

# Monstret som ödelade Götene

## Dag 1

Ni är alla en del av S.O.F.F.S.A.E.P (Special Operation Force For Supernatural And Extraterrestrial Problems) svenska gren. En global organisation för att ta hand om utomjordiska och onaturliga problem och gömma dem för vanliga invånare. Organisationen är löst knuten till militären men lyder dock inte under någon annan än huvudkontoret i USA. Det är högsommar och ni är precis tillbaka (det vill säga alla utom Karl) från ett rutinuppdrag i Stockholms tunnelbana när Översten kallar er till sig. Han har ett nytt uppdrag och ni ska befinna er i briefing rummet 13.00 prick.

Förutom översten finns där en av labbråttorna. Översten förklarar att ni ska med omedelbar verkan ge er av till en liten ort strax under Väneren vid namn Götene. Efter en del suckar så slår han på projektorn. Bilden på den vita duken visar ett tidningsutklipp ur den lokala tidningen SKLT (Skaraborgs läns tidning) om en björnattack mot en hage med kor. Översen förklarar kort att S.O.F.F.S.A.E.P:s experter har analyserat bilden och är mycket tveksamma till att det verkligen är en björnattack och lämnar över ordet till labbråttan som han presenterar som Karl van den Vreeten.

Van den Vreeten förklarar mycket kort hur rivsåren inte stämmer överens med en björns och att inga kända björnar för tillfället är så långt söder, organisationen misstänker därför att det är en ännu icke känd livsform, innan han lämnar över till Översten igen.

Översten förklarar att ni ska omedelbart ge er dit förklädda till naturvårdsverket och ge sken av att söka efter "björnen". En av organisationens lastbilar har redan iordningställt för ändamålet. Ni beordras att ta kontakt med den lokala polisen och som naturvårdsverket hjälpa dem i jakten på björnen. Med er ska ni förutom van den Vreeten även ha två stycken rekryter, fänrik Gren och fänrik Flink samt en chaufför samtliga i civila kläder. Rum finns bokade för er på hotell Postiljonen så att ni slipper bo i lastbilen. Ni ska så smidigt som möjligt spåra upp orsaken till attacken och eliminera den utan allmänhetens vetskap. När det är färdigt så ska ni kontakta basen så kommer de att flyga ut en skjuten björn och ni kan dra er tillbaka och se för guds skull till att skriva en ordentlig rapport den här gången, det har varit klagomål från HQ. Utgå !

I garaget står mycket riktigt en av organisationens svarta lastbilar med naturvårdsverkets logotyp påmålade. Lastbilen är utrustad med avancerad kommunikationsutrustning, laboratorium, tyngre vapen såsom kulspjut och raketgevär och i nödfall sovplatser till er alla. I lastbilen finns redan rekryterna och chauffören. Dessa bör helst veta minsta möjliga för att klara av sitt uppdrag inget mer.

Dryga tre timmar senare når ni fram till Götene via E20. Staden ligger inringad i ett bondelandskap, för tillfället fullt med fula vita höbalar (**Glöm inte att påpeka det, viktigt att spelarna får höra det.**) eftersom det är strax efter hö-skörden. Väl framme finner spelarna relativt snabbt polisstationen i centrum av samhället. Polisen tar tacksamt emot dem eftersom de har för ont om tid i semestertrafiken för att hinna jaga björnar och visar spelarna till en lämplig parkering på en grusplan i utkanten av staden (1 på karta 2) innan de körs ut av en polisbil till hagen. (1 på karta 1)

Korna har tyvärr redan forslats undan och bränts för att de inte ska ruttna i sommarvärmen men resten har lämnats så gott som orört sånär som på spåren efter traktorn som flyttade korna. Allt är dock dokumenterat på foto som polisen har tagit med sig från stationen. Polisen ursäktar er med att han är tvungen att lämna er för en trafikkontroll, men om det är något är det bara att ringa stationen så kopplar de vidare.

Fotografierna föreställer ett flertal kor. Alla av dem är brutalt rivna av enorma klor och några av dem är helt sönderslitna.

En undersökning av hagen ger.

-Rikt med blodspår i gräset och även vissa rester efter korna.

-Stora spår i marken. Enligt van der Vreeten en stor tre tåig fot ca 40 cm med långa vassa klor. Att döma av längden mellan stegen är varelsen ca 2-3 meter. Fotspåren bör avgjutas

-Taggtråden har blivit avsliten på två ställen, dels den södra och norra sidan. Den södra leder ut på en åker i träda, över vägen och ner i en liten å, därefter tappas spåren bort. De norra leder in i skogen.

Spelarna får dock inte jobba länge i fred innan boden kommer ut. Han heter Sven Svensson pratar med bred västgötsk dialekt och anser att det är fruktansvärt att man tillåter rovdjur springa fritt i skog och mark. Nästa gång vet man inte vem det är som skadas, för den delen borde staten ersätta honom för korna osv. Driv spelarna till vansinne.

Spåret norrut går däremot lättare att följa (se streckad linje på karta 1). Varelsen i fråga har brutit av kvistar och små träd som varit i dess väg och där marken är tillräckligt mjuk även lämnat stora spår. Efter ett tag spårande (slå lite slag) kommer spelarna ut på ett sädesfält där ett tydligt spår lämnats genom den halvfärdiga rågen. Desto svårare blir det på ången precis bredvid sädesfältet. Den nyslagna ången är för hård för att lämna avtryck och gräset är för kort för att vikt sig. Dock skvallrar de två sönderslagna höbalarna, inslagna i vit plast, att något har passerat (**Glöm inte att påpeka det, viktigt att spelarna får höra det.**). Att döma av skadorna i plasten så bör varelsen ha tre, alternativt fyra klor (Zoologi slag Sg -1). Ett skarpsynt spåra slag (sg 0) avslöjar att något har fortsatt på andra sidan av ången och in i veteåkern. Varelsen verkar röra sig mot berget som tydligt heter Kinnekulle som kommit allt närmare.

Väl på andra sidan åkern fortsätter spåren genom skogen tills det börjar skymma.

Vid skymningen finns det tre alternativ.

1. Spelarna avbryter för dagen och tillkallar lastbilen. Innan lastbilen har hunnit ta sig fram till platsen (kör vilse på smala grusvägar) har det dock nästan blivit mörkt. På vägen tillbaka anfalls lastbilen av monstret.
2. Spelarna fortsätter och kommer fram till en kalkstensgrotta när det är mörkt. Anfalls av monstret.
3. Spelarna slår läger och kommer att bli anfallna av monstret mitt i natten.

Oavsett när hur spelarna blir anfallna kommer de bli anfallna av en gigantisk rasande best som slungar sig ut ur skuggorna. Beskriv inte dess utseende för noga utan det räcker med att påpeka att det är gulbeige och utrustat med stora vassa tänder och klor som blänker i månskenet. Sg för att träffa monstret är 0 på grund av det rör på sig och den dåliga sikten, räkna med att alla är på nära håll. Om någon av fänrikarna är i närheten låt dem stryka med i attacken.

När monstret väl är dött bör en upprepningspatrull tillkallas för att ta om hand om de skadade och döda (eventuellt en eller båda fänrikarna). Inom en timme har tre stora svarta helikoptrar kommit till platsen och centrerar spelarna med sina spotlights. De landar och en mängd beväpnade män springer ut. De samlar snabbt ihop de sårade och hjälper till att bära in monstret i laboratoriet. En major instruerar er att undersöka monstret samt stanna på platsen för att försäkra sig om att inga fler finns i området och sopa igen eventuella spår.

## Dag 2

Undersökningen av monstret ger.

- Det är uppbyggt kring ett exoskelett (dvs. det har inget yttre skelett utan musklerna är fästa på den hårda utsidan). Större delen av dess inre delar kan närmast jämföras med en gul sörja.
- Det går upprätt på två ben och har två armar, både fötterna och händerna har tre långa fingrar med sylvassa klor.
- Det kraftiga huvudet sitter tätt in på axlarna och munnen kan öppnas upp till 80 cm och det har 132 sylvassa tänder. Dock så har den enbart en hjärna i storlek av en knytnäve. Varelsen är kiselbaserad men att döma av sitt maginnehåll försöker den äta det mesta.

De spelare som inte deltar i undersökningen får en kort sömn och när en av dem är på väg ner till en kiosk för att köpa kaffe, ser han en löpsedel som basunerar ut att ufon sågs i natt nära KinneKulle.

Plötsligt hörs en våldsam explosion, spelaren hukar sig ner som en ren reflex. Ett stort eldklot stiger mot himlen ifrån samhällets centrum. De andra i lastbilen väcks av explosionen.

När eldklotet har försvunnit finns det enbart kvar en pelare av eld som spyr ur sig tjock svart rök.

När spelarna kommer farande mot det som en gång var en Statoilmack ser de en fruktansvärd förödelse. Bilar ligger kringströdda längst med gatan som om en tornado hade dragit fram. Mackens pumpar har alla förstörts av explosionen och samtliga bilar och byggnader i närheten är övertända. På avstånd hör de brandkårens sirener. Orsaken till förödelserna är två stycken monster som i utkanten av elden håller på att slita upp en bil i ett försök att få ut den skräckslagne föraren inuti. Den enda levande människan i närheten är annars en gammal tant som står som paralyserad mellan spelarna och monstren med sin pudel i famnen.

Så fort monstren får syn på spelarna släpper de bilen och kommer springande mot dem med långa skutt. Tanten är i vägen. Sg för att träffa monstren är till en början -2 för gevär och 0 för pistoler tills monstren kommer tillräckligt nära för att det ska bli Sg -2 på alla vapen.

Låt spelarna ta hand om monstren så gott de kan, om de inte kantar sig för mycket bör ingen dö.

När monstren är besegrade kommer brandkåren fram. Låt spelarna försöka förklara det hela. För övrig bör hela staden spärras av omedelbart för att förhindra att ögonvittnen sprider vidare vad som har hänt. Påpeka detta för spelarna om de inte kommer på det själva. Ett snabbt telefonsamtal spärrar alla kommunikation ut och inom några timmar är hela staden omringade med militärer. Dock behöver de en orsak till att spärra av området som kan läckas till pressen, låt spelarna hitta på något bra, SARS, mul och klöv sjuka eller varför inte en biologiskt terrorattack av Al-quaida.

En undersökning av monstren ger (förutom det som det första gav) resterna av något som ser ut som ett äggskal som fortfarande satt fast i slemmet på ryggen av det ena monstret. Skalet är Vitt med stora blåa fläckar och att döma av varelsernas storlek så bör ägget vara runt två meter i diameter. Det andra monstret har även stora bitar av vit mjukplast som fastnat i taggarna på ryggen.

Undersökningen tar några timmar och när den är klar så har den tillkallade majoren precis hunnit sätta upp den mobila sambandscentralen och kallar alla officerare till ett möte. Här tas upp vad man vet om monstren, låt van der Vreeten berätta. Läget just nu. Götene är avspärrat med hänvisning till (spelarnas förslag) militära förband är inkallade men de är dock ovetandes om situationen. Bränderna är under kontroll, enbart bensinstationen, posten och ett intilliggande lägenhetshus totalförstördes. Beräknade antal döda landade på 24. Om det fanns tre monster riskerar vi att det finns fler? Frågan är bara hur man gömmer två meter stora blå prickiga ägg?

Hemligheten är att äggen är gömda i vit plast och ser precis ut som de inplastade höbalar som ligger på ängarna runt om staden.

Förhoppningsvis kläcker någon av spelarna iden om höbalarna annars får någon av de närvarande officerarna komma på idén.

Majoren beslutar snabbt att samtliga höbalar i området måste kontrolleras. Efter en stunds funderade knäcker han iden, om ingen annan gör det, att samtliga höbalar ska brännas med elkastare med hänvisning till att de kan vara smitthärdar. Han ser till att snabbt kalla in en kapten från militären och ger honom i order att skaffa fram tio plutoner med elkastare och ger er till uppgift att övervaka att alla balar i området förstörs samt utöka karantänen med ytterligare två mil.

Några timmar senare börjar det brännas.

### **Dag 3**

Efter en natts välbehövlig sömn så är spelarna på väg ut för att inspektera hur elimineringen av höbalar fortskrider. Inga rapporter om underliga fenomen har inkommit under natten trots att en femtedel av samtliga balar inom avspärningen har bränts. Dock har spelarna blivit tillsagda att inte avslöja för mycket eftersom större delen av soldaterna fortfarande tror att de bränner höbalar för att förhindra mul och klöv sjukan/SARS/biologiska stridsmedel. När spelarna kliver ur jeepen ska soldaterna precis börja bränna ett gäng höbalar uppstaplade bakom en röd ladugård. Dess officer, en löjtnant gör honnör och rapporterar att de har bränt 3.253 höbalar hittills. Han ser mycket nöjd ut.

Efter han har fått tillstånd befordra han eld. Bonden som står bredvid börjar skrika på grövsta västgötska något om att vad ska nu korna leva på i vinter och att militären har ingen aning om vad de sysslar med. Sen bryter helvetet löst.

Ut ur eldsflammorna som en gång var en stapel med höbalar sliter sig ett stort gul beiget monster lös. Det kastar sig över den närmaste soldaten fortfarande insvept i lågor och sliter av honom på mitten vilket får napalmtanken att explodera i ett eldmoln som tvingar alla att kasta sig till marken. När spelarna kommer upp igen är hela området fullt med brinnande monster och soldater.

Detta är slutstriden, låt spelarna brassa på tills de tröttnar eller är så skadade att de inte kan fortsätta. Om SL känner för det kan någon av spelarna stryka med. Beskriv hela tiden hur ytterligare ett monster kastar sig mot

spelarna i ryggen eller hur de träffas av att avslitet huvud. De flestas strider sker på nära håll så sg är 2 för samtliga vapen.

När allt har lugnat sig ligger minst åtta monster brinnande på marken och säker dubbelt så många döda soldater. Deras anhöriga kommer antagligen få höra att de dött i en bilolycka.

Ett special team är där på mindre än en kvart och börjar röja upp förödelserna och ta hand om de sårade soldaterna. Spelarna beordras att ge er tillbaka till huvudkvarteret för att vila upp er. Amerikanerna vill prata med er.

Nästa dag kommer ett dekret att alla inplastade höbalar i hela landet måste brännas på grund av smittriskan.

Spelarna förs inför en influgan amerikansk general som på bred Texas dialekt berömmar dem och förklarar att de har räddat Sverige från en blodig invasion av rymdmonster. Han förklarar även att spelarnas uppgift nu är över och att andra tar över. Spelarna lovas en månads semester på varmare breddgrader, något de vet aldrig kommer att hända, det kommer alltid något i vägen. Och ett gemensamt samarbete inleds för att spåra upp misstänkta bortförande av höbalar även i andra länder.

## **Monstren**

### **Utseende**

Ca tre meter långa men uppfattas kortare på grund av sin hukande gångstil. Två ben och två armar. Långa klor på både fötter och händer. Kroppen är täckt med hornplåtar i gul bruna nyans. Monstret är alldeles för dumt för att koppla samman smärtan med skjutvapen och kommer därför aldrig undvika. Sg är därför alltid 2 för att träffa monstret eftersom det alltid rör på sig. Sg modifieras sedan med avseende på sikt och avstånd. Monstret behöver heller aldrig slå för Fysik eller Chocktålighet när det skadas och kan inte svimma, det slåss till det dör.

	Tv	
<b>Kroppsbyggnad</b>	+3	
Fysik	<b>+5</b>	
Förflyttning	+4	
Styrka	+6	
<b>Motorik</b>	+1	
<b>Stridsförmåga</b>	+1	
Slagsmål	+4	
<b>Sinnen</b>	+2	
Uppmärksamhet	+4	
Gömma	+3	
Jakt	+4	
<b>Själ</b>	0	
<b>Skydd</b>	Hornplåtar 2p	
<b>Naturliga vapen</b>	Skada	Tv
Bett	6	4
Klor	6	4
Förmågor: Nattseende		

## Kartor



1. Hagen med de döda korna



1. Grusparkering för lastbilen
2. Statoilmack
3. Hotel Postiljonen

# Kapten Nils Kropp

## ***Bakgrund***

Har en bakgrund som officer i fjälljägarerna. Värvades av S.O.F.F.S.A.E.P efter att han som enda överlevande lyckades undkomma en konfrontation med utomjordingar under en övning 95. Hans ledarförmåga och snabba beslut samt egenskapen att sällan bli förvånad har snabbt för upp honom till rangen av kapten inom organisationen med befäl över en egen special trupp.

## ***Personlighet***

Hetsar sällan upp sig utan tar det lugnt i alla situationer. Tvekar dock inte att ta beslut, ibland kan de vara lite förhastade men hittills har det mesta gått väl. Uppskattar faror och är den typen av ledare som anser att man leder med ett gott föredöme. Dock uppskattar han inte att man skämtar om allvarliga saker

## ***Vad han tycker om Erik Berggren***

Nils rycker ganska bra om Erik även om han anser att Erik ibland kan vara lite väl aggressiv och tenderar att lösa problem med våld. Han störs sig även på att Erik alltid har en tendens att skämta om saker och ting. Dock har de två jobbat ihop länge och börjar allt mer utveckla ett kärleks förhållande.

## ***Vad han tycker om Karl van den Vreeten***

Nils känner att han har som uppgift att beskydda den lite försynte Karl. Han är medveten om att Karl är ny i gänget och kan acceptera lite större fel från honom än från de andra.

## ***Vad han tycker om Johan Fernström***

Nils är egentligen inte så förtjust i Johan. Dels tycker han att Johan kan vara lite för känslökall, dels irriterar det honom att Johan har en tendens att alltid hålla med och berömma honom. Nils vill att hans män ska tänka själva.



**Namn:** Nils Kropp

**Spelare:**

**Utseende:** Svart hår med vita strimmor, blåa ögon. Lång kraftig.

Grova kantiga ansiktsdrag

**Ålder:** 34 **Längd:** 183 cm **Vikt:** 78 kg **Talanger:**

**Personlighet:**

**Fördelar/Nackdelar:**

**Utrustning:**

Pistol, Kniv, Uzi (Oftast inte med sig)

Kom-radio, Skottsäker väst

Identitetshandlingar

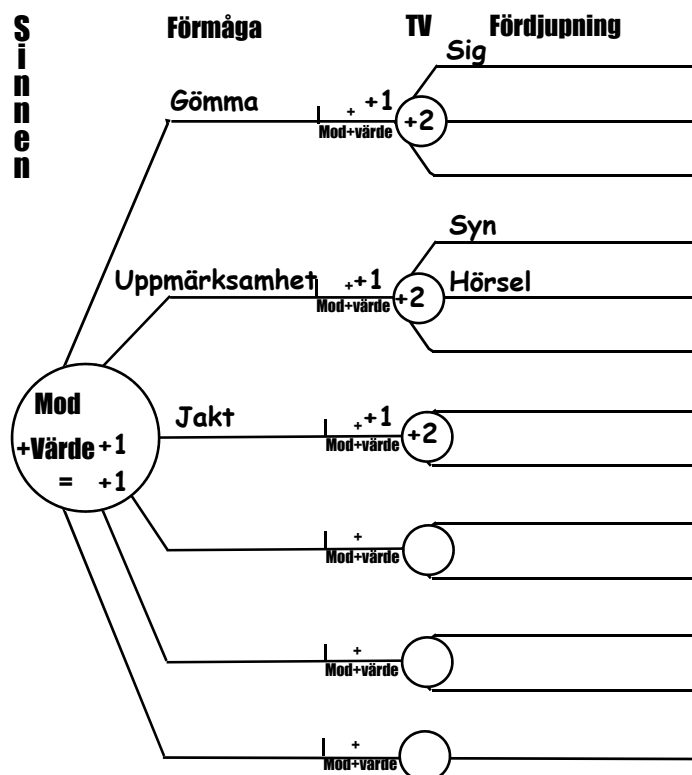
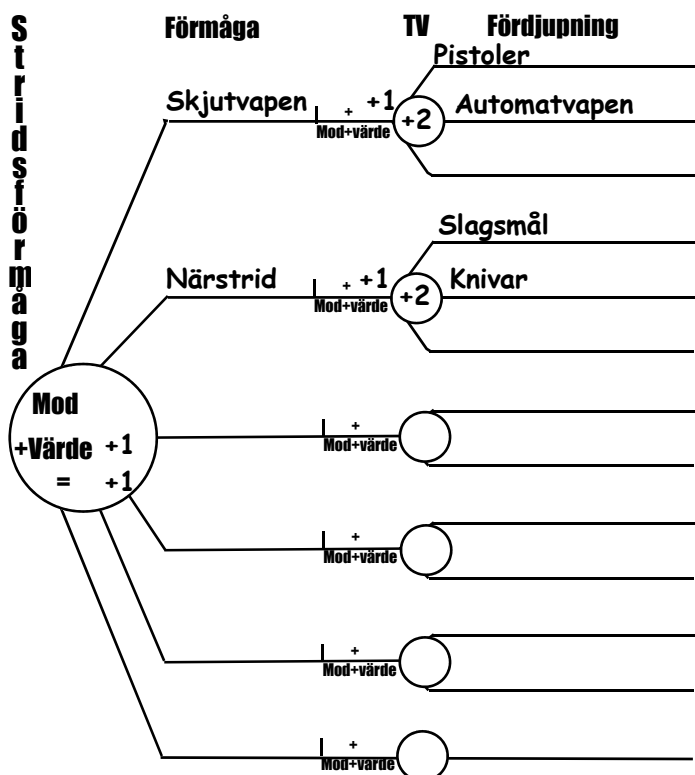
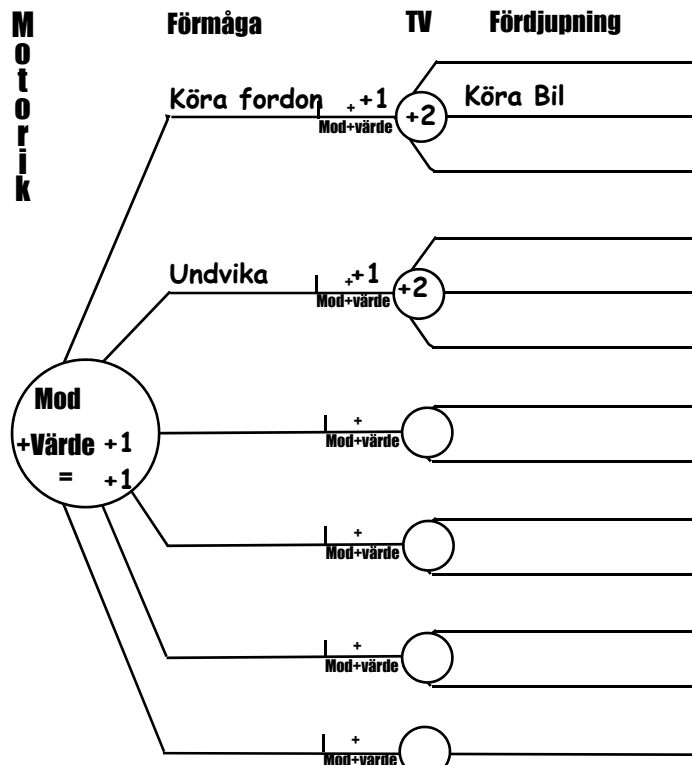
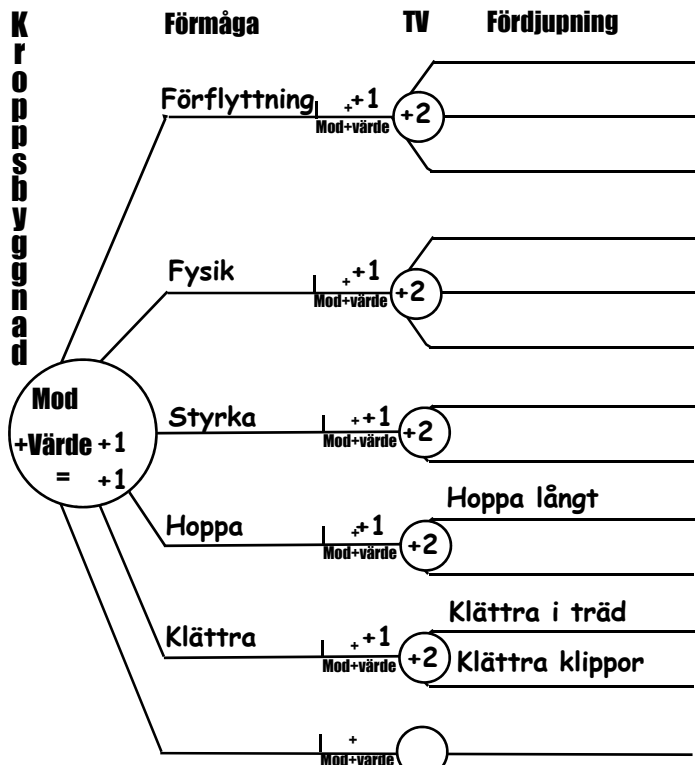
Falsa identitetshandlingar

(Naturvårdsverket)

**Karaktärspoäng (Kp):**

**Pengar:** Obegränsat

**Vikt:** 10 kg **Bärförmåga:** 140 kg



SV=(skada+effekt+1T)-(Kro (+1)+Abs+1T)

**SV** *Omedelbar effekt*

<0 Ingen effekt

1-3 Lätt skadad

4-7 Utslagen

8+ Dödligt sårad

Vid skada förlorar du SV antal STRYK, är Ur balans SV antal SR samt måste slå HÄLSOSLAG

**Kroppsdel**      **Rustning**      **Abs**      **Utsl.**

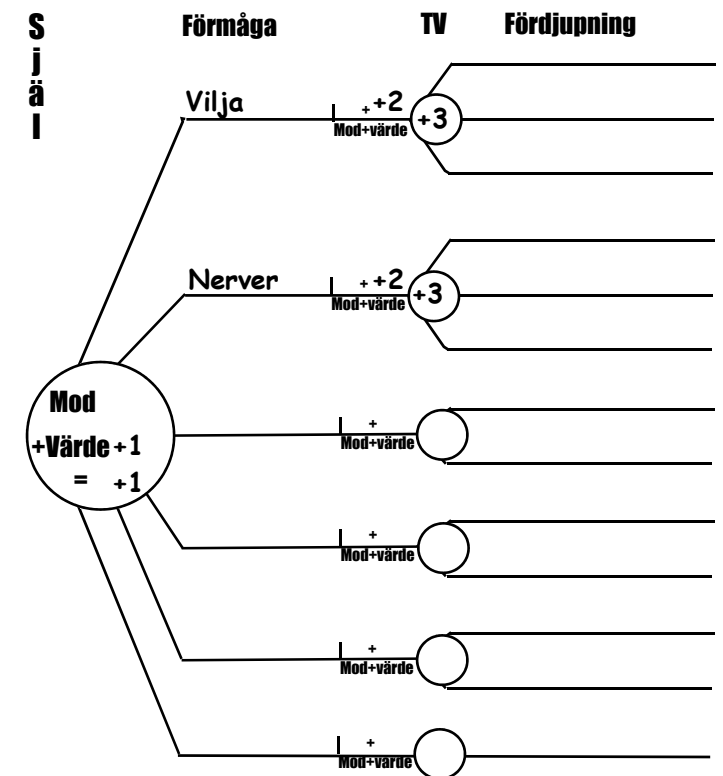
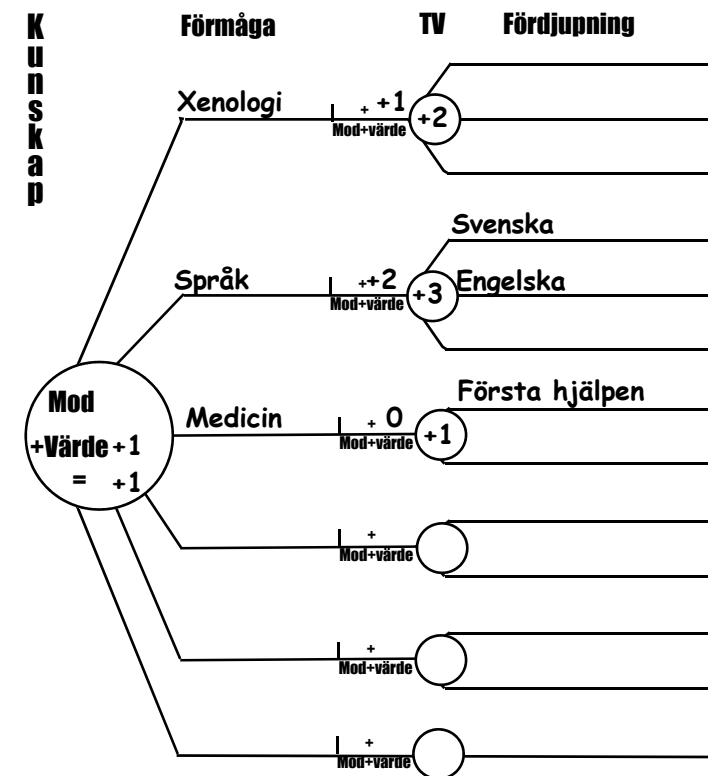
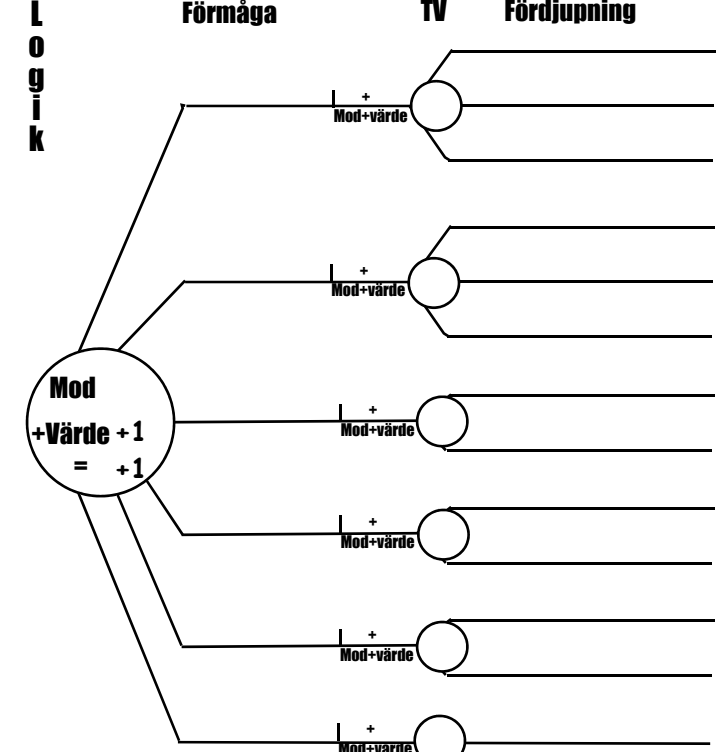
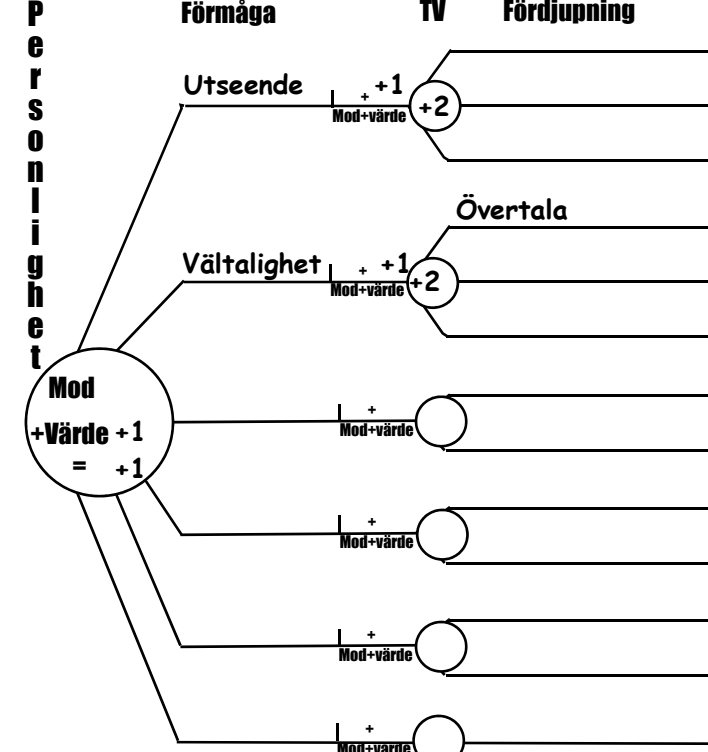
Huvud			
Bål	Skyddsväst	5	
Vänster arm			
Höger arm			
Vänster ben			
Höger ben			

HÄLSONIVÅ	Oskadad	Trött	Slutkörd -1 på TV	Svimerfärdig -2 på TV	Avsvimnad	Halvdöd	Död
-----------	---------	-------	-------------------	-----------------------	-----------	---------	-----

STRYK	
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Fysik	+2	Ur	Sr
+ Tillfällig modifikation		b	1
= HÄLSOSLAG	+2	a	2
Slå HÄLSOSLAG mot antal STRYK, vid misslyckade förloras en HÄLSONIVÅ		i	3
		a	4
		n	5
		s	

vapen	Tv	Skada	Vikt	Mag	Kort	Medel	Långt
Pistol	+3	4	0,5	12	1-5m	6-20m	21-50m
UZI	+3	5	1 kg	32	1-3m	4-20m	21-50m
Kniv	+3	3	0,5				
					Undvika Tv: +2		





## **Löjtnant Erik Berggren**

### **Bakgrund**

Kommer ifrån polisens terrorist styrka avdelningen för sprängämnen. Värvades -93 av S.O.F.F.S.A.E.P. Är gruppens sprängämnes expert. Har deltagit flertalet operationer i Ryssland.

### **Personlighet**

Ett hetsigt humör och går ofta mer på känsla än på vetande. En egenskap som inte brukar vara lyckad hos en bombexpert men Erik verkar ha en otrolig känsla för bomber. Bomber och kampsport är annars hans stora passion. Han har en otrevlig tendens att inte ta något på allvar och skämta om det mesta något som ibland driver kaptenen till vansinne.

### **Vad han tycker om Nils Kropp**

Erik och Nils har ett hat kärleks förhållande. Nils tycker att Nils är ser alldeles för allvarligt på saker och ting och gillar att reta honom med att skämta om allvarliga saker. Dock jobbar de två bra överens och låter aldrig eventuella meningsskiljaktigheter komma i mellan när det verkligen gäller

### **Vad han tycker om Karl van den Vreeten**

Erik är inte särskilt förtjust i Karl. Han tycker generellt inte om labb personal och definitivt inte om fegisar. Men om Karl visar sig vara modigare än första intrycket ger kommer Erik genast att ändra sig.

### **Vad han tycker om Johan Fernström**

Erik tycker att Johan är alldeles för inåt riktad och tyst. Han försöker hela tiden få Johan att öppna upp lite. Samtidigt vet han att Johan kan vara fruktansvärt grym och känslökall när det kommer till kritan. På det hela känner sig Erik oftast lite nervös när han jobbar med Johan eftersom han är osäker på var han har honom.





## **Karl van den Vreeten**

### ***Bakgrund***

Hamnade hos S.O.F.F.S.A.E.P efter att ha svarat på en intressant platsannons direkt efter att ha gått ut biologi linjen på Chalmers (organisationen gillar att dem unga). Skickades genast till ett utbildningscenter för studier i xenomorfa livsformer i USA och kom tillbaka för ett år sen. Detta är hans tredje uppdrag, de två andra visade sig vara falskt larm, och det första där han är chefforskare för teamet.

### ***Personlighet***

Försynt och försiktig i de flesta fall. Dock om han får syn på något som kan tänkas härröra ifrån något utomjordiskt blir han mycket exalterad och oförsiktig. Trivs bättre inne i labbet än ute i skogen. Har en pistol (reglementet kräver det) men kan knappt använda den.

### ***Vad han tycker om Nils Kropp***

Karl tycker bra om Nils. Han känner sig väl omhändertagen och litar på Nils som ledare.

### ***Vad han tycker om Erik Berggren***

Karl är inte så förtjust i Erik. Han är alldeles för utåtriktad och bullrig för Karl. Han får även känslan av att Erik inte är så förtjust i honom heller och försöker för det mesta undvika honom.

### ***Vad han tycker om Johan Fernström***

Karl har ännu inte hunnit skaffa sig en uppfattning om Johan. Han är väldigt svår att komma in under skinnet på eftersom han oftast är tyst och verkar föredra ensamhet. Dock tycker han bättre om Johan än om Erik.



**Namn:** Karl van den Vreeten  
**Spelare:**

**Utseende:** Bruna ögon och halvlångt brunt ovårdat hår. Ganska gänglig men har en mindre kulmage. Stora glasögon.

**Ålder:** 28      **Längd:** 178 cm      **Vikt:** 75 kg

**Personlighet:**

**Fördelar/Nackdelar:** Närsynt -1 på Uppmärksamhet (syn) och på avståndsvapen samt kan inte använda avståndsvapen på ett avstånd över 10 meter om han inte har sina glasögon.

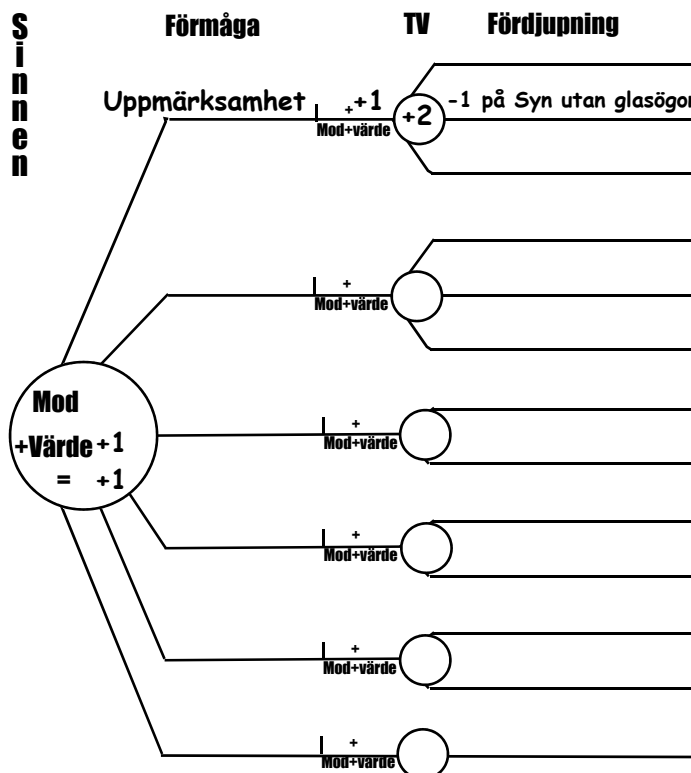
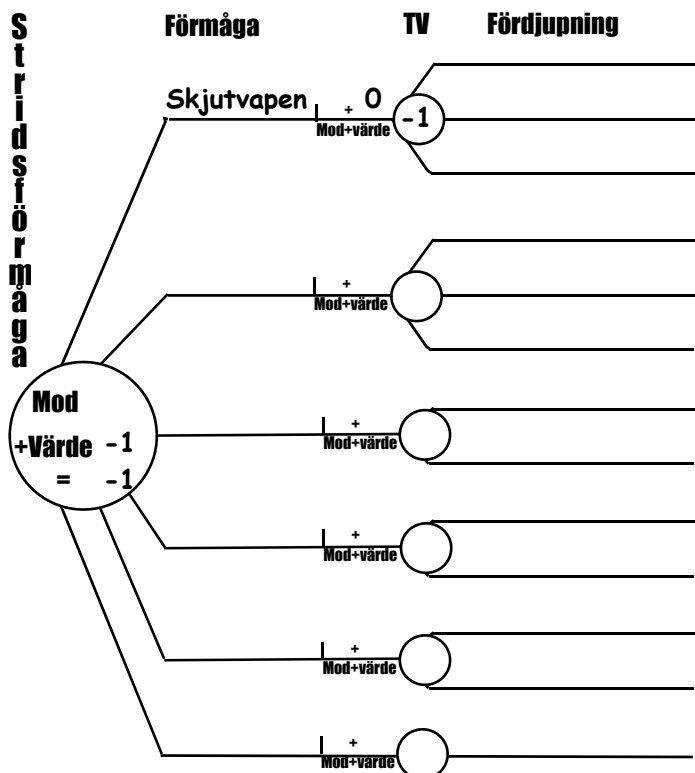
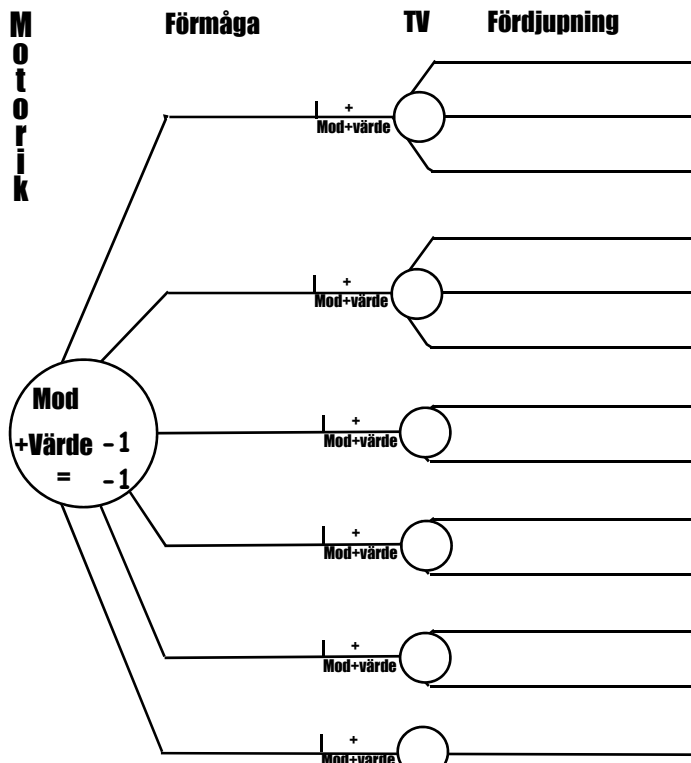
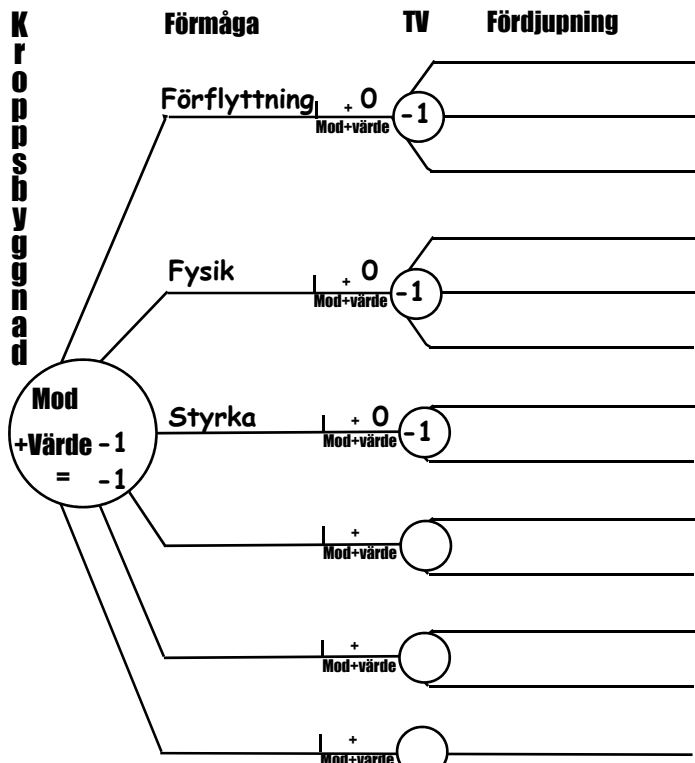
**Talanger:**

**Utrustning:** Pistol, labbrock, Handdator, Väska med enklare labbutrustning, Identitetshandlingar Falsa identitetshandl. (Naturvårdsverket)

**Pengar:** Obegränsat

**Vikt:** 3 kg      **Bärförmåga:** 85 kg

**Karaktärspoäng (Kp):**



$SV = (\text{skada} + \text{effekt} + 1T) - (\text{Kro} [-1] + \text{Abs} + 1T)$

**SV Omedelbar effekt**

<0 Ingen effekt  
 1-3 Lätt skadad  
 4-7 Utslagen  
 8+ Dödligt sårad

Vid skada förlorar du SV antal STRYK, är Ur balans SV antal SR samt måste slå HÄLSOSLAG

**Kroppsdel Rustning Abs Utsl.**

Huvud			
Bål			
Vänster arm			
Höger arm			
Vänster ben			
Höger ben			

**HÄLSONIVÅ**

Oskadad	Trött	Slutkörd -1 på TV	Svinnfärdig -2 på TV	Avsvinnad	Halvdöd	Död
---------	-------	-------------------	----------------------	-----------	---------	-----

**STRYK**

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

**Fysik** -1

+ Tillfällig modifikation

= **HÄLSOSLAG** -1

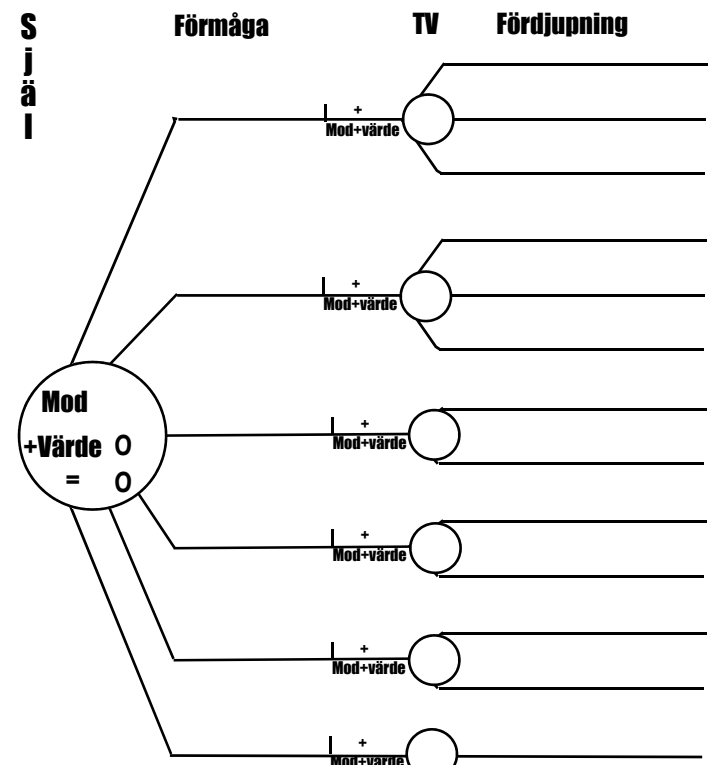
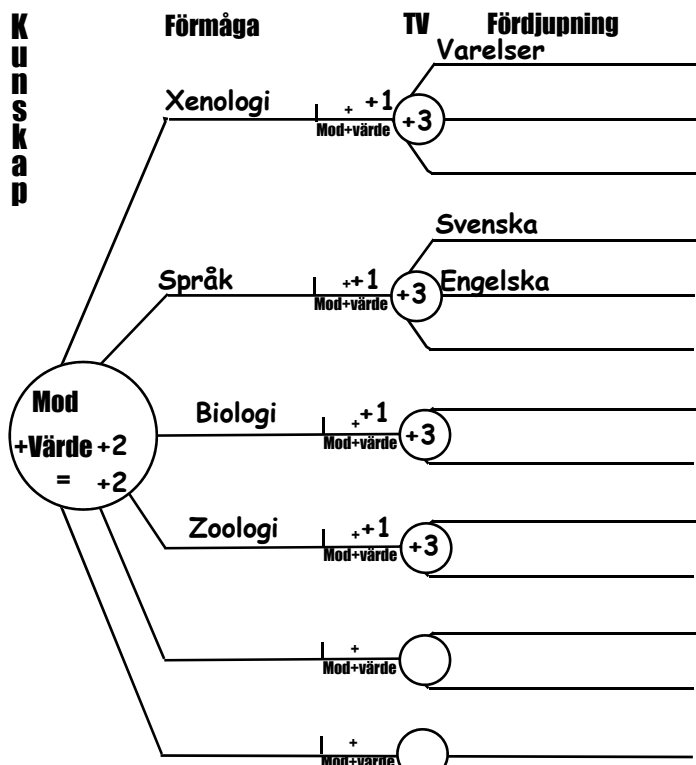
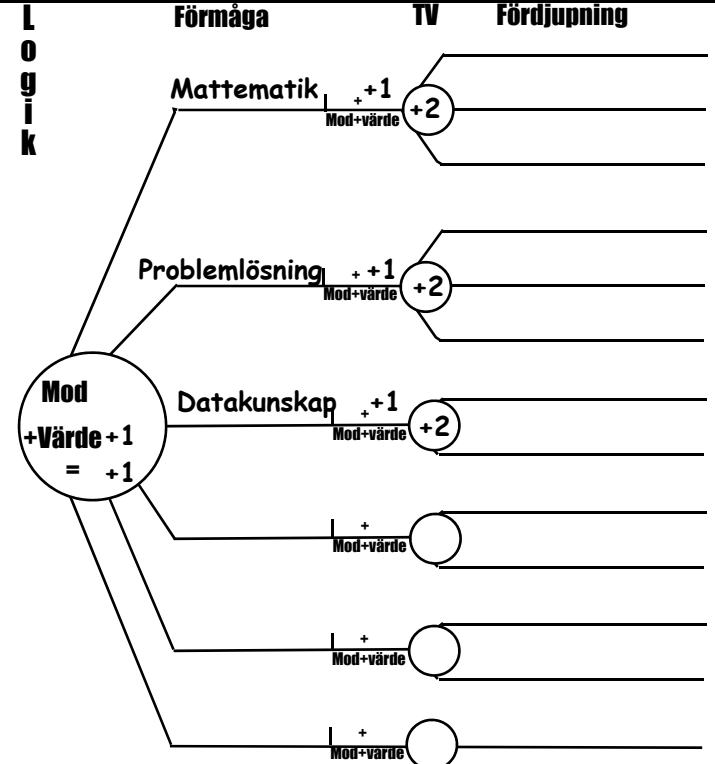
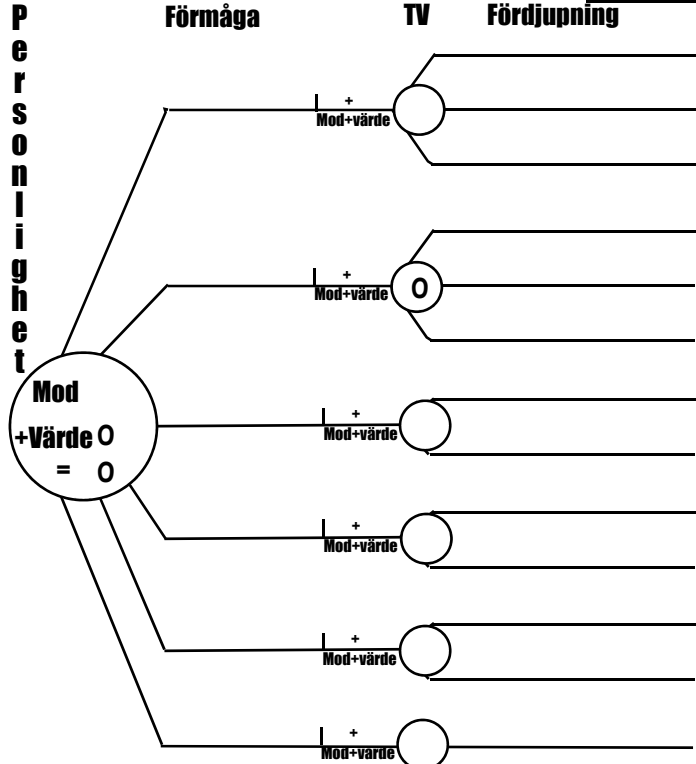
Slå HÄLSOSLAG mot antal STRYK, vid misslyckade förloras en HÄLSONIVÅ

Ur	Sr
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

**vapen**

	TV	Skada	Vikt	Mag	Kort	Medel	Långt
Pistol	-1	4	0,5	12	1-5m	6-20m	21-50m

Undvika Tv: -1



## **Löjtnant Johan Fernström**

### ***Bakgrund***

Värvades av S.O.F.F.S.A.E.P ifrån armén där han var anställd som löjtnant vid I17. Främsta orsaken till att han var önskvärd vid organisationen var hans utmärkta skyttekunskaper. Han har tre stycken internationella guldmedaljer i skytte och ett otal nationella. Detta är hans tredje uppdrag alla under Nils.

### ***Personlighet***

Fortfarande ganska reserverad och uttalar sig inte i onödan. Dock spås han en lysande framtid inom organisationen. Hans kallat beräknande sinnelag har i tidigare operationer visat sig vara till nytta för hela gruppen. Enda nackdelen är att han ser Nils som sin idol och inte vägrar sätta sig upp mot honom trots att han flera gånger har haft rätt. Johan tillhör den gruppen människor som anser att enbart de starka har rätt att lyckas, de svaga ska man inte bry sig om.

### ***Vad han tycker om Nils Kropp***

Nils är Johans idol. Han är allt som Johan vill vara. Han är beslutsam och hans beslut visar sig alltid vara de rätta. Om Nils dock gör ett beslut som visar sig vara grovt felaktigt kommer Johans syn på Nils ändras radikalt till att känna sig sviken över att ha sett upp till någon som trots allt var svag.

### ***Vad han tycker om Erik Bergström***

Johan är inte särskilt förtjust i Erik. Han tycker att mannen är alldeles för bullrig och aggressiv. Han är övertygad att Eriks impulser någon gång kommer att försätta teamet i allvarlig fara. Han försöker för det mesta att undvika Erik.

### ***Vad han tycker om Karl van den Vreeten***

Karl är uppenbarligen en vekling. Men andra ord inte värt att bekanta sig med ens. Han kommer antagligen snart att försvinna.

**Namn:** Johan Fernström

**Spelare:**

**Utseende:** Blåa ögon och kastanj färjat hår. Alltid välrakad och prydlig. Ganska lång men välbyggd.

**Ålder:** 25    **Längd:** 187 cm    **Vikt:** 75 kg    **Talanger:**

**Personlighet:**

**Fördelar/Nackdelar:**

**Utrustning:**

Pistol, Kom-radio, Skyddsväst  
Särplockat prickskyttegevär,  
nattsikte, Identitetshandlingar  
Falsa identitetshandl.  
(Naturvårdsverket)

**Karaktärspoäng (Kp):**

**Pengar:** Obegränsat

**Vikt:** 12 kg    **Bärförmåga:** 140 kg

