

Arneklus Sparre

Muterat Djur – gris

Arneklus Sparre har alltid varit sin egen lyckas smed. I sin hemstad har han byggt upp en mindre förmögenhet på att köpa in och sälja vidare fornskrot från zonfarare och äventyrare. Han har ett skarpt öga för en bra affär och är otroligt skicklig på att värdera fornföremål. Arneklus är van att stå i centrum och bestämma. Han är högljudd och inte det minsta ödmjuk. Han lyssnar ogärna på andras åsikter och gillar inte folk som käftar emot.

Arneklus går alltid klädd i slitna kläder som får honom att framstå mer som en kråkbergsluffare än en slipad affärsman. Detta är enligt honom en fördel i affärsvärlden, då motparten ofta underskattar hans förhandlingskunskaper och på så sätt lättare kan luras till att gå med på ofördelaktiga avtal. Arneklus har problem med sina svettkörtlar och svettas alltid ymnigt, oavsett temperatur. Han torkar sig frenetiskt med sin näsduk men har ändå alltid ett par glänsande svettpärlor under det skära trynet.

Trots framgången i hemstaden har Arneklus tröttnat på det hektiska livet på fornfyndsmarknaden. Han vill investera sina pengar i ett projekt med säker avkastning så att han kan dra sig tillbaka och leva det goda livet. Det är därför han har kommit till Kråkmåla för att köpa en andel i traktens lukrativa kolgruva. Slipad affärsman som han är har han tagit reda på ett och annat om gruvan och bland annat fått reda på att gruvans avkastning inte motsvarar det förväntade värdet. Någonting är skumt med gruvan och därför vill Arneklus ta sig en titt på verksamheten innan han bestämmer sig för att investera sina surt förvärvade slantar i projektet. Till sin hjälp har han kunskaparen Tibertus Fjässman, en gruvexpert som skall analysera gruvans potential, medfinansiären Vikrot Ljungbröd samt två livvakter.

Arneklus har även hört talas om att det skall finnas en kunskapare i gruvan som besitter en hel del fornföremål. Kanske går det att fynda något bland hans manicker och sko sig lite ytterligare på affären.

EGENSKAPER:

STY: 12 FYS: 17 STO: 13 SMI: 7 INT: 15 VIL: 16 PER: 12

SB: - KP: 30 TT: 15 IB: 7 REA: 60

FÄRDIGHETER

Stridsfärdigheter 35%, Sociala färdigheter 55%

UTRUSTNING

Näsduk, värja, knogjärn och kulram för komplicerade uträkningar.

Nessa Hillerman

Muterad människa

Nessa livnär sig på att jaga ner, och ibland döda, personer som har ett pris på sitt huvud. Hennes yrke har gjort henne till en härdad varelse, som inte har så stor empati för andra levande själar. Det egna skinnet går alltid först. Hon gillar att bestämma och ta kontroll, och ogillar situationer där hon inte på förhand kan bestämma utgången.

Nessa har egentligen linblont hår, men hon färgar det alltid svart som natten, eftersom hon känner sig tuffare så. Ögonen är små och plirande och när hon ler syns tydligt hennes vassa hörntänder. Hon har spinkiga armar och ben, men är betydligt starkare än vad hon ser ut. Nessa går alltid klädd i stora kängor, slitna byxor och kort jacka av skinn.

Nessa befinner sig i gruvan i egenskap av livvakt åt den nyrike grisen Arneklus Sparre. Egentligen är detta bara ett svepskäl. Hennes riktiga mål med färden ner till gruvan är att finna en gruvarbetare vid namn Bo Iden. Ett gäng gangstrar i staden Pirit har satt ett pris på Herr Idens huvud och Nessa har tänkt kassera in det priset. Det kvittar om Herr Iden fångas död eller levande.

EGENSKAPER:

STY: 14 FYS: 16 STO: 11 SMI: 15 INT: 12 VIL: 14 PER: 11

SB: - KP: 27 TT: 14 IB: 15 REA: 55

FÄRDIGHETER

Stridsfärdigheter 45%

UTRUSTNING

Kniv, Skarprättarpistol, Pipa och tobak

NESSAS MUTATIONER

Naturligt vapen – Huggtänder, Skada

Kroppskontroll – Förändra utseende på kroppen

Superbt sinne - Hörsel

## Stigvard Brugge

### Muterat Djur – Råtta

Stigvard Brugge är en råtta som passerat sina bästa år. Han har varit livvakt i stort sett hela sitt liv. Han är en vänlig, och godtrogen själ som tror det bästa om de flesta. På grund av detta får han ofta käka stövelklack när hårdare personer trampar över honom. Sådan är den givmildes lott i Pyrisamfundet.

Stigvard börjar bli till åren, men hans kropp har bibehållit en ynglings vigör. Det enda som beljager hans ålder är de grå morrhåren kring kinderna och pälsens gråspräckliga färgskalor. Stigvard är alltid redo för hetluft och går således alltid iklädd sin forntida blandrustning.

Stigvard befinner sig i gruvan i egenskap av livvakt åt den nyrike grisen Arneklus Sparre. Herr Sparre har för avsikt att köpa en andel i gruvan och har begett sig ner för att inspektera den. Stigvard har även personliga intressen med besöket i gruvan, nämligen att finna en gruvarbetare vid namn Bo Iden. I en av många givmilda ögonblick lånade Stigvard ut större delen av sina sparade pensionspengar till Herr Iden, som sedan försvann med hela rasket. Stigvard börjar bli less på att alltid bli lurad och utnyttjad för sin goda naturs skull och har för avsikt att kräva tillbaka skulden, med ränta... kanske.

### EGENSKAPER:

STY: 15 FYS: x12 STO: 11 SMI: 10 INT: 9 VIL: x PER: 14

SB: - KP: 23 TT: 12 IB: 10 REA: 70

### FÄRDIGHETER

Stridsfärdigheter 45%

### UTRUSTNING

Skarprättarbössa, Blandrustning, Repstump

### STIGVARDS MUTATIONER

Riktningssknöl – Känner alltid av väderstrecken

Sprinter – fasansfullt snabb på korta sträckor

Superbt sinne - Lukt

Tibertus Fjässman

## Människa

Tibertus Fjässman är en egensinnig kunskapare som gärna ödslar sin tid på att bry sig om andra eller ställa sig in. Hans kunskapsområde är brett och han kan lite om dest mesta och det mesta om väldigt lite. Hans omgivning uppfattar honom som en arrogant, självupptagen allvetare, vilket han är.

Tibertus är på sin ålders höst och hans osunda leverne har satt ett rejält avtryck på midjemåttet. Överläppen pryds av en svulstig mustasch som ofta bär spår av Tibertus senaste måltid. Tibertus går klädd i en rutig kostym och stödjer sin feta lekamen på en lustig käpp.

Tibertus har begett sig ned i gruvan i egenskap av gruvexpert. Någon expert är hna i själva verket inte, men han har tummat lite på sanningen för att få chansen att följa med till gruvan. Det är nämligen så att Tibertus har fått nys om att gruvans tekniker, en herre vid namn Döbius From, besitter en övervärderlig bränslecell från den gamla tiden. Tibertus har för avsikt att stjäla denna klenod, för att sedan sälja den och leva ett värdigt pensionärliv på förtjänsten. Tibertus vet dock om att expeditionens ledare, den muterade grisen Arneklus Sparre, har ett öga för fornmanicklar, och det vore olyckligt om även han fick nys om vilken skatt som gömmer sig i gruvan.

## EGENSKAPER:

STY: 10 FYS: 9 STO: 14 SMI: 6 INT: 16 VIL: 15 PER: 6

SB: - KP: 23 TT: 12 IB: 6 REA: 30

## FÄRDIGHETER

Kunskapsfärdigheter 33%, Stridsfärdigheter 25%

## UTRUSTNING

Lustig käpp (fortida plastics, greppvänligt handtag med tillhörande ögla att lägga rint handtaget, en tagg längst ned som omges av en plasticsring)

Viktor Ljungbröd

## Människa

Vikrot Ljungbröd föddes med en silversked i munnen. Den silverskeden har han för länge sedan lyckats tappa bort. Det verkar som om det mesta som Vikrot rör vid förvandlas till någon sorts katastrof. Han har aldrig lyckats bedriva någon vettig affärsverksamhet, eller placerat sina pengar i lyckade projekt. Kort sagt, Vikrot är ett levande misslyckande. Detta till trots är han ganska charmant. Han har lätt för att se vad som går hem hos människor och är en mästare på smicker och smörnsnack. Folk som inte känner honom tror ofta att han är en god lyssnare, eftersom han gillar att titta folk i ögonen, nicka och mumla instämmande, när han i själva verket har tankarna någon annanstans.

Vikrot är strax över 30 år gammal. Han har tjockt blont hår och ett kritvitt, brett leende med perfekta, raka gaddar. Han går klädd i en fin kostym med en stickad gördel som omutligt håller den begynnande kulmagen på plats innanför kavajen.

Vikrot befinner sig i gruvan i ett desperat försök att lyckas i affärer. Hans rika föräldrar är för länge sedan döda, och av arvet återstår inte tillräckligt mycket för att försäkra en fortsatt trivsamt tillvaro för Vikrot. Därför tänker Vikrot köpa in sig i gruvan tillsammans med den betydligt mer slipade affärsgrisen Arneklus Sparre. Denna affär är Vikrots sista chans att försäkra sig om en dräglig tillvaro. Om den går i stöpet är allt förlorat. Vikrot har i sina mörkare tokjosfyllor funderat på att sadla om till att bli gentlemannatjyv. Om gruvaffären visar sig gå dåligt så kanske Herr Sparre är ett passande första offer...

## EGENSKAPER:

STY: 9 FYS: 11 STO: 13 SMI: 10 INT: 12 VIL: 12 PER: 16

SB: - KP: 24 TT: 12 IB: 10 REA: 80

## FÄRDIGHETER

Stridsfärdigheter 15%, Sociala färdigheter 65%

## UTRUSTNING

En liten ryggsäck innehållande: Klackring, näsduk, halsduk, bordsduk, bestick för två och en plunta tokjos.