

# MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

ETT ÄVENTYR TILL SÄVKON 2006

## GRUVAN



Av: Jonas Bergström Bild: Magnus Fallgren

 JÄRRINGEN

# BAKGRUND

Det lilla samhället Kråkmåla består till stor del av den otroligt moderna och stora kolgruvan som finns där. För tio år sedan befann sig en stor andel av gruvarbetarna nere i samhället och roade sig. Under kvällen uppträdde de ohyfsat mot en av serveringsflickorna på tavernan "Khålet". Hon fann sig inte i att bli behandlad på det viset och gav gruvarbetarna en rejäl utskällning. Senare på kvällen hittades hon död, med halsen avskuren. Alla i samhället förstod att någon av de förolämpade gruvarbetarna bragt henne om livet, men eftersom gruvan är så viktig för samhället utfördes aldrig någon undersökning av dödsfallet och det avskrevs som en olycka.

De flesta i Kråkmåla har nu glömt händelsen, men inte alla. Den mördade flickans syster, Scilla Janse, var tio år gammal då mordet inträffade. I tio år växte hennes hat mot gruvarbetarna. Ett par dagar innan äventyret tar sin början trampade Scilla genom jorden i utkanten av den torftiga päråker som hennes släkt brukat i många år. Hon hade ramlat rakt ner i ett kolkmalshål som grävts under åkern. Under kolkmalens gång fanns också resterna av en forntida bunker. I bunkern fann Scilla svaret på sina böner, en stridsrustning från forntiden. Hon tog på sig rustningen och begav sig till gruvan för att kräva hämnd på dem som dödade hennes syster för tio år sedan.

# SYNOPSIS

RP anländer till Kråkmåla i syfte att köpa en andel i den stora gruvan. De eskorteras till platsen av den nuvarande gruvägaren Torbsen Friid. Äventyret börjar när RP är på väg ner i ett av gruvans två schakt. Väl nere i gruvan vandrar de inåt en bit innan gruvgången bakom dem kollapsar. I ett moln av damm kan de se en stor metallisk gestalt som uppenbarar sig innan den försvinner in i en sidogång. Gruvan har nu attackerats av den hämndlystna systemen Scilla. RP måste ta sig ut innan de faller offer för henne.

På väg ut ur gruvan stöter RP på en del problem och faror. Gruvschaktet de kom in genom har rasat och de måste finna en annan väg ut.

Den hallucinogena gas som systemen attackerar gruvarbetarna med gör dem till vansinniga galningar som i vild panik attackerar allt omkring sig. Strax efter att gruvgången rasat kommer de flesta av gruvarbetarna att ha drabbats av gasen, och vansinniga rop ekar genom gruvans gångar.

RP kan stöta ihop med gruvarbetare som inte drabbats av vansinnet. Via dessa, samt med hjälp av ledtrådar som de fått från de vansinnigas vrål kan de försöka lista ut vad det är som håller på att hända i gruvan. Om de är skickliga kan de få reda på vem det egentligen var som dödade kvinnan för tio år sedan. Hans namn är Steffen Falk. RP kan stöta ihop med Steffen Falk.

Äventyret slutar när RP till sist tar sig till den gamla delen av gruvan och hittar vägen ut. Vid schaktet som leder upp till friheten väntar Scilla. Iklädd sin forntida stridsrustning väntar hon för att utmäta straffet till dem som inte dukat under för gasen. Om RP har tagit reda på vad hon är ute efter kan de ge henne Steffen Falk och slippa undan med livet. Om de inte vet vad hon är ute efter kan de försöka besegra henne. Om de lyckas ta sig förbi henne och når friheten har de klarat äventyret.

# ÄVENTYRET

RP anländer till Kråkmåla på senhösten. De har kommit till trakten för att köpa en andel av kolgruvan, eller möjligtvis hela gruvan. RP:n Arneklus Sparre och Vikrot Ljungbröd har sedelväxlar till sitt förfogande till ett värde av 10000 kr. Gruvans pris är satt till 15000 kr, ett något styvt pris som Arneklus och Vikrot hoppas kunna förhandla ner. Verksamheten har den senaste tiden inte riktigt motsvarat förväntningarna, och gruvägaren Torbsen Friid har börjat misstänka att kolfyndigheterna börjar ta slut. Han kan därför tänka sig att sälja gruvan till ett betydligt mildare pris. I själva verket beror de minskade förtjänsterna på att två av gruvans medarbetare smugglar ut kol ur gruvan för egen vinning. Äventyret tar sin början när RP anländer till gruvans norra schakt, några timmars promenad från byn Kråkmåla.

## Ankomsten

Redan på ytan kan man ana att Kråkmålas gruva är en modern anläggning. En rejäl vinschanordning sticker upp fyra meter över det karga landskapet och ingången till själva hissrummet vaktas av två skarprättarberedade vakthundar. RP eskorteras till hissrummet av gruvägaren Torbsen Friid. Inne i hissrummet kan RP hälsa på hissmaskinisten Frej som skryter lite om sin fjärrkommunikatör från forntiden. Med kommunikatören kan Frej hålla kontakt med gruvingenjören Hjalmar Hjalg och på så sätt avgöra när hissen är fullastad och behöver komma upp till ytan. När RP kommit ner leder Torbsen dem in i gruvan. Han är ivrig över att få visa gruvans fina tillgångar.

Vid det första vägskalet kollapsar gruvgången bakom RP. I ett moln av damm kan de se en stor gestalt torna upp sig. Gruvdammet blandas med en lilafärgad rök och i tumulten försvinner den stora gestalten in i en av gångarna. Scilla har nu attackerat gruvan och begett sig till de norra delarna för att förgifta arbetarna med sin hallucinogena gas. RP måste slå ett slag för att inte drabbas av gasen (se Gasens effekter). SL slår för att se om Torbsen drabbats. Om någon RP lyckas med ett INTx1 kan den upplysas om att hissen som de kom ner med förmodligen inte hunnit upp och ner igen sedan RP kom till gruvan. Vem eller vad det än var som utlöste raset måste ha befunnit sig i gruvan innan RP kom dit. Denna information betyder egentligen att det finns en annan väg in i gruvan, något som en slipad RP kanske inser. I själva verket finns det två andra vägar in i gruvan, via det södra hiss-schaktet och via Boel och Göstas hemliga smugglargång (se Boel och Gösta nedan). Scilla tog sig in i gruvan via den senare.

## **In i gruvan**

Gruvgången bakom RP har rasat. Om de undersöker raset och lyckas med INTx3 finner RP hylsbitar från en forntida sprängladdning. Kort därefter hörs det första galna vrålet från gruvan. Om Torbsen är med gruppen föreslår han att de ska försöka ta sig till gruvingenjören Hjalmar för att se om de kan röja undan raset med dynamit. Hjalmar borde vara på plats vid den nyaste delen av gruvan.

När RP vandrar omkring i gruvan kan de stöta på några av nedanstående händelser och personer. Konsultera kartan över gruvan för att se var dessa äger rum.

### **A. Dynamit-Harald**

Dynamit-Harald har drabbats av en paranoid neuros. När RP möter honom har han ett bälte med forntida dynamitgubbar surrade kring magen. Han tror att RP är hans döda föräldrar som kommit från andra sidan graven för att hemsöka honom för att han inte tog tillräckligt bra hand om dem. Det går att försöka prata Harald till rätta med ett PERx3 (ett försök). Om övertalning misslyckas spränger han sig själv i bitar och raserar gången bakom sig.

### **B. Boel och Göstas smugglargång**

Gruvgången öppnar sig här till en naturlig grottsal, vars botten inte går att se. Gruvgången slutar i en avsats som sticker ut en bit över avgrunden. En gång i tiden fanns en träbro över till andra sidan, men den har murknat sönder, och endast resterna av brofästet syns på varsin sida om avgrunden. Vid avsatsen står en kolvagn som ser ut som om den använts nyligen.

Boel och Gösta bedriver en liten egen sidoverksamhet i kolgruvan. Ett par gånger per skift kör de en vagn till avsatsen och dumpar innehållet i avgrunden. De klättrar sedan ner och samlar kolet i säckar som de bär ut och säljer till skummisar, med god förtjänst.

Om RP lyckas med PERx1 får de syn på ett par hemliga trappsteg som leder ner i avgrunden vid sidan av avsatsen. Om de törs klättra ner kommer de till slut till avgrundens botten där en gång leder vidare in i berget. Vid gångens slut har taket rasat in. Vid raset sticker Göstas arm upp, han var den första som föll offer för Scillas hämnd. Boel gömmer sig bland stenarna, men om RP börjar slita i Gösta hoppar hon fram och hotar dem. Om RP frågar ut henne kan hon berätta vad som hände för tio år sedan och att Steffen Falk är den skyldige.

### **C. Bo Iden**

Herr Iden har tagit jobb i gruvan på flykt undan spelskulder. När RP träffar honom blir han rädd och tror att det är hejdukar som kommit för att ta honom. Om RP lyckas lugna honom kan han visa dem vägen till var han tror Hjalmar befinner sig. Bo kan även berätta att han hörde Scilla säga:

– Här får ni för att ni teg, innan hon anföll gruvarbetarna.

RP:n Stigvard Brygge och RP:n Nessa Hillerman är av olika anledningar intresserade av Herr Iden. Han är dock i sådan chock att han inte omedelbart känner igen Stigvard. När han väl känner igen honom blir han lättad och glad över att återse den gamle vännen. Han säger sig vara beredd att betala tillbaka sin skuld så fort de kommit ut ur gruvan.

### **D. Galningar**

Ett gäng med galna gruvarbetare rusar genom gruvan och anfaller/jagar efter Rp. Gruvarbetarna har blivit fullständigt tokiga av den hallucinogena gasen och tar ingen hänsyn till liv och lem. De förföljer RP en liten bit, men tappar snart intresset och övergår till att skrika vansinnigt och föra annat oväsen.

### **E. Döbius From**

Döbius har forskansat sig i sitt lilla kyffe. Den lilla alkovent är belamrad med diverse tekniskt rat som Döbius försökt eller har lagat. Bland bråtet finns en fungerande fjärrkommunikatör som Döbius lagat åt Hjalmar. Med kommunikatören kan man nå hissmaskinisten Frej (se Att ta sig ut). Döbius själv har lagt sig i en fungerande självdriven tidsstannarmaskin (frysbox) för att försöka undkomma det öde som drabbat hans kamrater. Om RP öppnar boxen blir han galen och anfaller dem. Om de lugnar honom kan han

berätta att han hörde Scilla nämna att hon kommit för att betala tillbaka tio år gamla skulder. Döbius vet inte vad hon menade med det.

RP:n Tibertus Fjässman vet att Döbius besitter en ofattbart dyr relik från forntiden, nämligen en bränslecell med outtömlig potential. Bränslecellen har Döbius stuvat undan under ett infrysst ulklår i sin tidsstannarmaskin.

### **F. Hjalmar Jalg**

Hjalmar är gömd inne i en ny del av kolgruvan. Han har drabbats av gasen, men vansinnet har ännu inte brutit ut. Han kan lyssna på vad RP har att säga och föreslå hur de ska ta sig ut. Om RP berättar för Hjalmar vad Bo eller Döbius har sagt kan han dra sig till minnes att det skedde någonting för tio år sedan. Det var dock innan Hjalmar blev ingenjör för gruvan och han har bara hört ryktesvägen vad det var för något. Någon av gruvarbetarna som arbetade då kan säkert berätta vad det var för något. Om Hjalmar slår följe med RP, slå ett slag för honom vid varje vägskäl för att se om han drabbas av gasens effekter (se Gasens effekter).

Hjalmar föreslår att de ska försöka spränga sig ut genom raset. Om inte det funkar föreslår han att de ska försöka ta sig upp genom den gamla hissen. För att göra det behöver de först hitta Döbius From och fjärrkommunikatören (se Att ta sig ut). Hjalmar bär med sig krut och stubin när RP finner honom (något som kan vara farligt om han blir vansinnig).

### **G. Gruvrar**

Plötsligt rasar en del av gruvans tak ner över en av RP. Raset kilar fast personen och det tar en god tid att ta sig loss. Om RP är jagade av gruvans galna innevånare (se *D. Galningar*) kan raset bli ett spännande inslag, då RP kämpar för att ta sig loss, medan galningarna kommer allt närmare.

### **H. Steffen Falk**

Steffan har gömt sig i en kolvagn med sin skarprättarpistol. Han tror att han vet vad som är på gång men tänker inte erkänna någonting om han inte blir svårligen pressad. Om RP frågar honom vad som hände för tio år sedan fräser han ifrån och vill inte prata om det. Om de fortsätter att pressa honom bryter han tillslut ihop och erkänner att han dödade en flicka nere i byn och att alla gruvarbetare såg på, men gick ihop för att skydda honom. Steffen är övertygad om att han nu får sona sina brott.

### **I. Frode Grusåker**

Frode är gigantiskt stor och stark och håller till ensam längst inne i gruvan. Han vet ingenting om någonting. Om RP berättar vad som hänt och frågar honom vad som hände för tio år sedan kan han berätta att en flicka i byn blev dödad, och att någon från gruvan gjorde det, men det blev aldrig fastställt vem, eftersom alla höll varandra bakom ryggen. Han säger själv att han inte vet vem det var, men han vet att det var Steffen Falk.

### **Att ta sig ut**

Det går inte att spränga raset vid den norra ingången. Den enda vägen ut är genom det södra schaktet. Problemet är att hissen som finns där drivs uppifrån. För att få igång hissen måste man kommunicera med hissmaskinisten Frej. Frej har en fjärrkommunikatör och det finns ytterligare en. Normalt sett har Hjalmar Jalg den andra kommunikationen men innan gruvan anfördes gav han den till teknikern Döbius From. (Se *E. Döbius From*).

### **Slutet**

När RP väl når det gamla hisschaktet och har lyckats kommunicera med Frej för att få igång hissen dyker Scilla upp iförd sin stridsrustning. Långsamt och hotfullt vandrar hon mot RP och förklarar under tiden varför hon är där. Genom stridsrustningens andningsfilter låter Scillas röst som ett spökes viskning:

*Tio år har gått. Ni trodde kanske att tio år var länge nog, att ni kommit undan. Ni såg vem som dödade Zelma, och ni teg. Ni trodde ni var så klipska när ni teg och smet undan, men vet ni vad, ni var inte så klipska som ni trodde. Hade ni varit det hade ni dödat mig också, men det gjorde ni inte, och nu är jag här, för att hämnas det ni gjorde mot min syster. Ni teg, ni dödade henne, och nu ska ni tystas för alltid!*

När hon pratat färdigt höjer hon stridsrustningens armar och gör sig redo för anfall. RP som har förstått galoppen kan försöka hindra henne. Pladder om att de är oskyldiga och inte hör till gruvan vill inte Scilla lyssna på. Hon kan hejdas i sin attack endast om de snabbt förklarar att de vet vem som är den skyldige.

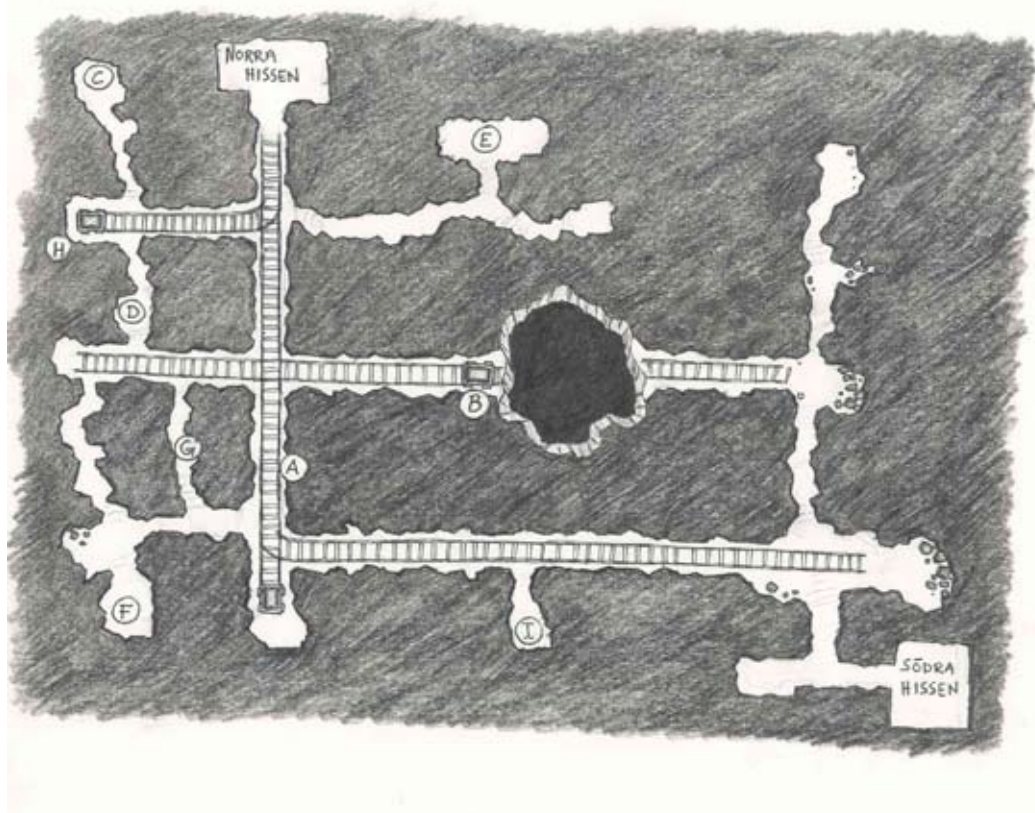
Om Scilla väl attackerar är hon en motståndare som är vida överlägsen samtliga RP. Hon anfaller först med sin gas och sedan med stridsrustningens närstridsarsenal av snurrande sågklingor. Det finns dock ett sätt som RP kan besegra henne på. Gången som striden utspelar sig i stötts upp av murkna träbalkar. Om RP ger sig på balkarna, eller undviker en attack från Scilla så att hon av misstag sågar igenom en av dessa, så börjar taket att ge vika. Scilla är alldeles förblindad av raseri och märker inte själv vad som håller på att hända. När taket väl rasar in gäller det för RP att kasta sig in i hisschaktet för att inte bli krossade.

Detta kräver ett SMIx3 för att lyckas.

Om taket rasar och begraver Scilla kan RP vänta i dammet till dess att hissen kommer ner och kan ta dem till frihet. De har överlevt äventyret. Djupt i gruvan ruskar Scilla av sig dammet och ger sig ut för att hämnas på RP, men det är en helt annan historia.

## GRUVAN

Gruvan är en kolgruva som består av två ca 40 meter djupa schakt, förbundna med ett planerat virrvarr av skrovliga gångar. Det södra schaktet leder ner till en äldre del av gruvan som inte används längre. Gångarna där är fallfärdiga. I jakt på bergets kolyndigheter har man hackat fram två meter breda gångar som löper kors och tvärs genom berget. På golvet har man längst huvudstråken lagt ut räls, som gör det lättare att skjutsa de tunga kolvagnarna till avlastningsplatsen vid hissen. Gruvans tak stöttas upp av träbalkar. På ett ställe har gruvans gångar råkat tränga in i ett naturligt grottsystem i berget.





# GASENS EFFEKTER

Den gas som Scilla använder sig av är en fruktansvärt effektiv hallucinogen stridsgas. När någon blir utsatt för gasen måste denne person slå ett FYSx3. Om detta misslyckas konsulteras tabellen nedan för att avgöra effekten.

Tabell 1: Gasens effekter

FYS-slaget misslyckas med	Effekt
1-20	Gasen har ingen omedelbar effekt men den drabbade måste slå ett FYSx2 efter en halvtimme och konsultera tabellen igen.
21-40	Den drabbade utvecklar en sjuklig paranoia och blir övertygad om att alla runtomkring är fiender med dolda avsikter. Slå ett FYSx1 efter en halvtimme och konsultera tabellen.
41-60	Den drabbade börjar hallucinera kraftigt och upplever att hallucinationerna anfaller. Den psykiska ansträngningen blir enorm och vid ett misslyckat FYSx3 avlider personen av brustna blodkärl i hjärnan. Slå ett FYS/2 efter en halvtimme och konsultera tabellen.
61-80	Den drabbade blir tokig och börjar skrika vansinnigt och agera fullständigt slumpmässigt. Den anfaller de som kommer i vägen men springer mest omkring och för oväsen och är oduglig. Personen dör av utmattnings inom ett dygn.
81+	Den drabbade blir fullständigt skogstokig och anfaller allt inom räckvidd. Onaturligt nog behåller den drabbade vetskapen om sina vapen och förmågor och använder dessa efter bästa förmåga för att sprida så mycket död som möjligt.

Det är fullt möjligt att någon eller några av RP dukar under för gasens effekter. Spelare vars RP dukar under kan få spela någon av följande SLP istället:

- Torbsen Friid
- Bo Iden
- Frode Grusåker
- Steffen Falk
- Läjla Klint

# SPELLEDARPERSONER

## Torbsen Friid

Torbsen är gruvans nuvarande ägare. Han är omedveten om att Boel och Gösta stjal från gruvan, men är medveten om att gruvan börjat gå sämre. Helst av allt vill han sälja hela gruvan innan den slutar att bli lukrativ. Han försöker övertala möjliga köpare om att gruvan har en lysande framtid framför sig.

**Utseende:** Torbsen är stor, tung och röd. Han har rödblommiga kinder och en spretig ovårdad krans av skägg som ramar in ansiktet. Han försöker på ett skrattretande sätt kamma över den kala fläcken på huvudet.

**Karaktär:** Bullrig, affärsmässig, seriös

STY: 9 FYS: 10 STO: 14 SMI: 7 INT: 15 VIL: 15 PER: 12

SB: +0 BF: - KP: 24 TT: 12 IB: 7 REA: 70

**Klass:** Människa

**Förmågor:** -

**Färdigheter:** Köpslå 60%

**Utrustning:** Pengar

## Hjalmar Jalg

Hjalmar Jalg är en rutinerad ingenjör som arbetat i gruvan i åtta år. Han har ingen familj eller andra intressen och ser gruvan som sitt hem.

**Utseende:** Slokande öron och röda, vattniga ögon

**Karaktär:** Trög, snäll och noggrann

STY: 16 FYS: 15 STO: 14 SMI: 13 INT: 12 VIL: 11 PER: 10

SB: +1T4 BF: - KP: 29 TT: 15 IB: 13 REA: 50

**Klass:** Muterat Djur, Hund

**Förmågor:** -

**Färdigheter:** Gruvarbete 87%  
**Utrustning:** Hacka, lykta, stubin, krut  
**Rustning:** Hjälms abs 3

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Hacka	13	67	1T8	-	-

### Steffen Falk

För tio år sedan mördade Steffen Falk barflickan Zelma Janse. Sedan dess har han plågats av mardrömmar och dåligt samvete. Steffen är genuint osympatisk och tänker bara på sig själv. Han umgås en del med den stora hästen Frode Grusåker, eftersom han tycker om att känna sig smart, något som är väldigt lätt i Frides sällskap.

**Utseende:** Smalt huvud, stripigt hår och sneda tänder.

**Karaktär:** Egoistisk, nervös

STY: 15	FYS: 15	STO: 13	SMI: 14	INT: 9	VIL: 10	PER: 7
SB: +1T3	BF: -	KP: 28	TT: 14	IB: 14	REA: 30	

**Klass:** Människa

**Förmågor:** Steffen har förmågan att få sin omgivning att känna olust

**Färdigheter:** -

**Utrustning:** Hacka, tinnerplunta

**Rustning:** Hjälms, ABS 3

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Hacka	14	56	1T8	-	-

### Zelma Janse

Zelma dödades för tio år sedan av Steffen Falk. Hon var omtyckt i byn.

### Scilla Janse

Scilla är syster till den mördade Zelma. I tio år har varje vaken stund ägnats åt att tänka ut en passande hämnd på gruvans arbetare. Sorgen och hämndlystnaden har gjort henne till ett omänskligt vrak.

**Utseende:** Rött tjockt hår, stora gröna ögon som lyser av hat.

**Karaktär:** Mordisk

STY: 22	FYS: 14	STO: 11	SMI: 14	INT: 10	VIL: 17	PER: 5
SB: +1T6	BF: -	KP: 25	TT: 13	IB: 14	REA: 25	

**Klass:** Människa

**Förmågor:** -

**Färdigheter:** -

**Utrustning:** -

**Rustning:** Lätt stridsrustning ABS 25 (PÅL 96)

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Stridsgas	13	automatiskt	Se specialregler	-	-
Stridssåg	14	35	4T6	-	89

### Dynamit-Harald

Dynamit-Harald har drabbats av paranoid neuros. Om han övertalas att inte spränga sig i luften uppträder han mycket spastiskt och tar inga egna initiativ. Han har ett mycket tydligt minne av vad som händer med Zelma Janse för tio år sedan. Han hyser ett förakt för Steffen Falk och anger honom om han blir utfrågad.

**Utseende:** Ovårdad päls.

**Karaktär:** Förvirrad, paranoid, hjälplös

STY: 9	FYS: 8	STO: 8	SMI: 10	INT: 7	VIL: 8	PER: 8
SB: +0	BF: -	KP: 16	TT: 8	IB: 10	REA: 40	

**Förflyttning:** x/xx/xx m/sr

**Klass:** Muterat djur, Grävling

**Förmågor:** -

**Färdigheter:** Gruvarbete 39%

**Utrustning:** Dynamit

**Rustning:** -

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Dynamit	10	100	10T10	-	99

## Boel och Gösta

Det äkta paret Boel och Gösta har tillsammans hjälpt åt med att smuggla kol ur gruvan. När Scilla anfaller gruvan är Gösta på väg ut genom den hemliga tunneln och han blir därför hennes första offer. När RP finner Boel sitter hon och gråter otröstligt vid Göstas kropp. Boel vet om att Steffen dödade Zelma för tio år sedan. Hon har inte mycket till övers för Steffen och om hon pressas kan hon berätta vad som hände.

**Utseende:** Boel är en kvinna i 40-årsåldern. Hon är stor och stark. Hon har mörkt hår som hänger ner över den breda ryggen i en tjock fläta.

**Karaktär:** Stor, stark och stenhård, på utsidan och på insidan.

STY:16 FYS: 18 STO: 16 SMI: 11 INT: 8 VIL: 12 PER: 13

SB: +1T4 BF: - KP: 34 TT: 17 IB: 11 REA: 65

**Klass:** Människa

**Förmågor:** -

**Färdigheter:** Smuggla kol 90%

**Utrustning:** Hacka, lykta, 10 m rep

**Rustning:** Hjälms, ABS 3

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Hacka	11	66	1T8	-	-

## Frej

Frej sköter hissen.

**Utseende:** Ful och tanig.

**Karaktär:** Skrytsam

**Klass:** Muterat djur, Get

**Förmågor:** -

**Färdigheter:** Sköta hissen 55%

## Frode Grusåker

Frode är lika snäll som han är stor, tyvärr är han även lika korkad. Frode vet om att Steffen dödade Zelma för tio år sedan. Han är dock mycket god vän med Steffen och vill ogärna skvallra på sin kamrat. Dessutom har Steffen tutat i Frode att Zelma var sjuk och att Steffen gjorde henne en tjänst.

**Utseende:** En stor och muskulös häst.

**Karaktär:** Snäll, trög

STY:18 FYS: 15 STO: 24 SMI: 11 INT: 6 VIL: 9 PER: 11

SB: +2T4 BF: - KP: 39 TT: 20 IB: 11 REA: 55

**Klass:** Muterat djur, Häst

**Förmågor:** Stor

**Färdigheter:** Gruvarbete, 60%

**Utrustning:** Hacka

**Rustning:** -

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Hacka	11	55	1T8	-	-

## Döbius From

Döbius är gruvans teknikansvarige. I sitt lilla grottrum ansvarar han för reparation och underhåll av den skara forntidsverktyg som används i gruvan. Döbius har svårt för folk, men älskar sina manicklar. Döbius vet om att någon i gruvan var inblandad i en mordhistoria för tio år sedan, men vet inga detaljer.

**Utseende:** Fet, flintskallig och glosögd.

**Karaktär:** Läspar, inätvänd

STY: 7 FYS: 6 STO: 15 SMI: 5 INT: 17 VIL: 14 PER: 9

SB: +0 BF: - KP: 21 TT: 11 IB: 5 REA: 45

**Klass:** Muterat människa

**Förmågor:** Sonar

**Färdigheter:** Laga fornpnylar 56%, Tala osammanhängande 77%

**Utrustning:** Diverse skrot från forntiden

## Galningar

Gruvarbetarna som drabbats av Scillas gas är vansinniga galningar.

**Utseende:** varierar.

**Karaktär:** skogstokiga



STY: 10 FYS: 10 STO: 12 SMI: 10 INT: 10 VIL: 10 PER: 1

SB: +0 BF: - KP: 22 TT: 11 IB: 10 REA: 0

**Klass:** Blandat, ej PSI

**Förmågor:** -

**Färdigheter:** -

**Utrustning:** Hacka, lykta

**Rustning:** Hjälms, ABS 3

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Hacka	10	33	1T8	-	-

### Läjlä Klint

Läjlä är en ulvrikisk agent som länge sökt efter den exakta platsen för stridsrustningen som Scilla nu bär. Läjlä kommer till gruvan med målsättningen att ta stridsrustningen till Ulvriket. SL kan kasta in Läjlä i handlingen om det blir tråkigt eller om någon spelare behöver en ny RP.

**Utseende:** Läjlä är lika vacker som hon är farlig. Hon har korpsvart, kort hår, sneda tänder och sylvass blick. Hon talar nasalt och kisar ofta med ögonen som om hon försöker läsa tankarna hos den hon talar med.

**Karaktär:** Iskall, våghalsig, framfusig

STY: 15 FYS: 16 STO: 11 SMI: 16 INT: 15 VIL: 16 PER: 17

SB: +1T2 BF: - KP: 27 TT: 14 IB: 16 REA: 85

**Klass:** Muterad människa

**Förmågor:** Resistens (dubbel chans mot Scillas gas), Infrasin ( ser i mörker), Vibrationssinne

**Färdigheter:** Förhör 45%, Smyga 65%

**Utrustning:** Lång rock, väska, bländgranat, kortlek, tre dosor snusjord

**Rustning:** Skinnrock, ABS 1

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Stor kniv	20	70	1T6	-	-

# BEDÖMNINGSMALL

Bedömningsmallen är till för att kora en vinnare på ett rättvist och objektivt sätt. Om det finns osäkerhet huruvida spelarna lyckats med ett moment är det bra om spelarna får en chans att argumentera för sin sak. Bedömningen bör ske enligt devisen "bättre fria än fälla".

## Arneklus Sparre

Poäng	Bedrift
1	Lyckades avslöja smugglingen från gruvan
1	Svettades ymnigt

## Nessa Hillerman

Poäng	Bedrift
1	Lyckades rädda Herr Idens huvud ur gruvan

## Stigvard Brugge

Poäng	Bedrift
1	Lyckades rädda Herr Iden ur gruvan

## Tibertus Fjässman

Poäng	Bedrift
1	Lyckades få tag på bränslecellen

## Vikrot Ljungbröd

Poäng	Bedrift
1	Låtsades vara en god lyssnare
1	Rånade Arneklus Sparre

## Framgång i äventyret

Poäng	Bedrift
1	Lyckades övertala Dynamit-Harald att inte spränga sig
1	Flydde från galningarna
2	Spöade galningarna
1+1	Hittade Döbius Froms Fjärrkommunikatör (+1 om det gjordes utan Hjalmars hjälp)
1+1	Hittade Södra hissen (+1 om det gjordes utan Hjalmars hjälp)
1	Hittade Frode Grusåker
1+1	Hittade Hjalmar Jalg (+1 om det gjordes utan Torbsens hjälp)
2	Lyckades lista ut vad som hände för tio år sedan
2	Lyckades få Steffen att erkänna
1	Dödade Steffen
1	Slogs mot Scilla
3	Lämnade över Steffen till Scilla
-1	För varje RP som dog

## Framgång i äventyret

Poäng	Bedrift
1	Spelarna hade roligt
1-5	Spelledaren hade roligt

Totalt går det att få ihop 30 poäng. Det lag som har högst poäng vinner spelet. Om två lag slutar på samma poäng avgörs vinnaren genom ett slag med en T100.