

Partajet på Dåtidaholm

Ett scenario för Mutant 2 på NyCon 2019

av Björn Kauppi

Intrig

Efter en mycket blöt kväll på herrgården Dåtidaholm hittas två av tre bröder döda (mördade?). Den tredje återfinns medvetslös i sin säng. Rollpersonerna åker ner som lycksökande prisjägare. Någon ska buras in, och dom ska få pröjs för det.

Den ena falangen i äventyret vill tysta en ditresande utredare, som kallas in efter partajet. Den andra falangen vill utreda vem som är ansvarig och ställa en förutbestämd förövare till svars.

Falang 1 leds av den skrupelfrie Ragge Norråker, en mästergytt från Nordholmia. Han och en okänd uppdragsgivare (i själva verket den överlevande baronen) vill att rollpersonerna ordnar utredaren ur vägen, och har några tips på hur...

Falang 2 leds av frun till Mätz af Dåtidaholm, Maria af Dåtidaholm. Hon riktar genast misstankarna mot en lokal "orosstiftare" som vid flera tillfällen uttryckt missnöje över baronen.

Man undersöker då under en bra förevändning ("Vi är utsända från Hindenburg, madam.", "Vi har i uppdrag att utreda det hela.") brottsplatsen, d.v.s. själva rummet som gästbudet hölls i. Som tyvärr inte ger särskilt mycket. Under undersökningen får man prata med den ende överlevarens fru, som ber rollpersonerna att se till att förövaren straffas. Hon har en ganska god tanke om vem den skyldige revolutionären är.

Vad man i detta läge inte vet är att det är hennes man som ligger bakom mordet, och i ett försök att diskvalificera sig från misstanke genom att själv bli "förgiftad" har han intagit ett starkt sömnmedel.

Efter undersökningen kontaktas man av Ragnar Norråker som via ett bud ber gruppen träffa honom på värdshuset Gyllene Tranan i byn. "Det gäller partajet.". Han vill att rollpersonerna stoppar en domare/FUL (förundersökningsledare) som är på väg till orten på inrådan från AB (AnklagelseByrån i Hindenburg – ung. åklagarmyndigheten). Även här är det Maria af Dåtidaholms man som ligger bakom. Han vill verkligen gardera sig.

Beroende på hur rollpersonerna agerar kommer de efter ett tag att inse att någon lurar dom. Det kan uppdagas när ett vittne mördas, och sticksåret är från en mycket ovanlig typ av stickvapen som den överlevande baronen Mätz af Dåtidaholm äger. Det kan även uppdagas när deras kvarter eldhärjas och de hamnar i bakhåll efter en långdragen middag, där baron Mätz gör ansträngningar att få reda på var de håller till medan de uppehåller sig i Dåtidaholm. Det ger tid till skurkar att förbereda bakhållet.

Oavsett vilket spår man följer leder spåren till baron Mätz af Dåtidaholm själv. Man behöver bevisa att han tagit sina bröder av daga med gift, och genom att undersöka giftet kan man få fram att det är en våldsam och dyr historia. Om man undersöker det närliggande apoteket kan man efter muta eller övertalning få fram att baronen själv varit nere och frågat om just sagda gift. Då får man veta att den

enda som kunnat framställa det finns i Hindenburg. Resan fram och tillbaka blir händselös, men om spelet fortgått för länge kan detta avslutas med att man överfalls av BaMD på väg dit eller annorstädes på vägen.

Kan man komma fram inser man att gifttillverkaren försvunnit (kidnappats) och spåren (en tappad mycket speciell dolk som tillhör BaMD, komplett med monogram) leder mycket tydligt tillbaka till Dåtidaholm. På plats väntar då baronen med betalda hejdukar, och har tagit sin egen fru och apotekaren från Hindenburg som gisslan och kräver fri lejd till Gotland.

Episk slutstrid.

Inledning

Med en duns slängde Hunkert fram en dossier med papper till gruppen. Han puffade målmedvetet på en cigarr och slickade sig om läpparna. Hunkert hade varit på utredningscentralen, där han hade känningar, och pratat med sin f.d. chef om vad som var på tapeten. Chefen hade ett gott öga till Hunkert, och då och då fick de förundersökningsmaterial.

Han harklade sig och sa:

- Det verkar som om vi fått något ganska delikat att rota i. Ett par adelsmän har blivit mördade och en tredje är i sjuksängen efter ett partaj i Dåtidaholm, tio mil bort.
- Jaså, di kan inte hölle fre' di håller? Sa Putte på brett Karlstamål.
- Verkar inte så, sa Hunkert bistert nickande
- Vi tittar på vad vi har, gör en plan, och sticker när vi utrustat oss, sa Hunkert bestämt. Några frågor innan vi börjar?
- Jag tycker vi planerar på vägen, så sparar vi tid, sa Victor glatt, och tog en klunk ur temuggen.
- Bättre att kunna koncentrera oss, istället för att behöva oroa oss på vägen, sa Sabina.
- Jag håller med Sabina, sa Sonja.

Hunkert tänkte ett slag.

- Vi gör såhär då: vi reser med båt till Utlöpa hamn och hoppar av innan den sticker mot Muskö. Då har vi sju timmar i lugn och ro för planering ombord. Vi utrustar oss nu direkt och åker efter lunch. Vi sover i Utlöpa och knallar sen mot Dåtidaholm. Det borde inte ta mer än ett par tre timmar.

Alla nickade i samförstånd och började kolla sin utrustning.

Rollpersonerna

Hunkert, 44, FMD, pensionerad konstapel, desillusionerad, effektiv, macho.

Putte, 39, FMD, plirig, räv-bakom-örat korthaj med spelproblem, på flykt undan lånehajar i Karlsta.

Victor, 32, MMD, englisk upptäcktsresande med hemlängtan. Dricker mängder av te. Pengatokig.

Sabina, 36, FMD f.d. dealer på Casino Nancy, mycket uppmärksam. Svag för flärd.

Sonja, 25, FMD, Sabinas flickvän, djurvän, militant och mycket stridbar. Väjer inte för ett slagsmål.

Gruppen träffades i Hindenburg på följande sätt: (kan vid behov läsas ordagrant för spelgruppen)

Putte var på flykt undan lånehajar och sökte sig (naturligtvis) till Casino Nancy i huvudstaden. Där blev han imponerad av Sabina, som var den mest förtroendeingivande och rättvisa dealern. Han pratade med Sonja och kom fram till att han fann båda extremt sympatiska. Här fanns även Victor, som försökte få kontakt med någon rik som var villig att finansiera en resa till Anglia mot gentjänster. Dessa fann sig under ett par kvällars lopp dragna till Sabinas kortbord och fann sällskapet mycket trevligt. Putte tänkte på hur han skulle kunna komma så långt ifrån Karlsta som möjligt och tänkte först hänga på Victor efter att ha lärt känna honom.

Hunkert hade under tiden på frilansbasis (med information från sin gamle chef) skuggat en känd bedragare känd för sina korttrick, och tappat bort honom på Casino Nancy. Korttrollkarlen var extremt lik Putte, så han sökte sig till ett bord intill och tjuvlyssnade. Efter en stunds frustrerad spaning bad han dem om hjälp att identifiera den han sökte. De tänkte på alla cylindrar; Putte kunde minska konkurrensen, Sabina ville inte ha svårare på arbetet än hon redan hade (chef som gav

oönskade inviter), Sonja såg möjligheten att slå nån på käften och Victor tyckte upptåget verkade "Seems jolly interesting, money involved and all! "

Kvällen slutade med att man hittade korttrollkarlen/bedragaren och fick dela på en belöning om 250 kronor ur prisjägerbyråns belöningskassa. Chefen avskedade tacksamt Sabina för ifrågasatt opartiskhet, så hon behövde nu tjäna pengar på nåt annat sätt. Blåmärkena på kortbedragaren gjorde att Sonja fick böta 25 kronor för liten misshandel. Putte insåg att en grupp resande äventyrare vore bättre skydd än något annat, och slog följe. Victor insåg att här fanns pengar att tjäna, och Hunkert kände en maggropskänsla av värme, och hade lärt sig lite på magkänslan så mycket att man bildade sällskapet "Ögon i nacken" och erbjuder tjänster som problemlösare.

Man har satt upp ett plakat på Sabinas lägenhet i stan och väntar på att pengarna ska rulla in. Eftersom det gått lite slött har Hunkert dragit i gamla chef-tråden och fått information som leder till detta äventyr.

Hunkert, FMD blodhund, 44 år, pensionerad konstapel

Styrka (STY)	11
Intelligens (INT)	13
Personlighet (PER)	17
Smidighet (SMI)	11
Storlek (STO)	12
Fysik (FYS)	10
Mental Styrka (MST)	16
Utbildning (UTB)	5
Iakttagelseförm. (ITF)	14

Längd: 178 cm

Vikt: 86 kg

Mutationer & defekter:

(M) Infrasin, 3 ggr/dag, 25 m, 40%. Kan se Värmestrålning.

(M) Regenerera, 3 ggr/dag, 40 %. Låker 1 kp/5 sr, 1 timme.

(M) Flerdubbla kroppsdelar: extra öra, +2 ITF (redan inkluderat) +20% på lyssna.

(D) Fysiskt sammanbrott: när Hunkert förlorat 6 av sina KP är det 25% risk att hans kropp kollapsar i 1T100 minuter. Risk finns sen varje gång man blir skadad, tills man är uppe över 16 KP igen.

Kroppspoäng (KP):	22
Skadebonus (SB):	-
Fyndbonus (FB!):	+4
Reak.bonus:	+2
SMI-Slag:	55%
Förflyttning:	39 m/sr
Huvudhand:	Höger

Vapen & sköldar	%	Skada	Räckv	Mag	Vikt	ABS	BV
Pistol 15 mm	80	2T6	5 m	2	2	-	-
Knogjärn	-	+1	-	-	0,3	-	-
Batong	80	1T6	-	-	0,5	-	9
Bucklare (sköld)	55	-	-	-	1	8	9

Totala KP: 22

Kroppsdel	KP	Rustning	ABS	VIKT
Huvud	6	-	-	-
Bröstkorg	9	Läder	2/0/0	0,5
H Arm	5	-	-	-
V Arm	5	-	-	-
Mage	6	Läder	2/0/0	0,5
H Ben	6	Läder	2/0/0	0,5
V Ben	6	Läder	2/0/0	0,5

ABS anges som X/Y/Z X = närstridsvapen, Y = krutvapen, Z = energivapen

Färdigheter**Lärdoms:** -**Akademiska:** -**Strids:** Pistol 75%, Slagsmål 75%, Träklubba 65%, Sköld 1 BEP 45%**Personliga:** Läsa/skriva Skandiska B5, Räkna C, Första hjälpen, 60%, Finna dolda ting 95%, Lyssna 95%, Upptäcka fara 85%, Klättra 55%, Hoppa, 45%, Smyga 70%, Gömma sig 70%, Simma A, Tala Skandiska E, Bluff 75%, Köpslå 55%, Övertala 75%, Etikett 60%.**Vildmark:** Kamouflage 80%, Spåra 100%**Tjuv:** Hantera fällor 75%, Låsdykning 35%, Utbrytarkonst 40%, Förklädnad 70%, Undre världen (Hindenburg) 60%, Skugga 85%, Förhöra 45%, Spel 45%.**Utseende/Särskilda kännetecken:**

Hunkert ser mycket bra ut enligt bedömare. Han bär en mörk trenchcoat, ljusbrun hatt och rejäla kängor i brunt läder. Under är det långkalsongsuniform, ljus tagelskjorta och svarta hängslen till manchesterbyxor med VIDA slag. Han ler sällan men när han gör det är det oftare ett bistert leende. Han har stadig och mörk röst och rör sig självsäkert, om han inte är förklädd, för då kan han se ut på helt andra sätt.

Historia:

Hunkert är uppvuxen i en större kull från Hindenburg, där pappan var polis (spanare) och mamman sekreterare hos handelshuset Vigg. Han hade en välordnad barndom och gick i skola. Hans äldsta bror sköts till döds (när Hunkert var 13 år) av en inbrottstjuv (råtta), och sen dess har han svårt för muterade råttor. Skaffade sig tidigt hobbyn teater och i synnerhet kostympjäser, där han förfinat sin förklädnadskonst.

Generell karaktär:

Desillusionerad, effektiv, lätt känslolokal. Mycket kalkylerande och stabil.

Utrustning från början (förutom det som nämns under utseende och vapen):

Första förband (+15 CL på Första hjälpen), fältflaska, filt, lanternan, lampolja, ryggsäck, sängkläder, ryktborste för hund, monokel, fältbesticksats, tallrik, mugg, stormkök, 3 dagars torrskaftning.

Citat:

- Vi angriper problemet på fel sätt.
- Vi vinner mest på att INTE storma rakt in.
- Låt dom göra bort sig, bara. *bistert flin*
- Jag konstapeln? Men jag är bara en fattig grovarbetare som försöker tjäna en hacka!

Putte, FMD (får), 39 år, professionell kortspelare

Styrka (STY)	12
Intelligens (INT)	14
Personlighet (PER)	12
Smidighet (SMI)	15
Storlek (STO)	5
Fysik (FYS)	16
Mental Styrka (MST)	13
Utbildning (UTB)	2
lakttagelseförm. (ITF)	17

Längd: 157 cm

Vikt: 49 kilo

Kroppspoäng (KP):	21
Skadebonus (SB):	-
Fyndbonus (FB!):	+4
Reak.bonus:	-
SMI-Slag:	75%
Förflyttning:	42 m/sr
Huvudhand:	Höger

Mutationer & defekter:

(M) Byta skepnad (varg) 3 ggr/dag, 40%. Putte kan för 1 timme byta skepnad till en grå varg.

(M) Immunitet mot gift. Gifter påverkar inte Putte. Däremot strålning och sjukdomar...

(M) Osynlighet, 3 ggr/dag, 40%. Putte blir osynlig, men inte i det infraröda (IR) spektrumet.

(D) Liten, STO har minskats med 6 och SMI höjts med lika mycket.

Vapen & sköldar	%	Skada	Räckv	Mag	Vikt	ABS	BV
Kastdolk	95	1T6	6 m	-	0,5	'	..
Armborst	90	2T6+2	50 m	1	2		
Dolk	100	1T6+1	-	-	0,5		8

Kroppsdel	KP	Rustning	ABS	VIKT
Huvud	6	-		
Bröstkorg	9	-		
H Arm	5	-		
V Arm	5	-		
Mage	6	.		
H Ben	6	-		
V Ben	6	-		

ABS anges som X/Y/Z X = närstridsvapen, Y = krutvapen, Z = energivapen

Färdigheter**Lärdoms:** Värdesätta smycken 60%**Akademiska:** -**Strids:** Kastdolk 70%, Armborst 70%, Dolk 75%, Slagsmål 55%**Personliga:** Läsa/Skriva Skandiska B, Räkna A, Finna dolda ting 105%, Lyssna 55%, Upptäcka fara 85%, Klättra 55%, Hoppa 55%, Smyga 65%, Gömma sig 75%, Tala Skandiska C, Bluff 80%, Köpslå 60%, Övertala 40%.**Vildmark:** Överlevnad ruin 60%, Kamouflage 65%, Orientering 35%.**Tjuv:** Fickstöld 75%, Låsdyrkning 75%, Illusionism 85%, Utbrytarkonst 95%, Muta 60%, Spel 100%, Förfalskning 55%.**Utseende/Särskilda kännetecken:**

Putte är kort i rocken, och han hatar det. Särskilt då det påpekas. Han har för det mesta på sig en vid ljusbeige skjorta och ett par svarta piratbyxor (kortare). Han brukar gå barfota och då och då tar han på sig en svettädduk på huvudet.

Historia:

Putte växte upp i ruinerna utanför Karlsta med en ensamstående far som uppfostrade honom till att ta vara på ALLA möjligheter, oavsett om det gick ut över nån annan. "Späsiellt mänsker, di kan en inte lite på alls". Han fann en pokerdator i ruinerna och med otrolig flax lyckades han lära sig spela poker som 9-åring. Datorn är nu utan batterier men följer med som en klenod. Han låg lågt, och försökte att inte skrämman bort "torskar", alltså såna man kramar på pengar i kortspelspartierna.

Till slut fick han rykte om sig att vara bra kortspelare och andra såg till att han fick hålla sig till skummare miljöer och han arbetade ett tag som utkastare på en svartklubb där han höll ordning och letade efter fuskspelare. Drog sig till Hindenburg när långivarna hörde ett rykte om att han var på obestånd (utfattig alltså). Helt fel, han hade minst 40 kronor!

Generell karaktär:

Putte är positiv, opportun och framåt, ibland till dumdristighetens fina gräns. Han gillar dryck, sång och tackor men tar sällan något på allvar, något som ibland ställer till det. Har fördomar mot människor.

Utrustning från början (förutom det som nämns under Utseende och Vapen):

Märkt kortlek, omärkt kortlek, tärningar i trä, bak-våg (mindre sort), låsdyrkar, 5 liters vattenskin, 4 dagars torrscaffning, en fackla, 1 ask tändstickor, 3 kronor och 50 öre.

Citat:

"Schlå i ett par te' nu 'rå! Dreck å va glad'!"

"Snart vänner't!"

"Kör så det ryker!"

Victor, MMD (igelkott), 32, upptäcktsresande

Styrka (STY)	13
Intelligens (INT)	11
Personlighet (PER)	9
Smidighet (SMI)	14
Storlek (STO)	9
Fysik (FYS)	13
Mental Styrka (MST)	18
Utbildning (UTB)	7
lakttagelseförm. (ITF)	9

Längd: 168 cm

Vikt: 79 kg

Kroppspoäng (KP):	22
Skadebonus (SB):	-
Fyndbonus (FB!):	+3
Reak.bonus:	-
SMI-Slag:	70%
Förflyttning:	42 m/sr
Huvudhand:	Dubbelhänt

Mutationer & defekter

(M) Empati. 100 m, alltid på, känner positiva eller negativa känslor hos varelser.

(M) Psykometri. 3 ggr/dag, beröring, 40%. Mutanten kan känna på en varelse eller föremål och "se" vad som hänt personen/föremålet. Mycket starka känslor kan kännas upp mot 250 år efteråt.

(M) Levitation. 3 ggr/dag, personlig räckvidd, 40%. Mutanten kan levitera (sväva) och flyga under 1T4 minuter. Max last är 15 BEP.

(D) Tillfällig minnesförlust. När Victor skadas slår man 1T100. Blir resultatet 25 eller lägre får han tillfällig minnesförlust under 1T4 timmar. Under tiden känner han inte igen sina vänner utan måste slå på reaktionstabellen för att se hur han reagerar.

Vapen & sköldar	%	Skada	Räckv	Mag	Vikt	ABS	BV
Värja	90	1T6+2	-	-	1	-	10
Bucklare (liten sköld)	90	-	-	-	1	8	8
Hillebard	80	3T6+2	-	-	4	-	10

Kroppsdel	KP	Rustning	ABS	VIKT
Huvud	6	Öppen hjälm	4/1/1	0,5
Bröstkorg	9	Ringbrynja	6/1/1	1,25
H Arm	5	Lätt bland	3/0/0	1
V Arm	5	Lätt bland	3/0/0	1
Mage	6	Ringbrynja	6/1/1	1,25
H Ben	6	Lätt bland	3/0/0	1
V Ben	6	Lätt bland	3/0/0	1

ABS anges som X/Y/Z X = närstridsvapen, Y = krutvapen, Z = energivapen

Färdigheter

Lärdoms: Teknik 40%, Tala Engelska E, Tala Skandiska D, Tala Ryska A, Läsa/skriva Engelska E, Läsa/skriva Skandiska C, Språkkunskap 55%.

Akademiska: -

Strids: Värja 70%, Sköld 1 BEP 70%, Hillebard 70%, Slagsmål 70%.

Personliga: Räkna C, Första Hjälpn 75%, Finna dolda ting 45%, Lyssna 50%, Upptäcka fara 105%, Klättra 90%, Hoppa 90%, Smyga 70%, Simma C, Gömma sig 55%, Bluff 40%, Köpslå 70%.

Vildmark: Överlevnad insjö & flod 55%, Orientering 45%, Kamouflage 45%, Kanot 75%.

Tjuv: Änterhake 65%, Muta 40%, Spel 45%.

Utseende/Särskilda kännetecken:

Victor klär sig till vardags i plummonstop (kullig hatt), väst och kavaj. Han brukar ha en pipa när han ska rasta och provar gärna nya blandningar. Han går för det mesta i gummistövlar. Vid sidan bär han en värja. På resa är det mer praktiska saker som tekanna och tesil, scones-tillbehör och paraply.

Historia:

Victor växte upp på ett gods i Anglia, men fann sig som liten på flykt undan en grannbaron som förklarar pappans släkt krig över en gränsdragningskonflikt. Då släkten fruktade för sitt fortbestånd, sändes han till en enkel gård till en ingift faster där man hoppades att han en gång skulle återta släktens ära. Han växte upp omgiven av allmogen och fann sig gilla kanoter, floder och framförallt upptäckandet. Hans faster blev otroligt fattig och sattes till slut på bar backe av långivarna, och han fann det för gott att smyga iväg i natten för att inte vara henne till last.

Sen dess har han varit på flodångare, som hamnarbetare, tolk, vägvisare och handelsman. Han fann sig efter en mystisk storm sugen ut till havs, på vrakspillrorna från en flodångare, och landade i Ulvriket, där man tog honom för Pyrisk spion. Han satt ett år i häkte, lärde sig skandiska och lärde sig hur man låg lågt. Till slut flydde han med en kamrat till Hindenburg och utrustade sig för att kunna ta uppdrag som stigfinnare, vägvisare eller stadsciceron. Sen hamnade han på Casino Nancy av en slump. Resten är historia.

Generell karaktär: Har viss hemlängtan. Dricker mängder med te. Ser pengar som ett eftersträvsvärt mål. Torr humor. Ogillar starkt översittartyper och Ulvriket.

Utrustning från början (förutom det som nämns under Utseende och Vapen):

Metspö, 50 meter rev, tre sänken, flöte, åtta krok, matlagingsattiraljer, enmans knäppetält av impregnerat tyg, tjock filt, 2 st. 5 liters vattenskin, ryggsäck, förstoringsglas, flinta & stål, fnöske, 15 meter rep + änterhake.

Citat:

"Jolly good, old chap!"

"I say, I say..."

"Kanske han vill betala för sightseeing? Det finns massor att se!"

Sabina (smeknamn: "Bläckis"), FMD (skunk), 36, dealer.

Styrka (STY)	14
Intelligens (INT)	12
Personlighet (PER)	13
Smidighet (SMI)	12
Storlek (STO)	8
Fysik (FYS)	18
Mental Styrka (MST)	12
Utbildning (UTB)	3
lakttagelseförm. (ITF)	16

Längd: 161 cm

Vikt: 56 kg

Mutationer & defekter:

(M) Robust. STY och FYS kraftigt förhöjda.

(M) Flerdubbla kroppsdelar: 4 extra armar.

(M) Hoppförmåga. Sabina kan hoppa 1T6 m. högt och 2T6 m. långt. På höjden kan Sabina dra ifrån eller lägga till upp till 2 meter och i längd 3 m.

(M) Gälar och Simhud. Sabina har förmågan att andas under vatten. Hon kan även simma mycket bra.

(D) Förhöjd ämnesomsättning. Hon kräver 4 ggr så mycket föda (mat OCH vatten) som normalt. I strid måste hon avbryta striden och äta en dagsranson mat efter 15 sr. Om hon inte gör det kollapsar hon i medvetslöshet inom 1T10 minuter.

Kroppspoäng (KP):	26
Skadebonus (SB):	-
Fyndbonus (FB!):	+3
Reak.bonus:	+1
SMI-Slag:	60%
Förflyttning:	44 m/sr
Huvudhand:	Vänster

Färdigheter

Lärdoms: Administration 45%, Hantverk: Papperstillverkare C, Hantverk: sömnad D, Värdesätta kläder 55%, Läsa/Skriva skandiska B.

Akademiska: -

Strids: Armborst 60%, Pistol 45%, Trästav 65%, Dolk 35%.

Personliga: Räkna C, Första Hjälpen 60%, Finna dolda ting 85%, Lyssna 80%, Upptäcka fara 75%, Klättra 60%, Hoppa 100%, Smyga 65%, Simma E, Gömma sig 75%, Bluff 75%, Köpslå 70%, Övertala 90%, Etikett 90%.

Vildmark: -

Tjuv: Fickstöld 55%, Hantera fällor 75%, Låsdyrkning 50%, Illusionism 65%, Utbrytarkonst 35%, Undre världen Hindenburg 45%, Skugga 65%, Muta 75%, Spel 95%.

Vapen & sköldar	%	Skada	Räckv	Mag	Vikt	ABS	BV
Armborst	80	2T6+2	50 m	-	2	-	-
Pistol 15 mm	55	2T6	5 m	1	2	-	-
Trästav	80	2T6	-	-	2	-	6
Dolk	60	1T6+1	-	-	0,5	-	8

Kroppsdel	KP	Rustning	ABS	VIKT
Huvud	7	-	-	-
Bröstkorg	10	Tungt bland	4/0/0	2
H Arm	6	-	-	-
V Arm	6	-	-	-
Mage	7	Tungt bland	4/0/0	2
H Ben	7	-	-	-
V Ben	7	-	-	-

ABS anges som X/Y/Z X = närstridsvapen, Y = krutvapen, Z = energivapen

Utseende/Särskilda kännetecken:

Sabina har tydliga kännetecken: 6 armar. Hon har fått sy om sina kläder rejält men skäms inte för det. Mängder av paljetter, epåletter (axelklaffar) i mässing, tenn, emalj och målat trä (!) pryder många av hennes kläder. Knappar, spännen och tofsar är favoritsaker. Hon har ett par knähöga röda stövlar

Historia:

Sabina är från Hindenburg, uppvuxen i en välbärgad borgarfamilj från Diplomatstaden som sysslade med sömnad för de ännu rikare. Hennes skolgång var okomplicerad, på en sömnads- och tillskärarakademi där flera av hennes vänner gick. På flera av festerna kom hon i kontakt med skumt klientel, och hon tog sig genast för att lära känna dem, som potentiella kontakter.

Hon fick kontakt med en av personalcheferna genom hans dotter, som hon var klasskamrat med, och de har båda tills helt nyligen arbetat på Casino Nancy. Flera gånger har hon kommit i konflikt med chefen då denna gett oönskade inviter. Hon träffade även sin livspartner Sonja på Casino Nancy. Hon har behållit kontakten med flera ur Hindenburgs undre värld. Favoriten kallas Fixar-Tony.

Generell karaktär: Hon älskar flärd, fest och glada upptåg. Hennes andra namn kunde vara "Spontan" för det är hon. Hon gillar att prata med okända och saknar många av spärrarna som en landsbygdsbo har. Det märks att hon inte varit utanför Hindenburg under hela sitt liv.

Utrustning från början:

Klipulver, sax, pincett, läppstift, nagellack, puder, borste, parfym, anpassad festutstyrel (plats för sex armar och svans alltså), två dagsransoner mat, 3 liters vattenskin, lykta med ljus (5 st.), 20 st. lod t. armborst, lodkoger, 12 kulor, kruthorn med 12 laddningar, ett tummat exemplar av Glanspååsten (skvallertidning från Hindenburg), sybehörlåda i storformat, 3 x1 meter naturfärgat tyg på rulle, linjal, klämmor.

Citat:

"Min herre har fått klätt kort. Dubblar han?"

"Jag får rysningar av mönstret... Alltså bra rysningar!"

"Kan vi inte göra en utflykt idag? Jag längtar ut! Kom, vi sticker!"

Sonja, FMD (ko), 25 år

Styrka (STY)	18
Intelligens (INT)	12
Personlighet (PER)	10
Smidighet (SMI)	16
Storlek (STO)	20
Fysik (FYS)	9
Mental Styrka (MST)	10
Utbildning (UTB)	2
lakttagelseförm. (ITF)	7

Längd: 2,13

Vikt: 120 kg muskler

Mutationer & defekter

(M) Stor. Sonja är en stor ko.

(M) Pansarartad hud. Stenartad hud gör att skada absorberas med 1T6 per attack.

Kroppspoäng (KP):	29
Skadebonus (SB):	+1T6
Fyndbonus (FB!):	+3
Reak.bonus:	-
SMI-Slag:	80%
Förflyttning:	51 m/sr
Huvudhand:	Vänster

Färdigheter: -**Lärdoms:** Hantverk: sömnad B**Akademiska:** -**Strids:** Musköt 55%, Kastyxa 80%, Slagsmål 70%, Slägga 80%**Personliga:** 1:a hjälpen 70%, Finna dolda ting 55%, Lyssna, 50%, Upptäcka fara 40%, Hoppa 70%, Klättra 75%, Smyga 55%, Gömma sig 50%.**Vildmark:** Överlevnad Skog 60%, Överlevnad Ruin 50%, Orientering, 60%, Kamouflage 50%, Spåra 45%, Segelbåt, 35%, Vagn 45%.**Tjuv:** Änterhake 65%, Utbrytarkonst 45%, Spel 60%.

Vapen & sköldar	%	Skada	Räckv	Mag	Vikt	ABS	BV
Musköt 15 mm	65%	3T8	10 m	1	3	-	-
Kastyxa (2 st.)	100%	1T6+2	18 m	1	2	-	-
Slägga	95%	2T6-1	-	-	3	-	9
Knogjärn		+1	-	-	-	-	-

Kroppsdel	KP	Rustning	ABS	VIKT
Huvud	7	Arméhjälm	10/10/10	2
Bröstkorg	10	Härdat läder	3/0/0	1
H Arm	6	Härdat läder	3/0/0	0,5
V Arm	6	Härdat läder	3/0/0	0,5
Mage	7	Härdat läder	3/0/0	1
H Ben	7	Härdat läder	3/0/0	0,5
V Ben	7	Härdat läder	3/0/0	0,5

Utseende/Särskilda kännetecken:

Flera av hennes bekanta kallar henne med förkärlek för "Röda Sonja", då hon är mycket förtjust i rött. Hennes arméhjälm är färgat ystert röd och har en stor röd läderlapp baktill vilket mer får den att se ut som en brandsoldatshjälm. Hon är klädd i enkelt rött höftskynke och enkel röd T-shirt med texten "Stockholms spelkonvent 2005" som bleknat rejält. Hon har ett par meterhöga gummistövlar (vadarstövlar) och har kastyxor i bältet, en på varje sida. En stor mässings ring går igenom, och pryder, nosen.

Historia:

Sonja är från Zonen vid Muskö, och har överlevt som lumpsamlare och legosoldat tills helt nyligen, då hon träffade på och räddade livet på Sabina, som förirrat sig in i jakt på en kortblandare från de gamles tid. Sedan dess är de ett par. Hon vet inte vems hennes föräldrar är, och hon vet inte varför hon övergavs, nåt som gjort henne riktigt förbannad. Gud nåde den som tar upp det.

Generell karaktär:

Sabinas flickvän, djurvän, militant och mycket stridbar. I övrigt gillar hon att slåss, men Sabina brukar kunna tala ner henne om det inte är alltför allvarligt. Är det allvarligt duckar de flesta. Tycker sällsynt illa om muterade hyenor då hon stött på dem tidigare i sin roll som legoknekt. Rubbitar klarar hon heller inte av. Röker dessutom cigarr.

Gillar att slappna av med att vissla en speciell låt: spelaren väljer. Notera låten hon visslar här:

Utrustning från början (förutom de vapen och utrustning som nämns under vapen och Utseende):

Säck, 12 cigarrer, tändstickor, 4 dagars torrskaftning, 5 liter vatten i vattenskinn, en skuldsedel på 150 kronor till Fixar-Tony, som lånat av henne för 1 år sen (mkt skrynklig).

Citat:

"Sa du Rubbit? *drar släggan* Var??!"

"En till? Jag trodde vi hade knäppt den sista! På honom!"

"Bara man vet var man ska leta så (lyfta undan bråte i ruinerna)... här! En stycken järnrör! Ut å slå världen, eller ett par hyenor, med häpnad!"

Troligt (önskvärt) händelseförlopp:

Spelet börjar när man sitter på flodångaren Gröna Lyktan och har en timme kvar till Utlöpa hamn. Man tittar igenom ledtrådarna man fått tidigare och resonerar om nästa steg. Man upptäcker sambandet mellan godsets historia och ett troligt motiv redan här, dock är det två saker som kan tyckas vara av intresse. Dels brevet från Marie af D och det faktum att tidigare baronen delade land mellan bröderna.

Vid ankomst får man gärna ta hästskjuts från färjeläget med Kusken Klas till Dåtidaholm. Han vet inget om det som har hänt, och blir rejält illa till mods om någon nämner nåt om mord.

Man får gärna ta in på Gyllene Tranan i byn, och därifrån höra sig för om Freddie Humbuck eller ta sig direkt till godset.

Brev från Marie af Dåtidaholm till Anklagelsebyrån i Hindenburg (kopia)

Herrar Anklagelsebyrån Hindenburg

Förra söndagen 3 juli 109 P.t hände sig följande; familjen af Dåtidaholm (baroner) samlades för familjemiddag. Två av tre bröder dog efter att ha ätit följande: ostronkavalkad, ostpompa, trösttårta, särsylta och fjäderfäfantasi på godset Dåtidaholm. Ende överlevande är baron Mätz af Dåtidaholm som ligger i djup medvetslöshet sedan middagen. Vi önskar nu en utredare för att officiellt fastslå att de förgiftats och bragts om livet i två fall, samt i ett fall framkallat fara för annan, alternativt mordförsök.

Eder, baronessa Maria af Dåtidaholm

PS. Kontrollera gärna orosstiftaren och fridstöraren Freddie Humbuck som bor i Dåtidaholm, adress Myrvägen 3



Baronessan Marie af Dåtidaholm

Godset Dåtidaholm

Utseende:

I slutet av en vacker ekallé ligger en pampig gul herrgårdsbyggnad i tre våningar omgärdad av en enorm häck med silvergran. Framsidan utgörs av en grusplan med en mindre fontän som sprutar vatten ur en skulpterad fisk, med gravyrer av gigakräftor och landhajar. På godsets svarta plåttak finns tre stora skorstenar och alla fönster är av högsta kvalitet. En trädgårdsmästare ansar en av två små häckar som löper parallellt med vägen.

Historia:

Godset gick år 45 till släkten af Dåtidaholm från den förre ägaren Zacharias Ztursk som kom på obestånd och tvingades sälja till Douglas af Dåtidaholm. Baronen har sen dess testamenterat herrgården till sin äldste son tillsammans med en tredjedel av landområdet han förlänats i och med kejsarliga utmärkelsen till Baron. När baron Mätz XIV av Dåtidaholm övertog herrgården för femton år sen lät han uppföra fontänen, installera kakelugnar i alla rum, och tog sig friheten att ersätta porträtten av sin far och familj med överdådiga konstverk och ett par porträtt på sig själv. Baronessan Maria af Dåtidaholm kom in i bilden från år 100 P.t. då hon gifte sig på godset med dess ägare.

Insida:

På insidan är det mesta klätt i vit sten, bruna trädetaljer och försilvrat tenn. En massiv kristallkrona hänger i ankomsthallen, där även två trappor leder upp till andra våningen. Mjuk heltäckningsmatta i mörkrött klär ankomsthallens golv, samt gången till mottagningsalen, som också har samma matta. Väggarna har alla mässingsljusstakar med levande ljus och mindre lampetter hänger i alla rum.

Viktiga rum

Festsalen

på andra våningen är central för äventyret. Här är välstädat och avtorkat, men ingen ytterligare fest har hållits här sen Mätz och brödernas partaj. Mörkgröna tapeter klär väggarna och golvet är gjort av tjocka ekplankor som bär spår av sporrar och serveringsvagnar. Två dörrar går ut till foajén, samt en mindre dörr ut till köksgången.

Köksgången

är ett utrymme där mat läggs upp, värms och läggs upp på fat före serveringen. Här kontrolleras all mat av godsets överstebetjänt, Einar Blom. Han är bragt ur fattningen av det ödesdigra partajet, och befinner sig i ett mörkt rum med dörr hit och släpper inte in någon, om det inte är polisen med en order om husrannsakan. Han är svår att övertala (-25% på Övertala). Ett försök kan göras varje dag.

Privat bibliotek

ligger på första våningen. Det dubblar även som röktrum för piporna i den pipsamling som också finns här. Här ligger en ledtråd som kan vara lätt att förbise. I en rökrock ligger en liten lapp med adressen till apotekare Walfridsson i Hindenburg. På pappret är en notis som säger "Realiserbara tillgångar?". Detta skrevs av Mätz då han inte visste hur mycket den drog han använt sig av skulle kosta.

Sovrum

där baron Mätz af Dåtidaholm ligger nerbäddad i en dekorerad himmelssäng. Här är en chiffonjé, garderob och rakdon lagda på ett bord för morgontoilet med en vattenskål, glas och snusdosa. Dolt under baronens säng är ett lönnfack med detaljerad planering av middagen. Vem som sitter var räknas upp, vid vilket klockslag som maten serveras specificeras. En särskild notering av intresse är

ordet "DOS RÄTT??" som står efter raden Efterrätt: tröstårta. Ett stort fönster med balkong leder in från norrsidan.

En vakt står utanför rummet alla dygnets timmar.

"Under valv där evigt unga barn av saligheten bo"

lyder inskriptionen över en mycket stor järndörr. En enkel stentrappa leder ner från en dold lucka i hallen, dold under heltäckningsmattan. Den är mkt svår att upptäcka (-50% på Finna dolda ting). Låset på den enorma dörren öppnas med ett ID-kort typ II eller högre. Ingen har lyckat få upp dörren och den stammar från de gamles tid. Faktum är att själva skälet till att herrgården byggdes här var upptäckten av detta valv. Vad ingen vet är att det i själva verket är en hyllning till en mycket gammal poet som levde för ett halvt millennium sen och har fått baronen att tro att det gömmer sig några nedfrusna människor där med rejält med teknologi från de gamles tid, något som han hoppas ska göra honom rik, högre status och ge honom ett större gods.

OBS! För den som kommer på vem poeten är OFFGAME – KUDOS – du har ett gott hjärta, eller ett lika inavlat intresse för natur- och arbetarförfattare som undertecknad. +1 poäng.

Vinden

kommer man åt via en nedfällbar trappa från överhallen, och innehåller det mesta man inte behöver men är för snåla för att göra sig av med. Här döljer sig två fynd från de gamles tid (använd fyndplanen i grundboken) samt högar med bråte, reparationsmaterial, takpannor, spadar, hinkar och rep. P.g.a. dåligt underhåll är det 20% risk att man rasar ner genom golvet (om man inte klarar ett SMI-slag). Det är lätt (+10% på Upptäcka fara) att upptäcka det dåliga underhållet.

Redskapsboden ute på gårdsplanen

innehåller de vanligaste redskapen som behövs för trädgårdsskötsel; spadar, hinkar, vattenkannor, slangar, rep, snören, tejp, störar, jord, gödning och fröpåsar. Under det stampade jordgolvet ligger en nedgrävd kropp; det är den förra trädgårdsmästaren, som den nuvarande trädgårdsmästaren imiterar (som den Lil han är).

SLP**Baron Mätz XIV af Dåtidadholm, IMM, 44 år**

STY	14
INT	13
PER	9
SMI	12
STO	11
FYS	15
MST	13
ITF	10
UTB	8

*Baron Mätz af Dåtidadholm***Utseende:**

Baronen är i sin himmelssäng endast iförd nattsärk, men har en laddad musköt uppe i sänghimlen, samt en laddad pistol och ett långsvärd under sängen. När rollpersonerna stöter på honom senare har han svart, löst sittande skjorta, axelhölster för sin pistol och musköt i hand, samt ett långsvärd vid sidan av bältet i en skida. Han bär även en svart slokhatt med en svart fjäder i.

Karaktär:

Baronen är skrupelfri, anser att ändamålen helgar medlen och att muterade djur borde skjutas på stund och ställe. Muterade människor kan få tjäna, antingen i armén eller i tjänarpositioner. De ska inte ha rösträtt. Kvinnor ser han som underordnade männen, men med specialområden där de ska verka som barnafödande, hemvård, sjukvård och administration. Han gillar jakt, fiske och stillsamma månpromenader, men ogillar barn. Därför har han inga egna, utan funderar på att adoptera en rik borgarson, mot rimlig betalning. Till honom alltså.

KP: 26

Vapen & sköldar	%	Skada	Räckv	Mag	Vikt	ABS	BV
Musköt 15 mm	85%	3T8	10 m	1	3	-	-
Pistol 20 mm	75%	3T6	5 m	1	2	-	-
Långsvärd	65%	2T8	-	-	2	-	12

Kroppsdel	KP	Rustning	ABS	VIKT
Huvud	6	Öppen hjälm	6/1/1	2
Bröstkorg	9	Skottsäker väst	5/6/4	2
H Arm	5	Metallskena	4/1/1	0,5
V Arm	5	Metallskena	4/1/1	0,5
Mage	6	Skottsäker väst	5/6/4	2
H Ben	6	Metallskena	4/1/1	0,5
V Ben	6	Metallskena	4/1/1	0,5

Övrig utrustning:

Snusdosa i silver, 2 st. cigarrer, tändare från de gamles tid.

SLP – Trädgårdsmästaren, Lill-Jon Emmanuelsson

STY 8
INT 11
SMI 11
MST 11

KP: 20

Utseende:

Lill-Jon är kortare än vanligt, och har en svagt grönfärgad hy. Han har ett yvigt, krusigt tjockt svart hårsvall, och är mycket finlemmad. Han hummar ständigt lågt på temasången till nutida "Daddy Shark" (barnfamiljer förstår) omväxlande med temasången för "Hajen". Han har en stor mexikansk hatt och blåa hängselbyxor.

Historia:

Lilen som övertagit rollen som trädgårdsmästare (se Redskapsboden) kommer från ett Dråparträd ett gott stycke bort. Under natten, eftersom lilen inte sover, fraktar han gödningsmedel till dråparträdet, något man kan upptäcka om man bevakar herrgården under natten (medelsvårt att upptäcka, svårt att spåra -10%).

Färdigheter:

Smyga 80%, Finna dolda ting 25%

Vapen & sköldar	%	Skada	Räckv	Mag	Vikt	ABS	BV
Högaffel	40%	1T8+1	-	-	3	-	10
Dolk	40%	1T6+1	-	-	1	-	8
Slangbella	40%	1T8	15 m	1	1	-	-

Kroppsdel	KP	Rustning	ABS	VIKT
Huvud	6	-	-	-
Bröstkorg	9	-	-	-
H Arm	5	-	-	-
V Arm	5	-	-	-
Mage	6	-	-	-
H Ben	6	-	-	-
V Ben	6	-	-	-

Övrig utrustning:

Snöre, stenkulor och 42 kronor.

SL:

Det är inte tänkt att lilen ska vara något annat än ett villospår. Om hela äventyret plötsligt går ut på att dråparträdet misstänks och ska sprängas kan SL med milda ledtrådar tala om att det är bara naturen i Mutant som ser ut på det här sättet. Framhärdat gruppen kan SL gott göra så att spelgruppen har roligt. Det blir förstås mindre poäng för problemlösandet, men...

SLP – Einar Blom, IMM (PSI), 45 år, överstebetjänt

STY	9
INT	12
SMI	10
STO	12
MST	17

KP: 24

Utseende: Einar Blom har begynnande flint, och kortklippt brunt hår. Ett par små stålbågade fyrkantiga glasögon ramar in ett par pepparkornsögon och en plufsig uppsyn med röda kinder. Han har löständer som glappar och får honom att läspa nästan omärkligt. Han bär en svart väst, svart kavaj och svarta byxor. En höghatt fulländar utstyrseln.

Karaktär: Han är mycket artig i vanliga fall, något som nu är det omvända, eftersom han ber alla dra åt skogen om de inte kommer från polisen. För att få något vettigt ur honom måste man först bluffa så att man utger sig för att vara poliser (+15% om man Förfalskar något lämpligt), eller övertala honom (Mycket svårt, -30 %).

Han kan tala om att:

- Bröderna inte kom väl överens, inte sen treskiftet, då de fick varsin plätt av ägorna.
- Det inte var ett fullödigt recept för den sista rätten, eftersom det inte fanns nog med råvaror, men baronen godkände menyn i alla fall.
- Ingen har fått städa baronens rum, på dennes uttryckliga order.

Einar är mycket ordningsam av sig, i stort sett pedant, och hans hårda regemente kan båda hushållerskorna vittna om. Han har goda vitsord från den förre arbetsgivaren, baronens far. Hushållerskorna och smeden kallar honom för "tvåan" för att de menar att baronen är "ettan".

Övrigt: Om man med våld försöker ta sig in hos överstebetjänten kommer han att försöka avvärja angreppet genom att försöka skjuta den andre som tar sig in, sen använda **Viljekontroll** på den förste, så att han anfaller sina kamrater, se reglerna. Misslyckas detta är det risk för defekten **Vansinne**, se reglerna.

Ragge Norrråker, IMM (RBT), 32 år, hyrpuffra

STY 17
INT 14
SMI 12
MST 10

KP: 26

Utseende:

Ragge har en två storlekar för stor trenchcoat och en slokhatt i vitt läder. Han är lång, skranglig, och med sina gråa livlösa ögon får man lätt intrycket av en psykopat som aldrig ler. Det är rätt. Ragge är en degraderad **stridsrobot** som modifierats ganska rejält. Det slog slint när det gällde positronhjärnan, vilket tyvärr gjort den värdelös för sitt ursprungsuppdrag; döda allt och alla. Numera dödar han bara för pengar (olja, NBB, solceller, batterier).



Ragge Norrråker

Historia:

Ragge heter egentligen RA-G3, serienummer 511-787-32. Byggd för strid i radioaktivt kontaminerad miljö har han immunitet mot radioaktivitet. Han har dock inte ursprungsbeväpningen kvar. Han avaktiverades och modifierades under det sista året innan katastrofen och sattes att bevaka ett förråd. Han fick slut på batteri och aktiverades ett antal hundra år senare av en oförsiktig äventyrare. Han mördade äventyraren, och Ragge plundrade honom och startade sin nya karriär som hyrpuffra, obunden av sedvanliga regler och robotiklagar.

Färdigheter:

Smyga 30%, Finna dolda ting 45%, Pistol 55%, Gevär 45%,

Vapen & sköldar	%	Skada	Räckv	Mag	Vikt	ABS	BV
Pistol .38	70%	2T6+2	14 m	13	1	-	-
Gevär 4,85 mm	60%	3T6+2	100 m	5	3	-	-

Kroppsdel	KP	Rustning	ABS	VIKT
Huvud	6	pansar	4/4/4	-
Bröstkorg	9	pansar	4/4/4	-
H Arm	5	pansar	4/4/4	-
V Arm	5	pansar	4/4/4	-
Mage	6	pansar	4/4/4	-
H Ben	6	pansar	4/4/4	-
V Ben	6	pansar	4/4/4	-

Övrig utrustning:

Ragge har ett fullt magasin till varje vapen, d.v.s. bara 5 + 13 = 21 skott. På varje skott är det 5% risk att det exploderar i vapnet.

SL:

Detta är äventyrets farligaste motståndare och det är bra om SL modifierar honom för att passa spelgruppens beteende och förmåga.

Freddie Humbuck, FMM, 29 år, revolutionär

STY 6
INT 13
PER 7
SMI 10
STO 8
FYS 7
MST 15

KP: 15

Utseende:

Freddie Humbuck är kort och klen, men har mål i mun. Han brukar ses klinka på en gitarr eller mungiga nere på torget i Dåtidaholm. Han har tovtigt ljusgrått hår och en arméhjälm från de gamles tid, dessutom svarta ögon som ser förbannade ut hela tiden. Han klär sig i en sliten blekgul skjorta, fransig väst i grått slitet tyg och blå flipfloptofflor. Kring benen ett par slitna militära grå byxor. Han har en hes röst (av allt skrikande).



Historia:

Freddie Humbuck en desillusionerad fysiskt muterad människa som tappat tron på etablissemangen. Detta ända sen den dagen han nekades jobb hos Hindenburgs konstaplar med motiveringen "Du är helt enkelt för klen.". Han har sin mamma som han bor hos som fast ankarpunkt och med sin kamrat Gaston framställer han flygbladet "Revolt!". Han är harmlös, men har mål i mun, och kan säkert genera både adel och allmänhet med sitt grova språk och sina tirader om det orättvisa i samhället.

Efter flera försök som gjorts att få bort honom (med löfte om pengar, hot om våld och försök till överröstning) har Freddie blivit något av en institution och en rättshaverist. Uppmärksamma personer lägger märke till att hans pall utgörs av en gammal potta med boken "Pyrisamfundets lag, år 110 P.t.". Sheriffen har flera gånger påtalat att han har rätt att sitta på torget och sjunga.

Färdigheter:

Överrösta 30%, Finna dolda ting 35%, Dolk 15%, Sång 5 %, Läsa/Skriva Skandiska E

Vapen & sköldar	%	Skada	Räckv	Mag	Vikt	ABS	BV
Kniv, 14 cm	50%	1T6			0,2		5

Kroppsdel	KP	Rustning	ABS	VIKT
Huvud	4	Hjälm	4/8/6	1
Bröstkorg	7	-	-	-
H Arm	3	-	-	-
V Arm	3	-	-	-
Mage	4	-	-	-
H Ben	4	-	-	-
V Ben	4	-	-	-

Mutationer: Riktningknöl, Liten.

Övrig utrustning:

Snusdosa, flaska med berendiskt (provins på Frihetens slätter) lantvin, korkskruv, liten nött bok med lista på folk som begått upplevda oförrätter mot honom. Baronens namn eller släktingar återfinns inte alls i boken. Sist men inte minst fyrtioen flygblad med "Det Senaste Om Överhetens Fräckhet!"

SL:

Detta är ett av de s.k. stickspåren. Man kan övervaka honom, fråga ut honom, eller skrämma honom, men det enda det resulterar i är tidsspillan. Hans mamma är fullständigt på det klara med att han är ett förlorat fall och låtsas bara som om det regnar om man uppsöker henne. Hon öppnar inte dörren, men måste ge sig ut ibland för att handla.