

Vilja, rätt & mannamod

Ett mutant äventyr av André och David Nordin till SävCon VIII

Bakgrund

Kyösti Saxo, en man som arbetat sig upp till att bli drottning Katlas rådgivare och blivit mycket omtyckt av Åhlbogradborna. Han förtjänar inte sitt goda ryckte då han har utan drottningens medvetande kidnappat en Pyriska uppfinnaren och tagit kontakt med österns mutantkosacker för att ta makten över Åhlbograd och Österhavet.

Han kidnappar uppfinnaren Eillbert Rattsving med hjälp av den välkände ligisten Sprängaren Svart-Ingo och hans kumpaner, egentligen en bunt ganska taffliga typer men de lyckades efter mycket om och men.

Under den första tiden som Herr Rattsving hölls fången råkade Trent Vattimo, en Pyrisk medborgare, få syn på uppfinnaren genom ett fönster i den taskiga byggnad i utkanten av Åhlbograd. Han kontaktade genast den Pyriska polisen i Hindenburg som skickade Agent Rääf, en karl som skickats på många uppdrag och alltid kommit tillbaka med positivt resultat. Agent Rääf kontaktade Herr Vattimo och fick huset utpekad varpå han började hålla det under uppsikt och sökte även upp information om förövarna.

Efter en vecka i Åhlbograd rapporterade Agent Rääf att han funnit spår efter uppfinnaren och att allt snart skulle vara löst, sedan slutade rapporterna att komma. Med tankarna på Agent Rääf's tidigare positiva historia och det abrupta avbrottet i rapporteringen hade hans överhuvuden inget val än att skicka fler agenter.

Vilka är RP?

RP agerar de nya agenterna, alla med olika bakgrund och erfarenhet. Agenterna Wezkha och Olimar Rambo har jobbat ett tag tillsammans men de hade helt olik bakgrund före de träffades på polisbyrån.

Samtliga agenter i gruppen förutom Matsfrid Gröne arbetar egentligen för andra länder och stadsstaters organisationer eller så har de egna intressen, detta står det så klart mer om på rollpersonerna.

Vart är vi nu?

RP samlades och fick uppdragets förklarad via Handout 1 sedan sattes de direkt på en båt över till Åland och sedan vidare till Åhlbograd. Deras uppdrag är att finna Agent Rääf, om han är vid liv ska de tillsammans med honom avsluta hans uppdrag att rädda uppfinnaren och ta reda på vad som händer. Om Agent Rääf skulle vara död ska RP fortfarande utföra uppdraget men dessutom återföra Agent Rääf's kropp om möjligt.

Ankomst och äventyrets början

RP har anlänt till Åhlbograds hamn med Torskofanttrålarerna "Fjuttan" måndag 1/11 och börjat bege sig till Storstena Hotell för att undersöka Agent Rääf's rum. Där finner de ledtrådarna under Hand Out 1. Dessa kan leda dem till antingen mutantkosackernas häxa Majla Blatskij eller Svart-Ingo och hans kumpaner men antagligen till dem bägge.

Storstena Hotell

Hotellet är ett av de äldsta och finaste hotellen i hela Åhlbograd. Rummet är inte svårt att få tillgång till med en liten muta eller en polis bricka som viftas i ansiktet på den stackare bakom disken. Rum 7 som Agent Rääf hyrde är fortfarande uppskrivet under hans alias Alexander Rääf. Rummet är ett klassiskt hotell rum för en person, inte stort men inte så litet heller. Det ligger på andra våningen och är inrett med vackert snidade möbler från kända snickare i Åhlbograd. Golvet är täckt med mattor från den fjärran östern, köpta från någon kosack stam på affärs resa. På ett bord ligger en bunt papper utspridda nu gäller det för RP att undersöka de olika ledtrådarna.

Vilken de väljer att börja med och så är upp till dem.

Undersökningen

Svart-Ingo

Detta spår är nog det hetaste RP kan följa och kanske det enklaste. Vem de än frågar i staden så vet de något om Sprängaren Svart-Ingo. Han föddes för nästan 30 år sedan och blev Åhlbograds 4000e innevånare och tidningen började följa honom överallt. Hans första steg, hans första ord och så vidare, ändra fram till hans första inbrott och de första dagarna i fängelse. Det var Svart-Ingo och hans kumpaner som hyrdes för att vakta uppfinnaren Eillbert Rattsving vilket de fortfarande gör.

Om RP hör sig för om Ingo se till att de kommer över namnet Valga vilket är den mutantkosack klan som Svart-Ingo är i tjänst hos. Detta kan leda RP till restaurang Tunguska som beskrivs nedan och som RP har en meny från. De tidnings artiklar som RP får tag på angående Svart-Ingo leder i sig inte RP till det hus som uppfinnaren är gömd i snarare är det de frågor RP ställer till folk som kan leda dem rätt. Kanske har någon sett honom vid det kvarter som uppfinnaren befinner sig i eller så kanske någon har hört rykten om vad Ingo håller på med. Improvisera utifrån spelargruppens förmåga att uttrycka sig.

Tunguska

Restaurang Tunguska ligger i den skitiga delen av Åhlbograd som kallas Slatten. Den ägs av en familj som härstammar från mutantkosack klanen Valga. Här kan RP komma i kontakt med kosackernas häxa och en av stadens ledare i den undre världen, Majla Blatskij, om RP beställer maten i fråga under rätt tid.

Majla kan, mot en viss summa, berätta att en person från Åhlbograds toppskikt anlidade henne för att i sin tur anställa bra folk för ett enkelt uppdrag, vakta en pyrisk flykting av något slag, hon anlidade Svart-Ingo och hans kumpaner. Om RP gör henne en liten tjänst kan hon berätta vart Ingo arbetar med att hålla pyriern inlåst.

Tjänsten består av att tala en restaurang till rätta, att förklara för restaurang Åhlen's ägare att om de inte börjar betala klanen Valga så kan något otäckt hända. Ägarna är inte så sugna på att betala med beroende på hur RP sköter det hela kan de kanske tänka sig att betala ändå.

Åhlen's

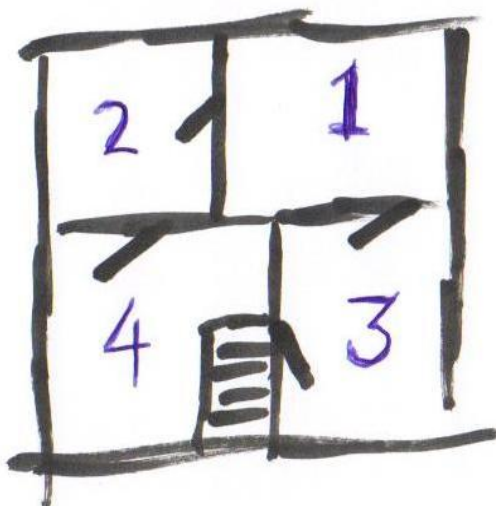
På ett par kvitton står det "*Urläskad Mamelur file på rimmat havsgräs*" detta är ingen direkt ledtråd förutom till att få reda på att Agent Rääf tycker om maten i fråga.

"Sockan" Larsson

Denna artikel leder RP ingenvart mer än att de får reda på att Agent Rääf är Socker intresserad.

Huset

Huset som uppfinnaren hålls fången i ligger mitt i stadsdelen som kallas Slatten. Det är ett två vånings hus med källare och inhägnad bakgård. Uppfinnaren Eillbert befinner sig där det på kartan är markerat med ett X, som ni kan se så är det två X på kartan. Detta är för att SL ska kunna välja vad som blir roligast, kanske SL bestämmer sig för att placera uppfinnaren där RP söker sist.



Bottenvåning

Rum 1 Hallen

Detta är entré hallen och är inredd med en låg sittbänk och en kläddhängare. Plankorna på golvet

sitter lösa och knarrar och lever om när man kliver på dem. Vilken av de bägge väggarna som ingången är får du som spelledare hitta på själv för vi glömde att rita ut den när vi ritade den snygga kartan. Sneda streck ut från väggarna är dörrar.

Rum 2

Är ur möbel synpunkt ett tomt rum som används mest för att förvara skräp och ved. Ett trasigt bord är uppställt som skydd om någon skulle storma stället, eller så är det bara slängt så att det hamnade som ett väl utplacerat skydd.

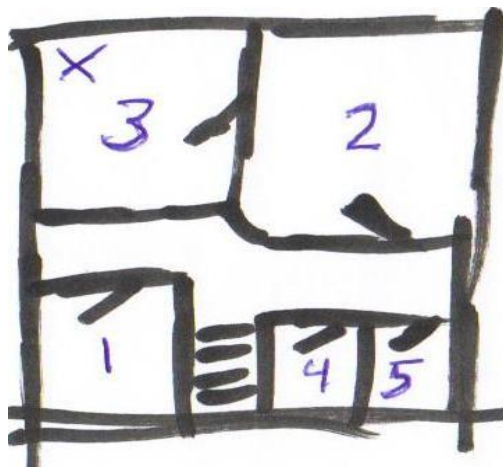
Rum 3 Kök

Här lagar skurkarna sin mat och hela rummet är klätt med grönsaker, svamp och allehanda grejor. Det hänger från taket, längst med pelarna kring spisen och ligger i burkar på hyllorna. I rummet finns även en dörr som leder till trapprummet, en brant trappa som leder upp och en ner så att de bildar ett sick-sack mönster från källaren till ovanvåningen, dörren är öppen.

Rum 4 Matsal

Ett stort bord för åtta personer upptar så gott som hela rummet. Skitiga tallrikar och mat från nån dag tillbaka ligger överallt på bordet vilket får rummet att se ut som en svinstia.

Ovanvåning



Rum 1, 2 & 3

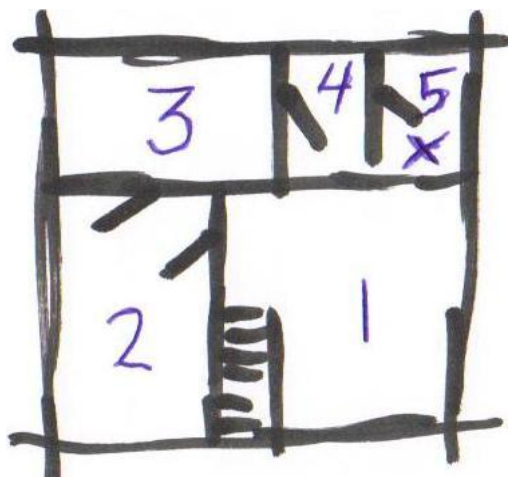
Dessa är sovrum med två sängar vardera i, det märks tydligt att de har utnyttjats nyligen av bovarna, det är inte heller omöjligt att det ligger någon och sover när RP stampar in, om de inte levt om för mycket, då har de gillrat en fälla.

I rum 3 ligger uppfinnaren bunden om SL vill, han vaktas av tre bovar dag som natt.

Rum 4 & 5

Förråds rum som är fyllda med trälådor och allmänt gammalt skräp.

Källare



Källaren har stampat jordgolv och väggar av sten, stenen är på vissa ställen täckt med grön moss.

Rum 1

Ett stort runt bord med en oljelampa hängandes ovanför befinner sig i mitten av rummet. Rester av sena kvällar fyllda med Ölmust och andra berusningsdrycker tillsammans med spelkort finns utspridda över hela rummet.

I ena hörnet finns ett bord med papper, linjaler och andra grejor som behövs för att bygga ritningar, det är alltså här Eillbert har tvingats sitta å göra sina vapen ritningar.

Rum 2

Mitt i rummet finns en upphöjd ring på 1.5m. Marken är täckt av märken från de djurslagsmål som anordnas här. Intill väggen står tre burar med var sin muterad best, dessa håller sig lugna så länge de inte släpps ut ur buren eller så länge de inte vittrar blod, visst placerar du minst en skurk här inne?

Rum 3

Detta rum är förvaringsutrymme för dryckestunnor och diverse lådor fyllda med allt från prydnader till forntida plastic pryttlar. Detta är rester av stöldgods som Svart-Ingo och de andra bovarna har samlat på sig.

Rum 4

Rummets väggar täcks av hyllor vilka är bebodda av flaskor med saft och burkar med sylt. Hyllorna står här för att täcka dörren till rum 5, denna dörr kan upptäckas om RP söker igenom rummet noggrant men den är låst.

Rum 5

Ett tomt rum som endast bebos av uppfinnaren. Det är möjligt att en skål med ytterst få matrester finns på golvet någonstans men annars är det tomt.

Om RP lyckas med att ta sig till det X som SL har valt ut som uppfinnarens plats finner de inte en uppfinnare utan en illa tillknycklad Agent Rääf. Skurkarnas förhörstekniker har gått hårt på honom och det är inte länge kvar tills han somnar in för gott. Han hinner däremot berätta att de tagit Eillbert till en fabrikslokal i närheten av zonen Hel, där efter dör han.

Mot vapenfabriken

Att ta sig ut mot Hel är ett litet projekt i sig. Det går inga handels karavaner förbi Hel som det gör mot vissa andra zoner. Men som tur är kommer en expedition mot Hel att bege sig av strax efter att RP har fått reda på att de måste ta sig mot zonen. Expeditionen arrangeras av Äventyrskontoret och precis som i artikeln (HandOut) kan man bege sig till Äventyrskontoret och anmäla intresse för att åka med expeditionen.

Äventyrskontoret

De som startat expeditionen är Pyriska medborgare som själva driver ett zonfararbolag, Gryningsbolaget. Expeditionens ledare är människan Rupert Kortedal tillsammans med hunden Fido Schäffer, ekorren Harr, roboten Bobby och deras muterade bodybombande kock Pär-Pär. De fyra vännerna har arbetat med att kartlägga zoner kring samfundet men börjat se sig om efter nya platser att undersöka. Zonen Åhlbogradsborna kallar Hel har dragit till sig deras uppmärksamhet. En zon lagd i totalt mörker med utforskade ruiner i mitten, om man ska tro ryktena, rykten för intressanta för att inte undersökas. Med hjälp av Bobby's förmåga att se i mörker och ett gäng häftiga forntida "gogglar" vilka ger de resterande medlemmarna mörkerseende ska de ta sig in i zonen och kartlägga den bit för bit och plocka på sig intressanta forntida ting.

När RP anländer till kontoret har expeditionen redan lastat vagnarna och spänt fast de kosakiska stäppdoggarna. Vare sig om RP har föransmält intresse eller inte kommer de att välkomnas till expeditionen, även om de inte vill bege sig in i själva zonen men resan till dess kant är farlig och alla som kan bära ett gevär är välkomna.

Resan går genom marker utan mycket till tecken på civilisation eller liknande. Krydda om ni fortfarande har tid med något händelse, här nedan följer några exempel.

Monoliten

Expeditionen slår läger/åker förbi en svart sten med glasklar yta och stor som en minibuss som står med spetsen upp i vädret. Den står mitt i en cirkel av sten som får det att se ut som att monoliten har slagit eller vuxit upp ut marken. Personer som befinner sig i närheten av

monoliten kan känna en viss pirrande känsla i huvudet som stiger och blir starkare ju närmare man kommer den och desto längre man stannar i dess närhet, tillslut blir känslan för stark och personen måste slå ett Vil x5 för att inte hamna under monolitens kontroll.

Om en RP skulle hamna under dess kontroll får denna ett nytt uppdrag, döda och förtär de andra. Detta håller i sig tills den besatte tappar medvetandet eller att någon tvingar den att bege sig ifrån monoliten, något som den inte kommer göra själv.

Överfallet

Vägen korsas av en trädstam som agerar skydd för fem rövare. De leds av bandithövdingen Zlatan som inte är rädd för att ge sig på en expedition som består av fler personer än hans lilla rövarband.

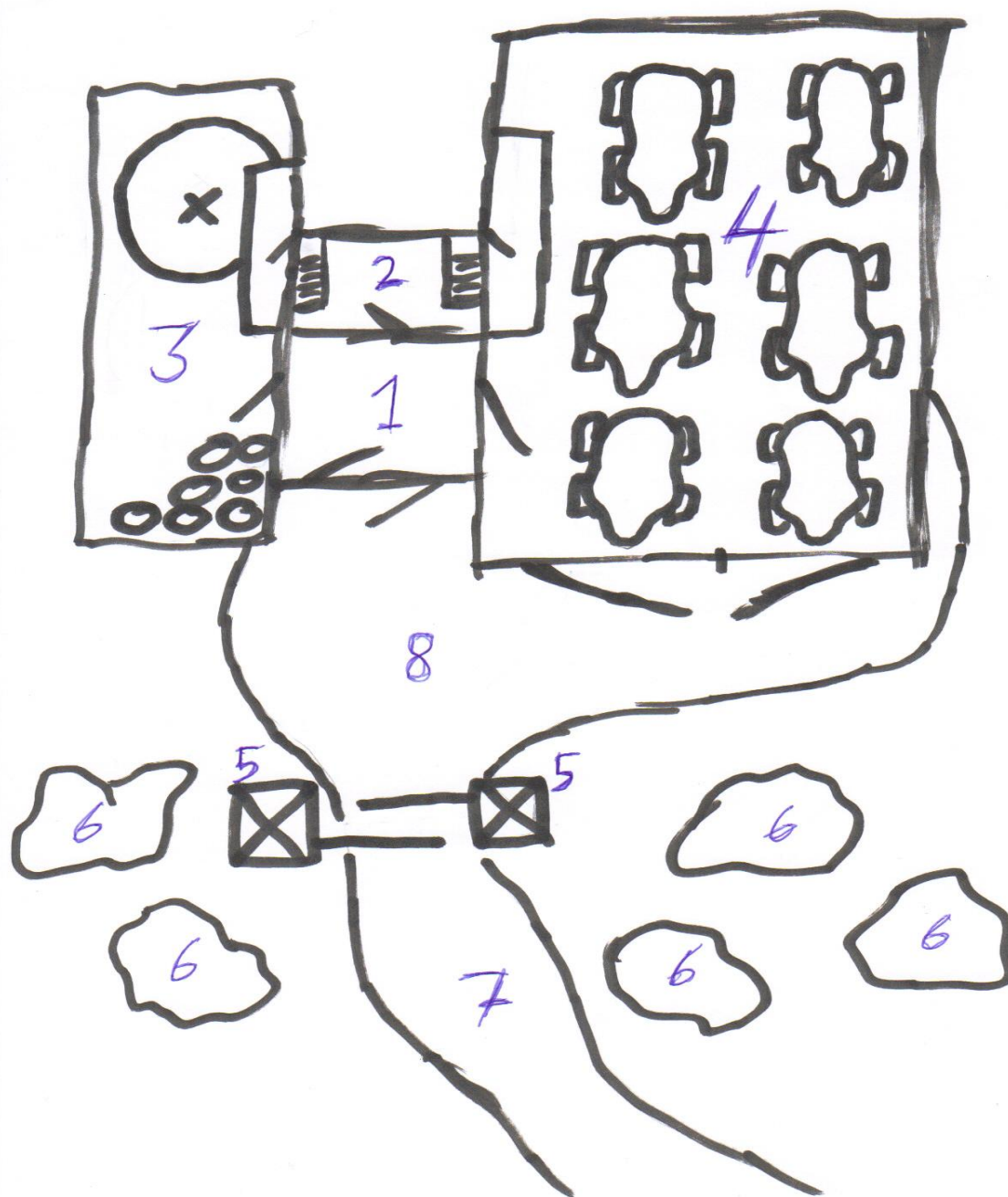
Oväder

Ett fruktansvärt oväder bryter ut och regnet vräker ner, RP kan söka skydd vid en gammal ruin vars tak fungerar något så där som regnskydd. När de kommer nära ruinen skrämmer de en fågel som snabbt ger sig av mot skyn. Strax därefter slår en blixtner just intill dem och de kan se fågeln cirkulera runt ruinen högt upp i skyn, ännu en blixtner slår mot dem, om någon är utanför ruinen är det 55% chans att träffas av Strömstarens blixtner.

Strömstaren förstår att anfälla medan RP befinner sig kring ruinen där hon har sitt bo.

Fabriken

Att hitta den vapenfabrik som uppfinnaren är inte så svårt som man skulle kunna tro. Den gamla lokal som nu används för vapenbyggande ligger inte långt ifrån vägen som expeditionen använder sig av. Mot den mörka skuggan av Hel i horisonten stiger likt tinnar och torn fabriken skorstenar, upplysta av det röda sken vakternas eldar ger ifrån sig. Att ta sig in kommer inte vara lätt men med lite vilja, rätt och mannamod borde det gå tillslut.



1. Entré rummet

Efter att man trätt in genom de två massiva portarna utifrån kommer man in i ett rum vars golv är klätt med en röd siden matta. Från taket hänger en ljuskrona och på väggarna bredvid dörrarna finns det tavlor med skärgårds och havs motiv. Någonstans finns små högtalare gömda och pianomusik kan höras.

2. Det innersta rummet

Här inne finns ett elegant ek bord fyllt med ritningar, pennor och linjaler. Samma tema som i det tidigare rummet förekommer här med röd siden matta och skärgårds tavlor. Två metalltrappor skär sig igenom temat och upp längst sidorna på rummet och enkla dörrar leder ut.

3. Måleriet

I ena delen av rummet står ett gigantiskt cylinder format kar som vid närmare inspektion visar sig vara fyllt med forntida lösningsmedel, en gröngul tjock vätska som stinker lätt av tinner. I den andra delen står mängder av oljefat fyllda med färg. Ovanför det stora karet hänger kedjor och tjocka sugande och ut blåsande rör går ner i den gulgröna vätskan, det är här som RP kommer att hängas upp.

Det finns två dörrar som leder in i rummet, den ena från entré rummet på botten plan och den andra från kontoret som leder ut på en platå vilken leder ut en bit över det gigantiska cylinder formade karet. Platån är väldigt lägligt placerad för att hissa ut kidnappade RPs från. En stege leder ner till markplan.

4. Verkstaden

Här är uppfinnaren i fullfärd med att skruva i en av de sista fordon som han kallar Noshörningen efter den kände bodybombaren med samma namn. Rummet är fyllt med (trots kartans sex) stridsfordon och mängder av kosacker arbetar med att fylla dem med ammo, vapen och andra nödvändigheter. Allt som allt kanske det finns tjugo Noshörningar här inne men om SL behöver fler eller färre är det bara att ändra.

5. Vaktkurer

Här står alltid två eller fler kosacker och vaktar de uppfällbara grindarna. Kurerna är gjorda på så sätt att man kan sitta inuti dem och stänga efter sig men med hjälp av ett genomskinligt forntida material kan man fortfarande se ut och hålla värmen om kylan skulle trycka på.

6. Stenar/buskar

Välj det du vill, stenar är bättre på att skydda men buskar går att se och ibland krypa igenom.

7 - 8. Väg och vändplan

Jepp, precis som det ser ut att vara, inte mer eller mindre.

RP klarar nästan av att föra uppfinnaren ut ur fabriken, oavsett vilken väg eller vilket sätt de väljer att ta sig ut kommer de att stoppas. Kyösti Saxo med tillräkligt många mutantkosacker för att få stopp på RP anländer och tar dem tillfånga. Kyösti känner sig hedrad av att ännu fler agenter från samfundet beordras att ta itu med honom och drar sig inte från att berätta det för RP medans han ser till att kosackerna kedjar fast RP och hänger dem i en stor klump på en krok längst ner på en kedja hängandes ovanför ett stort kar fyllt med forntida lösningsmedel, inte direkt dödligt men klart giftigt att svälja, om RP inte drunknar p.g.a. kedjorna runt dem. Vid den avsats RP hissats från står ett stort ljus/fackla som brinner med en låga som slickar ett tjockt rep som i sin tur är fäst så att den hindrar en forntida sågklinga från att såga av kedjan RP hänger ifrån, repet håller inte hur länge som helst och med RPs gemensamma krafter och lite finurligt tänkande från spelarna kanske de tar sig loss.

Innan Kyösti Saxo sticker ifrån RP och lämnar dem till sitt öde kan han inte hålla sig från att berätta hans listiga plan och framtids vision av hur världen runt Österhavet ska komma att bli med honom som konung.

"Tiden är inne för ett nytt rike runt Österhavet, ett nytt Åhlbograd som inte sänker sig för någon! Ni Pyrier har kommit till hit och sakta men säkert spritt era sjukliga tankar till folk och drottning. Ert samfund är ett kloakutsläpp direkt ut i österhavet, det måste täppas till! Men tro inte att Stor-Åhlbograd nöjer sig med det, vi kommer förbättra för alla delar av markerna kring havet. Vasa och Rigö kommer ställa sig i våra led, Pråjsia och Stor Polen ska ska kuvas och den fjärran ulven ska tämjas, alla ska räddas och slutligen ingå i mitt Stor-Åhlbograd.

Men först måste vår nuvarande förrädare till drottning avsättas på ett sådant sätt att vår kära befolkning välkomnar mutantkosack klanen Valga som förstärkning till vår i vanliga fall minimala arme. Dem tillsammans med käre Eillberts uppfinningar kommer krossa det lilla motstånd ert samfund och de andra klarar av att presentera!

Nu måste jag tyvärr tacka för mig, jag har en fest att närvara på och en drottning att ta kål på. Ni kära fiender kommer snart att möta ert öde när repet förtärts av ljusets låga och släpper sågklingan lös på kedjan som håller er ifrån karet fyllt av forntidens restavfall. Det smärtar mig en aning att ni kära agenter måste lämnas kvar här, men man kan inte styra över allt i världen, bara nästan! Adjö!"

Nu gäller det för RP att ta sig loss och på något sätt hindra Kyösti Saxo från att utklädda till Pyriska soldater avrätta drottning Katla.

Fabriken kommer att tömmas på så gott som alla men det kommer ändå finnas minst ett fordon, kanske av modell Noshörning om SL vill men huvudsaken är att RP ska åtminstone få en chans att hinna till festen samtidigt som Kyösti.

Festen

Firandet av drottningens kröning för 30 år sedan kommer att firas via en stor fest där bara de finaste Åhlbograd borna är inbjudna. Festen hålls på slottet och är mycket svår att ta sig in på grund av alla extra vakterna men med lite lirkande kanske de nappar på arbetsannonserna bland HandOuten.

De kan söka sig till personalens bakdörr och ljuga sig in om de säger att de är där för att jobba för drottningens ära. Försök få det att låta som att de inte är riktigt trodda på deras lögn och att de nätt och jämnt kommer in, men in måste de komma vilken väg de än tar.

Lättast är nog att klä ut sig till antingen köks personal eller gäster som kommit sent på grund av den långa färd de behövt åka, håll tummarna för roliga och intressanta sätt spelarna klurar ut, ju skojigare desto bättre, stormar de slottet dör de dock.

Väl inne på festen gäller det nog att hitta drottningen och varna henne eller att spana efter Kyösti Saxo. Om de väljer att varna drottningen måste de ta sig fram till henne eller få någon av de många vakterna att tro på dem. Hur detta går beror helt på hur de tagit sig in, om de är utklädda till personal finns en chans att ta sig fram till drottningen men om hon hör vad RP har att säga kan det kanske finnas en chans att hon hör fel och tror att RP hotar henne.

Om de däremot klätt ut sig som adligt fin folk kan de till och med ta sig fram till drottningen och få en chans att tala med henne så att hon förstår vad som hänt men hinner nog inte ordna något försvar innan Kyösti Saxo anländer med nio beväpnade kosacker, alla utklädda till Pyriska soldater.

Om de väljer att spana dröjer inte innan tio pyriska soldater stormar in i rummet, några genom takfönstret och några genom dörrarna. De skjuter vakterna men inte gästerna men en röst varnar att om någon försöker sig på något kommer de att gå samma öde tillmötes.

Det går fort och plötsligt står en av soldaterna framför drottning Katla, han skrattar samtidigt som han sätter ett Skarprättargevär emot hennes huvud och trycker av samtidigt som han skriker "*För Pyri och Kejsaren! Vilja, rätt och mannamod!*" om RP inte har lyckats hindra avrättningen före detta händer är scenariot slut och de förlorade.

Om RP på något mirakulöst sätt klarar sig hit och räddar drottningen tackar hon dem och med deras hjälp kastas allt som hade med Kyösti Saxo att göra ut ur Åhlbograd.

HandOuts

7, hopp tro	'Ett stilla stycke prosa om kärlek.'	sitter å smuttar sprit
s unga ir livflig, d å söt å ör er jag som en mal när fingrar nit lod? e hennes	Den nya Skolan invigd Igår så invigde Drottning Anja den nya skolan, som självaste Ingo (7år) ska få börja gå i imorgon. 'Här ska Ålhbograds framtid få den bästa utbildning som vår stat kan ge dem, de kommer att bli enastående medborgare.' Klocka ord från vår drottning.	'Den Fattige Po Jag på en säng sitter å känner otrygg Bredvid mig ble bolstren ligger Rijn på rygg Hennes make ä hamnen å skör kredit
ade e varit	En resa runt på landet. hjul som här rullar fram	Mer pengar till Hunger å våld ä
art ja rtt.	Uti zonen gick stackars fånen, sargad och hemsläpt på bären.	Mötte b usel skyl
er tre av re nås t se nna, tre att olk	Ingen glädje hemma hos Ingo's Ingos slutliga skolavslutning ägde rum häromdagen, men han kunde inte närvara då Ordningsmakten har satt honom med fler i häktet, efter att de hade försökt att råna en mindre butik, ägaren själv tog hand om gänget. 'Om Ingo fortsätter på det här sättet så kommer han bara bli en svart fläck för våran stad.' Bekymrade ord från ägaren.	Man ser 'Ja kenn redigt du har knap en tum, då viljan brast, och resu kast, o ja e je dikta nå *skotthä
r och a. ltare, ast, från ts	Banditer reser genom staten Från Skarpsäck å kommer	Soldater klå ut
i älskar så.	som mutant har ja ju uv-syn.	mai
talar ut. icke mig wertass å oss gå iste träffa så ier du	Ingo pät igen Redan två dagar efter Ingo's frigivning så är han ute på nya rövertåg igen, den här gången var det ett grövre brott, den svarta fläcken Ingo var med på ett bank rån som sprängexperten. Tur för bankens kunder så var hans kompanjoner mindre duktiga än honom.	En f 'Ett pro 'En mel silfv For mol hos Mei här han mitt Har kär
mma hos ände jag amer fann nin vän var och höll n en	Över maktens framfart De ger sig på våra minsta och svaga De ger sig på oss å vi kan	

i tacka jag ut a du t gör en art, alert snygg i ta nu"	De svär att de flyger Som fåglar i skyn När saningen är att de kryper i dyn	Kamrat viskar k Onkel k
	Jubel i vår stad. Igår så utropade drottning Anja vår stad som den självständiga stadsstaten Ålhbograd, hållandes i stadens nyfödde fyratusende medborgare Ingo.	En Kro "Bland i slörök Där häi konstig Kamrat viskar k
örsta sidan en liten a	Kulinarisk vandring i staden. Jag säger usch, jag säger nä, jag säger fu	Om ros dansar De svär

den la stå n. lömma ud och kta aten. övrigt er jag att and bör töras	hundradevalder som flyts upp mot skyn Pyriska offer o härliga syn	bländsv springan skriker a'
	De första stegen Hemma i Ingos hushåll så var det stort jubel, då han tog sina första stapplande steg. "han är en riktig kämpe, det märks att han kommer att bli något riktigt stort." Säger Ingos Mor.	Rikedom Men är r som der som de v För att få hemÅ nå därtill.'
mutanter igen gick av de tio	Herr, Ekipage orerar Jag anser att Gotland bör förstöras. annars så kommer	soldater när i tide stå oss b

resser av n	Skadestånden Ett nytt bidrag till er samling	härinne Löjtn. C..
rikes reporter önskar jag tebaka i t hem gt bort från robots med kastarlem na kamrater är da, jag likaså är därför jag	Storslagsmål på Anja Skolan Flera ungdomar skickades hem från skolan igår, efter att de hade hamnat i råkur med varandra. Det verkar som att en av de inblandade är Ingo, Rektorn vill inte säga vem som började bråket. Men det antyddes att Ingo ska ha försökt avbryta slagsmålet.	Dikt uta 'Herr Fa vara intr den Pyri: skaldeck nytt bida samling skrivet a patriot h Löjtn. C..
stande i Pyri. örprättarvapen sahlar är	Vandrings dagbok del 3 Tidig gryning i zonen land svaregnet som faller sätter	Läsar Br Hr. Prole senaste

			<p>gruutkar, arexpertick</p> <p>man bokar a drakar med paken sen sätter de eld på kåken</p>	<p>Gaisa i Voff - V</p>
<p>er och</p> <p>tig och</p> <p>igen</p> <p>rider</p> <p>er</p> <p>ss</p> <p>svkanten</p> <p>som är så</p>	<p>Sid dig jri, gör som vi gör när karn du ej bli, som fredlös bor du nöjdare."</p> <p>Svart Ingo åter? Vissa rykten säger att självaste Sprängaren Svart Ingo har återvänt till vår stad. Så se till att gömma era värdesaker där han inte kan finna dom.</p> <p>Knegare gör som oss. "Så knegar du så drängligen i verkets buller och tumult</p>	<p>junl. Du gu. lirarn och ge fullt. Du gu. lirarn och du gör so Vänd. dompi och öv slå.</p>	<p>as framfart ädan för älsarklanen! :kar strid, - vårt id, ni aldrig i tid bb, bli vid t, tarfest, arrest</p> <p>Sprängaren svart Ingo slår till igen Nu i två veckor så har Svart Ingo terroriserat staden, flera affärer och banker har blivit utsatta för hans spräng dåd.</p> <p>En liten insändare Så de bästa zonfarare de finns i vårt land</p>	<p>Zonern Zonjäg: duktig, partaja lång Sålt sin bland s språng Slipper vintern</p>

<p>inamma med de</p>	<p>kvad mera in ma gerna för det äro hånung i mitt öra!</p>	<p>Rack</p>	<p>åken sen in nu bland er så kall</p>	<p>Sa tyst det ar vid portre poraet Så mörkt det har blivit min vän Musiken har slutligen tystnat från kasinot hörs inte ett ljud</p>	<p>till den s hopp Att vår n sluter og</p>
<p>gan - både id och och rall flis av ilösa ej tid fattig, nig.</p>	<p>Sprängaren Svart Ingo försvunnen Nu har det gått flera månader sen Svart Ingo bröt sig ut från fängelset. Ordningmakten har vänt på varenda sten för att hitta honom, utan framgång. Inofficiella källor säger att han har lämnat staden.</p>	<p>Stora "Gut anse bety omgi Hans bark hans</p>	<p>ter tt vid t rtov, en er en Falk.</p>	<p>Svart Ingos Terrorvälde är Slut. Igår så lyckades ordningmakten finna Sprängarens hålla. Alla stulna föremål har återfunnits, och ska snart återges till sina rätta ägare.</p>	<p>De gutis kaparna sablar de De gutis brankuler ner blan</p>
<p>iligen arma er, marod-</p>	<p>Stor samling vid Puben londen Grävling, päslösingar och lo åkte ner i doppet det heta det var en stund ett fasligt tjo</p>	<p>"Frih Frihe hem göra</p>	<p>taren s Förban- köttätare hacka,</p>	<p>Bubblande hämnd Kom i tunnlarna gjorde dom visst Men vi redo där stog överskade dom med vår list</p>	<p>Stänker Feskebo brand sargade flyta i lar</p>

<p>er och er här säger ik Åkersork</p>	<p>Sid dig jri, gör som vi gör när karn du ej bli, som fredlös dör du nöjdare."</p>	<p>min ty: så pris: till slut ty lyck alla bo som än slupp't Löp nu blodet hett, att näp vägsta</p>
<p>oper Långa ående Matt- s kärleksnatt den fagra ickan Illsbett da och hans ia :ksförklaring.</p>	<p>Arbetare sökes! Inför drottning Katlas 30årsdag för kröningen söker hovet arbetare. Alla ni som har erfarenhet i kök och serverings yrket är välkomna att infinna sig vid hovet Onsdag 3/11 för vidare information, använd baddörren.</p>	<p>att ta h med vä ty stöla minna l</p>
<p>ig info dagskväll i resedation</p>	<p>Uppmärksamma dem alla! jag skulle vilja slå ett slag för Don Armenen den fattiga världens</p>	

Tunguska

Meny



Öppet:

Vardagar 12.00 - 22.00

Helger 12.00 - 04.00

Varmrätter

Kutkorv med Bagg sylta.

Darrförärvad Knipsarsstjärt.

Istersyltade Kraftpäron.

Zonkorv, pantzerlök stekt i Munkolja.

Åhllaspäcka i Munksmör.

Svidar Knaperstekta i Sik-Must.

Urläskad manclur filé på rimmat havsgräs.

Ärg-i-panna tillsammans med

Barkbröd och Munkost.

Hummelkung marinerad i Munkmjölk.

Långmals paté.

Oxfrikassén.

Skäggets löv kaka.

Giftgrönesoppa kryddad med Skäggs spark.

Urk-öl stuvad Radon Råkor med spiralökar.

Drycker.

Sik-Must

Tokjos

Tinner

Kotjak

Brusa Kjellvatten

Kask

Norrlands Gröning

Lysvatten

Efterrätter

Bubbeljos

Dödsvråål

Lingonvin

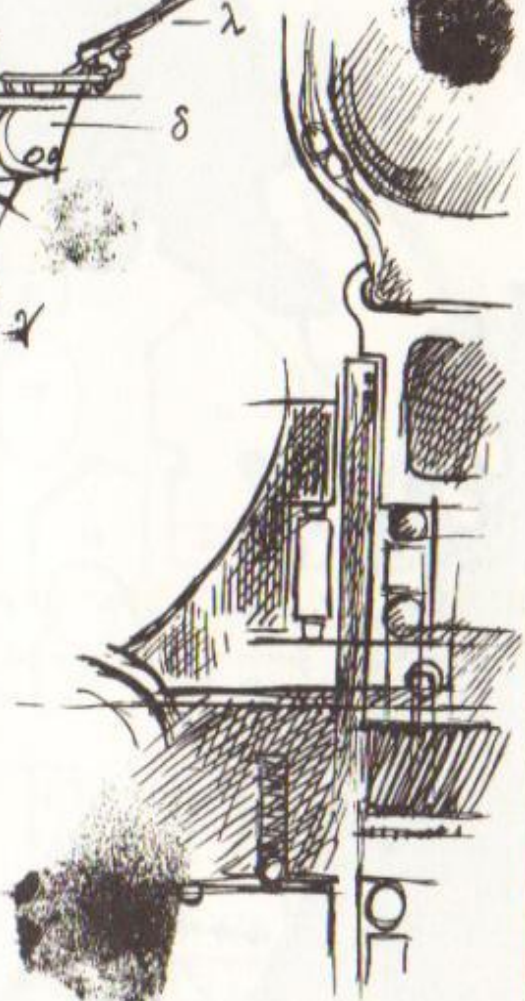
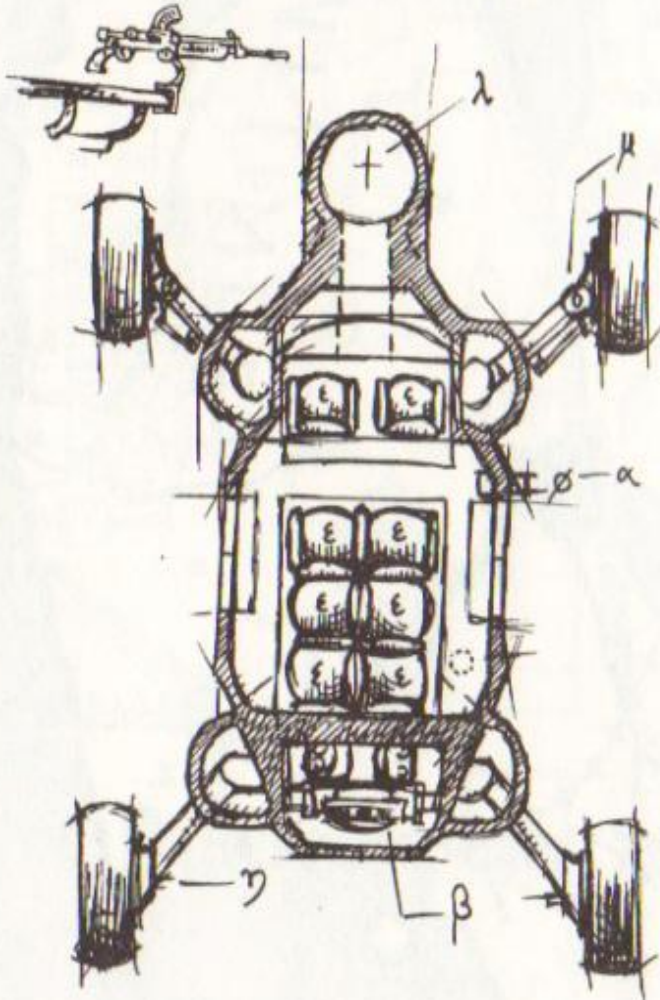
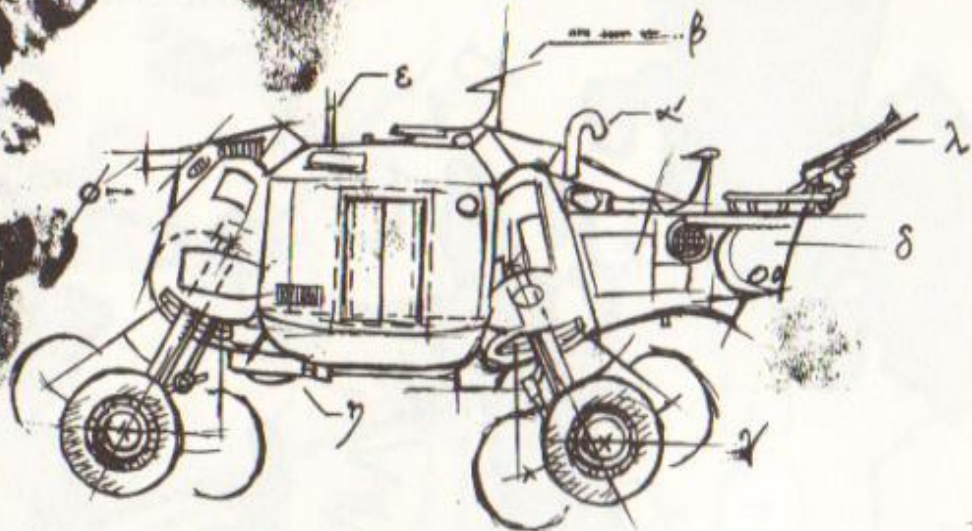
Ki: 19.30 - Havsgräs

ÖVERSIKT 2^A FÖR UNDERREDE
SE BIL. 5

TERRÄNG FORDON TYP: 31
"NOSHÖRNING"

502-31A
ENL GRI. ✓

Sk.
b.



LÄNGD : 5 meter
HÖJD : 2,5 m
BREDD : 2,5 m
VIKT : 10 ton
BRÄNSLE : Bensin, min. 75 okt.

LASTFÖRMÅGA : 2 ton inkl. passagerare
PASSAGERARE : 6 st. exkl. 2 förare
BEVÄPNING : 1 tungt maskingevär
BERÄNSRING : 25 sp pansarplast
MAX. HASTIGHET : 75 km/h (50 km/h i terräng)

RÄCKVIDD :
175 mil/tank
(tankrymd: 500l)

Åhlbo Avis

Åhlbograd

Årgång 20 – Vecka 36 – år 97 PT

Pris: 1 kredit

En Hel expedition på gång

Mörkrets färor skall ännu en gång utsättas för en grupp förhoppningsvis erfarna upptäcktsresenärer. Denna gång är det Gryningsbolaget, ett gäng kartograferande zovvandrare som är kända i deras hem, Pyri Samfundet, för en vilja av stål och en förmåga av att lägga näsan i blöt.

"Efter att ha avvärkat de mesta av zonerna kring samfundet har vi valt att vända våga ögon mot våra kära länder kring Österhavet och vad är bättre än Åhlbograd?" säger expeditionens ledare, Herr Kortedal till vår utsände reporter. Expeditionen vill även meddela att de arbetar tillsammans med vårt kära Äventyrskontor och tar gärna emot fler deltagare eller med resenärer. Avresan går av stapeln vid gryningen **Onsdag 3/11** morgon och det går bra att komma oanmäld eller ej till Storstena torg före avresan så ordnar vi alla krussiduller på plats.

En stor artikel om Hel på sida 4 - 6

**VÍ HAR SKVÄTTLINGAR I ALLA DESS FORMER:
LAGRAD, STEKT, KOKT, RÅ,
LEVANDE.
KOM OCH KÖP NATURENS
GODIS.**

HAMNKIOSKEN.



En överblicks bild över Hindenburg.

Resor i dagens Pyri del 5

Då var vi återigen tillbaka med ännu en del i min resa i Pyrie Samfundet.

Dagens "äventyr" utspelar sig i Hindenburg kärnan i samfundet. Läs mer på sid 7

Veckans läsare brev

Jag finner det hemskt att ingen har gjort något åt den där stinkande högen nere i hamnen. Det är en skymf för vår annars så stolta stad. Vem är det som egentligen har ansvaret för sådana saker, han borde skämmas för att ens låta något sådant få vara kvar på det där sättet. Nä man tappar verkligen respekten för vår stads styre då man ser sådan här smuts, usch säger jag. Man blir verkligen deprimerad då det behöver vara det första man ser på morgonen. skärp er!

En anonym patriot

Arbetare sökes!

Inför drottning Katlas 30årsdag för kröningen söker hovet arbetare. Alla ni som har erfarenhet i kök och serverings yrket är välkomna att infinna sig vid hovet

Onsdag 3/11 för vidare information, använd bakhörrén.

Explosion på Pumpagalan

Vid två tiden igår så hördes en ljudlig smäll från galan, Pumpakungen. Vittnen på plats är säkra på att Fritzjard Egerton, andre pristagare planterade en bomb på förste pristagarens pumpa. Men Ordningmakten försäkrar oss att så var inte fallet, det verkar istället som att högsta pris pumpan råkade hamna för nära ett ljus och sprängdes.

*Att tjäna som föda är malens lott
Och själv vill den ingenting annat
Den längtar till tiden då livet är blott
Sin levnad den ofta förbannat*

- Anrik hamndikt

En artikel om vår stads mest framstående poeter.
Läs mer på sida 2

**FYLL ERA BUKAR
MED MAT
FRÅN
RESTAURANG**

TUNGUSKA

STYV PÅ PUFFRAN? SUG I KOPPARNA? KARL FÖR DITT SVÄLG?

DÅ ÄR RÅSE DRYCKEN FÖR DIG!

FRAMSTÄLLS AV RÅSEBOLAGET. VI GÖR ÅHLBOGRAD STARKARE!

SLP lista

Sprängaren Svart-Ingo

Grundegenskap: 13

SB: +1 **KP:** 26 **TT:** 13 **IB:** 13 **FF:** 4

Färdighet: 65%

Vapen: Yxa, Camping 2T6+2

Pistol 7.65mm 2T8 PÅL: 73

Utrustning: Snusdosa, 10skott, flaska Tinner, stålkask ABS:2

Ingo's muterade banditer

De har alla mutationer men inga som hjälper dem i strid.

Grundegenskap: 11

SB: 0 **KP:** 22 **TT:** 11 **IB:** 11 **FF:** 4

Färdighet: 44%

Vapen: Järnrör 1T8+2 eller Hagelpistol 3T6 PÅL: 45

Utrustning: 6skott, 1T4cigg, 0.4kr

De tre bestarna

Grundegenskap: 15

SB: +1T3 **KP:** 30 **TT:** 15 **IB:** 15 **FF:** 6

Färdighet: 65%

Vapen: Klor 1T8

Tänder 1T6

Utrustning: Tjockhud ABS:3

Strömstare

Antal: 1

Grundegenskap: 9

SB: Irrelevant **KP:** 4 **TT:** 2 **IB:** 9 **FF:** 30m/SR

Färdighet: Undvika 55%

Vapen: Blixt 55% 7T6+5

Rövarna

Grundegenskap: 13

SB: +1 **KP:** 26 **TT:** 13 **IB:** 21 **FF:** 4

Färdighet: 45%

Vapen: Klubba 1T4

Hemmabyggt Pistol .22 1T8-2 PÅL: 83

Utrustning: 1T6 cigg, flaska med dy brun äcklig sprit, 3jyckar, 4skott

Mutantkosack

Grundegenskap: 10

SB: 0 **KP:** 20 **TT:** 10 **IB:** 10 **FF:** 4

Färdighet: 40%

Vapen: Musköt, 3T6 PÅL: 78

Utrustning: 3skott, 1T6 jyckar, tuggtobak, kanske en fräsig hatt

Kyösti Saxo

Grundegenskap: 17

SB: +1T6 **KP:** 34 **TT:** 17 **IB:** 21 **FF:** 6 **Pansar:** 4 ABS

Färdighet: 65%

Vapen: Ögonlaser 2T6 Pen: 20 Pål: 00

K-pist 9mm 3T6/4T6 Pål: 89

Värja: 1T10+2

Optioner: Alphapersonlighet, Gastronom, Ögonlaser, Mod. beteendespärr

Utrustning: Finkläder, trasig klocka (som han ofta kollar tiden med), peruk "Beatles"

Hr. Matsfrid Gröne

Pyrisk hemlig agent

Så långt som man kan spåra släkten Grönes historia så har männen alltid varit ordningsmän på ett eller annat sätt. Den största hjälten i familjen är farfar Osvald Gröne, som ensam jagade ner den ökände massmördaren Torgel Nässer.

Med din familjs patriotiska bakgrund och din strikta träning, så var du den bästa polisen vid en väldigt ung ålder. Därför var du ett självklart val som agent för kejsarens hemliga Polis. Sen du blev intagen till hemliga polisen så har du fått kämpa för att få ett så prestigefullt uppdrag som det du just har fått. Ditt förra uppdrag var det som gjorde att dina chefer uppmärksammade dig och dina kunskaper. Du blev skickad till Pirit för att söka rätt på Psi-mutanten Gotfrid Bovars och oskadligöra honom. Du fick ett jobb på ett hotell, där du även fick rum och mat. I nästan en månads tid så jobbade du där medans du sökte efter Gotfrid, han arbetade som en inbrottstjuv. Efter att du hört flera rykten om en inbrottstjuv som kunde gå igenom väggar, och sett vilka ställen som han stulit på, så hittade du honom, en liten och ynkelig varelse som inte alls var något problem att ta hand om.

Frågan är ifall dina ”kompanjoner” verkligen är så bra som ryktet säger. Senaste gången som du hade en partner sålde han uppgifter till Ulvriket och fick nästan dig dödad.

Sedan dess har du vägrat att arbeta med fler agenter, däremot så insisterar de för att ni ska vara flera under detta uppdrag.

En av dina stora inspirationer är den fiktiva detektiven Harry Shlark, som jämnt sätter ditt alla fiender till Samfundet. Du har läst alla böcker om honom.

Favorit böckerna är:

Harry Shlark och den stora diamant kuppen.

Harry Shlark M som i Mysteriet.

Harry Shlark mot flygaren.

Harry Shlark och pianostämmarens mysterier.

Wezkha:

En kvinna från Vättaträsket. Har visst jobbat med Olimar förut, kanske man kan lita på dem två. Du har hört en heldel om att hon ska vara en kompetent agent.

VG.00 (Vegoo):

Du har aldrig sett honom aktiv förut men har hört hur han aktiveras vid tillfällen då samfundet behöver honom. Han måste vara bra då de bara skickar honom på väldigt specifika uppdrag.

Esbati Jäffel:

En man som är utmärkt på förklädnadens konst. Du har sett honom arbeta förut, och kunde inte sluta förundras över hans skicklighet.

Olimar Rambo:

Den karlen har sett mer strid än hela din familjs samlade historia och det är ju inte lite. Du har aldrig hört något illa om honom, så förhoppningsvis är han en väldigt duktig agent.

Esbatl Jäfvell

Göborgsk infiltratörs aspirant

Du växte upp i stadsstaten Moss och hade en lysande framtid inom ett av de största handelsbolagen som kontraktör så krävdes det att du kunde variera ditt utseende och beteende, en färdighet som du snabbt slipade till fulländning, men då kom den ödesdigra branden som förstörde staden och din framtid med den. Då reste du iväg till stadsstaten Göborg, staden där varje medborgare har tagit sig någonstans i livet. Väll där så bodde du en längre stund på ett båt hotell i stadsdelen aspirant staden. Din tid där lärde dig om livets hårda sida, och du fann en fallenhet för knivfajtantet när han arbetat ihop nog med pengar så registrerade han sig som en aspirant för medborgarskap, han blev tilldelad handledaren Hjalle Krikon som berättade för dig en snabb och enkel väg till medborgarskapet. Infiltrera en annan stats hemliga polis, och därifrån skicka meddelanden om hemligheter till Göborg. Då du ville snabbt komma upp på fötterna igen, begav sig till Pyri samfundet, för han har hört talas om den enorma korruption som existerar i deras samhälle, och det borde underlätta en infiltration.

Nu har du arbetat en längre stund för Pyris hemliga Polis, och sett till att mörklägga Göborgska intressen, och söka rätt på hemligheter som du har kunnat skicka till Göborg. Fast du har börja känna att livet här inte är så dumt, och att arbeta för Göborg kanske inte riktigt är något för dig ändå, speciellt då du inte har fått några order från dem på väldigt lång tid. Hittills så har du inte haft så väldigt avancerade jobb, dem flesta har varit i Hindenburg, men nu så har du blivit skickad på ett stort uppdrag, som tar dig ända till Åhlbograd på andra sidan Österhavet.

Det här uppdraget kan vara avgörande för ditt val mellan vilka du egentligen vill arbeta för, Pyri eller Göborg. Men det gäller även att du klarar dig, för det verkar som att dem andra vet om din hemlighet, och kanske så ska dem döda dig, då uppdraget är slut? Bäst att spela sina kort väll och få någon av dem på din sida.

Wezkha: En träsk kvinna, hon ser ganska vek ut, men det kanske är hennes plan. Att ge intrycket att vara svag så att man underskattar henne, men den finten funkar inte.

VG.00 (Vegoo): Ännu en mesig sak, du hade inte ens lagt märke till den, då den satt stilla i mörkret. Troligast så är den svårast att dölja sina intentioner för, man vet inte vars han egentligen tittar med sina blanka ögon.

Matsfrid Gröne: Han har du hört talas om, en riktig hjälte, inom kåren. Även hans släkt har en hög status.

Olimar Rambo: En riktig tuffing ser det ut som, han har varit med om fler strider än någon annan i gruppen. Troligast väldigt paranoid av sig, bäst att vara försiktig runt honom.

Wezkha

Pyrisk hemlig agent

Inne i Vättaträsket så finns det många varor med Psi-förmågor, förmågor som är förbjudna inom det Pyriska Samfundet. Därför går flera av er träskbor med önskningar om att ni kunde bli självständiga. Det Föll på din lott att nästla in dig i Samfundets byråkrati, för att finna ett sätt att få träsket självständigt.

Då du kom ut ur träsket för första gången så blev du stående väldigt länge på Pirits kaj, förundrad över de flera stora byggnader som fanns på en och samma plats. Du hade bara sett ett fåtal liknande byggnad tidigare och de stod inte ens nära varandra, algfarmerna och handelsstationen Näckrosen, kan inte jämföras med Pirits storhet. När du insåg att du tedde dig som en idiot som stod och stirrade så länge, så upptäckte du att någon hade stulit din packning. Ursinnig så begav du dig ut i staden och jagade rätt på tjuven, en hemlös karl som behövde allt han kunde komma över. Du kände ingen medömkan för honom, och tog snabbt tillbaks dina saker, för annars skulle även du vara en hemlös. Det visar sig att en agent för den Kejsrerliga hemliga polisen hade bevittnat allting, han tog kontakt med dig och förklarade för dig att du skulle bli en utomordentlig agent, ifall du bara fick den rätta utbildningen. Inte riktigt säker på vad han menade så accepterade du hans hjälp för att få med dig. Under utbildningen så lärde du dig snabbt att vägen till ett självständigt träsk kanske inte skulle vara så enkelt som ni har drömt om, Samfundet är för stort för det. Men du har börjat bygga på en plan för att kunna bygga träsket helt självständigt. Genom att samla på vapen och andra vettiga saker som du kan skicka in till din stam, så kanske de kan växa sig och bli större likt de andra stammarna längre in i träsket. De som sitter med uråldriga vapen, och jagar iväg allt som kommer i dess närhet.

Flera gånger så har du arbetat tillsammans med Olimar Rambo. Senaste gången så hade ni funnit en sikkust kartell i Hindenburg. Du hade sökt dig igenom Hundängen för att finna vilka som hade kontrollen, medans Olimar arbetade på fabrikerna och talade in sig i att arbeta med kartellen. Det tog väll ungefär en månad sen hade ni kartlagt hela organisationen. Två dagar senare så hade alla blivit gripna, förutom kartelledaren Alfred hjälm, som ni tillsammans jagade ner, tyvärr så fick ni lov att döda honom, istället för att ställa honom inför rätta. Det kanske inte blev allt för många saker som du lyckades komma över i det uppdraget som du kunde sända till din stam, men det nya uppdraget verkar lovande.

Olimar Rambo: Ni har samarbetat i flera uppdrag, det har varit jobbigt att dölja sina krafter som annars har hjälpt dig ur flera kniviga situationer. Men han är annars en hårt arbetande agent, som gör allt för att uppdraget ska lyckas. Kanske lite för bra. För han ter sig som att han vett om din hemlighet Ifall du bara kunde få reda på vad han vett och vilka han har berättat det för så är det bara att plocka ut honom.

VG.00 (Vegoo): En underlig maskin, som du alltid trott var en sekreterare då den satt där alldeles orörlig, och studerande.

Esbati Jäfvel: Du är osäker men tror att du har träffat honom tidigare. Då han är en mästare på förklädnad så blir man inte förvånad ifall han har talat med en tidigare.

Matsfrid Gröne: En slagskämpe, han har fler är än vad du kan räkna på dina tolv fingrar.

Olimar Rambo

Ulvrikisk Agent

Heter egentligen Kapitänen Litmus Zjipov och är en Ulvrikisk spion. Ditt uppdrag är att bevaka den hemliga polisen och aggera å ulvrikets vägar om något skulle hända.

Du växte upp i Ulvrikets centrum platsen för generalstabben, Nekropolis. Det var ett tungt liv, i unga år så värvades du utav militären. Där blev du snabbt och effektivt utbildad till en soldat. Din pluton blev iväg skickad till sydfrenten där Marskalk Niderman Fräzer tog ledningen. Han gav er ett uppdrag långt in i Babbarernas (muterade mammutar) territorium, för att plocka ut en av dem större Babbar hövdingarna. En stor del utav plutonen frös ihjäl ute på de kyliga vidderna, de andra dog under attacken som misslyckades. Men du överlevde och väntade länge på att få ett läge för att döda Hövdingen. I flera dagar så låg du utanför deras läger och om nätterna smög du dig in och stal mat, men efter tre dagar så fick du din chans att skjuta hövdingen. Med ett perfekt skott så föll han död till marken, och var själv långt borta då stammens krigare hade samlat sig för att hitta dig.

En lång vandring senare så var du framme vid Fortet Kapsej, inte en dag för tidigt, för all din ammunition och mat var slut, och ett band av Babbarer som hade upptäckt dina spår var efter dig.

För din enastående bragd så blev du tilldelad det eftertraktade Bataljkorset utav Niderman Fräzer. Du blev även omplacerad, till Spion skolan, som lärde upp dig i spioneriets konster, och hur man tjänar Töfting som bäst i utlandet. Med en avklarad utbildning så skickade de iväg dig till Pyri samfundet för att infiltrera den kejsrerliga hemliga polisen, då du är utav renaste mänskligt blod så borde du kunna ta dig högt upp inom samfundet, där människor nästan automatiskt blir beförade.

Med slag orden "Ett folk, ett rike, en Töfting" så har du tjänat Ulvriket troget nu i flera år, och tillhör en av de bättre agenterna som samfundet har tillgång till. De skulle bara veta vad du egentligen är.

Wezkha: Har på ett underligt sätt blivit förtjust, mer än förtjust i träsk kvinnan Wezkha som du har jobbat med ett tag.

VG.00 (Vegoo): Du litar inte på den där saken, ifall den kan hantera ett vapen så är den inte ett dugg bättre än automaterna i Äggmarksfronten. Den har ju aldrig blivit kontrollerad utav någon pålitlig person. Närsomhelst så kan den löpa amok.

Esbati Jäfvell: Han har du inte träffat förut, bara hört om hans fenomenala kunskaper inom förklädnad och knivkamp. Troligast en karl som man kan lita på i trånga situationer.

Matsfrid Gröne: En vaksam karl, då vi samlades första gången så ögnade han igenom oss allihop.

VG.00 (Vegoo)

Automat

Du har jobbat för "dom" nästan så länge du kan minnas. Du har gjort allt de bett dig om, allt utan att känna något alls för dina offer. Inte för att du egentligen tyckte att dina offer förtjänade det eller för att du är en kallblodig mördare, utan för att du skapades så. Du skapades utan känslor och egen vilja. Det var inte förrän långt senare som du började tänka på dig själv som en egen individ. Det var delar av dig som hade gått sönder och ServiceCentralen var ur funktion, du hittade andra robotar som du tog delar av för att laga dig med, det var efter en sådan lagning som du kom i kontakt med "dom". "Dom" förklarade vad du var och gav dig en självkänsla du aldrig förr haft, de berättade även att det var dom som hade skapat dig och att tiden var inne för dig att utföra lite arbete för dem. Att infiltrera den Pyriska hemliga polisen, det var ett tufft jobb men tillslut hade du visat dig värdig nog att bli medlem i kåren, det var då polisen stängde av dig och lovade dig att du skulle startas upp igen när samfundet behövde dig som mest.

Följande protokoll aktiveras när SL meddelar, gör då det protokollet säger. Detta behöver inte betyda att du slutar med det du gör för tillfället, det är upp till dig som spelare att avgöra hur det hela går till.

AutomatKräftans protokoll (virus)

- Protokoll 001 - Sjung "ImseVimseSpindel" samla sedan in pengar för ditt uppträdande.
- Protokoll 005 - Ge bort något ur din packning till en annan RP, godta inte ett nej.
- Protokoll 007 - Hitta en ensam plats, slå på radion och meddela "dem" om hur uppdraget går.
- Protokoll 013 - Berätta för alla hur du mår, är du glad, sorgsen, arg eller?
- Protokoll 019 - Sucka ljudligt och förklara hur de andra RP egentligen ska göra det de gör.
- Protokoll 023 - Ta något värdefullt av någon annan och lägg det till din packning.
- Protokoll 032 - Rädda situationen genom att dra all uppmärksamhet till dig.
- Protokoll 034 - Bli bästa kompis med annan RP, gör allt den säger och lämna inte dess sida.
- Protokoll 038 - Du blir helt säker på att någon av de andra inte jobbar för Pyri, vem?
- Protokoll 042 - Rastlös, du har svårt att sitta still, rör på dig nu på direkten.
- Protokoll 066 - Eliminera RP, sluta inte förrän alla eller du är död.

Wezkha: En varelse från träsk markerna. Hon kommer nog inte vara i vägen.

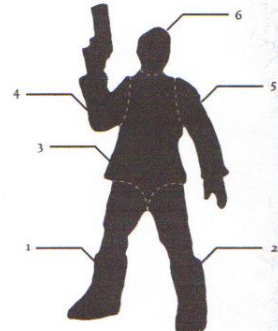
Esbati Jäfväl: Han verkar vara en person som klarar sig själv.

Matsfrid Gröne: Jag kommer ihåg en Oswald Gröne, dom är ganska lik varandra. Oswald var kompetent, undra ifall Matsfrid är det?

Olimar Rambo: Han tittar på mig med misstänksamma ögon, hela tiden, undra ifall han behöver min hjälp för något?

FÖRMÅGOR	BESKRIVNING
Modifierad beteendespär	Alla robot lagar är borta p.g.a. trasigt chipp
Inbyggd lasersvets	En svets i en låda på magen
Gastronom	Du kan äta och dricka utan att ta skada av det

UTRUSTNING	VIKT
2st Extra reservdelar 0 0	
Verktyg	
Turistkarta Åhlidhem	
Solcellsdriven fickradio (bara brus)	
Stor fjällvandrings ryggsäck	
Rasta-armband i färgerna gult, rött & grönt	
En flaska grönt slime	



RUSTNING	ABS	BEG	VIKT
Grundrustning	4		

PENGAR	BURET	FÖRVAR
KRONKREDIT:		
KREDIT:		
JYCKE:	12	

ÖVRIGT

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

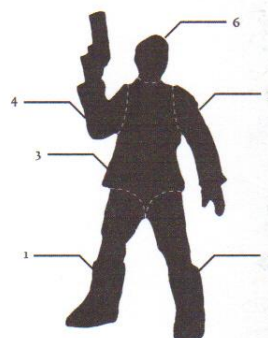
GRUNDEGENSKAPER			SPELARE: SävCon VIII		
STYRKA (STY):	10		SPELLEDARE:	Föreningen TwoGunBob	
FYSIK (FYS):	11		NAMN:	Esbati Jäfvel	
STORLEK (STO):	7		KLASS:	MM	
SMIDIGHET (SMI):	14		TIDIGARE YRKE:	Hemlig Polis	
INTELLIGENS (INT):	9		HEMORT:	Göteborg	
VILJA (VIL):	7		ÅLDER:	27	KÖN: Man LÅNGD: 150 VIKT: 50
PERSONLIGHET (PER):	11		UTSEENDE:		
SKADEBONUS (SB):	0				
INITIATIVBONUS (IB):	21		RYKTE:	3	FF - STRID: 4 KROPPSPOÄNG (KP): 18
BÄRFÖRMÅGA (BF):	10		STATUS:	2	FF - SPRINGA: 10
REAKTIONSVÄRDE (REA):	55			FF - SPRINT: 21	TRAUMATRÖSKEL (TT): 9

NATURLIGA FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV	TRÄNADE FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV
AKROBATIK	42	40	Knivfajt	40	
BÄGE	14		Undvika	48	46
FÖRSTA HJÄLPEN	9		Undre världen	44	
GEVÄR	14		<i>Förklarad</i>	<i>63</i>	
IÄKTAGELSEFÖRMÅGA	27				
KÄSTA	14				
KÖPSLÅ	33				
NÄRSTRID	69				
PISTOL	42				
SMYGA/GÖMMA SIG	42	40			
Syraspott	53				

VAPEN	FATTN	INIT	SKADA	PEN	RÄCKVIDD	TÅL	PÅL/MAX	VIKT	AMMO/MAX
Forntids kniv	1h	+4	2T4+3			10	/	0,5	/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/

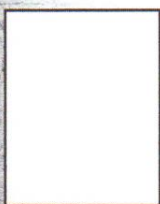
FÖRMÅGOR	BESKRIVNING
Syraspott	1T4 skada/sr i Fys/4Sr, fräter rustning LABS/sr
Blixtnabba reflexer	1,5 x SMI för Initiativslag och Undvika

UTRUSTNING	VIKT
Finkläder	
Pipa med tobak	
Änterhake	
Tvål	
Rakkniv	
Flaska med Sirkmust, Göteborgs bästa	
Roman, Grusliga tider av Teofield Shell	
Forntida myggspray	
Handklovar med fluffigt rosa armband	
Nintendo 8-bit spel, Metal Gear	



RUSTNING	ABS	BEG	VIKT
Knivväst	4	2	3

PENGAR	BURET	FÖRVAR
KRONKREDIT:		
KREDIT:	67	
JYCKE:	127	



ÖVRIGT
Kniffajt - +1/20 FV Knivfajt på Initiativet och skada när du slåss med kniv

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER			SPELARE: SävCon VIII		
STYRKA (STY):	15		SPELLEDARE:	Föreningen TwoGunBob	
FYSIK (FYS):	12		NAMN:	Hr. Matsfrid Gröne	
STORLEK (STO):	10		KLASS:	IMM	
SMIDIGHET (SMI):	17		TIDIGARE YRKE:	Hemlig Polis	
INTELLIGENS (INT):	17		HEMORT:	Hindenburg	
VILJA (VIL):	13		ÅLDER:	29	KÖN: Man LÅNGD: 167 VIKT: 65
PERSONLIGHET (PER):	9		UTSEENDE:		
SKADEBONUS (SB):	+1				
INITIATIVBONUS (IB):	17		RYKTE:	3	FF - STRID: 5 KROPPSPOÄNG (KP): 22
BÄRFÖRMÅGA (BF):	15		STATUS:	3	FF - SPRINGA: 13
REAKTIONSVÄRDE (REA):	45			FF - SPRINT: 27	TRAUMATRÖSKEL (TT): 11

NATURLIGA FÄRDIGHETER			TRÄNADE FÄRDIGHETER		
	FV	MOD. FV		FV	MOD. FV
AKROBATIK	51	40	Bildning	34	
BÅGE	17		Rida	37	
FÖRSTA HJÄLPEN	51		Spel	17	
GEVÅR	17		Undrevärlden	29	
JAKTAGELSEFÖRMÅGA	51		Undvika	17	6
KASTA	34				
KÖPSLÅ	9				
NÄRSTRID	60				
PISTOL	68				
SMYGA/GÖMMA SIG	34	23			

VAPEN	FATTN	INIT	SKADA	PEN	RÄCKVIDD	TÅL	PÅL/MAX	VIKT	AMMO/MAX
Rambo IV kniv	1h	+1	2T6	2		10	78 / 99	0,25	/
Pistol 9mm	1h	+8	3T6		kort/25m	10	70 / 00	2,5	15 / 15
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

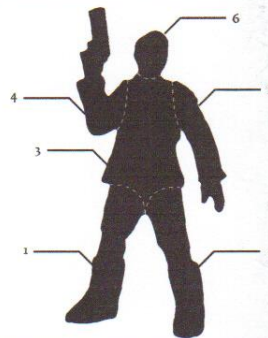
GRUNDEGENSKAPER			SPELARE: SävCon VIII	
STYRKA (STY):	15		SPELLEDARE:	Föreningen TwoGunBob
FYSIK (FYS):	13		NAMN:	Olimar Rambo
STORLEK (STO):	9		KLASS:	IMM
SMIDIGHET (SMI):	16		TIDIGARE YRKE:	Hemlig Agent
INTELLIGENS (INT):	14		HEMORT:	Necropolis
VILJA (VIL):	11		ÅLDER:	36 KÖN: Man LÅNGD: 180 VIKT: 65
PERSONLIGHET (PER):	11		UTSEENDE:	
SKADEBONUS (SB):	+1			
INITIATIVBONUS (IB):	16		RYKTE: 2	FF - STRID: 5 KROPPSPOÄNG (KP): 22
BÄRFÖRMÅGA (BF):	15		STATUS: 3	FF - SPRINGA: 12
REAKTIONSVÄRDE (REA):	55			FF - SPRINT: 25 TRAUMATRÖSKEL (TT): 11

NATURLIGA FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV	TRÄNADE FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV
AKROBATIK	32		Bildning	29	
BÄGE	16		Undre världen	39	
FÖRSTA HJÄLPEN	30		Undvika	48	
GEVÄR	48		Reparera	31	
IAKTAGELSEFÖRMÅGA	42		Naturvetenskap	28	
KÄSTA	16		Eergivapen	57	
KÖPSLÅ	36		Forntida fordon	36	
NÄRSTRID	45				
PISTOL	27				
SMYGA/GÖMMA SIG	48				

VAPEN	FATTN	INIT	SKADA	PEN	RÄCKVIDD	TÅL	PÅL/MAX	VIKT	AMMO/MAX
Plasmakarbin	2h	+4	7T6	20	medel/50m	10	63 / 99	4,5	15 / 75
Värja	1h	+4	1T10+2			9	/	2	/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/

FÖRMÅGOR	BESKRIVNING
Arvegods	Autoinjektor, 3st Låkedrog II,

UTRUSTNING	VIKT
Autoinjektor	
3st Låkedrog II 0 0 0	
Finkläder med fluga	
Cylinder hatt	
Stoppur	
29st gummiband	
Häftapparat utan stift	



RUSTNING	ABS	BEG	VIKT
Hockeyhjälm	4	20%	1
Blandrustning M	4	4%	9
Blandrustning M	4	4%	9

PENGAR	BURET	FÖRVAR
KRONKREDIT:		
KREDIT:	43	
JYCKE:	26	

	ÖVRIGT

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

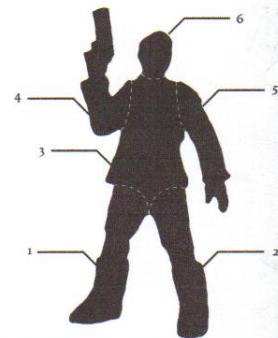
GRUNDEGENSKAPER			SPELÄRE: SävCon VIII	
STYRKA (STY):	15		SPELLEDARE:	Föreningen TwoGunBob
FYSIK (FYS):	14		NAMN:	Wezkha
STORLEK (STO):	11		KLASS:	MD
SMIDIGHET (SMI):	12		TIDIGARE YRKE:	Jägare
INTELLIGENS (INT):	12		HEMORT:	Vätta Träsket
VILJA (VIL):	7		ÅLDER:	24 KÖN: Kvinna LÄNGD: 175 VIKT: 55
PERSONLIGHET (PER):	5		UTSEENDE:	
SKADEBONUS (SB):	+1T3			
INITIATIVBONUS (IB):	12		RYKTE:	1 FF - STRID: 4 KROPPSPÖÄNG (KP): 25
BÄRFÖRMÅGA (BF):	15		STATUS:	1 FF - SPRINGA: 11
REAKTIONSVÄRDE (REA):	25			FF - SPRINT: 23 TRAUMATRÖSKEL (TT): 12

NATURLIGA FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV	TRÄNADE FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV
AKROBATIK	36	29	Fällor	43	
BÄGE	63		Vildmarksvana	64	
FÖRSTA HJÄLPEN	36		Undvika	47	40
GEVÄR	12		Båt	56	
IÄKTAGELSEFÖRMÅGA	46	44			
KASTA	36				
KÖPSLÅ	15				
NÄRSTRID	45				
PISTOL	12				
SMYGA/GOMMA SIG	47	40			

VAPEN	FATTN	INIT	SKADA	PEN	RÄCKVIDD	TÅL	PÅL/MAX	VIKT	AMMO/MAX
Compoundbåge	2h	0	2T10+2		medel/50m	4	97 / 00	2,5	20 /
Knif	1h	+1	1T6+1			7	/	0,25	/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/

FORMÅGOR	BESKRIVNING
Pansar x2	ABS 2
Gälar och simhud	Kan andas under vatten och +50% på alla manövrer i vatten
Giftig	TOX 3 gift 2ggr/dag täcker hela Wezkhass kropp, beröring

UTRUSTNING	VIKT
Lång rock	
Höft skyvke	
Pipa med Träsktobak	
Påse med delar av släktingars benrester	
Rökelse som andra tycker luktar illa	
2st Läkedrog II 0 0	
Taklampa "Gusten"	
1 Handgranat spräng 4T6 5m radie	
Forntida serietidning Katten Gustav	



RUSTNING	ABS	BEG	VIKT
Ählskinnsväst	4	7%	4
Taklampa "Gusten"	1	2%	0.25

PENGAR	BURET	FÖRVAR
KRONKREDIT:		
KREDIT:	14	
JYCKE:	76	

	ÖVRIGT

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER			SPELARE: SävCon VIII	
STYRKA (STY):	17		SPELLEDARE:	Föreningen TwoGunBob
FYSIK (FYS):	12		NAMN:	VG-00 "Vegoo"
STORLEK (STO):	12		KLASS:	ROBOT
SMIDIGHET (SMI):	10		TIDIGARE YRKE:	?
INTELLIGENS (INT):	10		HEMORT:	Hindenburg
VILJA (VIL):	9		ÅLDER:	?
PERSONLIGHET (PER):	10		KÖN:	ROB
SKADEBONUS (SB):	+1T3		LÅNGD:	170
INITIATIVBONUS (IB):	10		VIKT:	90
BÄRFÖRMÅGA (BF):	17		RYKTE:	0
REAKTIONSVÄRDE (REA):	50		FF - STRID:	4
			KROPPSPOÅNG (KP):	24
			STATUS:	0
			FF - SPRINGA:	11
			FF - SPRINT:	22
			TRAUMATRÖSKEL (TT):	12

NATURLIGA FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV	TRÄNADE FÄRDIGHETER	FV	MOD. FV
ARROBATIK	30				
BÅGE					
FÖRSTA HJÄLPEN					
GEVÄR	35				
IAKTAGELSEFÖRMÅGA	25				
KASTA					
KÖPSLÅ	35				
NÄRSTRID	51				
PISTOL	45				
SMYGA/GÖMMA SIG	30				
Reparera	35				
Energivapen	40				
Tunga vapen	45				

VAPEN	FATTN	INIT	SKADA	PEN	RÄCKVIDD	TÅL	PÅL/MAX	VIKT	AMMO/MAX
Lasersvets	-	-5	2T6	5			/		/
Laserpistol		+8	2T6	20	medel/50m	10	34 / 60		20 / 100
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/
							/		/