



WASTELANDS  
**ROLLERS RUN**

GOTHCON XLII



WASTELANDS  
ROLLERS RUN  
GOTHCON 2018

*Pivot Krieger stannade upp, han var utmattad, omtumlad, omskakad och upprörd. Men han behövde tänka och fatta beslut. Det var upp till honom nu! Han måste ta på sig Jammer-rollen och göra de rätta valen för att rädda det lilla pack som fanns kvar av det en gång så stora teamet The Lightning Rollers. Det hade varit svåra tider för Rollers.*

Pivot Krieger stannade upp, han var utmattad, omtumlad, omskakad och upprörd. Men han behövde tänka och fatta beslut. Det var upp till honom nu! Han måste ta på sig Jammer-rollen och göra de rätta valen för att rädda det lilla pack som fanns kvar av det en gång så stora teamet The Lightning Rollers. Det hade varit svåra tider för Rollers. Allt hade gått emot dem den senaste tiden och de hade tappat både territorium och gängmedlemmar i de ständiga hårda gränsstriderna mot de andra gatugängen. Fienden hade enat sig och trycket hade blivit allt för stort för Rollers att stå emot och de hade sakta men säkert fått backa. Till slut stod den bittra slutstriden om Rollers HQ, som föll trots att Rollers satte emot allt och många offrade sina liv för teamet. Nu var allt över och de få överlevande flydde hals över huvud för sina liv. De var splittrade och kanske var detta lilla pack de enda överlevande?

Men det fanns fortfarande hopp! Ett litet hopp, om ryktet var sant! På andra sidan av Mega City, på andra sidan av zonerna; den livsfarliga biozoologiska trädgården, Bilbelbältet och Kalifatet, Röda Fronten och Köttindustrin. Långt, långt borta genom ett hav av fientliga gäng och andra faror, sa ryktet att det fanns en frizon. En fristad för alla. Krieger tog ett beslut! Han skulle göra allt för att leda de överlevande Lightning Rollers dit!

Möt Krieger, Bruiser, Healer, Sneak och Little Trooper, de sista av Lightning Rollers på deras farofyllda resa genom Mega City till Frizonen och överlevnaden!

Delta i ett spännande rollspelsscenario inspirerat av bl a filmen The Warriors och comicen Heavy Metal!

Detta är ett konventsrollspelsscenario som behöver en spelledare och tre till fem spelare och beräknas ta tre till fem timmar. Inga förkunskaper krävs av spelare - spelledare ska dock vara bekant med rollspel i allmänhet.

Du kommer att märka att vissa regler som presenteras är förenklade från vad som finns i originalreglerna Wastelands men nivån av regel- användande bestäms i samråd med din spelgrupp.

Var noga med vilka pass du spelleder och tag kontakt med arrangörerna för att få underskrift på att du har gjort ditt arbetspass.

Pass 2 (fr, 16:00-21:00)

Pass 5 (lö, 16:00-21:00)

OBS! Spelare & Arrangörer samlas 30 minuter före angiven tid men Arrangörer finns tillgängliga 60 minuter innan angiven tid om du som spelare har frågor eller behöver hjälp. Information om samlingsplats finns i konventets reception och på infotavlan. Passen kan ha olika samlingsalar.

Vid samling blir spelare tilldelad en spelplats och en spelgrupp om 3-5 spelare av arrangörerna.

Utskrivna exemplar av hela scenariot tillhandahålls av rollspelsgruppen på konventet vid konventsreceptionen. Ta med egna pennor och tärningar (Man klarar sig med några tiosidiga tärningar).

*Arrangör*

Daniel Bäcklund  
dandyism001@gmail.com

*m.h.a*

Johan Englund & Robin Ljung

*Lycka till!*



## Vad vet spelarkaraktärerna?

Spelarnas karaktärer tillhör gatugänget The Lightning Rollers och är uppväxta i Gatugängszonen som ligger i söder i den stora staden Mega City som är indelad i flera olika zoner som kontrolleras av olika grupper. Ingen av dem har varit utanför Gatugängszonen tidigare men de har hört talas om Röda Fronten, Kalifatet, Bibelbältet, Köttindustrin och Parken (den Biozoologiska trädgården). De har också hört att på andra sidan staden i norr finns det något som kallas frizonen. Vad som finns utanför staden vet ingen. De vet att för länge sedan hände något fruktansvärt, en katastrof som fick världen att gå under och ordning förbyttes i kaos. Vädret skiftar kraftigt och konstant, från stilla, klart och sol till oväder och storm med kraftigt regn och orkanvindar, för att sedan lugna sig igen. Varför vet ingen men troligen har det något med katastrofen att göra.

Gatugängszonen kontrolleras inte av en enskild grupp utan är ett omstritt territorium där gatugäng konkurrerar om resurser, makt och mark. Konkurrensen är stenhård och resurserna begränsade. I Gatugängszonen lever gängen bokstavligen på gårdagens rester! Utkonkurrerade gäng tvingas uppgå i större gäng eller bara helt enkelt förintas! En eller flera grupper uppnår ibland dominans men oftast blir det kortvarigt och det dominerande gänget blir utmanövrerat av en eller flera konkurrenter. Det förekommer småskaligt jordbruk och djuruppfödning, men de mesta av gängens insamlade resurser sker genom råder mot andra gäng eller mot andra zoner, byteshandel med andra gäng och zoner och skrotsamlade. Gängen försöker skapa en dräglig tillvaro men livet i Gatugängszonen är hårt och med ständiga konflikter, besvärligt väder och bristfällig hygien som ger sjukdomar, brist på sjukvård och mediciner, undernäring, ibland svält blir de flesta gatugängsmedlemmar inte gamla, de flesta inte äldre än mellan 30-40 år. Gängen har ofta ett huvudkvarter som ofta är en ruin som gänget rensat och inrett som bosättning och rustat till skydd mot vädret och till försvar mot andra gatugäng. Större gäng kan också ha en eller flera utposter.

The Lightning Rollers har under en period på ungefär tre år haft en dominerande position som de uppnått genom smarta allianser och fått mycket inflytande, makt, resurser och territorium. Men de senaste sex månaderna har de stött på ett allt mer hårdnande motstånd, konkurrerande gäng har enat sig och gamla bundsförvanter har övergett Rollers och gått över till konkurrenternas koalition. Rollers har förlorat sitt inflytande och makt och blivit isolerade och sedan striderna om territorium hårdnat allt mer så har de även förlorat resurser, mark och medlemmar. Territoriet har fortsatt att krympa tills Rollers HQ blir omringat och scenariot tar sin början när den fientliga koalitionen har stormat huvudkvarteret och Rollers bittra slutstrid står där gänget blir tillintetgjort och spelarkaraktärerna tvingas fly för sina liv! (Se Startscenen; Slutstriden)

## Mega City

Mega City, en mycket stor ruinstad med flera olika zoner som kontrolleras av olika grupper. Vissa zoner är mycket farliga, som t ex den Biozoologiska trädgården i Mega Citys centrum med rik och dödlig flora och fauna och som dessutom ryktas ha en osynlig dödlig pest. Andra zoner kontrolleras av religiösa (Bibelbältet och Kalifatet) eller politiska (Röda Fronten) fanatiska grupper medan andra behärras av andra fanatiska grupper med andra motivationer (Köttindustrin; kannibaler). Det finns också zoner som inte kontrolleras av enbart en grupp, utan är omstritt territorium (Gatugängens zon, där spelet tar sin början). För stadens innevånare är Mega City deras värld, vad som finns utanför är okänt. De vet att det har skett en katastrof av något slag och att en tidigare civilisation har gått under och ersatts av zoner och deras befolkning som alla ser sig som ättlingar till "de gamla" från den fallna civilisationen. Inte minst är det mycket oberäkneliga vädret en indikation på att allt inte står rätt till med världen och den Biozoologiska trädgården med dess fascinerande men livsfarliga flora och fauna och pest en annan. Längst i norr i Mega City verkar det dock kanske finnas en rest av "de gamla", en högre organiserad och utrustad grupp kontrollerar där en zon i utkanten av staden och ryktet säger där även finns en fristad.

## Vad är sant? Vad är falskt? Vad är Mega City? Varför är vädret så oregelbundet? Vilka var/är de gamla? Vad är verkligheten?

Mega City är en stad, eller var det en gång i tiden för hundratals år sedan, längre tillbaka än någon nu levande kan minnas och all dokumentation i zonerna (utom Frizonen) har försvunnit och förstörts genom katastrofen och med tiden. Mega City är nämligen ingen vanlig stad, den ligger inte på jorden eller ens på någon annan planet! Staden ligger inuti ett rymdskepp, ett stort generationsskepp Omega, ett under för sin tid, med artificiell gravitation och väder och odlingsbar mark och många andra tekniska under, som färdas genom världsrymden från människornas värld som faktiskt gick under i en katastrof och människorna fick i desperation söka sig ut i rymden efter en ny värld att befolka. Resan har varit lång och för de allra flesta i Mega City har det förflutna fallit i glömska och likaså vetenskapen om att man befolkar ett skepp i världsrymden. Färden genom världsrymden var mycket lång, flera århundraden och även om man gjorde underhåll skedde med tiden slitage på skeppets olika system som bl.a. resulterade i ett radioaktivt läckage som drabbade stadens park och rekreationsområde i generationsskeppets mitt och växterna i den botaniska trädgården och djuren i den zoologiska trädgården förändrades över ytterligare århundraden till livsfarlig och grotesk oigenkännlighet. Även det artificiella vädersystemet påverkades och blev mycket nyckfullt och föränderligt; stilla sommardag i ena stunden till storm med störtregn, blixtar och orkanvindar i nästa. Detta resulterade i social omvälvning, kaos och oro bland befolkningen; många dog i översvämningar och ännu fler i hungersnöd när livsmedelsautomater strejkade för att sedan sluta fungera helt, ytterligare offer krävdes i våldsamma kravaller och med dem föll all ordning. Befolkningen reducerades till grupper som kontrollerade delar av staden och slogs mot varandra om de tynande resurserna. En vild och våldsam period av kaos under flera årtionden tog vid innan några grupper lyckades ena sig och kontrollera delar av staden och åter odla mark för grödor och på andra sätt skaffa sig resurser för överlevnad.

Generationsskeppets besättning lyckades barrikadera skeppets viktigaste delar; kommandobryggan varifrån skeppets färd kontrolleras, maskinrummet med reaktorn (vars läckage man lyckades stoppa och reparera), kontrollrum och maskiner för syre, vatten och gravitation, maskinverkstäder för verktyg, vapen, utrustning och kläder, recy-clingsystem, livsmedelsmaskiner, mm. Man har nu i generationer lyckats hålla i gång skeppet mest viktiga funktioner och hålla skeppet på sin kurs mot den nya världen och skeppets livsuppehållande system fungerande. Man har med fruktan iakttagit stadens och befolkningens förfall men själva i generationer hållit liv i funktioner och traditioner. Besättningen är dock välutbildad och välmotiverad att fortsätta hålla liv i skeppets system. De har också tillgång till futuristisk teknologi som underlättar deras arbete och liv. Besättningen försöker också hjälpa sina mindre lyckosamma medresenärer i Mega City. De har upprättat en militärbas i den del av Mega City som de fortfarande kontrollerar (Frizonen i norr) där de upprättat ett interneringsläger som en sluss för överlevande från de övriga zonerna och spridit ryktet om frizonen (utan att tala om verkligheten) vid de sporadiska kontakter som de har med Mega Citys övriga befolkning. Naturligtvis kan de inte ta hand om hela Mega Citys befolkning och många grupper betraktar Frizonen med misstänksamhet eller ren fiendlighet. De soldater som bevakar gränsen och internerna är också välutbildade, välmotiverade och välutrustade. De har varningssystem för väder och rörelser vid gränsen, futuristiska plasmavapen som kan ställas in på olika styrka; bedöva, döda, förinta! Hjälmarmad med lasersikten och möjlighet att se genom dimma och terräng, etc. Fredliga besökare från de övriga zonerna får genomgå en antibakteriell dusch och en automatiserad läkarundersökning och medicinering. Sedan interneras individerna under säkra förhållanden tills de anses säkra att slussas in i besättningsdelen av skeppet. Bråkstakar bedövas och hotfulla farliga personer likvideras.

Vad vill då Omegas besättning? Förutom att föra generationskeppet säkert till dess destination? Den nuvarande kaptenen Stella Adastra vill veta mer om förhållandena i Mega Citys zoner. Hon känner en stor osäkerhet och oro över det kaos som råder där. Hon har därför beordrat sina soldater i Frizonen att undersöka olika interners kunskap om zonerna. Hon vill finna en bra grupp att samarbeta med som kan vara hennes och besättningens ögon och öron ute i zonerna i utbyte mot en trygg och säker bas hos besättningen och givetvis bonusen av alla de fördelar som besättningen avancerade teknologi erbjuder. Ärendet brådskar då det Omegas automatiska navigationssystem rapporterat att skeppet inom kort kommer att anlända till dess destination, den nya värld som Omegas besättning ska kolonisera. För att lyckas med det behöver Adastra få med sig hela skeppets befolkning på sin sida. Därför behöver hon upplysningar om situationen i zonerna.

## Scenariots handling i korthet

De fem överlevande ur The Lightning Rollers (spelarkaraktärerna) beger sig, efter den traumatiska slutstriden (se Startscenen) där Rollers förintas som Crew av sina bittra fiender, under ledning av Pivot Krieger som nu tagit på sig rollen som Jammer, på en mycket riskfylld och äventyrlig färd genom Mega City mot vad man hoppas ska bli säkerheten i frizonen. De kan välja flera olika vägar, alla kantade av faror i form av olika grupperingar, fanatiker, kulter och dödliga varelser. Här blir det upp till spelarna att välja väg och spelledaren att leda spelarna på deras väg och sätta hinder för dem att övervinna. Varje zon (se zonerna) är ingående beskriven med miljöer och de varelser som befolkar dem. Resan ska vara farlig men spännande och hindren svåra men inte oövervinnerliga för våra fem hjältar som efter stora strapatser, medtagna, men vid liv till slut lyckas nå målet i frizonen. Där blir de mottagna, avväpnade men mildt behandlade av sina mystiska värdar som skiljer sig från Mega Citys övriga befolkning; de är renare och bättre utrustade (bl a med energivapen som ingen levande i Mega City sett tidigare). Spelarnas karaktärer blir eskorterade till värdarnas högkvarter och får möta deras ledare, kapten Adastra och här kommer twisten i berättelsen! Adastra berättar sanningen; om Mega City och Omega och deras förflutna. Den verklighet som

spelarkaraktärerna känner till vänds upp och ned! Den värld som de trodde de kände är en annan och det kan säkert chocka karaktärerna. Men sedan lägger Adastra fram sitt erbjudande till spelarkaraktärerna; att i utbyte mot att bli hennes och besättningens spejare i Mega City och dess olika zoner och rapportera till Adastra om läget och utvecklingen blir de en del av besättningen och leva i en mycket högre levnadsstandard än i zonerna och dessutom få en bonus av att få lära sig använda besättningens avancerade teknologi.

Var det kan leda kan bara Du som spelledare svara på! Nya äventyr i zonerna? Vad sker när Omega når sin destination? Lyckas besättningen övertala Mega Citys befolkning om fördelarna med en kolonisering? Eller utbryter ännu mer kaos? Kan den nya världen koloniseras? Är den obebodd eller bebodd? Dessa frågor kanske kräver många nya äventyr?

## Startscenen: Slutstriden!

The Lightning Rollers har som tidigare beskrivits varit ett mäktigt gäng, eller Crew som de själva kallar sig, men den senaste tiden har de fått allt fler fiender och hur tappert de än kämpat i gränsstriderna, eller Jams som de kallar dem, så har de fått backa mot koalitionens övermakt. Till slut blev Rollers HQ omringat och när scenariots startscen börjar har slutstriden inletts.

Koalitionens olika Crews ur The Hatchets, Mohawks, Las Amazonas och Teufels omringade Rollers HQ. Efter en inledande oseriös och förolämpande förhandling, som Rollers naturligtvis var tvungna att avböja av stolthet och med vetskapen om att ingen pardon skulle ges, stormades Rollers HQ. Striden var skoningslös och trots försvararnas hårda och tappra försvar var de chanslösa. Koalitionen tryckte på allt hårdare och till slut brast försvaret och fienden tog sig in! Ingen och inget skonades!

Män, kvinnor och barn ligger döda på marken. Huvudkvarteret brinner! Ni få överlevande försöker se en väg ut ur kaoset. Men överallt väntar faror! Stannar ni brinner ni inne och utanför väntar den skoningslösa fienden! Ni ser Hatchets triumferande resa sina blodiga yxor i skyn, Mohawks höga mohawkfrisyrer, Las Amazonas blänkande rustningar och Teufels djävulsgryn! Vad gör ni? Det gäller livet! Eller döden...

SL: I den här scenen är det viktigt att Du som spelledare driver upp stämningen! Action! Förklara scenen snabbt för spelarna och få dem att agera! Det gäller deras överlevnad!

För scenariots fortsättning lyckas naturligtvis våra hjältar, spelarkaraktärerna, göra en djärv flykt och ka återsamlas i någorlunda trygghet en bra bit bort. De är naturligtvis alla omskakade och chockade; alla de känner och älskar, deras familjer och fränder, är förmodligen döda. Deras hem förstört och de kan fortfarande se röken stiga mot skyn. Den trygghet de hade och det liv de levde är borta. De borde inse att de inte kan stanna på platsen och att de jagas och om fienden, som är mångfaldigt fler, kommer de att döda dem! Men nu tar förhoppningsvis Krieger initiativ och tar på sig rollen som Jammer och inspirerar de andra till hopp genom att tala om Frizonen i norr och möjligheten, trots alla faror att finna en ny trygghet och ett nytt liv!

Här finns det alltså möjlighet för spelaren att känna på sina karaktärer och relationerna i gruppen. Men låt dem inte tappa stämningen! Håll uppe momentum från slutstriden, låt spelarna vara på sin vakt mot lurande faror; ljud av förföljare bland ruinerna; metall mot sten, springande steg, skrik, osv! Och låt inte scenen bli för lång! De måste snabbt fatta ett beslut om vad de ska göra och var de ska ta vägen. Sedan är det upp till dig som spelledare att guida spelarkaraktärerna genom staden och zonerna (se Zonerna).

## Gatugängszonen

Zontyp: Omstritt territorium

Ledare: Flera konkurrenter.

Grupp: Flera olika konkurrerande grupper.

Det här är zonen där scenariot tar sin början i startscenen som är det för The Lightning Rollers så katastrofala nederlaget och början på våra hjältars flykt mot Frizonen. Området har så långt någon kan minnas varit omstritt territorium med en eller flera gatugång som för en tid haft en dominerande ställning för att något senare tappa sin ställning till en konkurrent. Under något år har The Lightning Rollers haft en sådan framskjuten ställning men en koalition av flera gatugång, däribland The Hatchets, Mohawks, Las Amazonas och Teufels hotat Rollers ställning och tagit mer och mer mark tills de tog över Rollers HQ i slutstriden (se Startscenen).

## Röda Fronten

*Ni tar er fram bland ruiner och gator beströdda med delar av gamla byggnader och annat skräp. Sedan kommer ni till en öppen yta och på andra sidan skymtar ni en barrikad och bakom den byggnader. Ni närmar er barriakaden som består av traktordäck, oljetunnor och annan bråte och ovanför vajar det röda tygstycken. Det står vakter med rakade skallar och kläder i grovt mörkblått tyg beväpnade med verktyg och tillhyggen, ovanpå bråten och stirrar på er med mistänksamma blickar. ”Stå stilla och identifiera er och ert ärende! Ni närmar er Röda Frontens Territorium!”*

Zontyp: Arbetarkollektiv

Ledare: Ledaren Carmine Crimson. Strikt och auktoritär ledarstil.

Grupp: Arbetare i kraftiga, praktiska blå arbetskläder, kängor, ofta rakade skallar eller korta arbetspraktiska frisyrer. Övertygade anhängare. I strid beväpnade med verktyg (släggor, yxor, etc) eller tillhyggen (metallrör, tegelstenar, etc.).

Röda Fronten är ett arbetarkollektiv. De har en stark kollektivkänsla som enar gruppen mot yttre hot. De har en stolthet och hög arbetsmoral och arbetar och kämpar tillsammans i gemensam riktning. Man värnar om gruppen och håller rent och snyggt i området. Kvinnor och män har lika värde och alla som är arbetsföra (det är arbetsplikt på alla över 12 år) har en viss medbestämmanderätt men ytterst bestämmer Rådet och Rådets och dess ledare. Kollektivkänslan är stark vilket ger en bra gruppgemenskap och alla arbetsföra får sin ranson tilldelad (normalt tillräckligt generös för att räcka att försörja en familj med barn och äldre) men det skapar också hårda krav att följa gruppens regler. Alla brott mot kollektivets regler ses som mycket allvarligt och kan straffas hårt med minskade ransoner och i värsta fall uteslutning ur kollektivet, vilket är gruppledarnas värsta mardröm, då den uteslutne tvingas iväg från Kollektivets område och måste klara sig själv i ingenmansland.

Kollektivets medlemmar lever ett hårt liv, långa arbetsdagar i kollektivets jordbruk eller verkstäder där man producerar det som kollektivet behöver för sin försörjning, men med Muren lever medlemmarna i alla fall i en relativ säkerhet, åtminstone om Rådets propaganda är sann. De rakar ofta sina skallar (dels för att det är praktiskt; lätt att hålla hygien och dels för att av stolthet visa att de är arbetare!) klär sig enkelt men praktiskt i grova arbetskläder, jackor och snickarbyxor i ett denimliknande blåaktigt tyg och grova kängor. Skyddskläder som t ex förkläden, svetsmasker, arbetshandskar är vanligt förekommande och vid behov försvarar man sig med arbetsverktyg som släggor, yxor, hammare och tillhyggen som metallrör och tegelstenar. Området är omgärdat av försvarsverk, en improviserad mur byggd av diverse skrotdeklar med frekvent förekommande röda fanor för att indikera Röda Frontens territorium. Kollektivet hyser nämligen en stor rädsla för det som finns utanför muren, kaoset som de kallar det och att det ska sabotera kollektivets gemenskap, det menar i alla fall Rådet. Därför hålls en god bevakning på försvarsverk mot allt utanför det röda territoriet. Detta komplicerar naturligtvis alla kontaktförsök

med kollektivet och alla utanför muren bemöts med stor misstänksamhet. Det förekommer dock en småskalig handel för det som kollektivet saknar och själva inte kan producera i sina jordbruk eller verkstäder.

Det sker ingen aktiv yttre rekrytering men det förekommer att man tar in dugliga individer i gemenskapen, speciellt personer med expertis som kollektivet saknar. Men den nye arbetaren utsätts för en hård inskolning liknande hjärntvätt för att anpassas till kollektivet och dess hårda regler och krav. Det förekommer även spioneri och bevakning och angiveri, inte bara mot nya medlemmar av kollektivet, utan alla kan misstänkas för brott mot reglerna med kollektivtribunal och bestraffning som påföljd.

Rådet och ledaren styr med hård hand och för att bevara ordningen och anser sig i sin roll som uppfostrare, beskyddare och bevakare förtjänta av en högre levnadsstandard än den vanlige arbetaren och få vågar opponera sig mot detta. Med jämna mellanrum förekommer interna maktstrider i Rådet, ofta startad av ledaren för att stärka sin position, men det händer även att ledare avsätts i Rådskupper. Den centrala platsen i Röda Frontens territorium är Röda torget där man ofta samlas för att genomföra morgongymnastik innan dagens arbetspass, delar ut matranser och äter gemensamma måltider tre gånger per dag, lyssnar på Ledarens många tal och uppläsandet av Rådets propaganda och Kollektivets regler, firar de få fridagarna med dans och fest. Rådets lokaler och Ledarens kontor respektive bostäder är belägna vid Röda Torget.

SL: En första kontakt med Röda Fronten kan vara komplicerad och Kollektivet kan verka avvisande men om spelarna lägger sina ord rätt och kanske spelar på t ex Healers läkekunskaper eller visar upp något spektakulärt fynd som de plockat upp på sin farofyllda färd kan tonen förändras till en mer positiv hos vakterna på Muren och ett handelsutbyte kan bli aktuellt. Om spelarkaraktärerna söker och lyckas få ett mer permanent uppehållstillstånd kommer de troligen snart ångra sig då de utsätts för kränkande behandling (Ingen individuell eller avvikande stil tolereras! Inte heller individuella ägodelar som roll-erblades och hjälmar och skydd) förtryckande hjärntvätt och ständig övervakning och propaganda och säkert göra ett flyktförsök för att återta färden mot frizonen.

## Bibelbältet

*Himlen är nattsvart och landskapet lysas sporadiskt upp av blixtrar från ovan medan regnet öser ner över och gör vartenda plagg ni har genomvåta och era kroppar frusna. Vägen är dränkt i regn och sikten är dålig, men ni kan skymta svarta skuggor i mörkret, på båda sidor vägen, efter nedrasade husrester. Så plötsligt ser ni ljus framför er. Bebyggelse på avstånd. Värme. Trygghet. Ni skyndar på stegen och kommer snart in i en samling mörka byggnader. Men i centrum står en ljus byggnad med ett högt torn och ur byggnadens fönster skiner ljuset varmt. Ni hittar snart öppningen till byggnaden, ett par fina dubbeldörrar och ni öppnar och går in. Tack-samma att slippa undan regnet står ni i en gång som leder fram till ett podium. På båda sidor om gången sitter svaritklädda människor, män till höger och kvinnor till vänster. De sitter vända mot podiet med ryggarna mot er men snart börjar de allt efterhand vända sina ansikten mot er och blänga på er. Vid podiet står en ensam svartklädd man med vitt hår, hög panna och skägg. Men det ni lägger märke till är hans blick. Hans kalla stirrande blick. ”Främlingar! Så vi får besökare mitt i stormen? Utan tvekan har ni flytt undan mörkret efter att ha skådat ljuset! Men kom så in och mottag frälsningen, syndare!”*

Zontyp: Kristen bosättning.

Ledare: Guds sändebud Israel Johnston. Fanatisk och arrogant.

Grupp: En fanatiskt troende kristen sekt, fanatiskt lojala mot sin ledare och mot sin gud. Svartklädda. Män med skägg och kvinnor med övertäckt hår. Aktiv utåtriktad frälsning av syndare.

Bibelbältet är en zon som är hemvist för en sekt av djupt kristna fanatiker. De tror fast och övertygat om att de är Guds utsedda och alla utomstående är syndare som om de inte ser Herrens himmelska ljus och låter sig frälsas, ska förgöras med brutallitet! Sekten för alltså en aktivt utåtriktad aggressiv frälsning och söker aktivt personer att konvertera, med våld och tvång om de måste. Ändamålet helgar medlen. De drivs på av en psykotisk och fanatisk predikare som bildat en personkult kring sin person och går allmänt i gruppen under titeln Guds sändebud.

Gruppen klär sig uteslutande i svart, ofta grova hemvävda tyger. Männen har kort hår och ofta skägg och klär sig i svarta hattar och korta rockar och byxor och kvinnorna i klänningar och kjolar, och har långt hår som de alltid täcker över med svarta sjalar i offentlighet. Männen har beslutanderätt och kvinnorna förväntas foga sig och vara underdåniga männen. Månggifte är regel eftersom de utsedda måste sprida sig för att bli många och besegra syndarna. Sekten livnär sig främst på jordbruk och djuruppfödning, men plundring förekommer också vid frälsningsexpeditioner utanför zonen. I strid beväpnar sig sekten främst med jordbruksredskap; yxor, liar, högafflar, etc. Sekten har koncentrerat sin bosättning centralt i zonen kring deras kyrka som de kallar Guds tempel, där Guds sändebud ger sina svavelosande fanatiska predikningar till den lika fanatiska församlingen! Här bor man i gårdar med jordbruk och djurhagar runt om gudstemplemet. Marken kring gudstemplemet är röjd för gårdar och bruk och den enda riktigt färdugliga vägen passerar rakt genom bosättningen. I övrigt är zonen något svårforcerad med hoprasade husmassor som bildar svarta hinder i olika höjder och omfattning.

Sekten arbetar hårt i sitt anletes svett på sina jordar och i sina djurhagar, ber till Gud åtskilliga gånger om dagen. De är mycket misstänksamma mot främlingar som de bemöter med överlägsenhet och arrogans eftersom att främlingarna alltid är syndare. Om främlingarna nekar frälsningen (som bara Guds sändebud kan utföra) förbyts arrogansen i aggression!

Det oberäkneliga vädret är bara ett säkert bevis på jordens undergång och Herrens återkomst och de utseddads frälsning och alla syndares undergång!

SL: Här finns det en stor risk för att spelarkaraktärerna hamnar i rejäl knipa med usel terräng och väder och en enda färduglig väg och i underläge mot en fanatisk sekt! Kommer spelarkaraktärerna att låta sig frälsas och bli en del av gemenskapen? Eller kommer de ge motstånd och fly vidare i mörkret?!

## Den BioZoologiska trädgården

*Ni känner en elektricitet i luften som är tryckande het. Plötsligt ur tomma marken uppstår en stinkande stickande dimma som gör det svårt för er att andas. Ni tar er vidare och skymtar ett underligt ljus som skiftar i olika färger bland trädens lianer som plötsligt börjar röra på sig i er riktning. Såg ni rätt? Hade trädet en mun med vassa tänder? Det knakar till kraftigt i ett buskage och ett underligt djur som sammansatt av flera olika djur jagas skriande av ett annat lika underligt och bizarrt djur. Så drabbas ni av ett krypande sakta ökande illamående och ni bestämmer er för att skyndsamt ta er från platsen!*

Kallas i folkmun för "Parken". Zonen ligger centralt mitt i Mega City. Denna zon är inte bebodd av människor. En gång var parken faktiskt två olika parker; en botanisk trädgård och en zoologisk park. Men så skedde en olycka, en kärnreaktor fick en begränsad läcka och två blev ett. Hundratals år av stark strålning förvandlar livet i Parken till oigenkännlighet. Idag är Parken som något taget ur "Twilight zone" eller din värsta mardröm(!); mystiska och antagligen giftiga dimmor som kryper fram ur ingenstans, underligt ljus i regnbågens alla färger, en kokande ångade het djungel av bisarra och livsfarliga växter och djur; ett köttätande träd med tentakler och vassa tänder, en lika köttätande zebrabjörnnoshörningstiger! Kort och gott en livsfarlig zon inte bara på grund av den starka strålningen som gör att s

pelarkaraktärerna inte kan stanna särskilt länge innan de börja må riktigt illa och tvingas vidare.

SL: Här kan spelledaren balla ur totalt! Det är fritt fram att improvisera ihop de mest bisarra skapelser och sedan iakttä spelarnas reaktioner. Zonen är så pass farlig att spelarkaraktärerna inte överlever någon längre stund och även om strålningen har dämpats något med åren är den fortfarande livshotande. Tanken med den här scenen är dels att ge spelarna en underligt bisarr upplevelse och dels få dem att reagera på att saker nog inte står rätt till. Vad kan det bero på? En föraning om vad som komma skall.

## Kalifatet

*"Välkomna till Kalifatet! En mötesplats för hela Mega City! Mitt namn är Ma'bood. Jag har äran att vara er guide till Kalifatet. Följ mig! Den här vägen till Kalifatets beryktade handelsplats!" Ni följer den unge mannen och hans fjuniga skägg och rikt färggranna kaftan och mössa genom tränga gränder med små krypin till verkstäder där hantverkare alla de slag och ursprung arbetar flitigt! Den unge mannens påstående om att Kalifatet är en mötesplats för hela Mega City verkar stämma! Efjer hand vidgar sig den tränga gränden framför er och plötsligt står ni och skådar ut över ett stort torg med ett myller av marknadsstånd och handelsvaror och människor! Ni känner doften av exotisk mat och kryddor! Ni ser dyrbara färgrika tjocka mattor! Lika färgrika fåglar i små burar som sjunger högt och andra större djur som väsnas ännu högre än människomassan på torget! Bortom torget ser ni en stenmur minst lika imponerande som den som ni kom in genom till staden, och bortom muren skymtar grönskande terrasser och en kupol och ett torn och ni hör någon som ropar ut något med hög fast stämma på ett främmande språk.*

Zontyp: Muslimsk bosättning.

Ledare: Kalif A'zam Al Qadr, världslig och religiös ledare; karismatisk och tolerant.

Grupp: En brokig grupp av olika ursprung och sysselsättningar som har sin muslimska tro, seder och bruk gemensamt. Klär sig ofta bekvämt och färggrant och döljer ofta sitt huvud, hår och ibland ansikte. Männen bär ofta skägg och mustasch. I strid slås gruppen med övertygelse och glöd och beväpnar sig ofta med svärd, spjut och pilbågar.

Kalifatet är en muslimsk bosättning. Den bofasta befolkningen har en mängd olika yrken och sysselsättningar, ofta förknippat med Kalifatets försörjning; jordbruk och djuruppfödning eller handel; verkstäder och marknadsförsäljning. Den verkar ha en stor variation i sitt ursprung; en del är ljusa, medan andra är mörka, men de delar alla sin muslimska tro, seder och bruk. Både män och kvinnor klär sig ofta i lätta, bekväma och färggranna kläder, speciellt på marknadsplatsen. Över bär de minst lika färggranna kaftaner och kappor och de flesta täcker huvud och hår med huvudbonader och somliga även ansiktet. Männen bär ofta skägg och mustasch. Kvinnor och män delar på försörjningsbördan för familjen men har olika ansvarsområden uppdelade.

Det världsliga och religiösa ledarskapet är tolerant och uppmuntrar till kontakt med utomstående som medför en inkomstbringande handel som får Kalifatet att blomstra! Zonen är indelad i två delar; en mindre del som är öppen för besökare som tillåts vistas i Kalifatet en begränsad tid så länge de betar sig fredligt och idkar handel som gynnar Kalifatet eller betalar en gäld till detsamma, och en större del som är själva bosättningen i Kalifatet; här tillåts bara troende muslim-er bosätta sig.

I den yttre delen ligger handelsplatsen där besökare och kalifatsbor kan föra handel med varandra som sker på ett öppet torg. Kring torget finns en mängd gränder och byggnader i olika storlekar, vänin- gar och välbevarat skick. Här ligger flera härbärgen i olika klass och prisnivå för hitresta eller passerande besökare. I gränderna finns också många hantverkslokaler som hyrs och brukas av resande hantverkare av olika slag och ursprung; det kommer besökare från hela Mega City

till Kalifatets marknadsplats. Hantverkarna betalar hyra för lokalen och en skatt för vistelsen i Kalifatet, vissa stannar en längre tid och andra kortare. Marknadsplatsen har en mängd marknadsstånd som hyrs ut till besökande eller bosatta handelsidkare. Här kan man köpa eller sälja en mängd olika mer eller mindre exotiska handelsvaror; mat, kryddor och drycker av alla de slag, verktyg, kläder, husgeråd, luxuös heminredning, djur (allt från små burfåglar till större bruksdjur), mm.

I den inre delen ligger den muslimska bosättningen och även här finns ett torg med en vacker fontän och där Kalifatets moské är belägen, från var dagens samtliga böner förkunnas. Även i den inre delen finns det trånga gränder med små hantverkstäder och bostäder men det finns även större gator och bostäder; ofta är husen byggda i terrasser och vilar på kullar som kanske en gång i tiden var hus, men nu tjänar de ofta ihåliga kullarna som källarförråd och magasin. Terrasserna är ofta i flera nivåer och ofta öppna mot himlen och det många har odlingar på sina terrasser. Här samlas familjerna så ofta vädret tillåter till vardag och till fest.

En besökare får lätt känslan av att livet är lätt och leker i Kalifatet! Människorna klär sig lätt och bekvämt och är vänligt inställda och det verkar finnas ett överflöd! Men all handel sker med ett vinstsyfte och alla innevånare är inte rika, många arbetar hårt för brodfödan, i zonen odlingar eller verkstäder. Dessutom har Kalifatets innevånare kämpat länge för zonen uppbyggnad och utmanats av både väder, svält, sjukdomar och invaderande plundrare. Därför försvaras bosättningen och handeln med övertygad glöd! Runt om zonen har en rejäl hög mur uppförts i sten och dessutom en som skiljer den yttre delen från den inre, båda murarna med tjocka välbevakade portar. Tiggare tolereras sparsamt, tjuvar ännu sämre! Den som inte kan betala för sig ombeds vänligt men bestämt att resa vidare, dröjer den sig kvar tillkommer snart hårdare övertalningsmetoder! Tjuvar bestraffas rättvist med brutalitet! Det finns inget fångelse, bara kroppsstraff. Kalifatet har ingen utåtriktad frälsning, men tillåter uppriktiga konvertiter. Dessa får under en prövotid bo i den yttre delen för att bevisa sin uppriktiga tro och om och när de godkänns av Kalifen själv, tillåts de bosätta sig i den inre delen som en del av fasta befolkningen.

SL: Här finns ett utmärkt tillfälle att imponera och förföra spelarkaraktärerna med handelsplatsens utbud och Kalifatets exotiska miljö! Låter de sig förföras? Väljer de att stanna för en kortare eller längre tid? Har de råd? Eller vill de kanske konvertera? Om de av nöd eller girighet lockas att stjäla får de vara snabba att ge sig av för att inte drabbas av Kalifens hämnd! Hans tolerans har en gräns.

## Köttindustrin

*Mörkret har fallit men ni har förirrat er i ett industrikomplex med en labyrint av korridorer och trappor i flera nivåer. Ni är precis på väg att ge upp och slå läger för natten när ni hör ljudet av trummor på avstånd. Mycket snart hör ni ljud som närmar sig snabbt. Djuriska skrik i natten. Ljud nedanför er. Och ovanför. Ni försöker desperat hitta en väg ut och väljer en väg på måfå. Återvändgränd! Ni vänder om och testar en annan. Skriken närmar sig hela tiden. Ska ni stå och slåss eller fly för era liv?!*

Zontyp: Fanatisk kannibalkult.

Ledare: Köttkvarnens väktare.

Grupp: En fanatisk kannibalkult som dyrkar sin ledare som en gud och som ser sig själva som rovdjur och alla andra som bytesdjur. De jagar i flock med djurläten och antar rovdjurskepnad filade tänder, rovdjurstatueringar, krigsmålningar, djurhudar och människohud och döskallar. Under jakten använder de improviserade vapen; djur- och människoben som klubbor, vässad plåt och metall som knivar och spjutspetsar, de använder också stenklubbor och blåsrör och olika fallor och fångstredskap.

Köttindustrin ligger i en zon av gamla industrikomplex med ett slakteri i centrum. Det mesta av industrikomplexet är i ruiner och slitet och skitigt, men delar av slakteriet fungerar fortfarande. Här har med tiden av outgrundlig anledning en kult med kannibaler bildats. Det är en fanatisk grupp som leds av en stark och hänsynslös ledare. Gruppen ser sig själva som rovdjur och alla utomstående som potentiella bytesdjur och mat. Det är den starkes rätt och de är de starka. De har inga som helst betänkligheter mot att jaga och fånga och slakta andra människor. Om det blir dålig tillgång på byten riskerar de svagaste i gruppen att gå samma väg. De dyrkar sin ledare och den industriella köttkvarn som han har sin titel från; Köttkvarnens väktare, en mäktig bjässe som till och med är större än Bruiser. Kulten har gått långt för att förlora sin mänsklighet med sin skräckinjagande rovdjursimage; de har filat sina tänder så att de är vassa som rovdjur, de smyckar sina kroppar med totemsymboler av rovdjur, de klär sina nakna muskulösa kroppar i krigsmålningar, djurskinn, fågelfjädrar och människohud, de piercar sig med djur- och människoben och använder döskallar som amuletter, allt för att förstärka sin image. Kulten använder också djurläten för att kommunicera med varandra under jakt och för att förvirra och desorientera sitt byte. Under jakten använder de en arsenal av olika vapen; improviserade, som stora djur- eller människoben som klubbor, metallrör från industribyggnaderna, knivar och spjut av vässad plåt och metall, stenklubbor (tomahawker), blåsrör med giftiga och bedövande pilar, fångsnät och en mängd olika fallor; fångstropor med vassa pålar, snaror, mm. Industrikomplexet är en labyrint i flera nivåer av mörka, skitiga, nedgångna gångar, korridorer och trappor för en obehövad främling men kulten hittar utantill. Marken utanför byggnaderna är övervuxen med kraftig svårframkomlig djungelliknande vegetation.

SL: Här finns stor potential för action; ett nedslitet industrikomplex i flera nivåer med korridorer och gångar och trappor i varierande skicka som leder kors och tvärs. Spelarna blir med hjärtat i halsgropen jagade av fanatiska kannibaler som utstöter avgrundsvrål till djurläten och försöker kura in spelarkaraktärerna i bakhåll och fallor. Klarar de sig undan eller blir de middag?

## Frizonen.

Målet för våra hjältars resa. Frizonen. Den här zonen som ligger på andra sidan från Gatugängszonen sett (Gatugängszonen i söder och Frizonen i norr) kontrolleras av den enda grupp i Mega City som har tillgång till högteknologiska vapen, de enda som har tillgång till avancerade skjutvapen (ingen av de andra zonerna har ens krutvapen). Den här gruppen som består av utbildade disciplinerade och högt motiverade soldater har avancerade plasmavapen som kan justeras i styrka från bedövande till dödande till förintande styrka. De har också annan avancerad utrustning som t ex hjälmar med visir som underlättar målsökning och som visar dolda mål i terrängen. När spelarkaraktärerna närmar sig zonen gräns ombeds de med hjälp av högtalare att lägga ned sina vapen och förhoppningsvis är de trötta och medtagna av sina strapatser på vägen hit och bara vill komma i säkerhet och är medgörliga. Men om de krånglar så tar vakterna inga risker och bedövar dem helt enkelt. Väl omhändertagna, vare sig vid medvetande eller inte, så får spelarkaraktärerna genomgå en antibakteriell dusch och får all annan medicinsk hjälp de kan behöva (t ex antistrålningdos om de tog vägen via Parken). De får också nya futuristiska kläder som liknar de uniformer som soldaterna bär. Under en tid blir de hållna under observation i arrest innan de bedöms friska och säkra nog att eskorteras till Kaptenen (se avsnitt Målet).

## Slutscenen

När spelarkaraktärerna har fått var sin antibakteriella dusch och automatiska läkarundersökning med påföljande medicinering och nya futuristiska kläder placeras de i arrest. Om de bråkar och gör motstånd blir de bedövade av vakternas plasmavapen. Cellen de sitter i tillsammans har bekväma bäddar och ett handfat med rinnande vatten(!) och en toalett i ett hörn och där finns även hygienartiklar för samtliga. Cellen är tillräckligt stor för att de fem ska kunna röra sig ganska fritt utföra enklare motionspass. Men det är klart att bara känslan av att vara instängd är stressande för en Roller som är van vid den öppna vägens frihet! De får dagligen tre mål mat och dryck. De känner sig iakttagna (speciellt Sneak) som om någon har dem under ständig uppsikt, vilket också är fallet, då besättningen filmar och avlyssnar dem dygnet runt. Efter några dagars observation inser besättningen att de fem har tagit sig levande genom hela Mega City och överlevt alla faror på vägen och rapporterar detta till Adastra som beslutar att de ska eskorteras till henne.

SL: Dröj inte kvar för länge vid denna del av scenen, har du tidsbrist så hoppa över den, beskriv handlingen bara i korta ordalag. Har du å andra sidan gott om tid så tag in varje spelare för förhör, pumpa spelarkaraktären full med sanningsserum och få dem att berätta sitt livs historia! Meningen är att Adastra inser att spelarkaraktärerna är de spejare som hon söker för att ge henne uppgifter om zonerna i Mega City. Hur är kanske mindre viktigt. Det viktiga är vad som följer.

Plötsligt en dag efter flera dagar av att ha varit inlåsta öppnar vakterna er celldörr och ber er vänligt med bestämt att följa med dem. Ni känner instinktivt på er att de inte vill er illa och att ni inte svävar i någon fara. Tvärtom känner ni att något viktigt kommer att ske. De leder er genom vita korridorer, vitare än ni någonsin sett förut, och leder er fram till ett par dubbeldörrar. En av vakterna trycker in en knapp på en panel intill dörren och en kvinnoöst svarar och efter några korta ord öppnas dubbeldörrarna och ni leds in genom dörrarna. Innanför dörrarna ser ni er nyfiket om och ser en mängd stolar framför glasskivor med figurer och rörliga bilder. Det sitter människor i uniformer, som liknar de som era vakter bär, framför glasskärnorna och verkar strängt upptagna med något viktigt för de ger er ingen uppmärksamhet. Rummets bortre vägg är en stor glasskiva som först verkar helt svart men efter hand upptäcker ni små saker som rör sig förbi fönstret, som om hela rummet rörde sig framåt. I mitten av rummet möts ni av en medelålders kvinna i god fysisk form med ett tilltalande avlångt ansikte med hög panna och uppsatt hår i en stram knut och en prydlig snyggt sittande uniform med flera utmärkelser. Hon tar till orda med en varm karismatisk röst och ser på er med granskande men varma ögon och presenterar sig som kapten Stella Adastra och välkomnar er ombord på generationsskeppet Omega.

SL: Nu följer scenariots kanske viktigaste scen där kapten Adastra berättar sanning för spelarna! Det är meningen att det ska bli en ordentlig twist för dem! De tror att de bor i en ruinstad, att deras värld är staden. Men nu berättar Adastra att staden, Mega City, som on kallar Omega City, ligger inuti ett stort skepp som färdas genom världsrymden! Bara detta med världsrymden borde chocka spelarkaraktärerna! Adastra berättar också att skeppet har färdats i hundratals år genom rymden och att det kommer från en värld som gick under i en katastrof men att skeppet och de ombord lyckades rädda sig undan och sedan dess har färdats mot en ny värld att befolka. När spelarna har hämtat sig något berättar hon vidare att skeppets stad var skapat som en konstgjord värld med jord och himmel och konstgjort väder men att det efter många hundra års resa skedde en olycka med skeppet drivkraft som läckte ut i stadens två parker i mitten av staden och förgiftade dem. I samband med detta löpte vädermaskinen amok och har inte gått att reparera sedan dess. En ny katastrof var ett faktum, det våldsamma vädret orsakade översvämningar, många hundratals hus förstördes och hundratals människor drunknade i översvämningarna, som också förstörde matförsörjningen i staden, vilket ledde till hungersnöd och fler människor dog. För att rädda skeppet tvingades besättningen barrikadera sig och ilska över detta

uppstod bland befolkningen i staden som resulterade i kravaller där ytterligare människor dödades. En lång period av kaos uppstod och det har gått många hundra år sedan dess. Underliga saker har skett, kanske främst i Parken, som Adastra kallar den Biozoologiska trädgården, där nya livsformer utvecklades men där det är livsfarligt att vistas (som säkert spelarna vet vid det här laget). Besättningen har tappat kontakten med staden och dess befolkning, ett sätt att återknyta kontakten var att skapa en frizon. Men Adastra vill veta mer om staden och dess läge och vad som sker i de olika zonerna. Kan spelarkaraktärerna, som visat sig så modiga och dugliga och överlevt resan genom staden hit, hjälpa henne med det? Skeppet Omega kommer nämligen snart att komma fram till sin destination, den nya världen, och om Besättningen ska lyckas befolka denna nya värld måste de ha befolkningen i stadens hjälp. Om spelarkaraktärerna är villiga att hjälpa besättningen och Adastra och vara deras ögon och öron i staden och meddela vad de ser ska de få bli del av besättningen och ta del av ett mycket bekvämt och tryggt liv och även lära sig använda besättningens avancerade verktyg och vapen. Är de villiga att hjälpa Omegas besättning?

Var det kan leda kan bara Du som spelare svara på! Nya äventyr i zonerna? Vad sker när Omega når sin destination? Lyckas besättningen övertala Mega Citys befolkning om fördelarna med en kolonisering? Eller utbryter ännu mer kaos? Kan den nya världen koloniseras? Är den obebodd eller bebodd? Dessa frågor kanske kräver många nya äventyr?

*Slut*

