

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

Höna av en fjäder



Ett konventsscenario till Mutant: Undergångens arvtagare

Av Marcus Brissman

Illustrationer av Yanella Andersson

Stockholms spelkonvent 2007

Innehållsförteckning

Förord	3
Tack till:	3
Äventyrets förlopp	3
Medverkande SLP	4
Bakgrund	4
Skytts Detektivbyrå	5
Möte med en plockad höna	6
Hönsgården	7
Lömska fjädrar	8
Ska vi byta grejor med varann?	8
Klädbutiken	9
Musikanten	9
Lånehajen	9
Vapensamlaren	10
Tokomaten	10
Motormarodören	11
Leksaksbil mot en rostig skruv	11
En tupp som fallit av pinn	11
Att följa en lukt	12
Mellanspel	12
Pappersskokeriet	13
Vägska	14
Nästet	14
Konfrontation	15
Högt spel	16
Lokus	17
Möte i mörkret	18
Epilog	19
Komplikationer, oväntade problem och annat otrevligt	19
Att spela äventyret i en pågående kampanj	19
Spelldarpersoner	20
Gris-Gris Gumbo	20
Noll & Null	20
Selma Plunge	21
Kniv-Hasse	21
Typiskt råskinn	21
Salison Klinkberton	22
Typisk museivakt	22
TRUS-5, "Tokomaten"	22
Alvold	23
Gårdon Gorby	23
Fjösar Spräth	23
Stor-Burra och Lill-Burra	24
Kaspurd Heggner	24
Laban	24
Henrika och Yvonne	25
Kartor och rollpersoner	26
Spelldarens karta över Pirit	26
Spelarnas karta över Pirit	27
Fenton M. Iller	28
Govaster	31
Tor-Olle af Finkelkrona	34
Jonsson	37
Filia De Janeiro	40

Förord

Välkommen till "Höna av en fjäder", ett äventyr till Mutant: Undergångens arvtagare, skrivet för Stockholms spelkonvent 2007. Min förhoppning är att ge en noir-känsla med ond bråd död och lömska femme fatales. Den som tidigare spelat eller läst Reservdelstrilogin, som Johan Gärderud och jag skrev för några år sedan, kommer känna igen stilen och karaktärerna. Jag har bestämt mig för att återanvända Skytts detektivbyrå och de numera fem detektiverna som äger och driver den.

Jag har valt att inte ta upp de händelser som försiggår i Reservdelstrilogin i det här äventyret. De är inte relevanta för vad som händer här. Den som däremot har spelat de tidigare delarna får gärna använda sig av vad som hänt där för att skapa stämning och bygga världen kring detektiverna. Ett stycke om detektivbyrån, som med fördel kan delas ut till spelarna när de får sina karaktärer, tar upp vissa nyckelhändelser, som är viktiga för hur detektivbyrån ser ut idag. Den texten utgår från att läsaren inte har någon tidigare erfarenhet av detektiverna, Reservdelen eller vad som hände för några år sedan. För den som vill finns de tre äventyren i Reservdelstrilogin att ladda ner på www.mutant.nu.

Äventyr är baserat på balladen om Hönan Agda av Cornelis Vreeswijk med lite inblandning av melodin om kycklingen Gullefjun. Äventyret antas utspela sig några år efter de händelser som beskrivs i balladen om Agda. För de som inte känner till de båda melodierna, så går jag igenom dem lite kort nedan under "Bakgrund". Jag rekommenderar dock att lyssna på i alla fall Hönan Agda i förväg, det är den värd. Äventyret är en del i vad jag kallar Brisses musikaliska äventyr, som bland annat också består av "I ett hus vid skogens slut", mitt bidrag till Ubus första novellettävling. De som brukar besöka Järnringens forum vet nog vad jag pratar om. Ni andra får stå ut med den obskyra referensen. Insmuget här finns också "Skall vi byta grejor med varann?", ett annat äventyr i den serien.

Det är värt att nämna tärningar och deras vara eller inte vara. Mutant är ett spel med en del regler och man förväntas använda en hel del tärningsslag. Men en del, däribland jag, trivs väldigt bra med att hålla tärningsslag till ett minimum, att bara använda dem i strid och liknande. Andra gillar att använda

tärningsslag betydligt oftare, för att kanske ge lite extra spänning till en annars lite seg scen. Detta sagt så bör man tänka på att Höna av en fjäder är ett detektivscenario, med viktiga ledtrådar som spelarna måste få, för att handlingen skall föras framåt. Var därför aktsam för att låta ett misslyckat tärningsslag göra att en viktig ledtråd missas.

Jag har inte lagt ett "soundtrack" till scenariot. Mutantspelare har ofta väldigt olika syn på vilken musik som passar till Mutant. Jag vill inte förstöra någons spelupplevelse genom att tvinga på dem musik som enligt dem är "omutantisk". Det är däremot fritt för den som spelleder att i samråd med spelarna komma fram till lämplig musik om så önskas.

En sak till, angående att vara "omutantisk". Jag använder mig ganska frisk av fågelmutanter i det här äventyret. En del mutantspelare anser det vara helt fel och att sådana inte borde finnas. Det struntar jag i...

Lycka till!

Tack till:

- Christian Johansson, för att han ville ha mitt äventyr till konventet.
- Åsa Roos, som tog över efter Christian och har varit till mycket stor hjälp.
- Järnringen, för stöd och glada tillrop.
- Johan Gärderud, för den finfina kartan och stöd i största allmänhet.
- Yanella Andersson, för de fantastiska illustrationerna. (yanella@hotmail.com)
- Jon Back, för idébollning och korrläsning.

Äventyrets förlopp

Här följer ett troligt händelseförlopp av äventyret. Vissa saker kan naturligtvis skilja sig men överlag är detta huvudhandlingen.

RP anländer till sitt möte med Agda på Taverna Erna och får reda på att de skall leta upp hennes son, Gullefjun som blivit kidnappad. De antar uppdraget och börjar sitt sökande på Hönsgården med att fråga ut de andra hönorna där.

Fjugstad Frostén kommer fram som huvudmisstänkt i fallet efter samtalen med hönorna och RP bestämmer sig för att leta upp honom. Under tiden skickar Selma, hjärnan bakom kidnappningen ut en lönnmördare för att ta livet av Fjugstad.

För att få reda på vart Fjugstad finns måste RP göra en tjänst till Pirits skatteskrivare, Uffalius Undergök. Tjänsten leder dem över hela Pirit, där de utför en tjänst efter en annan för diversa folk. Till slut får de i alla fall reda på vart Fjugstad bor och beger sig dit. De hittar ledtrådar i hans lägenhet som tyder på att han mördats och efter lite mer sökande hittade hans lik. Med hjälp av en luktledtråd hittar de mördaren, Gårdon Gorby, på Papperskokeriet.

Efter en liten jakt fångar de in Gorby och förhör honom. Han avslöjar att han skulle mörda en tupp till, och vart den tuppen skall finnas. RP beger sig dit, där de hittar Fjösar Spräth, den andra delen av kidnappningsduon. De finner också Gullefjun i en skrub. Fjösar, som ger sig, och Gullefjun kan berätta att Selma är den som ligger bakom allt.

Tillsammans med Agda beslutar sig RP för att gillra en fälla för Selma vid överlämnandet, som sker på Casino Cinos tak. Selma är dock väl förberedd och lyckas fly via en förberedd flyktväg. Efter en halsbrytande jakt över Pirits hustak och gator fångar RP henne till slut.

RP får sin belöning och Gullefjun är åter tillbaka med sin mor och därmed är äventyret slut.

Medverkande SLP

- Gris-Gris Gumbo, bartender, MD (gris)
- Noll & Null, kusiner, MD (gris)
- Agda Näbbglans, snål socitetshöna, MD (höna)
- Selma Plunge, lömsk kammarjungfru, MD (höna)
- Uffalius Undergök, ordinarie kejserlig skatteskrivare, IMM
- Uffe Undergök, son med leksaksbil, IMM
- Flummox Bratt, skraddare, MD (sork)
- Påreslin Jinx, instrumentlös musikanter, MM
- Kniv-Hasse, lånehaj, IMM
- Salison Klinkberton, livsnjutare, IMM
- TRUS-5, tokomat, Robot
- Alvold, bedrövad marodör, MM
- Oljam, fabriksråtta, MD (råtta)
- Glur-Erik Backisson, granne, MM
- Graham Gorby, entreprenör, MM
- Dass-Olle, lyckligt luktsinnesbefriad, MM
- Gårdon Gorby, smygsmördare, MM

- Fjösar Spräth, sol-och-vårare, MD (tupp)
- Gullefjun, offer, MD (kyckling)
- Stor-Burra och Lill-Burra, bröder, MD (schäfer)
- Ebba Schäft, croupier, MM
- Kaspurd Heggner, barågare, MM
- Laban, dörrvakt, Robot
- Henrika och Yvonne, transvestiter, MM

Bakgrund

För de som inte hört balladen om hönan Agda så skall jag kortfattat gå igenom handlingen. Den handlar om en hönsgård där hönorna tröttnat på den gamle tuppen. Han lämnar gården och en ny, viril tupp kommer i hans ställe. Den nya tuppen ger varje höna en kärleksstund, utom hönan Agda, som han istället plockar en stjärtfjäder på. Han fortsätter plocka fjädrar ur henne tills hon en dag inte står ut längre och frågar varför han gör det. Tuppen svarar då att han älskar henne och vill ge henne allt, men att han vill ha henne naken då. Vad som hände efter detta är inte riktigt känt, men det här äventyret antar en egen fortsättning. Men först ett par fakta som inte framgår av sången:

- "Hönsgården" är ett kvarter i Pirit. Det befolkas helt av muterade hönor.
- Agda är förhållandevis förmögen. Hennes far var en framstående medlem av Peckwickklubben och Agda ärvde en ansevärd summa pengar när fadern dog.
- Agda heter Näbbglans i efternamn och har en "kammarjungfru" vid namn Selma Plunge. Agda har alltid behandlat Selma mer eller mindre nonchalant och elakt, vilket gjort att kammarjungfrun har ett inte så litet horn i Agdas sida.
- Tuppen heter Fjösar Spräth och är en sol-och-vårare av rang. Han har lurat pengar av änkor och liknande över hela Pyrisamfundet.
- Den förra tuppen, som ratades av hönorna, heter Fjugstad Frostén.

Agda blev så lycklig över Fjösar's kärleksförklaring att hon lät honom plocka henne helt bar, trots smärtan och skammen. Att Agda alltid varit snål med sina pengar men ändå älskat grannlåt och glitter gjorde tuppens löfte om att hon skulle få allt oemotståndligt. Agda har dock också varit en

mycket velig höna så när Fjösar friade till henne kunde hon inte riktigt bestämma sig. Fjösar å sin sida insåg att detta var den guldgruva han sökt efter en längre tid. Agdas förmögenhet översteg lätt de andra kvinnornas sammanlagt. Skam den som ger sig.

Efter en viss tids av skamfullt leverne blev så Agda med ägg. Det var helt oplanerat från Fjösars sida och plötsligt började han få kalla fötter. Det hade dessutom visat sig att Agda, p.g.a. sin snålhet inte var så lätt att lura av pengar. Men Fjösar bet i det sura äpplet och antog att när kycklingen kläckts så skulle Agda kanske mjukna i sin sparsamhet. Vid den här tiden inledde även Fjösar och Selma ett förhållande, efter att kammarjungfrun förfört honom.

När så kycklingen, som fick namnet Gullefjun, föddes insåg Fjösar ganska snart att Agdas snålhet visst gick över till viss del, men att den enda hon spenderade pengar på var lilla Gullefjun. Efter idoga, men misslyckade, försök att lura Agda på pengar som han påstod skulle gå till kycklingen så tröttnade Fjösar och han beslutade sig för att ge upp. Men Selma, som här såg en perfekt chans att hämnas på hur Agda behandlat henne, övertalade Fjösar, som vid det här laget förälskat sig i henne, att kidnappa lilla Gullefjun och sedan kräva Agda på en lösensumma. Dessa pengar skulle de sedan dela på. Vad Fjösar inte vet är att Selma tänker lura honom och ta alla pengarna själv.

Sagt och gjort, Fjösar ljög ihop en historia för Agda om att han behövde resa till Hindenburg i affärer och kidnappade Gullefjun på en av hans dagliga promenader. Han skickade sedan ett brev, förfalskat av Selma för att likna Fjugstad Frosténs handstil, till Agda med krav om lösensumma. Agda, snål som alltid, men fylld av kärlek till sin lilla kyckling, bestämde sig för att inte alls betala utpressaren utan istället hyra in några detektiver att hitta hennes älskling. Det är här rollpersonerna (RP) kommer in i bilden.

Skytts Detektivbyrå

De fem vännerna Tor-Olle, Govaster, Fenton, Jonsson och Filia äger och driver tillsammans Skytts detektivbyrå. Namnet kommer från byråns förra ägare, Nils Skytt, som mördades brutalt av en femme fatale vid namn Britta Skavnäs. Tor-Olle, Govaster, Jonsson och Fenton ärvde byrån av Nils, och bestämde sig

för att behålla namnet för att hedra sin framlidne arbetsgivare.

I samband med mordet på Nils kom vännerna i kontakt med en legendarisk fornmakapär som gick under namnet Reservdelen. Jakten på Reservdelen pågick under över ett års tid och slutade i Pirits hamn ombord på en brinnande båt. Vännerna fick tag på Reservdelen, som visade sig vara mindre legendarisk än de trott, men ändå värd en ansenlig summa krediter.

I Pirit knöt också Fenton åter kontakt med sin gamla flickvän, Filia. Han bestämde sig för att stanna, och i samråd bestämde sig de andra detektiverna för att också stanna. I Pirit fanns ju ingen Fridtjuv Berger, den legendariska blodhundsdetektiven, att konkurrera med. Sagt och gjort, pengarna de fick för reservdelen användes för att starta Skytts detektivbyrå på nytt i Pirit. Att namnet nu stämmer än mindre än tidigare spelar ingen roll, det är fortfarande för att minnas Nils som namnet behålls.

Detektivbyrån finns i bottenvåningen på ett hus i stadsdelen Utnejden. Ett ganska stort kontor i ett rum möter besökare när de anländer. De fem detektiverna har varsitt skrivbord i ett "U" med ett par stolar i mitten där kunder kan sitta. Det finns också en soffa där kunder kan vänta, men som allt som oftast används av detektiverna när de inte har något jobb.

Bakom kontoret finns en bostad där alla fem bor tillsammans i tre rum. Tor-Olle, Govaster och Jonsson delar ett rum, Fenton och Filia ett annat och det tredje är ett allrum och kök. Bostaden är fint inredd; Reservdelen inbringade som sagt en hel del krediter.

Detektivbyrån har inte jättemycket att göra. Småuppdrag, som att hitta bortsprungna husdjur eller bevaka otrogna makar, är vad som dominerar arbetsbördan. Ibland dyker det upp något allvarigare, som ett mord, men det är högst ovanligt. Detektiverna har ett nära samarbete med Pirits poliskår, som ibland kommer till dem när de behöver hjälp. Relationen till Pirits gangsterfamiljer är lite ansträngd efter kalabaliken kring Reservdelen, men detektiverna undviker helst familjerna i den mån de kan. De har däremot flera kontakter bland Pirits frilansande del av den undre världen.

Byrån har fem licenser för bärande av tjänstevapen. Det innebär att detektiverna

får, när de är i tjänst, bära skarprättarvapen inom Pirit's gränser. Vad som kan klassas som yrkesutförande är ju dock svårt att avgöra, och vapnen kan oftast bäras i alla fall.

Möte med en plockad höna

Det är en kylig vintermorgon i Pirit. Den första snön har ännu inte kommit men rimfrosten färgar staden grå i morgondiset. Träskstinkande dimma glider in från hamnen och sveper in staden i ett vitt töcken. Dimman klibbar fast i allt och lämnar en hinna av tunn is som gör gatorna livsfarligt hala. Trots detta sjuder staden av liv och det gäller att se upp i dimman om man inte vill bli nersprungen eller påkörd av en ulkdragen vagn.

RP är på väg till Taverna Erna, för att möta en ny klient. De kontaktades via brev, enbart signerat med ett A, och ombads komma till den skumma syltan för ett möte. Brevet talte om väl betalt och handstilen såg ut att tillhöra en kvinna, men mer har de inte att gå på. Taverna Erna och dess ägare Gris-Gris Gumbo har sedan detektivbyrån anlände i Pirit blivit en stor informationskälla och detektiven har god kontakt med ägaren och hans klientel.

Taverna Erna figurerade i "En reservdel att döda för" och beskrevs ingående där. Jag saxar här in en kortare version av den beskrivningen, eftersom tavernan inte är lika viktig i detta äventyr som i det. Men läs gärna mer i det äventyret om det kan vara intressant.

Taverna Erna ligger på Muntergränd i stadsdelen Gamla Poirot. Den upptar ett helt tvåvåningshus i rött tegel. Gris-Gris och hans mor Erna (den verkliga ägaren) bor i den bakre delen av huset, i en ganska spartansk tvårummare. Själva baren består av ett enda stort rum. Precis innanför dörren går en trappa upp till ett slags balkong, som täcker halva rummet, vilket gör att halva det nedre rummet har högt i tak. Där hänger runda ljuskronor som lyser upp lokalen. Rummet har trägolv och är möblerat med runda bord med plats för mellan fyra och sex stolar runt varje. Allt som allt finns det på nedervåningen 14 bord. I hörnet längst från dörren finns baren, en förhållandevis liten disk bakom vilken Gris-Gris står och serverar drycker eller säljer information. Serveringen sköts av två serveringsflickor som springer mellan borden med välfyllda brickor. Bredvid bardisken finns en öppen spis för årets kalla månader, där

man också sköter viss matlagning i form av grillning. Platserna runt eldstaden är populärast om vintern, eftersom elden inte värmer upp de platser som är längst ifrån den.

Bortom eldstaden, i hörnet under balkongen sitter alltid Erna. Det är hennes stambord, där den tandlösa grisgumman kan sitta och dricka ölmust och hålla koll på sin son. Övriga bord under balkongen är populära för samtal eftersom de endast lysas upp av ljus på borden, medan de väl upplysta borden utanför balkongen används till spel av olika slag, vanligen påker eller rummelfink, ett tärningsspel Erna uppfann under tavernans glansdagar. Balkongen är den plats där affärsuppgörelser äger rum och där samtal kan föras än mer privat än under densamma. Balkongen består av sex bås med bänkar och bord. Varje bås kan avskiljas med ett draperi. Man gör bäst i att inte stå och drälla vid lejdaren utanför båsen, om man inte vill bli ivägskasad av någon som vill vara ifred för att göra upp skumma affärer. Priserna på tavernan är hyfsat låga och man erbjuder det mesta i dryckesväg, till och med fornsprit, även om priset då går upp avsevärt. Mat går att få men det är få som äter, varför man ofta får vänta ganska länge medan någon av serveringsflickorna går och skaffar råvaror som sällan finns i lager. Ordningen på tavernan sköts av Gris-Gris kusiner Noll och Null, två synnerligen välväxta grisar, med surmulet sinne. Tavernan är en samlingsplats för stadens kriminella och en utmärkt plats att hitta information. (Tavernan kan med fördel vara en plats för spelarna att vända sig till om de kör fast och behöver hjälp. Etablera den gärna som en sådan hjälpmöjlighet.)

Agda (som såklart är den A. som skrivit brevet) sitter ensam i ett undanskynt bord under balkongen. Hon är klädd fotsid klänning, med långa ärmar och huckle över huvudet. RP kan bara se en näbb sticka ut ur skuggorna inne i hucket. Att det är hönan som är deras uppdragsgivare är ganska uppenbart för detektiven. De känner igen de flesta andra i lokalen som småtjuvar och Agda känns väldigt malplacerad i sitt försök att smälta in. Gris-Gris kan peka ut henne om RP är osäkra. När de närmar sig bålet vinkar hönan dem till sig. De bjuds på något att dricka innan Agda tar till orda. Hon kan berätta följande:

- Hennes älskade son Gullefjun kidnappades för två dagar sedan. Hon vet inte av vem.
- Agda kan visa upp brevet med kravet på 500 krediter i lödig högteknologi. Det är handskrivet och Agda tycker sig känna igen handstilen. Hon kan dock inte placera den säkert, mer än att det är någon hon känner. Brevet kräver att pengarna skall lämnas vid midnatt dagen efter på en plats som kommer meddelas senare.
- När Gullefjun försvann var han på sin dagliga promenad. Han går alltid en sväng runt staden, samma väg varje gång och hälsar glatt på dem han möter. De han möter hejar glatt tillbaka och Gullefjun brukar bjudas på sötsaker och annat av butiksägarna runt hans vandringsstråk. Varför han går sin promenad varje dag vet Agda inte, han började bara med det en dag och har gjort det sen dess. Hönorna i kvarteret, som brukar sitta ute och kackla om skvaller, såg när han gick och att han inte var i sällskap med någon. Han kom aldrig tillbaka från promenaden utan måste ha försvunnit någonstans på vägen.

Agda går sedan in i förhandlingar om RP:s betalning. Hon förväntar sig att få ett pris satt för detektivbyråns tjänster. Det står RP helt fritt att begära vad de vill men den snåla Agda kommer inte att gå med på ett pris på över de 500 krediter som kidnapparen begär. Ens hälften är nästan för mycket för henne. Betalning i form av något slags fornyfynd är mest rimligt, eftersom Agdas far efterlämnade sig ett antal sådana, främst i form av saker som Agda använder som smycken av olika slag. Vad Agda förväntar sig är att RP skall hitta hennes son och återföra honom till henne, samt att föra de skyldiga till rättvisa.

Agda tar inte av sig sitt huckle om inte RP verkligen kräver det av någon anledning. Om de t.ex. vägrar anta uppdraget om hon inte visar sitt ansikte så kommer hon motvilligt visa sitt kala anlete. Märk också att Agda vid detta tillfälle inte berättar något om Fjösar, eftersom hon tror att denne är bortrest och inte kan spela in i utredningen på något sätt. Ingen har sagt att Agda är smart...

Hönsgården

Om RP inte själva tänker på det så förslår Agda att undersökningarna skall börja i Hönsgården. Där kan RP hitta ett 20-tal

honor. De flesta arbetar inom lättare industri eller jordbruk men några är för gamla och de sitter mest på gården och kacklar strunt och skvaller. Ingen i kvarteret är särskilt förtjust i Agda, eftersom hon lade beslag på den stilige Fjösar själv. Men Gullefjun är hela kvarterets lilla favorit så hönorna hjälper gärna RP att hitta den kidnappade kycklingen. Hönorna har dock inte mycket att berätta som Agda inte redan sagt. De honor som saknar arbete satt alla på gården när Gullefjun gick på sin promenad. Han var inte i sällskap med någon och hade inget speciellt med sig. Han hade inte bråttom heller. Mycket mer än så kan de inte berätta. När de får reda på att Gullefjun kidnappats blir de förskräckta och börjar kackla högljutt. De börjar spekulera om vem som kan ha gjort det men det är svårt att höra några specifika tankar i kackelstormen. Efter en liten stund kommer de dock fram till vad de anser är den mest logiska slutsatsen: Att den förre tuppen, Fjugstad Frostén, i sin bitterhet över att ha blivit bortschasad kidnappade Gullefjun för att hämnas. När detta nämns nickar alla närvarande instämmande. Hönorna kan ge en vag beskrivning av Fjugstad. Han är en klen byggd tupp utan glans i fjäderskruden. Han sägs vara av medelåtgång. Ett utmärkande drag är att han saknar lillfingret på vänster hand efter en olycka för många år sedan.

Om kravbrevet visas upp kan någon av hönorna bekräfta att det är skrivet av Fjugstad. Det är Selma, som är en skicklig förfalskare och har kopierat Fjugstads handstil från gamla papper som fanns kvar i Hönsgården. Dessa kan hittas för att bekräfta misstanken. Selma har lagt mycket tid på att få förfalskningen perfekt, så det är omöjligt att avslöja den nu. Selma har hållit koll på Fjugstad sedan han lämnade Hönsgården, eftersom hon tänkt att hon kanske skulle få nytta av honom någon dag. Selma räknade dock inte med att RP skulle hyras in och nu måste tuppen undanröjas. Se nedan under "Lömska fjädrar".

RP kan hitta några andra ledtrådar i Hönsgården. Först och främst inser de så fort de ser Agdas bostad att hon inte bor där ensam med Gullefjun. Tydliga spår efter en man finns överallt. Om RP frågar om detta så erkänner Agda att ja, hon har en make men att han är bortrest och att hon inte trodde att det skulle ha någon betydelse. Agda kan berätta det mesta av det som står ovan om deras förhållande, men hon utelämnar helst den skamfyllda plockningen. Agda kan berätta att Fjösar är i Hindenburg, på affärer, om hon

tillfrågas. Vad affärerna i fråga innebär vet hon dock inte och hon har inte ens reflekterat över det.

Här får RP även träffa Selma. Agda inkluderade inte Selma i sina planer att anställa RP, och när kammarjungfrun nu får reda på det blir hon nervös. Hon är dock bra på att inte låtsas om det. Hon har inte mycket att tillägga men hon håller med om att Fjugstad antagligen är förövaren.

RP kan också försöka följa Gullefjuns fotspår på promenaden. Nästan alla hönor i Hönsgården känner till promenadens rutt och kan berätta den om RP frågar. Det går sedan att följa vägen och fråga de butiksinnehavare och liknande om de såg Gullefjun för två dagar sedan. Det går då att komma fram till att Gullefjun försvann nästan direkt, efter att bara ha besökt två av sina vänner på den dagliga rutten. En av dessa kan även komma ihåg, om han tillfrågas specifikt, att han såg en tupp komma gående strax efter att Gullefjun gått förbi. Han minns det specifikt eftersom tuppen haft kragen högt uppfälld och en keps långt nerdragen, så att nästan bara näbben syntes. Det gick inte att se om han saknade ett finger eller inte eftersom han hade handskar på sig. Detta var så klart Fjösar, men RP kan lätt misstänka att det är Fjugstad istället.

Lömska fjädrar

Så fort RP lämnat Hönsgården kommer Selma bege sig ut för att försöka lösa problemet med RP. De är ett oförutsett hinder i hennes planer men inget hon inte kan lösa. Om RP misstänker Selma kan de naturligtvis följa efter henne och kan då bevittna följande händelser. Det gör dock äventyret väldigt kort, så det är roligare om det undviks. Selma är väldigt försiktig och kommer att försöka villa bort eventuella förföljare i folksamlingar och liknande.

Selma vet som tidigare nämnts var Fjugstad finns eftersom hon planerat att använda honom i någon annan plan vid något tillfälle. Hon beger sig till en affärsbekant som inte brukar vara avig mot att utföra enstaka smyg-mord, småskurken Gårdon Gorby. Selma ger Gårdon i uppdrag att mörda Fjugstad och, via ett brev hon förfalskar, få det att se ut som om han lämnat staden och åkt till någonstans långt bort. Detta hoppas hon skall få RP att jaga efter Fjugstad och på så sätt vara borta ett tag. Under tiden tänker hon

pressa Agda hårdare så att hon tvingas betala lösensumman i alla fall.

Selma träffar Gårdon på den skumma krogen Lokus (beskrivs närmare under "Lokus" nedan) och berättar där vart han kan finna Fjugstad. Hon vill att liket skall försvinna spårlöst och att mördaren skall lämna ett brev på platsen. Gårdon skall sen hålla sig tillgänglig, för ett annat uppdrag som kommer komma inom kort (nämligen Fjösar). Han får reda på vart tuppen finns men blir tillsagd att vänta tills Selma hör av sig igen innan han utför det andra mordet. Betalningen för första mordet får han inte nu, utan lovas god betalning senare, vid ett andra möte. Gårdon, som inte är det krispigaste chipset i påsen, går med på att få hela betalningen i efterskott.

Efter mötet med Gårdon beger sig Selma till platsen där Fjösar befinner sig med lilla Gullefjun. Det är ett lager i Fabriksområdet som inte används längre (beskrivs närmare under "Nästet" nedan). Här har Fjösar spenderat de senaste dagarna, läsandes Polis-gazetten och gamla skillingtryck, och har endast gått ut för att köpa mat och röka. Under tiden har Gullefjun suttit inspärrad i en skrubbe och bara fått mat ett par gånger om dagen.

För att tvinga Agda att betala säger nu Selma åt Fjösar att hon måste skriva ett nytt kravbrev där de begär pengarna inom ett dygn, annars dör Gullefjun. Fjösar protesterar nu. Han vill ha pengarna, men någon mördare är han inte. Dessutom är ju Gullefjun faktiskt hans son. Han vägrar ställa upp på det. Selma går då men väntar utanför huset tills nästa gång Fjösar går för att skaffa mat. Hon går då tillbaka, låser upp skrubben (som även hon har nyckeln till) och skär helt sonika av en av Gullefjuns tår.

Selma skriver sedan ett brev innehållande kravet på betalning vid midnatt samma dag, som hon förfalskar för att få det att se ut att vara skrivet av samma person som det första (d.v.s. Fjugstad). Brevet, tillsammans med tån skickar hon sedan till Agda innan hon hastar tillbaka för att spela bekymrad vid Agdas sida.

Ska vi byta grejor med varann?

Att hitta Fjugstad Frostén kräver lite detektivarbete. Ingen av hönorna säger sig veta exakt vart han tagit vägen men att han skall finnas kvar i stan. Enklast av allt, i alla

fall på pappret, är att söka upp skatteskrivaren. Någon av hönorna kan ge spelarna det tipset, om de inte kommer på det själva. Alternativt kan de få tipset av någon på Taverna Erna.

Pirits ordinarie skatteskrivare är Uffalius Undergök. Han har inget kontor utan jobbar från hemmet i Kjellsta Borg. Om RP går dit och förklarar sitt ärende släpps de in i salongen där Uffalius sitter och läser Sydpyriska veckobladet och puffar på en röckkorv. Medan Uffalius yngsta son, Uffe, leker med en forntidsleksak på golvet (en leksaksbil, vilket kan vara viktigt för handlingen så påpeka det gärna lite extra) så lyssnar Uffalius på RP:s ärende. Han hade vanligtvis inte tagit emot dem, vilket han också säger, men har nu släppt in dem av en speciell anledning. Vanligtvis skulle han aldrig lämna ut uppgifter om skattebetalare, men om RP kan tänka sig att göra Uffalius en liten tjänst, så kan han tänja lite på reglerna för den här gången.

Uffalius är en så kallad skivling, det vill säga en medlem i Lobobstersällskapet, en samling aristokrater och högt uppsatta byråkrater som varje år gör en resa till Göteborg för att ha en lobobsterskiva, en stor fest där de äter ohemula mängder lobobster. Innan årets resa till Göteborg har Uffalius bestämt sig för att överglänsa alla andra skivlingar genom att komma dit iförd en lobobsterhatt. Hatten ifråga finns i skyltfönstret på en klädbutik. Ägaren vägrar dock sälja fornfyndet och det är där RP kommer in i bilden. Om RP kan få tag på hatten åt Uffalius kan han tänka sig att ge dem informationen om Fjugstad Frostén. Uffalius gör det mycket klart att hatten inte får stjälas, eftersom han vill kunna ha den på sig bland folk, för att visa upp den. Butiken där hatten ifråga finns heter Flummox finfina fornläder.

Klädbutiken

Flummox finfina fornläder är en ganska exklusiv butik som ägs av den muterade sorken Flummox Bratt. Butikens namn till trots så säljer Flummox väldigt lite egentliga fornläder. Han har istället specialiserat sig på att sy kläder av forntidsmaterial, t.ex. tunn plastic eller till och med tyg om han kan få tag på det. Men framför allt gör han kläder i nya material, främst blomull och algsilke, som han syr upp i forntidsstil, t.ex. t-shirtar och overaller. Flummox gör främst beställningsjobb åt förmöget folk.

Lobobsterhatten är prominent uppvisad i klädbutikkens skyltfönster tillsammans med en ljusblå frotébadrock och en färgglad t-shirt med en underlig muterad råtta på. Hatten är vit med små lobobstrar och en glad sol på. Den är i mycket fint skick och Flummox är mäkta stolt över den. Han är därför inte alls villig att sälja den, oavsett vilket pris RP erbjuder. Efter viss tvekan berättar han dock att han kan tänka sig att byta hatten mot ett annat specifikt föremål. En spelman i staden, Pårselin Jinx, äger en filt från den gamla tiden. Denna har Flummox haft ögonen på en längre tid och han planerar att göra en mantel av den. Pårselin har dock vägrat att sälja den hittills. Om RP kan få tag på filten så skall de få hatten i utbyte. Även här gäller en strikt regel om att filten inte får stjälas.

Musikanten

Pårselin Jinx är en duktig, men fattig, musikanter som hamnat i stora problem. Han har aldrig tjänat särskilt bra på sitt värv och i början av sin karriär lånade han pengar av en småbrottsling vid namn Kniv-Hasse, för att kunna köpa en basfiol. När Pårselin inte kunde betala av sin skuld tog Kniv-Hasse och hans hantlangare basfiolen som betalning istället. Att Pårselin hade en forntida filt brydde de sig inte om.

Pårselin är en muterad människa med tre armar. Han har levt i slummen sedan Kniv-Hasse tog basfiolen, för en dryg månad sedan. Filten har dock hållit honom varm. Den är i varm, grå ylle, med forntidskrumelurer och tre stiliserade kungakronor längs kortsidorna. Han är mycket nedgången när RP hittar honom och inte riktigt vid sina sinnens fulla bruk. Att sälja filten har han inte tänkt på och nu är den hans käraste ägodel, om man bortser från basfiolen. Han vägrar under alla omständigheter sälja filten. Han kan däremot tänka sig att byta filten mot att RP skaffar tillbaka basfiolen från Kniv-Hasse...

Lånehajen

Kniv-Hasse är en småskurk som försöker bli något i den undre världen. Han är en IMM och han ärvt för några år sedan en liten summa pengar av en släkting han inte ens visste att han hade. Kniv-Hasse började låna ut sina pengar och tog ut ganska ansevärd ränta. Efter ett tag hade han byggt upp en liten organisation kring sig, med några råskinn för att använda som indrivare. Han klättrar sannerligen på karriärsstegen inom den undre världen. Sitt namn har Kniv-Hasse fått från sin

enorma fascination för knivar av alla slag. Han bär alltid minst fem knivar på sig, både synligt och dolt, och han drar sig inte för att använda dem på de låntagare som är sena med sina återbetalningar. Detta har gjort Kniv-Hasse till en ganska fruktad typ och han är sannerligen ingen trevlig bekantskap. Filia har en personlig koppling till Kniv-Hasse, eftersom hon tidigare jobbat för honom. Det kan vara kul att spela på i den här scenen.

Kniv-Hasse driver gärna runt på stadens gator för att visa upp sig och sina hantlangare, men han har ett litet kontor dit nya låntagare kan gå. Det är även där han förvarar de ägodelar han beslagtagit när låntagare inte kunnat betala tillbaka. Där finns även Pårselins basfiol. Kniv-Hasse kan mycket väl tänka sig att helt enkelt låta RP betala tillbaka Pårselins skuld, men eftersom han hört talas om detektiverna och deras driftighet så har han ett annat förslag. En rik herre i stan har en liten vapensamling från den gamla tiden som han gärna visar upp för allmänheten i, vad han själv kallar, Klinkbertons kuriosa vapenkabinett. I samlingen finns en väldigt fin kniv, med klarrött plasticskaft. I utbyte mot kniven kan RP få basfiolen.

Vapensamlaren

Salison Klinkbertons har två stora passioner i livet. Forntidsvapen och avkoppling. Han har en ganska ansevärd samling forntidsvapen som han två gånger i veckan visar för allmänheten. Tisdagar och torsdagar är Klinkbertons kuriösa vapenkabinett öppet och man kan beskåda alla hans dyrgripar. Samlingen är vid dessa tillfällen strängt bevakad av beväpnade vakter och alla vapen ligger i väl låsta glasmontrar. Även vid andra tillfällen är samlingen mycket väl bevakad. Långt ifrån alla vapen i samlingen fungerar men alla är fint putsade och blänker i skenet från oljelamporna som lyser upp rummet. Det mesta i samlingen är skjutvapen men i en liten monter finns ett par närstridsvapen, t.ex. en vibrokniv av modell Rambo IV och den kniv som Kniv-Hasse är ute efter. Salison vägrar dock sälja en enda dyrgrip ur sin samling.

Salisons andra passion, avkoppling, tar upp veckans alla övriga dagar. Han sover sent och när han är vaken slappar han mest i någon av sina välstoppade fåtöljer. Han äter gott på stadens krogar och bland det bästa Salison vet är att bada. Han har därför gett i uppdrag till en kunskapare att komma på något sätt att ytterligare förhöja njutningen av hans dagliga

bad. Kunskaparen har nu uppfunnit vad han kallar bubblarbadet. Han har helt sonika gjort ett hål i en balja där han tänker placera en pumpanordning som får drivas av en betjänt. Under badet pumpar betjanten bubblor in i baljan och de gör badet härligt uppfriskande. Salison älskade idén men vill inte vänta tills kunskaparen lyckats skapa en effektiv pumpanordning. Detta ger RP en chans att få tag på kniven i alla fall.

På väg hem från en festmåltid på Al-Ralphs gick Salison förbi den gränd där alla vet att den galna automaten TRUS-5, mest känd som "Tokomaten", håller till. Trots att Salison höll sig på behörigt avstånd, som sig bör, såg han att automaten hade en forntida pumpapparat, som kunskaparen visat honom på en bild, perfekt till bubblarbadet. Om Salison får pumpmanuckeln, får RP forntidskniven...

Tokomaten

De flesta undviker den gränd där Tokomaten bor som röda pesten eftersom TRUS-5 alltid gästas om att han skall döda alla som kommer i närheten. Att han brukar vifta med en forntida strålpistol gör inte saken bättre. Till och med stadens renhållningspatrull undviker gränden, som börjat fyllas med skräp av olika slag. En ganska vidrig stank har börjat sprida sig i gränden. En rånmördare fann det lämpligt att slänga in sitt senaste offer i gränden för att ingen skulle hitta det, vilket ingen heller gjort än, förutom TRUS-5, men han bryr sig inte. Ordningmakten har börjat överväga att göra något åt Tokomaten, men inget beslut har fattats än. Att Tokomaten inte lämnar gränden har en väldigt enkel orsak. Han kan nämligen inte röra sig. Vid en synnerligen allvarlig olycka för tre år sedan gick en viktig bult i TRUS-5:s mellangärde sönder och han gick helt sonika av på mitten. Med nöd och näppe lyckades han släpa sig, och sina ben, till gränden där han legat sedan dess. TRUS-5 var väldigt territorial redan före han slog sig ner i gränden och det har inte blivit bättre. Nu ligger han mest lutad mot en vägg, omgiven av sitt fornskrot (som inte innehåller mycket mer än en laserpistol, en cykelpump och en trasig cd-spelare) och skriker åt alla som kommer i närheten att de skall ge sig av.

När RP närmar sig får de, som alla andra höra att de inte skall komma närmare, och snart håller Tokomaten i sin strålpistol. RP måste nu snabbt övertyga roboten om att de inte vill honom något illa utan bara vill köpa hans pumpmanick. TRUS-5 går bara med på ett

enda byte. Om RP kan hitta en ersättare till den trasiga bulten får de pumpen. Bulten, eller skruven som TRUS-5 kallar den, är ca 15 centimeter lång med forntidsbokstäver på toppen; 218L.

Motormarodören

Nu är antagligen RP ordentligt vilrådig. TRUS-5 har ingen aning om vart de skall kunna hitta skruven och det har antagligen inte RP heller. Nu har de dock tur. I ett gathörn sitter en ensam motormarodör och ser bedrövad ut. Fram för sig, på en gammal upp och nedvänd packlår, har han en smutsig näsduk med några skrotbitar på. Bland skrotbitarna, som bara är välputsade metallbitar utan användningsområde, finns en patron (.44) och en stor, rostig skruv med beteckningen 218L.

Marodören, som heter Alvold, är bedrövad, för att ingen velat ha hans fornskrot. Hans motorklan, Turbovråål, brukar låta sina medlemmar genomgå en sorts manlighetsrit när de närmar sig vuxen ålder. En näve fornskrot tas ur den heliga säcken och ges till varje aspirant. Han skall inom tre månader komma tillbaka med ett eller flera föremål som han bytt till sig för skrotet. Föremålen skall ha något slags motoranknytning eller något liknande, annars räknas de inte. Ju finare föremål, desto ljusare framtid och möjlighet till högre positioner inom klanen. Alvold, som slumpades en synnerligen dålig näve skrot har varit i staden i en månad redan utan att få så mycket som ett tändstift för sitt skrot. För ungefär en vecka sedan såg Alvold en rik herre som gick förbi med sin son i släptåg. Den lille gossen hade i sin hand en forntidskärra i miniatyr. Det skulle vara ett perfekt mandomsföremål. Men när Alvold frågade ville mannen inte ha med honom att göra. Alvold börjar nu bli smått desperat och har börjat överväga att stjäla leksaken. Men han vet innerst inne att klanen skulle veta om det så han har inte vågat.

Låt gärna RP leta runt en stund, fråga efter skruven utan större framgångar när de helt plötsligt hör någon, medelst uppgivna snyftningar, utropa att han har fornskrot att byta bort. Förhoppningsvis lockar detta RP:s intresse. (Här finns utrymme för SL att känna av RP:s förhållning till handlingen. Om de verkar gilla jakten på skruven, låt dem hållas, men om de är uttråkade vid det här laget, låt dem hitta skruven snabbt). Alvold byter bort skruven mot stort sett vad som helst med något slags motoranknytning, t.ex. ett tändstift, ett par plyschtårningar eller något

liknande. Helst av allt vill han dock ha Uffes leksaksbil och det är den lösning på kedjan som är roligast. Om RP beger sig tillbaka till Uffalius går han genast med på att ge dem leksaksbilen, om det bara innebär att han i förlängningen får Lobobsterhatten. Uffe protesterar högljutt men Uffalius lovar sonen en ny, finare leksak, varpå gossen tystnar.

Leksaksbil mot en rostig skruv...

Med leksaksbilen i sin ägo kan RP helt enkelt gå byteskedjan baklänges och byta;

- Leksaksbil mot en rostig skruv
- Rostig skruv mot en cykelpump
- Cykelpump mot en morakniv
- Morakniv mot en basfiol
- Basfiol mot en yllefilt
- Yllefilt mot en pappershatt

Och pappershatten kan de slutligen överlämna till Uffalius. Han blir mycket nöjd och ger genast RP all information han har om Fjugstad. Tyvärr visar det sig bara vara namnet på hans arbetsplats. Ingen känd hemadress finns, men manufakturens namn och plats borde räcka. Fjugstad arbetar på Tagla cementor.

En tupp som fallit av pinn

Om RP beger sig till Tagla cementor finner de att Fjugstad inte är där. De kan däremot prata med en god vän till tuppen, råttan Oljam, som också jobbar i manufakturen. Han kan berätta att Fjugstad är hemma från jobbet någon gång i veckan eller så, p.g.a. fantomsmärtor i det kapade fingret. Idag är en sådan dag. Oljam talade med Fjugstad på morgonen och har lovat att gå förbi efter jobbet med lite kvällsmat. Om RP agerar trevligt så kan Oljam ge dem tuppens adress, annars får de följa efter honom vid arbetsdagens slut, om de inte vill tvinga ur honom adressen vill säga.

Fjugstad bor i Knoting, i en liten nedgången lägenhet. När RP kommer dit har Gårdon redan varit där så ingen öppnar om RP knackar på dörren. Om de sedan dyrkar upp låset (ett lätt slag, +15%) eller helt sonika sparkar in dörren, så hittar de en tom lägenhet, så när som på möblemang. Lägenhetens enda rum är mycket välstädat, nästan för välstädat, vilket Oljam kan påpeka om han är med. I rummet finns en säng, ett litet bord med en pall framför och en byrå. Byrån är tom. På bordet ligger ett brev, till synes skrivet av Fjugstad, som berättar att

han tröttnat på staden och att han flyttat till Nordholmia.

I rummet finns ett antal ledtrådar:

- Det finns en lukt i rummet som RP inte riktigt kan placera. Det luktar illa, unket liksom. Mer om vart lukten kommer från finns i avsnittet "Papperskokeriet" nedan.
- Väggen bakom skrivbordet har ett flertal sparkmärken, från när Gårdon ströp Fjugstad när han satt vid bordet. Fjugstad kämpade emot och sparkade på väggen under bordet så att ett par av plankorna spruckit.
- Det finns flera papper skrivna av Fjugstad i rummet. Om man jämför dem med avskedsbrevet ser handstilen lika ut, men om man undersöker noggrannare kan man se att det inte stämmer till 100%. Selma gjorde några slarvfel under tidspressen.
- Under sänglådan, som måste lyftas om man vill titta under, finns ett litet skrin med ca 80 krediter. Detta är Fjugstads sparkassa för en regnig dag.
- På golvet, i hörnet bredvid dörren, ligger en nyckel som enligt en liten lapp fäst vid den skall leda till vinden.

Om vinden undersöks finns där inget speciellt. Husets innevånare lägger upp diverse bråte på vinden och den används också som kallförråd på vintern. Det finns också en lucka som leder upp på taket. Denna används nästan aldrig och är låst med ett hänglås (som dock går att dyrka). Tydliga avtryck på det annars väldigt dammiga avslöjar att någon nyligen låst upp det, eller i alla fall rört vid det. Om man tar sig upp på taket kan man där finna en säck fastknuten i en skorsten. På säcken står det "Papper" med stora bokstäver och den innehåller Fjugstads lik samt de kläder han hade i byrån. Gårdon lade upp kroppen på taket för att kunna släppa ner den och göra sig av med liket på natten. Eftersom det är vinter, eller i alla fall minusgrader, så har liket frusit och luktar endast minimalt. Istället känner RP att säcken luktar precis som den unkna lukten i lägenheten.

Att följa en lukt

Förhoppningsvis kommer RP inse att något inte står rätt till med Fjugstads försvinnande, definitivt om de hittar hans kropp på taket. Om RP frågar Fjugstads granne, Glur-Erik Backisson, om han hört något så kan de intyga att de hörde något slags väsen från

lägenheten, men ingen som ropade på hjälp, så de ingrep inte. Ingen av grannarna har dock sett någon lämna lägenheten med något som skulle kunna vara en kropp. Om RP frågar om de sett någon som inte brukar vara i huset kan en av dem säga att en man varit där, ungefär vid tiden för oväsendet. RP kan få en beskrivning av Gårdon här. Tyvärr är Gårdons utseende inte lika utmärkande som Fjugstads. RP kan fråga sig runt på stadens krogar och skumma hålor, men det finns dussintals personer som passerar in på den vaga beskrivningen de fått av Fjugstads granne.

Ett sätt att spåra mördaren är att gå på lukten som fanns i lägenheten. Ingen av Fjugstads grannar har känt lukten tidigare i huset. Det är svårt att beskriva lukten men man kan, om man är magstark nog att ta ut Fjugstads lik, ta med sig säcken när man frågar runt på stan efter mördaren. Till slut kan någon påpeka att det finns en liten manufaktur som luktar så där; Gorbys papperskokeri. RP kan naturligtvis också fråga runt efter papperstillverkare eller liknande vilket till slut leder till samma plats. Om de totalt missat ledtråden på taket så kan de ändå hitta manufakturen genom att leta runt bland manufakturerna. De kommer då känna igen lukten. Om du som SL vill vara snäll, och spelarna sitter fast, kan du låta dem hitta manufakturen av ren slump, när de plötsligt känner igen lukten. Mutationen Superbt luktsinne kan naturligtvis också hjälpa RP i jakten.

Mellanspel

Någon gång innan RP hittar papperskokeriet, men efter Fjugstads död kommer Agda få brevet med Gullefjuns avskurna tå. Hon kommer genast kalla på RP på ett lämpligt sätt, t.ex. kan Selma eller en springpojke leta upp dem med budet. Om RP beger sig tillbaka till Hönsgården vid något tillfälle kan brevet istället precis ha kommit när de är där. Den som lämnar brevet är en springpojke som fick det av en person som inte ville visa sitt ansikte. Personen hade mask, och viskade dessutom, så pojken kunde inte avgöra om det var en man eller en kvinna. Han brydde sig heller inte nämnvärt eftersom han fick två hela krediter för besväret.

Agda blir knäsvag av oro när hon ser brevet och även om hon inte kan vara helt säker så är hon ganska övertygad om att det faktiskt är Gullefjuns tå. I brevet står det att om pengarna inte betalas vid midnatt kommer Gullefjun att dö. Om RP undersöker brevet

kan de se att det är skrivet av samma person som det första. Om de dessutom lyckas med ett slag i iakttagelseförmåga, eller Bildning (båda med -15%) så kan de se små skillnader i handstilen. Detta är för att Selma återigen förfalskat under tidspress. Agda ber nu RP skynda sig, så att hon får tillbaka den älskade Gullefjun utan fler bestående men.

Papperskokeriet

Gorbys papperskokeri är en sorts primitiv återvinningsstation för pappersprodukter av olika slag. Manufakturen ägs av Gårdons äldre bror, Graham. Femton mutanter jobbar här med att samla in papper runt om i stan, från pamfletter, tidningar och ibland även böcker som är för skadade för att någon skall vilja ha dem. Pappret läggs sedan i stora kar där det kokas. Trycksvärtan lossnar och skummas av karet, och efter lång tids kokande återstår en primitiv pappersmassa. Denna används sedan för att göra pappersblad till nya tidningar och liknande. Kvalitén på det återanvända pappret är inte jättebra, men det duger till billigare användningsområden.

Det finns även två speciella avdelningar i fabriken. Dels "fornbokskoket", där upphittade böcker från forntiden, för skadade för att kunna läsas, kokas. Man gör av dessa lite finare papper, som säljs just som "fortidspapper". Den andra specialavdelningen ligger i källaren och kallas "mökeriet". Här kokas algsilke, som använts som dasspapper av fint folk. Detta rengörs så gott det går och säljs sedan vidare till mindre bemedlade, som vill känna av hur det är att torka sig där bak så som rikt folk gör. Hela fabriken luktar illa, unket på samma sätt som RP kunde känna hos Fjugstad Frostén, men mökeriet är outhärdligt för alla utom Dass-Olle, en mutant som helt saknar luktsinne.

När Gårdon har behov av att ligga lågt ett tag jobbar han ofta på manufakturen. Det behövs alltid lite extra hjälp så Graham tar emot honom, även om han inte gillar sin broders skumraskaffärer. Eftersom Gårdon rätt ofta behöver ligga lågt så jobbar han väldigt ofta hos sin bror. Det är på grund av detta som lukten av pappersmassa satt sig i hans kläder och hud och han sprider doften av det vart han än går. När RP så kommer till papperskokeriet står Gårdon och rör i ett stort kar med kokande pappersmassa. Han känner inte igen RP men kommer att hålla ett vaksamt öga på dem, eftersom papperskokeriet sällan får kunder på plats. Han misstänker därför att RP är ute efter

honom. En vaksam RP kan märka att Gårdon hela tiden kastar blickar åt deras håll samtidigt som han försöker att inte visa dem för mycket av sitt ansikte. Gårdon kommer dessutom att avslöja sig själv om RP börjar öppet ställa frågor, eller visar upp säcken för Graham eller någon annan. Han kommer då att försöka fly. Han välter karet han står vid för att försena förföljare och springer sedan ut bakvägen. Gårdon försöker fly, men har inget vapen på sig så om någon RP kommer ifatt honom kan han bara försvara sig med knytnävarna. Dras ett skjutvapen mot honom ger han sig.

Om RP fångar in Gårdon, vilket inte bör vara så svårt, kan de förhöra honom. Gårdon må vara en kallblodig mördare, men en ganska feg sådan. Han gillar inte fysisk smärta och om hot om sådan riktas mot honom berättar han allt han vet. Gårdon kan berätta följande:

- Han anställdes att mörda en tupp, vid namn Fjugstad Frostén, av en höna. Han fick Fjugstads adress av hönan.
- Det är meningen att han senare skall mörda ytterligare en tupp, vid namn Fjösar Spräth. Även denna har han fått en adress till.
- Han vet inte vad hönan heter eftersom hon hållit det hemligt. Han brukar inte bry sig nämnvärt så länge han får betalt. Han kan inte beskriva hönan eftersom han i allmänhet är rätt dålig på att särskilja olika muterade djur av samma art. För Gårdon är det helt enkelt bara en höna.
- Han skall träffa sin uppdragsgivare igen efter midnatt, på krogen Lokus, för betalning och klartecken att döda den andra tuppen.

Hur RP går tillväga nu avgör rätt mycket utgången av äventyret. Det viktigaste är vad de gör med Gårdon. Om de lämnar honom till polisen, tar tillbaka honom till Hönsgården eller något annat ganska offentligt, kommer Selma komma undan eftersom hon då får reda på det och anser det bäst att lämna staden. Om de istället t.ex. dödar honom diskret, eller gömmer honom tills de är klara, så kommer de få en chans att fånga Selma.

Vägskal

Spelarna har nu ett par olika vägar att gå.

- De kan gå till adressen Gården fått, där Fjösar Spräth skall finnas. Se "Nästet".
- De kan vänta tills det avtalade överlämnandet och försöka fånga kidnapparna där. Se "Högt spel".
- De kan vänta och sedan ta sig till krogen där Gården skall möta sin uppdragsgivare. Se "Lokus".

Händelserna står ovan i kronologisk ordning och kommer behandlas nedan i samma ordning. Hoppa till det stycke som passar RP:s handlingar. Eftersom spelare är spelare så kan de naturligtvis hitta på massa annat som inte scenarioförfattaren tänkt sig. Improvisera i så fall. Det finns ingen fel väg att lösa det här scenariot. För att underlätta lite finns här en uppställning på vad scenariots olika aktörer gör under tiden mellan Gårdens infångande och den planerade överlämningen.

- Agda: Håller sig i Hönsgården och ojar sig över Gullefjun och hans avskurna tå. Om överlämningen närmar sig utan att RP löst problemet kommer hon börja samla ihop fornynd att lämna över. Hon letar även upp sin fars gamla fornpuffa som hon stoppar på sig.
- Selma: Börjar bli stressad. Hon kommer att befinna sig på Hönsgården och i hemlighet packa sina ägodelar. Hon planerar att lämna staden efter överlämnandet och packar allt hon äger och har. Hon kommer lämna kvarteret vid två tillfällen:
 - o Först beger hon sig ut och letar upp några flåbusar i en ruffig del av staden. Hon ger dem en beskrivning av RP och betalar dem för att de skall ge RP ett ordentligt kok stryk.
 - o Senare beger hon sig av för att undersöka platsen för överlämningen. Hon förbereder nu sin flyktväg och om RP observerar henne kan de lättare hindra flykten senare.
- Fjösar: Börjar också bli nervös. Han skräms av Selmas tilltag att skära av Gullefjuns tå. Han står ut med kycklingens konstanta gråtande i en timme men går sedan ut för att få lite

frisk luft, d.v.s. att röka en cigarett. Han låser noga ytterdörren och går sedan ett par varv runt kvarteret. Se mer under "Nästet nedan".

Nästet

Huset där Fjösar håller Gullefjun gömd ligger i Fabriksområdet. Det är ett övergivet lager som för tillfället inte ägs av någon och därför står tomt. Det är i väldigt dåligt skick och även om det inte är fallfärdigt, så ser det ut som det på utsidan.

Byggnaden har bara en dörr, en stor lastport på framsidan, med en liten dörr i porten för personer. Byggnaden är två våningar hög, men har bara en våning med högt i tak på insidan. Låga, avlånga fönster finns högst upp vid kanten på taket. De är för små för att ta sig in genom för någon med STO över fem. Taket är av sadeltyp, d.v.s. det har två sluttande sidor, belagda med tegelpannor. Huset är i trä. Det finns inga stora hål i några väggar, men väl glipor som går att titta in genom. Gliporna är dock stoppade med mossor i de ytterväggar som finns kring det som en gång var lagrets kontor. Speciellt runt skrubben är väggarna väl tätade.

Insidan av huset består av ett stort lagerutrymme och vad som tidigare varit ett kontor.

1. Lager

Större delen av husets insida tas upp av detta rum. Den stora porten leder rakt in i rummet. Luften är dammig och ljuset som faller från de smala fönstren nära taket bildar pelare av ljus genom luften. Golvet är välslitet efter årtal av packlådor som flyttats fram och tillbaka. Rummet är så gott som tomt, så när som på lite småflis av trä och lump i hörnen. Här finns inget av intresse alls.

2. Kontor

Detta var tidigare lagrets kontor. Bredvid dörren finns en gammal träskylt som förkunnar just det. Rummet saknar innertak, eftersom det bara är en våning högt och själva huset är två våningar. Ljus faller därför in i det från de smala fönstren, men det finns inga andra fönster här inne vilket ger ett ganska dunkelt intryck. Inne i kontoret finns ett gammalt skrivbord med en stol. Bordet är täckt av damm så när som på ena hörnet där Fjösar använt det. Där ligger en näsduk utlagd med resterna av en smörgås. I ena hörnet ligger en sunkig madrass där Fjösar sovitt och en väska med alla hans världsliga ägodelar.

3. Skrubben

Den lilla skrubben har innertak och användes tidigare som dokumentförråd och för lagrande av extra värdefulla saker. Det finns plats för ett hänglås på utsidan (där Fjösar satt upp ett nytt lås, -10 på låsdyrkning). Längs väggarna finns väggfasta hyllor som gapar tomma och i mitten av rummet finns bara en enkel pinnstol på vilken Gullefjun sitter. Runt kycklingens fötter ligger halvätta matrester.

Vad exakt som händer i nästet är beroende på när RP tar sig dit. Om de beger sig dit direkt efter att ha fångat Gården, finns Fjösar där, nervös men sittandes i kontoret med olåst ytterdörr. Om de däremot väntar i mer än en timme med att gå dit kommer Fjösar inte längre stå ut med Gullefjuns skrik utan istället gå ut och gå runt kvarteret, rökandes en cigarett. Han kommer fortsätta vanka runt kvarteret tills Selma kommer eller han märker att RP tagit sig in.

RP kan med fördel spana på huset. De kan göra observationer:

- Det finns bara en väg in, om ingen har STO på fem eller lägre. Då kan man ta sig in genom fönstren, men problemet återstår att ta sig upp till dem. Det finns ingen stege och det är för långt att hoppa från taken bredvid.
- Tegelpannorna går antagligen att lyfta bort och man skulle kunna ta sig in den vägen.
- Om en timme inte gått syns inte någon till utanför huset.
- Har det gått en timme kommer Fjösar att gå runt kvarteret. Han passerar huset var femte minut och är utom hörhåll från huset tre minuter av fem.
- Det går att höra gråt eller svaga skrik från husets nordvästra hörn. Det låter som ett barn.
- Ytterdörren är låst (normal svårighet) om Fjösar är ute och går, annars är den olåst.

Skulle RP ligga och spana tillräckligt länge, d.v.s. tills det nästan är dags för utbytet, så kommer de att kunna se Selma komma till nästet och hämta Gullefjun. Hon kan då tas på bar gärning.

Oavsett när RP väljer att slå till kommer Fjösar inte göra motstånd. Om han befinner

sig i huset kommer han ge sig direkt, om det inte finns någon rimlig chans att fly. Han ger RP nyckeln till hänglåset och låter dem binda honom om de vill det. Utan krusiduller låter han sig föras till polisen, återigen om ingen uppenbar flyktväg öppnar sig. Är han däremot ute och går när RP tar sig in, lägg noga märke till om RP struntar i att vara försiktiga. Är de högljudda, lämnar dörrar tydligt öppna eller andra spår, så märker Fjösar det eftersom han är på helspänn. Han kommer då att undersöka så försiktigt han kan (slå Smyga mot RP:s lakttagelse). Om han upptäcker vad som är på gång utan att upptäckas försvinner han spårlöst. Om RP däremot upptäcker honom försöker han fly. RP får då jaga honom, vilket inte borde vara så svårt att improvisera fram. Fjösar är beväpnad, men drar sig länge för att använda derringern. Det gör han bara i allra yttersta nödfall om hans liv hänger på det.

När RP fritar Gullefjun kastar sig den lilla kycklingen runt sina räddare och kramar dem hårt med tårar strömmande ner för de fjuniga kinderna. Han tackar dem och säger att den elaka hönan var dum mot honom. När han lugnat sig lite kan han berätta att det är Selma som kidnappat honom och att Fjösar egentligen inte velat göra det. Gullefjun har hört samtal Selma och Fjösar haft utanför skrubben och Selma har flera gånger hotat Fjösar så att han gjort som hon sagt. Fjösar har däremot varit snäll mot Gullefjun och gett honom mat. Gullefjun vill därefter hem till sin mamma.

Konfrontation

Efter att ha fritagit Gullefjun vet RP att Selma ligger bakom kidnappningen. De kan gå till Agda och berätta detta eller helt enkelt konfrontera Selma direkt. Om RP berättar för Agda kan hon gå med på att försöka gillra en fälla, antingen i Hönsgården, eller i samband med överlämnandet. Hon kommer dock inte med förslaget själv.

En fälla i hönsgården är rätt simpel att ordna. Selma befinner sig där och kan ganska enkelt övermannas. Hon tror inte att någon skall kunna lista ut att hon ligger bakom något än, så hon oroar sig inte. Vid en konfrontation kommer hon först förneka sin skuld, men om hon märker att bevisen ligger mot henne, att t.ex. Gullefjun pekar ut henne, så kommer hon försöka fly eller, om det inte går, ta till strid.

Agda går som sagt med på att gillra en fälla i samband med överlämnandet. Både Agda och Gullefjun kan gå med på att låta Gullefjun agera lockbete och "lämna tillbaka honom" i nästet, men bara om RP kan försäkra Agda om att han inte kommer komma till skada. Om RP på något sätt ändå kommit fram till att Selma är den skyldiga kan det ändå bli aktuellt. Det blir dock ingen större skillnad på scenen om överlämnandet, förutom att RP är bättre förberedda på att fånga Selma.

Högt spel

Om RP låter tidsfristen löpa ut, utan att hitta Gullefjun kommer Agda ge upp. Hon inser att för att få tillbaka sin älskade kyckling måste hon betala. Hon meddelar RP att de inte kommer få betalt, eftersom de misslyckats, om de inte kan fånga in kidnapparen och ta tillbaka de värdeföremål som hon nu tänker betala kidnapparen med. RP har möjligheten att försöka gillra en fälla. Agda ger dem dessutom chansen till en liten betalning (20 krediter) om de kan tänka sig vara dem som sköter överlämnandet. Vill de inte det så kommer Agda göra det själv.

Precis före tidsfristen går ut kommer Agda få ett nytt brev, överlämnat av en springpojke. Det är skrivet i samma (förfalskade) handstil som förut, men den här gången är det väl förfalskat utan stress. Det är omöjligt att upptäcka att det är en förfalskning, om RP skulle få för sig att vilja undersöka den saken. Brevet ger instruktioner om vart fornfyndet skall överlämnas i utbyte mot Gullefjun.

Platsen som valts ut är taket på Casino Cino, ett av stadens högsta hus med sina tre våningar. Selma har i förväg planerat en flyktväg och om RP inte följt efter Selma tidigare under äventyret är risken stor att hon kommer undan. Det finns två vägar upp på taket till Casinot; genom byggnadens vind och genom en stege på utsidan.

Att ta sig genom byggnaden till vinden är lättare sagt än gjort. Casinot har spelrum i två våningar och kontor på den tredje. Kontoren har ingen utom casinots personal tillträde till och dörren bevakas hårt av de muterade schäfrarna Stor-Burra och Lill-Burra. De kommer inte att släppa förbi RP på några villkor, om de inte kan dra en riktigt bra lögn om varför de skall få komma in på kontoret och i förlängning vinden. Det går alltså att bluffa sig förbi hundarna, men det är inte lätt. De två vakterna har hört alla trick i boken och är vaksamma på dåliga

orsaker och invecklade lögner. En annan möjlighet är att muta vakterna. De är så gott som omutbara, men kan gå med på att leda RP genom kontoren och vinden upp på taket. Om de på så sätt kan försäkras om att inget kommer hända inne på kontoret eller vinden, så för de RP till luckan upp på taket. De kommer ändå kräva en muta på runt fem krediter.

Här öppnar sig en liten möjlighet för de som tidigare spelat "En reservdel att döda för" och som har mycket gott minne. I det äventyret träffar RP en anställd vid casinot, Ebba Schäft. Om spelarna skulle minnas det mötet och kontakta henne kan hon hjälpa dem upp på taket i smyg. Chansen är rätt liten att det här skulle hända, men man vet aldrig.

Den andra vägen upp är via stegen på sidan av huset. Det blev nyligen lag på att alla hus i Pirit med över två våningar skall ha en så kallad brandstege på minst en sida. Därför finns nu stegen på casinots baksida. Den börjar dock inte förrän en våning upp, för att ingen skall kunna klättra upp på taket hur som helst. Stegen sitter alltså knappt fyra meter upp i luften. Det går att nå den genom att ställa sig på varandras axlar eller vilken lösning som nu kan komma på. Risken är dock att någon ser RP och slår larm till casinots vakter att någon klättrar på stegen. RP kommer då fångas in (om de inte flyr), få ett kok stryk och sedan slängas ut på gatan. De kommer i så fall att missa överlämnandet.

Uppå taket väntar Selma med Gullefjun. Hon har varit där i god tid i förväg så att RP inte skall hinna stoppa henne på vägen dit. Faktum är att hon tog sig dit före brevet med överlämnandets adress kom till Agda. Med hjälp av sin hoppförmåga tog sig Selma upp till stegen med Gullefjun knuten vid ryggen. När RP kommer upp står hon alltså och väntar, men Gullefjun framför sig och en hagelpistol riktad mot kycklingens huvud. Hon har på sig sin mask, som hon använt tidigare. Hönan säger åt RP (eller Agda om det är hon som sköter överlämnandet) att inte komma närmare. En av dem beordras komma halvvägs över taket med bytet och lägga ifrån sig det där. Selma går sedan fram, med Gullefjun fortfarande framför sig och tvingar den lilla kycklingen att ta upp bytet. De går sedan tillbaka till sin position vid husets kant och Selma kontrollerar snabbt vad bytet innehåller. Är hon nöjd, d.v.s. RP har inte bytt ut innehållet eller något, så kommer hon att släppa Gullefjun samtidigt som hon tar sin flyktväg, en linbana hon byggt själv. När hon

kommer ner till det lägre taket kommer hon kapa repet i linbanan så att ingen kan följa efter. Hon försvinner sedan i natten.

Så går det till om inte RP har förberett sig på något speciellt sätt. Om de undersöker området runt casinot kan de med ett lyckat lakttagelseslag se repet som är spånt mellan casinot och det tvåvåningshus som ligger bredvid. Från marken går det bara att se själva repet. Uppe på taket får RP slå ett nytt slag och kan då se linbanan igen, den här gången med den hemmagjorda upphängningen som inte syntes från marken. Andra änden av banan, den på det lägre av husen ser man dock inte förrän man är framme vid kanten, där Selma står när RP kommer upp på taket. När de ser den får de slå ett till lakttagelseslag (-25, -10 med nattsyn). Lyckas det kan man se den stora sax som hänger vid den lägre upphängningen. Det är då upp till RP om de vill svinga sig ut efter Selma. Hon kommer att kapa repet oavsett om någon är på det eller inte när hon kommit över till andra sidan. Om någon är på repet då kommer de att falla ner till marken och ta fallskada enligt reglerna. Selma kommer sedan med hjälp av sin hoppförmåga ta sig ner på marken och springa allt vad hennes ben bär därifrån. Om repet upptäcks tidigare från marken kan RP naturligtvis ta sig upp på taket dit repet leder. De hittar då automatiskt den stora saxen. Tar de bort den kommer Selma inte märka det förrän hon använt linbanan och tänker använda den.

RP som följt efter Selma tidigare kan redan känna till linbanan, alternativt kan de försöka splittra upp gruppen och försöka möta Selma när hon kommer ner. Låt dem lyckas i så fall, äventyret är ändå i sin slutfas. Men låt inte Selma åka fast utan en spännande jakt först. Hon har en hagelpistol och är inte sen att använda den. Hennes hoppförmåga gör henne dessutom till en svårångad fisk i en jakt till fots genom staden. Låt gärna scenen bli till en ren "Le parkour" jakt genom gränder och på hustak. Se i vilket fall som helst till att det blir spännande. Selma kommer inte att ge sig i första taget. Tvinga inte fram ett infångande. RP kommer få en chans till att fånga Selma, när hon beger sig till Lokus för att möta Gårdon. Men om de lever sig in i jakten och kommer med bra idéer, låt dem fånga hönan redan under jakten. Känn efter vilket som blir mest spännande och lyckat slut.

Scenen kan hur som helst sluta på två sätt. Antingen så kommer Selma undan men

Gullefjun återfås oskadd (så när som på en tå) eller så fångas Selma in, efter överlämnandet av Gullefjun. Om hon fångas kommer Selma först erbjuda RP del av bytet för att släppa henne och om de inte går med på det, erbjuda dem hela bytet, bara hon får gå. Om RP ändå väljer att inte släppa henne kan de ta henne till polisen. Släpper de henne kommer hon fly staden så fort som möjligt och strunta i sitt möte med Gårdon Gorby. RP kommer antagligen aldrig se till henne igen. Om hon däremot kommer undan, kommer hon möta Gårdon för hans betalning.

Lokus

Selma har tidigare under äventyret, när hon anställde Gårdon Gorby för lönnmordet på Fjugstad Frostén, bestämt möte med Gårdon igen efter midnatt på Lokus. Hon skall nu ge klartecken på att Fjösar Spräth också skall mördas samt betala för de båda morden. Om det skulle vara så att RP inte fångat in Gårdon har de antagligen ingen aning om att detta möte kommer äga rum och då kommer Selma antagligen undan. Om RP har fångat honom så får de själva bestämma om de vill ha honom som en del i en fälla eller vill gillra den själva, med Gårdon i säkert förvar. Alternativt kan de ha fångat Selma och tar sig till krogen för att fånga in Gårdon.

Lokus är en skum sylta som besöks i första hand av kriminella och personer från samhällets skuggsida. Med tillräckligt med krediter kan man få tag på vilken vara, eller vilken tjänst som helst i krogens mörka och rökiga vrår. Krogen ägs av Kaspurd Heggner, en tanig liten man som inte ser mycket ut för världen. Utseendet bedrar dock; Kaspurd är en av Pirits farligaste män, både personligen och genom alla de kontakter han har. Kaspurd får fem procent på alla affärer som sluts på krogen och i gengäld ser han till att polisen håller sig borta från gästernas affärer. Skillnaden mellan Lokus och Taverna Erna, som på ytan kan verka vara snarlika tillhåll, är att på Lokus är det affärer som är i centrum. Till Lokus går man inte om man inte har ett ärende. På Taverna Erna socialiserar den undre världen, på Lokus gör man affärer.

Dörren till Lokus hittar man längst in i Gaddgränd i stadsdelen Bukten. Dörren är mycket diskret, men det är få i staden som inte känner till den. När man knackar på öppnas en liten lucka och dörrvakten Laban (en robot) tittar ut. Om Laban anser att den som knackat är värdig att komma in öppnar han dörren. I många fall frågar Laban om

gästens ärende innan han öppnar. Vilket svar som helst, som har med kriminell aktivitet att göra på något sätt, gör att dörren öppnas.

Väl inne i lokalen slås man först av hur mörkt det är. Innan ögonen vant sig vid dunklet ser man knappt att det finns några ljuskällor alls. Hela krogen består av ett enda stor rum, men spritt överallt är halvväggar som skapar bås, även i mitten av rummet. Som sig bör finns längs med ena väggen en bardisk, där Kaspurd vanligtvis står och ser nöjd ut. Vanligtvis går nytilkomna gäster dit först, eftersom vägen fram till baren är den säkraste att gå utan att snubbla över något, innan ögonen vant sig vid dunklet. Kaspurd och Laban, som båda har mutationen nattsyn respektive IR-ögon, har inget problem att se i lokalen. Deras vaksamma ögon missar ingenting.

Två servitriser, Henrika och Yvonne (båda med nattsyn), sköter serverandet. Stamgästerna känner till att de båda servitriserna egentligen är män, klädda som kvinnor, men det skumma ljuset på krogen gör att första-gångsbesökare misstar dem för riktiga kvinnor. Henrika och Yvonne är en del av säkerheten på Lokus, och även om de inte är särskilt stora, så är de vältränade och kan utan tvekan hantera de flesta problem som kan tänkas uppstå.

Allt som allt finns det i lokalen 11 bås, alla med ett bord och plats för sex personer att sitta ner. På borden finns inga ljuskällor, utan all belysning som finns i lokalen kommer från vaxljus som hänger på väggarna. En normal person, utan nattsyn eller andra hjälpmedel, har ledsyn i lokalen, men inte mycket mer. Ordet ljusskygga affärer får en ny innebörd inne på Lokus.

Utbudet på Lokus är smalt. Det finns ingen mat och att dricka finns enbart tokjos och thinner. Tanken med krogen är inte att gästerna skall sitta och dricka, men Kaspurd vill ändå erbjuda något slags förfriskningar. Det skall gå snabbt att häva i sig, så man kan komma till affärerna, inget stilla ölmust-sörplande här inte! De flesta kunder bryr sig inte ens om att beställa och de som går fram till disken för att göra det möts ofta med en tveksam blick från Kaspurd. Man beställer inte i baren, så enkelt är det. All servering sköts av "servitriserna" och vet man inte det, kan det hända att Laban gjort ett misstag som släppt in nykomlingen. Bardisken är till för Kaspurd att stå och se viktig ut bakom, och för att ha någonstans att gömma det avsågade hagelgeväret som tas till vid storbråk.

Möte i mörkret

Hur RP agerar vid mötet på Lokus avgör väldigt mycket vad resultatet blir. Det finns många sätt att misslyckas med den här delen av äventyret. Chansen finns dock att de aldrig behöver komma så här långt, om de fångar in Selma tidigare. De detaljer som spelar stor roll vid mötet listas här i punktform:

- RP agerande mot personalen. Ingen av detektiverna har varit på Lokus tidigare, även om de känner till krogens rykte väl. Det finns flera sätt att göra bort sig på krogen och således bli utkastad. T.ex. kan man flörta med servitriserna, beställa drink av Kaspurd själv, tända egna ljuskällor eller liknande. Ett lyckat slag mot Undre världen gör att RP känner till fallgroparna och kan undvika dem.
- Gårdon. Hur RP använder Gårdon i en fälla kan variera. Antingen kan de göra sig av med honom tidigare (genom att gömma eller döda honom) eller så kan de använda sig av honom i gillrandet av fällan. Om Gårdon används finns risken att han sällar sig till Selma vid en eventuell strid. Detta går att förhindra genom att diskret binda honom på något sätt. Om Gårdon inte finns på plats går det att utnyttja den skumma belysningen på krogen och låta någon av RP klä ut sig till honom. Gårdon är inte särskilt stor, så Govaster är den enda av RP som skulle kunna passera som Gårdon i dunklet. Att använda Gårdons kläder är en bra idé, annars kan Selma förvarnas av "Gårdons" avsaknad av den unkna stanken.
- RP:s placering i lokalen. Det finns bara en väg in på Lokus och den kommer Selma komma in genom. Om hon anar oråd, t.ex. om Gårdon eller en dubbelgångare inte finns i lokalen alls, eller om en dubbelgångare inte stinker, så kommer hon fly så fort hon kan. Det går att hindra genom att ha RP placerade vid dörren, eller utanför.

Om Selma inte ser någon väg att fly kommer hon ta till vapen. Hon har med sig hagelpistolen och även en derringer om det kniper. Om det blir strid inne på Lokus kommer personalen att ingripa för att stoppa striden. De gör ingen skillnad på vem som startade bråket utan försöker slå ut alla som

är involverade. Det går att ge sig och på så sätt undvika att skadas av Kaspurd och hans anställda. Alla kastas sedan ut med en varning om att aldrig göra det igen, eller hålla sig borta. Om någon RP inte blir utslagen kan den ta hand om Selma, som inte kommer att ge sig. Annars kommer hon komma undan.

Om RP är listiga kan de övermanna Selma utan strid. Om de placerar sig så att de kan dra vapen mot henne utan att hon hinner dra sina. Hon är kanske desperat, men inte dum. Om hon tidigare fått lösensumman för Gullefjun kommer hon försöka muta RP att släppa henne enligt ovan. Annars ger hon sig surmulet.

Epilog

Det finns väl egentligen två slut på det här äventyret. Selma kommer undan, eller så fångas hon in. RP får vara ruskigt klantiga om Gullefjun skall förolyckas på något sätt. Om de misslyckas helt kommer Agda betala för Gullefjuns frisläppande, vilket innebär att RP inte får några pengar för sitt besvär alls.

Om de däremot fångar in Selma och Gullefjun återvänder oskadd (så när som på en tå), så kommer RP få betalt som överenskommet. Selma lämnas med fördel till polisen, tillsammans med Fjösar och Gårdon. Agda skiljer sig genast från Fjösar och Hönsgården annonserar återigen efter en ny tupp.

Komplikationer, oväntade problem och annat otrevligt

Som alltid när det handlar om rollspel, med spelare som har fri vilja att hitta på vad de vill, så kan det uppstå ett flertal problem. Jag ser inte att de är jättemånga i det här äventyret och en del har jag försökt åtgärda direkt ovan, men jag tar här upp ett par problem som kan uppstå.

- Det kan mycket väl hända att spelarna helt enkelt missar en ledtråd, p.g.a. att det inte anser att den är viktig eller för att de struntar i den. Försök då att diskret nämna ledtråden igen för att få spelarna att tänka på den igen, eller att inse att den kanske är viktig i alla fall.
- Spelledarpersoner riskerar alltid att dö av olika anledningar som kan vara ur SL:s händer. Om detta händer en SLP som sitter inne med mycket

viktig information som RP måste ha, exempelvis Gårdon eller Fjösar, kan SL lösa det genom att låta någon annan ha fått ta del av informationen, t.ex. Gårdons kusin eller Gullefjun.

- Scenariot har fem spelarkaraktärer. Vilka som används är inte så viktigt, men grunduppsättningen använder inte Filia. Om hon används så bör även Fenton vara med, eftersom de är ett par, men det är inte nödvändigt.
- Under deläventyret "Ska vi byta grejor med varann?" finns det stort utrymme till improvisation för RP. De kan om de vill stjäla delar av kedjan och på så sätt bryta den tidigare. Det är dock en ofta jobbigare väg än att bara följa kedjan till slutet. Våld går också att tillgripa så klart. Försök dock att avstyra sådant eftersom det tar upp dyrbar tid. I allmänhet är det deläventet med för att fylla ut, så om det är ont om tid kan det skippas eller kortas ner.
- Glöm inte bort att det är vinter. Det kan vara värt att påpeka det extra nog, flera gånger. Dels bygger det en skön stämning, och dels är det viktigt för "luktledtråden" man får från säcken som Fjugstad Frosténs lik ligger i. Det är lätt att glömma annars.

Att spela äventyret i en pågående kampanj

Det är ganska enkelt att använda det här äventyret som en del i en pågående mutantkampanj. Agda kan helt sonika anställa RP att göra jobbet som detektivbyrå gör. En annan uppsättning förmågor hos en sådan spelgrupp borde inte ställa till med alltför stora problem. Det vore förstås väldigt kul att inleda äventyret på ett annat sätt än via den gamla vanliga uppdragsgivaren, så om en driftig SL kan smyga in Hönsgården i ett tidigare skede i kampanjen så kan det underlätta en sådan sak. Jag ser heller inget problem att flytta äventyret till en annan stad, men den bör vara någorlunda stor. Det finns inga platser i äventyret som inte går att byta ut mot något annat, möjligen med undantag för Casino Cino.

Spelledarpersoner

Här beskrivs de viktigaste SLP som är med i äventyret. De som bara figurerar en kort stund, t.ex. Glur-Erik Backisson eller Graham Gårby beskrivs kort i de stycken de är med i. Om inga egenskaper och värden getts för en SLP och de ändå hamnar i bråk med RP, antag att de ger sig, eller i Salison Klinkbertons fall, försvaras av sina museivakter.

Gris-Gris Gumbo

Muterat Djur (gris)

37 år

Bakgrund: Hela Gris-Gris uppväxt präglades av hans moders yrkesval. Hon var en tjuv och Gris-Gris uppfostrades att vara en tjuv även han. Mamma Ernas taverna var lekplats för den unge Gris-Gris och eftersom hans far saknades blev ölhakets gäster hans faderssubstitut. När Erna arresterades och dömdes till straffarbete var Gris-Gris 17 år, men han tvingades snabbt bli ansvarig för Tavernan. Det gick inget vidare. Tavernan tappade både kunder och rykte, tills Gris-Gris i desperation försökte nå sin mor. Tack vare en korrupt vakt i arbetslägret där Erna befann sig så lyckades mor och son via brevväxling börja få tavernan på fötter igen. Nyligen släppte Erna efter avtjänat straff och nu driver Gris-Gris tavernan under moderns vakande ögon.

Beskrivning: För alla utom muterade grisar ser Gris-Gris antagligen ut som vilken gris som helst, möjligtvis med ovanligt mycket fula knölar i ansiktet. Men för en gris så är bartendern antagligen det fulaste man sett. Han har ett ansikte bara en mor kan älska, och till och med Erna tvekar ibland. Men Gris-Gris är skärpt vad gäller händelser i undre världen och hör och ser det mesta som händer i staden. Gris-Gris har för det mesta enkla kläder med ett förkläde när han jobbar i baren. Han är alltid beväpnad, förutom den hagelbössan som finns under disken.

STY 10 SB: 0
FYS 12 KP: 25 TT: 12
INT 11
SMI 10 IB: 10
VIL 11

PER 7 REA: 35%

STO 13 FF: 4,5/11,5/23 m/SR

Förmågor: Kameleont, Pansar (1p), Superbt sinne: Hörsel, Superbt sinne: Syn

Färdigheter: Akrobatik 20%, Bildning 25%, Fingerfärdighet 50%, Gevär 55%, Iakttagelse-

förmåga 60%, Kameleont 55%, Köpslå 50%, Låsdyrkning 40%, Närstrid 40%, Pistol 20%, Smyga/Gömma sig 50%, Undre världen 60%, Undvika 45%

Utrustning: Hagelbössan (under disken), 20 hagelskott, Skarprättarpistol, 10 skott .45S, 40 Kr

ABS: 1

Vapen: **Init:** **FV:** **Skada:** **Pål:**

Pistol 13 20% 2T8 99

Hagel 12 55% Hagel 99

Noll & Null

Muterade Djur (grisar)

32 år

Bakgrund: Tvillingarna Noll och Null är födda och uppvuxna i Pirit. Deras föräldrar dog när pojkarna var elva år gamla och de omhändertogs av sin moster Erna tills dess att hon sattes i arbetsläger. Kusinen Gris-Gris var inte lämpad som förmyndare, men han hade inte mycket val utan de båda storväxta pojkarna sattes helt enkelt i arbete på tavernan Erna. När de växt upp var de enorma och fungerade nu som ölhakets utkastare. De är dumma och obildade, men de funkade för sitt syfte och de tycker mycket om sin kusin, som tagit hand om dem under större delen av deras liv.

Beskrivning: Två enormt stora grisar, med tjocka nackar och utan ett hårstrå på knoppen. De klär sig i enkla skjortor med västar över, Noll med en blå och Null med en grön. Västarna är enda sättet att skilja dem åt.

STY 15 SB: +2T4

FYS 14 KP: 40 TT: 20

INT 7

SMI 10 IB: 10

VIL 10

PER 9 REA: 40%

STO 26 FF: 7/18/36 m/SR

Förmågor: Naturliga vapen (stenhårda knogar, 1T6 skada), Stor

Färdigheter: Akrobatik 30%, Fingerfärdighet 20%, Gevär 25%, Iakttagelseförmåga 40%, Köpslå 10%, Närstrid 65%, Pistol 15%, Undre världen 25%, Undvika 40%

Utrustning: 7 Kr

ABS: 0

Vapen: **Init:** **FV:** **Skada:** **Pål:**

Nävar 10 65% 1T6+SB -

Selma Plunge

Muterat Djur (höna)

35 år

Bakgrund: Selma har bott i Hönsgården sedan födseln och varit kammarjungfru åt Agda Näbbglans större delen av sitt vuxna liv. Hönsgården har alltid haft en eller flera förnämre familjer och släkten Plunge har alltid varit deras tjänstefolk. Selma har dock surnat rejält på Agdas överlägsna attityd. Hon har börjat öka ut sin egen kassa genom småstöldar och genom att arbeta vid sidan som förfalskare åt Pirits ljusskyggare element.

Beskrivning: För andra muterade fåglar och speciellt för en tupp är Selma en attraktiv höna. Hon har alltid varit mån om sitt utseende och hon klär sig i kläder som framhäver hennes goda sidor. Kläderna är dock alltid ganska enkla, för att hon fortfarande skall framstå som en tjänare åt Agda.

STY 10 SB: -1
FYS 11 KP: 21 TT: 10
INT 15
SMI 14 IB: 14
VIL 12
PER 14 REA: 70%
STO 10 FF: 4,5/12/24 m/SR

Förmågor: Ensamvarg, Hoppförmåga

Färdigheter: Akrobatik 65%, Bildning 40%, Fingerfärdighet 50%, Förfalskning 70%, lakttagelseförmåga 45%, Köpslå 60%, Närstrid 35%, Pistol 45%, Undre världen 55%, Undvika 40%

Utrustning: Hagelpistol, 10 hagelskott, Skarprättarderringer, 10 skott .45S, 24 Kr

ABS: 0

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Hagel	17	45%	Hagel	97
Pistol	20	45%	2T6	99

Kniv-Hasse

Icke Muterad Människa

30 år

Bakgrund: Hasse, som aldrig haft ett efternamn, växte upp i Pirits slum. Han var tidigt med i gatugången och gjorde sig ett namn som både intelligent och hänsynslös. Hans fascination för knivar väcktes tidigt och han började kallas Kniv-Hasse. När han så ärvde en anseelig summa pengar av en släkting han inte ens visste att han hade beslutade han sig för att starta en affärsverksamhet. Han lånar ut pengar till stadens mer ljusskygga element, eller de som helt enkelt inte kan få ett banklån, mot en

rätt anseelig ränta. Han har nu stor omsättning och ett gäng med råskinn som försvarar honom och driver in skulder.

Beskrivning: En smal och senig typ med otäck uppsyn. En smalmustasch pryder Kniv-hasses ansikte och håret är bakåtkammat med fett som får det att glänsa. Hasse går klädd i läder från topp till tå, med skidor för knivar både här och där.

STY 13 SB: +1
FYS 12 KP: 23 TT: 11
INT 14
SMI 11 IB: 11
VIL 10
PER 10 REA: 50%
STO 11 FF: 4/11/22 m/SR

Förmågor: Inga

Färdigheter: Akrobatik 35%, Bildning 25%, Fingerfärdighet 45%, lakttagelseförmåga 40%, Kasta 65%, Knivfajt 70%, Köpslå 50%, Närstrid 50%, Undre världen 55%, Smyga/gömma sig 50%, Undvika 40%

Utrustning: Minst sju knivar, 118 Kr

ABS: Läder 1, överallt

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Kniv	19	70%	1T6+8+SB	-
Stor Kniv	20	70%	2T6+7+SB	-
Kastkniv	14	65%	1T6+1	-

Typiskt råskinn

Dessa kan användas för alla sorters folk som RP kan tänkas stöta på, t.ex. Kniv-Hasses vakter, eller de som Selma hyr in för att ge RP ett kok stryk. De finns i två versioner, blanda och ge.

Typiskt råskinn v. 1

Muterad Människa

20-40 år

STY 14 SB: +1T2
FYS 12 KP: 36 TT: 12
INT 10
SMI 11 IB: 11
VIL 10
PER 10 REA: 50%
STO 13 FF: 4/12 /24 m/SR

Förmågor: Stryktålig

Färdigheter: Akrobatik 35%, Bildning 5%, lakttagelseförmåga 30%, Närstrid 55%, Smyga/gömma sig 35%, Undvika 20%

Utrustning: Påk

ABS: Tjocka kläder 1, överallt

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Påk	13	55%	1T8/1T10+SB	-
-----	----	-----	-------------	---

Typiskt råskinn v. 2

Muterad Människa

20-40 år

STY 14 SB: +1T6

FYS 12 KP: 25 TT: 12

INT 10

SMI 11 IB: 11

VIL 10

PER 10 REA: 50%

STO 13 FF: 4/12/24 m/SR

Förmågor: Explosiv

Färdigheter: Akrobatik 35%, Bildning 5%,
lakttagelseförmåga 30%, Närstrid 55%,
Smyga/gömma sig 35%, Undvika 20%

Utrustning: Påk

ABS: Tjocka kläder 1, överallt

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Påk 15 55% 1T8/1T10+SB -

Salison Klinkberton

Icke Muterad Människa

48 år

Bakgrund: Salison föddes med silversked munnen. Han föräldrar var oerhört förmögna och lille Salison fick allt han pekade på. Han har inte gjort ett hederligt hantag i hela sitt liv, och blotta tanken på arbete gör honom trött. Intresset för vapen av olika slag startade sedan han bevittnat en eldstrid på öppen gata mellan ett par desperados och några gangsters vid 25 år ålder. Sedan dess har han samlat på vapen och en dag slog honom idén att visa upp dem för allmänheten mot en liten betalning.

Beskrivning: En tjock och kort herre med grånande hår. Han är alltid välrakad och välkammad, eftersom hans betjänter gör det åt honom varje dag. Han är klädd i finaste kläder, med knästrumpor och frack. Vanligtvis sitter Salison ner. Inte helt ovanlig är heller att se honom i badrock, eftersom bad är det sätt han helst spenderar en ledig dag.

STY 12 SB: +1

FYS 14 KP: 27 TT: 13

INT 13

SMI 8 IB: 8

VIL 11

PER 11 REA: 55%

STO 13 FF: 4/10/21 m/SR

Förmågor: Inga

Färdigheter: Bildning 60%, Energivapen 45%,
Gevär 20%, lakttagelseförmåga 50%, Köpslå
70%, Undvika 20%

Utrustning: Laserpistol, 2 extra energipack,
218 Kr, snusjord, badtofflor

ABS: 0

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Laser 16 45% 2T6 89

Typisk museivakt

Salison har tre vakter när museet är öppet och sex stycken i två skift när det är stängt. Alla vakter har ett eget vapen men alla har tillgång till hela museets arsenal, eftersom de har nycklarna till alla montrar. De flesta vapnen i montrarna har dock låg Pål och lite ammunition. I stor sett alla sorters vapen, utom tunga energivapen finns i montrarna.

Typiskt museivakt

Icke Muterad Människa

20-40 år

STY 13 SB: +1T2

FYS 13 KP: 26 TT: 13

INT 10

SMI 13 IB: 13

VIL 11

PER 11 REA: 55%

STO 13 FF: 5/13/26 m/SR

Förmågor: Inga

Färdigheter: Akrobatik 35%, Bildning 20%,
Gevär 60%, lakttagelseförmåga 50%, Närstrid
55%, Pistol 50%, Smyga/gömma sig 35%,
Undvika 30%

Utrustning: Automatkarbin 5.56mm, 20 skott
5.56mm, 5 Kr

ABS: Läder 1, överallt utom huvud som har
stålkask 3

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Karbin 15 60% 4T6/5T6 75

TRUS-5, "Tokomaten"

Robot

??? år

Bakgrund: TRUS-5 hade med största sannolikhet ett liv före han hamnade i gränden där han ligger nu, han kan bara inte minnas något av det. Situationen har drivit honom till vansinne och nu fylls hans minnesbankar bara med vistelsen i gränden och hans begär efter skruven 218L.

Beskrivning: Det är möjligt att TRUS-5 en gång hade humiformt utseende. Det är i så fall borta sedan länge. Det som är kvar är en skelettliknande form i grått stål. Även huvudet är format som en skalle, vilket ökar robotens skrämselfaktor. TRUS-5 är av på mitten och hans ben ligger bredvid honom.

STY 14 SB: +1

FYS 12 KP: 23 TT: 11

INT 15

SMI 3 IB: 3

VIL 7

PER 5 REA: 25%

STO 11 FF: 0/0/0 m/SR

Förmågor: Betapersonlighet, Modifierad beteendespärr, Tolkenhet
Färdigheter: Bildning 55%, Energivapen 50%, lakttagelseförmåga 45%, Undvika 20%
Utrustning: Laserpistol, 1 energipack, trasig CD-spelare, cykelpump, ben
ABS: Naturligt 4, överallt
Vapen: Init: FV: Skada: Pål:
Laser 11 50% 2T6 65

Alvold

Muterad Människa

19 år

Bakgrund: Motorklanen Turbovrååls manbarhetsrit slog hårt mot Alvold. Den näve med skrot han drog ur den heliga säcken var speciellt dålig och han håller på att tappa modet och ge upp. Han har bara en vecka på sig att hitta något motorrelaterat att byta till sig, annars kommer han kastas ut ur klanen för alltid. När han föddes spåddes han en lysande framtid, men nu ser det blekt ut...

Beskrivning: Alvold är en smal och spenslig yngling. Han är solbränd efter en uppväxt på frihetens slätter och huden är smutsig av olja och vägdamm. Det svarta håret spretar och på huvudet har han ett par gamla svetsglasögon. De enda kläderna han har är ett par svarta hängslebyxor och ett par gigantiska svarta kängor.

STY 10 SB: +0
FYS 10 KP: 31 TT: 15
INT 12
SMI 15 IB: 15
VIL 11
PER 13 REA: 65%
STO 11 FF: 5/13/26 m/SR

Förmågor: Riktningsknöl, Robust, Stryktålig

Färdigheter: Akrobatik 50%, lakttagelseförmåga 40%, Köpslå 20%, Pistol 45%, Smyga/gömma sig 50%, Reparera 40%, Undvika 50%

Utrustning: Hemmabygge pistol 10mm, 7 skott 10mm, 1 skott .44, 2 Kr, skrot, skruv "218L"

ABS: 0

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:
Pistol 22 45% 4T6-2 80

Gårdon Gorby

Muterad Människa

24 år

Bakgrund: Född och uppvuxen i Pirit som det tredje av fem barn. Han fick aldrig den uppmärksamhet han ansåg sig förtjäna och han rymde hemifrån som tonåring. Han försörjde sig på att stjäla och så småningom

även på enstaka lönnmord. När föräldrarna dog tog Gårdon upp kontakten med sin äldsta bror, Graham igen. Graham brydde sig inte om Gårdons bisysslor utan låter honom arbeta på Papperskokeriet när han behöver.

Beskrivning: Slemmig är det första ordet som slår en person som iakttar Gårdon. Både till utseende och attityd. Gårdon utsöndrar ständigt ett svart sekret som gör honom väldigt hal. Sekretet luktar ingenting, men Gårdon stinker ändå, efter att ha jobbat i Papperskokeriet för många år. Sekretet gör ändå att det ständigt glänsar om Gårdon och hans hår ligger slickat efter skallen. Gårdon går alltid klädd i tigha svarta kläder med en huva att dra över ansiktet. Sekretet har impregnerat hans kläder så att de alla ser ut som oljedränkt tyg.

STY 13 SB: +1
FYS 12 KP: 23 TT: 11
INT 8
SMI 16 IB: 16
VIL 10
PER 8 REA: 40%
STO 11 FF: 5/13/27 m/SR

Förmågor: Hal, Livssinne 60%, Sugkoppar

Färdigheter: Akrobatik 75%, lakttagelseförmåga 55%, Närstrid 65%, Pistol 60%, Smyga/gömma sig 70%, Undvika 55%

Utrustning: Garott, kniv, Skarprättar-derringer, 10 skott .45S, 10 Kr, tuffpjäder

ABS: 0

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:
Garott 16 65% 1T4/SR -
Pistol 22 60% 2T6 99
Kniv 17 65% 1T6+1+SB -

Fjösar Spräth

Muterat Djur (tupp)

42 år

Bakgrund: Fjösars uppväxt var tråkig, så tråkig den någonsin kunde bli. En del skulle kalla den trygg, men för Fjösar var den bara trist. Han ville ha spänning och när han flyttade hemifrån, som en stilig ung tupp, beslöt han sig för att bli en svindlare och sol- och-vårare. Han blev framgångsrik, han hade både talets gåva och ett fördelaktigt utseende. När han kommit upp sig i ålder började han tröttna på att flacka runt och bestämde sig för en sista "stöt" för att sen dra sig tillbaka. Agda blev hans mål, men det vet vi ju hur det gick...

Beskrivning: Även om Fjösar börjar komma upp sig i åren är han fortfarande en väldigt stilig tupp. Han vet hur man skall föra sig och han vet hur en gentleman klär sig. Han har alltid så lyxiga kläder som han kan, och

tuppkammen är alltid väloljad och näbben välpolerad, så att de båda blänker i solskenet.

STY 11 SB: +0
FYS 12 KP: 23 TT: 11
INT 14
SMI 11 IB: 11
VIL 10
PER 16 REA: 80%
STO 11 FF: 4/11/22 m/SR
Förmågor: Feromoner 50%, Jaktinstinkt 40%, Naturligt vapen (näbb 1T6 skada)
Färdigheter: Akrobatik 25%, Bildning 40%, lakttagelseförmåga 45%, Närstrid 45%, Pistol 35%, Smyga/gömma sig 50%, Undvika 45%
Utrustning: Skarprättarderringer, 10 skott .45S, 15 Kr, cigaretter
ABS: 0
Vapen: Init: FV: Skada: Pål:
Pistol 17 35% 2T6 99
Näbb 11 45% 1T6+SB -

Stor-Burra och Lill-Burra

Muterade Djur (schäfrar)

21/18 år

Bakgrund: Stor-Burra är tre år äldre än sin bror Lill-Burra. De är båda uppvuxna i Pirits arbetarkvarter, men de hade inga intentioner att följa i sina föräldrars fotspår och Stor-Burra tog värvning som vakt hos Al-Ralph Cappucino. Den yngre brodern kom snart efter och tillsammans har de klättrat inom organisationen och de är nu ansvariga för säkerheten på översta våningen på Casino Cino, en mycket prestigefylld uppgift för två mutantslynglar från Knoting.

Beskrivning: Namnen till trots är det ingen större skillnad i storlek på bröderna. De är båda breda över axlarna, med synnerligen välutvecklade käkpartier. På kasinot är de klädda i smokings med väldigt dålig passform.

STY 15 SB: +2T4
FYS 14 KP: 29 TT: 14
INT 10
SMI 10 IB: 10
VIL 9
PER 9 REA: 45%
STO 15 FF: 5/12,5/25 m/SR
Förmågor: Explosiv, Naturligt vapen (bett 1T8), Superbt sinne (lukt)
Färdigheter: Akrobatik 40%, lakttagelseförmåga 50%, Närstrid 60%, Pistol 40%, Undvika 45%
Utrustning: Skarprättarpistol, 10 skott .45S, 5 Kr
ABS: 0
Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Pistol	16	40%	2T8	99
Näve	10	60%	1T4+SB	-
Bett	10	60%	1T8+SB	-

Kaspurd Heggner

Muterad Människa

49 år

Bakgrund: Kaspurd har en lång och gedigen karriär som smygmdördare bakom sig. Han har mördat rik som fattig, muterad som icke-muterad, bara någon betalat honom för det. Han var en av de bästa och när han pensionerade sig för 10 år sedan hade han ett anseende kapital. För det startade han Lokus, en mötesplats för professionella brottslingar i en stad som styrdes av mobsters. Det var lyckat och affärerna blomstrade.

Beskrivning: Kaspurd ser liten och klen ut, men han är senig och skenet bedrar. Han bär glasögon. Håret har tunnats ut och han har bara en tunn krans kvar som börjat gråna vid tinningarna. Allt som allt ger Kaspurd ett menlöst intryck, vilket han är nöjd med. Han förstärker det genom att bära oansenliga kläder, enkla byxor, en skjorta och väst. Alla kläder går i mörkt brunt och har flera dolda fickor att stoppa vapen i.

STY 13 SB: +1
FYS 12 KP: 22 TT: 11
INT 15
SMI 17 IB: 26
VIL 12
PER 10 REA: 50%
STO 10 FF: 5/13,5/27 m/SR
Förmågor: Blixtnabba reflexer, Giftig, Nattsyn, Regenerera (3)
Färdigheter: Akrobatik 80%, Bildning 50%, Energivapen 50%, Gevär 60%, lakttagelseförmåga 60%, Närstrid 90%, Pistol 80%, Smyga/gömma sig 90%, Stridskonst 85%, Undre världen 75%, Undvika 70%
Utrustning: Garott, knivar, ljuddämpad pistol .50, 15 skott .50, 87 Kr
ABS: 0
Vapen: Init: FV: Skada: Pål:
Garott 26 90% 1T4/SR -
Pistol 32 80% 6T6 92
Kniv 27 90% 1T6+1+SB+gift -
Näve 26 85% 1T4+8+SB -

Laban

Robot

??? år

Bakgrund: Så länge Laban kan minnas har han gått sin egen väg. Att lyda människor, som många andra robotar, har aldrig varit hans sak. Han gjorde som han ville och inte alltför

sällan satte det honom i kollisionkurs med lagens långa arm. Efter att ha gjort sig illa välkommen i Karle begav sig Laban till Pirit, där han mötte Kaspurd Heggner. De båda blev ett radarpar som arbetade väldigt bra tillsammans. När Kaspurd öppnade sin krog var det naturligt att Laban följde med och han blev snart krogens dörrvakt och utkastare. Om det blir bråk inne på Lokus använder Laban sin ljusramp för att blända bråkstakarna, som oftast vant sina ögon vid den skumma belysningen. De andra anställda på Lokus känner till Labans teknik och vet att skydda sina ögon när Laban faller ut lamporna.

Beskrivning: Laban är byggd nästan som en kloss. Han är lika bred som han är lång och armarna är korta, men kan förlängas om det behövs. Han ser väldigt robust ut och ögonen som glöder rött ger ett hotfullt intryck. Laban pratar inte mer än nödvändigt. Hans matta grå färg är flagnad och inte alltför sällan finns gammalt levrat blod lite här och var på robotens kroppshydda av stål och keramer.

STY 18 SB: +1T4 (+2T6)

FYS 15 KP: 30 TT: 15

INT 6

SMI 9 IB: 9

VIL 14

PER 7 REA: 35%

STO 15 FF: 4,5/12/24 m/SR

Förmågor: Betapersonlighet, Frontlastare, Ljusramp, Modifierad beteendespärr, Sensorer (IR), Teleskoparmar

Färdigheter: Akrobatik 15%, Iakttagelseförmåga 55%, Närstrid 65%, Pistol 60%, Smyga/gömma sig 70%, Undvika 55%

Utrustning: Garott, kniv, Skarprättarderringer, 10 Kr, tupp fjäder

ABS: Naturligt 4

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Nävar 9 65% 1T4+SB -

kroppen, förutom det långa håret. Illusionen är väldigt övertygande i skum belysning, men ingen skulle gå på det i dagsljus. Turligt nog är ljuset inne på Lokus väldigt skumt.

STY 11 SB: +0

FYS 11 KP: 22 TT: 11

INT 10

SMI 15 IB: 15

VIL 11

PER 14 REA: 70%

STO 11 FF: 5/13/26 m/SR

Förmågor: Nattsyn, Nattvarelse

Färdigheter: Akrobatik 50%, Bildning 10%, Iakttagelseförmåga 40%, Närstrid 60%, Pistol 60%, Smyga/gömma sig 65%, Stridskonst 70%, Undre världen 55%, Undvika 50%

Utrustning: Knivar, Pistol 9mm, 15 skott 9mm, 17 Kr

ABS: 0

Vapen: Init: FV: Skada: Pål:

Pistol 23 60% 3T6 76

Kniv 16 60% 1T6+1+SB -

Näve 15 70% 1T4+7+SB -

Henrika och Yvonne

Muterade Människor

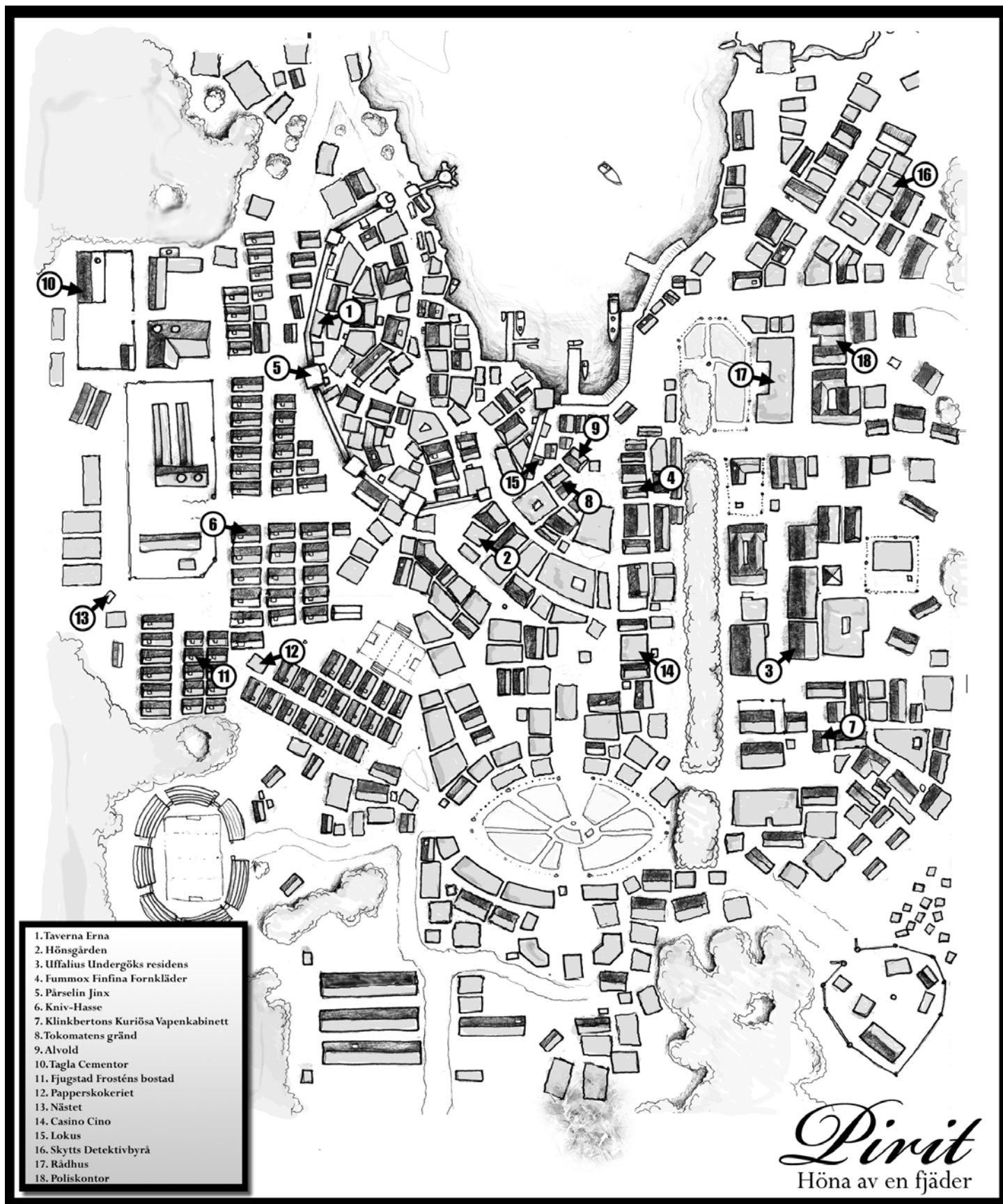
27/31 år

Bakgrund: Henrika och Yvonne träffades för 12 år sedan och blev genast vänner. De var båda småskurkar med ett intresse för att klä sig i kvinnokläder. De började försörja sig på att lura män in i gränder eller sovrum och sedan rånmörda dem. Det gick bra i många år men till slut kom rättsmakten dem på spåren och de var tvungna att gömma sig. På Lokus kunde de jobba i sina förklädnader utan att riskera varken sina liv eller att arresteras.

Beskrivning: Båda männen klär sig i kvinnokläder. De rakar sig minutiöst över hela

Kartor och rollpersoner

Spelledarens karta över Pirit



Spelarnas karta över Pirit



Fenton M. Iller

Muterat Djur (iller)

25 år

Bakgrund: Fentons far var en mycket lärd man. En före detta zonfarare som under sina äventyr lärt sig delar av det gamla språket. När Fenton var liten fick han lära sig vad hans far kunde, kunskap som hänger i än idag. När Fenton växte upp satt fadern oftast och läste i en gammal bok han hittat. "Lexikon Lkab - Mere" stod det på boken rygg. Det var därifrån Fenton fick sitt andranamn, Mazarin. Namnet han hatade och därför aldrig berättade för någon om.

Fentons far ville att hans son skulle ta över efter honom, nu när han själv drabbats av zonrötan. Men det var inget som intresserade Fenton. Han såg vad zonen gjort med hans far och han ville inte bli likadan. Istället begav han sig till Pirit och slog sig in på brottets bana. Han blev inbrottstjuv, en ganska framgångsrik sådan. Snart var han känd av polisen, men han lyckades alltid hålla sig undan. Fenton talade aldrig med sin far mer, och den gamle mannen förlät honom inte för hans svek.

Så kom dagen då han fick brevet av sin mor. Fadern hade dött. Förtvivlad över att han svikit sin far och aldrig bett honom om förlåtelse gick han till närmaste polisstation och lämnade in sig själv. Han dömdes till fem års straffarbete. När Fenton kom ut igen bestämde han sig för att från den dagen skulle han leva ett hederligt liv. Men han kunde ingenting och hade ingen utbildning så det var svårt att få något annat än manufakturjobb. Men så en dag träffade Fenton Nils Skytt i Hindenburg. Nils frågade Fenton om han ville jobba som problemlösare på hans detektivbyrå. Hans färdigheter skulle kunna komma till användning, på ett hederligt sätt. Fenton sa genast ja.

När Nils dog för två år sedan testamenterade han detektivbyrån och dess tillgångar till Fenton och hans tre kamrater. De beslutade sig för att fortsätta driva byrån tillsammans och behöll namnet "Skytts detektivbyrå" för att hedra sin avlidna vän. Fentons roll i detektivbyrån är att spana och göra diverse halvt om halvt ohederliga saker, fast endast i tjänsten. Eftersom detektivbyrån är effektiv bortser oftast polisväsendet från Fentons tilltaganden. För ett knappt år sedan återvände Fenton till Pirit och återförenades med Filia, hans flickvän från tiden som inbrottstjuv. Detektivbyrån flyttades till Pirit och där har nu vännerna drivit byrån tillsammans med Filia, den senaste delägaren.

Beskrivning: Fenton är en sval snubbe, något han lärde sig under sin tid som inbrottstjuv och som har hängt i sen dess. Han har huvudet på skaft och är van att hantera stressade situationer. Nästan ingenting får Fenton att släppa sin coola image. Han är rapp i käften och pratar mer än gärna, något som ibland kan gå hans kamrater på nerverna. Mest av allt är Fenton en hederlig karl.

Fenton är kort och smal, med gråbrun, vissa skulle säga råttfärgad, päls. Han blir ibland misstagen för en muterad råtta något som irriterar honom ofantligt. Han klär sig i en specialsydd kostym i grått ulkullstyg och på huvudet har han en typisk gangsterhatt med vinrött band. När han vill snofsa till sig har han en näsduk knuten runt halsen. I mungipan har han alltid en tandpetare som han brukar tugga på.

Åsikter om andra:

Govaster: Govaster är den i kamratgänget som Fenton känner att har mest gemensamt med. De har båda levt lite ljusskygga liv och Fenton känner ett slags band till Govaster även om han inte vet så mycket om hans liv före de träffades. Govaster är PSI-mutant men Fenton tycker inte att det är något fel i det utan ser Govaster som en mycket god vän. (PSI)

Tor-Olle af Finkelkrona: Fenton tycker att Tor-Olle kan vara lite fisförnäm ibland, men innerst inne är han en hedersknyffel. Fenton står ut med Tor-Olles divalater för när han inte håller på

så där så är han en bra kamrat. Han är dessutom smart. Utan honom hade detektivbyrån antagligen inte funnits kvar. (IMM)

Jonsson: Jonsson är lite tystlåten av sig, men det stör inte Fenton eftersom han pratar så mycket själv. Jonsson är ganska storväxt och tillsammans ser Fenton och Jonsson ganska festliga ut. Inte alltför sällan lyfter Jonsson upp Fenton på sina axlar. Fenton låtsas att han inte gillar det men egentligen tycker han det är kul. Jonsson är inte så smart, men en bra hederlig karl. (MM)

Filia De Janeiro: Under Fentons tidiga karriär som inbrottstjuv i Pirit hade han ett kärleksförhållande med den söta frettfröken Filia. De var kompanjoner och gjorde inbrott tillsammans och Fenton älskade henne mycket. Men när han i sorgen över sin fader angav sig själv tänkte han inte på henne och de har inte sett varandra sen den dagen. Fenton ville lämna det livet bakom sig, men han tänkte ofta på Filia under åren som gick sen de skiljdes åt. Han har insett att han faktiskt älskar henne och när han återvände till Pirit förklarade han det för henne när de åter möttes. Hon förlät honom och de är åter ett par. Han funderar på att fria till henne. Det blir andra gången, eftersom den förra avbröts av nyheten om hans fars död. (MD: Frett (illerhona))

STY 10 SB: -1T3

FYS 10 KP: 15 TT: 7

INT 11

SMI 14 IB: 26

VIL 10

PER 13 REA: 65%

STO 5 FF: 3,5/9,5/19 m/SR

Förmågor: Blixtnabba reflexer, Liten, Naturliga vapen (Klor, 1T6 skada), Nattsyn

Färdigheter:

Akrobatik	60%
Bildning	15%
Båge	15%
Fingerfärdighet	45%
Första hjälpen	15%
Gevär	20%
Iakttagelseförmåga	40%
Kasta	15%
Köpslå	15%
Låsdyrkning	60%
Närstrid	55%
Pistol	50%
Smyga/Gömma sig	60%
Undre Världen	40%
Undvika	60%

Utrustning: Litet dyrkset, Ask med forntida tandpetare (mintsmaak), Skarprättarderringer, 10 skott .45S, Ljuddämpad 9mm pistol, 7 skott 9mm, 20 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Klor	26	55%	1T6+SB	-
Skarprättarderringer	32	50%	2T6	99
Ljuddämpad 9mm	34	50%	3T6	62



Govaster

PSI-Mutant
21 år

Bakgrund: Ganska tidigt insåg man i Govasters hemby att den unge mannen inte var som alla andra. Alltid när han ramlat och slagit sig, fanns inga skador kvar dagen efter. Han verkade alltid starkare än alla andra i byn, och när han en dag knuffade en annan grabb utan att ens röra vid honom så var det sista droppen. Röster höjdes om att bränna honom och med de ropen i ryggen flydde Govaster ut i skogen.

Vad som hände med hans föräldrar vet Govaster inte. Han har aldrig återvänt till sin hemby utan han fortsatte bara vidare genom skogen tills han en dag kom till Hindenburg. Govaster visste inte riktigt vad han själv var men efter en tid i staden insåg han att hans sort inte var omtyckt i huvudstaden heller. Han försökte att inte använda sina krafter utan bestämde sig för att hålla låg profil. Han tog anställning vid en av stadens manufakturer.

Govaster trivdes inte i fabrikerna. Det var hårt arbete, som Govaster inte var skapt för. Ibland var det svårt att inte använda sin extrastyrka. Att många manufakturer stank av olika slaggprodukter och råvaror retade också Govasters känsliga sinne. Han bytte jobb ofta men så småningom började arbetskamraterna misstänka att Govaster inte var som alla andra. Han blev rädd och tänkte återigen fly för sitt liv. Men innan något allvarligt hände blev Govaster uppsnappad av en ljusskygg man som ville att han skulle göra lite jobb åt honom. Govaster var förvirrad och rädd så han gick med på det.

Det visade sig att jobben gick ut på att mörda diverse obekväma personer för den skumma mannens affärer. Det första mordet utförde Govaster utan att tänka. Efter det bröt han nästan samman av dåligt samvete. Han gick till polisen och tillsammans med dem gillrades en fälla för mannen som lurat Govaster i hans svaga ögonblick. Strax efter att mannen gripits kontaktades Govaster av Nils Skytt, som erbjöd honom ett jobb på hans detektivbyrå. Govaster tackade ja.

När Nils dog för två år sedan testamenterade han detektivbyrån och dess tillgångar till Govaster och hans tre kamrater. De beslutade sig för att fortsätta driva byrån tillsammans och behöll namnet "Skytts detektivbyrå" för att hedra sin avlidna vän. Govaster är detektivbyråns allt-i-allo. Han får oftast göra de jobb som de andra inte riktigt vill, som att laga mat eller städa kontoret, men det är inget Govaster blir sur för. Han är glad att ha de andra som sina vänner eftersom de accepterar honom även om han är PSI-mutant. För ett år sedan begav sig detektiverna till Pirit, i jakten på en brottsling och de beslutade sig för att stanna där och öppna Skytts detektivbyrå i en ny stad. I Pirit återförenades Fenton med sin gamla flickvän Filia. Hon är nu också en delägare i byrån.

Beskrivning: De mörka hemligheter Govaster bär på plågar honom varje dag. Han ångrar sig djupt och alla pengar han fått över har han skänkt till änkan efter mannen han dödade. Vänskapen med de fyra andra som jobbar på byrån har däremot lättat upp hans sinne och när han är tillsammans med dem känns allt bättre. Govaster avskyr därför att vara ensam. I goda vänners lag är han dock talför och glad som vem som helst, men alltid men en glimt av dysterhet längst bak i huvudet. Govaster har aldrig berättat för någon om sitt hemska dåd.

Govaster är smal som en sticka, vilket får honom att se längre ut än vad han egentligen är. Hans hår är blondt och stripigt. Det är kortklippt i nacken men luggen hänger ner på ena sidan av ansiktet ända ner till kinden. Ena ögat är blått och det andra grönt, men det syns knappt utom i starkt ljus, som Govaster oftast undviker. Han går klädd i en enkel beige skjorta med en brun väst över. På benen har han sina gamla blå arbetsbyxor med förstärkta knän.

Åsikter om andra:

Fenton M. Iller: Govasters bästa vän. Även Fentons förflutna är höjt i dunkel, även om Fenton aldrig mördat någon (vad Govaster vet). Fenton var den av de fyra vännerna som först fick veta att Govaster är PSI-mutant men nu har han berättat för allihop. (MD, iller)

Tor-Olle af Finkelkrona: Trots att han skrävlar och låtsas vara förmer än han är så tycker Govaster om Tor-Olle. Han är alltid hygglig och tillmötesgående till sina vänner. När han inte betar sig som en snobb alltså. Som tur är, så gör han mest det med andra, inte i kamratgänget. (IMM)

Jonsson: Den tystlåtna jätten och Govaster kommer bra överens. De har en sorts tyst överenskommelse och Jonsson verkar inte bry sig alls om att Govaster är PSI-mutant. Snarare har de två blivit närmare vänner efter att Govaster berättade. (MM)

Filia De Janeiro: Filia är en gammal vän till Fenton, från tiden då han bodde i Pirit. Govaster tycker om den lilla illerfröken och han ser att hon gör Fenton lycklig, vilket gör Govaster glad. Han har därför välkomnat henne helhjärtat till kompisgänget. (MD: frett)

STY 8 SB: -1T2

FYS 8 KP: 18 TT: 9

INT 13

SMI 12 IB: 12

VIL 16

PER 11 REA: 55%

STO 10 FF: 4/11/22 m/SR

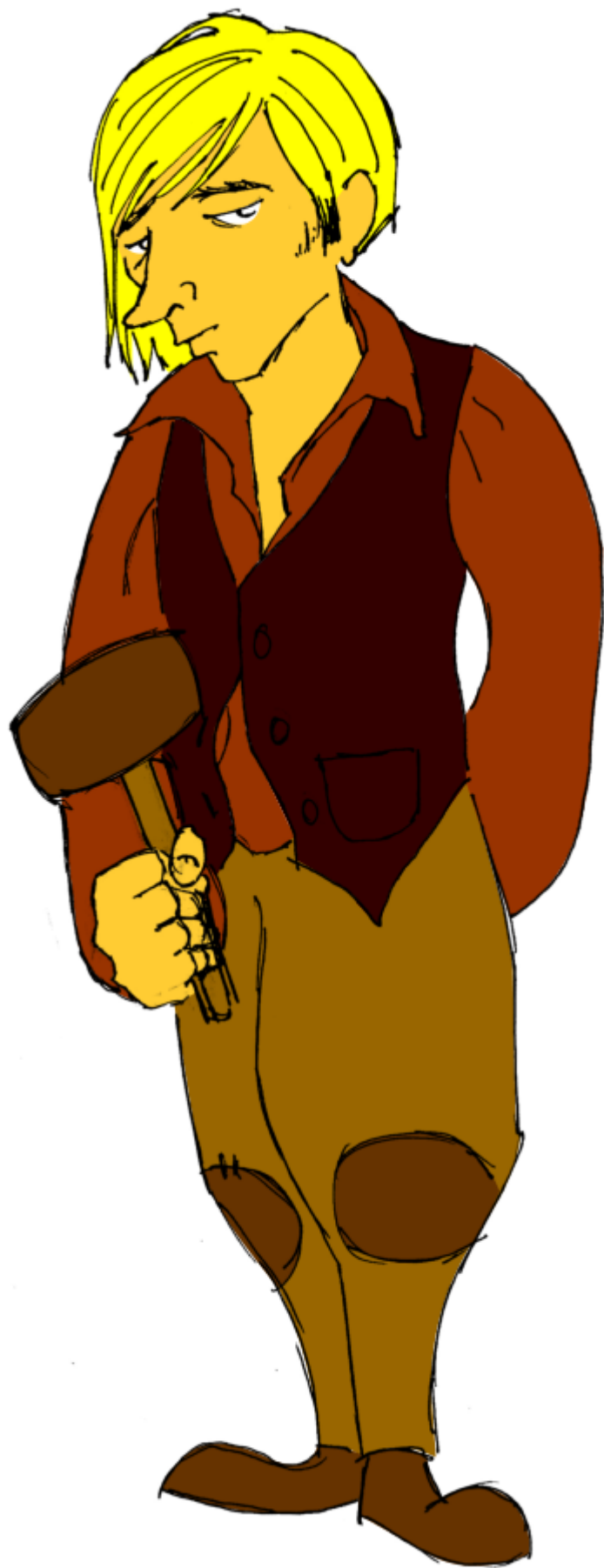
Förmågor: Kraftprov 50% (STY + 2T10+5 under VIL SR), Läkande händer 65% (läker 2T10+6 KP), PSI-stöt 55% (1T6+5 KP skada mot upp till två fiender, 2T10+5 mot STO för att slå omkull folk)

Färdigheter:

Akrobatik	30%
Båge	15%
Första hjälpen	20%
Gevär	25%
Iakttagelseförmåga	45%
Kasta	15%
Köpslå	15%
Närstrid	55%
Pistol	50%
Smyga/Gömma sig	25%
Spel	25%
Undvika	45%

Utrustning: Fickplunta med tokjos, Handslägga, Skarprättarpistol, 10 skott .45S, 12 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Handslägga	13	55%	1T6+2+SB	-
Skarprättarpistol	15	50%	2T8	97



Tor-Olle af Finkelkrona

Icke Muterad Människa
33 år

Bakgrund: Tor-Olles far jobbade inom den kejserliga administrationen. Släkten var på inget sätt aristokratisk och namnet af Finkelkrona var taget. Men fadern hade lyckats bluffa sig fram under lång tid och han hade samlat ihop en ansenlig summa pengar och ett fint liv bland Hindenburgs grädda. Familjen hade t.o.m. ett hus i Skans Haga. Tor-Olles uppväxt var fin, med barnflicka och privatlärare i tidig ålder. Hans mor hade dött i barnsäng och fadern gifte om sig med Tor-Olles barnflicka.

Men så en dag blev faderns lögn avslöjad. Han avskedades från sitt jobb och snart hade ryktet spridit sig i hela Hindenburg. Herrefolket spottade på fadern när han moloken gick hem och när han kom fram och mötte av åsynen av sitt hem som plundrades av fattiga och tjuvar alltmedan poliserna stod bredvid och bara såg på så orkade han inte mer. Han flydde för att aldrig återvända igen. Tor-Olle togs in på barnhem.

När han växt upp slängdes han ut på gatan. Som av en slump träffade han sin gamla privatlärare och de började samtala. Läraren berättade om faderns påstådda adlighet och vad som hänt. Även om fadern ljugit så kunde Tor-Olle inte ge upp tanken på att bli en aristokrat. Han började jobba som assistent åt läraren, som numera jobbade som arkivarie åt den kejserliga administrationen. På så sätt hoppades Tor-Olle att en dag kunna komma upp sig. Han bytte även tillbaka till sitt gamla påhittade släktnamn, af Finkelkrona. Ingen verkade längre minnas incidenten med fadern.

När Tor-Olles gamla lärare slutade på grund av hög ålder, avskedades Tor-Olle eftersom det endast var den gamles förtjänst att han fått jobba där alls. Men den gamle tipsade Tor-Olle om en detektivbyrå som en bekant till honom drev. Snart jobbade Tor-Olle för Nils Skytt.

När Nils dog för två år sedan testamenterade han detektivbyrån och dess tillgångar till Tor-Olle och hans tre kamrater. De beslutade sig för att fortsätta driva byrån tillsammans och behöll namnet "Skytts detektivbyrå" för att hedra sin avlidna vän. Tor-Olles roll i detektivbyrån är administration och att vara byråns ansikte utåt. Utan Tor-Olle hade det antagligen inte funnits någon byrå. För ett år sedan reste detektiverna till Pirit i jakten på en brottsling. När fallet var löst beslutade de sig att stanna och öppna byrån i den nya staden istället. De fick också en ny delägare, Filia De Janeiro, Fentons gamla flickvän.

Beskrivning: Trots det faktum att han inte är aristokrat på något sätt och aldrig kommer att bli det, så beter sig Tor-Olle som om han var av rang. Han kör inte med sina vänner men alltid när han är på krogen eller i en affär så kräver han att bli betjänad som en fin herre. Det händer ibland att han beordrar sina vänner också, men han brukar be om ursäkt när han gått för långt, för han gillar dem verkligen och de är de enda vännerna han har. Tor-Olles sätt kan vara ganska irriterande speciellt för dem som inser att han bara är en fåne som tror att han är något. Han beter sig dock alltid som en gentleman mot kvinnor.

Tor-Olle har kort mörkt hår som han kammar bakåt. Han är välväxt och rakryggad med fin hållning. Tor-Olle går till barberaren så ofta han har råd, för att rakas och han är vanligtvis helt slätrakad i ansiktet. Han går klädd i en skraddarsydd frack från Masetti. Han har ett par svarta byxor på sig och på huvudet har han en cylinderhatt. Han går alltid runt med en käpp som döljer en värja.

Åsikter om andra:

Fenton M. Iller: Tor-Olle har inget emot mutanter i allmänhet och Fenton är en god kamrat. Tor-Olle trivs i hans sällskap, även om han pratar lite för mycket ibland. (MD, iller)

Govaster: För en tid sedan avslöjade Govaster att han är PSI-mutant. Till en början blev Tor-Olle förskräckt och lite arg men snart insåg han att Govaster ändå är hans vän och att det inte spelar någon roll vad han är för något. Tor-Olle litar mer på Govaster nu sedan han insett hur modig ynglingen var som berättade sanningen. (PSI)

Jonsson: Trots, eller kanske på grund av, att han är ganska trög så kommer Tor-Olle och Jonsson bra överens. De kompletterar varandra bra och Tor-Olle gillar att ha någon som beundrar honom. Det får honom att känna sig viktig. När Tor-Olle kommer upp sig i världen skall Jonsson få bli hans närmaste man. Tor-Olle har börjat lära Jonsson att läsa, vilket han är rätt stolt över själv. Han följer liksom i sin läromästares fotspår. (MM)

Filia De Janeiro: Tor-Olle ställde sig först tveksam till Fentons flickvän. Att hon skulle bli likvärdig delägare i Detektivbyrån kändes inte lika självklart för Tor-Olle som för de övriga detektiverna. Men hon har visat sig värdefull och kunnig, så Tor-Olle har tinat för henne. Att hon gör Fenton lycklig är ju en trevlig bonus. (MD: frett)

STY 13 SB: +1T2

FYS 12 KP: 25 TT: 12

INT 15

SMI 13 IB: 13

VIL 14

PER 14 REA: 70%

STO 13 FF: 5/13/26 m/SR

Förmågor: Mentor (Bildning)

Färdigheter:

Akrobatik	15%
Bildning	65%
Båge	15%
Första hjälpen	50%
Gevär	65%
Iakttagelseförmåga	40%
Kasta	15%
Köpslå	55%
Närstrid	65%
Pistol	50%
Rida	35%
Smyga/Gömma sig	40%
Teknologi	40%
Undvika	40%

Utrustning: Liten dosa med snusjord, värjkläpp, Skarprättarkarbin, 10 skott .45S, fickrova, 53 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Värjkläpp	16	65%	1T10+2+SB	-
Skarprättarkarbin	15	65%	3T6	99



Jonsson

Muterad Människa

23 år

Bakgrund: Jonsson föddes på sjön. Hans släkt har varit sjöfarare så länge de kan minnas och det viskas ibland om att det skulle finnas en del fisk i blodet. Sedan ett par generationer lever släkten enbart på sjön och de går aldrig i land. Men Jonsson har tydligen inte ärvt släktens legendariska sjöben. Han lider av svår sjösjuka. I många år försökte han stå ut men illamående varje dag tär på vem som helst efter för lång tid.

När båten la till i Hindenburgs hamn, för att be någon på kajen att skaffa förnödenheter åt dem (de går ju aldrig i land själva), tog Jonsson sitt beslut. Han tog farväl av sina föräldrar och sina syskon och klev av båten. Föräldrarna såg till en början inte nöjda ut men de förstod hur mycket deras son lidit och de kunde inte förmå sig att tvinga honom att stanna kvar. Med tårar i sina ögon såg de den första Jonsson i mannaminne gå på fast mark. Sen den dagen har Jonsson hälsat på sina föräldrar varje gång de kommit in i hamn, och de är mycket stolta över sin son, trots hans val.

Till en början var det svårt att göra sig ett leverne i staden. Det första problemet att överkomma var att vänja sig gå på fastlandet. Många trodde nog att Jonsson var konstant berusad, eftersom han alltid ragglade eller stödde sig mot en vägg. Hans stora kroppshydda och goda läkekött gjorde att han, när han väl vant sig vid att marken stod still, började jobba som vakt på diverse nöjesetablissemang, t.ex. Bunkern. Jonsson försökte en tid försörja sig som Sockerspelare men han kunde inte riktigt lära sig reglerna så han uteslöts för att han ständigt bröt mot dem. Inte lång tid efter det kontaktades han av Nils Skytt som behövde kompetenta problemlösare till sin detektivbyrå. Jonsson hade ju inget annat för sig så han tackade ja.

När Nils dog för två år sedan testamenterade han detektivbyrån och dess tillgångar till Jonsson och hans tre kamrater. De beslutade sig för att fortsätta driva byrån tillsammans och behöll namnet "Skytts detektivbyrå" för att hedra sin avlidna vän. Jonsson är detektivbyråns ryggrad när det gäller att ta hand om bråkstakar och andra oroselement. Behöver ett problem lösas med styrka och utan finess är det Jonsson som gör grovgörat. För ett år sedan begav sig detektiverna till Pirit i sökandet efter en brottsling. Efter att fallet lösts beslutade sig vännerna för att stanna i Pirit och öppna Detektivbyrån där istället. Filia De Janeiro, Fentons flickvän blev en ny delägare i samband med det.

Beskrivning: Jonsson är egentligen inte så dum som de flesta tror. Han är bara lite mer tystlåten än andra och han föredrar att fundera över saker istället för att prata i onödan. När någon klagar brukar Jonsson snusjordsförnuftigt säga att "bättre att hålla tyst och verka dum, än att öppna munnen och bevisa det". För den sakens skull är han inte tyst hela tiden. Ofta diskuterar de andra en lång stund, mer och mer högljutt innan Jonsson dräper diskussionen men en välriktad kommentar. Andra ser honom som dum, men det gör inte Jonsson något. Han är sig själv och trivs med det. Jonsson är inte våldsam av sig, men han slåss om det är hans jobb, eller om hans kamrater är i fara. Vanligtvis har Jonsson ett stort leende på läpparna eftersom han numera trivs bra med sitt liv. Han slipper ju vara sjösjuk.

Jonsson är stor och muskulös, med brett över axlarna. Han har halvlångt brunt hår och ansiktet "pryds" av ett brutet näsben. Inte alltför sällan har Jonsson små sår efter slagsmål i ansiktet och på kroppen som inte läkt av hans regeneration än. Dessa täcker han med plåster, ett fynd från den gamla tiden. Plåstren har motiv av en muterad anka i sjömanskostym. Han saknar också ett par tänder efter slagsmål och Socker. Jonsson har ett klädsamt skägg som han bara ansar någon gång i månaden. Han går klädd i grova, slitstarka kläder och har en stickad mössa på huvudet.

Åsikter om andra:

Fenton M. Iller: Jonsson tycker om alla sina vänner väldigt mycket men han gillar att retas lite med den lilla illern, speciellt som denne alltid hojtar så mycket när Jonsson lyfter upp honom på sina axlar. Men Jonsson vet att Fenton inte har något emot det egentligen, annars hade han inte gjort det. (MD, iller)

Govaster: Egentligen tycker Jonsson inte mindre om Govaster än vad han tycker om de andra tre, men eftersom Govaster oftast vänder sig till Fenton när han har problem så har Jonsson aldrig utvecklat lika starka band till honom. När Govaster avslöjade att han är PSI-mutant förstod Jonsson varför han varit så tystlåten men han bryr sig inte om att han höll det hemligt, eller att han är PSI heller för den delen. (PSI)

Tor-Olle af Finkelkrona: Tor-Olle är Jonssons stora idol, näst efter Sockerstjärnan Bejron Bråck. Jonsson följer Tor-Olle vart han än går och gör allt han säger. Jonsson hoppas verkligen att Tor-Olle kan uppfylla sin dröm om att bli en adelsman för då kommer han också att kunna få det bra. (IMM)

Filia De Janeiro: Fentons gamla flickvän, som han återförenades med när de kom till Pirit. Hon är nu en del av detektivbyrå och Jonson tycker nästan lika mycket om henne som om de andra. Hon gör ju Fenton glad vilket är glädjande. (MD: frett)

STY 14 SB: +1T3

FYS 12 KP: 26 TT: 20

INT 8

SMI 10 IB: 10

VIL 9

PER 10 REA: 50%

STO 14 FF: 4,5/12/24 m/SR

Förmågor: Regenerera (FYS antal KP/timme), Robust

Färdigheter:	CL:
Akrobatik	45%
Båge	30%
Båt	21%
Första hjälpen	10%
Gevär	20%
Iakttagelseförmåga	25%
Kasta	40%
Köpslå	15%
Närstrid	70%
Pistol	30%
Reparera	45%
Smyga/Gömma sig	20%
Spel	30%
Undvika	35%

Utrustning: Stor dosa snusjord, Plåster från den gamla tiden, Baseballträ, 18 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Baseballträ	12	70%	1T10/2T6+SB	-



Filia De Janeiro

Muterat Djur (frett (illerhona))
27 år

Bakgrund: Filias familj var fattig och flickan övergavs i tidig ålder. Lämnad på gatan för att klara sig själv var den enda chansen till överlevnad snart att stjäla. Till en början stal Filia bara mat för dagen men snart insåg hon att det gick att tjäna pengar på att stjäla fina saker från rikt folk. Pengar att köpa kläder, finare mat och någonstans att bo för. Sagt och gjort, Filia blev professionell inbrottstjuv. Allt hon stal såldes hon genom sin hälare Kniv-Hasse. Det var inget glamoröst liv, men hon hade så att hon klarade sig och kunde till och med spara lite.

Efter något år i branschen träffade Filia sitt livs kärlek, Fenton M. Iller. Det var kärlek vid första ögonkastet när de samtidigt gjorde inbrott på samma ställe. De möttes i mörkret och i ljuset från en gatlykta utanför stod de bara där och tittade in i varandras ögon innan de avbröts av att husets ägare kom hem. Tillsammans flydde de ut och gömde sig sedan hemma hos Filia. Där pratade de hela natten och redan nästa kväll flyttade Fenton in hos Filia.

De blev ett perfekt par. De älskade varandra och gjorde inbrott tillsammans. Framgången blev stor och de var lyckligare än någonsin. Fenton frågade efter ett par år om de skulle registrera sig hos myndigheterna och bli man och hustru, och Filia svarade lyckligt ja. Men innan de hann göra det försvann Fenton. En dag fick han ett brev och sedan han läst det gick han utan ett ord från lägenheten och efter det kom han inte tillbaka.

I sorgen över Fentons försvinnande ville Filia bara bort från sitt gamla liv. Hon visste inte vad hon skulle göra tills hon gick förbi garnisonen och såg tunnelrävarna träna. Filia tog snabbt värvning och blev en tunnelräv. Träningen var hård, men det var precis vad Filia behövde för att försöka glömma Fenton. Även om åren gick så lyckades hon aldrig riktigt glömma honom. Filia blev en duktig soldat som begravnade sorgen och ilskan över Fentons svek i sitt jobb. I rubbittunnlarnas mörker kunde hon glömma det som hänt.

Gamla vanor dör inte så lätt och efter flera år i tjänsten hos tunnelrävarna kunde Filia inte hålla fingrarna i styr. Hon stal, nästan utan att tänka, ett fornfynd beslagtaget ur ett rubbithål, men hon iaktogs av sitt befäl. På grund av lång och trogen tjänst valde kaptenen att inte åtala Filia officiellt utan fick henne bara avskedad ur förbandet.

Åter civil gick Filia snart tillbaka till sin gamla sysselsättning. Det var inte längre samma sak utan Fenton, men det var ett sätt att få pengar så Filia fortsatte. Så kom dagen för ett år sedan då Fenton återvände. Till en början var deras möte kyligt, men Fenton berättade om varför han försvunnit. Hans far hade dött och i sorgen hade han lämnat sig själv till polisen. Han ville lämna det livet bakom sig, eftersom fadern aldrig gillat det. Han fick sitta i ett arbetsläger i fem år. Efter det begav han sig till Hindenburg och startade ett nytt, hederligt liv. Men han saknade alltid Filia och han förklarade att han faktiskt älskar henne. Efter viss tvekan förlät Filia Fenton, och de är nu ett par igen. Filia blev också delägare i Skytts Detektivbyrå, den byrå som Fenton ärvt efter Nils Skytt, hans förra uppdragsgivare.

Beskrivning: Bortsett från kärleken till Fenton och sorgen över hans försvinnande har Filia aldrig varit särskilt känslsam. Det tidiga livet på Pirits gator gjorde henne tuff och åren med tunnelrävarna förstärkte det. Hon är en hård kvinna, men med ett mjukt inre, som hon sällan visar för någon. Sedan Fenton återvände har Filia lämnat den brottsliga banan bakom sig och hennes attityd har mjuknat något. Men hon är fortfarande tuff nog att utan tvekan kunna ta hand om sig själv.

Filia är en kortväxt illerfröken. Sedan tiden hos tunnelrävarna har hon snaggat hår på huvudet. Pälsen (och håret) är vitt, eftersom hon är en albino. Ögonen är därmed röda, vilket förstärks genom hennes infrasyne som får dem att gnistra som rubiner. Filia klär sig i vanliga kläder för ett muterat djur av medelklass, men föredrar byxor framför kjolar, eftersom det är lättare att

klättra i sådana när man skall ta sig in genom ett fönster eller liknande. Mörka färger som svart eller mörkblått är också favoriter och vanligtvis har Filias kläder flera dolda fickor.

Åsikter om andra:

Fenton M. Iller: Filia älskar honom, och har förlåtit honom för hans svek. De delar nu allt tillsammans och har funderat på att registrera sig, eftersom det inte blev av sist. Men hon väntar på att han skall ta upp det. Filia känner även till Fentons andranamn, som han själv hatar. När hon vill reta honom kallar hon honom vid det; nämligen Mazarin. (MD: Iller)

Jonsson: Den tystlåtna jätten är Filias favorit i gänget efter Fenton. Hon kan se att han är snäll och att han egentligen är smartare än han betar sig. Att han ibland retas med Fenton är bara roligt och Filia brukar heja på då det händer. (MM)

Tor-Olle af Finkelkrona: Filia kunde känna att Tor-Olle hade reservationer mot att hon blev delägare. Men de har ett professionellt förhållande som funkar bra. Han kan ibland vara snobbig, men oftast inte mot Filia eller de andra vännerna. (IMM)

Govaster: Efter en kort tid berättade Govaster att han är PSI-mutant. Det chokade först Filia men hon har inget emot hans sort. Han är Fentons bästa vän och Filia gillar honom också. (PSI)

STY 12 SB: -1T2

FYS 12 KP: 17 TT: 8

INT 10

SMI 15 IB: 20

VIL 11

PER 15 REA: 75%

STO 5 FF: 4/10/20 m/SR

Förmågor Infrasin (version 2, 50%), Krypare, Liten, Naturliga vapen (Klor, 1T8 skada)

Färdigheter:

Akrobatik	55%
Bildning	15%
Båge	15%
Fingerfärdighet	55%
Första hjälpen	10%
Gevär	40%
Iakttagelseförmåga	35%
Kasta	15%
Köpslå	15%
Låsdyrkning	65%
Närstrid	50%
Pistol	60%
Smyga/Gömma sig	60%
Undre Världen	55%
Undvika	55%

Utrustning: Dyrkset, Skarprättarderringer, 10 skott .45S, 22 krediter

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Klor	20	50%	1T8+SB	-
Skarprättarderringer	26	60%	2T6	99



Fenton öppnade dörren till Taverna Erna och stirrade med ens in i Noll och Null, tavernans gigantiska utkastare. På grund av sin ringa längd stirrade han in i de båda grisarnas väl tilltagna magar, men det gjorde dem bara än mer respektingivande i illerns ögon. Med en urskuldande harkling gled han förbi jättarna som hälsade detektiven med var sitt gutturalt skrockande.

Med en nickning hälsade Fenton på Gris-Gris, Tavernans ägare. Grisen nickade tillbaka och kastade en menande blick mot ett av de bakre båsena. Fenton följde hans blick och fick syn på det barägaren ville göra honom uppmärksam på. I båset satt en ensam kvinna, klädd i heltäckande svart med ett svart huckle över huvudet. Bara hennes näbb stack fram ur skuggorna i hucket. Fenton skakade på huvudet. Han hade sett det förut. En förmögen person som tvingats röra sig bland stadens mer ljusskygga individer, och gjorde ett misslyckat försök att smälta in. Det hade motsatt effekt. Hönan stod ut som en domherre bland smädare.

Men det gjorde ju bara saken lättare för Fenton. Hönan var utan tvekan den som bett om detektivbyråns hjälp. Hon hade i sitt brev insisterat på att träffas här, på ett av Pirits taskigaste hak. Typiskt rikemanstypen. Fenton lät blicken glida över resten av lokalen, för att försäkra sig om att det inte var något lurt på gång, innan han återvände till dörren. En av gristvillingarna höll med spelad vänlighet upp dörren för den lilla illern som gjorde en gest ut i gränden utanför.

Tor-Olle, Govaster, Jonsson och Folia klev fram ur skuggorna. De steg alla in på tavernan samtidigt som Fenton pekade ut hönan i hörnbåset. Tor-Olle rättade till sin fluga och viskade till de andra att skärpa till sig. Det var dags att skrida till verket.