

HOLMGÅNG

ETT ÄVENTYR TILL MUTANT 2

AV BJÖRN KAUPPI

MOUNTAINSIDE – BAKGRUND

Året är 107 P.T. För över trettio år sen grundades den första Skotska grävlingkolonin, Mountainside, i Sörlandet, och man expanderade snabbt inåt i landet. Man hamnade i en stor konflikt med lokalbefolkningen i ett treårigt krig, som kallas "Stora Fotfästeskriget". De som överlevde detta krig, som man vann, drog sig till sist tillbaka bakom starka försvarsverk i Bergen, som man erövrade genom fredstraktatet. Inget handelsutbyte kom till stånd förrän efter ca tjugo år, då den bittra stämningen mellan de skotska grävlingarna och de omkringliggande samhällena lagt sig tillräckligt.

Man började handla med stammarna inåt landet och man upprättade viss handel med hemlandet. Främst rörde det sig om vapen och malm som man kunde använda i sin uppbyggnad av kolonin. Under ett antal år byggde man upp en effektiv armé, ett fungerande handelsväsen och en administration som lydde under kungen i Nyskottland (egentligen under vicekungen i Mountainside, lord Campbell). Man utforskade under tiden de näraliggande områdena och kom i kontakt med andra stammar och samhällen som man antingen underkuvade, assimilerade eller utplånade. Man har nu slagit sig till ro och bidar sin tid medan man undersöker sina expansionsmöjligheter vidare inåt landet.

Nutid

En grupp skotska kolonistörer som bor i den lilla byn Loch Nearby har drabbats av ett bakslag i planeringen; deras ingenjör har blivit kidnappad! Detta just när den viktiga ångmaskinen kommit på plats och är inne i slutfasen av sin montering, samtidigt som försvarsverken behöver förstärkas. Man skickar alltså ut en expedition för att leta efter ingenjören. Man får INTE misslyckas

Människorna på Anö

Handelsstationen på Anö ligger mitt i en bred flod, och man bedriver handel och tar upp tull av de som nyttjar floden (handelsresande, pälsjägare, resande och förstas äventyrare). Man har ett gott försvar och ett stort antal vapenföra män och Grävlingarnas Äldste vill helst inte väcka någon uppmärksamhet tills grävlingarnas koloni vuxit sig starkare. Vad människorna dessutom insett är att den flod som de bor i långsamt karvar bort fundamentet för byn. Man insåg för ett tag sen att om man inte gjorde något åt saken kommer bosättningen förr eller senare att spolats bort. Intill ligger en reglerande kanal från de gamlas tid, som inte fungerar. Att sätta den i fungerande skick, och förstärka fundamentet skulle kanske lösa problemen. Ätminstone tror handelsstationens tekniker detta, vilket han meddelat de äldste, och den fångne ingenjören.

Älgarna – Pälsjägarna

Älgarna i trakten syns allt som oftast på jakt efter skinnbärande djur, som vågat sig för långt in på deras jaktmarker, och ofta ser man dem i den intilliggande byarna (t.o.m. i Loch Nearby) handlandes med sobel, mink, hare, ruddor och annat som ger en förtjänst, även gammal teknologi, som de funnit under sina strövtåg (röverier). De har alltid gott ställt, och får sällan hungra. De är t.o.m. lite kaxiga ibland, och det ryktas att de har någon särskild sak eller kanske ett fynd från

"De Gamlas Tid". Detta är dock inte sant, de är vanliga, men skickliga skogsmän, som kan sina jaktmarker.

De har dessutom fått höra av en kontakt i Bergen, att den nyligen ditkomne ingenjören har en större reparationsmodul, som kan klara att reparera de flesta ting från de gamlas tid. Det gör att man försökt kidnappa ingenjören av människorna när de tagit sig fram genom skogen. En eldstrid bröt ut som älgarna förlorade, och som oskadliggjort en av dem.

När/om rollpersonerna tar sig till Älgarna eller liknande, kommer de antingen att lyckas fly (rollpersonerna) eller bli tillfångatagna. Om det går för bra för rollpersonerna flyr Älgarna ut i skogen, bar för att samlas senare och försöka hämnas. Om man fångas sätts man i Älgarnas hemliga krypin och vaktas av två av dem, medan de andra försöker luska ut vad människorna egentligen ska med ingenjören till. När de upptäckt det, (de söp en vakt alldeles för full inne på Gyllene Tranan), tar de med sig rollpersonerna till den plats de skall utföra ett bakhåll på (eftersom de behöver alla fyra man i bakhållet) och utför sen ett bakhåll som går alldeles åt pipan igen, tack vare att man nu från handelsstationen fått tag i kraftigare vapen, som man pepprar älgarna med.

Grävlingarnas problem

Loch Nearbys äldste bestämmer sig för att skicka ut en grupp dugliga grävlingar som ska ta reda på hur det gått med ingenjören, och om kan få svar på vem som kidnappade honom. Om man misslyckas blir situationen ohållbar, och kolonin överlever kanske inte vintern.

Man litat så på spanarna att man ger den fria händer att lösa situationen, med de till buds stående medlen. Allvaret vilar tungt på de utseddans axlar.

INTRIGEN

Människorna som bebor handelsstationen har problem med att deras ö spolats bort, bit för bit, av den malande strömmen som ön ligger i. Samtidigt som ön ger skydd och en utmärkt plats att expandera ifrån, är det inte mycket kvar nu innan man får börja sätta om bopålar, och med den takt som eroderingen fortgår tar det max tre år så har merparten av ön lagts under vatten. Man kidnappade grävlingarnas ingenjör då man fick höra ryktas om att denne kunde hjälpa dem med sina kunskaper och sin utrustning (Reparationsutrustning "General Tool 2100").

Den kidnappade ingenjören vägrar förstas, och situationen går i stå. Man pressar honom varje dag men behandlar honom i övrigt väl. Han får inte lämna byn, utan läses varje kväll in. Grävlingen kommer inte att hjälpa människorna om han inte övertygas om det rätta i att göra det, och då ska det vara grävlingar som övertalar honom (läs: rollpersonerna), kanske när de sätts i fångenskap eller hittar honom.

Den grupp som ska försöka hitta honom, består av fyra grävlingar från Loch Nearby som ska se till att den kidnappade ingenjören återfinns. Med alla till buds stående medel.

Jakten börjar

Rollpersonerna ser spåren i sin koloni efter kidnappningen, vilka leder genom ett öppet skogsparti, ut på en bevuxen hed och sen in i skogen igen. De ger sig troligen snabbt av efter de som kidnappade ingenjören och kommer efter en dags-

mach till en plats i skogen där någon (älgarna) försökt överfalla människorna ur ett bakhåll. Man ser TVÅ tydliga spår och inget av spåren är helt fel att följa. Det ena går mot handelsstationen och upphör vid floden efter ytterligare en kilometer med ett par grova spår som indikerar att någon puffat ut en båt i vattnet. Det andra går mot en plats inne i skogen, som ingen är bekant med.

Älgspåret

Om man följer det spår som gjorts av de blödande varelserna kommer man fram till älgarnas hemliga lya inne i skogen i Sörlandet, där de plåstrar om sig. Om inte rollpersonerna smyger, utan blir upptäckta av älgarna kommer de att bindas och hållas i förvar tills det blir dags att anfalla ingenjörens följare tre dagar senare, när ingenjören med eskort inspekterar slussportarna i den gamla kanalen. Rollpersonerna tas med som mänskliga sköldar, eller som gisslan, eller för att man inte vill riskera att de flyr. Ev. flyr de tidigare.

Om rollpersonerna kommer till deras 'offentliga' inrättning, en liten pälsgärbosättning som de driver i det inre av skogarna, med endast EN väg till, kommer de att ta emot rollpersonerna som vilka kunder som helst. Där kommer de inte att hitta något, men om de använder lite list kan de få syn på en haltande älg med lapp för ögat, och sluta sig till att de nyligen varit i strid med något stort. Inga större djur finns till salu, inga större pälsar beräknas bli klara på ett bra tag, så man kan då förstå att de nyligen (våldigt nyligen) slagits med någon.

Vid eventuella förfrågningar har man lagt sig i bakhåll för en ultratiger, men inte lyckats döda den, och varnar då rollpersonerna för den stora ultratigern, som man befärar kommer att bege sig mot kolonin. Detta är givetvis lögn, vilket dock är svårt att bevisa.

Älgarna beger sig med jämna mellanrum in till Anö för att proviantera och handla lite. De ses med respekt och lite fruktan bland de övriga i handelsstationen. De flesta känner dem till namnet, men inte mer.

I handelstationen

Man får söka upp den man vill tala med, efter den normal utfrågningen vid porten. Byns äldste är mycket svåra att nå; de är upptagna med att förbereda vissa saker, som inte rollpersonerna har kännedom om.

I människobosättningen lever man ett liv som i vilken handelsstation som helst, bara skilt från de andra av storleken (denna är lite mindre), och att människorna verkar oroliga över vattenståndet konstant. Vanligt folk tror det beror på vädret, men man fruktar att något eller några hus endera dagen ger sig ut och seglar själv på floden. Om man vänder sig till "Gyllene Tranan", världshuset där den fattige men trevliga Manke Ol försöker få sin rörelse att gå ihop, kan man få fram lite mer. Han vet att någon liten grupp kom fram till bosättningen dagen efter att RPnas ingenjör kidnappats, och att de var mycket måna om att smyga.

Vid vidare efterfrågningar kan Frein och T.Z upplysa om att man minsann sett en till stad bege sig ner under ytan... "För länge sschen... <hick>... asschå, jag MINNS... eller hur, Frein?" De ger inga vidare ledtrådar, men de ger rollpersonerna en beskrivning av hur man bäst odlar vindruvor i

växthus, och att det bästa med det är att man sen kan göra ett EGET vin! Mmmm... ja, i alla fall...

Om man träffat Humle och Dumle längs med färdvägen och inte dragit sig undan, kan de mot betalning bevaka t.ex. borgmästarens residens, eller något annat vitalt, och fungerar då som informatörer åt rollpersonerna.

Dessutom råkar rollpersonerna ut för två 'slumpvisa' möten som gör att de inser boplatens belägenhet; ett tillfälle kommer när de tvingas rädda en liten pojke som gått ner sig på en gammal brygga, och föräldrarna förmanande sen säger "Du VET att du inte får leka nära strandkanten, den är inte SÄKER NÄNSTANS!". Pojken träffar sen inte rollpersonerna mer under hela äventyret.

Det andra är ett möte med borgmästaren som insisterar på att få träffa rollpersonerna för att han har ett litet problem. Detta möte ställer borgmästaren upp på för att kunna se om grävlingarna utgör något potentiellt hot mot handelsstationens planer. Mötet beskrivs i korthet under 'Handelsstationen'.

LÖSNINGEN

För att hitta ingenjören krävs att man gör någon av följande saker.

- bryter sig in hos borgmästaren, där ingenjören mot sin vilja hålls inspärrad, eller
- sjelva blir inspärrade, då de sätts i samma cell som ingenjören.
- förklarar sin vilja att hjälpa borgmästaren att övertala ingenjören.
- väntar tills ingenjören ska tas med för att övertalas vid själva slussanläggningen

När man återfunnit ingenjören och sett att han inte vill hjälpa "långbeningarna" måste man fatta ett beslut:

- antingen övertalar man grävlingen att hjälpa handelsstationen, och utverkar lite förmåner för grävlingarna som tack för hjälpen, d.v.s. man sväljer sin stolthet och ser det stora sammanhanget, att grävlingarna inte skulle gilla att människorna tvingas söka sig ny boplatser och konkurrera med grävlingarna (öppet krig), ELLER
- så håller man styvnackat på sin rätt och fritar grävlingen med våld / list. ELLER
- andra, övriga alternativ

Beroende på hur väl gruppen förberett sig inför sina handlingar kommer man att lyckas olika bra. Detta är HELT UPP TILL DIG SOM SL ATT AVGÖRA. Olika saker att tänka på är att om grävlingarna säger sig förstå problemet som människorna på handelsstationen har, och då är det viktigt att exempelvis Vyvyan får veta av dig, SL, att ön verkar vara en instabil grund att bygga sig ett fäste på eftersom den verkar ha problem med eroderingen som orsakas av de starka strömmarna.

Vid lyckad fritagning och hemkomst firas man som hjältar hemmavid, och man håller en stor slutfest (á la Asterix & Obelix). Rymmer man från handelsstationen utan att ha förväntat sig om att det sker med handelsstationens goda minne får man ett stort antal beväpnade spejare efter sig som man inte skakar av sig så lätt, och så innebär det att grävlingarna senare under året tvingas försvara sig i en förbittrad försvarsstrid. Det kan du som SL berättas på slutet i epilogen,

eftersom det är en av huvudvägarna för scenariot, men det spelas inte på konventet.

Om man istället övertalar ingenjören, är de argument man använder intressanta, och skriv gärna ner dom och ge dom till mig (arrangören) efter konventet.

Om grävlingen hjälper handelsstationen efter övertalning av de övriga kamraterna, kommer de att få en stor kompensation av handelsstationen. Förutom att man visat sig storsint (d.v.s. bättre än människorna) kommer man att få nyttja handelsstationens goda läge för egen handel med omvärlden till halverade tullar, OCH man får dessutom en allierad granne i ett grannland, något som ALLTID är värdefullt.

Lyckas man däremot OBEMÄRKT sno åt sig ingenjören (ganska otroligt) så klarar man sig undan från jakten, men inte den efterföljande striden...

MORAL

Troligen måste människorna söka sig nya marker om deras nuvarande by går under, och det kan tvinga fram en oönskad konfrontation, som grävlingarna svårligen kan vinna. Man mister dock en del prestige om man låter människorna få som de vill, och låter ingenjören hjälpa dem, MEN man smiter samtidigt undan problemet som en förstörd människoplats skulle föra med sig, nämligen en flyktingström eller en 'ny' mänsklig flyttväg, eller ännu värre, ett nytt krig.

Man kan, visserligen med all rätt, återbörda ingenjören från människorna med våld och i lönnedom. Då får man troligen igång ångmaskinen och kan förstärka sina befästningsverk innan vintern. En lösning på problemet är att man övertalar den ingenjör som blivit kidnappad att hjälpa människorna att bygga sin damm, hur mycket det än sticker i ögonen på de som ropar på hämnd, och sen tar måttligt betalt i pengar eller varor. Men man förlorar prestige och får rykte om sig att vara undfallande och kanske lite mjäkiga. Men egentligen handlar det ju bara om grävlingarnas bästa, och det ÄR att hjälpa sina människogranar.

Man kan/bör alltså HJÄLPA människorna, trots deras brott att kidnappa ingenjören. Detta är den väg som egentligen är den RÄTTA (moral), om man ser till hur målen uppfylls, fast den ställer ändå till det lite grann, eftersom man då kanske drabbas av att stridsmoralen faller. Visserligen är man inte i krig, men vad ska dom där hemma säga?

Här kan det bli vissa variationer i hur gruppen spelar äventyret. Det är HELT upp till spelarna som spelar att fatta dessa beslut, de kan inte förvänta sig någon 'hjälp' att fatta sina beslut från de Äldste i kolonin. De säger i så fall bara att de ska använda sitt goda omdöme, "Det var ju därför ni blev utvalda!".

Vad som händer vid en ev. mordbrand, mindre slag eller sabotage från grävlingarnas sida (rollpersonernas alltså) är rätt enkelt att se. Man kommer då att skicka ut spanare från människobyen som ser till att gruppens färd tillbaka blir en regelrätt flykt (läs: svår), OCH man kommer att gå till anfall med sina styrkor mot grävlingkolonin. Allt som spelarna tar sig för kommer att få återverkningar på det ena eller andra sättet, och inget de gör kommer att innebära BARA fördelar.

Detta är ett relativt ÖPPET scenario, och jag som konstruktör vill att gruppen ska se att det rollpersonerna tar sig för inte kan förklaras med hur äventyret är TÄNKTT att vara.

Det KAN nämligen var så att det bästa är att helt enkelt vänta på att vårfloden kommer och sköljer bort människorna i floden så man tvingas flytta, MEN det är inte det RÄTTA att göra, eftersom det kommer att ytterligare späda på fiendskapen mellan de bägge grupperna.

Ett annat sätt är att som delegation erbjuda något bra i utbyte mot att man släpper ingenjören. Ett sådant bra 'byte' kan vara om man säger sig vilja hjälpa till att bygga dammen med expertis från sin koloni. Sen kan man i utbyte mot det, från människorna bli belönade med vissa tullinkomster eller helt enkelt få tillstånd att handla så mycket man vill utan att bli beskattade i deras by. Allt går att lösa med förhandlande också, men till viss del är det tänkt att grävlingarnas sinnelag ska lägga VISSA hinder i vägen.

Om man nu lyckas att lösa situationen på det bästa sättet, d.v.s. se till att bägge parter får något av uppgörelsen, får man betrakta äventyret lyckat i sin helhet. Om man istället bestämmer sig för den krigiska vägen får man se det som ett misslyckande, även om man undanröjer hotet från människorna. Hela äventyret är egentligen tänkt som en slags moralkaka om att man faktiskt KAN leva tillsammans. Oavsett olikheterna! Tänk på Bosnien!

FÖRSTA MÖTET

Läs upp följande för spelarna, eller se till att du kan läsa / rollspela nedanstående.

"Det är som vanligt regn i den tunga luften, och luften är tjock av dimma. Det är denna dimma som den senaste veckan klätt hela byn i en fuktig mantel. Det är höst i luften, och man börjar klä sig varmare i väntan på den kallare årstiden. Det är en sällsynt råhet i luften och det känns kallt med de blöta kläderna som klibbar mot kroppen. Den mörka natten gör sin entré..."

*

Den sista patrullen för dagen kommer in från vidderna, sjöblöta av regn, och avlägger rapport till de äldstes råd, och från ungarlarnas hus hör man en ensam säckpipa och ett visst skrammel. Ett par röster sjunger en gammal slagskämpevisa och två unga kvinnor skyndar vidare, efter att ha stannat till utanför för att få en skymt av de spännande männen som bor i 'ungkarlslyan'.

*

– OK, om du vinner nu så kommer jag att äta upp min basker! sa Neil upphetsat.

– Hämtar du saltet, Rick? skrattade Vyrvyan rätt.

– Spela istället, så vi kommer någon vart! log Mike, för det låg något desperat över Neils blick då han granskade sina kort.

– Jag ska hämta något att äta, kommer strax! hojtade Rick och försvann ut på gårdsplanen.

– OK, ge mig TVÅ kort! klämde Neil ur sig lite krampaktigt och bad till någon högre makt att det skulle gå som HAN ville för en gångs skull.

Korten delades ut, och Neil smög försiktigt upp ett efter ett till sin hand. Ett flin spred sig över hans ansikte, men försvann lika fort som det kommit. Mike tog upp sitt enda i lugn takt, medan Vyrvyan slet upp sina fem på sitt typiska manér och spottade i en spottkopp tre meter bort. Han brydde sig inte om han förlorade eller

inte, han hade ingen ära, ville bara ha kul, och det visste alla som spelade. Han fick mest vara med för att man behövde hans pengar, och att hans pappa var kolonins ledare. Detsamma gällde för Mike, hans bror.

Natten kom och lade sitt blöta skynke över kolonin. Rådet satt i möte – något hade hänt.

*

Morgonen grydde med en blekgul sol som långsamt steg över trätopparna. Fukten gjorde morgonen smällkall. Fyra män, endast iförda skjortor och med sina kiltar / byxor just i färd med att tas på stod och huttrade i den tidiga morgonen. En man med bister uppsyn och hela stridutrustningen påsatt stod och tittade på den lilla skaran män, som tittade tillbaka lika överraskade som en björn som väckts ur sitt ide tre månader för tidigt. Han ropade upp dem utan inbördes ordning.

- Rick MacDougal!
- <gnugga sig i ögonen>... här!
- Mike MacCampbell!
- <hosta> Här!
- Neil MacDimwit!
- <gäspa>...här!
- Vyryan MacCampbell!
- <se yrvaken ut> Här!

Morgonens tidiga samling var en överraskning. Iförda endast en enkel skjorta och ett par byxor som man stoppade ner skjortan i medan samlingen pågick, stod samtliga byns ungarlar på gårdplanen. De var fyra till antalet, och grävlingar. De blev tillsagda att ta med sig sina vapen och sina rustningar och infinna sig om fem minuter i Äldstehuset.

*

– ... som ni nu förstår är situationen allvarlig. avslutade Michael Campbell, koloniens ledare och såg de församlade i ögonen.

– Jag förstår, mumlade Mike Campbell lågt och allvarligt med en mörk uppsyn.

– Är det säkert att han är kidnappad av någon? Han har inte bara gått ut för att slå en parabel? frågade Neil som var rejält trött.

– Nej, han ÄR verkligen kidnappad. Spår från striden och det faktum att hans verktyg saknas gör att vi vet det.

– Ska vi alltså leta rätt på honom och se vad som har hänt? frågade en ännu tröttare Vyryan

– Ja, och skälet till att vi väckte er såhär dags var att vi inte ville att spåren skulle försvinna när det blir regn. sa Michael djupt bekyrrad.

Han lade pannan i djupa veck och muttrade något ohörbart för sig själv, sen såg det ut som om han tänkte på något som han inte riktigt visste hur han skulle formulera. Han vände sig till sina bägge söner och deras kamrater och kolonimedlemmar och satte händerna i sidan.

– Jag har beslutat att ni ska få fria händer, vad gäller återbördandet av Raoul. Jag ser helst att ni undviker blodsutgjutelse, för just nu är vi inte så starka som vi kommer att bli senare... och det skulle inte vara bra att komma i konflikt just nu, särskilt efter-

som våra försvarsverk inte är reparerade efter landhajarna. Se helt enkelt till att inte starta några krig, är det förstått?

– Ja, men vad kan vi erbjuda om kidnapparna vill ha något i utbyte? De vill väl ha lösen eller något? undrade Neil.

– Vi har inte hört något om det, men en idé KAN ju vara att leta lite 'civil' innan man åker in med hela kavalleriet... d.v.s. ER. Han log åt sitt galghumoristiska skämt. Men som sagt, lös det hela efter eget huvud. Det är långa avstånd i skogen, så håll ihop.

– Men vad vet vi om kidnapparna hittills då? sa Mike och lade huvudet på sned.

– Ja, det är inte särskilt mycket, men en sak är säker, de visste vad de var ute efter. De kanske har fått nåt tips. Jag ska utreda det under tiden ni hittar honom. Vi kan skicka meddelanden till Anö med vår lilla heliograf.

FÖRSTA MÖTET

När rollpersonerna väl gett sig av och tar sig antingen mot handelsstationen eller älgarna kommer de att stöta på ett par grävlingar som gormande diskuterar var man ska bo i handelsstationen. Den ene argumenterar för att man inte kan lita på människorna och vill bo hos släktingar, men det insisterar den andre på att man kan lita på dem, och nämner flera saker som han personligen köpt som fortfarande fungerar trots flera vattendopp och gyttejbad. Han vill bo på Gyllen Tranan. Den andre hävdar dock att han inte står ut med de långbenta själv-goda typerna, och vill bestämt gå och sova hos sina släktingar.

Rollpersonerna kan höra konversationen, då den förs med mycket högt tonläge, och med diverse okvädningsrop från de bägge, som vid senare undersökning visar sig vara handelsmän från en annan koloni en bit inåt landet (inåt Mountainside). De handlar i teknologi från de gamles tid och har just gjort ett fynd som de är på väg till ett möte med en annan handelsman för att byta till sig ett annat föremål de behöver. Rollpersonerna får fråga om de tycker att man kan lita på människorna, och de får på så sätt sin första chans att tolka sina karaktärer.

Grävlingarna vill inte ge sig i sin argumentation, utan står kvar och ger sig inte, någon av dem. Man vill således inte göra sällskap med rollpersonerna men lovar att hålla utkik efter deras försvunne ingenjör, om man berättar för dem om sitt uppdrag. Man har dock tyvärr inte hört talas om rollpersonernas försvunne ingenjör, men lovar att höra av sig om de nu händelsevis skulle råka höra något om det där de nu bestämmer sig för att bo.

Om man smyger sig förbi (de ser välbeväpnade ut och väl förberedda för att färdas i vildmarken, med bara ett stort föremål i en låda på en bärram) och undviker dem kan man i alla fall höra deras argumentation i över två timmar, innan man bestämmer sig för att bestämma när man kommer fram (!).

SPÅRDELNINGEN

Spåret delar sig i en snårig klyfta där man kan se spår efter ett överfall / bakhåll, eftersom det ligger nerpressat gräs, blodspår och krutrester på vissa blad, och dessutom osar det svagt av krut. Man kan dessutom efter lite letande se de platser varifrån man blivit beskjuten, och det är ca femton meter från platsen åt alla håll, fyra platser, med diverse blodspår på dessa platser. Ett lyckat Spåra-slag ger vid handen att det troligen

varit ca fem-sex stycken som hamnat i bakhåll, men man vet inte vem som 'vann' eller 'förlorade', utan kan bara sluta sig till att om någon led förluster har de i alla fall undkommit, eller så har de som vann tagit med sig kropparna.

En ledtråd ligger väl synlig: en tappad toffel som omöjligt skulle kunnat passa något annat än en grävling, och vid närmare undersökning ser man att det står tre initialer på insidan, nämligen BBMF (Big Ben MacFeast). Alltså har några legat i bakhåll...

ÄLGARNA

Spåren från de som överföll leder söderut, och troligen in över gränsen mot Sörlandet (lyckat Orientera-slag). Följer man detta spår (lätt, +30% på Spåra), kommer man efter ca tre timmars marscherande se en tydlig glänta där två älgar sitter vakt, och ett stycke längre in vårdar en storvuxen älg en lite mindre, synbarligen med ett skottskadat ben eller en axel. Om inte rollpersonerna är mycket försiktiga (+10% på Gömma sig, det regnar smått) får en av älgarna syn på rollpersonerna och skjuter direkt utan att ens gör ett tecken åt den andre som dock blir så chockad att han inte hinner reagera innan han tar skydd till lycka för rollpersonerna. Duckar man hinner man ta skydd, annars har det första skottet 20% chans att träffa.

Om så sker, kommer de tre skadefria älgarna att kasta sig ner och börja skjuta på rollpersonerna, som om de är smarta (det hörs att älgarna har modernare eldvapen än rollpersonerna) flyr fältet. Det krävs ett smärre mirakel om inte rollpersonerna ska stryka med på kuppen, vilket Rick eller Neil direkt kan bekräfta (SL: skicka en lapp till honom så fort det börjar smälla, tala om att de har högteknologiska vapen som är bättre än RPnas, och att stanna vore liktydigt med självmord, trots att man är flera än älgarna).

Om man klarar sig från upptäckt kan man iaktta hur älgarna plåstrar om dig under tystnad, sen reser de sig och går på sin vakt, mot ett okänt ställe i skogen. Vill man försöka följa efter får man slå ett Skugga-slag. Efter ca en timme kommer gruppen fram till en större glänta med ett äldre trähus, som rollpersonerna känner igen som "Zekes pälsverkstad", som ligger ett par timmars marsch från Handelsstationen.

Om man ger sig och låter sig tas tillfånga, blir man bunden och försedd med ögonbindel, varpå man blir tagen till "Zekes Pälsverkstad" och den redskapsbod som där står. Man får se att vapnen ligger inom räckhåll bara man klarar ett svårt SMI-slag för att få upp repen. Då får man försöka fly vilket går relativt lätt, eftersom älgarna har annat att bry sig om under tiden och inte ens vaktar rollpersonerna. Man kan då se att älgarna inte direkt är flitiga användare av de verktyg som står där, och man kan även se en låda med handgranater (ett litet förbiseende av älgarna) som står i ett hörn. Rick kan identifiera dem, men man vet inte om de fungerar. Man får sju (7) slag på fyndplanen. Det är sex språnghandgranater det rör sig om, som med låda väger tre (3) BEP. De har samliga 50% chans att fungera.

ZEKES PÄLSVERKSTAD

Här säljer man till låg förtjänst päls från sobel, minkar, rävar, allt som man kan komma över. De flesta besökare brukar vilja

beställa något, som man sen går ut och jagar. Det brukar ta upp till en vecka att få tag i det man vill, inte för att det är ont om byte i skogen, utan för att Zeke sysselsätter sig med annat vid sidan om. Man är frilansande stråtrövare som dock inte rånar sina kunder. Förfarandet är alltid detsamma, man ber enkelt de resande att lägga allt av värde på den utlagda näsduken i rött och vitt framför dem, och sen gå vidare, om de inte vill bli pepprade. Hittills har det aldrig inträffat att man fått nej... efter ett eller flera varningsskott blir de flesta medgörliga.

Om rollpersonerna säger sig vilja köpa något av Zeke, som då kommer fram först efter ett par minuter med blöta händer som han torkar på en handduk (han har ett stort bandage runt ena armen), meddelar han dem att tyvärr finns det ingen som kan hjälpa rollpersonerna med detta förrän om tidigast ett par tre dagar, men han tar dock gärna och skriver ner rollpersonernas önskemål, och ber dem återkomma. Ställer man raka frågor om det förmodade överfallet, eller hotar honom på något sätt, försöker han dra sin Revolver 44. Magnum och hotar rollpersonerna med. Han tar då dem tillfånga enligt ovan, men ser till att beröva dem deras vapen, som då förvaras i den låsta bostaden intill.

I boningshuset finns, förutom vanliga sängar och matbord vid den öppna spisen, ett hemligt utrymme under golvplan-korna där ett stort antal högteknologiska vapen finns gömda. Ammunitionen har man grävt ner i stora plåtlådor under förstubron, och man har då också en fälla som skickar fem sylvassa nålar i handen på den som försöker öppna upp förstubron utan att dra i den flaggstång som finns pågaveln till huset. Man får då om man inte lyckas med ett Kritiskt SMI-slag, 1T3 x 5 i skada i handen, vilket gör fällan till en allvarlig fara om man inte desarmerar den.

HISTORIA

Zeke, Zip, Zok och Zed, muterade älgar, 30 år

Bandets historia är kort men händelserik. Man mötte varandra för ett par år sen under en vandring i skogen, då man delade bröd och visade upp det man fångat. Efter ett antal gemensamma jaktrundor framkom att man troligen var släkt på långt håll och att man skulle tjäna på att slå sig ihop och göra 'affärer' med de resanden som tog sig igenom skogen. Som fasad hade man ett garveri som inte gick särskilt bra. Ingen av bandets medlemmar var utbildade i garveri eller liknande, men däremot hade man gjort en upptäckt i skogen som man vårdade med omsorg.

Ett antal hundra år tidigare hade en familj, ledd av en f.d. officer tagit sig ut i skogen, i väntan på att Pesten skulle avklinga. De kom inte så långt, men siktade på att slå sig ner i närheten av ett gammalt mobiliseringsförråd, som fadern viste låg i närheten. Utrustade med karta och kompass gav man sig av till fots, eftersom fadern, i tron att armén skulle klara sig, gett sig av för att mönstra på. Efter att ha blivit biten av en vildhund, insjuknade modern i Pesten, och dog. De övriga smittades också, men fadern beslöt att försöka rädda det som räddas kunde. I en platsarkofag begravde han familjens tillhörigheter och ett antal vapen med tillhörande ammunition.

Sarkofagen hittades av de fyra älgarna under en av de gemensamma jaktturena och man såg till att prova sig fram

(bl.a. sköt sig Zeke i ena benet under ett test). Nu har man tillgång till ca tio olika fungerande handeldvapen och knivar, samt en hyfsad mängd ammunition. Man har även hittat kartan till det gamla mobiliseringsförrådet, men inte ännu tagit sig tid att leta upp det. Denna karta förvaras av Zeke närmast kroppen. Enda sättet att få tag i den är att döda honom, eller söva honom på ett eller annat sätt. (detta ger +1 poäng, eftersom man å hjälper grävlingarna bygga upp sin militära kapacitet, och / eller Mountainsides)

HANDELSSTATIONEN

När man anländer till handelsstationen ser man redan från stranden att den är väl försvarad med en stockpalissad med jordvall på utsidan, och ett par bemannade vapentorn av något slag, innanför palissaden. I tornen rör sig alltid minst två man, och utanför palissaden patrullerar en man, i vardera riktningen, och de täcker in varsin sektor på 15 minuter, sen möts de och ger kodordet "Palpadine" som igenkänningstecken.

Invid de stora palissaddörrarna som manövreras inifrån står tre tullhus, där man förtullar gods som ska tas in i handelsstationen för försäljning. Tullen är på 20% av varans värde, och man är relativt sträng, särskilt mot vapen och 'teknologi', som värderas högt. Är man inte handelsresande av något slag krävs det att man har ett giltigt skäl att komma in. Giltiga skäl kan exempelvis vara att man söker natthärbärge (om det är sent och / eller kvällning när man kommer, detta går ej att anföra som skäl på dagen), att man ska handla (då får man visa upp det man tänkt handla för) man vill diskutera angelägenheter med borgmästaren, som då skickar vaktchefen för att se om "de som vill ta upp hans dyrbara tid" verkligen har nåt vettigt att säga. Det är upp till SL att avgöra om det verkar tillräckligt viktigt.

Man kan givetvis göra på flera sätt för att ta sig in, men det smidigaste är helt enkelt att utge sig för att vara handelsresande, eller helt enkelt bara tala om att man vill prata med borgmästaren, om man nu har kommit på något RIKTIGT viktigt att prata om. Ev. kan man meddela att man har kamrater inne som måste få livsnödvändig information, och att de bor på Gyllene Tranans värdshus under namnen Humle och Dumle.

När man väl är inne är handelsstationen ett myller av människor och varor, och det handlar om både smör, fläsk, olja, vin, undergörare, charlataner och ett flertal andra klassiska marknadsinslag, som hästskojare, godisförsäljare, matstånd och annat av sådan natur. Man ser inte många bofasta som befinner sig hemma, eftersom alla i mer eller mindre mån sysslar med just handel. Det enda hus som förutom borgmästarens hus är bebott av andra än barn (som ändå oftast springer mellan stånden) är knektgarnisonen. Där finns ett 30-tal soldater som är utkommenderade av kejsar Thorulf "himsel" och som ansvarar för såväl den yttre som den inre ordningen.

CARL, EJNAR OCH RUBEN

Historia

De som genomfört kidnappningen är tre herrar från Troms, vid namn Carl, Ejnar och Ruben. De är tre män runt tjugofem, som slagit sina päsar ihop. De har ett gemensamt förflutet som startar i Troms. För fyra år sedan träffades de efter ett stort barslagsmål där alla inblandade dömdes till 14 dagars straffarbete för allmänfarlig ödeläggelse. Under straffarbetstiden språkade man sig samman, och insåg att man med gemensamma krafter kunde komma nånstans i livet.

Carl är trions självklare ledare, en talare och charmör av kvinnor. Ejnar har kontakter i den undre världen i många av Mutant-Skandinaviens storstäder, och Ruben ger sig ut för att vara pensionerad krigshjälte och ärrad veteran. Tillsammans planerade de och genomförde en stor kupp mot ett handelshus i Troms, vilket fick dem efterlysta i hela norra Skandinavien. Efter ett år på rymmen kapade man en lastångare på väg till Bergen och sänkte sen skeppet med man och allt efter att först ha satt sig själva i säkerhet.

De chansade sen på att ta sig vägen till Bergen, och följde därefter med en handelskaravan inåt landet, mot handelsstationen. Allt lyckades, men vad de inte vet är man har en förföljare tätt i hälarerna, en lagens man, Sheriff Sveinn. Han fick syn på dem då de passerade hans by utanför Bergen (se Sheriff Sveinn). När de anlände upplöstes karavanen, och de stod utan jobb igen. När snacket började gå om att Anös ledare sökte dugligt folk hörde de av sig till vaktchefen af Klinga. Där lät man sig värvas till att kidnappa ingenjören och dennes viktiga utrustning från grävlingkolonin. Allt gick som planerat, men man behöll lådan med verktygen för att kunna sälja den till någon med mycket pengar på Anö

När de anlände upplöstes karavanen, och de stod utan jobb igen. När snacket började gå om att Anös ledare sökte dugligt folk hörde de av sig till vaktchefen af Klinga. Där lät man sig värvas till att kidnappa ingenjören och dennes viktiga utrustning från grävlingkolonin. Allt gick som planerat, men man behöll lådan med verktygen för att kunna sälja den till någon med mycket pengar på Anö

Nutid

Carl, Ejnar och Ruben planerar att ligga lågt en eller ett par veckor. Med gott om pengar efter att ha kidnappat ingenjören spenderar man hundratals kronor på värdshuset och bjuder laget runt och köper dyr mat. Under den dag rollpersonerna kommer till handelsstationen pågår marknad, och de går runt och tittar på fina tyger de ska låta sy fina kostymer åt sig av. De är bakrusiga och inte särskilt uppmärksamma. De flesta på Anö känner till dem och menar att de är skumma hela bunten.

Den ende som vet mer är Sheriff Sveinn fra Slettdal utanför Bergen, och han bor på värdshuset, strax intill bovarna. Varken Carl, Ejnar eller Ruben har en aning om detta men skulle bli mycket misstänksamma mot dels alla grävlingar, dels alla från antingen Bergen eller Troms. Gänget förvarar sina värdesaker på Gyllene Tranan hela tiden. General Tool Kit 3000 får dock Ejnar släpa på hela tiden. Man har låst in sakerna ordentligt med både extra lås och extra lås på extralåsen. rollpersonerna känner inte igen vektygslådan, men om de öppnar den hittar man flera typiska attiraljer från Big Ben McFeast, som en till toffel (om man hittat den andra inser man direkt vem som är rättmätig ägare till lådan. Trion är inte beredd att sälja den för mindre än 100.000 kronor. Man får INTE titta i lådan även om man skulle vilja köpa den.

På värdshuset

De tres gäng är på värdshuset bara för att sova och för att dricka. i annat fall rör de sig runt marknaden, för att se om de kan fynda. Deras nya titel är, som de kallar sig själva, handelsmän, som kommit med en last av skinn från Troms. Lasten har de sålt med god förtjänst, envisas de om man undrar varifrån pengarna kommer. Dock finns inte ett spår av de sagda skinnen någonstans, och ingen har hört talas om dem.

I rummet förvarar man sina vapen utan vital del, som man istället bär med sig. Det ligger sex-sjuhundra kronor spridda över golvet, och ett par urdruckna pavor rödvin står vid ena sänggaveln, samt ett nattlinne som ligger över ena sängen. Under en lös planka har man stuvat undan den lilla mängd ammunition som blev över efter Älgarnas överfall, och letar efter mer. Sammanlagt rör det sig om tre pistoler. Carl och Ejnar har varsin gammal revolver av okänt fabrikat, räknas som revolverar kaliber .38. Vid varje avfyrning är det 5% risk att vapnet klickar. Ruben har en taser (se app. 2). Förutom dessa vapen ligger även ett gevär med kikarsikte i en vackert snidad låda. Detta är det enda geväret som fungerar, eftersom gänget har med sig slutstyckena till de andra vapnen. Vapnet är ett Saku jaktgevär (Gevär 9 mm +5% GCL) som bubblats, och gänget kom även över den ytterst svåråtkomliga ammunitionen i viss mängd; 18 kulor, som alla fungerar.

◀NEKTGARNISONEN

Den ligger i mitten på byns ena sida, det största huset i handelsstationen. Med väggar i sten och ett eget vaktorn är det välbevakat och svårt att ta sig in om man nu skulle få såna idéer. Man använder sig av sexskift, med fyra timmars intervaller mellan vaktskiftena. Vaktombytet tillgår så att man anländer till sitt postställe och meddelar att avlösningen kommer, och sen säger man lösenordet "Palpadine", så går den avlösta vaktposten in igen. Så står man på post i två timmar tills man avlöses, då man ingår i en larmstyrka i två timmar till, för att sen vara ledig i åtta timmar (för att sova eller hitta på annat skoj).

Vaktchefen heter Erik af Klinga, och är en friherre (adelsman) från en obskyr del av Pyri. Hans släkt är inte mäktig på något sätt, men han är stolt över sina anor, och har ett typiskt överklassätt mot underlydande och okända. Han ser till att förseelser bestraffas och brottslingar spärras in enligt lagboken. Han har till sin hjälp den stående vaktstyrkan, i tjänst natt som dag, med tio man totalt att uppbåda (de övriga är i viloläge eller patrullerar).

Lönen för soldaterna är god (dels får man normal sold från Pyris armé, PLUS ung. lika mycket till från handelsgillet på stationen), så man är svåra att muta, och man känner samhörighet med handelsstationen. En mutad knekt kan exempelvis fås att utfärda falska handelsmannapapper åt rollpersonerna eller se till att man får komma ut bakvägen, om man vill dölja sin avresa för någon av någon anledning. Först förs man hit om man skulle begå ett grövre brott som ger mer än böter, sen förs man till häktet till dess rättegång kan avhållas. Med jämna mellanrum dyker en domare från Pyrisamfundet upp och avkunnar dom i de olika fallen. Saker som bestraffas extra hårt är bl.a. stöld, allmänfarlig skadegörelse (oförsiktigt nyttjande av eld, förstöra en brygga etc.).

Särskilda fångar kan sättas i husarrest hemma hos Borgmästaren som har övertagit ett gammalt fort som bostad. Av den återstår bara den gamla centrumdelen, men det är tillräckligt stort för att förutom kunna ge plats åt borgmästaren (hen lever helt ensam) även hårbärgera aktade gäster, fogdar från Pyri o.s.v. De får dock sin mat härifrån.

BORGÄSTÄRARRESIDENSET

Här residerar borgmästare Sivert Röntgen (IMM, 45 år) med sitt råd, som håller rådslag varje vecka. Det finns en rådssal, en skrivarkammare och ett stort ljudisolerat gästhus på baksidan, som också fungerar som förvaringsplats för vår vän ingenjören Big Ben McFeast. Ingen bevakning sker annat än av de patrullerande knektar som spankulerar runt i staden. Borgmästaren är för det mesta inne (70%) och avhandlar några skrivelser, eller tar emot klagomål från förorättade handelsmän.

Borgmästarens närmaste man kallas allmänt för Loke, och det för att han är lynnig, skämtsam, gåpåig och alltid vet vad som händer i handelsstationen, ungefär som en liten hemlig polis. Han har tre medarbetare, som arbetar som informatörer åt honom. Den ene, M.Z, sitter på Gyllene Tranan, alltid iförd seglarstövlar och läsandes en ålderstigen tidning med gravallvarlig min. Han är släkt med T.Z på långt håll, vilket syns om man tittar lite extra, men det låtsas ingen av dem om, då de ogillar varandra starkt. Den andre jobbar på Heliografbyrån och skickar en kopia av alla meddelanden tillbaka till Loke, eller Lars Okelfjun som han heter egentligen. Därför ligger en stor liggare inlåst i Borgmästarens skrivbord, med SAMTLIGA heliografmeddelanden under tretton års tid antecknade.

Heliografstationen ligger för övrigt påpassligt intill borgmästarresidenset. Exempel på vad en muta kan göra här är att man kan be att få skicka ett meddelande utan att det loggförs. Loch Nearby har nämligen en liten heliografstation också. Dock kan man inte räkna med stöd hemifrån, men har som sagt fått MYCKET fria tyglar, och det enda man kan stå till buds med hemifrån är upplysningar o lokala ledtrådar och spår man säkrat.

Om inte rollpersonerna kommer på att leta hos borgmästaren själv, utan t.ex. börjar rota bland de brottslingar som finns, så kommer det efter två dagar ett heliografmeddelande med bud till den plats rollpersonerna befinner sig på i handelsstationen. Det är hemifrån och säger att man hittat spår av rödlera hemma, som bara kan betyda att den som tog honom förmodligen kom från handelsstationen. Dessutom har man funnit den näsduk som indränkt i kloroform användes för att söva ingenjören, med initialerna L.O på. Det var alltså LOKE himself, som följde med och såg till att uppdraget gick som det skulle (eller gjorde det verkligen det?).

OBSERVERA att det i detta fall även går en kopia upp till LOKE, som genast kommer vilja spärra in rollpersonerna, men inte får det av borgmästaren. Då kommer han istället DELS utsätta rollpersonerna för ett fickstölds försök som är svårt att upptäcka, så han kan se vilka det är han har att göra med, eller plantera förbjudna droger på dem, DELS sätta rollpersonerna under strikt bevakning, och så fort de rör sig någonstans i handelsstationen har de alltid ett antal knektar efter sig (1T4+1), som bara iakttar dem, fullt synligt.

ACTION!

Nu vet rollpersonerna allt som behövs för att frita ingenjören, och man behöver bara dyrka upp det svåra lås som finns på dörren, muta en av vakterna att låta en slippa igenom med honom och sen är äventyret klart! Nästan... Så lätt går det

tyvärr inte. Man bör tänka på att vakterna i vaktornet inte har som uppgift att spana inåt i staden, det ska andra sköta om, men det finns trots allt en liten ovisshet i om storebror ser dig eller inte.

Man kan också vänta tills man ser att en grupp män tar med sig ingenjören under ledning av Loke tidigt innan gryningen och ger sig av i båtar uppströms. Då åker man till den slussportanläggning (vattenståndsreglerande) som förut fungerade automatiskt, men nu har havererat och har lett till att vattnet tagit en helt annan väg och alltså hotar handelsstationen.

Det är sex man plus Loke som åker iväg med ingenjören. Syftet är att han ska få se hur det egentligen ser ut. Han lovas sin frihet och en guldtagga om han hjälper handelsstationen. Han kommer dock att vägra, och om inte rollpersonerna fritar honom med våld, kommer detta att ske med våld annanstans ifrån, nämligen Älgarna, som ligger i bakhåll vid slussarna. Detta kan gruppen upptäcka om de exempelvis hör sig för lite innan Loke ger sig av, man kan muta en vakt, man kan tillfångata en vakt och pressa honom på informationen, eftersom det är allmänt känt bland soldaterna hur det ligger till.

BAKHÅLLET VID SLUSSEN

Om inte rollpersonerna fritagit honom vid denna tidpunkt kommer Zeke och hans band att försöka frita honom, och om då rollpersonerna smugit sig med, eller åker i båtar bakom och smyger duktigt, kommer de att se bakhållet, INNAN de andra gör det. **BESLUT!** Nu måste man vara kall och bestämma sig för hur man ska göra igen. Två grupper vill nämligen ha tag i ingenjören, men den ena vill bara ha hans väska, som han naturligtvis alltid bär med sig, så för älgarna spelar det ingen roll att / om han dör.

Slussen är 'bevakad' av tre vakter från handelsstationen. Vissa av vakterna ägnar sig då åt lite kortspel, andra övar prickskytte och andra smyger på varandra. Inte NÅGON av vakterna har ens en tanke på att sitta ner och BEVAKA något, utan har fått för sig att de endast behöver vara inom det inhägnade område som vaktchefen stakat ut åt dem för ca en vecka sen.

Runt området går en inhägnad, och slussen sträcker sig ca hundra meter uppåt i riktning nordöst, i det gamla vattendragets riktning. Resultatet av att slussen upphört att fungera har blivit en till ytan stor sjö, men till djupet grund, som har ett inflöde och ett utflöde ganska nära varandra. Här samlas vatten som numer inte kan ta denna väg, och tvingas ut på annat håll. Detta har hållit på i mer än tio år, och snart kommer även denna barriär rämna, med oanade följder. Vår Ingenjör inser att handelsstationen har problem, och kommer att allvarligt fundera på hur han kan hjälpa BÅDE Kolonin och handelsstationen. Han lämnar dock ett avgörande åt våra hjältar.

Under överfallet kommer vakterna från Anö att besvara elden som kommer från Älgarna. Älgarna har dock ett övertag i och med sina handgranater och kraftigare och fler vapen. De kommer med hög röst uppmana Vakterna att överlämna verktygsväskan som de vet att ingenjören har. Förvirringen blir total när Loke inte vet vilken väska som menas, eftersom Carl, Ejnar och Ruben har denna. Man KAN alltså inte överlämna något sånt till dem. Detta innebär att Älgarna kommer att få gå ifrån platsen utan att få tag i väskan, men först kom-

mer man att försöka skjuta den värdelösa ingenjören och alla vakterna. Striden kommer att gå i älgarnas favör, och man kommer så småningom att ha oskadliggjort alla vakter och Loke, för att sist av allt ta sig an ingenjören. Man tar med sig honom och tänker sen förhandla direkt vid porten om ett byte av ingenjören mot verktygsväskan.

Nu kan / bör rollpersonerna hjälpa handelsstationen genom att byta ut väskan mot ingenjören. Då måste man först tilltvinga sig den från Carl, Ejnar och Ruben. De kommer självfallet att motsätta sig detta, då de inte tjänar något på affären. Älgarna har slagit läger vid flodkanten och ger Handelsstationen 48 timmar på sig att ge verktygsväskan åt älgarna, annars förklarar man att man tänker skjuta honom.

Det yppersta som nu kunde hända vore om våra hjältar inser att de måste kunna erbjuda Anö något i utbyte för att få tillbaka sin ingenjör, och då erbjuder sig att TA väskan från Carl, Ejnar och Ruben, som kommer att göra sitt yttersta för att försvara den. NÄR man tagit tillbaka väskan sker ett spänt utbyte över floden, som ingen av sidorna saboterar. I så fall får Anö tillbaka ingenjören och älgarna försvinner glada i hågen med verktygsväskan mot Mountainside, eftersom de vill fly lagen såklart. Mångdubbelt rikare är de nöjda och belättna. Ett senare äventyr kan handla om hur man tvingas söka upp de olika delarna i väskan, som älgarna säljer av separat.

Anfaller våra hjältar älgarna kommer de att snabbt som ögat skjuta ingenjören så han förblöder innan man kan rädda honom, detta för att få ett alternativt slut. Känner SL sig snäll kan älgarna bli så överraskade att de flyr hals över huvud inför en koordinerad attack, och glömmer ingenjören bunden vid strandkanten.

Nu har äventyret fått EN av många tänkbara lösningar, men denna vore bra om den kom till stånd.

ÄVENTYRETS SLUT

Om äventyret slutar som beskrivits ovan kan du meddela spelarna att de klarat uppdraget, för människorna har erkänt att de blivit dragna vid näsan av både älgar och charlataner i form av Carl Ejnar och Ruben. För att ytterligare förstärka rollpersonernas del i det hela kan du låta dem få en belöning för sitt ev. oskadliggörande av trion.

Det hela BÖR resultera i att kolonin och människorna inser att de inte kan klara av saker och ting separerade, utan måste samarbeta. Som kompensation för allt problem erbjuder då Anö att man får handla till väsentligt reducerade tullar, och ger dessutom den guldtagga man lovat till Big Ben McFeast till kolonin.

Andra bra saker som kan hända får du, SL, bestämma!

APPENDIX (1)

Skotska grävlingar

Utseende: En normal skotsk grävling ser ut som en storvuxen grävling på över 1.40 med ett par till händer omformade framtassar, en lång svartvit nos och kraftiga bakben, som han/hon/den går upprätt med. Den vanlige grävlingen går ofta iklädd en kilt, ett par kraftiga strumpor, om man kan få tag i några, oftast i rött eller grönt, och en jacka av något slag. Vanliga vapen man ser grävlingar med är t.ex. flintlåsmusköter och stora (för dem i alla fall) svärd av slagsvärdstyp, d.v.s. såna man kan hantera med en eller två händer. De flesta har också på sig några fynd eller liknande för att särskilja dem från varandra. Oftast kan det röra sig om plåtburkar (inte om man ska smyga nånstans, de är inte dumma!), rostiga navkapslar, gamla solceller och annat som syns, och utmärker bäraren. Kvinnor är inte nämnvärt olika männen, men stannar oftare hemma för att tillse de många barnen som brukar bli till i en klan.

Sinnelag: Den typiska skotske grävlingen är relativt stolt, och har svårt att glömma en oförrätt. De har en känsla för lojalitet som sträcker sig mycket långt, och personer som inte är lojala landsförvisas ofta. Den skotske grävlingen är ganska skadeglad och skrattar gärna åt dråpliga dratta-påändan-skämt och enkla roligheter. De är praktiska och enkla, även om det finns ett fåtal lärde, som oftast är skriv- och läskunniga, med kunskaper i historia, och som sällan ger sig ut på farliga expeditioner. Att vara BÅDE sofistikerad/lärd OCH skicklig med vapen hör till undantagen.

De flesta gillar utmaningar och är inte sena att slå vad om utgången på tävlingar, som de älskar att arrangera, dels för att få spänning, dels för att hålla sig i trim. De stora tävlingarna fyller även en funktion som träningsmotivation för de unga grävlingarna, som, när det inte är krig, behöver något som håller motivationen uppe. En sysslöös grävling försöker alltid komma på något att göra, och kan lätt bli frustrerad om han tvingas vänta på någon eller något. De har lågt eller inget tålmod och hetsigt temperament, de flesta åtminstone. En del grävlingar utvecklar vad vissa skulle kalla en mani, det kan röra sig om att bygga ett enormt gryt, eller skaffa sig ett välfyllt skafferi, eller få många barn. Allt för att sysselsätta sig.

Typiska uttryck: Grävlingar diskuterar ofta och länge, och ett favorituttryck är "Jibber!" vilket betyder ung. "Snack!". Ordet ska inte ses som en förolämpning, utan snarare som en markering om att vederbörande ser annorlunda på saken, vilket faktiskt även visar på deras fruktan för att hamna i sysslöshet. En klassisk saga berättar om McGibber och Slikk, två grävlingar som inte kunde bestämma sig för vilken gröda de skulle odla på sina ägor, utan diskuterade i två veckor. De svalt ihjäl, men ingen av dem gav sig, och de visar lite grann av ett annat karaktärsdrag som de flesta grävlingar har. De är envisa och ger sig inte i första taget, om ingen kan bevisa för dem att de gör eller har fel eller liknande. Eller om de svälter ihjäl...

APPENDIX (2)

Taser

GCL: 25 %

SKADA: special

VIKT 1 BEP

RÄCKVIDD: 10 m

MAGASIN: 2

ELDHASTIGHET: 1 per SR.

Tasern är först och främst ett passiviserande vapen som inte i första hand är avsett att döda. Den är utformad som en stor handhållen ficklampa, så man kan sikta i mörker, eller använda den som ficklampa. Den tillfogar sitt offer elchocker för att handlingsförlama det. Förutom att offret måste lyckas med ett motståndsslag (skadan i poäng mot FYS på motståndstabellen) får offret brännskada (dock bara halva om motståndsslaget lyckas). En metallina löper ut bakom den nålförsedda projektilen, och man avger en kraftig elstöt om offrets belysning penetreras. Den har en absolut räckvidd om 10 meter. För att se om offrets belysning penetreras slår man 1T6+2.. Med just tasern i detta äventyr kan man ställa den mellan 1T6 och 4T6 i skada. Energipaket som finns i (minipaket förbrukar 2 ep per avfyrning, och dessutom 1 ep per tärning skada. Eftersom ett minipaket innehåller 50 ep (i detta äventyr), och Ruben använt vapnet en gång finns det 45 ep kvar.

Saku jaktgevär 9 mm, med kikarsikte

GCL: 15 %

SKADA: 5T6

VIKT 3 BEP

RÄCKVIDD: 250 m

MAGASIN: 5

ELDHASTIGHET: 1 per SR.

Vapnet är ett långt jaktgevär med inbyggt kikarsikte. Geväret utvecklades för att jaga med, storvilt i första hand. Det försågs med flera förbättringar från tidigare modeller. För att tåla vildmarksliv gjordes det helt vattentätt och olje- och fettoberoende. Det har en räckvidd om 250 meter med kikarsiktet. Tack vare att det är extremt välbalanserat och har gutningar för människohänder får muterade djur bara 5% i GCL. Magasinet rymmer fem kulor som laddas med laddram om fem kulor. Ramarna går att återanvända.

MIKE MACCAMPBELL

27 år, skotsk grävling

STY	12	Skadebonus:	0
INT	14	Fyndbonus:	+5
PER	13	Reaktionsbonus	+1
SMI	11	SMI-Slag:	55%
STO	12	Förflyttning:	5,0 m/sg. alt. 45 m/sr.
FYS	16	Huvudhand:	Höger
MST	17	H-Värde:	5
UTB	6	MH-värde:	3
ITF	12	Mutation:	Dubbelhjärna

Färdigheter

Namn	GCL	Namn	GCL
Administration	55%	Bluff	70%
Etikett	45%	Finna dolt*	50%
Första hjälpen	35%	Geografi	60%
Gömma sig*	40%	Historia	50%
Hoppa	55%	Kanot	30%
Klättra	40%	Köpslå	60%
Lyssna*	45%	L/S Skandiska	E
L/S Nyskotska	E	Muta	70%
Räkning	65%	Simma	B
Smyga	50%	Tala Nyskotska	E
Tala Skandiska	E	Upptäcka fara*	45%
Övertala	75%	Musköt	65%
Flintläspistol	45%	Långsvärd	40%
Liten sköld	40%		

* slås för det mesta dolt av SL

Utseende: Det första man lägger märke till är den stolta vildvuxna svart-vita hårtofsen, något som inte är så vanligt att man visar inom grävlingarnas kultur. Sen kommer ett par fyrkantiga spegelsolglasögon från "De gamlas tid". Allt ramas in av en lite tilltygad mörklila kostym. En vit skjorta med slips brukar bli det naturliga valet till. Oftast med händerna bakom ryggen, som om du inspekterade och godkänner de övrigas handlingar, ser du ut att vara en bestämmande typ. Din blick kan anas bakom de blanka glasen, och din röst är tydlig och klar. Du använder den ibland när du smörjer de personer du vill ge 'lite extra'. Muta, kort och gott, men det ska skötas snyggt. Du verkar vara en typ av entreprenör som försöker gaska upp sina arbetare och som vips dyker upp på ditt riddjur och säger ett par väl valda ord, går och nickar och hummar för dig själv. På benen har du robusta strumpor och en kilt i senaste modefärgerna. En stor flinläspistol dinglar fritt vid sidan av din kilt, och den klassiska pungen på magen är fylld av papper om de senaste framgångarna med att bygga broarna klart i de yttre delarna av kolonin. Med huvudet högt kan man förstå att du är son till kolonins ledare. Japp, det är du minsann.

Historia: Som åttaåring kom du och din familj till Sörlandet från Nyskottland, och eftersom din far tillhörde en förnäm klan fick denne genast i uppdrag att starta en koloni i det inre av Sörlandet. Det gjordes framgångsrikt, och man värvade många dugliga hantverkare och koloniserare. Med din bror Vyvyan tillbragte du dina dagar med att ströva

fritt i naturen och ta del av det kulturarv som fadern var mån om att ni skulle få ta del av. Du var redan som barn otroligt envis och kunde göra tillvaron till pest för dina föräldrar, men de höll dig på plats. Det har gjort dig till en man med mycket gott uppförande, men en som också vet att uttrycka sin vilja, och argumentera för sin sak. Du fick en god utbildning för din framtida roll som kolonins ledare. Din far verkar orolig över att du inte har någon partner, eftersom det innebär att du inte får lika gott anseende som de övriga som har partner i kolonin. Nu har du tillbringat sex veckor i kolonin sen du kommit hem från Nyskottland och ett par månader i Bergen. Du är sålunda berest och sticker inte under stol med det. Du är INTE skrytsam, men talar gärna om hur bra allt fungerar i Nyskottland och i Bergen, jämfört med hur det fungerar i vildmarken och i kolonin.

Karaktär: Du är en envis och självsäker person, med rätt höga tankar om dig själv. Med värderande blick försöker du alltid göra det rätta valet och är sällan impulsiv. Du är intresserad av att hjälpa kolonin på alla sätt det är möjligt och har lite skuldskänslor för att du inte än hittat en partner. Du känner att din far kommer att tycka bättre om dig ifall du ordnar detta lilla problem med den försvunne ingenjören på smidigast möjliga sätt. Då kanske de i kolonin kan förbise din brist på partner. Du är i allmänhet lite mistrogen mot okända tills de visar sig värda din uppskattning och sluter ogärna avtal med okända som inte visat vad de går för än. Du skulle kunna bli en bra affärsman tror du dock och kan mycket väl tänka dig att ge dig till Pyri-samfundet för att bli köpman. Du skulle kunna göra mycket, men just nu är det viktigast att bevisa din duglighet för kolonin, så att de accepterar dig och du sen kan gå vidare med dina ambitioner – att bli ambassadör eller få en framstående plats inom administrationen. För dig är ingenting omöjligt.

Utrustning: Din utrustning är det du har med dig från början. Självklart kan du med SL bestämma att vissa mer eller mindre troliga saker finns att tillgå, men kom överens om det innan scenariot börjar, så att inga tvetydigheter uppstår. Alla vikter är i BEP.

Utrustning [Vikt]

Sliten grön Oljerock (för resor) [1], Flintläspistol 15 mm [2], Vandrarkängor [0.25], Krut och kulor till 15 mm vapen [0.25], Halsduk, Hygienartiklar [0.25], Musköt 15 mm [3], Handskar i ultratigerskinn, Långsvärd [2], Kavaj lila [0.25], Liten sköld [1], Kilt [0.25], Liten Karta över kolonins ytterområden, Skjorta vit, Blyertspenna med anteckningsblock, Liten Fältflaska rymmer (0.5 liter) [0.5], Förstoringsglas [0.25]

Citat

– *Min gode man, jag är säker på att det hela går att lösa, tror inte ni det också? <prassla med pengar>*

– *Se till att den där balken kommer på rätt plats nu! Just så, duktigt jobbat, fortsätt så!*

– *Enligt min bestämda uppfattning får vi inte ha fler sådana här förseningar, för då havererar tidsplanen!*

RICK MACDOUGAL

STY	15	Skadebonus:	+1T4
INT	14	Fyndbonus:	+5
PER	15	Reaktionsbonus	+1
SMI	13	SMI-Slag:	65%
STO	13	Förflyttning:	5,0 m/sg. alt. 43 m/sr.
FYS	14	Huvudhand:	Ambidextriös
MST	14	H-Värde:	5
UTB	5	MH-värde:	5
ITF	16	Mutation:	Riktningknöl

Färdigheter

Namn	GCL	Namn	GCL
Bluff	45%	Etikett	60%
Finna Dolt*	65%	Förhöra	60%
Förklädnad	40%	Första hjälpen	80%
Geografi	55%	Gömma sig	65%
Historia	35%	Hoppa	55%
Ilmarsch	70%	Kamouflage	40%
Kanot	25%	Klättra	55%
Lyssna*	45%	L/S Skandiska	D
L/S Nyskotska	E	Orientering	30%
Rida	75%	Simma	C
Skidåkning	30%	Släde	70%
Smyga	95%	Spåra*	40%
Upptäcka Fara*	65%	Överlev. (skog)	80%
Flintlåspistol	75%	Flintlåsmusköt	65%
Långsvärd	90%	Bastardsvärd	70%
T Skandiska	E	T Nyskotska	E

* slås för det mesta dolt av SL

Utseende: Eftersom du är en renodlad officer av den nya stammen, har du vinnlagt dig om ett fördelaktigt men praktiskt yttre. Din päls är alltid vältrimmad och du använder få smycken, fränsett det emblem som sitter på den svarta baskern du bär. Ett par ringar är det enda synliga tecknet på att du inte är någon fattiglapp. Vanligtvis klär du dig i den tåliga Gore-Tex™ rocken, som du även använder som vindskydd. De gånger du inte har den på dig föredrar du de mörka kamouflagekläderna i grått och svart som du fått från Bergskrigsskolan i Bergen, där du fått din utbildning. Ett par rejåla handskar i garvat kalvskinn skyddar mot kylan, om det blir någon, och på fötterna sitter ett par rejåla vandrarkängor, också de från Bergskrigsskolan. Runt halsen hänger en mycket gammal kikare som du fått av en nära vän till familjen, och den är du väldigt rädd om, ingen annan än du får ens peta på den. Du har det senaste i solskydd, ett par polariserande solglasögon med någon form av inbyggt sikte, som du inte riktigt begriper dig på än, men det kommer väl. Det krävs kanske någon form av extern kraftkälla för att de ska fungera. Vid ena sidan hänger vid festligare tillfällen ett stort bastardsvärd i skida som du svingar med uppövad färdighet, även om du faktiskt föredrar att använda dina två handgraverade pistoler, så du slipper komma in i närstrid alls. Du har helt slutat använda kilt, och ses väl med lite underliga ögon av resten av familjen, men du hävdar bestämt att "nya tider – nya seder" och använder dina kamouflagebyxor.

Historia: När denna koloni bildades var du inte så gammal att du fick vara med och bestämma, men du fick i alla fall göra det som du tyckte var roligast, lära dig att skjuta och att rida. När du var sexton år sändes du till militärskolan i Bergen och befanns vara lämplig som bergsjägare. Efter ett par år som grundutbildad tog du steget vidare och började på officershögskolan, då bara bestående av dig och fem andra, som utexaminerades samtidigt. Det man lärde sig i bergsskolan var ett par enkla regler som alla redan kunde, men som inpräntades i er ännu mer: Trohet mot Landet, Fanan och Eden. Du fick specialistutbildning på gerillakrigföring i bergen, överlevnad och dessutom kontraspionage. Nu har du återkommit till hemkolonin. Nu måste ni få hem ingenjören, så att han kan ordna befästningsverken och ångmaskinen. Bäst känner du Neil, som faktiskt låg under din kamrats befäl, men som tidigt tvingade inse att man inte kunde lösa allt med våld, och sålunda slutade i armén. De andra två är kolonins 'hövdingabarn' som du hoppas kan göra NÅGON nytta.

Karaktär: Du är lojal mot vänner men ser gruppens helhet som det viktigaste. Du är arbetsam och hatar slöhet, och ineffektivitet. Du gillar utmaningar och att få visa att du duger någonting till. Skryt är inget för dig, utan du är blygsam nästan så att du inte erkänner att du lyckats med något. "Jag kanske hjälpte till här och var...". Du har specialiserat dig på två speciella vapen som din skolchef gav den främste eleven i varje årskull, ett par specialsnidade flintlåspistoler. Du vet att använda dem, och har fått tillfälle att öva med dem så att du behärskar dem till fullo. Du gillar att festa när tillfälle ges, men blir aldrig redlös, eftersom det fördunklar sinnet för mycket. Du skulle vilja dö i baksätet på en vagn, med en vacker kvinna, ett glas sprudlande vin och en cigarr i mungipan, en sann krigares död, med stövlarna på.

Utrustning: Din utrustning är det du har med dig från början. Självklart kan du med SL bestämma att vissa mer eller mindre troliga saker finns att tillgå, men kom överens om det innan scenariot börjar, så att inga tvetydigheter uppstår. Alla vikter är i BEP.

Utrustning [Vikt]

Slitet gevär från de Gamles tid [3], Kompass (+50% Orientering) [2], Vandrarkängor [0.25], Krut och kulor till 15 mm vapen [0.25], Rakkniv, 12 skott [0.5], En veckas konserverade tomater [2], 24 patroner till Geväret [0.25], Musköt 15 mm [3], Litet svart hårspänne av obsidian, Sårsalva och hudsalva, Bastardsvärd [3], Sliten skjorta [0.25], 20 m rep (testat upp till 200 kilo utan problem) [1], Kilt [0.25], Sovsäck i kamouflagetyg [0.5], Skjorta, finare vit, Stor Fältflaska [0.5]

Citat

– *Preussisk ordning! Raus! Raus!*

– *Avbryt genast verksamheten! Vad tror ni att ni håller på med era impiskade slöfockar!? Gör om!*

– *Jo, det var jag... men jag gjorde ju bara min plikt. Ge pengarna till någon som behöver dom bättre...*

NEIL MACDINWIC

26 år, skotsk grävling

STY	17	Skadebonus:	+1T4
INT	12	Fyndbonus:	+5
PER	9	Reaktionsbonus:	---
SMI	14	SMI-Slag:	70%
STO	10	Förflyttning:	5,0 m/sg. alt. 46 m/sr.
FYS	15	Huvudhand:	Ambidextriös
MST	13	H-Värde:5 (4; se nedan)	
UTB	5	MH-värde:	5
ITF	13	Mutationer:	Bärsärk, Regenerera

Färdigheter

Namn	GCL	Namn	GCL
Akrobatik	C	Bluff	55%
Fickstöld	30%	Finna dolt*	60%
Första hjälpen	65%	Geografi	50%
Gömma sig*	75%	Förhöra	50%
Hoppa	70%	Hantera fallor	40%
Klättra	50%	Ilmarsch	90%
Lyssna*	45%	L/S Skandiska	E
L/S Nyskotska	E	Låsdyrkning	70%
Orientering	80%	Simma	B
Smyga	65%	Tala Nyskotska	E
Tala Skandiska	B	Upptäcka fara*	50%
Skidåkning	60%	Stridskonst**	110%
Spel	55%	Spåra	75%
Änterhake	45%	Hagelgevär	55%
Flintläspistol	45%	Morgonstjärna	65%
Armborst	40%	Liten Sköld	45%

* slås för det mesta dolt av SL

** skada 1T6+5, se dock reglerna för specialeffekter

Utseende: Första intrycket brukar vara lite slarvigt och lite vilt, som om du inte gick att tämja. Du har en kilt med röd-gröna linjer och mörkröd bakgrund och ett par enkla knogjärn som hänger och dinglar framtill. Ett gammalt patronband hänger över axeln och har mer än en gång hindrat dig från att få allvarigare skador, så du behåller det som en slags lyckoamulett. En sliten skjorta är förutom kilten och kängor det enda du brukar ha på dig, och du ser lite ut som en slagskämpe, vilket du också är. Ett kraftigt äldre hagelgevär hänger på ryggen och du har en stor pung på framsidan full med patroner. På spannet finns en röd stjärna med någon form av sädeslag runtomkring tillsammans med en hammare och en skära på, alltsammans gjord i gul plåt och förmodligen RIKTIGT gammalt.

Historia: Du är uppväxt med en alkoholist till far, vilket tidigt lärde dig att slåss. När du var sex år fick din far ett vredesutbrott och slog ihjäl din syster, vilket du aldrig förlåtit honom för. Du försökte ta värvning redan som trettonåring, men var tvungen att vänta. Du insåg efter ett tag att din gamla familj inte var något för dig, men slog då ihjäl din far, efter att han gett sig på ett av dina yngre syskon. Domstolen dömde dig till tre år i arbetsläger p.g.a. omständigheterna, och du lyckades sen komma in i armén, tack vare högt uppsatta vänner (Ricks far bl.a.). Dock insåg man där att man kunde ha större nytta av dig

som utkastare på Glada Tranan, ett värdshus inne i centrala Bergen, då du inte hade lätt för att ta order. Nu har du i Ricks sällskap kommit till en koloni i det inre av Mountainside, väldigt nära gränsen till Sörlandet. Du och de tre andra på det här uppdraget har visst inte haft 'turen' att bli gifta, något som du inte är så säker var det enda skälet till att ni valdes, men du är å andra sidan mistänksam mot ALLT. Bältet har du erövrat från en okänd ligist som beslöt sig för att testa dina krafter på en krog i Bergen, men som sen bestämde sig för att ge dig sitt bälte. Efter att du hotat med momentan peppring medelst mycket små hagel.

Karaktär: Mistänksamhet är ditt andra namn. Du har rykte om dig att vara en slagskämpe, och du har kort stubin. För att inte 'åka dit' för ofta har du lärt dig att slåss så att ingen ska kunna sätta sig på dig. Är det nåt du INTE tål, är det personer som tror att de ÄR något. De som nu är tillsammans med dig har du dock all respekt för och du inser att du nog bör göra som gruppen kommer överens om, även om du kommer att hävda din ståndpunkt. Du är inte direkt den som använder hjärnan. Nyckelordet är muskler och smidighet. Med smidighet menas att om tjänstemannen inte låter sig övertalas eller ens mutas, brukar det hjälpa med en mynning under hakan. Du gillar att festa, och rumlar rejält varje gång tillfälle ges. Annars är du ett under av disciplin, har ordning på grejorna och ett minne som inte står långt efter byns äldste. Du kan berätta en historia i stort sett oförvanskad även om den är en timme lång. Du vet inte varför det är så. Nu ska ni hitta den där ingenjören, och den eller de som tagit honom kommer INTE att få det lätt när du upptäcker vem det är. Du tänker inte låta någon kidnappare komma över en ångmaskintekniker om DU kan hindra det.

Utrustning: Din utrustning är det du har med dig från början. Självklart kan du med SL bestämma att vissa mer eller mindre troliga saker finns att tillgå, men kom överens om det innan scenariot börjar, så att inga tvetydigheter uppstår. Alla vikter är i BEP.

Utrustning [Vikt]

Knogjärn [0.5], Stridskniv [1.0], Rakkniv och raklödder, Sprejburk med gul färg (självlysande) [0.5], Hagelgevär [3.0], Armborst [3.0], Morgonstjärna [0.5], Flintläspistol 10 mm med 15 skott [1.5], Patronbälte (iklädd) [1.5], Lätt improviserad rustning (iklädd) [5.0], Vattenskin 10 liter [1.0], Ryggsäck (35 liter) [2.0], Polariserande glasögon, Snörnystan 100 meter [0.25], Facklor 6 st [1.5], Elddon

Citat

– Vad kallade du mig sa du?! Nä nu j-vlar!... *klippa till*

– Inte en chans! Jag har aldrig sett honom förut! Lite inte på honom!

– Jag VET vad jag talar om, PRECIS så sa han till den andre killen, och vet du vad som hände? Jo ...

VYVAN MACCAMPBELL

27 år, skotsk grävling

STY	12	Skadebonus:	---
INT	16	Fyndbonus:	+5
PER	14	Reaktionsbonus:	---
SMI	7	SMI-Slag:	35%
STO	7	Förflyttning:	2,0 m/sg. alt. 46 m/sr.
FYS	9	Huvudhand:	Vänster
MST	17	H-Värde:	6
UTB	8	MH-värde:	4
ITF	16	Mutationer:	Eldkastare, Infrasynt.

Färdigheter

Namn	GCL	Namn	GCL
Administration	45%	Bluff	68%
Etikett	70%	Finna dolt*	65%
Första hjälpen	45%	Geologi	30%
Gömma sig*	35%	Historia	95%
Hoppa	35%	Köpslä	60%
Lyssna	80%	L/S Skandiska	D
Muta	55%	L/S Nyskotska	E
Medicin	35%	Provsmaka	55%
Zoologi	75%	Rida	35%
Räkning	E	Spel	25%
Släde	15%	Simma	A
Smyga	35%	Tala Nyskotska	E
Tala Skandiska	E	Upptäcka fara*	50%
Övertala	55%	Språkkunskap	65%
Flintläspistol	35%	Dolk	40%
Vagn	48%	Ångbåt	53%
Övertala	70%	Förklädning	60%

* slås för det mesta dolt av SL

Utseende: En lite försiktigt och inte alltför framträdande gestalt, kort sagt inte den man lägger märke till först eftersom du vill HA det så. Du har en elegant svart frack, åtminstone var den det för tio år sen, då den var högsta mode. Du har ett par lilasartrandiga pressvecksbyxor och en elegant basker i svartsammet. Dina solglasögon är totalt svarta och avslöjar inte hur dina ögon ser ut, och du verkar lite hemlig för de som inte känner dig. Du brukar vika upp kragen på fracken och dölja det fula ärr på halsen du en gång fått av en duellist i Bergen. Med ett sinne för detaljer och ett skarpt minne gillar du att då och då ta fram ett korsord och lösa, vilket du gör rätt ofta. Du går och funderar på ord, och utbrister ibland i haranger med svordomar över svåra ord, så dina kamrater tycker du verka lite udda, minst sagt. Ibland tar du på dig helt gröna kläder när du vill vara ifred i skogen för att studera fåglar, vilket du finner vara mycket trevligt. Du ger dig gärna ut på upptäcktsfärd med din kikare och förundras över naturen.

Historia: Du är den i familjen som är Tänkaren och har tankar om det mesta. Du brukar behålla dem för dig själv, och det har gjort dig tystlåten, men med sinne för att läsa skickades du till en utbildningsanstalt i Bergen, och lärde dig matematik och historia tillsammans med andra nyttiga kunskaper. Du gillar att räkna pengar och jobbade sen

som banktjänsteman ett tag, även om det var lite ovanligt att bo i en stad. Numera har du din koloni att ta hand om, eftersom det troligen blir ni, du och din bror, som kommer att få ta över en vacker dag i framtiden. Ärrer på halsen kom efter en duellist från Pyri som du förolämpat intelligensen på genom att påpeka ett grovt stavfel i en skrift han skrivit. Som adelsman hävdade han sin rätt till upprätelse och du fann dig stå mot en av Pyris meste fåktare. Som genom ett under undvek du att bli dödad, men fick ett fult ärr. Nu har du blivit utvald av din far för att tillsammans med din bror och de enda två ungarlarna i byn söka rätt på er försvunne, troligen kidnappade ingenjör som måste hittas så fort som möjligt. Utan honom blir det en kall vinter, och med alla byar runtomkring är det bra om befästningsverken blir klara innan vintern med – det klarar ni inte utan honom.

Karaktär: Du är en forskande och systematiserande person som inte gärna är lättvindig om saker och ting. Du vill gärna utreda alternativ, och ibland har folk kallat dig långsam, men det är bara så du ÄR. Du kan vara oerhört disträ när något tar upp ditt sinne, eftersom du så lätt fascineras av saker i din omgivning. Du gillar inte skjutvapen, eller vapen över huvud taget, för du har bitter erfarenhet av dem. Du är tillbakadragen, om än trevlig när du är på det humöret. Du gillar att ta en sejdöl i glada vänners lag, men har inte tid för kvinnor, eftersom de distraherar dig för mycket.

Utrustning: Din utrustning är det du har med dig från början. Självklart kan du med SL bestämma att vissa mer eller mindre troliga saker finns att tillgå, men kom överens om det innan scenariot börjar, så att inga tvetydigheter uppstår. Alla vikter är i BEP.

Utrustning [Vikt]

3D-kikare [1], Flintläspistol 20 mm [2], Fågelskådarbok med raser [0.25], Krut och kulor till 20 mm vapen, 15 laddningar [0.25], Förstoringsglas, Hygienartiklar, Böcker i varierande ämnen [3], Frack, Pennset med bläck [2], Kavaj, lila [0.25], Dagbok [1], Räknesticka [0.25], Pengar: 450 Mountain £ och 604 Pyri kr, Kulram, Dolk (pennkniv: -1 i skada), Liten Fältflaska [0.5], Ryggsäck 35 L [3.0], Ficklampa med batterier för hela äventyret

Citat

– Jag kanske får föreslå att vi inriktar oss på perioden mellan Pyris enande och Montgomery-kriget...

– Enligt kalkylerna så ... vänta... där stod något intressant... ett ögonblick bara.. <mummel mummel>

– Ja! Anagram såklart!! Att jag inte tänkte på det förut!! Så enkelt... så dum jag känner mig ... <skriva>