS och Helvetes Rymdtruckers. Dessutom kanske du kan göra dig av med Rocki genom att överlåta honom till någon annan. Svekkos hjälper dig säkert med det.

Beskrivning:

Du talar om dig själv som Inky Dinky Do. Du använder aldrig orden mig & jag.

Du är ett kramdjur men ett gammalt och slitet sådant. Du har tussar och stopping som sticker ut lite här och var men du har en tuff klädsel utanpå så det är svårt att se att du är ett kramdjur.

Kontakter:

Rocki H. Orror (13) tycker du är mesig nu. Du trodde han var ok innan men det var ju du som var mesig. Nu vet du bättre.

Svekkos (15). Du har inte berättat för Svekkos att du är ett kramdjur och att det var du som dödade Truckers i Limbo men ikväll kanske det blir det rätta tillfället att göra det. Svekkos är cool, inte alls så mesig som Rocki. Svekkos kan åtminstone tänka sig att döda folk.

Du känner igen en person (12) här men kan inre komma ihåg från var. Det var nog från när du var yngre.

Prylar/Pengar:

2000 C\$

Förmåga:

Kramgoget [Magi]: När du får hålla handen på folk eller krama om dem så blir de snälla i 5 min. Du kan bara använda det här 6 gånger sedan har du varot alldeles för snäll för att kunna göra det igen.

14. Inky Dinky Do

Magi
KRAMGOHET

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner dig väldigt snäll. I 5 minuter kan du inte göra något styggt eller elakt alls.

Magi
KRAMGOHET

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner dig väldigt snäll. I 5 minuter kan du inte göra något styggt eller elakt alls.

Magi
KRAMGOHET

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner dig väldigt snäll. I 5 minuter kan du inte göra något styggt eller elakt alls.

Magi
KRAMGOHET

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner dig väldigt snäll. I 5 minuter kan du inte göra något styggt eller elakt alls.

Magi
KRAMGOHET

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner dig väldigt snäll. I 5 minuter kan du inte göra något styggt eller elakt alls.

Magi
KRAMGOHET

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner dig väldigt snäll. I 5 minuter kan du inte göra något styggt eller elakt alls.

15. Sven-Erik Jansson-Olsson "Svekko"

Yrke/Typ:

Helvetes Rymd Trucker

Bakgrund:

Som tonåring var du alltid den utstötta och mobbade och du fick aldrig vara med gänget och hänga vid korvkiosken och så. Men det ändrades så fort du gick med i Gasen i Bottenviken Truckers. Där blev du känd som Svekko. Du hatar när någon kallar dig för Sven-Erik för det påminner för mycket om din tid som den mobbade.

Som en helvetes rymdtrucker har du åkt vida omkring men det var inte det som gjorde livet värt att leva utan de eviga krigen mellan alla truckerklubbar med de usla bikers som puttrar omkring på sina penisförlängare. Det är det som gör det hela. Den fräcka adrenalinkicken som man får när man glider ut med alla sina trucks för att köra ner till fiendeklubben och slänga brandbomber på dem och se när deras trucks eller bikes sprängs i bitar. Samtidigt måste man hela tiden vara på sin vakt eftersom de andra klubbarna naturligtvis hela tiden försöker hämnas på det man gör. Livet skall vara spännande.

Tyvärr så åker du in och ut ur fängelset eftersom det inte är speciellt legala saker som ni sysslar med i klubben. Men du ser det bara som en tids semester men regelbundna mattider.

För ett tag sedan så lyckades dock ledaren för Truckers i Limbo spränga er ordförande i luften. Hans son Rocki H. Horror (13) skickades ut för att kräva hämnd. Du har aldrig gillar Rocki (13) för han är verkligen en mespropp som aldrig lyckas med någonting. Du började planera för att ta över som ledare. Men märkligt nog kom Rocki (13) tillbaka och meddelade att alla i Truckers i Limbo var dödade. Där rök dina ledarskaps planer, för denna gången.

Rocki (13) umgicks hela tiden med en märklig person som kallade sig för Inky Dinky Do (14). Innan Rockis plötsliga blodlust började du snacka med Inky Dinky Do (14) för att försöka ta reda på svagheter om Rocki. Det visade sig att du och Inky blev rätt så bra polare. Tydligt är han inte alls så mesig som Rocki utan verkar också gilla när det går lite hett till. Du är inte riktigt säker men du misstänker att det är Inky Dinky Do som gör all smutsigorna som Rocki själv borde ta hand om.

Du vill ta över efter Rocki (13) och bli den rätta ledaren av Gasen i Bottenviken Truckers. Men det har aldrig funnits ett bra tillfälle. Men nu har du fått reda på att ni skall åka till Helvetes Rymdtruckers årliga kongress. Perfekt, nu skall det ske.

Målsättning:

Du vill ta över efter Rocki (13) och bli den rätta ledaren av Gasen i Bottenviken Truckers. Det bästa vore om du kunde avslöja honom som en mespropp. Du måste övertyga Inky Dinky Do (14) att ge dig all fakta du behöver. Du vill förödmjuka honom inför alla dina hårda polarena. Om det inte går så kanske du kan hitta någon som kan tänka sig att röja undan Rocki (13), men inte förrän efter mötet för annars så kan det se illa ut. Speciellt om det kommer fram att du ligger bakom. Förmodligen måste ju då också Inky Dinky Do (14) röjas undan för han känner ju till dina planer.

Beskrivning:

Skit kool tuffing.

Kontakter:

Du satt i fängelse med Trappe Ts (18). Du gillade inte hans överlägsenhet. Tydligt hade han åkt fast för en småsak men hela hans uppträdande tydde på att han hade en massa pengar undanstopgade som bara

väntade på att han skulle komma ut ur finkan. Undrar om han har kvar lite till dig, he-he... Du själv gjorde tid för bedrägeri men det skulle se dåligt ut på din rykteskala så du sa att det var för mord.

På något sätt känns det som en den här mannen (25) skulle kunna hjälpa dig med tjuvaktig vägledning eller tips när det gäller din skurkaktiga beteenden. Han kan man be om hjälp om det kniper. Det är något gudomligt över honom.

Prylar/Pengar:

3000 C\$

Vapen

16. Etrina, Agent 006.4 (Beta 2)

Yrke/Typ:

Undercover Dimensionspolis (UDIMP)

Bakgrund:

Som Dimensionpolis har man rätt stora befogenheter, men bara när det rör sig om brott som passerar dimensions- eller tidsgränserna. Du har arbetat som DIMP väldigt länge och har efter ett idogt arbete lyckats avancera till Undercover DIMP, dvs. du slipper gå i uniform och vara med på alla de farliga stormningarna och paradoxala tidresorna.

Du kan istället planera din saker i lugn och ro och utreda vad som händer. Du får också ta hand om uppdrag som är av extra känslig natur och kan vålla grymma tids eller dimensionsförskjutningar om de skulle få lov att hända. Problemet är att det oftast har hänt, men om ni hittar den skyldige kan ni oftast hitta en tid och plats för att återställa balansen igen.

Tyvärr är det många som försöker göra små trick som att resa bak i tiden och meddela sig själva om vilka siffror som skall vinna i nästa UniversLotto dragning. Men se, då stjäls tidsaxklarna ur led och konsekvenserna kan vara långt mer än vad de kunnat föreställa sig.

Du gillar att basera din spaning i Cynosure. Visserligen ligger ert högkvarter här men det är också här som de flesta kriminella utgår ifrån eftersom staden ligger mittemellan alla dimensionerna.

Just nu har du några specialfall på gång som du känner på dig att förr eller senare så blir Cynosure inblandat. Och är Cynosure inblandat så kan du slå vad om att Munden's Bar är med på ett finger i spelet. Gordon som arbetar där är nog oskyldig men ägaren till baren, Grim Jack är ju en ökad bounty hunter som oftast hittad tidsskurkarna före er och kunnat kassera in grova belöningar på det.

Så för säkerhets skull hänger du på baren. Du litar på din intuition

Målsättning:

Ditt primära uppdrag gäller de kungliga säkerhetsstyrkorna på Lomm. Deras heliga artefakt det Gyllene Ägget skall tydligen ha blivit stulet för en herrans massa år sedan trots att många dimensioner fortfarande omnämner det som om det fanns kvar på planeten Lomm. Tillråga på allt så står det i Lomms kröniker att tjuven lämnade efter sig tre korvar liggandes i kors som en stjärna och det var det inte så svårt att räkna ut vad som hänt. Stjärnkorven är nämligen en ökad tjuv som ännu aldrig blivit fast.

Han ligger bakom många berömda stölder som Vattiprattens Navelhänge, Didjidjanas hängande diadem och Illiyogiska Federationens Frihetsavtal. Om du skulle lyckas fånga honom så skulle de säkert befordras till Kapten på studs. Problemet är att han aldrig tidigare gjort stölder i tiden så han måste ha kommit över någon illegal tidsmaskin.

Beskrivning:

Du försöker se lite farlig ut för det brukar oftast få folk att prata med dig.

Kontakter:

Domedagsdåren (4) är en superskurk. Vad gör han här? Han är för farlig för att ta hand om alldeles själv.

Du känner igen en av männen (17) och är övertygad om att han är efterlyst för något. Du måste ta reda på vad. Får du bara reda på vem han är så kan du skicka en förfrågan till DIMP.

Jorus Greasehand (30) sitter som vanligt i sitt hörn och sköter en massa illegala saker. Tyvärr så är det svårt

att få bevis på hans verksamhet men har oftast ett finger med i allt kriminellt som händer.

Mac-X (32) är också en ful fisk. Du är så gott som säker på att han sysslar med det mesta, droger, vapen och felparkeringar.

Prylar/Pengar:

2400 C\$ (dina egna)

5000 C\$ (DIMP, Krävs kvitto på vad du gör med dem)

Vapen

DIMP id

17. Killifrans Eglerton

Yrke/Typ:

Arkitekt

Bakgrund:

Ända sedan barnsben har du tyckt om att bygga saker och du minns än med stolthet din stora trädkoja du byggde till din skolklass. Synd att den skulle rasa ihop redan första dagen speciellt eftersom den rasade på tvillingflickorna Myggilins som dog.

Vissa bakslag får man räkna med och du beslöt dig att lära dig av dina misstag. Tyvärr var det en hård skola och som amatör så var det många misstag du gjorde och listan på dödade och skadade växte för varje år. Som tur är var din far general i Imperiearmén så det var aldrig någon som drog dig inför rätta.

Men du hade bestämt dig att ta ditt ansvar och inte förlita sig på att en rik och mäktig pappa alltid skulle finnas till hands när det var dags att reda ut ansvarsfrågor och ekonomiska bekymmer. Därför sökte du så fort du fick in till rymdarkitekt akademien. Flera år av slit och släp skulle nog göra nytta.

Det var på akademien som du insåg ditt kall. De flesta arkitekter gjorde all dagliga saker som bostadshus och fabriker och några enstaka broar. Hade de tur så fick de rita gravitationsarenor, semesterorter eller till och med en rymdhamn. De fick de gärna göra men du ville ägna ditt liv åt att bygga monumentala saker, sådana som folk talar om i hela galaxen och som får dem att minnas en.

Så när akademien tog slut, vilket det gjorde ovanligt snabbt men motivationen att de inte hade råd att ha dig kvar för allt du hade byggt hade på något sätt förolyckats, så började du drömma om alla de fantastiska saker som du skulle skapa. Du reste runt bland solsystemen och började plantera små idéer om hur saker och ting skulle kunna förbättras.

Det hela slutade över din förväntan. Du blev involverad i tre stora projekt. Det ena var sammanlänkningen av asteroiderna kring Takletes VIII, det andra var Plasmakraftverken under havens yta på Tans-Giliis och det tredje var Fraktaldimensionsslussarna vid Altares Maskhållet. Tänk vad avundsjuka dina klasskamrater skulle bli när de fick höra att du var huvudansvarig för dessa fantastiska byggnationer.

Dessvärre gick det som det brukar för dig. Asteriodern störtade på Takletes och orsakade jordbävningar som ödelade planeten. Plasmaverken fick läckage och haven på Tans-Giliis kokade över. Vid Altares Maskhål började slussarna uppsluka allt och alla och man letar fortfarande efter de tre kringliggande solsystemen. Totalt strök nog några triljoner personer med i katastroferna.

Du tyckte visserligen att det hela bara var ett smärre bakslag men så uppfattades det inte av polisen. Du hann dock fly från dem men nu var du efterlyst i halva galaxen och flera dimensioner.

Så dina planer på stora saker fick för tillfället skrinläggas. Istället fick du hanka dig runt med att under andra alias bygga små usla saker så att du kunde få pengar till mat för dagen. Bland annat byggde du en katedral åt ett gäng fulla skottar, en katedral som saknade dem essentiella kil stenarna i taket. Bara därför är dom tydligen sura på dig, det är väl inte ditt fel att dom gick in i katedralen, limmet hade ju inte ens fått torka.

På en bar mötte du Flopplik Knudelbams (26), ni satt och deppade tillsammans och jämförde vem som hade det eländigast. Du vann. Han hade bara förlorat sin förmögenhet. Det kunde ju inte jämföra sig med de tre katastroferna du orsakat. Hur som helst så har ni hängt ihop sedan dess. Flopplik är en mästare på pengar och du lärde upp honom lite i byggbranschen så nu agerar han mäklare och gör sitt bästa för att fixa jobb till dig samt att sälja det du bygger.

Målsättning:

Det måste finnas någon som vill bygga monumentala saker. Du har ju en gedigen erfarenhet. På ett sådant ställe som Munden's passerar ju allt från stora digniteter till presidenter. Visst vill de ha en semesterplanet

inredd på sitt eget lilla vis. Om du bara fick visa en del av dina ritningar för dem.

Beskrivning:

Du kan diskutera byggnader i evighet och hittar du någon som kan verkar intresserad så smider du till verket. Det gäller ju att få folk att fatta att med en stor byggnad så får man makt och status.

Kontakter:

Du har sett motorcykel ledaren Le Daren (XX) här. För ett tag sedan byggde du ett nytt klubbhus till honom. Det var faktiskt Flopplik som fixade det jobbet till dig.

Prylar/Pengar:

Massor av ritningar på fräcka idéer.

Rit och skrivmaterial och andra fräcka prylar.

1500 C\$

18. Trappe Ts "Stjärnkorven"

Yrke/Typ:

Intergalaktisk Tjuv

Bakgrund:

Du är berömd fast det är få som vet vem du är. Men så skall det vara när man är mästartjuv. En sann tjuv lämnar sin signatur på platsen för brottet för att häckla alla poliser och agenter som jagar dig. Så fort du stulet något som gör dig mer berömd lämnar du 3 korvar som ligger som en stjärna.

Det är du som ligger bakom de berömda stölderna, Vattiprattens Navelhänge, Didjidjanas hängande diadem och Illiyogiska Federationens Frihetsavtal, för att nämna några.

Du har dock blivit tagen ett fåtal gånger och satt i fängelse men ingen har någonsin knutit dig, Trappe Ts, till att vara stjärnkorven och så skall det förbli.

Ditt senaste kap var ett beställningsjobb. Ute på den slutna tjuvkonferensen på UniverseNet låg det ett kodat meddelande till Stjärnkorven. Någon ville att du skulle stjäla det berömda Gyllene Ägget från de kungliga säkerhetsstyrkorna på planeten Lomm. Det var en rejäl utmaning och dessutom skulle det ge dig en massa pengar och mer berömdhet åt Stjärnkorven. Du hade fått lite pengar i förskott men det räckte inte långt. Som tur var hade du en del pengar undanstoptrade så du kunde finansiera din stöld. Mycket pengar väntade dig när uppdraget var utfört.

Kuppen kommer att gå till historien, du hade nämligen fått tag på en Temporal Förvrängare, en väldigt dyr sak som är högst illegal eftersom den kan förvränga tiden. Nackdelen med en Temporal Förvrängare är att den kräver oerhörda mängder energi för att fungera. Medans du satt och funderade på hur du skulle få tag på energi att använda din tidsmojäng dök det plötsligt upp ur tomma intet en hel laddning GUPPY (Galaktiska Ultra Pelikan Propan Yst). GUPPY är en fantastisk energikälla som oftast används för att driva rymdfarkoster. GUPPY är dock en högt illegal substans då dess restprodukt har en tendens att utplåna atmosfärer på planeter.

Du var dock inte den som skådade en given häst i munnen. Genast utnyttjade du din Temporal Förvrängare och hoppade bakåt i tiden lagom tills den tidpunkt då det Gyllene Ägget skulle placeras in i sin heliga monter. Precis i det tidsögonblicket när Ägget var på plats innan larmet hade kopplats på dök du upp i tiden och stal ägget. Det hela gick så snabbt och enkelt att du till och med hade lite GUPPY kvar. Nu hade du det Gyllene Ägget i din ägo. Du skulle få resten av dina pengar när du levererade ägget och du bestämde att leveransen skulle ske på Munden's Bar i Cynosure. En utmärkt plats som du ofta besökt.

Medan du stod i kön till rymdhoppert som skulle ta dig till Cynosure slog det dig att du kanske skulle kontakta din polare Killer Kanasta (som jobbar för den ökända Mr Mungo) för att höra om du kunde bo hos honom. Det gick visserligen bra men du fick också reda på en hemsk nyhet. Så gott som alla Tullarbetare var på väg till Cynosure för en konferens. Det var ju illa.

Du fick tänka om, men så kom du på en mästertjuv plan. Du skickade det Gyllene Ägget som ett rekommenderat paket med UDS, Universal Delivery Systems och dessutom klassade du paketet som ILLA (Icke Legal Laster, Ajajaj...) så att du skulle vara säker på att det kom fram utan legal inblandning. Det är tur att man kan lita på UDS. Du skyndade dig till UDS och hastade ihop en adresslapp och hann precis få iväg paketet med deras nästa sändning.

Därefter fick du leta upp en egen transport till Cynosure men det var inte så svårt eftersom du har lite kontakter i under världen. Tydligt skall en smugglare vid namn Vendel Mer (19) dit. Du letade upp honom och betalade honom för att ta dig dit.

Under resans gång kunde du dock inte låta bli dina tjuverier så du undersökte skeppet och hittade att Vendel använde sig av GUPPY för att driva skeppet. I hans lastutrymme hade en hel del GUPPY. Då fick du en briljant idé. Du hämtade din Temporal Förvrängare och använde den sista resten GUPPY som fanns i

den för att skicka hela Vendels last av GUPPY till dig själv dagen innan så att du då skulle kunna sticka tillbaka i tiden och hämta det Gyllene Ägget som du ju redan gjort eftersom du fick GUPPY av dig själv även om du inte skickar det förrän nu.

Det här med tiden är verkligen komplicerat och du förstår faktiskt varför DIMP (Dimensions Polisen) finns till. Som tur var har du i alla fall aldrig blivit tillfångatagen och tur är väl det för att mixtra med tiden kan ha ödesdigra konsekvenser så straffen är oftast inte så milda.

Du kom åtminstone fram till Cynosure utan problem även om du färdades med en del skumma element på Vendels skepp. Du har lämnat din Temorala Förvrängare hos Killer Kanasta.

Målsättning:

Du måste UDS killen så att du kan få ditt paket, helst innan din kund dyker upp och kräver Ägget av dig. Ägget är värt 100.000 för dig så det vore lite synd om det kom på avvägar.

Kontakter:

Du känner igen Svecko (15) från en av dina fängelsevistelser. Mycket irriterande prick och dessutom var han en sådan där motorcykel ligist. Han skulle alltid försöka vara hård men han var rätt patetisk. Om du minns rätt satt han inne för mord.

Vendel Mer (19) var lite underlig. Han talade hela tiden ut i luften som om han konverserade med någon. Fast det fanns aldrig någon där. Nåja, han kan ju flyga rymdskepp (eller kunde åtminstone tills du snodde hans GUPPY).

På Vendels skepp fanns det fler personer. Du kommer ihåg Dr Banal (20), en sjungande läkare. Han borde hålla sig till sin medicin med en sådan hemsk sångröst. Dessutom fanns det två små otrevliga dvärgar (5, 6) som tydligen arbetade för Domedagsdåren (4) en superskurk som du läst om i tidningarna. Han skall man nog hålla sig undan för.

På något sätt känns det som en den här mannen (25) skulle kunna hjälpa dig med tjuvaktig vägledning eller tips när det gäller din skurkaktiga beteenden. Han kan man be om hjälp om det kniper. Det är något gudomligt över honom.

Du har sett Huglert Filbunk (21) här. Han är en riktig mäklarskurk han. För ett tag sedan köpte du ett otroligt vackert nybyggt residens av honom för 1 miljon. Kort därefter sjönk hela klabbet ner i ett jordskred. När du förhörde dig med myndigheterna fick du reda på att naturligtvis hade ingen byggt något där innan eftersom det inträffar jordskred där hela tiden. Marken hade sålt till någon för en spottstyver, dvs Huglert. Det är dags att kräva tillbakak pengarna.

Prylar/Pengar:

1000 C\$

Ett paket korvar

19. Vendel Mer

Yrke/Typ:

Rymdsmugglare

Bakgrund:

Det är väldigt bekvämt att vara smugglare. Man har sina egna arbetstider och sköter sig själv. Det ända besvärliga är alla tullarbetare och specialpoliserna som får för sig att man utgör ett hot mot handelslagarna. De fattar bara inte att den fria företagsamheten måste upprätthållas och att du är en idealist.

Du smugglar allt överallt. Du har inga skrupler eller samvete. Frågan är hur bara mycket det du skall tjäna på det. Vissa förstår inte hur dyrt det är att underhålla ett illgalt rymdskepp men efter att du förklarat, intimt förklarat, för dem så inser de att dina priser är det rätta. Dessutom är det ju väldigt sällan som du blir tagen och din last har så gott som aldrig blivit konfiskerad.

Du har varit smugglare i hela ditt liv och det gör att det ibland kan gå väldigt lång tid som du är ensam innan du träffar folk igen. Som tur är dök en dag Kenth Robinsson upp. Du vet inte var han kom ifrån eller varför han stannar kvar hos dig men du är tacksam för att han är där. Det mystiska med honom är du ibland kan du inte se honom och du har kommit fram till att ingen annan heller kan se honom. Men du hör honom alltid och frågar honom ofta om råd. Folk tycker ibland att du är lite konstig som pratar rätt ut i luften men hade de bara fått träffa honom så hade de förstått dig.

Det finns dock ett litet problem. Din exklusiva farkost drivs med det olagliga medlet GUPPY, Galaktiska Ultra Pelikan Propan Yst. GUPPY är en fantastiskt energikälla som man oftast använder som drivmedel, nackdelen är det efter ett fåtal läckage kan det utplåna hela atmosfärer, men så vaddå, universum är fylld av planeter och går en atmosfär sönder så får väl folket flytta. Det är en obetydlig nackdel jämfört med att du är den snabbast smugglaren i universumet.

På planeten Lomm blev du kontaktad av ett antal personer som av någon anledning sökte efter ett skepp som kunde ta dem till Cynosure. Visst, att smugbla människor är ju alltid en omväxling och då får du fler att prata med än Kenth Robinsson.

När ni landade på Cynosure körde du en rutincheck på skeppet. Då kom chocken, allt ditt GUPPY var borta. Någon hade rånat dig och frågan är om det var någon på Lomm eller någon av de som du hade med dig på skeppet.

Målsättning:

Du måste hitta ett jobb som ger direkta stolar så att du kan köpa lite GUPPY. Problemet är att GUPPY är oerhört dyrt, väldigt sällsynt och dessutom olagligt. Du måste hitta någon som du kan köpa GUPPY av utan att väcka uppmärksamhet.

Men har du tur så var det någon av dina passagerare som tog det och då skall du kräva hämning. Annars måste du nog färdas tillbaka till Lomm för att hitta förövarna. Det var ditt GUPPY.

Beskrivning:

Du talar ofta med Kenth Robinsson som om hans finns bredvid dig. Ibland ser du Kenth Robinsson.

Kontakter:

Kenth Robinsson.

Palle (29) är den konstige tullaren som gillar smugglare. Han hjälpte dig in i Cynosure.

En tuff skurk vid namn Domedagsdåren (4) och hans två dvärgtjänare (5 och 6) åkte med dig hit. Domedagsdåren är en helt vansinnig skurk med storhetsvansinne. Dvärgarna var inte speciellt trevliga de heller. Den ena gick omkring och pruttade hela tiden och den andre kräkte ner ditt skepp flera gånger.

Du hade Dr Banal (20) med dig från Lomm. Det enda han gjorde på hela resan var att han sjöng. Dåligt.

Den siste passageraren var en småskurk vid namn Trappe Ts (18). Undrar varför han hade så bråttom att komma hit till Munden's.

Tjejen (22) känner du igen från efterlysningar på Lomm. Om du minns rätt så fanns det hittelön.

På något sätt känns det som en den här mannen (25) skulle kunna hjälpa dig med tjuvaktig vägledning eller tips när det gäller din skurkaktiga beteenden. Han kan man be om hjälp om det kniper. Det är något gudomligt över honom.

Du känner igen den galne skotten (48) som du fraktade hit för ett tag sedan.

Prylar/Pengar:

Inga

20. Dr Banal

Yrke/Typ:

Läkare / Sångare

Bakgrund:

Dina föräldrar tvingade dig att bli doktor. Det var ditt eget bästa sa dem. Aldrig någonsin lyssnade dem på dig. Du ville inte hälls hålla på och pilla inuti folk utan istället se dem djupt in i ögonen och sjunga om deras fantasier. Men dina föräldrar lyssnade inte alls på dig utan du fick varit ta dig igenom hela läkarskolan. Vilket fruktansvärt slöseri med tid.

På sjukhuset som du fick jobb på försökte du slå igenom som sångare på internradion men du fick istället sparken. Överallt där du fick jobb slutade det med att du blev sparkad på grund av att inge tog dig som seriös doktor. Men du har ju sången i blodet. Ingen förstod det och många påstod dessutom att ingen kunde sjunga så falskt som du och att du borde operera bort dina egna stämband för att skona din omgivning. Usch, dessa patetiska kritiker.

Så du beslöt dig för att lämna jorden och har på senare tid farit runt i universum och försökt slå dig på en sångkarriär men har hitintills inte lyckats ännu. Som tur var har du kunnat extraknäcka som doktor för att få ihop tillräckligt med pengar för att kunna överleva.

En sak har du då märkt och det är att många djur blir attraherade av att du sjunger. Förmodligen har någon slags animal magnetism eller så är det så att din sång avger så höga toner att det bara är dessa djur och varelser som kan uppskatta din sång. Det har gjort att du funderar på att försöka bli rockstjärna i fablernas värld. Du har ju insett att människor tydligen inte uppskattar din sång.

Efter ett idogt letande lyckades du genom en rymdnyhetskanal på planeten Lomm ta reda på att en hel mängd fabeldjur skall ha möte på Munden's Bar i Cynosure. Där skulle du kunna få chansen till ett genombrott.

'Yo, creatures of the Forest, UNITE!!!

Tänk, detta kan bli ditt livs stora genombrott. Därför har du gett dig av till deras möte för att höra om det fanns något möjlighet att få framträda för dem. Ägaren till Munden's Bar kanske också behöver underhållning.

Du tog dig till Cynosure genom att hyra en plats på Vendel Mers (19) rymdskepp. Du kom hit i god tid och har nu gått omkring och byggt upp dina förväntningar. Under tiden har du ryckt in som doktor när det har behövts men det har varit svårt att stå där och operera när dina tankar har varit på andra håll.

Målsättning:

Du måste hitta dessa fabeldjur som ska ha möte inne på Munden's Bar. Du är inte säker på vad organisationen heter men de bör ju inte vara så svåra att hitta. Du måste övertyga dem att du måste få gå med i deras förening och sedan få följa med dem tillbaka till fablernas värld. Det låter ju som om de har en egen liten magisk värld. Du kanske kan bli hovsångare eller vad det nu heter.

Beskrivning:

Du ser ut som en hipp doktor i vit rock och svarta solglasögon.

Kontakter:

Vendel Mer (19) var pilot på det skepp som tog dig till Cynosure. Han är en knasig typ som pratar med sig själv hela tiden. Det var något skumt med hans skepp. Inte nog med att du aldrig fick gå ut i lastrummet eller maskinrummet men hans skepp var fruktansvärt snabbt. Du hade räknat med en restid på två veckor men ni var här på några dagar.

Det fanns fler passagerare på skeppet. En skum filur (18) som aldrig presenterade sig. Sedan fanns där en annan mer viktig person, Herr Domedag (4) och hans två äckliga dvärgtjänare (5, 6) som helatiden kräktes och luktade illa.

Prylar/Pengar:

Läkarväska.

21. Huglert Filbunk

Yrke/Typ:

Rymdmäklare

Bakgrund:

Pengar är allt som gäller för dig. Ända sedan du var liten och plundrade dina kompisars sparbössor. Pengar, pengar, pengar. Du började redan i tidig ålder att bygga upp din förmögenhet men du tyckte oftast att det gick för långsamt att fixa kosing så ett vanligt jobb har det aldrig varit tal om.. Likaså har det känts lika meningslöst att investera pengar. Men vill sitta och rulla tummarna i 20 år medans de sakta växer. Nej det gäller att klippa till fort.

Du behövde ett startkapital. Enkelt fixat. Du hyrde ett biker gäng som gjorde inbrott i en förort. Därefter skickade du ut ett hundratal lastbilar, plundrade husen på allt de hade. Åkte till grannstaden och pantsatte allt. Du fick ihop tillräckligt för att kunna köpa dig ett lastrymdskepp.

Ut i rymden for du och håll på ett bra tag med att frakta både det ena och det andra. Det mesta var naturligtvis illegalt men du tjänade grova pengar på det. Tills polisen hann ifatt dag. Du hamnade i fängelse och de beslagtogs alla dina pengar. Tillbaka på ruta 0.

I fängelset kom du i kontakt med en superbra hacker, Flopplik Knudelbams (26) som hade lite idéer om hur man skulle kunna tjäna bra pengar. Så när er fängelsevistelse var slut slog ni er samman. Flopplik, började hacka sig in i företagsdatorer och la där in direktiv på snabba komkurrensuppköp. Under tiden var du ute och spekulerade på galaktiska börsen på just dessa företag. Tillsammans var ni ett oslagbart team och pengarna rullade in. Men den drömmen slogs också i kras när Flopplik plötsligt en dag var borta med alla pengarna.

Tja vad fanns kvar nu. Det var då när du satt och deppade på en bar som du träffade Killifrans Eglerton (17), en något misslyckad arkitekt. Ni satt och deppade ihop och jämförde vem som hade det hemskast och du måste säga det att vara utan pengar är inte kul, men Killifrans var jagad av polisen. Tydligt hade han varit involverad i tre byggnadsverk. Sammanlänkningen av asteroiderna kring Takletes VIII, Plasmakraftverken under havens yta på Tans-Gilliis och Fraktaldimensionslussarna vid Altares Maskhållet. Dessvärre hade Asteriodern störtade på Takletes och orsakade jordbävningar som ödelade planeten. Plasmaverken fick läckage och haven på Tans-Gilliis kokade över. Vid Altares Maskhål började slussarna uppsluka allt och alla och man letar fortfarande efter de tre kringliggande solsystemen. Totalt strök nog några triljoner personer med i katastroferna.

Men nu föddes dock en ny idé. Mäklarbranschen var nog lukrativ. Du hängde ihop med Killifrans (17) och han lärde upp dig i terminologin. Därefter satte du igång och spekulerade i havstomter, semesterplaneter och gruvsdrift på asteroider. Åhå, det har varit en tung inkomstkälla. Så ofta du kan så försöker du dock hjälpa Killifrans med att sälja det han skapar eller skaffa jobb till honom. Men om du gör det så brukar du inte nämna ditt namn eftersom det han bygger hela tiden har en tendens att rasa ihop förr eller senare.

Målsättning:

Killifrans är besatt av tanken på att få bygga monumentala saker. Hitintills har du lyckats hålla honom ifrån att få igenom sådana idéer. Det skulle ju vara fasansfullt om han lyckades övertala dina klienter till att få bygga på deras marker. Då vet vi ju hur det slutar.

Kontakter:

Det är ju faktiskt lite synd om Killifrans (17).

Du känner igen mannen (18) men kan inte placera honom. Han kan vara en kändis eller så men du tror att

du har talat med honom vid något tillfälle. Bäst att inte låtsas om honom.

Du tror inte dina ögon men är det inte Flopplik Knudelbams (26) som är där borta. Den skurken är skyldig dig minst 22 miljoner.

Prylar/Pengar:

13000 C\$ i kontanter

Checkhäfte.

22. Dana Scampy

Yrke/Typ:

FBI-agent (alien)

Bakgrund:

Du är inte alls från jorden utan är en helt vanlig Lommian som gick till ditt jobb som snabbköpskassörska varje dag. Planeten Lomm är en fin planet med väldigt vackra industriruiner från pre-imperialistiska tiden. Många turister kommer varje år med galaxkryssarna. Själv har du aldrig haft råd att lämna solsystemet men några år har du faktiskt tagit dig en semester på Lomm-Tall, drömplanet som ligger ett snäpp närmare solen.

Därför förstår du inte vad du gjort för att bli inblandade i detta. På väg hem från en helt vanlig arbetsdag dök det helt plötsligt upp en massa poliser. De verkligen materialiserades framför dig och arresterade dig. Du hade ingen aning om vad dem menade. Du blev tagen till ett intergalaktiskt fängelse. I flera år höll dem dig fången och försökte få dig att berätta allt om vad du visste om någon som kallades Stjärnkorven och om ett Gyllene Ägg. Tydligt var det Dimensionspolisen som hade tagit dig men du visste inget om tidsresor så du förstod absolut ingenting.

Du hade ingen aning om vad de talade om men förstod att de aldrig skulle släppa dig. Så du beslöt dig för att försöka fly och efter några månaders planering så lyckades du tillsammans med 2 varelser från planeten jorden fly på ett fraktskepp. Efter lite kringflackande i rymden kom ni till planeten jorden och du beslutade dig för att stanna här så att dimensionspolisen inte skulle hitta dig.

En av de två människorna som du flydde med, Skimmer, fixade ett jobb till dig i en organisation vid namn FBI. FBI utreder brott och har hand om alla mystiska incidenter. Det skulle visa sig att Skimmer faktiskt hade kontakt med utomjordingar även om han döljer det för den övriga FBI och befolkningen på planeten jorden. Men det var ju bra för på så sätt kunde du hålla kontakten med övriga universum och vad som händer och sker på andra planeter.

Din partner i FBI blev Fox Fritty (23), tydligen den på FBI som mest av allt jagar bevis på att utomjordingar existerar. Eftersom du inte vill att det skall bli känt att du är en alien så har du bestämt dig för att motsäga allt som Fritty påstår om aliens, men du hindrar honom inte i sitt arbete utan är bara väldigt "realistisk" i dina utsägelser.

För ett litet tag sedan fick du reda på en sak som kan förändra ditt liv. Du hörde talas om det Gyllene Ägget, dvs det ägg som du anklagats för att ha stulet. Tydligt är det en relik som tillhör de kungliga säkerhetsstyrkorna på din hemplanet Lomm. Det underliga är att du har hört att ägget skall finnas i säkerhetsstyrkornas ultrasäkra museum. Någon skumt är i görningen.

Du funderade länge på vad du skulle göra med informationen. Din längtan tillbaka till Lomm är otroligt stor. Så stor att du skulle göra vad som helst för att komma tillbaka. Du beslöt dig för att hyra någon att stjäla Ägget till dig så att du sedan skulle kunna gå upp till Dimensionspolisen och ge dem Ägget så att du kunde åka hem

Du kontaktade Skimmer och med hjälp av honom lyckades du skaka fram en väldig massa pengar. Du kopplade upp din ultradator mot UniverseNet och började leta information om vem som skulle kunna vara lämplig. Du fick där reda på att det fanns en mästertjuv vid namn Stjärnkorven (han lämnade alltid tre korvar liggandes som en stjärna) som tydligen skulle kunna utföra uppdraget. Du postade ett kodat meddelande till honom tillsammans med ett förskott på betalningen. Efter ett tag kom svaret. Han accepterade ditt uppdrag och beslöt att leveransen skulle ske på ett ställe vid namn Munden's Bar i staden Cynosure.

Cynosure hade du hört talas om. Den låg visst mellan alla dimensioner och besöktes allt möjligt. En bra plats att träffas på. Eftersom du nu ändå skulle återvända hem beslöt du för att ge Fox en det han verkligen förtjänade. Du skulle ta med honom till Munden's Bar där han faktiskt skulle få sitt livs överraskning. Inte nog med att hela staden kryllar av aliens. Du skulle berätta för honom att även du var en alien.

Med lite hjälp av vana dimensionsresenärer fick du en tidpunkt du en portal skulle öppna sig till Munden's Bar. Du tog med dig Fritty dit, en gammal gränd i New York. Där förband du hans ögon och mycket riktigt strax därefter materialiserad sig en dörr och du tog Fox i handen och klev igenom.

Målsättning:

Du vill hitta tillbaka hem till Lomm. Men då måste du få tag på Ägget och sedan hitta en Dimensionspolis.

Kontakter:

Du gillar egentligen inte Fox Fritty (23) men visar det inte för att han kan vara lösning på ditt problem.

Prylar/Pengar:

104.000 (vara 100.000 skall gå till Stjärnkorven)

Pistol

FBI bricka

23. Fox Fritty

Yrke/Typ:

FBI-agent

Bakgrund:

Ända sedan du var liten har du velat vara special men av någon anledning har du inte riktigt lyckats ordentligt utan istället blev en helt normal, tråkig och mesig medelsvensson. Du försökte verkligen bli någon speciell men i alla föreningar du gick med ignorerades du. De gånger du sysslade med idrott kom du alltid med den stora klungan. Aldrig utmärkte du dig och aldrig fick du vara den som tog emot ett pris. Om du inte hade varit så envis och inriktad på att bli något hade du förmodligen aldrig fått för dig att gå med i FBI.

Nu skulle det äntligen bli något av dig, trodde du. Men det hela slutade på valigt sätt, du blev en helt vanlig FBI agent utan något specialintresse eller någon specialfunktion. Livet har visst en tendens att upprepa sig. Då beslöt dig för att du skulle försöka göra något annorlunda för att få uppmärksamhet.

Du fick idén på vad du skulle göra medans du satt hemma och slötittade på gamla avsnitt av Star Trek. Samtidigt satt du och läste en brottsrapport om en galen kvinnas redogörelse som påstod sig att hennes man blivit bortförd av konstiga varelser. Helt plötsligt, i Star Trek avsnittet, dök det upp en alien för att döda Kapten Kirk som såg exakt ut som kvinnans beskrivning av gärningsmannen! Vilket skämt! Men det här var ju en grej som man kunde spinna vidare på. Du gick inför att låtsas tror på hennes berättelse och tog med dig dina teorier till FBI. Du begärde att få utreda händelser som var relaterade till rymdvarelser.

Tänka sig, du blev betraktad som lite speciell. Det var en fantastisk känsla. Folk började veta vem du var och du började bli en riktig kändis. Det var underbart att vara någon istället för en i mängden.

Du har kört på denna linje i ett tag nu och t.o.m. blivit stämplad som något galen och underlig. Du tror NATURLIGTVIS INTE på detta men det är en kul grej. Du är övertygad om att dina kollegor gillar dig. Din chef Skimmer, tilldelade dig dessutom en partner, Dana Scampy (22), för att du skulle hålla dig lite lugnare. Hon tror inte heller på aliens och försöker övertyga dig om att det verkligen inte finns några. Hon är den resonabla, logiska delen av ert partnerskap medans du ibland svävar ut i utopiska fantasier.

Naturligtvis är allt du gör bara på låtsas men du måste hålla skenet uppe. Hon vet ju inte om att du bara gör detta för att vara speciell. På senare tid har dock Scampy betett sig lite frånvarande. Men du har kommit på varför. Förra månaden hade dina kollegor en överraskningsfest för en annan kollega och eftersom du faktiskt fyller år idag (inte något jämt men ändå) så är du övertygad om att hon och dina kollegor kommer att hålla en fest för dig.

Mycket riktigt. Hon tog med dig ut till en gränd i New York och bad att förbinda dina ögon. Du gick med på det. Kort därefter tog hon din hand och ni kliv någonstans.

Målsättning:

Du befinner dig inne på en bar, tydligen med ett maskeradtema på kvällen. Du är övertygad om att din kollega ordnar en överraskningsfest åt dig. Du tror inte ett skvatt på aliens, inte ens om du såg en. Det finns alltid en rationell förklaring till det mesta det har ju framförallt Scampi visat dig. Det är skönt att du kan lita på Scampi.

Kontakter:

Dana Scimpy (22) är din kollega.

Prylar/Pengar:

Pistol och FBI bricka

24. Gudinnan "Mirakelsystem"

Yrke/Typ:

Guds syster

Bakgrund:

Tyvärr är det inte många som känner till att du och Gud är syskon men så är det. Ni hade en dispyt för några tusen år sedan om vem som skulle kunna frälsa en värld och det hela slutade med att han fick försöka bevisa sina teorier..

Han skickade ner en snubbe vid namn Jesus som skulle tala om för folk hur det låg till. Det gick ju rätt så hyfsat trots en trög start. Det tog några hundra år innan det satte fart men sedan såg det ut som om projektet skulle gå i lås men se det var då som vändingen kom. Tydligt var det fler i er släkt som hade fått för sig att de skulle ta över på jorden och för plötsligt så hade Jahve skickat ner Muhammed och Nirvana hade hittat en Buddha att försöka med.

Det hela slutade i kaos och ingen fick riktigt övertaget utan istället så uppstod bara en massa blodiga konflikter. Du beslöt att bida din tid.

Men nu har tiden kommit. Folk är så upplysta att de inte ens behöver tro på något eller någon längre, Knappt sig själva i heller. Folket behöver förmodligen en ny messias och en ny Gudinna att tro på. Du begav dig ut på storné och besökte de flesta platser i världen för att studera mänskligheten och efter flera års studier är du inte riktigt säker på om det är så bra med bara en gud att tro på. Det verkar som om de flesta mytologier med många gudar i har fungerat bättre.

Det var du såg en annons i tidningen "Högre Makter". En person vid namn Bloke (11) sökte fler gudar för en ny mytologi. Det lät intressant så du kontaktade honom och ni träffades och diskuterade. Han hade också tankar om att frälsa mänskligheten från allt hemskt och så långt lät det bra. Men att han sedan använde sig av en pacificeringsstav han köpt av magiska dvärgar för att råna banker var ju inte så bra. Han påstod att man behövde ett bra startkapital om man skulle skapa sig en mytologi och det är ju i och för sig sant men det ursäktar ändå inte hans agerande. Du beslöt i alla fall att ansluta dig till honom för att studera hans metoder men du berättade inte för honom om din släkt.

En annan som också svarade på Blokens annons var Herr Mes (25). En gud med brokig bakgrund. Tydligt hade han agerat budbärare förr och extraknäckte som det även nu. Han är med er så ofta hans jobb tillåter det eftersom han hade 6 månaders uppsägningstid på det.

3 gudar är en bit på vägen men det krävs fler och får ett tag sedan när ni satt på en taverna och diskuterade er handlingsplan så kom det fram två små dvärgar (5, 6) till er. Deras herre hade skickat ut dem för att leta efter folk med mäktiga krafter som han kunde ansluta sig till. De presenterade honom som Domedagsdåren. Det lät ju inte så bra men sedan kom du ju på att i en mytologi måste det ju finnas gudar för de negativa aspekterna också.

Ni bestämde med de två dvärgarna att ni skulle mötas honom på Munden's Bar i staden Cynosure.

Målsättning:

Du är fortfarande inte säker på att en mytologi med många gudar är det rätta. Om man bara kan hitta en väldigt trovärdig, hederlig person så skulle det kunna bli en ny Messias som kan frälsa världen och proklamera dig som mänsklighetens räddning. Du måste verkligen syna alla trovärdiga kandidater i sömnen så att ingen slipper igenom som ägnade sin ungdom åt sexskandaler eller att röka marijuana.

Annars är det viktigt att bygga upp en trovärdig månggudig mytologi. Alla gudarna måste verkligen vara gudar och ha gudomliga krafter. Så du måste verkligen försöka få fram mer information om Bloke och hans bakgrund. Du är inte heller så säker på att den här Domedagsdåren som ni skall möta är en rätt gud för er mytologi.

Kontakter:

Bloke (11) eller Bräkmannen som han kallar sig själv (fast pressen har döpt honom till Fårskallen) kan nog bli mer moralisk om han bara skärper sig. Just nu har han väl ett "Jag skall bli störst i världen" komplex som måste bort.

Herr Mes (25) kan ju det här med mytologier men han är inte riktigt att lita på. Framförallt kan han aldrig sitta stilla för länge. Dessutom måste han ju jobba titt som tätt.

Prylar/Pengar:

2000 C\$ (men pengar är inga problem du kan gör nya när du behöver [kontakta spelledare], fast det är ju inte riktigt rätt..)

Förmåga:

Du kan utföra mirakel om det skulle behövas, men bara om du inte har några vittnen. Du kan t.ex. väcka upp döda eller få det att börja regna eller liknande saker. OBS! Detta är en mäktig förmåga. Konsultera spelledare om du vill använda dig av den.

Special:

Du kan inte skadas av någonting, såvida du inte vill att du skall skadas för att agera mer trovärdig. Du kan däremot inte dö.

25. Herr Mes

Yrke/Typ:

Avdankad Gud

Bakgrund:

Som Zeus son så hade du ett lätt gudaliv framför dig. Du var ju hjordarnas och musikens gud och hade det riktigt trevligt och bra. Ända tills din far började utnyttja dig som budbärare och sedan var det kört.

Du blev plötsligt utnyttjad av hela den grekiska mytologien. Alla gudar skickade dig både hit och dit och ofta fick du färdas mellan gudar, hjältar och vanliga människor. Slit och släng. Men du lärde dig åtminstone hitta platser och personer utan att anstränga dig. Eftersom du var ute och flängde så mycket omplacerades du och blev istället de resandes och idrottsmännens gud eftersom du var så snabb.

Nu är det ju så att många länder och platser kräver tillstånd och visum för att få komma in (och ibland ut) så du har fått gå många underliga vägar och anlita många skumme element för att få fram dina budskap. Därför har alla tjuvar och skumma typer fått för sig att du är deras skyddshelgon. Tja, det är ju inte så fel.

Det var under dina resor som träffade gudinnan Klamydia. Ni hade ett kort och eldigt förhållande tillsammans men hon tröttnade snart på att du hela tiden var ute och reste.

Tyvärr så tog det hus i helsike när romarna började tränga in i grekland och för att inte tala om när den där Jesus dök upp och stökade till det. En efter en fick ni sparken och det hela slutade med att alla ni gudar en efter en fick ge er av och söka lyckan någon annanstans. Som tur var hade du stoppat undan lite pengar här och var så du klarade dig ganska länge på det men såg den lycka som varar för evigt.

Men tack vare din fantastiska egenskaper i att snabbt hitta både platser och personer så fick du genast jobb på UDS, Universal Delivery System, och där har du jobbat och vartenda år har du vunnit guldpaketet, den utmärkelser som delas ut inom UDS till den personen som kan leverera flest paket till rätt plats i rätt tid.

Men nu börjar det bli lite tråkigt att fara omkring överallt utan att få samma erkännelse som en gud behöver ha. Din tur skulle kanske vända för när du satt i väntrummet till Dr Banal för att leverera en uppsättning extremt illegala enhörningshorn ströbläddrade du i tidningen Högre Makter. Det var du såg annonsen. En person vid namn Bloke (11) sökte fler gudar för en ny mytologi. Perfekt, du tog kontakt med honom och det visade sig att han hade riktiga planer på att bli övergud i en ny mytologi. Att han sedan rånade banker för att få ihop ett startkapital gjorde ju inte så mycket. Dina gamla kriminella egenskaper kanske skulle kunna komma till nytta på riktigt igen. Dessutom hade ju Bloke (11) en stav som gjorde folk otroligt snälla. Kanonbra.

Tydligen hade en annan också svarat på Blokes annons, en kvinna som kallad sig för Mirakelsystemen (24). Hon kunde faktiskt utföra små mirakler men håller sig gärna för sig själv. Jaja, desto mer till dig.

3 gudar är en bit på vägen men det krävs fler och får ett tag sedan när ni satt på en taverna och diskuterade er handlingsplan så kom det fram två små dvärgar (5, 6) till er. Deras herre hade skickat ut dem för att leta efter folk med mäktiga krafter som han kunde ansluta sig till. De presenterade honom som Domedagsdåren. Skumt namn men du har ju umgåtts med gudar som Hades och Pan så är man ju van.

Ni bestämde med de två dvärgarna att ni skulle mötas honom på Munden's Bar i staden Cynosure.

Tyvärr har du 6 månaders uppsägningstid på UDS och de vill absolut inte låta dig gå tidigare så tyvärr måste du med jämna mellanrum sticka iväg på UDS uppdrag.

Målsättning:

Du har lyckats få till det så att du skall lämna två paket till personer i staden Cynosure. Du lyckades dessutom få iväg meddelande till dem att avlämningsadressen skulle bli Munden's Bar så att du skulle

kunna vara med på mötet med Domedagsdåren. Annars arbetar du egentligen hela den dagen och kan bli kallad till uppdrag när som helst men du hoppas på att få slippa göra så mycket den kvällen

Du skall möta Bloke och Mirakelsystemen på Mundens'Bar. Tyvärr så är du nästan lite försenad. Innehållet i dina två paket är klassade som ILLA (Icke Legala Laster, Ajajaj...) och när du kom till Cynosure så fullkomligt kryllade det av tullarbetare. Så det tog dig lite extra tid och knep innan du kom in i staden utan att behöva deklarerera dina paket.

Beskrivning:

Du är en rastlös person som inte kan sitta stilla för länge. Sitter du stilla i mer än 5 minuter så måste du bara upp och gå omkring lite.

Kontakter:

Bloke (11) kallar sig visst Bräkmannen (pressen har döpt honom till Fårskallen). Han har bra idéer men han är lite småaktig i sitt beteende. Att råna banker för att få ett startkapital räcker inte, han måste lära sig att tänka i större perspektiv.

Mirakelsystemen (24) är alldeles för moralisk. Det är tur att hon inte känner till din brokiga historia.

Prylar/Pengar:

Två paket. Ett adresserat till Trampe något på Munden's Bar. (Tyvärr är adressetiketten väldigt slarvigt skriven så du är lite osäker på namnet.)

Det andra är adresserat till "Lille herr blå". Tja vad vet du.

Förmåga:

Om du får korrekt information kan du alltid hitta någon. (Kontakta spelledare vid behov.)

Special:

Du kan inte dö. Däremot kan du mycket väl skadas och det gör lika ont på dig som på vems om helst annars.

26. Flopplik Knudelbams

Yrke/Typ:

Journalist (hacker)

Bakgrund:

Datorer var det som gjorde livet lättare för dig. Från att tränga dig för i dagiskön till att få bästa betygen i skolan. Dina föräldrar klagade på att du inte tog allvarligt på din utbildning och skaffa dig ett bra jobb. Du tröttnade till slut på deras tjtande, hackade dig in i polisens datorer och la in dem som efterlysta kidnappare i brottsregistret. Strax därefter blev dem arresterade och du fick äntligen lugn och ro.

Du började knäcka kreditkortsregister och förde över virtuella pengar mellan bankkonton så att du kunde köpa dig mer och mer häftiga datorer. Till slut hade du en sådan kraftig nod på UniverseNet att ditt lokala kraftkontor fick bygga ut med en ny reaktor.

Dessvärre kan inte en hacker klara sig utan ström och en dag så dog allting. Du jackade ur och kunde bara konstatera att polisen hade stormat din lilla fristad. Du åkte rätt in i fängelse, utan att passera gå. All din utrustning beslagstogs. Hela din enorma fristad av tusentals länkade datorer och perifer utrustning som det tagit dig årtal och miljontals krediter att bygga upp. Allt lades upp till försäljning.

I fängelset kom du i kontakt med storfiffaren, Huglert Filbunk (21). Han berättade sin avbildade historier om hur hand hade tjänat pengar och tydligen var den mannen skrupelfri. Du fick en idé. Med han som hjälp skulle du kunna tjäna pengar för att köpa tillbaka din datorpark. Du presenterade en plan för honom. Du skulle kunna hacka företagsdatorer och få dem att klpa upp andra företag. Under tiden kunde Huglert spekulera på börsen och hela tiden köpa och sälja rätta aktier. Ni skulle kunna tjäna storkovan tillsammans. Tillsammans var ni ett oslagbart team och pengarna rullade in.

Det var nu du gjorde kuppen. Du tog alla pengarna (22 miljoner) och stack. För det köpte du tillbaka alla din datorer. Nu saknade du bara enplats att bygga upp din UniverseNet node igen. Du köpte en nybyggd lagerlokal av en arkitekt och allt var frid och fröjd.

Men så en dag när du var ute och köpte mjölk kom katastrofen. Hela byggnaden hade rasat ihop och krossat alla dina datorer. Alla 22 miljonerna gick upp i rök på ett svep.

Den förlusten fick gjorde dig helt förkrossad. Helst av allt hade du velat dö bland dina datorer men så ville inte ödet. Men detta var tillräckligt för att få dig att sadla om. Aldrig mer skulle du röra vid en dator. Du satsade helt på ett människorelaterat yrke och började jobba för GNN, Galactic Neverending News som flygande reporter och du trivs alldeles utmärkt med att få umgås med gfolk även om du ibland gräver djupt i deras mörka bakgrunder, men allt för en bra story.

Målsättning:

Du är skickad av GNN till Munden's Bar för att övervaka TASK, TullArbetarnas Samlade Kompetens. Tydligen en konferens för eliten inom tullen. Eftersom det är Cynosure, staden mellan alla dimensioner som vi talar om, så måste det verkligen betyda något. Tyvärr så ger ju en sådan här story inte så mycket så naturligtvis letar du efter stoff som skulle få PrimeTime på GNN. Det är din dröm.

Hittar du något bra så kan du ju försöka få tag på en fotograf som kan plåta till dig.

Kontakter:

Det bådär inte gått för du har sett Huglert Filbunk (21) här. Han är nog sur för att du stack med alla 22 miljonerna.

Hey, är inte det mannen (17) som hade byggt och dessutom sålde dig lagerbyggnaden!!

Du har tur ikväll för du har redan sett två kändisar. Superskurkarna Domedagsdåren (4) och Fårskallen (11). Om du kan intervjua dem har du garanterat PrimeTime stoff.

Prylar/Pengar:

Papper och penna.

27. Odi Geargrinder

Yrke/Typ:

Rymdchaffis

Bakgrund:

Att kånka okring i rymden i sin trogne rigg med spacecountryn dunkade ur hifisystemet är livet men efter över 20 år i branschen med din trogna gamla rigg börjar du inse att du håller på att bli utkonkurrerad av yngre chaffisar med snabbare riggar som kör med längre arbetspass.

Du har aldrig förstått charmen över att ha det så bråttom. Dessutom har du haft vissa problem med din rigg och måste reparera vissa detaljer annars kanske den stannar... för evigt!!

Senast du fick den undersökt kostade dug en vacker slant och det ända de kom fram till var att du behövde en Ultraxfördelardosa. En sådan hade du aldrig hört talas om och knappt dem heller. De hade ingen inne och nu vet du inte riktigt var du skall få tag på en sådan.

Så därför for du till Munden's Bar i Cynosure även om det var en omväg för dig för du vet att Munden's är en riktig hang-around plats för folk som kan fixa allt. Dessvärre hade du inte tillräckligt med pengar för att tulla igenom din last av Illiyogiska kryddor så du fick komma in på krita. Du fattades 6000

Målsättning:

Sälja din last som gör att du kan betala av din skuld till Tullarna.

Skaffa en ny Ultraxfördelardosa till din primärmotors högtrycksdel.

Skaffa lite Highspeeder (Illegal Drog, klass III)

Hitta rymdchaffisen som stal Troy's last (gammal vän till dig) och lämnade honom att dö vid asteroidbältet i Canis IV-kvadranten.

Beskrivning:

Eftersom du tillbringar 90% av din tid ensam är du lite ovårdad och går ofta i lite slitna och skitiga arbetskläder. De enda gångerna du brukar "fixa" till dig lite är om du skall träffa en rymdspeditör eller en barspäta (dvs. ung kvinna som hänger i baren).

Kontakter:

Tullaren (12) som släppte in dig på krita är visst här ikväll. Han tänker väl hålla ögonen på dig så att du inte smiter från platsen.

Jorus (30) är smugglarboss och har sitt kontor på Mundens. Han kanske kan hitta köpare till din last.

Prylar/Pengar:

3500 C\$

28. Jonah Hullenbart / Palle

Yrke/Typ:

Tullinspektör

Bakgrund:

Du, eller ni, har jobbat som en (två) av Cynosures tullinspektörer i över 10 år och ni gillar det fortfarande ganska mycket eftersom ni får söka genom skepp, trakassera chaffisar och piloter, ja, helt enkelt har ni lite makt.

Din personlighetsklyvning uppkom för ett par år sedan, när en av InterSpace Spedition skyttlar tog eld under en inspektion och du höll på att brännas inne. När det såg som mest hopplöst ut rev en explosion upp en hål i skytteln ut mot rymden och elden kvävdes, dock kastades du mot en container och fick en rejäl smäll i skallen.

Efter olyckan och sjukhusviselsen började du jobba igen, men bara lite då och då för när du blir exalterad eller pressad dyker Palle, din andra personlighet upp. (Se beskrivning nedan)

För åtta månader sedan fick Tullverket i Cynosure in en anmälan från en pilot om att du betett dig konstigt under en inspektion, men du lyckades undkomma den gången. Dock har det inkommit fler och fler anmälningar och tullchefen har beordrat dig att besöka en psykiatriker för en utvärdering. Det kan du inte förstå. Något sådant har du inte tid med.

Målsättning:

Skaffa ett intyg från en psykiatriker att du är frisk som en nötkärna.

Skaffa en bomb för att placera i InterSpace Speditioners kontor i Cynosure. Hämnden är djuv!!!!

Hitta rymdchaffisarna/piloterna som angav dig och straffa dem rejält, kanske tom. beslagta deras skepp.

Försöka få en plats i Tullstyrelsen.

Beskrivning:

Jonah Hullebart är en riktig byråkrat som inte böjer en tum från reglementet och alla skall förtullas, även en bytt skruv i skrovet. Han är korrekt och svär aldrig, aldrig, dessutom är klädseln alltid ordnad och välstryken. Tullblocket med dokumentation lämnar aldrig hans hand. Han vet inte mycket om sin andra personlighet och tror att han har små minnesluckor och alla anklagelser är falska och är väldigt förbannad på vissa chaffisar och speciellt InterSpace Speditioners för vad de påstår.

Palle är högljudd, gillar att skämta om allt och svär ganska friskt, ser mellan fingrarna och tar gärna mutor. Dessutom känner Palle en massa smugglare som han har gjort affärer med och är passiv medlem i SamlingsOrganisationen för Smugglare (SOS). Precis som Jonah vet Palle inte mycket om sin andra personlighet och skyller det på dåliga dagar. Palle tycker väldigt illa om Heinrich Flick (29), som han tycker är en byråkratisk liten råtta. Palle passerad Flicks hus för ett par dagar sedan och skrev glopord på hans yttervägg, bl.a tullarjävvel, halta byråkrat#)? m.m.

Kontakter:

Jonah känner Heinrich Flick (29) övertullinspektör i Cynosure och din hjälte.

Palle känner de flesta smugglarna. Senast för några dagar sedan släppte du in Vendel Mer (19), Jorus (30) har du också fixat saker till flera gånger.

Prylar/Pengar:

12500 C\$

29. Heinrich Flick

Yrke/Typ:

Övertullinspektör

Bakgrund:

Började sin bana som deltidsarbetande springpojke (8 år gammal) på tullverkets postavdelning för 35 år sedan och har sedan dess arbetat på tullverket. För 23 år sedan blev du fullfjädrad tulltjänsteman och tre år senare blev du befördrad till inspektör. Du är en av byråkratins stöttepelare och anser att du är Cynosures tullväsende personifierad. För nio år sedan blev du överfallen av tre smugglare och rejält pryld, de krossade din högra knäskål och skadade din nacke. Trots operationer blev benet stelt och nackstelheten verkar aldrig försvinna. Tre år senare blev du övertullinspektör i Cynosure och nästan samtidigt ledamot i tullarnas centralorganisation .

Du älskar att göra blixtingsektioner av skepp och jobbar hårt på att bli en fruktad figur för smugglare och andra pirater. Målet är ett Cynosure fritt från smuggelgods. För två veckor sedan fick du dock ett rejält bakslag i din plan. En smugglare lyckade av okänd anledning smuggla in sex Sirianska elefanter till cirkus Zodiak och gjorde därmed hela tullverket till åtlöje. Tyvärr vet du inte vem som lyckas med denna bedrift eftersom det var först när de visades på cirkusen som det framkom att de var smugglade, men då framkom det tydligt eftersom Sirianska elefanter är förbjudna i Cynosure. (De förbjöds för två år sedan när två elefanter rymde från en cirkus och gick bärsärk i Cynosures rådhus.) Dessutom blev du ansvarig för tullkonferensen TASK (Tullarbetarnas samlade kompetens) i Cynosure och allt som hör till den, ett uppdrag värdig en av familjen Flick.

I smyg har du förstås via kontaktannonser fått tag på en galant dam som du vill skall lätta uppstämningen på konferensen genom att strippa och dansa lite på borden. Hon heter Gretchen Fleishe och bara namnet får dig att rodna.

För ett par dagar sedan skrev någon glopord på din husfasad och förolämpade därmed din person och Cynosure tullverk.

Målsättning:

Hålla i en fläckfri och genomplanerad konferens, så Cynosure kan bli galaktiskt känt för sitt tullverk.

Hitta mannen/männen som gjorde tullverket till åtlöje och ställa den inför rätta under konferensen.

Hitta glopordsskrivaren och tortera honom till döds med din tullkäpp.

Beskrivning:

Heinrich Flick är en tyskbytande, byråkratisk typ som älskar makt, tullverket och sig själv. Allt som händer tullverket anser han är en personlig attack mot honom som person. Han älskar sin tullöverinspektörskläderjacka, tullkäpp och sin dokumentportfölj. Han älskar även att gå på strippklubbar och se lättklädda fräuleins dansa på borden, helst blonda, långbenta exemplar som Helga Strudel, Heinrich stora (och enda) kärlek. Att Helga gifte sig och lämnade strippklubben är en stor sorg för Heinrich.

Kontakter:

Tyvärr så vet du inte riktigt hur många tullare som kommer att dyka upp på konferensen. Än så länge har du bara sett den exemplariske men något asociala Torsten Falk (12) och den ibland väldigt underlige Jonah Hullenbart som för det mesta är sjukskriven efter en olycka i rymden.

Prylar/Pengar:

7500 C\$

30. Jorus Greasehand

Yrke/Typ:

Smugglarboss på Cynosure

Bakgrund:

Du är gammal som få och har i alla dina år sysslat med illegala affärer och handel med förbjudna eller sällsynta produkter. Efter ditt förra kontor blev sprängt av polisen och en stor del av dina underhuggare blev arresterade valde du att sätta upp ditt kontor och operera från ett allmänt ställe som du snabbt skulle kunna lämna. Du valde Mundens Bar, ett ställe för hela galaxens skummisar och det skulle senare visa sig vara ett perfekt ställe för affärer. Du har mutat polisen duktigt, men tyvärr är militära befälhavaren på Cynosure och hans män inte lika köpbara, och ibland blir det t.o.m konflikter mellan polis och militärpolisen (IMP). Mundens är som tur är polisens ansvarsområde och militärpolisen får bara gå in om det är problem/bråk eller något militärt brott eller ärende. (Tyvärr är rymdhamnen militärt område och deras jurisdiktion, dvs. alla piloter m.m. som gör något olagligt är IMP-problem, därför ogillar du piloter skarpt eftersom de drar med sig IMP vart de än går.)

Du har för närvarande bara en livvakt, Darconio, en ung galaxpirat som blev strandsatt efter att deras skepp blev beslagttaget av tullverket. Han är en fredlig typ som verka ser det mesta och än så länge har han skyddat dig utan anmärkningar, dock verkar han lite för passiv ibland, det är precis som om han ibland vet i förväg vad som skall hända och kan därför slappna av.

Målsättning:

Du sitter i din hörna och handla och förhandlar. I princip kan du fixa det mesta, bara du får tillräckligt med pengar och lite tid. Du undviker droghandel, men för övrigt köper du och säljer alla typer av varor och ibland tjänster. Du älskar att pruta, så en förhandling med en prutare brukar ofta sluta med en ganska gynnsam affär för er båda.

Beskrivning:

En ganska prålig och välklädd typ av odefinierbar ålder med röstresurser när det hettar till. Trots yrket är du godhjärtad och ganska trevlig, men det yttre skalet är hårdare och utåt är du en iskall förhandlare. Du sitter nästan alltid i din "förhandlarhörna" och gör affärer. Du älskar uppståndelse och dig själv, så ibland hjälper du typer bara för saken skull, du är ändå så jäkla rik.

Kontakter:

Den lille smurven (9) har visst gjort Munden's Bar som operationsplats för sin droghandel. Nåja det kan han ju få ha ett tag till men du har funderat på om duinte skulle börja avkräva honom på en del av hans tjänst eftersom han operera på din mark. 50% är nog en bra summa att börja på.

Domedagsdären (4), den ökända superskurken är här ikväll. Undrar varför.

Kvinnan (8), som är en slags trädvarelse söker visst efter folk som värnar om miljön. Hon betalar säkert för att veta att smugglaren Vendel Mer (19) flyger sitt rymdskepp på GUPPY, Galaktiska Ultra Pelikan Propan Yst. GUPPY är en fantastiskt energikälla som man oftast använder som drivmedel, nackdelen är det efter ett fåtal läckage kan det utplåna hela atmosfärer.

Du är inte riktigt säker men du misstänker att damen i hörnet (16) är en polis. Bör kollas upp.

Palle (28) är en tullare som gärna hjälper smugglare, fast ibland kallar han sig Jonah och är hur flitig som helst. Det gäller att träffa honom vid rätt tillfälle.

På något sätt känns det som en den här mannen (25) skulle kunna hjälpa dig med tjuvaktig vägledning eller tips när det gäller din skurkaktiga beteenden. Han kan man be om hjälp om det kniper. Det är något gudomligt över honom.

Prylar/Pengar:

35000 C\$

Förmåga:

Immun mot mentala angrepp och magi.

31. Darconio

Yrke/Typ:

Livvakt

Bakgrund:

För närvarande är du livvakt till en smugglاربoss (Jorus). Men egentligen letar du efter din syster, som sägs försvunnit när den Caledonska kryssaren som skulle transportera henne till Cynosure blev anfallen av slavhandlare/smugglare (enligt ögonvittnen). Systemen skulle vidare från Cynosure till Coruscant för att läsa på universitetet.

Du är ursprungligen en ung blivande jediriddare från Caladan, där du har tränats av jedimästaren Steece sedan du var 11 år, dvs i snart 15 år. Efter din grundläggande träning (12 år) skickades du iväg att mästaren för att som en gesäll åka omkring och lära känna galaxen och allt som finns i den. Du uppsökes av mästaren lite då och då och trots att du ibland får kryptiska svar från honom är han en ganska lättförstådd och rättfram lärare.

Även nu väntar du på din vän Steece, som skulle dyka upp på Munden's Bar när han varit på Beta Proxima och letat efter systemen och alla de andra saknade.

Trots Jorus affärer och förehavanden är han en ganska reko typ och om något händer kommer du att gå i mellan men så våldsfritt som möjligt. Du håller din identitet hemlig och försöker ligga så lågt som möjligt, något som än så länge även Jorus har gillat, även om du fått frågande blickar från honom i mellan åt.

Målsättning:

Hitta din syster eller någon som vet var systemen kan vara.

Möta mästaren på Mundens

Försöka hitta piraterna/slavhandlarna som anföll kryssaren

Hitta (utan Jorus hjälp) en komponent till ditt ljussabelbygge, en kraftdiffuser på minst 12 GigaKyn.

Beskrivning:

Du är klädd i en ganska allmän klädsel för att inte dra uppmärksamheten till dig. Du är ganska passiv och absolut inte lika skrämmande som ibland Jorus kan vara. Du gillar att stå i skuggan och observera, men om någon eller något skulle hända eller vara på väg att hända Jorus går du i mellan och försöker lösa det på fredligt väg, går inte det brukar du lugna dem med kraften. I sista fall tar du till fysiskt våld och då i minimal mängd.

Kontakter:

Mästaren, annars är det få som ens vet vem du är.

Prylar/Pengar:

500 C\$

Eenkel klädsel

Pistol (som du aldrig skulle använda men måste ha för att kunna vara livvakt) och licens för vapnet.

Din ljussabel (som just nu inte fungerar)

Förmåga:

Kraften. Du är ganska immun mot mentala (magi och likande) angrepp från vanligt folk, dock ej från andra eller folk med tyngre krafter.

Du kan lugna folk med kraften och i värsta fall även lura deras hjärnor (använda denna kraften skulle kunna avslöja dig, så du använder den bara i absolut nödfall)

31. Darconio

Kraften LUGN

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du känner dig plötsligt lugn och sansad. Inga ivriga, heta känslor här inte. Du blir lite ftertänksam.

Kraften LUGN

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du känner dig plötsligt lugn och sansad. Inga ivriga, heta känslor här inte. Du blir lite ftertänksam.

Kraften Så ÄR DET

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du u hade nog fel. Det är nog så som den personen som gav dig lappen säger. Han har nog rätt.

Kraften Så ÄR DET

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Du u hade nog fel. Det är nog så som den personen som gav dig lappen säger. Han har nog rätt.

32. Stocken

Yrke/Typ:

Helvetesbiker/mekare

Bakgrund:

Efter åtskilliga mil i sadeln på din rymdharley och lika många timmar i verkstaden vet du exakt hur allt skall vara och var varenda skruv skall sitta. Dina polare säger att du skulle kunna fixa vad som helst om du bara fått en verkstad och lite tid och inte bara flummat omkring så mycket som du gör. Du aldrig haft ett riktigt jobb, utan alltid meckat med polarnas hojar mot lite droger och stålar och omständigheterna har varit goda, så du har alltid haft det gott ställt.

Nu håller du på att restaurera en kraschad hoj som blev rejält påkörd av en jävla trucker eller något vid Beta Proxima. Hojen blev nästan bara skrot och som tur är blev även det andra fordonet rejält mosat. Som tur var, lyckades Biffen (föraren) kasta sig av hojen innan krocken, och lyckades rädda livhanken. Ja, fy f-n för spacetruckers och sådant pack. Du har sett för mycket våld på rymdvägarna för att göra något annat än hata truckers.

För en knappt månad sedan köpte du en gammal hoj för att få tag i lite reservdelar. I sadelfacket hittade du ett datakort, ett litet jäkla kort som såg ganska nytt ut, så det kanske kan vara värt något, för någon.

Nu skall det ju vara en bikerträff på Mundens i Cynosure, så där kommer säkert en hel del gamla polare och det kan blir ganska kul att se lite gamla ansikten.

Målsättning:

Hitta lite reservdelar till hojbygget, speciellt behövs en jonförgasare.

Sälja lite droger för att få ihop stålar till ditt bygge.

Sälja datakortet (Säkert värt en hel del)

Hitta typen som kraschade Biffens hoj och pryla upp svinet.

Beskrivning:

Du gillar din snickarbyxor och din skitiga T-tröja och utan dem känner du dig ganska bar. Du är lite flummig och pratar ofta lite otydligt och långsamt, en effekt av långvarigt drogintag. Om någon av polarna är i trångmål är du alltid där och stöttar och slåss om det behövs, det är musketörsregler som gäller för bikers, en för alla, alla för en.

Kontakter:

Du har sett Le daren (36), ledaren för Bikersgänget här med sin sekreterare Clark (47) (uttalas slark).

Minsann om inte bikern Big-Fat-Ugly-Babyface-Eating O'Brian (37) också är här ikväll.

Prylar/Pengar:

2500 C\$

Förmåga:

Laga/Reparera saker – Är det mekaniskt så kan di fixa det. Mindre saker tar bara 10 minuter, större saker tar upp mot en timme, men hey, du klarar det alltid.

32. Mac-X

Yrke/Typ:

Droghandlare/Rappare/Hälare

Bakgrund:

Drugs´R´us. Du är en genomsyrad droghandlare och hälare som inte backar för något. Du säljer och köper det mesta för att tjäna en hacka. Moralmätaren ligger väl under nollstrecket och polisen och militären har ögonen på dig men du är halare än en oljad ål.

Du har alltid lite på gång, just nu bl.a en last med militärmateriel (robotar) som måste skickas till Beta Proxima inom ett halv dygn annars drar sig köparen ut och det är stora pengar, dock saknas fortfarande styrkortet till kontrollenheten. Någon jäkel stal kortet från din lagerlokal. Du har hört att det skall vara någon form av chaffiskonferans på Mundens, så det borde vara ett perfekt ställe att hitta någon som kan transportera lasten med robotar till Beta Proxima.

I förra månaden lyckade du lura ett par "bikers" att köpa en laddning utspädda droger, tyvärr kom de på dig och nu är de lite sura på dig.

Du har än så länge lyckats hålla dig borta eller muta poliserna i Cynosure, men den nya Chefsheriffen över Cynosure är en telepatisk alien enligt rykten och en hårt jäkel.

Målsättning:

Hitta styrkortet.

Få iväg robotarna till Beta Proxima med någon mindre nogräknad chaffis.

Sälja droger

Undvika dem eller lösa problemet med "hellbikers"

Beskrivning:

Du ser ut och uppträder som en vanlig "home-boy"

Kontakter:

Du kan fixa droger till försäljning när som helst (Säg till Spelledaren)

Du känner de flesta poliserna och kan ibland muta dem till att se åt andra hållet.

Du känner "hellbikers", tyvärr är det lite friktion mellan er just nu, men...

På något sätt känns det som en den här mannen (25) skulle kunna hjälpa dig med tjuvaktig vägledning eller tips när det gäller din skurkaktiga beteenden. Han kan man be om hjälp om det kniper. Det är något gudomligt över honom.

Prylar/Pengar:

13.000, pistol, skumma glasögon

33. Xorgirat

Yrke/Typ:

Rymdnavigatör (Alien)

Bakgrund:

Du föddes för drygt 65 år sedan, i Anoat-systemet, på andra sidan av det kända universum. Din ras är inte speciellt högteknologisk, men av någon anledning ligger det något genetiskt nedärvt i er hjärna om universums uppbyggnad och struktur. Hur detta kommer sig är okänt och har förbryllat er ras i många hundra år, men det gör er till utmärkta och eftertraktade rymdnavigatörer.

Tyvänn ligger även en annan sak i era gener, nämligen att efter 66 galaktiska standard år gör kroppen uppror och på en väldigt kort tid, nästan som att tända en lampa, förvandlas ni till vilda, djuriska bestar med onormal tålighet och styrka och er mentala nivå sjunker radikalt. Dock finns det en drog, ett extrakt från en blomma, som stillar förvandlingen och bibehåller er mentala hälsa. Redan innan själva förvandlingen börjar det mentala svikta, främst kunskapen om navigation och rymden.

Du har märkt denna svikt och i ett desperat försök att behålla din navigatörslicens stal du ett topmodernt navigationsprogram från INGET, (Imperial Navigation Guild for Extra terrestials and Terrans.) Tyvärr visade sig programmet innehålla någon form av kodning som du inte lyckas förstå eller kunna bryta igenom. Din senaste resa tog dig Cynosure och efter lite efterfrågningar om var svarta börsen, droghandeln m.m. fanns, blev du hänvisad till Mundens Bar.

Målsättning:

Hitta en Hacker som kan fixa avkodningen av navigationsprogrammet.

Fixa drogen/extraktet som stillar din förvandling.

Undvika uppståndelse och hålla en låg profil eftersom en intergalaktisk efterlysning är ute och polis, militär och främst prisjägare är ute efter dig.

Beskrivning:

Du är en Zorgoon, en högintelligent humanoid amfibieras med förmåga att verbalt kommunicera. Du klär dig ofta i långa mantlar i mörka färger och bär nästan alltid handskar för att skydda händerna mot uttorkning och kanske för att verka mer humanoid. Ett utmärkande drag är också att du alltid pratar i plural form, dvs "vi skulle vilja" och med en lite sliskig, väsande röst.

Besten, En vild och besinningslös varelse med lite eller inga begränsningar, du gör som du vill och ingen tolereras komma i vägen. Intelligensen gör en djupdykning om navigationsförmågan är totalt borta.

Prylar/Pengar:

12000 C\$

Förmåga:

Zorgoon, Du är högintelligent och kan utan hjälpmedel navigera i rymden.

Besten, Du är enormt stark och tålig, du tar nästan ingen skada av slag, sparka och tillhyggen och reducerad skada av skjutvapen (det krävs många skott).

Special:

Om du inte får tag på drogen så efter 3 timmar förvandlas du ögonblickligen till besten.

34. Dan Nova

Yrke/Typ:

Hacker / Cybernetisk läkare

Bakgrund:

Du är en ganska ung man med bra skolning. Du växte upp på Beta Proxima, där dina adoptivföräldrar bodde under hela din uppväxt. Du har lyckas ta reda på att dina föräldrar dog i en brand när du bara var 14 veckor gammal. Att du överlevde branden var en ren tur och fortvarande kan du ibland känna att dina lungor är lite försvagade, speciellt när du är fysiskt aktiv.

Vid 16 års ålder blev du antagen på akademien och började läsa till läkare, till dina fosterföräldrars glädje. Du tog din examen vid 21 års ålder och fick jobb på universitetssjukhuset. Efter två år flyttade du till Cynosure och började specialisera dig på cybernetiska implantat. Specialisering krävde avancerade programmeringskunskaper och du tvingades studera programmering på kvällstid för att kunna fortsätta med inriktningen.

Efter två år var du färdigutbildad och började praktisera cybernetik. Du var exalterad och jobbade nästan dygnet runt med implantering. Din fanatism var betydligt starkare än din etik och snart började du göra etiskt vidriga implantat och det dröjde inte länge förrän läkarkåren fick dig avstängd och tog din licens. Du blev vansinnig och svår att hämnas och redan samma kväll bröt du dig in i sjukhusets huvuddator och efter 62 timmars arbete hade du skapat ett virus som förstört och korruperat hela datasystemet. Du hade hittat ditt ny kall, att hacka datorprogram, programmera cyberlemmar m.m.

Du har börjat hacka dig in på banker och statliga system för att utfärda bankkort och legitimationer som du sedan säljer till mindre nogräknade. Polisen har varit i dina hälar ett par gånger, men de var idioter som lätt kunde luras. Du lever ditt liv på UniverseNet nu

Målsättning:

Sälja falska ID, kreditkort och bankomat kort.

Hacka program/utrustning m.m

Programmera cybernetisk utrustning.

Undvika polis och myndighetspersoner.

Beskrivning:

Du ser ut som en vanlig medborgare och kan därför med lätthet undvika problem så länge du inte använder cyberutrustningen.

Kontakter:

Jorus (30) är ganstern som mutat in ett hörn på Munden's. Du skulle heller jobba för honom en mot honom.

Det finns (26) en du tycker dig känna igen från legenderna på UniverseNet.

Prylar/Pengar:

Hackerboard

4500 C\$

Kniv

En massa falska kreditkort, bankkort och id-kort.

Förmåga:

Hacking (Du kan fixa program, ID-kort, Bankkort m.m (Säg till spelledaren så informerar han dig hur det går till.)

35. Harvey Davidssen

Yrke/typ

All American Boy

Bakgrund:

(musik spelar i bakgrunden, "Starspangled Banner"; nynna du)

You were born and raised in Alabama Us of A. You got a shotgun for Christmas when you were three and knew the pledge of alliance by heart at the age of five. Your family were all church goers and supported whole heartedly the constitutional right to bear arms and the death penalty. You made it into the highschool football team twenty minutes before you even saw the school, and soon you were made captain of the team. From that position and with your great looks you easily got a date with one of the cheerleaders with whom you lost your virginity before you could spell the word. After highschool, which you finished as one of the top students in the school, you got into college. There you played football and studied things like Political science. During your college years you married your highschool sweetheart. After all your studies you got a great job as a small-town mayor and that's where your trouble really started. The same year your wife, Her name was Jane by the way, gave birth to your twin sons vicious Arab terrorists seized hold of your Rockwellian little town and kept all inhabitants as hostage. As they had planted a nuclear bomb, Russian of course, there was nothing your nations finest troop could do. It was up to you to save all your citizens. (Här följer en harang av karate slag, hopp genom stora rutor, explosioner och fega araber som tar spädbarn som gisslan, vilka allt till trots vår fagre hjälte räddar. Så vi hoppar till slutet då. Efter att ha räddat hela staden; vår hjälte står ansikte mot ansikte med ledaren för terroristerna som med hjälp av en handgranat hotar spränga sig och dina barn om du inte lämnar ifrån sig pistolen.....)

"Step back you stupid American dog-pig or I will blow up me, you and your family. He He He!!" he cackled in an evil yet silly tone of voice.

"No Harvey, don't give up, if not for me and our children do it for a AMERICA" your beautiful wife cried out. (Musiken ökar i volym)

"No it's better I give up." you said with a sly smile on your lips.

"Then drop it, you foul spawn of a shaved monkey-rat and the great Satan!", the evil terrorist squeaked.

Slowly you let your Colt drop to the floor.....only to quickly duck, snatch it up and shoot the evil terrorist between his filthy eyes!

"That was for the United States of America!" (Musiken stegrar "FOOR THE LAAAN´ O´ THE FREEEEEEEEEEEE AN´ NE´ HOME O´ THE BRAAAAAAVE)

Sadly you never realized that he had already pulled the pin out from the grenade.

You almost didn't make it, sadly your kids and wife are taking the long dirt-nap and for the last two years you been hanging out with the biker gang "Hells space bikers".

You're here at Munden's to attend the seminar and as usual your bike broke down outside the bar, you gotta' fix that problem right now.

Mål:

Att upprätthålla the American Way of Life och att hitta nåt som enligt manualen var en ultrox-fördelare-dosa till din rymd-harley.

Du måste hitta en mekaniker för att fixa din rymd harley.

Prylar:

2500 C\$

En Rymd-Harley

En ball väst och en amerikansk flagga.

36. Le Daren

Yrke/typ

Fransk kock och boss över Helvetes Rymd Bikers.

Bakgrund

De svinen att de bara vågar!!! Att de vågar bygga en MacDonalds där din restaurang Le France de la Chef de galpiounou avan garde (restaurangen på svenska). Ingen gillar fransk matlagning längre, nu ska det vara "Lean Cuisine", vegetariskt och Thailändskt, USH! Alla de restauranger du ägde stängde eller blev skuldsatta upp till öronen. Du var strandsatt, bankrutt utan hopp och drömmar, Mon Dieu!

En sen kväll kom du på detVÅLD! Det och sex var allt folk ville ha i dessa dagar, spänning var genren som gäller och du var tvungen att ta vara på det. Men hur då jo, genom att anställa bikers som spöade upp och hotade kunderna på vägen in.

Två veckor senare hade alla dina restauranger underligt nog kraschat, alla utom en. En liten sketen fransk restaurang i den yttre cirkeln av Saturnus där ett konstigt gäng som kallades "Helvetets rymd bikers" hängde dom var ett intergalaktiskt biker gäng men pga. av deras forne ledares underliga bort gång (ryktena säger att han mördades av en kvinna vid namn gaaamme-rnorn-no nice) var dem splittrade. Du såg din chans och tog den. Genom att se till att alla dissidenter dog av matförgiftning tog du snabbt över ledarskapet.

Du har nu också börjat kontrollera restaurang branschen genom hot och trakasserier från dina medlemmar gentemot konkurrenter. Om du nu bara kunde få Munden's att gå i konkurrs så skulle också Cynosure vara säkrat.

Kontakter

Din trogne bikersekreterare Clark (47) (uttalas slark) är här med dig.

Det finns en hel del bav biker gänget här ikväll. Du har sett bl.a. Big-Fat-Ugly-Babyface-Eating O'Brian (37) och Stocken (32)

En man vid namn Killifrans (17) byggde ert klubbhus vilket rasade in och förstörde alla era motorcyklar. Han borde få gruppryl.

Mål

Att hålla mötet på Munden's till punkt och pricka.

Att utan att det kan kopplas till dig eller dina bikers sätta Munden's ur sina affärer.

Du fick också reda på att en av dina medlemmar Bill Hates bygger på en ny modell till Rymd-Harley. Då du har hört illavarslande rykten om hans andra produkter såg du till att hans presentation på konferansen skulle krascha, du stal Förgasaren till hans motorcykel. du kanske borde dumpa den nånstans?

Prylar

8000 C\$

En Rymd-Harley

En läder väst, ett program för mötet och en förgasar detalj till billys mc prototyp.

37. Guy Nice "Big-Fat-Ugly-Babyface-Eating O'Brian"

Yrke/typ

Helvetets Rymd Biker

Bakgrund

Du var verkligen förutbestämd att bli biker. Mycket till ditt stora förtret. Stora delar av din släkt var bikers. När du föddes fick du en skinnjacka av din moster och morbror, ett par boots av din farfar och flera koola märken att sy på jackan av dina kusiner. När du fyllde tre år fick du ärva din gammelmormors motorcykel. Inte för att hon hade dött utan snarare för att hennes gamla hade "Gone out of style!". Vid den mogna åldern av fem drog gammelmormor fram sin tatueringssnål och bläck och gav dig din första ordentliga tatuering. En gigantisk skallerorm som tronar över ett Harleystyre, under den står det "My bike is like venom, I can't get it out of my blood." Som sjuåring visste du allt om motorcyklar. Du visst hur man trimmade dem bäst, vilka delar man skulle se till att vara extra noga med att smörja och hur man skulle sitta på sadeln för att se riktigt kool ut. När du konfirmerade dig gratulerade din syster dig genom att binda dig efter hennes motorcykel och köra dig runt kvarteret i en glada 90 knyck. Du svettades bensin, motorolja och läder hela din uppväxt och för att vara riktigt ärlig är du ganska trött på det nu. Du vill göra något annat nåt med lite värde och hederlig moral i sig, du vill bara gosa. Det var för en vecka sen som allt klarnade, du och dina biker vänner hade trängt in en stackars påsk kanin i ett hörn och var just i färd att misshandla råna och våldta den lille har pilten när ur hans plånbok föll ett visit kort FRIS, Fabel djurens rätt i samhället.

Och som i ett under insåg du vad det var du ville ha alla dessa år, du ville bli ett fabeldjur!

Mål

Du vill med alla möjliga medel bli ett fabel djur. Problemet är att du kan inte tala om det för vare sig familj eller forna vänner dom skulle ju döda dig (seriöst). O ack å ve, hur ska du göra HUR. Om du bara på något sätt kunde göra det helt obemärkt.

Kontakter

Oj vad det var många Bikers här ikväll. Förutom Stocken (32) har du sett er ledare Le Daren (36) och hans sekreterare Clark (47) (uttalas slark).

Pengar/Stuff

1500 C\$

Du äger din Rymd-Harley, din väst och (i all hemlighet) ett ex av bamse.

Annat

Som en sann rymd biker kan du: **Svettas**, i 5 minuter kan ditt offer bara stå stilla, spy och kontempera på varför deo är i vissa lägen en livsnödvändighet. Du är dock begränsad till 6 gånger.

37. Guy Nice "Big-Fat-Ugly-Babyface-Eating O'Brian"

Empati SVETTAS

Riv denna lappen efter du läst den

I minst 5 minuter känner du att du bara måste stå stilla och svettas och snacka öl och fotboll och klaga på att folk luktar deo och vill vara renliga.

Empati SVETTAS

Riv denna lappen efter du läst den

I minst 5 minuter känner du att du bara måste stå stilla och svettas och snacka öl och fotboll och klaga på att folk luktar deo och vill vara renliga.

Empati SVETTAS

Riv denna lappen efter du läst den

I minst 5 minuter känner du att du bara måste stå stilla och svettas och snacka öl och fotboll och klaga på att folk luktar deo och vill vara renliga.

Empati SVETTAS

Riv denna lappen efter du läst den

I minst 5 minuter känner du att du bara måste stå stilla och svettas och snacka öl och fotboll och klaga på att folk luktar deo och vill vara renliga.

Empati SVETTAS

Riv denna lappen efter du läst den

I minst 5 minuter känner du att du bara måste stå stilla och svettas och snacka öl och fotboll och klaga på att folk luktar deo och vill vara renliga.

Empati SVETTAS

Riv denna lappen efter du läst den

I minst 5 minuter känner du att du bara måste stå stilla och svettas och snacka öl och fotboll och klaga på att folk luktar deo och vill vara renliga.

38. Yokuki Ozuimata

Yrke/Roll

Världsbästast industri spion och en hejare på fia med knuff

Bakgrund

Hai sukemoteramu ekapiko rea toto edu satanabongo (bugning)!

Du är en av världens bästa industli spioner, du har stulit allt som stulas kan! Dina tlick är ökända i alla industli kretsar. Det var flera år sen som du utexaminerades från den älovöldiga skolan "Ditt År Mitt" DÄM och du har flera års erfarenhet av att stjäla andras människors saker och ideer. Men ändå går saker inte som du vill. Den senaste åren har ungdomsloven kommit och tagit dina jobb, ingen vill längre anställa någon med lite erfarenhet under vingarna utan nu ska det vara bara kunniga smågubbar med fina kostymer och tjusiga slipsar. Du har den senaste tiden sett barnlumpor ta över dina jobb, speciellt den med diplom från förbundet "Speciellt Ny Utexaminerade Spion Klän" SNUSK. Vad göra? Jo skaffa ett eget diplom från samma förbund! Men hur? Man behöver nåt speciellt för att kunna komma in i den föreningen, bla betyg, eller ett ALBETSPLOV! Nu måste du tänka fult men bla, vad ska man stjäla något ooriginellt nåt bla. Jo nu vet du, alla industli spioners shangli-la.....Bill Hates! (45)

Eftersom lite undersökande fick du reda på att Billy hade flytt från scenen och stulit med några Lynd-Bikers (Rymd-bikers). Men det skall gå ändå, du vet också vad du måste stjäla följgasalen till hans nya motorcykel projekt (försök säga den meningen högt)! Du satte upp tuff med en av ledarna för SNUSK och lovade att du skulle tuffa honom på Munden's med följgasalen i hand! Det var inte för en nyligen som du insåg att någon ledare stulit den. Du måste ha den annars kommer hela spion världen skatta åt dig, i hemlighet följstoss!

Mål

Att hitta Ultrox-fördelingsdosan (ultrox-fördelings-dosa) och ge den till SNUSK ledaren när han kommer. Också att försvara din heder i alla fall. Och att Tjuvlyssna på och SPLIDA så mycket hemlighet du kan.

Stuff/pengar

3000 C\$

Bla smyg skol och en dramatisk mask.

Annat

Du som industli spion kan

Stjäla; du visar lappen för offret och sedan säger du det du vill ha, exakt! (Annars får du det inte.

Ex. "Ge mig den magiska fjädern"Rätt

Ex.2 "Ge mig Alla fjädrar du har!" "ge mig ditt lajv tjövs".....fel / jätte fel

NYURGH! Raka rör rune, ropade runars riviga ragata!!!! aaaah det var skönt.

38. Yokuki Ozuimata

Förmåga STJÄLA

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Om personen som gav dig lappen kan exakt nämna en sak du har han stulet det från dig utan att du vet om det.

Förmåga STJÄLA

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Om personen som gav dig lappen kan exakt nämna en sak du har han stulet det från dig utan att du vet om det.

39. Gretchen Fleishe

Yrke/typ

Psykotisk tysk forskare och medlem i FFF

Bakgrund

Du har alltid varit en sådan liten underlig unge som alla skrattar åt. Du älskade böcker och läste så många du kunde, ingen liten bok gick säker. Du kom in på alla fina skolor med dina betyg och dina föräldrar var så stolta över dig.

Dom var inte medvetna om dina hemska experiment i källaren. Muterade Polis Hamstrar, Dvärg blåvalar och armens fältransoner (har du testat dom, fy fan?!). Dessa var alla dina experiment som du senare har sålt till djur ägare och svenska militärens husmödrar. Väl igenom alla fina skolor började du frilans forska och du spenderade mer och mer tid på labbet och mindre tid med din familj.

Det var just där som ditt liv förändrades. Du hade jobbat lite sent på ditt projekt att blanda annat från en gris och en småbygds nazist, ett projekt som du döpt till "Bert Karlson", som du blev biten av en radioaktiv konvents general som flytt från sin bur.

Du blev knäpp! Storhets vansinne och paranoia har nu permanent bosatt sig i ditt huvud!

Du har planer på att bygga en gigantisk Zyborg arme med vilken du planerar att över universum (insert manic laughter here)! Men hur och var ska du få tag i alla hemska lemlästade lik att bygga zyborger av?

JO, gå med i en förening, gärna en sån där stödgrupp.

Du har hittat en som är perfekt! FFF, fåniga fobiers förening, för att komma in måste man ha minst fem fobier eller manier, underligt nog behövde du inte spela så mycket som du hade trott. Problemet är att ingen lyder dig som du hade planerat, dom tror bara att du är knäpp! en om du är ordförande kan du få dom att lyda! Allt du lyckats bli är sekreterare.

Men nu ska ni (FFF) ha styrelse möte, bland annat för att välja ledare, den nuvarande är en fjomp vid namn Wiiktår, och du råkar veta att bara tre av fem i styrelsen kommer. Bertil Fjong, kanslisten, hävdade att gud kallade honom förr att göra en hjärntransplantation på hans fru och Bajselina Knarre, hävdade att alla som kom till Munden's den här kvällen skulle skadas grovt.

Den enda förutom du och Wiiktår är en kille som heter Nikkelokkos och nu behöver du bara bevisa att dom andra inte är riktiga psykon (ett kriterium för att vara ordförande i FFF) så du kan ta över föreningen som den enskilda ledaren och göra alla till ZYBORG (insert manic laughter here). Du har också hört talas om "Domedags dåren" en mäktig man vars planer på världs domination helt klart korsar dina, kanske en allierad?

Genom kontakt annonser har du också stämt träff med en Heinrich Flick, sextigt namn, på en date, du är ju en ensam galen vetenskaps KVINNA så du ser fram emot en riktigt fin dag med en biologisk date, det har varit så länge sen sist!

Målsättning:

Att bli ordförande på ett sätt eller ett annat i FFF. Att ta över världen och att gå på en date!

Kontakter

Wiiktår Glesne (40) och Nikkelokkos (46) är medlemmar i FFF.

Prylar

4500 C\$

Galen vetenskaps kvinno prylar, för fält studie självklart.

Medlems kort till FFF och ett antecknings block.

Krafter

Maniskt skratt, du kan genom att skratta maniskt (högst två gånger) få ett offer att i 10 minuter bli din tjänare och bryta på slaviska, a la typ Igor. Det tar dock på dina krafter så du kan bara göra det fyra gånger ikväll.

39. Gretchen Fleishe

Mental

MANISKT SKRATT

Riv denna lappen efter du läst den

I 10 minuter blir du en trogen puckelryggad tjänare som bryter på slaviska och är lite korkad. Damen måste vara en galen forskare och du är just nu en korkad tjänare. Tänk vad ett galet skratt kan göra.

Mental

MANISKT SKRATT

Riv denna lappen efter du läst den

I 10 minuter blir du en trogen puckelryggad tjänare som bryter på slaviska och är lite korkad. Damen måste vara en galen forskare och du är just nu en korkad tjänare. Tänk vad ett galet skratt kan göra.

Mental

MANISKT SKRATT

Riv denna lappen efter du läst den

I 10 minuter blir du en trogen puckelryggad tjänare som bryter på slaviska och är lite korkad. Damen måste vara en galen forskare och du är just nu en korkad tjänare. Tänk vad ett galet skratt kan göra.

Mental

MANISKT SKRATT

Riv denna lappen efter du läst den

I 10 minuter blir du en trogen puckelryggad tjänare som bryter på slaviska och är lite korkad. Damen måste vara en galen forskare och du är just nu en korkad tjänare. Tänk vad ett galet skratt kan göra.

40. Wiiktår Glesne (Tant Greddelin)

Yrke/Typ

Psykiater och före detta moralens väktarska

Bakgrund

Idag är det svårt att minnas dina systrar eller deras ideal men ibland sent vissa kvällar får du en minnes flash. Ni slogs för rättvisa, moral, kristendom och Alf Svensson, alla som inte höll med era ideal dog en ond bråd död för era pistoler handväskor och gnällande kackel. Men som ödet ville ha det funkade inte det ni gick i hemlighet åt olika håll. Till att börja med var ju du egentligen man, tant grön var Muslim och tant Brun var knarkare! Ödet spelar också in sina kort i kväll för det var på just denna bar som ni alla blev medvetna om de andras hemligheter och det var här ni delades upp för alltid. Dem senaste tio åren har du kämpat för att fly undan alla minnen, primalskriks terapi, ljus terapi, yoga och alkohol. Men efter många långa år insåg du att det enda som hjälpte var att få höra att det var din mors fel, hon som aldrig höll dig och som aldrig lät ditt ego vara fritt, hon som, visade det sig efter flera pass av regretions-hypnos, slog dig hårt med rotting fåtöljen och puttade dig ner i badkaret när du var två. Det enda som hjälpte var psykoterapi och du ville kunna hjälpa du med. Det tog ytterligare 5 år på "Snoppicus Freuydis" psykoterapi planeten och du blev slutligen en legitimerad psykoterapeut. Men all denna terapi och träning har ännu inte lyckats tränga undan minnena och du är plågad av fobier manier och diverse låtsas fobier! Så plågad att du snabbt sökte dig till en terapi grupp för att få ännu mera hjälp. Detta var, visade det sig ett bra och ett dåligt drag, det var ingen terapi grupp överhuvudtaget det var i själva verket en klubb för folk med många och underliga fobier som blivigt utsparkade av sina diverse psykologer. Å andra sidan gillade du det, det var en plats med lika sinnade som var trots allt hemtrevlig och du tog dig snabbt upp till ordförande nivå. Ni ska ha ett inofficiellt möte på Munden's för att diskutera om tomtar finns eller inte finns på loftet. Du har en stor dröm och det är att du och dina systrar ska mötas igen för att reda ut allt (inte för att du skulle bara kasta dig i armarna på dom det är ju faktiskt du som är offret.)

Mål

Att hjälpa alla bli kvitt sina psykos fobier och liknande. Att bli vänner (inte för snabbt dock, du är offret) med dina systrar igen. Det finns också så många galna själar som bara måste få reda på att det inte är deras fel, som den där påskharen som tydligen börjat hänga här.

Kontakter

Du har sett att Gretchen Fleishe (39) och Nikkilooko (46) är här. De är medlemmar i föreningen.

Prylar/Pengar

2000 C\$

Ett psykologi block, en penna och nåt pendel liknande att hypnotisera med.

Annat

Psyka: Om du kan genom att prata i fem minuter med ett offer kan du få denna att tappa sansen, börja gråta och prata om sina problem med dig. Effekten håller dock bara i ca fem minuter och du kan bara göra dett 8 gånger. Vi kallar det hela att **Psyka** nån.

40. Wiiktår Glesne (Tant Greddelin)

Mental PSYKA

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner plötsligt att du tappar sansen och vill gråta. Det är bäst att du talar ut om alla din aproblem för den som gav dig lappen. Alla hemligheter måste komma ut så att du kan må bra. Varar i ca 5 min.

Mental PSYKA

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner plötsligt att du tappar sansen och vill gråta. Det är bäst att du talar ut om alla din aproblem för den som gav dig lappen. Alla hemligheter måste komma ut så att du kan må bra. Varar i ca 5 min.

Mental PSYKA

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner plötsligt att du tappar sansen och vill gråta. Det är bäst att du talar ut om alla din aproblem för den som gav dig lappen. Alla hemligheter måste komma ut så att du kan må bra. Varar i ca 5 min.

Mental PSYKA

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner plötsligt att du tappar sansen och vill gråta. Det är bäst att du talar ut om alla din aproblem för den som gav dig lappen. Alla hemligheter måste komma ut så att du kan må bra. Varar i ca 5 min.

Mental PSYKA

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner plötsligt att du tappar sansen och vill gråta. Det är bäst att du talar ut om alla din aproblem för den som gav dig lappen. Alla hemligheter måste komma ut så att du kan må bra. Varar i ca 5 min.

Mental PSYKA

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner plötsligt att du tappar sansen och vill gråta. Det är bäst att du talar ut om alla din aproblem för den som gav dig lappen. Alla hemligheter måste komma ut så att du kan må bra. Varar i ca 5 min.

Mental PSYKA

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner plötsligt att du tappar sansen och vill gråta. Det är bäst att du talar ut om alla din aproblem för den som gav dig lappen. Alla hemligheter måste komma ut så att du kan må bra. Varar i ca 5 min.

Mental PSYKA

Riv denna lappen efter du läst den

Du känner plötsligt att du tappar sansen och vill gråta. Det är bäst att du talar ut om alla din aproblem för den som gav dig lappen. Alla hemligheter måste komma ut så att du kan må bra. Varar i ca 5 min.

41. Donald McDonald

Yrke/typ

Clown

Bakgrund

Ända sedan du var liten så har din mamma sagt att du skulle bli något stort när du växte upp. Som barn blev du tidigt tränad för allehanda situationer och yrken. Du fick en specialträning i kvicktänkthet och i humor och skratt. Dina läromästare var av högsta kaliber, Bobo den otroliga, Clownen Beppo och din ömma moder lyckades till och med klämma in dig på ett seminarium med Ronald McDonald. Du utexaminerades från Kungliga Institutionen för Clown Komik, KICK, med högsta betyg.

Mål

Du är här ikväll för att hitta någonstans där du hör hemma. Du har ju testat det mesta här i livet, inkluderat Livets Ord och skumma droger. Din desperation att bara höra hemma någonstans har drivit dig in genom portarna till Munden's Bar. Var förutom i denna smältdegel av mångfaldhet och skumrask skulle du kunna finna din lilla nisch i samhället? Din roll i det stora hela? Så här är du nu... I vimlet, i livet, mitt ibland alla. Det var när du satt här som du började fundera litegrand. Varför nöja dig med en känsla av samhörighet när det finns så mycket mer? Du sitter faktiskt och överväger huruvida det är en kvinna i ditt liv som du behöver eller en siamesisk tvilling. Det är verkligen det yttersta tecknet för samhörighet. Tänk att sitta ihop med någon annan via höften. Hade det varit toppen eller vad? Om du inte kan hitta någon tvilling så är det nog rätt så okej med en kvinna också.

Pengar/Stuff

2500 C\$

Clownsmink, en vattenpistol och ett glatt humör.

Annat

Så som en utexaminerad clown från KICK besitter du självklart en del trick.

Skratta – genom att dra det enklaste lilla skämt kan du få någon att skratta ohejdat till nästan vad du än säger. Varar i två minuter.

Clownkropp – en nackdel är ju att den stora näsan verkligen är din stora näsa och att de gigantiska fötterna faktiskt är dina fötter och att din hud är väldigt vit med röda kinder. MEN en fördel är att du är så gott som osårbar. Du kan ta nästan hur mycket stryk som helst så länge det går till på ett komiskt sätt. Så länge du skrattar och får andra att skratta medans du får stryk tar du ingen skada.

41. Donald McDonald

Mental SKRATTA

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Det där var ju ett roligt skämt. Du känner att du måste skratta i minst två minuter. Helst vill du höra det igen och gärna själv berätta det för någon annan också.

Mental SKRATTA

Lämna tillbaka denna lappen efter du läst den

Det där var ju ett roligt skämt. Du känner att du måste skratta i minst två minuter. Helst vill du höra det igen och gärna själv berätta det för någon annan också.

42. Tant Brun

Yrke/Roll

fd Moralens väktare numera en heltids Junkie

Bakgrund

Idag är det svårt att minnas dina systrar eller deras ideal men ibland får du en minnes flash. Ni slogs förr rättvisa, moral, kristendom och Alf Svensson, alla som inte höll med era ideal dog en ond brråd död för era pistoler handväskor och gnällande kackel. Men som ödet ville ha det funkade inte det ni gick i hemlighet åt olika håll. Till att börja med var ju du redan då en fullfjädrad knarkare, tant grön var muslim och tant Greddelin hade hela tiden varit man!

Ödet spelar också in sina kort i kväll för det var på just denna bar som ni alla blev medvetna om de andras hemligheter och det var här ni delades upp för alltid. Efter allt som hade hänt accepterade du din lott som knarkare och tog titeln heltids Junkie.

Men hur försörja sig du måste ju ha pengar till knark. Du fick helt enkelt ta upp organiserad brottslighet! Helvetets rymd-bikers tog upp dig i sin skara rätt fort då dom insåg dina potentialer, och nu jobbar du som bland annat livvakt åt Le Daren, bombyggare, knarklangare och kakkbakare åt gänget.

Du fick för ca en vecka sedan ett tips om att din syster/bror, tant Greddelin, skulle infinna sig på Munden's samma dag som den årliga helvetets rymd-bikers mötet ägde rum där. Vilken tur äntligen en chans att snacka ut och kanske komma överens du vill ju så gärna att ni ska vara vänner igen du skulle nog kunna hjälpa henne med nåt för att bevisa vilken trevlig människa du ändå är. Du har också hört rykten om en spion ibland er, han måste straffas!

Mål

Att hitta din syster och bevisa för henne hur snäll och schyst du är. Om det går borde du nog hitta spionen med.

Prylar/pengar

4000 C\$

43. Butcher the Easter Bunny

Yrke/Roll

fd Påskhare numera påväg att bli en Rymd Biker

Bakgrund

Du föddes påskhare, du växte upp påskhare, du jobbade som påskhare och du skulle dö som påsk hare. Du har alltid tvivlat på dina plikter. Visst är det befriande, du jobbar en på 365 dar dina sysslor är att placera ut godis fyllda ägg för att barn ska hitta dom, men sen då när natten är som mörkast och ensamheten är som störst, kan du inte bara sluta att tänka på vad du egentligen skulle vilja vara.

Något som drar till sig äventyr, brudar och stålar. Sex, droger och Mambo! Inget sånt där helg tjafs. Dom enda groupies du har är 5 år gamla och det enda knarket du kan lägga dina håriga tassor på är lakritsremmar !

Fucking-jävla-kuk sagoland, du ville knarka!

Men så en kväll kom allt som genom ett töcken(vad nu det betyder) till dig, eller kanske genom ett hårt slag i huvudet. Du blev rånad misshandlad och näst intill våldtagen av ett gäng Rymd-bikers! Medans dom tog din plånbok, innehållande tre bitar kola och en salt bjälke, insåg du. Dom får pengar för vilka dom senare kan köpa knark. När dom spöade dig mör kom du på att dom fick action och sex kom lite efteråt. Du kommer ihåg ett namn från hela incidenten, Big-fat-ugly-babyfaceeating-O'brian. (37)

Du hade ditt mål klargjort, du skulle bli en rymd biker!

Det tog dig många långa månader att hitta motorcykel, boots och tuff väst, men du har äntligen skrapat ihop allt. Allt som behövs nu är att bli medlem. Efter 2 flaskor morots sprit gick farbror Stampe med på att ge dig adressen till ett redigt biker hak sa han. MUNDEN'S BAR!

Var där eller rektangulär!

Mål

Att göra allt för att bli en rymdbiker och att visa alla hur hård och macho du är.

Om du hittar den killen som attackerade dig, som bara MÅSTE vara en riktig hårding, så kan du kanske övertala honom att göra dig till biker.

Att aldrig säga nej till nåt!

Prylar/Pengar

3000 C\$

Balla biker prylar/accessoarer. En handfull godisar (gammal vana).

Krafter

Söthet, kraften att hoppa runt, vicka på lilla nosen, vicka på lilla svansen och fluffa med tassor och öron på ett så bedårande sätt att ingen kan attackera dig(bara tre gånger på Munden's), du vill helst inte använda den här kraften.

43. Butcher the Easter Bunny

Mental SÖTHET

Riv denna lappen efter du läst den

Vilken söt en. Du skulle aldrig kunna göra något elkat mot den lille söte varelsen som gav dig lappen.

Mental SÖTHET

Riv denna lappen efter du läst den

Vilken söt en. Du skulle aldrig kunna göra något elkat mot den lille söte varelsen som gav dig lappen.

Mental SÖTHET

Riv denna lappen efter du läst den

Vilken söt en. Du skulle aldrig kunna göra något elkat mot den lille söte varelsen som gav dig lappen.

44. Mormor Nice

Yrke/typ

Motorcykel ligist och Gammelmormor till 12

Bakgrund

Du har alltid varit en Rymd-Biker. Hela din släkt var bikers. När du föddes, ca 90 år sedan, fick du en skinnjacka av din moster och morbror, ett par boots av din farfar och flera koola märken att sy på jackan av dina kusiner. När du fyllde tre år fick du ärva din Fars motorcykel. Inte för att hon hade dött utan snarare för att hans gamla hade "fel färg". Vid den mogna åldern av fem drog Farmor fram sin tatueringssnål och bläck och gav dig din första ordentliga tatuering. En gigantisk skallerorm som tronar över ett Harleystyre, under den står det "My bike is like venom, I can't get it out of my blood." Som sjuåring visste du allt om motorcyklar. Du visst hur man trimmade dem bäst, vilka delar man skulle se till att vara extra noga med att smörja och hur man skulle sitta på sadeln för att se riktigt kool ut. När du konfirmerade dig gratulerade din mamma dig genom att binda dig efter hennes motorcykel och köra dig runt kvarteret i en glada 90 knyck. Du svettades bensin, motorolja och läder hela din uppväxt och för att vara riktigt ärlig älskar du det och du älskar att din familj är det. Men för ett tag sedan fick du reda på att en av dina dotterdottersöner hade setts på stan utan sin biker väst på sig och rykten florerar. Du frågade honom självklart men han nekade. Så som den ansvarsfulla gammelmormor du ändå är ska du nog ta reda på det. och om han skulle vara en fjolla måste han förstås dö.

Mål

Att ta reda på om din son är fjolla eller ej och om han ärr det ska du också döda honom, men först få klartecken från pojkens mor (via Munden's auto telefon).

Prylar

5000 C\$

En Rymd-Harley, en läder väst, tatueringar pryglar

Annat

Du har en mäktig kraft;

Gnata, Du kan tvinga en person att stå och lyssnar på dig och dittgnatande. Annars förgås han av sina skuldkänslor. Men bara 6 gånger.

44. Mormor Nice

Mental GNATA

Riv denna lappen efter du läst den

Så länge personen som gav dig lappen står och gnatar på dig kan du inte göra annat än att stå där som ett fån och ha skuldkänslor.

Mental GNATA

Riv denna lappen efter du läst den

Så länge personen som gav dig lappen står och gnatar på dig kan du inte göra annat än att stå där som ett fån och ha skuldkänslor.

Mental GNATA

Riv denna lappen efter du läst den

Så länge personen som gav dig lappen står och gnatar på dig kan du inte göra annat än att stå där som ett fån och ha skuldkänslor.

Mental GNATA

Riv denna lappen efter du läst den

Så länge personen som gav dig lappen står och gnatar på dig kan du inte göra annat än att stå där som ett fån och ha skuldkänslor.

Mental GNATA

Riv denna lappen efter du läst den

Så länge personen som gav dig lappen står och gnatar på dig kan du inte göra annat än att stå där som ett fån och ha skuldkänslor.

Mental GNATA

Riv denna lappen efter du läst den

Så länge personen som gav dig lappen står och gnatar på dig kan du inte göra annat än att stå där som ett fån och ha skuldkänslor.

45. Bill Hates

Yrke/typ

Fd Data-diktator, nuvarande en hellbiker

Bakgrund

Du började litet, köpa upp rättigheter här, förstöra program lite där, men efter ett tag hade ditt imperium växt till en mäktig kontroll maskin och ditt inflytande täckte allt och alla, presidenten, FN, påven, utomjordingarna och till och med (vågar vi säga det) LOKET!

Men du var trött på all makt, pengarna, kvinnorna. Trött att alltid bråka med alla Macintosharna. I ett litet tag hade du förströt dig med att göra livet surt för de miljontals användare som var dumma nog att ens ta i dina produkter. Du skrattade när alla sprang omkring i skräck för år2000 viruset, ett litet rykte du hade spritt ut, dom insåg inte för ens det var försent att det var år 2001 alla problem skulle komma. Men inte ens det hjälpte du var hopplöst uttråkad.

För cirka ett år sen kom räddningen, på väg hem i din personliga limo med microsquish logan på åkte ni förbi ett motorcykel gäng i full färd att misshandla en stackars påskhare, det var då du insåg allt, vem vill va en liten spinkig data nörd som trots alla sina miljoner inte ens kan fixa så han ser ut som om han inte just ramlat ut från en data mässa eller ett rollspels konvent., när man kan vara en tuff biker på en Harley! Motorcykeln var inget problem, men att sen hitta ett mc gäng som ville ha dig var lite klurigare. Du spenderade en vecka som Hang-Around till ditt lokala Hells Angels gäng, men allt det resulterade i var en 3 månader på sjukhuset och en 4 kanalers förgasare i din rektala öppning. Att dom inte kunde acceptera att Kawazaki 200:an, trots att den låter som en moped i målbrottet, var en riktig motorcykel? Det var inte förens nyligen som du hittade de dina "Helvetets rymd bikers", en fransk främlingslegion bland mc-gäng, du skulle så gärna vilja återgällda dom på något sätt.

Mål

På senare tid har du kommit på hur, du ska bygga Rymd-Harley 2.0 (det känns så naturligt på något sätt)!!!! Du har fixat allt en windows baserad display skärm, en växel med datoriserade driv rutiner ÅÅÅÅÅH lycka! Men det är ett moln på din annars så "skrivbords blåa" himmel, ultrax-fördelar-dosa baserad på en omskriven version av DOS, är borta! Just nu också, när du har fått en chans, bara en chans, att visa upp dina idéer inför mötet (du är bokad sist i konferensen). Du kommer göra allt för att hitta den. Det är också någon som heter lord Macintosh som dom senaste veckorna skickat rätt otäck email. Undrar vem han är?

Kontakter

Le Daren (36) är ledaren för bikersgänget.

Pengar/stuff

1000 C\$

En Rymd Harley (1.0)

Detalj skisser på R-harley 2.0 att visa upp. Växeln med data driv rutiner och en del av display skärmen, dessa två, skisserna och förgasaren måste du ha till din presentation annars är allt dömt!

Annat

Du har en kraft som få andra äger i universum (med undantag som Donald Trump Ronald MacDonald och killen som "uppfann" Pepsi):

FÖRSTÖRA , Denna makt gör att du kan ta vad som helst som är Bra, gott, rent och Heligt och förvränga det till nåt sjukt; fettdrypande, tacky, ondskefullt som-har-en tendens-att-krasha-ihop-på-en-daglig-basis-som-bara-tvingar-folk-att-bli-förbannade-och-griniga-vilket(av-nån-outgrundlig-anledning)tvingar-deras-datanördar-till-vänner (vilka-förövrigt-författaren-till-detta-tänker-avsäga-vänskapen-med-och-posta-till kambodjea)-säga-nåt-så-korkat-som"Datorn-kan-inte-göra-fel-det-kan-bara-du"-MEN-JAG-SKYLLER-INTE-
P Å - D A T O R N - J A G - S K Y L L E R - P Å - D O M - I D I O T E R N A - S O M - G O R D E -
DENOCHOMJAGFÅRMINAmmmmfghkska...BOK!

....."AOW!".....släpa släpa.....syntax error!

"Vi på Munden's vill ursäkta i förväg för vår medarbetares dåliga ton, han har inte haft det lätt, hans tama hamster stack med hans tennis tränare och vi vet ju alla vilken sorts frustration det ger, Vi hoppas att ni trots avbrottet kan njuta av tillställningen och att ni inte tänker stämma oss, tack på förhand"

46. Nikkelokkos Hörning

Yrke/typ

Besatt parapsykolog och talare i programmet "Yes it is!"

Bakgrund

Du föddes på planeten Ivannabäliv IV. Du har alltid trott på utojordingar för det är det du är. Allt det där tjafset om vetenskap och tekniska bevis BAH! Du har gått på den Ivannabäliviska skolan "Tekniska Jäviska Allmänna Förenings Skolan" TJAFS. Där fick du en gedigen utbildning av lösa spekulationer och vilda antaganden. Du fick här höra att det fanns en planet i yttre galaxen som hette jorden där folk trodde på såna urdumma saker som relativitets teorin och T.J.A.F.S

Du åkte dit som en ren missions sak med hjälp av astronaut studs mattan som man hoppar ut i rymden med, vacuum T.J.A.F.S.! Där startade du det, nu, galaktiskt sända programmet "Yes it is!" för att motarbeta allt snack om naturliga förklaringar. Det är U.F.O.:n som av en underlig händelse vill landa på brittiska lantgårdar, Snömannen finns verkligen, Elvis lever och Chihuahuas är satans sändebud på jorden.

Nu är det några som hävdar att dom är galna T.J.A.F.S. dom är besatta. Speciellt den där föreningen FFF fåniga fobiers förening, allt dom behöver är en bra excorsist. Du gör alltid allt för programmet och nu har du har nästlat dig in och blivit en av styrelse medlemmarna.

I ca sex månader har du varit "undercover" och nu ska du vara med på ditt första riktiga möte här på Munden's. Du har kamera män bara ett telefonsamtal bort och du tänker göra allt för att bevisa att dom inte är galna bara besatta, så länge du inte blåser ditt "cover"

Målsättning

Du ska bevisa att det inte finns galna människor och att alla bara är besatta av onda andar eller nåt sånt och när du lyckats ska du ringa ditt kamera team (kontakta spelledare) och få allt filmat.

Kontakter

Wiiktar (40), ordföranden för FFF och Gretchen Fleishe (39), sekreteraren för FFF. (De andra två vågade inte komma.)

Beskrivning

Du är fanatiskt övertygad om allt som är ovetenskapligt bevisat och drar alla bevis till absurdum. Men nu är du undercover, konstigt nog behövde du inte spela så mycket för rollen.

Prylar

2000 C\$

skumma anteckningar runt ufo, pyramider och numerologi.

47. Clark (uttalas slaark) Kent

Typ/Roll

fd superhjälten Superduperman numera Sekreterare för Rymd Bikers och ledare för undergruppen "the pencilpushers".

Bakgrund

Du föddes till en naturlig atlet du hade allt för dig inga bekymmer eller besvär. Du var den fulländade mannen vid tolv års ålder. Det var efter skolan (bara mvgel) som det naturliga steget för en fulländad, perfekt, sexig och intelligent man som du att bli super hjälte.

Det var inte svårt, speciellt inte för en perfekt varelse som du, att bli superhjälte. Allt du behövde göra var att en dag gå förbi ditt lokala kärnkraftsverkslabb och bli biten av en liten, men ovanligt renlig och trevlig, insekt. Du tog din superhjälte dom med ett brinnande men sansat och intelligent intresse. Du räddade skrikande kvinnor barn och män (du är politiskt korrekt) från skyskrapor på väg att explodera, livet lekte.

Men en kväll efter att ha räddat ett mindre östeuropeiskt land träffade du på en man som skulle ändra ditt liv förevigt, Snorre Klemensson. En timid banktjänsteman vars största upphetsning var att se efter om posten drällde ner från brevlådan kvart eller tjugo minuter över elva och vars sexigaste kroppsdel var hans öra. En riktigt tråkig man vars största äventyr var den sommaren han matade duvor i parken och en ungdom slog sig ner bredvid honom.

Du blev förvirrad!. Varför såg den här mannen ut som han gjorde, var han en badguy eftersom han inte log eller var han en sårad goodguy? Du bestämde sig för att undersöka.

Snorre blev överglad, trots den första chocken över att någon tilltalade honom, och bjöd in dig till hans tysta tjäll. Den natten planerades det länge. Du ville testa, bara för en dag, hur det var att inte vara en övermänsh och Snorre ville testa på det motsatta. Så du började bygga på din super mega maxa modulator, en maskin som kunde få kropparna att byta sinne.

Sekunden bytet var gjort flög Snorre ut genom fönstret och med honom stack din kropp Du var fast i en timid banktjänstemannakropp och kunde bara se en prick vid horisonten som snabbt försvann. Så har det varit i de senaste åren, suck.

Men du har under all denna tid gjort vissa saker för att få tillbaka din forna kropp.

1: Du låtsas vara den timide Clark Kent.

2: Du har med dig din super mega maxa modulator, så att om Snorre skulle dyka upp är du beredd

3: Du har gått med i Helvetets rymbikers som sekreterare för att få lite push.

HRB-helvetets rymbikers ska ha möte på mundens för att snacka igenom lite saker och som sekreterare är det du som håller protokollet, puh, men du kanske hittar Snorre i vimlet!

Målsättning

Att få tillbaka dina superhjälte krafter, Att genomföra Helvetets rymbikers mötet på rätt sätt.

Beskrivning

Den en gång så käcke och hurtige Clark Kent har nu blivit cynisk och listig. Du låtsas också för alla att du är den timide och mjäkige sekreteraren.

Kontakter

Le Daren (36), ledaren för Helvetets rymbikers och din överordnade

Prylar

Du har din super mega maxa modulator som du kan använda 5 gånger på Munden's. Med den byter du personlighet (kropp) med ditt offer men bara i tio minuter, något clark inte vet om men den blev omställd till TILLFÄLLIGT byte efter Snorre bytet och kan på inga villkor sättas tillbaka (Kontakta spelledare vid kroppsbyte)

48. Lord Macintosh

Yrke

Scotsk lord

Bakgrund

Aie, du har varit ute i fält sen du var en liten "lad", du växte upp på en liten "dun" (borg) någonstans i Scotland. Du var alltid omgärdad av käcka män som gjorde manliga saker (se Bravehart) med andra män, dock inget snuskigt, för detta var MÄN.

Precis som din far och din farfar och din farfarsfarfarsfarfarsfarfarsfar före dig är du av det vandrande blodet. Du vill se vad det finns över nästa kulle, kolla vad som ligger bortom ravinens rand och se stranden på andra sidan havet. Men för en skotte på medeltiden är det väldans svårt, inga flyg, inga tunnelbanor eller bussar.

Men så genom ett lucky break träffade du en man som hette Vendel Mer (19), en interdimensionell transportör som var i medeltida Scotland för att införskaffa kiltar. Med honom åkte du till Cynosure i jakt på äventyret.

Här har du sett flera stora under, den multibröstade hästmörderskan Lulu, den alkoholiserade mega valen på primus XXIII och Carl Boldt i string.

Men nu har ett under visat sig. En sen kväll fick du höra en man som sjöng på gatan och det lät EXAKT som ditt hemlands säck pipor, i trans följde du efter honom (20) in på Munden's Bar Väl inne såg du två dystra typer. Alla kallade dom Kräker (5) och Prutter (6) men du insåg direkt att dom bara var ovanligt fagra skotska flickor fulla på whiskey. Deras far är också här en Mystisk men hederlig man som tydligen kallar sig Domedags dåren (4), antagligen MacDomedagsdåren.

Du har också till förtret sett Torsten Falk (12) tullaren som när du var på färd med Vendel Mer tullade dig och fann dina 46 flaskor whisky och 3 explosiva kiltar.

Någonstans i vimlet tror du att du har sett Killifrans Eglerton (17) mannen som byggde er klans katedral som senare ramlade in. Allt ni hittade var en samling blodiga kiltar och en whisky flaska, hel, han hade slänt sig över den, snyft, och skyddat den med sin kropp vilken hjälte!

Mål

Att:

1: få sångaren, en Dr Banal (20) att sjunga långt utdragna toner (och berätta att det låter exakt som en säckpipa) under en lång period.

2: Att få Kräker (5) och Prutter (6) i säng alternativt gifta sig med en eller båda men bara med

3: Domedagsdårens (4) medgivande.

4: Att ge igen för gammal ost (utan att bli arresterad, tänk upp nåt smart) på Torsten Falk (12).

5: Att hämnas, på listigt icke illegalt sätt, på Killifrans Eglerton (17)

Och att umgås med alla.

Kontakter

se ovan och Vendel Mer (19) som skeppade hit dig.

Beskrivning

En skotte, en lord, tänk dig en massa klyshor om skottar rullade i en kryddad med lite Bravehart.

Prylar

Din autentiska kilt med Macintosh klanens mönster på. En rungande dialekt och ett dåligt sprit sinne.

Kraft

Att bli ägg-, dräng-, snor-, skit-, full precis när du vill.