

INTRO

Detta är en nostalgitripp tillbaka till de dagar då man som ung rollspelare tillbringade sina äventyr i det sägenomspunna landet Pyri med omgivningar. Föreställ dig att färdas i den förbjudna zonen med ett SÄLLSKAP (som kobold visste man inte vad 'Party' var för något) bestående av en Calvin Standard Droid (R Giskard), en hal reptilman (Swampy), en muttrande spottkobra (Hassan), en glasögonprydd FMD (Bjarne Brunbjörn) och en prylgalen IMM (Alex 'Groovy' Dyckert). De är på väg mellan de två byar som utgör gränsen mot Republiken Jemtland som kallas Tvillingbyarna för att.....hmm, ja där får vi lämna dessa stackars varelser åt sitt öde eftersom detta skall bli ett konventsäventyr och ingen novell...eller?...nej!

KAPITEL 1: SLs information om bakgrunden

Detta är bakgrunden till varför den välkände rockmusikern Romerin Howler försvunnit från Hindenburgs nattliv och ylockarscen. Han sitter för närvarande internerad på en okänd plats någonstans i Pyri, med kunskap om de högre ståndens nattliv och vilda leverne i den varma Hindenburgsnatten. Dessutom är han frilansande fotograf på den inte alltför ärorika, men informationskraftiga tidningen Glansposten som leds av en ung ankdam vid namn Anka af Schinka.

Romerin har vid ett flertal tillfällen engagerat sig som fotograf åt sin flickvän som jobbar på tidningen, dels för att han gillar sin flickvän men även för att hans stora hobby bredvid ylockandet är att fotografera. Hon, flickvännen alltså, har dock aldrig använt sitt rätta namn när hon skrivit om de vildaste festerna och det största slöseriet, utan använt en pseudonym: 'Kameleonten'. Så när Romerin satte ut sitt namn under bilderna, var det honom som Säkerhetstjänsten tog i förvar i hopp om att han skulle avslöja namnet bakom pseudonumen 'Kameleonten'.

Varför vill man fånga 'Kameleonten'? Saken har att göra med en olycklig slump. Hon hade i en artikel nämnt en viss bar vid dess gamla namn och insåg inte vad hon då satte igång...

Det gamla namnet innebar en klassisk mötesplats för Pyri's underrättelsetjänst (OBS! Det finns två spionorganisationer: en från kejsarens privata garde (kallad Säkerhetstjänsten), samt en kallad Underrättelsetjänsten, underställd Traffauts föregångare. Dessa är inte samarbetspartners, utan konkurrenter.)) och satte igång en aktivitet av sällan skådat slag. "En utomstående vet om platsen! Hon är reporter! Tänk om hon skriver mer sånt....Undrar vad hon vet mer...Vi måste tysta henne innan det går åt he...te!" lät det, och resurser mobiliserades för att hitta personen. Man hade bara ett namn. Romerin Howler, fotograf till denne 'Kameleont'. Så man tog honom för att framtvinga namnet på 'Kameleonten'.

Romerin greps när han befann sig i sin lägenhet vid Rådars Allé 14, då Säkerhetstjänsten (förkortat: Säk.) plockade honom, mitt framför näsan på dels 'Scanner', Pyris Underrättelsetjänst (Förkortat: Und.) och Ulvrikets agent 'Closelook'. Givetvis blev det ett rabalder när Und. fick veta vem det var som tagit honom. Det är därför som 'Scanner' ska ta reda på vem som gav ordern, hitta Kameleonten samt lägret, ty allt detta är hemligt för Und., eftersom Säk. opererar oberoende från Und.

KAPITEL 2: ROLLPERSONERNA

Rollpersonerna jobbar alla som journalister (Vissa har relativt intressanta bisysselsättningar. Tre av dem är spioner.) på tidningen Glansposten i Hindenburg och jobbar i motvind dels eftersom de är muterade, det största flertalet av dem, dels för att de har skrivit diverse 'samhällsomstörtande' artiklar i sin tidning. P.g.a. detta har de utsatts för förföljelse av arga adelsmän, arga kejsare samt andra arga personer som nämnts ofördelaktigt i deras artiklar.

Men å andra sidan; så länge man skriver, är man så gott som odödlig (eftersom en smart journalist alltid har explosiva saker som kommer att avslöjas vid en ev. tidig död...), fast ett eller annat brutet nyckelben får man ju räkna med... Dessutom är lönen bra. För ett bra scoop åtminstone, så det är vad alla seriösa journalister strävar efter.

Arnulf 'Deckarn' Arosson, 25 år, 162 cm, 49 kg, man, PSI, Journalist, spion för Järnringen.

"Värt att gräva litet djupare i....",

"Jag har HELA storyn! Allt annat är bara hörsägen och ska ej litas på!"

Bra på att notera saker, särskilt små (till synes) ointressanta saker och lyckas alltid få reda på skumma affärer innan de inträffar.

Mutationer: Intuition, Spådom, Koncentration, Regenerera, Psykometri

Defekt: Mental blockering. Se karaktärerna.

Arnulf hatar Pyrisamfundet (som förföljer hans folk) och är på många sätt en fanatisk järnringare.

Han tycker att det enda sättet att undkomma förföljelsen är att se till att det blir ombytta roller med Psimutanterna bakom trådarna och makten. Han arbetar frenetiskt i kampen mot Pyri och hoppas en dag på att verkligen krossa både Kejsar Hans Storhand och det Pyriska imperiet.

Han har tidigare tillhört Hermes-sektionen av Järnringen, men han tillhör numera Hades. Som agent är han skoningslös, effektiv och gillar utmaningar. Som

Hades-agent opererar han oftast ensam och har oftast haft uppdraget att söka upp en person och därefter likvidera denne.

När han inte är i aktiv tjänst försörjer han sig på att vara journalist för Glansposten. Där har han alltid hållit en låg profil och huvudsakligen hjälpt hyggligt folk med kniviga situationer. Han är lite av en uppletare som hjälper folk hitta kusinen eller den gamla klasskamraten. Därefter skriver han en artikel om det och tjänar pengar hederligt. Han har ett gott rykte om sig och har arbetat på Glansposten ett flertal gånger (oftast som frilansare).

Hans frid, som journalist, upphörde för en vecka sedan när han blev blixtkallad för att återigen hjälpa sin organisation. Vad han vet är att Järnringen vill att han ska söka rätt på en skribent under pseudonymen "Kameleonten". Eftersom personen med den pseudonymen skrivit de mest vågade artiklarna i div. ljusskygga tidningar (som Glansposten t.ex....) och därmed är i "Deckarns" närhet, fick han uppdraget att finna denne. Dessvärre är Kameleonten okänd och "Deckarns" sökande var fruktlöst tills för några dagar sedan då det visade sig att en ylockande journalist vid namn Romerin Howler ofta fotograferat åt Kameleonten. Denne Journalist tros veta vem Kameleonten är.

Järnringen vill ha "Kameleonten" levande eftersom denne verkar ha insyn i Pyris underrättelsetjänst, då denne ett antal gånger refererat till en välkänd men okänd (?!?) mötesplats för agenter från Pyri. Givetvis vill Järnringen veta var denna plats ligger någonstans, och aktiverar således Deckarn som har den smidigaste täckmanteln av alla: vem misstänker en journalist? Dessutom behöver Järnringen kunskap i allmänhet om hur Pyris underrättelsetjänst opererar. Dessutom vill han om det är möjligt knyta tätare band med de element inom Pyri som skulle kunna tänkas ingå i en revolution MOT Pyri. Han vill ta reda på vem "Kameleonten" är samt vad denne vet, och dessutom lite om dennes källa, förmodligen den ylockande reportern. Vad Deckarn vet om "Kameleonten" är följande:

- * Det är en 'hon'.
- * Är med stor sannolikhet agent för Pyris underrättelsetjänst, men en illojal sådan och kan förmodligen rekryteras.
- * Förmodligen ickemuterad människa, eftersom alla mutanter sparkats från underrättelsetjänsten och definitivt från säkerhetstjänsten (kejsarens personliga).
- * Genom mutationen Psykometri har han konstigt nog bara fått vaga indikationer om vem som skrivit artiklarna (rört vid handskriven text av "Kameleonten") såsom att denne är schizofren, har långt rött hår (mycket vacker) och alltid verkar stressad alternativt nervös.
- * Intuitionen säger att det 'känns' rätt att ingå i denna grupp journalister.

"Deckarn" är alltid intresserad av saker som kan hjälpa Järnringen i sin kamp mot förtrycket, och till makten. Så om han exempelvis skulle finna högteknologi försöker han erövra detta och om detta inte skulle gå, meddela Järnringen om dess läge.

Bob 'Snapshot' Adamsson, 28 år, 185 cm, 89 kg, man. FMM Journalist, manisk fotograf.

Mutationer: Dubbelhjärna, Infrasin, Snabbhet, Flerdubbla kroppsdelar (ett extra öga, två extra armar, ofta upptagna med kameror).

Defekt: Överkänsligt nervsystem samt Underligt utseende (alltid -2 på Reak-slag, alt -4 om T10 anv.)

"Jag bara måste komma närmare för att få en bättre bild, eller tre..."(sagt under en eldstrid)

Har ett brinnande intresse för att fotografera som grundar sig i en obetvinglig längtan att dokumentera för att ha kontroll över sin omvärld. Gillar skönhet och formfulländning, har tagit många bilder av 'gammal' arkitektur. Går aldrig ut utan en kamera. Givetvis är han intresserad av att få bättre, tåligare, lättare och snabbare kameror eller sätt att framkalla bilder. Hela Bobs liv kretsar kring att ta de bästa bilderna. Bobs egentliga orsak till att följa med och leta efter Romerin Howler är att Roger (Closelook) Sharpe, den förnärvarande bäste fotografen i blaskbranchen bland mutanterna, finns i gruppen. Bob hoppas på att uppsnappa tips och knep för att kunna efterlikna 'Closelook's bilder.

Bob är givetvis ute efter det bildscoop som ligger bakom hörnet, dessutom är han en nyfiken individ. Han vet ingenting om "Kameleonten", förutom att en sådan pseudonym med jämna mellanrum dykt upp i tidningen ofta med Romerin Howler som fotograf (som enligt Bob är relativt dålig sådan).

Charlie 'Scanner' Raster-Sunesson, 32 år, 179 cm, 76 kg, man. IMM, Journalist, spion för Pyris Underrättelsetjänst.

"Allmänheten måste få veta....om det kan ge oss pengar förstås!"

Scanner är som alla andra journalister intresserad av en bra story...så länge den är lönsam! Fast egentligen är det bara en fasad för hans riktiga arbete; som spion i Pyris tjänst. Han är dock inte intresserad av fysiska prövningar i den mån att han gör en avvägning mellan risken för kroppsskada och pengarna som finns att tjäna. Ju mer pengar, desto mer lidande är det värt. Betraktas av de andra som en hare, fastän ryktet är aningen oförtjänt. Som spion är han effektiv, skoningslös och lojal.

Scanner beordrade att Und.'s operativa del skulle slå till mot Romerin Howler, enda personen som vet vem "Kameleonten" är, och förhöra honom. Dessvärre kom Kejsar Storhands garde (Säk.) att sno honom, när Romerin precis skulle gripas av Und., och skickade honom till ett topphemlig internanstalt (nära gränsen mot Jemtland). Pyris Und. är rasande och vill verkligen få information om vem "Kameleonten" är (eftersom

"Kameleonten" nu av en slump verkar veta var ett av deras högkvarter i Hindenburg finns). 'Scanner' agerar på sina order om att avslöja den spion som vet om mötesplatsen, och ta reda på hur mycket 'Kameleonten' vet. Vet denne för mycket skall han, om det inte finns risk för 'obehagliga publikationer' likvidera personen i fråga. Syftet med att resa med de andra i gruppen, det är att han ska förhindra att Romerin lämnar ut vital information (förhindra på det sätt som han själv finner lämpligt. Läs: Döda.), samt få reda på vem som är hans kontakt inom organisationen.

Ulla 'Scoop' Fredriksdóttir, 26 år, 142 cm, 35 kg, kvinna, FMD (ekorre).
Sensations-journalist

Mutationer: Byta skepnad (till IMM), Hoppförmåga, Liten.
Defekt: Förhöjd ämnesomsättning.

"Glamour! Lyx! Flärd! I LOVE IT! Åsså lite spännande intriger för att krydda det hela..."

Scoop är en riktig skvallerkärning som alltid har mycket att prata om, om det så endast rör vädret och dess fluktuationer. Ulla är Romerin Howlers flickvän, hans smeknamn på henne är "Kameleonten" (anspelar på hennes skepnadsförändring). Hon har använt namnet som pseudonym när hon skrivit 'känsliga artiklar', främst i Glansposten, men även i andra tidningar.

Ulla skrev för en tid sedan en riktig smaskig artikel under sin pseudonym, artikeln handlade om att kända personer (bl a chefen för Pyris underrättelsetjänst och några adelsmän) hade setts lämna en "porrklubb". Ulla, van journalist, skrev ner platsens ursprungliga namn då hon tyckte det lät bättre. Denna artikel har gjort henne eftersökt av tre organisationer (faktiskt fler, men inte i detta äventyr), lyckligtvis vet de inte att hon är "Kameleonten". Däremot tror de att "Kameleonten" är människa och har en rätt vag beskrivning på henne i denna form. Att hon är förföljd känner hon definitivt till, eftersom hon skrivit vad hon skrivit. Vissa hemliga hotelser har också utdelats, o.s.v... Kort sagt vet hon att om hon använder sin mutation oförsiktigt (t.ex. framför de andra skvallerjournalisterna!), löper hon en större risk för upptäckt.

Roger 'Closelook' Sharpe, 210 cm, 145 kg, FMD (Robot i FMD-form, varghanne). Journalist, Spion för Ulvriket.

"Jag kan bara se 16 soldater + chef, två granatgevär med max 24 skott, 14 Ak-47 och 48 språnghandgranater i gruppen, kapten, men så är jag ju på 6 km håll, så jag kanske fick med en eller annan handgranat för lite...men risken för det är försumbar."

Förmågor: Automatiskt minne, Radiokommunikationsutrustning, Inbyggd kamera, Teleskopöga (dock färgblind, ser gråskalor), Klocka + Miniräknare, Stålhud (ser ut som pansarartad hud), Specialluktsinne (+50% på Lukta Dolt), IR-ögon (som mutationen).

Closelook är för närvarande ute efter "Kameleonten". Tidigare har han studerat teknologin i Pyri och diverse strategiska mål. Orsaken till att han är ute efter "Kameleonten" är att den nattklubb hon nämnt, nämndes vid ett namn som länge förbryllat Ulvrikets spioner. Detta namn var nämligen platsen för ett av Pyrispionernas högkvarter och trots att Ulvrikets agenter länge undersökt staden har de inte funnit denna plats. Closelook hade noggrannt planerat att förhöra Romerin Howler, som är den enda (som Closelook känner till) som vet vem "Kameleonten" är. Dock tog Pyris agenter Romerin precis framför näsan på honom, sekunden innan han hann slå till, så nu är han tämligen nervös (om robotar kan vara detta) eftersom detta säger honom att Pyriagenternas sökande efter "Kameleonten" har varit framgångsrikare (de har Romerin Howler, förmodligen förhör de honom i denna stund) och hans kontakter indikerar att Pyris Säk. nu genomsöker staden på jakt efter fientliga agenter.

Closelook är en hyper-intelligent robot. Han är ombyggd och styrd av gråstyrda NFM och är lojal mot Ulvriket. Ursprungligen var han klassad som en avancerad Dubbel-0. Han bekymrar sig inte över onödigt lidande men har utvecklat känslor. Han lyder människor om detta inte är i konflikt med tidigare givna order eller om han anser att det vare "smartast" eller mest effektivt. Hans lydnadsfaktor är alltså negativ (20-22=-2). Trots sin höga intelligens är han inte smartare än den smartaste människan och enligt mänskliga mått har han 16-17 i intelligens. Hans robot-intelligens medför dock att han har blivit "kvasi-mänsklig" och är svår att skilja från en människa i ett psykologi test....

Viktigare SLP

Romerin Howler 29 år, 184 cm, 80 kg, FMD (Schäfer/bordercollie-hund), hane Ylrockare och fotograf (70/30)

Mutationer: Sonar, Infrasynt, Robust, Vingar.

Defekt: Sänkt grundegenskap (INT), Dubbel skada.

Romerin är en känd "Ylrockare" och är mycket omtyckt även utanför scenen.

Han är annars en helt vanlig kille som råkat ha turen att kunna kombinera ett flitigt turnerande med att utöva sin stora passion, fotograferande. Med en förkärlek för det brutala, spänning och osäkerhet kan han definitivt kallas för S-personlighet (söker alltid spänning och fara). Tillsammans med sin stadigvarande flickvän (med undantag för div. groupies, givetvis...) Ulla 'Scoop' Fredriksdóttir, har han agerat fotograf den senaste tiden. Han vet att hon skriver under pseudonymen "'Kameleonten'" (ett smeknamn han gett henne)', men inte riktigt på vilket sätt hon skulle vara förknippad med de stora underrättelseorganisationerna i Norden.

Enligt honom har hon överhuvudtaget inget att göra med dem. Det enda skälet till varför han sitter på den bunker han nu gör (tillsammans med andra 'statsfientliga' element) är det faktum att han satt ut sitt namn vid de bilder som 'hans' reporter använt i sina artiklar. Han har dock konsekvent undvikit att tala om vem hans reporter är, och det är därför som han kvarhållits för tortyr.

Han sitter i en egen cell i bunkern och torteras med ständiga små elstötar som hindrar honom från att sova eller få avkoppling överhuvudtaget. Bunden till sängen har hans muskler stelnat, och vingarna är brutna för att förhindra flyktförsök. Detta gör att han kommer att få svårt att röra sig om och när RPna befriar honom, så det enda troliga är att han måste bäras. Han kan heller inte prata klart efter brist på vatten (tungan har svullnat), men det kan avhjälpas med ca en dags FULLSTÄNDIG vila och tillräckligt med mat. Tänk på att han suttit här i minst två veckor.

KAPITEL 3: Introduktion (alla)

"Kunskap är bra, förutom när:

- a) den som har den missbrukar den
- b) den rör totalt ointressanta ämnen
- c) den är omstörtand...."

Detta sades av salig poeten David McPyke, Nyskottland, strax innan han dog..(av onormalt hög halt av arsenik i kroppen. Läkarrapporten hävdar dock att han dog av naturliga orsaker). Pyri styrs år 81 P.T av kejsar Hans Storhand, en verklig mutanthatare, som inte gått fri från ryktena att mutanter spärras in på hans order för att torteras och hållas borta från allmänheten. Givetvis tystas de flesta som yppar något dylikt omstörtande, men trots det finns det alltid folk som är villiga att kasta sitt liv in i onskans och orättvisans mörka salar med sanningen som enda ledstjärna. Det är bara en tidsfråga innan det händer något riktigt tvivelsaktigt som kan bevisas, och som får hela regimen på fall. Ett exempel på detta är den lilla tidning som irriterat Kejsar Storhand ända sen den kom ut: Glansposten, som tar upp adelsmännens fester och vilda uteliv. Journalisterna lever farligt, mycket farligt...

Det är måndag den 7 Juli och klockan är c:a elva Rollpersonerna står utanför dörrarna till Glanspostens redaktion. Alldeles strax ska af Schinka komma ut och dela ut uppgiften till dem. De är något konfunderade eftersom de inte vet vad som hänt. När af Schinka väl kommer ut efter en stunds väntan meddelar hon snabbt att alla rollpersonerna ska in på hennes kontor. Därinne får de allesammans det gemensamma uppdraget att leta rätt på Romerin Howler. Han har varit försvunnen ett antal dagar, och en intervju misstänks kunna bringa klarhet i frågan om turnerande och dylikt. Hon låter RPna använda en folkabusslinknande bil i självlysande neongul färg (som har GLAANSPÅSTEN skrivit i flera färggranna bokstäver på sidan). Om man någonsin skulle vilja gömma (eller för den delen glömma) bilen får man -7 i modifikation (om man däremot vill minnas bilen eller få uppmärksamhet får man +12 (se app. 1).

KAPITEL 4: Äventyret

HINDER: Pyris säkerhetstjänst. Resemöten. Nitiska fångvaktare på Campa Robotis ("arbetslägret"), på anstalten. Inbördes rivalitet för att få den bästa storyn och lösa sina egna uppdrag på bekostnad av de andra.

HANDOUTS: RPnas spelare måste meddela SL på valfritt sätt vem de vill få info av, och sedan lämnar du ut den aktuella HANDOUTen till resp. spelare. Notera att priset inte avslöjas i förväg utan när RPn fått informationen. Har RPn inte pengar, blir konsekvenserna upp till SL, men personen RPn fått info av blir arg, och lovar förmodligen den RP som lurat honom att hämnas å det grövsta. Kan bli en intressant bihandling, som dock inte ingår i äventyret. I HANDOUTarna finns ett index kallat Infostatus. Detta är ett mått dels på hur trovärdig personen är, men också hur säkert det är att RPn kan få kontakt med honom. Paradoxalt nog innebär detta att ju svårare en person är att nå, desto mindre talar han sanning, eller har inget att komma med.

HÖG	75%-95%
NORMAL	40%-60%
LÅG	15%-35%

Ledtrådar

De kan om de ber få lite information av af Schinka om Romerin Howler, var han senast sågs (Spelning på Ylpalatset den 1:a Juli), var hans favoritbar är (Club Spetsnasse), vilka han oftast är tillsammans med (sin Ylrock-grupp 'the Hindenburg Howlers') och potentiella fiender (andra band, ev. Förargade Husmödrars Front).

Dessa platser beskrivs mer ingående i Efter Ragnarök, så om du vill och har tillgång till denna modul så använd denna. Improvisera annars, och knacka dina spelare hårt i huvudet om de hävdar att 'Så är det inte alls!', ty Efter Ragnarök-modulen handlar om en senare tidsperiod (under vilken en massa kan ha hänt) än det här äventyret, så det så!

Mycket lite information finns hos vänner och bekanta. Vad de vet är att han skulle vara på giget och att han kvällen innan setts drickande på sin stamkrog i sällskap med två groupies.

Vidare cirkulerar rykten om Kejsar Storhands senaste djävligheter, om hans brutalitet och hänsynslöshet och om hur psimutanter börjat gadda ihop sig i allt större omfattning. Det är givetvis tal om de ideliga diplomatiska svårigheterna mellan Ulvriket, Gotland och Pyrisamfundet. Det senaste i omlopp är rykten om att ledande mutanter gradvis börjar spårlöst försvinna eller påträffats mördade. (Dessutom berättas det att Bagarens dotter i Torslanda ska giftas bort med Torslandas borgmästare och om hur detta ska påverka samhället Torslandas ansikte utåt, och annat intressant...)

Spår efter Romerins

Romerins bostad finns i ett schabbigt sexvåningshus (från de gamlas tid) utan hiss som ligger ganska centralt i Hindenburgs kvarter Hundängen.

Dörren till hyreshuset har två skrivna lappar på ytterdörren,

"HYRESAUKTION Tisdag (Idag!), KLOCKAN 15"

respektive

"3:a uthyres Billigt, visning anmäles hos värd, Bästabud-principen"

Det är Romerins lägenhet som avses, och annonsen talar om "upplysta vida ytor, bra ventilation, modifierad vattenklosett ,god grannkännedom och trivsamt område. Ett FYND!!!"

Romerins lägenhet är en 3:a med kök och ej fungerande vattentoalett på 5:e våningen.

Det är lätt att ta sig in i lägenheten då dörren är bortsliten från gångorna och endast står för dörren.

Det behövs inte en brottsplats-utredare för att man ska kunna konstatera att lägenheten har stormats (med tanke på dörren och det flertal använda tårgas granater som ligger på golvet i lägenheten). Man kan även se att ägaren tydligen överraskats i sängen. Det finns inga ledtrådar som direkt visar vart Romerins skulle ha förts. Ingen av RPna kan avgöra ursprunget på tårgashylsorna (som Säk missat för att de låg under sängen och de var tvugna att ge sig av snabbt). Det som finns här är mest möbler, musikutrustning, skivor och allt annat man kan förvänta sig att finna (och inte finna) i en flickgalen ylocker-musikers lägenhet. Ulla noterar att sängen luktar av en kvinnlig parfym som hon inte använder och att Romerins favorit-gitarr saknas. Romerins kameror saknas dessutom.

Om man söker efter värden får man glatt vänta på honom i 15 minuter (han har varit ute och satt upp fler lappar. Under tiden hinner det komma tre spekulanter, En storväxt gris (Bodybombing brottare), en lättstött skunk och sist en stor fattig kaninfamilj på 15 individer. Dessa antar (felaktigt) att en av rollpersonerna är värden och om inte det, andra spekulanter eftersom alla är intresserade av lägenheten kommer de att försöka ge ett bra bud....

Grisen hotar med våld, Skunken med sitt 'vapen' och med pengar och kaninfamiljen med sympati. Om dessa inte stoppas kommer de bjuda in sig själva i lägenheten och stjäla och förstöra.

När värden kommer kan de få höra att beväpnade maskerade män slog till mot lägenheten på en natt för knappt två dagar sedan. Han vet för att han var vaken efter att ha hört konstiga ljud från lägenheten bredvid, som var Romerins. På tillvägagångssättet kan RPna lätt avgöra att de var proffs, men att de hade bråttom. 'Scanner' kan avgöra att de var agenter för Säk. efter en kort utfrågning om klädsel och rörelsemönster (det är sedan upp till honom att berätta vad han vet eller inte).

Eftersom de som kidnappas på detta sätt alltid återfunnits döda (i en olyckshändelse t.ex. simning med cementskor J) har han gjort lägenheten ledig. Han tror att de förde honom till någon förhörscell för "förhör", eftersom han bara verkade bedövd och inte skjuten. Om någon frågar efter Romerins sällskap så var det en charmerande marsvins-flicka som även hon arresterades. Hon kom härom dagen för att hämta några av sina kvarglömda saker (bl.a. en gitarr och en handväska och lite kläder....), sedan dess också försvunnen.

SL: Hon släpptes för att man ville se vad hon skulle ta sig för om hon blev frisläppt. Man misstänkte nämligen att hon och Romerin samarbetade, och när hon sålunda kom för att hämta/stjåla Romerins gitarr och sitt smink arresterades hon på nytt, och fördes även hon till den anstalt där Romerin nu sitter. Speldata är oväsentliga; hon är död om RPna kommer fram till lägret.

Om gruppen utnyttjar sina kontakter (se resp. 'Handouts') kommer de snabbt få nys om att Romerin Howler förts till en "anstalt" på gränsen till Jemtland. Till dessa kontakter hör bl.a. af Schinka, Fullt fyllo, Korrumperad Säk.man, samt div andra. Bortsett från Scanners förstahands information så kan RPna fråga vanligt folk om Romerin. Då finns 5% chans per timme att de hittar någon som kan säga att han sågs lämna Hindenburg i "Den gula bussen" (som även kallas för "Auschwitz linje1" av någon anledning) i riktning norrut (mot den topphemliga anstalten på gränsen mot Jemtland som ligger invid det lilla samhället Torslanda).

Om gruppen inte har en aning om vad som händer, eller om SL tycker att det hela börjar utvecklas i fel riktning finns det ett par tjuvknep att ta till. T.ex. kan en av gruppens kolleger (ingen av dem själv, dummer!) upphittas död, med tydliga ledtrådar till att Säk. varit framme. På honom finns klara bevis (anteckningar, foton, en kassett etc, vad som behövs) för var Romerin har förts, men inget om vilka som ligger bakom, om du som SL inte tycker att det verkar för svårt att ta reda på själv. Detta är en nödfallslösning om inte RPna klarar av det hela.

Troligen kommer ett antal lappar att byta ägare, personer vilja spela i enrum etc. Se till att alla får spela, så att ingen misstänker vad som egentligen håller på att hända. Det är nämligen prio ett att ingen får reda på någon av de hemliga agenternas identiteter. Tänk dock på att om oheliga allianser sluts. t.ex. mellan Scanner och Closelook, Scanner och Deckarn, får gruppen minuspoäng för sitt rollspelande. Se poängbedömning.

KAPITEL 5: Resan till slutdestinationen (men högst osannolikt därifrån...)

Om gruppen rapporterar sina resultat för af Schinka får de (om de frågar) en reskassa för (till dem och deras Glanspostbuss) resan till Torslanda (3000 kr), en trave (c:a 2000 st) upplagor av senaste upplagan som ska överlämnas till Glanspost kontoret i SVALL och att de överblivna ska säljas på vägen. Dessutom ger Anka dem uppmaningen att ge tidningen reklam och tydligt basunera ut hur läsvärd och innehållsrik den är. (eller nåt i den stilen...)

Deras snabbaste resväg är att resa till Muskö med båt (bilen kan medföras för 500 kr) och därifrån ta ytterligare en båt till Svall (även detta kostar 500 kr). Väl framme i Svall ska de ta bussen över den Jemtlandska gränsen till Pyrisamfundet och resa genom vildmarken (tar drygt en dag) för att nå Torslanda. Det är denna resa som vi beräknar att gruppen tar, men om inte, anpassa äventyret och improvisera (men de ska på något sätt ta sig till SVALL och sedan till TORSLANDA).

(Händelser på vägen. Alla händelser behöver inte användas)

Båtfärd:

- * Fuskspelare som skall lynchas ber en av RPna (förmodligen 'Closelook') om hjälp, ev. med löfte om betalning.
- * RPnas reskassa stjäls. Tjuven är MMD och försöker påverka RPna med mutationen Viljekontroll.
- * Någon har saboterat RPnas fordon, och RPna blir tvugna att införskaffa ny reservdel i Svall (Dyrt).

Bilfärd:

- * Vägspärr: FMD (Ekorrrar) vill ha vägtull, men kan övertalas av 'Scoop'. Annars punkterar man ett av gruppens däck med en harpun. Strid tills 50% av de 2T4+3 Ekorrrarna försatts ur stridbart skick. Ingen vet något om Campa Robotis.
- * Rollpersonerna stöter på en handelsman (från handelshuset Bofger) som försöker pracka på dem flytvästar för 800 kr st. Han påstår att flytvästarna är skottsäkra. Vidare säljer han KOL, ett par säckar saltad sand (som det står VÄGVERKET på) och en tillsynes fungerande (men icke) signalpistol. Han undviker och avslutar snabbt samtalet (och sällskapet) om rollpersonerna börjar svara med samma mynt och pracka på honom Glanspost tidningar (han kan dock köpa 7 st). Mannen heter KARIM (och är agent för den Gotländska underättelsetjänsten. Flytvästarna innehåller topphemliga dokument som ska föras in över gränsen till Pyrisamfundet...) (OBS! Detta möte inträffar även på återresan, och då vill han köpa tillbaks dem för samma pris.). Om RPna kontrollerar handlingarna är dessa jätteintressanta...NOT! Rör Jemtlands metangasframställning ur svinspillning, komplicerad teknisk beskrivning
- * Ett hagelregn bryter ut och varar i tre timmar under en natt. Betänk den s.k. 'smatter-på-taket'-principen, vilket får till föjd att gruppens sovmöjligheter kraftigt inskränks...oavsett var de sover! Halverad nattsömn om händelsen används.
- * Rollpersonernas buss sladdar ner och kör fast i ett dike som tillråga på allt innehöll ett jordgeting bo med jättegetingar. Därefter krävs det sammanlagt 20STY för att få bussen upp på vägen. Getingboet innehåller lite honung.
- * En axel på bilen hoppar ur (dålig reparation) och måste åtgärdas.

* En äventyrar grupp stannar till går ur sin BEACHBUGGY och frågar om rollpersonerna har sett en kostig ballongliknande flygande sak i närheten eller ett tornliknande byggnad av stål.

I deras bil sitter en dreglande man i läkarrock, glasögon och kirurghandskar. Om tilltalad eller omnämnd börjar han plötsligt att informera första närmaste rollperson om faran med den "Ultravioletta strålningens bilaterala effekter i ett subtropiskt klimat..." därefter tittar han faschinerat uppåt mot himlen och säger "TAKE ME TO YOUR LEADER, ROBOT 00 ALFABETA. Om inget händer går han slutligen fram till BA, skakar hand och säger EYE GOT MY EYE ON YOU 3EYED SLIME med en extremt sökersöt, vänlig ton och med ett hjärtligt leende. Kort sagt galen. Om någon frågar om "Läkaren" så säger de i äventyrarna att han endast är en knäpp IMM som snubblat över en läkarhandbok, eller åtmistone tror de övriga gruppmedlemmarna. "Läkaren" hävdar dock då att han befinner sig på Mars' måne Europa och heter Napoleon. Vetenskapsmannen är i själva verket en psimutant med en underlig och unik mutation som snedtänt en gång för mycket och gjort honom permanent vansinnig (eller...RPna kanske är på Europa också?!).

KAPITEL 6: Svall

På kontoret är man först bara intresserade av att köpa 500 stycken glanspost tidningar, men kan övertalas till att köpa totalt 1000 st.

I Svall kommer dessutom en grupp utsända lönnmördare att försöka likvidera RPna då de sover (om de sover alls), antingen på kontoret eller i bilen, eller båda samtidigt.

Dessa är sex st muterade jätteråttor som med skjutvapen av något större kaliber än RPnas vapen försöker smyga sig in och med ljuddämpare skjuta huvudet av RPna.

Se speldata i App 2. I övrigt är Svall en idyllisk växande handels- och sjöfartsstad med ca 4500 inv (H:burg har ca 12000), och stora manufakturer (förstadiet till industrialismens fabriker). RPna tas emot med öppna arma oavsett ras och mutationer, såvida man inte gör bort sig totalt... (jämf. med U.S.A i mitten på 1800-talet)

Häriifrån avgår ett antal båtar per vecka, och dessa rör sig mot Finland, Pyri och Norrland till priser som normalt verkar avskräckande för de flesta resenärer (Prisexempel fempersonershytt, en bil: 45:- till Muskö, 65:- till Pori och 50:- till Lule (för ev. vidare resa mot Troms...Tro oss, de kommer att fråga om Troms!)

KAPITEL 7: Torslanda

Torslanda är en mindre by, ca 800 invånare, som ingen lägger märke till. Folk försörjer sig på jordbruk och jakt, men försitter inte ett tillfälle att skinna okunniga ömfotingar som besöker deras by (läs: RPna). De kan dock om de utnyttjas väl, bidra med info om vilka som lägret tagit in de senaste dagarna om man på ett finkänsligt 'donerar' en mindre summa pengar till lämplig person (sheriffen eller motsv.). Man kan då avslöja att ett mindre antal fångar transporterats igenom byn efter mörkrets inbrott den 5 Juli, och att en av fångarna gjort ett flyktförsök, och nästan lyckades undkomma, skrikandes "Kom ihåg mig! Man kommer att leta efter mig! Jag är Romerin Howler från Hindenburg!"

Vad folk i Torslanda tror om basen: den är Topphemlig, man vet inte vad som pågår innanför dess murar, om man bortser från att ett mindre antal lik (alla var mutanter) upphittats i skogen av skogsmän som strövat omkring. Platserna kan märkas ut på en primitiv karta som visar byns omgivningar och skogarna kring Campa Robotis (som det dock är tänkt att RPna ska ta sig fram till själva). se app. 3

KAPITEL 8: "CAMPA ROBOTIS":

Detta läger ligger ett litet stycke in på den Jemtlandska sidan, och dväljs djupt in i skogarna, med endast naturen och ett elstängsel som synbart enda skydd mot flykt eller upptäckt. Typiskt ställe som det står "Arbet ger frihet", "väl inne aldrig ute", "ruttna ihjäl" och "kom inte hit" på. På dessa ställen brukar det dessutom stå med STORA BOKSTÄVER "FOTOGRAFERING FÖRBJUDEN" och "EN BRA JORNALIST ÄR EN DÖD JORNALIST". Med andra ord är anstalten det ställe där det står "SCOOP" skrivet överallt....

Lägre består av fångbyggnader, administrativ byggnad, matsal och fyra vaktorn, skickligt kamouflerade för att smälta in i omgivningen (skogen). Vaktornen är egentligen bara befästa träd som man kan se skapligt väl ut över gårdsplanen från. De har ringa sikt inåt i skogen, och över den dolda tillfartsvägen har endast ett torn uppsikt. Ett minfält bestående av fordonsminor och ett antal truppminor blockerar denna väg, och kan endast desarmeras på elektronisk väg inifrån huvudbyggnaden.

Det är 35 % risk för utlösande av en dylik mina (gör 6T6 på tot. KP varav 2T6 per ben) Dessutom finns små vaktposter i varje hörn, som vid minsta tecken på fara larmar patrullen som rör sig i området. Dessa kan anlända inom 2T3 minuter, eller om det är stort larm inom 1T2 minuter.

Patrullerna rör sig oregelbundet i området ca femhundra meter utifrån lägre, och är utrustade med mörkersikten och gevär 6.5 mm. Dessutom har de komradio för att kunna begära förstärkning eller själva kallas in till lägre.

Fångarna i gemen är desorienterade, och när svaga förhoppningar om att någonsin bli frisläppta, så när RPna kommer, eller när det börjar skjutas hejvilt, kommer de att tro att RPna vill straffa dem, och litar inte på RPna ett ögonblick. Det finns EN möjlig rekryterbar person i varje fånbarack som kan tänkas göra gemensam sak med RPna, och senare rekryteras av Järnringen alt. Ulvrikets spionorganisation.

Romerin sitter i byggnad 7 (specialbarrack) och bevakas av tre normala soldater.

Agenten sitter i byggnad 8, (specialbarrack) obevakad, men intill döden trött p.g.a. samma behandling som Romerin får, så han tar sig ingenstans. Vet inte vad han heter. Grönsak.

Förslag till fritagning:

1. RPna klipper av den oskyddade ledning som löper från elstängslet (gör för övrigt 1T8 i skada, rustning absorberar ej) till hus 8 (Bostäder), varpå ljuset som lyser upp lägre slocknar. Mindre panik kommer bryta ut. RPna kan då plocka soldaterna allteftersom de kommer, eller smyga sig in i villervallan
2. Deckarn stormar in med hela sin vapenarsenal och blåser soldaterna åt helvete. Då kommer de dock få påhälsning av den vaktpatrull som kommer att anlända inom 1T4+4 minuter.
3. De bluffar sig in i lägre, förfalskar en förflyttningsorder och plockar ut Romerin.
4. Övrigt. Premiera oblodiga lösningar framför det motsatta, och påminn varje enskild RP om att han/hon kan röja sig om denne använder hela sitt utbud av prylar.

KAPITEL 9: SLUTET

Överlevande karaktärer skall avfatta en kort artikel om sina upplevelser i scenariot, och som kan tänkas intressera en läsekrets av 'Glanspostens' sort.

Poängbedömning

MÖJLIG POÄNG

Max: 45 poäng

Rollspel: 1-5, där en 5:a står för Lysande, och en 1:a för Usel rollprestation

Äventyret: +5 om Romerlin upphittas och fritas
 -2 per oskyldigt dödad. Soldater inte inräknade.
 -3 per dödad karaktär.
 +3 per lyckat uppdrag.

App. 1: Bilen

Namn: Mk 4. TV4WD (Mark 4, TerrainVehicle, 4 WheelDrive)
Drivmedel / Framdrivningssätt: Kol / Gengasdrift
Toppfart: 100 km/h (30 m/s alt 150 m/rond)
Ekonomifart: 60 km/h (18 m/s alt. 90 m/rond)
Max räckvidd vid ekonomifart (Fullt kolförråd, 200 kg): 600 km
Mått (L x B x H): 412 x 215 x 205 cm
Lastförmåga: 1 Förare + 1200 kg (1 pers motsv 80 kg)
Pansar: inget, dock splitterfritt glas i rutorna.
Vapen: inga förutom personliga
KarossPoäng: 100, rutor abs 3, kaross abs 6

Träfftabell för långdistansvapen

1T20

1-2	Bakdäck (DP:10)
3-4	Framdäck (DP:10)
5-10	Framsektion (KP: 40)
11-15	Mittsektion (KP: 40)
16-20	Baksektion (KP: 40)

App. 2: Speldata SLP

Lönnmördare, muterade jätteråttor, sex st.

STY	8-14
STO	11-16
SMI	15-18
PSY	11-19
ITF	10-15
KP	20-30
SB	0-1T4

Rustning: Härdat läder på kroppen, T.Tyg armar + ben, ej hjälm.

Vapen	Skott	Eldh.		GCL	Skada	Räckv.
Ljuddämpad Beretta 9 mm		85%	3T6	25 m.	10	2 / SR
Långsvärd			55%	2T8	-----	-----

Övrigt: Dessa saknar ID-handlingar och pengar, men en av dem har ett visitkort där det står "Blue Brigade Battlemice, Malte Seger, KeS, Hindenburg." Skulle gruppen tillfångatas spelar man upp en charad (Normalsvår att genomskåda) där de själva blivit lurade på pengar och allt. De försöker blidka RPna, men vill inte avslöja sina uppdragsgivare. Förk. KeS kan tydas av 'Scanner' (eller av ren RÅRÖTA av de andra) till att betyda Kejsarens Säkerhetstjänst. Om 'Scanner' då lyckas med ett svårt INT-slag drar han sig till minnes vem det är, och har då löst ett av sina deluppdrag.

RånarEkorrar på vägen (2T4+3 st)

STY	9-15
STO	6-10
SMI	11-18
PSY	10-16
ITF	12-16
KP	20-26
SB	-----

Rustning: Mjukt läder på kroppen, T.Tyg armar + ben, BLÅ IshockeyHjälm ABS 2.

Vapen	Skott	Eldh.		GCL	Skada	Räckv.
Ishockeyklubba	-----		60%	2T4	-----	-----
Kastspjut			45% 1T10+1	15 m	2	-----

Övrigt: Dessa vill ha betalt för att låta RPna använda 'deras' väg. De kommer att kräva 400 kronor, betalt i bensin eller kontanter. De kan även tänka sig något intressant högteknologiskt föremål, men det säger de inte till RPna. De bemöter RPna med spelad överlägsenhet, och insinuerar att de är fler än vad som syns på vägen. De strider tills hälften av dem är utslagna, och ger sig isåfall eller flyr. De har sammanlagt 1932 Pyriska kronor och tre trasiga ficklampor utan batterier, som de siktar på RPna med. Det enda de kan användas till är att skära RPna med, eftersom glaset är trasigt. Ett stort lager med nötter av olika slag finns inne i deras gömda fordon en bit bort, en sidovagn som saknar.

Vaktposter i 'Campa Robotis', ca 35 st

STY	13
INT	11
STO	12
PSY	11
ITF	12 (i vaktornen ITF 15)
KP	24
SB	1T4

Rustning: Medeltunga blandrustningar på kroppen, hjälm ABS 6.

Vapen	Skott	Eldh.		GCL	Skada	Räckv.
Musköt 15 mm			25%	2T8	15 m	1 1 / 6 sr
Bajonett	-----		45%	1T6+1	-----	-----
Taserpistol	2/3 sr		50%	1T8+2	15 m	2

Övrigt: Alla vakter är IMM och är utrustade med en enkel batteridrivna Taserpistol (app.5), samt en signalknapp i sin kur som man kan larma lägret med. Två knappar finns; en gul som larmar patrullen, och en blå som gör att ett larm börjar ljuda som en tyfon i hela lägret. I detta fall anländer patrullen till kuren inom 1T2 min

App. 3: Improviserad karta över Torslanda, bilaga

App. 4: Översikts karta över CAMPA ROBOTIS, bilaga