

Irmeli är formellt gruppens ledare ("koordinator") men tar inga beslut själv utan arbetar 100 % demokratiskt. Hon har en stark lojalitet med Pyri och kejsaren och har tilldelats medaljen "Kejsardömetts guldmedalj" i 12:e storleken för detta och hemliga operationer.

STY	12
INT	13
PER	13
SMI	11
STO	9
FYS	13
MST	17
ITF	10
UTB	6

Klass: FMM
Ålder: 30 år

Längd: 1,585 meter
Vikt: 63 kilogram
Totala Kroppspoäng: 22 Temporära KP:

Skadebonus: 0
Reaktionsbonus: +1
Fyndbonus: 4

Mutationer: Empatisk (ny mutation, se appendix), Psykometri
Defekter: -

Utseende: Irmeli har halvlångt rött hår uppsatt i knut i nacken. På huvudet sitter en blå-vit keps med STP-märke. Hon har ett par solglasögon med spegelreflex och egentillverkade örhängen i solcellsmaterial som ska föreställa örnar. Hon har rund ansiktsform, med mandelformade gröna ögon och fräknig hy. Ett sabelhugg har gett henne ett permanent ärr över ena ögonbrynet, och hon saknar ena ögat p.g.a. detta. En svart lapp döljer ögonhålan under solglasögonen. De flesta känner inte till att hon bara har ett öga. I spelet representeras det av att avståndsvapenfärdigheter får -25% på användning.

Hon har en vit kraftig skjorta med enkelt snitt, väst i läder och ett par rejäla läderbyxor med underbyxor i linne. Under resor är hon alltid beväpnad med en Revolver .32 som hon bara har tolv kulor till. Den sitter i ett axelhölster och är dold och Mycket svår (-30 % FDT) att upptäcka. En maggördel innehåller 300 pyriska kronor, en lackpenna, ett block, en kulspetspenna, plåster, skavsårsplåster, saltkar, snusnäsdud och flinta och stål. Sin övriga utrustning har hon i sin resväska.

Historia: Irmeli kommer från de östra delarna av Finland och kom som liten till Hindenburg på flykt undan mutantkosacker. Familjen bosatte sig i Hundängen och Irmeli fick en enkel utbildning. Det ändrades när hon var ca tolv år och en man i uniform kom för att hälsa på klassen. Han testade alla skolbarn med en mojäng och hon fick byta skola till en mycket bättre. Hennes föräldrar var glada åt den fina skolan hon fick komma till och opponerade sig inte. Efter examen vid sexton år ålder skolades hon in på Universitet, och tog en examen i

kriminologi och förhörsteknik. Därefter började hon arbeta åt Byrån och N. Nilsson. Med andra ord har hon bara haft en enda arbetsgivare. Någonsin. Den. Bästa. I. Världen.

Karaktär: Irmeli är lugn, inlyssnande och mycket empatisk. Hon har förmågan likt känna fiendskap att avgöra om en person har fientliga avsikter, men mutationen går ett steg längre, se appendix. Hon är en utmärkt personkännare och är otroligt skicklig på att bedöma folk. Som förhørsledare är hon effektiv och mycket duktig. Som person är hon behaglig, lättrodd, har nära till skratt och gillar att festa. Hon dricker dock inte, se nedan. Hennes mål är att få folk att känna sig bekväma och på så sätt hoppas hon få folk att avslöja det hon behöver få veta.

Citat: "Sitter du bekvämt? Ta lite mer te, vet ja. Vad sa du om den där Fixar-Tony, nu igen?"

Färdigheter %: Administration 110, Antropologi 30, Bluff 75, Etikett 85, Finna Dolt 65, Förhöra 95, Förklädnad 65, Första hjälpen 70, Gömma Sig 70, Klättra 50, Lyssna 65, Läsa/Skriva Skandiska E, Rida 80, Räkna B, Skugga 50, Smyga 50, Spel 35, Tala Skandiska E, Undre världen Hindenburg 55, Upptäcka fara 40, Överlevnad skog 40, Övertala 95.

Vapen: Musköt 90, Pistol 75, Dolk 20

Utrustning: Kläder enligt ovan, lackstång, signetring, proviant för ETT äventyr, 25 kulor + krut, tändstål, fnöske, förstoringsglas, 3 liter vattenskin, bok "Pyris första år", fickalmanacka, blyertspenna, hårsnodd, läppstift, nagellack, fickspegel.

Rolf är språkkunnig och pappersvändare av rang. Han behärskar Skandiska, Finska, Ryska, Storpolska, Engliska och Lettiska. Om något verkar trögflytande i administrationen vet han oftast vem det är som krånglar, och kan ibland snabba på ärendehantering och liknande.

STY	11
INT	15
PER	12
SMI	13
STO	16
FYS	11
MST	14
ITF	13
UTB	5

Klass: IMM
Ålder: 31 år

Längd: 1,90 meter
Vikt: 83 kilogram
Totala Kroppspoäng: 27 Temporära KP:

Skadebonus: +1T4
Reaktionsbonus: -
Fyndbonus: 5

Utseende: Rolf är lång och smal. Yrkesrocken förstärker detta intryck. Klädseln har Rolf delvis ärvt från sin föregångare; i hatten såväl som rocken finns ett namn som inte är bekant: ”Jan-E”. På bröstet, alldeles ovanpå hjärtats placering har den nötta läderrocken lagats med ett ljusare stycke läder. Undersöker man saken närmare ser man rocken lagats, och rester av krutstänk finns under lappen. På det i stort sett kala huvudet finns ett plommonstop. Han har ett litet kort vitt skägg och vita polisonger. Rolf har en illmarigt leende och smackar ofta på sin majspipa. Ibland muttrar han på polska.

Historia: Rolf är ursprungligen från Storpolen, och Nowa Warsawas gränder. Han hamnade tidigt snett och tvingades av äldre kamrater tigga i handelskvarteren. Han visade sig ha otroligt lätt för språk och som trettonåring fick han anställning hos en polsk adelsman som hade affärer i Anglia. Rolfs karriär tog fart och så mycket att den polske adelsmannen han arbetat åt rekommenderade honom som tolk åt handelsmannen Nicholas von Rijn, vilken gav honom anställning som tolk i Hindenburg som tjuugoåring. Därefter började han arbeta åt Byrån och N. Nilsson.

Karaktär: Rolf är plirig, nyfiken och misstänksam. Han är lojal mot Pyrisamfundet eftersom de ger honom mat pengar och spänning. Han är egentligen lite lat, och försöker att göra saker med minimal energiåtgång. Själv kallar han det för aktivitets-ekonomisk.

Citat: ”Jag tror det när jag ser det.”

Färdigheter (%): Administration 130, Astronomi 50, Bluff 45, Etikett 35, Finna Dolt 75, Första hjälpen 85, Gömma Sig 70, Klättra 50, Lyssna 65, Läsa/Skriva Skandiska E, Rida 40, Räkna C, Skugga 70, Smyga 80, Språkkunskap 100, Tala Skandiska E, Upptäcka fara 75, Utbrytarkonst 55, Överlevnad ruin 95, Övertala 65. Tala språk enligt beskrivningen: D Musköt 70, Pistol 60, Dolk 80

Utrustning: Majspipa, absintflaska med plommonbrännvin, kläder enligt ovan. Signetring, lackstång, fjäderpenna, bläckbehållare, läskapper. Musköt 30 mm (!!!) med 25 kulor och krut, mat för ett äventyr.

Gulf ”**Guffe**” Texaco är en chosofri matematiker som med lod och stativ samt en kikare kan bestämma avstånd och vinklar för att kartlägga områden. Skrattar ofta och gillar att skåda fåglar när han inte räknar på vinklar, tangens, sinus och cosinus. Uppkallad efter två skyltar som ramlade ner i skallen på hans farfar.

STY	13
INT	13
PER	12
SMI	18
STO	9
FYS	14
MST	12
ITF	11
UTB	6

Klass: FMD + robot (grand danois-hund, blandras)

Ålder: 29 år

Längd: 1,64 meter

Vikt: 59 kilogram

Totala Kroppspoäng: 23 Temporära KP:

Skadebonus: -

Reaktionsbonus: -

Fyndbonus: 4

Mutationer: se nedan

Defekter: -

Utseende: Guffe är tydligen en grand danois men familjen är brokig, och består av blandraser. Därför kan man se lite av vardera schäfer, pudel, cocker spaniel och tax i honom. Om någon påpekar det blir han mycket förnärmad. Han kallar sig grand danois. Punkt. Han har en kort vit jacka med puffärmar och ett par brungula öronmuffar samt en blå polotröja. Benen omväxlas av ett par grova linnebyxor med gula revärer. I ett hölster på ena benet sitter en flintlåspistol modell mindre. Ett av öronen har en gul (mässing) ring i toppen.

Historia: Guffe är från Zonen norr om Hindenburg och har ett flertal kontakter kvar där. Han växte upp inne i zonen och blev äventyrare när han var 13 år. När han letat fynd i tio år och hankat sig fram som guide och skrotletare hittade han en Berry IV Minidator som han lärde sig matematik från (den hade tillhört en f.d. studerande vid Universitet). Hans stora intresse är att leta upp minipaket till minidatorn och programmera den. Han har på egen hand lärt sig SAD (strukturerad allmän datorprogrammering) och försöker leta fram programmoduler som går att använda i sin Berry.

Under en kejsarlig kartografiexpedition inne i zonen som guide räddade han livet på Uno Palaver, en anställd vid Byrån, som såg potentialen hos honom. Han blev rekommenderad, och började därefter arbeta åt Byrån och N. Nilsson. Been there ever since.

Karaktär: Guffe är både försiktig och rättfram. Ibland arbetsamt rättfram. Eftersom han inte tänker sig för har han flera gånger hamnat i dispyter med andra som uppfattar honom som

burdus, när allt han vill är att uppföra sig korrekt. Han har svårigheter att uppfatta socialt samspel, utan ägnar sig med stor energi åt matematik, vinklar och geometri. Hans vänner har lärt sig hur han fungerar och klarar av det bra, men med andra kan det bli... jobbigt.

Hemlighet: Guffes är en djurrobot (anibot) med en defekt programmering. Han har inbyggda reflexer som aktiveras vid fara (Extra ABS: 4 + SMI ökar med 4 när adrenalinet pumpas), men som också innebär att han kräver mycket energi. Då krävs att han äter tre gånger så mycket den dagen.

Citat: "Matematiken är det vackraste språket!"

Färdigheter, Administration 70, Bluff 65, Finna Dolt 70, Första hjälpen 35, Gömma Sig 75, Klättra 80, Lyssna 90, Läsa/Skriva Skandiska C, Orientering 65, Räkna E, Smyga 70, Spel 80, Tala Skandiska E, Undre världen Hindenburg 45, Upptäcka fara 50, Värdesätta metall (skrot) 60, Överlevnad ruin 40, Övertala 55, Musköt 80, Pistol 60, Dolk 55.

Utrustning: Kläder enligt beskrivning, mätstång i trä med metallskoning längst ner (2 meter – 2 BEP, kan användas som spjut), mätsmöre på rulle (100 m), lod, abbacus (kulram), proviant för ETT äventyr, flintlåspistol 15 mm 25 kulor + krut.

Sten Steen har Dubbelhjärna, Riktningssknöl, Robust och Sömntuta (defekt). Han arbetar då och då på fältet, men trivs bäst bakom ett skrivbord där han får ta emot rapporter och sortera papper samt dricka obegränsat med kaffe. Kan klaga över väder och vind men är i grund och botten en hyvens kille. Om det bara funnes mera kaffe...

STY	19
INT	12
PER	7
SMI	15
STO	14
FYS	17
MST	9
ITF	13
UTB	6

Klass: FMM

Ålder: 36 år

Längd: 1,84 meter

Vikt: 101 kilogram

Totala Kroppspoäng: 31 Temporära KP:

Skadebonus: -

Reaktionsbonus: -

Fyndbonus: 4

Mutationer: Dubbelhjärna, Riktningssknöl, Robust

Defekter: Underligt utseende

Utseende: Sten är robust, mycket krallig men deformerad i ansiktet och har utskjutande haka och panna och en framträdande riktningssknöl. Han är utomordentligt stark och har otroligt bra fysik. Han är dessutom stor, och det gör honom till en imponerande varelse, och någon som man kan bli rädd för om man möter i en mörk gränd. Han brukar ha lediga kläder, men lämnar ofta huvudet bart. Vanlig klädsel är blå tajta shorts, vitt linne och träskor (sommar). På resa har han ett par svarta hängselbyxor i linnetyg med knappar av ben och använder sin trästav som vandringstav. En enorm machete hänger i bältet och ett par solglasögon med enbart ett mörkt glas i sitter uppkörda i pannan.

Historia: Sten är en muterad människa från sydligaste delen av Västaland (södra vättern). Han låter ungefär som Roy, i Roy och Roger. Han kom i kontakt med Byrån av en slump när hans kringresande cirkussällskap (han var en av huvudattraktionerna) kom till utkanten av Hindenburg. En anställd uppmärksammade sin chef på att han kunde vara en tillgång, och han kontaktades direkt av Byrån och N. Nilsson. Efter löfte om upptäcktsresor och mycket frisk luft (inte blyförgiftad, sa dom...) godtog han erbjudandet, så länge han får obegränsat med kaffe.

Karaktär: Sten är lätt att ha att göra med. Inte så allvarsam utan bara mån om att alla ska ha det bra. Med ett leende på läpparna månar han om att alla från ligisten till adelsmannen. Alla ska få ett gott bemötande och fullgod medborgarinformation. Han har svårt att bli riktigt arg,

men om han blir det är det bäst att hålla sig undan. Han blir arg som ett bi om någon påtalar att han har en framträdande utväxt i pannan och om någon gör sig lustig över hans utseende.

Citat: ”Alla som inte badar är IMM!”

Färdigheter (%): Administration 45, Botanik 35, Bluff 55, Etikett 25, Finna Dolda Ting 60, Förhålla 40, Förklädnad 65, Första hjälpen 85, Geografi 55, Gömma Sig 35, Hantera fällor 70, HANTVERK: klensmide B, Hoppa 60, Ilmarsch 95, Kamouflage 80, Klättra 55, Lyssna 85, Låsdyrkning 45, Läsa/Skriva skandiska D, Orientering 100, Rida 45, Räkning A, Simma C, Smyga 40, Spel 35, Tala skandiska D, Spåra 65, Stridskonst 55, Upptäcka fara 70, Vagn 35, Värdesätta smide 65, Överlevnad stäpp 45, Övertala 50. Trästäv 80, Dolk 65, Kortsvärd (machete) 55, Pistol 90.

Utrustning: Pistol 10 mm, 10 st kulor och krut, trästäv, dolk, anteckningsblock, 3 stblyertspennor, slitstarka kläder i linne, foppatofflor, frottéhandduk, i övrigt se under Utseende.

Printz, ibland kallad "F", har en onaturligt utbuktande bröstborg och svart nosparti, men är vit i övrigt. Hans främsta användningsområde är som gigantisk napalmspruta. Hans värdefullaste ägodel är den ask med päls/nos-kräm han smörjer in sin nos med i stort sett konstant. Konstant halsbränna. Matlagningsguru med kanin som specialitet.

STY	9
INT	14
PER	15
SMI	13
STO	5
FYS	18
MST	9
ITF	15
UTB	5

Klass: FMD

Ålder: 26 år

Längd: 1,32 meter

Vikt: 43 kilogram

Totala Kroppspoäng: 23 Temporära KP:

Skadebonus: -

Reaktionsbonus: +1

Fyndbonus: 4

Mutationer: Eldkastare

Utseende: Printz är av nobel börd, åtminstone om man får tro honom själv. Han har en helt vit päls med ett svart parti kring nosen, och krusiga morrhår. Han påstår att det är resultatet av en förbannelse släkten fick för tvåhundra år sen. Han har prydlig päls, och sköter om den minutiöst. Han är inte rädd för smuts, men har en fast tidpunkt för pälsvård varje dag om minst en timme. Han har ett par avklippta jeans till shorts, spruckna flipfloppofflor på fötterna och en väst under tjänsterocken. I ena handen hänger en liten sköld, och i den andra ett kortsvärd. En hinna av skyddande salva brukar få nosen att glänsa.

Historia: Printz är född i Norrland och var tidigt ute och jagade uroxar med familjen, som bodde på ett större gods. Hans familj talade om att de ockuperade godset, och det är först under senare år som han fått veta att hans kusiner med en farbror i spetsen mördat alla i förra familjen och helt sonika flyttat in. På grund av detta ville han inte veta av familjen längre utan avsvor sig alla släktband och behöll bara de bästa delarna av sin släkthistoria. Han reste bort så långt han kunde, och hittade till Hindenburg, där en liten person med eldfångt (!) humör var precis vad N. Nilsson och Byrån letade efter.

Karaktär: Printz för sig med grace och stil. Han är enkel i sättet och värdesätter ridderlighet och artighet. Att vara oartig eller burdus är direkt förolämpande anser han. Han kämpar med att inte få ett raseriutbrott på Rolf. Hittills har det gått bra. Printz är eftertänksam, på gränsen till sävlig och har inte bråttom. Han gillar matlagning, och har sin favorit klar: kanin. Helst ska det vara rostad Rubbit (han har ett riktigt pang-recept) med mycket smör och morötter.

Citat: ”Angenämt att råkas, jag är er ödmjuka tjänare.”

Färdigheter (%): Administration 20, Botanik 75, Bluff 50, Etikett 95, Finna Dolda Ting 60, Förklädnad 55, Första hjälpen 65, Gömma Sig 35, Hantera fällor 80, HANTVERK: matlagning E, Hoppa 65, Ilmarsch 40, Kamouflage 65, Klättra 65, Lyssna 80, Läsa/Skriva skandiska D, Provsmaaka 95, Räkning C, Skridskoåkning 45, Släde 60, Smyga 85, Tala skandiska E, Spåra 70, Undre världen Hindenburg 25, Upptäcka fara 65, Vagn 55, Värdesätta kryddor 80, Zoologi 35, Överlevnad isöken 75, Övertala 40.

Utrustning: salva i burk (se ovan), borste, frisyrgelé (torkat sockervatten), matlagningsutrustning, kittel, grillspett, 12 st. snaror, ask med salt och peppar, se även Utseende.

Appendix

MUTATIONEN EMPATISK

Räckvidd: 5 meter.

Ggr/dag: 2

Chans att lyckas: MST mot MST.

Mutanten kan känna in vilket stämningläge en person befinner sig i, t.ex. koncentrerad, disträ, sovandes, lurpassande, på sin vakt, nervös, lugn, ljuger, talar sanning eller liknande. För att detta inte ska bli en för stor fördel finns dels risken ((50-MST) %) att mutationen gör mutanten otroligt disträ och ofokuserad i fem minuter efteråt, dels kan den bara användas två gånger om dagen. I speltermen innebär det att procentchanser halveras, oavsett vad det gäller. Om SL vill kan ett misslyckat slag på Förhöra ersättas av ett EMPATISK-slag. Det ger då två förhörspoäng (se färdigheten för förklaring).