

Rädda Nelson ett mutantäventyr i tre akter

Daniel Brodén &
Tony Gustavsson
Pekings Apjävlar

INNEHÅLLSFÖRTECKNING:

| | |
|--|-----|
| SYNOPSIS | 1. |
| NORCOPIA MED OMNEJD (SL:s version) | 1. |
| SPELLEDARPERSONER | 5. |
| SCENARIOT | 7. |
| Akter, Scener och Mellanspel | 7. |
| AKT 1: Snokande utan slut | 7. |
| Scen: Banketten | 8. |
| Scen: Mötet på Animalis Rex | 9. |
| Mellanspel: Hos Polisen | 9. |
| Mellanspel: Visitkortet | 10. |
| Mellanspel: MC-vrål | 10. |
| Scen: Nasse dyker upp | 11. |
| Scen: Döden gör besök | 11. |
| AKT 2: På språng | 11. |
| Scen: Ut i Ruinområdet | 12. |
| Mellanspel: Råttor i hasorna | 12. |
| Scen: Hog House | 14. |
| Mellanspel: Snabbaste vägen till Kolmården | 14. |
| Mellanspel: Besök i Lindöja | 15. |
| Mellanspel: Besök hos Ormtunga | 15. |
| Scen: Regnbågsskogen | 16. |
| Mellanspel: Tikka Mimmonen | 16. |
| Mellanspel: Knarkhundar på jakt | 16. |
| Scen: Ytvattensfight | 17. |
| Scen: Lekfulla delfiner | 17. |
| AKT 3: Upplösning | 17. |
| Scen: Ankomsten till djurparken | 18. |
| Mellanspel: En galen noshörning | 18. |
| Mellanspel: Barnens gård | 18. |
| Scen: Fångade! | 18. |
| Scen: Möte med Ondskan själv | 18. |
| Scen: Slutstrid | 20. |
| KARTOR | |
| HANDOUTS | |
| ROLLPERSONER | |
| NORCOPIA MED OMNEJD (Spelarnas version) | |

Scenariot Rädsla Nelson är ett rätlinjigt och tämligen enkelt scenario, ett s.k. spåravnsscenario. Plotten är också den enkel och saknar krusiduller; betoningen i scenariot ligger på lite intrigsnokande aktiviteter, tidvis avbrutet av lite schysst mutant-action à la James Bond.

SYNOPSIS

Scenariot börjar med en bankett där staden Norcopias borgmästare Nelson, en medelålders noshörning, kidnappas av MC-gänget Pigs Outlaw åt Apjävlarna, en samling vansinniga och totalt hänsynslösa muterade apor, ledda av gorillan Y-not Affenstein. Dessa tänker hjärntvätta borgmästare Nelson, detta som ett första steg i deras planer på att erövra Norcopia (i förlängningen har de också planer på att etablera ett världsherravälde, men det är ett annat scenario).

Rollpersonerna, som är goda vänner till Nelson, utses till den undersökningsgrupp som ska utreda kidnappningen; de hinner dock inte undersöka särskilt mycket, för redan dagen efter banketten kontaktas de av Nasse, en representant för Pigs Outlaw. Dessa tänker, dumt nog, försöka blåsa Apjävlarna och nu sälja tillbaka Nelson till rollpersonerna.

När rollpersonerna kommer till Hog House, Pigs Outlaws tillhåll, får de bevittna hur de baksluga Apjävlarna spoilerar Outlaws falska planer, och med våld för bort Nelson; en gigantisk fight med skottlossning och handgranatskastning blir resultatet.

Aporna lyckas fly i tumultet och spelarna tar upp jakten, men den blir inte långvarig, för Apjävlarna undkommer i sin illgula och hakkorsprydda golfbil. Genom att pressa Pigs Outlaws president, Galtenberg, får rollpersonerna reda på att Apjävlarnas hemliga tillhåll är Kolmårdens djurpark.

Nu börjar den verkliga jakten. Den går först ut ur Norcopia, ut på Vippolandet öster om staden. Efter två dagar hinner rollpersonerna upp Apjävlarna just när de är på väg att ta sig över Vrålvikens hjälp av en ångbåt. Efter en schysst ytvattensfight, som bl.a. involverar apornas Ksp-bestyckade optimistjolle, lyckas de återigen undkomma rollpersonerna. Vid Vrålvikens norra strand, vid foten av Kolmården, får dock spelarna hjälp av ett par muterade delfiner som leder dem på rätt väg. Till slut kommer de fram till djurparken.

Djurparken är tillsynes helt övergiven, men där finns förutom Apjävlarna också en galen noshörning och en vresig get. Efter ett tag infångas rollpersonerna av aporna och de förs till deras store ledare, Y-not Affenstein, som på klassiskt storskurkmanér förklarar sin djävulskt listiga plan.

Rollpersonerna lyckas, efter många om och men, rymma, och en strid utbryter som förstör Apjävlarnas hemliga bas.

I sista sekunden flyr Y-not i en linbanevagn och tar Nelson med sig. Jakten går ner till Vildmarkshotellet vid Vrålvikens strand. Där står slutstriden som rollpersonerna givetvis vinner efter att en jättelik gorillastaty eventuellt rasat ner över Y-not. Spelarna har räddat Norcopia ur Apjävlarnas klor.

NORCOPIA MED OMNEJD

Norcopia är en av Österhavets största städer och ligger belägen längst in i Vrålvikens. Staden kan sägas vara en stadsstat som åtnjuter en relativt stor självständighet i förhållande till Pyrisamfundet; den styrs av ett borgarråd bestående av stadens framstående handelsmän, d.v.s. adeln. Borgmästare är för närvarande Hannibal Nelson, vice borgmästare är Lars-Henric Ormtunga.

“**Strömmen**” heter den vilda och brusande å som flyter genom Norcopia ut i Vrålviken. Mitt i Strömmen ligger “Holmarna”, där stadens industrier, som tillverkar flintlåsvapen, byggmaterial och tyger, är belägna. Staden är grovt sett indelad i tre stadsdelar: överklassens exklusiva kvarter väster om Strömmen, medelklassens kvarter öster om Strömmen och “Slummen”, som är en skumt ställe i södra Norcopia.

Hamnen är Norcopias livsnerv. Den är, vid sidan om hamnen i Hindenburg, den mest avancerade i Pyri, vilket är orsaken till stadens speciella status som statsstat. Här trängs båtar av alla de slag, från enkla fiskebåtar, slupar och Muränafiskarnas katamaraner till en och annan ångbåt. Hamnen är även ett tillhåll för skummisar.

Det gamla ruinområdet ligger sydöst om staden och består av HSB-ghetton i betong. Delar av det är uppodlat av Slummens invånare, men det mesta är fortfarande orört. Det är ett farligt område som härbärgerar alltifrån flygande djävlar till militanta Rubittar.

Lindöja är en liten by som ligger ca. fem kilometer nordöst om Norcopia. Byn är uppbyggd kring en tullstation som kejsaren på ren djävulskap lät uppföra för att mjölka Norcopia på dess inkomster. Hela byn tillhör därför Pyri och utgör en egen jurisdiktion. Detta har varit en ständig källa till bråk mellan Norcopias och Lindöjas härskare, och saken har inte blivit bättre av att Lindöjas nuvarande guvernör, Sigvard Hummer, personligen utsedd av kejsaren, har låtit uppföra en stockspärr i Strömmen som effektivt hindrar trafiken ut från Norcopias hamn. Bråk är att vänta. Lindöja har också en liten, men välbeväpnad, garnison av pyriskasoldater stationerad på sitt område; garnisonen är givetvis underordnad guvernör Hummer.

Området kring Norcopia består av Vippolandet i öster. Större delen av detta område täcks av den s.k. Regnbågsskogen, som fått sitt namn av dess färggladhet. Den är till största delen utforskad. Den största byn i området, Huseby, ligger i utkanten av Regnbågsskogen.

På samma sätt som Regnbågsskogen, är Kolmården, som ligger utmed Vrålvikens norra strand, utforskad, men till skillnad mot denna är Kolmården inte alls färgglad, utan består enbart av svartgranar, mörktallar och dunkelbjörkar. Enda undantaget är ett litet område kring ruinerna av den gamla djurparken; där är växtligheten mycket exotisk, men dit är det ingen som vågar sig efter det att en botanisk expedition från universitetet spårlöst försvann där för ett år sedan.

Området nordväst om staden kallas för Träskbjörnslandet, och det med rätta, för sedan urminnes tider har Norcopia hotats av muterade träskbjörnar som i tider av svält gjort räder in i staden och norpat några invånare. Nyligen lade ett ljushuvud fram en idé om att man skulle pacificera björnarna genom att översvämma området med drogen Curryin. Borgarrådet nappade på idén och resultat blev att sjuttio stenhöga träskbjörnar invaderade Norcopia veckan därefter, på jakt efter mer knark. Elva personer dödades.

Muterade djur är de som står högst upp på den sociala statusstegen i Norcopia, detta till skillnad från förhållandena i det övriga Pyrisamfundet. Variationen på muterade djur är enorm; alltifrån arktiska till tropiska djur trängs i staden, något som beror på Norcopias närhet till djurparken.

Handels- och börshuset ligger beläget mitt i Strömmen i ett strykjärnsformat, sex våningar högt hus. Här sker allt som har med handel att göra, t.ex. tullärenden, tillstånd och transaktioner. I huset har grannländernas största handelshus sina representanter.

Animalis Rex är den exklusivaste klubben i Norcopia. Medlemmarna består enbart av de muterade djur som styr staden, de kallas för Högdjuren. Ordföranden är borgmästare Hannibal Nelson. Klubben är situerad högst upp i Norcopias handels- och börshus, och har egen bar och restaurang.

Rådhuset är den plats där stadens alla viktiga beslut fattas, även om elaka tungor säger att det är under de våta middagarna på Animalis Rex som de flesta frågor, som rör stadens väl och ve, avgörs. I rådhuset har borgmästare Nelson ett flott kontor, men där håller också stadens tjänstemän till. I källaren är stadsarkivet inrymt.

Polishuset är ett gammalt betonghus i tio våningar som ligger strax utanför staden. Polisen är avlönad av Pyrisamfundet, vilket har gjort att de inte är särskilt nitiska av sig när det gäller att bekämpa brottsligheten, något som träskbjörnarnas framfart i staden tydligt har visat. Detta har gjort att förhållandet mellan lagens väktare och borgarrådet inte är det bästa. Polisen består uteslutande av hundar från Norrland och leds av Polisintendent Gordon, en fet Bassethund tillika översittare och mutkolv. Hela poliskåren är beroende av Curryin, som levereras av Pigs Outlaw. Detta är *inte* allmänt känt i Norcopia.

Borgarmilisen är borgarrådets lösning på problemet med den slöa polisen, dock en ganska dålig lösning. Milisen består mest av arbetsskygga ungdomar som leds av en handfull övernitiska legosoldater, främst skotska grävlingar. Milisens baracker ligger strategiskt belägna mellan det bråkiga hamnområdet och träskbjörnarnas uppmarschområde.

Pigs Outlaw heter den lokala MC-klubben som endast består av grisar. När de inte åker omkring på sina gengasdrivna choppers, sysselsätter de sig främst med kriminell verksamhet, såsom illegalt spel, smuggling och handel med Curryin (en starkt beroendeframkallande kryddblandning). Deras tillhåll, Hog House, ligger ute i ruinstaden, så de syns sällan till inne i Norcopia.

Hog House

Detta är Pigs Outlaws lönnkrog och spelhåla, ett tillhåll för Norcopias undre värld. Vill man vet något om stadens kriminella element så är detta det rätta stället att leta på. Lokalen ligger en bra bit utanför Norcopia, i det sydöstra ruinområdet, och är därför så gott som okänd för stadens hederliga invånare. Ruinområdet är översållat med lämningar från en svunnen tid och domineras av ett betongghetto som består av två smutsvita cirkulära hus, de s.k Ringarna. Det är i en våning i ett av dessa hus som Hog House ligger. Entrén till lokalen utmärks av en dåligt ihopknåpad och icke fungerande neonskylt, föreställande Konsums evighetssymbol. Ingången vaktas av Gris-Gugge, Outlaws tokigaste medlem, ständigt hög på drogen Curryin. Han slåss med hillebard och ser inte skillnad på vän eller fiende.

Insidan av lokalen påminner om en tredje klassens svartklubb, med inredning av packlårar, oljefat och pimpstensblock. På väggarna hänger plastgobelänger som Nasse har knypplat ihop av ölburksringar. En och annan affisch föreställande Joey Tempest, Samantha Fox och Noice hänger på väggarna. (En medlem i Outlaws kom över sjutton årgångar av OKEY för en månad sedan och beslöt sig för att piffa upp stället lite.) Lokalen har, tro det eller ej, en egen rockslusk, en robot à la Kraftwerk, från 1900-talet. Den fungerar faktiskt ibland.

Lokalens utbud av mat och dricka är något begränsat, men skulle rollpersonerna,

av någon outgrundlig anledning, vilja ha något i magen eller bli packade finns följande att välja på: varmkorv, corned beef, havregrynsgröt, Heinz bönor, öl och eldvatten. Den person som senast beställde in ett glas vin ligger för närvarande begravd i Pigs Outlaws massgrav, en tjugofemeters simbassäng, två kvarter bort. Servicen är urusel.

Universitetet är något av Norcopias stolthet. Hit strömmar studenter från Pyris alla hörn för att studera teknik och handel, men även medicin, botanik och metallurgi lärs ut här. Universitetet är finansierat av Norcopias olika handelshus.

Släkten Boss är en släkt av stolta älgar som styrde Norcopia fram till för ungefär hundra år sedan då de fick lämna över borgmästarskapet till släkten Nelson. De är fortfarande, vid sidan av släkterna Nelson, Gyllenfjäder och Ormtunga, en av de mäktigaste adelsfamiljerna i staden.

Släkten Nelson anlände till staden för drygt hundrafemtio år sedan. Anfadern var Mordakai Nelson, en tuff och driven noshörning. På femtio år hade han krossat all konkurrens, byggt upp stadens mäktigaste handelshus, och framgångarna kröntes med borgmästartiteln som sedan dess praktiskt taget har gått i arv från far till son.

Kolmårdens djurpark

Djurparken ligger i Kolmården vid Vrålvikens norra strand och är Apjävlarnas hemliga tillhåll. Den är helt överväxt av inhemska såväl som exotiska växter. Här finns bl.a. en växt som Apjävlarna kallar för "Piss-spotta", en otäck orkidé som spottar flytande senapsgas (den har muterat avsevärt sedan den först infördes i Sverige på 1990-talet). Terrariets före detta ludna och fjälliga invånare har nu bosatt sig i träd och under stenar, och bara väntar på att rollpersonerna ska dyka upp.

Vissa byggnader har kollapsat, medan andra är i ganska gott skick; samtliga har dock plundrats på allt värdefullt av Apjävlarna. Det finns en hel del souvenirer kvar. Söder om djurparken ligger resterna av Vildmarkshotellet, utanför vilket en jättelik gorillastaty reser sig.

De enda djur som skonats från Apjävlarnas utrotning är några delfiner, en handfull kungspingviner, en noshörning och en get. **Delfinerna**, de är sju stycken och heter Xi, Ixi, Exi, Eyi, Xy, Yix och Lothar, var bland de första att utveckla intelligens; de flyttade ned till Vrålvikens precis nedanför Kolmården, och kunde på så sätt undkomma aporna. **Pingvinerna** togs till fånga av aporna och fungerar nu som servitörer, butlers och bartenders åt djurparkens herrar; de är tystlåtna, hövliga och fullständigt skräckslagna för aporna. **Noshörningen** är en skugga av sitt forna jag efter det att Apjävlarnas psykdoztor laborerat med hans hjärna. Detta i syfte att vinna kunskap om hur de ska gå till väga för att lyckas hjärntvätta Nelson. Han hålls instängd för vidare experiment i en stålförstärkt träbur. **Geten** är en kvarleva från Barnens Gård. Han är så sur och vresig att aporna har lämnat honom ifred. De hoppas på att han snart ska dö, så att de kan arva hans gamla raketgevä. **Apjävlarna** har övergett ahuset och har nu istället sin bas i det gamla kontorskomplexet. Detta består av ett blått tvåvånings trähus, djurparkens entreingang, samt ett litet hus som brukade innehålla kassorna. Apjävlarna har byggt ut stället med en vattencistern, ett vaktorn, ett utedass, samt förstärkt det med fällor och Hagtorns-taggråd. Interiören är mysig; på väggarna sitter djungeltapeter, golv och innertak är utslagna så att aporna kan klättra obehindrat upp och ner i sina lianer, i myshörnen finns gamla soffgrupper och TV-bord. I stora salen sitter Y-not Affenstein i sitt elfenbenstorn (elefanterna blev inte långlivade); han brukar mest äta, röka pipa och smida lömska planer. På väggen ovanför honom hänger en bild på alla

silverbackgorillors helgon - Sigourney Weaver. Det luktar apa överallt.

Djurparken är orsaken till att det finns så många exotiska muterade djur i Norcopia. Som SL kan du befolka staden med vilka djur du vill, utom elefanter.

SPELLEDARPERSONER

Borgmästare Hannibal Nelson

Närsynt noshörning med kraftiga glasögon. Han är i övre medelåldern, inte så framåt och aggressiv i affärer som sin far, farfar och farfars far. Lider av en ärftlig hjärnskada som kan göra honom medvetslös vid alltför stor ansträngning; dessutom är han låghalt. Vid kidnappningstillfället är han klädd i kilt och bonjour, och han har sin favoritkrycka modell Landstinget med sig. Han har en lillebror som heter Newton.

Vice borgmästare Lars-Henric Ormtunga

Ormtunga är en ca. en meter lång kopparödla/orm. Han är förlamad från midjan och nedåt ända sedan kriget mot Ulvriket för tretton år sedan och körs därför omkring i en rullstol av en betjänt. Han är i grunden militär, kapten i ett pyriskt sappörregemente, men sedan sju år tillbaka vice borgmästare i Norcopia. Han är oerhört skarp och obrottsligt lojal mot staden och borgmästare Nelson.

Sigvard Hummer

Lindöjas nuvarande guvernör, en normalt (?) byggd hummer i sina bästa år. Är personligt utsedd av kejsaren för att mjölka Norcopia på inkomster. Han är oerhört ärelysten och har för tillfället ljerat sig med Apjävlarna; han är väl förtrogen med Affensteins planer på att ta över Norcopia. Han går alltid klädd i röd kostym med Reflecslips. När han blir uppretad klappar han ilsket med klorna.

Arthur Hejdare

Arthur Hejdare är en muterad katt från en känd småländsk adelssläkt. Han är iklädd svarta, paljettbestrodda skinnkläder, är mest känd bland Högdjuren som en festfixare. Är inte helt dum i huvudet och, enligt rykten, väldigt pålitlig. Han läspar.

Sirrom Purr

Lång och smal muterad norsk skogskatt. Är känd i den undre världen som en fixare av stora mått. Han håller normalt till nere vid Marknaden om dagarna, på jakt efter inkomstbringande affärer; på kvällarna hittar man honom på krogen Bollibompa. Han går klädd i trasiga jeans och brun skinnrock; på skallen har han en fluffkeps. Han är en fena på att slåss med stilett och kan fixa fram ulvrikiska gladporrfilmer.

Pigs Outlaw:

Galtenberg

Pigs Outlaws president. Alltid klädd i läderhosen, orange flytväst och han har en svartgul amerikansk fotbollshjälm på huvudet. Ledarskapet inom MC-gänget har han slagit sig fram till. Normalt är han skämtsam, trevlig och brukar berätta snuskiga historier för att roa sin omgivning. Konflikter löser han helst med våld, då hans storlek talar till hans fördel; är dock inte så dum som han verkar, bara nästan. Slåss med ett basebollträ med notums Gunnebspik i.

Jensa och Mode

De muterade svinens svar på bröderna Herrey, eller kanske ändå inte. Dessa feta, våldsbenägna stridssvin är livvakter till Galtenberg. Stilfullt iklädda Iron Maiden- och Kiss- T-shirts och alldeles för små pickelhuvor.

Nasse

Ett litet nervöst vietnamesiskt hängbuksvin som gör allt för att bli medlem i Pigs Outlaw. Trots sin inte alltför stora hjärna är han ganska klipsk. Galtenberg använder honom som kurir. Nasse är beväpnad med en grillgaffel, och går ständigt omkring i sina pampers up'n'go-byxor och sin gula Jofa-hjälm. Hans sparkstötting är annars hans käraste ägodel.

Gris-Gugge

Dörrvakt på Hog House. Han silar regelbundet Curryin och är därför ständigt hög. Detta i kombination med att han även normalt sett är dum i huvudet och aggro, gör att han är ganska rejält farlig. Slåss med hillebard.

Apjävlarna:

Y-not Affenstein

Apjävlarnas ledare är en arrogant silverback-gorilla. Hans anfader var "Blodiga Affenstein", en ärelysten och maktgalen gorilla som försökte ta makten i Norcopia för över hundra år sedan, men misslyckades. Han är oerhört förtjust i att äta och röka pipa. Håller gärna tal om sin egen förträfflighet, men är lika skarp som han är självgod. Låter gärna piskan gå över sina medapor. Slåss med piska och värjkäpp.

Dr. Pef

Extremt lång och smal markatta som är expert på tortyr och hjärntvätt. Han har ett falskt och bakslugt utseende, och går omkring iklädd en rysk komissarieuniform samt läderförkläde. Han är feg och skyr våldsamheter, men i trängda lägen slåss han med skalpell.

Mucklo Räkpest

Denna kortklippta orangutang är Y-nots personliga livvakt. Han räds ingen fara, för han "känner knivens själ" och är dessutom beväpnad med två katanas. Mucklo är skicklig med sina vapen och oerhört stark.

Franz Jaeger

Halvtokig babian med slokmustasch. Går klädd i tredelad svart kostym. Älskar att köra allt han kommer över, från trehjulingar till skärgårdsbåtar, trots att han saknar nödvändig kunskap. Han kan upplevas som hotfull eftersom han alltid bär omkring på en AK 4:a med jägarmagasin. Han slåss med skarpslipade fogsvansar i närstrid.

Korak

Ytterligare en långhårig schimpans med glad uppsyn. Klättrar mest och gör inget väsen av sig. I strid kastar han spikförsedda batterier på sina motståndare.

Drägget

En schimpans med polisonger (sic), långt hår och en glad uppsyn. Bär freestyle och svart T-shirt med Mother Superior-tryck på ryggen. Kastar shuriken på avstånd och lägger

benen på ryggen i närkamp.

Très Chic

Denna halvmeterhöga platinablonda silkesapa är personligt ansvarig för att Apjävlarnas käraste ägodel, en Gatlingkulspruta, fungerar som den ska. Oerhört pricksäker. Très Chic är även ledare för kamikazesilkesaporna.

Vattre

Ett långsamt och väldigt trött, tretåigt trögdjur. Iklädd fotbollströja och shorts. Han är alltid beväpnad med sin super-8-kamera, på vilken en mauserbajonett sitter monterad.

Förutom dessa består Apjävlarna av ytterligare ett tjugotal anonyma **hangaround-apor** samt ett trettiotal stridstränade **kamikazesilkesapor**.

SCENARIOT:

Akter, Scener och Mellanspel

Scenariot är indelat i tre separata delar: Akter, Scener och Mellanspel. Akterna är grovindelingen av scenariot. Scenerna är obligatoriska och ska spelas, medan mellanspelen mest är till för att fylla ut tiden mellan scenerna. Detta innebär inte att de är helt oväsentliga, ibland kan de t.o.m. vara nödvändiga för scenariot. Använd dem om de behövs och spela dem så länge som det är lämpligt.

AKT 1. Snokande utan slut

Scen: Banketten

När scenariot tar sin början är rollpersonerna och övriga inbjudna till Animalis Rex' sommarbankett, på väg in i klubbens festsal efter att ha njutit av en delikat fördrink. Självklart får vare sig roboten Albert eller Biodatorn "Big Mama" komma in på banketten utan de dirigeras vänligt men bestämt till garderoben bland alla andra personliga föremål som gästerna har tagit med sig.

Salen är ett stort ljusst rum med jättelika fönster och mitt i festsalen står ett långbord som är dukat för ett hundratal personer. Hela rummet är utsmyckat med kandelabrar och blommor av alla de slag. Direkt till höger finns en hissdörr. Några meter in i salen står borgmästare Nelson och tar gästerna i hand.

Rollpersonerna kan se von Rijn, handelsmannen från Hindenburg, Jarl Sigurd, Ulvrikets ambassadör och alla de mer eller mindre exotiska djur som utgör Norcopias elit. Det här är den fest man inte får missa; alla som är något, är här.

Gästerna ledsagas till sina respektive platser av de frackklädda servitörerna. Spelarna placeras nära mitten av bordet mot den borte ändan av rummet, och precis i mitten på andra sidan bordet sitter borgmästare Nelson och hans fru.

Professor Kjusdals bordsdam är Fru Esmeralda Storch, en översminkad gammal höna i en färgglad men smaklös kreation. Fjäderfäet är Norcopias största skvallerkäring, som ömsom pumpar den stackars professorn på de senaste ryktena och ömsom överöser honom med lögnar och halvsanningar om olika personer i staden.

Hugo Boss har på ena sidan sin bordsdam Coco Chanel, och på andra sidan har han den unga fröken Maria Flink, en mildt sagt kraftig tonårig flodhäst som är upp över öronen förälskad i Hugo Boss; en kärlek förstärkt av den unga damens läskbottnar till glasögon.

Efter en stund kommer servitörerna fram och håller upp mera vin i glaset. Borgmästare Nelson reser sig och påkallar uppmärksamhet genom att försiktigt slå teskeden mot glaset. Sorlet lägger sig så sakteliga. Han höjer glaset och håller ett tal om Norcopias förträfflighet, och ska just till att utbringa en skål. Längre än så hinner han inte förrän hissdörren slås upp och ett litet vietnamesiskt hängbuksvin med nervös uppsyn, pampers up'n go-byxor och med en gul Jofa VM-hjälm på huvudet tittar ut.

-Oj, oj, oj, stammar den lilla grisen fram. Sedan dränks hans ojande av motorvrål och ljudet av glas som krossas. Dämpade dunsar hörs och salen börjar rökfyllas (Om någon spelare tittar uppåt kan denne se halvmeterstora apor som hänger utanför fönstren. Aporna kastar in något, som närmast kan liknas vid läskburkar, genom fönsterrutorna). Motorljudet kommer närmare för att sedan försvinna bort mot hissen. Om spelarna försöker ta sig mot hissen kommer de snubbla över panikslagna kvinnliga djur av valfritt slag. Tumultet är ett faktum, något som borde göra Albert och "Big Mama" nyfikna.

När röken väl har lagt sig inser alla att borgmästare Nelson är borta. Stora hjulspår går från hissen fram till Nelsons stol och tillbaka. Tisslet och tasslet stiger till ett sorl. Några säger att de såg något stort köra ut från hissen och fram mot bordet innan rummet blev helt rökfyllt. Om spelarna undersöker Nelsons stol finner de ett visitkort med en för dem okänd vapensköld på. (Handout nr. 1)

Först efter att de flesta gäster har gett sig av hemåt kommer polisen insläntrande till sist (till och med Kalle Snok på Norcopia-Kuriren hann före). Konstaplarna utför en långsam och bristfällig undersökning utan att ta någon notis om rollpersonerna eller de övriga gästerna.

Sommarnatten är tyst och hettan är tryckande när rollpersonerna styr sina steg hemåt. De kan känna hur tröttheten smyger sig på, samtidigt som det börjar klarna för dem att deras gode vän Nelson brutalt har blivit bortförd mitt framför deras ögon. Många frågor, men för få svar, fyller deras sorgsna sinnen.

Scen: Mötet på Animalis Rex

Rollpersonerna väcks tidigt morgonen därpå. Ett stadsbud, en lämmel i blå uniform med gula revärer, överlämnar ett kort med det kortfattade meddelandet: "Möte på Animalis Rex, kl. 10 prick. Viktigt!". Kortet är signerat Lars-Henric Ormtunga, vice borgmästare. (Handout nr. 2) Nu blir det bråttom om rollpersonerna ska komma i tid till mötet, stadsbudet hinner dock tugga till sig lite dricks. Om han inte får någon dricks kanske han blir lite sur och pluggar igen rollpersonens nyckelhål med sitt kautschuktuggummi med hallonsmak, något som ytterligare försenar rollpersonen.

Någon annan rollperson får en tidningsmånglare på halsen på väg till klubben. Tidningen har krigsrubriker: **BORGMÄSTARE NELSON KIDNAPPAD! ÄR DETTA TRÄSKBJÖRNARNAS HÄMND?**

Väl framme vid klubben hälsas rollpersonerna välkomna av en både tryckt och panikslagen stämning. Rykten av värsta sort cirkulerar, många bland Högdjuren tycks ha tagit tidningarna på fullaste allvar.

Känslostormarna lugnar inte ner sig förrän vice borgmästare Ormtunga tar till orda. Han berättar att han varit i kontakt med polisen, men att dessa är fullständigt inkompetenta. De har satt sin "främste" spanare, polisintendent Gordons son, Sammy, på fallet. En djup, tröstlös suck hörs i salen, alla är alltför medvetna om Sammys totala inkompetens. Därefter lägger Ormtunga fram ett eget förslag, att en undersökningsgrupp enbart bestående av Högdjur ska tillsättas för att utreda försvinnandet och bästa fall försöka hitta Nelson. Alla i salen applåderar förslaget, utom den trista juristen Jonathan Mussi, som anser att det vore att ta lagen i egna händer. När Ormtunga frågar om det är

någon i salen som önskar ingå i undersökningsgruppen, räcks åttiotre klövar, tassar och ramar upp i luften, alla vill vara med. Därefter föreslår Ormtunga att man ska rösta fram deltagarna i undersökningsgruppen, men ändrar sig kvickt då han kommer på att detta skulle innebära att åttiotre Högdjur skulle nominera och rösta på sig själva. Han beslutar sig för att de ska dra lott. Vilda protester hörs, men lugnar ner sig när lottdragningen väl genomförts. Utfallet blir följande: Ledare blir Hugo Boss och de övriga blir professor Kjusdal, Arthur Hejdare och Coco Chanel. Utfallet i lottdragningen kan ha något att göra med spelarnas inblandning, t.ex. är Hugo *väldigt* god vän med den vice borgmästaren, tillika lottdragaren, Ormtunga.

Arthur Hejdare är en muterad katt från en känd småländsk adelssläkt. Han är iklädd svarta, paljettbeströdda skinnkläder, är mest känd bland Högdjuren som en festfixare. Är inte helt dum i huvudet och, enligt rykten, väldigt pålitlig. Han läspar. Hugo är väl inte alltför nöjd med att Arthur kom med i gruppen, men å andra sidan, tre av fyra är inget dåligt resultat.

Precis efter lottdragningen dyker nio representanter av råttklanen af Peste upp och ställer till med en scen; dessa är gamla antagonister till Hugo och de uppskattar inte alls att han blev utsedd till ledare. De säger att de själva ska bilda en oberoende undersökningsgrupp.

Mellanspel: Hos polisen

Om spelarna väljer att gå till polisen, vilket de först kan göra dagen efter festen, så händer följande:

De får vänta länge och väl på polisintendent Gordons son Sammy (en muta snabbar upp processen något). Den överviktiga bassethunden med trötta ögon tar emot dem på sitt flådiga kontor. Han är iklädd en vit Göringuniform av egen design. Han berättar att polisen saknar ledtrådar och misstänkta, och ondgör sig över att polisen har så mycket att göra; han börjar räkna upp alla fall: krogslagsmål på Gull-Olles Citrushörna, olovligt fiske med Gaussgevär från skärgårdsbåten Göta Lejon, vild strejk bland mullvadarna på Holmarna. Han fortsätter uppräknningen i all oändlighet. Argument som att kidnappning av *borgmästare* Nelson borde ha en högre prioritet biter inte på honom; han avfärdar dem med att hänvisa till sin pappa som har sagt att det finns gott om borgmästare i Pyri. (Det kan här påpekas att det finns två anledningar till polisens agerande, dels så har Gordon avskytt Nelson sedan den dag då denne lade fram ett förslag till kejsaren, att Norcopia skulle hålla sig med en egen polisstyrka, dels så är alla poliser beroende av Curryin och vill gärna hålla sig väl med sina leverantörer - Pigs Outlaw.)

Efter detta korta samtal försöker Sammy förmå rollpersonerna att gå så snabbt som möjligt. Längtan efter kaffe och munkar växer sig allt starkare i Sammys sinne ju längre samtalet drar ut på tiden; till slut kör han dem praktiskt taget på dörren. Om de upplyser honom om undersökningsgruppens existens blir han upprörd och indignerad och varnar dem för att ta lagen i egna händer.

Mellanspel: Visitkortet

Den hetaste ledtråden som spelarna har tillgång till är visitkortet som hittades efter kidnappningen av Nelson. Symbolen på visitkortet är en vapensköld föreställande en palm, två bananer, en krona och bokstäverna A och S; ingen av rollpersonerna känner igen den.

Norcopias mest bevandrade i heraldik är berguven John af Silfverplatz som förestår stadsarkivet. Honom känner antingen spelarna eller någon av deras adliga vänner. Han sitter alltid och ugglar i stadsarkivet i källaren under Rådhuset, där han för övrigt har

inrett sin bostad; han älskar sitt arbete.

John af Silfverplatz är gammal och hör hiskeligt dåligt, trots att han använder sig av en hörlur. När han får se visitkortet får han något bekymrat i blicken och är tyst en lång stund, men berättar till slut följande: Vapenskölden tillhörde den nu troligtvis utdöda släkten Affenstein som förvisades från Norcopia för över hundra år sedan p.g.a. sin utsägliga ondska. Affenstein hade försökt ta makten i Norcopia med hjälp av en handgranatsbeväpnad kader av silkesapor, men hans planer hade i sista stund omintetgjorts av fem Högdjur: Urban Boss, Johannes af Ugglas, Terve von Virta, Freddie McFrolic och, ja just det, Mordakai Nelson, den kidnappade borgmästarens farfar. Affenstein, som i Norcopias myter kallas för "Blodiga Affenstein", hade dömts till evig förvisning från Norcopia, och Silverplatz säger sig vara nästan hundra procent säker på att släkten dog ut, i vilket fall som helst finns det inga spår av någon representant kvar i Pyri.

Nu kanske spelarna får för sig att de nu levande representanterna för släkterna von Virta, af Ugglas och McFrolic på något sätt skulle vara i fara. En liten kort undersökning eller eventuellt några besök i staden ger följande resultat:

Släkten von Virta dog ut för trettiosju år sedan i det fjärde vinterkriget i Tavasteland; de stupade modigt i strid med mutantkosackerna vid just Virta bro.

Släkten af Ugglas representeras för närvarande i Animalis Rex av Margareta von Ugglas, en riktig rugguggla och skvallerkärring, som dock har den goda smaken att bjuda rollpersonerna på te. Hon blir aningen uppskrämd om rollpersonerna antyder att hennes liv skulle vara i fara.

Släkten McFrolic är inte längre medlem i Animalis Rex utan har endast behållit sitt släktnamn. Den ende kvarvarande representanten - Larry - är sinnessjuk sedan en längre tid tillbaka och återfinns på den skumma kvarterskrogen Sylten, där han sjunger "Auld lang syne" mot betalning i Haggis.

Mellanspel: MC-vrål

Spelarnas näst hetaste ledtråd är de däckspår och det vrålade motorljudet som alla närvarande på banketten inte kunde undgå att lägga märke till. Slutsatsen kan endast bli en - MC-klubben Pigs Outlaw! Det stora problemet för spelarna är att de inte har en blekaste aning om var dessa håller hus. Arthur Hejdare har dock lite skumma kontakter nere i hamnen. En av dessa är Sirrom Purr - muterad norsk skogskatt - som normalt brukar hjälpa honom med att skaffa fram ulvrikiska gladporrfimer som Arthur brukar visa på sina mer intima och extravaganta fester.

Sirrom brukar hålla till vid Marknaden om dagarna och på svartkrogen Bollibompa om kvällarna. Om spelarna beger sig till det sistnämnda stället är det ofrånkomligt att de måste muta sig in, dessutom kommer ett gäng alkoholiserade ekorrar att tafsa på Coco. Efter mycket om och men lyckas de övertyga Sirrom att avslöja Pigs Outlaws tillhåll, efter en rejäl nattmangling, som både inkluderar brännvin och klingande mynt, lyckas de t.o.m. övertala honom att visa dem vägen till Hog House. Han säger sig dock endast hitta dit nattetid.

Scen: Nasse dyker upp

Alldeles oavsett om spelarna har listat ut att det är Pigs Outlaw som ligger bakom kidnappningen eller inte, kommer Nasse, den lilla grisen från banketten, att dyka upp på sin sparkstötting. Han ser sig nervöst omkring, för att sedan, utan ett ord, överrätta ett brev till rollpersonerna. (Handout nr. 3)

I brevet står att rollpersonerna, för en rejäl summa pengar - 5000 pyriska kronor samt ett automatgevär - kan få Nelson tillbaka, d.v.s. om de dyker upp på Hog House

senast klockan elva i morgon kväll. Om rollpersoner tar med sig någon förstärkning kommer de aldrig mer att få se borgmästaren i livet.

Därefter ger sig Nasse iväg. Om rollpersonerna försöker fånga honom så lyckas han undkomma in i trång gränd för att sedan försvinna spårlöst.

Scen: Döden gör besök

Dagen efter mötet med Nasse, kanske under det att rollpersonerna samlar ihop lösensumman eller förbereder sig för utflykten till Hog House, får de beskedet, eller upptäcker det själva, att Arthur är död. Hans döda kropp påträffades på innergården i det kvarter i centrala Norcopia där Arthur bodde. Fönstret på fjärde våningen stod på vid gavel, så antingen har han begått självmord eller också har han blivit mördad. Detta borde sätta myror i huvudet på spelarna. Har Arthur blivit mördad? Vem har mördat honom? Har det något samband med med Nelsons kidnappning? Svaret är inte alls särskilt dramatiskt. Arthur föll ut genom fönstret när han skulle vattna sina pelagonier; han var en stor älskare av blommor. Eftersom detta är ett stickspår av första rang så bör spelarna matas med ledtrådar helt utan värde, t.ex:

* En våning ovanför Arthur bor tre av bröderna af Peste - skumt!

* Flera vänner till Arthur kan intyga att han i sin ungdom, då det fortfarande fanns 96-oktanfordon, var intresserad av motorcyklar - mystiskt!

* På skrivbordet i Arthurs våning finner rollpersonerna en lapp på vilken det står: "VIKTIGT!!! Kont. snarast Bl.Aff. ang. N. Min. 20. stora! Den här gången vinner jag!" (Handout nr. 4) - asmystiskt!

Spelarna kommer givetvis att tolka lappens innehåll som: "Kontakta snarast Blodiga Affenstein angående Nelson. Minst 20 tusen! Den här gången vinner jag!" Lappens egentliga innebörd är att Arthur i morgon skulle kontakta (blomster-) affären för ett inköp av 20 st stora nejlikor. Dessa skulle ingå i den tävling i blomsterarrangemang som årligen anordnas av universitetets botaniska fakultet, och som Arthur i år hade tänkt att ställa upp i och vinna. Förvirra gärna spelarna med detta stickspår.

AKT 2. På språng

Scen: Ut i ruinområdet

Någon gång på kvällen, dagen efter att de har mottagit Nasses meddelande, kommer rollpersonerna att ge sig av mot Hog House. Deras ciceron är troligtvis Sirrom Purr, som djupt sörjer Arthurs död, vilket är förståeligt eftersom det är hans pålitligaste inkomstkälla som har dött.

Färden mot Hog House går genom den sydvästra ruinstaden, som börjar strax efter det att man har passerat den södra tullstationen. Denna station består av en litet vit-röd stuga, två gränsstenar som markerar stadsgränsen och en döds-kallepydd skylt som upplyser vägförare att de nu är på väg in i ett farligt område, en s.k förbjuden zon. På den lilla verandan utanför stugan sitter en gammal hyena i en flätad korgstol och röker pipa. Han har ett långt vitt skägg och glasögon; han är endast iklädd gröna uniformsbyxor, vit skjorta och svarta hängslen. Bredvid sig har han ett avsågat mausergevär med dumdumkulor i. Om spelarna skulle få för sig att fråga honom om natten då borgmästaren kidnappades, kan han berätta följande:

Vid halvnotiden på kvällen, då all trafik hade upphört, befann han sig på baksidan av stugan för att...(han svävar lite på målet här; han har nämligen en hembränningsapparat i ett skjul på baksidan, vilket är strängt förbjudet)...plocka ärtor! Då hörde han ett djävulskt vrål från ruinstaden; han hade visserligen hört det förut, men han blir lika rädd varje gång. Han tittade ut bakom stugknuten och fick se tre

motorcyklar köra förbi i hög hastighet. Detta är ju inte så konstigt, säger han, eftersom Pigs Outlaw härjar ute i ruinområdet. Men, och detta är viktigt, han kan svära på att de hade med sig några träburar med halvmeterstora ekorrar i. (Detta är förstås fel, det var de rökgranatskastande silkesaporna som satt i burarna.) Senare på kvällen, när han hade gått och lagt sig, hörde han att de återigen kom förbiåkande. Han vet inte vart de sedan tog vägen.

Ruinområdet som rollpersonerna nu färdas igenom är fyllt till bredden av lämningar från den gamla staden Norrköpings förortsghetto. Mycket är helt överväxt av murgrova och andra klätteväxter, men här och var skjuter nakna betongruiner upp. Den väg de till och från följer är också den från den gamla tiden, även om växter sedan århundraden tillbaka har sprängt asfalten. Sirrom Purr säger redan efter en halv kilometer att de måste stanna, då han inte hittar till Hog House i dagsljus. Detta kan förefalla märkligt, men anledningen till detta är att han bara har gått vägen ett fåtal gånger och då endast om natten, då han navigerar sig fram med hjälp av gatlykorna. Rollpersonerna får helt enkelt sätta sig ned och vänta. Tiden förflyter oerhört långsamt, skymningen närmar sig och dränker Norcopia i ett eldsprakande sken, inget intressant händer. Och så plötsligt, när mörkret har sänkt sig och natten fyllts med underliga ljud, börjar ett neongult ljus tändas i de sex meter höga gatlykorna; det är dags att bryta upp.

Sirrom tar täten och navigerar med lyktornas hjälp genom djungeln, ruinerna och kvicksanden; spelarna kan höra hur han mumlar för sig själv: "Två till höger, den sjunde rakt fram, till vänster vid skylten med den gula björnen som heter Preem...".

Mellanspel: Råttor i hasorna

Efter två timmars zick-zackande genom ruinområdet stannar Sirrom; han har hittat något som sticker upp ur marken. Det visar sig vara en kontorsstol som han vill ta med sig och sälja för dyra pengar. Dock vill han gärna att någon annan ska bära på den. Under det att gruppen är upptagen med att stå och dividera om detta, hör Coco gnisslande mekaniska ljud och svordomar från vägen bakom dem.

Det är sex representanter från klanen af Peste som kommer knirkande på sina tandemhöghjulingar i den oländiga terrängen. Högröda i ansiktet av ilska och av utmattning kliver de av, pustar ut en kort stund och börjar sedan i korus att fråga ut rollpersonerna. Vad gör ni här? Varför sa ni inget till oss om att ni skulle ut till Hog House? Försöker ni dölja något? De är mycket enerverande och inte allt för lätta att bli av med. Efter att högtidligt ha deklarerat att de minsann ska lösa kidnappningen av Nelson och ta åt sig hela äran, hoppar de, under tjo och tjim, på sina höghjulingar igen och trampar vidare.

Scen: Hog House

Det är sen kväll när rollpersonerna äntligen kommer fram till Hog House. De har redan på håll sett hur betongkomplexet där Hog House ligger, de s.k. Ringarna, tornar upp sig mot horisonten. Till Sirroms förvåning är den stora ingången till komplexets innergårdar avspärrad, den fem meter breda öppningen är helt enkelt till bredden fylld med packlårar, sandfyllda oljefat och "betonggrisar". Avspärrningen är också inlindad i taggråd och försåtminerad med knallskott. Det första rollpersonerna dock lägger märke till är att barriaden pryds av fem stycken korsfästa svartråttor, det är bröderna af Peste. Tre är stendöda och två är knappt vid liv. Om de plockas ned från sina kors och får lite omvårdnad kan de berätta att de blev överfallna av två stridssvin i pickelhuvor när de försökte ta sig in i komplexet. Vart den sjätte brodern tog vägen vet de inte.

Rollpersonerna tar sig lättast in i komplexet genom att klättra in genom ett fönster på andra våningen, att forcera barriaden är inte att rekommendera.

Entrén utanför Hog House ser ut som den alltid har gjort. I dörren står Gris-Gugge, bredvid honom ligger dagens skörd av utslagna alkoholiserade rubittar, inifrån lokalen hörs skrål och hög musik. Rollpersonerna har stora svårigheter med att förklara deras ärende för Gugge, men är de bara tillräckligt pedagogiska så går det nog vägen och de släpps in.

Det jättelika rummet, med smutsiga och nergångna betongväggar, ligger på sjätte våningen och är fyllt av vildsvinsgaltar, toplessdansande suggor, andra svin i alla storlekar, samt andra mer eller mindre suspekta muterade djur. I borte vänstra hörnet finns baren, eller vad man ska kalla det, som består av trälårar i olika storlekar staplade på varandra. Bakom disken står det största svin man kan tänka sig (i vikt räknat). Vid den högra väggen står scenen, där tre skäggiga galtar står och spelar ZZ-top-covers. Spel och dobbel i alla former försiggår vid de ojämnt utspridda borden i rummet.

Innanför dörren står Nasse och ser så rädd ut som bara ett litet hängbuksvin kan göra. Han vinkar nervöst till sig rollpersonerna och för dem till ett avskilt bås nära scenen. När de har satt sig ber han dem stammande vänta på Pigs Outlaws president.

Några minuter senare uppenbarar sig en långsmal tvåmeters galt med enorma betar, och med tatueringar över hela armarna; han är iklädd en orange flytväst och en gulsvart amerikansk fotbollshjälm, det är Galtenberg. Bakom honom står två monstruösa livvakter, Jensa och Mode. Han klämmer ned sig i båset, mittemot spelarna.

Förhandlingarna börjar med att Galtenberg drar fram en flintlåspistol och lägger på bordet; han grymtar: "Hit med pengarna, snobbjävlar!". Någon rollperson kanske kontrar med: "Håll käften, jag har en skafthandgranat i fickan!".

Hursomhelst uppstår en liten dialog mellan Galtenberg och rollpersonerna, men den pågår inte så länge. För rätt vad det är får någon i gruppen syn på hur en muskulös korthårig orangutang, en babian med slokmustasch, två långhåriga schimpanser och en hoper silkesapor kommer utspringande genom en av lokalens bakdörrar, med sig har de Nelson. De stannar tvärt med förvånade uppsyner när de upptäcker att de har sprungit in genom fel dörr; de drar nu upp sina vapen, ser hotfulla ut och börjar backa ut från lokalen. Runt omkring dem har sorlet och musiken tystnat, gäster som inte anser att de har något med saken att göra har tagit skydd bakom möblerna, och Pigs Outlaws medlemmar har dragit sina vapen. En stand-off!

Galtenberg, som nu har börjat svettas ymnigt, har tagit upp sin flintlåspistol och riktar den mot rollpersonerna.

Jensa och Mode har ställt sig mellan Apjävlarna och Galtenberg för att skydda honom.

Nasse syns inte längre till, han har krupit in i ett ventilationsschakt för att där tryggt invänta situationens upplösning.

Situationen ser till en början ut att förlöpa ganska bra. Apjävlarna fortsätter att backa ut mot dörren. Någon medlem i Outlaw ropar till Galtenberg: "Ska vi bara låta dom gå, liksom?". Galtenberg nickar eftersom han vet hur hänsynslöst Apjävlarna slåss i trängda lägen.

Plötsligt bryts detta status quo när en vilt skrikande svarträtta af Peste kommer inspringande och öppnar eld med en vässad slangbella. Alla står som förstenade en kort sekund medan Jensa och Mode får två hullingförsedda blyklumpar mellan ögonen och stendör. Sedan brakar helvetet löst. Kamikazesilkesaporna, beväpnade med handgranater och med blåsrör med curarepilar i, drabbar samman med Pigs Outlaws medlemmar med kedjor och basebollträn. Apjävlarna börjar springa därifrån med Nelson, ut genom bakdörren. I dörröppningen lämnar de kvar den korthåriga orangutangen, som med stridsvrålet: "Jag ska ta dom djävlar!!!", börjar hugga ner folk med sina katanas.

Nu gäller det för spelarna att handla kvickt; de måste först ta sig ut ur lokalen levande, för att sedan försöka hinna ifatt Apjävlarna. Hur detta går till är upp till SL att avgöra. Hursomhelst, väl ute från Hog House börjar jakten som går genom Ringarnas, av bråte översållade, innergårdar. Apjävlarna har ungefär ett försprång på hundrafemtio meter; avståndet minskar dock snabbt eftersom de måste släpa på Nelson, de börjar därför skicka sina kamikazeapor på rollpersonerna.

Jakten fortsätter genom det som en gång var en lekpark, ned i en kulvert och genom ett horisontellt avloppsrör. Där tar jakten abrupt slut; rollpersoner hör ett surrande ljud och när de kommer ut ur avloppsröret ser de Apjävlarna försvinna iväg i natten i en illgul, hakkorsprydd golfbil. Jakten är över för den här gången.

Nu befinner sig spelarna i följande situation: De vet att det är en hoper apor som har Nelson, troligtvis är det någon släkting till Affenstein som ligger bakom hela kidnappningen, som uppenbart genomfördes av Pigs Outlaw. Vad de inte vet är vart aporna har tagit vägen. Det enda sättet att få reda på detta är att ta sig tillbaka till Hog House och hoppas på att Galtenberg inte är på så dåligt humör. Det är han dock. Han har förlorat några av sina bästa män, lokalen ser ut som Armagheddon och han har just gått miste om feta stålar för Nelson. Det är i denna situation rollpersonerna dyker upp. Till en början är han tvärförbannad och hotar dem till livet, men när det går upp för honom att han kan klå dem på pengar i utbyte mot information, blir han lite lenare i rösten.

Han berättar att han kontrakterades av Apjävlarna, som de kallas, för att kidnappa Nelson. Han tror att det var någon hämndhistoria i botten. Ledaren för Apjävlarna har han inte träffat, han har endast talat med en långsmal lismande markatta - Dr Pef. Apjävlarna, säger han till sist med ett leende på sina läppar, håller till i den gamla djurparken, mitt i den hemska Kolmårdsskogen, en sex-sju kilometer väster om det norra färjeläget.

Mellanspel: Snabbaste vägen till Kolmården

Nu kommer nog spelarna sätta lite fart; det gäller ju att ta sig till Kolmården så kvickt som möjligt. Vem vet hur länge Nelson kommer överleva i Apjävlarnas klor.

Den snabbaste vägen dit går givetvis med båt över Vrålviken. Detta är dock inte den väg som spelarna kommer ta i scenariot. Anledningen till detta är enkel. Lindöjas guvernör, Sigvard Hummer, är lierad med Apjävlarna; han är övertygad om att Affensteins planer på att ta över Norcopia kommer att gå i lås och han vill därför hålla sig väl med stadens blivande härskare. När rollpersonerna kommer tillbaka till Norcopia, på morgonen efter utflykten till Hog House, får de reda på att staden ännu en gång har försatts i blockad, utfarten till Vrålviken är spärrad.

Den näst snabbaste vägen till Kolmården, den som för övrigt Apjävlarna har tagit, går ut över Vippolandet till det södra färjeläget, sedan över Vrålviken till det norra färjeläget.

Det finns två vägar att välja mellan; den ena utgår från Lindöja och följer Vrålvikens södra kust. Den andra löper parallellt med kustvägen och går genom Regnbågsskogen, förbi Huseby, och fram till den södra färjeläget.

Mellanspel: Besök i Lindöja

Om rollpersonerna avlägger en visit hos guvernören i Lindöja, kanske för att försöka övertala eller muta honom att öppna avspärrningarna, möts de av en håfullt leende Sigvard Hummer. Han börjar lugnt och sakligt med att rada upp ett antal svepskäl för blockaden: Norcopia har inte skött sina åtaganden med att leverera tillräckliga mängder spannmål till Lindöja. Dessutom har det förekommit att Norcopias milis har gjort intrång på Lindöjas område för att stjäla äpplen, något som han säger sig se mycket allvarligt på.

Hursomhelst, han har därför beslutat sig för att sätta Norcopia i blockad, och det finns inget i världen som kan få honom att ändra sig på den punkten. Om spelarna, som lätt kan ana sig till att detta just är svepskäl, insinuerar att han skulle vara i maskopi med Apjävlarna, och därför motarbeta Norcopias utredningsgrupp om Nelsons kidnappning, blir guvernören först stirrig. Han flackar med blicken som bara en Hummer kan och försöker nervöst rätta till sin Reflec-slips. Därefter blir han förbannad, börjar klappa ilsket med klorna, och skriker åt spelarna att om det är på det här sättet som "utredningsgruppen", som uppenbarligen Norcopias borgarråd står bakom, ska behandla honom, så ska de nog få se vem de har att göra med. Vill de ha krig så ska de få det! Han är helt sjövild och till slut kör han rollpersonerna på porten. Trettio minuter senare har en grupp pyriska soldater, tillhörande Lindöjas garnison, som ett led i en maktdemonstration beordrad av Hummer (han är verkligen förbannad), skjutit sönder statyn på toppen av Norcopias rådhus.

Mellanspel: Besök hos Ormtunga

Någon gång efter det att rollpersonerna har kommit tillbaka från Hog House får de reda på att Ormtunga är angelägen om att träffa dem; man hittar honom på hans kontor i rådhuset. Anledningen till att han vill träffa dem är att han vill veta hur det går för dem. Han lyssnar noga på deras berättelse, och frågar till sist om de behöver någon hjälp. Han säger att det spända läget mellan Norcopia och Lindöja gör att han inte kan ställa milisen till deras förfogande. Men om det är någonting annat de behöver så ställer han gärna upp. Han avslutar med att önska dem lycka till.

Scen: Regnbågsskogen

När rollpersonerna väl är klara med sina göromål i staden, är det dags för dem att ännu en gång ge sig ut i det okända. De har förhoppningsvis förberett sig ordentligt eftersom färden till Kolmården kommer ta åtminstone två dagar. Kanske har de t.o.m. lyckats få ta på ett av Norcopias tre fungerande motorfordon, en ombyggd gengasdriven ångvält med Lorangaparasoll och plats för fyra personer. Hursomhelst är Sirrom inte längre med dem; händelserna vid Hog House var rejält omskakande och han ligger nu hemma i sitt kyffe i hamnen och slickar sina sår.

Rollpersonerna färdas utmed en av de två vägar som leder till det södra färjeläget. I det ena fallet är de tvungna att återigen ta sig genom ruinområdet, i det andra fallet tar de kustvägen som utgår från Lindöja. Alldeles oavsett vilken väg de tar, kommer de efter tre-fyra timmar fram till Regnbågsskogen.

Regnbågsskogen har egentligen fått ett oförtjänt dåligt rykte såsom innehållandes en massa hemska faror. Så är inte fallet. Själva skogen är, det hörs på namnet, mycket färgglad; de acacialiknande träden är främst olivgröna och vinröda, men i små gläntor mellan dem trängs gigantiska, illgula Kungsljus, brandgula Gullregn som luktar svavel, och blodröda Ringblommor; även Blåklockor med huggtänder finns. Skogen är ljus, ibland alltför ljus, så det sticker i ögonen, och luften är stillastående, kvav och fylld av olika exotiska dofter.

Vägen som rollpersonerna vandrar på är egentligen inte mer än en bred stig av mörk mylla. Ibland får de syn på ruiner som ännu inte är helt överväxta, bland annat stöter de på en av mossa överväxt telefonkiosk som härbärgerar en trädigel.

Om rollpersonerna var dumma nog att åka ångvält så ångrar de sig kvickt, redan efter en timmes färd genom skogen står det klart för dem att de måste överge den. Senare på dagen hittar de också Apjävlarnas golfbil stående vid vägkanten; anledningen till att de har övergett den är inte den oländiga terrängen utan det faktum att batterierna har tagit slut. Rollpersonerna är alltså på rätt spår och Apjävlarna kan inte ha

mer än en dags försprång.

Resten av dagen förflyter utan spektakulära händelser; visserligen får gruppen syn på en Triffid och en hopar vandrande Dödsnäslor, men håller de sig bara lugna så passerar dessa utan bråk.

Mellanspel: Tikka Mimmonen

På morgonen väcks gruppen av dundrande steg. En nästan fem meter hög jätte kommer släntrande genom skogen och får syn på rollpersonerna. Hans namn är Tikka Mimmonen och han har simmat hit till Vippolandet från Tavasteland. Han är ljushårigt luden över hela kroppen, gravt utvecklingsstörd, men snäll.

Han hälsar med ett rungande "Moi mukulat!". Med sin tordönsstämma, men med ett barns språk, börjar han samtala med rollpersonerna; han är hungrig och frågar om de har något att äta. Om de berättar att de ska till Kolmården erbjuder han sig att kasta dem över Vrålvikens, han är, som han säger, ganska stark. Om de berättar att de kommer från en stad som heter Norcopia, beslutar han sig för att besöka den imorgon. I vilket fall som helst lämnar han dem efter ett tag.

Mellanspel: Knarkhundar på jakt

Under hela förmiddagen och större delen av eftermiddagen fortsätter färden utan missöden genom Regnbågsskogen. Till slut börjar skogen glesna och istället öppnar ett landskap med böljande dyner upp sig. Jorden blir allt torrare och ljusare, och liknar sand. Växtligheten består av låga ljusa buskar, stora torra grästuvor, och vildmajs.

Vid sidan av vägen, som nu har blivit endast ett spår i sanden, får rollpersonerna syn på något intressant. Det är en triangelformad skylt, gul med röd bård, och med en svart siluettbild i; det roligaste är att den föreställer Hugo Boss, stående på alla fyra.

Under det att rollpersonerna står och beundrar skylten, tycker sig någon höra röster, och mycket riktigt, det är röster som hörs från andra sidan en sanddyn. När de kikar fram över sanddynen får de syn på tre uniformerade polishundar som sitter på en dressin, som står på den smalspåriga järnväg som förbinder Norcopia med Huseby. Hundarna är lätt klädda, men tungt beväpnade, där de sitter i solgasset. Det de sysslar med, förutom att samtala, borde vara förbryllande för rollpersonerna - de silar nämligen Curryin!

Samtalet de för handlar om rollpersonerna. De talar om "bossen" som tjatat om och varit förbannad på vad "älgdjäveln och hans hejdukar" ställt till med ute i ruinområdet. De ondgör sig över att det var just de som åkte på uppdraget att, om så med våld, leta reda på gruppen och föra dem tillbaka till Norcopia. I takt med att de blir rejält höga, blir de allt mer fientliga och hotfulla. Det slutar med att en av dem tar upp sitt gevär, skriker att han ska avrätta den djävla älgen när han får syn på honom, och slänger iväg ett skott på måfå. Skottet träffar en stubbe två meter ifrån Hugo. Rollpersonerna gör bäst i att smita därifrån innan de blir upptäckta.

Scen: Ytvattensfight

Vid kvällningen får rollpersoner för första gången sedan de lämnade Norcopia syn på uppodlad mark, och redan efter en kvart kan de på avstånd se södra färjeläget, där det ligger intill Vrålvikens som glittrar i solnedgången. Från färjeläget, som består av ett tjugotal trähus och ett vitkalkat stenhus som inrymmer Vrålvikslotsen, kan de se hur Pyris östra kustväg, som är gjord av smält, svart sten från den gamla tiden, löper söderut. Vid kajen ligger färjan, skärgårdsbåten Göta Lejon, inne.

När de minuterna senare kommer ner till färjeläget stöter de på den gamle lotsen som just gått av sitt skift. Om de frågar honom om han sett några apor, svarar han att om de vill få tag på dem så får de allt skynda sig på; de gick just ombord på färjan med sin

överförfriskade noshörningsvän, och färjan ska snart lägga ut.

Nu blir det fart på rollpersonerna. När de kommer ner till kajen ser de hur en matros just håller på att hala in landgången. När de börjar skrika att de ska med båten dyker ett bekant ansikte upp över relingen; det är den korthåriga orangutangen. Sekunderna efteråt blir se beskjutna av babianen med slokmustascher och tvingas ta skydd bakom ett skjul. Färjan lägger ut; Apjävlarna har just kapat den.

Utöver skärgårdsbåten finns det vid kajen: en roddbåt, en större lyxig segelbåt, tillhörande någon adelsfamilj, och liten ångfiskebåt. I fiskebåten har en gammal utter tagit skydd under skottlossningen under en hög med nät. Han går, mot en större summa pengar (han vet att han aldrig kommer att få tillbaka båten), att övertala att låna ut sin båt. Det tar honom tio minuter att göra den i ordning. Om spelarna säger att de inte vet hur man framför en ångbåt, följer han gärna med - till det dubbla priset.

Efter en stund lägger fiskebåten ut och börjar snabbt ta in på Göta Lejon. Med en sisådär femtio meter kvar till bordning dyker ytterligare en båt upp. Det är Göta Lejons livbåt, en liten snabb optimistjolle, som har satts i sjön. Den är i normala fall inte mycket att väja för, men den är för tillfället bestyckad med Apjävlarnas Gatlingkulspruta. En halvmeter stor silkesapa styr båten med fötterna samtidigt som han börjar öppna upp tung eld mot fiskebåten. De måste veja för att undkomma. Katt- och råttaleken pågår ett tag och slutar antingen med att spelarna ramar jollen när tillfälle till slut ges, eller att jollen försvinner när ammunitionen tagit slut. Då har Göta Lejon undkommit.

Scen: Lekfulla delfiner

Med Göta Lejon ur sikte och ingen aning om vilken destination skärgårdsbåten kan tänkas ha med en Apjävel vid rodret ser det mörkt ut för rollpersonerna (både bildligt och bokstavligt talat, skymningen har ju fallit).

Då hörs helt plötsligt en kakafoni av högfrekventa ljud som bryter tystnaden. Upp ur vattnet kommer ett tiotal stora, klarblå fiskliknande däggdjur d.v.s. delfiner. Dessa vill mer än gärna hjälpa rollpersonerna, bara de leker med dem ett tag, t.ex. kan rollpersonerna bada med tumlarna eller åka fort med båten.

Delfinerna har byggt röstomvandlare som gör att de kan kommunicera med gruppen. Deras människoliknande röster kommer från 1940-talets Hollywoodfilmer, de låter som Humphrey Bogart, Betty Boop och Liz Taylor.

Efter lite lekande tröttnar delfinerna och visar vägen till en vik väster om det norra färjeläget.

AKT 3. Upplösning

Scen: Ankomsten till djurparken

Inne i viken, vid en gammal gisten brygga, ligger Göta Lejon förtöjd; av besättningen syns inget till. Kolmårdens mörka skog börjar direkt vid vattenbrynet och sluttar brant uppåt.

Någon kilometer ovanför viken ligger rollpersonernas mål - Apjävlarnas hemliga tillhåll. Den täta skogen, klippsprången och det kompakta mörkret gör det både farligt och tröttsamt att ta sig dit, men så småningom kommer rollpersonerna äntligen fram till djurparken. De kan i mörkret urskilja söndertrasade rostiga rutnätstaket, betongmurar och överväxta och raserade byggnader. Här och var utmed de slingrande vägarna finns dock fungerande elektriskt ljus från den gamla tiden som lyser upp i mörkret. Tystnaden har sänkt sig över platsen och djurparken är till synes helt öde.

Mellanspel: En galen noshörning

Tystnaden bryts dock när gruppen efter ett tag kommer fram till noshörningshuset (det syns på skylten utanför). Inifrån hörs underliga halvkvävda ljud, och om de går in får de syn på ett stort bås med en snörvlande och frustande noshörning i (det är inte Nelson).

Plötsligt förbyts uttryckslösheten i noshörningens ögon till ett hav av raseri. Den närsynta noshörningen tror att de är Apjävlarnas doktor som har kommit för att plåga honom. Sekunden efteråt börjar den med våldsam kraft stänga mot båsens dörr (har inte rollpersonerna fattat nu, att det är fara på färde, så uttryck dig lite tydligare). Med ett brak krossas dörren och noshörningen rusar mot spelarna och försöker spetsa dem på sitt horn.

Noshörningen jagar dem tills han eller SL tröttnar. Då är gruppen inträngda i ett hörn utan någon möjlighet att fly. Nu inser besten sitt misstag och chocken överbelastar dess nervsystem. Den stannar upp och stirrar på rollpersonerna. Den skakar och spottar snor, sedan ramlar den på sidan, och med fradgan rinnande ur munnen dör den med en frustning.

Mellanspel: Barnens Gård

Långt bort, vid ett par raserade trähus, svagt upplysta av två lyktor, sitter en orörlig hornbeprydd siluett. Vid en närmare anblick ser man att det är en rufsig get, iklädd en gammal grå kostym. Han har ett smalt ansikte och ett långt och ovårdat bockskägg.

När gruppen kommer fram börjar han blänga på dem; han ser ruskigt sur ut. Han börjar mumla: "Jag är hungrig! Jag vill ha något att äta! Jag vill ha plastbestick!", om och om igen. Ger rollpersonerna honom något att äta, och hämtar de plastbestick som finns i kioskbyggnaden intill (byggnaden är larmad och har elektrifierade dörrhandtag), så slänger han iväg maten och äter sedan upp plastbesticken. Efter att ha rapat och torkat sig om munnen frågar han vad ända in i glödhet helvetet de gör här. Nämner de att de är på jakt efter Apjävlarna, lyser han upp och går in i det ena huset. När han kommer ut igen har han med sig ett raketgevär, modell Carl Gustav, som han ger till gruppen. Därefter önskar han dem lycka till och lägger sig för att sova.

Scen: Fångade!

Efter att ha vandrat runt en bra stund kommer rollpersonerna äntligen fram till den stora entrén och kontorskomplexet där apjävlarna har sin bas. Två gorillor med högafflar vaktar ingången och på taket struttar ett par makaker med bedövningsgevär omkring. Låt spelarna studera basen noggrant och göra upp en intrikat attackplan innan du låter dem bli infångade.

Helt plötsligt dyker det upp ett tjugotal beväpnade småapor ur den täta vegetationen; de hänger i träden i sina svansar och har fullständigt omringat gruppen. Motstånd är meningslöst. Rollpersonerna avväpnas och förs in i kontorskomplexet under småapornas vilda tjatranden. De förs ner i källarvåningen, där betonggolvet är upphugget och ett stort, djupt hål är grävt. De tvingas ner i hålet och ett bastant järngaller läggs över det och låses fast. De är nu Affensteins fångar.

Scen: Möte med Ondskan själv

I fängelsehålan får de tillbringa lämplig tid. Efter ett tag hämtas de, inte allt för varsamt, av ett par gorillor.

Gruppen förs in i en stor dunkel sal och knuffas ner på golvet. En naken lampa lyser upp en cirkel mitt i lokalen. Det är den enda belysta punkten, i övrigt är skuggorna lika täta som atmosfären i denna varma och svettiga sal. Unken luft, som från ett aphas (?!), gör rollpersonerna nästan yra.

Tystnaden bryts av en tung och släpig röst som hörs från bortre delen av salen. I ljuscirkelns yttre kant kan nedre delen av talarens grova ansikte urskiljas.

- Det är sannerligen inte var dag man får så prominent besök i detta enkla tjäll, säger rösten. Jag tror minsann att fru Fortuna har vänt sitt ansikte mot mig. Aldrig hade jag kunnat ana att min hämnd skulle bli så fullständig. Att i ett slag både förnedra och förgöra släkten Boss och Nelson, de som har dragit mitt släktnamn i smutsen. Ända sen den dag min far dog nedbruten av förnedringen, har jag drivits av tanken på att rättvisa ska skipas.

Nu stiger gestalten fram, så att hela han syns i ljuset, det är förstås Apjävlarnas ledare, Y-not Affenstein. Han fortsätter talet.

- Äntligen ska släkten Affenstein inta sin rättmättiga plats i Norcopia, det ska jag Y-not Affenstein se till. I samma stund som vi står här, är mina bästa Apjävlar på väg att osedda ta sig in Norcopia, och när tiden är inne ska de slå till och eliminera alla de som kan tänkas stå i min väg. Då ska borgmästare Nelson själv lämna över makten till mig, för när den gode Dr. Pef (en långsmal markatta stiger fram i ljuset) är klar med honom, så kommer han lyda mig, mig och ingen annan. Efter behandlingen vet han vem som är hans herre och mästare. Han kommer med glädje ge mig makten i Norcopia, och detta helt utan några protester eftersom inga andra Högdjur ur det gamla rådet kommer att finnas kvar i livet. Ert snokande har gett mig möjligheten att långsamt ta livet av släkten Boss' överhuvud, men det är ett nöje jag sparar tills jag styr Norcopia. Det är ändå bara en fråga om timmar. Ni kan bara långsamt invänta ert öde. Ni min sköna (riktar sig mot Coco) däremot, erbjuds en plats vid min sida.

Om hon tackar nej blir slutet på talet följande:

- Nåväl, Dr. Pef har ändå säkert någon användning för er. För bort fångarna och se till att de inte kan störa vår lilla plan!

Om hon tackar ja blir slutet på talet följande:

- Ah, vilken komplett hämnd! Gör min gemål i ordning, och för bort de andra och se till att de inte kan störa vår lilla plan!

Gruppen förs brutalt tillbaka till cellen, som nu vaktas av de två schimpanserna. Nu är goda råd dyra. Det gäller för spelarna att fly och beväpna sig; som tur är ges det möjlighet till det. Improvisera eller använd mitt förslag.

En av de två schimpanserna somnar, den andre lägger sig tillrätta på en klase bananer och tar på sig sin freestyle. Med hjälp av en skruvmejsel som Kjusdal alltid har med sig innanför skalet kan de montera bort en av Alberts armar och på så sätt få tillgång till lite styva elektriska ledningar. Av Kjusdahls glasögonskalmar gör de sedan en krok som de fäster i ledningarna. Med hjälp av denna uppfinning kan de försöka få tag på nycklarna till gallret. Det lyckas givetvis!

Väl ute upptäcker de att komplexet är så gott som tomt; de flesta aporna är på väg mot Norcopia.

I ett av de första rummen hittar Albert tillräckligt med sprängämnen för att förvandla Apjävlarnas bas till en stor tom krater. Uppmuntra dem att spränga basen och rädda Nelson, självklart inte i den nämnda ordningen. Sätt fart på spelarna under den här delen av scenen - här ska det vara action! Om de är sega kan du låta dem slåss mot små grupper av mer eller mindre beväpnade apor. Här får du improvisera; inspiration kan du hämta från vilken bondfilm som helst. I ett rum hittar de även besättningsmännen på Göta Lejon.

När de till slut hittar Nelson, kan de genom en glasdörr se att han står i den stora salen tillsammans med Y-not och eventuellt också Coco fastkedjad vid Y-nots elfenbenstorn. Samtidigt upptäcker de att ett tretåigt trögdjur hänger i taket med sin bajonettförsedda kamera. Sengångaren börjar skrika: "Fångarna har rymt!" Nu är de

upptäckta. Apjävlarnas stöveltramp kan höras eka genom komplexets korridorer. Så fort rollpersonerna kommer in salen dyker Dr. Pef upp ur skuggorna beväpnad med en skalpell och ett vansinnigt skratt. Han offerar sig för att sinka dem. Under striden ser de hur Y-not med våld föser ut Nelson ur kontorskomplexet och försvinner iväg med honom ut i djurparken.

Scen: Slutstriden

När de kommer ut ur komplexet hör de hur linbanan sätter igång med ett ilsket surrande ljud, och när de tittar upp ser de hur Y-not, babianen med slokmustascherna och orangutangen, med våld tvingar in Nelson i en blå linbanevagn. Spelarna hinner precis in i vagnen bakom. Babianen hänger ut ur ett sönderslaget fönster på vagnen framför och skjuter sjövt mot dem.

Efter en kraftig skottväxling klättrar orangutangen upp på skurkarnas vagn och börjar gå armgång över till rollpersonernas vagn. Med en duns landar han på taket och blixtsnabbt sparkar han sig igenom glasrutan, med sina katanas i högsta hugg; en våldsamt fight på liv och död uppstår. Låt gärna dörren gå upp så att någon rollperson ramlar ut, men i sista sekunden får tag i vagnsdörren, med orangutangen hängandes i fötterna. Detta sätter hela vagnen i gungning. Till slut lyckas de ändå ta död på skurken. Hans sista ord är: "Känner man svärdets själ kan det inte skada dig".

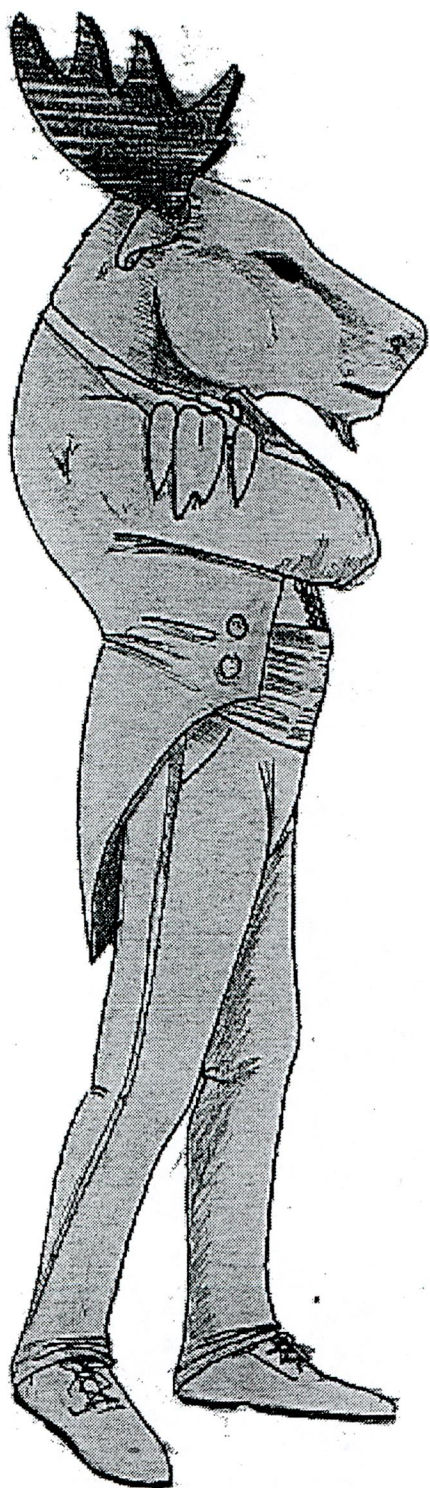
Knappt har de hämtat andan förrän stationen vid Vildmarkshotellet nere vid Vrålsviken dyker upp. Framför sig ser de hur Y-not släpar ut Nelson ur vagnen. Babianen klättrar upp på vagnstaket, till linfästet, och med ett stort verktyg börjar han bearbeta linan så att den trasas upp mer och mer.

Spelarna upptäcker detta och får göra ett dramatiskt hopp ner till plattformen. Bakom sig hör de babianens vrål och ser hur linan har brustit och hur vagnen slår i marken .

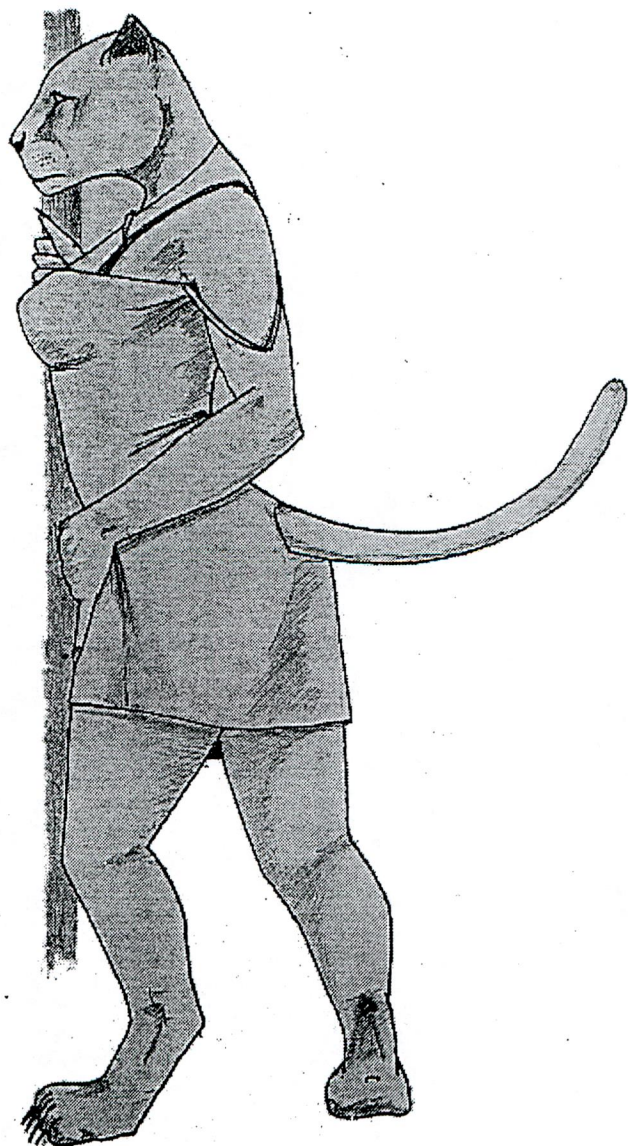
När de kommer ut från stationen faller Nelson ihop hundrafemtio meter framför dem. Y-not drar i honom, men ger snart upp, och börjar springa mot hotellet. Har rollpersonerna ett raketgevär med sig är det lämpligt att använda det nu. Skjuter de träffar de den gorillastatyn som står framför hotellet, vilken faller ner och fullständigt begraver Y-not. De har då befriat Norcopia från Y-nots och Apjävlarnas utsägliga ondska. Om de inte skjuter ser de hur Y-not med ett sataniskt skratt försvinner in i Kolmårdskogens djupa skuggor, för att där bida sin tid och planera sin hämnd.

När rollpersonerna kommer fram till Nelson börjar han vakna till liv. Hans första ord är: "Varför dröjde ni så länge?"

The End



Hugo Boss



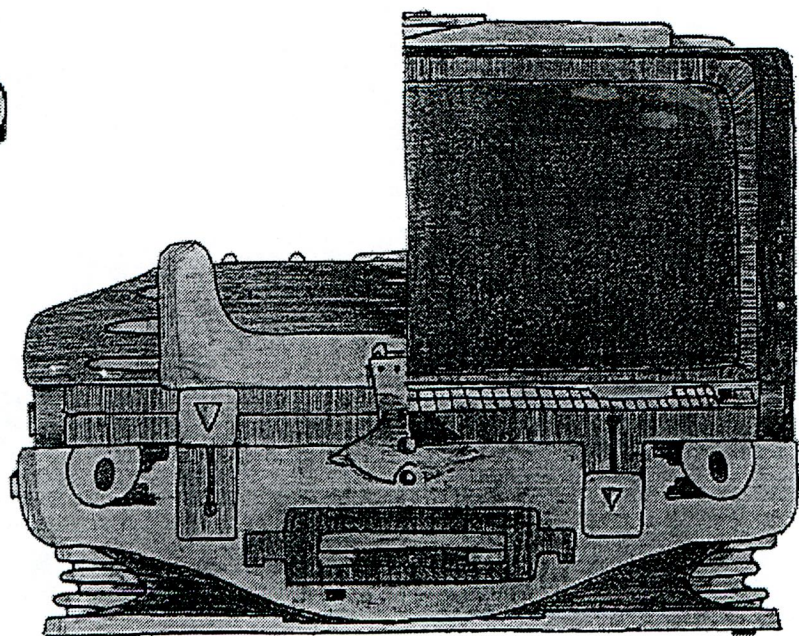
Coco Chanel



Albert



Prof. Kjusdal

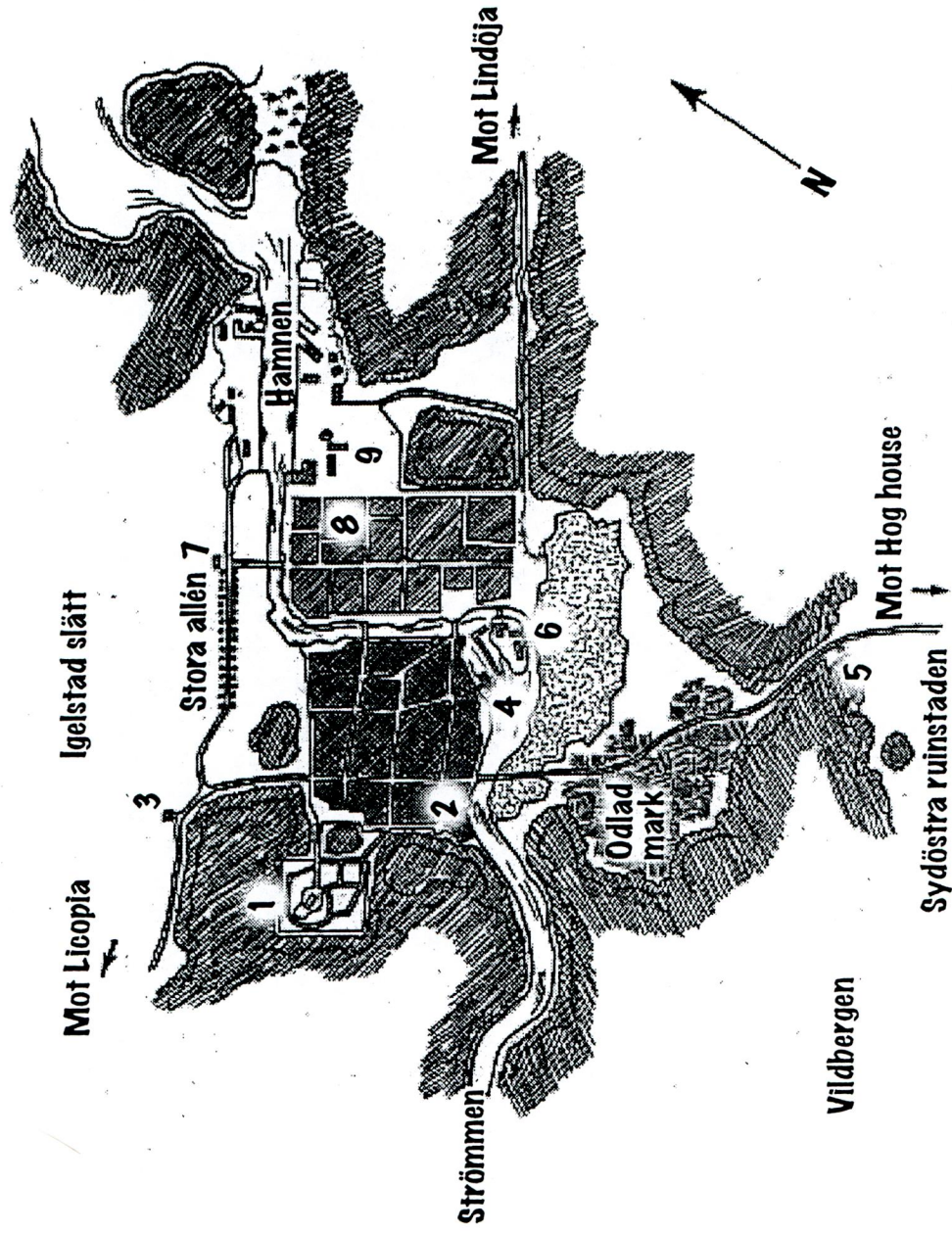


Big Mama

Norcopia - Spelledarens karta

1. Högdjurens nöjespark
2. Universitetet
3. Polisstationen
4. Animalis Rex
5. Södra tullstationen
6. Holmarna
7. Milisens baracker
8. Rådhuset
9. Marknadsplatsen

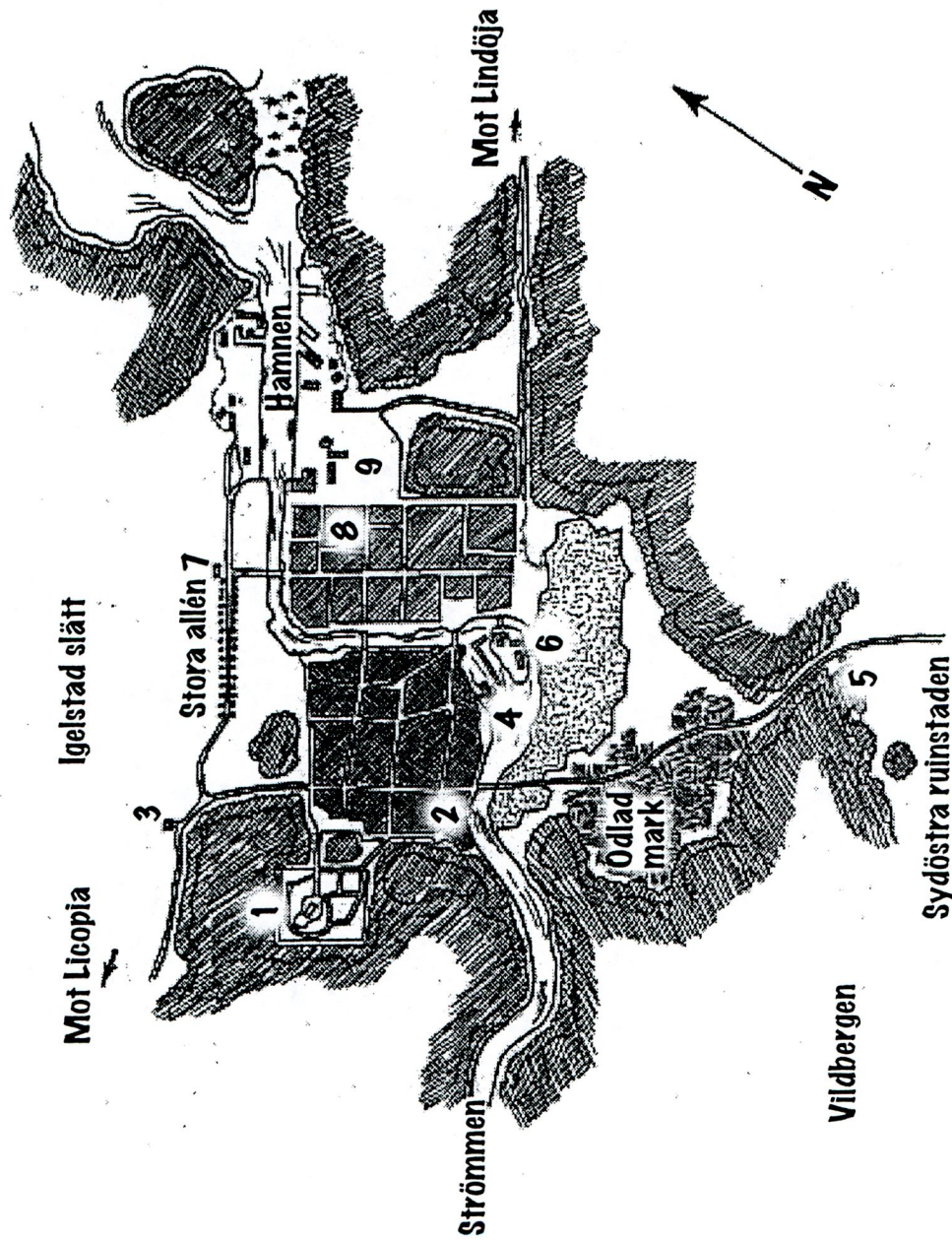
-  Överklassens område
-  Medelklassens område
-  Slummen



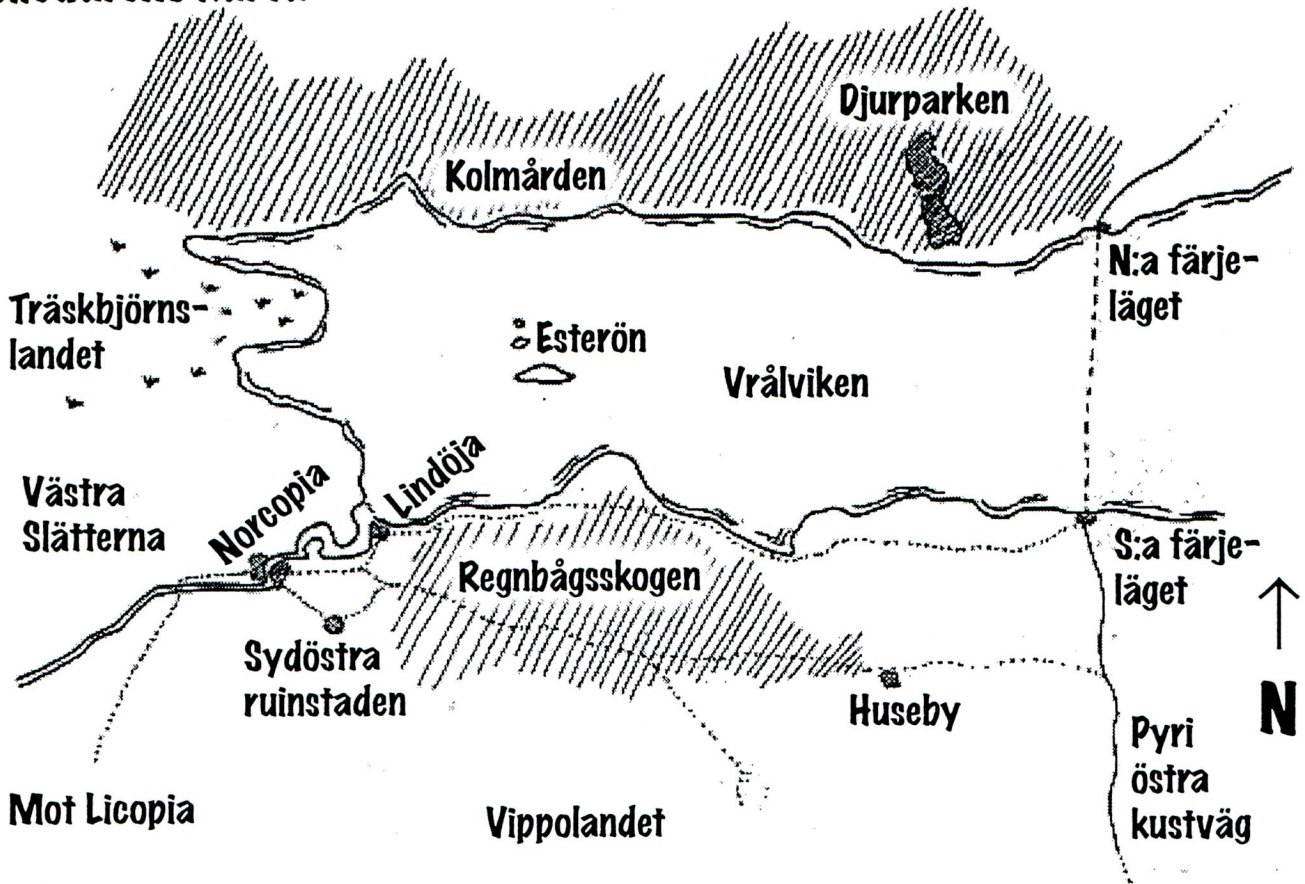
Norcopia - Spelarnas karta

1. Högdjurens nöjespark
2. Universitetet
3. Polisstationen
4. Animalis Rex
5. Södra tullstationen
6. Holmarna
7. Milisens baracker
8. Rådhuset
9. Marknadsplatsen

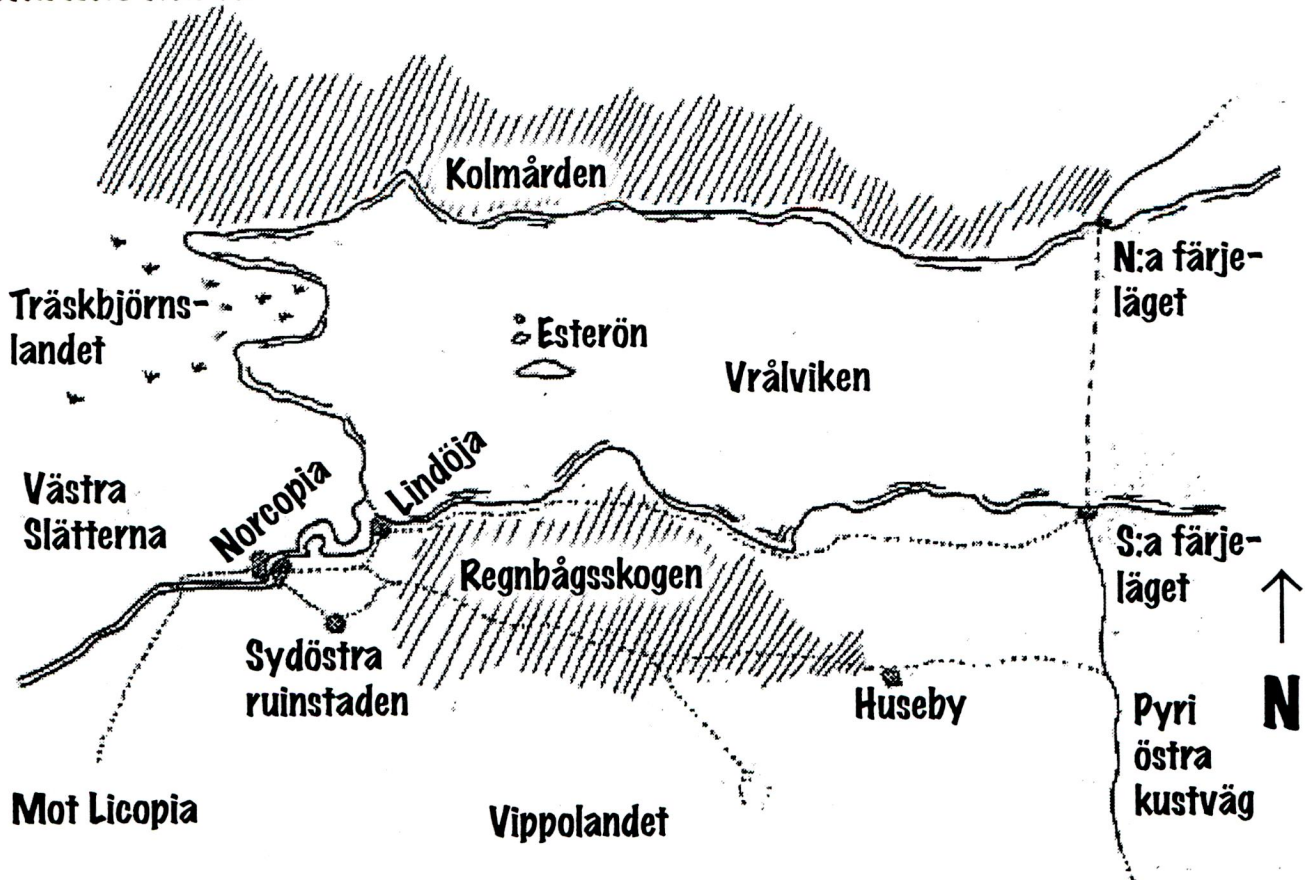
-  Överklassens område
-  Medelklassens område
-  Slummen

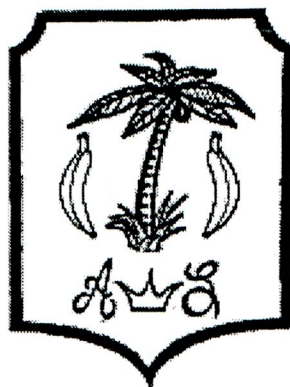


Spelledarens karta



Spelarnas karta





Notat på Animalis Rex,
 sal. 10 p. 10. Viltigt.

Frans-Floric Amtinga,
 vice borgmästare

Ja har Nelson.

Ni får honom tillbaka om
 ja får 5000 pyriska knävar
 ock ett atomatgevär. Kom
 till HagHouse i morgon kväll.
 Senast klockan 11. Annars...

Galtenberg Präsident
 i outlaws-



Viktigt!

Herst. 11. aff. ang. 11.

Min. 20 Herst. 11.

När gängen vinner jag.

