KIDNAPPAD

Det här är en kortare händelse i Arken tänkt för ett tillfälle när en spelare inte kan komma. Spelarens **RP** blir då kidnappad.

Om alla i spelgruppen är närvarande kan en **SLP** någon **RP** vill skydda bli kidnappad istället. En spelare kan också ta över en **SLP** och låta sin **RP** ha blivit kidnappad.

INNAN SPELET BÖRJAR

Fixaren Elvan har en hemlig spelhåla med en boxningsring dit bara de inbjudna får komma. Där är insatserna i vadslagningen höga och spriten stark. Zonstrykaren Ringe har stora spelskulder till Elvan. Ringe behöver snabba patroner och tänker att kidnappning var ett säkert kort.

RP väljs som lämpliga offer eftersom de har gott om patroner. Ringes och hans vänner Poll och Jonn utförde kidnappningen och gömde offret i en släpvagn utanför Arken mitt i natten. Eftersom de var noga med att den kidnappade inte såg någon av dem känns det riskfritt.

Blir de konfronterade är alla överens om att skylla på Elvan. Med lite tur kanske **RP** skadar Elvan åt dem...

FAS 1 - INLEDNING

En morgon när RP skall mötas upp som vanligt saknas en av dem. Ingen har hört något om varför personen inte är med som vanligt.

När de befinner sig på en öppen plats med gott om flyktvägar dyker Järg upp. Han sticker till **RP** en lapp utan att säga något och sprintar sedan iväg så fort att ingen hinner ställa några frågor.

På lappen står: *"Vill ni se er vän igen? 50 patroner bakom ratten i röda bilen vid Gröna Trädet 500 meter söder om Arken senast midnatt."*

Nu finns tre ingångar för **RP**. De kan undersöka den röda bilen, kuriren Järg eller lappen. De kan också fråga runt bland sina egna kontakter för att se vad som kan ha hänt. De kan också gå med på kraven.

Går **RP** med på kraven och levererar 50 patroner stapplar den kidnappade in till Arken nästa morgon. Lite skrubbsår och blåmärken har **RP**:n fått, men på det stora hela frisk och kry. **RP** får inga nya ledtrådar av den kidnappade.

50 PATRONER
Antalet patroner bör justeras för att matcha **RP**:s tillgångar.

Summan bör vara en mycket stor del av deras samlade kapital, 75% eller mer.

FAS 2 - UNDERSÖKNING

Vid den röda bilen händer ingenting förrän en timme efter midnatt. Då smyger en maskerad Järg fram ur natten - försiktigt, så han inte blir upptäckt. Får han syn på **RP** sprintar han iväg direkt. Han kommer tillbaka en stund senare med Poll och Jonn, alla tre maskerade och beväpnade med långa knivar och pilbågar. De skriker att de är beredda att slåss om de inte får patronerna. Det är de också, men flyr om det blir för farligt.
Det är svårt att känna igen de maskerade i mörkret, men det går om **RP** lyckas med **SPANA** -3 och har sett dem förut. Det går också att förfölja dem när de flyr.

Är bilen tom letar Järg noga på andra ställen i bilen efter patronerna. Hittar han inga patroner suckar han ljudligt och går hem till Arken, raka vägen till Ringes tält. Han vill inte bli förföljd och kollar sig hela tiden över axeln. **RP** kan förfölja honom om de slår **SMYGA** mot Järgs **SPANA**. **RP** får +2 tack vare nattens mörker.

Att hitta Järg är lättare sagt än gjort. Att springa ikapp honom är nästan omöjligt när

han lämnat lappen. Han är **SPRINTER** och det märks. Han gömmer sig någonstans i Arken tills midnatt. Däremot kan **RP** fråga runt i Arken efter Jårg och hitta honom via hans kompisar Ringe, Poll och Jonn.

Ringe, Poll och Jonn spelar först dumma om **RP** frågar dem om Jårg. De har inte sett honom på länge... Om **RP GENOMSKÅDAR** lögnen säger de att Jårg börjat jobba för Elvan och försöker få med sig de andra tre. De är inte sugna eftersom de mest är rädda för Elvans arga gäng och hundpatruller. Elvan kanske vet mer? **GENOMSKÅDAR RP** dem med 3 eller fler ☢ förstår de att även det är en lögn, se *Fas 2 - Bortom Lögnens Slöja nedan.*

Om RP verkligen vill hitta Jårg och inte nöjer sig med hans kumpaner är det svårt. Men om **RP** spenderar några timmar med att leta hittar de honom. De hittar mutanter som sett honom springa genom Arken och visar vägen. **RP** kan behöva kassera in gentjänster eller muta några vittnen till att tala sanning. De hittar Jårg gömd någonstans där det passar SL.

Jårg säger att han fick lappen av Elvan och en patron för att leverera den till **RP**. Själv kan han inte läsa och har ingen aning om vad det står. **Lappen RP fick** kanske inte säger dem så mycket. Om det inte finns en skola i Arken, eller om gruppen saknar krönikör kan de inte läsa. De känner dock igen lappen som text och kan hitta en krönikör som kan läsa högt till det facila priset av en patron. En krönikör kan för två patroner också känna igen den spretiga handstilen - det är zonstrykaren Ringe som skrivit detta. Han har nyligen lärt sig läsa av just den krönikör **RP** tillfrågat.

RP kan också prata med sina egna kontakter i Arken och fråga runt bland vänner. Det leder dem till Ringe, Poll och Jonn. Om spelarna gör något oväntat det enklaste att **RP**:s efterforskningar leder dem till trion.

FAS 2 - BORTOM LÖGNENS SLÖJA

Lögnen är uppenbart en lögn om **RP GENOMSKÅDADE** någon med 3 eller fler ☢.

Blir trion konfronterad om lögnen blir de nervösa, tittar på varandra och springer sedan åt varsitt håll. De springer inte alls lika snabbt som Jårg. **FLYR RP** bättre än dem kommer de ikapp.
Jårg, Poll och Jonn ger upp, men vill inte berätta om inte Ringe själv gör det. Ringe däremot bryter ihop, börjar storgråta och berättar allt.

Ringe berättar om hemska hot och våld. Han har en dag till på sig innan Elvan inkasserar skulden i blod. Den kidnappade finns i en släpvagn norr om staden, bakom en minibuss. På sina bara knän ber Ringe om förlåt för affären. Han ber om hjälp från **RP** när Elvan och hans hemska hundar kommer i natt.

FAS 2 - ILLUSIONEN KVARSTÅR

Dagtid finns Elvan på tavernan om Arken har en sådan, annars på ett ställe där folk brukar samlas. Med sig har han två vakter med farliga hundar. Han bjuder in mutanter med gott om patroner till sin spelhåla. Nattetid är det där han finns. Om **RP** inte **GENOMSKÅDAT** gängets lögn är det till Elvan spåren leder.

Elvan förstår inte vad **RP** menar med att han ska ha kidnappat någon. Jårg jobbar heller inte för honom. **GENOMSKÅDAR RP** honom förstår de att han talar sanning.

Förolämpar de Elvan blir han aggressiv - han kan inte låta folk skämma ut honom offentligt. Ber **RP** inte om ursäkt blir det bråk.

Nämner de att Ringe skickat dem skrattar Elvan högljutt och slår sig på knäna. Han förklarar att Ringe är skyldig honom 50 patroner och säkert är den som försökt samla in pengarna genom att kidnappa **RP**:s vän.
Elvan kommer med ett förslag - **RP** kan få tre patroner var om de hjälper honom hämta Ringes skuld i natt. Om **RP** tackar nej är det inga problem. Elvan tackar dem för deras ärlighet.

FAS 3 - UPPLÖSNING

Det finns tre val för **RP** - antingen hjälpa Ringe och hans vänner, hjälpa Elvan eller låta bli att blanda sig i mer.

Om de låter bli att dyka upp avrättas Ringe under natten av Elvans hundar. De statuerar ett blodigt exempel så ingen annan vågar låta bli att betala skulder. Poll, Jonn och Jårg slåss så gott de kan, men dödas inte.

Väljer de att hjälpa Ringe inväntar de konfrontationen tillsammans vid Ringes tält. Under natten kommer Elvan med sina mannar och hundar. Om inte Ringe lämnar över patronerna blir det våld. Vid våld är Ringes gäng vid gott mod, eftersom de har understöd av **RP**. Men hundarna och Elvan själv är farliga.

De kan också välja att hjälpa Elvan. Elvans gäng och **RP** är många fler än Ringe och hans tre vänner. **RP** ges order om att ta hand om Poll, Jonn och Jårg. Elvans hundar gör processen kort med Ringe.

FAS 4 - VAD HÄNDER SEDAN?

- Har **RP** hjälpt Ringes gäng besegra Elvan har de vänner för livet.
- Har **RP** hjälpt Elvan har de en ny kontakt som kan ge dem uppdrag då och då.
- Har **RP** deltagit i striden alls får de ett rykte i Arken som våldsamma slagskämpar.

- Dör Ringe är det ingen som tar hand om tältet eller kärran. Vill **RP** ha dem är de deras.
- Dör Ringe lämnar de andra tre Arken. **RP** kan träffa på dem (eller deras kvarlevor) igen ute i Zonen.
- Har **RP** hjälpt Elvan bjuds de in till spelhålan. De kan spela om patroner, dricka sprit, eller kanske ställa upp i boxningsringen själva?

- Dör Elvan försöker någon annan ta över hans spelhåla. Kanske en av **RP**:s tidigare kontakter eller vänner? Eller varför inte **RP** själva?
- Om Elvan jagas på flykten stryker han Ringes skuld. Men han har ett horn i sidan till både honom och till **RP**. Han kanske hämnas när **RP** minst anar det?
- Om Elvan slutar med sin klubb (död eller jagad från Arken) blir några i Arken bittra på **RP** för att deras klubb är stängd. **RP** har gjort sig några ovänner utan att veta om det.

PLATSER

Röda bilen vid Gröna Trädet finns på en parkeringsplats 500 meter söder om Arken, ett rött bilvrak bredvid ett stort träd täckt med gröna lavar. På parkeringen är det gott om bilar av andra färger och storlekar, men bredvid det enda gröna trädet finns bara en röd bil.

Ringes tält är slarvigt uppspänt femmannatält står i Arken, en bra bit bort från **RP**:s bostad. Det är förstärkt med tygstycken av alla möjliga slag, alltifrån handdukar till trasiga kläder. Här bor Ringe och hans lilla gäng. När de är ute i Zonen brukar de montera ned och ta med sig tältet. Sina jaktbyten fraktar de hem på en hemmabyggd, tvåhjulig kärra som står bredvid tältet.

Släpvagnen är liten och sitter efter en rostig minibuss på en väg strax norr om Arken. Den är låst med en enkel hake, enkel att öppna från utsidan, men omöjlig från insidan. Inuti ligger kidnappningsoffret med bindel för ögonen, munkavle och en bogserlina knuten om händer och fötter bakom ryggen. I vagnen finns inget utöver kidnappningsoffret, rost och damm.

Elvans spelhåla ligger undanskymd från Folkets vanliga gångstråk i Arken bor Elvan i sin spelhåla. Stället vaktas av mutanter med hundar, lika många som **RP**. En av dem står utanför och vaktar dörren. In kommer man bara på rekommendation från någon som redan är på insidan. **RP** kan få det från någon av sina tidigare kontakter i Arken eller **MANIPULERA** vakten att släppa in dem. Några patroner hjälper alltid till.

I spelhålan organiserar Elvan våld mellan Arkens slagskämpar och vadslagning med stora insatser. Dessutom säljer han sprit. Arkens mer blodtörstiga mutanter brukar gå hit och spela om patroner. Längs med väggarna hänger vägskyltar och andra fornfynd.

Elvans affärsidé bygger på exklusivitet, känslan av att bara de bästa är välkomna. En klubb bara för de speciella och värdiga.

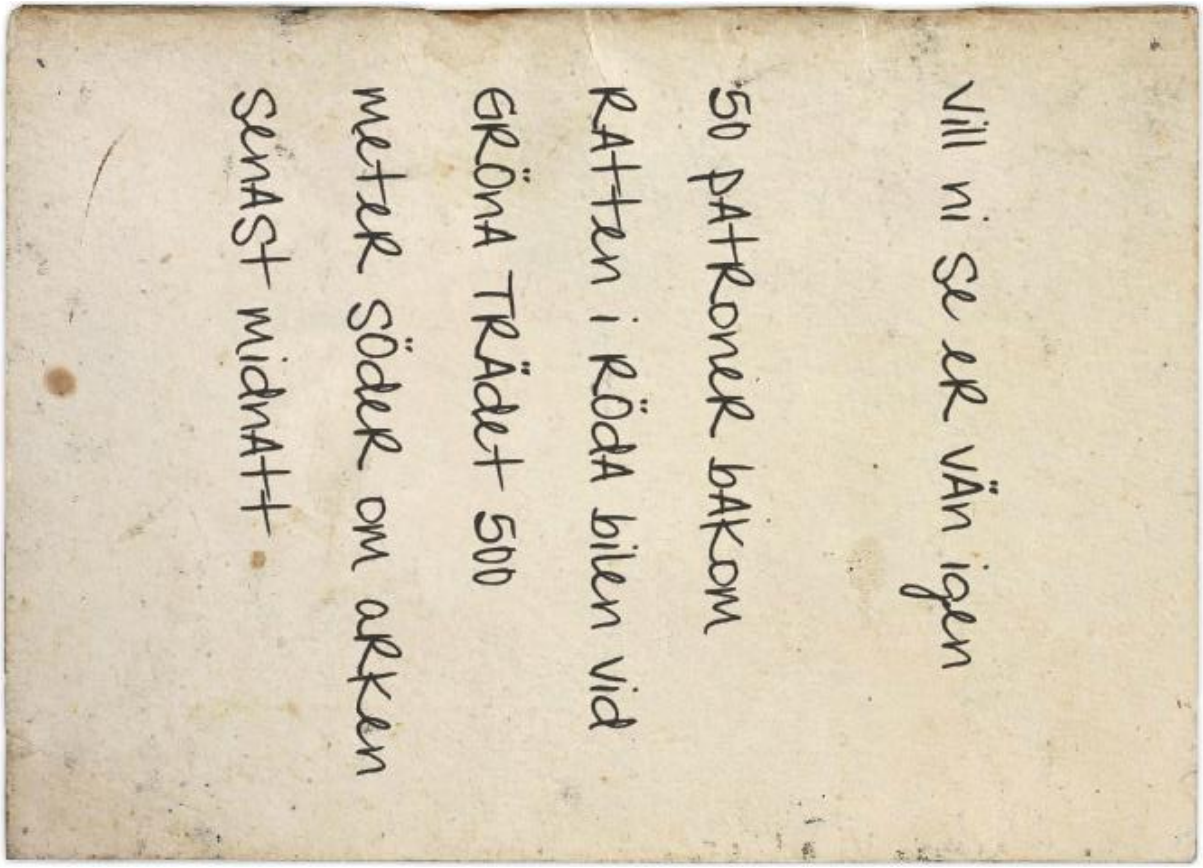
Spelhålan kan vara en bortglömd lägenhet, ett lastbilsflak, en större hytt i färjan, ett trädgårdsskjul, eller något annat som passar just er ark. Så länge det är ur vägen och går att stänga till går det mesta bra.

PERSONER

Ringe är en långsmal zonstrykare klädd i en alldeles för stor husvagnsoverall med långt stripigt hår i en slarvig fläta. Han har bara två passioner i livet, jakt och vadslagning. Jakt är han bra på, slå vad tyvärr urusel... Han är mycket nervös och ser jagad ut utom när han hänger sig åt sina passioner. Elvan har hotat honom flera gånger med sina stora hundar och Ringes ben bär ärr av många hundbett.

GRUNDEGENSKAPER: STY 3, KYL 2, SKP 5, KNS 3
MÅL: Överleva
FÄRDIGHETER: Skjuta 3, Slåss 2, Manipulera 2, Känna Zonen 3, Leda Vägen 2
TALANGER: Feg råtta
MUTATIONER: Likätare
UTRUSTNING: Knogjärn

För ett år sedan räddade Ringe livet på sina vänner när de höll på att ätas upp av en raggbest ute i Zonen. Poll och Jonn var för


Vill ni se er vän igen
50 patroner bakom
Ratten i Röda bilen vid
Gröna Trädet 500
meter söder om arken
senast midnatt

fulla för att kunna göra något och Jårg försökte förgäves hålla besten stången. Ringe räddade dem alla med en stöt från sitt spjut in i bestens hjärta. Sedan den dagen är de tre obrottsligt lojala mot Ringe och varandra.

Poll och Jonn är två korta krossare, lika nog att vara tvillingar. Båda har kraftigt rött skägg och stora händer. De är surmulna och buttra och vägrar dricka alkohol efter sin otajmade fylla.

GRUNDEGENSKAPER: STY 4, KYL 3, SKP 2, KNS 3
MÅL: Hjälpa Ringe
FÄRDIGHETER: Slåss 3, Manipulera 1, Mucka 2
TALANGER: Stridsvan
MUTATIONER: Sonar och Spårsinne
UTRUSTNING: Klubba, Pilbåge, 1T6 pilar

Jårg ser tanig ut, men kan springa ifrån (eller ikapp) den snabbaste. Över hans kind löper ett stort ärr efter raggbestens klor. Han är mycket kobent och försöker vara optimist. Han är också storspelare, men inte besatt.

GRUNDEGENSKAPER: STY 3, KYL 5, SKP 2, KNS 3
MÅL: Hjälpa Ringe
FÄRDIGHETER: Slåss 1, Manipulera 3, Fly 3
TALANGER: Krafthugg
MUTATIONER: Sprinter
UTRUSTNING: Klubba, Pilbåge, 1T6 pilar

Elvan är en stor och muskulös fixare klädd i en stilig yllerock med avslitna ärmar. Hans grova armar räcker för att avskräcka de flesta från dumheter. Om de inte gör det har han hantlangare med farliga hundar. Han har ett bullrande skratt och ett leende fullt av vassa tänder. Han trivs när folk är rädda för honom, men respekterar folk som gjort något farligt och överlevt.

GRUNDEGENSKAPER: STY 5, KYL 3, SKP 2, KNS 3
MÅL: Tjäna patroner, ju fler desto bättre
FÄRDIGHETER: Slåss 3, Manipulera 3,
TALANGER: Snabbdragare
MUTATIONER: Vilddjur
UTRUSTNING: Kniv, 3T6 patroner

Elvans hantlangare är mutanter med hundar. Hundarna är alla storväxta och ärriga med talangen **KAMPHUND**, medan mutanterna själva är nästan lika farliga.

GRUNDEGENSKAPER: STY 3, KYL 4, SKP 2, KNS 3
FÄRDIGHETER: Slåss 2, Bussa på 3
TALANGER: Kamphund
MUTATIONER: 1 slumpvis mutation
UTRUSTNING: Kniv, 1T6 krubb eller vatten

*Skrivet av Pontus Kjellberg (*Khan *på Fria Ligans forum)*