

ETT ÄVENTYR TILL

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE



EN MIDVINTERNATTSDRÖM

 JÄRNRINGEN

av Thomas "Muterad Mungo" Johansson

Innehåll	
Sammanfattning	4
Introduktion för spelarna	4
Äventyret börjar	5
Händelseutveckling	6
Ledtrådar	6
Persongalleri	7
Platser	8
Rollpersonernas lägenhet	8
Ysabells lägenhet	8
Jersild Griggers lägenhet	8
Ett besök på garnisonen	8
Överfallet på rollpersonerna	12
Ulkus Taverna	12
Systrarna fon Dhymmels våning	14
Ysabells våning i Skanshaga	15
Harry Blixtmans lägenhet	15
Överfallet på Eddvard	16
Jierrörörs fästning	16
Slutet på äventyret?	17
Omild behandling av oskyldig Eddvard	17
Svaga bevis mot Ysabell	17
Starka bevis mot Ysabell – öppet	17
Starka bevis mot Ysabell – dolt	18
Harry Blixtman	18
Andra utvecklingsmöjligheter	18
Persongalleri	18
Appendix 1: Pansårkåren	22
Appendix 2: Material till spelarna	24
Appendix 3:	
Introduktionstext och rollpersoner	25
Dedrik Fugge	25
Molfred Wreek	27
Renny Pepper	29
PÅLE D-BiA	30
Uggy	32

Skrivet av **Thomas "Muterad Mungo" Johansson**

Grafisk form **Christian Sabe**

Layout **Jonas "Jonas" Möckelström**

Omslagsillustration **Ola "Ubu" Jansson**

Ett stort tack till **Patrik "vonVinkelslip" Lundquist** för feedback och goda idéer, **Mattias Dahl** för nitisk korrekturläsning och till alla andra som gett goda förslag och speltestat det hela.

Järnringen när du på:

www.mutant.nu

info@mutant.nu

Mutant, all characters and likenesses thereof are © 2003
Paradox entertainment AB. All rights reserved.
Published under licence by Järnringen.

EN MIDVINTERNATTSDRÖM

Thomas "Muterad Mungo" Johansson

Under de senaste månaderna har livet varit stillsamt. Era tidigare uppdragsgivare har på sistone inte visat sig intresserade av era något speciella tjänster och ni har fördrivit tiden inkvarterade i en stor och relativt välskött lägenhet i Hindenburgs enklare distrikt Hundängen. Året har börjat lida mot sitt slut och mörkret försvinner sent och kommer tillbaka tidigt. Ett tjockt, vitt täcke döljer Hundängens annars så sotiga fasader och skräppfyllda gator. Vore det inte för snön skulle dagarna genomlevas i ett gråaktigt mörker eftersom himlen har varit molntäckt i flera veckors tid och luften allt som oftast fylls av täta vita snöflingor. Hjulen är dessutom i antågande och något av högtidstundens upplupna stämning börjar sakta infinna sig. Men för alla ter sig inte världen så idyllisk som för er. I detta nu slås en ung kvinnas liv i spillror när hon brutalt skändas och lämnas åt sitt öde av en hänsynslös herreman. När hon förtvivlat söker efter någon att vända sig till i denna myllrande och för henne okända stad råkar det bli just er väg hon korsar...

Välkomna till "En Midvinternattsdröm", ett äventyr som utspelar sig i Pyris huvudstad Hindenburg. Ni kastas in i intrigerna kring en ung kvinnas olycksaliga öde och innan det hela är över lär Hindenburg aldrig vara sig likt. Er Vilja, Rätt och Mannamod kommer att utmanas till det yttersta!

SAMMANFATTNING

Äventyret utspelar sig i Hindenburg under vintern. Året är i sig inte viktigt då ingen politisk intrig eller annat som kan påverka världen finns med i äventyret. Spelledaren (SL) kan enkelt sätta in det under det år som utspelar sig i dennes värld.

Rollpersonerna utnyttjas av aristokraten Jiernröors vackra dotter Ysabell och hennes hemlige älskare Harry Blixtman för deras eget nöjes skull. Rollpersonerna kontaktas av en förklädd Ysabell som använder hela sitt breda register av teatraliska snyftningar för att be om deras hjälp mot den elake gardeskaptens som berövat hennes stackars far hans pengar och skändat hennes kropp. Kaptenen, en ärlig och stolt mutant av lägre börd vid namn Eddvard Hummel, är oskyldig till dådet. Det han gjort för att ådra sig Ysabells ilska är att artigt men bestämt avfärdat hennes inviter. Han har därutöver, genom sin framgångsrika karriär, varit en nagel i ögat på officerskollegan Harry. Kaptenen är en av de få mutanter som nått en officersrang i de kejsrerliga pansårkårsdragonerna. Han har dessutom visat sådant mod och initiativ att han snabbt stigit i graderna och han spås en lysande framtid. Ysabell och Harry är nu ute för att hämnas de oförrätter de anser sig ha drabbats av på grund av kaptenen. Att de samtidigt får en chans att göra sig lustiga över en hop zonfarare och annat knegarpatrask är ur deras synvinkel enbart ett plus.

Det står inte rollpersonerna till buds att allt för enkelt söka upp kaptenen i fråga utan att få kontakt med honom kräver

en del av dem. Försöker rollpersonerna pressa kaptenen eller ge honom en omgång (eller värre!), har de relativt goda chanser att uppdaga sanningen. Det som försvarar det hela är den hederskodex som kaptenen, såsom stolt officer i Pyris pansårkår, ser sig nödgad att följa. Den förhindrar honom att berätta att en dam från en mycket respekterad familj håller uppe en fasad av skötsamhet och dygd för att dölja ett falskt och sköraktigt leverne. Kaptenens egen uppfattning om Ysabell väger lätt jämfört med dennes syn på vad hedern kräver. Är rollpersonerna av börd kan kaptenen till och med komma att försöka försvara Ysabells heder om otydliga anklagelser mot henne yppas för honom i andras närvaro.

Det krävs därför takt och finesse från rollpersonernas sida för att uppdaga sanningen och få Ysabells fasad att falla. Vänder de sig mot Ysabell kan hon vifta bort hela saken och högfärdigt undra vad de tror sig kunna göra åt saken. Väljer de att handgripligen gå åt henne och/eller Harry Blixtman (som SL lämpligtvis låter vara närvarande vid ett sådant tillfälle) är det mycket möjligt att rollpersonerna sätter sig i en situation de har svårt att klara sig ur utan att hamna i konfrontation med lagens företrädare. Sålunda, även om rollpersonerna har en rimligt god chans att upptäcka Ysabells och Harrys rävspel, så finns det en klar möjlighet för SL att lämna dem – slokörade och kanske hämndlystna – i slutet av äventyret. Möjligheten ges också att försätta rollpersonerna på flykt undan rättvisan, ätten Jiernröor eller kapten Hummel, allt efter hur de kommit att agera.

INTRODUKTION FÖR SPELARNA

Följande stycke är en detaljerad genomgång av vad Ysabell kan säga och göra när hon möter rollpersonerna första gången. SL kan antingen läsa upp texten nedan för spelarna eller, än hellre, läsa igenom det noggrant innan och spela igenom avsnittet istället:

Under de senaste månaderna har livet varit stillsamt. Era tidigare uppdragsgivare har på sistone inte visat sig intresserade av era ganska speciella tjänster och ni har fördrivit tiden inkvarterade i en stor och relativt välkött lägenhet i Hundängen, ett av Hindenburgs enklare distrikt. Året har börjat lida mot sitt slut. Mörkret försvinner sent och kommer tillbaka tidigt. Ett tjockt, vitt täcke döljer Hundängens annars så sotiga fasader och skräpfyllda gator. Vore det inte för snön skulle dagarna genomlevas i ett gråaktigt mörker, eftersom himlen har varit molntäckt i flera veckors tid och luften fylls allt som oftast av tätta vita snöflingor. Ikväll sitter ni djupt nedborrade i ett par kutbocksskinns fåtöljer i en lokal nära Kejsartorget. Krogen är välbesökt, i huvudsakligen av människor som bär Pyrisk arméuniform, men skaran består även av ett fåtal mutanter samt ett antal herrar som i sina mörka ulkullkostymer inte kan vara annat än köpmän. Ni är för tillfället engagerade i smått upprymd diskussion med varandra och ni märker knappt

när dörren slås upp och en tunn varelse täckt i en mörk kappa kommer in med snön yrande runt sig. Personen får dock er uppmärksamhet snart, då denne ur djupet av sin huva spejar sig vilset fram och tillbaka i lokalen för att sedan börjar gå bort mot er. När personen kommer närmare skymtar ni under huvan en ung kvinnas anletsdrag och ett mörkt hårsvall. Kvinnan vrider sina händer förtvivlat och tar ett par snubblande sista steg och sjunker sedan med en snyftning ned på golvet mitt ibland er och utbrister med en svag och darrande stämma:

"Mina herrar, jag behöver Er hjälp. Jag vet att vi är fullständiga främlingar, men jag har ingen att vända mig till med det som tynger mig. Mitt enda hopp står till att ni är de rättrådiga män som man har sagt mig att ni är. Jag skulle inte besvara Er om det enbart gällde mig, men, det är min far som är illa där, och..." Kvinnan tystnar här och hennes smala kropp börjar skakar av snyftningar. Ett par av er är snabbt framme och hjälper henne varsamt ned i en fåtölj. Efter att ni lagt en varm ullfäll kring hennes axlar, satt ett glas ångande druvklotskonjack i hennes hand och fått ett svagt leende som tack, återhämtar hon sig tillräckligt för att fortsätta. "Mitt namn är Ysabell. Ni förstår, jag och min far har blivit utnyttjade av en man som kom in i våra liv med vad vi trodde var de hederligaste av avsikter.

Vi har för inte allt för länge sedan flyttat till Hindenburg, eftersom min far blivit för gammal för att driva den ångkvarn som han skött under hela sin livstid. Han är långt till åren kommen nu. Genom ihärdigt slit har han förvärvat en anseelig summa för en enkel ångkvarnsmjöltnare, tillräckligt för att försörja sig på sina gamla dar och inte lämna mig helt blottställd." Hon läppjar på druvklotskonjacken och fortsätter. "När vi kom till Hindenburg var jag som i ett lyckorus. För en enkel kvinna från landet, som jag, har det varit överväldigande att hamna mitt i denna metropol. Min far har dock fostrat mig väl och jag har ej gjort annat än sett de anständiga nöjen som står att finna här. Så, för några månader sedan, kom jag att möta en stilig kapten från rytteriet, en viss Eddvard Hummel. Att vinna uppmärksamheten från en sådan herre blev för mig svårt att motstå och vi började träffas allt oftare. Han uppträdde mycket korrekt och var inget annat än den perfekta gentlemannen. Något annat får ni inte tro om mig." Hon understryker sin punkt genom att fatta en av er om handen och titta denne djupt i ögonen.

Hon fortsätter. "Nåväl, vi kom att stå varandra nära och jag, i min enfald, trodde att vi snart skulle lova varandra evig trohet och registrera oss. Min far, som blivit mycket förtjust i kapten Hummel, såg med förtjusning på möjligheten till att få en så belevad och ståndsmässig svärson. För ett par veckor sedan kom Eddvard på visit till mig och min far. Eddvard var då dyster till sinnet. Vi sporde honom flertalet gånger hur det var fatt, men han var till en börja ovillig att dryfta det för oss. Han erkände, skamset sade han, att han tillfälligt hade ett pekuniärt bekymmer. Hans far hade underlåtit att sända över en kreditväxel för hans årliga utgifter. Eddvard är kapten i pansårkårsdragonerna, och varje år har de som skyldighet att införskaffa en full stridsmundering, en ny pansår samt nya uniformspersedlar. Detta kräver en anseelig summa och såsom Eddvard beskrev det anses det som en äromässig smutsfläck att ej ha medel tillgängliga för detta. Han var nu rådvill hur han skulle göra. En ny växel var enligt honom eftersänd med en snabb postiljon, men den skulle ej komma fram förrän tidigast om några dagar och betalningen skulle vara kåren tillhanda vid middagstid nästa dag. Min far grämdes över Eddwards bryderi och erbjöd sig att hjälpa honom. Eddvard tackade först nej, men efter ett par enträgna förfrågningar från far så gav han med sig. Växeln skulle ju snart vara här. Far tog fram sina kreditbrev och gav Eddvard flertalet tusen krediter, en stor del av fars tillgängliga besparingar."

Kvinnan tystnar en stund och tar ytterligare en klunk av

konjacken. Hon hostar till av styrkan i den och grimaserar Ett ursäktande leende syns varefter hon fortsätter att berätta. "Jag kom ej att se eller höra av Eddvard på flera dagar och blev orolig för honom. Han har valt att bo i en av de lägenheter på logementet som kåren har tillgängliga för officerarna. Jag valde till sist att uppsökte honom där. Vad som sedan hände är som hämtat ur den mörkaste mardröm. När jag fann honom på hans rum var han djupt nere i ett rus av tokjos. Han var högljudd och elak och när jag grätandes frågade hur det var fatt, kom han enbart att skratta åt mig och kallade mig för det ena namnet fulare än det andra. Jag sjönk som förlorad till marken och kunde ej förstå vad för hemskheter som farit i denne man, som jag måste erkänna att jag djupt kommit att förälska mig i. Hans reaktion på min förvirring och vända var att bete sig än värre. Han kallade mig och far för enfaldiga torpare som inget hade i Hindenburg att göra. Att de pengar han lånat av far var bortspelade och att han gjort det enbart för nöjet att skratta åt några som oss."

Ysabell tystnar här och börjar gråta igen. "Han, han...kom att säga att det enda sättet för någon som mig att återse sådana pengar var att lägga mig på ryggen för soldatpatrasket och sjömännen. Sedan sade han att han skulle ge mig en lektion i det levernet, så att jag ej skulle komma att misshaga mina kunder." Kvinnan kämpar allt mer mot gråten och hennes röst krymper till en tunn viskning när hon fortsätter. "Han våldförde sig på mig, slog mig och kastade mig sedan ut från logementet. Allt var som ett grått töcken runt mig. Jag måste ha virrat runt, med sönderrivna kläder och ett blodigt ansikte i timmar i den sena vinterkvällen, innan jag lyckades ta mig så till sinnes att så att jag kunde finna vägen hem. Jag kom att ligga till sängs i en vecka därefter under vård av far. Kylan och allt jag utsatts för gav mig en sträng feber och jag var som borta för världen i över en vecka. När jag så återhämtat mig uppsökte jag en rättsskipare för att anmäla det som skett, men de sa enbart att lagen ej kommer att ge oss stöd då det ej finns något skriftligt fört mellan far och Eddvard gällande de pengar som han har tagit ifrån oss. Det han gjort mig finnes heller inga bevis för. Det tycks mig som om de lagar som finnes här i Pyri inte är gjorda för oss enkelt folk, utan för de som är av bättre börd. Nu vänder jag mig i min desperation till er. Jag har ingen annan, varken släkt eller vänner här i staden, och det enda jag nu har är det hopp som givits av mig från en notis i Polisgazetten, där ni beskrivits kämpa för orättvisor vid ett flertal tillfällen. Mina Herrar, ha förbarmande med mig, ni är mitt enda hopp."

ÄVENTYRET BÖRJAR

Förhoppningsvis har nu rollpersonerna övertygats av Ysabells föreställning och de är fulla av begär att undsätta den unga, vackra kvinna. Om de säger sig vara villiga att hjälpa till skiner hennes ansikte upp i ett stort leende och hon översköljer dem med tacksamhetsord. Ysabell ger dem den adress i Hundängen där hon säger att hon och hennes far bor samt det lägenhetsnummer på pansårkårslogementet där Eddvard står att finna. Om rollpersonerna rågar nämner Ysabell hur

man finner logementet. Hon svarar även villigt på eventuella frågor från rollpersonerna.

Adressen till hon ger dem som sin och hennes faders är egentligen adressen till den lägenhet som hon utnyttjar som kärleksnäste, men där nu en ålderdomlig teaterskådespelare är satt att spela hennes far vid eventuellt behov. Skådespelaren, Jersild Grigger, bor egentligen ett par våningar ned och var ett enkelt val som okunnig medspelare i det hela. Ysa-

bell försöker se till att rollpersonerna ges chansen att träffa Jersild, då hon tror att det kommer att göra dem än mer benägna att inte ställa särdeles många frågor som kan störa hennes ränker utan få dem att snarast sätta åt Eddvard ordentligt. Så när rollpersonerna sagt sig villiga att hjälpa henne, insisterar hon på att de skall slå henne följe till hemmet så att hennes far skall få chansen att träffa dem som så ädelt lovat hjälpa dem. Vill rollpersonerna inte följa med insisterar Ysabell på att de åtminstone skall ta sig tid att komma förbi direkt nästa morgon för att möta fadern. Förutsatt att inte rollpersonerna redan nu fattat misstankar mot Ysabell och direkt börjar nysta i om hon verkligen är den hon utger sig för att vara har de enbart två alternativ, de kan söka upp Eddvard på Garnisonen, eftersom det är det enda ställe där de vet att han finns eller så kan de välja att följa med Ysabell hem och

att träffa hennes "far".

I texten som följer ges först en sammanfattning av ett antal möjliga ledtrådar som SL kan låta rollpersonerna komma över, några platser som det är relativt troligt att rollpersonerna besöker samt en lista över personerna i äventyret som finns med på de olika platser som beskrivs därefter. Därpå följer en genomgång i detalj av ett antal olika platser efter vad som kan vara en trolig ordning för rollpersonerna att besöka dem i. Till sist en summering av möjliga slut på äventyret och vad det kan få för efterverkningar beroende på hur rollpersonerna har agerat.

I Appendix som följer så finns de olika spelledarpersonerna beskrivna i mer detalj, det material som SL kan ge spelarna, samt en kortare genomgång av några av de nya saker som rollpersonerna stöter på.

HÄNDELSEUTVECKLING

Hur äventyret utvecklar sig är i mångt och mycket beroende på hur rollpersonerna väljer att agera. Förmodligen väljer de efter introduktionen att antingen försöka kontakta Eddvard på garnisonen så snart som möjligt eller så följer de med hem till Ysabell för att träffa Jersild Grigger – som då utger sig för att vara hennes far Ewald – för att sedan söka upp Eddvard. När de har stött på Eddvard första gången ges ingen vidare möjlighet att pressa honom istället avfärdar han dem och de får moloket traska därifrån. Några ledtrådar finns dock att hämta och förmodligen har de fått reda på sådana detaljer som att Eddvard verkligen bor på logementet samt att många dragoner och befäl på kvällstid befinner sig på en krog vid namn Ulkus taverna. De har troligen även hunnit få några personers åsikter om Eddvard vilket möjligen ger dem motstridiga signaler jämfört med vad de hört om honom hitintills.

Relativt omgående sker ett överfall på rollpersonerna av några råbarkade mutanter, inhyrda av Ysabell och Harry för att göra rollpersonerna än mer hämndlystna mot Eddvard. Efter detta blir strukturen än lösare, men ett relativt troligt alternativ är att rollpersonerna nystar vidare i de ledtrådar de fått och därför söker upp Ulkus taverna, där de kan stöta på Eddvard en andra gång och få en chans att överfall honom. Gör de detta kan de finna ett brev han författat till

Ysabell och som pekar mot att han är någon annan än vad rollpersonerna tror. Alternativt tar de inte chansen nu och får söka upp Eddvard igen vid ett senare tillfälle. Några andra de kan stöta på eller höra talas om på Ulkus taverna är systrarna fon Dhymmel, vilka kan ge mer information om Ysabell, Eddvard och Harry. Utöver detta så finns möjligheten att de får reda på vart Ysabell verkligen bor (i Skanshaga) och besöker hennes våning där. De kan också ta sig till ätten Jiernröors gods beläget några dagsresor från Hindenburg (vilket egentligen för bort rollpersonerna helt från vad som händer) samt att de kan leta upp Harry Blixtman för att fråga ut honom eller snoka runt i hans lägenhet. Hinner det gå några dagar ytterligare, runt fyra-fem sedan rollpersonerna mötte Ysabell och de fortfarande in har gjort något mot Eddvard så ledsnar Ysabell på att vänta och söker kontakt med ett gäng råbarkade huliganer från Nimrobrigaden. Hon ger dem samma snyfthistoria som hon gav rollpersonerna och ett par dagar senare får Nimrobrigaden fatt i Eddvard, om inte rollpersonerna redan gjort det, och lämnar honom blödande nära döden i en gränd.

En möjlig sista chans för SL att låta vilsna rollpersoner få reda på hur det egentligen står till är genom att till sist låta dem finna Eddvard och det brev han bär på eller kanske stöta på honom precis när Nimrobrigadens huliganerna slår till.

LEDTRÅDAR

Genom att äventyret är löst i sin struktur finns det ett flertal sätt som SL kan låta rollpersonerna komma i kontakt med information om Eddvard, Ysabell och Harry. Följande är några huvudsakliga ledtrådar som beskrivs i mer detalj nedan.

Vid besöket på garnisonen (förmodligen gjort i syfte att konfrontera Eddvard för första gången) finns bland annat chans att träffa en husa vid namn Estrid Vag samt även möjligheten att träffa, med en nypa god övertalning och mutor, Eddvards samt Harry Blixtmans överordnade, en viss major

Dufva.

- Vid det överfall – samt den varning om att sluta snoka i en officerares affärer som framförs – mot rollpersonerna av ett gäng mutanter som Ysabell och Harry hyrt in kan rollpersonerna få veta att officeren som hyrde mutanterna definitivt inte var mutant. Detta borde få rollpersonerna att undra vem som ligger bakom överfallet om det inte är Eddvard.

- Eddvard bär på sig ett utkast till ett brev till Ysabell, vari han enträget ber henne att sluta med hennes opassande när-

manden. Han har tvekat över att sända iväg brevet och har burit det på sig under en längre tid. Om rollpersonerna skadar Eddvard allvarligt eller dylikt, faller hans uniformsjacka upp och brevet sticker fram ur innerfickan. Vakna rollpersoner som är vana vid sL:s komplotter borde inte ha några större tveksamheter med att stoppa det på sig...

- Kollegor till Eddvard eller dragoner som är bekanta med honom och som rollpersonerna möter på Ulkus taverna eller kommer i kontakt med vid ett besök ute på garnisonen kan lämna olika upplysningar. En del, som gillar mutanter och Eddvard, har bara gott att säga, andra, som ej vill befläcka kåren med mutanter och dessutom är fler till antalet, uttalar sig tvärtom negativt om Eddvard. sL får ge rollpersonerna ett lämpligt antal olika rykten/ledtrådar.

- Roboten ERBA-80 som jobbar på Ulkus taverna kan ge rollpersonerna information om en kvinna, som verkar vara Ysabell, som har två adresser. Dels den i Hundängen som rollpersonerna redan har dels en annan mycket exklusivare i Skanshaga.

- Systrarna fon Dhymmel, vilka rollpersonerna kan komma i kontakt med genom att få deras namn på Ulkus taverna eller till och med stöta på där kan berätta en hel del intima detaljer om Ysabell som hon ej önskar få spritt.

- Om Ysabell tröttnar på inaktiva rollpersoner lurar hon med en likartad historia som dragit för rollpersonerna ett gäng råbarkade huliganer från Nimrodbrigaden (se grundboken, Vid Regnbågens Slut och Härskaren & Ättlingen) till att söka upp Eddvard och klämma åt denne.

- Tjänstefolk som är anställda hos Ysabell, Harry och systrarna fon Dhymmel kan lämna diverse upplysningar. Detta kräver att rollpersonerna söker upp dem antingen i hemmet när någon av de tre förstnämnda inte är där eller att de kan finna dem på deras lediga tid någonstans.

Andra möjliga sätt för sL att ge spelarna information om någon av personerna i äventyret ges förslag på nedan. De är av varierande art och förutom rent nyttjande av färdigheter, kontaktnät (talangen kontakter eller dylikt) så ges även exempel på ställen dit rollpersonerna på eget initiativ kan bege sig för att söka information som kan komma till nytta.

- Personer som har Bildning kan slå med -50% (om de inte är av mycket hög aristokratisk grund, status 5 eller mer, då får de -25%) för om de känner igen Ysabell. Undre Världen ger inget.

- Besök hos skattediektionen (muta 15 kr eller Kontakter (kostnad 1)), där information om personer boende på en viss adress kan hämtas, kan ge rollpersonerna information om att ägaren till våningen i Hundängen är en viss Ysabell Jiern-

röör som därutöver har ett residens i Skanshaga.

- Poligazetten eller dylik, kräver minst 5 kr totalt i mutor eller Rykte (2) för att få en chans att tala med lämplig murvel. Kan ge ledtrådar om vem Ysabell egentligen är. Hon är inte någon som egentligen tilldrar sig uppmärksamhet på grund av sin relativt låga status, men en skönhet fångar alltid någons intresse, även inom murvelkåren. Upp till sL om rollpersonerna skall få någon vidare ledtråd här.

- Jersild Grigger, som spelar Ysabells far, kan möjligtvis bli igenkänd av någon. Skulle någon av rollpersonerna vara från Hindenburg, komma från en bättre familj och vara runt fyrtio år gamla får de slå ett slag för Bildning med -10% för att se om de känner igen den en gång hyggligt beryktade skådespelaren.

- Fastighetsägare till "kärleksnästet" i Hundängen kan mot en smärre avgift eller övertalning berätta att det hyres av en ung societetsdam men inte mer än så. Ägaren, Herr Pulo Bummer, kan ej ge några vidare detaljer. Punktlig betalning och en stor summa i förskott fick honom att sluta ställa frågor. Han kan däremot berätta att damen i fråga haft lägenheten i över två år och att där inte bor en nyinflyttad äldre man och dennes dotter, det är han helt säker på.

- Gänget Drägglers Bonkare, ett ungdomsgäng som påstår sig kontrollera kvarteret där Ysabell hävdar att hon bor med sin far, kan, om rollpersonerna skakar om dem något, mutar dem med ett par krediter eller verkar mycket farliga, berätta om den "sjucka donnan" som bor i huset. Ryktena florerar vilt om vem det är men de är alla kära i henne.

- Rollpersonerna försöker följa efter antingen Ysabell, Harry och/eller Eddvard för att se vart de tar vägen. Rollpersonerna får slå ett slag på Smyga/gömma sig varje halvtimme som de försöker följa efter någon och sL slår i sin tur för iakttagelseförmåga för den som förföljs för att se om de upptäcker att någon följer personen i fråga. Rollpersonerna kan på så sätt få reda på att Ysabell har en annan lägenhet samt en del annat om henne, vart Harry bor osv. Ett sådant alternativ kan leda till ett snabbt avslut däremot, så sL kan eventuella låta rollpersonerna tappa bort personen de följer efter vid något myllrande torg eller helt enkelt på grund av vintermörker och snö. Försöker rollpersonerna följa efter Eddvard nästan med en gång från garnisonen för att överfalla honom kan sL låta dem vänta förgäves så att de guidas in på andra vägar istället. Garnisonen har flera utgångar och det blir mycket svårt för rollpersonerna att bevaka dem alla. Att försöka skugga någon kan också vara ett sätt för sL att låta rollpersonerna få mera information om de verkar ha kört fast eller bara är initiativlösa.

PERSONGALLERI

Följande personer deltar i äventyret och är beskrivna mer ingående för de olika ledtrådar som ges till rollpersonerna om vad som egentligen händer.

- Ysabell Jiernröör
- Harry Blixtman

- Eddvard Hummel
- Jersild Grigger
- Estrid Vag (Förste husa på logementet)
- Råskinn (överfaller rollpersonerna)
- Major Viktår Dufva (Blixtmans och Edwards närmaste överordnade)

- Roboten ERBA-8o (bartender på Ulkus taverna)
- Systrarna fon Dhymmel
- Systrarna fon Dhymmels tjänsteflickor Olma och Vesa, kocken Huger Balme och butlern RuBERT
- Alsi, Harry Blixtmans deltid anställda tjänsteflicka
- Mollie och Vela (Ysabells tjänsteflickor)
- Huliganer från Nimrodbrigaden (överfaller eventuellt Edd vard)

PLATSER

De ställen som är närmare beskrivna i de ledtrådar som är mer eller mindre uppenbara för rollpersonerna är som följer:

- Rollpersonernas lägenhet
- Ysabells kärleksnäste (som uppvisas som hem för Ysabell och hennes påhittade fader)
- Jersild Griggers lägenhet
- Eddwards rum på logementet
- Ulkus taverna (dit pansårkårens officerare och soldater ofta går)
- Systrarna fon Dhymmels våning
- Harry Blixtmans lägenhet
- Ysabells egentliga boende i Skanshaga
- Ätten Jiernrörs gods (avlägsset och ej troligt att rollpersonerna beger sig dit)

Rollpersonernas lägenhet

Det boende som rollpersonerna skaffat sig ligger på andra våningen på Bombardgatan 7b i Hundängen. De boende i huset får sin tvätt och städning utförd, frukosten serverad och allehanda sysslor utförda av fastighetsskötaren, en mutant vid namn Herr Tarvel Munter och hans fru Beate. Båda är i sena femtioårsåldern och har bestämda åsikter om de inneboendes göranden. Spring på osaliga tider, tinnerpimplande och bruk av skjutvapen inomhus ses på med oblida ögon av de båda.

Det är en bekväm våning som har utrymme för ett rum vardera åt rollpersonerna, ett par gemensamma utrymmen och plats för annat nödvändigt. Efter ett par månader där är, till fru Beates bestörtning, utrustning, vapen, kartor, diverse lösa häften och skillingtryck samt allt annat som hör livet som äventyrare till spritt över allt. Är nu någon av rollpersonerna av sådan status att han eller hon inte kan tänka sig att vara bosatt i Hundängen får sL placera in rollpersonernas lägenhet i ett annat område, exempelvis utkanterna av Skanshaga och låta herr och fru Munter vara Immare istället för Mutanter. Lägenheten spelar som sådan ingen egentlig roll i äventyret, den finns där för att ge mera "liv" åt det som sker för rollpersonerna.

Ysabells lägenheter

Ysabell har inrett två olika lägenheter åt sig, en som hon bor i på Galbar Targons gata i Skanshaga samt en enklare lägenhet som hon använder som kärleksnäste belägen på Wålgrabsgatan i Hundängen.

Det är i den sistnämnda lägenheten hon påstått att hon bor i med sin far för rollpersonerna.

Besöket i kärleksnästet och mötet med Jersild Grigger

Ysabells trerumslägenhet på Wålgrabsgatan i Hundängen är vanligtvis inredd med diverse karmosinröda plyschmöbler och i det stora rummet har hon normalt sett en enorm himmelssäng stående. Allt detta är nu flyttat till ett av de inre rummen och istället är några enkla och slitna möbler utställda och på golven ligger ett par nedgångna knasulls mattor i murriga. Lägenhetens normala doft av slörök och tokjos har jagats bort till förmån för doften av nybakt bröd och såpa blandat med odören från gatan utanför som nu tränger in när inte de tjocka gardinerna som brukar vara uppsatta hänger för fönstren.

Jersild Grigger, som är satt att spela Ysabells far Ewald, är smått senil och ej särskilt kvick efter att ha nyttjat slörök under många år, men han har väl förstått att den unga kvinnan med de oftast granna kläderna vill att han spelar hennes far av någon anledning. Sin tröghet och ålder till trots, så har han nog så väl lärt sig sin roll och kommer inte att göra bort sig i första taget. Hot eller liknande får honom däremot att vekna fort. Han anser det inte värt att sätta livet till för några ynkliga krediter. Å andra sidan vet inte Jersild egentligen vad det är frågan om. Han tror att Ysabell, som han känner på sig är en ganska ful filur, har något otalt med Eddvard som hon vill ge igen för, men han vet inte vad det gäller egentligen. Han väntar sig däremot att Eddvard ska råka nog så illa ut på grund av det som Ysabell diktat upp, en man utpekad för att ha våldfört sig på en ung vacker kvinna lär inte kunna vänta sig nåd från någon han hört talas om. Jersild blir därför inte särdeles chockad om han senare får höra från rollpersonerna om att ett otrevligt öde drabbat Eddvard.

Jersild bor nu i lägenheten och Ysabell spenderar en del tid där oavbrutet vankandes fram och åter medan hon upprymt väntar på att få höra om den omgång som den envetne Eddvard har åkt på. Att övernatta i lägenheten i nuvarande skick, när den i hennes ögon stinkande gamla mannen finns där, är dock under hennes värdighet. Sent varje kväll, om inte förr, smyger hon sig hem eller över till Harry Blixtman. Någon enstaka gång kan hon få för sig att söka upp en annan älskare om sL vill att det skall vara svårt att få tag på henne. I ett möte med Jersild Grigger, så tar Ysabell rollpersonerna snabbt åt sidan, och förklarar att hennes far är gammal och inte alltid klar i huvudet. När de sedan möter den gamle mannen så slås de alla av att han måste ha varit en ståtlig och storväxt karl i sina dar, även om han nu är väldigt smal och böjd av sin ålder. Hans utmärglade ansikte och mis-skötta tänder tyder på något för flitigt bruk av tinnerflaskan, men det är knappast en överraskande syn hos en åldrande knegare. Jersild reser sig glatt när rollpersonerna kommer in

och insisterar på att få kram om sina räddande änglar. Till och med en tår lyckas den gamle räven klämma fram. Ysabell plockar fram varsitt stop ölmust åt dem och Jersild har snart börjat pladdra på glatt, om än något virrigt, om sin tid som ångkvarnare och hur stolt han är över sin dotter. Efter en stund kommer han dock in på det som hänt varvid han vojtar sig över att allt det har förlorats och vad som nu skall hända med dem. Han säger åt dem, och gör det viskande för att låtsas dölja det för Ysabell, att han inte bryr sig om sin gamla lekamen, då den ändå är uttjänt, men att han oroar sig för vad som skall hända med hans väna dotter. Det hemska hon har råkat ut för är han rädd skall vara början på ett liv i armod för henne och han ber dem enträget att rädda henne från det. Han brer på ordentligt när han för fram det sista och tårarna börjar tyst rinna på honom. Ysabell kommer fram och håller om den gamle mannen och hyssjar honom och säger att allt skall ordna sig. Hon vänder sig sedan till rollpersonerna, ursäktar sin far återigen varefter hon bedyrar att deras visit gjort honom mycket glad. Hon visar ganska tydligt att det nog ändå är dags för dem att gå nu.

Under tiden som det här spelas upp kan en rollperson eventuellt se att Ysabell inte verkar så värst van vid att servera eller plocka fram saker ur det lilla kök som finns i lägenheten. Det krävs att spelarna säger att de bevakar henne för att se att hon verkar tafatt och osäker av sig (ett slag för iakttagelseförmåga med +10% räcker i så fall). Lägenheten ger inga intryck av att inte vara Ysabells och hennes fars bostad, även om den är något sparsmakat möblerad, vilket dock inte är så underligt i ett knegarhem.

Ett senare besök i kärleksnästet

Besöker rollpersonerna lägenheten någon fler gång är chansen stor (75%) att Jersild Grigger befinner sig där, det är vad han får betalt för, men ganska liten att Ysabell är där (25%). Hennes temperament tillåter henne inte att vänta ut rollpersonerna i lägenheten bara för att chansen finns att de kanske kommer tillbaka dit. Jersild är som sagt en nog så god skådespelare och om det inte är någon psi-mutant med i gruppen som kan avslöja honom, lär rollpersonerna inte märka att han verkar spela en roll. Att börja fråga ut honom igen lär sålunda inte ge mycket, om inte allvarigare hot kommer upp. Då talar han om allt som han känner till. Kommer rollpersonerna direkt hit efter det att de har fått fatt i Eddvard så lär Jersild vara på plats men förmodligen inte Ysabell. Dröjer det någon dag eller så, så att Ysabell hinner få reda på vad som hänt så har hon skickat iväg Jersild och ingen kommer att svara när rollpersonerna knackar på, om nu inte sL vill låta dem konfrontera Ysabell här igen (något hon kanske önskar för att roa sig en sista gång på rollpersonernas bekostnad och berätta vilka lättlurade tokar de varit). Se kommentarerna i slutet för olika utvecklingar när äventyret har kommit så långt.

Jersild Griggers lägenhet

Skulle rollpersonerna få reda på att Jersild inte är den han utger sig för att vara och dessutom lyckas snoka rätt på var han bor, exempelvis genom att komma i kontakt med

fastighetsskötaren och beskriva Jersild för honom, så finner de, ifall de bryter sig in, en liten och smutsig lya på två rum i bottenvåningen i det hus där kärleksnästet ligger. Travar av skillingtryck med gamla pjäser, en del utslitna sidor från Polisgazetten med artiklar om någon revy eller pjäs pryder väggarna och ett antal udda kostymer kan ses hänga i malpåsar på piggar på väggen. Lägenheten luktar surt och unket efter Jersild långa år av tinnerpimplande. Genom att rota igenom hans saker, artiklar och allt vad det nu är, visar det sig med all tydlighet att han heter Jersild Grigger, inte har någon som helst koppling till Ysabell utom att vara hennes granne och att han är en gammal före detta teaterskådespelare.

Ett besök på garnisonen

Det Pyriska rytteriets stolthet, pansårkårsdragonerna, står att finna vid Garnisonen. Kåren huserar i tre olika byggnader på garnisonsområdet. Alla tre husen är två våningar höga, byggda i ljus sten med tak täckta utav flamsäkert svart tegel. I det första huset kan man återfinna de vanliga mannarna i tjänst och deras mäss. I det andra finns officerarnas bostäder, deras mäss samt pansårklubben (vilken enbart är öppen för officerarna, både verksamma och tidigare tjänstgörande, inom kåren). Det tredje, en mindre byggnad, innehåller officerarnas kontor och övrig administrativ personal. En stor gedigen tegelbyggnad invid de tre husen innehåller kårens pansårer. Ett par män står dygnet runt på vakt vid infarten till den stora tegelbyggnaden, både för att hindra eventuella tjuvar men framför allt för att skydda nyfikna besökare mot bestarna där inne. Stallet har tjocka järngaller för alla fönster och är byggt i en fyrkant runt en bred gård där pansårerna kan tränas för enklare kommandon.

Att få tillträde till området är relativt bekymmersfritt. Besökare behöver bara ange sina namn och visa upp identifikationshandlingar vid porten till garnisonen samt uppge sitt ärende. Om det gäller ett personligt besök av någon medlem i kåren eller något annat enkelt ärende krävs det en smula övertalning och gärna någon kredit för att lyckas bli insläppt. Besökare ombes dock lämna vapen och övrig utrustning i ett rum invid vaktkuren vid porten. Rollpersonerna visiteras för säkerhetsskull. De ledsagas sedan av en enkel menig till delen där pansårkåren huserar och får officersbyggnaden utpekad för sig. De möts i dörren av en äldre man i mörkgrå livré, uppenbarligen en av tjänarna, som frågar om deras ärende. Ber de om att få träffa Eddwards överordnade, säger han att de får gå till den administrativa byggnaden och fråga efter major Dufva. Vid förfrågan om Eddvard meddelar han att kapten Hummel fortfarande är ute på exercis och att han väntas åter inom en timme eller två.

Är rollpersonerna någorlunda anständigt klädda visar den äldre mannen in dem i besöksalongen bredvid, där Estrid Vag, förste husa på officerslogementet, serverar dem varmt kryddat svartvin. Ger de intrycket av att vara nyss hemkomna från någon zon eller dylikt ber den äldre mannen dem vänta på backen utanför. Om de gör det så kommer ändock Estrid ut, genom bakdörren, med varsin kopp varm dricka. I båda fallen ges rollpersonerna chansen att prata med den

inte allt för klipska men godmodiga Estrid. Hon berättar vid förfrågningar stolt om allt som hon kan om kåren och om officerarna som finns där. Om Eddvard säger hon att han kanske är något övernitisk, barsk och lakonisk samt att han verkar vara något för snar till vrede. "Men med tanke på hans bakgrund är det nog det inte så konstigt, han har inte haft det lätt, inte." Säger hon. Vid förfrågan vad hon menar tittar hon först oförstående på dem och frågar om de inte vet det varefter hon skakar på huvudet och säger: "För att han är mutant, vad trodde ni?" Hon säger vidare, att hur det än är med den saken och hans strikthet mot mannarna, så har hon förstått att han anses som den dugligaste av kaptenerna i kåren och att han nog innerst inne är en god man. Hon kan även berätta, om rollpersonerna frågar, att man titt som tätt kan finna honom liksom de flesta andra befäl på Ulkus taverna under kvällar när de inte är i tjänst. Vidare kan hon upplysa dem om att Eddvard bor på logementet på garnisonen. Skulle rollpersonerna fråga om Harry Blixtman, säger hon med tyst och konspiratorisk röst att "den lymmeln har aldrig gjort något gott och inte lär han ändra sig till det bättre". Hon kan berätta om illa dolda skandaler som involverar otukt, spel och dueller med allt annat än trevliga utgångar. Estrid kommer inte att undra varför rollpersonerna ställer sina frågor, hon är sällskapssjuk och pladdrig av naturen och tänker inte vidare på vad som sägs egentligen.

Någon gång under tiden rollpersonerna väntar, om de nu väljer att göra det, så passerar Harry Blixtman. Han gissar, efter den beskrivning som Ysabell gett honom, sig till att det är äventyrarna Ysabell bussat på Eddvard och kan inte underlåta att ta chansen att göra sig lustig över dem. Spelarna möter sålunda en lång stilig man i fläckfri pansårkårsuniform som med ett överlägset smil på sina läppar hälsar dem och frågar vad några som "de" har att göra i kårens officerares hus. Om de berättar sitt ärende säger han att "den där mutanten borde vara tillbaka snart" och lämnar dem sedan. Han stannar oavsett vilket bara en mycket kort stund då han är intelligent nog att inse att han eller Ysabell inget har att vinna på att rollpersonerna lär känna igenom honom mycket närmare.

När Eddvard dyker upp har rollpersonerna fått vänta i nära två timmar. Eddvard kommer åtföljd av ett tiotal dragoner. Rollpersonerna har valt att ta en nypa frisk luft (om de nu inte redan har valt att vänta utanför) när sällskapet anländer. De pratar nöjt sinsemellan medan de tågar efter en mer tystlåten Eddvard. Mannen i livré som först mött rollpersonerna går snabbt fram till mannen som leder dragonerna, Eddvard, och pekar ut rollpersonerna samtidigt som den äldre mannen viskar hastigt något till honom. Eddvard nickar och kommanderar mannarna att vänta där på honom och går fram till rollpersonerna. Rollpersonerna ser hur mannen som gått i spetsen för dragonerna, vilken de förstär uppenbarligen är av kaptensrang eftersom de ser gradbeteckningen på hans kragsspegel och högerarm, kommer gående emot dem. Hans uniform är välvårdad och stövlarna blanka, ett imponerande faktum med tanke på att han tydligt har varit ute på ansträngande ridövningar att döma av hur dragonerna som står runt fem tio meter bort ser ut. Mannen är lång, nära en och nit-

"Visst sväller blodpumparklumpen i bröstet av stolthet när man se de tappra mannarna i den ärorika pansårdragonkåren paradera förbi längs kejsar Ottos esplanad."

Allgåt Kruutkäft, patriotisk pyrier

tio, har kort mörkt hår, en grov näsa som ser ut att ha blivit bruten vid något tillfälle och ett ärr över haka. Han bär korta polisonger och ett välansatt kransskägg kring munnen. Vore det inte för ett par ögon som har en något underlig gul ton skulle de ej kunnat se att han är en mutant. Hans kalla ögon granskar rollpersonerna noggrant innan han säger att han är kaptan Hummel som de sökt kort frågar vilka de är då han ej känner igen dem.

Rollpersonernas möte här med Eddvard lär inte kunna leda till något. Han är misstänksam av sig och så fort de nämner Ysabell kommer han att bli mycket stel i sitt sätt och svara försiktigt på alla frågor. Kort efter det att rollpersonerna börjat tala kräver han, om de inte sagt det själva direkt, att de skall berätta vad de vill. Kommer rollpersonerna med anklagelser om stulna pengar och övergrepp mot en kvinna kommer han bli mycket arg och de dragoner som står en bit bort kommer att kliva upp och ställa sig runt omkring rollpersonerna om de märker att Eddvard börjar brusa upp. Backar inte rollpersonerna kan två saker ske. Om rollpersonerna är av lägre börd så kommer han beordra dragonerna att köra dem på porten och låter meddela att de ej är välkomna in på området igen. Om någon av rollpersonerna, framför allt om det är den som i huvudsak pratar, tydligt ser ut att vara nobelbörd eller till och med är officer, kan Eddvard utmana personen till en duell. Att Ysabell säkerligen har ljugit ihop en historia för dem är han snabb att gissa sig till, men hans ära kan inte tåla någon förolämpning. Är rollpersonerna dumdristiga nog att försöka attackera Eddvard inför ögonen på dragonerna kommer de genast ingripa mot dem och ytterligare mannar kommer inom 2T6 sr befinna sig på plats för att bekämpa dem. Utgången av ett sådant angrepp lär inte sluta med annat än att rollpersonerna nedgörs eller infångas. I det sista fallet kommer de ställas inför rätta för att ha överfallit en Pyrisk officer, något som ger dem ett tiotal år av hårt straffarbete. SL bör göra tydligt för rollpersonerna att alla sådana försök är dåraktiga. Även de mest tungt rustade rollpersoner lär inte komma undan med att attackera Pyrisk soldater mitt inne på garnisonsområdet i rikets huvudstad. Detta gäller särskilt då rollpersonerna vid tillfället är obehäpnade!

Skulle rollpersonerna istället börja ställa mera diskreta frågor kring Eddwards samröre med Ysabell kommer han obekvämt börja skruva på sig. Får han ingen direkt förklaring till varför de ställer frågorna blir han än mer försiktig

och defensiv. Han kommer att göra allt för att bete sig som en sann gentleman då han talar om en dam ur överklassen och han kommer definitivt inte baktala en sådan kvinna, hur mycket han än må vilja, inför en hop främmande personer. Det lär dock vara uppenbart för rollpersonerna från hans manér i sådant fall att det är något han döljer och verkar skämmas över. För den rollperson som är från de högre stånden kan Eddwards bryderi eventuellt vara mera tydligt och förslag om en mer diskret diskussion under andra former kan gå väl hem och dessutom slå Ysabells planer i slint. Är det inte uppenbart varför Eddvard är så på sin vakt gällande ämnet kan ju rollpersonerna trots allt fatta misstankar mot honom. Eddvard kommer i slutändan inte ge dem någon vidare information om sig själv och Ysabell och han kommer, om inte rollpersonerna anklagar honom direkt eller föreslår något annat agerande relativt snart, efter en kort stund be dem ursäktas honom med att han har mycket att göra och om det inte gällde något mer hoppas han att deras diskussioner i ämnet nu är över. Med en kort bugning vänder han sedan på klacken och går.

Andra alternativ som rollpersonerna kan försöka med, som att be Eddvard följa med dem och möta Ysabell är inte otroligt att han kan gå med på i slutändan. Mycket är avhängigt av hur de betar sig mot honom och framför allt hur de ter sig i hans ögon. Hans strävan efter att skilja sig från sin enkla bakgrund och bete sig som en man av börd gör honom föga mottaglig för personer som ej ser ut att vara av bättre härkomst. För sL:s del, framför allt om denne önskar att äventyret skall sträcka sig längre, kan mycket väl rollpersonerna lämnas rådvilla efter mötet och nödgas nysta vidare utan att tydligt veta vad de skall ta sig till härnäst.

Söker rollpersonerna upp Eddwards överordnade major fon Biälke, krävs det en god del övertalning och ett par krediter till den skeptiske sergeant som tjänstgör som hans assistent. Ser de ut som en hop trashankar, och framför allt om det enbart är mutanter med i gruppen, kommer det krävas en riktig god ursäkt för att de ska få träffa majoren med en gång. Det är självfallet möjligt att försöka ordna ett möte till ett senare tillfälle. Sergeanten kan ordna något för dem till nästa dag, givet fortfarande att ett vettigt ärende anges. Är deras historia tunn kan några krediter räcka för att övertyga honom.

Om sergeanter släpper förbi rollpersonerna kommer de in i ett stort och vitputsat rum med enkla mörka trä möbler, några digra bokhyllor längs ena väggen samt kartor, diverse diagram och anteckningar liggande överallt. De möts av en reslig karl med en stor och välvårdad mustasch, kortklipp grånande hår och ett par vakna blå ögon i ett fårat ansikte. Mannen har ett otal ärr och hans bistra uppsyn får rollpersonerna att snabbt inse att det gäller att gå varligt fram. Mannen kräver att få höra vad de söker honom i för ärende som är så viktigt att det inte kunde vänta. Berättar de hela historien för honom kallar han det för befängt och säger att en man som Eddvard aldrig skulle göra något dylikt. Han säger sedan, vilket är en nog så unik kommentar från en immare som uppenbarligen är av god börd, "Kapten Hummel är minsann den mest dugliga man jag haft nöjet att ha

tjänstgörande under mig!" Kommer mannen så här långt har han börjat bli riktigt ilsken och han säger sedan att om de kommer dragande med sådant dravel igen skall ha få dem slängda i järn och dömda till förtal av en Pyrisk officer. Det verkar inte som han skämtar. Är rollpersonerna mer diskreta och börjar fråga runt kring Eddvard svarar han kort på ett par frågor, men blir sedan misstänksam och undrar varför de frågar så mycket om Eddvard. Ges han inget gott svar säger han till dem att deras besök är över varefter de blir körda på porten. Protesterar de kan de mycket väl bli utslängda från garnisonen och får svårt att komma in igen. Är någon av personerna av högre börd, framför allt om har över 5 i status och sålunda tillhör en av Pyris förnämsta släkten, så kommer majorens beteende vara mycket annorlunda. Se avslutande delen om möjligheter för sådana rollpersoner generellt sett för vidare kommentarer.

Eddwards rum

Alla med officersrang inom den Pyriska armén har rätt att ansöka om boende på logementet. Det anses däremot som något en man av bättre härkomst ej skulle falla ned till, varför det undviks å det längsta av de officerare som har det bättre ställt. Det finns givetvis undantag, så även om det är en ledtråd för spelarna rörande Eddwards bakgrund att denne bor på logementet, så behöver det i slutändan inte betyda att Eddvard är utan medel. Det här är något som en rollperson som är före detta soldat eller officer känner till. sL kan nämna det för rollpersonerna om de lyckas med ett bildningsslag. Om de är före detta soldater eller befäl får de slå med +25% och om de har någon annan bakgrund får de slå med -25%.

Rollpersonernas intresse för Eddwards bostad torde syfta till att få reda på vart de pengar han skall ha stulit från Ysabells far finns någonstans, om de nu inte spenderats som han har påstått. Att få tillträde till Eddwards bostad är däremot inte det lättaste, men söker rollpersonerna upp någon av tjänstefolken, dock ej Estrid, kan en god muta ge dem tillträde dit under en kort stund. En möjlighet för dem är att försöka ta sig in på Eddwards rum första gången de besöker garnisonen och står och väntar på honom. Att försöka bryta sig in på garnisonsområdet och därefter in på Eddwards rum på logementet är ett mycket riskabelt projekt och åker rollpersonerna fast för intrång där kan de mycket väl komma att dömas för spioneri istället för inbrott, något som bestraffas med döden. Sådana våghalsigheter bör nog sL försöka avstyra dem ifrån.

Det spartanska rummet på runt fem gånger fem meter innehåller få ägodelar. När man kliver in möts ens blick av några enkla trä möbler, en karta över Pyri på väggen samt ett inramat träsnitt på kejsaren hängandes ovanför sängen. I en garderob hänger ett par uniformer och ett par uppsättningar enkla och slitna kläder för vardagsbruk. Ett litet fallbord att arbeta vid står upp emot ett smalt fönster med utsikt mot stallet. I en av lådorna kan man hitta några brev mödosamt skrivna av Eddwards föräldrar, uppenbarligen skrivna av några utan vidare kunskaper i skrivandes konst då grammatik och stavning är usel, något enstaka brev från en syster som verkar vara bosatt i Öreboga samt

en dagbok. Den sista innehåller dock inga anteckningar av personlig karaktär utan rör strikt Eddwards tjänst. Ett tjänstgöringsprotokoll med gråblätt omslag och med kejsarörnen på framsidan finns här också. I det står att tyda att Eddvard har passerat sina prov under utbildningen med lysande resultat. Den som ögnar igenom listorna drar slutsatsen att någon som gjort så väl ifrån sig måste vara gott ansedd bland befälen, åtminstone skulle denne vara det om han var immare. På en smal väggfast hylla ovanför sängen, under träsnittet på kejsaren, står några tunna häften om taktik i strid, ett skillingtryck om pansårkårens historia och en läderinbunden bok om strategi av general Anton Schöld, grundaren av Pyris generalstab. Boken anses, trots att den har femtio år på nacken, fortfarande som en av de främsta verken i strategi och taktik.

Överfallet på rollpersonerna

Efter det att rollpersonerna har satt igång sina försök att kontakta Eddvard eller vad de nu väljer att göra så kan Ysabell och Harry inte låta bli att lägga sig i vad det som händer, dels för att de vill driva på rollpersonerna dels för att de är ivriga att se den eländiga Eddvard få den läxa som de tycker att han så väl förtjänar. De bestämmer sig därför för att "motivera" rollpersonerna ytterligare i sina ansträngningar efter det att de råkat på Eddvard för första gången. Beroende på vad spelarna väljer att göra, eventuellt på kvällen samma dag som de träffat Eddvard eller dagen därefter, ser Ysabell till att några råskinn till mutanter söker upp rollpersonerna för att ge dem en omgång och en varning om att "inte lägga sina näsor i blöt i en officers affärer". Råskinnen har sökts upp av Harry, men han har presenterat sig för mutanterna som Eddvard Hummel. Ysabells plan är inte att rollpersonerna skall råka särdeles illa ut, utan allt hon vill är att mana på dem. Mutanterna har därför blivit ombudda att inte använda några allvarligare tillhyggen och inte göra mer än att lämna dem med svullna anleten och ömma kroppar. Mutanterna ser till att överfalla rollpersonerna kvällstid inte långt ifrån rollpersonernas lägenhet. Mutanterna är 25% fler än rollpersonerna och de kan sålunda ge rollpersonerna en nog så tuff fajt i närstrid, men plockar rollpersonerna fram skjutvapen så flyr råskinnen så fort kulorna börjar vira. Mutanterna hade minsann inte hört något om några tungt rustade typer. Överfallet sker i en tre fyra meter bred och ca trettio meter lång gränd. Rollpersonerna befinner sig mitt i gränden när överfallet sker. Två tegeltäckta valv på vardera sidan om gränden som rollpersonerna befinner sig i leder till en annan smal gränd som korsar den förra precis där rollpersonerna befinner sig. Ljuset från några svaga etanollyktor flackar i varsin ände av gränden men rollpersonerna står nästan femton meter ifrån lyktorna och dessutom snöar det kraftigt så ljusskenet där rollpersonerna befinner sig är mycket svagt. Precis där rollpersonerna står finns dock en liten mässingslampa med några dåligt födda glödmaskar i. Mässingslampan lyser inte upp mer än ett par meter bort. Mörkret och snön gör att alla avståndsvapen brukas med -10% på upp till 5m avstånd, med -25% på upp till 10m och -50% upp till 25m. Bortom 25m går det inte att

se något alls.

Överfallet börjar med att rollpersonerna märker hur en storväxt muterad människa kliver ut ur snöran och mörkret framför dem. De ser att mannen är av normal längd och trots att han bär tjocka knasaulskläder mot kylan är det tydligt att han är kraftigt byggd. Hans ögon sitter djupt och plirar elakt mot dem. En borstig mustasch, sneda fula tänder och ett ärr över ena läppen avslutar det typiska utseendet för en sliten slagskämpe från slummen. Strax efter det att mannen klivit fram grymtar han något obegripligt och säger sedan entonigt: "Kapten Hummel låter hälsa att ni inte skall lägga er i en officers affärer!" Samtidigt som han säger detta skymtar rollpersonerna flera andra mörka skepnader runt omkring dem och omedelbart därefter rusar mutanterna in för attack. Råskinnen är nog så storväxta men inga vidare goda slagskämpar och de slåss inte för att döda utan för att mörbulta rollpersonerna. Åker någon av rollpersonerna i backen så kanske den omkullslagne rollpersonen kommer att få ta emot några sparkar men inte mer än så. Mutanterna kommer å andra sidan inte heller slåss för egen del längre än att det går bra för dem. Ser de att flera av deras kamrater blir nedslagna, eller än värre nedgjorda, kommer de att lägga benen på ryggen. Flyr mutanterna har så möjligheten att ge rollpersonerna en ledtråd om att något fuffens är på gång. Skulle någon av rollpersonerna lyckas fälla någon av mutanterna och utfråga denne senare, så kan denne bekräfta att de blev inhyrda av en officer i pansårkårsuniform. Officeren beskrivs som lång och kraftigt byggd, något som stämmer på både Eddvard och Harry, men om de frågar om mer detaljer berättar mutanten att mannen hade en mustasch, inte ett kranskägg likt det som Eddvard bär, och att han definitivt inte såg ut att vara mutant. Visserligen syns det inte tydligt att Eddvard är mutant men som rollpersonerna själva sett är det nog så uppenbart om man studerar honom närmare.

Ulkus Taverna

Enda sedan pansårkåren etablerades har Ulkus Taverna varit den plats där kårens mannar och officerare har fritt kunnat umgås utanför garnisonsområdet. Även om umgänget kårens mannar och officerare sinsemellan ej är helt fritt från sociala skiljelinjer – framför allt på grund av att en del officerare med sin överklassbakgrund anser sig vara för fina för att umgås med fotfolket – så har tiden som varje officer tvingats spendera bland stallare och dragoner innan han inträder i utbildningen som officer gjort att banden mellan männen och befäl ofta är starka och goda. Sålunda spenderar kärmedlemmarna ofta sina lediga kvällar sittandes i bekvämt samkväm på Ulkus taverna. Då och då händer det också att det hålls vilda fester på tavernan. Ulkus själv, en storväxt gammal Pyrisk officerare som nu är närmare sjuttio år gamla, är mycket god vän med flertalet av de högt uppsatta männen inom Pyris militär och han har ett gott anseende bland sina gäster från kåren. Hans lista över bragder är lång och bakom disken hänger inramade i glas alla de förtjänststecken och andra utmärkelser han fått under sin tid i tjänst. Självaste fälgorset kan ses hänga där! Väggen bakom baren pryds annars av flertalet urklipp från Polisgazetten där personer som Ulkus är bekant med inom militären omnämns tillsammans med

skildringar av viktiga slag och bataljer som skett. Vid det här laget är det en diger samling. Stället är annars känt för sina stora, enkla och välsmakande måltider, väl anpassade för de som har långa och ansträngande dagar av exercis bakom sig. På menyn återfinns stora ulk- eller kutbocks biffar med stekta pärer och rökbetsås, barrbergryta med etterdogg, dumsvinspaj, malsoppa samt alltid Ulkus soldatgryta, vilken sägs innehålla rester från alla de andra rätterna samt en god portion tokjos och som för sin enkla penning är med råge vad den största mutant orkar stoppa i sig.

För rollpersonerna borde Ulkus taverna vara en naturlig plats att söka vidare kontakt med Eddvard på. De har redan hört från Estrid Vag (om de nu besökt kåren på garnisonen) att det är dit som många dragoner och officerare söker sig på sin lediga tid. Skulle rollpersonerna sakna den informationen kan sL låta den komma till dem, om det nu behövs; den som lyckas med ett slag i Undre världen kan genom sina kontakter få reda på det, den som är före detta soldat eller officer från Hindenburg kan dra sig till minnes att tavernan är en samlingsplats för pansårkårens medlemmar, eller så kan sL låta ett slumpmässigt möte med någon som tjänstgör som dragon resultera i att denne "råkar" berätta om det eller så kan sL enkelt låta rollpersonerna vid ett tillfälle gå förbi tavernan och se hur ett stort sällskap dragoner är på väg in genom dörren samtidigt som rollpersonerna kan skymta flera dragoner ståendes där inne.

Tavernan ger sL chansen att låta rollpersonerna ha en allvarligare sammanstötning med Eddvard och/eller söka vidare information kring honom och andra vid kåren, framförallt Harry Blixtman. Det bör även ge sL möjligheten att låta dem komma över Eddvards brev till Ysabell om de nu handgripligen försöker sätta dit honom eller dylikt. Det torde annars, om de nu är ovilliga att direkt överfalla honom, inte vara allt för svårt att låta den stolte Eddvard att brusa upp och utmana rollpersonerna eller locka in dem i en sammanstötning. De behöver däremot inte stöta ihop med honom direkt första gången de går dit. Eddvard spenderar mycket tid arbetandes under kvällarna och han besöker Ulkus högst en eller ett par gånger per vecka. Sålunda är det runt 25% chans att han är där när rollpersonerna kommer dit.

Söker rollpersonerna information finns det flera personer att vända sig till. Bartendern, en sliten mekka med ordernamn ERBA-80, är rollpersonernas bästa källa till information. Det är en gammal köksrobot väl skolade i att blanda

allehanda drinkar. Gästerna brukar roa sig med att beställa drinkar från de gamlas tid som ERBA-80 hävdar sig kunna blanda och som han sedan förvirrat ej klarar av att göra då ingredienser – såsom jenn och tånnick – saknas. En av de få han lyckas något såväl att efterhärma, en skiktad drink på äppelkonjack, het kaffe och ulkgrädde, har däremot aldrig blivit en succé hos gästerna. Förutom ERBA-80 kan rollpersonerna finna några servitriser, Jessa (MM), Villma (MM), Ebbla (MD, Järv) och Jännifär (PSI), som är i tjänst; en diskare, Hååkan (MM); ett par kockar, Erbert (MD, Gås) och Anton (MM); samt några personer som tjänstgör som allt-i-allon, Efraheim (MM), Brisse (IMM) och Kabbe (MD, Hund). De andra är dock aldrig i tjänst så ofta som ERBA-80 och, förutom någon enstaka servitris som lockats av en stilig man i uniform, är det ingen i personalen som egentligen är väl bekant med flera av gästerna. Ulkus själv har ej heller spenderat särdeles mycket tid de senaste åren ute bland de yngre gästerna, varför han ej är bekant med de personer som rollpersonerna kan vara intresserade av.

Sålunda är roboten den enda som kan ge rollpersonerna vettig information gällande Eddvard Hummel och Harry Blixtman, om de nu skulle komma att fråga den kring dem. Roboten är inte bekant med Ysabell per se, men den känner till, då den hört andra tala viskande om det, att en överklasskvinna som sägs vara mycket åtråvärd bland stadens unga män, och en immare dessutom, har avvisats av Kapten Hummel och att det tydligen gjort henne rasande. ERBA-80 kan ej relatera i större utsträckning huruvida de olika officerarna är bättre eller sämre än någon annan, men den kan dock komma att berätta för rollpersonerna att "mina orderprogram har reagerat synnerligen starkt på kapten Hummel, trots att de vanligtvis ej har vidare initiering av icke-människor". Roboten kan även komma att säga att Eddvard "minsann visar en mekka mer respekt än många andra här". Bilden rollpersonerna sålunda kan få av roboten är att Eddvard inte gett intrycket av att vara någon större usling, vilket de har först fått honom porträtterad som. ERBA-80 har dock ett stycke information som är mer värt än allt annat. Det är ingenting som den självmant kommer att presentera, men om rollpersonerna frågar den om mer detaljer kring Eddvard och immarkvinnan, kan den säga att den minns att någon officer nämnt att denne spenderat en amorös natt i en liten våning i Hundängen, trots att damen enligt vad han sa skall återfinnas på en annan adress egentligen. Här blinkar en av ERBA-80's ögondioder till, eftersom dess tjänsteprotokoll kräver att den spelar så nära den kan på en människa förväntningar om olika beteenden, och hävdar att minnet är segt men att en kredit eller två till en oljekanna skulle smörja upp det. Får den det så ger den rollpersonerna namnet på den gata där officeren sagt att kvinnan han spenderat natten med egentligen bor; Galbar Targons gata i Skanshaga, med andra ord den adress där Ysabell har sin egentliga våning.

Den viktiga källan till information annars är givetvis de dragoner och befäl i pansårkåren som gästar tavernan. Då stället trots allt har ett vitt klientel förutom kärmedlemmar, kommer rollpersonerna troligtvis ej väcka någon större

"När tinnern rinner till skall en se till att hålla skallaknopen kall, för inte är garnisonens gossar på festarstråt de beskedligaste av gäster..."

Jenz-Laban Höjk, Krogägare

uppmärksamhet (om de nu inte klampar runt med högteknologi drällande till höger och vänster eller dylikt) om de är villiga att spendera en del tid och pengar på drinkar där. De har goda chanser att få gott om information gällande både kapten Hummel och kapten Blixtman. Rollpersonerna kan, om de har tur, få veta att en kvinna med det utseende som Ysabell har (de minns inget namn men om rollpersonerna beskriver henne verkar hon bekant) har besökt tavernan ett antal gånger och att kvinnan varit beundrad av alla de som då varit där. Det cirkulerar även ett rykte om att kvinnan skall ha haft antal olika kavaljerer bland kårens befäl. Vad man minns är att hon brukade komma i sällskap med systrarna fon Dhymmel, vilka är mer välbekanta, då de är döttrar till en av de högre befäl i kåren.

Gällande övrigt manskap som rollpersonerna kommer i kontakt med, bör sL ha i åtanke att precis som de dragoner de kan ha talat med på garnisonen är det långt ifrån alla som är välvilligt inställda till en mutant i sina led och därför kan komma att vädra åsikter som stämmer bättre överens med den historia som Ysabell har berättat för dem än med sanningen. Visserligen har kapten Hummels kunnande och mod, som nämnts tidigare, gjort honom omtyckt bland många, framförallt hos de dragoner som ej är födda kring Hindenburg och därmed mer vana vid närmare kontakt med mutanter, men dessa är långt ifrån i majoritet och i slutändan är han sålunda mer avskydd än omtyckt. Sannolikheten är därför större att illasinnade rykten sprids till rollpersonerna än tvärtom. sL har sålunda chansen att här styra rollpersonerna in i svårare beslut om så önskas. Har rollpersonerna snabbt blivit övertygade om endera fallet kan sL guida dem åt det andra hållet om denne önskar hålla rollpersonerna i osäkerhet ett tag till. Några konkreta bevis är dock svåra att få från manskapet här, det är bara ERBA-80 som har något konkret att komma med.

Den viktigaste informationen i övrigt som sL kan ge rollpersonerna är att de mannar och befäl som ogillar mutanter vid kåren har en av sina främsta förespråkare i en viss Harry Blixtman. sL kan låta någon dragon peka ut Harry i salen och rollpersonerna kan då känna igen denne som den dryga kapten som smädade dem ute vid garnisonen. Detta kan vara ett bra tillfälle att ge rollpersonerna kunskap om att någon särskild vid garnisonen gärna skulle se att något händer med Eddvard. Börjar rollpersonerna fråga runt kring Harry och dennes eventuella samröre med damer, eller mer specifikt med Ysabell, kan de efter en stunds frågande få höra att Harry minsann är en riktig kvinnokarl, men det sägs att han har en någorlunda regelbunden kontakt med en speciell älskarinna som skall vara från överklassen liksom han själv. Ingen är dock säker på vem hon är, men det sägs att hon är en stor skönhet och nog så åtråvärd vid hovet på grund av detta.

Om rollpersonerna spenderar mycket tid på tavernan kan sL låta systrarna fon Dhymmel vara där någon kväll, men förslagsvis får de söka upp dem i deras våning. Vill sL så kan rollpersonerna givetvis höra systrarna fon Dhymmels skvaler om Ysabell, Harry och långt fler personer än de kanske önskade. Den information som anges nedan under ett möte

i systrarnas våning kan i så fall användas.

Kommer det till handgemäng, eller en regelrätt eldstrid, mellan rollpersonerna och Eddvard, bör sL låta det ske utanför tavernan. Händer det inne på tavernan kommer de flesta i närheten direkt sluta upp bakom sin kårkamrat och rollpersonerna har en mycket liten chans att undkomma med livet i behåll eller utan att bli slagna i järn av konstaplarna när de anländer. I en strid, som på grund av omständigheterna på tavernan sålunda bäst tar plats i en still gränd en bit därifrån eller dylikt, bör sL styra händelserna dit denne vill (lättast gjort genom att tärningsslag ej visas för spelarna). Eddvard kommer ej att backa även om motståndarna är fler än honom, inte när hans ära står på spel (han kan sannolikt ej uppleva det hela på annat sätt med tanke på den hemska historia de anklagar honom för). Hans avsikt är dock inte att döda någon och sL borde kunna se till att detta inte sker på samma sätt som denne kan förhindra att Eddvard blir dödad. Utgången bör istället bli att Eddvard slås ned till backen, medvetslös eller illa skadad. sL kan låta det snöa kraftigt så att sikten, då det lär vara på kvällstid dessutom, är mycket låg. Samtidigt som rollpersonerna ser hur Eddvard faller ihop hör de hur några polisvislor börja ljuda en bit bort och någon upprört ropar att de skall bege sig mot gränden/gatan där rollpersonerna är. Rollpersonerna får sålunda bråttom att skynda sig därifrån. De har dock en chans att se ett papper som sticker fram ur uniformsjackan, som har flugit upp under striden, på Eddvard. Om inte sL vill ge rollpersonerna en så pass uppenbar ledtråd som brevet allt för lätt kan han låta dem slå ett slag för iakttagelseförmåga för att hinna se brevet. Att nappa åt sig pappret om de så önskar ger rollpersonerna en tydlig ledtråd om att de just kan ha begått ett stort misstag och att Ysabell ej är den hon utger sig för att vara. Det här blir sålunda en viktig skiljelinje i äventyret. Antingen så lämnar de beviset därhän och återvänder till Ysabell för att berätta att illgärningsmannen har blivit straffad men att de inte lyckats återskaffa hennes fars pengar, eller så börjar de med hjälp av brevet nysta i vem Ysabell egentligen är. Anser sL att ledtråden är för uppenbar för ett gäng rollpersoner som ändå är Ysabell på spåren kan den helt enkelt lämnas därhän. Ett möjligt alternativ i så fall är att rollpersonerna är tvungna att exempelvis ta sig in på hans rum på logementet för att finna det.

sL bör tänka på att om rollpersonerna tydligt gått åt Eddvard inne på Ulkus taverna och folk sett dem lämna stället tillsammans och en strid sedan har utbrutit utanför, där Eddvard blir allvarligt skadad, kommer säkerligen flera av besökarna känna igen rollpersonerna om de dyker upp på tavernan någon kväll senare. Framförallt om de återkommer i samma utstyrelse som tidigare. Med lite eftertanke och ett enkelt byte av garderob samt om rollpersonerna väntar några dagar borde ge dem chansen att gå dit igenom om de så önskar för att söka vidare information kring Eddvard och Ysabell.

Systrarna fon Dhymmels våning

Silfa och Åsa-Bellas stora och lyxiga våning ligger i de inre delarna av Skanshaga. Den är belägen på andra våningen i

ett tvåvåningshus och är smakfullt inredd i ljusa färger. Lägenheten innehåller dyrbara föremål och man kan till och med hitta några enstaka plasticsmöbler. En samling runda, trettio centimeter breda, metalldiskar med underliga symboler på (diverse olika blankpolerade navkapslar) sitter tydligt uppsatta inramat bakom glas och med ramar av mörk skäggelängs långväggen i stora salongen. Förutom de fynd från de gamlas tid som är nämnda ovan stoltserar systrarna även med en mekka, RuBERT, som butler. I övrigt finns i hushållet två tjänsteflickor – Olma (MM) och Vesa (MD, Katt) – samt kocken Huger Balme (IMM). Tjänstefolket har ett par pigkammare bortom köket till sitt förfogande. Varken Huger eller RuBERT har något egentligt av värde att berätta för rollpersonerna rörande Ysabell annat än att de inte sett deras arbetsgivares väninna Fröken Jiernröör under några dagars tid. Olma och Vesa däremot kan, om de ges anledning att lita på rollpersonerna, i förtroende för dessa berätta att de förstått att fröken Ysabells leverne är allt annat än enligt den standard som unga välborna kvinnor skall hålla. Sena kvällar fyllda av tokjos och slörök, spel, vild musik och dans samt besök intill småtimmarna av främmande män hör till vanligheterna efter vad de har hört.

Söker rollpersonerna upp systrarna möts de av en förvirrad robot iklädd grön livré med en sopborste i handen som frågar dem vad de har för ärende. Ser de någorlunda belevade ut eller om automaten kommenderas av en IMM, visar den dem in och säger med raspig röst att den skall annonsera deras ankomst till fröknarna fon Dhymmel. Finns inga IMM i gruppen eller om rollpersonerna ser ut som vilda zonfarare säger den åt dem att de knappast har något att göra där och ber dem lämna den ifred annars skall den minsann göra något. Vad detta är ter sig otydligt för rollpersonerna men det skall tydligen involvera polisen, någon sorts ring och ett tresiffrigt nummer; ett praktexempel sålunda på den rappakalja en del mekkor inte kan få ur sina kretsar. Om rollpersonerna träffar systrarna beror de sistnämndas reaktion mycket på hur rollpersonerna ser ut. En hop zonfarare i vilda kläder kommer högdraget att tillfrågas vad de vill men kommer ej ges chansen att få tala med systrarna. Är samtliga rollpersoner mutanter, även om de är nog så väl belevade och klädda, kan systrarna få svårt att sätta sig ned med dem. Med ett stycke övertalning – gärna ifrån någon herre som dessutom har utseendet på sin sida – kan det dock vara möjligt. Är någon av dem en högvälboren Immare, framförallt om denne är utav en av de högsta familjerna i riket, kommer systrarna glatt börja samspråka med denne och de kan till och med bli nog så inställsamma av sig.

Får rollpersonerna chansen att prata med systrarna, gärna över ett glas konjack eller bästa brusa, kan de få höra ett och annat om Ysabell som denne ej önskar få spritt i vidare kretsar. Detta kräver dock att rollpersonerna styr in samtalen på Ysabell. Det som kan komma fram kommer däremot vara bitar i ett i övrigt stort flöde av rykten, lögnar och verkliga sanningar som systrarna bidrar med om konversationen får ta sig sin tid. En person väl bekant med överklassens sätt har inga större problem att visa tålmod nog för att lyssna så pass länge på systrarnas plad-

der för att den eventuellt nyttig information dessa har att komma med skall hinna yppas. Är rollpersonerna däremot mindre bevandrade i dylika seder krävs det ett lyckat slag på VILx4% för att orka lyssna sig igenom allt systrarna har att säga och särskilja vad som är vettigt och vad som inte är det. Tillfrågas systrarna om Harry Blixtman kommer de rodna förläget och sedan fnittrande berätta historier om den lymmelaktiga kvinnotjusaren. De kan även få reda på att Ysabell sedan länge haft en affär med Harry, trots att både Ysabell och Harry underhåller andra vid sidan om.

Ysabells våning i Skanshaga

Lägenheten på Galbar Targons gata i Skanshaga är Ysabells egentliga boende. Den består av sex smakfullt och dyrt inredda rum och en liten pigkammare där tjänsteflickorna Mollie och Vela bor (två unga och timida IMM systrar från Nordholmia). Ysabell spenderar under äventyrets gång omkring hälften av sina nätter här (50% chans att hon är här om rollpersonerna kommit dit nattetid och 75% chans att hon har sällskap av exempelvis Harry Blixtman eller någon annan älskare). Mollie och Vela är däremot där nästan dygnet om, de har bara någon enstaka dag ledig per vecka och den enes ledighet infaller aldrig samtidigt som den andres. De två flickorna är inte helt lätta att få igång en konversation med, framförallt inte om rollpersonerna ser ut att vara av bättre härkomst. De har blivit aldeles för strikt tuktade av Ysabell för att våga prata hursomhelst med någon ur överklassen. Får rollpersonerna chansen att tala med dem, antingen i lägenheten eller om de följer efter någon av dem och tar en chans att få igång en konversation med dem på en annan plats, kan de få reda på en hel del om Ysabell. De båda flickorna är fascinerade av Ysabells skönhet och vilda leverne men de förstär inte att ingen ser igenom hennes tunna fasad. Ysabells dåliga behandling av dem gör Mollie och Vela egentligen villiga att berätta om Ysabells skamliga liv, men deras rädsla för henne är å andra sidan stor så det krävs ett charmigt beteende (hög PER), några goda lögnar och smicker eller ett berömt ansikte (Rykte >4) för att få dem att prata. Gör de detta så får rollpersonerna reda på det mesta de önskar om Ysabell och det framstår med allt tydlighet att om Ysabells liv skulle slås upp tydligt för Hindenburgs elit, så skulle hon bli tvungen att fly stan illa kvickt. Om Ysabells far får reda på det hela utan att de avslöjas för alla och envar så innebär det inte samma skam för ätten men Ysabell skulle kallas hem ögonabums.

Harry Blixtmans lägenhet

Rollpersonerna har förmodligen haft svårt att göra den tydliga kopplingen mellan Harry Blixtman och Ysabell innan de har besökt Ysabells våning i Skanshaga och fått en chans att tala med hennes tjänsteflickor. Innan dess är Harry enbart någon som de har en chans att stöta på, kanske konfrontera på grund av hans överlägsna sätt, men inte mer än så. Ledtrådarna rörande Harry som finns på Ulkus taverna är mycket vaga och sålunda är det inte särskilt troligt att rollpersonerna kommer att försöka söka upp Harry förrän de vet ganska väl vem han är.

Harry har en trerumsvåning ned mot hamnen på en sidogata från Kejsar Ottos esplanad. Lägenheten är enkelt men dyrt inredd i mörka färger och med stora gedigna möbler i svartnande trä. De enda prydnader som står att finna i lägenheten är sablar och annan militaria upphängt på väggarna i salongen. Förutom salongen, finns ett sovrum, ett mindre rum som nyttjas för rökning och mindre middagar samt ett kök. I anslutning till köket finns dessutom en liten pigkammare som inte är större än en garderob. Harry har en ung mutantflicka vid namn Alsi som piga. Hon tjänstgör enbart ett par dagar i veckan, då han inte har råd med en heltidsanställd husa, med att hålla rent och sköta Harrys tvätt. Liksom den typiske Hindenburgbon så intar Harry de flesta måltiderna ute, antingen på garnisonen eller på någon av stadens krogar. Kommer rollpersonerna hem till Harry är chansen stor att han ej är hemma. Han är aldrig hemma på dagtid, på kvällarna är chansen runt 10% och under nattetid omkring 50%. Nattetid är chansen runt 10% att Ysabell är där. De två spenderar sällan tid tillsammans i hans våning. Det är runt 25% chans att tjänsteflickan är inne. Skulle rollpersonerna möta Alsi har hon inget att förtälja. Hon vet att Harry underhåller ett flertal olika damer och hon har för sig att det vid några tillfällen kan ha varit en kvinna med Ysabells utseende där, men hon vet inte säkert då hon ej spenderar mycket tid i lägenheten. Harry ogina behandling av henne – Harry lever enligt devisen att en god tjänare blir mer trogen om denne regelbundet får stryk – gör att hon mer än gärna skulle berätta något om hon visste. Bryter sig rollpersonerna sig in i lägenheten för att genomsöka den ostört kan de i en byrålåda finna ett antal kärleksbrev från diverse damer i Hindenburg (en del vars män skulle vara mycket upprörda över att få dessa i sin hand). Rollpersonerna kan även finna en del räkningar och annat men inte mycket mer av intresse. I lägenheten finns ett femtiotal krediter i kontanter, vapnen som pryder väggarna (varav ett par är gamla klenoder med dåligt bruksvärde men ett par sablar är mästerns midda klingor med +2 i initiativ (se Härskaren & Ättlingen om mästerns midda föremål) värda runt 12-13 krediter styck) och en del annat av värde såsom matsilver etc.

Överfallet på Eddvard

Ysabell väntar otåligt på att något skall hända med Eddvard, och om det hinner gå runt fyra fem dagar från det att hon lyckats busa rollpersonerna efter honom utan att något händer, så kommer hon trötta på att vänta och söka alternativa vägar att komma åt Eddvard på. Hon väljer att ta till samma knep igen som mot rollpersonerna. Skillnaden är att den här gången väljer hon inte några ädelmodiga zonfarare utan istället ett gäng råskinn från Kopparberget som hon fått höra är aktiva i Nimrobrigaden. Dessa är inte vidare snabbtänkta och ingen match för Ysabells charm. De lyckas få Eddvard utpekad för sig och ställer sig och lurpassar på honom runt garnisonsområdet. Efter ett par kvällar, när är upp till SL och beroende på vad rollpersonerna har för sig, så får de fatt på Eddvard och misshandlar honom med bonkyklubbarna intill en härmån från döden. SL kan använda denna händelse på flera sätt; till exempel kan rollpersonerna råka höra från nå-

gon de frågat ut om Eddvard att några råbarkade huliganer från Nimrobrigaden är efter honom också. Andra sätt, de mest uppenbara men kanske nödvändiga om rollpersonerna är initiativlösa, är att låta dem bevittna överfallet på Eddvard av någon anledning. Kanske har rollpersonerna bestämt sig för att göra ytterligare ett försök att resonera med honom och sökt sig bort mot garnisonen? I en sådan situation kan rollpersonerna komma till hans undsättning eller komma fram efteråt för att undersöka den nedklubbade Eddvard. Ett tillfälle att exempelvis låta dem komma över Eddwards brev.

Jierröors fästning

Skulle rollpersonerna vilja söka upp ätten Jierröors fästning – en gång en pampig byggnad i sten och tegel men som numera är ett ganska nedgången hus omgärdad av ett starkt murverk av träpålar och vaktorn i trä beläget på slätterna norr om Säfvle – bör SL låta det stå dem fritt att göra det. Det är dock en lång och mödosam resa dit och för dem bort från äventyrets centrala handling under så pass lång tid att Ysabells inhyrda huliganer från Nimrobrigaden säkerligen hinner få tag på Eddvard innan rollpersonerna återvänder. Resan till ätten Jierröors fästning tar åtminstone en fyra fem dagar, om inte rollpersonerna kan sträckrida hela vägen utan några större avbrott (såsom från till exempel hungriga zonbestar och annat).

Skulle de anlända till ätten Jierröors residens med vilda anklagelser mot Ysabell utan någon grund för dessa, kommer hennes far, Bicker Jierröor, att kraftfullt sätta stopp för deras i hans tycke elaka ryktesspridning. Ättens ära står här på spel! Den åldrande mannen är fortfarande kraftfull och vid god vigör. Om Bicker fått intrycket att en immare av börd leder sällskapet kan han mycket väl utmana denne på duell, men troligare är att han får rollpersonerna slagna i järn med hjälp av sina beväpnade mennar. Rollpersonernas utrustning beslagtas och de utsätts för de boendes hån under det att de får spendera ett dygn fastkedjade i vintermörkret utomhus utan mer än sina enkla kläder på sig. Efter det, smått sjuka och förödmjukade, kommer Bicker Jierröor slänga ut dem ifrån fästningen. Rollpersonerna kan sedan röra sig därifrån fritt, men alla försök att i deras nuvarande tillstånd att göra något åt Bicker Jierröor – utan någon utrustning eller krediter kvar – är dömt att misslyckas. Bara att lyckas ta sig tillbaka till Hindenburg i deras tillstånd innebär en stor strapats.

Har rollpersonerna däremot några bevis för Ysabells sköraktiga leverne kommer Bicker Jierröor att rasa likväl, men rikta sin ilska mot dottern istället. Har rollpersonerna valt att hantera det så pass diskret att de berättar det för enbart för honom kommer han, trots att de fört fram skamligheter om hans familj, uppskatta att de valt att hantera den delikata frågan på ett sådant sätt och ha ett gott öga till dem efteråt. Han kan även komma att vidta mått och steg för att gottgöra Eddvard, även om gottgörelsen lär komma anonymt. Rollpersonerna kan komma att få spela en roll i något dylikt om de har intresse härav. De är ju redan familjära med bakgrunden och de skall förmodligen tillbaka till Hindenburg, vilket gör att han inte behöver blanda in någon ytterligare i det hela. Någon monetär belöning står inte att få av honom. Försöker

rollpersonerna pressa honom på pengar för att inte avslöja allt Ysabell gjort i Hindenburg för en bredare skara kommer

han förmodligen att sätta hårt mot hårt och de får en farlig och långsint fiende både i Bikker och hans dotter Ysabell.

SLUTET PÅ ÄVENTYRET?

Med en så pass öppen struktur som äventyret har kan det sluta på en mängd olika sätt. Nedan är några alternativ belysta med de konsekvenser dessa kan få för rollpersonerna. Utifrån dessa bör SL kunna göra en rimlig bedömning för de effekter som andra slut kan få på rollpersonernas kommande liv.

Omild behandling av en oskyldig Eddvard

Det är en tämligt stor chans att rollpersonerna överfaller en intet ont anande Eddvard och lämnar honom svårt sårad, eller kanske till och med död, bakom sig. Har de inte fått fatt i några vidare ledtrådar för att Ysabell inte är den hon utger sig för att vara så kanske de försöker bryta sig in i hans rum på logementet för att hitta Ysabells fars pengar – vilket givetvis misslyckas – eller enbart söker upp Ysabell för att be om en klapp på huvudet för ett väl utfört jobb. När rollpersonerna fått tag i Ysabell efteråt kan SL välja ett par olika alternativ för hur han vill att hon skall agera

Det första alternativet är att Ysabell håller uppe charaden. Hon blir alldeles till sig, vilket i sig inte är någon teater, men sansar sig sedan och tackar dem. Rollpersonerna kanske förundras över att hon inte verkar bry sig vidare om alla de krediter som de säger sig inte ha funnit. Inte heller hennes påstådda far Ewald – Jersild Grigger – visar några vidare starka känslor över att ha förlorat så mycket av det han äger och har. Reaktionen är dock inte helt uppenbar och rollpersonerna bör någorlunda aktivt studera dem för att kunna inse hur de reagerar. Ysabell drar sedan till med en nödlögn om att hon och hennes far är på väg att lämna Hindenburg. Hon hävdar att de har redan ordnat pappren för lägenheten och att de nu bara återstår att börja röja upp. Hon menar på att Hindenburg blev för mycket för dem och att staden innehåller för hemska minnen för att de skall vilja stanna. Ysabell försöker få rollpersonerna att hålla sitt besök kort, hon skylar på att hon vill vara ifred med sin far eller dylikt, men så fort rollpersonerna är ute ur huset kör hon bryskt iväg Jersild och beger sig av för att hämta upp Harry för att med denne sedan ägna sig åt ett hejdlöst firande över att den bebaskade mutanten nu har fått på foten. Ysabell håller sig sedan borta från Hundängen ett par veckor, så rollpersonerna lär inte tro annat än att hon försvunnit med sin far utan att säga adjö.

Det andra alternativet är att Ysabell kastar allt försiktighet överbord. Allra helst skall då Harry vara närvarande och Jersild vara borta ur bilden (han sitter nu i sin lägenhet och försöker komma fram till hur mycket tinner han kan få för tösens krediter). Rollpersonerna möter en helt annan Ysabell, vacker och vampigt klädd med håret elegant uppsatt. Hon tar emot dem med en högfärdig blick och skrattar dem rakt upp i ansiktet. Hon beskriver i detalj vilka "avsinniga drägg-läppar" de är och säger åt dem att försvinna ur hennes åsyn.

Hon vill inte beblanda sig med patrasch som dem i onödan. Ger sig rollpersonerna på henne kommer Harry, om han nu är där, försvara henne tappert men det lär nog gå Harry och Ysabell illa. Rollpersonerna får i så fall det mycket hett om öronen. Mord på två högvälborna personer är inget som polisen kommer att spara några resurser för att lösa. SL kan göra detta tydligt för rollpersonerna om han så önskar, vilket förmodligen enbart lämnar rollpersonerna med alternativet att gå molokna därifrån.

Svaga bevis mot Ysabell

Bevis kan föras fram mot Ysabell genom att exempelvis kvittor från hennes två lägenheter visas upp för hennes far. Detta lär han inte se med blida ögon på för vad hon än använder en andra lägenhet i ett knegarkvarter till kan inte vara något bra. Ysabell sänds i skam hem från Hindenburg och även om familjen håller tyst med orsaken så kommer skvallret om den unga kvinnans liv ta fart på allvar. Harry Blixtman bryr sig föga, även om han kommer sakna att rumla runt med henne, och han har inget intresse av att ta vidare del i hennes eller rollpersonernas liv, om de sistnämnda nu inte ger honom någon anledning till det. För Ysabells del så kommer hon nära ett livslångt hat mot rollpersonerna, som har berövat henne ett liv i strålglassen från det kejsarliga hovet. Det som nu väntar henne är registrering å det snaraste med någon ur den lantliga överklassen eller från en välbeställd handelsätt. Hennes skönhet och det faktum att inte mer än rykten florerar kring henne gör att hon fortfarande anses som en mycket åtråvärd maka och hon kommer säkerligen att få registreras väl. Slakten Jiernröör kommer i övrigt inte att hysa något agg mot rollpersonerna efter vad som skett, det kan till och med hända att Bikker Jiernröör får ett gott öga till dem (se ovan om besöket på Jiernröör). Kanske kommer dock Ysabell, som fru till en mycket förmögen och inte alls lika viljestark make, kunna få sin hämnd på rollpersonerna om några år...

Starka bevis mot Ysabell – öppet

Om Ysabells egentliga gärningar avslöjas av rollpersonerna och de får ut detaljerad information från diverse personer kring Ysabell kan de berätta vitt och brett om vad de vet, gärna för något mindre samvetsgrann murvel, och snart vet hela Hindenburg om vilket skamligt liv som denna kvinna ur lantaristokration har levt. Detta tvingar Ysabell att i skam lämna huvudstaden och kommer att dra åtten Jiernröørs namn i smutsen tillräckligt för att slakten skall förlora mycket i status (räkna ned deras Status från 4-5 till 2-3). Bikker Jiernröör är lika arg och skamsen över dotterns beteende som han är hämndlysten på rollpersonerna, som i hans tycke skymfat slakten enbart på grund av att någon nedranns mutants blivit mörbultad. Inget lär dock egentligen hända

med rollpersonerna men om de kommer i kontakt med någon från ätten eller om de reser till Säfvle framgent kan det komma till otrevligheter. Ysabell kommer att försvinna som hustru åt någon manufaktur ägare eller gumseodlare som är nöjd men en vacker tös trots att hennes familjs rykte inte är det bästa. Hennes möjligheter till vedergällning blir därav begränsade.

Starka bevis mot Ysabell – dolt

Om rollpersonerna vänder sig med klara bevis direkt till ätten Jiernröör och svär att mot en rimlig ersättning hålla tyst om vad som skett kommer Bikker Jiernröör att tillmötesgå deras önskemål. Detta kommer inte att leda till samma usla efterföljder för varken släkten Jiernröör eller för Ysabell. Hennes inställning till rollpersonerna kommer fortfarande att vara hatisk och resultatet kan nog liknas vid exemplet om svaga bevis mot Ysabell. Se i övrigt ovan om besök hos ätten Jiernröör.

Harry Blixtman

Det kommer att vara svårt för rollpersonerna att göra något åt Harry om de inte väljer att försöka hämnas på honom på något sätt. Det finns inga egentliga bevis eller direkta avslöjanden att göra mot honom. Om det uppdragas att Harry varit involverad med unga damer vid hovet, och eventuellt då en skandalomsusad Ysabell, kommer detta inte att betyda mycket för honom i slutändan. Om något så ökar enbart detta hans status i officerskollegors och yngre överklasslynglars ögon. Om Harry får chansen att ge igen mot rollpersonerna, givet att de lyckas sätta åt Ysabell, någon gång i framtiden kommer han säkerligen nappa på möjligheten. Han är långsint och med sin karisma och goda kontakter kommer han säkerligen han en god karriär. Sålunda kan en obehaglig fiende för rollpersonerna dyka upp i Pyris högre skikt flera år efter det att äventyret är över.

Andra utvecklingsmöjligheter

På grund av äventyrets öppna struktur är det givetvis möj-

ligt att spelarna väljer att gå en helt annan väg än den som är beskriven här. Några olika alternativa vägar är värda att nämna.

psi-mutanter i gruppen

Ett problem för SL är om det finns en psi mutant bland rollpersonerna som har någon av mutationerna Telepati, Empati och/eller Intuition. Dylrika kan snabbt få reda på att Ysabell inte är den hon utger sig för att vara, vilket kan ge ett abrupt slut på äventyret. Rollpersonerna kanske fortfarande vill ge sig in i leken för att se vad som händer om de börjar nysta i det hela, men de har självklart ett stark trumfkort på handen från början.

Aristokrater/Rollpersoner med överklassbakgrund

Om en eller flera rollpersoner är av mycket god börd, framför allt de som har Status över 5, kommer att ha helt andra möjligheter än vad någon med mer enkel bakgrund har. Han kan gå direkt till Major Dufva, förklara för honom som en jämställd, eller till och med någon under honom, hur det ligger till och be honom lösa det hela diskret. I ett sådant läge nystas det upp kvickt att Eddvard är oskyldig och vem Ysabell verkligen är. En sådan rollperson skulle även kunna arrangera så att Eddvard får träffa den, vad han tror, stackars flickan Ysabell och gottgöra henne öga mot öga. Ysabell lär inte vilja ställa upp ett dylikt möte, men kan själv finns sig vara i ett underläge mot någon av bättre börd än hon själv är. Hon kanske inser efter att hon lurat rollpersonerna att hon dragit en representant för en av de mäktigaste ätterna i Pyri vid näsan och direkt ångrat sitt påfund. För detta krävs att personen är nog så betydelsefull (Status 7 eller högre). En annan möjlighet är att en sådan person kan övertyga Eddvard om vilket fult spel som förts mot honom. Eddvard kanske till och med inser att Harry har ett finger med i spelet. Detta kan få Eddvard att begå ett ödesdigert misstag genom att utmana den bättre kämpan Harry på duell nästa morgon i skogarna bakom garnisonen. Om så sker gör Harry mutantkebab av Eddvard.

PERSONGALLERI

Nedan finns de olika spelledarpersonerna, material som kan hittas av spelarna samt en beskrivning av Pansårkären och dragonerna där beskrivna.

Ysabell Jiernröör

Ysabell är en synnerligen vacker och intelligent ung kvinna. Tyvärr åtföljs inte hennes fagra yttre av en vidare trevlig personlighet: hon är snar till ilska, girig, långsint och hennes moral är av lägsta sort. Genom sin förslagenhet och goda teatraliska anlag har hon lyckats hålla uppe en fasad mot alla de äldre i sin släkt liksom flertalet av de som rör sig i societén i Hindenburg. Skulle hennes far få höra hur hans dotter betar sig skulle han å det snaraste kalla hem henne till Jiernröör, bryta hennes underhåll och illa kvickt få henne bortlovad till någon yngling av ädel börd – eller lämpligt förmögen herre – som har kurage nog att tukta henne.

Ysabells far är nu dock helt ovetande om hennes egentliga liv. Han tror att Ysabell tillsammans med sina privata lektorer spenderar dagarna

med att insupa nödvändig kunskap för att bli än mer åtråvärd för ett giftermål och samtidigt agerar som en värdig representant för ätten Jiernröör vid det kejsrerliga hovet i Hindenburg. Det skall sägas att Ysabell har närt långt mer goda kontakter i de olika ämbetena i Pyri än den relativt obetydliga ätten Jiernröör någonsin haft, men det skulle knappast främja släktens heder om det framkom att hon fått sina hållhakar på diverse högt uppsatta, inflytelserika och framför allt mycket gifta män genom sin förförelsekonst och skamliga leverne.

Ätten Jiernröör har haft stora ägor på slätterna norr om Säfvle i flera generationer. Innan området kom att införlivas i Pyri så var det ätten Jiernröör i samråd med två närliggande ätter – Bruune och Volta – som styrde i trakten med våldets rätt. Familjerna ser fortfarande tillbaka som ären under krigsherrarna som levde då som deras storhets tid. Nu för tiden räknas de inte som förmer än nyrika tättingar och de mer framgångsrika manufakturägarna, något som grämer dem stort. Men förutom sin historia har de inte något särskilt i övrigt att luta sig tillbaka på förutom sitt namn och de ägor som deras folk och torpare brukar. Det är Ysabells fars önskan att hon skall komma att registreras med någon av de högre ätterna i Pyri så att namnet Jiernröör återigen skall

vara nära knutet till maktens boning. Hennes nuvarande leverne är sålunda något som skulle göra hennes fader allt annat än nöjd.

Utseende: Mörkt svallande hår ned till halva ryggen. En slimmad kvinnlig kropp som hon håller väl i trim genom ridturer, dans och andra...fysiska aktiviteter. Hennes blick, när hon så önskar, är vänlig och blyg och få kan motstå de vackra blå ögonen. Faller den oskyldiga fasaden är dock blicken som möter en långt ifrån vänlig utan istället kall och hård och hennes annars sött leende mun blir stram. Visar hon sitt rätta jag i hållning och karaktär är hon för den delen inte mindre imponerande, tvärtom ter hon sig än mer imponerande; befällande och i sanning som en aristokrat av högsta rang. Ysabell klär sig alltid i senaste mode av yppersta kvalitet, men i en stil som passar den dygdiga fasad hon håller utåt. När rollpersonerna träffar henne som en enklare kvinna, bär hon grova kläder av ulkull och läderskor gjorda för en manufakturknegare.

Karaktär: Högfärdig och ilsken/Oskyldig och vän

STY: 7	FYS: 13	STO: 11	SMI: 17	INT: 15	VIL: 17	PER: 19
SB: -1T2	KP: 24	TT: 12	IB: 17	FF: 5,5 m/SR		

Klass: IMM

Förmågor: Status 5, Egendom 3, Inkomst 5

Färdigheter: Bildning 75%, Köpslå 55%, Rida 55%, Spel 50%

Utrustning: Bär vanligtvis på sig runt 200 kr i kontanter, och smycken värda minst det tredubbla.

Harry Blixman, 29 år

"En sann blåblodig Pyrier av renaste människosort." Det är åtminstone vad Harry skulle beskriva sig själv som. Hans släkt har en nog så lång historia att luta sig tillbaka på för att vara tryggade en plats vid det kejslerliga hovet, men det den ästadkommit under de senaste seklet är inte mycket värt. De egendomar man har ger föga avkastning och släktens huvudsäte, en illa medfaren befäst byggnad ute på stäppen mellan Bjästa och Öreboga, är inte längre en imponerande syn. Släkten Blixman är sålunda ej särdeles väl ställd och Hadar Blixman, Harrys far, har bestämt att sonen skall registreras med en kvinna vars ägor skall vara goda nog att trygga familjens ekonomiska ställning inför framtiden. Valet av gemål har dock dragit ut på tiden, inte för att det saknas villiga brudar, utan för att Hadar kommit att bli kräsen i sitt val. Harry är en mycket stilig man – lång, muskulös och stolt i hållningen – samt har ett flärdfullt sätt som sätter kvinnors hjärtan i brand. Samtidigt med detta tilltalar Harry säkerligen en rik handelsmans då han framstår som en nobel svårson. Fadern har sålunda flertalet intressanta inviter att välja mellan. Han inser att för släktens heders skull är det dessutom värt att Harry ser till att nå en högre grad inom pansårkåren innan en registrering sker; han skall minsann föra både gott namn och en god status till en gemål!

Harry är dock en man som saknar i grunden många av de ädlare egenskaper som en officer inom pansårkåren bör inneha, något som hans fader tyvärr är allt för medveten om. Han är egentligen både lat och initiativlös, falsk i sitt uppträdande och har lätt att bli ilsken. Han har i sin iver efter kvinnor och vilda supande lämnat efter sig oäktingar i allt för många sängar och det har även hänt att han med våld fört sig på kvinnor av lägre börd som fallit i hans smak och som ej visat sig villiga. Hans uppträdande mot alla som ej är av aristokratisk härkomst är nedlåtande och han är inte sen att prygla mutanter eller vanlig knegare med flatsidan av sin sabel om sådana inte är kvicka nog att kliva ur vägen för honom eller buga tillräckligt undernädigt.

Dessa laster till trots har Harry lyckats att med goda vitsord ta sig igenom sin träning till officer vid kåren. Mycket tack vare sin fars goda kontakter, men även för att han är en av de dugligaste ryttare samt sabelfäktare som man sett under lång tid vid kåren och då han har en god instinkt för det taktiska, trots en något för stor iver att hals över huvud kasta sig in i en strid, har han lyckats nå kaptensgrad efter nära fem års tjänstgöring hos kåren. Under hela tiden har däremot Eddvard Hummel legat steget före honom visserligen. Visserligen inte i ridning och fäktning men i allt annat som egentligen gör en god officer har Harry kommit till korta gentemot Eddvard. Den sistnämnde har dessutom kommit att allt mer ta en roll inte bara i taktisk utan även i strategisk planering vid kåren, något som ger hög status och som djupt grämer Harry. Eddvard sammanfattar allt som Harry hatiskt avskyr; mutanter, knegarpatrisk och personer som försöker röra sig utanför sin, vad han tycker, plats i samhället.

Utseende: Harry är nära en och nitto lång, har kraftigt men smidigt

byggd kropp och bär alltid en mycket väl vårdad uniform. Hans hår är svart och bakåtkammat, han bär yviga polisonger och en lång men välansad mustasch. Ögonen är bruna och kvicka. Han har som ovana att le lätt överlägset och hånfullt så fort han ser något som han ogillar. Det är inte ovanligt att han bär en monokel samt puffar på en av Cappucinos fajnest.

Karaktär: Snobbig och kaxig

STY: 15	FYS: 15	STO: 16	SMI: 17	INT: 11	VIL: 13	PER: 17
SB: +1T4	KP: 31	TT: 15	IB: 17	FF: 6,5 m/SR		

Klass: IMM

Förmågor: Status 3, Egendom 1, Inkomst 2, Rykte 1

Färdigheter: Rida 90%, Sabelfäktning 90% (Se H&Å), Bildning 40%, Spel 50%, Pistol 55%, Gevär 50%, Unvdika 60%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Skarprättarpistol	20	55%	2T8	99
Sabel	25	90%	2T8+1T4+5	-
Skarprättarkarbin	19	50%	3T6	99

Utrustning: Uniform, vapen, vapenvård utrustning, ammunition (totalt ca 20 skott), plastics etui för fem rökrorvar med otydbar text på (My little Pony Penn-skrin), en väl fungerande tändare i stål laddad med tinner samt vanligtvis runt 50 krediter i kontanter.

Vapen: Sabel, Skarprättarpistol i ett blankpolerat hölster vid sidan samt, om han är beriden och i tjänst, en Skarprättarkarbin vid sadeln på sin pansår.

Rustning: I strid och vid viss exercis, men ej till vardags, bär han ett Stålharnesk med ABS 4 och en toppig Stålkask med hätta med ABS 3

Eddvard Hummel, 27 år

Eddvard härstammar från Kröögersnäs, där hans far och mor drivit ett framgångsrikt ulkullsväveri. Tack vare de inkomster som väveriet dragit in kunde föräldrarna kosta på sig att betala för skolning för sina fem barn hos ett par kunskapare. Eddvard, som tidigt visade sig ha ett gott huvud, kom tack vare sin kunskapstörst att utbildas långt bättre än många ur Pyris överklass. Han påkostades även tre år som gesäll hos en pansåruppfödare som var en god vän till Eddwards far. Tiden ute på stäppen i närheten av Skarnäck lärde inte bara Eddvard att rida en pansår mycket väl utan även att hantera såväl pistol som gevär. Genom ett rekommendationsbrev från uppfödaren gavs Eddvard tillåtelse att genomföra antagningsproven till en av de instanser i Pyri där ytterst få mutanter hitintills fått tillträde: Pansårkåren. Proven kom att tydligt visa den potential som stod att finnas hos den unge Eddvard och med den goda bildning han hade, sin enkla bakgrund till trots, fick han några envetna äldre officerare i antagningskommittén att starkt argumentera för hans sak vilket tillät Eddvard att tjugo år gammal inträda i 95 års officerskull.

Sålunda är Eddvard en av de ytterst få mutanter, dessutom en av enkel börd, som har nått en officersrang inom den av immare dominerade Pyriskårens armén. Trots de okvädningsord han ofta hör viskas bakom sin rygg och trots det motstånd som ett flertal av de högre befäl sätter upp mot att en mutant skall tillåtas i människornas övre salonger så finns det ett litet antal dugliga män bland Eddwards överordnade som ser till det resultat som någon presterar och inte deras bakgrund. Hitintills har Eddvard visat sådant mod, initiativförmåga och skarpsinne att han stigit snabbt i graderna och även om varje framsteg varit en nagel i ögat på det stora flertalet av hans kollegor så får de flesta grymtande medge att det är svårt att inte spå honom en lysande framtid.

Eddvard är däremot nog så medveten om den säregna position han som mutant befinner sig i. Stolt över sitt ursprung, trots att han aldrig skulle erkänna det för de överklasspiltar som är hans kollegor, har han sitt yttersta för att visa omvärlden att även någon som han kan nå långt i Pyri om viljan och modet finns där. Han sätter därför än hårdare press på sig själv än vad han förmodligen skulle gjort annars – misslyckas han är det inte bara ett svek mot honom själv utan även mot de mutanter som kan ha honom som förebild. Däremot så tror Eddvard fullt och fast på att många av de ideal som immarna runt omkring honom i övrigt har och han eftersträvar därför att bete sig som en man av börd. Sålunda, även om han ser sig själv till stor del som en mutanternas representant i kåren, så har han inget till övers för de som befinner sig längre ner på den sociala stegen. Han tror fullt och fast på

att vissa personer är överlägsna andra. Det gör honom i slutändan både till stolt och högdragen men med ett underliggande rättvisetänkande och en realpolitisk syn som många av hans kollegor saknar. Hans mannar uppskattar honom mycket, hans hårda disciplinära och prestationsmässiga krav till trots, och även de immare som föraktar mutanter måste medge att det är få andra befäl som de skulle lita på mera om det kom till strid.

Utseende: En reslig (nära en och nittio) och muskulös man med kort mörkt hår, en grov näsa som ser ut att ha blivit bruten vid något tillfälle och ett ärr över hakan. Han står ofta med korta polisonger och ett välansatt kransskägg kring munnen. Trots sina spår efter dramatiska skärmytslingar är Eddvard en stilig karl och ärren verkar snarare öka hans attraktionskraft på de damer han möter. Han är ofta solbränd efter all tid han vistas utomhus. Hans ögon har en underligt gul färg, vilket avslöjar honom som en mutant.

Karaktär: Hård men rättvis

STY: 15	FYS: 15	STO: 15	SMI: 14	INT: 16	VIL: 14	PER: 13
SB: +1T4	KP: 30	TT: 15	IB: 21	FF: 6,0 m/SR		

Klass: MM

Förmågor: Blixtnabba reflexer, Riktningssknöl, Dubbelhjärna

Färdigheter: Bildning 65%, Rida 70%, Pistol 60% (både höger och vänster på grund av Dubbelhjärna), Gevär 60%, Tunga Vapen 40%, Spel 25%, Bluff 45%, Sabelfäktning 60%, Undvika 50%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Skarprättarpistol	24	60%	2T8	99
Sabel	27	60%	2T8+1T4+3	-
Skarprättarkarbin	19	60%	3T6	99

Utrustning: Vapen, runt 10 krediter i kontanter, enkel vapenvårdutrustning, ammunition (totalt ca 30 skott) samt hans brev till Ysabell.

Vapen: Sabel, två Skarprättarpistoler i lågt sittande åhlskinnehölster på vardera sidan av höften samt, om han är beriden och i tjänst, en Skarprättarkarbin vid sadeln på sin pansår.

Rustning: I strid och vid viss exercis, men ej till vardags, bär han ett Stålharnesk med ABS 4 och en toppig Stålkask med hätta med ABS 3

Jersild Grigger (Ewald), 63 år

Jersild är en smått senil och inte särdeles kvicktänkt före detta skådespelare. Han hade en gång i tiden en nog så god karriär på Hindenburgs teaterscener men tokjosen och senare slöröken sköt det i sank. Han har sedan dess hankat sig fram på småroller i uppsättningar och diverse udda jobb. Efter ett liv hankande sig från småroll till småroll är han van vid att inte fråga varför pengarna kommer in och på sin ålders höst är det nu än mer sällan mellan hans uppdrag. Att spela far till den unga och vackra kvinnan i huset är något som han utan att fråga varför därav gärna ställer upp på.

Utseende: Relativt lång man som ser ut att ha varit en kraftkarl i sina yngre dagar, men som nu böjd av ålder. Håret är gråspräckligt, huden saggig och blek och gubben är något för mager för att det skall se hälsosamt ut.

Karaktär: Förvirrad men trevlig

Klass: IMM

Inga andra egenskaper lär vara av intresse.

Råskinn, omkring 30 år

Ett gäng halvkriminella knegare från kåkstaden i Hindenburgs utkanter som Harry har lyckats gräva fram genom en av sina mindre laglydiga kontakter. De är alla muterade människor och hyggligt vana slagskämpar efter en tuff uppväxt i Hindenburgs slum och nog så storväxta efter hårt slit i någon grovmanufaktur.

Utseende: Av normallängd men kraftigt byggda, om än något plufsiga av sig. Elaka plirande ögon och fula grin med sneda tänder avslutar den klassiska looken för råbarkade smågangsters.

Karaktär: Elak och trögtänkt.

STY: 14	FYS: 13	STO: 14	SMI: 8	INT: 9	VIL: 10	PER: 8
SB: +1T3	KP: 40	TT: 13	IB: 8	FF: 4,5 m/SR		

Klass: MM

Förmågor: Stryktålig

Färdigheter: Närstrid 45%, Undvika 25%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Obeväpnad	8	45%	1T4+1T3	-
Knölpåk	10	45%	1T8/1T10+1T3	-

Utrustning: Vapen, slitna ulkullskläder, grova arbetarkängor och några enstaka jockey

Vapen: Påk av något slag (järnrör, bonkyklubba o dy.)

Estrid Vag, 56 år

Estrid har arbetat på pansår kårens logement hela sitt liv och ser dragonerna där som sina små älskade gossar. Hon har en öppet och glatt sätt, pratar gärna med allt och alla om vad som än kommer henne för utan att hon egentligen tänker vidare på det. Sitt godmodiga och pladdriga sätt till trots är hon en god förste husa och sköter logementet med järnhand. Möken skydda den piga som slarvat med skrubbandet! Endast det bästa är gott nog åt hennes tappra pojkar.

Utseende: En rund kvinna med stålgrått hår satt i en hård knut. Hennes ansikte är vänligt och hon ler mycket, något som blir än mer tydligt av ett par djupa smilgropar och ett par pigga bruna ögon.

Karaktär: Öppen och pratglad

Klass: IMM

Inga andra egenskaper lär vara av intresse.

Major Viktår Dufva, 40 år

Viktår, en ärrad veteran från många strapatsrika år inom kåren, är Harrys och Eddwards närmaste överordnade. Han kommer från en god familj med rötter i den Sydpyriska myllan och både hans far och Viktårs tre bröder har vikt sina liv åt att kämpa för Kejsaren. För hans egen del så har det inneburit att familjeliv aldrig har varit något egentligt alternativ, något som till viss del gjort honom bitter och tungsint nu när han börjar känna att chanserna att slå sig till ro håller på att glida honom ur händerna. Han tröstar sig med att bröderna redan har ordnat så att familjenamnet kommer att föras vidare och att hans älskade kär alltid kommer att finnas där för honom.

Utseende: En storvuxen man med kort grånande svart hår och ett fårat och väderbitet anlete med ett par ilsket röda ärr i pannan samt ett runt sådant på kinden efter en allt för välriktad kula från en motormarodörs gevär för många år sedan. Han har bär en välansad tjock mustasch som han gärna tvinnar när han blir fundersam. Ögonen är blå och ger ett vaket och klipskt intryck.

Karaktär: Stolt och Barsk

Klass: IMM

Inga andra egenskaper lär vara av intresse.

Roboten ERBA-80

Mekkan är en av livets, eller i det här fallet efter en konstruktörs nyck, obotliga optimister. Den har ett glatt och vänligt ord till alla och envar som den möter. Ulkus fann roboten irrades runt i utkanterna av Musközonen för många år sedan och efter att ha nyttjat den som sin personliga butler under otaliga kampanjer har han satt den till att tjänstgöra som bartender på hans taverna. Den är en uppskattad attraktion i baren och kostar honom inte mer än någon oljekanna till och från samt en uppsatsning på Rånaltos Glansverkstad en gång i halvåret. ERBA-80 har själv ingen riktig aning om hur den kommit och hamna i den här världen, den vet bara att en dag så vandrade den runt i en underlig vildmark. Den var nära att överbelasta kretsarna av ångest över saken av en ägare, men så kom herre Ulkus och började kommendera den – även om den inte kunde förstå vad denne sade till en början – och ett nytt hem var funnet.

Utseende: Syntetskinnet på roboten är helt borta och istället möter man en skinande blank varelse, nästan skelettlik, som bär en löst

hängande vit skjorta, svarta byxor och ett åtsittande vitt förkläde som runt det decimeter tjocka livet får kläderna att puta ut runt omkring. Ögondioderna lyser i en glad grön färg och metallansiktet är satt i ett permanent vänligt leende.

Karaktär: För glad och optimistisk

Klass: RBT

Inga andra egenskaper lär vara av intresse.

Systrarna Silfa, 21 år och Åsa-bella fon Dhymmel, 23 år

Systrarna fon Dhymmel är väninnor till Ysabell som kombinerar ett föga tillräckligt intellekt med ett vackert ansikte och en ovana att skvallra för mycket med alla som sätter sig ned för att lyssna på dem. De har båda ett förnämt och högdraget sätt och visar med all tydlighet när det är något, eller någon, de ogillar. Stora delar av deras tid spenderas antingen på hovet, ute bland stadens få utvalda stråk med exklusivare affärer och marknader, sittandes på någon av Hindenburgs bättre krogar eller gästades stadens teatrar eller musikaliska tillställningar. Deras livsstil är sålunda mycket lika stora delar av den Hindenburgska överklassens. De är smått rädda och hänfödda av den frisinnade Ysabell och hennes skamliga leverne. Ysabells livsstil ä vägar de inte själva efterfölja men de sitter mycket gärna och fnittrande skvallrar om den.

Utseende: Två unga damer med lockigt ljusst hår, oftast uppsatt i avancerade frisyrier efter senaste mode. Silfa är något längre och smalare medan Åsa-bella är lätt rund av sig.

Karaktär: Snobbiga och pratglada

Klass: IMM

Inga andra egenskaper lär vara av intresse.

Olma, 20 år och Vesa, 25 år

Olma och Vesa är uppväxta i Hundängen i Hindenburg och har tjänstgjort hos systrarna fon Dhymmel i nära tre års tid. Deras arbetsveckor är långa, men jobbet väl betalt och systrarna ej särdeles strikta husmödrar.

Utseende: Olma är en kort och späd, har tunt brunt hår och blekblå ögon. Vesa är en katthona med grå spräcklig kort päls och utsökta morrhår. Båda klär sig i enkla vita och mörk gröna tjänste kläder av blommul när de jobbar.

Karaktär: Blyga och försynta

Klass: Olma MM och Vesa MD (Katt)

Inga andra egenskaper lär vara av intresse.

Huger Balme, 36 år

Kocken Huger Balme (IMM) är ett nytillskott till hushållet. Hans kokkonst är utmärkt och det krävdes en stor summa krediter för att få Balme att lämna sin förra tjänst för att istället vara hos systrarna fon Dhymmel men deras anseende vid hovet har stärkts av att de anlitat en så pass duglig kock. Middagsbjudningarna hos dem värderas nu allt högre och priset för Huger Balme tycker systrarna sålunda var väl spenderade pengar. Huger är en högdragen person, snar till vrede och mycket stolt över sin kokkonst – han skulle aldrig tigande tåla någon kritik mot den. Han har ett artistiskt temperament som satt honom i obehäva situationer till och från. Han är ursprungligen från Göteborg, vilket tydligt märks på hans uttal.

Utseende: Huger är en storväxt man med kort mörkt skägg och med en nästan helt kal skalle. Han är inte särdeles lång men däremot riktigt trind, något som tydligt visar hur mycket han uppskattar sin egen kokkonst. Han bär vanligtvis en kostym i giselau och ett skinande vitt förkläde över.

Karaktär: Högdragen och aggressiv

Klass: IMM

Inga andra egenskaper lär vara av intresse.

RuBERT

Butlern RuBERT är en sliten mekka som tjänstgjort åt familjen fon Dhymmel i nästan tre generationer. Den känner, så vitt den nu kan

uppleva en sådan sak, en stolthet över att ta hand om familjen, även om den med stort ogillande äser systrarnas leverne i Hindenburg, som den anser vara en dekadent stad. RuBERT har med åren fått en tendens att gå runt och tala för sig själv och beklaga sig över sina krämpor.

Utseende: Den har sedan länge förlorat sitt syntetiska skinn och är en ren metall konstruktion vars yta är blekt och repad. Vajrarna hänger allt lösare på den och lederna väser allt mer men den fortsätter envist att göra sitt yttersta för att tjäna familjen.

Karaktär: Snobbig och artig

Klass: RBT

Inga andra egenskaper lär vara av intresse.

Mollie, 20 år och Vela, 19 år

Ysabells tjänsteflickor har varit hos henne i runt ett års tid. De får utstå mycket ovet, trots att de gör ett gott jobb och de har därför föga till övers för kvinnan de jobbar för. De har svårt att förstå varför fler inte ser igenom den tunna fasad av respektabilitet som Ysabell håller upp. Samtidigt som de har svårt att stå ut med utskällningar, en dålig lön och en och annan örfil, så är de fascinerade av Ysabells skönhet och viljestyrka och innerst inne önskar ingen av dem något hellre än att vara som hon och ha det hon har. Det här är fantasier som de underhåller varandra med inne på pigkammaren när våningen i övrigt har tystnat. Både Mollie och Vela är försiktiga med att skvallra för vem som helst om Ysabells leverne även om det är uppskattade berättelser de gånger de träffar på några gamla bekanta från sin uppväxt i. Då de bor i Ysabells lägenhet är de i princip alltid i tjänst, men de har en dag vardera per vecka ledigt för att kunna utföra personliga bestyr. Vänner till dem får absolut inte vistas i Ysabells våning. Då båda flickorna är något tystlåtna till sättet är det inte helt lätt att börja samtala med dem, men med lite tålmod så kan rollpersonerna saktliga få igång ett samtal om de så önskar. För eventuell information de har se avsnittet om Ysabells paradvåning.

Utseende: Mollie är en nätt och mörkhårig flicka med vackra bruna ögon. Vela är liten till växten och smal, har ljusst kortklippt hår och ett ansikte täckt av fräknar (något som får Ysabell, när hon är på elakt humör, att säga att Velas mor nog måste ha lägrat en mutant med tanke på hennes vanställda hy). Båda bär enkla ljusgrå blomullsklänningar samt vita förkläden när de är i tjänst.

Karaktär: Tystlåtna och tillmötesgående

Klass: IMM

Inga andra egenskaper lär vara av intresse.

Huligan från Nimrodbrigaden, omkring 25 år

Ett gäng immare som alla när ett djupt hat mot allt vad mutanter heter. De spenderar dagarna slitandes i någon manufaktur, inleder kvällarna med att hinka i sig ölmust och avsluta med mutant bonky om nu någon av de där eländiga träcklurkarna är så dumdristiga att de vägar sig in på Koppaberget.

Utseende: Storväxt, ovärdat hår och skäggstub. Smutsen är djupt ingrodd i skinnet eftersom det är länge sedan tvagningen på badhuset någon gång i mitten av förra veckan och odören hos dem är därefter. En del fula svarta hemmagjorda tatueringar pryder deras kroppar eller ansikten och de bär alla ett vitt tygstycke lindat kring ena armen med ordet Nimrod spretigt men i alla fall rättstavat skrivet därpå.

Karaktär: Elak och trögtänt

STY: 16	FYS: 15	STO: 15	SMI: 10	INT: 10	VIL: 12	PER: 10
SB: +1T4	KP: 30	TT: 15	IB: 10	FF: 5 m/SR		

Klass: IMM

Färdigheter: Närstrid 55%, Pistol 35%, Undvika 20%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Obeväpnad	10	55%	2T4	-
Knölpåk	12	55%	1T8/1T10+1T4	-
Müllersk hagelpistol	13	35%	Hagel	98

Utrustning: Vapen, slitna ulkullskläder i mörka färger, grova

arbetarkängor, sina tygstycken med NIMROD på och några enstaka jyykar

Vapen: Påk av något slag (järnrör, bonky klubba o dy.) samt hagelpistol

Bikker Jiernröör, 52 år

Den åldrande huvudmannen för ätten Jiernröör är fortfarande en kraftfull man och vid god vigör. Hans stolta hållning och skarpa blick ger ett imponerande intryck och man inser snabbt att man inte bör reta denne man när man möter honom. Han har hela sitt liv varit bitter över ätten Jiernröör har kvar så lite av sin forna styrka, han har sedan barnsben fått itutat att ätten har varit långt mäktigare en gång i tiden. Han försöker genom strikt uppträdande och ett högfärdigt sätt visa för alla och envar att släkten fortfarande är några som är värda stor respekt. Hans främsta hopp är att hans dotter Ysabell skall registreras med någon av de bättre familjerna i riket så att ätten Jiernröör återigen kommer i det främre ledet. Han kommer att bli mäktig arg och besviken om han får reda på vad som Ysabell har för sig och ges han chansen att försöka skyla över sådan kunskap som elakt skvallar från den som berättar det kommer han att försöka göra så. Han är däremot inte dum och får han klara bevis för vad som sker kommer han tung till sinnet acceptera det och i all hast återkalla sin allt för skörlevande dotter.

Utseende: Lång och ståtlig karl även om åldern börjar sätta sina spår. Hans ansikte är smalt och de blå ögonen kalla. Hans hår har krupit tillbaka uppe på skallen och det som finns kvar är grått och kortklippt. Ett tjockt men kort helskägg pryder ansiktet i övrigt tillsammans med ett blekt ärr över ena kindknotan.

Karaktär: Stolt och rätträdig

STY: 13	FYS: 11	STO: 16	SMI: 9	INT: 15	VIL: 15	PER: 14
SB: +1T3	KP: 27	TT: 13	IB: 9	FF: 5 m/SR		

Klass: IMM

Förmågor: Status 5, Egendom 5, Rykte 1

Färdigheter: Värjåktning 60%, Undvika 55%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Värja	19	60%	1T10+8	-

Utrustning: Bär en mörk frackuniformsliknande klädsel i blomull prydda med några plastics bitar och höga ridstövlar i etterdoggsinn.

Vapen: Värja

APPENDIX 1: PANSÁRKÅREN

"Jag, svär att till det yttersta jag må prestera skall följa allt det som mig beordras av Kejsaren eller mitt befäl, att jag aldrig skall svika min plikt eller att vägra lägga ned mitt liv för Pyrisamfundet"

Den ed som stallaren svär för att få tjänstgöra som andreman

Pansárkåren, vilket är huvudstyrkan i Pyris rytteri, består av tre skvadroner om ca ett hundra mannar vardera. Kårens fullvärdiga kavallerister bär namnet dragoner, liksom övriga mannar som tjänstgör inom kavalleriet. En dragon inom pansárkåren står i strid statusmässigt vida över den dragon som sitter grensle över en vanlig fåle.

Kåren räknas som en av hjärtpunkterna i Pyris armé. För en fiende till fots utan skydd att förskansa sig i, var tidigare ett hundratal dragoner ridandes pansárer i kavallerichock en fruktansvärd fiende. Framväxten av ett mer väl förberett stridsförlopp, mycket beroende på att en central kommenderande stab numera existerar och dessutom fått en betydande roll i både Pyri, Gotland och Ulvriket, har lett till att röster nu höjts för att kåren sakteliga har börjat spela ut sin roll på slagfältet. I skärmytslingar där fienden har haft förberedda ställningar, alltmer snabbbladdade vapen – för att inte tala om eventuella fornyfynd med fruktansvärd eldhastighet! – eller i kamp mot marodörer brukandes mekaniserade fordon har kåren kommit till korta.

Den stolthet som finns kopplat till att tillhöra pansárkårsdragonerna lär dock göra chanserna stora till att man inom den överskådliga framtiden lär fortsätta att se pansárkåren som bland det starkaste Pyri kan sätta i fält.

Kårens historia är i alla fall något att vara stolt över, oavsett vad som kan komma att ske med den framgent. Dess insatser vid kraftmätningar under Pyris historia har ofta varit avgörande för slagens utfall, vilket nya rekryter snabbt itutas. Mannarna som tjänstgör är uteslutande IMM även om ett fåtal mutanter faktiskt tagit plats i kåren under

årens lopp. Det krävs en relativt god härkomst, då männen har krav på sig att kunna bekosta ett eget riddjur och uniformsbeklädnad under sina första fem år i tjänst och detta är svårt innan ersättningen växt tillräckligt (och det gör den sällan förrän efter fyra till fem års tjänstgöring). Vidare skall de kunna handskas väl med både pistol, gevär och riddjur innan tjänsten inträdes. De måste även behärska de enklare delarna av både läs och skrivkonsten. Det är därav framförallt gumseodlares, handelsmäns och administratörens söner som tjänstgör i kåren.

En rekryt tjänstgör under två år som stallare, en benämning härstammandes från deras tjänstgöring i pansárstallet där de tillbringar de flesta av dygnets timmar som ej går åt till exercis och vapenövningar. Syftet är att göra dem familjära med de lynniga, och för de okunniga, farliga bestarna. Sakteliga börjar så inskolning i hantering av pansáren i sig och efter att ha genomfört ett antal halsbrytande ryttarprov involverande kårens traditionella vapen – pistol, karbin och sabel – upptas de som andreman (ett namn givet för att de rider på den mindre ärorika platsen in andra ledet vid en attack) och svär trohetseden till kejsaren och Pyri. Efter tre års tjänstgöring som andreman upptas personen som fullvärdig dragon om denne har fört sig väl och ej ådragit kåren skam under sin tjänstgöringstid. Det är sålunda en inträdesprocess till att bli fullvärdig dragon som vida överstiga den hos andra vapengrenar för full tillhörighet och det är en viktig del av det som lägger grunden till den starka gemenskapen hos kåren.

De enskilda dragonerna kan tjänstgöra till och med fyrtio års ålder. Därefter behöver de årligen genomgå tester av sin kraft och vigör för att få fortsätta sin aktiva tjänst. Om de ej kan göra det erbjuds de antingen en enkel soldatpension – som hedersbetygelse åt dem som tjänstgjort bland Pyris finaste mannar – alternativt en inaktiv tjänst hos kåren. De flesta väljer det senare alternativet, mycket på grund av kårens framgångar med att fostra starka band mannarna emel-

lan och även mellan dem och officerskåren. De inaktiva dragonerna tjänstgör som tränare eller administrativ personal.

Officerskåren, som i princip uteslutande är rekryterad från Pyris överklass, genomgår ingen tid som stallare men är nödgade att tjänstgöra med andremännen under ett år och sedan ytterligare ett år med de reguljära dragonerna innan de har rätten att inträda i utbildningen som officerare vid sidan om sin fortsatta träning i rytteri och strid. Officerarna skall framstå som goda exempel för mannarna och det är därför nödvändigt att de redan innan sin tjänst är ypperliga skyttar och ryttare samt väl skolade i skrift, räkning, geografi, historia och politik samt givetvis i vett och etikett. I alla situationer väntas att de skall visa att de tillhör en av de främsta enheterna som tjänar Kejsaren: de skall vara praktexempel på vilja, rätt och mannamod! Trots detta så betyder, liksom så ofta annars i Pyri, ens bakgrund egentligen allt, och är man av tillräckligt god ått och har högt uppsatta släktingar som värnar om familjens heder, så är portarna så gott som alltid öppna in till kåren. De odugliga brukar dock kunna sällas bort relativt väl, så även om det inte är alltid som officerarna verkligen lever upp till de bildningsmässiga eller moraliska krav som egentligen ställs på dem, så är de i princip alltid de mest ypperliga ryttare och mycket farliga motståndare med en skarprättare eller sabel i handen.

Kårens dragoner är alla klädda under exercis och i strid i en uniform bestående av svarta giselauls byxor med revärer, knähöga blanka ridstövlar i svart skinn, mörkt rödlila och strama jackor med blanka mässingsknappar och stel och hög krage, ett brett svart läderbälte över jackan där pistol och sabel bärs samt en svart hatt likt en tvärt avrundad keps med mycket kort skärm. I strid bär man en toppig stålkask med kort hätta och ett stålharnesk utanpå sin uniformsjacka. Till vintern bärs tjockare ulkulls byxor samt en tjock och lång slängkappa med huva i ulkull och fodrad med lymmelpäls.

Officerarnas klädsel är likadan, enbart kragsspeglar och gradbeteckningar på slutet av höger ärm markerar deras grad. De har även rätten att bära en förgylld kejsarlig örn som spänne på sitt bälte samt en forntida rustning över bälten,

ofta en kevlarväst av något slag.

Innan man upptas som dragon, under stallar tiden, bär man en enklare klädsel av svarta ulkullsbyxor utan revärer, samma sorts blanka och svarta ridstövlar, en lila ulkullsjacka utan gradbeteckningar och utan några kragsspeglar. Hatt bärs inte heller utan stallarna går barhuvade eller bär en enkel svart stickad luva.

Att spela en dragon

En RP kan ges möjligheten av SL att spela en dragon då rollpersonen skapas, men då kåren ställer krav som gör längre, och framförallt oannonserad, frånvaro omöjlig, kan det vara svårt för spelaren att ha en dylik rollperson och samtidigt kunna delta i "vanliga" äventyr. Det är nog lättare för spelgruppen om alla i så fall tjänstgör i kåren och därigenom får uppleva allehanda äventyr. Möjligheten att spela en rollperson som av en eller anledning lämnat, eller tvingats, lämna kåren är en klar möjlighet, men med tanke på den status som medföljer en tjänst i pansarkåren, räknas det som ett stor brist hos en person att bli tvungen att lämna den eller välja det självmant, något som personens före detta kollegor eller släkt nog sent kommer att glömma. Att betecknas som ynkrygg, usling eller värre öknamn är något som med stor trolighet kommer att efterfölja personen för resten av dennes liv. En sådan rollperson bör därför spelas av någon som vet att väl hantera en dylik roll. En dragon bör dessutom vara IMM och av god börd.

Pansarkårsdragon

Duglighetskraven för att tjänstgöra eller ha tjänstgjort som dragon kräver att färdigheterna Gevär, Pistol och Rida innehas till minst 2x GE samt 1x GE i Bildning. Spelaren bör dessutom spendera minst 6 skapelsepoäng på Talanger som Status, Egendom, Arvegods, Inkomst och/eller Kontakter för att visa att rollpersonen är värd sin plats i kåren.

Färdigheter: Bildning, Rida, Spel och Undvika

Startkapital: 200 kr eller 31100+100 kr

Spelarsupplement till äventyret En Midvinternattsdröm

APPENDIX 2: MATERIAL TILL SPELARNA

Spelardokument 1: Eddwards brev till Ysabell

Under Kejzar Thorulf Skarprättare, november år 96 PT

Fröken Ysabell Jernröer.

Det lär mig såsom Pyrisk officer emot att ~~svingas~~ ~~nödgas~~ författa detta brev till Er. Jag ~~kan inte sluta tänka på kus~~. Mitt samvete lämnar mig dock inget ro förrän jag har fått iväg detta ~~brev~~ dessa rader. Jag ~~är smickrad~~ av ert intresse även om den uppmärksamhet Ni visat mig i sig är mycket smickrande för en så pass enkel person som jag själv. finner jag erat ~~beträffande titel~~ en sätt att visa det på ~~oacceptabelt~~ ~~osocialt~~ ~~osannolikt~~ ~~oförståeligt~~ ~~synnerligen~~ ~~opassande~~, framför allt för en ädel kvinna av börd såsom ni. För min, liksom för Er egen, skull, ber jag Er därför entväget om att ~~upphöra med era närmanden~~ undvika mitt sällskap framgent.

Med förhoppning om att inte väcka någon oro eller ilska hos Er över dessa rader.

Eddward Hummel

Kapten, Pyrisk Pansärhären

APPENDIX 3:

INTRODUKTIONSTEXT & ROLLPERSONER

Rollpersoner

Följande karaktärer är satta att spela äventyret "En midvinternattsdröm". Sällskapet är väl bekanta med varandra sedan ett par år tillbaka och har sålunda passerat "nybörjarstadiet". Till varje rollperson hör en kort introducerande sammanfattning, ett avsnitt skrivet om deras personlighet och utseende samt bakgrund. Därefter finns ett avsnitt om dem själva berättat ur deras eget perspektiv samt deras åsikter om de andra i sällskapet. Sist följer rollpersonens egenskaper och färdigheter. Personerna är de som följer:

Immaren Dedrik Fugge
Mentalt muterade vesslan Molfred Wreek
Mutanten Renny Pepper
Roboten PÅLE D-BiA
Mutanten Uggy

Allmänt om rollpersonerna – Spelarnas information

Den brokiga skaran äventyrare har vitt spridd bakgrund men under en sen kväll för nära två år sedan kom de alla att vara samlade på en krog i utkanterna av Marknadsdistriktet i Hindenburg då den illa beryktade marodören Jesse Tjuck, helt ensam och av någon okänd anledning väljer att stövla in genom dörren. Varför han, som var efterspanad från en ända till den andra av Pyri, överhuvudtaget befann sig i staden är något som rollpersonerna aldrig fått svar på. Vilt berusad klädde han upp bartendern, vräkte upp kassakistan och var på väg att trampa därifrån när han halkade på en ölmust fläck, damp i backen och föll ihop död när metallkistan som flugit upp i luften ramlade ned i skallen på honom. Långt innan dess hade övriga gäster flytt i förskräckelse och de kvarvarande personerna, det vill säga rollpersonerna, kunde häpet åse spektaklet. I rabaldret som följde kom aldrig den sanna historien att uppdragas, detta mycket på grund av att den murvel som några minuter senare anlände till platsen utlovade tjugo krediter för en exklusiv historia om kämparna som nedgjorde den ökände Jesse Tjuck. Tidningsartikeln gjorde att rollpersonernas rykte som "problemlösare" (i brist på bättre ord) blev grundat. Rollpersonerna fattade alla tycke till varandra, säkerligen mycket på grund av den säregna upplevelse de varit med om. De fann också att när de, under oroliga protester från ett par av dem skall nämnas, provade att leva upp till sitt rykte genom att åta sig ett livvaktsuppdrag några veckor senare åt en Gotländsk handelsman att de faktiskt inte var en helt handfallen skara. Tvärtom, de fungerade väl ihop, och efter ytterligare ett par strapatsrika uppdrag vågade de sig dessutom på en kort expedition till utkanterna av Musközonen. Diverse små jobb har givits dem efter det och vid det här laget så är de i alla fall någorlunda väl bekanta ansikten på Bunkern och bland de i Hindenburg som ibland behöver udda tjänster utförda utan att för många frågor ställs. Andra mål och planer hägrar för flera av dem

längre fram i livet men tjusningen och friheten i deras nuvarande udda sysslor och inte allt för dåligt med krediter från dessa, gör dem ovilliga att ge upp äventyrlivet än. Än finns det mer att se och uppleva runt kröken...

Dedrik Fugge

Icke Muterad Människa och f.d. tredje borgmästareassistent i Öreboga (Administratör)

Kort introduktion

Med hjälp av ett väloljat munläder, en skarp hjärna och ett välkänt ansikte efter sina goda framgångar på Örebogas krocketfält tog sig Dedrik från den enkla krontorpartäppan till stadsadministrationen i Öreboga där han i snabb takt avancerade till tredje borgmästareassistent. Den nödvändiga skolningen lyckades föräldrarna genom idogt slit få ihop krediterna till, något som den familjekära Dedrik är dem evigt tacksam för. Dedrik insåg snart att livet i Öreboga trots allt inte var för honom. Lugnet och monotonin fick honom att ivrigt lägga näsan i blöt lite varstans, något som inte uppskattades att en så pass junior person gjorde. Irriterad över att aldrig, som han såg det, ges en chans, packade han ihop sina saker, tog ett tårögt farväl av sina kära föräldrar och sina nio yngre syskon och begav sig av mot Hindenburg. Efter mötet med de andra vännerna har han till och från funderat på vad som hände med hans ursprungliga planer på att göra en karriär i någon av de Kejslerliga Kommissionerna, men de äventyrliga liv han levt under de två åren har varit alldeles för nervkittlande och stimulerande för hans intellekt för att han skall kunna släppa det. Detta är något som hans föräldrar har föga förståelse för. Även om Dedrik fortfarande har två vänsterhänder när det kommer till handgemäng, så har hans erfarenheter av Pyrisk byråkrati och vana att umgås med vitt skilda samhällskikt gjort att han under rollpersonernas vistelse i Hindenburg blivit något av en inofficiell ledare, något hans kvicka hjärna och påhittighet har givetvis också bidragit till. Han är väl införstådd med sina brister och när det kommer till situationer där det hettar till eller när rollpersonerna lämnar staden bakom sig så vet han att lita på de andras kunnande istället.

Personlighet och vad omgivningen uppfattar

Dedrik har lätt för att handskas med folk och hans vinnande sätt ger honom enkelt vänner. Trots sin enkla bakgrund så har hans tidigare tjänst i Öreboga och hans insatser på stadens krocketfält satt honom i kontakt med en brokig skara av personer och han umgås därför relativt väl med de flesta, även de ur överklassen. Han har lyckats skaffa sig tillräckligt goda manér under sina år av skolning, på krocketfältet och i tjänst för att hjälpligt klara sig i umgänget med de sistnäm-

da. En nagel i ögat på honom är hans enkla bakgrund och han har svårt att ta när någon rynkar på näsan åt honom bara för att han är en krontorparson. Han är intresserad av allt och alla och även om han gärna begraver sig med näsan djupt nere i ett skillingtryck eller, än hellre, en vetenskaplig bok av något slag, så spenderar han mycket tid sittandes ute på olika krogar och caféer debatterandes till höger och vänster om allt mellan himmel och jord (även om krocket är ett favoritämne). Han har en stark tilltro till Pyri och Kejsaren och har svårt att ta illasinnade kommentarer om detta liksom om någon faller nedlåtande yttringar om hans enkla bakgrund eller familj. Han är däremot så pass lugn till sinnet att han aldrig självmant skulle ge sig in i handgemäng över något som diskuterats. Att han dessutom är usel på att tampas med någon handgripligen och därutöver rädd för det gör att han till det yttersta försöker undvika dylika situationer.

Vad möter blicken

Dedrik är en kortväxt och smal man med plirande vakna ögon bakom ett par runda glasögon med mässingsbågar. Håret är blont och vanligtvis vattenkammat. En tunn välansad mustasch pryder överläppen. Tillvardags bär han en enkel men välskräddad kostym i grått blomullstyg, ett par svarta snörskor, handskar i ulkskinn och en trekantig filthatt. Kläderna har kostat honom en ordentlig slant, men han är väl medveten om vikten av att ha rätt klädsel. Under vintern bär han en tjock mörk ulkullrock utomhus samt en halsduk som hans mor gjort i knasauull.

Om sin själv och vännerna

Att uppläsas avskilt av Herr Postiljonsbiträde för mina föräldrar och syskonskara.

Hindenburg, nära Hjulen är 97 PT

Kära Mor och Far! Älskade Bröder och Systrar!

Det var med varmt hjärta som jag mottog den stickade knasauullströjan ni skickat till mig för Hjulen. Jag har ju förmanat er att inte slösa era svårt överkomna jockey på sådant till mig, men jag kan ändå inte låta bli att röra av allt det ni gör. Jag gläds av att höra att mina brev fortfarande når er var eller varannan vecka som de skall. Jag vet hur ni fortfarande oroas över att jag lämnat den post som jag efter så mycket slit kunde nå hos Herr borgmästare Zigvard Kruux, men trots att jag nu inte skänker ert namn i bygden den favör som posten skulle ha inneburit så skall ni ha förtröstan. Mitt liv här i Hindenburg för med sig upplevelser som jag aldrig kunnat drömma om tidigare och jag lär mig mer för var dag som går. Ni skall se att den dagen jag återupptar en dylik karriär skall en bättre post på en Kommission än någon enkel krontorparson någonsin haft vara min!

Jag skall inte tråka ut er med vardagliga detaljer, men jag måste berätta om min gode vän Molfred Wreek som lyckades med konststycket att spela av en man både hans pengar och kläder häromkvällen. Det var ett synnerligt lustigt spektakel när handelsgubben fick klä av sig in på bara kroppen och med en handduk om livet, lånad från krogägaren, skamset fick ge sig av från lokalen. Av alla de som jag lever med nu, så är jag som ni vet mest glad över Molfreds sällskap. Det är skönt att dela mina funderingar och tankar med honom. Om han bara kunde sluta

vara så bekymrat grubblande hela tiden. Han har ett problem som jag inte kan förtälja er och trots att vi andra har överseende med det, trots att det inte är helt lätt ska ni veta (!), så klarar inte Molfred av det.

Efter att ha hållit er ovetande om det länge så måste jag nu bekänna för er att jag är mycket svag för Renny. Det har nog tagit tid för mig själv att inse det, hon är ju ändå mutant, och trots att jag lärt mig uppskatta dem långt mer än jag kunnat tidigare så känns det fortfarande underligt att umgås helt fritt med sådana för jämnan. Gällande Renny så tror jag tyvärr inte att mina känslor är besvarade, vilket inte är lätt att ta, men jag har ju förstätt att för henne så är livet fyllt av så mycket orättvisor som hon önskar ogjorda att hon inte anser sig ha tid till så enkla ting som att ha någon att hålla nära och kär. Jag tror att just detta är ett av skälen för mina känslor. Min beundran för hennes ädelmod har nog lika stor del i min begynnande förälskelse som hennes söta anlete.

Om mekkan PÅLE är det som vanligt inte så mycket att berätta. Den vaggar fram genom staden och hasplar ur sig sina dumheter till och från. Kan inte förstå varför inte någon tar och går igenom dess innanmäte och rättar till det hela. Jag har inget emot automater som sådana, men när man får skämmas titt som tätt för den lämnar det mycket att önska. Den försöker däremot så gott det går och jag brukar ge den goda råd så ofta jag kan och jag känner stor tacksamhet till den efter alla gånger den dragit mig ur en knipa med sina väloljade nävar.

Uggy fortsätter med att bära sig förunderligt åt. Hans öppna sinne och enkelhet häpnar mig fortfarande, men det gör mig gott att se hur han kämpar så intensivt för att bli en sann Pyrier. Han kommer fortfarande med sina profetierande utsagor om sin "stamms" framtid, men jag tror han kommer att leva ut sina dagar som en sann Hindenburgare och Kejsarens man i slutändan. Kan han bara tämja sina ovanor och lära sig tillräckligt med vett tror jag minsann att Exploratorämbetet skulle välkomna någon som honom. Han har trots allt en god skulle på sina breda axlar.

Tills nästa gång, lev väl, er älskade son

Dedrik

Tilläggs: Ge jockeyerna jag sänder med till uppläsaren, det förtjänar han gott efter allt spring hos er! Slut.

Rollformulär för Dedrik Fugge

STY: 10	FYS: 15	STO: 10	SMI: 12	INT: 19	VIL: 14	PER: 16
SB: -1	KP: 25	TT: 12	IB: 12	FF: 4,4 m/SR		

Klass: IMM

Ålder: 25 år

Karaktär: Öppen och pratglad

Klass: IMM

Förmågor: Rykte 2, Kontakter 2, Status 1.

Se nedan under Övrigt för vidare kommentarer.

Färdigheter: Akrobatik* 16%, Båge 12%, Första Hjälp 32%, Gevär 12%, lakttagelseförmåga 51%, Kasta 14%, Köpslä 54%, Närstrid 36%, Pistol 36%, Smyga/Gömma sig* 18%, Bildning 57%, Naturvetenskap 19%, Rida 31%, Spel (Krocket) 61%, Teknologi 30%, Undvika* 35%, Vagn 26%, * 2% lägre när han har på sig sitt läderharnesk

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Derringer .45s	18	36	2T6	99

Blydagg*	13	36	1T6+1	-
Obeväpnad	12	36	1T4-1	-

* Har värden likvärdiga med ett järnrör. Kan enbart användas med enhandsfattning.

Utrustning: Kläder – en välskräddad blommullskostym, ett par svarta snörskor, handskar i ulkskinn, en trekantig filthatt, en tjock ulkullrock och halsduk i knasauull. En nött .45s Derringer i ett axelhölster och en blydagg (brukar bära den löst liggande i rockfickan). Anteckningsbok med omslag i knasaskinn, en värdefull forntida penna (BIC refillable) med tre bläckpatroner till, mässingsrova med inskription från de gamla krocketklubbmedlemmarna i Öreboga, svavelstickor, cigaretter (Tobakskompaniets Trestjärniga) och en börs med 25 krediter och 15 jockeyar.

Vapen: Derringer .45s i axelhölster med 15 skott till och en blydagg.

Rustning: Har ett slitet härdat läderharnesk (ABS 2, täcker bälen, BEC -2%) liggande i lägenheten som han bär när han är rädd för oroligheter. Ogillar att ha den på sig.

Övrigt

Rykte 2

Se inledningstext.

Kontakter 2

Borgmästaradministrationen i Öreboga (1) Dedriks vinnande sätt gjorde att han under sin tid i Örebogas administration fick ett flertal goda vänner. När han numera befinner sig i Hindenburg är dessa vanligtvis till föga hjälp för honom, men han tror säkert att om det skulle behövas någon dag så kan någon därifrån säkerligen hjälpa honom komma i kontakt med någon nödvändig myndighetsperson i Hindenburg. Kanske finns det till och med en chans att han kan få direkt hjälp av någon från Hindenburg istället?

Ämbetsman vid Postiljonsmyndigheten i Hindenburg (1). En av Dedriks gamla klubbkamrater från ÖRK, Lukvig Waale, visade sig redan i unga år ha stor talang för sporten och kom under ett flertal år att utses till klubbens lagkapten. Hans far, en av stadens Postiljonsryttare, kom genom sina kontakter att ordna en tjänst åt Lukvig på Postiljonsmyndigheten i Hindenburg och med löfte om en god spelarplats i en av stadens bättre krocketklubbar lämnade han Öreboga för nära åtta år sedan. Han och Dedrik hade umgåtts mycket i sina unga dar och när de nu båda befinner sig i Hindenburg så slyns de åtminstone någon gång i månaden för att sitta och prata om den senaste tidens krocketmatcher, deras ungdom och allt annat som är värt att filosofera om över en ölmost eller tre. Lukvig har inget vidare huvud men han har under sin karriär, liksom Dedrik, gynnats av sina goda insatser på krocketfälten och han har nått en hygglig god ställning inom myndigheten för en man i hans ålder. Även om han och Dedrik umgås regelbundet numera så är de inte lika goda vänner som de var i yngre dagar – deras intressen har med tiden gått åt olika håll – men Dedrik är säker på att om han någon gång skulle behöva hjälp från Lukvig så finns denne där för honom. Detta oavsett om det skulle vara för någonting handgripligt eller om Dedrik bara skulle behöva komma i kontakt med någon annan person på Postiljonsmyndigheten.

Status: Krocketspelare (1)

Efter att ha spelat Smack-krocket under några års tid som ung kom Dedrik i kontakt med den förnämre, "riktiga" varianten av krocket och han blev snabbt förtjust i spelet. Från tio års ålder tränade han hängivet ett flertal gånger i veckan och han kom till slut att platsa som en god spelare i Öreboga Riktiga Krocket klubb (ÖRK). ÖRK är ett av de lag som tävlar, om en med föga framgång de senaste åren, på Pyrisk nivå. Dedrik var i slutändan inte mycket mer än en medelmått, men till och från kunde hans spel nå oanade höjder och i en liten stad av Örebogas storlek var detta tillräckligt för att ge honom ett välkänt ansikte. Det underlättade också när någon med hans enkla bakgrund kom att söka sig till ett jobb i stadens administration – en sporthjälte gav borgmästarkansliet ett välkommet folkligt tillskott. Det är sällan som Dedrik möter några hängivna ÖRK fans i Hindenburg, men om han gör det har han +5% på REA. Däremot så har det hänt någon gång till och från att någon lokalpatriotisk Hindenburgsk krocketfan känner igen honom från ÖRK, vilket lett till gläpord och andra dumheter. Dedrik har -5% på REA mot fans från olika motståndarlag till ÖRK.

Molfred Wreck

Mentalt Muterat Djur (Vessla) och Påkerspelare (Spelare)

Kort introduktion

Molfred, uppväxt i Nordholmias fattigare kvarter, vägrade först inse att han var begåvad med psi-krafter. Hans föräldrar stod honom aldrig nära och han vet än idag inte om deras öde varit detsamma som hans. Molfreds förmågor var något som han tills för bara några år sedan refererade till som "tur" och "koncentrationsförmåga". Efter det att han lämnat Nordholmia och träffat en vidare skara personer började han inse att det rörde sig om något mer, men det var inte förrän han kom att göra sällskap med de övriga rollpersonerna som han för sig själv, och till sist även för dem, bekände sitt ursprung. Det här har lett till en personkonflikt som han ännu inte kunnat lösa. Hans uppväxt var fylld av det förakt och hat som de omkring honom verkade ha mot allt vad psi-mutanter heter. Nu svävar han mellan självförnekelse och upptrymdhet. Hans grubblerier har ändrat honom som person. Skulle hans gamla vänner möta honom idag så skulle de förundras över att den glada, skämtsamma och upptägsfyllda Molfred de minns har ersatts av en stillsam och allvarlig person. Molfreds egentliga återfinner man karaktär när han är ibland de han litar på. Hans humor är numera av det bitska slaget och hans kommentarer brukar både vara vassa och träffsäkra, vilket inte alltid uppskattas. Fortfarande så är påkerborden hans sätt att livnära sig men gemenskapen med de andra är något han inte vill släppa och därför är han beredd att följa dem i ur och skur, vad än för galenskaper de tar för sig.

Personlighet och vad omgivningen uppfattar

Molfred är en stillsam och tillbakadragen person som inte gör särdeles mycket väsen av sig. Han föredrar att hålla sig i bakgrunden och observera istället. Han var mer livlig och spontan som tidigare i livet men sedan han väl kommit att inse att han har psi-krafter så har han omedvetet börjat dra sig undan från främmande personers sällskap. Väl i umgänge med dem han litar på är han dock mer öppen och han skämtar gärna och är en enkel person att umgås med. Han har en ovana att komma med skarpögda men ganska vassa kommentarer som vännerna lärt sig acceptera men som inte är lika lätt för främmande personer att ta. Han är en välkänd syn runt påkerborden i Hundängen men till skillnad från Nordholmia så finns här långt fler slipade spelare och han har lärt sig att vara mer försiktig med vem han slår sig ned vid. Hans otroliga förmåga att koncentrera sig och till och med förändra sannolikheten att lyckas med något gör honom ibland något övermodig och han kan uppfattas som lite väl kaxig.

Vad möter blicken

Molfred är förvånansvärt lång, han mäter nästan en och åttio och de flesta immare och mutanter förvånas när de får möta en vesslas blick i sin egen ögonhöjd. Pälsen har för vintern antagit en trivsamt vit ton och är redigt tjock. Ögonen är vakna och kvicka och hans skarpa intellekt skiner igenom. Under en av sällskapets råder i utkanterna av den skrämmande Musközonen kom de över ett litet parti kortärmade tröjor, vilka genom ett sådant där märkligt "isklot" mirakulöst nog var i perfekt skick. En av dessa kom Molfred

att behålla och även om den vita t-shirten med sin en gång klarröda och snirkliga text nu är smutsig och sliten skulle han inte skiljas från den för allt i Pyri. I övrigt bär han en lång tunn grå vinterrock i blomull, en mörkblå knasaulshalsduk virad ett par varv runt halsen, ett par korta och säckiga bruna ulkullsbyxor och grova kängor. Kylan och de enkla kläderna till trots så fryser han inte tack vare sin vinterpäls. Att vara inomhus är däremot en svettig upplevelse ...

Om sin själv och vännerna

"Påker? Tja, det är ju ett sätt och leva som alla andra, eller hur? Visst, visst, en del hävdar att det bara är turen som ger en vinst eller ej i slutändan, men jag menar att en skarp hjärna, en noggrann blick och med en stadig dos starka nerver så kommer man långt. Jag var igång som många andra ungar på gatorna i Nordholmia, hittade på sattyg, tog enkla ströjobb som till exempel att springa ärenden åt majningbolagen eller skogshug-garn, eller – vilket blev mitt sätt att försörja mig senare – spela bort mina surt förvärvade slantar på Kräpps, Påker, Vänd-jycke och liknande. Där har du en del av dina tur styrda spel, men inte Påkern. Jag var tillräckligt duktig för att få ont om möjligheter att skinna någon efter ett tag eftersom ryktet om mig spred sig och även om det fanns en stadig ström lyckosökare beredda att förlora det mesta de ägde och hade så var det ändå dags att röra sig någon annanstans. Ett par år vid påkerborden på flodbåtarna gav en nog så trevlig avkastning och jag trodde att jag hittat min nisch – en aldrig sinande ström av blängskallars plånböcker att tömma! Men så var det ju historien med Tjucks och...det blev aldrig samma sak igen. Jag kunde inte gå tillbaka till mitt tidigare alldeles för stillsamma liv vid kortborden. Nä, sedan dess har jag hängt runt med mökarna här och, ärligt talat, jag har aldrig ångrat mig."

"Ja, du, för att vara en människa och pappersvändare, så är Dedrik väl okej. I sanningens namn så kommer jag nog alltid ha svårt för att lita på honom fullt ut. Du skulle sett hans min den dagen som jag berättade om de...hmm...förmågor som jag har. Sådant ger intryck som är svåra att komma över. Men jag har definitivt stor respekt för honom. Han är lärd som få, ska du veta. Och det blir bara än mer imponerande när man betänker hans enkla bakgrund. Jag får erkänna att det inte finns många som jag tycker är mer skarpa i knoppen än mig själv, men Dedrik han är en av dem."

"Renny. Vad ska man säga, hon är en riktig sötnos, men ärligt talat, visst är hon lite väl timid och ordningsam av sig till och från. Men hon är en vänlig själ. Flickan skulle nog aldrig önska den ledaste marodör något ont! Fast när hon pladdrar på för mycket om hur saker och ting "bara ska vara" så är det svårt att vara tyst. Inte för att jag vill henne ont, men hon förtjänar det vassa kommentarer jag brukar ge henne då. Hennes idealism är nog så ädel, och skulle Pyri vara fylld av hennes sort så skulle jag aldrig behöva känna som jag gör om mig själv ..."

"Mekkor! Aldrig gillat dem och lär aldrig göra det heller men det går alltid att finna någon som är annorlunda och jag antar att plåtskallen PÅLE är ett sådant. Den har ju visat sig trygg och pålitlig, det är ett som är säkert. En bra automat att ha tillhanda när folk brusar upp helt klart. Men dess eviga bistra kommentarer och fördömanden av folk efter några underliga

sociala regler som finns bland skrotet i dess inre är ju bara för lustigt, tycker du inte? Jag kan ju inte låta bli att retas med den. Det är för kul när man står på någon bebaskad krog och man kan hetsa den till att stå och slänga ur sig några skumma kommandon till folk där inne. Du bara måste prova själv."

"Uggy! Han är en riktigt bra vän. Det jag aldrig kunnat förstå mig på är det förmökta tillståndet som jag tycker ni Hindenburgare har gentemot varandra. Vi Nordholmier är inte så. Vill man något så säger man det rakt ut. Man gör det öppet och smyger inte runt med det. Säg vad man vill om Uggy's lite underliga idéer och försök att bete sig som vi andra, men hans enkelhet gör honom till ett härligt sällskap. Det de andra ser som naivitet ser jag som en skön och ärlig inställning. Hans vildmarksinstinkter tjänar honom bättre än den vanliga Pyrierns uppfostran. Sedan att han inte skäms det minsta över att vara mutant är något som...lugnar mig. Det har hjälpt mig att...konfrontera mig själv, eller hur jag nu skall uttrycka det."

"Så, min och vännernas historia i ett pärska! Nåväl, det var min giv, eller hur?"

Rollformulär för Molfred Wreek

STY: 8	FYS: 12	STO: 12	SMI: 15	INT: 15	VIL: 16	PER: 10
SB: -1	KP: 24	TT: 12	IB: 15	FF: 5,4 m/SR		

Klass: con ex el utat lutpat eriure tat la faci eu facin venim nostrud ex

Ålder: 28 år

Karaktär: Grubblande och Uppkäftig

Klass: MMD (Vessla)

Förmågor: Rykte 2, Fokus, Sannolikhetsförändring. Se nedan under Övrigt för vidare kommentarer.

Färdigheter: Akrobatik 26%, Båge 15%, Första Hjälp 18%, Gevär 18%, lakttagelseförmåga 48%, Kasta 18%, Köpslä 14%, Närstrid 23%, Pistol 51%, Smyga/Gömma sig 23%, Bildning 15%, Fingerfärdighet 33%, Spel 60%, Undre Världen 27%, Undvika 24%, Fokus 42%, Sannolikhetsförändring 39%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
9 mm Pistol*	22	51%	3T6-2	84
Müllersk hagelpistol 12 g	18	51%	Hagel	98
Kniv	16	23%	1T6	-
Obeväpnad	15	23%	1T4-1	-

* Enkelskotts hemmabygge med räckvidd kort/10m.

Utrustning: Kläder – sliten och ursprungligen vit t-shirt med texten Coca-Cola tryckt på i rött, lång tunn vinterrock i blomull, en knasaulshalsduk, ett par kortbyxor i ulkull och grova kängor. Ett enkelt hölster i knasaskinn vid höger lår för sin hemmabyggda 9mm pistol och ett annat på vänster lår för hagelpistolen gjort i etterdoggsinn. Två bälten med patronhölster till respektive pistol. Vass kniv i enkel skida gömd i höger stövel. Axelremsväska i ulkull innehållande två kortlekar, några tärningar, bleckplunta med tokgröning (1/4 liter), vapenvårdsutrustning, bred impregnerad slokhatt, spruckna solglasögon (Rayban Wayfarer IV) och repig fotoram i grön plastics (1,5x1dm). Börs med 41 krediter och 16 jycckar.

Vapen: Liten hemmabyggd 9mm enkelskottspistol med 11 patroner, Müllersk hagelpistol med 20 skott och en vass kniv (dold).

Övrigt

Rykte 2

Se inledningstext.

Fokus

När Molfred koncentrerar sig starkt kan han med ett lyckat slag för sin förmåga Fokus få ett fördubblat Fv i innevarande eller nästa SR. Det här har hjälpt Molfred till att bli en mycket duktig Påkerspelare. Det

ger honom möjligheten att i avgörande ögonblick komma till bättre insikt om ett lämpligt val (genom färdigheten Spel), alternativt försöka genomföra något mindre hederligt (Fingerfärdighet) eller för att beräkna odds eller dylikt för någonting (Bildning). Det tog lång tid för Molfred att förstå att hans otroliga koncentrationsförmåga var någonting mer än att bara koncentrera sig. Han känner sig därutöver väldigt lugn och fridfull när han utnyttjar sin förmåga, eftersom den får honom för stunden att glömma allting annat runt omkring honom. Allt som då spelar roll blir det som han fokuserar sig på för stunden. Hans förmåga har till och från gjort honom övermodig. Framförallt när han var yngre hände det att han missbedömde hur duktigt han egentligen var på att utföra olika saker, mycket tack vare att han samtidigt hade så dålig kontroll över sin mutation. Han har en större respekt för sina begränsningar idag, men till och från kan han bli ganska kaxig av sig när det kommer till vad han kan klara av eller ej.

Sannolikhetsförändring

Molfred har förmågan att förändra sannolikheten att någonting i hans närhet skall inträffa. Om Molfred lyckas använda sin mutation kan hans eller någon annans färdighetsslag gå i den riktning som han önskar. Fv ändras med $2T10 + FV/10\%$. Han kan inte påverka några andra faktorer runt omkring såsom skador från vapen, effektslag för andra mutationer och dylikt. Molfred har under sina dagar vid Påkerborden både nyttjat sin förmåga till att förbättra sin egen insikt om spelet men även sänka andras. Ett av hans favoritknep är att försöka ändra på personens förmåga att räkna ut oddsen för olika giv, vilket allt som oftast både gör att personen spelar sämre men även missbedömer hur mycket denne skall våga satsa i en giv. Att han har kunnat kombinera den här förmågan med sin koncentrationsförmåga har ytterligare stärkt hans tro till sig själv och det är till mångt och mycket kombinationen av dem två som gjort honom lätt övermodig. Däremot så har han så pass god kontroll över sina förmågor nu för tiden att det är med viss rätta som han är det...

Renny Pepper

Muterad Människa och f.d. lässmed (Hantverkare)

Kort introduktion

Renny är en av livets eldsjälur. Hon brinner för rättvisa och jämlikhet, framför allt för mutanters och knegares rätt, men även för ett mer anständigt moraliskt leverne hos gemene man. Hennes predikningar för allt och alla hon möter dock föga förståelse, vilket grämer henne djupt. Hon vill ju så väl! Hon kommer från ett relativt enkelt knegarhem i Pirit där hon fick en sträng uppfostran av sina gammalmodiga föräldrar. Hon sattes som ung, efter att ha visat sig ha flinka fingrar, som lärling hos en lässmed som familjen var bekant med. Renny spenderade fyra fem år lärandes nycklars och läs alla hemligheter. När den åldrande mannen beslöt sig för att flytta till Hindenburg med sin verksamhet valde Renny att följa med och hon anlände dit för några år sedan. Det hon såg i huvudstaden fick henne att snabbt besluta sig för att hon skulle svika sina egna ideal om hon inte gav sig ut bland manufakturerna och jobbade, för att i gemenskapen med de andra knegarna kämpa för de saker hon tror på. Att finna ett jobb bland manufakturerna visade sig inte vara det lättaste och efter att ha hankat sig fram med småjobb en tid utan att kunna finna tillstymmelse till intresse för hennes rättvisideal bland sina medknegare så försökte hon fått tillbaka sin gamla gesällplats men den surmulne gubben var besviken på henne för att hon lämnat honom ensam direkt när de anlände till huvudstaden han vägrade ta tillbaka henne. Renny tvingades istället tillbaka ut till ett hårt liv med olika tillfälliga tjänster. När incidenten med Tjucks kom var Renny på väg att ge upp och söka sig tillbaka till Pirit men i och med händelsen vände

livet för henne och hon upptäckte en äventyrlusta som hon inte visste att hon hade. Hennes önskan om en kamp för de ideal hon tror på finns kvar men den bistra verkligheten har lärt henne att en kamp förs bäst när man redan sitter på en stadig kassa och inte på en tom mage...

Personlighet och vad omgivningen uppfattar

Ung, entusiastisk men vid det här laget med tillräckligt med skinn på näsan för att inte låta sina höga ideal stiga henne åt huvudet. Nog för att det händer, men de långa tirader som hon tidigare kunde hemfalla åt återkommer något mer sällan numera. Hennes uppfostran gör att hon till och från har svårt med vissa delar av det liv hon lever – bara det faktum att hon umgås med fyra olika män är något som hennes mor säkerligen skulle finna chockerande hur oskyldigt det än är – och hon försöker väga upp det genom att försöka få de andra rollpersonerna att bete sig mer, något som framför allt Molfred har svårt att ta. På grund av sin mutation fotosyntes påverkas Rennys humör negativt av de solfattiga dagarna under vintern. Hon känner sig till och från hängig och trött och saknar solens närande strålar. Att det dessutom är så pass långt till våren när äventyret utspelar sig gör inte detta något för att lätta hennes sinne.

Vad möter blicken

En söt fyrramad grön flicka med ljust hår och glada bruna ögon. Att Renny är mutant är sålunda något som syns lång väg. Hon klär sig oftast i långa kjolar och tjocka stickade tröjor i murrigt färgad ulk- eller knasaull, bekväma snörkängor under vintern och en tjock mossgrön ulkullskappa. Under kappan bär hon oftast en tunn ränsel med diverse nödvändiga utrustning i.

Om sin själv och vännerna

"Kära dagbok!

Så var det dags igen! Jag kan inte förstå. Går alla runt med skyggglappar runt omkring mig? När jag gick förbi Himmelska torget tidigare idag så stod tre fula busar till immare och put-tade på en liten parvel till mullvad som inte kan ha gjort en näbbkrabba förnär. Han försökte mest plirande se vad det var som hände och hela tiden stod de där immarna och gormade och skrattade och viftade med sina bonkyträn. Jag kunde inte låta bli utan jag stövlade rakt upp och gav dem en utskällning som var längre och hårdare än när mor ertappat mig med ett finger i näsan! De visade ju sig givetvis vara några av Nimrod-brigadens lunsar, men de skrämmer inte mig! Fick dock ge med mig när björnarna Valle och Toddy Kluum började dra i mig. Insåg i efterhand att det var nog de bjässarna, som tydligen stått bakom mig ett tag, som hållit dem borta från mig, men du vet ju vad som händer i mig när jag ser sånt! Åhh. Jag vill bara stampa i backen! Jag kan inte få mig till att skriva något av Molfreds fula okvädningsord, men det passar nog väl in. Han kom förresten med en av sina kommentarer idag. Jag hade sagt något om ett tal på R-bajter då han högg till med något. Jag är trött på det och hade det inte varit för att jag innerst inne känner så starkt att han är en god person så hade jag nog sagt något. Dessutom är han mer bekymrad än han ger sken av att

vara. Jag tror i slutändan att jag nog vill hjälpa honom. Bara jag kunde få luta av hans vassa och elaka tunga först...

Jag satt och pratade med Dedrik om det igår. Han tittar alltid på mig sådär ömkligt när vi är ensamma, och visst är han mig kär, men inte på det sättet som han vill. Han är som en förstående storebror för mig. Du vet ju kära dagbok om hur han varit. Men vi hade ett gott samtal om Molfred i alla fall. Det är alltid lugnande att tala med Dedrik och jag tror minsann jag ska prata med honom om det som hände idag också. Det kommer säkert lätta sinnet ytterligare."

"Så, nu kan jag skriva igen. Uggy kom som vanligt bara inklampande med PÅLE i hasorna, utan att knacka, be om lov att få stiga på eller någonting. Om det inte vore för att han bara blir helt ställd när jag säger åt honom hade jag gjort det nu igen. Om jag nu ser Dedrik, som jag skrev tidigare, som en storebror, så undrar jag om inte jag ska kalla Uggy och PÅLE för min lillebror och hans sällskapsdog? Jag kan bara inte vara vred på den där godmodiga typen Uggy. Han och PÅLE är ju bara för härliga. Och att de sedan uppskattar när jag lär dem allt om hur de borde bete sig är en härlig känsla. Sist var Uggy alldeles till sig av glädje för att jag gav honom en halvtimmes föreläsning om det där med att äta med händerna. Nej du dagbok, nu får det vara nog för idag. Imorgon skall jag upp tidigt för att dela ut pamfletter vid fabriksområdet. Knegarföreningen Mutanter å Ja:s överkucku Jalmar Braxing skall tala på R-bajter imorgon kväll och jag har blivit lovad en plats vid podiet om jag delar ut pamfletterna för dem! Håll tummarna för mig!!"

Rollformulär för Renny Pepper

STY: 9	FYS: 12	STO: 10	SMI: 16	INT: 12	VIL: 14	PER: 16
SB: -1	KP: 22	TT: 11	IB: 16	FF: 5,2 m/SR		

Ålder: 20 år

Karaktär: Livlig och enveten

Klass: MM

Förmågor: Rykte 2, Flerdubbla kroppsdelar, Fotosyntes. Se nedan under Övrigt för vidare kommentarer.

Färdigheter: Akrobatik 34%, Båge 16%, Första Hjälp 35%, Gevär 18%, lakttagelseförmåga 40%, Kasta 16%, Köpslä 48%, Närstrid 34%, Pistol 35%, Smyga/Gömma sig 21%, Bildning 19%, Fällor 41%, Läsdykning 61%, Reparera 42%, Teknologi 19%, Undvika 27%, Vildmarksvana 12%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Revolver .32	24	35%*	2T6	76
Derringer .45S	22	35%*	2T6	99
Obeväpnad	12	36%	1T4-1	-

* Se nedan för eventuella modifieringar.

Utrustning: Kläder – Lång kjol i ulkull, blommullsbjus, stickad knasullströja, snörkängor i etterdoggsinn och tjock ulkullskappa. Tunn ränsel i fålesinn innehållande en uppsättning dyrkar, ett litet verktygsset för att tillverka nycklar (filar, nyckelämnen, vax osv.), en minisvets (med 4h arbetstid fulladdad) och två par minipaket (40% respektive 90% laddade), oljelykta (med lampolja för 5h brinntid), en sliten dagbok med vävd gulgräspärm samt bläckhorn och penna. Sliten Revolver .32 pistol med 8 patroner fäst i ett axelhölster i kutbockssinn och en Derringer .45S i ett vackert hölster i broderat knasaskinn sittande snett över höften under axelhölstret. Börs med 25 krediter och 15 jockey.

Vapen: Sliten Revolver .32 pistol med 8 patroner och Derringer .45S med 15 patroner (använder en i vardera högerhanden i strid).

Övrigt

Rykte 2

Se inledningstext.

Flerdubbla kroppsdelar

Renny är utrustad med fyra armar istället för de vanliga två. Hon är högerhänt och hon är lika flink med båda sina högerhänder. Hennes fyra händer har gjort henne till en mycket snabbarbetad lättsmed och under de åren då hon jobbade gjorde detta henne mycket uppskattad. Renny är fortfarande ovan vid att bära vapen men hon har övat hyggligt mycket med att hålla en pistol i vardera högerhanden och framförallt med tvåhandsfattning kan hon nyttja båda högerhänderna väl samtidigt utan att få några avdrag för ytterligare en handling. Hon får dock ett smärre avdrag om hon försöker använda enkelfattning – en av pistolerna får hon avfira med -10% på att träffa. Träna hon flitigt lär hon dock snart bli lika säker på att nyttja enkelfattning med båda händerna. Håller hon en pistol i dubbelfattning och en i enkelfattning får hon inget avdrag.

Fotosyntes

Renny har förmågan att omvandla koldioxid och vatten till energi i sin hud när solen lyser. Klorofyllen i huden gör att hon har antagit en behaglig ljusgrön ton. Processen gör att syre och vattenånga avges och när det är soligt ute svettas hon ovanligt mycket och bär därför korta och löst sittande kläder till vardags, åtminstone när väder och vind tillåter detta. Under årens lopp har hon vant sig vid att leva på enbart solljus och vatten, vilket passar hennes energiska personlighet eftersom hon slipper bry sig om sådana petitesser som att äta. Under den mörkare delen av året så blir hon dock tvungen att få i sig vanlig mat också för att klara sig. Eftersom hon har en så pass speciell relation till solljus har det lett till att hennes humör brukar påverkas negativt under vinterhalvåret och hon känner sig tröttare än under sommarhalvåret. Hon klagat på att hon saknar sommaren, blir något orkeslös och även smått retlig till och från. De dagar som solen lyser svettas hon mycket, vilket är besvärligt med tanke på kylan och alla de kläder hon är tvungen att bära. När dagarna är som allra kortast händer det att hon känner sig riktigt olycklig. Tack vare sin envetenhet och allmänna livsglädje är dock dessa dagar få i slutändan. Under sommarmånaderna så spritter hon för jämnan av energi och hon har nästan svårt för att sova överhuvudtaget.

PÅLE D-BiA

Robot och f.d. dörrvakt (Polis)

Kort introduktion

När PÅLE D-BiA efter en evighet i viloläge återstartades fanns krogen den jobbat för, kändisarna den kunde vinka före kön och nollorna den kunde neka inträde inte kvar. Efter att vilset ha irrat runt i ödemarkerna väster om Linveden kom den att möta Uggy och sedan den dagen har dess liv haft en ny mening. Borta är dagarna av fula okvädningsord och lismande glidare och istället finns nu varierande uppgifter, friare beteendeparametrar och en större uppskattning från de runt omkring den. Däremot så finns några rester av dess tidigare styrkod kvar i kretsarna, vilket gör att PÅLE oväntat kan återfå beteenden som hör ihop med dess tidigare funktioner. Det sker alltmer sällan, vilket den uppfattar som något bra från de andra rollpersonerna och sålunda försöker den sakta lär sig att överrida de erratiska gamla styrkoderna vid de tillfällen då dessa återaktiveras.

Personlighet och vad omgivningen uppfattar

D-BiA modellen kom i huvudsak att användas på nöjesinrättningar där ägarna krävde att vissa gäster skulle särbehandlas av olika skäl. Dess konstruktion/programmering gör att den ger ett auktoritärt intryck; stor kroppshydda, barskt utseende och en bister röst som stöter ut korta kommandon till alla utom de utvalda få som skall behandlas med silkeslena och smickrande fraser. PÅLE har på grund av det haft vissa problem gällande sitt samröre med individer den möter – de

grundläggande styrkoderna får den fortfarande att uppträda efter de intryck den får av en persons sociala status, utseende och eventuella förmögenhet. Den har genom sin specifika programmering haft lätt för att snappa upp sociala nyanser i det nya samhälle PÅLE nu lever i och den kan nu relativt väl, efter Pyris kulturella mönster, avgöra dylika faktorer. Att Uggy kom att återstarta den har dock gjort att PÅLE ger Uggy, och de mutanter denne särskiljer, högre statusdefinition i sitt beteendemönster. Robotens dominanta attityd är något som till och från leder till konflikter med immare, då dessa ofta väntar sig att automater skall vara långt mer ödmjuka än vad PÅLE kan vara. Då dess ursprungliga uppgifter kunde leda till handgemäng med ofredande och störande gäster har den kommit med färdigheter i obehäpnad strid – grepp och lås snarare än sparkar och slag – samt utrustats med en chockbatong att nyttja i nödfall. Sålunda brukar de immare som brusar upp mot PÅLE oftast finna sig fastnaglad mot backen några sekunder senare med armarna i ett obevekligt smärtsamt grepp och få höra en hes metallisk röst som förklarar att personen har ställt till "knas". Vad nu dessa oskyldiga djur kan ha med saken att göra är det däremot ingen som har förstått. Kanske var dåtidens knasar aggressiva?

I övrigt ger PÅLE ett lite trögtänkt intryck eftersom dess ursprungliga kod inte var anpassad för vidare social interaktion och den håller fortfarande på att lära sig hur den skall bete sig. Efter skarpa tillsägelser från Uggy att det är av yttersta vikt att lära sig hur en Pyrier uppträder har den tagit det som ett grundläggande kommando, även om PÅLE inte förstår anledningen fullt ut till att det skall prioriteras. Tydligt så är det av vikt för Uggy och det är gott nog för den i slutändan. Det är bland annat därför som den försöker förhindra återfallen till tidigare beteendekrav.

Vad möter blicken

PÅLE är en respektingivande varelse. Nära en och nittio lång med en kraftig bröstorg, smal midja, breda axlar och tjocka armar men relativt smala ben ger den intrycket av den klassiska discobyggaren. Dess metalliska yta är ärrad och nött efter ett antal strapatsrika år i dess nya värld men fortfarande är den i hyfsat gott skick. Några gul-svarta markeringar finns på ena sidan av bröstet och över höger överarm. Något obekant namn, halvt bortnött av tidens tand, bestående av fyra stora svarta bokstäver står över dess rygg. För att PÅLE skall ge ett något mer diskret intryck har rollpersonerna utrustat den med ett slitet gråblått linne i ulkull, ett par mörka shorts samt ett par händiga bälten i diverse utrustning hänger som går tvärs över bröstet där. En sliten grå luva, som brukar vara neddragen ända till hans svagt lysande gröna ögon, pryder den annars blanka skallen.

Om sin själv och vännerna

BLIP

REAKTIVERINGSSTATUS: 2 023 DAGAR SEDAN FÖRSTA KONTAKT MED KLASS A2 REFERENSOBJEKT UTTRYCK GOD VÄN UGGY (ORDERGRAD V: OMEDELBART, 91/100 TOTAL RESPONS). AVVAKTANDE NYTT GRUNDLÄGGANDE UPPDRAG PRIMÄRT RESPONSVAL ÅTFÖLJANDE \\ DEFINITION GENETISKT ÄNDRAD

MÄNNISKA ART I \\ UGGY. TILLÄGG PRIMÄR RESPONS ÅTFÖLJA UGGY, SEKUNDÄR ÅTFÖLJA/TILLÅTA VIDARE PERSONER \\ DEFINITION GENETISKT ÄNDRAT DJUR, GENETISKT ÄNDRAD MÄNNISKA ART II \\ DEDRIK – MOLFRED – RENNY. OMKLASSIFICERING SAMHÄLLE/STATUS/VÄRLD NÖDVÄNDIG. SEDAN REAKTIVERING BASAL INFORMATION = EJ KOMPATIBEL OMVÄRLDSDATA. MINNESKRETSAR RÖRANDE TIDIGARE VERKSAMHET 93,3% UTSATT FÖR ALLVARLIG KORRUMPERING. REFERENSOBJEKT NATTKLUBB/RESTAURANG/KROG OCH UTFÖRANDET AV HUVUDUPPGIFT \\ ORDERKOMMANDO TILL MÄNNISKA: NEKA FÖR TYDLIG INTOXIKERING/VERBAL UTSAGO "STÄLL DIG LÄNGST BAK I KÖN" /SÄRBEHANDLING KLASS I FÖRMÖGEN OCH ELLER VÄLKÄND LOKAL STATUS /SÄRBEHANDLING KLASS II MYCKET FÖRMÖGEN OCH ELLER VÄLKÄND NATIONELL INTERNATIONELL STATUS \\ EJ TILLÄMPBART.

BLIP

BLIP

UPPGIFT: LISTA OMGIVANDE PERSONER STATUS. ORDNING \\ KOMMANDO LISTA \\ FALLANDE:

UGGY. \\ DEFINITION GENETISKT ÄNDRAD MÄNNISKA ART I \\ INPUT STATUS/UTSEENDE: PRIORITET 1A. TIDIGARE REFERENSKOD UGGY \\ EJ KÖ; AKTIVERA LEENDE FUNKTION; INSTÄLLSAM KOMMENTAR \\ EJ MÖJLIGT. NY REFERENS INKODAD, STATUS: HÖGSTA NIVÅ BETEENDE.

RENNY PEPPER. \\ DEFINITION GENETISKT ÄNDRAD MÄNNISKA ART I \\ INPUT STATUS/UTSEENDE: GRAD 1 FÖRDELAKTIGT = LOCKA MANLIGA KUNDER/INTÄKTER OBJEKT NATTKLUBB/RESTAURANG. TIDIGARE REFERENSKOD RENNY \\ EJ KÖ; AKTIVERA LEENDE FUNKTION; SMICKRANDE KOMMENTAR \\ EJ MÖJLIGT. NY REFERENS INKODAD, STATUS: SEKUNDÄRT HÖGSTA NIVÅ BETEENDE.

DEDRIK FUGGE. INPUT STATUS: LÄGRE MEDELKLASS, AKADEMIKER INKOMSTNIVÅ C-1 \\ TIDIGARE REFERENSKOD DEDRIK \\ KÖ; AKTIVERA BISTER FUNKTION; BEORDRA KÖ \\ EJ MÖJLIGT. NY REFERENS INKODAD, STATUS: SEKUNDÄRT HÖGSTA NIVÅ BETEENDE.

MOLFRED WREEK. \\ DEFINITION OBEKANT. FRÄMMANDE ART, NYKLASSIFICERING. \\ DEFINITION GENETISKT ÄNDRAD MÄNNISKA ART III \\ \\ SÄRSKILJNING, BETEENDE OBEHAG/OLUST AV OBEKANT DEFINITION. DEFINITION GENETISKT ÄNDRAD MÄNNISKA ART III GÅR EMOT TIDIGARE INPRÄNTAD REFERENS DJUR \\ DEFINITION DJUR, EJ TILLÅTET INOM OBJEKT NATTKLUBB/KROG \\ . VIDARE INPUT DATA KRAV FÖR SLUTGILTIGT BESLUT ANGÄENDE SÄRBEHANDLING PERSON MOLFRED. TILLSVIDARE, NY REFERENS INKODAD, STATUS: SEKUNDÄRT HÖGSTA NIVÅ BETEENDE.

SLUT UPPGIFT: LISTA.

BLIP

Rollformulär för PÅLE D-BiA

STY: 16	FYS: 18	STO: 16	SMI: 10	INT: 10	VIL: 10	PER: 10
SB: +1T4	KP: 34	TT: 17	IB: 10	FF: 5,2 m/SR		

Ålder: -

Karaktär: Stoisk och klumpig

Klass: RBT

Förmågor: Rykte 2, Betapersonlighet, Modifierad Beteendespärr,

Chockbatong.

Se nedan under Övrigt för vidare kommentarer.

Färdigheter: Akrobatik 10%, Båge 10%, Första Hjälp 30%, Gevär 10%, laktagelseförmåga 32%, Kasta 10%, Köpslå 10%, Närstrid 52%, Pistol 10%, Smyga/Gömma sig 10%, Bildning 22%, Reparera 46%, Stridskonst 60%, Teknologi 10%, Undvika 15%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Chockbatong	13	52%	2T4	x
Stridskonster	10	60%	*	-
Obeväpnad	12	36%	1T4-1	-

* Se nedan under Stridskonster för PÅLEs specialattacker.

Utrustning: Kläder – Linne i ulkull, blommullshorts och en sliten stickad luva i knasaul. Över bröstet bär den två korslagda bälten i dumsvinnskinn med diverse utrustning hängande och dinglande: reservdelar att bruka vid skador (4 stycken), en del verktyg (några små delikata instrument från gamla tiden inlindade i cellofan och därefter etterdogskinn samt några nyttilverkade verktyg), fem små förslutningsbara tygpåsar i ulkull innehållande diverse krimskrams och totalt 15 krediter och 3 jockeyr i konstanter.

Vapen: Chockbatong

Rustning: Pansar ABS 4

Övrigt

Rykte 2

Se inledningstext.

Betapersonlighet

PÅLE utrustades med programvara för att med tiden ha ett självförstärkande socialt beteende. Den skulle behandla de "rätta" gästerna alltmer korrekt och bli allt skickligare på att sälla ut och hålla borta de mindre välkomna gästerna. I den nya värld som den nu har vaknat upp i så har dess mjukvara lett till att den försöker imitera beteendet hos den första person den stötte på, Uggy i det här fallet. Den försöker inte kopiera hans personlighet men PÅLE eftersträvar liksom Uggy att passa in i det Pyriska samhället. Dess betapersonlighetsprogram gör även att den har upplever sådant som glädje och besvikelse. Med åren har dessa "känslor" kommit att få en vidare social aspekt, Dessa är inte bara en respons som framtingar en betingning i robotens beteende för de uppgifter den konstruerades för utan gör att den sakteliga lär sig att uppträda efter den nya världens normer. Fragment från dess ursprungliga styrkod gällande PÅLEs egentliga arbetsuppgifter tar dock, som nämnts ovan, överhanden till och från.

Modifierad Beteendespår

På grund av robotmodellens speciella arbetsuppgifter kom tillverkarna att modifiera de grundläggande spärrkoder som hindrar robotar från att vägra lyda en människas order, att aldrig skada en människa, att alltid sätta en människas säkerhet före sin egen eller att aldrig underlåta att komma till en människas hjälp. PÅLE kan både kommendera människor – vilket den numera tolkar som immare och alla mutanter eller PSI-mutanter som ser ut som immare – och även handgripligen attackera dem. Den kan även underlåta att komma en människas undsättning samt sätta sin egen säkerhet en människas. Däremot så är inte alla beteendespår borttagna. PÅLE strävar alltid efter att nyttja minsta möjliga våld. Beroende på taktisk situation så kommer han i en stridsituation att antingen enbart försöka koppla ett lås på en person eller, om personen efter detta fortfarande utgör en fara för sig själv eller någon annan, genom sitt lås åsamka skada på personen för att förhindra vidare attacker. Blir PÅLE angripen med vapen, alternativt om det är flera personer som går emot den, så kommer den nyttja sin chockbatong. Den kommer aldrig slå eller sparka någon person och ej heller plocka upp något skjutvapen eller vasst tillhygge. PÅLE är vidare övertygad om att personer som den har bekämpat skall omhändertas av lämplig myndighet, något som ställt till konflikter i dess programvara när rollpersonerna befunnit sig i områden där närmaste poliskonstapel är många mil bort och den utslagna ekoxen framför dem inte går att transportera dit. Sakteliga får däremot PÅLEs Betapersonlighetsprogram kontrollen över dessa motsägande variabler.

Chockbatong

För att kunna hantera situationer då det krävdes mer än tillsägningar eller robotens bara händer så utrustades PÅLE med en chockbatong av standardmodell. Eftersom batongen är kopplad till PÅLEs interna

kraftkälla så kommer den att vara fulladdad så länge som roboten fungerar. Batongen skjuts ut från en lucka på PÅLEs vänstra underarm och är fäst med en vajer i ena ändan så att roboten inte kan förlora batongen. Skulle den tappa sitt grepp om batongen dras den per automatik tillbaka in i armen. En fiende som träffas av ett slag, och om skadan slaget ger tränger igenom personens eventuella rustning, kommer att vara handlingsförlamad om personens FYS övervinns av 2T10. Den som blir drabbad faller till marken, tappar allt den håller i händerna och förlorar helt kontrollen över sina muskler. Spasmer och okontrollerade... incidenter av pinsam karaktär är vanligt.

Stridskonster

PÅLE har ett par olika specialattacker som den kan göra med sina kunskaper i stridskonst. Tillverkarna ville att modellen in i det längsta skulle undvika att skada de personer den blev tvungen att ingripa mot, vilket gör att PÅLE först och främst försöker ta olika lås på personer den hamnar i bråk med. Däremot så kan den, om läget så kräver, utnyttja greppen för att orsaka led- eller benbrott samt förslitningsskador på personen. Roboten kan även ta strypande lås för att svimma av personer.

Vanligt lås: Roboten kopplar ett hårt grepp om personens ena eller båda armar eller ben. Antingen ständes eller genom att först tvinga ned personen på marken. Om PÅLE lyckas med en attack och övervinner offrets STY med sin STY x (1,5 + FV/10) kan personen inte ta sig ur hans grepp förrän PÅLE väljer att släppa. PÅLEs tålmod är oändligt om den så önskar...

Brytande lås: När roboten väl har kopplat ett grepp så kan den i efterföljande SR, eller senare, välja att genomföra ett bryt mot den utsatta leden. Lyckas PÅLE med ytterligare ett färdighetslag så ger den 1T4 + FV/10 + SB i skada mot leden. Handlingen räknas enligt det avancerade stridssystemet som en full handling. Är skadan lika med eller högre än offrets TT knäcks leden och är det lägre än personens TT så orsakar roboten en förslitning som gör leden obrukbar i 1T8 timmar och därefter kan brukas med -25% på alla handlingar i 1T4 dagar. Lyckas PÅLE inte bryta leden i sin första attack kan den göra ett nytt försök nästa SR (om den inte släppt låset) och då adderas den föregående skadan till den nya när det kommer till att jämföra skadan mot offrets TT (den ger dock inte den förra skadan igen). PÅLE kan aldrig orsaka en dödlig skada med attacken, om den skulle orsaka mer än 2XTT i skada så skall SL räkna ned skadan till precis under det värdet. I slutändan kan dock roboten trotsallt, när den väl låst en person, åsamka fruktansvärda skador. Brytande lås är i slutändan något som PÅLE enbart använder i yttersta nödfall.

Strypning: PÅLE kan välja att koppla ett grepp kring personens hals (om dess fysionomi nu tillåter det). Lyckas attacken och roboten övervinner offrets STY med sin STY x (1,5 + FV/10) så har PÅLE kopplat ett lås kring personens hals. Attacken räknas som en full handling i det avancerade stridssystemet. I nästa SR kan PÅLE välja att försöka svimma av personen genom att bryta blodflödet till hjärnan en kort stund. Om PÅLE lyckas med ytterligare ett färdighetslag så kommer offret vara avsvimmat i 2T6 SR och vara groggy med -25% på alla handlingar under 3T6 SR när denne återfått medvetandet.

Bryta lås: Om någon använder lås eller brytande lås mot PÅLE kan roboten använda sina stridskonster för att ta sig loss (en strypning är givetvis verkningslös). Om PÅLE lyckas med sitt färdighetslag så får motståndaren endast använda sitt vanliga STY värde att sätta emot PÅLEs STY.

Uggy, avkomma av mäktiga Mopper

Muterad Människa och Åhlljägare (Jägare)

Kort introduktion

Uggy härstammar från en liten mutantstam som i flera generationer har levt ett kringflackande liv i Södra Pyris slättmarker. Stammen, vilka kallar sig Tuck-Tuck efter det vilda tjut de uppger under många av sina hedniska riter, är stolta åhlljägare och dyrkar en gigantisk åhl som de tror vara bland de mäktigaste av varelser. När Pyri kom att införliva stäppmarkerna där Tuck-Tuck levde kunde stammen först inte tro sina ögon; dessa fruktansvärda krigare, med sina mullervapen, kunde besegra ett tjugotal åhlar utan besvär. Den växande

skaran pyrier i området där de lever har påverkat stammens liv och de har alltmer kommit att dra sig bort från sina traditionella jaktmarker. Det här är något som djupt oroar stammens hövding, den mäktige Mopper, och han ser det som sin sons, Uggy, uppgift att finna ett sätt för Tuck-Tuck att bli som Pyrierna, då Mopper tror att det är det enda sättet som Tuck-Tuck kan överleva som folk på. Uggy är en av stammens dugligaste ählgjägare och han bär ett otal tänder runt sin hals samt ärr från dessa består på sin kropp som bevis för sina bravader. Han är som alla Tuck-Tuckare öppen, rättfram och nyfiken. Varje dag som han spenderar bland sina nya vänner – några han ser som en tillfällig stam när han nu är borta från sitt eget folk – är för Uggy fylld av förundrande ting fortfarande, trots att han spenderat nära två år ibland Pyrierna. Att han kunnat få med sig PÅLE, som Uggy för många år sedan mötte vilset vandrandes ute på stäppen, som sällskap när han satte ut för att lära sig vad en Pyrier kan är något Uggy är mycket glad över och han försöker ivrigt få mekkan att också anpassa sig efter hur de runtomkring betar sig. Han är säker på att när han återvänder till Tuck-Tuck för att själv bli hövding kommer han och PÅLE att vara redo för uppgiften.

Personlighet och vad omgivningen uppfattar

Knaggligt Skrofmål, udda vanor och skrattretande reaktioner gör att folk visar Uggy föga respekt. De flesta ser honom inte som mer än ännu en vild mutant från frihetens slätter eller de nordliga yttermarkerna som fått för sig att Pyri skall ge honom ett bättre liv. Han ger åtminstone intrycket utav att vara ganska harmlös, sin storväxta och muskulösa hydda till trots. Förutom det direkta förakt som många ännu visar så är det ändå vanligast att personer bara skakar på huvudet när de ser honom. Uggy är dock inte trögtänt och han förstår att sådant han gör till mångt och mycket är fel. Han försöker, allt enligt sin faders råd, att kopiera och lära sig Pyriernas beteende så gott det går och sakteliga börjar han få en del saker rätt. Trots sin barnsliga nyfikenhet, de misstag han gör i socialt umgänge och hans dåliga uttal av vanligt skrofmål så är Uggy inte dum. Han är en hel del klyftigare än vad folk tror, något som ofta överraskar personer som talar med honom en stund. Tyvärr är det sistnämnda något som inte särdeles ofta sker i slutändan...

Vad möter blicken

Uggy är en lång, kraftig och solbränd yngling med stora känsliga öron och ett linfärgat hår som har en tendens att vilt spreta åt alla håll. Han bär ett flertal remmar med ähltänder runt halsen – en tand för varje ähl han dräpt. Under manlighetsriterna i tonåren har han, liksom andra i Tuck-Tuck, fått svarta ärrtatueringar gjorda över ansikte, bål och armar. Dessa får honom att se än mer vild ut i de flesta Pyriers ögon. Uggy förstod ganska snart att hans utseende inte var likt Pyriernas så för att smälta in bättre, och kunna förstå dem lättare förhoppningsvis, har han klätt sig i en mörk och sliten ulkullskostym, en ljus blomullsskjorta som också sätt sina bästa dagar, ett par grova arbetarkängor och ett plommonstop. Tyvärr så är kostymen något för liten, vilket gör att han ser smått komisk ut.

Om sin själv och vännerna

"Och Ähle sade till Jägarna. Ät mitt kött. Bruka mitt skinn. Vörda mina barn. Och Jägarna hälsade Ähle i samförstånd och världen har varit sådan efter det. I fem efter fem generationer har Ähle lett oss. Jag, Uggy, avkomma av mäktiga Mopper, överklubba av stam Tuck-Tuck, säger det."

"Jag, Uggy, avkomma av mäktiga Mopper, måste visa mig som mer. Mopper sade till mig: Uggy, son av mig, mäktiga Mopper, måste visa världen att du är mer. Tuck-Tuck kan inte leva som förr. Ähle har dragit sig till jorden och kryper i blindo för gula örnstammens skarpa rättare. Skall Uggy, son av mig mäktiga Mopper, leda Tuck-Tuck till nästa fem gånger fem generationer, måste han lära sig gula örnstammens sätt. Kom när du visat dig som mer. Kom med skarpa rättare. Mopper, den mäktige, har talat till sin son. Och sedan dess har jag, Uggy, son av mäktiga Mopper, lärt mig gula örnstammens sätt och den dag, då jag kan titulera mig mäktiga Uggy, skall jag med skarpa rättare återvända till Tuck-Tuck och leda dem vidare till nästa fem gånger fem generationer."

"Stolt metallman PÅLE är Uggy's nästeman. En dag, när Uggy, avkomma av mäktiga Mopper blir mäktiga Uggy, skall PÅLE bli mäktig likväl för Tuck-Tuck. Både Uggy och PÅLE lär sig gula örnstammens sätt. Lär varandra är bra. PÅLE mäktig ählgjägare också! Kan jaga utan spjut som ingen annan. Ähle är stark i metallman PÅLE!"

"Dedrik god vän till Uggy. Dedrik mycket vis i gula örnstammens sätt. Har lärt Uggy mycket bra. En dag ska Uggy också bli herre över små krumelurer på tunna blad. Uggy tror Dedrik bra. Om lär sig spjutet, kommer Ähle göra Dedrik till hövding. En dag Dedrik bli stor makt hos gula örnens stam. Det tror jag Uggy!"

"Ähle är förunderlig. Trots Molfred från norra trakter och aldrig sett ähl är hans ande stark i honom. Mäktiga krafter bor hos Molfred. Uggy tror Tuck-Tuck kvinna-som-talar-med-djur skulle gilla Molfred. Uggy har stor respekt för honom. Alltid lyssna när Molfred talar, även om sällan. Men, Molfred måste bli mera stolt över makten. Varför alltid grubbla? Molfred viktig för stammen."

"Renny bra. Skulle bli god första eller andra kvinna till Tuck-Tuck jägare. Inte för Uggy däremot. Uggy behöver mindre ähla-kraft i kvinna. Renny alltid tjata tjata tjata! Uggy lära sig, men ont i huvud ibland. Men Renny tycker om Uggy och Uggy därför tycka om Renny tillbaka. Det viktigast."

Rollformulär för Uggy

STY: 15	FYS: 12	STO: 15	SMI: 14	INT: 12	VIL: 13	PER: 8/16
SB: -1	KP: 22	TT: 11	IB: 11	FF: 5,2 m/SR		

* För andra Tuck-Tuck så räknas det högre värdet. Uggy är trots allt avkomma till den mäktiga Mopper!

Ålder: 23 år

Karaktär: Nyfiken och Stolt

Klass: MM

Förmågor: Rykte 2, Sonar, Jaktinstinkt, Superbt Sinne: Hörsel. Se nedan under Övrigt för vidare kommentarer.

Färdigheter: Akrobatik* 36%, Båge (Slangbella) 56%, Första Hjälp 14%, Gevär 18%, lakttagelseförmåga** 29%, Kasta 21%, Köpslå 8%, Närstrid 42%, Pistol 14%, Smyga/Gömma sig* 43%, Bildning 6%, Undvika* 34%, Vildmarksvana** 54%, Zonkunskap** 22%, Sonar**

29%, Jaktinstinkt 39%

* 2% lägre när han har på sig sitt läderharnesk.

** För hörseln och sonar se nedan.

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Hemmagjord slangbella	24	56%	1T8	98
Spjut	17	17%	2T6	-
Två knivar	17	17%	1T8	-
Obeväpnad	12	17%	1T4-1	-

Utrustning: Kläder – Sliten ullkullskostym, blommullsskjorta, arbetarkängor i etterdoggs�inn och ett plommonstop. Några halsband gjorda på åhlhudsremmar och åhl tånder (allt som allt 47 stycken). Ett par axelremsväskor gjorda av åhls�inn prytt med benbitar, några glasbitar och färgglada knappar i plastics. Väskorna är fylld av diverse smått och gott som Uggy har plockat på sig: svavelstickor, några tennburkar med snusjor, ett par röckorvar (uttorkade), bestick, tallrik och mugg i tenn, ett myggnät, 5m koppartråd, 10m rep i underligt blått material (fynd, nylon), en trasig och repig datormus (IntelliMouse Supra 2300), en påse med olika färgade porslins- och glasbitar från Musközonen, en fullständigt kvaddad MP8-spelare (Nokia-Siemens RR3, 15g och stor som en cigarett) utan hörlurar och ett fyra meter långt glänsande "rep" av gem. Okänt organ från åhl gjort till en börs innehållande 8 krediter och 150 jycker (enligt principen att ju fler mynt desto bättre). Bältesväska i dumsvinss�inn där han förvarar några hekto tenn, stöpjärn, en liten oljebrännare (med lampolja), en liten skopa i stål och tennkulorna till sin slangbella.

Vapen: Hemmagjord slangbella med 50 tennkuler, Åhl spjut (vanligtvis liggande hemma) och ett par knivar.

Rustning: Hans faders åhlarustning (ABS 4, täcker bålen, BEG 2%). Det är egentligen en gammal knivväst men det vet varken Uggy eller Mopper.

Övrigt

Rykte 2

Se inledningstext.

Sonar

Uggy har ett organ som sänder ut och tar emot ljudvågor. Det ger honom förmågan att "se" i totalt mörker, precis som en fladdermus gör. Eftersom det rör sig om återkommande ljudvågor antar världen ett lätt flimmer när han använder förmågan. Genom sin i övrigt utmärkta hörsel har Uggy med tiden utvecklat förmågan att inte bara uppfatta

området rakt framför sig som de flesta med sonar gör utan hans "bild" av omvärlden sträcker sig i nära 270°. Genom sitt bredare "synfält" när han använder sin sonar är Uggy mycket uppmärksam av sig. På grund av hans sonarförmåga så ter sig världen annorlunda för Uggy – över den bild som hans syn ger honom så finns en färglös värld som sträcker sig långt utanför hans vanliga synfält. När han tittar på något så får han en "dubbel" bild av föremålet och han har en djupare insikt om material, ytor och liknande i omgivningen omkring sig än vad andra har. Det har även gett honom en välutvecklad förmåga att bedöma avstånd. Om Uggy vill kan han använda sin färdighet sonar istället för lakttagelseförmåga, Vildmarksvana eller Zonkunskap.

Jaktinstinkt

När Uggy fokuserar sig på sitt byte under en jakt så är det som om världen runtomkring honom försvinner, han blir långt mindre mottaglig för allt annat som händer. Genom att så ofta ha nyttjat sin förmåga när han hört åhlar äta sig genom marken så har det blivit en ren reflex för honom att aktivera sin jaktinstinkt. Han kan dock, med viss svårighet, hindra sig själv från att använda förmågan. Spelmässigt så innebär det att när han hör ljudet av en åhl så aktiveras alltid jaktinstinkt. Han får istället slå ett slag på sin färdighet när han vill förhindra att den aktiveras. Hans instinktiva utnyttjande kommer sig utav hans extremt utvecklade hörsel. När förmågan är aktiverad är hans färdighetsvärden för alla handlingar som relaterar till bytet 1,5x högre än vanligt och alla andra handlingar som inte rör jakten görs på 0,5x Fv. Uggy har börjat lära sig att fokusera på enskilda personer eller grupper av personer på samma sätt som när han jagar åhl, vilket när det lyckas gör honom till en mycket farlig motståndare. Han är däremot ovan än så länge att se andra personer som byten under en jakt och det ger honom 0,5x lägre Fv i jaktinstinkt när han försöker aktivera sin förmåga i stridsituationer. Med tiden kommer det säkerligen att bli lättare för honom.

Superbt sinne: Hörsel

Uggy har en fantastiskt välutvecklad hörsel. Om han anstränger sig kan han höra en persons hjärtslag flera meter bort eller ljudet av åhlar som äter sig genom lös jord långt innan de når markytan. Hans förmåga har gjort honom än duktigare som jägare och det skall mycket till för att en åhl skall överraska honom. Hans skarpa hörsel gör att hans Fv i lakttagelseförmåga räknas dubbelt i situationer där hörseln är avgörande eller 1,5x högre där hörseln spelar en viss roll. Hans Fv blir i dessa situationer 58% respektive 44%.

