

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

DEN VRÅNGE, DEN DRYGE OCH DEN NEDRIGE



Av: Thomas "Muterad Mungo" Johansson

 JÄRRINGEN

DEN VRÅNGE, DEN DRYGE OCH DEN NEDRIGE

ETT ÄVENTYR TILL MUTANT – UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

AV THOMAS "MUTERAD MUNGO" JOHANSSON.

TACK TILL MÅNS "PSIPO" BROMAN OCH JONAS "JONAS" MÖCKELSTRÖM FÖR FEEDBACK OCH GODA IDÉER.

Vinden svepte kall och obarmhärtig ned norrifrån, letade sig igenom hennes klädlager och fick huden att knöttra sig av kylan. Hon hade först trott att hon var den ende av dem som frös, trots de tjocka bautadontpälsfodrade kapporna som de skaffat innan de lämnade Svedala bakom sig, men när hon såg Effi rysa till i den senaste vindbyn och STIX IX mekansikt väsa ut ånga ur skallens glipor förstod hon att hennes vänner var lika ansatt de. Hon borrade ned ansiktet djupare i ulkullshalsduken och drömde om det hägrande bord som väntade dem när de nådde till bröderna Hispanols handelsstation. "De må vara ett bebasket fallfärdigt ruckel men när du lidit av refrigeratorvindarna i en veckas tid ute i utmarkerna kommer du välkomna det mer än en helkväll på Franz Dufvas i Hindenburg", hade hennes ärrade överkucku på exploratorämbetet sagt och hon kunde inte annat än bistert ana sanningen i hans ord. "Öökk!" Det plåtiga och skraltiga ropet från STIX IX hopfrusna talmanückler fick henne att titta upp och ifrån kullen de just nått krönet på kunde hon se en svag rökstimma stiga över firernas grågröna toppar, knappt mer än någon timmes marsch bort. Hon log svagt för sig själv vid synen, det var äntligen dags att nå den sista utpostens innan hättafolksvidderna tog vid.

INTRODUKTION

Inspirerad av skrotbrytningsavsnittet i spelarboken *Rebellen & Överlevaren* fick jag några idéer till en äventyrsskådeplats där fribyggare, majningbolag och skumma filurer kämpar mot varandra. Stämningen jag tänkt för äventyret är den som man kan finna i filmer såsom "Palerider" och "For a few dollars more". Den tilltänkta miljön är sen höst eller tidig vinter någonstans i de nordligare delarna av Pyri eller i ödemarkerna norr om samfundet. Föreställ er en vildmark där man återfinner tunna snölager uppblåsta i drivor mellan gulnande grästuvor, eländigt kalla vindar blåsandet norrifrån och med mutanter och människor insvepta i stora och bylsiga vinterrockar fodrade med tjockt och ulligt ulkhår samt med ulkullsluvor djupt neddragna över skallen.

Intrigen är relativt enkel; rollpersonerna anländer till ett område där ett majningbolag ägt av en mutant för ett tiotal år sedan upplåt mark till några människor som flytt Pyri. En

konflikt har nu uppstått mellan de två och våldet håller sakta på att trappas upp. Bolagets verksamhet är riktigt lönsam och två andra parter har sett sin chans att genom fula metoder överta skrotbrytningen de sysslar med. Den första är en skum padda från Hindenburg med ett par ljusskygga kumpaner och ett gäng inhyrda räskinn i släptåg och den andre den Pyriska egendomsdirektionen, vilken har skickat dit några agenter för att undersöka om verksamheten är tillräckligt lönsam för att vara värd att bry sig om. Alla parter har ett intresse av att få med sig rollpersonerna på sin sida och de kan lika gärna stödja en enda av dem som att försöka spela ut dem mot varandra. Upplägget är sålunda fritt i sin struktur även om det finns ett möjligt definitivt slut när Pyrierna anländer med militär styrka till platsen för att ta över det hela. SL får helt enkelt anpassa sig efter den version som passar dennes spelgrupp bäst i slutändan.

BAKGRUND

Under ledning av den lakoniske Maxeman Tröög lämnade för ett tiotal år sedan en grupp IMM trakterna kring Skarpnäck bakom sig för att grunda en fribygggarbosättning långt ifrån Vättaträsket ohälsosamma dunster och kejsarens skattevrångare. Fribyggarna har sedan byns grundande mestadels fört en prekär tillvaro; växlades mellan svält och armod till någorlunda välmående tider de få gånger då pärskördarna varit synnerligen goda. För ett par år sedan kom en näralliggande majningverksamhet, ägd av mutanten Sigus Pöschel, att expandera sitt skrotbrytningsfält i riktning mot fribygggarbyn. Sigus har med tiden blivit alltmer övertygad om att det under den senare döljer sig en veritabel plasticsgruva av forntida metaller och annat värdefullt. Problemet är bara att människorna finns i vägen och hans försök att närma sig dem med nog så goda erbjudanden enbart har mött hänfulla gläpord om

mutantuppkomlingar och liknande. Relationerna mellan byn och Pöshels majningbolag har blivit allt sämre med tiden och trots några ytterligare trevare från Sigus har gjorts så har dessa varit till föga nytta. Handgemäng mellan människor och mutanter har blivit allt vanligare, framförallt när de två grupperna, under tinnerintag, mötts på den handelsstation de båda utnyttjar. Fram tills nyligen har det inte lett till att några värre blessyrer men när ett par majningbrytare nyligen återfanns illa misshandlade en sen kväll kom saker att ställas på sin spets; Sigus har vredgat hotat att jämna byn med marken medan Maxeman, påeggad av den snarstuckna kvinnan Modena Zalitt, sagt sig vara beredd att nacka varenda mutant som tar sig innanför byns område.

Nu är det dock inte så enkelt att majningbolaget ställer orimliga krav mot några enkla fribyggare; man inmutade sitt

område hos Pyrisk myndigheter när verksamheten startades upp för nära femton år sedan och det var enbart genom Sigus välvilja som man kom att tolerera att människorna slog sig ned. Sålunda har man åtminstone enligt Pyrisk rätt, oavsett att samfundet egentligen inte har något direkt inflytande över området, all anledning att kräva att fribyggarna tar sitt pick och pack och ger sig av. Att dessutom Sigus erbjuder dem en skälig summa, nog för att mer än väl ersätta dem för marken de förlorar, göra att de på intet sätt har blivit orimligt behandlade. Maxeman med anhang däremot, allt som allt ett trettiotal själar, är dock IMM av den konservativa och mutantfientliga sorten och inte villiga att ta emot krediter från någon som Sigus för att släppa ifrån sig den mark som de så hårt kämpat för att bygga upp sin fribyggeby på. Människornas mutanthat och aviga sätt gör dem sålunda inte lätta att tas med men detta till trots så får deras relativa armod och stolthet dem lätt att framstå som utsatta stackare i det drama som utvecklats.

Någonstans mitt emellan majningbolaget och fribyggeby finns en mindre handelsutpost som gör affärer med de bautadontjägare som finns i trakten, med bolaget och fribyggarna samt det fåtal karavaner som till och från passerar igenom området. En enkel krog serverandes billigaste fultinner har satts upp av de fem entreprenöriska marsvinsbröderna Hispanol (Chaggy, Rulf, Syne, Budde och Brago) som äger handelsstationen och det är här som sammanstötningar mellan fribyggare och majningbolagsfolk tidvis har skett. På handelsstationen finns tre gäster när rollpersonerna anländer, den muterade skatan tillika pyriska egendomsdirektionsagenten Tabby Särling och dennes två assistenter, vilka alla tre är inkognito (se nedan under Pyrisk involvering).

Platser i området

Texten är skriven med ett nordligt skogsområde i åtanke, en trakt bestående av snårig och tät skog dominerad av olika firträd, växlandes från den mörka och hög kejsarfiren till den något lägre graufiren, vilken är täckt av stripigt gråaktigt barr, till orangegul kargpinjä och enstaka domskiparträd. Karavanvägen som löper genom området kämpar en sakteliga förlorande kamp mot låga ormbunksliknande kryparväxter och snikarslyn.

Avstånden mellan både fribyggeby och Handelsstationen och den senare ned till Pöschel majning är runt två timmar i rask promenadtakt eller någon timme med en kärra dragen av fålar. Skrotbrytningsområdet är det som ligger längst söderut och nära intill den väg som löper genom området och förbi handelsstationen.

Fribyggeby

En samling typiska Pyrisk fribyggehus gjorda i kejsarfirens mörka trä – smala och höga, ofta tre eller fyra våningar, med en murad skorsten centralt placerad runt vilken sängplatser och annat finns. Högst upp på ett flertal av dem är smala avsatser byggda, knappt mer än någon meter djupa. Runt byn löper en fyra meter hög palissad byggd högst uppe på en vall i jord och sten. Fyra vaktorn finns längs palissaden och den enda porten har ytterligare ett par torn vid vardera sidan. Byggnaderna är inte uppförda enligt något planerat

system utan små trånga gator växlas med bredare ytor som verkar som avlastningsplatser och torg. Den största byggnaden i byn är ett smalt men bastant fyrvåningshus där en samlingsal för de boende finns samt en mindre sjukstuga och ett par rum som Maxeman kan utnyttja för sitt arbete med byns gemensamma sysslor och behov, något som han ansvarar för. De bybor som har vaktjänstgöring, de går i skift veckovis under Modenas översikt, hämtar upp sina skarprättarkarbiner ur ett låst rum här, om de nu inte har något eget jaktvapen de bär med sig. Några visthusbodar, lador samt allmänna förrådsbyggnader finns också, ett gemensamt bad och tvätthus samt en liten kvarn, driven av en etanolmotor i ständigt behov av reparation. Till den finns även en liten destillationsapparat. Några enkla små täppor med kraftpärer och spirböror finns innanför palissaden medan markerna runt om består av större odlingar med pärer, några köldtåliga barrsorter samt gammelmansnackor och spirlökar. Inne i byn får knasor och kutbockar röra sig fritt och byns få ulkar samt ett par långhåriga fålar har ett stängselomgärdat område invid palissaden.

Pöschel Majning

Majningbolaget har under åren vid ett flertal gånger flyttat de enkla tältbaracker och vagnar som knegarna och Sigus bor i. Den senaste platsen ligger vid en brant kulle längs vilken stora gapande hål finns. Man har lett om en å genom en vattenränna av plåt och annat skrot så att man kan driva ett enkelt pumpsystem samt en stor men trots allt mobil vagn som innehåller ett hemmabyggt maskineri för att driva en stor hammare och några kraftiga sågklingor ämnade att bearbeta funnet skrot med. På några av de enorma graufirar och kejsarfirar som växer i området kring gruvan har Sigus sett till att rensa bort alla grenar tätt in på stammen, och nära sex meter ovanför markytan har plattformar satts upp runt omkring de flera meter tjocka barrträden. Dessa provisoriska torn verkar både som utkiksplatser och tillflyktsort för knegarna mot marodörer, zombestlar och, på sistone, möjliga attacker från fribyggare. Ett par tre stycken av majningbolagets knegare tjänstgör dygnet runt som vakter. Nattetid tänder man också stora riktade etanollyktor som man sveper över skogsbrynet. Man har därtill röjt upp en smal stig där en kärra dragen av några ulkar precis kan passera, som går ned till vägen som löper genom området. Majningbolaget har några enkla vagnar byggda av trä och skrot, knappt mer än plattformar med hjul gjorda i rubberliknande svart forntidsmaterial, samt ett tiotal kraftiga dragulkar att dra dem med. En gång per månad beger sig nära halva knegarlaget iväg med vagnarna lastade med fornskrot och med skarprättarbössorna laddade i knäet för att lämna av sina varor någon dagsfärd söderöver vid en större handelsstation eller samhälle (beroende på vart SL vill förlägga det hela).

Hispanols handelsstation

Vid marsvinsbrödernas handelsstation finns ett par höga hus, lika de i fribyggeby men uppförda i kargpinjä, som tjänstgör som bostäder, kontor och handelsbod. Ett par låga hus invid de två första fungerar som förrådsutrymmen och

stall åt eventuella karavaners dragdjur. En bit åt sidan från de andra husen finns ett tvåvåningshus med en stor takövertäckt terrass vars undervåning tjänstgör som enkel krog åt de resande och övervåningen som sovsal. Enkel, billig och tårframkallande stark tinner tillverkas i en skraltig destillator som står bakom huset och fulhojten säljs som kvällsnöje åt både fribyggare och majningknegare. Sempel men välsmakande mat erbjuds om Budde eller Chaggy finns på plats.

Priser Hispanols handelsstation

Sovsal: 5 jyckar per natt

Enskilt rum: 2 kr/natt och person (max fyra)

Gryta eller soppa: 2 jyckar

Ett glas tinner: 1 jycke

Flaska tinner: 3 jyckar

ÄVENTYRETS HANDLING

Följande är i stora drag vad som sker i området under tiden efter det att rollpersonerna anlänt dit. Det avslutande kapitlet ger vidare förslag på händelser som rollpersonerna kan involveras i, allt beroende på hur de väljer att agera mot de olika grupper som finns i området.

Ett första möte

När rollpersonerna anländer till handelsstationen ser de hur några råbarkade mutanter i grova overaller i ulkull håller på att försöka lura en ensam och skrajnen människa till att hamna i fajt med dem. De muterade råskinnen står på gårdsplanen framför handelsstationen och de småväxta marsvinsbröderna står lamt och åser vad som sker. Glåporden haglar över den utsatta fribyggaren och han knuffas omilt mellan majningknegarna. Dessa är redan stärkta i anden av några flaskor tinner och märker inte rollpersonernas ankomst. Mutanterna kan i sitt tillstånd inte sätta upp någon vidare kamp, något som rollpersonerna snabbt blir varse om det engagerar sig i situationen. Kommer de till fribyggarens undsättning får de enbart ett avmätt tack till svar om det finns några uppenbara mutanter i gruppen. Saknar gruppen uppenbara mutanter är dock hans tacksamhetsord överväldigande. Oavsett sammansättningen av RP inser mannen, Slåbådan Ruddi, att deras närvaro kan vara en skänk från ovan till de utsatta fribyggarna då de fruktar att konflikten, om den får dra ut på tiden, kan komma att få uppmärksamhet från Pyriskt håll om det vill sig illa. Eftersom Sigus de facto äger rättigheterna till marken och genom sitt majningbolag säkerligen kan ha fördelaktiga kontakter inom de kejslerliga direktionerna, så skulle dylik inblandning knappast vara till gagn för Maxeman och hans fribyggare. Slåbådan anlägger sålunda efter en kort stunds mödosam tankeverksamhet ett trevligt flin mot rollpersonerna även om de är mutanter och menar att de som tack för sina insatser åtminstone skall tacka ja till några värmande mål mat, kanske ett par värmande glas tinner, och tak över huvudet. Tackar RP ja till hans erbjudande ber han RP göra honom sällskap bort till fribyggarsbyn. Väl där introduceras de för Maxeman och Modena samt blir erbjudna en enkel stuga att övernatta i. Nästa morgon, efter Maxeman fått överlägga med de övriga i byn, kommer han med en förfrågan om RP skulle vara villiga att hjälpa de boende i fribyggarsbyn. Han förklarar situationen för dem, vinklad så att byborna verkar utsatta för ett girigt majningbolags nycker, och säger att de kan erbjuda

RP fem krediter i veckan samt kost och logi om de är beredda att för några veckors tid agera som vakter åt byns invånare. Accepterar RP erbjudandet är det bara för dem att lämpa sin utrustning i stugan som kommer vara deras att nyttja så länge som de hjälper fribyggarna. Gör de inte det så kommer både Maxeman och Modena komma med ytterligare förfrågningar nästa dag och kanske kan sträcka sig så långt att de erbjuder ytterligare någon kredit per dag.

Det andra erbjudandet

Har nu rollpersonerna antingen undvikit att hjälpa Slåbådan mot majningknegarna, tackat nej till hans erbjudande om att göra honom sällskap eller vid ett senare skede rest in till handelsstationen med någon av fribyggarna, kommer de att uppsökas av Sigus Pöschel med några grovlemmade mutanter i sällskap. Sigus har fått höra om de hårdföra främlingarnas ankomst och har begett sig av för att möta dem samt, om de verkar vara dugliga, erbjuda dem en anställning då han är rädd för att de annars kan komma att stödja Maxeman. Sigus är även intresserad att i eget syfte försöka värva dem. Har rollpersonerna redan accepterat ett jobb hos Maxeman kommer han ändå att erbjuda dem en anställning, i förhoppning om att han kan ersätta dem bättre än vad fribyggarna kan, vilket stämmer.

När de träffas så introducerar sig Sigus för RP och frågar om de möjligtvis har tänkt stanna i trakten en tid och om de inte kan vara villiga att göra honom sällskap för middag. Handelshuset må inte se mycket ut för Pyri men de kan minsann röra ihop en utsökt dumsvinsragu i hans tycke. Vilket svar han än får säger han sig ha ett jobb att erbjuda dem och förklarar i grova drag situation, självfallet med en betoning på hans rätt och att de mänskliga fribyggarnas betett sig mycket illa. Sigus erbjuder RP tio krediter i veckan samt fri kost och logi ute vid skrotbrytningsgruvan, ett erbjudande som sålunda är mer frikostigt än vad fribyggarna kan erbjuda. Han är väl medveten om fribyggarnas bristande möjligheter till högre pekuniär ersättning och räknar med att några ärrade äventyrare skall gå dit krediterna finns.

Tackar rollpersonerna ja kan de göra honom sällskap till sopbrytningsområdet och blir tilldelade varsin säng i en barrack där majningknegarna bor.

Pyrisk involvering

Vad Sigus är ovetande om är att man från Pyrisk myndigheters håll har börjat intressera sig för vad som sker i området då man kommit över ett antal handelskontrakt som visar på att gruvan har ett långt större värde än vad Pöschel majning officiellt har uppgett. Man vill därför undersöka möjligheten att överta sopbrytningsverksamheten om den är tillräckligt lönsam. På grund av att majningbolaget undanhållit korrekt information samt att den de facto befinner sig på mark utom Pyrisk kontroll ser Egendomsdirektionen en chans att överta verksamheten utan att bryta mot Kjellförteckningen. Egendomsdirektionen och militärens knappa resurser sätter dock än så länge käppar i hjulen för ett större ingripande men man har sänt dit en skarpsynt observatör tillsammans med två assistenter för att undersöka gruvsdriftens egentliga omfattning. Den utsände pyrisk egendomsdirektionsagenten är den muterade skatan, Tabby Särling, som befinner sig på handelsstationen och de två mutanterna, Frankeman Holk och Bo-Piter Tryne, dennes assistenter. Deras täckmantel är att de är tvungna att hålla sig borta från Pyrisk mark på grund av polisiära intressen, något som höjer få ögonbryn hos marsvinsbröderna då det inte är första gången som fula filurer på jakt undan Pyrisk rättvisa har dragit sig norröver. De spenderar dagarna hängandes på handelsstationen eller gör något enstaka dagsverke åt Sigus när han behöver ett par extra händer för ett skift i skrotbrytningen av någon anledning. Ingen har än så länge haft några misstankar mot dem och de kommer inte att göra något för att dra vidare uppmärksamhet till sig. Riskerar de att bli involverade i strider kommer de att hålla sig i bakgrunden och göra allt för att inte lägga sig i.

En fjärde spelare på planen

Några dagar efter det att rollpersonerna anlant så äntrar ytterligare en filur scenen, den skumme paddan Raalf-Hadar Piaff. Denne har genom sina ljusskygga kontakter fått höra om de problem som Pöschel majning har med uppstudsiga fribyggare i närheten av sin skrotgruva men också att Sigus Pöschel tvekar till att blanda in Pyrisk myndigheter. Raalf-Hadar har genom mutor och påtryckningar lyckats få ett löfte från assisterande rättsskipare Capia Gött att brytningsrättigheterna från området kan skrivas över på honom om han lyckas jaga bort Pöschel majning från trakten. Det senare bolagets underlåtande att rapportera omfattningen av vissa fynd kommer enligt Gött vara en tillräckligt stark grund för att låta henne, utan att behöva gå den långsamma vägen över någon tribunal, annullera Sigus brytningsrätter och kanske till och med ge henne en anledning att sätta dit uppkomlingen Sigus för undvikande av kjellstiftad skattepyntning. Capia är dock helt ovetande om det intresse som Egendomsdirektionen fått för sopbrytningen som Pöschel engagerar sig i samt att den förra har sänt dit tre mannar till platsen för att rapportera om vad som försiggår.

Piaff har slagit sig samman med hunden Yngve Klot, en bortskämd spoling med föga rent mjöl i påsen och allehanda dubiösa affärsverksamheter i Hindenburg, och Gäsman Bläck, en ärrad immare som gjort sig en anse-

summa krediter på utpressning, smuggling av Müllerska bössor och handel med slörök. De tre kumpanerna har hyrt en legotropp om ett tiotal väderbitna och hårdföra typer från Sursvall under ledning av det ökände rovmarodörfåret KruX Fädogg. Med dem följer en enorm industrirobot, nära fyra meter hög och lika bred, på vars nacke är surrad en fätöljliknande metallkonstruktion där KruX oftast återfinns.

Paddans agerande

När Raalf-Hadar med anhang anländer till Hispanols handelsstation tas de emot med bävan i rösten av marsvinsbröderna. Sällskapet slår upp ett provisoriskt läger bredvid handelsstationen medan Raalf-Hadar, Yngve och Gäsman hyr de rum som finns tillgängliga. Fribyggarna reagerar med illa dolt förakt när nyheten om ytterligare mutanter i området anländer och bryr sig föga om det smutsiga rykte som finns kring sällskapets deltagare. Sigus Pöschel, som anar att hans skrotbrytningsverksamhet kan ha lockat till sig dessa uppenbarligen välrustade råskinn, blir långt mer orolig och funderar allvarligt på om det är dags att snabbt försöka roffa åt sig vad som går av det uppbrutna skrot som de har liggande i lager och pallra sig därifrån. Majningbolagets chanser om Piaff är ute efter att med våld ta sopgruvan ifrån honom ger han inte mycket för. Efter en stunds eftertanke inser han dock att den bästa möjlighet han har, trots att det grämer honom djupt, är att närma sig fribyggarna och ge dem ett än mer generöst erbjudande; ett delägarskap gällande vad för skrot man kan bryta där deras by ligger. Om Sigus har rätt i sina beräkningar kommer de att göra sig ett mycket god summa krediter på det hela. Han försöker därför arrangera ett möte med Maxeman, antingen med rollpersonerna som sina utsända eller genom att kontakta dem, om de antingen finns vid handelsstationen eller gästar fribyggarna, och be dem förmedla en önskan om förläggning fribyggare och majningbolaget emellan. Maxeman är än så länge inte mer benägen en tidigare att lyssna på Sigus förslag och kommer sålunda att tacka nej till erbjudandet, om nu inte rollpersonerna lyckas lägga sig i och få honom på andra tankar.

Paddan Piaff vänder sig till Sigus ett par dagar senare

"De nordliga skrotbrytarfälten är en diger kreditkista som vi Pyrier icke skall rädsas att föra under samfundets kontroll"

André fon Nyphon, Egendomsdirektionen

med ett hotfullt erbjudande om att köpa hans majningrätter för en ynkelig summa krediter som inte på långa vägar motsvarar värdet på verksamheten. I tydliga ordalag framkommer att ett nekande enbart kommer leda till att Ralf-Hadar annars ser till att ta det han vill ha och att någon hjälp från Pyriskt håll knappast kan vara att vänta. Den slipade paddan har dessutom, genom att sända en kvickfotad vessla från hans Sursvallska råskinngång att bryta sig in på Sigus enkla kontor invid en av gruvans öppningar, kommit över en del anteckningar som visar de fyndigheter som torde stå att finna vid fribygggarbyn. Efter mötet med Sigus väljer paddan därför att med fullt uppbåd i hasorna och själv sittandes på Krux plats på automaten, stövla in i fribygggarbyn och kräva att de tar sitt pick och pack och försvinner därifrån inom en vecka. Maxeman, som först tvekat till eventuella närmanden från Sigus, börjar se nödvändigheten i att närma sig denne men möter envist motstånd från Modena, vilken menar att man inte skall böja nacke för en stinkande mutant som Sigus och än mindre för en bebskad padda.

Sigus kommer i slutändan välja, vare sig han får fribyggarnas stöd eller ej, att inte vika sig för Piaffs hot och ställer sin tilltro till att en Pyrisk intervention till slut skall komma och rädda honom. Fribyggarna kommer inte heller de att åtyda Raalf-Hadars befallningar och förbereder sig för en desperat kamp. Under båda lägrens styvnackade motstånd blir paddan ursinnig och bestämmer sig för att jämna de båda med marken. Maxemans fribyggare blir de som först, innan den veckofrist de fått gått ut, stormas av Krux legotropp, då Ralf-Hadar hoppas på att kunna statuera ett exempel med fribyggarna. Han riskerar dessutom att få gruvan minerad och sänkt samt sobrytningsutrustningen förstörd om han behöver attackera Pöschel majning. Attacken på fribyggarna ger honom möjligheten, hoppas han, att skrämna upp Sigus tillräckligt för att fly med svansen mellan benen. Fribyggarna sätter dock upp ett långt hårdare motstånd än väntat, mycket tack vare Modenas erfarenhet och fribyggarnas desperation, och stridigheterna drar ut på i nästan fyrtyoåtta timmars tid innan Krux med anhang står som segrare, om nu inte rollpersonerna, eventuellt med Pöschel majning som stöd, lyckas intervensera framgångsrikt. Sker inte så har legotruppen förlorat nära hälften av sina män och industriautomaten är näst intill förstörd, vilket gör att Piaff ser sig tvungen att sända efter ytterligare förstärkningar och låta Krux mennar

vila upp sig. Rollpersonernas agerande kan möjligtvis redan här sätta stopp för Ralf-Hadar och hans bortgång lämnar återigen enbart fribyggarna och majningbolaget kvar.

Slutet på Pöschel majning?

Har rollpersonerna inte lyckats eller velat stödja fribyggarna kommer efter ett par veckor några lortiga landsstrykande marodörer ansluta sig till paddan. Med förstärkningar på plats och med någorlunda återhämtade mennar sänder Piaff ut dem igen under Krux ledning, nu för att anfälla sopgruvan. Sigus har använt respiten till att sända ett par bud med desperata meddelanden adresserade till Pyriska myndigheter till närmaste heliografstation men inte ett knyst har hörts till svar. Övertygad om att han är utelämnad helt åt sitt eget öde väljer Sigus att stå bi sitt tidigare beslut och majningknegarna sluter upp bakom honom. Man sliter, i en desperat kamp mot tiden, för att befästa gruvområdet och när Krux anfall kommer är man så väl förberedd som det går med tanke på deras ringa erfarenhet och knappa medel. Striderna blir långa och blodiga och Ralf-Hadar tvingas i slutändan att belägra gruvan i förhoppning om att kunna svälta ut sina motståndare. Vintern sätter in runt omkring nu (om nu SL låter det utspelas under vintern) och de belägrades situation går från desperat till outhärdlig.

När situationen uppenbarligen är helt hopplös bestämmer sig Sigus för att man skall försöka med en desperat motattack. Just när man är beredd till att kasta sig ut från sina försvarsverk och storma mot fienden så ses en Pyrisk fana resa sig över närmaste ås och en skvadron högresta pansarkårsdragoner kommer ridandes ned mot gruvan med en kortväxt glasögonprydd man i sin spets. Extra ordinarie översterekvirator André fon Nyphon vid egendomsdirektionen har till slut bestämt sig för att agera då han anser att situationen för tillfället, med Ralf-Hadar inblandning och med fribyggarna borta erbjuder dem en synnerligen god möjlighet att i ett snabbt slag överta skrotbrytningsverksamheten. Deras information om vad som sker i trakten kommer givetvis från Tabby Särling, vilken genom det hela har noggrant fortsatt lämna sina rapporter som beordrat. Sopgruvan förklaras kejslerlig egendom och de sorgliga och illa tilltuffade resterna av både Sigus och Piaffs gäng får med tunga steg lämna efter sig allt de kämpat för då ett motstånd mot de numerärt helt överlägsna pansardragonerna vore fruktlöst.

ROLLPERSONERNAS MÖJLIGHETER

Rollpersonerna är genom denna röra som utspelar sig fria att agera som de vill. Alla de olika parterna är beredda att utnyttja dem, antingen genom att spela på möjligheten att de enkelt skall välja att stödja någon av dem på grund av att de utsatts för en oförrätt men annars genom erbjudanden om krediter. När Ralf-Hadar blandar sig i leken förändras läget vidare. Både Sigus och Maxeman vill fortfarande rekrytera rollpersonernas hjälp, deras erbjudanden blir än mer lockande om rollpersonerna nu tackat nej till dem tidigare, men de kan även få en förfrågan från Ralf-Hadar,

vilken inser att några erfarna zonfarare kan vara en allt för farlig spelbricka att ha liggande löst på planen. Det är även möjligt för SL att låta RP anta rollen som de utsända från den Pyriska Egendomsdirektionen, eller rekvireras av dem som finns på platsen. I så fall anländer de ytterligare någon vecka eller två innan Ralf-Hadar så att de har en chans att etablera sig på orten. De får därefter rapportera ned till en heliografstation någon dagsmarsch söderöver en dag per vecka för att hålla myndigheterna ajour med vad som händer. Rollpersonerna kan sålunda lika väl vara åskådare

till det hela som att hjälpa en enskild part eller bara försöka spela ut dem mot varandra. För de riktigt lömska så finns det ju även ett pris hägrande i form av en värdefull sopgruva; med rätt kontakter i Hindenburg skall man säkerligen kunna undvika inblandning från Pyriska myndigheter. Några olika förslag på händelser som rollerpersonerna mer specifikt kan involveras i står med nedan.

Fribyggarna

Livet i fribygggarbyn är hårt; födan är knapp, en farlig vildmark gör sig ständigt påmind i form av zonbestar och rovväxter och folket sliter från tidig morgon till sen kväll för att deras ynkliga täppor och odlingar skall ge en någorlunda skörd. Rollpersonerna gör sig sålunda bäst vänner med dem i byn om de visar sig hjälpsamma och inte tar sin anställning som en slö tjänst där de skall kunna lata sig i något vaktorn hela dagarna. SL kan låta fribyggarna vinna allt större förtroende för rollpersonerna, om denne så önskar, genom att låta Maxeman be dem utföra smärre uppgifter inom något som rollpersonerna är kunniga på. Exempel kan vara att reparera deras uråldriga etanolmotor, medicinsk vård åt någon som är skadad (avslöjar sig någon PSI mutant dock genom att hela en bybo kommer de med hot om lynchning om de visar sig igen köras ut), införskaffa förnödenheter från handelsstationen, följa med på bautodontjakt eller bara hjälpa till på fälten.

Eskortservice

En av de vanligare sysslorna som kan ske när rollpersonerna står på vakt är att skydda fribyggare från knegarmisshandel. Det är 30% chans att 1T6+2 majningknegare finns på plats när en fribyggare har vägarna förbi. De är givetvis beredda att puckla på några fribyggare om de ser ut att vara dem överlägsna. Annars nöjer de sig med att ropa hänfulla okvädningsord efter dem. Knegarna lägger benen på ryggen om någon drar skjutvapen mot dem.

Modenas råder

Rollpersonerna kan uppdaga Modena Zalitts exkursioner under mörka nätter eller kvällar alternativt, om hon fått anledning att lita på dem, erbjudas att följa med. Anklagar de henne öppet för det bestialiska överfall som skett på ett par majningknegare kommer Modena hätskt att försvara sig och kräva att Maxeman ser till att de försvinner från byn och om de handgripligen går emot henne tvekar hon inte att anfälla dem. Resten av fribyggarna kommer att förfäras om Modenas överfall uppdagas men då Maxeman snabbt ställer sig bakom henne gör resten det snart därpå och rollpersonerna har enbart skaffat sig fiender i fribyggarna, om de inte snabbt lyckas återfå deras förtroende. Kommer de istället att hjälpa Modena kan de göra henne sällskap på ett flertal nattliga turer då hon försöker finna någon knegare som varit dumdristig nog att röra sig bort från skrotbrytningsområdet. Chansen är runt 10% att det sker under en räd och i sådant fall kommer Modena kasta sig över denne med sin svärtade sabel i högsta hugg. Hennes attack är blodtörstig och skoningslös och honom kommer

att ta livet av den arme majningknegaren om inte rollpersonerna hindrar henne.

Oxfrossa

Full panik sprids då en ekoxe, av gigantiska proportioner även för en dylik best, kommer utrusande ur skogsbrynet och i full fart rusar in i palissaden runt byn. Besten kommer att förstöra flertalet pärfält under sitt härjande och även om palissaden är bastant och gjord i grova graufirstammar kommer upprepade ekoxrusningar slå sönder den och besten kan i sin våldsamma frenesi komma att förstöra flera bostadshus innan den försvinner vidare i motsatt riktning som den kom ifrån, ifall nu inte rollpersonerna, med fribyggarnas hjälp, lyckas nedlägga monstret. Den enda förklaring till varför det sker verkar vara att fribygggarbyn kom i vägen för den linje som ekoxen bestämt sig för att vandra i. En möjlighet för SL är givetvis att bläddra i en nyinförskaffad Zonernas Zoologi och erbjuda spelarna något av varelserna där att möta.

Ekoxe

SB: 4T6	KP: 78	TT: 39	IB: 4	FF: 16,0 m/SR	
Rustning: Skal ABS 10					
Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Bett, ytterkäke	7	40%	5T6	-	-

Pöschel majning

För knegarna som sliter på skrotbrytarfälten eller nere i skrotgruvorna är vardagen fylld med både de faror som vildmarken runt omkring ruvar på men även förrädiska schakt och håligheter nere i gruvorna, ras, gasansamlingar, giftiga och skadliga ämnen som kan återfinnas täckandes värdefulla metaller och annat samt ett otal andra saker som kan allvarligt skada någon eller bringa dem om livet. De har en stark gemenskap efter många år och hårda upplevelser ihop och de har en nära och god relation till Sigus, som är en god arbetsgivare. Om rollpersonerna kommer hit och tar lätt på sin anställning kommer de, likt hos fribyggarna, få ett föga vänligt bemötande efter en tid men om de istället anstränger sig något för att hjälpa till med det mesta, förutom nu den vaktjänst som Sigus anställt dem för, kommer knegarna snart att se dem som pålitliga typer. Som hos fribyggarna kan SL även låta dem komma på god fot med knegarna genom att de har speciella färdigheter som de kan gagna någon eller några av knegarna.

Arkivskåpet brinner!

Rollpersonerna väcks mitt i natten av upprymda stämmor. En ihärdigt ringande från ett larm samt flackande ljussken. Någon har brutit sig in på majningbolagets område och har lyckats tända eld på Sigus arkivskåp samt lämnat kontoret i en enda stor röra. Kvicka och uppmärksamma rollpersoner kan upptäcka en gäckande skugga i skogsbrynet och en vild jakt tar vid. Den som brutit sig in kan antingen vara någon från fribygggarbyn, förslagsvis Modena Zalitt, alternativt några av Ralf-Hadars legoknektar eller så är det Tabby Särpling som har brutit sig in. Är det fribyggarna som ligger bakom har de enbart tänd elden för att terrorisera majningbolaget, är Ralf-Hadar upphovsmannen har han gett

order om att tulla på kontoret för att skrämna Sigus samtidigt som han hoppas komma över viktiga dokument och om det är Tabby så är elden ett försök till att dölja att något värdefullt saknas i kontoret, hans förhoppning har varit att elden skall hinna sprida sig tillräckligt för att det ej skall gå att se om det varit en olyckshändelse eller om någon de facto har gjort inbrott. SL kan avgöra hur goda chanser rollpersonerna skall ha för att infånga den skyldige och vilken information i övrigt det kan ge om de övriga falangerna som finns i trakten.

Gasficka

Pustande och flämtande och med en sjuklig ansiktsfärg kommer en kne gare stapplande ur ett majningschakt i närheten av rollpersonerna. Han väser fram, hostandes slem och blod, att giftig kvädargas har vittrat in i en gång och att några kne gare är fångade bakom gasansamlingen, säkerligen oförmögna att ta sig ut. Skrotbrytaren säger hest att det var ren tur att han befann sig i ett sidorum nära utgången och kunde ta sig ut utan värre sviter. Finurligt knåpande med goggles, slangar att andas igenom och allehanda annat behövs för att lyckas få ut kne garna, det hela blir med andra ord en tankenöt för spelarna där rollpersonerna får försöka nyttja det bråte som finns ansamlat på området för att kunna få ut dem utan att de drabbas av för stora mängder gas. Lyckas rollpersonerna rädda de 1T3+1 personer som är fast nere i gruvan kommer Sigus och övriga majningkne gare att hylla dem som hjältar.

Kvädargas

En stark giftig gas som till och från samlas i gruvgångar och majningschakt i skrotbyrtarfälten i norr. Gasen har TOX 5 och den som utsätts för den drabbas av blödningar i lungorna som ger 1T6 per SR i skada så länge som personen inandas ämnet. Att hålla andan samt knipa för näsan hjälper även om det svider i ögonen och huden börjar kliä infernaliskt. Gasen ger permanenta skador på lungväven om man överlever - personens FYS sänks permanent med 1T2.

Kolkmalhälet

Ett skärande larm hörs över skrotbrytningsområdet och en upprymd Sigus hugger tag i en av rollpersonerna och beordrar dem att med all hast skynda ned i skrotschakt fyra då en av kne garna stött på uppskastade högar av sten och jord som bara kan tyda på att en eller flera kolkmalar har återigen visat sin trubbigt maliciösa trynen i majningbolagets gångar. Med etanollyktor högt hållna i näven blir det till att ta sig ned i fuktdrypande gångar där skrotbalkar, timmer och bräckliga plasticsrör envist kämpar för att hålla uppe jordmassorna ovanför. Enorma betongblock och andra efterlämningar behöver klättras förbi, krälas under eller åla sig igenom då rollpersonerna tränger in i allt djupare i skrotgruvan. SL kan med fördel låta skuggor snabbt röra sig i ögonvrån, oskyldiga slambaggar överraskande falla ned över rollpersoners ryggar eller låta mindre ras skapa ihåliga ekon – allt för att inge en krypande osäkerhetskänsla hos spelarna. En uråldrig och ondsint slug kolkmal står att återfinna någonstans här nere och en enveten och utdragen envig kan ta vid här nere i gruvans mörker.

Kolkmalar

SB: 21 KP: 42 TT: 21 IB: 11 FF: 21 m/SR

Rustning: Seg hud ABS 4

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Bett	11	55%	2T6	-	-

Fribyggaröverfall

Ett gäng upprymda fribyggare har efter några redigt stärkande tinnerflaskor bestämt sig för att ge majningkne garna en läxa. Deras tilltänkta offer blick dock inte några räddhågsna skrotbrytare utan istället är det rollpersonerna som kommer i deras väg. Fribyggarna är antalet rollpersoner +1T6 stycken och de har under hessa hyschningar åt varandras vingliga framfart lagt sig i bakhåll någonstans mitt emellan handelsstationen och Pöschel majning. I sitt druckna tillstånd har fribyggarna -25% på alla färdigheter och deras IB är på halva deras vanliga nivå. Deras dåligt formulerade plan är att ge de majningkne gare de stöter på en ordentlig omgång, inte mer, och de har med den uppgiften i åtanke utrustat sig med enkla tillhyggen såsom knölpåkar och liknande. Börjar rollpersonerna bruka skjutvapen förbyttas deras aggressiva iver till bröststört panik och de flyr vilt åt alla håll i vintermörkret. Vill SL få till större animositet mellan spelarna och fribyggarna kan de givetvis vara bättre rustade och ha lämnat tinnern därhän.

Ralf-Hadar

En anställning hos den lömske paddan Piaff och hans kumpaner kommer att ge gott med krediter men ställer krav om få moraliska skrupler då det torde vara mycket svårt att finna något ädlare motiv i deras agerande. Att komma på god fot med de surmulna sursvallaska legosoldaterna eller det mordiskt paranoida företaget Krux Fädogg är inte det lättaste, rollpersonerna måste till att för dem bevisa sin vilda hårdhet genom fullt beteende, sturskhet eller genom att sonika ge den störste av dem en redig smäll på käften och komma undan med det – allt enligt devisen att elakast och farligast skall respekteras. Ralf-Hadars kumpaner Yngve och Gäsman har valt en minimalistisk väg när det kommer till aktivt ingripande i vad som sker dagligdags gällande paddans planer och det mesta av tankearbetet och exekveringen lämnar de åt Ralf-Hadar. Förutom uppslagen nedan så kan rollpersonerna självfallet komma att delta både i attacken mot fribyggaryn likväl som i anfallet mot Pöschel majning. Det är inte omöjligt att rollpersonernas involvering kan ge ett annorlunda händelseförlopp än det som står ovan i så fall. Om någon eller några av rollpersonerna är kompetenta före detta militärer (talanger såsom Strateg och/eller Befäl 2 eller högre) kan Ralf-Hadar, om de bevisar sina kunskaper för honom, komma att lämna dem möjligheten att själva delta i planerandet av anfallet mot byn eller skrotbrytningsplatsen eller till och med leda anfallet om SL anser att de gjort ett överväldigande pålitligt och kompetent intryck.

Trakassera skrotbrytare

Ralf-Hadars förhoppning är att hot och skrämsetaktik skall räcka för att få bort Sigus från trakten, även om han har små förväntningar om att det skall räcka. Efter sitt första hotfulla erbjudande om att köpa skrotbrytningsverksamheten för en futtig summa ger han Sigus några dagar att fundera över det hela. Paddan blir dock otålig och sänder iväg rollpersonerna till Pöschel majning för att sätta vidare press på Sigus. Då Ralf-Hadar vill åsamka så lite skada som möjligt på den verksamhet som majningbolaget har blir det till att antingen bara försöka skrämma upp majningknegarna med sin närvaro alternativt åsamka förstörelse och skada på sådant som inte är essentiellt för skrotbrytningen som sådan, dvs. de tält och vagnar som de arbetande bor i, allmän utrustning för att kunna överleva ute i vildmarken eller liknande. Rollpersonerna kan även välja att ge sig på de knegare från Pöschel majning som är dumdristiga nog att ta sig upp till handelsstationen när Ralf-Hadar med anhang är där. Eventuella knegare kommer i grupper om 1T4+2 stycken, då de åtminstone har vett nog att inte bege sig dit ensamma. Hur de väljer att gå tillväga blir upp till rollpersonerna själva men initialt kommer varken Sigus eller någon av hans anställda försöka sätta sig emot vad de nu tar sig för men när trakasserierna fått fortgå någon dag eller två kommer rollpersoner som öppet traskar in på skrotbrytningsområdet bemötas med vapen i hand och ingen av de anställda hos Sigus kommer längre att röra sig upp till Hispanols handelsstation. En upptrappning som oundvikligen kommer leda till att Ralf-Hadar bestämmer sig för att det är dags att agera, även om det först blir mot fribyggarna.

Vad pysslar Pöschel med?

Istället för att sända iväg en av de sursvallska legoknektarna för att bryta sig in hos Pöschel majning (se ovan under "Paddans agerande") kan Ralf-Hadar sända iväg rollpersonerna för uppdraget. Information kring skrotbrytningsverksamheten står att finna i den vagn som Sigus utnyttjar för att övernatta i och det blir till för rollpersonerna att under mörkaste tiden på dygnet flitigt använda sig av Smyga/Gömma sig för att obemärkta kunna bryta sig in. Den information som paddan Piaff vill komma över kan antingen stå att finna i de arkivskåp som Sigus har stående i vagnen alternativt kan han använda någon forntida textlagringsmanick för att hålla reda på sina affärer. Skadegörelse och vild framfart vid en dylik räd kommer inte bekymra Ralf-Hadar så länge han får det han vill.

Mindre Tröög

Inför den stundande attacken på fribygggarbyn ger Krux Fädogg rollpersonerna uppgiften att försöka undanröja vad Ralf-Hadar med kumpaner tror är det största hindret från att ta över byn utan motstånd; Maxeman Tröög. Rollpersonerna utrustas med de granater som Krux har i sin ägo och blir tillsagda att hysta in dem i den byggnad där Maxeman spenderar nätterna. Problemet är bara det att Krux är osäker på vad granaterna har för verkan, vilket gör det nödvändigt för dem enligt honom att vara beredda på att utnyttja alla tre eller, eventuellt, försöka klura ut något annat sätt att röja

honom ur vägen om nu ingen av dem har någon vidare verkan. De tre granaterna som rollpersonerna får är en rökgranat, en chockgranat och en energigranat. Att ta sig obemärkt in i byn, vilken efter Ralf-Hadars hot patrulleras flitigt av sex till åtta personer per natt är inte det lättaste. Det kommer krävas list, en del kreativitet samt lyckade Smyga/Gömma sig för att lyckas. Kastar de in en granat i taget i den byggnad där Maxeman, enligt vad de fått berättat för sig från Krux, skall finnas är det möjligt att Maxeman överlever, beroende på vilken granat som rollpersonerna kastar först (SL kan slå 1T3 efter ordningen ovan eller välja själv). Om en rökgranat detonerar först ges Maxeman en chans att slå för att undvika annars får han ta full skada av attacken. Oavsett om rollpersonerna är framgångsrika i sin attack eller inte kommer resultatet bli detsamma; ett än mer styvnackat motstånd från fribyggarna efter det här, då Modena nu blir den som mer eller mindre tar över rollen som överkucku.

De pyriska agenterna

SL kan använda Tabby Särpling som ytterligare en möjlighet för att engagera spelarna i vad som sker. Utifall rollpersonernas agerande visar att de antingen är ointresserade av att ta någons parti i händelserna alternativt om deras lojalitet uppenbarligen inte varar längre än tills någon lägger ett högre bud på deras tjänster så kan Tabby finna för gott att mycket diskret approachera rollpersonerna och försöka värva dem för sin sak. Han kommer vara mycket förtegen om vem hans uppdragsgivare är utan hålla sig strikt till att locka med gott om krediter för utförda uppdrag. Det kommer i huvudsak röra sig om mer handgriplig informationsinsamling, någon som Tabby själv, framförallt beroende på hans juniora assistenter, vill undvika att göra å det längsta. Rollpersonerna får flitigt använda sig av Smyga/Gömma sig och liknande samt SL kan låta spelarna efter noggrann övervakning om området planera intrikata strategier för att bryta sig in. En annan möjlighet är som nämnts att låta rollpersonerna ta rollen som den Pyriska egendomsdirektionens utsända. I det fallet kan SL utnyttja Tabby som deras kontaktperson och fortfarande låta honom sända iväg dem på följande uppdrag.

Vad pysslar Pöschel med?

Ett uppdrag liknande det som kan fås av Ralf-Hadar. Syftet är detsamma: att finna vidare bevis för hur omfattande skrotbrytningen som majningbolaget sysselsätter sig med egentligen är. Däremot så är det av stor vikt att rollpersonerna är diskreta i sitt förfarande, Tabby vill absolut inte att Sigus skall alarmeras av att någon är ute efter information kring bolaget. Agenternas närvaro måste förbli hemlig och det Pyriska intresset för verksamheten måste ej komma till Sigus kännedom då denne annars kan komma att ta åtgärder för att säkra sin egendom juridiskt. Det som Tabby efterfrågar är papper eller annat som tydligt visar utvinningen som sker. En åldrande räknemanükel med tillhörande minne kan vara en tingest som innehåller viktig information för agenterna eller så får rollpersonerna på klassiskt agentmanér låna en åldrande handhållen

textkopieringsmackapär från Tabby (C-pen liknande tingest med PÅL 54) som kan nyttjas för att kopiera det som de hittar eller så blir det bara för dem att försöka släpa med sig så många pappersluntor som möjligt från kontoret i hopp om att det viktigaste följer med.

Paddans planer?

Tabby oroas av Ralf-Hadars planer och önskar få mer information kring vad denne sysslar med och vad denne kan tänkas göra härnäst. Rollpersonerna kan lika väl liera sig med Ralf-Hadar för att på så sätt komma i kontakt med vad som planeras som att försöka muta någon eller några till att lämna uppgifter eller helt sonika försöka rota igenom det rum som paddan hyr på Hispanols handelsstation och den utrustning som han har liggande där.

Snikarmord

Rollpersonerna kan ges i uppdrag att undanröja Ralf-Hadar om det blir med all tydlighet klart för de pyriska agenterna att kraftfullt agerande är nödvändigt om inte paddans mordiska planer skall ge honom besittning över skrotbrytningen. Tabby, som har lyckats få reda på att Ralf-Hadar skall ha goda kontakter med någon eller några i en pyrisk myndighet, misstänker att denne kan ha vidtagit steg för att säkra hans kontroll över majningbolaget hos dessa om han med våld lyckas överta den. Hur rollpersonerna går tillväga är upp till dem men likt övriga fall så är det av

yttersta vikt att det ej avslöjas vem som står bakom det hela. Tabby ser helst att ingen annan än paddan kommer till skada och ser det inte som nödvändigt att dennes kumpaner röjs ur vägen, om nu inte SL vill sända iväg spelarna på ett flertal av dessa blodtörstiga uppdrag.

Övrigt

Andra möjligheter för SL kan vara att låta rollpersonerna vara utsända för att en gång för alla få fatt i det svarta rovmarodörfåret Krux Fädogg. Hans elaka uppsyn står att återfinna på efterlysningsaffischer lite varstans i norra Pyrisamfundet samt i samhällen såsom Sursvall och den belöning – buntpröjs – som utlovas för återförandet av denne ökände skurk, levande eller död, är omkring 500 krediter. En tillräckligt stor summa för att kunna locka flertalet rollpersoner att sätta efter honom. Det är också möjligt att rollpersonerna blir kontaktade av någon som vill hyra in dem för att jaga efter Krux, exempelvis det pyriska rättsväsendet, någon förmögen privatperson med ett muterat horn i sidan till fåret eller kanske den Sursvallska borgmästaren Grums Fender vill få fatt i den lömske krullpälzen. Rollpersonerna kan under ett dylikt uppdrag dels ges en anledning att befinna sig i trakten men även finna en lösning på hur man nu skall tackla Krux och hans legoknekthord genom att liera sig med någon av de andra falangerna i området.

SOPBRYTNINGEN & PÖSCHEL MAJNING

För de rollpersoner som drivna av kreditbegär eller bara av ren lust bestämmer sig för att försöka ta över Sigus skrotbrytarverksamhet så kan det vara värt för SL att känna till något mer kring majningbolagets sysslor. Texten nedan är grundad löst grundad på de angivelser som står att finna på sidan 52-53 i *Rebellen & Överlevaren*. SL kan själv modifiera fyndens omfattning och värde eller slå fram dem enligt tabellerna i spelarboken om denne tycker värdet är för stort för spelarna.

Pöschel majnings verksamhet och värde

Skrotbrytningen som Sigus ägnat sig åt har varit igång i nära tio år i området. Genom sin goda näsa för fornskrot har han lyckats finna ytterligare brytningsbara ädror av skrot i närheten av den ursprungliga gruvan han satte upp och verksamheten har på så sätt växt. Dessutom har han kommit att utvidga sin brytning med tunnlande djupare ned i marken då man har stött på vidare samlingar av material, sådant som plåt, fornglas, rubber, den porösa forntidsten som är så vanlig i ruinstäder och mycket annat. Gruvbrytningen är dock långt mer kostsam än den ytliga skrotbrytningen men genom att redan ha mannar och utrustning på plats är det besväret värt att mödosamt schakta ut tunnlar och ta sig djupare ned bland skrotlagren begrävda i jord och stenmassorna under århundradenas lopp. Området som man bryter i har en gång i tiden huserat en stor industripark, vilket är anledningen till att det

fortfarande finns så stora mängder fornskrot att utvinna även om det blir mer kostsamt för varje ny fyndighet som upptäcks då de sakteliga krymper i storlek. Om några års tid kommer Pöschel bli tvungen att sakteliga börja aveckla sin verksamhet. Den skrotådra som nu ligger under fribyggarbyn är den sista riktigt rika anhopning av fornskrot som man kommer att finna i området.

Totalt kan SL räkna med att det finns runt skrot till ett värde av över fyrtiotusen krediter att plocka upp ur området. Utrustning, majningknegare, transporter och tiden det tar att bryta fornskrotet gör dock att det värde som Sigus, alternativt rollpersonerna kan få ut av det i slutändan är relativt begränsat. För varje vecka som brytningen fortgår i nuvarande skick, med ett tjugotal majningknegare som kan sitt yrke väl samt med all nödvändig utrustning redan betald kan Sigus ta ut en vinst mellan 50 och 150 krediter i veckan. Kommer rollpersonerna att sätta upp en liknande verksamhet, om de nu lyckas överta skrotbrytningen, så kommer deras initiala investeringar vara stora och i slutändan kommer vinsten sjunka till runt hälften av vad Sigus nu tjänar in. Det kommer att ta Sigus, eller vem som nu tar över, cirka två år att tömma området på den mängd fornskrot som fortfarande finns att bryta innan verksamhetens storlek kraftigt måste krympas för att täcka de intäkter man kan få från den sinande mängden fornskrot.

PERSONGALLERI

Nedan finns de personer som är involverade i de olika skeendena ovan beskrivna. En del ytterligare information gällande deras beteende och reaktioner i olika möjliga situationer finns inkluderade i texten.

Maxeman Trög, 45 år

Efter att ha försörjt sig som dunsterjunker med hyggligt framgång i ett tiotal år kom Maxeman i bråk med Skarpnäcks biträdande skatteskrivare gällande den mängd sumpgas som Maxeman egentligen drog upp och de intäkter de gav honom. Skatteskrivaren, en man med goda kontakter och från en av stadens mer inflytelserika familjer, gjorde snabbt livet surt för den enstöriga Maxeman och han såg sin enkla verksamhet gå på knä utav de pålagor som avtvingades honom. Bitter av upplevelsen och maktlösheten i situationen samt trött på den eviga stanken från vättaträsket bestämde han sig för att lämna Skarpnäck och sitt tidigare liv. Ett antal bekanta med likartade upplevelser slog följe med honom och efter något halvår rörande sig i sakta mak norrvör kom man att slå sig ned i närheten av en handelsstation i ett område som var fritt från vidare Pyriskt inflytande.

Utseende: En reslig man som sedan ett tiotal år kämpat med en växande kalaskula. Det brungråa håret är tunt, huden solbränd och de bruna ögon permanent kisande. En yvig slokmustasch och breda polisonger pryder ansiktet.

Karaktär: Tystlåten och eftertänksam men velig

STY: 15	FYS: 10	STO: 17	SMI: 8	INT: 14	VIL: 10	PER: 14
SB: +1T4	KP: 27	TT: 13	IB: 8	FF: 5,0/25/50 m/SR		

Klass: IMM

Förmågor: Ledare (2)

Färdigheter: Bildning 25%, Köpslå 75%, Gevär 40%, Undvika 35%, Vagn 40%, Vildmarksvana 60%

Utrustning: Femtiotal krediter, kläder, Müllersk hagelbössa

Vapen: Müllersk hagelbössa med trettio skott till

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Müllersk hagelbössa 12 g	9	40%	Hagel	x2	98

Modena Zalitt, 39 år

En hårdför kvinna med förflutet som soldat i den stolta kejslerliga livvaktsskåren skarprättargardisterna. Nesliga, och osanna, rykten om en skandalös kärleksaffär med en mutant ledde till ett skamligt avsked från Pyris finaste och Modena lämnade Hindenburg bakom sitt närandes ett glödande hat mot både Pyris och mutanter. Hon är den som hätskast av alla förordar en väpnad kamp mot Sigus och under hennes järnvilja och våldsamma blodtörst står sig Maxemans mananden om förhandlingar med Pöshel majning slätt. Hon har varit en otäck överraskning för de majningknegare som vågat ta sig ton när hon besökt handelsstationen och hon har vid ett par tillfällen i skydd av nattens mörker överfallit enskilda majningmutanter och lämnat dem svårt sargade. Överfallen har lämnat skrämmande berättelser hos majningbolagets anställda om den hiskeliga zombest som härjar i trakten, något som Modena enbart ler i njugg åt när hon får höra på omvägar.

Utseende: Senig och lång kvinna med bruten näsa och askgrått hår. Ett par ärr löper över ansiktet och tvingar fram ett elakt grin eftersom läppen är skadad. Hon bär grova ullkläder och över det en militär rock där ett insignia från något regemente fortfarande sitter kvar (lyckat Bildningslag avslöjar att det är skarprättargardisterna).

Karaktär: Lättretlig och aggressiv

STY: 11	FYS: 16	STO: 14	SMI: 11	INT: 15	VIL: 18	PER: 7
SB: +1	KP: 30	TT: 15	IB: 11	FF: 5,0/25/50 m/SR		

Klass: IMM

Förmågor: Befäl (3), Strateg (2)

Färdigheter: Bildning 60%, Gevär 65%, Pistol 60%, Sabelfäkning 70%, Rida 50%, Teknologi 30%, Undvika 50% (med rustning), Vildmarksvana 45%

Utrustning: Tiotal krediter, snögoggles, kläder, vapen

Vapen: Automatgevär 5,56mm med 47 skott, Müllersk Hagelpistol 12 g med 40 skott

Rustning: Lätt blandrustningsharnesk ABS 3

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Automatkarbin 5,56mm	13	65%	4T6/5T6	-	75
Hagelpistol 12 g	14	60%	Hagel	x2	98
Sabel	17	70%	2T8+4	-	-

Slåbådan Ruddi, 42 år

En immare från trakten kring Öreboga som spenderat sitt liv i växlandes mellan eländigt tinnerupande, diverse småbrott och Pyriska straffläger. När han blev erbjuden av bekant att slå följe med Maxeman tackade han snabbt ja och han har sedan dess levt ett nytt liv i absolutismens tecken och är en av de mest stillsamma IMM i fribyggbybyn. Hans enda last i dagsläget är snusjord, något han alltid har svårt att komma över. Liksom de andra fribyggarna ogillar han mutanter starkt men han har vetat att inse att byns situation är tillräckligt desperat för att man inte skall betacka sig hjälp från någon i dagsläget.

Utseende: En smal och kortväxt man med stripigt hår och skägg. Några fula svarta tatueringar pryder armarna och för den som är bekant med Pyris undre värld eller polisväsende känner igen dem som typiska för någon som avtjänat tid i Pyriskt fängelse eller straffläger. Han är klädd i tjocka och slitna kläder i ullkull och en rock i knasaskinn fodrad med bautadontpås.

Karaktär: Förmanande och sävlig

STY: 12	FYS: 10	STO: 9	SMI: 9	INT: 8	VIL: 12	PER: 7
SB: 0	KP: 19	TT: 10	IB: 9	FF: 3,6/18/36 m/SR		

Klass: IMM

Färdigheter: Närstrid 40%, Undvika 35%

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Obeväpnad strid	9	40	1T4	-	-

Typisk Fribyggare, varierande ålder

De flesta har sin bakgrund någonstans kring Skarpnäck eller Öreboga men en del kommer från andra orter. Gemensamt har de sitt starka ogillande både mot Pyriska myndigheter samt mutanthat.

Utseende: Alla längder och bredder förekommer. De flesta av dem är långhåriga och, om de är män, skäggiga. Oftast solbrända och vindpinade samt i de flesta fall magra av knapert med mat. De är klädda i enkla och grova kläder i ullkull och liknande. De flesta bär bylsiga vinterrockar eller kappor fodrade med bautadontpås samt har tjocka luvor på skallen. Sedan deras bråk med majningbolaget förvärrades bär de oftast med sig sitt jaktgevär om de färdas bort från fribyggbybyn.

Karaktär: Flesta är buttra och avståndstagande

STY: 13	FYS: 10	STO: 13	SMI: 12	INT: 12	VIL: 15	PER: 9
SB: 0	KP: 23	TT: 11	IB: 12	FF: 5,0/25/50 m/SR		

Klass: IMM

Förmågor: -

Färdigheter: Gevär 40%, Närstrid 35%, Undvika 35% och Vildmarksvana 50%

Utrustning: Kläder, gevär och 1T6+6 krediter

Vapen: De flesta av dem kan plocka fram ett Skarprättargevär .45S med ett tjugotal skott som de använder till jakt annars samt någon kniv eller liknande

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Skarprättargevär .45S	13	40	3T6	-	99
Kniv	12	35	1T6+1	-	-

Sigus Pöschel, 50 år

En slug mutant uppväxt i Nordholmia som tidigt insåg att han hade ett skarpt sinne för affärer och en bra näsa för att snoka rätt på fornfynd. Han spenderade sin ungdom arbetandes för ett otal olika majningbolag innan han satt upp sin egen skrotsamlarverksamhet. Framgångarna gav honom till slut tillräckligt med kapital för att starta upp en större skrotbrytning och efter långa prospekteringsstudier öppnade han upp en första gruva i trakten som äventyret utspelar sig i. Sigus verksamhet växte och i dagsläget har han ett tjugotal knegare anställda. Han behandlar dem väl, Sigus minns allt för väl slitet han själv fick genomlida som ung, och har nästan blivit som en fadersfigur för många av majningknegarna. Då de dessutom är avskurna från civilisationen har han gjort sitt yttersta för att vidare stärka gemenskapen bland de anställda.

Utseende: En normallång man vars stora öron och fyra underliga tredelade armar tydligt avslöjar honom som mutant. Skallen är rakad och överläppen pryds av en borstig svart mustasch. Han bär enkla men bekväma kläder i blomull och knasaskinn samt en lång rock i bautodontpäl. En forntidspuffra finns sittande i ett hölster snett över hans midja.

Karaktär: Jovialisk men bestämd

STY: 13	FYS: 11	STO: 11	SMI: 14	INT: 16	VIL: 13	PER: 16
SB: +1	KP: 22	TT: 11	IB: X	FF: 5,0/25/50 m/SR		

Klass: MM

Lyte: 125%

Förmågor: Sonar, Flerdubbla kroppsdelar (4 armar), Bärare

Färdigheter: Bildning 35%, Pistol 55%, Köpslå 80%, Undvika 40% (med rustning), Vagn 70%, Vildmarksvana 70%

Utrustning: Tjugo krediter på sig och nära 500 krediter i en kassalåda på majningbolagets kontor, kläder, Nålspistol

Vapen: Nålspistol med trettio nålar till (dödligt gift med TOX 10)

Rustning: Sliten lätt skyddsväst med ABS 5

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Nålspistol	22	55%	Spec.	-	68

Movrok Lull-Lull, 41 år

Sigus högra hand, bokhållare och tillika förman för majningverksamheten. Denna skarptänkta mutantbjässe ger knappast intrycket av att vara en god siffertrillare med händer stora som hinderburgska stekfat och axlar som en ulk men i Movrok har Sigus en både ypperlig bokhållningskunskapare och en förman som har vett att hålla knegarna hårt arbetandes. När snickelinsnicksnack kommer till att knuffas är inte heller Movrok någon man vill stå i vägen för, något som ett par immare på lyran smärtsamt fått erfara. Movrok är obrottsligt lojal mot Sigus, vilken han ser lika mycket som en god vän som sin chef efter att ha jobbat med honom ända sedan sobrytningen i området startade för femton år sedan.

Utseende: Nära tre meter lång, kraftigt byggd och med en bruten näsa ger Movrok ett allt annat än oskyldigt intryck. Hans skalle är renrakad och ett par ärr avtecknar sig tydligt över ena kinden. Ögonen är mörka och vaksamma. Handflator och fingrar har förhårdnader i av ben och brosk på kanterna; ett lyte från hans mutation Grävare. Han är klädd i kläder av kutbocksskinn och bär en enorm vinterrock i ulkskinn fodrad med bautodontpäl. En tjock mössa av lymmelpäl pryder skallen.

Karaktär: Kaxig och skojfrisk

STY: 17	FYS: 15	STO: 24	SMI: 5	INT: 16	VIL: 11	PER: 12
SB: +2T4	KP: 39	TT: 19	IB: 5	FF: 5,8/29/58 m/SR		

Klass: MM

Lyte: 105%

Förmågor: Stor, Klimatanpassad, Grävare

Färdigheter: Bildning 65%, Pistol 40%, Närstrid 65%, Undvika 50%, Vildmarksvana 45%

Utrustning: Femtiotal krediter, kläder och vapen

Vapen: Slaglåsapistol (faderns och en kär ägodel) med fyrtiotal skott, järnrör

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Slaglåsapistol	8	40%	2T6	-	96
Järnrör	6	65%	1T6+2/1T8+2+2T4	-	-

Typisk majningknegare, varierande ålder

Diverse olika mutanter som kommer från allehanda mindre byar och samhällen i norra Pyrisamfundet. De flesta har varit anställda hos Pöschel majning i många år och trivs bra både med Sigus och sina kamrater. Är av hårt slit tillsammans har gjort dem till en starkt sammanhållen grupp, vilket gör att de är beredda att kämpa för Sigus sak gentemot paddan Ralf-Hadar.

Utseende: Kraftigt byggd efter årat av slit med sobrytning, oftast med rakad skalle av hygieniska skäl (de har haft problem med gallsösa) och iklädda grova ullkullsoveraller samt tjocka knegarkängor. De flesta har tydliga mutantlyten. Utomhus bylsar de på sig allehanda tjocka tröjor, jackor, halsdukar, luvor och annat som de kan komma över. Sedan konflikten med fryggarna eskalerade återfinns man dem sällan utan ett vapen tillgängligt.

Karaktär: Varierar

STY: 14	FYS: 12	STO: 12	SMI: 9	INT: 10	VIL: 12	PER: 10
SB: +1T2	KP: 24	TT: 12	IB: 9	FF: 4,2/21/42 m/SR		

Klass: MM

Lyte: Varierar men de flesta har över 50%

Förmågor: Ett par mutationer per person, ofta nattsyn eller sonar

Färdigheter: Gevär 35%, Närstrid 50%, Undvika 30% och Vildmarksvana 30%

Utrustning: Kläder, karbin och 2T6+6 krediter

Vapen: Skarprättarkarbin .45S med ett trettiotal skott samt en hacka eller knölpåk

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Skarprättarkarbin .45S	11	35%	3T6	-	99
Hacka	11	50%	2T6+2+1T2	-	-
Knölpåk	11	50%	1T8/1T10+1T2	-	-

Ralf-Hadar Piaff, 37 år

Paddan är ytterligare en i den breda släkten Piaff som inte alltid vandrar genom livet på rätt sida av lagen. Den knipsluge Ralf-Hadar har genom åren sett ett flertal förmögenheter komma och gå då hans affärssinne sällan rör sig längre än hur han skall tjäna in en stor summa krediter hastigt och inte hur en dylik rörelse därefter kan förvaltas. Under de senaste fem till tio åren har han i huvudsak sysselsatt sig med att genom fula metoder tilltvinga sig verksamheter som befinner sig utanför Pyriskt territorium. Han utnyttjar kryphål i Kjellförteckningen gällande hanteringen av dylika ärenden samt mutar frikostigt diverse tjänstemän inom lagväsendet att stödja honom i hans nidvär. När han via en av dessa mutkolvar, en dam vid namn Capia Gött, fick höra att Sigus Pöschel möjligtvis kunde ha undanhållit för Pyriska myndigheter hur stor den skrotbrytningsrätt han inmutat egentligen är, såg han en chans till ytterligare en smutsig affär. Han är beredd att gå mycket långt för att lyckas och har föga samvete när det kommer till kritan. Ralf-Hadar kommer, om det börjar gå honom emot under äventyret, att försöka göra upp i godo med sina motståndare men därefter söka efter första bästa tillfälle att bryta det ingåagna avtalet när han tror att läget åter är honom gynnsamt.

Utseende: En kortväxt paddherre med smala lemmar och tjock buk. Ett brett och öppet flin pryder ofta nunan men det rimmar illa med paddans kalla och hårda blick; hans svekfullhet nästan lyser om honom. Han klär sig i eleganta mörka blommulskostymer och en tjock vinterrock i tesslapäl.

Karaktär: Lömsk och långsint

STY: 7	FYS: 8	STO: 7	SMI: 14	INT: 17	VIL: 17	PER: 8
SB: -1T4	KP: 15	TT: 7	IB: 14	FF: 4,2/21/42 m/SR		

Klass: MD (Padda)

Lyte: (50%)

Förmågor: Livssinne, Syraspott

Färdigheter: Bildning 75%, Köpslå 55%, Pistol 70%, Rida 40%, Syraspott 50%, Undre Världen 80%, Undvika 65%

Utrustning: 400 krediter i kontanter, kläder, dyrt fickur i forntidsmetall (stål), Laserpistol

Vapen: Laserpistol med två energipack till

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Laserpistol	22	70%	2T6	-	57
Syraspott	14	50%	1T4/SR i 2 SR	-	-

Ynge Klot, 33 år

Ett av handelsfamiljen Klots svarta doggar. Han har sedan sena tonåren drivit ett antal affärsverksamheter i Hindenburg med föga laglydig grund. Diverse krogörelser har fått agera täckmantel för smuggling, bordellverksamhet och falskmynteri. Till och från har han haft uppgörelser med Ralf-Hadar som hitintills alltid varit honom till gagn. Det finns dock ingen vidare kärlek mellan de två och han litar inte på paddan längre än han kan skjuta med sina derringar. Gäsman, som är en relativt ny bekantskap för honom, litar han inte alls på, den ärrade immaren är alldeles för hal och klipsk i Ynges tycke. Skulle saker och ting inte utveckla sig som planerat är det inte omöjligt att han i en prekär situation kan vara beredd att gå bakom ryggen på sina kumpaner. Allt har ett pris är Ynges tydliga filosofi och han har det tillräckligt gott ställt ändå för att han inte skall vilja offra sitt liv på något vådlig affär ute i vildmarken.

Utseende: En stilig hundherre med glansig päls och högt buren nos. Hans viftande svans kombinerat med stiliga kläder i blomull och algsilke av senaste mode får tikan lätt på fall. Hans utstyrelse av fashionablaste snitt är klart malplacerade i den avkrok han nu befinner sig i och han avskyr att behöva vandra runt i grova arbetarkängor och en tjock vinterrock i ulkull på grund av kylan i norr.

Karaktär: Stursk och aggressiv

STY: 14	FYS: 17	STO: 11	SMI: 8	INT: 12	VIL: 13	PER: 14
SB: +1	KP: 28	TT: 14	IB: 8	FF: 3,8/19/38 m/SR		

Klass: MD (Hund)

Lyte: (50%)

Förmågor: Superbt sinne (hörsel), Dubbelhjärna

Färdigheter: Bildning 41%, lakttagelseförmåga 53%, Köpslå 60%, Pistol 54%, Undvika 45%, Undre Världen 69%

Utrustning: 200 krediter, Kläder, två Derringar .45S

Vapen: Två skarprättarderringar .45S med fyrtio skott (använder en i vardera handen)

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
2 Skarprättarderringar .45S	14	55%	2T6	-	99

Gäsman Black, 38 år

En immare som gjort sig en redig mängd krediter genom åren på utpressning, vapensmuggling och handel med slörök i södra Pyri och i trakterna mot Göborg till. Lagens omuterad arm kröp allt närmare honom med åren och Gäsman fann det för gott för några år sedan att röra sig norröver och slog sig samman med Ralf-Hadar i Hindenburg. De har haft några olika affärsuppgörelser sinsemellan sedan dess och han är inte den som sviker sina kumpaner. Skulle någon av de två ha nu llerat sig med gå bakom ryggen på honom kommer han inte spara några ansträngningar för att få fatt i denne.

Utseende: En ful och storväxt typ med potatisnäsa, tunt blont hår och kalla grå ögon. Ett grovt ärr pryder hakan och han saknar ett par tänder efter en slagsmål, en missprydnad som grämer honom djupt. Han klär sig i mörka och praktiska blomullskläder, svarta ridstövlar i etterdoggsinn samt en tjock ulkullslängkappa. En toppluva i knasaull pryder skallen.

Karaktär: Vresig och hämndlysten

STY: 15	FYS: 9	STO: 16	SMI: 16	INT: 15	VIL: 8	PER: 5
SB: +1T4	KP: 25	TT: 12	IB: 16	FF: 6,4/32/64 m/SR		

Klass: IMM

Förmågor: Kontakter (lagväsendet, 2)

Färdigheter: Köpslå 60%, Pistol 55%, Gevär 50%, Närstrid 65%, Rida 65%, Undvika 50% (med rustning), Undre Världen 70%, Vildmarksvana 65%

Utrustning: Runt 100 krediter, kläder, forntida armbandsklocka i plastics vars batteri är dött (Casio) samt vapen och rustning

Vapen: Revolver .44M med tjugo skott till, skarprättarkarbin .45S med trettio skott till, Müllersk hagelpistol med tjugo skott till

Rustning: Härdat läder ABS 2 för bålen

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Revolver .44M	22	55%	5T6	-	47
Skarprättarkarbin .45S	18	50%	3T6	-	99
Müllersk hagelpistol	19	55%	Hagel	x2	98

Krux Fädogg, 35 år

Rovmarodörfåret Krux har skapat sig ett välförtjänt dåligt rykte runt om i de nordligare delarna av Pyri och i de stadsstater man kan finna norröver. Hans brokiga karriär innehåller alla de smutsiga ting man kan tänka sig: mordiska plundringsräder, rån och övergrepp, smuggling etc. Han blev först känd genom att leda det rövande marodörbandet fädoggarna, vilket till näst siste man nedjordes av Pyrisk militär för ett tiotal år sedan. Sedan dess, som den ende överlevande, har han burit namnet Fädogg med högt huvud. Stora summor buntpröjs finns på hans skalle, senast rörde det sig om nära femhundra krediter, men än så länge har ingen fått fatt i honom. Under de senaste tre åren har han lett en tropp sursvallska legoknektar, varierandes mellan tio och tjugo i antal. De har varit dyrköpta hyrkarbiner för affärsmän med skumma verksamheter, som Piaff, tjänstgjort på något avlägset gods eller bara berikat sig själva genom plundring och rån. Då hans chanser till framtida anställningar till mångt och mycket beror på hans rykte är han någorlunda lojal mot Ralf-Hadar och hans kumpaner men börjar det gå dem för illa, vilket det är nära att göra om striderna med fribyggarna förlöper som ovan, är det inte omöjligt att en stor summa krediter kan få honom att byta arbetsgivare. Sätter rollpersonerna käppar i hjulet för honom men han lyckas smita kommer de ha en mycket långsint och mordisk fiende att stöta på igen.

Utseende: Ett riktigt svart får. Pälsen är tovig och dammig och tussar saknas här och var där elaka ärr pryder kroppen. Hans vänstra öga är täckt av en svart lapp efter striden när fädoggarna bekämpades. Krux klär sig i enkla ulkullskläder av militärt snitt, bär armekängor på fötterna och draperar sig i en knasaskinsrock med lymmelpälsbrämde krage.

Karaktär: Ohyfsad, skrämig och mordlysten

STY: 9	FYS: 15	STO: 12	SMI: 15	INT: 14	VIL: 16	PER: 10
SB: -	KP: 27	TT: 13	IB: 15	FF: 5,4/27/54 m/SR		

Klass: MD (Får)

Lyte: (50%)

Förmågor: Hoppförmåga, Nattsyn, Naturliga vapen (klor grad 1)

Färdigheter: Akrobatik 72%, lakttagelseförmåga 55%, Kasta 43%, Pistol 80%, Gevär 76%, Närstrid 50%, Stridskonster 66%, Rida 41%, Undre Världen 50%, Undvika 40% (med rustning), Vildmarksvana 62%

Utrustning: 200 krediter, kläder, 3 granater av för Krux okänd sort (1 rök, chock och 1 energi), 1T4+2 slag på valfri fyndtabell i fornyd samt vapen och rustning

Vapen: Automatpistol .22 med hundra skott, Avkapad hagelböss, klotförstärkningar

Rustning: Lätt blandrustning över ben och bål

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Automatpistol .22	23	80%	1T8	-	90
Avkapad hagelböss 12 g	17	76%	Hagel	x2	-
Förstärkta klor*	15	66%	1T8+8	-	-

* Använder dessa med Stridskonster

Krux industrirobot, -

En enorm automat som en gång använts för tunga lyft och liknande inom någon industri. Den är trögörlig, föga intelligent och programmerad för att lyda tillsägelser från de flesta immare de jobbar med gör den relativt lätt för främmande personer att kommendera, givet att de nu vågar höja sin röst mot ett över fyra meter högt zonmonster i metall.

Utseende: En stor plåtbest med gorillaliknande kroppsform; korta ben, långa armar och lång bål. Huvudet är litet jämför med kroppen och sitter i höjd med de massiva axlarna. Metallstyckena är slitna, repiga och det mesta av dens ursprungliga färgen är borta men här och svar skymtar matt gula och svarta ytor.

Karaktär: Mekanisk

STY: 40	FYS: 20	STO: 40	SMI: 3	INT: 3	VIL: 3	PER: 3
SB: +4T6	KP: 60	TT: 30	IB: 3	FF: x m/SR		

Klass: RBT

Färdigheter: Närstrid 35%

Vapen: Slåss med nävarna samt med fastsurrade hemmagjorda klor av vässad metall

Rustning: Pansar med ABS 4

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Näve	3	35%	1T4+4T6	-	-

Klor	3	35%	5T6	-	-
------	---	-----	-----	---	---

Typisk sursvallsk legosoldat, varierande ålder

Ett tiotal oborstade raskinn med bakgrund inom Sursvalls militär eller milis. De har alla stridit, plundrat och blött med Krux under några års tid och är nog så disciplinerade och sammanhållna efter all tid ihop. Ingen av dem kommer vara beredd att svika de andra i legotropen om inte summan krediter är svindlande hög.

Utseende: Varierat men mycket ärrvävnad, elak uppsyn och vindpinade ansikten dominerar. De bär alla luggslitna men praktiska kläder av militärt snitt samt varma vinterrockar i knasaull samt armekängor.

Karaktär: Kaxiga och samvetslösa bråkstakar

STY: 12	FYS: 11	STO: 13	SMI: 12	INT: 11	VIL: 11	PER: 11
SB: +1	KP: 24	TT: 12	IB: 12	FF: 5,0/25/50 m/SR		

Klass: Varierar

Lyte: Om MM >20%, om MD (50%)

Förmågor: Olika, om mutanter vanligtvis någon stridsmutation typ Naturligt Vapen, Giftig eller Syraspott (om färdighet krävs så har de runt 40% i den)

Färdigheter: Pistol 45%, Gevär 50%, Sabelfäkting 30%, Undvika 30% (med rustning)

Utrustning: 2T10 krediter, 10% att har ett fornynd från valfri fyndtabell, kläder, vapen och rustning

Vapen: Skarprättarkarbin .45S med tjugo skott till, Müllersk hagelpistol med femton skott till och sabel

Rustning: Medeltungt blandharnesk med ABS 4

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Skarprättarkarbin .45S	14	50%	3T6	-	99
Müllersk hagelpistol 12 g	15	45%	Hagel	x2	98
Sabel	16	30%	2T8+1	-	-

Marödörer, varierande ålder

Ett gäng mutanter livnärande sig på plundringsråder mot ensliga byar, karavaner och dylikt. De ansluter sig till Ralf-Hadar efter han förlorat flera av sina Sursvallska legosoldater i striderna mot frilyggarna.

Utseende: Smutsiga och stinkande typer i skrottrustningar och kläder som är en kakafoni av färger, snitt och tyger. Det mode de verkar följa är ju mer udda och grått färgat plagg desto bättre. Många vilda tuppkammsfrisyrer och tatueringar återfinns hos dem.

Karaktär: Burdusa, äckliga och skrämiga

STY: 11	FYS: 11	STO: 12	SMI: 13	INT: 8	VIL: 11	PER: 6
SB: -	KP: 23	TT: 12	IB: 13	FF: 5,0/25/50 m/SR		

Klass: MM och MD

Lyte: 25% eller (50%)

Förmågor: Naturligt vapen (klor, huggtänder eller svans, alla grad 2)

Färdigheter: Närstrid 45%, Gevär 45%, Undvika 15% (med rustning)

Utrustning: Allehanda krims-krams, 1T6 krediter, skrottrustning och vapen

Vapen: Armborst med tjugo skåkter till, spikkklubba eller kedja samt förstärkning till sitt naturliga vapen grad 3

Rustning: Medeltunga skrottrustningar med ABS 4

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Armborst	15	45%	2T6+2	-	00
Spikkklubba	15	45%	1T10+1/2T6+1	-	-
Kedja	15	45%	1T6+1	-	-
Naturligt vapen, förstärkt	13	45%	1T8+3	-	-

Marsvinsbröderna Hispanol, 25 till 35 år

De fem bröderna Chaggy, Rulf, Syne, Budde och Brago grundade Handelsstationen för ett tiotal år sedan. Dess läge är inte det bästa och det är långt mellan karavaner och andra besökare mer långväga ifrån men livet är enkelt och om nu bara oroligheterna mellan IMM och Pöschel majning kunde upphöra så skulle allt vara frid och fröjd i deras ögon. Bröderna är inga slagskämpar och har hitintills varken velat stödja den ena eller den andra sidan, båda är ju ändå villiga att handla hos dem samt dricka deras tinner,

och de har inga som helst intentioner att lägga sig i deras förehavanden i övrigt.

Utseende: Korta och magra marsvinsherrar iförda enkla och slitna kläder i ullkull och bautadontpål. Rulf bär en svart lapp för ena ögat sedan en olycka för många år sedan.

Karaktär: Pratglada och ivriga att göra affärer

Klass: MD, Marsvin

Relevanta egenskaper: Köpslå 55%

Inga övriga egenskaper lär vara av intresse

Tabby Särling, 36 år

En ärrad veteran bland de mannar som egendomsdirektionen har tillgängliga för diverse mer udda uppdrag å Pyris vägnar. Tabby har spenderat det mesta av sitt vuxna liv resandes kors och tvärs över Pyri och i vildmarkerna däromkring och har blivit smått folkskygg och excentrisk med åren. Han brukar utge sig för att vara någon småskum filur på jakt undan Pyriska myndigheter när han lämnar samfundet bakom sig, en roll som brukar möta få frågor i slutändan.

Utseende: Välputsade fjädrar och en högt hållen näbb. Klädd i slitna paltor av ullkull och med ett par smidiga fodrade knasaskinnstövlar på fötterna.

Karaktär: Tystlåten, tillbakadragen och...udda

STY: 7	FYS: 14	STO: 7	SMI: 14	INT: 14	VIL: 13	PER: 16
SB: -1T4	KP: 21	TT: 10	IB: 21	FF: 4,0/20/40 m/SR		

Klass: MD (Skata)

Lyte: (50%)

Förmågor: Feromoner, Blixtnabba reflexer

Färdigheter: Bildning 55%, lakttagelseförmåga 80%, Närstrid 40%, Pistol 60%, Rida 35%, Smyga/Gömma sig 70%, Teknologi 40%, Undvika 85%, Undre Världen 35%, Vildmarksvana 65%, Zonkunskap 40%, Feromoner 70%

Utrustning: Dyrkar, allehanda fula tingestar som garott och liknande samt en Maserpistol gömd i ett axelhölster under flera lager kläder

Vapen: Maserpistol med tre energipack till

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Maserpistol	29	60%	2T6+6	-	71
Garott, knopad	21	40%	1T4/SR	-	-

Frankeman Holk, 29 år

Efter en kort tid hos fotsnikartrupperna kom Frankeman att rekryteras utav Tabby själv och skatan har ägnat de senaste fem åren att lära upp den våghalsige ekorren i vad en egendomsdirektionsagent behöver kunna. Frankeman trivs bra i sin tjänst även om de långa tiderna borta från hans hemstad Logsta Bro tär smått på honom. Han beundrar Tabby djupt och önskar inget hellre än att bli lika erfaren som den excentriska skatan.

Utseende: En yvig svans, ryckande nos och plirande nyfikna ögon. Ett ärr över enda kinden vanpryder honom smått. Några ringar i koppar sitter i ena örat. Frankeman bär grova och smutsiga kläder av knegarsnitt och en tjock vinterrock i knasaull. Tjocka kängor pryder fötterna.

Karaktär: Ivrig och snarstucken

STY: 8	FYS: 15	STO: 6	SMI: 13	INT: 12	VIL: 11	PER: 14
SB: -1T4	KP: 21	TT: 10	IB: 13	FF: 3,8/19/38 m/SR		

Klass: MD, Ekorre

Lyte: (50%)

Förmågor: Gräsmage, Infrasynt (grad 2)

Färdigheter: Bildning 20%, lakttagelseförmåga 55%, Pistol 40%, Smyga/Gömma sig 45%, Undvika 40%, Vildmarksvana 45%

Utrustning: Femton krediter, porslinsmugg från forntiden ömt invirad i tygtrasor, kläder och vapen

Vapen: Skarprättarderringer .45S

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Skarprättarderringer .45S	16	40%	2T6	-	99

Bo-Piter Tryyne, 20 år

Ynglingen Bo-Piter är ett nytillskott i egendomsdirektionen. Han rekryterades för ett halvår sedan och det här är andra gången som han är ute på fältet under ledning av Tabby. Han är mycket nervös för att göra bort sig och är därför överdrivet försiktig och eftertänksam, vilket gör att han verkar nästan tafatt och handlingsförlamad ibland.

Utseende: En något kortväxt galt men med breda axlar och två fruktansvärda gulnande betar som sticker fram ur käken. Han klär sig i flera lager enkla ulkullskläder mot kylan, bär grova kängor, har en halsduk virad runthalsen och en mössa med öronlappar på skallen.

Karaktär: Långsam och sävlig

STY: 16	FYS: 14	STO: 10	SMI: 8	INT: 13	VIL: 9	PER: 10
SB: +1T2	KP: 24	TT: 12	IB: 8	FF: 3,6/18/36 m/SR		

Klass: MD, Vildsvin

Lyte: (50%)

Förmågor: Naturliga vapen (huggtänder, grad 2)

Färdigheter: Bildning 30%, lakttagelseförmåga 40%, Gevär 35%, Närstrid 45%, Smyga/Gömma sig 50%, Undvika 35%, Vildmarksvana 50%

Utrustning: Elva krediter, kläder och vapen

Vapen: Musköt 15mm med tjugo laddningar kulor och krut

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Musköt 15mm	9	35%	3T6	-	96
Huggtänder	8	45%	1T8+1T2	-	-

André fon Nyphon, 44 år

Den skarpsinnige och skrupelfria extra ordinarie översterekviratorn vid egendomsdirektionen har gjort en lysande karriär inom de kejslerliga verken och han tros kunna nå den absoluta toppen i sinom tid. Han har starkt propagerat för att Pyri skall ta i med hårdhandskarna när det gäller de möjligheter som icke noggrant kontrollerade verksamheter inom Pyrisk

intressesfär, inte nödvändigtvis inom samfundets gränser, kan erbjuda. Han har under en längre tid haft bland annat Pöschel majning under uppsikt då det finns goda skäl enligt Kjellförteckningen att överta denna verksamhet eftersom Sigus underlåtit att rapportera dess egentliga omfattning och värde till den Pyrisk staten då han registrerade skrotbrytningsområdet för många år sedan. Grunderna är kanske inte helt klara i slutändan vad som är rätt eller ej enligt Pyrisk lag men som en av de högsta befattningshavarna inom egendomsdirektionen är chanserna yttersta små att någon skulle kunna sätta sig emot honom, om nu inte någon än högre upp i den kejslerliga administrationen involveras.

Utseende: En kortväxt man med hornrimmade glasögon och tovtigt grått hår. André är smått rund efter mycket tid bakom ett skrivbord och försvinner nästan i den tjocka bautadontpälrock han bär mot kylan. Under det har han en dyr och välskräddad blommulskostym i moderiktiga färger.

Karaktär: Effektiv och barsk

Klass: IMM

Relevanta egenskaper: Bildning 80%, Köpslå 85%

Inga övriga egenskaper lär vara av intresse

Pansardragon, 25-30 år

En stolt och hårdför medlem i den ärorika Pyrisk pansarkåren.

Utseende: Varierande men kortklippta frisyreer, yviga mustascher och långa polisonger dominerar. De bär alla välvärdade pansarkårsuniformer bestående av tjocka ulkullsbuxor i svarttyg med revärer, knähöga blanka ridstövlar i svart etterdoggsinn, mörkt rödlila strama jackor med blanka mässingsknappar och stel och hög krage, ett brett svart läderbälte över jackan där pistol och sabel bärs samt en toppig stålmask med kort hätta och ett stålharnesk utanpå sin uniformsjacka. Mot kylan bär de dessutom en lång slängkappa med huva i ulkull och fodrad med lymmelpäls.

Karaktär: Högdragen och bister

Klass: Nästan uteslutande IMM

Relevanta egenskaper: Höga färdighetsvärden i Pistol, Gevär, Sabelfäktning, Rida och Undvika

Inga övriga egenskaper lär vara av intresse

APPENDIX

