

ETT ÄVENTYR TILL

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

**FRITAGNINGEN I
BRANTKULLA**

Index

Index.....	2
Om äventyret	2
Kort om äventyret	3
Handlingen	4
Platsbeskrivningar	5
Heliografnätverket.....	8
Spelledarpersoner	10
SLP - Jyckeby	10
SLP - Brantkulla	12
SLP - Heliografstationen	13
SLP - Banditgänget.....	14
SLP - Fångtransporten	15
Karta över området	17
Karta över heligrafstationen.....	18
Karta över "fängelset"	19

Om äventyret

Välkommen till Fritagningen i Brantkulla.

En nedbandad version av detta äventyr anmälde jag till (och vann) Novelettetävlingen 2023. Här är det äventyret i sin helhet.

/Andreas Ringsparr (2023)

andreas@ringsparr.net

Kort om äventyret

“Fritagningen i Brantkulla” är ett äventyr där rollpersonerna reser till Brantkulla och heliografstationen som finns där. Jag skrev äventyret utefter premissen att rollpersonerna är anställda av Pyri Samfundets försvarsmakt eller ordningsmakt och har fått i uppdrag att resa till Brantkulla för att där överse transporten till Skarpnäck, av den infångade banditen Juro Konkaav. Men det går självklart att spela med karaktärer som är vilka som helst äventyrare.

Ett par komplikationer uppstår:

- Kumpanerna till den banditledaren, som den lokale ordningsmannen har fångat i och som sitter inlåst på heliografstationen, iscensätter ett fritagningsförsök under natten.
- Helt ovetandes har heliografstationens kock råkat smitta kvällens middagsmål med skämt kött.
- Den annalkande stormen gör att färjan mellan Jyckeby och Brantkulla blir inställd.
- Till sist har vi fångtransporten från Pirit som på grund av den annalkande stormen väljer att stanna över natten på heliografstationen.

Handlingen

STORMEN

En storm drar in strax efter att rollpersonerna har anlänt till Brantkulla. Enligt vad de väderkunniga påstår är det en ordentlig storm som kommer och alla i området har förberett sig och sitt för stormens härjningar. Allt löst plockas in eller surras fast. Alla boskapsdjur fångas in och ställs in där de får plats. Jyckebys färja dras upp på land av ett par stora etterdoggar. Heliografstationens personal hjälper till med att säkra sin station.

FÅNGARNA FRÅN PIRIT

Fångtransporten från Pirit har redan anlänt och söker skydd för stormen på heliografstationen. Fångarna kommer placeras i förvar i heliografstationens lilla "fängelse" - en liten stuga på sidan av barracken, som även fungerar som förråd.

MATFÖRGIFTNINGEN

Ett par timmar efter att middagen är serverad börjar personalen på heliografstationen bli sjuka. De blir snabbt febriga, illamående och börjar kräkas. Helt ovetandes har heliografstationens kock råkat smitta kvällens middagsmål med skämt kött.

Arvol Äppel, den läkekunniga katten i Brantkulla, bör bli kallad till stationen för att bistå med vård av de sjuka.

Under kvällen blir fler och fler av soldater och fångar sjuka. Det är nu som rollpersonerna blir tillfrågade av kaptenen, som även han har insjuktnat, att hjälpa till med att undersöka om det är en medveten förgiftning men att vakta fångarna.

FRITAGNINGSFÖRSÖKET

Byn Brantkullas ordningsman och smed, Durk Skäärmsläckare, har fångat in den lokala banditen Juro Konkaav och lämnat över honom till heliografstationen för säkrare förvar i väntan på transport till Skarpnäck (där närmaste domstol finns).

Stormen härjar fortfarande när fritagningsförsöket påbörjas.

Det är Bett-Lina som har planerat fritagningen allt sedan Juro fångades in av den nesliga ordningsmannen Durk. Gänget kommer givetvis inte finna sig i att deras ledare är fängslad och inser att bästa tillfället att frita Juro är i de tidiga morgontimmarna medan han är kvar på heliografstationen.

Vad Bett-Lina inte kan veta är att en fångtransport med två andra fångar samma kväll anländer till Brantkulla och söker skydd för stormen på heliografstationen, där fångarna placeras i samma lilla "fängelse" som Juro.

Så när Bett-Lina inleder sin plan med fritagningen är det alltså två andra fångar i cellen där Juro förvaras, samt fler soldater att försöka undvika.

Inte heller kan ju Bett-Lina veta att rollpersonerna eller fångarna från Pirit är mycket farliga att ha och göra med.

Själva planen Bett-Lina har är lika simpel som elegant. Hon menar att de bara behöver ta sig genom staketet bakom huset där cellen är och bryta upp väggplankorna för att låta Juro ta sig ut den vägen.

Men som sagt, vad hon inte har koll på i förväg är just att Juro inte är ensam i cellen och att de två andra givetvis kommer att ta sig ut samtidigt som Juro.

Plats och personer

HELIOGRAFSTATION 13

Heliograftorn 13 ligger intill de två små landsbyar Jyckeby och Brantkulla. Mellan de två byarna flyter floden Linvedsvattnet och här finns det en repfärja. Finnvedsvattnet rinner ut i den norra delen av Vättaträsket. Jyckeby ligger på den norra stranden och Brantkulla på den södra.

Jyckeby och Brantkulla är belägna på ungefär halvvägsunkten mellan Skarpnäck och Glimmersta Bodum. Här finns även ett vägskäl som tar en vidare österut mot Linveden och de gårdar och byar som finns på det så kallade Linvedslandet. De två byarna har blivit lite av en centralort för närområdet och ett natuligt stopp på vägen.

När Pyri Samfundet etablerade heliografnätverket för ca 5 år sedan var det ingen diskussion om var detta torn skulle placeras. Mitt uppe på Brantkulla plana topp, där det då bara var ett par små odlingstäppors som apotekaren Arvol Äppel odlade många av de örter han använde. Han var mindre rodd över att få sina odlingstäppor.

Personalen på heliografstationen

- Kapten Jaffa Hampling (IMM)
- Serjant Åskar Laars (MM, eldkastare)
- Signalist Ulving Knoting (IMM)
- Signalist Lubor Flägg (MD, katt)
- Signalist Ville Tätte (MM, nattsyn)
- Signalist Valfrida Toking (IMM)
- 2 grupper vanliga soldater med 6 man i varje grupp. (MM och MD)

JYCKEBY

Jyckeby, som är en relativt nyetablerad by och kom till för ca 20 år sedan. Byn-

har fått namn efter att färjan kostar en jycke per person, riddjur eller lastdjur. Det är alltså inte speciellt kostsamt att betala för färjan.

Idén bakom färjan och priset på en jycke kommer från byns driftige grundare, Rudvig Sotäng, som har förstått att om man tar ut ett litet pris så kommer folk inte bråka om priset (eller välja en annan väg), och byn får en liten nätt inkomst utan stora utgifter.

Färjan är en pråmliknande konstruktion med ett enkelt träräcke genom vars ena sida repet leder. Färjekarlen är oftast en av Sotäng-sönerna, eller vid speciella tillfällen även herr Sotäng själv. Färjan är stor nog för två vagnar inkl dragdjur och ca 5 personer.

Runt omkring färjans lilla kaj har en liten by vuxit fram. Först var det bara Sotängs gård, som består av ett manskapshus och ett par uthus. På kajen finns även en lite kaffestuga för färjekarlen. Redan efter ett par år så flyttade Rudvigs svåger med familj till platsen. De är bönder och brukar jorden på sidan av vattnet.

Senare kom även en av Rudvigs kusiner till Jyckeby för att etablerade ett litet värdshus i byn, Tullas Värdshus. Hon är änka och driver det lilla värdshuset tillsammans med Rudvigs dotter Salmonella.

Det är många resande genom byn som stannar och passas på att köpa en kopp sumpblask eller ett glas med den så kända lokala ölmusten från Brantkulla. Det finns även enklare färdkost att få och ett par små rum att hyra över natten.

Innvånare i Jyckeby

- Rudvig Sotäng (IMM), Jykebys grundare och ledare
- Hermelina Sotäng (IMM), Rugvids fru

- Kjent (IMM), son nr 1 och hans familj
- Jeens (IMM), son nr 2, ungkarl
- Salmonella (PSI, djurmästare), hemmavarande yngre dotter
- Hans Tjoff (IMM), svåger med familj
- Rapido (MD, get), bonde 1 med familj
- Kabe (MD, gris) , bonde 2 med familj
- Tulla Lund (IMM), som driver värdshuset.

BRANTKULLA

På den södra stranden av Linvedsvattnet och en bit bort från den sankta strandkanten är det en större kulle och på den kullen ligger Brantkulla, en bondby som av vattendragets ständiga översvämmande har byggts upp på kullens branter. Högst upp på kullen ligger signaltornet som hör till heliografstationen. Kullen är ca 1 km i diameter vid basen och en del husen ligger ingrävda i kullens branta sidor och en är byggda på branten med bland annat pålar. Uppe på kullens top, som är relativt platt finns det ett par enstaka hus samt heliografstationens signaltorn.

Hela området runt kullen är uppodlat och landsvägen går rakt genom odlingsmarkerna och tätt inpå kullen.

Brantkulla grundades för ca 50 år sedan av ett par familjer getapuliska baggar. De ständiga översvämningarna gynnar odlingarna men gör det omständigt att bygga hus på platsen så baggarna byggde sina gårdshus på kullens branter och snart nog var namnet Brantkulla etablerat.

Fram till att Rudvig Sotäng etablerad färjan och Jyckeby fick de resande som ville över Linvedsvattnet använda en liten flytbrygga som Brantkullas bönder använd till fisket.

Ursprungligen bodde här bara 3 baggefamiljer, men med tiden har fler familjer flyttat hit och tårtbitarna har blivit mindre. Nu finns här ca 15 familjer baggar samt en handfull andra individer som alla bidrar på ett eller annat sätt.

På utsidan av själva byn finns de nu en handelsstation, en manufaktor och ett litet värdshus, samt heliografstationen.

Innvånare i Brantkulla

- 15 familjer baggar
- Durk Skäärmläckare, smed och byns allt-i-allo, en stor bagge och en av de ursprungliga grundarna till Brantkulla.
- Arvor Äppel, en läkekunnig örta-helande muterad katt.
- Amed Jesson, en pensionerad officerare, en muterad människa (dubbla armar), som driver en liten handelsstation på sidan av landsvägen. Är väl aktad av resten av byborna.
- Bengo och Melsa Meetz med sina många barn (MM, vesslor), driver värdshuset Lutande Tornet.
- Byns enda manufaktur drivs av en muterad människa (dubbelhjärna), Torkild Tockelfjärd, som har ett par molingar anställda, Vraank och Rälse (bröder, muterad åsna från Frihetens Slätter). De tillverkar Brantkullas omtyckta ölmust.

BANDITGÄNGET JUROS HJÄLTAR

Juro Konkaav (PSI) är ledaren för banditgänget Juros Hjältar. Han är en småaktig skurk med illusioner om att han är bättre än vad han är på att vara bandit samt att tror att han är mer känd. Hans gäng av banditer har härjat i området i ett par år nu och varit en nagel i ögat på Durk Skäärmläckare.

De har mest rånat hederligt bondfolk på deras pengar, men även sysstlat en del med inbrott.

Juros flickvän och eviga partner är Bett-Lina Ecks (IMM). Hon är lite smartare än Juro och älskar han över allt annat. Hon är Juros andra man (kvinna!) och de två är oskiljaktiga. Hon kommer göra vad som helst för att frita sin älskade Juro.

Resten av banditgänget är Göranders, en ruskigt stor muterad hund, som har hängt med Juros gäng redan från början. Han är orubblig i sin trofasthet till Juro och Bett-Lina. Han är fåordig och stark.

De andra två, bröderna Åloff och Stegos (MM) är relativt nya i gänget och har bara varit med de senaste två-tre månaderna. De är från början två gårdskarlar från en gård på Linvedslandet som hade fått nog av sin hårda gårdsherre. Så en natt stal de hans värdesaker, bakband sin elaka chef och begav sig ut i världen. Tills de ett par dagar senare träffade Juro och de andra. Då Juro tyckte det var på tiden att gänget växte så tog han in de två gårdskarlarerna på prov. De är inte lika lojala eller modiga som resten av gänget.

Medlemmarna i Juros Hjältar

- Juro Koonkav (ledaren som är fängslad), (IMM)
- Bett-Lina Ecks (Juros flickvän och number one), (PSI, dominera)
- Göranders (MD, hund)
- Åloff Singel (MM, sprinter)
- Stegos Singel (MM, hoppförmåga)

FÅNGTRANSPORTEN FRÅN PIRIT

Fångarna som kommer upp från Pirit är

den omryktade Vildemaar Rhååmborg och hans kumpan Magnis Banjo. De har härjat i Hindenburg i många år men för ett tag sedan flytt rättvisan och blivit tagna av den lokala ordningsmakten i Pirit. Båda två är mördare, rånare och våldsmän. Ett par våldsamma individer som ska ställas inför rätta i Hindenburg.

Vaktserjanten på fångtransporten är en ung karriärsoldat som heter Rufus Ålhjaa. Han är strikt, precis och mycket orubblig i sin tjänstgöring. De andra soldaterna är vanliga soldater som tjänstgör i Pyris armé.

Fångtransportens personal och fångar

- Vaktserjant Rufus Ålhjaa, (IMM)
- 6 st Vaktsoldater (IMM och MM)
- Fånge 1, Vildemaar Rhååmborg (MM, nattsyn, sonar)
- Fånge 2, Magnis Banjo (MM, hoppförmåga, syraspott)

Vaktserjant Rufus Ålhjaa härstammar ursprungligen från Nordholmia och har sedan tonåren gjort karriär inom armén. Hans styrka är armésabeln som han svingar med finesse och styrka. Lite sämre är han i eldstrid men är inte rädd för att använda sin hagelpistol. Han är en rättfram och väldigt trogen officerare som inte rubbar på sin tro att ordning och reda, kjejsarmakten och Samfundet är starkast om alla faller in i leden och rättar sig efter lagar och ordning.

Vildemaar och Magnis är ett kriminellt radarpar med inbrott som specialitet, som i många år har opererat i Hindenburg. Men efter en osedvanlig otursam operation flydde de från huvudstaden till Pirit. Men där blev de inte länge innan de blev arresterade.

Heliografnätverket

HISTORIEN BAKOM HELIOGRAFEN

Initiativet till ett nätverk med heliografer mellan Samfundets större orter togs av Pyris Generalstab som utlyste en tävling som handlade om att få fram ett meddelande snabbaste mellan två av samfundets orter. Hindenburg och Kröögersnäs valdes ut som tävlingssträcka.

Det vinnande konceptet kom från ett par driftiga zonfarare som arbetade på Hindenburgs Historiografiska Sällskap. De hade rest kors och tvärs och genom Samfundet och snappat upp en gammal bok från De Gamles tid som i bilder beskriver hur en signal kan skapas med hjälp av speglar och genom enkla signaler där man skuggar, eller vinlar spegeln framför ett meddelande.

När så tävlingen utlystes så begav sig de båda herrarna upp på varsin hög höjd på varsin strand av Malsjön och utklassade alla andra tävlingsbidrag genom att snabbt få fram meddelandet till tävlingsdommaren i Kröögersnäs.

Kejsaren bestämde att det snabbt växande nätverket av heliografstationer skulle ingå i Kejserliga Posteribyrån som kort tid därefter bytt namn till Kejserliga Heliograf och Posteribyrån.

NÄTVERKET

Heliografstationerna ingår i ett nätverk av torn som ligger på ca 10-15 km avstånd från varandra. I den så kallade triangelrutten finns det första nätverket med heliograforn, alltså mellan Hindenburg - Nordholmia, Hindenburg - Pirit, samt mellan Nordholmia - Pirit.

Heliograflinjen följer farvägen, så på den nordliga linjen mot Nordholmia passerar linjen orterna Logsta Bro, Svedala och Låffesnäs.

Mellan Nordholmia och Pirit passera linjen orterna Nordhamn, Karle och Svartmåla.

Mellan Pirit och Hindenburg passerar linjen Glimmersta bodum, Skarpnäck, Öreboga och Wredesås.

I tabellen nedan finns en ungefärlig uppskattning på hur lång tid ett meddelande tar mellan huvudorterna och hur stor styrka det finns per sträcka.

Startort	Slutort	Antal mil	Antal tim överföring	Antal torn
Hindenburg	Nordholmia	30	4 - 12	20
Nordholmia	Karle	30	4 - 12	20
Karle	Pirit	30	4 - 12	20
Pirit	Hindenburg	60	10 - 25	40
Hindenburg	Karle	20	2-10	15
Hindenburg	Muskö	10	1-5	7

Två nya linjer håller på att anläggas, sträckan Hindenburg – Muskö går över öarna i Malsjön, genom Kröögersnäs och via Malsjöns stränder till Muskö.

Sträckan Karle – Örebåga går via Bjästa och denna sträcka är den som först blir klar av de två nya.

SIGNALTORNEN

Tornen är ca 10-15 meter höga och oftast byggda i trä. Till själva tornet hör även en kasernbyggnad, en mässhall samt en officersbostad och ett stall med ett staket som omgärdar platsen. Oftast ligger heliografstation på en högre belägen plats i närheten av farvägen. Ibland är det bara själva tornet som ligger på en sådan plats och resten av stationen på sidan av.

BEMANNINGEN

Varje station har en ordinarie trupp på ca 25-30 man stationerade hela tiden. Det är ett par officerare, underhållspersonal, soldater samt ett par soldater som är signalister. Då heliografen bara går att använda under dagtid tjänstgör bara signalisterna med signaltjänst bara då, annars är de i vanlig tjänst. Resten av soldaterna tjänstgör dygnet runt med vakthållning samt en del patrulering i närområdet.

I ett typiskt vaktschema tjänstgör ca ett dussin soldater och 2 signalister åt gången per 6 timmar i taget. Signalisterna sitter överst i tornet och håller utskick åt varsitt håll efter en inkommande signal medans soldaterna bevakar stationen samt genomför patrulering av närområdet.

ADMINISTRATIONEN

Varje Heliografstation har en huvudofficerare som bär det yttersta ansvaret för den kodbok som innehåller koden för att översätta signalerna till vanlig skandiska. Den förvaras inlåst och bara officeraren och hans underofficerare kan öppna säkerhetsskåpet med varsin nyckel. Vid varje personalbyte sker ett överlämnade av nycklarna och ett protokoll fylls i att allt har gått rätt till och att kodboken är där den ska vara.

Det sker givetvis regelbundet ett byte av själva kodboken. Då kommer en större trupp soldater och övervakar bytet av kodbok. Det är en speciell officerare, den så kallade Överheliografkaptenen som då reser runt mellan alla stationerna och byter ut kodboken. Detta brukar ske en gång om året.

Personalen på varje heliografstation tjänstgör ett år i taget. För de vanliga soldaterna ses en tjänstgöring på en heliografstation som rena semestern, medans det för signalisterna är mer som ett straff att behöva sitta uppe i tornet dag ut och dag in och vänta på meddelanden som ska skickas vidare!

SLP - Jyckeby

Rudvig Sotäng, 53år, IMM

STY: 13 KLASS: IMM

FYS: 12 KP: 24

STO: 12 SB: +1

SMI: 10 TR.TR: 12

INT: 13 IB: 10

VIL: 10

PER: 13

Aktuella Färdigheter: Köpslå
55% Närstrid 36% 58%, Bild-
ning 45%, Båt 68%, Zonkun-
skap 35%

Hermelina Sotäng 49år, IMM

STY: 10 KLASS: IMM

FYS: 10 KP: 20

STO: 10 SB: 0

SMI: 8 TR.TR: 10

INT: 11 IB: 10

VIL: 13

PER: 13

Aktuella Färdigheter: Köpslå
35%, Första hjälpen 45%, Bild-
ning 35%, Båt 35%, Zonkun-
skap 35%

Kjent (30år) och Jens (23år) Sotäng, IMM

STY: 12 KLASS: IMM

FYS: 11 KP: 23

STO: 12 SB: 0

SMI: 11 TR.TR: 11

INT: 10 IB: 11

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå
Närstrid 36% 58%, Bildning
45%, Båt 68%, Zonkunskap
35%

Salmonella Sotäng, 14 år, PSI, djurmästare

STY: 10 KLASS: PSI

FYS: 10 KP: 20

STO: 10 SB: 0

SMI: 8 TR.TR: 10

INT: 11 IB: 10

VIL: 15

PER: 13

Aktuella Färdigheter: Köpslå
Närstrid 36%, Bildning 45%,
Zonkunskap 35%, Djurmästare

SLP - Jyckeby

Hans Tjoff, svåger, IMM

STY: 13 KLASS: IMM

FYS: 12 KP: 24

STO: 12 SB: +1

SMI: 10 TR.TR: 12

INT: 13 IB: 10

VIL: 10

PER: 13

Aktuella Färdigheter: Köpslå
55% Närstrid 36% Bildning
45%, Zonkunskap 35%

Tulla Lund, värdshusvärdinna

STY: 10 KLASS: IMM

FYS: 10 KP: 20

STO: 8 SB: +1

SMI: 10 TR.TR: 10

INT: 13 IB: 10

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå
55%, Bildning 45%, Zonkun-
skap 35%

Bonde Kabe, MD, gris

STY: 10 KLASS: MD

FYS: 10 KP: 20

STO: 8 SB: 0

SMI: 10 TR.TR: 10

INT: 10 IB: 10

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå
35%, Bildning 25%, Gevär
45% Zonkunskap 35%

Bonde Rapido, MD, get

STY: 10 KLASS: MD

FYS: 10 KP: 20

STO: 9 SB: 0

SMI: 10 TR.TR: 10

INT: 10 IB: 10

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå
35%, Bildning 25%, Gevär
35% Zonkunskap 35%

SLP - Brantkulla

Durk Skäärmsläckare 45år, smeden, MD bagge

STY: 15 KLASS: IMM

FYS: 15 KP: 30

STO: 14 SB: +T4

SMI: 11 TR.TR: 15

INT: 10 IB: 11

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå 45%, Närstrid 36% 58%, Bildning 45%, Reparera 55% Zonkunskap 35%

Arvor Äppel 65år, apotekaren MD, katt

STY: 12 KLASS: IMM

FYS: 11 KP: 23

STO: 12 SB: 0

SMI: 11 TR.TR: 11

INT: 10 IB: 11

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå 40%, Närstrid 36% 58%, Bildning 65%, Medicin 68%, Naturkunskap 55% Zonkunskap 35%

Amed Jesson 35år, handelsstationen

STY: 12 KLASS: IMM

FYS: 11 KP: 23

STO: 12 SB: 0

SMI: 11 TR.TR: 11

INT: 10 IB: 11

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå 55%, Närstrid 36%, Bildning 45%, Zonkunskap 35%

Benge och Melsa Meetz (MM, vesslor), driver värdshuset Lutande Tornet.

STY: 10 KLASS: IMM

FYS: 10 KP: 20

STO: 8 SB: +1

SMI: 10 TR.TR: 10

INT: 10 IB: 10

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå 55%, Bildning 45%, Zonkunskap 35%

SLP - Heliografstationen

Kapten Jaffa Hampling 39år, IMM

STY: 12 KLASS: IMM

FYS: 11 KP: 23

STO: 12 SB: 0

SMI: 11 TR.TR: 11

INT: 12 IB: 11

VIL: 13

PER: 12

Aktuella Färdigheter: Närstrid 46% Gevär 58%, Bildning 55%, Naturkunskap 55% Zonkunskap 35%

Serjant Åskar Laars 28år, MM - eldkastare

STY: 12 KLASS: IMM

FYS: 11 KP: 23

STO: 12 SB: 0

SMI: 11 TR.TR: 11

INT: 10 IB: 11

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Närstrid 46% Gevär 55%, Bildning 550%, Zonkunskap 30%

Signalisterna Ville Tätte (MM, nattsyn)

Valfrida Toking (IMM)

Ulving Knoting (IMM)

Lubor Flägg (MD, katt)

STY: 12 KLASS: IMM/MD

FYS: 11 KP: 23

STO: 12 SB: 0

SMI: 11 TR.TR: 11

INT: 10 IB: 11

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Närstrid 36%, Gevär 35%, Bildning 35%, Zonkunskap 35%

Vanlig soldat på heliografstationen (MM och MD)

STY: 12 KLASS: IMM/MD

FYS: 11 KP: 23

STO: 12 SB: 0

SMI: 11 TR.TR: 11

INT: 10 IB: 11

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Närstrid 36%, Gevär 35%, Bildning 35%, Zonkunskap 35%

SLP - Banditgänget

Juro Koonkav 28år, IMM

STY: 12 KLASS: IMM

FYS: 11 KP: 23

STO: 12 SB: 0

SMI: 11 TR.TR: 11

INT: 12 IB: 11

VIL: 13

PER: 12

Aktuella Färdigheter: Närstrid 46% Gevär 58%, Bildning 55%, Naturkunskap 55% Zonkunskap 35%

Bett-Lina Ecks 22år, PSI, dominera

STY: 10 KLASS: PSI

FYS: 10 KP: 20

STO: 10 SB: 0

SMI: 8 TR.TR: 10

INT: 11 IB: 10

VIL: 15

PER: 13

Aktuella Färdigheter: Köpslå Närstrid 36%, Bildning 45%, Zonkunskap 35%, Dominera 35%

Göranders, MD, hund

STY: 14 KLASS: MD

FYS: 12 KP: 26

STO: 15 SB: +T2

SMI: 10 TR.TR: 13

INT: 10 IB: 10

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Närstrid 35%, Bildning 25%, Gevär 45% Zonkunskap 35%

Åloff och Stegos Singel, MM, sprinter och hoppförmåga

STY: 10 KLASS: MM

FYS: 10 KP: 20

STO: 8 SB: 0

SMI: 10 TR.TR: 10

INT: 10 IB: 10

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå 35%, Bildning 25%, Gevär 45% Zonkunskap 35%, Sprinter/Hoppförmåga 35%

SLP - Fångtransporten

Vaktserjant Rufus Ålhjaa

STO: 19**KLASS:** IMM**STY:** 15**KP:** 34**FYS:** 15**SB:** +1T4**INT:** 13**TR.TR:** 16**SMI:** 13**IB:** 13**PER:** 12**VIL:** 10

Färdigheter: Akrobatik 46%,
Bildning 21%, Första hjälpen
227%, Iagtagelseförmåga 43%,
Närstrid 69%, Pistol 37%, Rida
35%, Smyga/Gömma sig 41%,
Undvika 43%, Stridskonster
65%

Av intresse: Plånbok med 54
krediter och 12 jyckar,
rakustrustning, 8 hagelpatroner
(müllerska 12 gauge).

Vanliga vaktsoldater

STO: 12**KLASS:** IMM,
MM, MM - GRIS**STY:** 13**KP:** 25**FYS:** 12**SB:** +1**INT:** 10**TR.TR:** 12**SMI:** 12**IB:** 12**PER:** 9**VIL:** 10

**Människomutantantes muta-
tioner:** Dubbelhjärna, Flerdub-
bla kroppsdelar (Extraarm)

Färdigheter: Iagtagel-
seförmåga 21%, Smyga/
Gömma sig 27%, Undvika 19%

SLP - Fångtransporten

Vildemaar Rhååmborg, förbrytare på väg från Pirit. MM, nattsyn och sonar

STY: 13 KLASS: MM

FYS: 13 KP: 26

STO: 14 SB: +T2

SMI: 11 TR.TR: 13

INT: 10 IB: 11

VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå 45%, Närstrid 36% 58%, Bildning 45%, Reparera 55%
Zonkunskap 35%, Nattsyn/Sonar 35%

Magnis Banjo, förbrytare på väg från Pirit, MM, hoppförmåga och syraspott

STY: 12 KLASS: MM

FYS: 12 KP: 25

STO: 14 SB: +1

SMI: 11 TR.TR: 12

INT: 10 IB: 11

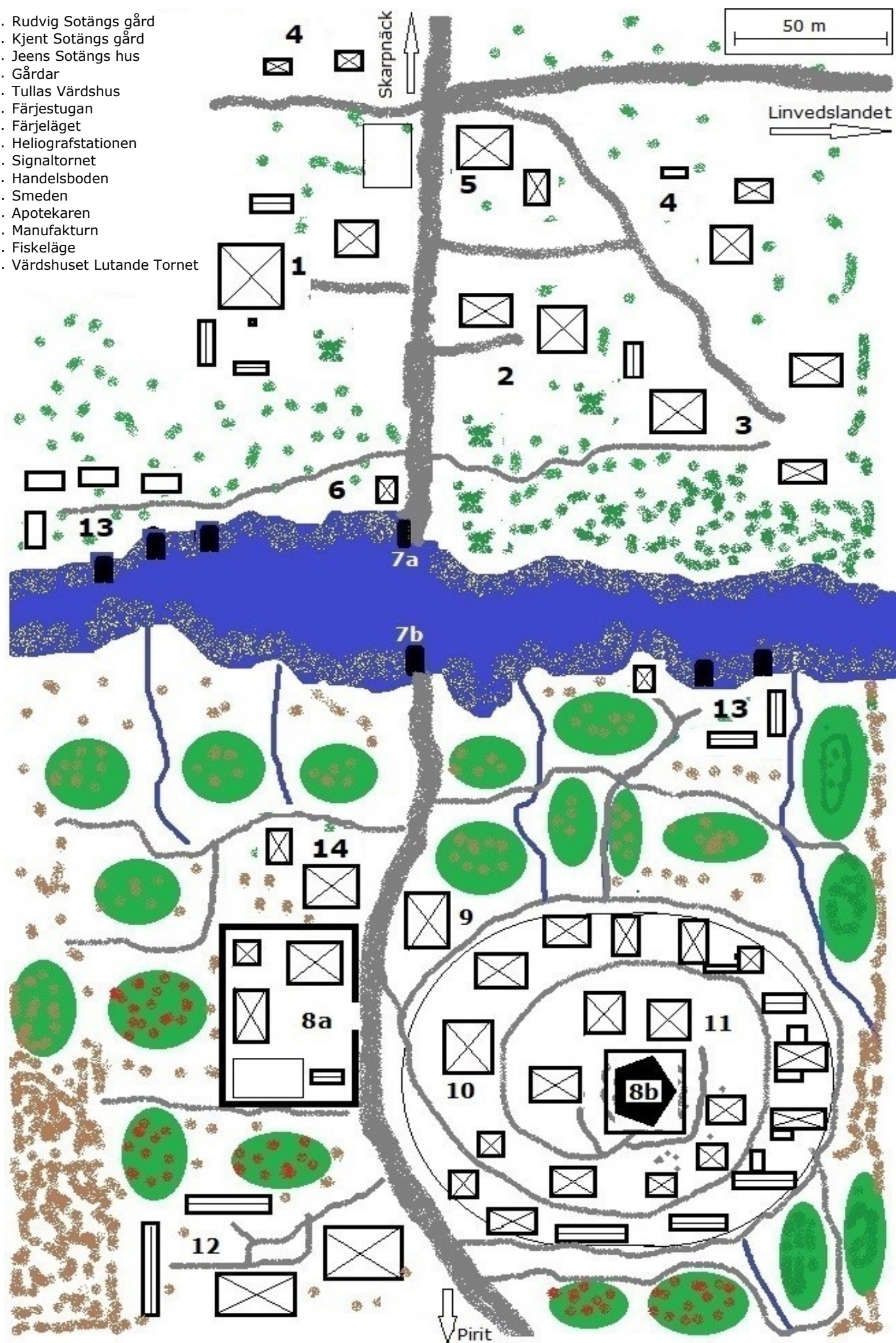
VIL: 10

PER: 10

Aktuella Färdigheter: Köpslå 45%, Närstrid 36% 58%, Bildning 45%, Reparera 55%
Zonkunskap 35%,
Hoppförmåga/Syraspott 35%

17 Fritagningen i Brantkulla

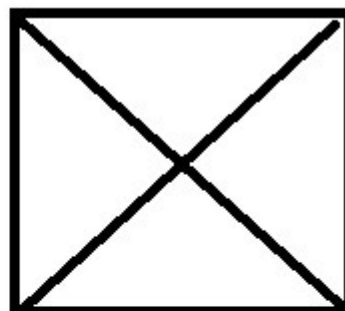
1. Rudvig Sotängs gård
2. Kjent Sotängs gård
3. Jeens Sotängs hus
4. Gårdar
5. Tullas Vårdshus
6. Färjestugan
7. Färjeläget
- 8a. Heliografstationen
- 8b. Signaltornet
9. Handelsboden
10. Smeden
11. Apotekaren
12. Manufakturturn
13. Fiskeläge
14. Vårdshuset Lutande Tornet



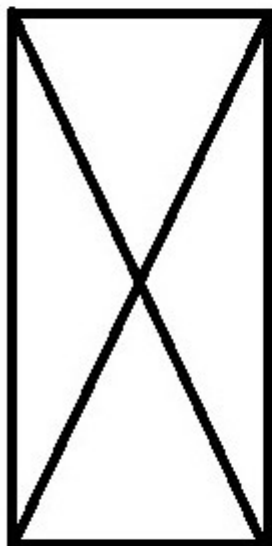
Karta över Heligrafstation 13



Förrådsbyggnad
och "fängelse"

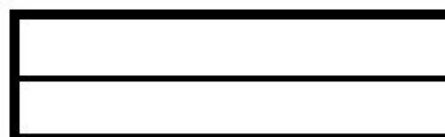


Officersbostad
och kontor



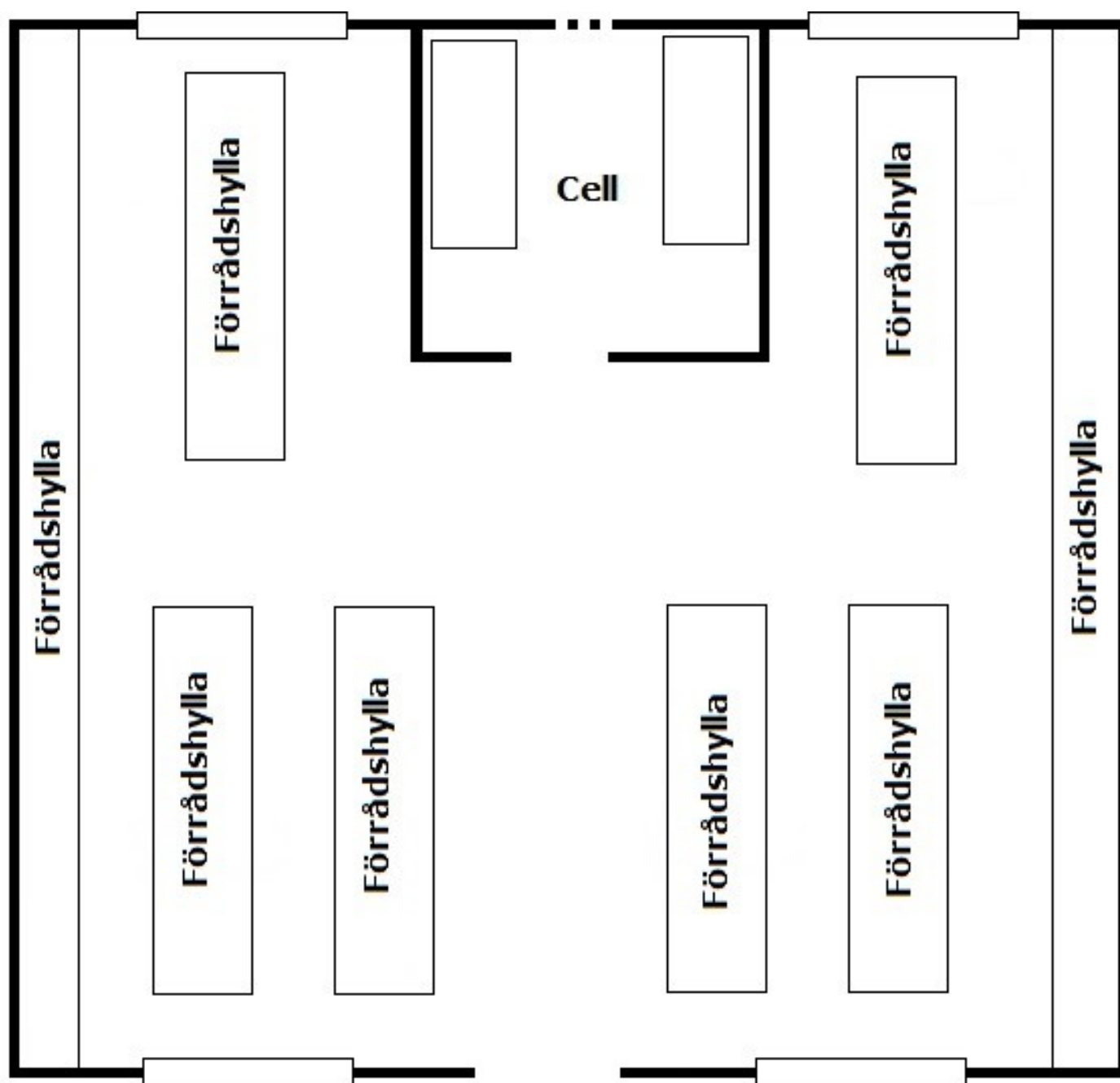
Barack och
mässhall

Stall och höloft



Hage

Karta över förrådsbyggnaden med "fängelset"



Fritagningen i Brantkulla

Rollpersonerna är på resande fot och strax före de kommer till Brantkulla slår vädret om och blir stadigt sämre och sämre. Rollpersonerna behöver söka skydd från den annalkande stormen! Längs med landsvägen intill byn ligger värdshuset Lutande Tornet och där kan rollpersonerna söka skydd för stormen. Vårdshuset ligger bredvid Heliografstation 13 och där uppstår komplikationer när personalen på heliografstationen insjuknar och rollpersonerna bjuds in att förstärka truppen av soldater med vaktandet av ett par fångar som de har i förvar.