



DÖD MANS DILEMMA

ETT ÄVENTYR TILL MUTANT – UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

Idé & konstruktion Mattias Lilja

Texter Mattias Lilja,

Illustrationer Magnus Fallgren

Kartor Johan Normark

Järningen når du på

www.mutant.nu

info@mutant.nu

Mutant, all characters and likenesses thereof are © 2006

Paradox entertainment AB. All rights reserved.

Published under licence by Järningen Förlag AB.

DÖD MANS DILEMMA

Aftonen förflöt i stilla panik på Vajerns varieté i Jämmerdal. Levina dirigerade arbetet med låg och säker röst, en ö av förnuft och lugn i premiärnervernas annalkande storm. Varietédirektör Lummerman hade gjort tidig kväll, resten av styrkan arbetade idogt för att själva komma i säng. Trillingarna Gerhard pratade ettrigt samtidigt som de justerade detaljer i sitt nummer "tre hundar, en själ". Madonnen Moskito gled förbi på tysta fjät, på väg mot takets vajersystem. Tidigare under kvällen hade hon i förtvivlad falssett efterlyst sin primadonnakappa. Hon hade inte lugnats av att direktör Lummerman givit henne sin egen pråliga mantel, men snart uppdagades att det var Garpo som tagit primadonnans klädnad för att sy fast ännu fler glittrande plasticsbitar. Det hade sina fördelar att uppträda i skrotletarstäder, fornfint pynt gick enkelt att komma över. Sälunda lugnad kunde Madonna Moskito påbörja klättringen mot taket och dagens sista nedstigande, det moment som skulle inleda varietén nästa afton.

Nella åsåg hela spektaklet från sin oas av relativt lugn. Tillsammans med den paljettskräddande Garpo, den uttråkade akrobaten Gusten och den inte alltid pålitlige ljusalstraren Omatic satt hon på lärar lite vid sidan om scenen. Nella spelade tjuvpåker med Gusten och Omatic. Den sistnämnde stod för belysningen i form av en mångfärgad projektion som dansade över korten och fick Garpos plasticsbitar att verkligen gnistra i urmytisk prakt.

Det var precis då, när Nella börjat känna att de kanske skulle kunna knyta ihop det hela lagom till premiären, som Madonna Moskito kom vinande genom luften och med renaste vibrato i skriket slog ned i scengolvet. Vajrar rasslade i mörkret för att sedan dansa i Omatics ljuskägla när roboten vred sig för att se vad som stod på.

"Däruppe" väste Garpo och pekade mot lejdaren under taket. Gusten Tårds muterade lärben kastade honom halvvägs dit i ett enda språng, och resten av vägen klättrade direkt han på scenens bakre vägg. Det annars tysta väsandet av sugkoppar nästan ekade i det ögonblick av tystnad som följde på Madonna Moskitos krasch i scengolvet.

När Nelly rörde sig mot den långspäda primadonnans kropp, dold i ett virrvarr av Kodds mantel och tylladress, exploderade varietén med ljud. Modds målbrottstämma skar sig mitt i en osammanhängande mening, trillingarna Gerhard ylade och gläfsste ikapp, fortfarande stående i sin magnifika pyramidform. "Tre hundar, ingen hjärna" tänkte Nelly bistert när hon hukade sig över Madonna Moskito. Levina Topolev försökte förtvivlat gjuta lugnets olja på kakofoniens vågor, men gjorde därmed inte saken bättre. Nella fick luta sig nära den brutna formen på golvet för att alls höra vad hon försökte säga. "Kn...kn...knuffad" var allt primadonnan mäktade pressa fram, och den annars perfekta rösten var förvandlad till en bubblande rossling.

Att vara anställd på Vajerns Varieté i skrotletarstaden Jämmerdal är aldrig lugnt och kravlöst, men när primadonnan störtar från takets lejdare dagen innan premiären av en ny föreställning förvandlas också detta förväntade kaos till det oförutsägbaras elände. Någon vill varietén illa, och det blir rollpersonernas uppgift att ta reda på vem och varför samt undanröja hotet. Varför hjälper inte lagen er? Svaret är givet för den som känner Jämmerdal med omnejd. Skrotletarstaden Jämmerdal ligger ostadigt på en lerkulle i det område som i Pyrisamfundet benämns Västra utmarkseländet, och där råder ingen lag utöver den som man själv kan upprätthålla. Visst finns en sheriff i Jämmerdal, men det är långt till Pyrisamfundets ordnade stadsbildningar. Sheriff Karamba är förvisso kompetent, men hennes skydd har inte varietén råd med. Borgmästare Rocky Dynamo är inte heller någon stor beundrare av varietén, och kan inte förväntas utöva sitt inflytande för att hjälpa truppen. Alltså återstår bara för de anställda som har minst opassande bakgrunder att ta upp jakten på sabotörerna. Lycka till!

Död mans dilemman är ett äventyr till Mutant - Undergångens Arvtagare, avsett för 4-5 spelare. Regelsystemet är enkelt och inga förkunskaper är nödvändiga.

Inledning

Följande scenario utspelar sig i skrotsamlarbyn Jämmerdal, belägen i Västra utmarkseländet nordväst om Pyrisamfundet. Byn Jämmerdal beskrivs i detalj i kampanjmodulen Nordholmia - Det förlorade Paradiset, del II i äventyrsserien Undergångens arvtagare. Där återfinns också de flesta SLP som berörs i scenariot Död mans dilemma. Scenariot fungerar alltså bra

att använda även som ett insticksäventyr i den pågående spelkampanjen. Lämpligen lägger SL in scenariot när RP kommer till Jämmerdal för att vila upp sig. I scenariot får RP också naturligt kontakt med ett par personer av betydelse för det stora äventyrets fortsättning, även om sagda nyckelpersoner spelar en underordnad roll i Död mans dilemma.

Bakgrund

Kodd Lummerman var en gång verksam i skrotbranschen, även om hans passion alltid var Vaduvill-teaterns scen i Nordholmia. Som konferencier spenderade han kvällar och nätter, medan han om dagarna i mardrömslik trans skötte sina administratörssysslor på Fornskrotsbolaget. Visionen var att komma över så mycket krediter att en egen varieté skulle vara möjlig. Kodd insåg snart att det inte skulle vara möjligt inom lagens ramar. Tillsammans med sin kusin på mödernet, Hoho Dödman, inleddes en försnillningsaktion: skrot som tagits upp ur bolagets gruva stuvades undan av mutade skrotarbetare och smugglades iväg till en uppsamlingsplats utanför staden. Där plockade Hoho upp skrotet på sina turer från Västra utmarkseländet. Fornskrotsbolaget fick helt sonika köpa tillbaka sitt eget skrot (utspätt med mindre kvantiteter som Hoho rotat fram i Jämmerdal omnejd).

De minst sagt korta transportsträckorna och den ringa arbetsinsatsen gjorde att stadiga krediter kunde fördelas mellan de inblandade. Dock hopade sig strax verklighetens grå moln på varietédrömmens rosa himmel. De mutade skrotarbetarna gjorde sitt jobb noggrant och med stor diskretion, men trots detta skedde ett ödesdigert misstag. En synnerligen rik skrotåder uppdagades och gav försnillarna chans att lägga undan

mer än vanligt vilket också skedde. Strax visade det sig dock att många av skrotarbetarna blev sjuka, och Fornskrotbolaget aktiverade sin bolagsautomat för att den med sina fornkloka instrument skulle utröna vad som orsakade problemen. Det visade sig att delar av den nya ådern strålade med kvardröjande katastrofsmitta, och ådern tillslöts på obestämd tid. Tyvärr hade redan det försnillade godset sänts in i till bolagets uppsamlingslokal, och strax blev också tillsyningsmannen där sjuk. Kodd insåg att det bara var en tidsfråga innan nyligen inkommet gods skulle analyseras på samma sätt som den nyligen upptäckta och nyss återförslutna ådern. Spelet var slut, det gällde att täcka sina förluster och dra åstad mot varietélivet i fjärran! Kodd kontaktade Hoho och gav honom i uppdrag att börja sopa igen spåren.

En olycka arrangerades, en gasläcka simulerades i ett av skrotgruvans schakt, och vips var alla de mutade arbetarna ur vägen. Kodd förfasades över Hohos kallblodiga framfart, och insåg att han inte kunde lämna den galningen lös. Med hjälp av en spade slogs den oförberedde Hoho sönder och samman, samt lämnades i ett dike, tillsynes död.

Till Kodds stora glädje visade sig skrotkontrollantens sjuka vara skrottröta, inte strålsjuka, och skrottröta är alls inget unikt med skrot från Jämmerdalstrakten. Det såg ut som om Kodd var både rik och fri. Han begärde avsked och påbörjade sitt nya liv som varietéartist och konferencier för Vajerns Varieté.

Det hela gick som smort tills den dag varietén återvände till Nordholmia efter en turné på landsbygden. Törstande efter nöjen begav sig Kodd till det omtalade Nordholmia Zoo som staden stoltserade med. Döm om Kodds förskräckelse och förtvivlan när han där återfann sin tidigare kompanjon Hoho, svårt vanställd och tillsynes imbecill. Kodd tog till vägarna med sin varieté igen, ångesten drev honom till Jämmerdal. I Jämmerdal spionerade Kodd på familjen Dödman och drömde i sin

längtan om nåd och förlåtelse efter att kunna hjälpa dem. Äldsta barnet Modds visar talang och Kodd försöker hjälpa denne till att våga tro på sin dröm om ett liv i artisteri. Därmed kommer herr Lummerman i konflikt med Modds föräldrar, som inte riktigt tror på det godhjärtade i Kodds ambition. Det är också i Jämmerdal som Hoho kommer ikapp Kodd efter sin flykt från Nordholmia Zoo. Hoho inleder sin terrorkampanj runt Kodd, samtidigt som en annan och kallare mördare passar på att göra sina utrensningar samtidigt.

Ty Knasabaron Rostock har fått nog av lämmelsläkten Lovarts ihärdiga gnagande på det magra betet kring Jämmerdal. Trots påtryckningar, mutförsök och annat vägrar de ettriga lämmelarna byta livsstil eller flytta. Dessutom har andra i Jämmerdal tagit parti FÖR de eländiga kräken. Deras mest högljudde beskyddare heter Kodd Lummerman, en man som nu ska få det hett om öronen. För att sätta skräck i nämnde herre har Rostock hyrt in en yrkesperson från Pyrisamfundet, ett proffs som ställer upp billigt eftersom Rostock och nämnde mobster har en gemensam historia. Proffset, Slas Dedino, spejar på Kodds etablisemang när Hoho slår till första gången och får en idé: Varför inte låta dären ta smällen och han själv gömma sig bakom liknande vansinnesdåd? Slas Dedino förföljer Hoho till dennes gömställe och gör upp en illistig plan. Hoho vill inte skada någon annan än Kodd, eller i varje fall inte dräpa någon annan, än förrädaren. Dedino har inte samma skrupler. RP får i uppdrag att skydda Kodd av Kodds närmaste förtrogna på varietén, Levina Topolev.

Äventyrets gång

Äventyret inleds med att RP, artister i Kodd Lummermans stall, befinner sig på Vajerns Varieté. En varietékollega, Madonnan Moskito, överfalls och skadas. I villervallan som följer därpå dyker gravgrävare Filistina Deso upp och berättar bekymrat att en

ny grav grävts på gravfältet – för ingen mindre än Kodd Lummerman! Till saken hör att den fallne madonnan bar den mantel som Kodd vanligen bär när han resresenterar varietén. Kodd trivialiserar det hela, och fokuserar alla på premiären som inte är långt borta. Levina Topolev ignorerar dock Kodd och ber RP, vars bakgrunder bäst passar in för dylikt göra, att skydda Kodd och avvärja hotet på lämpligt vis. Därefter följer en balansakt mellan att hålla ögonen på Kodd och att göra snabba utflykter i staden på jakt efter ledtrådar.



1. ETT SVÅRT FALL FÖR RÄTTVISAN

Scenariot startar när Madonna Moskito, iförd Kodd Lummermans mantel, kastas från scenens taknära lejdare. RP befinner sig tillsammans med en rad andra artister i närheten och arbetar febrilt med att göra klart för premiären. Det inledande narrative läses eller parafrastras för spelarna och sedan får de agera fritt. Kaos utbryter och folk springer fram och tillbaka utan att veta vad de ska göra. Ett alldeles utmärkt tillfälle för spelarna att "känna på" sina rollpersoner. Låt spelarna själva röra sig bland de upprörda varietédeltagarna. Efter en stund tittar sheriff Karamba in. Om inte RP förklarar vad som hänt kommer Levina

Topolev att göra det. Den fyraarmade skjutjärnsdrottningen är dock mild intresserad av det skedda eftersom det inte finns någon att gripa eller skjuta direkt. I enlighet med Jämmerdalsk dekorum tar inte sheriffen på sig utredningar om hon inte får betalt, mycket betalt. RP vet detta om de lyckas med ett slag i Bildning, annars kan Levina Topolev upplysa dem om det. Karamba är dyrare än vad Kodd eller någon annan i sällskapet kan uppbringa och hon är alltså inte till någon större hjälp. Karamba låter meddela att de kan ropa på henne om busen återkommer, då kan hon göra en mer direkt insats. Sedan går hon.

2. UPPDRAGET

När det lugnat ned sig en aning samlar Levina Topolev ihop RP och ber dem diskret, men med emfas, att ta på sig uppdraget att skydda Kodd och om möjligt undanröja hotet mot varietén. Levina är övertygad om att det var ett attentatsförsök mot antingen Kodd eller Madonna Moskito de just bevittnat, ett nesligt försök att stoppa varietén dagarna innan premiären. Levina antyder att hon vet något om alla RP:s bakgrund (vilket hon gör!) och anser därmed att de är de lämpligaste kandidaterna att ta tag i fallet då den lokala ordningsmakten knappast är intresserad. Levina är gammal vän med Kodd och kan ge RP en sammanfattning av hans bakgrund, dock utan delarna

som just rör bedrägeriet mot Fornskrotsbolaget och Hohos öde. Om Madonna Moskito känner inte Levina till annat än att hon är bördig från Karle och har haft en strålande karriär där och att Vajerns Varieté är ett försök att förlänga den karriären ännu några år. Hon känner förstås också till att Kodd stött sig med Ulkbaronen Rostock och att han likaledes kommit i konflikt med Tempo Dödman över sonen Modds livsval, men ser inte att detta direkt skulle ha relevans för det skedda. Om RP frågar eller antyder att så är fallet svarar Levina såklart på deras frågor efter bästa förmåga och håller med om att ingen kan räknas bort från de misstänkta innan de undersöks.

3. EFTERFORSKNINGAR

RP står nu inför utmaningen att bringa reda i det skedda innan ytterligare elände drabbar artisterna. De kan gå tillväga på flera sätt. Ledtrådar finns lite varstans, men det gör också stickspår av olika slag. Flera av artisterna har skum bakgrund eller koppling till Jämmerdal sedan tidigare.

När RP börjar rota kommer de att stöta på både sånt som leder mot målet och sånt som leder från det. Flera av stickspåren leder rätt men först efter längre omvägar. Jämmerdal är inte större än att många av trådarna korsar vilket RP kommer att bli varse när de nystar.

Nedan anges de troligaste platser och personer som RP kommer att undersöka. De anges i ordning efter trolig relevans i utredningen, men RP kan som bekant ta sig till det mesta och märkligaste ting så SL får vara beredd också med inrättningar och personer som inte nämns här.

3.1 Brottsplatsen och varieténs artister

Närmast till hand ligger såklart att intervjua varieténs direktör och dess artister samt att ta sig en ordenligt titt på lejdaren och områdena omkring.

Den Brustna lejdaren

Vid den Brustna ledaren finns smuts och träckrester från Hoho. Doften som senare kan identifieras som tillhörandes Hoho är svår att upptäcka. Det krävs lakttagelseförmåga/Vildmarksvana –25% för att upptäcka doften. Samma doft återfinns också på skrotet i Kodds grav, vilket RP senare eventuellt kan märka. Vill SL ge ytterligare ledtrådar kan RP som rör sig i det vattensjuka området kring Jämmerdal också förnimma samma träckdoft. Detta antyder att Hoho inte finns inne på teatern utan huserar någonstans i staden.

Kodd Lummerman

Kodd är skadad av det skedda, men mest för att det hotar premiärplanerna. Madonna Moskito är ett av paradnumren! Att han själv skulle vara den riktiga måltavlan accepterar han inte och eventuella referenser till manteln som bevis för att det inte var madonnan som var målet viftar han bort. Självklart är Kodd medveten om att han stött sig med såväl Tempo Dödman som Ulkbaronen Rostock i och med sitt engagemang för lämmelarna i familjen Lovart, men han är van vid lokalt uppblommande kontroverser, det är en del av varietén och hans egen framtoning. Kodd bekräftar konflikterna om RP frågar, och berättar han han under en längre tid har engagerat sig för att familjen

Lovart och lämmlarna ska få rätt att beta fritt i området kring Jämmerdal. Något som baronen Rostock givetvis motsatt sig å det starkaste. Kodd skrattar bort eventuella påståenden om att sånt skulle ligga bakom vansinnesdådet. RP får söka hjälp på annat håll.

Det finns dock ett undantag till Kodds reaktion: om RP via hans förtida gravplats (se 3.2 Gravplatsen nedan) kommer på kopplingen till pjäsen "Och vredgad kommo stormen" och citatet "vi förrädares förrädare" väcks något djupt i Kodd. Han blir märkbart illa berörd men försöker att inte visa det. Utåt säger han inte mer än tidigare, men en ond anings låga har blossat upp i Kodd. Han skulle dock aldrig antyda något om det skedda för RP eller någon annan - inte ännu i varje fall. Konfronterar RP Kodd med "vi förrädares förrädare" står det klart bortom allt tvivel att Kodd blir tydligt berörd av orden. Han vägrar dock i sten pratar mer om saken - oavsett vad RP tar sig till.

Modds Dödman

Den unge Modds, som fått jobb på varientén av Kodd Lummerman, är skakad av dådet och hör i sitt inre sin dömande faders hårda ord om varietélivets moras. Han inbillar sig inte att fadern ligger bakom, men Modds dåliga samvete blossar i hans ansikte. Han är så uppfylld av kval att han kommer att lätta sitt samvete för dem som vinner hans förtroende (vanliga frågor och ett lyckat REA-slag är fullt tillräckligt). I så fall beskriver han i tårdrypande ordalag de hårda duster hans far, hotellägaren Tempo, haft med Kodd om Modds framtid, och hur de hela sänär övergått i handgripligheter från hans faders sida om inte folk ikring gått emellan. Tempo lovade att Kodd var färdig i Jämmerdal om så det var det sista han (Tempo alltså) någonsin gjorde. Modds har såklart inga konkreta bevis för faderns roll i attentatet mot Madonna Moskito, men pendlar i sin självupptagna ångest mellan faderns klara inblandning och förhoppningsvisa oskuld. Ett samtal med Modds är ett utmärkt tillfälle för SL att spela ut hela sitt register och samtidigt skapa tydliga incitament för Tempo som skyldig till niddådet. För som sagt, även om Modds för det mesta inte tror att hans far är skyldig, finns det stunder då hans samvete inte förmår honom att utesluta möjligheten.

Madonna Moskito

Den illa tilltygade madonnan kan inte höras eftersom hon svävar mellan liv och död, växlande mellan ett yrande medvetande och djupaste medvetlöshet. Hon sköts om av barberaren Solveig (MD, Schäfer. Se inrättningen Solveigs sinekur i beskrivningen av Jämmerdal). För att överhuvudtaget kunna få något vettigt ur madonnan under äventyret krävs fornkraftiga läkedroger. Då vaknar hon till liv och kan ge några ledtrådar som för sansade RP knappast låter trovärdiga men faktiskt har ett korn av sanning i sig. När madonnan kom upp till lejdaren tyckte hon sig se en skugga som snabbt förflyttade sig iväg från henne. När hon gick ditåt hörde hon något bakom sig. När hon vände sig om blixtrade månlyuset i ett likblekt ansikte, behängt med det grövsta av lyten. Sedan föll hon. Berättelsen är inte helt klar gällande om det var en eller två gestalter, samt knuffarens identi-

tet. Madonnan beskriver ett besynnerligt ansikte, men förväxlar detaljer. Knuffaren kanske såg förvriden ut i det svaga ljuset på lejdaren eller var kraftigt muterad, eller var vanställd på annat sätt. Tips till SL är att låta madonnan växla mellan att beskriva rena lyten och faktiska fysiska mutationer som påverkar ansiktets utseende och huvudets form (Fotosyntes, Gälar och simhud, Kameleont, Naturligt vapen (huggtänder), Pansar, Sonar, Vidgat synfält). Hon är inte säker på om det verkligen var en eller två varelser på lejdaren eller hur knuffaren såg ut – och efter att ha pratat med madonnan kommer RP inte heller att vara det.

Trillingarna Gerhard

De tre hundakrobaterna har inte sett eller hört något eftersom de var upptagna av sitt balansnummer, men det berättar gärna gläfsande i mun på varandra om allt de inte sett men hört, tror och uppfattar som moralsikt tveksamt. Klart är att trion har livlig och aningen snuskig fantasi samt älskar att gotta sig i andras (förmodade) snedsteg. Att lyssna på trillingarna Gerhard är inte tillrådligt och hur som helst inte konstruktivt avseende fallets lösning, med undantag av en sak. Trion är mycket vidskeplig och har i den andan flera gånger uppsökt Vajans hemlighåla för att få råd av den synska renen Vaja-Lisa. Det rekommenderar de att RP också gör, eftersom hon säkert redan vet allt som ligger bakom det skedda. Vaja-Lisa har, enligt trion Gerhard får säga sin mening, insikt om köttets villighet och viljans svaghet. Till detta nickar trion allvarligt och i takt.

3.2 Gravplatsen

Någon gång under RP:s efterforskningar på varietén kommer gravgrävaren Filistina Deso inrusande på teatern. Med uppspärrade ögon och häftig andning rusar hon fram till RP, eller någon annan som befinner sig i närheten, och formligen skriker ut sitt makabra fynd. Någon har grävt en grav på gravgården utan att fylla den med något lik. Men vad som är än mer bisarrt är att graven är avsedd för Kodd Lummerman. Filistina finner det hela mycket obehagligt, och ställer sig någon frågande till historien är gravskötaren snabb att erbjuda sig att ta RP med till gravgården. Kodd Lummermans grunda grav är den senast grävda i gyttnan. Spåren kring graven är många och det är svårt att urskilja dem.

Vildmarksvana: Någon har gjort sitt bästa för att röja undan spåren, men missat på ett ställe. Spåren antyder en varelse med mjukulade stövlar eller kanske fötterna lindade med trasor.

Vildmarksvana-25%: Det finns ett spår till, av en tung varelse bärandes skor med hårda sulor, typ promenadskor inte kängor). Luktsinnet kan också användas, liksom Zonkunskap är till nytta. I den grunda graven återfinns nämligen en famnfull med skrot (Zonkunskap ger att det rör sig om en lokal variant av skrot. Skrotet är också av låg kvalitet och säkert svårsålt. Samma information kan såklart fås vid förfrågan hos någon av Jämmerdals många skrotletare). Skrotet har en doft som kan kännas igen av den som undersökt brottsplatsen och också där lyckades med ett lakttagelseförmåga eller Vildmarksvana –50%. Det är Hoho som grävt graven och lagt dit lite skrot som han stulit från Severins bakgård. Spåren efter lågskorna

är Slas Dedinos, som roat följt efter galningen Hoho. Slas försökte också dölja sina fotspår graven men missade ett av sina avtryck.

Bildning kan också ge viss information. Vid gravens huvudända står som brukligt en käpp med en bräda fastsurrad. Texten lyder "Kodd Lummerman, Ni förrädarnas förrädare". Att texten är ristad med ett vasst föremål är uppenbart för alla, men med ett Bildning kan man också ana något om den som skrev det. Texten är spretig och ser illa formad ut, men det beror någo på brådska och verktyg. Orden är korrekt stavade, men inte bara det. "Ni förrädarnas förrädare" är en litterär referens till pjäsen "Och vredgad kommo stormen". Pjäsen handlar om den misslyckade mordkomplotten mot Elmer Skarprättare, skriven av den namnkunniga dramatikern Halvåsa Essmer. Den kunskapen är knappast allmängods – den som skrev texten är skolad i Pyrisk kultur. Referensen är dock inte helt obskyr, de flesta bildade pyrier har läst, sett eller fått pjäsen refererad för sig. Citatet avser att det i de tilltänkta mördarnas grupp finns tveksamma andar som till slut förräder sina medsvurna och komplotten misslyckas därmed. Filistina Deso är mer än villig att prata med RP. Hon saknade en spade i redskapsboden och gick runt för att hitta den när hon hittade den falska graven. Hon fann då också spaden en bit bort. Därefter sprang hon direkt till varietén för att varna Kodd. Filistina ogillar att folk och få missbrukar gravplatsen, "den är till för de döda, inte en skådeplats för de levandes alla små osämjor".

3.3 Dödmans hotell

På Dödmans hotell vankar Tempo Dödman kring, djupt oroad över sonen Modds varietédrommar och den kraftfulla inverkan som virrpannan Kodd Lummerman haft på sonen. Den nykt-rare hustrun Kleonora är inte heller förtjust över Modds tilltag, men anser inte att hårda ord är rätt sätt att gå. Rottingen är mer hennes grej, men hon har inte tagit till den ännu i hopp om att Modds ska vakna upp ur sitt ungdomliga rus och inse att livet inte är tänkt att vara roligt utan hårt. Syskonen Gny och Helly är ännu små koltar och inte berörda av brodern Modds pågående uppror mot familjeordningen. Chansen är stor att RP väljer att besöka hotellet, antingen för att ta reda på mer om familjen Dödmans agg mot Herr Lummerman, eller för att spana in eventuellt misstänkta nykomlingar till staden. Och på Dödmans hotell finns en riktigt ful fisk.

Dedinos rum

Mobstern Slas Dedino hyr ett rum på Dödmans hotell under namnet Joffa Trex. Frågar RP efter nytillkomna till staden kan de utan problem få reda på att Joffa Trex nyligen anlant till staden. Joffa befinner sig i hotellets lobby och väljer RP att tala med honom presenterar han sig som "handelsresande" som snart ska lämna staden. Frågar RP runt hos familjen Dödman kan de dock få reda på att de antar att han är en ovanligt välklädd prisjägare från samfundet som väntar på att offret ska dyka upp.

RP kan också besluta sig för att undersöka Joffas rum.

lakttagelseförmåga: Ett hårstrå är fäst nära golvet i dörrspringan, för att rummets gäst ska veta om någon gått in medan

han varit borta. Joffas rum innehåller annars inget som uppenbart motsäger familjens bild av honom. Ett par välbläddrade ex av Polisgazetten ligger på nattduksbordet, det verkar vara sportsidorna som är intressantast. Nattduksbordets låda innehåller fyra skott .44M (revolver) samt putsdukar och en burk vapenfett. I garderoben hänger en nystruken kostym och ett par extra skjortor samt ett par myggjagare. Med ytterligare ett lakttagelseförmåga kan man notera att skorna är nytvättade och smorda. De som hittat två fotspår på gravplatsen får slå för Vildmarksvana. De tyngre, skoklädda spåren som återfanns på gravplatsen har samma mönstring som de här myggjagarna. RP har också chansen att hitta Dedinos dolda lasergevär under golvtilljorna, men det är svårt, lakttagelseförmåga-25%.

Tempo Dödman

Väljer RP att konfrontera Tempo Dödman angående dennes inblandning i attentatsförsöket på teatern är mannen mycket vresig och bestämd. Han har minsann ingenting att göra med något attentatsförsök, och även om han skulle bli mycket nöjd om Kodd försvann från staden skulle han inte kunna tänka sig att mörda denne. RP kan försöka pressa Tempo och är de riktigt enträgna (SL bestämmer om så är fallet) kan SL låta den mest talföre av RP slå ett lakttagelseförmåga med -10%. Lyckas slaget tycker RP att Tempo verkar nervös bakom den bestämda fasaden, men mer än så får de inte fram.

3.4 Lämlarna och Chester Lovart

Bland fallfärdiga skrotskjul och ostadiga lerhyddor i Jämmerdals utkant ligger lämmelsläkten Lovarts lilla enklav. Området beskrivs med ingående i beskrivningen av Jämmerdal (se xxx. Lovarts Kåkstad). RP kan komma att söka upp lämlarnas ledare Chester med anledning av Kodd Lummermans engagemang för deras rätt att beta fritt i Jämmerdal med omnejd. Tisslande och tasslande lämlar i alla åldrar smyger kring RP när de närmar sig, samtliga är skitiga och iklädda trasiga kläder utan enhetligt ursprung. Lämlarna lever på sånt som blir över när resterande Jämmerdalingar traskar genom livets dynga. Endast Chester är beredd att tala med RP, de andra fnissar med morrhåren vibrerande av osäkerhet om RP försöker inleda konversation med dem och viftar med smutsiga tasslar mot Chesters ruckel, det största i enklaven.

lakttagelseförmåga: Ett antal av lämlarna verkar vara på sin vakt, och RP kan skymta vapen under deras svepande trasor. Speciellt en yngre lämmeldam betraktar RP med öppet kritisk blick och trots sin lilla kropp och skitiga uppenbarelse anas stolthet och beslutsamhet i hennes ögon. Hon stannar inte för att samtala och om RP försöker nå fram till henne drar hon sig undan bland de andra och står inte att finna.

Chesters ruckel

Ålderlämmel Chester Lovarts ruckel ser lika illa ut på insidan som utsidan antyder. RP bjuds att sitta ned på solkiga lakan, filter och liknande. Chester själv sitter på en tom tinnerlåda, rucklets enda möbel.

lakttagelseförmåga: utanför rucklet hörs tasslande lämlar. Ett

par plasticssjok skjut försiktigt åt sidan och plirande lämmelögon glittrar till i gluggarna. Rollpersonernas möte med Chester Lovart är helt klart inget hemligt möte.

Chester är i sina klara ögonblick väl medveten om lämlarnas dilemma och att det är den mäktiga knasabaronen Rostock som är deras antagonist. Att Kodd Lummerman tagit ställningen för dem vet han också, men har inte funnit att det lett till några förbättringar för lämlarna. Chester är uppgiven och glider iväg under samtalets gång, mot framtida planer på flytt och mot gårdagens stolta lämmeltåg. Dessa två blandas snart samman så att varken Chester eller RP längre vet om det är minnen, drömmar eller bara stilla förtvivlan som samtalet egentligen handlar om. Om RP kommer med konkreta förslag på lösningar, som att tala med eller muta knasabaron Rostock, borgmästare Dynamo eller liknande nickar Chester håglöst och säger att det blir säkert bra. Innan RP lämnar honom tittar han upp, till synes nyvaknad, och frågar med stark röst var alla lämlarna är. Sedan säcker han ihop igen och mumlar "vi var ju så många, så många, och vi var på väg, så vackert tågade vi över bergen".

Fixa lämmelelandet

När RP lämnar lämlarnas enklav dyker en yngre lämmeldam upp bland rucklen, densamma som RP eventuellt noterade på väg in i lägret. Hon vinkar till sig RP och försvinner in i ett närbeläget ruckel. Därinne tar hon emot RP med uppfodrande blick. Hon heter Romina Lovart och vill veta om och i så fall vad RP tänker göra åt lämlarnas situation. Det är klart att Romina hört rollpersonernas konversation med Chester och att hon inte nöjer sig med den gamla lämmelns drömmar om fornstora lämmeltåg.

Romina ser mer nyktert på lämlarnas situation och hon säger att hon förestår Chesters livvakt. Baron Rostocks knasafösare har länge traktad efter Chesters liv men inte kommit åt honom. Nu har knasabaronen tröttnat och hyrt in en torped för att slutligen slå ut Chester och därmed splittra lämlarna. De är nämligen indelade i fraktioner, som nödhjälpligt hålls samman av Chesters skakiga grepp om verkligheten. Somliga, de flesta, vill flytta vidare, låta lämlarna tåga vidare. Andra vill kämpa, för sin rätt till magert gräs och sina ruckel på lerkullen. Romina tillhör de senare, eftersom hon resonerar så att om de inte strider nu får de göra det senare, på nästa plats, mot nästa knasabaron eller vem det vara månne. Vad Romina vill ha är såklart rollpersonernas hjälp att hitta den enligt ryktet nyanlände torpeden, något lämlarna har svårt att göra eftersom de inte kan röra sig fritt i Jämmerdal. För det är Romina beredd att ge dem lämlarnas samlade skatter: skrot till ett värde av 26 kr.

Romina Lovart, MD (fjällämmel)

Gräsmage, Liten, SMI 20, Köpslå 21%, Pistol 42%, Enkelskottspistol 10 mm (Pål 71), 4 skott 10 mm.

3.5 Knasabaron Rostock

Rostocks residens tornar upp sig över omgivande byggnader på huvudgatan (9. Rostocks residens). RP tas emot i hallen

av en livréklädd betjänt vid namn Dogglas (lakttagelseförmåga: mannen bär axelhölster). De får vänta i ett angränsande rum under ett tjugotal minuter, ty "Herr Rostock sitter i möte". Därefter leds de ut på husets baksida, till ett lusthus i den inhägnade trädgården. Om det är kväll lyser färgglada lyktor upp rottingstolarna, kärnen med is och kylda brusflaskor samt en butelj fin konjak. Baron Rostock väntar dem med ett glas immande brus i handen. RP bjuds på dryck av den tyst effektive Dogglas och sedan går baronen karaktärstroget rakt på sak och vill veta vad RP vill.

lakttagelseförmåga-25%: Baronen slänger då och då ett förstulet ögonkast mot residensets övervåning, där ett fönster står på glänt. I mörkret anas ett blekt ansikte bakom ett optiskt sikte. (Siktet är monterat på ett automatgevär 7,62 lång, PÅL 91 och skytten har Gevär 76% samt 19 skott i vapnet. Förutom skarp-skytten finns sex nyktra knasafösare i huset, i komlänkkontakt med skarpskytten som har full uppsikt över gården).

Herr Rostock förnekar inte att lämlarna är ett aber med sitt ivriga gnagande på Jämmerdals magra bete, men förnekar bestämt att han skulle ha hyrt in en torped för att lösa problemet. Tvärtom har han gjort allt han anser rimligt för att erbjuda lämlarna en lösning i form av omplaceringsfonder. Det finns gott om magert gräs på andra platser än runt Jämmerdal. Att sedan några av hans knasafösare tagit saken i egna händer är bara att beklaga, och Herr Rostock har straffat dem därefter och hoppas att det inte ska hända igen. Därmed anser Rostock att saken är utagerad och RP kommer inte att få ut mer av mötet.

3.6 Vajans hemlighåla

RP kan när som helst ta sig till det lokala oraklet Vaja-Lisa, som faktiskt hyr in sig i Varietéaterns lokaler (7. & 8. Vajerns Varieté/Vajans hemlighåla). Vaja-Lisa rekommenderas bland annat av de tre vidskepliga hundakrobaterna Gerhards, men många i Jämmerdal har besökt Vajan och rekommenderar henne framför den folkilskan byrackan Solveig som annars gärna gläfsar fram råd åt folk och få, vare sig de betalar eller inte.

Vaja-Lisa kommer inte att använda sin faktiska siargåva för rollpersonernas problem med situationen på varietén, om de inte verkligen lyckas kommunicera det svåra i situationen till henne. Det kräver ett seriöst försök och ett lyckat REA-slag.

Om RP inte får tillgång till vajans mäktiga varsel kommer hon att ge dem råd i allmänna ordalag och dessutom peka ut konkurrenten Solveig (10. Solveigs sinekur) som en trolig inblandad i härvan.

Ett äkta Varsel är inte heller det kristallkart men innehåller en tydligare ledtråd eller varning. Vaja-Lisa ser "ett död och två ansikten, som två solfjädrar som vecklas ut över varandra, den ena hettande, den andra kall. Båda skyler de sanningen". Hur RP tolkar detta är upp till dem, vajan ger dem visionen men tolkar inte. "Det är era hjärtans gåva från makterna, inte min".

3.7 Nyanlända personer i Jämmerdal

RP kommer förr eller senare att ge sig ut på jakt efter personer som är nyanlända till Jämmerdal, i hopp om att finna den som knuffade Madonna Moskita och/eller den torped som knasaba-

ron Rostock sägs ha hyrt in mot lämmelsläkten Lovart. Eftersom Kodd är en av lämlarnas starkaste förespråkare är givetvis han ett troligt mål för en sådan person. Beroende på hur mycket tid SL anser att Död mans dilemma ska ta i anspråk finns gott om personer för RP att snoka reda på. Ett antal av dem är såklart inte relevanta, och bör kunna uteslutas om RP väl får tag i dem. Andra är svåra att hitta, men för den skull inte inblandade. SL bör vara försiktig i vilka namn RP får tag i, eftersom tidsåtgången ökar drastiskt om RP ska försöka hitta och utesluta dem alla. Fördelen med att många namn nämns är förstås att det blir mindre uppenbart vem som är den troliga torpeden, samt att RP tvingas bekanta sig med Jämmerdal för att komma åt alla tänkbara kandidater. En rekommendation kan vara att slänga in någon av de icke-inblandade för att röra till det hela utöver de faktiskt inblandade. Syfte och önskad tidsåtgång avgör SL

Platser att söka på:

7. Skrytgrytet (se sid. xxx)
8. Dödmans hotell (se sid. xxx)

Icke-inblandade nykomlingar:

Desertören Teskil Preel (Teskil Preel)
 Spelaren Nivea Nouveau (bor på Dödmans hotell, spenderar dagarna på Skrytgrytet)
 Arméprisjägaren Nix (bor på Roskvas Bolster och Spis, spenderar dagarna på Skrytgrytet)
 Poeten Flas Kinder (Flas Kinder)

Inblandade nykomlingar:

Prisjägare Hardly Davidsson (Roskvas Bolster och Spis).
 Handelsresande Joffa Trex (Dödmans Hotell)

4. INCIDENTER OCH KLIMAX

SL får här en genomgång av större händelser som inte direkt tvingas fram av RP, även om RP kan skynda på eller fördröja dem. SL har stor frihet i att låta dem inträffa, både avseende när och hur. De ska såklart användas för maximal dramatisk effekt! Speciellt viktigt är att hålla spänningen uppe kring attentatsförsöken mot Kodd. Låt gärna Hoho smyga runt inne på teatern, RP hack i häl och kanske får de av ett skott. Det ger RP chansen att hitta till Hohos gömställe, och försöka ta honom där. Slas Dedino agerar som en joker i leken, om inte RP tidigt får upp hans spår och tar honom ur handlingen. Dramatiskt mest tillfredställande är det om RP får slåss mot dem båda och göra sina slutsatser om det hela mitt under pågående strid. Den slutstriden kan utspela sig på antingen varietén eller vid Hohos gömmställe. Om RP spelar sina kort rätt kan de ta de två antagonisterna var för sig, vilket inte bör motarbetas av SL. Gott spel gör livet lättare för RP och så ska det vara. Då finns chansen för ett mindre klassiskt slut, med diplomati och lirkande med Hoho eller Dedino beroende på vem RP tar först. Mindre klimaktiskt, men kanske just därför tillfredställande ur ett annat perspektiv.

4.1 Närgångna knasafösare

Efter att RP pratat med knasabaron Rostock kommer de att vara lovligt byte för baronens knasafösare. Dessa syns allt som oftast i stan, inte sällan tinnerstrukna och högljudda. Nu kommer de alla att hålla sina rödsprängda ögon öppna efter RP, eller varelser som liknar dem. En sadistisk SL låter RP bli vittnen till en misshandel av en eller två varelser som med god fantasi och mycket Tinner kan misstas för några av RP. Offren värjer sig så gott de kan och tjuter att de inte är dem knasafösarna söker varpå fösarna druckat svarar: "ni se ut som em, då bord ni int ha gjorte" och fortsätter slå. RP kan såklart ingripa för att hjälpa de oskyldiga offren, och även om de inte ingriper anar de vad som komma skall.

Mycket riktigt kommer RP att trakasseras och misshandlas av knasafösare så ofta som SL finner det lämpligt, rimligt eller

bara kul. Knasafösarna är inte särskilt hårdhänta, de använder inte vapen om inte RP drar dem först eller verkar vinna. De är inte heller dumma nog att angripa RP om de inte är minst 50% fler. Vittnen bryr de sig inte om, Rostock är immun mot all form av rättvisa i Jämmerdal och hans knasafösare rör ingen utom sheriff Karamba eller vicesheriff Tompa utan påföljder. Även sheriffen drar sig för att döda knasafösare, men skadeskjuter dem gärna om de beter sig illa och inte slutar när man ber dem. Både sheriff Karamba och vicesheriff Tompa är fruktade av knasafösarna och endast de fullaste fortsätter slåss när det står klart att Lagens hårda företrädare anlant. Givetvis eskalerar våldet mellan knasafösare och RP i takt med att RP försvarar sig framgångsrikt. Om RP råkar ta livet av en fösare kommer de andra knasafösarna därefter att söka runt i Jämmerdal i grupper om (1T6+RP) individer för att göra upp räkningen på riktigt. Värden för typiska tinnerstrukna knasafösare återfinns under 9. Rostocks residens i beskrivningen av Jämmerdal.

4.2 Hoho och Slas fortsatta nidingsdåd

Förutom det inledande nedkastandet av Madonna Moskito från scenens lejdare rör sig Hoho i skuggorna runt varietén i väntan på fler chanser att sätta dit Kodd. Levina Topolev är ständigt i hälarerna på Kodd och oftast är fler artister också närvarande vilket försvårar saken även om RP skulle lämna honom obebaktad. Det står SL fritt att styra Hohos dementerade attentatsförsök, men några tips ges nedan:

Fantomen på teatern

Hoho smyger in på teatern och stöter på en av artisterna (lämpligen en av trillingarna Gerhard) och flyr i panik ut igen. Eventuellt kan en av RP som vaktar Kodd vara den som stöter ihop med Hoho, utan att kunna varken få tag på honom. Om Hoho blir skadad spelar mindre roll, bara han kommer undan. Överraskning, dåligt ljus och liknande gör det omöjligt att identifiera neslingen. Spela åter på det monstruösa och abnorma i varelserna, utan att verkligen presentera det som en vanställd man.

Spår kan såklart säkras nu med. Vildmarksvana kan användas som vid första genomsökningen av lejdaren över scenen. Dessutom kan spår av lera återfinnas av en annan sort än den som finns runt gravfältet. Leran kommer från Hohos gömställe och RP kan på så sätt ringa in området det rör sig om. Att spåra Hoho till sin håla är såklart möjligt, men svårt (Vildmarksvana -50%). Om Hoho blivit skadeskjuten ökar chansen markant, då räcker det med ett lyckat Vildmarksvana.

Modds misshandel

Nästa försök är djävare och den arme sate som stöter på Hoho blir istället slagen sönder och samman. Återigen är det lämpligt med en av artisterna, kanske är det Modds Dödman som drabbas. Det sätter fart på intrigen av två skäl. För det första visar det att det är högst otroligt att Tempo Dödman är inblandad. För det andra kommer Tempo att svänga från att vara motsträvig i svaren på rollpersonernas frågor gå till att bli mer öppen i sin förtvivlan. Modds misshandlare måste återfinnas! Om SL hellre vill hålla Tempo Dödman sur och motsträvig drabbas återigen en av de olycksdrabbade trillingarna Gerhard. Återigen kan SL välja att låta RP få syn och korn på Hoho. Om Hoho skadeskjuts blir han lättare att spåra till sin håla.

Tredje gången gillt

Tredje gången gillt, Hoho försöker nu nå fram till Kodd. Ett problem för RP är att Slas Dedino nu varit i kontakt med Hoho och ger honom hjälp. Slas följer efter Hoho och kommer att hjälpa honom med eldunderstöd via sitt lasergevär, eller sin revolver om RP redan funnit geväret dolt på hand rum. Om Slas fortfarande är med i spelet skjuter han från taket på huset mitt emot Kodds kontor. Lasergevärets skott går rakt genom väggen, som har ABS 10, och har sålunda PEN 10 kvar när de bränner vidare in i rummet. Om RP barrikaderar sig inne i Kodds kontor kom-

mer Slas att skjuta slumpvisa laserskott genom fasaden i hopp om att få RP att antingen visa sig i fönstren eller ta sig ut ur rummet. Då kan Hoho eventuellt ta sig in i rummet och dräpa Kodd. Om Hoho lyckas har RP misslyckats med sitt uppdrag och om Hoho misslyckats kan en av två situationer uppstå. RP slår ut Hoho och fokus flyttas till den andra skytten på taket mittemot, förutsatt att Dedino fortfarande är i livet och på fri fot. Det finns här en chans till fredlig lösning i fallet Hoho, men det förutsätter att RP snokat reda på hela historien. Det underlättas såklart av om Kodd ser eller inser att det är den vanställda Hoho som faktiskt brutit sig in i syfte att hämnas. I så fall kommer Kodds erkännande (se 6. Kodds erkännande) redan under striden, eller strax efter den, och RP får chansen att var förstående mot den vanställda Hoho. Om de får möjlighet att prata med Hoho (han kanske gömmer sig och regenererar efter ett misslyckat anfall) kan RP faktiskt nå fram till den stackars krake som döljer sig i Hohos ärrade och hämndlystna skal. Det kräver förutom chans att prata till honom under någorlunda lugna former också gott rollspelande (med tonvikt på sympati!) och ett lyckat REA-slag från den RP som försöker. Hoho blir då också förvandlad till en snörvlande hög av missförstått gny.

Levina anar oråd

Under något av Hohos attentatsförsök noterar Levina Topolev att Kodd betar sig underligt. Han svamlar något om "gamla synder" och för en sekund tycks det som han vet vem som ligger bakom attentatsförsöken. Han viftar dock bort tanken på detta så snart Levina framför den. Hon vänder sig då istället till RP med informationen men påtalar också att Kodd ju är ganska illa däran och att det kanske ändå inte var något. Detta är ett utmärkt tillfälle för SL att puffa RP åt rätt håll. Även om Kodd inte bryter samman får RP en indikation på att han kan vara inblandad.

5. HOHOS GÖMSTÄLLE

Listiga och tursamma RP kan komma åt Hoho i dennes gömställe. Det kan ske genom att följa blodspår från en skadeskjuten Hoho. Då drar sig Hoho in bland de ristiga balkarna under Severins diverse och RP tvingas följa efter. Om RP anländer dit och Slas Dedino fortfarande är fri kommer han att dyka upp efter dem och göra sitt bästa för att försvåra livet (eller underlätta döden...) för RP. Han håller sig gärna utanför och skjuter prick med sitt lasergevär för att få RP att krypa längre in under Se-

verins diverse, mot den väntande och nu regenererade Hoho. Om RP försvinner in under huset väntar han eventuellt för att ta de som kommer ut. Kanske satsar han allt på detta kort och kryper efter dem med sin feta picka i handen. RP måste då hitta Hoho och dessutom värja sig mot den kallhamrade Dedino som anfaller dem i ryggen.

Det finns också här en chans till fredlig lösning i fallet Hoho, se 4.2., "Tredje gången gillt" ovan.

6. KODDS PUBLIKA ERKÄNNANDE

Förr eller senare kan Kodd, om SL vill, inse att det faktiskt är den tidigare kompanjonen Hoho Dödman som är ute efter honom. Om han därefter pressas hårt av RP eller omgivningen finns chansen att han tappar greppet. Om han faktiskt möter Hoho under en av dennes råder bryter Kodd ihop och erkänner det hela i en tårnsnörvlande ström av ord. RP kan av detta lära

sig det de inte redan förstätt eller gissat, samt få en chans att faktiskt tala Hoho till rätta utan att någon fler måste dö. Se 4.2 *Tredje gången gillt*. Efter erkännandet hämtar sig inte Kodd på många och långa dagar, och packar sedan sin kappsäck och ger sig iväg mot okänt mål.

7. SLUTET GOTT, ROSTOCK NÖJD

Oavsett på vilket sätt Kodd slutar argumentera för lämlarnas sak blir Rostock nöjd. Han bryr sig föga om ifall RP slagit ut hans inhyrda mobster (det blir bara billigare för honom om de gör det), och fler knasafösare står alltid att finna. Förutsatt att RP inte gjort något desperat (som att anfälla hans residens) kommer Rostock tvärtom att tycka att saken löst sig till de bästa. Kanske tar Rostock, som den politiker han är, tillfället i akt och gör en publik aktion där RP framställs som Jämmerdals hjältar. Borgmästare Rocky Dynamo och Rostock tävlar

då om att trycka rollpersonernas händer och framhåller alla deras kvaliteter. Livet i Jämmerdal går med andra ord vidare som vanligt.

Efter en längre tid av konvalescens kommer såklart varietén att öppna trots motgångarna och utan Kodd. Levina Topolev iklär sig rollen som konferencier och Madonna Moskito har hämtat sig från fallet. Alla andra artister som är i livet deltar såklart. Showen blir en succé.

PLATSER

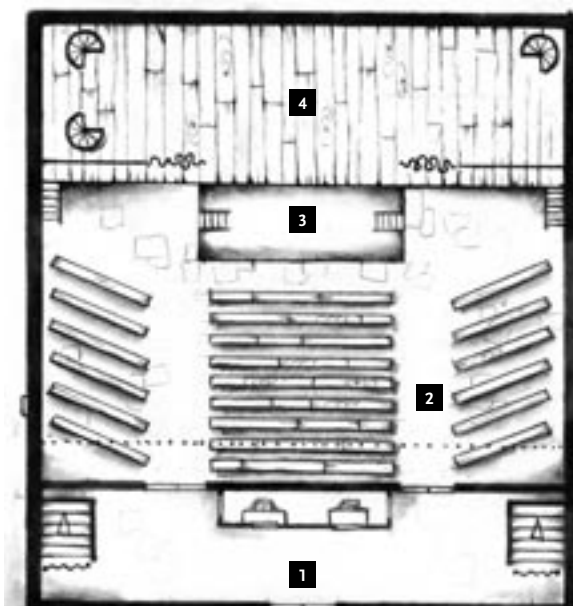
Här presenteras de äventyrsplatser som är relevanta för äventyret samt en kort beskrivning av skrotletarstaden Jämmerdal.

Vajerns varieté

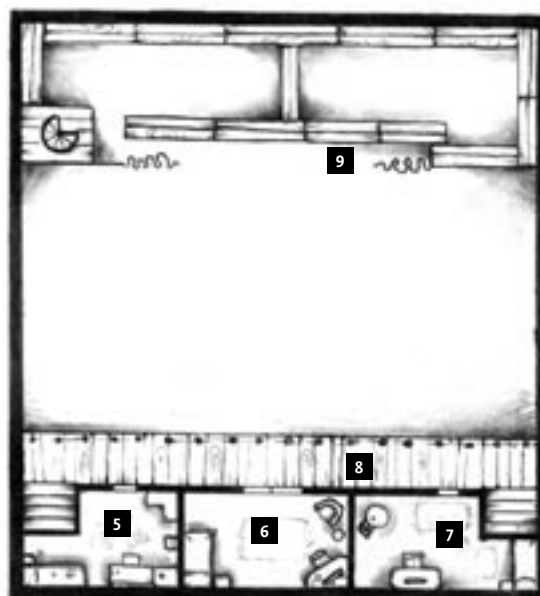
Vajerns varieté är inhyst i Jämmerdals teater, en skrymmande byggnad i två plan som verkligen sticker ut i skrotletarstadens myller av kåkar och skjul. Teatern är största huset i staden, om än i klart sämre skick än knasabaron Rostocks residens eller borgmästare Rocky Dynamos hus. Färgen flagnar på teaterns väggar, taket läcker och källaren är redan delvis lagd i vatten, men det hindrar inte Vajerns varieté från att stortrivnas. Det am-

bulerande sällskapet är vana att spela på trånga och rökiga hak, tillfälligtvis ommöblerade för varieté. Här har de en scen de alltid drömt om, med utrymme för Kodd Lummermans specialitet: vajersystem. För de som dyker upp på premiär eller kommande föreställningar väntar dramatiska entréer och plötsliga försvinnanden, likväl som sång och dans flygande i luften. Till sammans med ljusmästaren Omatic förväntas det hela bli ett länge omtalat spektakel. Om nu ensemblen överlever till premiären vill säga. När inte olika teatersällskap är inhysta i lokalerna brukar borgmästare Dynamo utnyttja platsen som högkvarter eftersom det är flädigare än hans vanliga kontor.

Bottenvåning



Övervåning



Kartbeskrivning

1. Entré

En rymlig entré i vars mitt ett par charmfulla biljettluckor möter besökare. I motsats till teaterns fasad är insidan välbevarad, och väggarna täcks av strukturtapeter i murriga färger. Från entrén öppnar två breda dörrar mot åskådarplatserna. På vardera sidan finns trappor går upp till balustraden, men den är avstängd nu, dels för att artister har logar däruppe och för att Kodd Lummermans vajersystem börjar där.

2. Åskådarplatser

Bänkrader står vända mot scenen och trots att det är gott om plats mellan raderna kan säkert tvåhundra varelser klämma in sig på sittplats här. Taket täcks av ljusa tygsjok, som svajar i draget genom taket, vilket i Omatic ljus ger en känsla av att sitta under vatten eller att gå nära låga moln. Precis som i entrén är väggarna täckta av murriga strukturtapeter i djupa färger, företrädesvis rött men gula och gröna inslag förekommer. På väggarna sitter mässingslyktor som släcks innan föreställningen börjar.

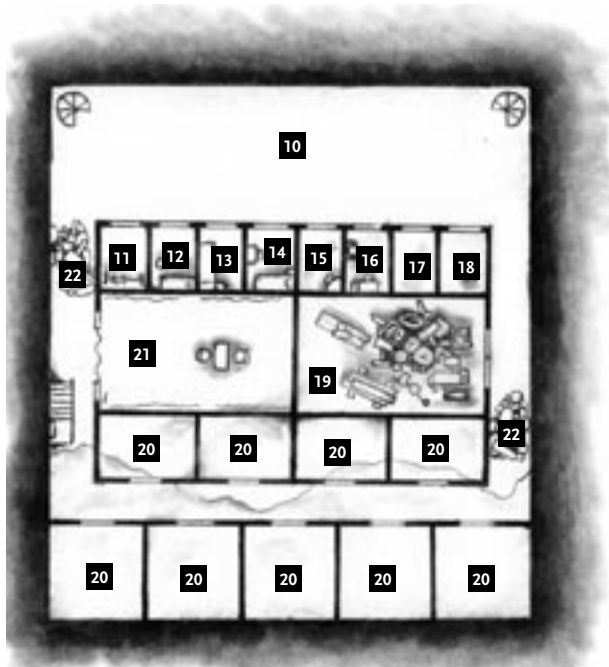
3. Orkesterdike

En försänkning i golvet lämpad för orkestrar. Vajerns varieté saknar orkester, men sångare och ljusmästaren Omatic tänker utnyttja diket under delar av showen.

4. Scen

Scenen avskämmas från åskådarna av två purpurröda ridåer som dras åt sidan med ett förväntansfyllt gnisslande. Tre spiraltrappor förbinder scenen med dels lejdarna nära taket och ensemblens uppsamlingsplats och logar på källarplanet.

Källare



5. Madonna Moskitos loge

Madonna Moskitos loge står i skarp kontrast till den kontrollerade och perfektionistiska madonnan själv. Kläder ligger slängda här och var, askfat med halvrökta cigariller pryder de få öppna ytor som finns och resten täcks av böcker av olika slag. Madonnan tycks vara litterär allätare och romantiska lumptryck blandas med historiska verk och reseskildringar. Efter sitt fall från lejdarna vårdas Moskito i sin egen säng och är sällan ensam under längre stunder.

6. Kodd Lummermans loge

Kodd loge är sparsmakat möblerad och ordningen på persedlar är god. Till och med sminkbordet har en tydlig ordning. Endast nattduksbordet tillåts ha en mer spontan organisation. Där ligger ett par läsglasögon och en diktsamling med urval av Tage Nelius bästa dikter. Den vida omtalade "Min pippi" ligger uppslagen (se Zonernas Zoologi s 16 för nämnda dikt). Där står också en flaska grönglittrande Absint och ett litet glas.

7. Levina Topolevs loge

Levinas loge är lika diskret som hon själv är vid sidan av scenen. Ett par påbörjade brev till familjen i Nordholmia ligger på sminkbordet och ett par till kastade på golvet. Innehållet i breven är till synes trivialt, möjligen så trivialt att det inte känns meningsfullt att skriva dem.

8. Balustrad med vajer till scenen

Tidigare fanns möbler på balustraden för finare gäster, nu är den tom så när som på en vajeranordning rakt framför Kodd's loge. Därifrån är det tänkt att konferencieren ska komma nedseglande på scenen efter Madonna Moskitos öppningsnummer.

9. Lejdare och vajersystem

Ovanför scenen löper ett antal lejdare från vilka rekvisita kan sänkas och höjas mot scengolvet. Ljussättningen kommer härifrån, de delar som inte sköts direkt från Omatic. Därtill finns vajersystemet här, avsett för ned- och uppstigande artister samt flygande nummer. Vajersystemet opererar med hjälp av muskelkraft från folk på golvet men också genom ett sinnrikt system av motvikter. Dessa sandsäckar firas upp nära taket innan showen och hjälper sedan till att lyfta stjärnorna mot taket. Små fönster leder ut på taket på flera platser.

10. Ensemblens uppsamlingsplats

En öppen yta avsedd för väntande artister och rekvisita.

11. Modds Dödmans loge

Modds loge innehåller bara hans scenombyten, resten har han där han sover hos föräldrarna i Dödmans Hotell.

12. Trilling Gerhards (gul) loge

En av trillingarna bor här, den med gul dräkt.

13. Trilling Gerhards (röd) loge

En av trillingarna bor här, den med röd dräkt.

14. Trilling Gerhards (grön) loge

En av trillingarna bor här, den med grön dräkt.

15. Gusten Tårds loge

Den akrobatische sångaren är inhyt här tillsammans med sina notblad och lätttexter utspridda över allt.

16. Omatic's loge

Ljuskonstnären Omatic brukar gå in hit för att gå in i viloläge. Utöver en liten oljekanna finns här ingenting.

17. Garpos loge

Kroppskonstnären har satt upp affischer på väggarna från alla de tre shower han tidigare varit med i.

18. Nella Texturs rum

Vaktmästarens kyffe har en kaffekokare (PÅL 89, energipaket typ A, räcker för 1000 bryggningar) och en burk med kaffe. En del verktyg och påbörjade lagningsjobb återfinns allt som oftast på rummets lilla bord.

19. Rekvisitaförråd

Allsköns rekvisita från Vajerns varieté och gamla teatersällskaps föreställningar trängs här.

20. Översvämmade logar

Dessa rum ligger bortanför hindren av bråte (22.) och helt eller delvis översvämmade. Vattnet är ca en halvmeter djupt närmast fasade, och rummen är ohjälpligt förstörda.

21. Vaja-Lisas hemlighåla

Renoraklet Vaja-Lisa tar emot sina klienter i det rum, också avskärmat från teatern med högar av bråte (22.). Vajan har en egen ingång, där en mindre kö oftast samlats. Hennes siarkammare är mörk, tunga draperier stulna ur rekvisita förrådet hänger på väggarna. Konsultationen utförs vid ett lågt bord. Vajan kastar sina förfäders ben och läser framtiden. I allvarliga fall använder hon sin trolltrumma, till artistgrannarnas förtvivlan.

22. Hinder av bråte

Två högar av bråte når upp till taket och hindrar passage, åtminstone diskret sådan. Det tar minst fem minuter att röja så att man kan krypa över bråten, vill man dessutom vara diskret krävs ett lyckat Smyga/Gömma sig och tiden ökar till 15 minuter. Det går att ta sig igenom med hjälp av mutationen Kroppskontroll på ca en minut (12 SR).

Hohos gömställe

Under Severin Lists diversehandel (9. Severins diverse) löper balkar och fallna bjälklag genom Jämmerdals lerkulle. Rännilar av vatten från kullen topp har under årens lopp grävt sig genom leran och urholkat mellanrummet mellan de forna stöttepelarna. Nu bilder dessa istället väggar och pelare i en labyrint av irrgångar och prång under Severins butik och lager. I dessa råkalla gångar har Hoho Dödman funnit det perfekta gömstället. Labyrinten har två ingångar, den som Hoho använder samt en sned spiraltrappa upp till Severins diverse. Severin använde tidigare utrymmet under butiken som lager för mer allmänt skrot men slutade med det efter att han byggt till ett torrare lagerutrymme ovan jord. Herr List kan såklart berätta för RP om trappan, förutsatt att de specifikt frågar om vägar in och

ut under hans butik. Om Hoho såras eller stressas ordentligt retirerar han till sin grop längs in i komplexet. Han lyssnar sedan spánt efter förföljares ljud eller ljus. Om RP tränger in i de labyrintiska gångarna försöker han först slå ut dem med attacker via kringgående rörelser. Hoho känner gångarna väl och orienterar sig med hjälp av Sonar. Om läger blir kritiskt eller om fienden tydligt är övermäktig försöker han ta sig ut, i första hand via den hemliga ingången, i andra hand uppför spiraltrappa till Severins diverse.

Om RP anländer till Hohos gömställe med Slas Dedino i hälarna fattar Dedino posto i ett av skjulen mittemot Hohos ingång i väntan på lämpliga måltavlor. SL avgör rimligheten i detta, men ur Slas synvinkel är det ett idealiskt läge och något han eftersträvar.

1. Lerbäck, inflöde

En seg rännil av lera har borrat sig ned i kullen inte långt från Severins diverse. En varelse med STO 6 eller mindre kan åla sig ner i dyngan. Kroppskontroll går förstas också bra.

2. Lerbäck, utflöde

Rännilen av lera kommer ut igen efter sitt irrande i kullen under Severins diverse. Hålet tillåter en varelse med STO 8 (eller mutationen Kroppskontroll) att ta sig in.

3. Spiraltrappa i Severins diverse

Severins diverse beskrivs i något mer omfattande avsnittet om Jämmerdal (18. Severins diverse). Notera speciellt spiraltrappan i det lilla skrymslet, bakom draperiet. Trappan leder direkt ned i Hohos lilla labyrint. Tidigare använde Severin containern (8.) som förråd.

4. Hohos hemliga ingång

En delvis dold ingång (lakttagelseförmåga +25% eller ett lyckat Vildmarsvana). Öppnar upp mot ett begravt forntida åkdon som ligger inbäddat i kullen.

5. Begravd fornvagn

Vagnen tycks kapat längs med ena väggen, men sittplatser finns kvar längs den andra. Det finns öppningar i båda kortändarna samt dubbeldörr mitt emot Hohos hemliga ingång som går att forcera med muskelkraft (STY 10 eller mer krävs).

6. Rörtunnel

Ett massivt fornrör i keramer med en diameter på två meter löper bort mot lerbäcken. Dess sega kluckande förstärks i röret tillsammans med klafsande ljud från eventuella andra som rör sig på endera sidan om röret.

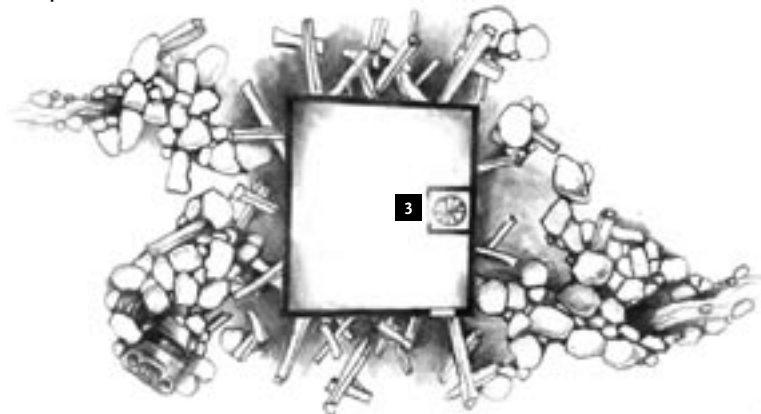
7. Lerbäck

Lerbäckens nuvarande sträckning. Bäckens tunnel är ungefär lika hög som gångarna i övrigt under kullen, ca 1,5 m och en dryg meter breda. Lervällingens djup är ca 50 cm och det är inte strömt.

8. Container

En stor lådai plastcis vilken Severin tidigare använde som lager. Nu är den tom sänär som på ett 30 cm lager av lerigt vatten.

Markplan



Underjordiska systemet



9. Hohos håla

Här vilar Hoho mellan sina räder mot Vajerns varieté och hit återvänder han om han blir skadad. Själva bädden utgörs av en sits från fornvagnen (5.) och en lerig men fungerande termosäck från forntiden.

Jämmerdal

Staden på kullen domineras av en rak huvudgata utefter vilken de flesta av stadens intressanta platser ligger uppradade. I ena änden av huvudgatan ligger borgmästare Rocky Dynamos residens, och i den andra änden Dödmans hotell, Jämmerdals finaste och med pyriska mått enda hotell. Ulkbaron Rostocks residens ligger mitt på huvudgatan, på kullens topp om man så vill, en passande plats för Jämmerdals överlägset rikaste man. Tillsammans med den massiva, och för Jämmerdal överdimensionerade teatern, utgör dessa byggnader stadens klart största. Dessa fyra är också de enda som har vinklade och lutande tak på pyriskt manér. Jämmerdals övriga byggnader har platta eller något sluttande tak, vare sig de är skrotskjul, lerhus eller fallfärdiga kojor. Ett virrvarv av smågator irrar sedan nedför kullen åt alla håll, smala gränder mellan kåkstadens spontant uppkomna kvarter. Ibland väljer någon att bygga eller utvidga sitt skjul tvärs över en gränd och vips har man fått en innergård. Nya vägar uppkommer när skjul raseras eller spontant faller samman, brinner upp eller blåser omkull.

Här och var sticker forntida lämningar upp ur gyttnan, mäktiga balkar av stål, keramer och plastics antyder en fyndighet i själva kullen. Det är dock förbjudet att gräva efter skrot på själva kullen efter en rad katastrofala lerskred för ett par år sedan. Eller mer korrekt: det är mycket dyrt att muta in en skrotletarplats på kullen. Det är klarlagt att kullen som Jämmerdal vilar på hålls samman av skrot. På platserna där lerskreden sköljde ut skjul och skrotletare i floderna ses nu rikliga bjälkstrukturer skjuta fram i mindre ravinliknande klyftor i lerkullens sidor.

1. Borgmästarens residens.

I Jämmerdals näst största kåk, ett med pyriers ögon högst mediokert tvåvåningshus, bor Jämmerdals borgmästare herr Dynamo. Rocky Dynamo är en tidigare mångsysslare, äventyrare och bedragare som slutligen hittat sin nisch. Den föga glittrande positionen som Jämmerdals borgmästare är dock som gjord för den charmige, slarvige och i grunden moralbefriade Rocky.

2. Sheriff och häkte

I detta skjul av ovanligt välputsad gul, röd och svart plastics huserar sheriffen Karamba Klein och hennes vicesheriff Tompa. Här återfinns även stadens häkte, bestående av några fuktiga jordhålor. Karamba Klein är med sina fyra armar och tunga pistoler erkänt livsfarlig, ett krav för hennes anställning.

Jämmerdal



Sherifferna tjänar direkt under borgmästare Rocky Dynamo, och erhåller en mindre slant för besväret. Majoriteten av deras löner kommer från beskydd av näringsidkare. De krämare och personer som vill ha beskydd eller hjälp betalar sheriffen, vilket inte upplevs som konstigare än att man betalar när man går till Solveigs sinekur för hjälp med krämpor. Sherifferna är med andra ord etablerade beskyddare och prisjägare vilket lett till mer ordning än Jämmerdal någonsin tidigare upplevt.

3. Vajerns varieté.

En gång ett färgglatt hus behängt med vimplar och banderoller avsett för den nobla varietékonsten. Föreställningen leds av Kodd Lummerman, bördig från Nordholmia. Denna stjärna håller bejublat hov tillsammans med sin stab av artister. Omtalade stjärnor som den fjäderlätta Madonna Moskito, trillinghundarna Gerhard och imitatören Garpo borgar för kvalitet. Sångerskan Levina Topolev är också teaterns administrativa kraft. Kodd gör sig inte besväret, utan ägnar sig åt showen. Namnet på varietén kommer av det sinnrika vajersystem som Kodd låtit montera upp, vilket gör att showen utspelar sig lika mycket i luften, ovanför scenen och publikhavet, som på scengolvet.

4. Vajans hemlighåla.

I ett av källarrummen på teatern återfinns den minst sagt mystiska renmaddammen Vaja-Lisa. Hennes murriga vrå nås via en separat ingång på bygandens nordsida, där också en skylt hängts upp för att guida gäster. Vajan är kommen från de snötäckta bergens teknologifientliga renstammar. Vaja-Lisas krafter är av märkligaste sort, och många kommer till henne för att få

råd och besvärjda talismaner mot allsköns farligheter.

Oftast återfinns en liten kö av varselser utanför Vajans hemlighåla i spänd förväntan på sin tur. Väntetiden är normalt 3110-3 minuter.

5. Rostocks residens.

Rostock är det närmaste man kommer en boskapsbaron i Jämmerdal. Hans gedigna tegelhus är också Jämmerdals största byggnad. Rostocks ulkfösare gör kvällstid staden osäker med sin tinnerångande närvaro.

Ulkfösare: KP: 22 TT:11 Rustning: 1 poängs skrot på bål och armar
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 37%, Närstrid 36%, Pistol 40%, Undvika 28%

Vapen: Knölpåkar (1T8+1), Skarprättarpistol med 1T6 skott (2T8)

6. Solveigs sinekur.

Den misantropiska schäfertiken Solveig är Jämmerdals enda barberare och blodstämmer, eller var den enda tills "ren-missfostret kom haltande från bergen". Nu är Solveig Jämmerdals enda barberare och, enligt henne själv, enda pålitliga blodstämmer.

7. Skrytgrytet.

Den utstötta albionska grävlingen Isobel har omvandlat sin ännu ej vinstgivande inmutning till ett hak av acceptabel Jämmerdalstandard. Isobel är numera också självutnämnd permanent medlem av Uppbådet, trots att hon avvisats flera gånger av Sheriff Karamba. Nu är Isobel Jämmerdals enda er-

känt inofficiella vicesheriff, vilket gjort att hennes ruffiga etablissemang fått ett litet uppsving. Isobel har aldrig varit känd för att tåla bråkmakare och nu kan hon dessutom ta hand om dem med sheriffens goda minne. Det gör att spelare gärna dras till Skrytgrytet, eftersom det är lugnare vid borden, mer spel och mindre våld.

Isobel, MD (Albionsk grävling)

Explosiv (R&Ö), Robust, Klejmårfåktning 69%, Köpslå 45%, Spel 34%, Undvika 63%, Klejmår (albionskt tvåhandssvärd).

8. Dödmans hotell

Jämmerdals enda riktiga hotell, vräkigt nog byggt i två våningar med lyxigt vindtåta väggar och i stort sett regntåligt tak. Familjen Dödman äger och sköter rulljansen, Tempo Dödman är det vänliga ansiktet utåt medan resten av familjen backar upp med vardagssysslor. Bokföring och inköp sköts av Kleonora. Barnen Modds, Gny och Helly städar, springer ärenden och liknande.

SLP

Nedan beskrivs informationskällor, motståndare och huvudpersoner i scenariot. Några av dem beskrivs mer fullödigt i genomgången av Jämmerdal med omnejd, alltså kapitlet titulerat Västra utmarkseländet i Nordholmia – Det förlorade Paradiset. Här åter ges i så fall endast ytterligare information som är av vikt för Död mans dilemma.

I beskrivningen av Jämmerdal återfinns såklart också många andra spännande varelser som RP kan bekanta sig med och föröka mjölka på information under scenariot Död mans dilemma. Dessa andra vet dock inget av vikt om vad som faktiskt pågår, annat än att de flesta Jämmerdalsbor är väl medvetna om konflikten mellan knasabaron Rostock och lämmelsläkten Lovart, liksom att Kodd tagit ställning för Lovart vilket retat baronen. Att denne skulle gå så långt som att hyra in en mobster för att sätta Kodd på plats är dock mer än någon vet eller anar.

Kodd Lummerman, IMM

Bakgrund: Kodds bakgrund beskrivs i äventyrets bakgrund. Utseende: En bastant och rödbrusig herre i frack och väst, gärna med hög hatt och en käpp med silverkrycka.

Rör sig livligt och energiskt. Är ofta grållt sminkad också bredvid scenen, speciellt runt ögonen eftersom Kodd tycker att det ger hans annars ganska all dagliga ansikte karaktär.

Levina Topolev, MM

Bakgrund: Levina kommer ursprungligen från Moss, men lämnade staden som tonåring för en karriär inom teatern. Levina är den mest långtida av

9. Severins diverse.

En bra bit ned på västslutningen tronar en bjälkkonstruktion av fornstort snitt, täckt med plasticssjok och korrugerad plåt. Där huserar diversehandlaren Severin mitt bland en uppsjö av mer eller mindre funktionsdugliga varor. Det mesta är återanvänt eller sekunda objekt, men Severin är ärlig och tar betalt därefter. Det mest som återfinns i grundreglernas utrustningslistor återfinns hos Severin, men även ordinära föremål är så slitna att de har ett PÅL-värde på 11100.

10. Lovarts kåkstad

Lämmelsläkten Lovart bebor denna samling av kåkar och ruckel, till synes oräkneliga i sitt myller. De invandrade från bergen för ett dussin år sedan, och med lämmellik hastighet har de sedan förökats sig. I takt med detta har de brett ut sig och tagit över fler och fler ruckel i nejden, med följd att de nu utgör ett eget kvarter.

Kodds varietéartister, hon har varit med honom sedan Nordholmietiden. Hon känner inte till någonting direkt om hans förehavanden innan han blev direktör för varietén, men vet att han hade en uträkig befattning på Fornskrotsbolaget innan han tog mod till sig att leva ut sina varietédrommar.

Utseende: En tvinnad rottingkäpp har mer fett än Levina. Hon är iklädd all dagliga kläder när hon inte är på scen, då hon spelar Ödet i svart trikå, mantel. Och en forntida huvudbonad med färgglada fjädrar fästa på ett band runt huvudet.

Modds Dödman, MM

Bakgrund: Modds är son till Kleonora och Tempo Dödman som äger Dödmans Hotell i Jämmerdal. Ingen av föräldrarna är förtjust i att Modds drömmer om en karriär inom varietén. Han är en lovande skådespelare, men går genom målbrottet och sång är just nu inte hans starkaste sida.

Utseende: En smal gosse med rosiga kinder i ett blekt plyte. "Stora, skygga ögon och en närvaro att dö för" är Kodds beskrivning av pojken, vilket annars sammanfattar denne artist.

Madonna Moskito, MM, varieténs primadonna

Bakgrund: Den magra madonna håller sitt förflutna hemligt och odlar osäkerheten om hennes bakgrund som en del i sin myt. Ett lyckat slag i Bildning avslöjar att hon kommer från södra Pyri, ett prefekt slag låter RP inse att hon nog är uppvuxen i Göborg. Madonnan själv undviker allt prat om sitt förflutna.

Utseende: En späd och lång gestallt som tycks vara två personer på och av scenen. På scenen är hennes närvaro grandios och absolut, bredvid scenen är hon tystlåten, tillbakadragen och om inte blyg så rätt tråkig.

Trillingarna Gerhard, MD (vinthundar)

Bakgrund: Trillingarna Gerhard är uppväxta i utkanten av musközonen och har alltid haft starka band till varandra, så starka att de är lätta att

uppfatta som en personlighet i spridd på flera kroppar. De är inte heller helt begåvande på andra sätt än när det gäller sång, dans och akrobatik, inom vilket de excellerar.

Utseende: Tre identiska vinthundar iklädda kropps nära dräkter i rött, grönt och gult. Ingen kan egentligen skilja dem åt, och de gör själva ingen skillnad mellan varandra. De går helt enkelt under beteckningen av den färg de bär på dräkten.

Hardly Davidson, IMM

Bakgrund: Hardly är bördig från Frihetens slätter och växte upp bland karlararlarna på slätternas hackefält. Han har svårt att slappna av, kisar vanligen med ögonen och talar släpigt om alls. Hardly är prisjägare som vill åt mobstern Slas Dedino. Han har jagat Dedino från Hindenburg och gissar att Dedino ska göra ett jobb här innan han återvänder till samfundet. Eftersom Dedino inte har så många allierade här hoppas Hardly att han ska kunna komma åt Dedino i Jämmerdal.

Utseende: En kraftig man i läderställ och med ett redigt vapenbälte om höfterna. Lyckas på något sätt alltid ha en cigarett i mungipan.

Relevanta färdigheter: PER 16, Pistol (höger) 52%, Pistol (vänster) 44%, Undre världen 31%. Två revolver .38 Special, 11 skott, en pistol .50 med tre skott.

Slas Dedino, IMM, Mobster

Bakgrund: Från tidningsförsäljare på Hindenburgs gator har Slas Dedino klättrat till mobster och benknäckare. Många medborgare skulle väl se det som en klättring nedåt, men inte Slas. För honom är Familjen allt. Efter ett par hårda jobb i huvudstaden skickades han iväg för att saker ska lugna sig lite. Under tiden passar han på att göra en gammal bekant en tjänst. Kasabaronen Rostock hade visst problem med någon uppstudsigt skådespelare. Mot en symbolisk summa är det inget Slas Dedino skulle säga nej till.

Utseende: En kompakt man i medelåldern, med kulmage och begynnande flint. Iklädd en skrynklig kostym och långrock. Bär en rejäl revolver i axelhölster, har också ett forneffektivt gevär att ta till på längre håll.

STY: 16 FYS: 13 STO: 13 SMI: 11 INT: 10 VIL: 15 PER: 13

SB: +1T3 KP: 26 TT: 13 IB: 11 FF: 4,5 m/SR

ABS: 4, allt utom huvudet, kevlarfodrad trenchcoat

Reaktionsvärde: 65%

Klass: IMM

Förmågor: Kontakter 4

Färdigheter: Akrobatik 37%, Bildning 12%, Båge 23%, Energivapen 55%, Första hjälpen 34%, Gevär 45%, Lakttagelseförmåga 51%, Kasta 44%, Köpslå 21%, Låsdyrkning 39%, Närstrid 59%, Pistol 66%, Smyga/Gömma sig 41%, Spel 43%, Undre världen 50%, Undvika 40%

Utrustning: 26 kr, skrot för ytterligare 41 kr, två halvfulla energipaket typ A, 11 revolverskott .44M.

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Lasergevär	13	55	3T6	20	94
Revolver .44M	17	66	5T6	-	89

Hoho Dödman, MM, Vanställd galning

Bakgrund: Hoho är bror till Tempo Dödman och kusin till Kodd Lummerman. Mer om hans tragiska bakgrund återfinns i äventyrets bakgrund.

Utseende: En krum och grotesk man, med ett ärr som delar ansiktet likt en ravin. Att någon kan överleva en sådan skada är mer än förunderligt. Iklädd trasor, med en söndersliten filt virad runt fötterna. Ögonen plirar vansinnigt, men ibland anas en rest av sans som ett svagt glitter i djupet

STY: 16 FYS: 18 STO: 14 SMI: 14 INT: 8 VIL: 9 PER: 4

SB: +1T3 KP: 32 TT: 16 IB: 14 FF: 5,5 m/SR

ABS: 0

Reaktionsvärde: 20%

Klass: MM

Förmågor: Regenerera III (18 KP/minut), Sonar 44%.

Färdigheter: Akrobatik 65%, Första hjälpen 21%, Gevär 33%, lakttagelseförmåga 58%, Kasta 61%, Närstrid 71%, Pistol 30%, Smyga/Gömma sig 72%, Undvika 59%, Vildmarksvana 58%

Utrustning: 2 kr samt en affisch för Vajerns varieté ("Skådas nu i Nordholmia en kort tid, skynda, SKYND!").

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Obeväpnad	14	71	1T4+1T3	-
Knölpåk, 2H	16	71	1T10+1T3	-

Vaja-Lisa



Vaja-Lisa är ett renorakel från bergen i nordväst. Hennes nyfikenhet drev henne till att trotsa Stämradets förbud att komma i kontakt med de teknologibesmittade varelserna i dalarna nedanför. Vaja-Lisas nyfikenhet ledde till att hon kastades ut ur stamgemenskapen och hon satte upp sin lilla verksamhet i Jämmerdal. Vajan är faktiskt synsk, men använder oftare psi-mutationerna Empati och Lokalisera om det verkar möjligt. Hennes mäktigare Varsel (se Vaktaren&Vidundret) används inte i onödan, även om hon är i exil från sitt folk i västerns berg håller hon gåvan som helig och inte som ett lämpligt redskap för att tjäna sitt uppehälle. Hon litar till Varsel när hennes Empati talar för allvarliga problem för klienten, också då med viss tvekan och alltid med en känsla av dåligt samvete mot Urrenarnas gåva till henne.

Utseende: En mager och imponant renko, iförd svepande klädänder och bemängd med amuletter av förfäders horn och ben. Hon läspar grymt, som alla renväktarna. När hon blir upphetsad försvinner inte sällan orden i en serie obegripliga s- och sche-ljud.

STY: 12 FYS: 14 STO: 8 SMI: 12 INT: 11 VIL: 16 PER: 13

SB: -1 KP: 22 TT: 11 IB: 12 FF: 4 m/SR

Rustning: ABS 0

Reaktionsvärde: 65%

Klass: MMD (ren)

Förmågor: Empati 56%, Kollektiv trans 39% (V&V), Lokalisera 46%, Varsel 58% (v&v).

Utrustning: Trollrumma, förfäders ben i påse, sliten kortlek, skrot motsvarande 31kr.

Rocky Dynamo



Spelare, skrotletare, sockerhuligan och blommullsplockare. Listan på Rocky Dynamos tidigare sysslor skulle kunna göras lång. Nästan lika lång som listan fiender han under åren lyckats skaffa sig i centrala Pyrisamfundet. Det är just denna lista som fick honom att söka sig österut och slutligen slå sig ned i Jämmerdal där han med både list och våld skaffat sig positionen som stadens

borgmästare. Ett jobb som passar honom perfekt då andra jobbar och Rocky kan ägna sig åt favoritsysslorna spel och tokjos.

Utseende: En välbyggd människa i 40-årsåldern med ett ärrat ansikte. Ändamålsenligt klädd i kraftiga kläder och pistolen hängande i ett vapenbälte.

STY: 14	FYS: 15	STO: 13	SMI: 13	INT: 16	VIL: 17	PER: 17
SB: +1T2	KP: 28	TT: 14	IB: 19	FF: 5 m/SR		

Rustning: –

Reaktionsvärde: 85%, 110% (Borgmästare)

Klass: MM

Förmågor: Blixtnabba reflexer, Magnetism, 45%, Rykte 5 (Borgmästare)

Färdigheter: Bildning 23%, Köpslå 54%, Pistol 48%, Gevär 39%
lakttagelseförmåga 60%, Kasta 22%, Reparera 31%, Smyga/Gömma sig 40%, Spel 49%, Undvika 60%, Vildmarksvana 30%, Zonkunskap 11%.

Utrustning: Engångspistol fleschette, 2 skott, Avsågat hagelgevär, 14 skott, 33 "spänn", 1 läkedrog II, 1 psiblock.

Vapen	Init	%	Skada	PÅL
Engångspistol fleschette	25	48%	Hagel	85
Hagelböss 12 g avkapad	22	39%	Hagel	95

Tompa



Tompa är en bygdens son, uppvuxen i Draparn men invandrade till Pyrisamfundet i unga år. Kom under en tid att arbeta som inspektör åt Fornskrotsbolaget vilket tvinate ut honom i Norra territorierna med dynamitspjut i hand. Efter ett par år av livsfarliga inventeringar och prospekteringar i nordlanden övergav Tompa Pyri till förmån för sin barndoms bygd. Återseendet av bergens karga rand, utmarkens vidsträckt tomhet, skrotletarnas böjda ryggar över gropar och bäckar väckte tillsammans taniga knasars vaggande jakt på mager bete

starka känslor i Tompas ande. När så Jämmerdals trotsiga lerkulle kom i hans synfält mitt i allt detta stora visste Tompa att han var hemma. Under ett stort bråk mellan tinnertokiga knasafösare ingrep Tompa med sådan rådhighet och så tunga nävar att sheriff Karamba direkt anlidade Tompa som vicesheriff, en position som passar den massive mutanten väl.

Med den garvade sheriffen Karamba vid sin sida finns det inte mycket som kan hota ordningen i Jämmerdal. Oftast räcker det med att de båda visar sig och att Tompa sprider lite grovsalt med sin hagelspråkare för att få allas uppmärksamhet. När Tompa till äventyrs har lite tid över rider han ut i utmarken, fiskar rödding och baddare med dynamit och gnolar visor hans gamla mor sjöng för honom i barnaåren.

Utseende: En massiv mutant, lika bred som lång och med nävar större än de flestas skallar. Trots detta rör sig Tompa smidigt och det är svårt att inte förundras när man ser de väldiga händerna försiktigt, nästan öm, hantera forntechnologi. Tompas siluett, med konturerna av hagelspråkaren i nävarna och Bråkstaken på ryggen, lugnar även den ylgalnaste knasafösare – om inte annat för att i skuggan av bjässen kommer snart en spädare gestalt med fyra glittrande skjutjärn i sina fyra händer att visa sig.

STY: 17	FYS: 14	STO: 17	SMI: 16	INT: 10	VIL: 12	PER: 10
SB: +1T6	KP: 46	TT: 22	IB: 16	FF: 6,5 m/SR		

Rustning: Impactväst, ABS 10

Reaktionsvärde: 50%, 70% (Osärbar)

Klass: MM

Förmågor: Robust, Stryktålig, Rykte 4 (Osärbar)

Färdigheter: Akrobatik 31%, Första hjälpen 40%, Gevär 69%, lakttagelseförmåga 54%, Kasta 50%, Köpslå 33%, Närstrid 91%, Pistol 30%, Reparera 44%, Smyga/Gömma sig 45%, Spel 23%, Sprängämnen

45%,Teknologi 59%, Undvika 51%, Vildmarksvana 59%, Zonkunskap 47%.

Utrustning: 47skott grovsalt (halv skada), 31 skott flechette, 25 skott högteknologisk slug, tuggbuss, skrot motsvarande 16 kr.

Vapen	Init	%	Skada	PÅL
Hagelgevär, automat	18	69	Hagel + 1T6	97
"Bråkstaken", 2H stridsklubba	18	91	2T6+1	

Karamba Klein

Karamba är en välkänd prisjägare i Pyris västra gränstrakter, bördig från Moss. En kortare tid var hon också sheriff i Moss. Då skaffade Karamba sig ett namn som skjutjärnsdrottning under den så kallade skrotfejden år 88, då två rivaliserande gäng gick loss på varandra i kampen om Moss marknad. Karamba spelade ut grupperna mot varandra och avslutade blodbadet med att ta sig an gängens ledare samtidigt på öppen gata. Detta var på intet sätt planerat, och Karamba ryser ännu vid minnet av händelsen. Det var dock god PR, eftersom Karamba överlevde och de två ledarna inte gjorde det. Det ryktet har hon levt på sedan dess och därmed kunnat undvika blodspillan. När hon kom till Jämmerdal behövde hon mest lägga händerna på kolvarna så lugnade det ned sig direkt. De flesta rykten om hennes träffsäkerhet och snabbhet som florerar bland knasafösare och allmänhet i Jämmerdal är rena påhitt. Karamba drar sig för att strida, det har hon alltid gjort, men numera med större skäl. Hon vill leva ut sin ålderdom när hon samlat på sig lite mer pengar, gärna återvända till Moss och sippa sött vin i solnedgången på verandan i sina föräldrars hus. Hennes största hemlighet är dock att hon, liksom sin far, börjat känna av reumatism. Den kommer i skov och håller i sig i ett par dagar (20% chans/2T6 dagar, håller i sig i 1T6 dagar, ger FV -25 och IB -5). Karamba är väl medveten om att reumatismen sakta kommer att ta över och bli allt svårare och då måste hon lägga av. Men det behövs lite mer klöver för att rygga ålderdomen så hon kämpar vidare. Läkedroger lindrar anfallen (halverar avdragen), Regen I läker ut ett anfall helt. Karamba tror och hoppas att Regen II, som hon inte provat, kan läka ut det helt eller skjuta upp sjukdomen många år till. Karamba är självklart mycket sugen på att komma över en dos Regen II.

Utseende: En medelålders mutant med fyra armar, väderbitet ansikte och solrynkor runt ögonen. Talar med en röst hes av cigaretter, konjack och för många duster med döden. Klädseln påminner om en knasafösaren, med höga boots och poncho, men under den glittrar en svart fornskyddsdräkt.

STY: 10	FYS: 12	STO: 13	SMI: 13	INT: 10	VIL: 14	PER: 11
SB: 0	KP: 25	TT: 12	IB: 18	FF: 5 m/SR		

Rustning: stridsdräkt, ABS 6

Reaktionsvärde: 55%, 95% (skjutjärnsdrottning)

Klass: MM

Förmågor: Blixtnabba reflexer, Dubbelhjärna, Flerdubbla kroppsdelar (fyra armar), Rykte (skjutjärnsdrottning) 8.

Färdigheter: Akrobatik 51%, Första hjälpen 32%, Gevär 64%, lakttagelseförmåga 71%, Kasta 38%, Köpslå 23%, Närstrid 39%, Pistol (höger) 70% Pistol (vänster) 66%, Smyga/Gömma sig 53%, Spel 49%,Teknologi 23%, Undvika 62%, Vildmarksvana 72%.

Utrustning: 66 skott 10 mm CL, 31skott 9 mm, 18 skott .44M, 44 skott .38 Special, 22 skott 7,62 lång, ett paket cigaretter och en lasertändare med energipaket (mini), skrot till ett värde av 22 kr.

Vapen	Init	%	Skada	PÅL
Pistol 10 mm CL automat	26	70	4T6/5T6	94
Pistol 9 mm	26	70	3T6	99
Revolver .44M	24	66	5T6	88
Revolver.38 Special	26	66	3T6	90
Gevär 7,62 lång, repeter, kikarsikte*10	64	64	5T6	95
Kniv	19	39	1T6+1	

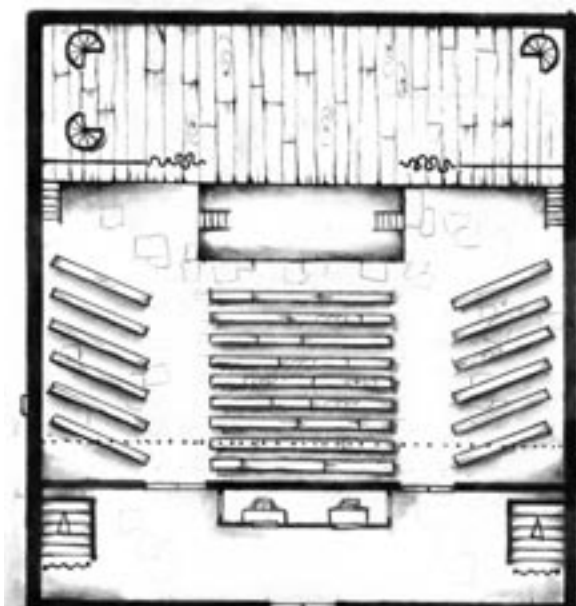
*På sheriffkontoret

SPELARKARTA ÖVER JÄMMERDAL

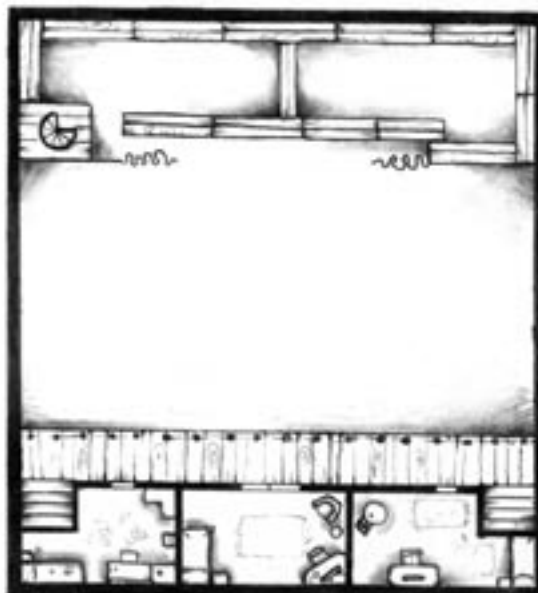


SPELARKARTA VARIETÉN

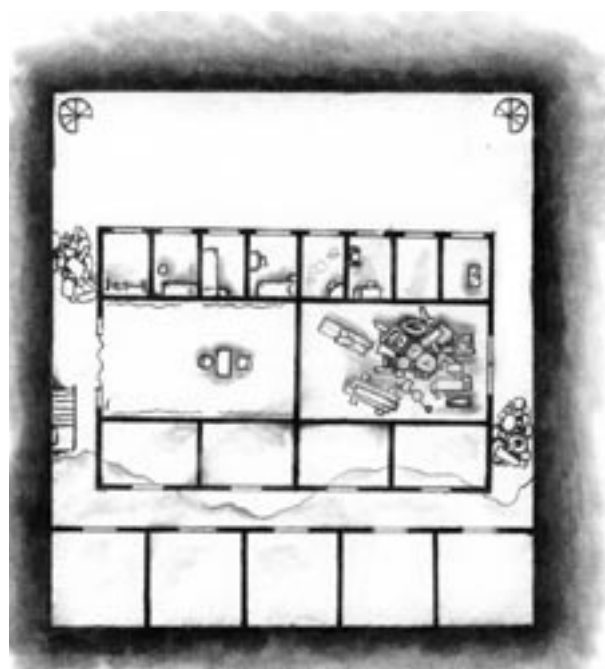
Bottenvåning



Övervåning



Källare



NELLA TEXTUR, VARIETÉVAKTMÄSTARE

Bakgrund: Den unga kvinnan Nella är född på vägen mellan Jämmerdal och Mörkret, och uppvuxen på samma sträcka. Nellas föräldrarna levde på reparationer av teknologi samt tillverkande av allsköns enklare manicker. Vore det inte för modern Yylvas vittomfattande drömmar om något bättre, helst bortom nästa vägkrök, hade familjen säkert kunnat öppna en framgångsrik rörelse i någon av utmarkens skrotletarsamhällen. Men så kunde icke bli, inte ens faderns sävliga sinne kunde lägga förståndets band på moderns visioner och flängandet fortsatte tills familjen en dag fastande på ett vadställe med sin vagn och båda Nellas föräldrarna spolades bort i försöken att komma loss. Nella blev kvar på vagnens tak och när vattnet sjönk något efter en dryg vecka vacklade hon till Jämmerdal och blev kvar där. Nelly är en nykter och praktisk själ, som på nära håll sett hur farliga visioner är. Varieténs uppdiktade dramer passar henne utmärkt, även om hon inte spelar på scenen utan sköter det mesta rörande vajersystem, rekvisita och annat praktiskt. Det är inte alls orimligt att Nelly satsar på att följa med varietén när den lämnar Jämmerdal.

Personlighet: Nella är en analytiker. Allt hon företar sig gör hon efter att först ha tänkt efter och utvärderat den kommande situationen. När inte tid finns för analys blir hon snabbt stressad och tenderar att släppa all rationalitet och handla instinktivt. Vanligtvis behövs dock inte detta då Nella ofta övertalar sin omgivning att tanke kommer före handling och därigenom får god tid på sig att dra upp skisser för hon och hennes kumpaner ska agera.

Utseende: lång och senig, oftast iförd en svart overall med praktiska fickor och ett verktygsbälte. Håret fästs oftast i två rediga tofsar på vardera sidan av huvudet, vilka inramar ett fräknigt ansikte. Hennes kraftfulla händer mjuknar märkbart när de undersöker mackapärer eller enkelt fogar samman trasiga manicker.

GARPO, IMITATÖR OCH KROPPSKONSTNÄR

Bakgrund: Uppvuxen i Hundängen i den Hindenburgska slummen, och intensivt osugen på att följa i sina manufakturslitande föräldrars fotspår. Efter en snabb och mindre lyckad karriär inom svindleriets och förfalskningens bana lämnade Garpo huvudstaden med kosan satt mot Nordholmia. Problemet var att Garpo var alldeles för blödig för att på allvar kunna lura människor på sina sista slantar. De var först i Nordholmia som den desperata och svultne Garpo kom att inse sin verkliga talang. Varelsers skratt och förfasan över hans kroppskonster och imitationer var en faktisk inkomstkälla! Efter en kort sejour som imitator på krogar i Nordholmia försökte en grupp illasinnade "affärsmän" kidnappa Garpo för att sälja honom vidare till Nordholmias Zoo, något som Garpo fann föga inbjudande. Hals över huvud flydde den klena mannen staden och sökte sig vidare norrut mot den laglösa vildmarken. Jämmerdal blev hans sista stopp, där han återupptog sina kroppskonster. Garpo uppmärksammades av Levina Topolev i sina gatukonster och erbjöds plats i varietén. En plats som han varje dag gläds åt, äntligen har han hittat en säker plats i tillvaron – och en plats där han kan utöva sina konster utan att riskera att bli slängd i bur.

Personlighet: Garpo är en pratglad man med mycket gott självförtroende. Med allt annat än god självinsikt ser Garpo aldrig problem – bara möjligheter och han är inte sen att ta sig an nya utmaningar, oavsett om det gäller att ta sig in i en uppretad Hummelkungs håla, eller delta i en ölmusthävartävling. Kombinationerna av Garpos självförtroende och bristande självinsikt har ofta försatt honom i svåra situationer – men hittills har det tagit honom levande genom samfundet.

Utseende: I avslappnat tillstånd är Garpo en oansenligt liten varelse med seniga armar och ben samt en tilltagande kulmage och ett aningen överdimensionerat huvud. Håret är tunt och bångstyrigt. Garpo kan såklart anta andra former vid behov eller lust, men inte under längre tid. Kläderna styrs helt av omständigheterna, men är till vardags lika anspråkslösa som resten av kroppskonstnären, en enkel kostym i ulkull med lagade armbågar och knän samt ett plommonstop.

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER			SPELARE:		BSK 2004		
STYRKA (STY):	12		SPELLEDARE:		BSK 2004		
FYSIK (FYS):	13		NAMN:		GARPO		
STORLEK (STO):	7		KLASS:		MUTERAD MÄNNISKA		
SMIDIGHET (SMI):	17		TIDIGARE YRKE:		KROPPSKONSTNÄR		
INTELLIGENS (INT):	8		HEMORT:		HINDENBURG		
VILJA (VIL):	12		ÅLDER:	31	KÖN:	MAN	
PERSONLIGHET (PER):	7		LÅNGD:	165 CM	VIKT:	63 KG	
SKADEBONUS (SB):	-1		UTSEENDE: SE SEPARAT BLAD				
INITIATIVBONUS (IB):	17		RYKTE:	1*	FF – STRID:	4,5 M	
BÄRFÖRMÅGA (BF):	12 KG		STATUS:		0	KROPPSPOÄNG (KP):	20
REAKTIONSVÄRDE (REA):	35%		FF – SPRINGA:		24 M	FF – SPRINT:	48 M
			FF – SPRINT:		48 M	TRAUMATRÖSKEL (TT):	10

NATURLIGA FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV	TRÄNADE FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV
AKROBATIK	63%	57%	Fingerfärdighet	29%	
BÅGE	34%		Stridskonster	44%	
FÖRSTA HJÄLPEN	22%		Undre världen	31%	
GEVÄR	41%		Fällor	29%	
IAKTAGELSEFÖRMÅGA	23%		Undvika	39%	33%
KASTA	17%				
KÖPSLÅ	39%				
NÄRSTRID	55%				
PISTOL	29%				
SMYGA/GÖMMA SIG	55%	49%			
MAGNETISM (MUTATION)	40%				
SYRASPOTT (MUTATION)	21%				
KROPPSKONTROLL (MUTATION)	60%				

VAPEN	FATTN	INIT	SKADA	PEN	RÄCKVIDD	TÅL	PÅL/MAX	VIKT	AMMO/MAX
Syraspott	-	+0	1T4X1T4	0	Närstrid/5m	-	-	-	-
Stridskonst	1H	+0	1T4+3	-	Närstrid	-	-	-	-
Hagelbössa 12g.	2H	+2	HAGEL	-	Kort/25m	10	98/00	3,5	2/2
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/

GUSTEN TÅRD, AKROBATISK SÅNGARE

Bakgrund: Uppvuxen i en släkt av artister och estradörer var Gustens karriärval givet. Med ljuv sångröst och akrobatisk läggning kom han snart att väcka uppmärksamhet i Nordholmia. Levina Topolev rekryterade Gusten, som ändå började tröttna på bolagsstaden. Vid sidan av akrobatik och sångkonster har Gusten utvecklat ett ytterst effektivt självförsvar baserat på spänst och urstar-ka benmuskler. Hans stridkonst har ofta räddat honom undan allvarigare skador när hans dryga trut försatt honom i prekära situationer. Speciellt effektiv är en manöver han lärt sig i Nordholmia, kallad Döden från ovan. Den kräver lång sats och högt i tak, men är då svårslagen. En nackdel är att Gusten hittills inte lyckats utföra manövern utan att själv få en hel del blåmärken.

Personlighet: Gusten är en hetssporre. Hans stubin är kortare än en rubbits tolerans för köttätare. Trots det tar han ogärna till nävarna för att lösa situationer utan brusar istället upp och tenderar att överrumpla sina antagonister med okväden. Vältalig som han är lyckas han dock ofta reta upp sin omgivning så till den milda grad att endast hans kunskaper inom stridskonster tar honom ur situationen. Gusten är dock ingen otrevlig person och anses av de som inte känner honom väl som en belevad och trevlig prick.

Utseende: En välvuxen och atletisk mutant, inte sällan klädd i lila trikå och mantel även vid sidan av scenen. Rör sig som om han var vacker, vilket dock inte är en av livets gåvor till Gusten Tård. Ansiktet är litet, som om för många attribut trängts på för liten yta, och när han ler förvandlas hela ansiktet till ett virrvarr av rynkor och smilgropar, som ett mycket lyckligt men vältorkat sviskon.

OMATIC, LJUSKONSTNÄR

Bakgrund: Detaljerna i Omatics historia är höjd i dunkel, om än de grova dragen är uppenbara för envar. Omatic skapades före katastrofen, eller kanske under den i människans underjordsstäder. Den pågående raderingen av robotens minnesbankar har suddat ut alla detaljer, men så pass mycket är klart att Omatic tjänat som mobil ljuskälla i något sammanhang. Automatens interna kapacitet för ljusshower, hologram och laserskurar gör jobbet som ljusansvarig på Vajerns varieté given, oavsett vad dessa förmågor en gång avsågs för. Omatic själv är rätt säker på att ljuset var nödvändigt för att leda människan rätt i underjordens mörker, en guide i katastrofens allt längre skugga.

Personlighet: Omatic är en entertainer. Så är han programmerad och så agerar han. Något basalt minne inbränt i hans kretsar gör att han nästan alltid (måste lyckas med VILx5 för att hejda sig) klär icke muterade människor i strålkastarljus så fort han får chansen. Med tiden har Omatic lärt sig att inte alla uppskattar att "stå i rampljuset" varför han tonat ned sina ljusshower när han är utanför varietén. I en stressad situation krävs dock fortfarande ett lyckat VILx3 för att inte Omatic ska kasta platsen runtom sig i ett discoglimmrande ljus. I övrigt är Omatic vältalig, tillmötesgående och ofta ansedd som en sann lyssnare. Han sätter alltid människan (och människolika mutanter) i första rummet och ser dessa som "lysande stjärnor i en slocknande värld".

Utseende: En könsneutral skyldockeliknande kropp i naturtrogen plastics. Armar och huvud är försedda med diskreta luckor varur olika ljus- och hologramalstrande enheter kan skjutas fram. På axlarna kan på liknande sätt två massiva strålkastare skjutas upp, starka nog för att lysa upp en säckerplan.

Oomatics omiskännliga ljusshow

De ljusramper Ormatic bär består av ett tiotal blinkande lampor i olika färg, en ljusspridare som kan kasta mångfärgat ljus ett femtiotal meter upp i luften, två mindre strålkastare och en hologramprojektor som i första hand projicerar sådant som Ormatic själv nyligen upplevt. Givetvis har han också i en intern behållare en stor rund kula – monterad på ett utfällbart stag – som snurrar med ett vitt varmt ljus. Ett ljus som får många att vilja dansa...

HARDLY DAVIDSON, PRISJÄGARE

(För lag med 5:e spelare)

Bakgrund: Hardly är bördig från Frihetens slätter och växte upp bland karlakarlarna på slätternas hackefält. Han har alltsedan barndomen haft svårt att slappna av, kisar vanligen med ögonen och talar släpigt om alls. Hardly är prisjägare som vill åt mobstern Slas Dedino och har jagat Dedino från Hindenburg. Slas Dedino misstänktes för en rad illdåd i huvudstaden och drog mot nordväst för att låta saker och ting svalna. Hardly gissar att Dedino ska göra ett jobb någonstans i västra utmarkseländet innan han återvänder till samfundet igen. Eftersom Dedino inte har så många allierade här ute i ödemarken hoppas Hardly att han ska kunna komma åt Dedino i Jämmerdal. Hardly har däremot en kontakt från Nordholmia, dramadoran Levina Topolev, som håller i trådarna på Vajerns varieté. Hardly kontaktade såklart Levina, som då inte hade någon information om Dedino eller om mannen ens varit i staden. Men efter endast ett par timmar kom en lortig mutantunge med andan i halsen och meddelade att Levina ville att Hardly skulle komma till teatern, och fort. Fort är inte Hardlys stil, men han vaggade med kisande falkögon åt det hållet. Vad det än är som Levina behöver hjälp med kan han ju alltid ställa upp. Om Slas dyker upp i staden lär de båda stöta ihop förr eller senare...

Utseende: En kraftig man i läderställ och med ett redigt vapenbälte om höfterna. Mörka ögon under buskiga ögonbryn gör uppenbarelsen en aning hotfull. Hardly lyckas på något sätt alltid ha en cigarett i mungipan, oavsett situation.

Kunskap om Slas Dedino: Du vet egentligen inte mer än att Slas ska vara en skicklig lönnmördare som ofta använder avståndsvapen för att ta ut sina fiender. Slas ska enligt ryktena vara en man i övre medelåldern med en inte allt för imponerande kroppshydd.

