

Den fjättrade gåsen presenterar ett inofficiellt konventsäventyr till M-UA, BSK21 2003



DET VAR EN GÅNG I GISLAVEDEN

INLEDNING

Det var en gång i Gislaveden är ett kort scenario till Mutant – Undergångens Arvtagare. Scenariot är anpassat för fyra spelare. Färdiga rollpersoner finns på näst sista sidan (klipp isär och dela ut). Spelledaren gör klokt i att snabbt läsa igenom äventyret. Mycket nöje!

SPELLEDARENS INFORMATION

Det är hårda tider för textiltillverkarna i lilla Boerååsen. Konkurrensen från Pirit och Knypples väveri är stentuff och marknaden i Göborg räcker inte riktigt till för dem alla. I ett desperat försök att hota karavanerna genom Gislaveden har Herbhert Alténs knasaulsmanufaktur sett till att utpressa en Gislavedsrovaren Node Gamra och på så sätt tvinga denne till överfall längs vägen mellan Pirit och Göborg. För att dryga ut kassan fick rovaren Gamra samtidigt betalt av Al Loos textilverk för att sätta skräck i Pirits textiltillverkare. De senaste två veckorna har Node Gamras gäng genomfört regelrätta överfall på karavaner och diligenser som passerat genom Gislaveden, något som fått effekt i både Pirit och Boerååsen.

BOERÅÅSEN

Mitt inne i den mörka Gislaveden ligger det lilla nybyggarsamhället Boerååsen. Boerååsen har 250 invånare och blev en del av Pyrisamfundet för 20 år sedan. Byn är ett välkänt

övernattningsställe för resenärer som reser mellan Pirit och Göborg (och andra platser) men är desto mer känt för den årliga Knasaulsmarknaden (hålls varje sommar) och samhällets textilmanfakturer. En annan sevärdighet är det gamla Åhlgardets museum. Åhlgardet var den pyriska styrka som vakade över Boerååsen under uppbyggnadsåren.

1. Stora torget.
2. Stallen.
3. Boerfäst.
4. Herbhert Alténs knasaulsmanufaktur
5. Al Loos textilverk
6. Åhlgardesmuseum.

ROLLPERSONERNAS INLEDNING

Rollpersonerna, vilka samtliga är på väg till Göborg i olika ärenden, har kommit till den lilla byn Boerååsen i Gislaveden. Sällskapet har rest med diligens och har just averkat den första av två beräknade resdagar för sträckan Pirit-Göborg. Väl i Boerååsen är det dags att ta in på vägkrogen Boerfäst för ett efterlängtat mål mat samt en sängplats. Övernattning i dubbelrum ingår i resbiljetten medan resenärerna väntas stå för middagen själva. Stämningen är god och det finns gott om middagsgäster denna kväll. För underhållningen står madam Flogkvist från Kloteröd, en muterad ko med kraftigt övervikt. Iklädd en vit tunika står hon ensam uppe på den lilla scenen och dränker sorlet med sin dova altröst.

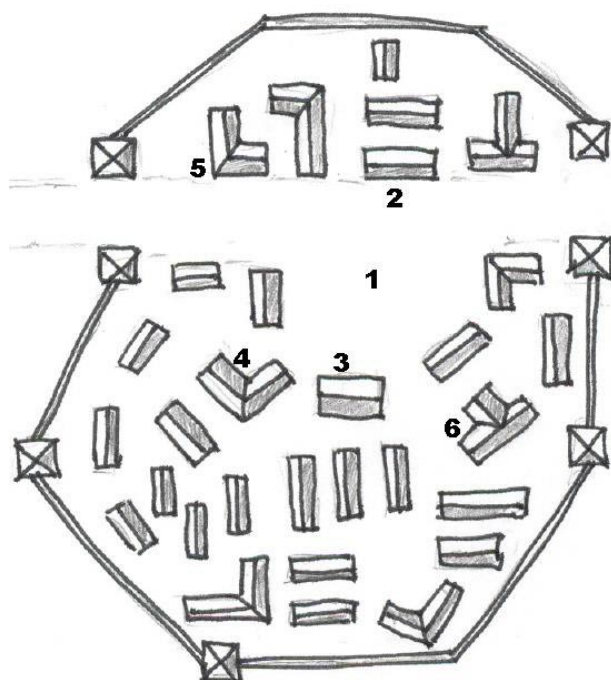
- Med ett lyckat slag för lakttagelseförmåga kan rollpersonerna snappa upp delar av ett lågmålt samtal mellan två kuskar. Uttalanden som "förbenade Gislavedsdrägg, måtte vi bara inte åka fast vi också" och "Boerååsen är int längre säkert" kan höras mellan tuggorna. Om någon rollperson försöker inleda en konversation med kuskarna blänger de misstänksamt tillbaka som svar.

Följande morgon har en mindre folkhop samlats vid stallet. Kånny Riska från Boerååsens reservmilis meddelar att med hänsyn av incidenten för två dagar sedan så stoppas all trafik till och från Boerååsen tills vidare. Riska vill även tala med alla resenärer som anlände till Boerååsen under gårdagen. Strax före lunchtid har Riska tid för ett samtal med rollpersonerna. Han vill veta vilka de är, vart de är på väg och vad de sedan ska göra där. Vidare är Riska intresserad av allmänna synintryck under resan genom Gislaveden. Efter samtalet berättar Riska att Boerååstrakten under de senaste två veckorna råkat ut för flera överfall längs vägen mellan Pirit och Göborg. Överfallen har skett vid olika tillfällen på dygnet och både väster och öster om Boerååsen inom en radie på 20 km. Totalt har nio överfall skett och vid samtliga överfall har rånarna avkrävt kusk och resenärer på krediter, last och värdesaker. Åtta av överfallen har skett på väg mot Göborg och endast ett i motsatt riktning. Vid det nionde överfallet, som skedde för två dagar sedan (d.v.s. dagen före rollpersonerna anlände till Boerååsen) avled en diligenskusk av skador som han ådragit sig när han försökt försvara passagerarna. Huvudmisstänkt är den ökände Gislavedsrövaren Node Gamra. Om rollpersonerna frågar vilka som råkat ut för överfallen redogör Riska kortfattat för dem: diligensen Pirit-Göborg (3 ggr), Prälls Repslageri, Pirit (2 ggr), Knypples väveri, Pirit (2 ggr), Kruutbolaget, Pirit, samt Feskekörkarlen, Göborg (enda överfallet som skett i riktning mot Pirit). Resterna från en av Prälls repslageris leveranser har återfunnits ute i skogen. Vad varken Riska eller någon annan vet är att bara åtta av de nio överfallen utförts av Node Gamra. Överfallet på Feskekörkarlens transport utfördes av några helt andra, nämligen Frasse Akrons gäng (vilket naturligtvis Hård-Harry känner till).

Riska berättar vidare att rövarena inte attackerat varenda diligens eller karavan som passerat längs vägen. Karavaner tillhörande Kruutbolaget samt diligenser från Pirit har kommit fram välbehållna till Göborg. Rövaren Node Gamra är för tillfället värd 120 kr om han fångas in levande. Riska berättar att reservmilisen gör det de kan men kan för tillfället omöjligt bevaka både Boerååsen och vägen genom Gislaveden. Om inte rollpersonerna själva erbjuder sin hjälp så frågar Riska om de inte kan tänka sig att resa längs vägen under kvällstid för att om möjligt locka fram ett överfall.

ÖVERFALLET

Rollpersonerna får låna en vagn från stallet för att bege sig ut på vägarna kring Boerååsen. Då rollpersonerna råkar välja en omärkt vagn kommer inte Node Gamras gäng att blanda sig i deras improviserade tripp genom Gislaveden. Efter några timmar ledsnar rollpersonerna till slut och återvänder till Boerååsen. Väl tillbaka i stallet noterar en rollperson med mutationen Suberbt sinne (lukt), eller en rollperson som lyckas med lakttagelseförmåga -25%, att en sällsam doft, nästan



kadaverlik, finns i stallet. Efter en stunds sniffande upptäcker rollpersonerna att doften kommer från två av vagnarna i stallet. Båda vagnarna har utsatts för överfall och naturligtvis finns inte heller denna doft på den vagn som rollpersonerna lånat tidigare. En rollperson som lyckas med färdigheten Naturvetenskap vet att den starka ruttnande doften kommer från skrofrottbuskens bär. Bären har använts av Al Loos ut-sände i Pirit för att markera de ekipage som Node Gamra ska anfalla.

EN NY BELÖNING

Nästa gång rollpersonerna kommer i kontakt med Kånny Riska låter han meddela att han samtalat med ett sändebud från Herbherth Alhéns knasaullsmanufaktur i Boerååsen. Sändebudet Låvisa Zander önskar så snart som möjligt få träffa de som arbetar med fallet, dvs Riska och rollpersonerna. Ett möte kan snabbt arrangeras men är klockan alltför mycket får det vänta till morgonen efter.

Låvisa Zander, med god inblick i företaget, förklarar för rollpersonerna hur orolig hon och företagsledningen är för dessa överfall i Gislaveden. Under normala omständigheter levererar Herbherth Alténs knasaullsmanufaktur varor till både Pirit och Göborg men har nu stoppat alla leveranser av säkerhetsskäl. Zander menar att ett överfall mot deras lilla manufaktur skulle bli ödesdigert mot affärsverksamheten. För att visa att företaget vill se ett snabbt slut på detta bus i skogarna så erbjuder manufakturen en extra belöning på 25%.

En rollperson som lyckas med lakttagelseförmåga noterar att Låvisa Zander har ett stort örhänge (ca 5 cm) i form av en förgylld fårsax i sitt ena öra. Om rollpersonen påpekar örhänget märker Zander att det andra saknas och engagerar rollpersonerna i letandet på den plats där de befinner sig. Något andra örhänge hittas dock ej. En rollperson från Pirit som lyckas med färdigheten Bildning (Katla Päppel lyckas automatiskt) vet att det var flera år sedan som Herbherth Alténs sålde tyger i Pirit, där Knypples väveri dominerar, däremot skall deras tyger vara vanliga i Göborg. Manufakturen har

egentligen helt slutat att leverera till Pirit pga konkurrensen med Knypples väveri. Om någon rollperson påpekar detta bortförklarar Zander det med att de tänkt satsa på Pirit igen (vilket inte alls är sant).

Om rollpersonerna skulle fråga efter företagets relation till Al Loos textilverk så berättar Zander att de båda är små textilföretag som länge arbetat sida vid sida i Boerååsen. Hon poängterar att mindre företag ofta drabbas av liknande problem och då har det inneburit en trygghet att ibland ha kunnat samarbeta med en konkurrent som befinner sig i samma situation. Låvisa Zander är införstådd i Al Loos ekonomiska problem men nämner det inte för rollpersonerna. Zander vet att Al Loos är högst ett år från en konkurs. Bortsett från den gemensamma satsningen på ett brandvärn (sköts av milisen) har det aldrig förekommit något samarbete mellan företagen. Om rollpersonerna frågar om företagets syn på Knypples väveri så medger Zander att de är konkurrenter i Göteborg och menar att det nog bara var slumpen att Knypples hör till de som råkat ut för överfall i Gisslaveden.

Låvisa Zander känner till sanningen bakom överfallen, hon är nämligen själv hjärnan bakom det hela. Anledningen till att hon försöker hjälpa rollpersonerna lite på traven, genom att lite diskret peka ut Al Loos, samt höja belöningen är att hon hoppas att Al Loos, som faktiskt betalar rövarena för att de ska utföra överfallen, ska åka fast.

Om rollpersonerna skulle besöka Al Loos textilverk så får de tala med självaste Albert Loo, textilverkets chef. Albert Loo medger att det går dåligt för företaget och att de inte har något val till att fortsätta eftersom de är beroende av handeln med Göteborg för att kunna överleva. Leveranserna till Göteborg har dock stoppats i.o.m. milisens införda resestopp till och från Boerååsen. På frågor om Knypples väveri i Pirit eller överfallen svarar Loo att hans textilverk inte har något att göra med Knypples marknad i Pirit samt att överfallen mot Knypples leveranser inte behöver betyda något, det rör sig bara om två av nio fall.

ETT NYTT FÖRSÖK

Om rollpersonerna gör ett nytt försök med en av de vagnar som utsatts för skrofrottsbuskens illadoftande bär så kommer de, vilket de förmodligen listat ut, att råka ut för ett överfall. Efter några timmar, just som de börjat fundera på att återvända tillbaka till Boerååsen, slår rövarena till. En av rövarena har lagt sig mitt på vägen och kvider och kråmar sig som om han led av svåra smärtor. I en rymlig resväska vid hans sida förvarar han en laddad skarprättare. Väskan är öppen på glänt och vapnet är lättillgängligt. När rollpersonerna stannat och klivit ut hör de en hes röst som kväker fram "krediterna eller era liv, om jag får be". Ut ur skuggorna kliver Node Gamra och ytterligare tre rövare med dragna vapen.

Vad händer nu? Rövarena är inte särskilt farliga så rollpersonerna har en god chans att övermanna dem. Rövarena är hotfulla och högljudda men är egentligen en samling fega och lättpåverkade kräk. Node Gamra är inget undantag och ger sig så snart han insett att spelet är förlorat. Han ber skamsat om ursäkt och frågar ångerfullt hur det är ställt med kusen som skadades svårt för en tid sedan. Gamra inser att det hela kan sluta mycket illa om han inte spelar samarbetsvillig (det har hjälpt honom tidigare). Gamra erbjuder sig att visa

vägen till gömman där han förvarar stöldgodset. Rollpersonerna borde nog våga lita på paddan (dock inte självklart för Ken Kastanj) och dessutom inser de kanske att belöningen borde bättras på något om de även kan hämta hem stöldgodset. Om rollpersonerna väljer att ta Node Gamra och hans rövare tillbaka till Boerååsen så är det möjligt att äventyret kan sluta där, Gislavedsrövaren är trots allt fast. Oavsett vad är det dock lämpligt om rollpersonerna först tar de andra rövarena till säkert förvar i Boerååsen.

Node Gamra

Node Gamra är uppväxt i Gislaveden och har inga eller dåliga erfarenheter av det civila samhället. Tidigt kom han in på röveriets bana och har sedan dess fastnat där. Gamras lilla gäng konkurrerar med ett rivaliserande Gislavedsgäng tillhörande Frasse Akron. Gamras fru dog svårt sjuk för några år sedan och Gamra har därför ensam vårdnad av deras två barn.

Utseende: Gamra är en muterad padda med fyra armar.

STY: 13 **FYS:** 12 **STO:** 9 **SMI:** 15 **INT:** 9 **VIL:** 15
SB: 0 **KP:** 21 **TT:** 10 **IB:** 15 **FF:** 4,5 **PER:** 14

Reaktionsvärde: 70%

Rustning: Blandrusting, medel (bål), ABS 4.

Klass: MD – Padda.

Förmågor: Dubbelhjärna, Flerdubbla kroppsdelar (+ två armar), Hoppförmåga, Superbt sinne (lukt).

Färdigheter: Akrobatik 65%, Båge 32%, Gevär 30%, lakttagelseförmåga 42%, Kasta 60%, Köpslå 70%, Närstrid 51%, Pistol 68%, Smyga/Gömma sig 70%, Undvika 62%, Vildmarksvana 45%.

Utrustning: Två revolverar .32, 14 st skott .32, pipa, tobak, 100 kr.

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Revolver .32 (2 st)	23	68	2T6	-	00

Gislavedsrövare

Rövarena är utstöta mutanter från en klan som lever i den södra delen av Gislaveden. Eftersom de inte hade något alternativ så valde de att bli medlemmar av Node Gamras rövargäng.

Utseende: Lortig mutant med smutsiga kläder.

STY: 10 **FYS:** 12 **STO:** 12 **SMI:** 13 **INT:** 8 **VIL:** 12
SB: 0 **KP:** 24 **TT:** 12 **IB:** 13 **FF:** 5,0 **PER:** 10

Reaktionsvärde: 50%

Rustning: Härdat läder (armar samt bål), ABS 2.

Klass: MM.

Förmågor: Gräsmage, Nattsyn.

Lyte: 25%

Färdigheter: Akrobatik 34%, Båge 42%, Gevär 45%, lakttagelseförmåga 65%, Kasta 34%, Köpslå 22%, Närstrid 62%, Pistol 45%, Smyga/Gömma sig 70%, Undvika 53%, Vildmarksvana 45%.

Utrustning: Pistol .45S med 5 skott. Slå ett slag på fyndtabellen.

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Pistol .45S	16	45	2T8	-	99

KAFFE MED GAMRA

Om rollpersonerna väljer att följa med Node Gamra så tar han med dem till en stor timmerhög (ca en timmes vandring från vägen). I gömman ligger båda vagnslasterna med tyger från Pirit (Katla Päppel kan intyga att tygerna kommer från Knypples väveri) slarvigt instoppade. Gamra har givetvis fler gömmor men de tänker han inte avslöja. Medan rollpersonerna står där och känner på tygerna plockar Gamra fram en kaffeanna och frågar om inte rollpersonerna kan tänka sig en ▶

► tår. Node Gamra berättar över kaffet att livet är svårt för en stackars Gislavedsrövare, och även om vissa fiskar kan anses vara fula så finns det alltid andra som är ännu styggare. Gamre berättar att hans båda barn, Frode och Fiffy, hamnat i klorna på en elak kidnappare och utpressare – Glänn Faxé. Denne Faxé har hållit dem gömda i en månads tid och kräver Gamra på 500 kr för att han ska få återse dem i livet. En gång i veckan måste han lämna 100 kr på en särskild plats, d.v.s. han har bara fem veckor på sig att skrapa ihop pengarna. Gamra har redan överlämnat 200 kr och den tredje leveransen var tänkt att ske ikväll. Gamra berättar även, utan större betänklighet, om hur han kom i kontakt med Al Loos textilverk och hur de kom överens om att Gamra och hans gäng skulle få 50 kr för varje genomfört överfall. Gamra har hittills fått ersättning för sju genomförda överfall, d.v.s. 350 kr. Således har pengarna från Al Loos textilverk gått direkt till Glänn Faxé medan övriga byten från rånöverfallen ombesörjt rövarens leverne. Gamra berättar även att Al Loos har en man i Pirit som sett till att märka de vagnar (med stinkande bär) som skulle överfallas. Gamra erkänner att de nu utfört nio överfall och att det åttonde gick över styr – det var aldrig deras mening att skada någon. Enligt uppgörelsen fick Gamra sälja allt stöldgods utom tyger som de var tvungna att gömma eller bränna.

Så är det dags för Gamra att lämna ytterligare 100 kr och nu är det frågan om rollpersonerna tänker hjälpa honom eller ej. De har redan Gamra och stöldgods. De har även ett vittne som pekar ut Al Loos textilverkstad som medskyldig till överfallen, vilket skulle kunna innebära en av de största skandalerna i Boerååsens historia. Rollpersonerna behöver egentligen inte fortsätta längre än så här – de har redan lyckats med uppdraget. Nu är det helt upp till rollpersonerna om de vill hjälpa den arme familjefadern och samtidigt gräva djupare i den Boerååsiska skittunnan.

Pengarna skall lämnas i ett ihåligt träd, ca en halvtimmes vandring bort, vid midnatt. Gamra har fått noggranna instruktioner att inte försöka sig på några tricks och Gamra är mycket tveksam till att låta rollpersonerna försöka sig på att övervaka trädet, eller vad de nu hade tänkt sig. Tidigt i gryningen dyker tillslut Faxé upp och hämtar pengarna. Det är upp till rollpersonerna om de tänker anfalla honom eller förfölja honom. Om de anfaller så försöker Faxé försvara sig och sedan fly (han är snabb). Om rollpersonerna förföljer Faxé utan att ha upptäckts måste de lyckas med Smyga/Gömma sig. Om rollpersonerna upptäckts, t.ex. efter strid, så måste de lyckas med både Vildmarksvana samt slå lika med eller under FYSx5 för att hinna med i Faxes rasande tempo. Slå separat för varje rollperson för att avgöra vilka som hamnar på efterkälken.

Glänn Faxé

Glänn Faxé är en dyster enstöring från Hiske som arbetat som hyrsvård på Frihetens slätter under många år. För några år sedan träffade han Låvisa Zander i Pirit och tyckte uppstod. Efter att glöden slocknat fortsatte de relationen på en affärsmässig nivå. Zander har anlitat Faxé vid en rad olika tillfällen och (tvelaktiga) uppdrag.

Utseende: Långsmalt ansikte, stålgrå ögon, ljud hy, vitt hår till axlarna. Mager. Klär sig i svarta kläder med rock.

STY: 14 **FYS:** 16 **STO:** 14 **SMI:** 15 **INT:** 13 **VIL:** 14

SB: 1T3 **KP:** 30 **TT:** 15 **IB:** 15 **FF:** 11,5 **PER:** 11

Reaktionsvärde: 55%

Rustning: Skyddsväst, lätt (bål), ABS 6.

Klass: MM.

Förmågor: Riktningssknöl, Sprinter, Uthållig.

Lyte: 30%

Färdigheter: Akrobatik 40%, Bildning 51%, Båge 45%, Gevär 58%, lakttagelseförmåga 64%, Kasta 28%, Köpslå 54%, Närstrid 65%, Pistol 83%, Smyga/Gömma sig 67%, Undvika 56%, Vildmarksvana 60%.

Utrustning: Vapen.

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Pistol 9 mm	23	83	3T6	-	00

Glänn Faxé håller till i en överväxt stenbyggnad ungefär två timmars vandring från det ihåliga trädet. Gamras båda barn är instängda i var sitt rum och de är smutsiga och rädda. Om Glänn Faxé ännu inte mött rollpersonerna så ger han sig inte utan strid. Om Faxé flytt från rollpersonerna redan tidigare så ger han upp. Inga pengar, förutom de senast hämtade 100 kr, finns i huset och Faxé svarar heller inte på vad som hänt med dem. Karl'n tiger som muren. En rollperson som lyckas med lakttagelseförmåga gör en intressant upptäckt. På ett av golven ligger ett örhänge i form av en fårsax – ett likadant som Låvisa Zander bar! Zander tappade det sist hon hämtade upp pengar av Faxé.

SLUTET

Rollpersonerna bör överlämna såväl Node Gamra som Glänn Faxé till milisen i Boerååsen. För att även sätta dit Faxes uppdragsgivare, Låvisa Zander, krävs det att de försöker spela ut Faxé mot henne, t.ex. att de berättar för henne att Faxé redan erkänt och angivit henne. Zander suckar och medger att hon visst känner Faxé. Hon medger även att det var hon som gav honom i uppgift att ordna en hake på Gamra samt att det var hon som hämtade pengarna från Faxé. Hon påstår dock att hon redan spenderat pengarna och att hennes handlande inte har att göra med från Herbhert Alhéns knasaulsmanufaktur, vilken hon givetvis lämnar i.o.m. detta. Hon erkänner att hon hela tiden visste att det var Al Loos textilverk som beställde överfallen och att det var hennes förhoppning att rollpersonerna skulle haffa Albert Loo. Hon erkänner att hon aldrig hade räknat med att rollpersonerna skulle komma så långt som till Faxes ödsliga hus eller inse hennes inblandning. Node Gamras erkännande och vittnesmål leder även till att Albert Loo kan arresteras.

Node Gamra döms för dråp och upprepade överfall/rån vilket räknas som Modesta respektive Allvarliga brott (med böter eller straffarbete som straff – tänk på att han har två barn). Även Albert Loo döms för överfall/rån (eller medhjälp till), d.v.s. ett Modest brott (med böter som påföljd). Glänn Faxé döms för kidnappning (Allvarligt brott) och får straffarbete. Låvisa Zander döms även hon för kidnappning men har nog god chans att klara sig undan med bara böter. Al Loos textilverk får svårt att klara denna skandal och inom kort köps manufakturen upp av Kypples väveri. Herbhert Alhéns knasaulsmanufaktur klarar sig med nöd och näppe sedan Låvisa Zander tagit på sig skulden. Rollpersonerna får givetvis sin belöning och i alla fall Katla Päppel och Hård-Harry borde vara hyfsat nöjd med tillvaron. ■

Katla Päppel (RP)

Katla Päppel är en av Gisela Knypples mest pålitliga agenter. Under de senaste två veckorna har två leveranser på väg till Göteborg gått förlorad längs vägen genom Gislaveden. Päppel har i uppdrag att utreda vad som hänt med leveranserna. Päppel har fått order att ligga lågt i närheten av Boeråsen. Katla är van vid att bli både uttittad som utskräddad men kompenserar sitt ofördelaktiga yttre med att påverka omgivningen med doftämnen.

Utseende: Katla Päppel är ful som stryk och har en oformligt bastant kropp. Hennes glesa hår har tvinnats tills två spinkiga flåtor och hyn är mörkröd av diverse hudutslag. Hennes utseende till trots har hon, tack vare sin mutation, sällan svårighet att få uppmärksamhet hos det motsatta könet.

STY: 14 **FYS:** 14 **STO:** 34 **SMI:** 6 **INT:** 14 **VIL:** 13

SB: 2T6 **KP:** 48 **TT:** 24 **IB:** 6 **FF:** 8,0 **PER:** 12

Reaktionsvärde: 35%

Rustning: Ingen.

Klass: MM.

Förmågor: Feromoner (75%), Stor.

Lyte: 70%

Färdigheter: Akrobatik 6%, Bildning 80%, Båge 13%, Första hjälpen 50%, Gevär 35%, Iakttagelseförmåga 72%, Kasta 14%, Köpslå 70%, Naturvetenskap 55%, Närstrid 40%, Pistol 15%, Smyga/Gömman sig 25%.

Utrustning: Kniv (dold), fina kläder, handväska, 12 kr.

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Kniv	7	81	3T6+1	-	-

Ken Kastanj (RP)

Pyriagenten Ken Kastanj från Hindenburg har under det senaste året tjänstgjort i Pirit. De brutala överfallen i Gislaveden och den passiva milisen i Boeråsen är agent Kastanjs senaste uppdrag. Varför lyckas inte milisen förhindra röveriet? Storstadsmänniskan Kastanj är mycket skeptisk till Boeråsens lantliga inställning till Pyrisamfundet och dess lag. Och det enda som Ken skyr värre än obildade nybyggare är mutanter i alla dess former.

Utseende: Lång och ståtlig med stålgrå ögon, albinovit kalufs och en markant haka. Klär sig i stilfullt dyra kläder inhandlade i huvudstaden.

STY: 11 **FYS:** 10 **STO:** 13 **SMI:** 14 **INT:** 13 **VIL:** 13

SB: 1 **KP:** 23 **TT:** 11 **IB:** 14 **FF:** 5,0 **PER:** 13

Reaktionsvärde: 65%

Rustning: Läderväst (bål), ABS 1.

Klass: IMM.

Förmågor: Befäl (Armén: löjtnant), Hemligt sällskap (Storpyriska föreningen: novis), Kontakter (Armén).

Färdigheter: Akrobatik 43%, Bildning 65%, Båge 54%, Första hjälpen 55%, Gevär 67%, Iakttagelseförmåga 62%, Kasta 17%, Köpslå 38%, Närstrid 60%, Pistol 70%, Smyga/Gömman sig 54%, Undvika 65%, Vildmarksvana 45%.

Utrustning: Pistol .45S med 9 skott, kniv, dyra kläder, 16 kr, rova, brevpapper.

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Pistol .45S	17	70	2T8	-	99
Kniv	15	60	1T6+2	-	-

Moritz Broot (RP)

Moritz Broot är prisjägare till yrket och har arbetat som sådan de senaste 30 åren (Broot är 50 år). Med åldern har han blivit lite långsamare (märks knappt) och uppdragen har blivit färre. Han är nu på väg till Göteborg för att besöka en bekant.

Utseende: Broot är en muterad järv. Bär slitstarka kläder och grova kängor.

STY: 12 **FYS:** 12 **STO:** 14 **SMI:** 14 **INT:** 13 **VIL:** 12

SB: 1T2 **KP:** 26 **TT:** 13 **IB:** 21 **FF:** 5,5 **PER:** 12

Reaktionsvärde: 60%

Rustning: Ingen.

Klass: MD – Järv.

Förmågor: Blixtnabba reflexer, Regenerera (nivå 1), Superbt sinne (lukt).

Färdigheter: Akrobatik 65%, Bildning 35%, Båge 45%, Första hjälpen 37%, Gevär 56%, Iakttagelseförmåga 60%, Kasta 32%, Köpslå 57%, Närstrid 67%, Pistol 64%, Smyga/Gömman sig 58%, Undvika 67%, Vildmarksvana 45%.

Utrustning: Pistol .45S med 5 skott, värja.

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Pistol .45S	24	64	2T8	-	99
Värja	25	67	1T10+2+1T2	-	-

Hård-Harry (RP)

Hård-Harry är en hårdhudad Gislavedsrövare som tillhör Frasse Akrons huldigång. Karavanöverfall hör till gängets specialitet men den senaste tiden har det gått trögt då knappt några karavaner eller diligenser nått väster om Boeråsen – något rivaliserande gäng har lyckats nästla sig in i Gislaveden och därför har Hård-Harry begett sig till Pirit för att ta reda på vilka som ligger bakom överfallen. Piritbesök gav dock inte så mycket som Hård-Harry hoppats på.

Utseende: Harry är storväxt och hans hud är täckt av fula bensköldar. Han saknar hår på huvudet och har en mullrande röst.

STY: 14 **FYS:** 13 **STO:** 16 **SMI:** 9 **INT:** 10 **VIL:** 12

SB: 1T4 **KP:** 29 **TT:** 14 **IB:** 9 **FF:** 5,0 **PER:** 8

Reaktionsvärde: 30%

Rustning: Hud, ABS 5.

Klass: MM.

Förmågor: Pansar (ABS 5).

Lyte: 100%

Färdigheter: Akrobatik 32%, Båge 52%, Första hjälpen 43%, Gevär 31%, Iakttagelseförmåga 52%, Kasta 35%, Köpslå 37%, Närstrid 60%, Pistol 16%, Smyga/Gömman sig 52%, Undvika 45%, Vildmarksvana 70%.

Utrustning: Slägga.

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Slägga	11	60	2T8 + 1T4-	-	-