

## **Bezoz festfixare**

Hutten Bezoz ska ställa till banket för att visa sina kusiner hur framgångsrikt hans handelsimperium och vill bjuda på allsköns delikatesser. Bland annat vill han bjuda på glaserade grönlövs-ginx.

Ginxar är små djur som lever i träskan på Hutta, och finns i en uppsjö olika varianter. Den eftertraktade grönlövs-ginxen har däremot till största delen dött ut på grund av alla föroreningar som förgiftat Hutta, men på avlägsna platser växer fortfarande små dungar av grönlövsträd från vilka denna variant får båda sitt namn, sin näring, och sin unika sockersöta smak. För att ytterligare komplicera saker kommer de bara fram på natten. Dagtid ligger de i dvala i träskvattnet och är näst intill omöjliga att upptäcka.

Jobbet är enkelt: samla ihop minst ett dussin grönlövs-ginxar och leverera till Bezoz palats. Belöningen är 1000 krediter för de första dussinnet, och 500 till för varje extra dussin utöver det.

Första utmaningen är att få tag på en guide. Rollpersonerna är inte de enda som vill inkasera den här belöningen, men det är få guider som rest så långt ut i träskan och är villiga att bege sig tillbaka dit. Det finns för närvarande bara två guider, Bruxat och Geidi, tillgängliga lokalt. Bruxat sitter i fängelse. Geidi har redan accepterat ett uppdrag från en konkurrerande grupp. Han säger att så länge den andra gruppen dyker upp på utsatt tid och plats (östra porten ut ur staden, vid gryningen nästkommande dag) så är han inte villig att acceptera något annat uppdrag istället.

Det är fullt möjligt att bryta eller muta ut Bruxat ur fängelset, varpå denna gladeligen beger sig ut i träsket med rollpersonerna. Om den rivaliserande gruppen på något sätt hindras från att komma till mötesplatsen är Geidi fullt villig att bege sig iväg med rollpersonerna istället. Båda jägarna kan förse gruppen med träskspeeders och de nödvändiga lamporna för nattjakten.

På vägen genom träsket kan rollpersonerna se lite på hull hur en annan grupp som de känner igenom som rivaliserande ginxjägare blir ansatta av en stor träksnigel som är i färd med att svälja hela deras speeder. Ett antal kemiödlor cirklar runt platsen och jägarna har ingen stans att fly. Ett gemensamt anfall mot snigeln skulle kunna döda den. Att driva bort kemiödlorna skulle ge jägarna en chans att fly tillbaka till den ännu närbelägna staden. Eller bara att köra upp bredvid dem skulle låta dem hoppa över till rollpersonernas speeder. De andra jägarna, i brist på egen speeder, är beredda att samarbeta med rollpersonerna för att öka chanserna att lyckas med ginxjakten, men vill då vara med och dela belöningen på hälften (kan förhandlas ner till en tredjedel).

Färden går vidare genom träsket och efter ett par dagar kommer rollpersonerna fram till ett område där vattnet skiftar färg från gult till grönbått, och små bestånd av

grönbladiga träd sticker upp ur de grundare områdena, och det finns även ett antal kobbar och öar helt täkta av gräs och små buskar. Guiden deklarerar att det här är en utmärkt plats för att fånga grönblads-ginxar. Under återstoden av dagen riggas ett antal lampor upp i området för att lysa upp och avslöja ginxarna när de beger sig upp i träden för att äta.

Ginxarna är små och snabba, man kan knockas antingen med ett klubbslag (det finns gott om lämpliga grenar att bryta av och använda som klubbor) eller kan bedövas av ett bedövningsskott från en blaster (En träff räcker, oavsett skada). Varje rollperson och SLP har fyra rundor på sig att nedlägga så många ginxar de kan, innan återstående flyr i panik och försvinner ner under vattnet. Resten av natten går åt till att plocka ihop alla ginxar och packa in dem i burar.

När morgonen kommer och speedern förbereds för avfärd kan rollpersonerna se hur ryggen på en stor, fjällig träskvarelse kröker sig över vattenytan för några sekunder och sen försvinner ner igen; en enorm dragorm har attraherats av tumultet och cirkulerar nu runt klungan av träd och öar. Vattnet är för grunt för den just där, så rollpersonerna har en säker plats att dra sig tillbaka till, men drakormen cirkulerar runt området och väntar på sin chans att slå till. Enda chansen att ta sig därifrån är att döda, skrämma bort, eller lura drakormen. Grönbladsginxar (och eventuella andra djur rollpersonerna kan tänkas ha samlat på sig under resan genom träsket) kan användas som bete. Det krävs något motsvarande ungefär en människokropp för att fånga drakormens intresse, vilket motsvarar 10 grönbladsginxar, eller en kemiölda. Om drakormen lockas bort till motsatt sida av träden finns det en chans att gasa på genom träsket med speeder och lämna det djupare område där drakormen kan röra sig (krävs ett lyckat slag för speeders). Andra sätt som sätter ormen ur spel en längre tid ger gott om tid att fly.

Bezoz major domo tar tacksamt emot alla grönbladsginxar rollpersonerna har, men betalar bara per fulla dussin. Har rollpersonerna tagit jättelång tid på sig är det möjligt att någon annan grupp hunnit före dem tillbaka, i vilket fall de bara får de 500 per dussin de har, utan chans till bonusen för första dussinet.