

ETT ÄVENTYR TILL

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

DE SJU MUTANTERNA

Bakgrund	4
En borgmästare är född	4
Rollpersonerna	4
Miraklet Ulkebo	5
Äventyret	7
Äventyret i korta drag	7
Öppningsscenen	7
Vid palissaden	8
I ekoxens teken	8
Dubbeltrynets epilög	17
Appendix I	17
Knotskabb	17
Vridarn	17
Appendix II	18
Ekoxen	18
Grävaren	18
Milissergant Manfred	18
Görts & Ruben	18
Manfreds inhyrda slagskämpar	19
De sju mutanterna	19
Harry Hat	19
Id	19
Patriciern	19
Tranberg	20
Möken	20
Maskis Dubbeltrynet	20
William Klövis	22
Rhea	25
Errol	28
Delta Max	31
Rättan Luger	34
Karta: byn Ulkebo, 96 p.t.	37

Skrivet av **Andreas Marklund**

Grafiskform **Christian Sabe**

Illustrationer **Erik Marklund**

Korrektur **Järningen**

Järningen når du på:

www.mutant.nu

info@mutant.nu

Mutant, all characters and likenesses thereof are © 2002

Paradox entertainment AB. All rights reserved.

Published under licence by Järningen HB.

DE SJU MUTANTERNA

Andreas "Silverskinnet" Marklund

De sju mutanterna är det officiella konventsäventyret till Mutant – Undergångens arvtagare som spelades vid *Borås spelkonvent den 1-3 november 2002*. Förutom själva äventyret innehåller texten en presentation av det unga nybyggarsamhället Ulkebo samt fem förtillverkade rollpersoner.

Det går naturligtvis utmärkt att använda äventyret utan de medföljande rollpersonerna. Därigenom kan De sju mutanterna användas som ett spännande introduktionsäventyr eller bakas in i en pågående kampanj. Det är visserligen konstruerat som nybörjaräventyr, men genom små modifikationer av motståndarnas antal och färdighetsvärden kan sl anpassa historien till en mer erfaren RP-grupp. För att underlätta detektivarbetet bör sl dessutom se till att en i gruppen står förhållandevis nära chefen för Ulkebo milisgarnison, kapten Länz. Milischefen kan exempelvis vara rollpersonens farbror eller ha fungerat som chef vid ett tidigare milisuppdrag.

I förhållande till äventyret "**Vid regnbågens slut**" kan De sju mutanterna fungera både före och efter det äventyret – antingen hamnar RP i Ulkebo på vägen till den hindenburgska Bazaren eller så värvas de till Ulkebomilisen efter de dramatiska tilldragelserna i Hindenburg med omnejd, då de bör ha skapat sig ett visst rykte som handlingskraftiga problemlösare.

BAKGRUND

Vi befinner oss i den pyriska nybyggerstaden Ulkebo. Ett obetydligt men välmående jordbrukssamhälle mellan Hindenburg och den fruktade Musközonen. För ett tiotal år sedan härjades trakten av De sju mutanterna: ett mordiskt banditband under ledning av den skräckinjagande vildgalten Maskis Dubbeltrynet. Terrorväldet nådde sin ände under en hård eldstrid i Ulkebo – Dubbeltrynet stupade och de överlevande banditerna flydde handlöst ut i ödemarken. Minnet av De sju mutanterna bleknade snart till en ond skröna och Dubbeltrynet blev en fantasifigur som användes för att skrämja odygga barn. Men under det senaste halvåret har allt förändrats. Fem fribyggerbosättningar kring Ulkebo har skövats av okända marodörer och milisen har funnit spår som pekar mot De sju mutanterna. Skräcken är tillbaka och Ulkebo sjuder av oro. På tavernorna, palissaderna och ulkfälten grasserar rykten om hämndlystna banditer som återvänt för att vedergälla Dubbeltrynets död.

Vad ingen i Ulkebo vet är att Dubbeltrynet överlevde den berömda eldstriden. Vad värre är, under de senaste fem åren har han fungerat som stadens borgmästare. Som namnet antyder har Dubbeltrynet en kuslig förmåga att ändra utseende och numera uppträder han som respektabel gris vid namn Fritz Gottrik. Detta identitetsbyte bottnar inte i något simpelt flyktförsök – "Fritz Gottrik" utgör själva kärnan i en grundligt uttänkt plan. Det var nämligen Dubbeltrynet själv som valde att upplösa De sju mutanterna. Efter en tid som bandithövding insåg den sluga skurken att De sju mutanternas dagar var räknade. I syfte att komma vidare i karriären arrangerade han sin egen hädanfärd, i formen av ett brinnande krutförråd och ett förkolnat grisskelett. Därefter rakade han sina vildborst, ekiperade sig i en anständigt storrutig kostym och slog upp en liten handelsbod vid Ulkebos marknadsplats: den driftige näringsidkaren Fritz Gottrik var ett faktum.

En borgmästare är född

Positionen som borgmästare har Gottrik/Dubbeltrynet erhållit genom att gradvis introducera De sju mutanternas omfattande skatter i Ulkebo. Dessa donationer har inte bara genererat ett nätverk kring Gottrik/Dubbeltrynet, de har dessutom möjliggjort Ulkebos snabba förvandling från eländig utposthåla till blomstrande jordbrukssamhälle. Detta gäller inte minst schaktroboten "Grävarn". Detta högteknologiska underverk har revolutionerat åkerbruket och möjliggjort kommersiell produktion av Ulkebopärer, som under det senaste året nått ända till de hindenburgska marknaderna. De sju mutanternas gamla stöldgods utgör alltså stommen i Ulkebos nuvarande välstånd.

Det är på grund av dessa "blodspengar" som De sju mutanterna återvänt. Genom rykten och hemliga besök i Ulkebo har de kvarvarande banditerna listat ut hela historien: att Dubbeltrynet blåste dem alla och att det surt förvärvade stöldgodset nu avnjuts av torftiga bondrövar. Således har banditbandet återförenats med det enkla målet att kräva tillbaka skatterna, i synnerhet Grävarn, som en gång utgjorde De sju mutanternas packåsa, under namnet "Bärarn". Det senaste halvårets attacker utgör ingenting annat än en varning till Dubbeltrynet: återlämna stöldgodset eller dö! Därför har banditerna efterlämnat tydliga spår som pekat mot De

sju mutanterna. Först och främst gäller detta djupa hjulspår från banditbandets ökända kärna "Dödströskan" – ett minibussvrak draget av tre enorma pansärer. Dessutom har de mer prominenta bandmedlemmarna visat sig för enskilda nybyggare, och trakten översvämmas av berättelser om folk som sett såväl den enögda monstertjuren Id som den skjutgalna sotharen Harry Hat ute på päråkrarna.

Dessa varningar har delvis tjänat sitt syfte, då Gottrik/Dubbeltrynet blivit totalt desperat. Däremot har han inga planer på att återlämna stöldgodset, och han tänker inte heller låta några förvildade föredettingar ödelägga hans lysande borgmästarkarriär. Med hjälp av sina lojala kontakter vid milisgarnisonen – den ärkekorrupta milissergeanten Manfred och hans två lakejer Görtz och Ruben – försöker han stoppa De sju mutanterna genom att mobilisera hela Ulkebo. Först och främst har han organiserat en utökning av den ordinarie milisen med elva knoppar, från 9 till 20, trots att milischefen, kapten Länz, menar sig ha situationen under kontroll. Dessutom har han inlett ett hemligt bevakningsarbete tillsammans med sina tre underhuggare. Några nätter i veckan lämnar de Ulkebos premisser för att patrullera omgivningarna och förhöra ensamboende farmare som de misstänker för samarbete med De sju mutanterna.

Därtill har Gottrik/Dubbeltrynet funnit ett hemligt vapen: en förhållandevis nykläckt ekoxe, som han håller fjättrad i sin källare under borgmästarresidenset. I syfte att förvandla denna ungalv till ett mäktigt monstrem har han initierat ett tidskrävande uppgödningsprogram och ägnar minst två nätter i veckan åt näringsinsamling till den växande oxen. Som en del av detta svettiga projekt har Gottrik/Dubbeltrynet och hans tre hejdukar sökt sig ned i utrökta kolkmalgångar, som de använder för att nå in i nybyggarnas välbevakade jordkällare.

Dessvärre har dessa aktiviteter alarmerat den ständigt misstänksamma miliskapten Länz. Denne har nämligen upptäckt att sergeant Manfred och hans gossar lämnar staden om nätterna, tillsammans med en okänd "fjärde man". Han tolkar detta som att någon i staden samarbetar med De sju mutanterna. Då Länz är osäker på Ulkebo milisens lojalitet väljer han att fortsätta utredningen i det fördolda. Därtill tillsätter han en polisiär specialenhet som ska rapportera direkt till honom. En enhet som naturligtvis består av RP.

Rollpersonerna

RP tillhör alltså en nybildad specialenhet inom Ulkebo milisen. Om du använder de prefabricerade konventskaraktärerna är en RP ordinarie milisman, nämligen den plikttrogna påläggskalven William Klövis. De övriga tre har anlitats utifrån – lyckoriddarna Rhea, Errol och DELTA MAX. (För femhövdade lag ingår även bonuskaraktären "Råttan Luger" i specialenheten.) Uppdraget verkar enkelt: att delta i milisens mobilisering mot den förestående banditattacken. Vad inte ens Klövis känner till är att kapten Länz öronmärkt gruppen för ett komplicerat specialuppdrag. Den förhållandevis nytillträdde Klövis är den enda milisman som äger Länz fulla förtroende, de övriga tre är utsockningar. På denna basis hoppas milischefen att gruppen ska besitta den integritet som krävs för att identifiera de ljusskygga krafter som verkar inne i själva Ulkebo.

Miraklet Ulkebo

Historia

Ulkebo är en ung nybyggarstad. Under De sju mutanternas dagar utgjordes samhället av en handfull handelsbodas, en krog och två ensamma ulkfarmar. På den tiden var Ulkebo i första hand en marknadsplats för de fribyggare och zonfarare som rörde sig i Musközonenens randområden. Inbyggarna var ett strävt släkte, bestående av allsköns fritänkare och enstöringar som sökt sig undan de hindenburgska storgodsbygderna. Markerna kring Ulkebo var både steniga och magra, därför utgjordes huvudnäringarna av zonfyndshandel, ekoxjakt och begränsad ulkuppfödning. I allt väsentligt var Ulkebo en ödlig utposthåla.

Allt förändrades genom Gottrik/Dubbeltrynet och hans generösa donationer av teknologiska underverk. Detta gäller i synnerhet Grävarn, som skapade goda förutsättningar för ett livskraftigt åkerbruk, genom att uppbryta och dika de steniga markerna runt handelsbodarna. En annan viktig faktor var det så kallade "kraftsådet" som Gottrik/Dubbeltrynet medförde i fem enorma säckar: små frön inkapslade i kompakta kokonger av jord och näringsämnen. Med hjälp av spillningen från den allt mer intensifierade ulkuppfödningen byggde kraftsådet upp en bördig jordmån som bar robust och välskapt föda. Avkastningens flaggskepp utgjordes av "kraftpärerna": en särdeles mastig potatissort med dimensioner som vattenmelon.

De teknologiska innovationerna lade således grunden till en rekordsnabb agrar revolution. Detta medförde snabb befolkningstillväxt och Ulkebo fylldes snart upp av fribyggare, pensionerade zonfarare och ett större antal lantarbetare från de aristokratiska storgodsens, som lockades av tanken att odla sin egen lycka. Denna utveckling passerade naturligtvis inte obemärkt i Hindenburg. För den kejsrerliga administrationen betydde Ulkebos dignande skördar ett lovande beskattningsunderlag och för exakt fyra år sedan, år 92 p.t., inlemmades staden "Ulkebo" officiellt i Pyrisamfundet, genom ankomsten av en kejsrerlig skatteskrivare samt en femhövdad milisgarnison under kapten Länz kompetenta befäl.

Dags dato rymmer nybyggarstaden 147 skattebetalande undersåtar. (Och ungefär lika många skattebefriade, dvs. barn, gamla, invalider och andra icke-arbetsföra.) Men Ulkebo växer fortfarande. Via den utposterade skatteskrivaren förses administrationen i Hindenburg med kontinuerliga rapporter över stadens och i synnerhet pärodingens expansiva utveckling. Faktum är att kejsarens man i Ulkebo redan börjat formulera storslagna visioner om "Ulkebomodellen" som politiskt instrument i civiliseringen av de pyriska ödemarkerna.

I skuggan av Musközonen

På grund av närheten till Musközonen är det många som betvivlar nybyggarstadens överlevnadschanser, trots den agrara revolutionen. Den legendariske zonzägaren Zigge Zmolk har exempelvis kommenterat i Polisgazetten att "*folk i Ulkebo blir lika fula och knöliga som sina pärer*", och Kejsarens handelskommisarie, Herbart Krööger, har låtit meddela att han "*icke ämnar besöka Ulkebo förrän päräkrarna tömts på ekoxträck!*" Dessvärre präglas också de hindenburgska livsmedelsgrossisterna av dylik misstro. Kraftpärerna och

diverse ulkprodukter har visserligen nått huvudstadens marknadsdistrikt, men än så länge har rädslan för zonsmitta och annat osunt förhindrat avyttring av större partier. I allt väsentligt är Ulkebo ett samhälle på gång, men skuggan av Musközonen kletar alltjämt som en strålningssjuk hinna över det späda miraklet.

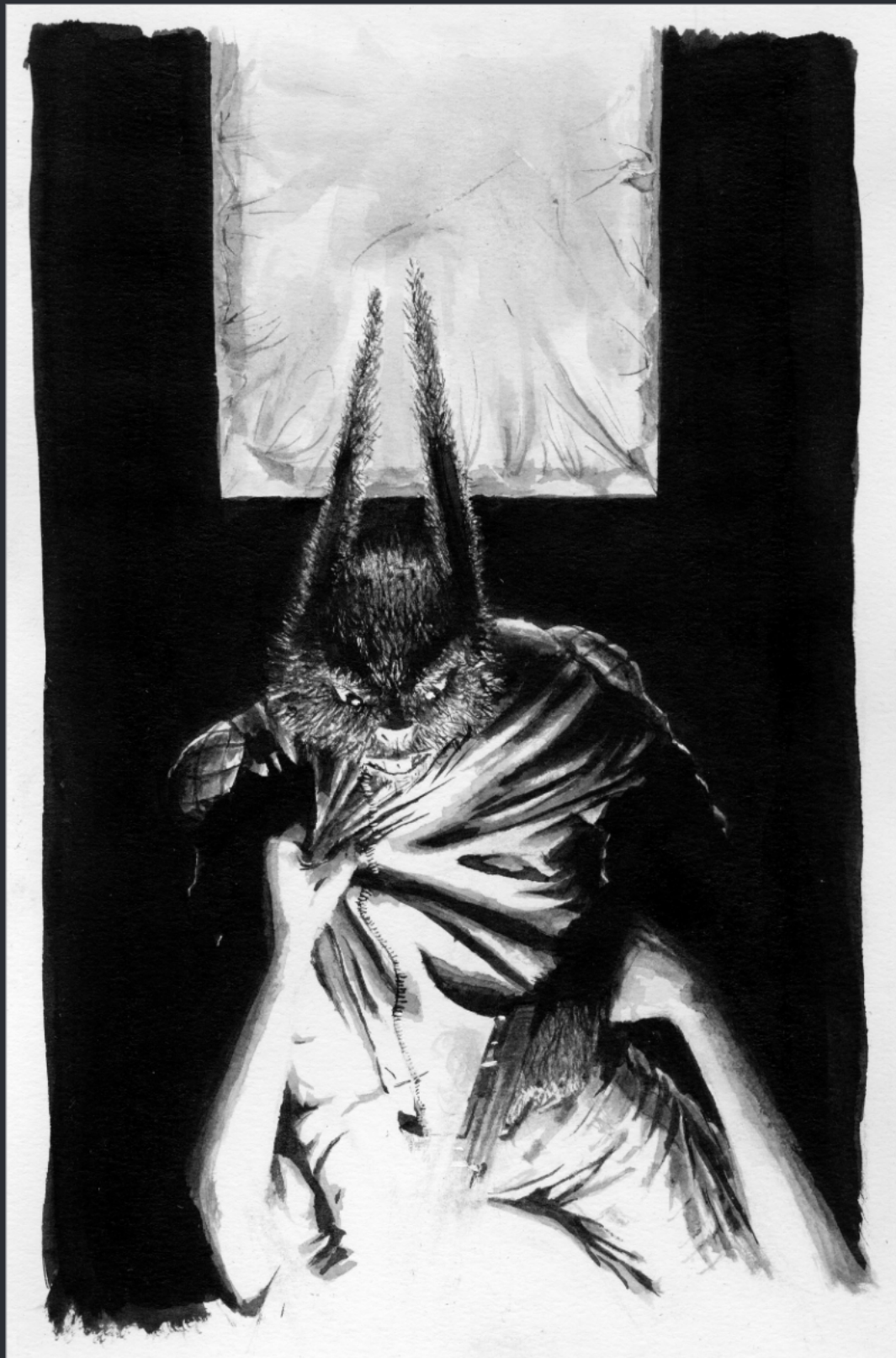
Tyvärr vilar denna misstro på ett gediget faktaunderlag. För det första har strålningen en klart perverterande effekt på folk och få. Visserligen är strålningen svag, men tillräcklig för att orsaka en besvärande hög grad av slemhosta samt skelettsjukdomar som knotskabb och vridarn (se appendix II). Både nybyggare och ulkar plågas av missfall, dessutom lider traktens varelser ofta av allsköns hudsjukdomar, från eksem och lättare missfärgningar till bölder och rinnande sår.

Ett annat hot utgörs naturligtvis av monster, banditer och andra kringstrykande oroselement från Musközonen djup. Bland de yttre faror som under den senaste femårsperioden plågat trakten återfinns tre smärre invasioner av den giftiga gassländan, ett par irrande terrorrobotar samt en långdragen konflikt mellan två destruktiva prylsamlarsekter. Därtill bör man tillägga det ständigt närvarande hotet från ekoxar och kolkmalare. Därför är det inte särskilt förvånande att konstruktionen av en försvarsduglig palissad utgjorde den kejsrerliga garnisonens första prioritet.

Stadens struktur

Dagens Ulkebo omgärdas av ett skyddande försvarsverk. Några avsnitt utgörs ännu av improviserade konstruktioner, exempelvis sammanfogade bilvrak och höskrindor, men större delen består av ett fyra meter högt pålverk. Detta är delvis uppbyggt av timmer, som forslats från Hindenburg medelst prämar och bärkarlar, men i lika hög grad av lokalt zonmateriel som järnbalkar, trafikskyltar och lyktstolpar. Innanför palissaden utbreder sig själva staden Ulkebo: en kompakt liten historia på cirka 60 boningshus och lika många förrådsbyggnader. Bebyggelsen är i huvudsak ett hopkok av sten, järnskrot och märkliga plastmaterial, även om det förekommer en del inslag av timmer. Konstruktionerna är skeva och kåkarna framstår ofta som fallfärdiga, men de hålls uppe genom den täta sammanpackningens logik.

Trots den gyttriga bebyggelsen finns ett rudimentärt gatanät som strålar ut i en mittpunkt: marknadsplatsen. Här ligger stadens två tavernor, tre små handelsbodas samt Fritz Gottriks borgmästarresidens: två sammanlänkade husvagnar av jumboklass, med en tillbyggd övervakning av trä och korrugerad plåt. Vid handelstorget ligger milisgarnisonen, vilken utgörs av två baracker i timmer och riksbyggengult tegel. Utanför palissaden ligger ett rutnät av ulkfält och päräkrar. Odlingsområdet är förhållandevis omfattande och sträcker sig någon kilometer i varje riktning. Det är delvis inhägnat av taggtråd och bestrött med enstaka vaktkurer, där milismän och bönder håller utkik efter banditer och plötsliga väderleksförändringar. Dessutom finns en handfull ensamgårdar härute, bebodda av särdeles kärva bönder som håller sina grödor under ständig uppsikt. Utanför odlingsområdena tar Muskös ödemarker vid – en öken av stenkross, asfalt, glas och aska; en kall och ogästvänlig intighet, emellanåt punkterad av små gräsbevuxna fläckar, där isolerade fribyggarfamiljer släpper ut sina magra ulkar på bete. En dagsmarsch till väster från Ulkebo begynner de aristokratiska storgodsbygderna, i söder öppnar sig Malsjön, men mot öster leder ödemarken gradvis in i den fruktade spökstaden vid Muskös hjärta.



Harry Hat - Frukta för sin vrede,
och avskydd för sitt kalla hjärta.

ÄVENTYRET

Äventyret i korta drag

Första scenen inleds med den formella utnämningen av RP:s milisenhet. Ceremonin hålls på milisens kaserngård och leds av kapten Länz, under borgmästare Gottriks och den kejsrerliga skatteskrivarens myndiga överinseende. Installationen avbryts plötsligt av buller, rop och skotlossning från marknadsplatsen: en ung och hungrig ekoxe har på något sätt tagit sig in till Ulkebos hjärta.

Efter en kort strid mot den blodtörstiga besten återvänder RP och den övriga milisen till kaserngården, bara för att göra en makaber upptäckt: kapten Länz är mördad, borgmästare Gottrik ligger medvetslös och den kejsrerliga skatteskrivaren är spårlöst förvunnen. Borgmästaren vaknar snart till liv och mumlar fram osammanhängande signalement som antyder att De sju mutanterna varit inblandade. Den nye milischefen, sergeant Manfred, beordrar därför alla milismän att inta högsta beredskap vid sina palissadposteringar.

Återstoden av äventyret kommer förhoppningsvis att utvecklas till en deckarhistoria. Det är meningen att RP inte ska nöja sig med att hänga vid palissadposten, utan istället börja nysta i kapten Länz mystiska död. Mördaren är egentligen Gottrik/Dubbeltrynet, som upplevde milischefens omutliga utredningsiver som ett växande hot mot sin bormästerliga position.

RP har en rad ledtrådar att utgå ifrån. Om de undersöker ekoxattacken upptäcker de snart att besten förmodligen inte kom utifrån – den verkar ha götts upp av någon inne i själva Ulkebo. Ett annat spår är den försvunna skatteskrivaren: en figur som snart utpekats av borgmästaren som milischefens mördare, men som egentligen utgör själva kronvitnet. Om RP väljer att rota i milischefens journalböcker upptäcker de att någon annan är ute efter samma material, men de kan ändå hitta besynnerliga anteckningar om "den fjärde mannen". Slutligen kan RP sondera olika lokalhistoriska fenomen som Gottriks donationer och det märkliga öknamnet Dubbeltrynet.

Genom dessa undersökningar bör RP smida ihop en indiciedja som ger vid handen att milissergeant Manfred och borgmästare Gottrik är inblandade i mordet på miliskapten Länz. Indicierna bör också antyda att borgmästare Gottrik och Dubbeltrynet skulle kunna vara en och samma person. Dessvärre leder undersökningarna även till att Gottrik/Dubbeltrynet identifierar RP som en riskfaktor. Han beordrar Manfred att arrangera ett överfall på RP och en mörk kväll attackerar gruppen av fem maskerade busar, beväpnade med skarprättarpistoler och otäcka närstridsvapen.

Slutscenen inleds med en anlagd brand i stora spannmålsmagasinet vid det östra palissadavsnittet. De sju mutanterna träder in i Ulkebo genom stadsporten, men på grund av branden finns inga miliser på plats som kan stoppa dem. Det vill säga, inga miliser utom RP:s enhet. Utfallet av den stora uppgörelsen beror på RP:s agerande. Om de väljer att hjälpa borgmästaren har de en rimlig chans att samfällt besegra De sju mutanterna. RP utses i sådana fall till stadens hjältar, men SL skall också läsa upp en särskild epilög som klagör för spelarna att de blivit blåsta av Dubbeltrynet. Väljer de istället att samarbeta med De sju mutanterna har RP möjlighet att förhandla fram fördelaktiga villkor för Ulkebo: nybyggarna

får behålla den mirakulösa Bärarn/Grävaren, mot att RP:s milisenhet assisterar banditerna i striden mot det svinaktiga Dubbeltrynet.

Öppningsscenen

Äventyret börjar tidigt om förmiddagen den 22 september, i Kejsarens år 96. Platsen är Ulkebomilisens kaserngård: en oansenlig grusplan som pressats ihop mellan två långsmala militärbaracker. Det är en osedvanligt blöt och ruggig höstdag. Grusplanen är delvis upplöst av ett strilande, svaveldoftande regn och de mörka skyarna antyder att ännu mer väta är att vänta.

I kaserngårdens centrum står fyra stelfrusna figurer i stram givakt: Rhea, Errol, DELTA MAX och Klövis. Mittemot dessa tronar den resliga milischefen, kapten Länz, dagen till ära iförd kejsrerlig paraduniform med ordnar och epåletter. Scenen föreställer en militär installationsceremoni. Denna dag upprättas nämligen ytterligare en milisenhet som ska bistå Ulkebo garnison i försvaret mot De sju mutanterna. En enhet som naturligtvis består av rollpersonernas dyngsura skara. Med sin dundrande stämma deklarerar kaptenen att Rhea "härmed, i Kejsarens namn, utnämns till extraordinarie milisman nr 12 vid Ulkebo garnison", Errol till nr 13 och DELTA MAX nr 14. Detta nyutnämnda milisfolk "skall ingå i samma enhet och tjäna under den ordinarie milismannen William Klövis rättrogna och pålitliga befäl."

Trots de torftiga omgivningarna sker alltså upprättandet i formen av en liten ceremoni, som även inkluderar den kejsrerliga skatteskrivaren och borgmästare Gottrik. Efter utnämningarna håller kapten Länz ett kort tal om den fara som hotar Ulkebo. Han beskriver De sju mutanterna som en hord zonsjuka banditer, drivna av missriktad hämndlystnad: "De har återvänt från sina smittohöll i Muskös djup, i akt och mening att hämnas sin hövding genom att ofreda anständiga pyriska nybyggare. Ja, de tänker låta Kejsarens goda skattebetalare betala för det fruktansvärda Dubbeltrynet, som dräptes här, i det vi idag kallar Ulkebo, under en eldstrid mellan banditernas horder och en handfull pyriska fribyggare!" Det är således ett tungt ansvar som vilar på rollpersonernas axlar – de ska försvara Kejsarens goda skattebetalare mot banditernas förryckta vrede. Kapten Länz understryker att milisenheten ska rapportera direkt till honom, sen avbryts svadan av ett brak och skräckslagna skrin utifrån marknadsplatsen. Någon avfyra en musköt, en annan ropar "Ekoxe!" Alla milismän som befunnit sig i barackerna rusar ut på marknadsplatsen och RP dras med i tumultet.

Det visar sig att en ekoxe på något sätt lyckats bryta sig igenom palissaden. Exemplet är långt ifrån fullvuxet – det mäter ungefär en stovuxen människokarl över ryggsköldarna – men tillräckligt stort för att förorsaka panik och förödelse. Besten har redan smulat sönder borden utanför tavernorna, krossat väggen på en av handelsbodarna och klippt av benen på den stackars handelsbodsägaren, som krälar runt på backen i en fäfång flykt undan de dreglande käftarna. SL bör se till att RP omedelbart hamnar i händelsernas centrum. När milismännen springer ut på marknadsplatsen lämnar ekoxen handelsbodsägaren därhän och tjurrusar rakt mot DELTA MAX glänsande bringa.

En kort strid följer och genom en samfäll insats lyckas milisen dräpa den unga besten innan den förorsakar ännu allvarligare skador. Dock finns det ingenting som hindrar att RP ådrar sig några blessyrer. Ge dem 1 eller 2 SR ensamma mot monstret, innan den övriga milisen får möjlighet att attackera. När ekoxen slutligen avlivats bildas en folksamling kring kadavret och den gamla zonzägaren Metz anländer blixtnabbt för att ta vara på det dyrbara ekoxköttet.

Ingen rast, ingen ro!

Innan någon hinner pusta ut hörs upphetsade rop från kaserngården. Återvändande milismän har nämligen gjort en makaber upptäckt: mitt på den leriga grusplanen ligger två livlösa kroppar, i en växande pöl av blod och regnvatten. Vid en närmare undersökning visar det sig att kropparna stammar från Kapten Länz och borgmästare Gottrik. Den förra är död, med fyra skott i bålen, medan den senare ligger medvetslös med en bastant bula i bakhuvudet. Dessutom observerar någon att den kejsrerliga skatteskrivaren är försvunnen från platsen. Gottrik vaknar snart till liv och mumlar högljutt och osammanhängande samtidigt som han stirrar vilt omkring sig fraser om en enorm enögd tjur och en svart hare med dubbla skjutjärn.

Denna referens till De sju mutanterna utgör naturligtvis ett klassiskt fall av desinformationsspridning. I själva verket är det Gottrik/Dubbeltrynet som mördat Länz. Den sluga skurken insåg att miliskaptenen var honom på spåren och arrangerade därför scenen med ekoxen med hjälp av sina tre trogna underhuggare, som helt enkelt släppte ut besten från borgmästarresidensets källare. Bulan i borgmästarens bakhuvud är helt självfövällad; framalstrad genom Dubbeltrynets bemästring av mutationen Kroppskontroll.

Intentionen var att även skatteskrivaren skulle röjas ur vägen, då dennas nitiska tjänsterapporter till Hindenburg utgör en irriterande motvikt till Gottriks/Dubbeltrynets lokala maktbas. Men den lede skurken räknade inte med skatteskrivarens dolda sprinterresurser: innan Gottrik/Dubbeltrynet hunnit placera den tredje revolverkulan i miliskaptenens bröst hade den torre lille mannen försvunnit spårlöst från mordscenen.

Tillbaka till kaserngården. En kaotisk scen. Gottriks/Dubbeltrynets hänvisning till De sju mutanterna tar snabb effekt och snart surrar kaserngården av paniskt babbel: har De sju mutanterna redan trängt in i Ulkebo? Då kaptenen är död tas befälet av milissergeanten Manfred, som beordrar alla milismän, inklusive RP, till sina posteringar vid palissaden.

Nu är det meningen att RP ska börja undersöka omständigheterna kring miliskapten Länz död, trots Manfreds strikta order om vaktjänst. RP har en rad anledningar att ana ugglor i mossen. Först och främst själva ekoxattacken; kom den inte lite väl lägligt för att vara en slump? Dessutom vet Klövis – miliskaptenens förtrogna – att den mördade miliskaptenen arbetade på en egen utredning av ytterst konfidentiell karaktär. Klövis känner inte till någonting om utredningens innehåll, men han vet att Länz förde noggranna anteckningar, som förmodligen står att finna på kontoret eller i tjänstebo-staden.

En tredje anledning att ana oråd är naturligtvis den försvunna skatteskrivaren.

Om RP är troga får SL försöka knuffa igång dem. Exempelvis kan zonzägaren Metz söka upp dem under vaktpasset och berätta om sina märkliga fynd i ekoxens mage.

Vid palissaden

Klövis och hans enhet posteras vid ett trettio meter långt palissadavsnitt, en milisenhet till vänster om stadsporten. (Som består av ett tredubbelt lager grova timmerstockar, förstärkta på utsidan med järnbeslag och sköldar av korrugerad plåt.) Själva palissaden utgörs här av timmerstockar och ett hundratal lyktstolpar som snurrats ihop till ett tajt pålverk. Längs RP:s sträcka leder enkla trästegar upp till två små avsatser med plats för en vakt vardera. På marken på mellan avsatserna ligger en liten cementerad eldplats med två enkla träbänkar, där den övriga vaktstyrkan förväntas sitta på standby.

Det kommer inte att ske särskilt mycket vid RP:s palissadpost. I alla fall inte före sergeant Manfreds överfall och De sju mutanternas slutliga ankomst genom stadsporten. Det svaveldoftande regnet strilar konstant över såväl RP som påräkrar, och de gråmörka skyarna blir bara tyngre och dystrare i takt med att tiden lider. Ute på odlingsmarkerna kan de se fridsamma ulkar, några bönder som hackar bland päerna samt enstaka milismän som inspekterar taggträdsin- hägnader och ser allmänt viktiga ut. Efter mörkrets inbrott – vilket sker tidigt, någon gång under eftermiddagen – sänks en märklig tystnad över platsen. Odlingsmarkerna töms på folk och få. Ibland hörs dova bröl och hysteriskt kackel utifrån stenöknen och några gånger ser RP mystiska ljussken som passerar förbi ute i nattmörkret, men i övrigt är allt stilla och ödsligt.

RP har ingen kontakt med övriga milisenheter och de besöks varken av Manfred eller någon annan överordnad. Denna slapphänta organisering kommer förmodligen att irritera Klövis – ”detta skulle aldrig ha tillåtits under kapten Länz befäl!” Men det bör samtidigt ge RP en antydning om att viktiga ting sker på annat håll, dessutom bör enheten inse att de knappast kommer att saknas om de företar egna under-sökningar inne i Ulkebo.

I ekoxens tecken

Ekoxspåret kan undersökas på två platser. Först och främst kan RP inspektera det palissadavsnitt som ekoxen bröt sig igenom, enligt den teori som snart fastslås av såväl milisen som civilbefolkningen. Det aktuella palissadavsnittet är onekligen en svag punkt i Ulkebos försvarsverk: det utgörs av några sammanlänkade höskrindor, ett bilvrak samt en större mängd tunnor och sandsäckar. En av höskrindorna har knuffats åt sidan och några av sandsäckarna har rivits sönder, i övrigt har inkräktaren inte efterlämnat några spår. Den leriga marken är full av fotspår, i synnerhet från grova överlevnads-kängor, däremot upptäcker Klövis milisgrupp inga avtryck som skulle kunna härstamma från en två meters ekoxe.

Cirka femtio meter utanför den provisoriska palissaden, ute på en påräker, kan RP se byns stolthet, Grävaren, som makligt men otröttligt dikar ut de vidsträckta markerna. Rollpersonen DELTA MAX – en klassisk Lingo-BOBB – kan försöka kommunicera med maskinen, trots att Grävaren är trög i tanken och ”talar en ytterst primitiv dialekt”. Om spelaren ställer de rätta frågorna kan DELTA MAX därigenom luska ut att Grävaren inte sett något monster passera platsen, där den grävt under de närmaste 27 timmarna.

Besöket vid palissaden bör alltså ge vid handen att ekoxen förmodligen inte kom utifrån, i alla fall inte vid den förmodade tidpunkten. Denna misstanke bekräftas genom ett besök hos zonzägaren Metz, som huserar i ett friggebodslignande

skjul mitt inne i Ulkebo. Framför skjulet har Metz byggt en kompakt liten cementveranda där han för närvarande rensar den sönderpeprade ekoxen, assisterad av byfänen Jöran och beundrad av en andäktig barnaskara.

SL bör framhålla den motbjudande stank som växer kring RP när de traskar längs den smala kåkstadsgatan mot Metz veranda. Den ärrade gamla skorven har ägnat hela dagen åt att ta ur kadavret och hunnit fördela det dyrbara innanmätet i lådor och hinkar av alla tänkbara storlekar. Med Jörans ivriga hjälp har Metz precis börjat insaltningen av oxmjälten – det så kallade "jolmsmörret" – och RP invigs snabbt i zonjägarrens funderingar kring torrsaltningens fördelar i förhållande till den dominanta saltlaken.

Faktum är att Metz talar som ett vattenfall. Förutom insaltningstekniker vill han gärna berätta om ekoxens maginnehåll, som han finner minst sagt förbluffande. Innan RP hinner protestera släpper Metz insaltningen och visar dem en bastant plättunna där han tömt monstrets magsäck. Förutom några timmerkubbar och en del järnskrot utgörs maginnehållet av cirka 30 liter grön smet, vilket Metz identifierar som smälta kraftpärer. Han förklarar att detta är en särdeles näringsrik pärsort, som några av Ulkebos finaste pärodlare producerar med hjälp av ett kraftsåde från den gamla tiden.

Här berättar Metz en kortfattad version av Ulkebomiraklets historia – en berättelse som även Klövis känner till, i alla fall i stora drag. Den gamla zonjägaren betonar att det var Fritz Gottrik – den driftige näringsidkaren – som skapade Ulkebo. "Innan Gottrik kom var det bara några skithus, fulla banditer och eländiga ulkar på den här platsen!" Det var Gottriks högteknologiska handelsvaror som förändrade allt: dels den fantastiska Grävarn, men också allt kraftsåde som den driftige

näringsidkaren funnit inne i Musköstadens under sin tid som zonfarare. "För det var det däringa fornsådet som gav oss finjordarna och kraftpärererna!" som Metz summerar miraklet.

Metz betonar att kraftsådet – eller "fornsådet" – är mycket dyrbart. Det utvinns på en hemlig plats inne i djupaste Musközonen och anskaffas till Ulkebo genom särskilda zonexpeditioner som Gottrik utsänder vartannat år. "Så den här bäbisen har götts upp med finmaat'n", myser Metz med något som liknar ömhet i rösten. "Någon har lagt ner tid och resurser på'n. Någon älskade den här oxen!"

Metz berättelse borde förstärka RP:s misstankar: ekoxen kom med största sannolikhet inifrån Ulkebo. Metz kan berätta att Ulkebos största producenter av kraftpärer är Hiena Ring och gubben Lambert, och att bägge förvarar årets skördar i jordkällare inne i själva Ulkebo. Bägge residerar i närheten av det stora spannmålsmagasinet, vid östra palisadavsnittet.

Den lede pärtjuven

Besöket hos Metz leder möjligen till att RP söker upp de två välrenommerade pärodlarna. I sådana fall får Klövis milisgrupp veta att dessa har problem med pärstölder. Fru Hiena Ring är mycket hjälpsam och bjuder gärna på några skvättar tokgröning samtidigt som hon berättar om sina bekymmer: stora kvantiteter kraftpärer, cirka 100 kilo, som gradvis försvunnit från jordkällaren under de senaste fem-sex veckorna. Hon förklarar att traktens pärodlare ofta har problem med kolkmalor som gräver djupa kolkgångar in i jordkällarna, där de väntar på att ouppmärksamma källarbesökare ska trampa ner i fångstgroparna. Under sommaren har man emellertid gjort en massiv insats för att röka ut gångarna och i sammanhanget dräpt ett tiotal malfiskar. Hennes teori är därför att tjuvarna tagit sig in i pärförråden via övergivna kolkgångar.

Gubben Lambert har samma bekymmer, men han är inte lika välkommande som fru Ring. När Klövis enhet anländer till den skeva gården viftar han med ett enormt armborst och skriker åt dem att uppge sitt ärende. Sker RP:s besök relativt tidigt i äventyret kommer de att få följa med på pärtjuvsjakt, för gubben har precis sett en skum typ slinka ner i källaren. Lambert utgår naturligtvis från att inkräktaren är "pärtjuven", men i själva verket rör det sig om den kejslerliga skatteskrivaren, som gömmer sig efter den traumatiska händelsen på kaserngården. Därigenom får RP alltså en chans att fånga självaste kronvittnet levande. Här snubblar RP dessutom på en kolkgång där de finner ledtrådar som antyder att en hög kejslerlig ämbetsman är inblandad i pärstölderna. (Se stycket "Kejsarens skatteskrivare" för mer information.)

Om RP anländer relativt sent i äventyret är allt redan över. I ett träd mitt på gården, bakom gubben Lambert, hänger nämligen skatteskrivaren, uppochner och tämligen sönderskjuten. Gubben Lambert berättar stolt om infångandet av den lede pärtjuven: en redig insats som leddes av den handlingskraftige sergeant Manfred och hans dugliga gosar Görtz och Ruben. "Det är så vi behandlar pärtjuvar här i trakten!" grinar gubben Lambert.

Miliskaptenens journaler

Då Klövis känner till milischefens hemliga utredning är det möjligt att RP söker igenom salig Länz kvarlåtenskaper. Detta är dock lättare sagt än gjort. Omedelbart efter kaserngårdsdebalet beordras Manfred av Gottrik/Dubbeltrynet att förstöra kaptenens journaler, i syfte att undanröja all infor-

JOLMSMÖR

"Att frilägga mjälten är inte lätt. Du får inte missa en enda gång med kniven.

Sedan gäller det att försiktigt lyfta ur mjälten. Å här krävs viss kärlek. Det sägs att det godaste jolmet får du om mjälten avlägsnats med kärleksfull hand. Men det kan ju i och för sig vara skrock. Sedan kommer den stora frågan. Torrsaltning är förstått riktigt bra. Med en torrsaltad jolmsmörskiva som garnering på biffen får du en smakupplevelse som slår ugnsbakad rabbitbiff med knasalängder.

Men å andra sidan, du himmelska smak, är det fantastiskt med två nykokta Ulkebopärer som fått lega och dra en halvtimme i saltlaken. Då får Jönz Beluga säga vad han vill. Inte ens en hämnare skulle kunna dra mig från middagsbordet"

Metz – om svåra Jolmsmörsbeslut

mation som skulle kunna misstänkliggöra borgmästaren. Kort därefter, cirka en halvtimme efter att Klövis milisgrupp kommenderats till palissaderna, genomsöks kaptenskontoret av Manfred, Görtz och Ruben. En timme senare flyttas uppmärksamheten till tjänstebostaden, där de tre lakejerna finner och bränner kaptenens hemliga journaler.

RP måste alltså agera snabbt om de ska ha en chans att hitta stoffet. Och även om de agerar i rättan tid föreligger naturligtvis en stor risk att de upptäcks av Manfred och hans gossar. Utfallet av en sådan situation beror på gruppens uppträdande. Om de beter sig hotfullt, eller gör något annat dumt, utvecklas upptäckten till en spontan strid. Manfred kommer i sådana fall att försöka tillkalla förstärkningar och är inte RP snabba att tysta den ylande milischefen kommer de att hamna i en mycket allvarlig – läs omöjlig – situation. Det troligaste är ändå att RP försöker tala sig ur situationen, vilket resulterar i att Manfred ger dem en rejäl utskällning, hotar med disciplinära åtgärder och eskorterar dem till palissadposteringen. Sköter RP korten väl blir det inga ytterligare konsekvenser, förutom att Manfred håller dem under extra uppsikt. Men om SL bedömer att RP spelar ut en dålig bluff resulterar upptäckten i att Gottrik/Dubbeltrynet beordrar ett överfall senare samma kväll. (Se avsnittet "Överfallet" för mer information.)

En hemlig journal

Kontoret utgörs av en liten och tämligen spartansk cell, innehållande ett skrivbord, ett massivt arkivskåp, en smal brits samt ett vapenstall med två välskötta skarprättarkabiner. Bakom skrivbordet hänger ett väldigt oljeporträtt av kejsaren och i taket har kaptenen arrangerat en märklig men tämligen respektingivande mobil: en praktig silverglänsande metallpjäs, med tunnliknande kropp och lång veckad snabel i ett obehagligt, nästan hudliknande material. (SL: En retrodesignad Nilfisk-damsugare av årsmodell 2036.)

Oavsett när de besöker kontoret kommer RP inte att hitta några som helst lämningar av utredningsmaterialet. Arkivskåpet innehåller många dokument, exempelvis patrulleringsscheman, enrulleringslistor samt fyra års skörd av officiella milisrapporter, från det första krogsslagsmålet till den senaste kolkalsuträkningen i gubben Lamberts jordkällare. Däremot finns där ingenting som skulle kunna härröra från en hemlig utredning.

Om RP söker igenom kontoret efter Manfred finner de åtminstone tydliga spår efter lakejernas framfart, för det råder inga som helst tvivel om att någon genomsökt premisserna, på jakt efter något slags dokument. Såväl skrivbordslådorna som arkivskåpet har tömts på golvet och allsköns protokoll ligger utslängda över hela sceneriet. RP bör inse att det inte handlar om något vanligt inbrott, då varken skarprättarkabinerna eller takmobilen rörs av inkräktarna.

Den lilla tjänstebostaden ligger ute i gytret på andra sidan marknadsplatsen. Klövis känner emellertid till vägen och leder gruppen till det fallfärdiga tvåvåningsrucket. Ingången till Länz bostad är belägen på innergården, som är fullbelamrad med skrot från alla möjliga tidsåldrar, exempelvis stålburar med halvdöda men småkacklande honor, några rostiga cykelramar och en bastant cementblandare övertäckt med märkliga målningar från den gamla tiden. (SL: DELTA MAX ser att det rör sig om antikrigsgraffiti mot något som kallas "gw3".) En grovhuggen trappa i sten och cement leder en våning upp till en plåtförstärkt trädörr med hjärtformat

minifönster. En dörr som enligt Klövis leder till kaptensbostaden. (Om RP anländer till platsen efter Manfred står dörren naturligtvis på glänt...)

Tjänstebostaden består av två rum: ett sovrum samt ett litet arbetsrum med järnkamin. Allt är mycket välordnat och prydligt. Inne i sovrummet hänger ett antal välpressade kaptensuniformer i pyrisk standardmodell, men märkligt nog inga civila ombyten. (Här erinrar sig Klövis att salig Länz levde för sitt arbete och emellanåt, efter några muggar tokgröning, brukade mumla att "Milisen är min familj, uniformen mitt hem.") Dessutom rymmer bägge rummen prydliga travar av den hindenburgska upplagan av Polisgazetten: travar som faktiskt visar sig innehålla kompletta årgångar, från år 89 p.t. och framåt. På ett litet bord framför kaminen, bredvid en vacker kristallflaska innehållande en rökdoftande vätska (SL: urgammal jämtländsk whiskey från Muskös djup), står en liten träram med ett kornigt svartvitt fotografi. Motivet är en ung och mycket stolt Länz iförd klanderfri sergeantuniform. I famnen håller han den märkliga men respektingivande metallpjäs som RP känner igen från kaptenskontoret. På en mässingbricka vid ramens underkant återfinns den inpräglade textraden: "För viljan, rätten och mannamodet; för den kejserliga ordningen; Nordholmia, 83 p.t."

Den hemliga journalen är gömd i en av uniformerna. RP hittar stoffet om de uttryckligen söker efter undan gömda dokument och dessutom lyckas med lakttagelseförmåga. Det är en förhållandevis nyöppnad journalbok – första anteckningen rör den 4 april innevarande år. Det är dock rätt mycket anteckningar och Länz handstil är allt annat än lättgenomtränglig. Efter en timmes studier kan Klövis alternativt DELTA MAX summera det viktigaste: Länz hade upptäckt att fyra individer inne i Ulkebo regelbundet lämnar staden efter mörkrets inbrott. Han tycks ha identifierat tre av dem, kallade den "den oduglige M och hans biffråk." Däremot har han problem med "den fjärde mannen", som tycks ha vidtagit vissa åtgärder mot eventuella observatörer. En typisk anteckning lyder:

Den 11 augusti. Har sett dem igen. Andra gången på en vecka. Den oduglige M och hans biffråk i samlad trupp. Har de riddjur som väntar utanför palissaden? Den fjärde mannen anslöt något senare. Omöjlig att identifiera. Tycks ändra gångstil och kroppshållning. Förmodligen van att maskera sig. Alla tillbaka innan gryningsljuset. Ett av biffräken baltade på det vänstra. Eventuell stridsblessyr. Har de varit ute med de 7?

Från och med den 17 augusti följer observationerna ett nytt mönster: när de fyra figurerna återvänder från sina räder är de "oerhört nedsmutsade" och bär oftast med sig "synnerligen tunga säckar".

Anländer RP efter Manfred liknar tjänstebostaden ett veritabelt bombnedslag. Golvet är täckt av uniformer, tidningar, vedklappar och glassplitter. Dessutom vimlar det av leriga avtryck från grova överlevnadskängor. (Ett skodon som dessvärre är extremt vanligt i Ulkebotrakten. Bärs både av milismän, bönder och zonfarare.) Det är alltså tydligt att någon sökt igenom bostaden. Om RP uttryckligen söker efter hemliga dokument och dessutom lyckas med lakttagelseförmåga kan de hitta de brända resterna av kapten Länz journal. Det är omöjligt att se vad det står, förutom två fransiga fragment: det ena med orden "...fjärde mannen anslöt något senare. Omöjlig att identi...", det andra med "...tungta säckar..." Länz känner dock igen papperstypen – grov, gulnad och

linjerad – som det standardiserade materialet för kejserliga journalböcker.

Kejsarens skatteskrivare

Den kejserliga skatteskrivaren är spårlöst försvunnen. Om RP konfronterar Manfred med frågor omedelbart efter kaserngårdsdebetet, mumlar han någonting om att skatteskrivaren verkar ha kidnappats av De sju mutanterna. Därefter harklar han sig och förklarar att Klövis milisenhet inte ska ägna sig "åt den detaljen", utan att de hör hemma vid palissaden.

Cirka två timmar efter mordet kan RP höra ljudet av en klagande mistlur. Klövis känner igen lätet – det är borgmästare Gottriks mistlur som kallar till allmän samling på marknadsplatsen. En halvtimme efter signalen vimlar marknadsplatsen av oroliga nybyggare. Dessutom verkar det som nästan alla milismän lämnat sina posteringar för att lyssna till borgmästaren. Stämningen är spänd. Folk har samlats i små mumlande grupper och många blänger misstänksamt mot Rhea, Errol och DELTA MAX.

Plötsligt öppnar Gottrik ett av de stora fönstren på residensets övervåning. Bredvid honom står Manfred, med ett synnerligen självbelåtet uttryck i det genomsludna ansiktet. Borgmästaren slår ut med armarna och inleder sitt anförande med att måla upp den stora förlust som i och med kapten Länz död drabbat både Ulkebo och Pyrisamfundet: "Han var en man som levde för att övervaka den kejserliga ordningen; som levde för att vi andra skulle kunna sova tryggt om nätterna."

Efter en konstpaus börjar Gottrik/Dubbeltrynet tala om den försvunne skatteskrivaren. Med bekymmertjock stämma förklarar borgmästaren att milisen dessvärre funnit tydliga spår som ger vid handen att skatteskrivaren var inblandad i mordet. Kanske till och med den som höll i det dödande vapnet. På grund av skullskadan minns borgmästaren inte särskilt mycket av kaserngårdsdebetet – "förutom den direkta närvaron av två alltför välkända nidingsmän" – men han refererar till "den nya milischefen, herr Manfred Magg, som funnit graverande spår inne på skatteskrivarens kontor!"

Han avslutar med en uppmaning till hela Ulkebo: "En kallblodig mördare gömmer sig någonstans därute. En kallblodig mördare som samarbetar med Dubbeltrynets gamla kumpaner. Därför är det varje nybyggares plikt att rapportera allt misstänkt till milisen."

Efter det korta talet skingras folkmassan och de flesta nybyggarna går hem till sitt, även om en del hänger kvar kring tavernorna för att diskutera händelseutvecklingen. Under eftermiddagen kan RP se milisenheter som söker igenom hus efter hus längs de trånga gatorna. Särskilt nitiska är Manfred och hans två lakejer: en enhet som faktiskt får förstärkning av borgmästare Gottrik själv, som beväpnat sig med en avancerad repeterpuffra från den gamla tiden. (SL: En k-pist.) Det är möjligt att RP söker igenom skatteskrivarens kontor: en kall och ogästvänlig kontorscell, som inhysts i milisgarnisonen. Likt kaptenskontoret innehåller detta arbetsrum ett skrivbord, en brits och ett massivt arkivskåp. Det sistnämnda är fyllt med allsköns tunglästa protokoll och rapporter från år 92 och framåt, men där finns ingenting av intresse. Olikt kapten Länz utrymmen finns det heller ingenting som tyder på att skattekontoret blivit genomlett – en observation som möjligtvis kan vara av intresse för RP:s indiciebyggande. (Då Gottrik/Dubbeltrynet hävdade att Manfred funnit graverande ledtrådar på skatteskrivarens kontor.)

Skatteskrivaren har som bekant gömt sig i gubben Lam-

berts jordkällare. Om inte RP är ohemult tröga bör de ges en rimlig chans att fånga honom levande. Gubben Lambert har sett skatteskrivaren slinka ner i jordkällaren, men tror att det rör sig om en pärtjuv. (Se avsnittet om gubben Lambert i avsnittet "Den lede pärtjuven".) Då RP bär milisuniformer ber Lambert enheten eskortera honom ner i mörkret, för att göra processen kort med "roffarkräket".

Källaren är kall, fuktig och oväntat stor – ungefär en fotbollsplan, men indelad i små labyrintlika gångar. Dessutom är det osedvanligt låg takhöjd – 160 cm, vilket borgar för en tämligen klaustrofobisk atmosfär. Överallt längs väggarna står stora kar och lårar fyllda med de robusta kraftpärerna, men där finns även en hel del annat av intresse: plasttunnor med tokgröning, några enorma ulkostar, en fjärdedels ekoxe och mycket annat.

Plötsligt trampar en RP rakt genom golvet och faller ner i en tre meter djup fångstgrop. En tung stank av rutten fisk slår emot samtliga och den RP som landar i gropen måste slå ett FYS-slag eller kråkas hejdlöst i 116 SR. (Gäller ej DELTA MAX!) Gropens botten är gyttjig och övertäckt av ruttna pärer och grova fiskfjäll. Dessutom sluttar den svagt neråt och utvecklas på ena sidan till en meterhög tunnel som försvinner ner i underjorden. "Kolkmal!" fräser gubben Lambert och slänger ner ett rep åt den stackars rollpersonen. "Dom är förmökat aktiva i år. Men jag tror vi rökte ut den sista besten förra månaden!"

Innan rollpersonen dras upp ur gropen upptäcker han eller hon någonting högintressant: fotspår från grova överlevnadskängor syns på flera ställen nere i kolken. Söker RP igenom kolken och lyckas med lakttagelseförmåga finner de dessutom en grov kopparring med inskriptionen "Vilja, rätt och mannamod". Klövis känner igen smycket som en kejserlig ämbetsring, som bärs av administratörer samt höga befäl inom armén och polisstyrkorna. Spontant kan Klövis tänka sig tre personer i Ulkebo som förlänats dylika insignier: kapten Länz, den kejserliga skatteskrivaren och möjligtvis borgmästare Gottrik.

Det finns en möjlighet att RP försöker ta sig igenom kolkgången. Projektet är smutsigt, trångt och obehagligt, men klart genomförbart. Efter en halvtimmes klaustrofobiskt krälände kommer de upp i utkanten av ett ulkfält, cirka 50 meter utanför palissaden. Kolkgången ligger någorlunda dold i en tuva meterhögt gräs och kring uppgången finner RP en större mängd fotspår samt avtryck efter tunga släpmanövrer. I övrigt observerar de ingenting av intresse, förutom ett tjugotal välmående ulkar som fridsamt traskar runt på fältet. Men om SL anser att situationen tar lite action kan han naturligtvis låta Manfreds busar vänta på RP när de kommer upp ur kolkgången. (Se avsnittet "Överfallet" för mer information.)

Gubben Lambert är emellertid inte intresserad av att kräla ner i kolkgången. Han har sett en figur smyga ner i jordkällaren via den gängse ingången och är helt övertygad om att denna inkräktare också är den lede pärtjuven. En kort stund efter kolkincidenten finner de inkräktaren, gömd i en halvfylld potatislå. Figuren är smutsig, snyftande och har kurat ihop sig i fosterställning. RP känner snart igen den ömkliga uppenbarelsen som skatteskrivaren: en identifikation som bekräftas av den kejserliga ämbetsring som han fortfarande bär på höger pekfinger.

Lambert är inställd på att skipa omedelbar "rättvisa" och RP måste gå emellan om de vill rädda den stackars skatteskrivarens liv. Dessvärre lider han av svår posttraumatisk chock

och är därför bortom all kommunikation. Däremot är han inte alldeles tyst. Mellan snyftningarna upprepar han ett kusligt mantra med hyperventilerande falsettstämma: *"Det var Dubbeltrynet. Han är dubbel! Dubbel! Han är Dubbeltrynet!!"*

Lämnar RP in skatteskrivaren till milisen kommer han att avrättas med mer eller mindre omedelbar verkan. Detta sker inte när RP ser på, men han kommer att "försvinna" och RP kan möjligen stöta på hans sönderskjutna kvarlevor någonstans inne i Ulkebo.

Grisjakt i lokalhistorien

Det är mycket möjligt att RP börjar fråga sig fram om olika fenomen och företeelser i Ulkebos historia. Exempelvis kan de vilja undersöka den sanna betydelsen av namnet "Dubbeltrynet", omständigheterna kring Dubbeltrynets död eller historien om Fritz Gottriks ankomst till Ulkebo.

Det finns många villiga informationskällor i Ulkebo, till exempel zonzjägaren Metz, Hiena Ring eller någon av de smålulliga nybyggarna på marknadsplatsens tavernor. RP kommer emellertid att serveras många oklara och till synes motsägelsefulla uppgifter. Tiden innan den kejsrerliga administrationens ankomst finns inte dokumenterad i några officiella protokoll, så det är byaminnets muntliga tradition som gäller: en minnesbank som följer andra logiska principer än den pyriska rättvisans kartotek. Om RP exempelvis undrar när Gottrik ankom till Ulkebo kan de få veta att *"det var den där våren då Ringens ulk födde trehövdad. Jag är helt mökarns säker, för Gottrik själv hjälpte till med förlossningen."* Däremot är vederbörande osäker på om det var före eller efter De sju mutanternas härjningar.

Det löper många olika historier om öknamnet "Dubbeltrynet". Folk är överens om att Dubbeltrynet var ett muterat vildsvin, därefter går berättelserna isär. Några hävdar att galten hade två ansikten. Enligt en version växte Dubbeltrynets två ansikten ut från en och samma skalle – och det var sannoligen ett överdimensionerat monstrum till skalle! – men någon spottar ur sig att ansikte nummer två satt på ryggen som en enorm, vrålande puckel. En annan källa menar att galten helt enkelt fått ett rejält yxhugg i ansiktet och således bar ett djupt hack rakt genom trynet. Sen finns det någon som tokjosmumlar att *"Dubbeltrynet egentligen var två personer"* – en suspekt utsaga som möjligtvis klargörs av den sista versionen, som gör gällande att Dubbeltrynet var en mästare på förklädnader.

Möjlighetvis undrar RP hur många vildsvin som bor i dagens Ulkebo. Svaret är något svävande, men man tror inte att det bor kvar några vildsvin i trakterna. (*"Men det fanns en familj för några säsonger sen. Hyggligt folk. Tror dom drog tillbaka västerut, för gubbens mamma blev visst dålig."*) Om de däremot hör sig för om antalet grisar presenteras 9 goda svin vid namns nämnande: en namnräcka som både inkluderar borgmästare Gottrik och milismannen Görtz.

Grisen brann upp!

Omständigheterna kring Dubbeltrynets död är också något oklara. Detsamma gäller naturligtvis tidpunkten. Det verkar inte finnas några förstahandsvittnen kvar i livet, även någon faktiskt hävdar att det var herr Gottrik som dräpte bandithövdingen med ett välriktat skarprättarskott. Övriga nybyggare verkar dock vara överens om att Dubbeltrynet dog i en kraftig eldsvåda. Någon menar att Dubbeltrynet tog skydd i ett krutförråd under en häftig eldstrid och således gick under när

byggnaden plötsligt exploderade. En annan säger att Dubbeltrynet dödades i sömnen av några desperata fribyggare, som satte eld på en lada där De sju mutanterna inrättat sitt nattkvarter.

Om SL vill öka spänningen kan han med fördel låta någon av RP:s informationskällor återvända som illa tilltygat lik på ett annat ställe i äventyret, exempelvis utanför kolkgången eller bland bråten på Gottriks innergård.

Överfallet

RP:s undersökningar motarbetas konstant av sergeant Manfred och hans hemliga överordnade. I början är motståndet förhållandevis officiellt och ofarligt. Stöter RP på Manfred eller någon av hans två lakejer beordras de vänligen men bestämt att återvända till sina vaktposter. Om RP är oförsiktiga – eller när SL känner att det är dags för lite action! – inser Manfred att gruppen utgör en fara och aktiverar sina två tjänstvilliga milisgossar, Görtz och Ruben, tillsammans med tre inhyrda arbetskarlar av modellen större.

Vid ett passande tillfälle, lämpligen nattetid, arrangeras ett överfall på Klövis milisenhet. Detta kan ske vid RP:s palissad-avsnitt, på någon av de folktomma gatorna eller någon annan plats som SL finner lämplig. Manfred själv ingår inte gruppen, utan denna utgörs av Görtz, Ruben och de tre inhyrda slagskamparna. Under överfallet är hela gänget nödtorftigt maskerat. Alla har virat tunga halsdukar runt sina ansikten, vilket i Görtz och Rubens fall är supplerat med bastanta slalomgoggles. De attackerar primärt med närstridsvapen, men om RP försvarar sig med skjutvapen kommer Görtz och Ruben att använda sina skarprättarpistoler.

Förutsatt att RP överlever överfallet föranleder scenen en grym men viktig observation: ingen i Ulkebo kom till deras hjälp, trots att sammandrabbningen var tämligen högljud! Rapporteras ärendet till sergeant Manfred eller Gottrik/Dubbeltrynet urskuldar sig dessa med att olåten antogs stamma från *"ett vanligt fylleslagsmål"*, därför ville man inte ta risken att reducera palissadvakten. Och om RP påpekar att Görtz och Ruben fanns med bland våldsverkarna skyller bägge potentaterna på de två milismännens halvtaskiga tokjosinne; *"...men i övrigt är både Görtz och Ruben riktiga hedersknyfflar som alltid ställt upp för Ulkebo!"* Svaren lär knappast tillfredsställa RP, som förhoppningsvis ser överfallet som ett slutgiltigt tecken på att någonting är mycket sjukt och ruttet i den lilla nybyggerstaden.

Borgmästare Gottriks husvagnar

Förr eller senare bör RP inse att borgmästare Gottrik inte har rent mjöl i påsen. Under äventyrets lopp har de rimligen ackumulerat ett antal indicier, exempelvis den kejsrerliga ämbetsringen, uthängningen av skatteskrivaren samt uppgifterna om "den fjärde mannen" i kombination med borgmästarens goda relationer till Manfred den oduglige.

Större delen av äventyret trycker Gottrik inne i borgmästarresidenset, med undantag för skatteskrivarjakten. Bestämmer sig RP för att hålla residenset under övervakning upptäcker de att Manfred är en osedvanligt flitig besökare. I dessa oroliga dagar mottar borgmästaren naturligtvis en rad olika personer, men på bara en kväll hinner Manfred titta in hela fem gånger, ibland åtföljd av sina två halvtama milisbusar. Även om Manfreds nya position som milischef otvivelaktigt kräver en del kontakter med den borgmästerliga administrationen, bör RP förstå att något fuffens är i görningen.



Patriciern - En man av furstligt
arv, och en rövare med stil.

Själva borgmästarresidenset består som sagt av två sammanlänkade husvagnar av jumboklass, med en skranglig övervåning av trä och korrugerad plåt. Det finns inga vakter kring kåken och om RP vill ta sig in kan de antingen välja den officiella entrén vid marknadsplatsen eller den mer inofficiella bakgården. (Som man når via en smal stig mellan borgmästarresidenset och milisgarnisonen.) I god Ulkebostil är bakgården fullbelamrad av skrot och prylar: här finns allt från pärhackor och rubbitsaxar till en icke-motoriserad skördetröska och en halvslaktad kärra från den gamla tiden. (Här kan en stämningssglad SL utplacera ett illa tilltygat lik, exempelvis skatteskrivaren eller någon av RP:s lokala informationskällor.)

Från bakgården leder två husvagnsdörrar in i själva residenset. Här finns dessutom finns en jordkällarnedgång, övertäckt av en halvliggande trädörr med järnbeslag. Källardörren är låst med ett robust hänglås från den gamla tiden (svårighetsgrad -15), men de två husvagnsdörrarna saknar synliga låsanordningar. Dessvärre är dessa preparerade med lömska försätmineringar, vilket även gäller för de tre fönster som vetter mot bakgården. (3 tårgasgranater, 1 chockgranat och 1 rökgranat. Vid eventuell brisering, slå 113 för att bestämma granatsort.) Aktiverar RP någon av mineringarna börjar Gottrik/Dubbeltrynet beskjuta dem från sitt arbetsrum på övervåningen. I sådana fall anländer de första 5 milismännen efter 10 SR, 5 ytterligare efter 15 SR och efter 25 SR är hela garnisonen på plats. Om inte RP lämnar premisserna illa kvickt ligger de milt sagt pyrt till. (Ett lämpligt tillfälle för SL att låta Harry Hat antända spannmålsmagasinet...)

Öppnar RP källardörren slås de bakåt av en fruktansvärd stank: urin, rutten mat och något mer – dova vilddjursdunster som de känner igen från sitt besök hos zonjägaren Metz. Källaren är inte särskilt stor, men totalt becmörk. Golvet är täckt av sönderrivna pärsäckar, blodfläckar samt knotor, klor och kranier från ulkar, hönor och andra djur. (Dock finns det ingenting som tyder på att benbitarna skulle stamma från människor eller mutanter.) I mitten av källargolvet sitter en grov fångkonstruktion: några rejäla kedjor virade runt en bastant träpåle, som bultats fast i den hårdpackade jorden. Det är tydligt att något slags best hållits fångslad i källaren. RP bör således sluta sig till att ekoxen släpptes ut från borgmästarresidenset och att borgmästare Gottrik är djupt insyltad i mordet på kapten Länz.

I ett mörklagt arbetsrum, som täcker hela övervåningen, sitter Gottrik/Dubbeltrynet på helpänn. Höger hand kramar krampaktigt runt en tårgasgranat och i knät vilar en osäkrad k-pist. Även om RP lyckas ta sig förbi försätmineringarna finns det stor risk att den gamle skurken uppfattar deras närvaro i husvagnarna. Varje minut som RP befinner sig i själva residenset slår du lakttagelseförmåga för Gottrik/Dubbeltrynet, modifierat av differensen från RP:s sämsta färdighetsslag i Smyga. (Ett misslyckande innebär alltså plusmodifikation.) Om slaget lyckas är RP upptäckta. I sådana fall kommer Gottrik/Dubbeltrynet att slunga ner en tårgasgranat på nedervåningen och spraya RP med en snabb k-pistsalva, därefter arbetar han igång den handdrivna mistluren på övervåningen. (Om 10 SR anländer de första 5 milismännen till platsen. Se ovan.)

Residensets nedervåning – husvagnarna – används primärt för representation. Utrymmet utgörs i huvudsak av inpyrda soffgrupper och över hela sceneriet återfinns söliga rökverksrester, halvtomma krus samt spritflaskor från olika

Med en osäkrad k-pist i sitt knä, och en tårgasgranat i sin famn väntar han. Tyst, spänd och redo. Ska han dö ska han göra det med tårar i ögonen och till ljudet av forntidsvapnets vackra smatter!

tidsåldrar. Bord, skåp och väggar har dekorerats med märkliga apparater och bilder från den gamla tiden, exempelvis en brödrost i formen av Marilyn Monroe, två korslagda partypinnar som blinkar i grönt samt en handfull färgsprakande mittuppslag från forntida vapentidningar. Dekorationerna består till 99 % av oanvändbart krimskrams, men om RP avsätter tid för genomsökning kan SL tillåta 3 slag på fyndtabellen.

Gottriks privata toalett innehåller prylar av direkt intresse för RP:s utredning. Denna toalettfacilitet står att finna på nedervåningen, markerad med skylten "Privat/Borgmästar-myndigheten". Till skillnad från gästtoan är borgmästarens hemlighus låst, men det är busenkelt att dyrka upp den enkla låsmekanismen. (+25 på tärningslaget.)

Utrymmet är förhållandevis kompakt och domineras av en stor spegel i ansiktshöjd. Framför denna står en skranglig toaletthylla, övertäckt av smink och skönhetsartiklar. Här finns ett stort antal pyriska produkter, till exempel "Mulgans" och "Kraterkitt", men även en del avancerad make-up från den gamla tiden, särskilt olika former av ansiktspuder. Om RP söker igenom toaletthyllan, och dessutom lyckas med lakttagelseförmåga, lägger de märke till en sylvass rakkniv, som är täckt av synnerligen grova borst. Det tycks som om tamgrisen Gottrik har problem med skäggväxten...

Banditerna kommer!

SL avgör när tiden är inne för De sju mutanternas angrepp. RP bör dock ha getts några rimliga chanser att gräva fram fakta om mordmysteriet, dessutom bör de ha råkat ut för milibusarnas överfall. Men det viktigaste är att äventyret flyter på. Om spelarna kört fast är det naturligtvis lämpligt att veva igång klimaxscenen.

Angreppet inleds med en anlagd eldsvåda. Oavsett var RP befinner sig kommer de att märka den häftiga branden, som utvecklas med en nästan explosionsartad hastighet,

trots det småstrilande höstregnet. Det börjar med att RP hör agiterade rop inifrån staden. Innan de hinner reagera dränks klagolåten av ett susande dån från en annalkande eldstorm, därefter spränger en väldig eldkvast genom ett större hus vid östra palisadavsnittet, dvs. i närheten av Hiena Ring och gubben Lambert. Sekunder senare skär borgmästarens mistlur genom staden.

Såväl civilister som milismän släpper vad de har för händer och rusar mot brandhärden, som visar sig vara det stora spannmålmagasinet. På nolltid har Ulkebos invånare samlats runt det vrålande infernot. Gubben Lambert tar befälet över situationen och folk indelas i långa kedjor som langar vattenhinkar mellan branden och Hiena Rings djupa gårdsbrunn.

Många val

RP gör två observationer vid det brinnande spannmålmagasinet. Först ser de borgmästare Gottrik, som försvinner i rask gångtakt mot borgmästarresidenset, tät åtföljd av Manfred samt de milibusar som överlevde överfallet. Dessutom ser de en obskur figur som småspringer i motsatt riktning, dvs. ut mot stadsportarna. Figuren håller sig ute i skuggorna och är synnerligen svår att få grepp om, men ett lyckat laktagelseförmåga avslöjar ett par rejäla öron som skjuter upp från ett kompakt huvud. Det skulle alltså kunna röra sig om en muterad hare!

Om RP vill förfölja någon av parterna måste de arbeta utan extern hjälp, för det är omöjligt att slita stadsborna från släckningsarbetet. Väljer de Gottrik-spåret blir de snart varse att borgmästaren med anhang barrikaderar sig inne i residenset. Försöker de närma sig husvagnarna utsätts de för kraftig beskjutning uppifrån den tillbyggda övervåningen. Efter 20 SR anländer De sju mutanterna till marknadsplatsen och RP tvingas välja sida i den stora slutuppgörelsen. Se nedan för mer information

Förföljer RP den långörade löparen leds stegen istället mot stadsporten. Den mystiska figuren öppnar snabbt och vigt den stora tvärsån, och innan RP hinner agera träder fem gestalter in genom portarna. Trots dunklet kan man se att det rör sig om en brokig och synnerligen välbeväpnad skara. RP anar ett väldigt, behornat köttberg, som mycket väl skulle passa beskrivningen av den beryktade monstertjuren Id, dessutom kan de urskilja de omisskännliga konturerna av en gammal bekant: Grävaren! Ingenting tyder på att roboten skulle vara fångslad – den står rakbent och stolt bland de mystiska främlingarna, och till sin förvåning ser RP hur roboten omfamnas av figuren med de långa öronen. RP kan höra några lösryckta mummelfraser om "blodskrediter", "Dubbeltrynet" och "hämnd", därefter börjar sällskapet vandra mot marknadsplatsen.

De sju mutanterna har alltså anlät till Ulkebo. Om spelarna kopplar långsamt kan SL låta eldsvådans ljussken undanröja alla misstankar: den långörade löparen är en sotsvart hare, beväpnad med dubbla skjutjärn, och det väldiga köttberget är verkligen en enorm enögd tjur.

På grund av branden är det endast tre förhållandevis små enheter som deltar i slutuppgörelsen: Gottrik med hejdukar, De sju mutanterna och Klövis milisgrupp. Utfallet beror därför på RP:s agerande. Således är det omöjligt att i detalj förutspå det vidare händelseförloppet, men två övergripande versioner framstår som särdeles sannolika: RP attackerar De sju mutanterna alternativt RP förhandlar med dem.

RP attackerar De sju mutanterna

Attackerar RP De sju mutanterna inleds en hård och skningslös slutstrid. Sker attacken tidigt, innan banditskaran hunnit fram till borgmästarresidenset, finns det stor risk att våra tappra men enfaldiga hjältar stryker med. Men om RP avvaktar en stund ändras styrkeförhållandena till deras fördel: så fort De sju mutanterna givit sig tillkänna genom att träda ut på marknadsplatsen, kommer Gottrik/Dubbeltrynet att göra allt som står i hans makt för att förinta banditerna. Med andra ord, RP får i sådana fall förstärkning av borgmästaren och hans hejdukar.

Framme vid borgmästarresidenset inleder De sju mutanterna en intensiv blixttack. Harry Hat och Patriciern bstryker övervåningen med täta skottmattor, supplerade av Tranbergs armborst och Mökens molotovcocktails. Monstertjuren Id rusar samtidigt ut i en enmansstormning mot huvudentrén, som han hugger sig igenom med sin enorma hacka. Från övervåningen besvaras anfallet av smattrande k-pistsalvor och dånande skarprättarskott. Genom larmet kan Klövis och hans enhet höra mistlurens ylande, emellanåt uppblandat med borgmästarens rop på hjälp – desperata lystringssignaler som klingar förgäves, då hela stadens uppmärksamhet slukas av det brinnande spannmålmagasinet. Förutom RP är det bara Grävaren som möjligtvis skulle kunna höra borgmästaren. Under stridens början placerar sig den märkliga roboten mittemellan de stridande parterna, vid marknadsplatsens centrum, men den förhåller sig helt passiv till uppgörelsen, kusligt oberörd av de visslande kulorna.

Om RP allierar sig med borgmästaren har de ganska goda chanser att besegra De sju mutanterna. Detta kommer dock att utvecklas till en ful och synnerligen blodig historia, för Gottrik/Dubbeltrynet tillåter inte några överlevande på banditernas sida. Om SL vill knorra till händelseförloppet kan han låta en dödligt sårad bandit avslöja borgmästarens dubbelspel för någon RP, sekunderna innan Gottrik/Dubbeltrynet anländer med sin skningslösa rakkniv.

När krutröken lagt sig, och borgmästaren skurit halsen av det sista banditliket, upptäcker RP plötsligt att marknadsplatsen omges av ett hundratal sotiga, knäpptysta och totalt skräckslagna stadsbor, som bevitnar den makabra scenen med vilt uppspärrade ögon. Med hes stämma ropar den nedblodade borgmästaren till sina stadsbor att Klövis milisenhet räddat Ulkebo från De sju mutanterna – att de "befriat Ulkebos oskyldiga nybyggare från de blodtörstiga banditerna!" Klövis och hans miliser utropas till nybyggarestadens hjältar och hela enheten hissas upp i luften av överlyckliga stadsbor, som bär RP mot tavernornas flödande tokgröningstunnor. Efter detta grandiosa segerrus avslutar SL äventyret genom avsnittet "Dubbeltrynets epilog".

RP förhandlar med De sju mutanterna

Om RP varit vakna under äventyret, och således insett att någonting i Ulkebo stinker fisk, försöker de förmodligen inleda en dialog med De sju mutanterna. Denna dialog kommer till en början att förlöpa under misstänksamma och tämligen hotfulla former. Inte desto mindre är banditerna öppna för förhandlingar, med såväl milismän som nybyggare, för även om de strävar efter att stjäla tillbaka sina banditskatter är de tämligen flexibla när det kommer till det konkreta sakinnehållet. Visserligen har De sju mutanternas gamla packåsa Bärarn/Grävaren hög prioritet, men egentligen är det bara ett krav som är helt oeftergivligt:



Id - fylld av hämndlystnad och hat

De sju mutanterna vill ha det lögnaktiga Dubbeltrynets huvud på ett fat. Dubbeltrynet bröt mot banditlivets hederskodex genom att försöka blåsa sina kamrater, därför måste han dö.

Under förhandlingarna kan banditerna bekräfta RP:s eventuella misstankar mot borgmästaren, genom att berätta sin version av bakgrundshistorien: hur de förråddes av det svinaktiga Dubbeltrynet, som använde De sju mutanternas stöldgods till att bygga upp ett eget bondbaroni. Bedömer SL att RP sköter sig väl i förhandlingarna serveras de ett fördelaktigt erbjudande: om Klövis milisgrupp assisterar De sju mutanterna i uppgörelsen med Dubbeltrynet kan banditerna tänka sig att uppge kravet på Bärarn/Grävaren. Dock insisterar de på plocka med sig 1/3 av alla skatter som Dubbeltrynet håller gömda inne i borgmästarresidenset.

Om RP slår sig samman med De sju mutanterna borde det vara en enkel match att besegra borgmästaren och hans hejdukar. För att hålla spänningen på topp bör SL dock se till att Klövis milisenhet hamnar i stridens centrum. Exempelvis kan de se hur Gottrik/Dubbeltrynet slungar sig ut genom det brinnande borgmästarresidenset, samtidigt som De sju mutanterna springer in genom huvudentrén. RP får i sådana fall 3 SR ensamma mot den dödsdömda banditledaren, därefter anländer De sju mutanterna, som kastar sig över det som återstår av Dubbeltrynet.

Efter Dubbeltrynets död tar banditerna itu med stöldgodset. De är oerhört effektiva och om inte RP försöker stoppa dem kommer både tavernorna, handelsbodarna och det småpyrande borgmästarresidenset att tömmas på fornynd. Men banditerna håller eventuella avtal. Om de lovat att låta bli Grävaren står denna kvar på marknadsplatsen när De sju mutanterna försvinner ut i den mörka Muskönatten. Straxdärefter börjar de första stadsborna anlända till marknadsplatsen – elden har släckts och man har lyckats rädda nästan all spannmål, därför styrs stegen mot tavernorna. De festlystna stadsborna får naturligtvis en chock när de skådar ut över stridsskådeplatsen, men så länge Grävaren är kvar i

Ulkebos förvar är chocken snart övergående. RP måste dock producera en vettig förklaring angående borgmästarens hädanfärd. Här duger det med alla varianter som är någorlunda sammanhängande, inklusive sanningen om Gottrik/Dubbeltrynet. ("Ja, jag tyckte alltid det var något skumt med den där grisen, för han ville aldrig pimpla tokgröning med oss andra!") Det viktigaste för nybyggarna är att spannmålsmagasinet och de omkringliggande pärförråden räddades undan lågorna, annars hade vintern blivit katastrofal. Inom kort har gubben Lambert valts till ny borgmästare och William Klövis utsetts till tillförordnad miliskapten vid Ulkebo garnison. Livet i Ulkebo går vidare, medan lyckoriddarna Rhea, Errol och DELTA MAX söker sig ut i Pyrisamfundet för att finna nya uppdrag och mer krediter.

Dubbeltrynets epilög

Väljer RP borgmästarens sida i slutuppgörelsen bör SL avsluta äventyret genom nedanstående epilög, så att spelarna förstår att de blivit blåsta av Dubbeltrynet:

Kärran spränger fram genom snömodd och lervälling. Den gamla postvägen är kurvig och förrådsk, men galten på kuskbrädet har brättom. Hans piska dansar över de väldiga pansärer som spänts för den tunga vagnen – en presenningtäckt fyrhjularer, fullstuvad av mackapärer och mirakler från den gamla tiden. Ekipaget passerar snötäckta fält och storslagna herrgårdar, men galten är blind för omgivningarna.

Efter tio år i skithålet Ulkebo har han fått nog av landsbygden; av jordsmak och bondrövar. Nu väntar en ny identitet och nya jaktmarker i Hindenburg. Han har provat det förr: dött och kommit tillbaka i förädlad form, både starkare, vackrare och mäktigare.

Nu är det dags för nästa förvandling; för belugakulor, hemliga sällskap och societetsbaler. Dubbeltrynet slickar sig lystet om läpparna och piskar pansärerna mot det gnistrande ljusskenet från den kejsrerliga huvudstaden.

APPENDIX I – NYA SJUKDOMMAR

Knotskabb

Den så kallade "Knotskabben" är en svampsjukdom som sätter sig direkt på skelettet. Drabbade områden blir knöliga, uppsvällda och såriga. En RP som befinner sig i mycket svag strålning (se regelboken, s. 60) längre än 1T10 dygn måste slå FYSX5 eller drabbas av knottskabb. (VIR: 3.) Halv effekt innebär att RP angrips av svårartad klåda och ledvärk i ett begränsat område, exempelvis armbågen. Vid full effekt drabbas hela kroppen. I sådana fall kan RP inte göra någonting annat än att klia och jämra sig, om inte han eller hon lyckas med ett FYSX2-slag. (Vilket ger RP möjlighet att agera i 5 SR. Därefter krävs ännu ett lyckat FYSX2-slag för att vidmakthålla sinnesnärvaron.)

Vridarn

Den obehagliga skelettsjukdom som malsjöborna kallar "Vridarn" är en extremt snabbverkande form av reumatism, förorsakad av de osunda dunsterna i Musközonens randområden. RP som vistas i trakten längre än 30 dygn måste slå FYSX5. Ett misslyckande innebär att RP ådrar sig Vridarn och således måste slå ett FYS-slag mot sjukdomens VIR (7). Vid halv effekt begränsas sjukdomen till mindre områden såsom tår och fingrar. Full effekt innebär att ett större område förvrids. Armar eller ben kan exempelvis låsa sig i omöjliga vinklar. I riktigt allvarliga fall drabbas ryggraden: en extremt plågsam variant som kan leda till döden. Vridarn kan bara drabba en varelse en gång. Därefter är personen immun mot sjukdomen.

Typ	VIR	Inkubation	Halv effekt	Mellantid	Full effekt	Tillfrisknande
Knotskabb	3	6 timmar	Klåda och värk någonstans på kroppen	12 timmat	Klåda och värk över hela kroppen, FYSX2-slag för att företa sig någonting aktivt under sjukdomsperioden	3 dygn
Vridarn	7	10 dygn	Lätt deformerat skelett, 1T6+2 i skada, FYS-slag eller -1 FYS permanent;	5 dygn	Svårt deformerat skelett, 2T6+6 i skada, FYS-slag eller -1T3 i FYS permanent	1 månad

APPENDIX II – SPELLEDARPERSONER

Ekoxen

Det är en förhållandevis späd ekoxe som Dubbeltrynet lyckats fånga in. Över ryggsköldarna mäter den en storvuxen människokarl och det yttre käkpartiet uppnår ungefär samma omfång som en bastant björnfamn. Under striden på marknadsplatsen är besten vinglig, desorienterad och totalt utsvulnen, på grund av de långa veckorna i borgmästarresidensets jordkällare.

Ekoxen	
STO: 20	INT: 1
SMI: 3	VIL: 2
Förflyttning: 12 m/SR	
Pansar: Skal ABS 10	
Kroppspoäng: 40	
Traumatröskel: 20	

Attacker	Init.	GC	Skada
Bett, ytterkåke	5	25%	1T6 + 2T4
Bett, innerkåkar	5	100%	1T6+2T4/SR
Slag, ytterkåkar	6	25%	1T6+6
Tjurrusning	7	25%	3T6+2T4

Grävaren

Den robotmaskin som Ulkebos nybyggare kallar "Grävaren" är sannerligen en märklig tingest. Uppenbarelsen saknar humanoida drag – förebilden tycks snarare ha utgjorts av något slags forntida insektsdjur. Själva robotkroppen består av en grov cylinder, ganska precis två meter lång, vilken hålls uppe i horisontell position av sex tunna ben. Huvudet är en kompakt kikarliknande låda och sitter på toppen av en lång antenn som skjuter ut vid ena cylinderrändan. Samma ände pryds dessutom av två metalliska tentakler som mynnar ut i utbytbara verktyghänder: spadar, borrar, hackor och annat användbart, som roboten förvarar inne i cylinderkroppen.

För att ge basala instruktioner till Grävaren, till exempel "gräv ett meterdjupt dike mellan de här två punkterna" och "förstör den där stenen", behövs färdigheten Teknologi. Roboten aktiveras genom ett lyckat färdighetsslag. Grävaren gör sedan analyser av terräng, grävmedium och väljer verktyg därefter. När ordern är utförd stannar Grävaren upp i väntan på vidare instruktioner. För mer avancerade funktioner krävs färdigheten Naturvetenskap. Med hjälp

av denna kan man få Grävaren att arbeta i flera steg, exempelvis söka upp en plats eller person för att ta emot nya order.

Grävaren är oförmögen att delta i aktiv verbal kommunikation med levande varelser. Den språkbegåvade DELTA MAX kan dock kommunicera med maskinen genom optionen Tolkenhet. DELTA igenkänner kommunikationsformen som Homuncula Z: ett primitivt signalspråk som användes av soldat- och arbetarrobotar under människoförfädernas tid i underjorden.

Grävaren använder en synnerligen torftig variant av Homuncula och svarar nästan uteslutande genom jakanden, nekanden samt enkla simpla tids- och platsangivelser. Roboten tystnar abrupt om DELTA försöker leda utfrågningen till mer "personliga" dimensioner, exempelvis Grävarens förflutna eller dess åsikter om politiska förhållanden i Ulkebo.

Milissergeant Manfred

Milissergeanten Manfred Magg är ett liderligt stycke, som kontinuerligt använt sin position till att fylla sin buk och tilltvinga sig allehanda tjänster av pyriska skattebetalare. Ända sen den kejsarliga milisgarnisonen anlände till Ulkebo har han varit Gottriks/Dubbeltrynets lojala milisagent. Manfred är dock ingen idiot: han är beräknande, vaksam och tror alltid det värsta om folk. Gottriks identitetsspel har således inte undgått Manfred. Den cyniske milisofficeren är fullt medveten om vem han egentligen tjänar.

Milissergeant Manfred är en synnerligen reslig människokarl kring de fyrtio. Ansiktet pryds av ett majestätiskt helskägg och likt många av traktens inbyggare lider han av hudproblem: de delar av ansiktet som inte täcks av behåring är rödflammiga och kladdiga.

Han går klädd i den pyriska milisens gröna standarduniform och skyddar normalt huvudet med en åtsmitande flygarlufa från den gamla tiden. Huvudvapnet utgörs av en traditionell kejsarlig armésabel i fint snitt, som Manfred svingar med avsevärd kraft och skicklighet.

Han är inte lika stark i eldstrider, men använder sig i dylika situationer av en mullersk hagelpistol.

Milissergeant Manfred			
STO: 19	STY: 15	FYS: 15	INT: 13
SMI: 13	PER: 8	VIL: 10	
Klass: IMM			
Kroppspoäng: 34			
Skadebonus: +1T4			
Traumatröskel: 16			
Initiativbonus: 13			
Skydd: Härdad läderhuva ABS 1 (Huvud)			
Färdigheter: Akrobatik 46%, Bildning 21%, Första hjälpen 27%, laktagelseförmåga 43% (38% med läderhuvan på), Närstrid 69%, Pistol 37%, Rida 35%, Smyga/Gömma sig 41%, Undvika 43%			
Intressant utrustning i uniformsjackan: Plånbok med 34 Kr i jockey och krediter; sirlig skäggkam av malben; 11 mullerska hagelpatroner 12 gauge.			

Vapen	Init.	%	Skada	Räckvidd
Armésabel	16	69%	2T8	---
Mullersk hagelpistol	16	37%	Hagel	10 m

Görtz & Ruben

Manfreds två underhuggare på Ulkebo milisgarnison är lägsta klassens avskum: tröga, viljelösa och sadistiska. Ingen av dem vet att Gottrik är Dubbeltrynet, men denna kunskap skulle inte ändra deras inställning till borgmästaren. Det viktiga för Görtz och Ruben är att Manfred och Gottrik får dem att känna sig viktiga.

Ruben är en icke-muterad människa med riktigt dålig hy, helt övertäckt av gropar, karbunklar och småsår. Görtz är en muterad gris med svettig överläpp och skrovligt läderartat skinn.

De går klädda i illasittande gröna milisuniformer och är beväpnade med illa tilltygade skarprättarpistoler som de bär i hemmagjorda hölster i bältet. I närstrid använder Ruben den traditionella kejsarliga armésabeln, medan Görtz slåss med en elak gammal campingxa.

För enkelhets skull ges lakejerna identiska värden och egenskaper, med undantag för Görtz mutationer:

Görtz & Ruben			
STO: 14	STY: 14	FYS: 13	INT: 8
SMI: 12	PER: 8	VIL: 7	
Klass: MM + MD - Gris			
Kroppspoäng: 26			
Skadebonus: +1T3			
Traumatröskel: 13			
Initiativbonus: 12			

Färdigheter: Akrobatik 19%, lakttagelseförmåga 16%, Närstrid 49%, Pistol 42%, Rida 29%, Smyga/Gömma sig 38%, Undvika 35%
Görtz mutationer: Pansar, Gräsmage, Infrasin
Skydd: Görtz har ett heltäckande hudpansar med ABS 2.
Intressant utrustning: respektive lakej bär 2 T10 Kr i jockey; 12 svartkrutspatroner .45; bastanta slalomgoggles för inkognitoupdrag.

Vapen	Init.	%	Skada	Räckvidd
Skarprättarpistol .45	15	42%	316	Nära/10 m
Rubens armésabel	15	49%	218	---
Görtz campinggyxa	13	49%	216+2	---

Manfreds inhyrda slagskämpar

Milissergeant Manfred lejer tre extra-karlar inför överfallet på RP. Ingen av dem är egentligen någon buse – de är vanliga lantarbetare från Ulkebo med omnejd, som av olika skäl hamnat i skuldförhållande till den skrupelfrie milissergeanten.

För att öka karlarnas stridslystnad har Manfred dessutom tutat i dem att RP:s enhet samarbetar med De sju mutanterna samtidigt som de tagit sig en skvätt Tokjos. Den första slagskämpen är en fetlagd människa med en enorm spade; nummer två är en trearmad människomutant som slåss med tre kofötter; den sista är en muterad get beväpnad sitt vanliga arbetsverktyg - en högaffel.

Under överfallet går de klädda i heltäckande blåstall och döljer sina ansikten bakom tunga halsdukar. För enkelhetens skull ges slagskämparna identiska värden och egenskaper, men undantag för vapnen och mutanternas mutationer:

Manfreds inhyrda slagskämpar				
STO: 12	STY: 13	FYS: 12	INT: 10	
SMI: 12	PER: 9	VIL: 10		
Klass: IMM, MM & MD - Get				
Kroppspoäng: 25				
Skadebonus: +1				
Traumatröskel: 12				
Initiativbonus: 12				
Människomutants mutationer: Dubbelhjärna, Flerdubbla kroppsdelar (Extraarm)				
Getens mutationer: Nattsyn, Magnetism (19%), Resistens mot gifter				
Färdigheter: lakttagelseförmåga 21%, Smyga/Gömma sig 27%, Undvika 19%				

Vapen	Init.	%	Skada
IMM - Spade	14	39%	118
MM - 3 Kofötter	14	38%	118
MD - Högaffel	15	42%	110+2

De sju mutanterna

Den banditskara som återvänder till Ulkebo är en sorglig spillra av den effektiva plundringsmaskin som en gång gick under namnet "De sju mutanterna". Under Dubbeltrynets dagar var de kraftfulla och hänsynslösa rovridare som in jagade fruktan hos Musközonens inbyggare. Idag är de trötta, desillusionerade och försvaga-de av såväl ålder som zonsjuka – de många åren i Muskös djup har krävt sin tribut. Två ting driver dem framåt: ett outsläckt hat mot Dubbeltrynet och en brinnande längtan efter de gamla banditskaterna.

Harry Hat

Under De sju mutanternas glansdagar var Harry Hat nummer två i hierarkin. Idag fungerar han som gruppens ledare och om RP förhandlar med banditerna kommer 90 procent av snacket att skötas av Harry.

Till det yttre är Harry en tämligen benig hare av medellängd. Den svarta pälsen är tovig, skabbig och full av lus. Han går klädd i sliten skinnjacka av flygarmodell samt skotskru-tiga pantalonger.

Beväpningen utgörs av två silverfärgade forntidspistoler (han slåss med en i vardera handen), en gammeldags pyrisk musköt samt mutationen Sy-raspott.

Harry Hat				
STO: 11	STY: 10	FYS: 15	INT: 13	
SMI: 18	PER: 8	VIL: 12		
Klass: MD - Hare				
Kroppspoäng: 26				
Traumatröskel: 13				
Initiativbonus: 18				
Skydd: Härdat läder ABS 2 (Mage, bröst och armar)				
Färdigheter: Akrobatik 81% (75% med rustning), Första hjälpen 32%, Cevär 77%, lakttagelseförmåga 38%, Pistol 65%, Pistol (vänster) 59%, Smyga/Gömma sig 87% (82% med rustning), Sprängämnen 21%, Undvika 71% (65% med rustning), Vildmarksvana 19%, Zonkunskap 31%				
Mutationer: Dubbelhjärna, Syraspott (53%)				
Intressant utrustning: 2 fulla pistolmagasin (9mm); 15 musköt-kulor; vältummad kortlek med "kinky bunny"-motiv; schweizisk armekniv.				

Vapen	Init.	%	Skada	Räckvidd
Syraspott	18	53%	114/SR i 3 SR	Närstrid/5m
Pistol 9mm	22	65%	316	Kort/25m
Pistol Vänster 9mm	22	59%	316	Kort/25m
Musköt 15mm	19	77%	316	Kort/25m

Id

Den fruktade ungtjuren Id led mycket svåra kval efter Dubbeltrynets förmodade bortgång. Såsom föräldralös hade Id nämligen "adopterat" bandithövdingen som sin far. Nu har sorgen förbytts i hat och hämndlystnad, och tjuren lever endast för att få begrava sin hacka i det svekfulla svinets tryne. Än idag utgör Id en skräckinjagande best. Först och främst är han enorm: två och en halv meter hög, svällande av både fett och muskler. Ett annat kusligt attribut är det oformliga cyklopöga som täcker större delen av pannan. Han går klädd i en avancerad blandrustning, hopkockt av gummidäck, sovsäckar och plåtbitar från gamla bilvrak. Bevapningen utgörs av hornen, den rena armkraften och en enorm hacka.

Id				
STO: 30	STY: 17	FYS: 17	INT: 10	
SMI: 9	PER: 8	VIL: 9		
Klass: MD - Oxe				
Kroppspoäng: 47				
Skadebonus: +2T6				
Traumatröskel: 23				
Initiativbonus: 9				
Skydd: Blandrustning ABS 4 (Täcker alla kroppsdelar utom huvudet.)				
Färdigheter: Akrobatik 24% (4% med rustning), Närstrid 57%, Undvika 15% (Med blandrustning, -20% BEG. I rustning kan Id alltså inte använda färdigheten Undvika), Vildmarksvana 11%, Zonkunskap 24%				
Mutationer: Stor, Naturligt vapen: horn, Sonar				
Intressant utrustning: 4 konserverburkar med "Arméns ärtsoppa"; 2 pavor lokalt pärvin.				

Vapen	Init.	%	Skada
Hacka	11	57%	216+2
Horn	9	57%	116
Obeväpnad	9	57%	114

Patriciern

Patriciern är De sju mutanternas själv-utnämnde aristokrat. Han menar sig faktiskt härstamma från den kejsarliga familjen och som sin anfader brukar han åberopa Maximilan Skarprättares muterade halvbror Patricius. (En figur som aldrig någonsin omnämns i den officiella pyriska historiografien.) Patriciern är en småtrind människomutant med ljusgrön hud och glittrande facettögon. Klädseln utgörs av diverse zonpaltor som Patriciern finner aristokratiska: en trekvartslång vindtygsjaka i grälla nyanser av rött, knähöga gummistövlar och en förkromad pickelhuva. Ena ögat pryds naturligtvis

av monokel och över torson har han flätat en märklig väst av koppartrådar från gamla kablar. Bevärningen utgörs av två vackert dekorerade gevär med kikarsikten: ett forntida jaktgevär och en skarprättarkarbin.

Patriciern			
STO: 12	STY: 12	FYS: 10	INT: 15
SMI: 14	PER: 13	VIL: 12	
Klass: MM			
Kroppspoäng: 22			
Skydd: Stålkask med ABS 3 (huvudet). Lätt blandrustning på bälten: ABS 3			
Skadebonus: +1			
Traumatröskel: 11			
Initiativbonus: 14			
Färdigheter: Akrobatik 51%, Bildning 23%, Gevär 61%, lakttagelseförmåga 49% (44% med kask), Rida 37%, Undvika 41% (Med rustning: 38% Undvika), Zonkunskap 37%			
Mutationer: Fotosyntes, Vidgat synfält, Energikropp (32%)			
Intressant utrustning: 11 skott kaliber 5,56mm; 13 skarprättarpatroner; monokel; heraldisk kalender från den gamla tiden; burk med ukna oljastabletter; glasdosa med hindenburgska belugakulor.			

Vapen	Init.	%	Skada	Räckvidd
Gevär 5,56mm repeter	15	61%	416	Extrem/ 400m
Skarprättarkarbin	16	61%	316	Medel/ 50m

Tranberg

Den tystlåtna Tranberg är en melankolisk tokjospoet med åländska rötter. Tonvikten ligger på "tokjos", men ibland stämmer han upp i poetiska orationer om livets förfärlighet och zonernas storslagenhet. Som namnet antyder är Tranberg en muterad trana: en gänglig figur som i synnerhet utmärks av sin majestätiska näbb. Han går klädd i anonyma men vällappade paltor i nyanser av brunt och grått. Det enda framträdande plagget är en svart slokhat, som den misantropiske Tranberg oftast drar ner över ögonen. Hans bevärning utgörs av ett högteknologiskt armborst och en traditionell kejsarlig armésabel som han gärna svingar ackompanjerad av en dikt.

Tranberg			
STO: 12	STY: 10	FYS: 15	INT: 14
SMI: 10	PER: 11	VIL: 14	
Klass: MD - Trana			
Kroppspoäng: 27			
Traumatröskel: 13			
Initiativbonus: 10			
Färdigheter: Akrobatik 25%, Första hjälpen 45%, Gevär 47%, Närstrid 42%, lakttagelseförmåga 39%, Spel 41%, Vildmarksvana 33%, Undvika 29%, Zonkunskap 41%			

Mutationer: Regenerera (1:a graden), Osynlighet (40%), Riktningsknöl
Intressant utrustning: 15 armborstlod; 2 minipack; 2 tokjospavor; 3 obrutna TREG-rör och 1 halvt förbrukat dito.

Vapen	Init.	%	Skada	Räckvidd
Automatladdad armborst	12	47%	2110	Medel/ 50m
Armésabel	13	42%	218	---

Möken

Den åldrande Möken spenderar vintermånaderna under en lövhög i Muskös djup, men varelsen har ännu krafter nog att verka som De sju mutanternas sprängämnesexpert under sommarhalvåret. På grund av Mökens extrema hårväxt och otvättade yttre är det omöjligt att avgöra kön och ursprung. Med all sannolikhet rör det sig dock om en förvildad igelkott eller något slags hunddjur. Möken går klädd i osedvanligt skitiga luffartrasor samt en lätt blandrustning som baseras på tillplattade konservburkar och en inkomplett hockeydräkt. Bevärningen utgörs av ett antal knivar och allsköns hemmasnickrade bomber, exempelvis molotovcocktails och aluminiumburkar som fyllts med småspik och svartkrut. I en liten träbur på ryggen förvarar Möken dessutom en klottrind sikbagge som den gött upp för att spränga Dubbeltrynet till de sälla jaktmarkerna.

Möken			
STO: 7	STY: 12	FYS: 10	INT: 9
SMI: 14	PER: 7	VIL: 15	
Klass: MD, oklar ras.			
Kroppspoäng: 17			
Traumatröskel: 8			
Initiativbonus: 14			
Färdigheter: Akrobatik 34%, lakttagelseförmåga 16% (Kan ej använda färdigheten i sin hockeyhjälm), Kasta 61%, Närstrid 53%, Sprängämnen 57%, Undvika 41% (26% med rustning), Vildmarksvana 10%, Zonkunskap 48%			
Mutationer: Krypare, Resistent mot gifter			
Skydd: Lätt blandrustning ABS: 3 (Täcker hela kroppen utom huvudet.) Hockeyhjälm (Björklöven Lynx) ABS: 4			
Intressant utrustning: 2 öppnade rabattförpackningar Frolic Extra; ett hundratall forntida spikar av olika storlekar.			

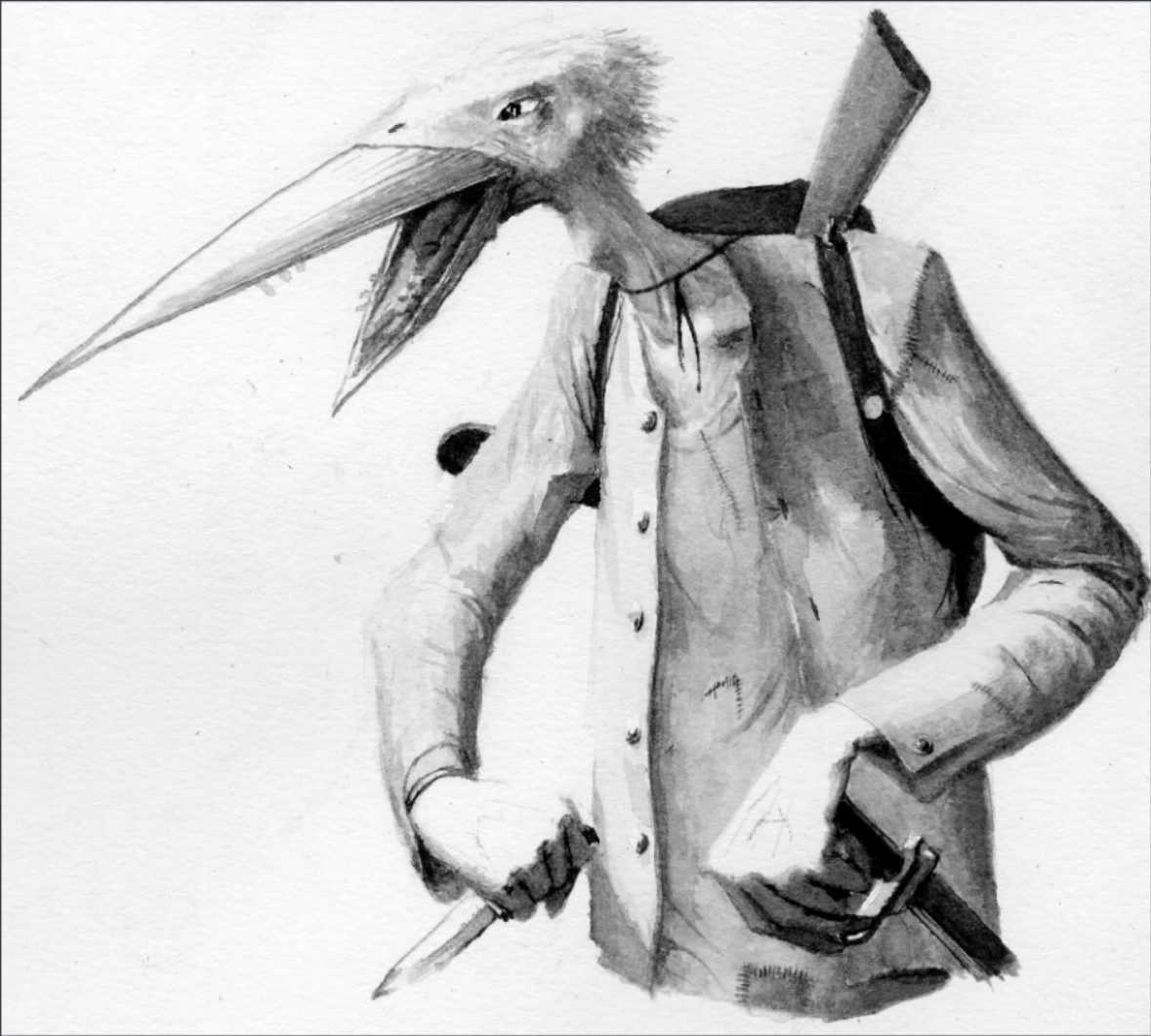
Vapen	Init.	%	Skada	Rvd.	Radie
2 jaktknivar	15	53%	116+1	—	—
3 kastknivar	17	61%	116	Närstrid /5m	—
6 hemmagjorda granater	14	61%	316	26 m	3 m
1 valgödd sikbagge	14	61%	316	26 m	5 m

Maskis Dubbeltrynet

Förställning och förklädnad har alltid varit Dubbeltrynets gebit. I själva verket är det missvisande att tala om förklädnader – Dubbeltrynets identitetsbyten är så metodiska och genomgående att han själv har svårt att avgöra "vem han egentligen är". Därunder finns dock en slug och karismatisk vildgalt som är redo att offra allt för att uppnå sina mål: ära, makt och krediter. Dubbeltrynets identitetsbyten baseras på en ansenlig skådespelargåva. Han är en mästare på kroppsspråk, röster och dialekter, dessutom tar han hjälp av allsköns sminkprodukter och mutationen Kroppskontroll. För rollen som borgmästare Gottrik brukar Dubbeltrynet använda Kroppskontroll, i syfte att förlåna plytet en gemytlig rundör samt maskera resterna av vildsvinsbetarna. Fritz Gottrik är en välmående gris med mild leende, redigt handslag och vänliga ögon. Han går klädd i stortrutiga kostymer och pryder normalt huvudet med baseballkepsar från den gamla tiden. Om RP söker upp honom inne i husvägnarna möter de dock en förhållandevis omaskerad galt: blicken är vild, ansiktet tycks längre, hårdare och spetsigare. När Dubbeltrynet rör sig i Ulkebo i egenkap av Gottrik är han endast bevärnad med revolver och derringar. Hemma bär han alla vapen.

Maskis Dubbeltrynet			
STO: 14	STY: 15	FYS: 14	INT: 16
SMI: 12	PER: 17	VIL: 14	
Klass: MD – Vildsvin			
Kroppspoäng: 28			
Traumatröskel: 14			
Skadebonus: +1T3			
Initiativbonus: 12			
Färdigheter: Akrobatik 49%, Bildning 38%, Fallor 35%, Första hjälpen 53%, Gevär 81%, lakttagelseförmåga 72%, Kasta 45%, Närstrid 67%, Pistol 60%, Rida 35%, Smyga/Gomma sig 40%, Sprängämnen 27%, Teknologi 28%, Undvika 41%, Vagn 47%, Vildmarksvana 23%, Zonkunskap 30%			
Mutationer: Kroppskontroll, Resistent mot strålning			
Utrustning: 10 svartkrutspatroner .45; 2 patroner .32; 1 k-pistmagasin med 29 skott; otaliga zonfynd (1T3 slag på fyndtabellen), kassaskåp med 257 Kr.			

Vapen	Init.	%	Skada	Rvdd.
K-pist 9mm	18	81%	316/ 416	Medel/ 50m
Revolver .32	20	60%	216	Nära/ 10m
Skarprättarderringar	18	60%	216	Närstrid/ 5m
Tärgasgranat	12	45%	Tärgas	27 m
Baseballträ med spik	14	67%	1110 +1	—



Tranberg - En tokjospoet med bra sving i sabeln

WILLIAM KLÖVIS

Motto: "Plikten framför allt!"

Du tillhör Kejsarens stolta polisstyrkor. Din högsta plikt utgörs av den kejsersliga ordningen och ditt rättesnöre är "viljan, rätten och mannamodet". Efter ett halvårs inskolning vid konstapelämbetet i Hindenburg placerades du vid milisgarnisonen i Ulkebo: en ung nybyggarstad i utkanten av den fruktade Musközonen. Under det senaste decenniet har detta samhälle genomgått en mirakulös omvandling från eländig utposthåla till blomstrande jordbrukssamhälle, och för exakt fyra år sedan inlemmades Ulkebo officiellt i Pyrisamfundet. Omvandlingen har möjliggjorts av den fornteknologi och framåtanda som introducerats av den driftige Friz Gottrik: en före detta zonfarare och näringsidkare som idag fungerar som Ulkebos borgmästare. Som milisman har du den ärofulla uppgiften att skydda detta spåda mirakel, i synnerhet de nyblivna kejsersliga skattebetalarna, mot de faror som sköljer in från Muskös djup.

Du har den stora äran att tjäna under kapten Länz. Denna milisofficer förkroppsligar alla värden som en gång fick dig att söka värvning: plikt känsla, tapperhet och likhet inför Kejsaren för såväl människor som mutanter. (Det sistnämnda är något som ligger dig särskilt varmt om hjärtat, då du representerar de pyriska polisstyrkornas muterade minoritet.)

Du har tjänstgjort vid Ulkebo milisgarnison i snart ett års tid. När äventyret börjar har du precis tilldelats din hitintills största uppgift: du ska bli gruppchef för en enhet nyvärvade milismän. Denna milisenhet utgör en del av en större mobilisering mot det fruktade banditbandet "De sju mutanterna", som inom en mycket snar framtid förväntas göra en attack mot Ulkebo.

Trots allt ståhej kring den generella mobiliseringen har du observerat att kapten Länz ägnar mycket arbetstid åt en uppenbarligen privat utredning. Exempelvis har du noterat att han för dubbla journalböcker: den officiella chefsjournalen lämnas alltid i arkivskåpet på kaptenskontoret, ändock sker det ofta att Länz lämnar kasernen med en journalbok under armen. Du har ännu inte vågat fråga milischefen om utredningens natur, men misstänker att det rör sig om zonfyndssmuggling eller en korrupsionsutredning mot Ulkebo-milisens stora mutkolv: milisergeant Manfred.

Utseende: Du är en stor och stilig ungtjur med brunfläckigt skinn, välutvecklade horn och framskjuten bringa. Klädseln utgörs av den kejsersliga milisens standarduniform: en enkel ämbetsdräkt i en osedvanligt murrig nyans av mossgrönt, med svarta revärer och blänkande kopparknappar. Du håller ditt yttre lika stramt och välstruket som sänglinnet i din logementsbrits och ser till att armésabeln och skarprättarpistolen är lika välpolerade som dina blanksvarta ridstövlar.

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	14
Fysik - FYS	14
Storlek - STO	15
Smidighet - SMI	12
Intelligens - INT	10
Vilja - VIL	9
Personlighet - PER	11

Spelare	BSK 2002						
Spelledare	Järningen						
Namn	William Klövis						
Klass	MD - Tjur						
Tidigare yrke	Polis						
Hemort	Ulkebo						
Ålder	22	Kön	Man	Längd	192 cm	Vikt	85 kg.
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+12						

Traumatröskel	21	Reaktionsvärde	55%	Förfly. Strid	5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	+1T3	Rykte	o	Förfly. Springa	27 m.	Max.	29
Bärförmåga	14	Status	o	Förfly. Sprint	54 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	18%
Båge	12%
Första hjälpen	11%
Gevär	12%
Iakttagelseförmåga	29%
Kasta	12%
Köpslå	11%
Närstrid	50%
Pistol	45%
Smyga/Gömma sig	30%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Bildning	26%
Rida	41%
Vildmarksvana	13%
Undre världen	16%
Undvika	39%

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÄLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Armesabel	1H	15	2T8	11	-	3	-
Naturligt vapen - horn	-	12	1T8	-	-	-	-
Skarpåttarpistol .45	1H	15	3T6	12	99	2,5	1

FÖRMÅGOR

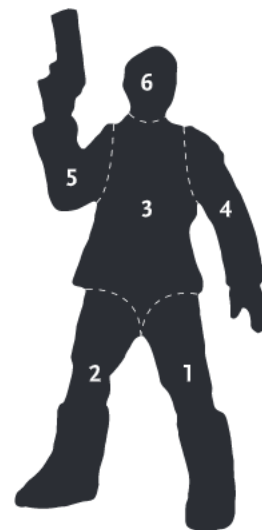
FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Naturligt vapen - Horn	Horn (se vapen)
Robust	Tål kraftiga smällar, TT x1,5

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
Patronbälte med 12 svartkrutspatroner .45	2,5
Tubbkikare	0,5
Vältummad pausroman "Afton vid Kluck och Fejom"	0,5
Bastant silverrova med gravyren "Hindenburgs konstapelämbete, 94pt."	

RUSTNING

NAMN	ABS
1	
2	
3	
4	
5	
6	



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	37 kr.
I förvar	

RHEA

*Motto: "Ju mer man ljuger om sig själv,
desto bättre bemöts man av andra."*

Fattig, föräldralös och psi-mutant. Under ditt nittonåriga liv har du alltid varit utstött. Trots att du växte upp i en trångbodd arbetarbarack på ätten Silfverhjässas ägor accepterades du aldrig som en del av gemenskapen. Orsaken var ditt orena ursprung. Man talade ofta om en ung ulkmjölkerska som förfördes av den avskydde godsinspektorn Gruff. Du var resultatet. Enligt vissa dog din mor i barnssäng, andra hävdade att hon drog till Hindenburg för att undfly skammen och det oönskade barnet. Oavsett vilket var det ingen som ville veta av dig. Både godsarbetare och inspektorer markerade avståndet. Genom ditt ihärdiga deltagande i godsarbetet erhöll du såväl husrum som nödortföda, men du var alltid ensam. Ensam med dina fantasier och grubblerier.

För två år sedan blev situationen ohållbar. Den utlösande faktorn var ditt användande av psi-krafter mot en överförfriskad arbetskarl som försökte ofreda dig ute på ett ulkfält. Scenen bekräftade vad de andra godsarbetarna alltid anat: du var inte bara annorlunda och oren, du tillhörde psi-mutanternas lömska skara. Misstron övergick till öppet hat och du tvingades fly från godset.

Sen den dagen har du strövat runt i storgodsbygderna kring Hindenburg. Du har försörjt dig genom olika diversearbeten, exempelvis vedhuggning, dikning och skadedjursbekämpning. Vid ett dikningsprojekt för ganska precis ett år sen stötte du ihop med Errol och DELTA MAX. Tycke uppstod snabbt – ni var alla ensamma, sökande och äventyrslystna. Utan vidare krusiduller beslöt ni er för att söka lyckan tillsammans. Problemlösartrion Rhea, Errol och DELTA MAX var ett faktum.

När äventyret börjar har ni sökt värvning som extraordinarie milismän vid garnisonen i Ulkebo: en ung nybyggarstad i utkanten av Musközonen. Ett ökänt banditband som kallas "De sju mutanterna" har tydligen återvänt till trakterna. Ulkebos vekling till borgmästare – herr Fritz Gottrik – fruktar att banditerna planerar en attack mot staden, i syfte att hämnas bandithövdingen "Dubbeltrynet" som dräptes på platsen för ett tiotal år sedan. Du är måttligt intresserad av de lokala förhållandena, utan ser uppdraget som en källa till extra krediter inför problemlösartrions förestående färd till den kejsrerliga huvudstaden.

Utseende: Du är liten och tunn, men dina armar är förvånansvärt muskulösa. Hyn är blek på gränsen till genomskinlig och det stripiga, axellånga håret är lika svart som slaskkorpens fjäderdräkt. Du klär dig i säckiga kläder av enkel grå ullkull och som skodon bär du fortfarande dina grova arbetarkängor från Silfverhjässas gods. Det enda extravaganta är en vackert mönstrad toppluva från den gamla tiden. Bevapningen utgörs av en bastant vedyxa, som du framförallt använder till just vedhuggning.

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	14
Fysik - FYS	10
Storlek - STO	9
Smidighet - SMI	10
Intelligens - INT	16
Vilja - VIL	18
Personlighet - PER	11

Spelare	BSK 2002						
Spelledare	Jämringen						
Namn	Rhea						
Klass	Psi						
Tidigare yrke	Arbetare						
Hemort	Kringvandrande						
Ålder	19	Kön	Kvinna	Längd	154 cm	Vikt	47 kg.
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+10						

Traumatröskel	8	Reaktionsvärde	55%	Förfly. Strid	3,5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	-	Rykte	0	Förfly. Springa	19 m.	Max.	19
Bärförmåga	14	Status	0	Förfly. Sprint	38 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	15%
Båge	10%
Första hjälpen	37%
Gevär	10%
Iakttagelseförmåga	51%
Kasta	10%
Köpslå	11%
Närstrid	32%
Pistol	10%
Smyga/Gömma sig	17%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Fällor	33%
Vagn	19%
Vildmarksvana	27%
Undvika	20%
Levitera (psi-mutation)	36%
Kraftprov (psi-mutation)	44%
Skräck (psi-mutation)	32%

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÄLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Vedyxa	2H	12	2T8+2	10	-	3	-

FÖRMÅGOR

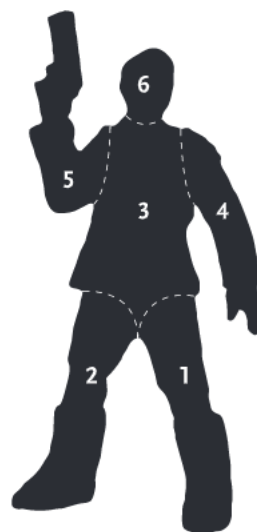
FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Kraftprov	Fysisk styrka ur viljekraft, STY ökar med $2T_{10}+1/10$ Kraftprov under VIL SR.
Levitera	Flyga $0,5 \times VIL$ meter/SR under VIL $\times 2$ SR
Skräck	Övervinna motståndarens VIL med $2T_{10}+1/10$ Skräck. Effekt: Väcker fruktan hos offret

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
2 konservburkar med forntida tomatsoppa	0,2
Torkad knasaröv, 1kg.	1
Bryne	0,5
1 Rubbitsax (Obs! Förbjuden enligt kejslerlig lag)	2

RUSTNING

NAMN	ABS
1	
2	
3	
4	
5	
6	



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	17 kr.
I förvar	

MUTANT
KAMPANJEN AVFÄRDIG

© JÄRNINGEN HB 2002 – WWW.MUTANT.NU

ERROL

Motto: "Någonstans därute finns farmor och hon behöver mig!"

Först och främst är du din farmors sonson. I andra hand kan du titulera dig lyckoriddare och första gradens problemlösare. Dessutom är du fritänkare, överlevare och människomutant. Du växte upp i en liten fribyggarbosättning i nordöstra hörnet av Muskös ödemark. Platsen är karg, ogästvänlig och farlig, men du tillhör en familj av stolta fritänkare som medvetet dragit sig undan de orättfärdiga människoregimerna i Hindenburg med omnejd.

Det var din farmor som byggde upp bosättningen. Hon var en sjuhelsikes mutant och en matriark av den klassiska skolan. Allt arbete och allt beslutsfattande organiserades kring hennes ärevördiga person. Då dina föräldrar ägnade nästan all tid åt jakt och matinsamling var det farmor som svarade för din uppfostran. Hon lärde dig allt: hur man kokar bort det skadliga ur giftgrönan, hur man lurar smäddarflockarna och hur man använder en armésabel.

En kall vårmorgon, för cirka ett och ett halvt år sedan, var farmor plötsligt spårlost försvunnen. Med farmor försvann även hennes älsklingssabel och en säck ödemarkspaltor. Varken farmodern eller utrustningen återfanns, trots att hela bosättningen gav sig ut på en veckolång skullgång. Saknaden var svår att bära, men snart tvingades man återvända till arbetet och vardagslivets dramer. Det vill säga, alla utom du. För dig var farmors försvinnande ett tecken. Det var dags att börja röra sig. Att smida sin egen lycka. Och återfinna farmor.

Sen den dagen har du strövat runt i utkanterna av Musközonen och de hindenburska storgodsbygderna. Du har varken funnit farmor eller den stora lyckan, men du har lyckats försörja dig genom olika diversearbeten, exempelvis tokgrönebränning och dikning. Vid ett dikningsprojekt för ganska precis ett år sen stötte du ihop med Rhea och DELTA MAX. Tycke uppstod snabbt – ni var alla ensamma, sökande och äventyrslystna. Utan vidare krusiduller beslöt ni er för att söka lyckan tillsammans. Problemösartrion Rhea, Errol och DELTA MAX var ett faktum.

När äventyret börjar har ni sökt värvning som extraordinarie milismän vid garnisonen i Ulkebo: en ung nybyggarstad i utkanten av Musközonen. Ett ökänt banditband som kallas "De sju mutanterna" har återvänt till trakterna och Ulkebos handlingskraftige borgmästare – den imponerande Fritz Gottrik – söker mobilisera ett starkt försvar mot ett eventuellt angrepp. Äntligen har du fått ett uppdrag värdigt en lyckoriddare och problemlösare av första graden! Du hoppas innerligt att du bereds tillfälle att bevisa ditt värde i en riktig kamp mot de leda banditerna.

Utseende: Du är en karsk ungersven med rak rygg och tämligen genomsnittlig kroppsbyggnad. Håret är rufsigt och oklippt, och de mörka fjunen på överläppen skvallrar om en annalkande mandom. Det råder ingen tvekan om att du är mutant, på grund av den kamouflagespräkliga huden. Klädseln utgörs av en tjock och synnerligen sliten militärrock från den gamla tiden samt grova arbetarkläder i enkel grå ulkull. Som vapen bär du farfars gamla armésabel och farmors slagläspistol.

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	12
Fysik - FYS	12
Storlek - STO	13
Smidighet - SMI	16
Intelligens - INT	11
Vilja - VIL	13
Personlighet - PER	10

Spelare	BSK 2002						
Spelledare	Järningen						
Namn	Errol						
Klass	MM						
Tidigare yrke	Bonde						
Hemort	Kringvandrande						
Ålder	17	Kön	Man	Längd	181 cm	Vikt	78 kg.
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+16						

Traumatröskel	12	Reaktionsvärde	50%	Förfly. Strid	5,5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	+1	Rykte	o	Förfly. Springa	29 m.	Max.	25
Bärförmåga	12	Status	o	Förfly. Sprint	58 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	27%
Båge	16%
Första hjälpen	14%
Gevär	16%
Iakttagelseförmåga	46%
Kasta	16%
Köpslå	10%
Närstrid	48%
Pistol	32%
Smyga/Gömma sig	37%
Kameleont (mutation)	26%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Vildmarksvana	39%
Undvika	34%
Zonkunskap	22%

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÄLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Armesabel	1H	19	2T8	11	-	3	-
Slaglåsapistol 15mm	2H	19	2T6	13	96	3	1

FÖRMÅGOR

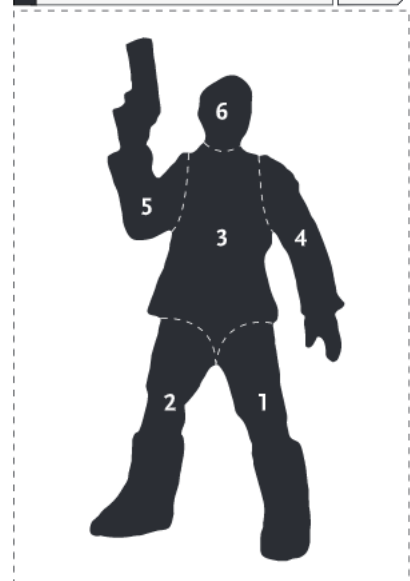
FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Kameleont	Kan ändra kroppsmönstring. Bonus på Gömma sig.
Resistens mot strålning	Tar ej skada av strålning
Teleskopögon	Ögonen fungerar som kikare med 4x förstoring (räknas som skarpskyttesikte i strid)

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
Kulor och krut till slagläspistol, 10 stycken	1
Luden lyckoamulett från Gamla tiden	1
Grovkornig svartvitt foto föreställande Errol och hans farmor	0,1

RUSTNING

NAMN	ABS
1	
2	
3	
4	
5	
6	



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	13 kr.
I förvar	



DELTA MAX

Motto: "Roboten är människans bästa vän!"

För exakt 537 dagar sedan vaknade du upp i en halvraserad underjordsbunker, i djupet av det livsfarliga katastrofområde som idag benämns "Musközonen". Du är inte säker på hur länge du legat i underjorden, men det rör sig sannolikt om många hundra år, för du känner dig synnerligen alienerad i den nuvarande tidsåldern.

Dessvärre är det alldeles uppenbart att dina minneskretsar tagit skada av dvalan eller vad-det-nu-var som försakade den långa sömnen. Du har tydliga punktminnen av den gamla tiden: en ordnad värld med trafikregler, där folk drack kaffe ur plastmuggar och där man lät sina barn undervisas i franska av en Lingo-BOBB. Och du är nästan säker på att det varken fanns mutanter eller odjur i den gamla världen. Däremot minns du inte din uppgift, även om du har på känn att det rörde sig om människobarn, positivt tänkande och språkinläring. För du är en Lingo-BOBB och har därmed mycket lätt att lära dig språk, både maskinspråk, människospråk och de märkliga avarter som talas i den här primitiva tidsåldern. Dessutom känner du en särskild samhörighet med människorna, särskilt människobarnen. Du är människans bästa vän och det är på något sätt din uppgift att locka fram människors självtillit.

Tiden efter uppvaknandet har varit hård. Den så kallade Musközonen har inte mycket gemensamt med din internatlas över området, därtill har du bemötts med djup misstänksamhet av såväl människor som mutanter. För att bevisa dina goda avsikter har du i olika sammanhang hyrt ut dina tjänster. Du har bland annat arbetat med dikning och spenderat 29 dygn ute på en paråker i egenskap av sikbaggeskrämma. Vid ett dikningsprojekt för 357 dagar sedan stötte du ihop med människoflickan Rhea och mutanten Errol. Till din stora lycka vann du deras förtroende. Problemösartrion Rhea, Errol och DELTA MAX var ett faktum.

När äventyret börjar har ni sökt värvning som extraordinarie milismän vid garnisonen i Ulkebo: en ung nybyggerstad i utkanten av Musközonen. Ett ökänt banditband som kallas "De sju mutanterna" har återvänt till trakterna och Ulkebos muterade borgmästare – den upprättstående tamgrisen Fritz Gottrik – söker mobilisera ett starkt försvar mot ett eventuellt angrepp. Man kan diskutera huruvida du verkligen är rätt robot för uppgiften, men du kommer naturligtvis att göra ditt yttersta för att beskydda de stackars människorna mot det annalkande mutanthotet. Därtill kommer du naturligtvis att försöka försvara herr Gottrik och de andra mutanterna, men du är i första hand pliktbounden till människan. Trots allt är du hennes bästa och kanske enda vän.

Utseende: Trots din humanoida kroppsform råder det inga tvivel om att du är en maskin. Själva kroppen är primärt uppbyggd av ett skamfilat stålskal. Lederna består av ett svart gummiliknande material och på spridda ställen skjuter det ut bultar, ventiler och tjocka kablar. Huvudet är stort och påminner om en gasmask. De synliga delarna av talorganet består av ett välvt rutnätsfilter och ögonen utgörs av ett par klotrunda kristallstenar.

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAĞARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	12
Fysik - FYS	12
Storlek - STO	12
Smidighet - SMI	12
Intelligens - INT	18
Vilja - VIL	12
Personlighet - PER	18

Spelare	BSK 2002						
Spelledare	Jämringen						
Namn	Delta Max						
Klass	Robot (Lingo-BOBB)						
Tidigare yrke	Oklart						
Hemort	Kringvandrande						
Ålder	oklart	Kön	Saknas	Längd	175 cm	Vikt	110 kg
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+16						

Traumatröskel	12	Reaktionsvärde	90%	Förfly. Strid	4,5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	+1	Rykte	o	Förfly. Springa	24 m.	Max.	24
Bärförmåga	12	Status	o	Förfly. Sprint	48 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	12%
Båge	12%
Första hjälpen	24%
Gevär	12%
Iakttagelseförmåga	40%
Kasta	12%
Köpslå	18%
Närstrid	35%
Pistol	12%
Smyga/Gömma sig	12%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Naturvetenskap	29%
Reparera	34%
Spel	55%
Teknologi	45%
Zonkunskap	18%

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÄLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Inbyggd chockbatong	1H	15	1T4 *	11	-	-	-
* Se chockbatong sid. 62 M-UA							

FÖRMÅGOR

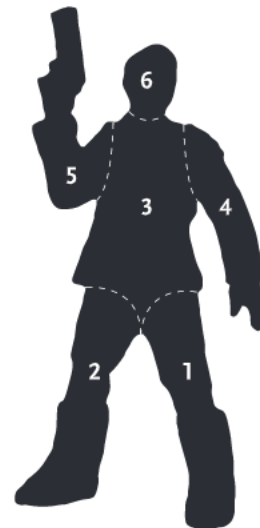
FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Betapersonlighet	Experimentiell mjukvara till personlighetskretsen. Mer mänsklig personlighet.
Gastronom	Artificiell mag och tarmkanal. Äter och dricker som en människa
Tolkenhet	Talar språken från före katastrofen.
Vapen: chockbatong	Roboten har ett inbyggt vapen som drivs av egna energikällan.

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
6 reservdelar till självreparation	6
Plastflaska med välsmakande tvätaktolja, 1 liter	1

RUSTNING

NAMN	ABS
1	
2	
3	
4	
5	
6	



ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret o kr.

I förvar

RÅTTAN LUGER

(Bonuskaraktär för femhövdade lag.)

Motto: "En Luger sviker aldrig!"

Du tillhör en familj av legoknektar. I alla tider har musköt och värjan utgjort det lugerska levebrödet – för dina äldre syskon, dina föräldrar och deras föräldrar före dem. Musköt och värjan är dessutom basen för den lugerska äran. Familjen Luger, olik många andra legoknektar på pyriskt territorium, åtnjuter nämligen ett gott anseende och ett förhållandevis friktionsfritt förhållande till kejsarmakten.

Grunden till Lugers goda namn är familjens strikta hederskodex – era tjänster hyrs enbart ut till respektabla arbetsgivare, som verkar inom ramen för den kejsarliga ordningen. Därför händer det ofta att lugerska knektar samarbetar med Kejsarens reguljära styrkor, i synnerhet med landsbygdsmilisen och armén. Men det vore otänkbart för en Luger att binda sig till någon utanför familjen. Jämte anständighet och skicklighet har oberoende alltid varit en av familjens fasta ledstjärnor.

Det är således en stolt tradition du för vidare. Du är yngsta systemen i en kull på åtta lugrar, som alla sökt sig ut på vägarna för att upprätthålla familjens goda namn. Efter fem års lärlingskap hos din äldre bror har du slutligen givit dig ut på ditt första solouppdrag: du ska hjälpa den unga nybyggargrunden Ulkebo – belägen i utkanten av Musközonen – att mobilisera ett effektivt försvar mot banditbandet "De sju mutanterna." För ett tiotal år sedan dräptes banditernas hövding under en hård eldstrid inne i Ulkebo, och stadens milisstyrkor har funnit tecken som tyder på att bandet återförenats för en hämndaktion mot de karska nybyggarna.

Utseende: Du är en kortväxt rättmutant med mörkbrun päls och ett osedvanligt välutvecklat nosparti. Ansiktet är delvis täckt av de tjocka skyddsbrillor som du använder mot bländande ljussken. En öronfladdrande flygarluva fungerar som huvudbonad och runt kroppen har du dragit en synnerligen skrynklig trenchcoat. Dina vapen utgörs först och främst av familjens traditionella beväpning: musköt och värja. Då en äkta Luger är beväpnad till tänderna har du kompletterat med k-pist och skarprättarderringer. På ryggen bär du en sliten läderrygsäck, innehållande en bildförstärkare och diverse souvenirer från tidigare uppdrag, exempelvis två utslagna vargtänder, en torkad vit lilja med blodfläckar och ett snabelförsett tygdjur från den gamla tiden.

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

GRUNDEGENSKAPER

Styrka - STY	10
Fysik - FYS	15
Storlek - STO	8
Smidighet - SMI	18
Intelligens - INT	11
Vilja - VIL	13
Personlighet - PER	8

Spelare	BSK 2002						
Spelledare	Järnringen						
Namn	Luger						
Klass	MD - Rätta						
Tidigare yrke	Soldat						
Hemort	Kringvandrande						
Ålder	20	Kön	Kvinna	Längd	148 cm	Vikt	47 kg.
Utseende	Se separat blad.						
Initiativbonus - INT	+16						

Traumatröskel	11	Reaktionsvärde	45%	Förfly. Strid	5 m.	Kroppspoäng	
Skadebonus	-1T2	Rykte	o	Förfly. Springa	26 m.	Max.	23
Bärförmåga	10	Status	o	Förfly. Sprint	52 m.		

NATURLIGA FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Akrobatik	55%
Båge	18%
Första hjälpen	22%
Gevär	49%
Iakttagelseförmåga	36%/31%
Kasta	18%
Köpslå	8%
Närstrid	53%
Pistol	39%
Smyga/Gömma sig	30%
Jaktinstinkt (mutation)	36%

TRÄNADE FÄRDIGHETER

NAMN	VÄRDE
Bildning	14%
Naturvetenskap	11%
Reparera	29%
Teknologi	23%

VAPEN

VAPEN	FATTN.	INITIATIV	SKADA	TÅLIGHET	PÅL.	VIKT	AMMO.
Värja	1H	22	1T10+2	9	-	2	-
Musköt 15mm	2H	19	3T6	14	96	6	1
K-pist 9mm	2H	24	3T6/4T6	10	83	2,5	36
Derringer Skarprättare .45	1H	24	2T6	9	99	0,5	1

FÖRMÅGOR

FÖRMÅGA	BESKRIVNING
Jaktinstinkt	1,5x FV på färdigheter/attacker som relaterar till utvalt offer.
Superbt sinne - lukt	1,5x FV på iakttagelseförmåga i situationer där lukt är avgörande.

UTRUSTNING

UTRUSTNING	VIKT
20 kulor till Musköt	2
1 magasin med 14 skott till K-pist	1
15 svartkrutspatroner .45	0,5
Bildförstärkare (PÅL 81) med 1 extra minipack	0,5
Bryne	-
Vackert kruthorn med familjen Lugers insignier	1
Souvenirer från tidigare uppdrag (se separat blad)	3

RUSTNING

NAMN	ABS
1	
2	
3	
4	
5	
6 Härdad läderhuva	2

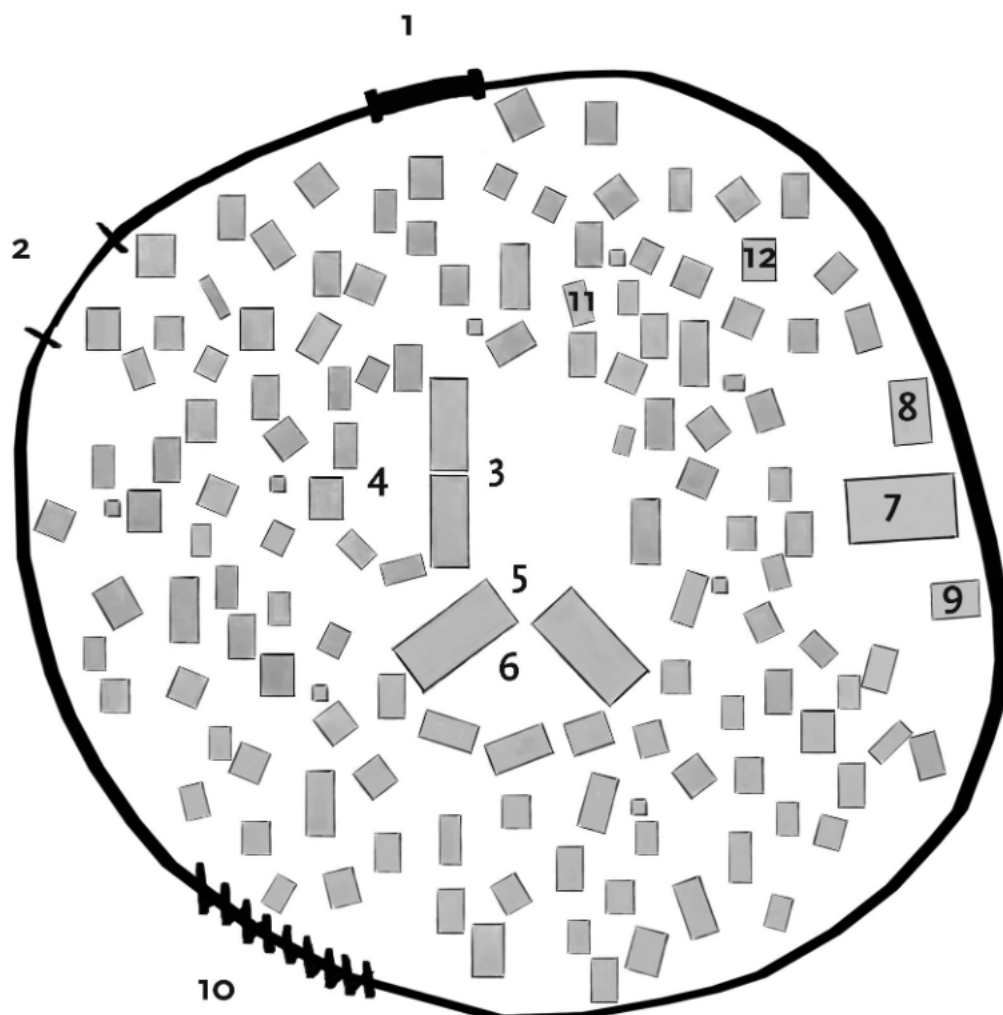


ANTECKNINGAR

PENGAR

Buret	27 kr.
I förvar	

KARTA ÖVER BYN ULKEBO, 96 P.T.



1. STADSPORTEN
2. RP:s PALISSADAVSNITT
3. BORGMÄSTARENRESIDENS
4. BORGMÄSTARRESIDENSETS BAKGÅRD
5. MILISGARNISONEN
6. MILISGARNISONENS KASERNGÅRD
7. SPANNMÅLSMAGASINET
8. GUBBEN LAMBERT
9. FRU HIENA RING
10. PROVISORISKT PALISSADAVSNITT
11. ZONJÄGARE METZ
12. KAPTENSBOSTADEN

Missa inte äventyret

VID REGNBÅGENS SLUT

Beställ innan den **1 december** för att vara säker på att få ditt exemplar.
Äventyret kommer endast att tryckas i **begränsad upplaga!**

www.mutant.nu