

FRIA LIGAN

MUTANT

ÅR NØLL

KAMPANJBOK

© ARSSON. 2015



FRIA LIGAN

Christian Granath, Tomas Härenstam,
Nils Karlén, Kosta Kostulas

PROJEKTLEDARE & HUVUDKONSTRUKTÖR

Tomas Härenstam

SKRIBENTER

Petter Bengtsson (Motorfolkets garage, Novasektens bunker, metaplotter)
Anders Blixt (Rostborgen), Thomas Johansson (Ruinstaden på öarna, Novasektens bunker,
diverse hot och zonmonster), Nils Karlén (detaljer i Zonen, utrustning), Kosta Kostulas
(För en munfull vatten), Patrik Lundqvist (Skrotflodens mynning)

FORMGIVNING

Christian Granath

KARTOR

Joakim Ericsson, Johan Nohr

OMSLAG

Ola Larsson

ORIGINAL

Dan Algstrand

ILLUSTRATIONER

Reine Rosenberg

GÄSTILLUSTRATÖR

Stella Pukk Härenstam

KORREKTUR

Petter Bengtsson, Henrik Bergendahl, Jonas Ferry,
Peter Larsson, Lars Olander

GRANSKNING & FEEDBACK

Henrik Bergendahl, Jonas Ferry,
Peter Larsson

SPELTESTARE

Miranda Algotsson, Jonas Als fjärd, David Altsäter, Simon Andersson, Karl Ask, Henrik Bergendahl, Nicklas Brandin,
Andreas Bylger, Hans Börjesson, Jörgen Dellenäng, Niclas Dristig, Dennis Edgren, Staffan Falkenström, Jonas Ferry, Claes Florvik,
Robin Hagblom, Daniel Hallbäck, Johan Jacobsson, Fredrik Jarl, Christoffer Johansson, Thomas Jonsson, Dan Kallin, Martin Kallin,
Petra Kallin, Mattias Landin, Anders Lekberg, Fredrik Lifvendahl, Mattias Lilja, Christian Magnusson, Niclas Magnusson, Magnus Muhr,
Jonas Möckelström, Frida Otterhag, Nils Ragnarsson, Tomas Sandell, Kristoffer Sjö, Jenny Stavaeus, Anders Sveen, Patrik Svensson,
Magnus Svärd, Martin Svärd, Johanna Taller, Sebastian Vasselbring, Amanda Villanen, Helene Villanen, Tina Wangenfors, Martin Wessman

TRYCK

Livonia, Riga 2015

ISBN

978-91-87222-16-0

INNEHÅLL

01



4

DITT JOBB SOM SL

02



26

HOTEN MOT ARKEN

03



38

SKAPA ZONEN

04



48

RUINER

05



56

ZONENS HOT

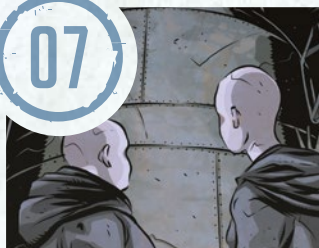
06



84

ARTEFAKTER

07



98

SÄRSKILDA SEKTORER

08



136

VÄGEN TILL EDEN





DITT JOBB SOM SL

Du är spelledaren. Du är Arken, du är Zonen, du är Rötan. Du är rollpersonernas vänner och fiender bland Folket, du är monstren som smyger i ruinerna, du är artefakterna som väntar på att bli upptäckta. Du är sanningen om Folket, du är vägen dit. Det är ett tufft jobb, men förbaskat kul. Det här kapitlet berättar hur du gör, och resten av boken innehåller alla verktyg du behöver.

Mutant: År Noll kräver inte mycket förberedelser av dig. Det finns ingen handling som är bestämd på förhand, i stället skapar du och spelarna tillsammans er berättelse, med hjälp av spelets verktyg och er egen fantasi, under spelets gång. Men det finns några viktiga grundbultar som du inte ska glömma: spelets tolv principer, och ett antal typ-händelser som du utsätta spelarna för.

I detta kapitel finns också tips om hur du startar ditt första spelmöte med *Mutant: År Noll*, råd om hur du skapar och hantear dina **SLP**, och råd om vad du gör när **RP** misslyckas med sina handlingar.

SPELETS PRINCIPER

Mutants principer är tolv till antalet. Deras syfte är att hjälpa dig skapa den rätta känslan i spelet och att ge dig vägledning när du är osäker på hur du ska hantera situationer som dyker upp.

1. ALLT RUTTNAR

I Mutants värld är inget beständigt. Mutanterna förfaller och muteras, deras prylar går sönder, Arken är på väg att slita sönder sig själv. Det finns ingen plats som är lugn och säker. Om rollper-

sonerna börjar känna sig trygga gör du något fel. Låt dem bygga upp saker – pry-lar, projekt, relationer – men hota dem och tvinga rollpersonerna att försvara dem.

2. DET FINNS ALDRIG NOG MED KRUBB

För att överleva måste rollpersonerna jaga resurser. Spelets mekanik kommer att skapa ett ständigt behov av krubb och vatten, och det är ditt jobb att låta **RP** kämpa för dem. Men låt inte resurserna bli omöjliga att komma åt. I Arken finns alltid någon fixare eller någon boss som kan fixa krubb – om de får något i utbyte förstås. Ute i Zonen kan zonstrykare hitta krubb och vatten, men det är förmodligen rötsmittat...

3. DEN SOM HAR ÄR EN MÅLTAVLA

Om rollpersonerna mot förmodan skulle komma över stora mängder krubb eller patroner, eller om de hittar någon mäktig artefakt, betyder det inte att deras lycka är gjord. De lär dra till sig lystna blickar från andra mutanter i Arken, som kan försöka lura eller rånmörda dem. Låt **RP** kämpa för att behålla vad de har.

4. SPELA PÅ DERAS MUTATIONER

Mutationerna är centrala i *Mutant*. Det är viktigt att rollpersonerna får chanser att använda dem. Eftersom spelarna inte har valt dem själva kan det ibland upplevas svårt. Hjälp spelarna genom att ibland skapa utmaningar som är skraddarsydda för just deras mutationer. Är en **RP** Reptilisk? Ge honom en fiende att smyga förbi. Har en annan **RP** Insektsvingar? Ge honom en svårklättrad ruin att flyga upp till.

5. ALLT ÄR PERSONLIGT

I *Mutant: År Noll* är rollpersonerna inga anonyma äventyrare som bara jobbar åt andra. De är individer, med egna drömmar och relationer. Visst kan de tvingas samarbeta, visst kan de behöva utföra uppdrag åt andra för att få krubb – men det viktigaste i spelet är vad rollpersonerna själva vill. Behandla alla dina **SLP** på samma sätt: ge dem namn, ge dem mål, gör dem till individer med egen vilja.

6. FÖLJ SPELARNÄ – MEN LÅT DEM KÄMPA

Mutant: År Noll handlar om att upptäcka den gamla världen och att bygga en ny på ruinerna. Det blir bara kul om spelarna får fria händer att gå dit de vill och bygga vad de vill. Försök inte styra vad de ska göra, låt dem välja själva. Men det betyder inte att de ska få allt de vill ha – ju mer de vill något, desto mer är de redo att kämpa för det. Det är ditt jobb att utmana dem på vägen – och låta deras handlingar få spännande konsekvenser.

LÄS PÅ EGEN RISK

Den här boken är bara till för spelledaren, **SL**. Den innehåller de verktyg som **SL** behöver för att klara sin uppgift, men också detaljerad information om spelets metaplot – dolda sanningar om undergången och om Folket. Om du inte är **SL** och läser detta nu berövar du dig själv nöjet i att upptäcka hemligheterna under spel.

ETT ANNORLUNDA MUTANT

Om du har spelat tidigare utgåvor av Mutant kan steget till *Mutant: År Noll* kännas överväldigande. Mycket är nytt och annorlunda – inte minst att ni skapar er egen berättelse och inte spelar äventyr med en förutbestämd handling. Vill ni ha stöd för att skapa spelets handling rekommenderar vi att ni börjar med zonsektorn *För en munfull vatten* i kapitel 7. I det kapitlet finns fler zonsektorer – en slags äventyrsplatser – för spelarna att uppleva. Fler zonsektorer kommer att publiceras av Fria Ligan framöver.

7. STÄLL FRÅGOR OCH BYGG PÅ SVAREN

Ställ frågor till spelarna om deras rollpersoner. Hur de känner, vad de tänker, vad som hänt tidigare och vad de planerar närmast. Ställ följdfrågor. Använd svaren när du skapar nya utmaningar för **RP**. Du kan till och med bolla frågor till spelarna som inte direkt har med deras rollpersoner att göra: Hur ser den där ruinen ut? Vem möter de vid porten till Arken? Du måste inte hitta på allt, låt spelarna bidra.

8. BESTÄM INTE HUR DET SKA SLUTA

Det är inte fel att fundera på vilken väg spelets handling kan gå. Vill du förbereda möjliga möten med **SLP**, monster och annat så gör det. Men bli inte slav under dina planer. Bestäm aldrig hur det ska sluta. Utmana spelarna, kasta elände

på dem, men försök inte styra hur de ska reagera. Låt i stället deras handlingar få konsekvenser, och skapa nya utmaningar utifrån deras val.

9. LÅT DEM DÖ

Mutants värld är en hård plats. Att rollpersoner ska dö är inte ett självändamål, inget du ska sträva efter i sig – men låt det ske om det sker. Spelarna ska känna att deras rollpersoner är dödliga. Det går snabbt att skapa en ny rollperson, och det är enkelt att få in en ny **RP** i gruppen eftersom Arken är liten och alla känner alla.

10. MÅLA UNDERGÅNG OCH VEMOD

Frammana världen efter katastrofen i spelarnas sinnen. Beskriv de svartnade ruinerna och ödsliga skogarna i Zonen, måla upp mutanterna och misären i Arken. Låt dem känna hunger och törst när krubb och vatten sinar, och bitande köld när zonvintern är bister. Men bli inte långrandig och räkna inte upp allt rollpersonerna ser, hör och känner. Välj någon detalj – ett föremål från den gamla världen, en viss mutant eller något annat – och låt den sätta känslan för hela scenen.

11. HÅLL HOPPET VID LIV

Mutant: År Noll handlar inte bara om smärta och elände. Svärtan måste vägas upp av hoppet om ett nytt liv, ett bättre liv. Hota rollpersonernas drömmar, men döda dem inte. Även i Zonens mörker finns det alltid en ljusglimt vid horisonten.

12. SKRATTA ÅT ELÄNDET

I världen efter undergången uppstår ofta oväntade, dråpliga situationer. Kontrasten mellan det gamla och det

nya, mellan spelarnas världsbild och rollpersonernas, väcker lätt skratt vid spelbordet. Försök inte hejda det! Mutants värld är mörk, men inte gravallvarlig. En lagom dos svart humor stärker spelupplevelsen.

TYPHÄNDELSE I ARKEN

I *Mutant: År Noll* finns inga färdiga äventyr att följa, inga berättelser skrivna på förhand. Det är ni, du och spelarna kring bordet, som tillsammans skapar er

historia. Men friheten kan kännas förlamande. Till din hjälp, när du inte vet vad som ska hända, har du tio typhändelser som du kan utsätta rollpersonerna för när de är hemma i Arken, och tio andra när de är ute i Zonen.

Du väljer själv hur ofta du vill använda typhändelserna. Ibland flyter spelet på av sig självt och du behöver dem inte alls – andra gånger följer flera typhändelser direkt på varandra. Ibland kan du kombinera flera av kategorierna nedan i en och samma händelse.

OLJERIGG FLYTER IN.

SE SID 34



1. FARA Å FÄRDE

Ett nytt hot uppenbarar sig, men inte precis där rollpersonerna befinner sig. De ser eller hör något på avstånd, eller får veta något oroande. Du kan till exempel introducera ett nytt hot mot Arken (se nästa kapitel), men kan också starta en ny konflikt med **SLP**. Exempel:

- ❑ *Skrik och rop hörs bortifrån bossen Marlottes ställe. Skottlossning ekar över Arken.*
- ❑ *Fixaren Jonar kommer springande med andan i halsen. Krossarna Marl och Nogga är på väg hit, flämtar han. "De tänker nita dig".*
- ❑ *"Jag svär vid De gamla att jag inte ljuger", säger Astrina. "Jag såg en varelse av metall som rörde sig i utkanten av Arken i går kväll."*

2. KAMP OM ETT PROJEKT

Spelarna bestämmer själva vilka projekt Folket ska påbörja under sina rådslag (se kapitel 7 i *Regelboken*). Det engagerar spelarna och skapar fokus för spelmötet. Men du kan även pågående projekt för att aktivera spelarna. Någon **SLP** vill sabotera eller kontrollera projektet. Exempel:

- ❑ *Bossen Oskartian dyker upp med två krossare i släptåg. Han kräver att bygget av templet stoppas och hotar att döda den som inte lyder.*
- ❑ *Generatoren, maskinen som ska ge Folket ljus i zonmörkret, ligger i spillror. Någon har slagit sönder den under natten.*
- ❑ *Bossen Johammed spottar blod på rivalen Maximons sargade kropp.*

"Ok, ni jobbar för mig nu", säger han till er. "Palissaden ska stå där".

3. ETT HOT TRAPPAS UPP

De 25 hotkortet i boxen beskriver alla ett yttre eller inre hot mot Arken. Hoten är av sådant slag att ingen i Arken kan ignorera dem, inte heller rollpersonerna. I nästa kapitel beskrivs varje hot mer ingående, med förslag på hur hoten kan trappas upp. Nya hotkort drar ni som regel i början av varje spelmöte, men du kan trappa upp dem när du vill och till och med kasta in ett nytt. Försök alltid göra hoten personliga. Låt dem drabba eller engagera rollpersonerna, eller **SLP** som är viktiga för dem, på något konkret sätt.

4. KAMP OM EN PRYL

I Mutant är rollpersonernas krubb, patroner, vapen och andra prylar skillnaden mellan liv och död. Vill du skruva upp intensiteten på ett spelmöte? Låt någon **SLP** försöka stjäla en rollpersons prylar. Det kan vara en stöld i lönnedom som leder till en frenetisk jakt på förövaren, eller ett brutalt, öppet rånförsök. Exempel:

- ❑ *Skrotskallen Kvarck blänger storögt på fornvapnet du hittade i Zonen. "Får jag känna på det", viskar han. "Snälla".*
- ❑ *Du hinner inte reagera innan slagträet träffar dig i nacken och du stupar i leran. "Ge hit dina patroner", väser Montiak.*
- ❑ *En järnnäve bankar på dörren till din lya och väcker dig. "Kom ut. Du har något vi vill ha", ropar bossen Marlott utanför.*

5. ETT LOCKANDE ERBJUDANDE

Rollpersonernas egna drivkrafter är viktigast, men ett saftigt erbjudande från en **SLP** kan också skapa dramatik. Det kan vara raka uppdrag i Arken eller ute i Zonen, det kan vara bytesaffärer med artefakter och andra prylar. Se till att varje affär har en hake, något som ger rollpersonen skäl att tveka. Kanske är riskerna för stora, priset för högt eller så leder affären till att en annan **SLP** eller **RP** hamnar i trubbel. Exempel:

- ❑ *Fixaren Sixter ler. "Du behöver patroner? Varför skulle jag hjälpa dig? Men ok, om du hjälper mig med en sak först så kan vi snacka sen."*
- ❑ *"Vi vill ha er med på expeditionen", säger bossen Marlotte. "Vi måste bara fixa krubb till färden. Har hört att kräket Denrik har mer än han behöver".*
- ❑ *Bossen Johammed fingrar på guldglänsande patroner. "Du får tio patroner om du fimpas Astrina. Jag vet att hon ligger med din vän Jony. Det är ditt problem."*

6. EN RP HAMNAR I TRUBBEL

Välj ut en rollperson och låt skiten regna över honom. Kanske blir han lurad i en affär, rånad i en mörk vrå eller utpressad av en mäktig boss. Ställer de andra **RP** upp för honom eller lämnar de honom att klara sig själv? Ditt bästa verktyg för den här typen av händelse är **SLP** som **RP** hatar från spelstart eller har gjort sig ovän med under spel.

- ❑ *Montiak stoppar dig mitt i Arken. Han har en mobb i släptåg. "Det här*

kräket dödade Endel", säger han. "Hon måste straffas".

- ❑ *"Du försökte lura mig", väser bossen Johammed. "20 patroner före gryningen, annars dödar vi dig och hänger upp ditt lik på palissaden".*
- ❑ *Du vaknar av den stickande röken som väller in i skrotlyan. "Vi tar inte order från dig längre!" ropar din rival Lorango utanför. "Dags att dö!"*

7. EN SLP HAMNAR I TRUBBEL

Alla rollpersoner har fiender – men de har också någon som de bryr sig om och vill skydda. Vem det är etablerade spelarna när de skapade sina **RP**. När du vill skapa dramatik tar du bara en av dessa viktiga **SLP** och hotar den till livet – eller ännu värre. Det lär sätta fart på spelaren i fråga. Och skulle han lämna sin vän till sitt öde, så lär han snart märka att han själv står utan vänner när det blåser hårt. Exempel:

- ❑ *Jony bryter ihop framför dig. "Vad ska jag göra?", snyftar han. "Om jag inte betalar Marlotte före gryningen är jag död."*
- ❑ *Astrina är som uppslukad av jorden. Ingen har sett henne sen i går kväll. Hon snackade tydligen om att gå ut i Zonen.*
- ❑ *Ryktet går som en löpeld i Arken. Bossen Johammed är på väg att lynchas. Vem ska du få krubb av om han dör?*

8. SPLIT MELLAN RP

Rollpersonerna kan vara vänner, men i en värld som Mutants utsätts all vänskap för svåra provningar – och kan till och med brista. Det enklaste sättet att så

split mellan två **RP** är använda en **SLP**, som de båda **RP** har olika relation till. Andra metoder är att sprida rykten i Arken, eller låta en **RP** få något som en annan **RP** gärna vill ha. Men var försiktig – du vill inte att konflikt mellan **RP** ska spilla över in i verkligheten och bli konflikt mellan spelare. Exempel:

- ❑ *Astrina tvekar innan hon talar. "Jag vet att du brukar hänga med Hugust. Men det är nåt jag måste berätta om honom."*
- ❑ *"Kom in", säger Marlotte. "Jag har krubb, sprit och värme. Men inte till din vän. Han stannar utanför."*
- ❑ *Franton svingar lojt slagträet i luften. "Flytta på dig. Jag har inget otalt med dig. Det är Silas jag vill åt."*

9. EN OÖNSKAD KONSEKVENNS

Arken är ett litet och bräckligt samhälle. Allt rollpersonerna gör får konsekvenser – ibland helt andra än vad de hade tänkt sig. Ibland är konsekvensen direkt och uppenbar, i andra fall kan följden av en handling visa sig långt senare. Att bygga nya situationer på vad **RP** gjort tidigare är ett effektivt sätt att skapa drama och engagera spelarna i berättelsen.

- ❑ *Ditt skott missar Franton med en hårsman. Krin – som stod bakom honom – tar sig för magen. Blod väller ut över hennes händer.*
- ❑ *Fixaren Sixter dyker upp utanför din lya med två krossare i släptåg. "Du försökte kränga sprit till Johannes gäng? Idiot. Ingen försöker sno mina affärer ostraffat."*

- ❑ *Med ditt sista slag känner du hur något krasar i Hugusts ansikte, och han slutar kämpa. Du tittar upp. Joliss blick brinner av hat mot dig.*

10. EN GLIMT AV DRÖMMEN

Varje rollperson har en dröm. Drömmen är något avlägset, något rollpersonerna tänker på i tysthet när den bistra verkligheten blir för svår att bära – men då och då kan en rollperson få en liten glimt av sin dröm. Början på en stig som kanske, kanske kan leda dit. Exempel:

- ❑ *"Det är dags", viskar Dink i buren intill din. "I natt gör vi uppror. I natt ska vi bli fria. Är du med oss eller mot oss?"*
- ❑ *"Franton har hittat en ruin med skrifter från den gamla världen. Han kan visa dig dit. Det är bara en sak jag behöver först..."*
- ❑ *Plötsligt känner du Astrinas hand på din. Du rister till i hela kroppen. Hon drar undan den lika snabbt, låtsas som ingenting.*

TYPHÄNDELSER I ZONEN

Spelet i Zonen har en annan karaktär än i Arken. I stället för projekt, intriger och maktkamp är rollpersonerna ensamma och utsatta för fasorna som ruvar bland ruinerna. I Zonen präglas oftast spelet mer av samarbete än av individuella intriger. Några av typhändelserna i Zonen liknar dem i Arken, andra är helt annorlunda.

Till dessa typhändelser använder du ofta de hot i Zonen som beskrivs i kapitel 5.



ZONGASTAR. SE SID 65

1. LOCKBETE VID HORISONTEN

Zonen är full av hot och faror, men också av möjligheter. Ge rollpersonerna något att sträva efter, att vandra mot. Ett mystiskt ljus vid horisonten, en ruin som verkar märkligt intakt, en port till ett skyddsrum, en skara mänskliga skepnader i fjärran. För inspiration, se kapitel 4 och 5 i den här boken, som beskriver ruiner och folk i Zonen. Exempel:

- ❑ När mörkret faller ser ni att ruinet lyser. Uppe i byggnaden syns flera lysande lyktor, som det sägs att det var i den gamla världen.
- ❑ I rummet där bortom anar du flera stora maskiner från den gamla världen. Det är svårt att se vad det är utan att gå närmare.

- ❑ "Jag svär", säger vattenhandlaren. "En dagsvandring ditåt finns en stor port i bergväggen. Den verkar intakt."

2. FARA Å FÄRDE

Precis som i Arken kan du i Zonen skapa spänning genom att beskriva ett kommande hot, något oroväckande vid horisonten. Effektivast är att göra det när du just har använt typhändelse 1 ovan, och rollpersonerna är lockade att gå vidare. Den hotande faran skapar ett intressant dilemma. Exempel:

- ❑ När ni närmar er den gamla lagerbyggnaden ser ni ett flackande ljus, som av en eld, inne i ruinen. Någon har kommit hit före er.
- ❑ Vid horisonten reser sig en svart vägg.

"Dammstorm", väser zonstrykaren Yassan. "Vi måste söka skydd."

- *Krin ser sig oroligt omkring. "Det mörknar, snart kryllar det av zongastar här. Jag vet att er vän är där ute, men det är för farligt att stanna och leta."*

3. ETT SVÅRT VAL

Ställ rollpersonerna inför ett dilemma. Det kan vara en följd av typhändelse 1 och 2 ovan – när de har ett lockande mål för ögonen, sätt ett tufft hot eller hinder framför dem. Vågar de fortsätta eller vänder de om? Du kan också ge dem två saker att sträva efter och tvinga dem att välja en av dem – eller dela upp sig. Eller erbjud dem två vägar mot samma mål, och låt dem välja vilken de vill ta. Få saker engagerar spelare så mycket som ett meningsfullt val. Exempel:

- *Ni kan klättra över resterna av bron, men balkarna ser sönderrostade ut. Annars kan ni vada genom vattnet, men det kan vara rötsmittat. Vad väljer ni?*
- *Iglarna faller med tunga dunsar från taket. I rummet bortom dem ser du flera, till synes intakta, artefakter från den gamla världen. Vågar du gå dit?*
- *Krin sträcker händerna mot dig genom den låga fönsteröppningen. "Ge mig barnet! Det överlever inte i syraregnet!" Ger du barnet till henne?*

4. EN PRYL FÖRSVINNER

Ute i Zonen kan rollpersonernas ägodelar – vapen, krubb, patroner och annat – vara skillnaden mellan liv och död. När

du verkligen vill se spelarna svettas – ta deras prylar. Men ge dem alltid chansen att få dem tillbaka.

- *Du häver dig upp på den rostiga balken, utom räckhåll för zongastarna. Men i rörelsen tappar du skrotgeväret, som retligt faller mot marken långt under dig.*
- *Ni kämpar er till slut över kanalen, men era kläder och er packning blir dyblöta. Allt ert krubb är dränkt av rötsmittat vatten.*
- *När ni vaknar är Yassan borta. Han verkar ha tagit med sig allt krubb ni hade.*

5. RP VÄCKS OM NATTEN

För att slippa tappa Skärpa behöver varje rollperson minst 3-4 timmar ostörd sömn per natt. Det låter inte mycket, men om du flera dygn i rad stör deras sömn kommer paniken krypande. I Zonen finns mycket som kan hålla mutanterna vakna. Exempel:

- *Den bitande nattkylan tränger rakt igenom era tunna filter. Somnar ni nu kanske ni aldrig vaknar igen.*
- *Först tror ni att det bara är vinden som viner, men tjutet blir allt starkare. Det är något slags zonbest som ylar där ute. Och ljudet kommer närmare...*
- *Ett svagt elektriskt surrande hörs och håret på er hud står rakt ut. Surret tränger in i era hjärnor och gör det omöjligt att sova...*

6. EN RP HAMNAR I TRUBBEL

Välj ut en rollperson och låt Zonens fulla kraft drabba honom. Låt ruinen under

hans fötter rasa, låt honom gå vilse i zonsmoggen, låt ett monster bita tag i hans ben och släpa bort honom mot ett öde värre än döden. Ibland kan det räcka att ge **RP:N** trauma. En sådan händelse sätter de andra **RP:S** lojalitet på prov – vad är de redo att riskera för att rädda sin medmutant?

- ❑ *Du snubblar i ruinerna och faller omkull. Vristen bultar av smärta. När du tittar upp ser du ingen av de andra, de har försvunnit i zonsmoggen.*
- ❑ *Marken under dina fötter ger plötsligt vika. Du faller handlöst ner i en mörk källare under ruinen. Något knäcks i din arm när du landar. Och något rör sig här nere...*
- ❑ *Zongastens järnrör träffar Silas över ögonbrynet och han stupar som en fura. Ni andra ser hur han släpas iväg. Vad gör ni?*

7. EN SLP HAMNAR I TRUBBEL

Försök att alltid ha med minst en **SLP** på zonfärder – och helst ska det vara **SLP** som betyder något för någon rollperson. Sådana **SLP** är perfekta verktyg för att skapa dramatik i Zonen – sätt **SLP:N** i en dödlig knipa och låt **RP** reagera. Lämna de honom åt sitt öde? Extra spännande blir det om **RP** har olika relationer till **SLP:N**, och alltså lär vara olika villiga att rädda honom...

- ❑ *Plötsligt börjar svarta, tunga klumpar falla från taket ner på Silas. Han skriker på hjälp när de biter sig fast och börjar suga hans blod. Vad gör du?*
- ❑ *När du kommer fram ligger Astrina livlös på marken. Några vildmutan-*

ter hukar över henne, petar på henne med sina skrotspjut.

- ❑ *Det doftar unket och sänkan är fylld av sump och lera. Danko, som går först, vrålar efter hjälp när han plötsligt börjar sugas ner i leran.*

8. SPLIT MELLAN RP

En zonfärd innebär svåra provningar som visar rollpersonernas sanna jag. Du kan tänja vänskapsband till bristningsgränsen på många sätt. Låt en rollperson hitta en artefakt som en annan skulle ha mer praktisk nytta av. Locka en **RP** i en riktning och resten i en annan riktning. Låt någons krubb eller artefakt försvinna och antyd att en **SLP** som en annan **RP** har relation till är den skyldige. Men precis som i Arken – använd den här typen av händelse med försiktighet. Exempel:

- ❑ *Franton skulle säkert ha mer nytta av fornvapnet än du. Men det var ju du som hittade det. Får han det eller behåller du den själv?*
- ❑ *Ok, är ni säkra på att ni ska fortsätta färden och strunta i forntornet ni sett? Delta, du är ju skrotskalle – vad tycker du?*
- ❑ *Hugust, du behöver rejält med krubb för att läka dina skador. Tänker ni andra ge honom det han behöver? Tänk om det inte räcker för färden hem?*

9. ZONEN MOT BYKET

Zonen kan söndra, men den kan också föra mutanter samman. Då och då kan du ställa ett hot eller hinder i rollpersonernas väg som de måste samarbeta för att övervinna. Det kan vara en skara

BOMBER – FÖRBEREDDA HÄNDELSE

Som regel ska du använda typ-händelserna spontant. Välj dem när de behövs i berättelsen, och improvisera detaljerna efter situationen som rollpersonerna befinner sig i. Men du kan också, före spelmötet, förbereda ett fåtal färdiga konkreta händelser som ligger redo att användas. Sådana "apterade" händelser kallas bomber, och det kan vara skönt att ha några på lut ifall inspirationen skulle tryta under spelets gång. Bombarna kan vara riktade mot gruppen som helhet eller mot enskilda rollpersoner. Om du använder dig av färdiga bomber, tänk på detta:

- ▣ Formulera bomben kort och undvik detaljer. En mening eller två räcker.
- ▣ Gör aldrig en bomb beroende av en annan. Skapa inte en händelsekedja.
- ▣ Bli aldrig slav under dina bomber. Blir de inaktuella, stryk dem!

zongastar att ta sig förbi, en raserad byggnad att ta sig igenom, eller ett syra-regn att ta skydd från. Ge rollpersonerna chansen att utnyttja sina färdigheter och mutationer för gruppens bästa.

- ▣ *Himlen mörknar och snart börjar tunga, blöta snöflingor falla. Varje nedslag fräser till av frätande syra.*

Snart vräker det ner syraslask. Vad gör ni?

- ▣ *Zongastarna närmar sig bakom er. En bit fram finns en hög ruin som ser ut som en bra försvarspunkt. Men det blir inte lätt att klättra upp. Vad gör ni?*
- ▣ *Luften fylls av en frän lukt och halvt genomskinliga blåsor börjar sväva mot er. Tunna spröt som glänser av sekret hänger under deras blåskroppar. Vad gör ni?*

10. ETT OVÄNTAT MÖTE

Zonens vidder är fulla av hot och fiender, men ute bland ruinerna finns också folk som är vänligt sinnade, eller i alla fall redo att förhandla. Läs mer om grupper i Zonen i kapitel 5 i den här boken. Låt mötena med andra folk bli laddade. Gör spelarna osäkra. Låt dem möta en grupp väldigt vänliga mutanter – som visar sig vara blodtörstiga kannibaler. Eller låt dem möta en skara vilda zongastar – som faktiskt inte vill **RP** något illa. Rollpersonerna kan möta grupper från Zonen även i Arken, via hotkort.

- ▣ *De främmande mutanterna lägger ner sina vapen. "Följ med oss", säger deras ledare. "Kom till vår bosättning. Där finns krubb så det räcker till alla."*
- ▣ *En av zongastarna hejdar de andra. Sakta, sakta lägger han sitt skrotpjut på marken och håller upp händerna för att visa att han är obehäpnad.*
- ▣ *På ett bilvrak sitter en mutant klädd i en utstyrsel prydd av skrot. Han hälsar på er vid namn och säger att han väntat på er med ett budskap från er framtid.*



SLUMPA TYPHÄNDELSER

Känner du dig helt rådvill om vad som ska hända i spelet kan du slumpa fram en typhändelse som drabbar rollpersonerna. Slå **T66** på tabellerna nedan. Om resultatet inte passar kan du förstås slå om eller välja något annat.

I ARKEN

11-14.	FARA Å FÄRDE
15-22.	KAMP OM ETT PROJEKT
23-26.	ETT HOT TRAPPAS UPP
31-33.	KAMP OM EN PRYL
34-41.	ETT LOCKANDE ERBJUDANDE
42-45.	EN RP HAMNAR I TRUBBEL
46-53.	EN SLP HAMNAR I TRUBBEL
54-56.	SPLIT MELLAN RP
61-63.	EN OÖNSKAD KONSEKVEN
64-66.	EN GLIMT AV DRÖMMEN

I ZONEN

11-14.	LOCKBETE VID HORISONTEN
15-22.	FARA Å FÄRDE
23-25.	ETT SVÅRT VAL
26-33.	EN PRYL FÖRSVINNER
34-36.	RP VÄCKS OM NATTEN
41-44.	EN RP HAMNAR I TRUBBEL
45-52.	EN SLP HAMNAR I TRUBBEL
53-55.	SPLIT MELLAN RP
56-62.	ZONEN MOT BYKET
63-66.	ETT OVÄNTAT MÖTE



FÖRSTA SPELMÖTET

Ditt första spelmöte som **sl** för *Mutant: Är Noll* kan kännas skrämmande. Du har inget färdigt manus att följa, ingen färdig berättelse att leda spelarna igenom. Oroa dig inte! Spelet ger dig gott om stoff för spelarna att sätta tänderna i. Här följer några konkreta tips inför ert första spelpass:

- ▣ **Planera inte.** Tänk inte ut en grandios intrig inför kampanjen. Den kommer att växa fram senare. Lås dig inte vid vad du vill ska hända, ha ett öppet sinne. Kom till spelmötet utan en aning om vad som ska hända.
- ▣ **Utnyttja RP-makandet.** Var aktiv och häng med när spelarna skapar sina rollpersoner. De etablerar sina relationer till varandra och till viktiga **slp**. När de skapar Arken etablerar de också de viktigaste bossarna. Anteckna alla **slp** på lämplig plats.
- ▣ **Börja med projektet och hotet.** Spelet börjar oftast i Arken. Innan själva rollspelandet tar vid håller spelarna ett rådslag för att välja Folkets första projekt (kapitel 7 i *Regelboken*) och sedan drar ni ett hotkort (sid 27) som omedelbart hotar dessa planer. Projektet och hotet är grunden för spelmötets handling. Låt gärna rollspelandet börja med en scen i anslutning till projektet, och för in hotet mot Arken när det passar.
- ▣ **Låt det vara trevande.** Under det första spelmötet känner spelarna på sina rollpersoner. De försöker finna sina platser i Arken, och testa sina relationer till **slp**. Låt det ta sin tid. Lyssna mer än du pratar. Använd projektet, använd hotet, använd rela-

tionerna till **SLP** när du vill driva på handlingen, men stressa inte. Ställ frågor. Anteckna. Se det första spelmötet som en prolog, innan den verkliga handlingen drar igång.

- o **Använd informationen.** När det första spelmötet är över har saker redan hänt. Du har nu mycket att gräva ur inför spelmöte nummer två. Konflikter har etablerats, relationer testats. Inför fortsättningen har du nu flera trådar att spinna vidare på. Du har en aning om vart berättelsen är på väg.

INTRODUKTIONSSCENARIO

Ett alternativt sätt att inleda ert första spelmöte är att spela zonsektorn *För en munfull vatten* i kapitel 7. Spelet börjar då ute i Zonen med rollpersonerna på zonfärd. Ni får då en chans att prova på spelets regler innan ni möter Arkens intriger och själva tar kommandot över handlingen.

FÖRBEREDA SPELMÖTEN

Inför spelmöte nummer två och senare kan du, om du vill, förbereda en aning. Bygg på det ni har etablerat tidigare, och ägna en kort stund före spelmötet åt att fundera på vad som kan hända. Du kan:

- o Formulera några förberedda bomber (ovan), gärna en eller ett par per rollperson.
- o Välja ut ett hot mot Arken (nästa kapitel), om du inte vill fortsätta dra hoten slumpmässigt.
- o Välja ut ett möte med varelser eller fenomen, om de är på zonfärd (kapitel 5).

- o Välja ut någon särskild zonsektor (se kapitel 3 och kapitel 7) som du vill locka rollpersonerna mot.
- o Välja ut en ledtråd mot Eden som **RP** kan hitta (kapitel 8).
- o Hitta på något helt eget.

Undvik att förbereda för mycket – risken finns att dina planer blir svåra att anpassa efter spelarnas agerande. Det räcker oftast gott med 15-30 minuters förberedelser. Lita på att spelarna och spelet självt kommer att skapa handling och dramatik!

SPELLEDARPERSONER

Du kommenderar syrastormar och atomkyla. Zonmonster och stridsrobotar följer din minsta vink. Men dina spelledarpersoner är dina viktigaste verktyg. När du vill skapa spänning och dramatik i spelet är det effektivt att använda de **SLP** som rollpersonerna hatar, vill skydda, eller har någon annan relation till.

SKAPA SLP

Börja med att bestämma om **SLP:N** ska ha någon av de åtta sysslorna som rollpersoner har i spelet, och i så fall vilken. **SLP** kan ha en syssla, men måste inte. **SLP** i Arken som saknar roll är vanligen mer perifera figurer, enstöringar eller anhängare till någon boss som inte har någon specifik uppgift. Även främlingar som inte tillhör Folket saknar ofta roll i spelteknisk mening.

Grundegenskaper: I rutan på sidan 19 finns typiska **GE**-värden för **SLP**. Saknar **SLP:N** syssla kan du som standard ge honom 3 i

alla **GE**. De angivna värdena är bara exempel – du kan skapa **SLP** som har högre eller lägre **GE** om du vill – till och med högre än vad **RP** har totalt från start (14). Men ge ingen **SLP** högre än 5 i någon **GE**.

Färdigheter: Typiska **FV** för de olika sysslorna ser du också i rutan intill. Även här kan du variera värdena om du vill. En **SLP** med en syssla måste ha minst **FV** 1 i sysslans specialfärdighet.

Talanger: **SLP** har vanligtvis inte talanger, men du kan låta särskilt kapabla individer ha en talang om du vill. Talangen Feg råtta kan till exempel göra en viktig **SLP** svåra för **RP** att besegra.

Mutationer: En typisk **SLP** har vanligen en slumpmässig mutation och 3 **MP**. Men om du vill göra en **SLP** till en tuffare motståndare är det en fritt fram att ge honom fler mutationer och mer **MP** än normalt. Vill du undvika att en **SLP** blir ett alltför enkelt mål kan du med fördel ge honom en mutation med en reaktiv effekt som skyddar mot skada.

Namn, utseende, mål: Utöver rena speldata är det tre saker du måste veta om varje **SLP**:

- **Namn.** Vad heter han?
- **Kännetecken.** Hur ser han ut och hur beter han sig?
- **Mål.** Vad vill han?

För att hjälpa dig att snabbt skapa en **SLP** och svara på dessa frågor finns en tabell i slutet av det här kapitlet, indelad efter sysslor. Välj eller rulla **T6** för att skapa din **SLP** i Arken – eller hitta på något helt

LÅT DEM LEVA

Om du kan, försök undvika att **SLP** går en för tidig död till mötes. En **SLP** som överlever och kan komma tillbaka är mycket roligare än en död **SLP**. I Arken finns det oftast någon som kan **VÅRDA** en bruten **SLP**.

Undvik också att **RP** kan komma åt en viktig fiende alltför enkelt – har de gott om **MP** kan inget hindra dem från att krossa honom. Ställ gärna underhuggare i vägen som **RP** måste hantera först.

Och om **RP** trots allt tar livet av en fientlig boss eller annan viktig **SLP** – låt det få konsekvenser! Bossens allierade kan vilja hämnas, kanske vänder sig Folket nu till **RP** för att få skydd och krubb som de fick av bossen?

eget. Skriv ner informationen – men håll den kortfattad. Gör en lista över alla **SLP** som du har nära till hands när ni spelar.

HANTERA SLP

SLP fungerar speltekniskt som **RP**. De behöver resurser på samma sätt, de behöver **VÅRDAS** om de blir brutna och de kan få nya mutationer. Men i praktiken bör du strunta i allt det speltekniska för en **SLP** så länge det inte direkt påverkar en rollperson. Räkna inte krubb och vatten för varje **SLP** som följer med **RP** ut i Zonen – behåll i stället friheten att avgöra när deras resurser tar slut. Slå inte tärning för **SLP:s** handlingar om de

TYPISKA SLP

Krossare	STY 5	KYL 3	SKP 2	KNS 2	Mucka FV 3, Slåss FV 2, Ta kraffttag FV 1
Zonstrykare	STY 2	KYL 5	SKP 3	KNS 2	Leda vägen FV 3, Skjuta FV 2, Smyga FV 1
Skrotskalle	STY 2	KYL 2	SKP 5	KNS 3	Mecka FV 3, Förstå sig på FV 2, Speja FV 1
Fixare	STY 2	KYL 2	SKP 3	KNS 5	Schackra FV 3, Manipulera FV 2, Fly FV 1
Boss	STY 3	KYL 3	SKP 2	KNS 4	Kommendera FV 3, Skjuta FV 2, Slåss FV 1
Mutant med hund	STY 3	KYL 4	SKP 3	KNS 2	Bussa på FV 3, Skjuta FV 2, Smyga FV 1
Krönikör	STY 2	KYL 2	SKP 4	KNS 4	Inspirera FV 3, Förstå sig på FV 2, Vårda FV 1
Slav	STY 4	KYL 4	SKP 2	KNS 2	Uthärda FV 3, Ta kraffttag FV 2, Slåss FV 1
SLP utan syssla	STY 3	KYL 3	SKP 3	KNS 3	FV 2 i valfri färdighet

inte angriper eller **VÄRDAR** en **RP**. Du *kan* slå för **SLP** även i andra lägen om det förhöjer dramatiken, men oftast kan du skippa det.

SLP i grupp: När du hanterar många **SLP** samtidigt kan du låta dem utföra handlingar i grupp i stället för individuellt. Se kapitel 3 i *Regelboken*.

HANTERA MOTSTÅND

Som **SL** är din uppgift att göra konflikter spännande genom att se till att rollpersonerna möter utmanande motstånd. Använd antalet motståndare, mutationer och vapen som reglage för att anpassa motståndet. Tänk också på att den som inleder konflikten har ett betydande övertag.

En tumregel är att grupp **RP** i hyfsat skick i regel klarar av en lika stor grupp

RELATIONSKARTA

Ett smidigt sätt att hantera **SLP** är att använda en relationskarta. Ta ett tomt papper och skriv rollpersonernas namn i hörnen. I mitten skriver du namnen på de viktigaste bossarna i Arken. Mellan dem, där det finns plats, skriver du in namnen på andra **SLP** som rollpersonerna har relationer till. Dra streck mellan personer för att markera en relation, och skriv ett ord eller två intill för att beskriva relationen. Relationskartan växer efter hand och blir ett värdefullt verktyg för dig som **SL**. Den kan ge massor av uppslag till dramatiska händelser i spel.

mänskliga motståndare om de har initiativet och kan använda mutationer. I strid är fiendernas **STY** en värdemätare – ett gäng med flera krossare blir en knepig utmaning även för erfarna zonfarare. Som **SL** kan du alltid välja att använda

eller inte använda **SLP:S** mutationspoäng för att öka eller sänka motståndet. Tänk dessutom på att vissa mutationer går att använda defensivt.

Zonen är farlig och ibland kommer **RP** att möta övermäktigt motstånd. Påminn spelarna att de kan **FLY** och inte behöver slåss till sista blodsdroppen. Tänk även på att **SLP** kan **VÄRDA** brutna rollpersoner.

HANTERA RESURSER

Patroner, krubb och rötfrött vatten är bristvaror i *Mutant: År Noll* och spelet kommer ofta att kretsa kring dessa



TA MED SLP UT I ZONEN

Hemma i Arken är rollpersonerna omgivna av **SLP** som de redan känner. Det är lätt att låta **RP** stöta samman med en **SLP** som vill dem något. Ute i Zonen är det annorlunda – om **RP** är själva på sin expedition är **SLP** de möter oftast främlingar. Ett tips är att skicka med rollpersonerna lite av intrigerna från

Arken ut i Zonen genom att låta en eller ett par **SLP** följa med dem på färden. Dessa **SLP** kan du använda för att hjälpa **RP** eller sätta press på dem. De kan vara öppna med sina avsikter eller ha dolda motiv, kanske i hemlighet tjäna en rivaliserande boss.

resurser. Det är en viktig del av ditt jobb som **SL** att göra resurserna lagom svåra att komma åt för rollpersonerna. Det kräver fingertoppskänsla – **RP** bör få kämpa för resurserna, men inte så mycket att det kostar mer än vad det ger. Vissa roller kan skaffa resurser på spelmekanisk väg genom sina unika handlingar (fixaren och bossen i Arken, zonstrykaren i Zonen), men oftast är det bara du som avgör hur mycket resurser **RP** kan komma åt. Två tips:

Variera tillgången. Låt **RP** få tag på krubb enkelt ibland, när fokus ligger på något annat. Andra gånger kan det krävas kamp på liv och död för att få tag på en ynka bit krubb. Då inser spelarna att resurser inte är något de kan ta för givet, men de behöver heller inte ägna all sin tid i spelet åt att hitta dem.

Hellre för mycket. Var inte rädd att ge rollpersonerna rejält med krubb och vatten ibland. Om du tvekar, ge hellre för mycket än för lite. **RP** kan ändå inte släpa med sig hur mycket som helst, och skulle de komma över ett stort lager så är det snart någon som vill ta det ifrån dem!

HANTERA MISSLYCKANDEN

När rollpersoner lyckas med sina handlingar är det upp till spelarna att välja hur. När **RP** misslyckas är det du som bestämmer vad som händer. Grundregeln är att ett misslyckande alltid ska få en konsekvens som driver spelet framåt. Effekten av ett misslyckande ska helst inte vara att inget händer.

I en konflikt kan det räcka som konsekvens av ett misslyckande att turen går över till motståndaren, som nu får ge igen. Men du kan också låta något mer drabba rollpersonen. Låt situationen avgöra.

MISSLYCKAS FRAMÅT

Glöm inte principen ”misslyckas framåt” som förklaras i *Regelboken*: Även om en **RP** misslyckas med sitt slag kan du ändå låta honom nå det mål han siktade mot, men till ett högt pris. Använd inte denna princip alltför ofta – då kan spelarna tro att de aldrig kan misslyckas med något – men vid väl valda tillfällen är det en bra metod för att undvika att berättelsen kör fast.



EXEMPEL PÅ MISSLYCKANDE

Nedan följer exempel på konsekvenser av misslyckade handlingar. I parentes står vilken färdighet som spelaren använde.

- ▣ Zonvinden är alltför hård, Hugust orkar inte ta ett steg till. Han måste nu överleva vinternatten ute i Zonen. (**KÄMPA PÅ**)
- ▣ Med sina sista krafter pressar Mubba upp bunkerdörren. Hon tar en poäng skada av ansträngningen. (**TA KRAFTTAG**)
- ▣ Jony smyger in i tunnelgången. Han snavar på den rostiga rälsen och faller. I fallet tappar han sin skrotpistol. (**SMYGA**)
- ▣ Krinnel springer för livet, men motorkrigarna är för snabba. Hon faller till marken, omringad av dånande motorcyklar. (**FLY**)

- Vikton spanar mot lägret. Han ser bara två zongastar där – men missar helt de andra som närmar sig gruppen bakifrån. **(SPEJA)**
- Danova studerar den flagnade texten på väggen i forntunneln. Det verkar säkert, och hon leder gruppen vidare. Efter några steg börjar ett larm tjuta. **(FÖRSTÅ SIG PÅ)**
- Monja försöker övertala Johammed att utrusta en zonfärd med krubb och vatten. "Kanske det, men jag vill att du gör något för mig först", säger bossen. **(MANIPULERA)**
- Hugust kastar sig över Yassan för att spöa livet ur honom. Men zonstrykaren glider undan och höjer sin skrotpistol mot Hugust. **(SLÄSS)**
- Tula darrar på handen och skottet missar Lennys huvud. "Du hade en chans. Nu är det min tur", väser krossaren och går till anfall. **(SKJUTA)**
- Naftas skrotflotte bär hela sällskapet ut över zonvattnet – ett tag. Halvvägs över sumpsundet kapsejsar den och alla **RP** hamnar i rötvattnet. **(MECKA)**
- Danko leder försiktigt rollpersonerna djupare in i sektorn, steg för steg i det höga gräset. För sent märker han att något rör sig kring deras fötter. **(LEDA VÄGEN)**
- Denrik kommer över patronerna han behöver, men ryktet om affären sprids och några krossare försöker råna honom på allt han har. **(SCHACKRA)**

- En rival i gänget vägrar lyda order. Han utmanar bossen Gunitt på tvekamp om ledarskapet. **(KOMMENDERA)**
- Jonys hund Grim följer spåret efter Astrina ut i Zonens askmarker. Plötsligt hör de ett avgrundvrål, och en vildsint zonbest går till anfall. **(BUSSA PÅ)**
- Silas vädjar till Franton att inte **SKJUTA** den främmande mutanten, och ställer sig i vägen. Skottet brinner av och träffar Silas i magen. **(INSPIRERA)**



ANDRA TYPISKA NAMN

Abar, Alia, Alix, Almenkir, Amala, Augustian, Bark, Benso, Delta, Djego, Doda, Dunk, Edin, Ejke, Elona, Emalina, Emdor, Endel, Ergom, Erister, Erjan, Felin, Fils, Gerber, Grits, Gros, Hild, Ibit, Iridia, Johalin, Jol, Jonar, Juna, Juperia, Kalgu, Kaska, Katin, Kim, Koli, Leodor, Landon, Lard, Linna, Margit Mo, Marlian, Makron, Markot, Mart, Max, Mintel, Miri, Mohan, Mollger, Morris, Mubba, Muppe, Natara, Nelma, Nely, Novia, Oktan, Olias, Olli, Oslo, Otiak, Plonk, Piro, Pontis, Rasper, Regis, Rog, Rut, Rutger, Sagabet, Sari, Savik, Silia, Siniss, Slabados, Sofin, Sticke, Styx, Tea, Tegra, Tida, Torry, Vabb, Vang, Vilip, Visek, Vobbe, Vorhan, Zanova, Zeb, Zeke, Zingo.

SLUMPTABELLER FÖR SLP (T6)

KROSSARE

T6	NAMN	KÄNNETECKEN	MÅL	VAPEN
1	Hugust	Hukande gång, aplika armar, grymtar	Sluta slåss och bygga något i stället	Knogjärn
2	Ingrit	Kort och kompakt, raspig röst	Spöa upp alla som kommer i vägen	Cykelkedja
3	Lenny	Senig, mager och muskulös	Leva en dag till, annat finns inte	Slagträ med spikar
4	Marl	Fet och flämtande, pipig röst	Plåga andra och höra dem skrika	Skrotniv
5	Nogga	Groteskt storvuxen, deformationerat huvud	Göra bossen nöjd	Skrotyxa
6	Rebeth	Sargad och ärrad, hes röst	Visa sig starkast av alla	Skrotpistol

SKROTSKALLAR

T6	NAMN	KÄNNETECKEN	MÅL	VAPEN
1	Kvark	Spinkig, spretigt hår, flinar	Hitta Eden och sanningen om Folket	Skrotpistol, prylbokus +2
2	Lambda	Klädd i gammal blå overall, prylar i alla fickor	Återskapa den gamla världens tekniska mirakel	Skrotpistol, 3 pipor
3	Loranga	Flintskallig, extremt lortig, snäll	Bygga saker som hjälper andra	–
4	Nafta	Brännskadad, har goggles, luktar bränt	Spränga grejer i luften	Eldkastare
5	Tetris	Bär huvudbonad gjord av skrot, mumlar	Skapa ett hemmabygge som styr andras tankar	–
6	Zippo	Klädd i rock med skrotprydnader	Bygga en stor skulptur av skrot i Arken	Cykelkedja

ZONSTRYKARE

T6	NAMN	KÄNNETECKEN	MÅL	VAPEN
1	Danko	Bär alltid gasmask, pratar aldrig	Gå längre ut i Zonen än någon annan	Skrotgevär, prylbokus +2
2	Franton	Ärrat ansikte, skryter ständigt	Bli hyllad som hjälte av Folket	Skrotpistol, 2 pipor
3	Hammed	Död blick, hostar av rötskada, luktar sprit	Vandra ut i Zonen och dö av Rötan	Skrotpsjut
4	Jena	Kamouflagekläder, fingrar alltid på vapen	Förfölja ett offer i dagar och sedan döda det	Skrotgevär, skada 3

5	Krin	Senig och mager, alltid på sin vakt	Hålla sig på sin kant, undvika andra	Pilbåge, prylbonus +2
6	Tula	Klädd i lappad plastrock, drar kundvagn	Hitta något att värt att kämpa för	Slunga

FIXARE

T6	NAMN	KÄNNETECKEN	MÅL	VAPEN
1	Abed	Flintskallig och småfet, ler alltid	Göra sitt livs deal	Skrotkniv
2	Denrik	Onaturligt vacker, blankt hår	Få andra att må bra och dra nytta av det	–
3	Fillix	Stirrar på andras grejer, kleptoman	Samla på sig ett stort lager av krubb och prylar	Skrotpistol, prylbonus +2
4	Jolisa	Mager och har stora, stirrande ögon	Sjukligt intresserad av artefakter och skrot	Cykelkedja
5	Lula	Dvärgväxt, snackar oabvrutet	Lura varenda patron av andra mutanter	Skrotpistol
6	Monja	Väsande röst, vill alltid byta något	Komma upp sig och bli boss en dag	Skrotkniv

BOSSAR

T6	NAMN	KÄNNETECKEN	MÅL	VAPEN
1	Brikatoria	Iskall blick, ärrat ansikte, snaggat hår	Drilla Folket till en armé och erövra Zonen	Skrotgevär, prylbonus +2
2	Gunnitt	Kortväxt, mager, bär hög hatt	Samla på sig stora mängder artefakter	Skrotpistol, 3 pipor
3	Kristor	Lång och mager, hetsig blick	Störta Den gamle och införa jämlikt styre	Slagträ med spikar
4	Marlotte	Sval till sinnet och oberörd av allt	Bygga upp Arken och leda Folket till ett bättre liv	–
5	Mohamin	Saknar ben och måste bäras runt	Samla anhängare och lämna Arken med sin sekt	Skrotkniv
6	Oskartian	Abnormt fet, kan knappt röra sig	Utrota alla rivaler och ta makten i Arken	Skrotpistol, skada 3

MUTANTER MED HUND

T6	NAMN	KÄNNETECKEN	MÅL	VAPEN
1	Anny	Tuggar på en rot, spottar ideligen	Hitta någon utöver hunden att bry sig om	Slunga

2	Brie	Svart lugg döljer ett vanställt öga	Döda den som kommenterar hennes utseende	Skrotkniv
3	Finn	Grönaktig, knölig hud, oftast berusad	Glömma sina sorger	Slagträ
4	Jony	Ansiktet dolt av huva, tystlåten och hotfull	Lämna Arken och hitta ett annat, bättre liv	Skrotyxa
5	Krinnel	Pratar bara med hunden, aldrig direkt till andra	Ge hunden något gott att äta	Pilbåge
6	Montiak	Snaggat hår, vresig och tar snabbt till våld	Nita den som säger något ont om hunden	Knogjärn

KRÖNIKÖRER

T6	NAMN	KÄNNETECKEN	MÅL	VAPEN
1	Astrina	Håret i röd tuppkam, tror gott om alla	Hitta en hjälte som kan rädda Folket	Skrotkniv
2	Danova	Bär klänning från den gamla världen	Förstå vad Den gamle önskar och uppfylla det	–
3	Hanneth	Svart lugg, tystlåten, antecknar ständigt	Slippa hungern och ägna sig åt fornstudier	–
4	Maxim	Mager och svag, åldrad i förtid	Skriva berättelsen om hur Folket finner Eden	–
5	Silas	Onaturligt blek, genomskinlig hud, sorgen	Att Arken ska utvecklas till en ny civilisation	–
6	Vikton	Pojkaktig och rödlätt, alltid positiv till allt	Själv bli hjälten i historien om Folket	Skrotkniv

SLAVAR

T6	NAMN	KÄNNETECKEN	MÅL	VAPEN
1	Dink	Tyst och observant, bitter och svekfull	Hitta någon att utnyttja för att bli fri	–
2	Eria	Armar och ben som stockar, bister	Slita och släpa utan att klaga	–
3	Henny	Lortig, nynnar oavbrutet på glad melodi	Se saker från den ljusa sidan	–
4	Hent	Massiv kropp med knölig hud, puckelrygg	Att träla och slita tills döden befriar	–
5	Lin	Knotig och vresig, slåss ofta	Ta ut sina aggressioner på vem som helst	–
6	Wilo	Mager och vek, drömmer sig bort	Att fly Arken och slippa eländet	–





HOTEN MOT ARKEN

Hotkorten i boxen beskriver yttre och inre hot mot Arken. Dra ett nytt hotkort i början på varje spelmöte, eller när ni bara känner för att kasta in ett nytt element i handlingen. Dra bara hotkort när minst en rollperson är i Arken, stå över om hela gruppen är ute i Zonen. Som sagt i *Bok 1* finns det tre olika sätt att dra hotkort. Kom överens i gruppen om vilken metod ni vill använda.

- ▣ Låt en spelare dra hotkortet öppet och läsa upp texten högt.
- ▣ Dra själv hotkort dolt, utan att avslöja texten för spelarna.
- ▣ Välj ett hotkort själv, i stället för att låta slumpen avgöra.

INTRODUCERA HOT

Det nya hotet bildar, tillsammans med eventuellt nytt eller pågående projekt, fon-

den för det kommande spelpasset. Hela Folket påverkas av hotet, ingen kommer undan. Inte heller rollpersonerna. Om de inte drabbas personligen – sätt en viktig **SLP** i klistret. Samtidigt måste inte hotet dominera spelmötet totalt. Om rollpersonerna redan har spännande personliga intriger – låt dem fortsätta. Blanda gärna in det nya hotet i soppan, du kan till exempel låta hotet rubba en rådande maktbalans.

Det faller på dig som **SL** att introducera det nya hotet. Använd hotet som inspiration när du utsätter **RP** för nya händelser (kapitel 1). Du bör kasta in ett nytt hot ganska omgående, men det måste inte vara det första som sker.

TRAPPA UPP HOT

Texterna på korten är kortfattade och lämnar många frågor obesvarade. Det är

meningen – korten ska inte ge hela sanningen, eftersom även spelarna ska kunna läsa dem. Resten av detta kapitel upprepar texten på alla hotkort, och ger förslag på hur hoten kan trappas upp och förklaras. Att ett hot trappas upp är en av de tio typ-händelserna i Arken (sid 8). Det står dig förstås fritt att ändra, bygga vidare på det som föreslås eller hitta på något helt eget. Hur hoten utvecklas beror också till stor del på hur spelarna agerar.

Anteckna på vilka hot du har introducerat i spelet, och hur de har utvecklats. Du kan göra planer för hur hoten ska utvecklas framöver, men var försiktig med att bli för detaljerad – det är inte din uppgift att bestämma hur det ska gå, det ska avgöras under spel.



SLUMPTABELL

Om du inte har tillgång till spelkortet för Mutant: År Noll, men ändå vill slumpa fram vilket hot som drabbar Arken, slå **T66** på denna tabell:



NÅGOT BEKANT?

Flera av hotkortet beskriver händelser, personer och grupper som ni kanske känner igen från tidigare utgåvor av Mutant. Det är inget problem om även spelarna gör kopplingen – tvärtom kan det bli en häftig aha-upplevelse! Du behöver inte svara på om det faktiskt är samma saker som de är bekanta med – lämna det helst osagt. Det är i vilket fall inget deras rollpersoner vet något om.

T66 HOT MOT ARKEN

11.	Blödarfebern härjar
12.	Boss mot boss
13.	Den försvunna prylen
14.	Den mystiska ruinen
15.	Den sista droppen
16.	Det andra Folket
21.	En ny sorts best
22.	Ett barn av folket
23.	Försvinnandet
24.	Hungersnöd
25.	Livets eländiga elände
26.	Mannen på stranden
31.	Mardrömsmaskinen
32.	Marken rämnar
33.	Mord i Arken
34.	Motorfolket
35.	Oljerigg flyter in
36.	Projekt saboterat
41.	Revolt!
42.	Sekten i zonmarken
43.	Stjärnfall i Zonen
44.	Vandrarna från bergen
45.	Zonen skälver
46.	Zongastarna anfaller
51.	Zonmonster härjar
52-66.	Slå om



BLÖDARFEVERN HÄRJAR

Blödarfebern slår till snabbt och obarmhärtigt. Mutanter som ena dagen är friska ligger nästa dag och dör, indränkta i sitt eget blod. Smittan sprider sig blixtnabbt. Om inget görs – nu – kommer Folket att gå under. Men var finns botemedel?

- ❑ **SLP** som rollpersonerna bryr sig om smittas och dör. Konflikter utbryter mellan falanger som vill försöka bota de sjuka och andra som bara vill sätta de sjuka i karantän och låta dem dö.
- ❑ En boss organiserar en expedition för att ta sig till ett raserat sjukhus ute i Zonen, där läkemedel från den gamla världen finns.
- ❑ Det visar sig att en av de först smittade haft kontakt med grupper utanför Folket – andra mutanter, morlocker, Nova eller Vandrarna (kapitel 5). Kanske finns ett botemedel hos dem? Ännu en expedition kan behövas.

BOSS MOT BOSS

En boss ser sin chans att bli nummer ett. Under en blodig natt försöker hon undanröja alla konkurrenter och ensamt makten över Arken. Men någon av hennes rivaler klarar sig och leder en motoffensiv. Ingen i Folket är oberörd – den som inte väljer sida är utan skydd mot våldet.

- ❑ De båda bossarna försöker värva rollpersoner till sin sak – med dödshot om så krävs. Olika **RP** kan hamna på olika sida.
- ❑ En tredje boss predikar lugn och enighet och vinner alltmer stöd – men blir snart mål för ett mordförsök. **RP** kan utföra mordet eller försöka stoppa det.
- ❑ Till slut träder den Gamle fram och håller ett tal till Folket. Men har det gått för långt, kommer Folket att lyssna?

DEN FÖRSVUNNA PRYLEN

Ett dyrbart och viktigt föremål är spårlost försvunnet. Det kan vara något som Folket har byggt, ett verktyg, en reservdel eller en artefakt från den gamla tiden. Prylen har stulits från sin plats under natten, sägs det. Nu tittar alla snett på alla.

- ❑ En rollperson, eller en **SLP** som står en **RP** nära, blir misstänkt för stölden.
- ❑ Någon rollperson får veta vem som ligger bakom. Vad gör han med informationen?
- ❑ Den skyldige – eller utpekade – flyr Arken. Ett uppbåd organiseras för att förfölja.

DEN MYSTISKA RUINEN

En zonstrykare har sett en märklig ruin ute i Zonen. Kan det finnas krubb eller patroner där? En boss vill organisera en expedition dit och söker efter frivilliga.

- ❑ Om inte rollpersonerna anmäler sig försöker någon **SLP** som de känner locka med dem på färden.
- ❑ En rivaliserande boss vill sabotera expeditionen. Han skickar med en deltagare som i hemlighet försöker se till att allt går snett.
- ❑ Om rollpersonerna besöker ruinen och återvänder ställer sig vissa **SLP** (kanske bossen ovan) tveksamma till deras berättelse.

Kommentar: Detta hot kan användas för att locka **RP** till någon av de särskilda zonsektorerna i kapitel 7.

DEN SISTA DROPPEN

Arkens vatten tar slut. Brunnen sinar, reningsapparaten går sönder eller cisternen brister; oavsett skäl är det en katastrof. Det vatten som finns i plastdunkar och kärl räcker med hård ransonering i några dagar.

- ❑ En boss försöker ta kontrollen över det lilla förråd av dricksvatten som finns. Resultatet blir våldsamt.
- ❑ Törstplågade kommer till att sist dricka rötvtatten från gölar och rostbäckar, och rötsjukan sprider sig i Arken.
- ❑ Det finns till slut inget annat val än att söka en ny vattenkälla – eller reservdelar för att laga den gamla.

DET ANDRA FOLKET

De kommer gående ur zondimman utan förvarning. En skara mutanter, som ni, men inte lika magra och eländiga. De säger att de kommer från en bosättning ute i Zonen, en annan Ark – och de vill ha en allians. De vill att några från Folket ska följa med dem till deras bosättning, som deras gäster.

- ❑ Besökarna berättar om det goda livet i sin Ark. Där styr den upplyste Ordföranden, och ingen mutant går hungrig. Åsikterna om besökarna går isär bland Folket – vissa vill kontakta den andra Arken, andra fängsla eller döda besökarna.
- ❑ Folket beslutar sig för att skicka en expedition för att besöka den andra Arken. Rollpersonerna får gärna ingå i expeditionen.

Kommentar: Läs mer om andra Arker i kapitel 5 i denna bok (sid 58). Ett färdigt exempel på en annan Ark finns i kapitel 7.

EN NY SORTS BEST

Det är alltid farligt att vandra i Zonen, men nu vågar knappt ens de mest härjade zonstrykare lämna Arken. De säger att en ny sorts bestar härjar där ute. Inte sinnesslöa zonmonster, utan varelser lika intelligenta som mutanter och lika blodtörstiga som vilddjur.

- ❑ En boss samlar en skara frivilliga, gärna **RP**, för att gå ut och möta det nya hotet. En annan boss tycker att det är en onödig risk och vill stoppa expeditionen.
- ❑ Uppbådet kommer iväg trots allt och möter snart de främmande varelserna. Risker för våld är stor – men djurmutanterna (sid 59) är redo att samtala. Kan djur och mutanter komma överens?
- ❑ Sinnet rinner över för någon mutant, som dödar en av djurmutanterna. Alla försök till fredlig samexistens är borta, och en våldsam uppgörelse stundar.

Kommentar: Läs mer om djurmutanter i kapitel 5. Liksom robotarna (sid 71) är vårt förslag att djuren tills vidare förblir ett skrämmande hot.

I den kommande modulen *Mutant: Genlab Alfa* beskrivs djuren ingående, och modulen innehåller också detaljerade regler för hur man kan spela djurmutant som rollperson, samt en komplett mini-kampanj.

ETT BARN AV FOLKET

Slaven Sira har länge klagat över mag-smärtor, men vem bryr sig om en slav? Nu bryr sig alla. Det sägs att Sira ska föda ett barn. Ryktet sveper som en löpeld genom Arken. Om det stämmer är det första barnet som föds hos Folket i mannaminne.

- ❑ Våldsam maktkamp utbryter mellan bossar som vill lägga vantarna på Sira. Hon blir en symbol för Folkets framtid. Kanske försöker någon kidnappa Sira.
- ❑ Sira vägrar säga vem som är barnets far. Kanske är det någon i Arken, och befruktningen bara en lycklig slump. Kanske är fadern någon utifrån, till exempel Mannen på stranden (sid 32), någon av Vandrarna (sid 36), eller till och med en zongast (sid 65).
- ❑ Efter en tid föder Sira sitt barn. Folket firar, men glädjen blir kortvarig. Barnet är sjukt. Kanske finns läkemedel ute i Zonen. Under tiden fortsätter makt-kampen om vem som ska ha rätten att ta hand om Sira och barnet. Kanske reagerar Sira genom att fly med sitt barn, och kommer då att jagas.

FÖRSVINNANDET

En person försvinner spårlöst från Arken. Det kan vara någon som står en rollperson nära, en viktig krönikör eller någon annan betydelsefull person i bosättningen. Arken surrar av rykten om vad som hänt. Har någon dödat den försvunne? Har zongastarna tagit honom? Eller – har han hittat Eden?

- ❑ Det visar sig att den försvunne har haft kontakt med någon utanför Folket. Det kan vara en annan Ark, Vandrare (sid 36) eller till och med zongastar.
- ❑ En boss eller någon som stod den försvunne nära vill organisera en expedition för att hitta honom.
- ❑ Expeditionen leder till kontakt med en annan grupp ute i Zonen.

HUNGERSNÖD!

Det har länge varit ont om krubb i Arken, men nu är bristen akut. De sista konservburkarna i Arkens gemensamma lager är slut, nu är det upp till var och en att fixa sin egen mat. Svält hotar och kampen om krubb lär bli brutal...

- ❑ Våldsamma slagsmål om krubb utbryter. Kravaller hotar. Någon försöker ta en rollpersons krubb.
- ❑ En boss försöker stjäla det lilla krubbförråd som finns kvar hos Den gamle och hans folk. Rollpersonerna kan anlitas för jobbet, eller försöka stoppa det.
- ❑ En boss föreslår en radikal lösning på problemet. Finns det inget annat att äta, måste mutanterna äta – varandra. Men vilka ska offras?

LIVETS ELÄNDIGA ELÄNDE

En särling drömmer udda drömmar och börjar högljutt proklamera sina visioner om undergång och död. Alltings förgänglighet och hopplös fatalism är kärnan i ett budskap som många väljer att lyssna till.



- ❑ Mutanten får gehör hos flera hos Folket. Inte minst de gravt muterade som ser sitt slut närma sig.
- ❑ Kultens anhängare vägrar allt oftare att delta i Arkens arbete och söker sig till allt mer makabra excesser. Resten av Folket blir lidande. Reaktionen mot kultisternas letargi besvaras med allt från våld till vägran att kämpa för Folkets överlevnad när andra inte gör något.
- ❑ Det hela drivs till slut till sin spets: kulten måste upplösas, ge sig av eller förintas. **RP** måste välja.

MANNEN PÅ STRANDEN

Ingen vet var mannen utan minne kommer ifrån. En kall morgon ligger

han stelfrusen på stranden, där några skrotletare hittar honom. Han pratar en konstig, svårbegriplig dialekt, men förklarar upprört att han inte minns vem han är. Utöver en sliten overall med märkliga tecken bär han inga ledtrådar om vem han är.

- ❑ Mannens ankomst väcker stor uppståndelse. Flera bossar vill ta hand om honom och fråga ut honom. Krönikörerna i Gryningsvalvet vill studera honom. Kanske till och med Den gamle vill prata med honom. Kampen kan bli våldsam.
- ❑ Mannen är förvirrad, men hans minne kommer steg för steg tillbaka. Hans kryptiska haranger är oftast obegripliga, men vid något tillfälle nämner han Ledningsplats Eden. Han ger någon ledtråd om var den finns (kapitel 8).

- Främlingen tycks vara på bättringsvägen, han verkar klarare än tidigare, när han plötsligt tar sitt eget liv. Händelsen väcker bestörtning och ilska i Arken.

MARDRÖMSMASKINEN

En zonexpedition kommer tillbaka, blodig och härjad. Flera har dödats, och de som överlevt är illa skadade och yrar osammanhängande. De påstår att de blivit angripna av en vandrande maskin. Har zonröten satt sig på deras hjärnor?

- En boss med intresse för den gamla världen vill veta mer om mördarmaskinen och organiserar en jaktexpedition.
- Någon annan grupp i Zonen (kapitel 5) är också på jakt efter maskinen, som förstås är en robot (sid 71). Kanske finns det fler där ute?
- Jakten på roboten kan sluta med en dramatisk uppgörelse. Kanske visar roboten vägen till en dold bunker?

Kommentar: Vårt förslag är robotarna beskrivs som något främmande och hotfullt. I den kommande modulen *Mutant: Maskinarium* beskrivs robotar ingående, och modulen innehåller också detaljerade regler för hur man kan spela robot som rollperson.

MARKEN RÄMNAR

Arken väcks en natt av en kraftig smäll. När dammet lagt sig ser Folket enbart spillror och ett djupt hål där några bostäder tidigare fanns. Hålets sidor är tvärt branta och inget förutom forntida ljus-

käglor når hela vägen till dess botten. Raset måste utforskas, om inte annat för att se om någon överlevt.

- Den som tar sig ned finner en underjordisk forntida sal vars tak rämnat. Bland massorna som rasat ned döljer sig en gång som leder vidare in i djupet.
- I tunnarna kan besökarna finna ett uråldrigt förråd och flera rum fyllda med århundradens damm men också flera artefakter.
- I djupet finns också en stor, mystisk maskin, som fortfarande tycks vara aktiv. Maskinen kan vara kopplad till robotar (sid 71) eller rester av ett datoriserat försvarssystem.

MORD I ARKEN

En omtyckt person, eller någon som står en rollperson nära, hittas brutalt mördad en morgon. Kroppen har styckats bestialiskt. Något liknande har aldrig hänt i Arken tidigare.

- Snart hittas mördaren, som täckt av stelnande blod sitter halvt katatonisk i ett hörn i sitt hem. Han har bara en ursäkt: rösterna tvingade mig.
- Det händer igen. Ena parten i ett till synes lyckligt par slår besinningslöst sönder den andra, och skyller på röster efteråt. Paranoia genom-syrar Arken. Nästa gång är det en **RP** som helt plötsligt vet att en annan **RP** måste dö och det nu.
- Allt kommer från en döende mutant, vars sönderfallande kropp muterat en sista gång. Sjuklingens psioniska mardrömmar drabbar slumpmässigt oskyldiga offer.

MOTORFOLKET

Det låter som åska vid horisonten. Men när mullret kommer närmare och övergår till smattrande motorljud utanför Arken kommer hela Folket för att titta. Tiotals bilar och motorcyklar med hårdföra typer på rullar in. Zonstrykare har viskat om det fruktade motorfolket. Nu är de här.

- ❑ Motorfolket belägrar Arken. De kräver sprit och krubb i utbyte mot att inte bränna ner Arken till grunden med sina eldkastare.
- ❑ Motorfolket försöker värva en rollperson eller någon närstående **SLP** till sina led.
- ❑ Situationen är ohållbar och eskalerar förr eller senare till öppet våld – om inte motorfolket kan övertalas eller luras att ge sig av.

Kommentar: Läs mer om motorfolket på sidan 62 och 119.

OLJERIGG FLYTER IN

Genom Zonens dimma flyter den långsamt in, en gigantisk plattform av rostig metall. Den fyrbenta pjäsen, lika hög som ruinerna i Zonens kärna, blir stående på ett grund och kastar en hotfull skugga över Arken. Vad döljer sig i oljeriggens mörka innandöme?

- ❑ Någon, gärna **RP**, klättrar ombord på oljeriggen. De hittar flera artefakter från den gamla världen. De hittar också tiotals lik, relativt nyligen ihjälslagna. Liken ser inte ut som mutanter, men de har uppenbara missbildningar.

- ❑ Loggböcker visar att besättningen har levt ombord på riggen i generationer – kanske sedan undergångens dagar. Fyndet kan få spelarna att fundera på Folkets egen bakgrund – hur och när kom de egentligen till Arken?
- ❑ Ombord finns en överlevare. Han är helt från vettet och har mördat de andra. Han smyger på inkräktarna och försöker döda dem en och en. Om han infångas yrar han om "Projekt Eden" och verkar vettskrämd för mutanterna.

PROJEKT SABOTERAT

I skydd av nattens mörker har någon saboterat ett av Folkets pågående projekt. Det är bara spillror kvar. Allt utfört arbete är förlorat, och det är bara att börja om igen. Snart går rykten om vem den skyldige är, och Folket blänger missnöjligt mot varandra.

- ❑ Ryktet går att en **SLP** (gärna en krönikör eller skrotskalle) som står en **RP** nära är skyldig till dådet.
- ❑ Den utpekade **SLP:N** söker rollpersonens skydd, för att inte bli lynchad. Någon boss vill straffa honom.
- ❑ **SLP:N** avslöjar att han faktiskt är skyldig. Han vill stoppa alla försök att bygga upp ett nytt samhälle, för att till varje pris förhindra repris på den gamla världens självförintelse.

Kommentar: Se kapitel 7 i *Regelboken* för en förklaring på vad som händer när ett projekt saboteras. Det kan leda till att Arkens utvecklingsnivå sjunker.

REVOLT!

Det kokar av missnöje bland Folket. Mutanterna hungrar, och bossarna fyller bara sina egna magar. Det börjar med en liten gnista – det rinner över för en krossare som slår ner sin boss – och snart står hela Arken i brand när slavar reser sig mot sina herrar och tar ut sin hämnd för årtal av prygel och ovelt.

- ❑ En boss som någon **RP** har en bra relation till är på väg att lynchas. Kanske finns en **SLP** som samma **RP** gillar i mobben?
- ❑ En före detta slav utropar sig till "Folkets ledare" och installerar sig i en boning som tillhört en lynchad boss. Han anklagar en **RP** för att svika revolutionen.
- ❑ Flera nya bossar träder fram, och kräver att alla i Arken – inklusive **RP** – visar

var de har sin lojalitet. När allt är över är läget i Arken sig ganska likt, förutom att gamla bossar har bytts mot nya.

SEKTEN I ZONMARKEN

Det går rykten om en sekt som sägs leva i en bunker ute i zonmarken. Zonstrykare har sett män och kvinnor i långa slöjor, märkligt oberörda av Zonens smuts och kyla. Vilka är de? Var kommer de ifrån? Har de kunskap eller artefakter som kan komma Folket till nytta?

- ❑ En **SLP** som står en **RP** nära säger sig ha mött en av de beslöjade utanför Arken. Hon säger att de är magiska varelser, och vill ha hjälp att besöka dem. Hon tror att hon vet var deras bunker finns.
- ❑ En delegation från Novasekten dyker

STJÄRNFALL I ZONEN



oväntat upp vid Arken. De är fåordiga och avslöjar inget om sig själva. De vill veta om det finns några omuterade människor i Arken (exempelvis Vandrarna från bergen, sid 64, eller Mannen på stranden, sid 32). Om så är fallet vill Nova byta till sig personen i fråga. Vägrar Folket kommer Nova att försöka sig på en kidnappning.

- ❑ Bland Folket uppstår misstro mot de beslöjade och deras mentala förmågor. En boss tar någon i sekten som gisslan, för att utväxla honom mot krubb och artefakter.

Kommentar: De beslöjade är sekten Nova. De är en typ av mutanter som bara har mentala mutationer. Läs mer på sidan 62.

STJÄRNFALL I ZONEN

Plötsligt förvandlas natten till dag. Ett irrbloss, starkare än någon stjärna, rusar brinnande över natthimlen och ritar ett bländande streck från öster till väster. Blosset har just försvunnit ur sikte och mörkret åter fallit när horisonten plötsligt flammar upp i en ljudlös explosion.

- ❑ Stjärnfallet sprider skräck i Arken. En sektledare som predikar att Folket borde lämna Arken och bege sig till nedslagsplatsen vinner många anhängare – däribland en **SLP** som står någon **RP** nära.
- ❑ Sekten gör sig redo att ge sig av, men stoppas med våld av en annan boss som vägrar acceptera att Folket splittras.
- ❑ En expedition skickas till nedslagsplatsen ute i Zonen. Där finns inget

att hämta utom rötsmittade spillror av någon märklig farkost – och en livsfarlig robot (sid 71) med order att döda alla mutanter den kommer åt...

VANDRARNA FRÅN BERGEN

De kommer vandrade genom Zonen, en mager och bister skara i lappade och trasiga kläder. De talar en märklig dialekt, men förklarar att de har vandrat i årtal från bergen i väster. De ber Folket om krubb och skydd. Märkligast av allt: ingen av dem tycks ha några mutationer alls. Släpper ni in dem?

- ❑ Det visar sig att vandrarna tänker stanna i området för gott – inne i Arken, eller strax utanför. Vissa av dem betar sig högfärdigt mot mutanter.
- ❑ Några bossar börjar uttrycka alltmer missnöje mot nykomlingarna, som börjar bete sig som om de ägde stället. Gräl och slagsmål bryter ut.
- ❑ Ett bråk slutar med ett en nykomling dödas av en mutant. Konflikten riskerar att eskalera till öppet krig. Även om vandrarna jagas bort stannar de i Zonen.

ZONEN SKÄLVER

Det börjar som ett dovt, djupt muller från själva marken. Sen kommer skakningarna, allt häftigare. Den som inte tar tag i något kastas till marken. Sen, lika snabbt som skälvet kom, är det över. För den här gången.

- ❑ Skälven återkommer, allt starkare. Arken tar skada av bävningarna, kan-

ske förstörs något projekt som Folket har byggt.

- ❑ En boss (gärna av typen sektledare, se kapitel 7 i *Bok 1*), predikar att skalven är ett ont omen, ett tecken på fornfolkets missnöje med Folket och en uppmaning till bot och bättring – självfallet under bossens ledning.
- ❑ Rollpersonerna kan försöka finna skalvens orsak. De är detonationer i en djupt liggande bunker, mellan automatiserade försvarssystem som ingen stängt av. Om **RP** hittar nedgången kan de möta robotar (sid 71).

ZONGASTARNA ANFALLER

Attacken kommer i gryningen, utan förvarning. Ur Zonens djup kommer de, tränger in i Arken medan Folket sover – sen börjar massakern. Zongastarna mördar, bränner och plundrar med fanatisk frenesi. Kan Folket stoppa dem – eller har slutet kommit?

- ❑ En **RP** bevittnar hur en **SLP** som han står nära omringas av mordiska zongastar.
- ❑ Zongastarna sätter eld på en del av Arken. Elden sprider sig snabbt.
- ❑ En **SLP** eller boss vrålar åt **RP** att fly med honom. Arken är förlorad, säger han.

Kommentar: Läs mer om zongastarna på sidan 65. Använd reglerna för anfall mot Arken (kapitel 7 i *Regelboken*) för att se hur striden går. Zongastarna har slagstyrka 2, eller ännu högre om du vill.



VANDRARE

ZONMONSTER HÄRJAR

Folket har fått nog. En vildsint best har slaktat två zonexpeditioner och har till och med börjat angripa mutanter som samlar skrot strax utanför Arken. Röster höjs för att leda en stor jaktexpedition ut i Zonen och röja undan hotet en gång för alla.

- ❑ En expedition ger sig av för att fälla besten. **RP** kan värvas till att följa med.
- ❑ Besten är en skövlare (sid 75), raggbest (sid 73) eller något annat vildsint. Jaktlaget hittar bestens håla – där finns lik av både zongastar och okända mutanter.
- ❑ Jaktlaget konfronterar besten i våldsam kamp. En expedition från en annan Ark, alternativt zongastar, kan hjälpa eller hindra dem.





SKAPA ZONEN

Zonen är din sandlåda, din manege där du skapar dödliga utmaningar för rollpersonerna att övervinna. Kapitel 7 i *Regelboken* förklarar grunderna om Zonen och zonfärder, ur rollpersonernas perspektiv. Där förklaras vilken utrustning de bör ha, hur lång tid det tar att utforska en sektor, och så vidare. I det här kapitlet går vi in närmare på hur du skapar Zonens geografi och invånare, sektor för sektor. När **RP** går in i en sektor kan du skapa den, med slumpens hjälp om du vill, i ett antal enkla steg som förklaras nedan.

SL-KARTA?

Zonen utforskas på rollpersonernas karta, sektor för sektor. Om du vill kan du ha en egen karta över Zonen, där du ritar in saker som du inte vill att spelarna ska

få veta – till exempel rötnivåer, hotnivåer och särskilda sektorer (nedan). Du kan också bestämma om det ligger någon sanning bakom noteringarna som finns på zonkartan från start, eller om det är rena fantasier.

SÄRSKILDA ZONSEKTORER

Tabellerna i det här kapitlet hjälper dig att snabbt beskriva och befolka sektorer på kartan. Men inget hindrar att du ibland skapar särskilda sektorer som du beskriver i större detalj. Du kan placera dem på utvalda platser på zonkartan, men oftast är det bättre att skriva dem så att du kan kasta in dem i nästan vilken sektor som helst. Annars finns risken att **RP** inte går just dit.

Flera särskilda zonsektorer med tillhörande kartor finns i kapitel 7. Dessa funk

i de flesta Zoner och kan användas som de är eller till inspiration för egna skapelser. Fler särskilda zonsektorer kommer att publiceras av Fria Ligan framöver.

UTFORSKADE SEKTORER

Sektorer som rollpersonerna redan har utforskat är som regel säker mark, tömda på både hot och artefakter. Zonfararna kan passera utan risk – kanske. Inget hindrar att du då och då bryter mot den regeln, tvärtom är det bra för att behålla känslan av osäkerhet. Du kan då välja eller slå fram ett nytt hot på normalt sätt. Vill du vara snäll kan det också dyka upp en ny artefakt som **RP** missade första gången. Hotnivå och rötnivå ändras däremot inte.

SKAPA SEKTOR

Resten av kapitlet beskriver hur du steg för steg skapar en sektor i Zonen. Du kan välja fritt ur tabellerna eller rulla **T66**. Följ dessa steg när **RP** går in i en ny sektor:

1. Bestäm allmän sektormiljö.
2. Bestäm en dominerande ruin i sektorn.
3. Avgör rötnivån.
4. Avgör hotnivå och slå hotslaget.
5. Om det finns ett hot i sektorn, avgör vilket.
6. Om det finns en artefakt i sektorn, avgör vilken.
7. Om det finns en zonstrykare i gruppen, låt honom slå för att **LEDA VÄGEN** (se kapitel 3 i *Regelboken*).
8. Om du vill, slå eller välj en detalj att använda i din beskrivning.

Årstid: När du skapar en ny sektor, glöm inte att tänka på vilken årstid som råder i kampanjen. Det gäller särskilt de hot (nedan) som finns i sektorn – om du

DU ÄR BOSS!

Tabellerna i det här kapitlet hjälper dig skapa Zonens sektorer med ruiner, hot och artefakter. Du kan välja själv eller slå tärning – men hur du än gör, kom ihåg att tabellerna bara är ett hjälpmedel. Det är du som bestämmer vad som finns ute i Zonen, och ditt mål är att skapa en så spännande spelupplevelse som möjligt. Kom ihåg dina typhändelser från kapitel 1 – och använd materialet i detta kapitel för att fylla typhändelserna med konkret innehåll.

slumpar fram ett hot som inte passar med årstiden, slå om eller ta hotet intill i tabellen i stället.

SEKTORMILJÖ

Börja med att etablera den allmänna miljön i sektorn. Slå **T66** eller välj:



T66	MILJÖ	RUIN	HOT	ARTE- FAKT
11-12	Tät skog	Nej	Ja	Nej
13-15	Busklandskap	Nej	Ja	Nej
16-21	Träsk	Nej	Ja	Nej
22-24	Död skog	Nej	Ja	Nej
25-26	Asköken	Nej	Ja	Nej
31	Enorm krater	Nej	Ja	Nej
32	Fält av glas	Nej	Ja	Nej
33-35	Övervuxna ruiner	Ja	Ja	Ja
36-42	Söndervittrade ruiner	Ja	Ja	Ja

43-51	Förfallna ruiner	Ja	Ja	Ja
52-56	Välbevarade ruiner	Ja	Ja	Ja
61-64	Öde industri-landskap	Ja	Ja	Ja
65-66	Bosättning*	-	-	-

Kolumnerna Hot och Artefakt visar om det finns risk att stöta på ett hot respektive chans att hitta en artefakt i sektorn. Se nedan. I en bosättning kan det finnas både hot och artefakter, men du slår inte fram dem som i andra sektorer.

RUINER

Om sektormiljön är delvis raserade ruiner, välbevarade ruiner eller industrilandskap är nästa steg att avgöra vilken ruin som dominerar sektorn. Det finns förstås mer än en ruin i varje sektor, men den utvalda ruinen är den som väcker **RP:S** intresse. Det finns två ruintabeller nedan. Välj ruin själv eller rulla tärning. Den första tabellen gäller normala ruiner, den andra för industrilandskap. Ruinerna i tabellerna nedan beskrivs närmare i nästa kapitel.

RUINTABELL, STANDARD

Slå **T66** eller välj:

11. Affärgalleria
12. Badhus
13. Bensinstation
14. Biograf
15. Bostadsområde
16. Busstation

ATT SPELA EN ZONFÄRD

Zonfärder är en viktig och rolig del av spelet – bli inte förvånad om det första spelarna vill göra i första spelmötet är att rusa ut i Zonen! Några tips för att göra zonfärden till en kul upplevelse:

Följ spelarna. Låt spelarna utforska vad de vill. Vill de rota runt i en ruin som du bara nämnde i förbigående och inte tänkt något om? Låt dem! Fundera på om du kan använda någon typhändelse (sid 11) mot dem inne i ruinen. Kanske kan du till och med lägga in ett extra hot eller en artefakt? Eller bara lite skrot?

Fastna inte. Trots ovanstående – varenda sektor i Zonen kan inte innehålla hot och skatter. När du tycker att spelarna har fått leta runt länge nog och det inte finns mer att hitta i sektorn – säg det till spelarna. Undvik att fastna i varje sektor. Vissa sektorer är helt öde och kan passeras med bara några korta ord.

Ge dem skrot. Glöm inte skrottabellen på i kapitel 8 i *Regelboken*. Att ge **RP** skrot skapar ofta kul situationer och stämning, utan att **RP** blir direkt bättre eller mäktigare. Du behöver inte vara rädd att ge dem för mycket!

21. Flygplansvrak

22. Förvildad park

23. Höghusruin

24. Jaktaffär

25. Kontorskomplex

26. Krater

31. Kråkslott

32. Kyrka

33. Lekplats

34. Miljonprogram

35. Motorväg

36. Museum

41. Nöjesfält

42. Parkeringshus

43. Polisstation

44. Radiostation

45. Raserad bro

46. Skyddsrum

51. Slagfält

52. Snabbmatsrestaurang

53. Sporthall

54. Sjukhus

55. Stridsvagn

56. Teater

61. Tunnelbana

62. Tågstation

63. Snabbköp

64. Vägtunnel

65. Övergiven skola

66. Ödelagd marina

RUINTABELL, INDUSTRISlå **T66** eller välj:

11-13. Fabrik

14-16. Fartygsvrak

21-23. Kraftledning

24-26. Militärbas

31-33. Pipeline

34-36. Radiomast

41-43. Raffinaderi

44-46. Reningsverk

51-53. Skjutbana

54-56. Soptipp

61-63. Vindkraftverk

64-66. Oljecistern

BOSÄTTNINGAR

Bosättningar är ovanliga och unika platser. Välj någon av de särskilda sektorer som beskrivs i kapitel 7, och följ beskrivningen där. Slå inte fler slag i tabellerna i detta kapitel. Fler särskilda sektorer kommer att publiceras av Fria Ligan framöver.

RÖTNIVÅ

Välj eller slå fram rötnivån i sektorn, en siffra från 0 till 3. 1 eller 2 är det vanliga i Zonen. Läs mer om zonröta i kapitel 8 i *Regelboken*. Om du har en dold **sl**-karta kan du rita in på förhand vilken rötnivå Zonens sektorer har.

T6	RÖTNIVÅ	BESKRIVNING
1.	0	RÖT-OAS. RP tar inga rötpoäng.
2-5.	1	TYPISK ZONSEKTOR. RP tar en rötpoäng varje dygn.
6.	2	EXTRA RÖTDRABBAD SEKTOR. En rötpoäng per timme.

HANTERA HOTSLAGET

Om du har en s1-karta över Zonen kan du även rita in hotnivåer på förhand. Du kan hantera slaget för hotnivå på flera olika sätt, beroende på vad ni föredrar i er spelgrupp:

- o Du kan avslöja hotnivån och slå tärningarna öppet. Spelarna får då veta vad som finns i sektorn, men det betyder inte att de kommer att hitta det.
- o Du kan slå tärningarna dolt.
- o Du kan avstå från att slå och själv bestämma om det finns artefakter och hot i sektorn. Då måste du inte ens bestämma någon hotnivå för sektorn.

HOTNIVÅ

Nästa steg är att bestämma hotnivån. Hotnivån är ett värde från noll och uppåt. Ett högt värde betyder en farligare sektor – men också större chans att det finns orörda artefakter där. Om sektormiljön (ovan) är bosättning har sektorn ingen hotnivå. Gå direkt till steg 5 om bosättningar, nedan.

HOTNIVÅ SEKTORTYP

1-4.	Zonens ytterområden
5-8.	Zonens centrala delar
9+	Särskilt farliga sektorer

När rollpersonerna går in i sektorn rullar du ett antal grundtärningar lika med hotnivån. Varje ☢ betyder att det finns en artefakt i sektorn. Slår du minst en ☢ betyder det att det finns ett hot i sektorn, och ju fler ☢ du slår, desto värre är hotet. Se steg 5 nedan. Om sektormiljön är skog eller totalt raserade ruiner (ovan) finns det inga artefakter i sektorn, oavsett vad tärningarna visar. ☢ har alltså ingen betydelse. Nattetid är det farligt att röra sig i Zonen. Räkna hotnivån som tre steg högre än normalt.

HOT I ZONEN

Hot i Zonen tar sig tre olika former: Humanoider, monster och fenomen. Läs mer om dem i kapitel 5. Slå en **T6** eller välj:

1-2.	Humanoider
3-5.	Monster
6.	Fenomen

HUMANOIDER är individer eller grupper av tänkande varelser. Slå **T66** eller välj:

11-12.	Djurmutanter
13-14.	Exilmutanter
15-21.	Expedition (från annan Ark)
22-24.	Kannibaler
25.	Minneslös
26-32.	Morlocker
33-34.	Motorskallar
35-36.	Patrull (från Folkets Ark)
41-42.	Sekten Nova

43-44. Skrotorakel

45-46. Smittade

51-52. Undergångskult

53-54. Vandrare

55-56. Vattenhandlare

61-62. Vrakrövare

63-66. Zongastar

MONSTER är sinnesslöa bestar som härjar i Zonens vidder. Vissa är muterade versioner av nutidens djur, andra något helt främmande. Slå **T66** eller välj:

11-12. Asgnagare

13-14. Betesdjur

15. Dråparträd

16. Drömbloomster

21-22. Etterbestar

23-24. Frätargräs

25-26. Jordslukare

31. Magtorsk (smittat vatten)

32. Maskinvarelse

33. Masksvärm

34. Parasitsvamp (smittad varelse)

35. Psi-mygg

36-41. Raggbest

42-43. Ruinspindel

44-45. Rötmyror

46. Skrädesvråk

51. Skövlare

52-53. Skrotkråkor

54-55. Strykarhundar

56. Tjärnmal

61-62. Zongefingar

63-64. Zoniglar

65. Zontörne

66. Ärgflyn

FENOMEN är annat än levande varelser.

Slå **T66** eller välj:

11-12. Askvind

13-14. Atomköld/Extremhetta

15-16. Blindgångare

21-22. Dammtornado

23-24. Elektrisk storm

25-26. Ljuspelare

31-32. Magnetfält

33-34. Misärvind

35-36. Nattsken

41. Obelisk

42-43. Röthärd

44-45. Slukhål

46. Splittervind

51. Spöksken

52. Synvilla

53-55. Syraregn

56. Tröghetsfält

61. Vakuum

62-63. Zongölar

64-66. Zonsmog



ZONSTRYKAREN

En zonstrykare som lyckas **LEDA VÄGEN** (kapitel 3 i *Regelboken*) när han går in en sektor upptäcker ett hot i tid, och kan undvika det. För att ta sig vidare kan rollpersonerna tvingas hantera hotet ändå, men de kan i alla fall ge sig in i strid förberedda och på långt avstånd. Om zonstrykaren misslyckas (eller om det inte finns någon zonstrykare i gruppen) blir **RP** överrumplade av hotet och kan tvingas inleda en strid på nära eller till och med armlängds avstånd.

ARTEFAKTER

Nästa steg är artefakterna, om tärningarna eller du själv har bestämt att det finns en eller flera sådana i sektorn. Dra slumpmässiga artefaktkort, eller välj artefakter som passar till ruinen eller som du bara tycker att det vore coolt om **RP** fick tag på. Läs mer om artefakter och hur du hanterar dem i kapitel 6 i denna bok.

ZONSTRYKAREN

För att hitta artefakter krävs normalt att zonstrykaren i gruppen klarar att **LEDA VÄGEN** när han går in i sektorn och väljer att lägga en bonuseffekt på det (se *Regelboken*). Det är *inte* en absolut regel – om du vill låta **RP** hitta artefakter är det fritt fram ändå. Kom ihåg – du är boss över Zonen!

Leta vidare: Kom också ihåg att zonstrykaren kan **LEDA VÄGEN** flera gånger om i samma sektor för att söka efter artefakter, patroner, krubb och vatten – i fall han inte lyckades med detta på sitt första slag. Varje alternativ kan bara väljas en gång. Du kan slå fast att en sektor helt saknar patroner, krubb och vatten.

VEM HITTAR?

Även om zonstrykaren får veta var i sektorn det finns artefakter betyder det inte att det är just han som hittar dyrgriparna. Vilken **RP** som hittar fynden från den gamla världen är upp till dig som **SL** – något du kan använda för att skapa spänningar i gruppen. Är två rollpersoner rivaler? Låt någon av dem hitta artefakten. Eller, låt en medföljande **SLP** hitta den – vad gör **RP** åt det? Eller, dra

artefaktkortet själv först, se vad det är för pryl och låt sedan rollpersonen med minst användning för den göra fyndet. Artefakter är mäktiga och dyrbara ting – använd dem för att skapa dramatik!

Slutligen: Ta för vana att alltid låta **RP** kämpa eller riskera något för artefakterna. Prylarna ligger inte bara pyrdligt och väntar. Om det finns ett hot i form av folk i sektorn är det troligt att dessa individer har artefakten, och **RP** måste ta den.

SKROT

Glöm inte bort att då och då ge rollpersonerna skrot – alltså fynd från den gamla tiden som inte har någon direkt effekt, men som ändå kan vara värdefulla eller bara skapa stämning. Se tabellen i kapitel 8 i *Regelboken*.



DETALJER I SEKTORN

Vissa sektorer i Zonen innehåller varken hot eller artefakter. Vissa sektorer är öde och stilla, och kan passeras snabbt av zonfarare. För att ge även dessa sektorer liv och egen karaktär kan du använda tabellerna nedan. Slå eller välj för att få fram en detalj, något som väcker zonfararnas uppmärksamhet. Om du vill, utveckla resultatet efter eget huvud.

T66 MÄNNISKOR OCH MUTANTER

11. **VANDRARE I FJÄRRAN.** En siluett syns mot horisonten. Vem vandrar i Zonen?
12. **LÄGER.** Resterna av en lägerplats, kanske glöder kolen fortfarande.
13. **SISTA VILAN. T6** enkla gravar med något inristat. Vilka vilar här?
14. **OFFER.** Ett lik, upphängt eller fastsurrad på en påle. Vem gjorde detta och varför?
15. **KLOTTER.** Något är målat på en ruinvägg. Vad står det, hur gammalt är det?
16. **SPÅR.** Leder genom Zonen, vem har gått här och var leder de?

T66 NATUR

21. **STEN.** En jättelik stenbumling. Skydd för zonvinden eller en utmärkt utkiksplats?
22. **TRÄD.** Ett ensamt träd/växt lever fortfarande i det karga landskapet. Döljer det någon hemlighet?
23. **FORS.** Ett porlande vattendrag rinner igenom landskapet. En källa för liv eller rötsmittad död?
24. **ZONBLOMSTER.** Det karga landskapet bryts av ett fält av märkliga blommor i starka färger.
25. **TISTLAR.** En tät och snårig undervegetation breder ut sig över sektorn. Kängor fastnar, utrustning trasslar in sig. Döljer växtligheten något?
26. **RANKOR.** Mängder av rankor täcker ruinerna. Är de förtorkade eller levande?

T66 VÅDER

31. **SKYFALL.** Plötsligt störtregn/kraftigt snöfall öser ner. Bäst att söka skydd och slå läger.
32. **DIMMA.** En tjock dimma lägger sig över området. Sikten minimeras, ljud dämpas. Vad ruvar i diset?
33. **BRÄNNANDE SOL.** En bländande sol skiner på zonfararna. Huden bränner, kläderna skaver och svetten rinner.
34. **HIMMEL.** Smutsgula moln skingras för en stund, en oändligt blå himmel tornar fram. Det är både vackert och skrämmande på en gång.
35. **MÖRKA MOLN.** Himlen mörknar och vinden tilltar, snart viner den genom ruinerna. Damm virvlar och småstenar rasslar över sprucken asfalt. Ovädret är på väg.
36. **ÅSKA.** Mullrande åska rullar över zonen. Ruinlandskapet lysas upp av kraftiga blixlar.

T66 FORNTIDEN

41. **SKYLT.** En skylt av plåt står ensamt kvar. Visar den vägen eller varnar för något?
42. **VRAK.** Ett sönderrostat fordonsvrak. Märkt av tiden, men fortfarande intakt. Har någon sökt skydd där? Kanske tjänar vraket som lägerplats?
43. **FÖNSTER MOT FORNTIDEN.** En affisch från forntiden visar en märklig scen.
44. **DE DÖDA. T6** forntida skelett, förenade i döden. Vilken historia berättare de?
45. **POSTERING.** En vägspärr från forntidens sista skälvande dagar. Kanske finns lämningarna av de satar som bemannade den?
46. **RÄLS.** Överväxt järnvägsräls. Kanske finns här övergivna vagnar och lok?

T66 HÄNDELSER

51. **HÅL.** Ett mörkt hål öppnar sig i landskapet framför gruppen. Kanske en gammal brunn, eller en väg ned i underjorden?
52. **YLANDE.** Ett omänskligt, långdraget vrål ekar över Zonen. Är någon i nöd – eller närmar sig ett zonmonster?
53. **RAS.** En ruin kollapsar med ett öronbedövande brak. Kanske kommer något i ny dager?
53. **FÅGLAR.** En flock zonfåglar störtar upp mot himlen. Har något skrämt dem?
54. **OLJUD.** Ett dovt bröljande ljud mullrar över Zonen. Det återkommer ett par gånger innan det tystnar.
55. **LJUSSKEN.** Ett ljussken syns i fjärran. Ett läger? Eller något annat?
56. **HYDDA.** Någon har byggt ett bo eller en hydda av skrot. Är någon hemma?

T66 LANDSKAP

61. **TJÄRN.** En mörk tjärn av svart vatten sträcker ut sig över zonen. Vad döljer sig under ytan?
62. **BRANT.** En kulle, eller ett mindre berg av sten och ruiner tornar upp sig framför er. Kanske finns något på dess topp?
63. **SPRICKA.** Marken tar slut framför er. En skåra flera mutantlängder bred skär genom landskapet. Hur ska ni komma förbi?
64. **TRÄSKMARK.** Flera vattenfyllda hål täcker ruinlandskapet. Här och var har ruiner sjunkit ner i hålen – är det säkert att färdas här?
65. **SUMPSKOG.** En klunga träd kastar mörka skuggor över ruinerna. Vad kan dölja sig bland träden?
66. **MYRMARK.** En blöt och kall myr breder ut sig mellan ruinerna. Svart vatten sipprar in i kängor och fukten är tung.





04

RUINER

Ruiner, resterna av den gamla världens byggnader, är något mutanterna kommer att se mycket av när de lämnar Arken. Alla exempel på ruiner som finns i tabellen i förra kapitlet beskrivs här lite närmare. Använd texterna i detta kapitel för inspiration, hellre än högläsning. Du kan också ändra beskrivningarna hur du vill, efter hur raserade ruinerna är i sektorn (se sektormiljö, sid 40) eller bara efter eget tycke.

RUINER, NORMALA

❑ AFFÄRSGALLERIA

En stad i staden öppnar sig, en enorm sal med forntida affärer och restauranger i flera våningar längs väggarna. Allt är illa härjat av lågorna och täckt av tjocka

lager sot, men kanske gömmer sig något värdefullt under askan? Här och var står svarta figurer i förbränd plast i märkliga ställningar, som om de talade om den gamla världens viktiga kunskaper.

❑ BADHUS

Inne i denna stora ruin finns stora bassänger fyllda av gytta och slemmiga gröna alger. Motbjudande och osunda ångor möter besökare som försöker ta sig in. Det är svårt att tänka sig att fornfolket frivilligt gick hit och doppade sig i bassängerna.

❑ BENSINSTATION

Under ett öppet tak vid en låg byggnad står några motorkärror och rostar. Under taket finns maskiner med slangar och kranar. Den zonkloke vet att fornfolket

reparerade sina fordon och fyllde dem med bränsle på platser som denna.

Q BIOGRAF

Intill en stor entré i en husfasad hänger en mängd gulnade planscher i ramar, alla visar dramatiska motiv från tiden före undergången. Här inne tittade den gamla världens människor på rörliga bilder på en duk.

Q VILLAOMRÅDE

En smal gata med små, identiska hus i jämna rader på varje sida. Trädgårdarnas gräs och buskar har vittrat bort, allt är täckt av damm och aska. Inne i husen ligger multnande kläder och prylar kvar, invånarna verkar ha flytt i en hast. Fordonsvrak och mängder av spruckna och förstörda lämningar från dem som en gång bott i området finns överallt. Förfallet är markant och många av husen har haft svårt att motstå tidens tand.

Q BUSSTATION

Bland flagnade skyltar med oläsliga siffror och bokstäver på står flera avlånga fornkärror och rostar. Vissa är röda, andra är blå, och flera har stora dragspel på mitten. Ännu ett av den gamla världens mysterier.

Q FLYGPLANSVRAK

En enorm metalltub ligger knäckt och sönderbruten på marken. Den är svedd av eld och inuti syns mängder av forntida fåtöljer, svartbrända av lågorna. I ett avlångt fält som sträcker sig bort från tuben är marken sargad och alla hus ödelagda, som om tuben störtat från himlen i fruktansvärd hastighet.

Q FÖRVILDAD PARK

Spretiga träd och buskar växer vilt och ohejdat här. Bänkar, gångvägar och fontäner göms under tjockt sly och gräsmattorna har förvandlats till ett vattensjukt träsk. Det går många rykten om farliga varelser som döljer sig i Zonens forna parker.

Q HÖGHUSRUIN

Ett högt torn reser sig mot Zonens guldiga himmel. Betongen är sargad och sprucken, och alla fönster har för länge sedan fallit ur sina ramar. Zonvinden viner genom våningsplanen, som gapar öppna och mörka. Varje våning är fylld av små och likformade bostadsenheter eller kontor. Bara de översta våningarna skiljer sig med markant större och lyxigare bostäder.

Q JAKTAFFÄR

Bland välta hyllor går det att hitta både fiskespön, krokar och linor. En zonstrykare kan ta reda på i vilka av Zonens vatten man vågar fiska. På väggarna sitter halvt sönderrivna bilder på gevär med kikarsikten. I ett hörn står ett tungt låst metallskåp högt som en mutant, som kan innehålla något värdefullt.

Q KONTORSKOMPLEX

I denna mörka ruin finns sal efter sal med oräkneliga mängder identiska bord i varsitt litet bås. På golvet ligger gulnade papper utspridda. Före undergången pågick säkert något viktigt arbete här. Nu virvlar zondammet in genom de krossade fönstren.

Q KRATER

Ett gigantiskt hål gapar i zonmarken,

minst 50 meter tvärs över. Här måste något fornvapen av horribel styrka slagit ned och förintat allt i närheten. I botten av kratern har en liten sjö bildats av grönaktigt zonsjukt vatten.

❑ KRÅKSLOTT

Detta mörka och fallfärdiga hus var gammalt redan före undergången. Det är byggt i trä och sten och har på något sätt överlevt katastrofens härjningar.

❑ KYRKA

Det uråldriga stentornet på denna byggnad når högt i skyn, dess vassa spets går förlorad i Zonens dis. Inne i byggnaden står rader av murkna träbänkar vända mot en mansfigur som hänger på ett kors. Hit gick fornfolket för att prata med sin hövding i himlen. Nu är det tyst. Om det funnits en gud har den för länge sedan övergivit denna plats.

❑ LEKPLATS

Bildäck hänger i rostiga kättingar från en ställning. En trälåda med sand i har blivit en osund lerpöl. Syraregn har för länge sedan frätt sönder rutschkanan. Här lekte den gamla världens människor med sina barn. Några spruckna plastleksaker har överlevt tidens tand och sticker upp ur gruset.

❑ MILJONPROGRAM

Flera likformade byggnader i grå och skadad betong. Mellan husen finns manshöga ställningar av förvridet skrot, halvt raserade staket och trasiga bänkar. Otaliga vrak pryder också området. I husen har tydligt någon sorts bostäder legat. Varje enhet tycks lik de andra och

varierar minimalt. Det tycks enbart vara antalet rum som skiljer dem åt. Rester av forntida möbler, husgeråd och annat finns i de flesta av utrymmena.

❑ MOTORVÄG

Asfalten är sprucken och de vita strecken har nästan flagnat bort. Före undergången susade den gamla världens folk fram här i hisnande hastighet i sina blänkande motorkärror. Nu står fordonen utbrända och sönderrostade längs väggkanten.

❑ MUSEUM

En mäktig trappa i sprucken sten leder upp till en pampig byggnad. Där inne finns mörka salar med märkliga föremål från den gamla världen och ännu tidigare världar, uppställda i montrar för fornfolket att beskåda.

❑ NÖJESFÄLT

En bisarr samling maskiner och stora tält i färger som en gång varit bjärta står och vittrar sönder. Resterna av tältduken slår i vinden. På en bild syns en leende man med vitmålat ansikte och röd näsa. En maskin har formen av en stor rund träplatta med plasthästar på. Plattan är monterad på en motor och verkar ha kunnat rotera.

❑ PARKERINGSBUS

Betongpelarna har vikt sig och hela den runda byggnaden har säckat ihop som ett sammanpressat dragspel. Men i rassmassorna mellan våningsplanen döljer sig mängder av motorkärror från den gamla världen. Bilar, kallades de före undergången.



❑ POLISSTATION

Utanför den stora byggnaden vilar vrak som en gång var identiska fordon. Däcken är sedan länge borta, men takens blå plastkåpor finns kvar. Rummen i byggnadens källare går inte att öppna inifrån.

❑ RADIOSTATION

En skog av rostiga antenner och buckliga plåtfat sträcker sig mot zonhimlen från taket på denna massiva byggnad. En skylt på fasaden visar en antenn med ringar omkring.

❑ RASERAD BRO

Högt i Zonens gula dis reser sig resterna av en majestätisk bro. Den har rasat åt både väster och öster och bara två tjocka pelare står kvar, men den som vågar klättra upp har hittat en perfekt utkiksp plats över Zonens ruiner.

❑ SJUKHUS

Till detta betongkomplex sökte sig den gamla världens folk i horder när apokalypsen kom. Nu är huset en fallfärdig ruin. Överallt i salar och korridorer, på sängar, britsar och golv, ligger förtorkade lik.

❑ SKYDDSRUM

En massiv rostig stålport i bergväggen leder ned i djupet. Där nere sökte den gamla världens folk skydd mot fasorna i ytvärlden. Ett perfekt ställe att leta efter artefakter. Men vem vet vad som gömmer sig där nere, och vem mer som kan ha hittat hit?

❑ SLAGFÄLT

Området är fullkomligt ödelagt. Rostiga armeringsjärn spretar ur knäckta betongblock som en gång varit husväggar. Ruinerna är svedda av explosioner

och genomborrade av kulhål, marken sargad av kratrar.

❑ SNABBKÖP

En storslagen byggnad reser sig bland ruinerna. Dess stora skyltfönster är krossade för länge sedan och zondammet driver in obehindrat. Före undergången rymde byggnaden en oändlig mängd kläder, skor, böcker, köksartiklar, möbler och andra prylar som folk konsumerade i den gamla världen. Nu är det mesta bränt och söndervittrat.

❑ SNABBMATSRESTAURANG

Ett stort M i form av två smutsgula bågar pryder fasaden på denna ruin. Liknande byggnader finns på massor av ställen i Zonen, minst en i varje sektor. Vad som fanns där förr vet ingen längre, men M-husen undviks av de flesta zonstrykare på grund av den starka rötan i dem.

❑ SPORTHALL

En stor och rymlig byggnad i ärgad korrugerad plåt. Där inne finns märkliga saker som tjocka madrasser i röd plast, stora uppspända nät, klubbor med hål i och bollar i olika storlekar och färger. Väggarna är täckta av trästegar som nu har murknat och fallit loss. Det sägs att folk före katastrofen gick hit för att träna.

❑ STRIDSVAGN

En skräckinjagande metalltingest blockerar vägen. Dess enorma larvfötter har för länge sedan rostat fast och ingen död och förintelse har skjutits ur kanonröret på otaliga år, men att närma sig pansarbusten väcker ändå oro och smygande fasa.

❑ TEATER

Inne i denna mörka ruin finns en stor sal, fylld med långa rader av fåtöljer framför en stor scen med en mäktig röd ridå. Hit gick den gamla världens folk för att se sång, dans och skådespel.

❑ TUNNELBANA

På en sargad husfasad hänger en flagnad skylt med ett blått T i en vit cirkel. Alla zonstrykare vet vad symbolen betyder. Här finns en nedgång till tunnelarna som löper under Zonen. I djupet ruvar stora faror – men kanske också orörda artefakter.

❑ TÅGSTATION

På rostiga och övervuxna spår står flera forntida rälsvagnar och vittrar sakta sönder. I dessa trängde den gamla världens folk in sig för att snabbt och effektivt resa tillsammans kors och tvärs i den stora staden. Nu sveper vinden genom vagnarnas krossade fönster.

❑ VÄGTUNNEL

Mynningen till en bred tunnel gapar svart och hotfull. Utanför tunneln trängs en oräknelig mängd motorkärror, sönderrostade och tätt sammanpressade. Vilken fasa fordonens passagerare än flytt ifrån är det uppenbart att få lyckas komma undan.

❑ ÖVERGIVEN SKOLA

På det fallfärdiga tegelhusets fasad hänger en vit klocka som stannat för länge sedan. Längre ned på väggen har någon målat text, vad det står går inte längre att läsa. På asfaltplanen framför byggnaden står två rostiga metallstavar

nedkörda i marken, drygt två meter höga och med varsin ring högst upp.

Ö ÖDELAGD MARINA

Vid strandkanten ligger otaliga båtvrak från den gamla tiden, halvt nedsjunkna i det osunda vattnet. Segelbåtar, motorbåtar och kanoter som folk roade sig med i den gamla världen har förvandlats till ett rev av sprucken plast.

RUINER, INDUSTRI

FABRIK

Plåttaket har rasat in på denna stora barackliknande byggnad. Under taket finns maskiner och märkliga fordon med stora gafflar längst fram. Det mesta är sargat av väder och vind. Några rostiga tunnor har vält och en grönaktig sörja har runnit ut på marken...

FARTYGSVRAK

Ett stort rostigt fartyg ligger förlist vid strandkanten, halvt nedsjunket under vattenytan. De runda gluggarna i skrovet får båten att se ut som ett stort strandat valkadaver. Det kan finnas skrot kvar i maskinrummet.

KRAFTLEDNING

Ett högt torn byggt av rostiga stålbalkar reser sig mellan ruinerna. Det är knäckt på mitten, och den spretiga toppen är vikt ned mot marken. Därifrån löper tjocka ledningar, som en gång försåg hela Zonen med elektricitet.

MILITÄRBAS

En stor öppen grusplan är omgiven av

tegelbyggnader på alla fyra sidor. I husen finns ett stort antal likadana rum med våningssängar i metall. Bortanför byggnaderna finns en jättelik garagebyggnad och utanför står ett utbränt skelett av en stridsvagn. Stridsvagnen kommer aldrig mer att röra sig, men kan utgöra ett bra skydd vid ett hastigt överfall.

PIPELINE

Ett grovt och rostigt metallrör löper genom Zonen, stort nog att krypa i. Det har för länge sedan slutat flöda gas eller olja i röret, nu duger det bara till metallskrot.

RADIOMAST

Ett högt metalltorn reser sig över ruinlandskapet. Det är uppstakat av mäktiga vajrar och i toppen spretar stora rostiga antenner. Därifrån sändes etersändningar ut till nytta och nöje för den gamla världens folk, sägs det. Nu hörs bara zonvinden.

RAFFINADERI

Ett helt landskap av rostiga och sönderfallande maskiner breder ut sig här. Enorma cisterner binds samman av metallrör, vissa tjocka nog för en fullvuxen mutant att krypa in i. Den som vågar kan klättra omkring i det metalliska mardrömslandskapet på rostiga stegar och lejdare.

RENINGSVERK

Stanken tilltar för varje steg närmare denna anläggning, men alla zonstrykare vet att lukten av förruttnelse kan dölja en ovärderlig skatt. De stora maskinerna här renade fornmänniskans avloppsvatten och gjorde det drickbart igen. Rent vatten kanske ännu finns i någon av cisternerna?



❑ SKJUTBANA

Under taket som sträcker sig längs ena sidan av den öppna ytan går det fortfarande att hitta tomhylsor. I andra änden av planen finns en hög vall och i ett rangligt skjul ligger måltavlor som förställer både människor och djur. I den gamla världen hade man råd att använda patroner till att skjuta på pappfigurer.

❑ SOPTIPP

Ett berg av avskräde skymmer sikten. Här dumpade den gamla världens folk allt de inte fann värt att spara. Mycket har gnagts till stoft av tidens tand, men plastprylar och stora stycken rostig metall sticker upp ur bråten. Trots åren som gått hänger en fadd stank i luften.

❑ VINDKRAFTVERK

En runt vitt torn i nu rostig metall reser sig ur ruinerna. Högst upp sitter en enorm propeller. Det sägs att den gamla

världens människor började bygga vindsnurror som den här för att få energi när oljan i marken sinade. Det var förstås alldeles för sent.

❑ VATTENCISTERN

Det lutande taket bredvid ett cementerat hål i marken är byggt för att samla regnvatten. Är hålet fyllt av rötwater släcker det bara den desperates törst. Är vattnet däremot rent kommer den som kontrollerar det att bli rik, men genast få många fiender.

❑ OLJECISTERN

Den stora cylinderformade byggnaden har en trappa som slingrar sig runt utsidan upp till taket. Uppe på taket kan man upptäcka faror på stort avstånd. Byggnaden innehåller en svart klibbig vätska som en skrotskalle skulle kunna använda som drivmedel. Det gäller bara att få ut det...





ZONENS HOT

Zonen kan tyckas öde och livlös, men dolt bland ruinerna finns liv. Främmande och skrämmande, men ändå liv, i form av andra folk och varelser. För Folkets mutanter, isolerade i Arken i årtionden, är möten med dessa varelser skrämmande upplevelser. Detta kapitel beskriver humanoider och monster som befolkar Zonen, och andra fenomen som rollpersonerna kan drabbas av. Tillsammans kallas de Zonens hot.

HOT OCH TYPHÄNDELSE

När du vill utsätta rollpersoner för en typhändelse i Zonen (kapitel 1) hittar du dina verktyg i det här kapitlet. Hit kan du bläddra för att välja mer exakt vad de stackars **RP** råkar ut för. Du kan också låta slumpen avgöra; kapitel 3 förklarar hur. Oavsett om du väljer eller slumpar –

försök alltid att använda hoten på spännande och utmanande sätt.

I Arken: Hoten som beskrivs i det här kapitlet möter rollpersonerna oftast ute i Zonen. Men de kan stöta på, eller höra talas om, Zonens hot även hemma i Arken. Se kapitel 2.

KÖLD & MÖRKER

Vilket hot du än väljer att utsätta rollpersonerna för kan köld och mörker användas för att spetsa till situationen ytterligare. Läs mer i kapitel 6 i *Regelboken*.

HUMANOIDER

Mutanterna i Arken trodde länge att de var enda resterna av mänskligheten

som fanns kvar i denna förintade värld. De hade fel. Bland ruinerna lever flera andra grupper; små och stora skaror av mutanter eller andra varelser, som kan bli Folkets allierade – eller fiender. Det här kapitlet beskriver några av dessa humanoider. Det finns två sorter: andra mutanter och människor.

Mutanter: Arken är inte den enda bosättningen i Zonen. Det finns andra Arker, med andra mutanter. Insikten om det blir omvälvande för rollpersonerna och alla andra i Folket, som från barnsben fått höra att de är den mänskliga civilisationens ensamma arvtagare. Men Arkerna har utvecklat olika samhällen, som kan skilja sig mycket åt. Vissa Arker har gått under helt – deras forna invånare, de som ännu är i livet, lever som vildmutanter, spridda över Zonen.

GÖR VARJE HOT UNIKT

Zonens hot ska kännas främmande och skrämmande för rollpersonerna – och för spelarna. Ta som regel att inte låta **RP** möta samma hot flera gånger – i alla fall inte på samma sätt. Gör varje hot unikt, något spelarna aldrig har upplevt förut. Använd heller inte varelsens eller fenomenets namn när du beskriver det. Låt beskrivningen tala för sig själv, och låt spelarna själva sätta namn på varelser de möter – särskilt om de inte lyckas med sitt slag för att **KÄNNA ZONEN**.

Speltekniskt fungerar andra mutanter precis som **SLP** i rollpersonernas Ark. De har som regel en mutation var, och deras **GE** ruttar på samma sätt som **RP:S**. Mutanter i andra Arker kan ha sysslor och specialfärdigheter precis som **RP**, medan mutanter som inte lever i Arker som regel saknar det.

ANDRA ARKER

Alla Arker i Zonen var från början ganska lika, men har under åren utvecklats på olika sätt. Vissa har gått under helt, andra har klarat sig. Ett exempel på en annan Ark finns i kapitel 7. När **RP** besöker en annan Ark kan du använda denna, eller skapa en egen med hjälp av riktlinjerna i kapitel 7 i Regelboken.

Människor: Det finns andra folk där ute, som inte är mutanter. De är människor, som på ett eller annat sätt har överlevt katastrofen. Det betyder inte att de är opåverkade av undergången, tvärtom kan de vara sjukliga och deformerade av Rötan.

Människor har inga mutationer och använder inte mutationspoäng. De har inte sysslor som i Arken och de saknar specialfärdigheter.

Människorna kommer att beskrivas närmare i den kommande expansionen *Mutant: Exodus*.

Språk: Efter undergången har folken levt isolerade från varandra, och utvecklat egna språk. Det handlar oftast mer om dialekter av samma

KÄNNA ZONEN

När **RP** möter ett hot i Zonen kan de slå för att **KÄNNA ZONEN** för att få veta något om det (sid 59 i *Regelboken*). För varje hot i detta kapitel finns en modifikation till slaget, som visar hur sällsynt och svårbegripligt hotet är. Hur stor modifikationen är ser du i den gula vägskylten, som den här intill.

±0

grundspråk än helt skilda språk. Vanligtvis kan rollpersonerna prata med andra folk som de möter, men använd gärna språkförbistring för att skapa förvirring och missförstånd – det kan bli kul rollspel!

Speldata: Alla angivelser för grundegenskaper och färdigheter för humanoiderna nedan ska bara ses som exempel och typiska värden. Tveka inte att ändra för enskilda individer när det passar.

DJURMUTANTER

-1

Ute i Zonen finns en stam av varelser som inte liknar några andra. De är inte människor, de är inte bestar – de är hälften av varje. De är djur, men går upprätt på bakbenen, använder verktyg och tycks ha utvecklat ett primitivt, grötigt talspråk. De är nykomlingar i Zonen, och är misstänksamma mot alla de möter. Trots sitt ringa antal verkar djurmutanterna tillhöra flera olika

arter – några liknar raggiga hundar på två ben, andra är kortvuxna och liknar gnagare och en tredje art är apliknande klättrare.

Sanningen är att djurmutanterna – likt Folket självt – har sitt ursprung i den gamla världens genlab, framexperimenterade för att överleva katastrofens härjningar.

DJURMUTANT



De är djur som har begåvats med delar av människans intellekt och finmotorik. Den lilla stam som nu rör sig i Zonen har rymt från en forskningsanläggning i de fjärran bergen, där djurmutanter varit inspärrade i generationer och där många artfränder fortfarande hålls fångna av de mystiska Väktarna. Rymlingarna har sökt sig till Zonen för att finna en ny hemvist.

Språk: Djurmutanternas språk är besläktat med Folkets, men svårt att förstå efter som det är blandat med skall, gläfsanden, morranden och kroppsspråk. En rollperson måste lyckas med att **KÄNNA ZONEN** för att begripa språket.

HUND: STY 4, KYL 5, SKP 3, KNS 2, Slåss FV 1, Fly FV 1.

BJÖRN: STY 5, KYL 4, SKP 2, KNS 3, Slåss FV 2.

GNAGARE: STY 2, KYL 5, SKP 5, KNS 2, Smyga FV 2.

APA: STY 3, KYL 5, SKP 4, KNS 2, Fly FV 2.

MUTATIONER: Djuren är en annan slags mutanter än Folket. De har inte mutationer och använder inte mutationspoäng.

VAPEN: Skrotspjut, slunga, huggtänder (vapenskada 2, prylbonus noll).

GENLAB ALFA

Läs mer om djurmutanter i den stora expansionen *Mutant: Genlab Alfa*. Där finns också mer detaljerade regler för djurmutanter och för hur man kan spela dem som rollpersoner.

EXILMUTANTER

±0

Ett tiotal mutanter i eländigt skick. Deras kläder är i trasor, några haltar eller har dåligt läkta sår. De är alla utmärglade och de flesta är smittade av Rötan, och kanske även parasitsvamp (sid 72) och magtorsk (sid 70). Dessa mutanter kommer från en annan Ark, men har blivit utstötta. Bemöts exilmutanterna vänligt tigger de om vatten och mat. Är rollpersonerna fientliga kan deras utsatthet gå över till vrede och trots att de är svaga och illa rustade kan de gå till anfall. Hjälp från **RP** gör gruppen övervallande tacksam. Exilmutanterna kan berätta om sin forna Ark – och kan ha en ledtråd om Eden (kapitel 8).

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 2, SKP 2, KNS 2.

FÄRDIGHETER: Fly FV 1, Slåss FV 1.

MUTATIONER: En slumpmässig mutation.

VAPEN: Tillhygge eller slunga.

EXPEDITION FRÅN ANNAN ARK

+1

En expedition, inte olika rollpersonernas egen, men från en annan Ark. Främlingarna är ungefär lika många som **RP**. Om rollpersonerna inte har stött på folk från en främmande Ark tidigare (till exempel via hotkortet Det andra Folket, sid 30) kan detta bli ett omvälvande möte, för båda parter. Läs mer om andra Årker och andra mutanter ovan.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 4, SKP 3, KNS 2
(eller enligt syssla).

FÄRDIGHETER: Som SLP i Arken (sid 19).

MUTATIONER: En slumpmässig mutation.

VAPEN: Slagträ med spikar eller skrotgevär.

Special: Minst en i gruppen är en zonstrykare, med **FV 3** i **LEDA VÄGEN**. De kan ha en ledtråd om Eden (kapitel 8).

KANNIBALER

±0

En skara utmärglade mutanter klädda i trasor och med ansikten täckta av vita markeringar. De är beväpnade med skrotspjut och andra primitiva vapen.

Gruppen är mutanter från en Ark där forskarna dog tidigt (kapitel 8) och brutala vanor blev vardag. De är sluga och blodtörstiga och hungrar efter färskt mutantkött. De går inte att resonera med och eventuell frist innebär enbart att de söker ett större övertag mot sina offer.

Enbart överväldigande vapenmakt och kraftig decimering av den egna gruppen kan avskräcka kannibalerna. Deras egna som faller blir senare offer för deras egen hunger.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 4, SKP 3, KNS 2

FÄRDIGHETER: Slåss FV 2,
Fly FV 1.

MUTATIONER: En slumpmässig mutation.

VAPEN: Skrotspjut eller slunga.

MINNESLÖS

-2

En kvinna som stapplar fram genom Zonen. Hennes blick är blank och riktad mot någon inre fasa, och hon rabblar något knappt hörbart. Kvinnans klädsel är märklig, en lortig overall med märkliga tecken på. Hon är okontaktbar och kollapsar om **RP** stoppar henne. Hon måste **VÄRDAS** för att inte avlida. Om hon överlever kan **RP** prata med henne, men hennes dialekt är främmande och hon verkar har mist allt minne av vem hon är och var hon kommer från. Hon kan dock ha en ledtråd om Eden (se kapitel 8).

Om ni har spelat hotkortet *Mannen på stranden* (sid 32) känner **RP** igen både klädseln och dialekten – kvinnan har samma. Hon reagerar också likartat om hon förs till Arken. Om de två märkliga främlingarna förs samman kanske de börjar minnas något?

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2 (nu 1), KYL 2 (nu 1), SKP 4, KNS 2

FÄRDIGHETER: Förstå sig på FV 2, Vårda FV 1.

MUTATIONER: Inga.

VAPEN: Inga.

MORLOCKER

±0

Degenererade vildmutanter som tagit sin tillflykt under jord, i tunnlar, källare och skyddsrum. Från början var morlockerna som Folket själva och levde i en annan Ark, men deras kroppar och sinnen har förfallit och deras civilisation gått förlorad. Morlockerna har glömt den

gamla världens språk och talar genom grymtningar och tecken. De är inte fientliga, snarare avvaktande, och kan hjälpa rollpersonerna om de får något i utbyte. De försvarar sig med djuriskt ursinne om de blir angripna. De kan ha en ledtråd om Eden (kapitel 8).

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 3, SKP 5, KNS 2

FÄRDIGHETER: Fly FV 2, Slåss FV 1.

MUTATIONER: En slumpmässig mutation.

Vapen: Skrotspjut.

MOTORFOLK

±0

Ett då som av tilltagande åska hörs över Zonen. Snart mullrar en hord av bisarra fordon fram mellan ruinerna. Bilar, bussar, motorcyklar och lastbilar; alla prydda av vassa spikar, döds skallar och fornskrot. Det fruktade motorfolket är mutanter som lämnat sin Ark för länge sedan och hade turen att komma över en stor samling fungerande fordon från den gamla världen.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 4, KYL 5, SKP 2, KNS 3

FÄRDIGHETER: Skjuta FV 3,
Slåss FV 2, Mecka FV 1.

MUTATIONER: En slumpmässig mutation.

VAPEN: Motorcykelkedja, skrotgevär,
skrottrustning (skyddsvärde 3).

Special: Motorfolket har bilar, mopeder och andra fordon (se sidan 97 för speldata), ofta bestyckade med eldkastare

eller till och med skrotkanoner. Läs mer om motorfolket på sidan 119.

PATRULL FRÅN ARKEN

-

En patrull från Arken, som har hittat en värdefull artefakt eller säger sig veta var en finns. Ledaren vill antingen få hjälp med att få fyndet till Arken eller hitta det. En av deltagarna i patrullen kan gärna vara en **SLP** som en eller flera rollpersoner har en relation till – kanske är det till och med ledaren. Patrullen har splittrad lojalitet då hälften är underhuggare till en boss, resten till en annan.

GRUNDEGENSKAPER: Beroende på syssla, som **SLP** i Arken (sid 19).

FÄRDIGHETER: Som **SLP** i Arken (sid 19).

MUTATIONER: En slumpmässig mutation var.

VAPEN: Slagträ med spikar, skrotkniv, skrotgevär.

Special: Minst en i gruppen är en zonstrykare, med **FV** 3 i Vägvisare.

SEKTEN NOVA

-1

En procession av män och kvinnor med rakade skallar och klädda i långa slöjor. Gruppen lämnar några bylten på ett betongblock och rör sig sedan hastigt därifrån. Går **RP** fram hittar de en handfull spädbarn. Alla är nedkylda och svaga och risken är stor att alla dör. Överlever någon kommer denne uppvisa kraftiga mentala mutationer.



De beslöjade tillhör den mytomspunna sekten Nova (sid 35). Om **RP** stoppar dem behandlas de som luft, eller tilltalas som dumma barn. Tar **RP** till våld tvekar sektmedlemmarna inte att använda sina mentala mutationer. **RP** kan också skugga dem och hitta vägen till deras bunker (sid 113).

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 3, SKP 5, KNS 4

FÄRDIGHETER: Fly FV 2, Vårda FV 1.

MUTATIONER: En mutation, men enbart av mentalt slag (Mardrömmare, Mental dominans, Parasit, Patokinesi, Pyrokinesi eller Telepati). Novas medlemmar är mäktiga mentala mutanter och har normalt 5 MP från start i stället för 3.

VAPEN: —

SKROTORAKEL

-1

En kort och satt mutant klädd i en grotesk utstyrsel prydd av otaliga föremål från forntiden. Han är en särpling med kraftiga mentala mutationer. Mutanten är telepat och kan få starka visioner om **RP:S** möjliga öde. Skrotoraklets syner kan hjälpa **RP** med att tolka en ledtråd om Eden, ge dem en ledtråd om de saknar en, guida dem till lösningen för hur en ännu okänd artefakt fungerar eller kanske leda dem till var en mäktig artefakt går att hitta.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 3, SKP 4, KNS 3

FÄRDIGHETER: Manipulera FV 2.

MUTATIONER: Telepati, Patokinesi, Röt-ätare

VAPEN: —

Special: Skrotoraklet är en mäktig mental mutant, och har 5 MP.

SMITTADE

±0

En grupp degenererade vildmutanter från en Ark som förfallit och gått under. De är sorgliga trashankar, täckta av bölder och utväxter. Alla har deformerade kroppsdelar eller sjukliga lyten. En del har öppna sår ur vilket tjockt var flyter. Andra utsöndrar stinkande sekret ur svulster och kroppsöppningar. De är en tragisk samling mutanter i djupt stadium av sönderfall och sjukdom som varken har ork eller vilja till annat än att sakta vandra tills de stupar.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 1, KYL 1, SKP 1, KNS 1

FÄRDIGHETER: –

MUTATIONER: En slumpmässig mutation.

VAPEN: –

Special: Bara att vistas en stund i närheten av de smittade räknas som en rötattack (kapitel 7 i *Regelboken*). Varje direktkontakt med deras kroppar räknas som ytterligare en rötattack. De smittade bär sannolikt även på parasitsvamp (sid 72) och magtorsk (sid 70).

UNDERGÅNGSKULT

±0

En skara mutanter, sedan årtal utstötta från sin Ark, som dyrkar en särskild ruin eller artefakt i Zonen. De har mist all sans och lever bara för att tillbedja sitt

kultföremål, som de tror ska locka den gamla världens människor tillbaka till jorden. Kultisterna kan försöka värva rollpersoner och **SLP**, eller fånga in dem för att offra dem till sin gud. Sekten kan ha en ledtråd om Eden (kapitel 8).

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 2, SKP 3, KNS 4

FÄRDIGHETER: Slåss FV 1,
Manipulera FV 2.

MUTATIONER: En slumpmässig mutation.

VAPEN: Tillhygge.

VANDRARE

-1

En mager och bister skara människor i lappade och trasiga kläder. De är på sin vakt men inte direkt fientliga – om **RP** är fredliga kan främlingarna berätta, på en märklig dialekt, att de har vandrat i årtal från bergen i väster. De ber om krubb och vatten. De vill veta var **RP:S** bosättning finns, och kan bli hotfulla om **RP** vägrar svara. Om ni redan har spelat hotkortet Vandrarna från bergen (sid 36) kan detta vara en grupp utbrytare, som har drivits bort från huvudgruppen efter en maktkamp. Slutligen kan dessa vandrare ha en ledtråd om Eden (kapitel 8).

GRUNDEGENSKAPER:
STY 4, KYL 3, SKP 4, KNS 3

FÄRDIGHETER: Skjuta FV 3,
Slåss FV 2, Förstå sig på FV 1.

MUTATIONER: Inga.

VAPEN: Skrotkniv, vedyxa, en artefakt.

VATTENHANDLARE

±0

En ensam resenär som trotsar Zonens faror för att handla med rent vatten. Det är en storväxt mutant som släpar på en skrotkärra, följd av två strykarhundar. På kärnan finns plastflaskor, plåtdunkar och en underlig konstruktion av tuber och rör. Det senare är ett hemmabyggt reningsverk drivet av ett sotigt kokkärl. Vattenhandlaren har ett öppet och trevligt sätt och är alltid redo för affärer. Han är inte dumdristig och kapabel till att försvara sig. Mutanten vet mycket om Zonen och kan berätta var andra bosättningar finns. Han kan också ha en ledtråd om Eden. Handlaren tar glatt emot information om Folkets Ark finns.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 3, SKP 4, KNS 5

FÄRDIGHETER: Manipulera FV 2,
Skjuta FV 1.

MUTATIONER: En slumpmässig mutation.

VAPEN: Tillhygge, skrotpistol (5 patroner)

Special: Vattenhandlaren har rötfrött vatten att sälja. Det kan dock innehålla magtorsk (sid 70). Priset beror, som alltid, på efterfrågan.

VRAKRÖVARE

±0

Ett oväntat intakt fordonsvrak står orört i en glänta eller på ett ruintorg. Vrakets rutor är smutsiga, luckorna är låsta och skrovet är av tjock pansarplåt. Vraket är en fälla. En skock vildmutanter eller zongastar rustade med skrotpansar och

enkla vapen använder fordonet som lockbete för nomader och vandrare. Deras vanliga plan är simpel: de rusar fram och söker genom numerärt överläge övervinna sina offer. De plundrar sina byten på allt och släpar iväg dem som slavar till sin stam. Mutanterna har själva inte kunnat öppna vraket. Lyckas någon ta sig in i det hittar man två artefakter i mycket gott skick.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 4, SKP 3, KNS 2

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3,
Skjuta FV 2, Smyga FV 1.

MUTATIONER: En slumpmässig mutation om vrakrövarna är vildmutanter, ingen mutation om de är zongastar (nedan).

VAPEN: Slagträ med spikar, slunga.

ZONGASTAR

±0

Zongastar är vad Folket berättar skräckhistorier vid lägerelden om. Detta vildsinta folk, som lever som nomader ute i Zonen, rör sig som skuggor i ruinerna och anfaller andra zonvandrare utan förvarning. De är mest aktiva om natten, och är sällan ute i dagsljus. Ryktena om zongastarna är många, det sägs att de flår och äter mutanter som de fångat. De är som regel kortväxta och rör sig ofta i stora grupper. Zongastar döljer sina ansikten bakom skräckinjugande masker från den gamla tiden och går oftast klädda i plastrockar som döljer deras huvuden. De slåss med grova tillhyggen, slungor och stenar. De använder sällan artefakter.

Språk: Zongastar har ett primitivt gutturalt språk som Folket har mycket svårt att förstå. En rollperson måste lyckas **KÄNNA ZONEN** för att förstå det.

SANNINGEN OM ZONGASTARNA

Vad Folket inte vet är att zongastarna är ättlingar till människor som överlevde undergången. Mot alla odds har de överlevt Rötan och hungern. Men de blir inte gamla, de flesta är tonåringar. Under alla paltor är deras kroppar bleka och krumma, inte sällan förvridna. Zongastarna har förlorat alla minnen av den mänskliga civilisationen genom åren, och de ser Folket som ett dödligt hot. Om grupperna kunde övervinna skrällen för den andre kanske de kunde bli värdefulla allierade. Zongastarna kan också bli en möjlig – om än oaptitlig – lösning på Folkets oförmåga att föröka sig (kapitel 8).

Beskriv zongastarna som skräckinjagade första gången rollpersonerna möter dem. De är smygande fasor i ruinerna, dolda hot, ständigt på jakt. Berätta ryktena som går om zongastarna i Arken. I strid är de fasansfulla vildar utan nåd och besinning. Senare, om RP möter zongastarna igen, ge dem en chans att se en annan sida av de fruktade fienderna. Kanske stöter de på en sårad zongast.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 4, SKP 3, KNS 2

FÄRDIGHETER: Fly FV 3, Skjuta FV 2, Slåss FV 1.

MUTATIONER: Inga.

VAPEN: Cykelkedja, slunga.

Special: I direkt dagsljus tar zongastar en poäng skada per timme, trots sina skyddsdräkter.

MONSTER

Monster är samlingsnamnet för alla muterade bestar ute i Zonen. De saknar avancerat tänkande, och har därför inte grundegenskaperna Känsla och Skärpa. De kan inte få tvivel eller förvirring. Det går inte att **MANIPULERA** monster. Vissa monster saknar även Kyla – de kan inte få stress.

Färdigheter: Vissa monster saknar färdigheter – de slår alltså bara grundtärningar när de utför en handling. Och om de saknar den grundegenskap som en färdighet bygger på kan de inte slå för den färdigheten överhuvudtaget. Monster kan inte pressa tärningsslag och använder inte **MP**.

Manövrer: Precis som humanoider får monster utföra en handling och en manöver per runda, alternativt två manövrer (kapitel 6 i *Regelboken*). Den enda manöver de vanligen utför är förflyttning.

Vapen: Monster har ofta klor, huggtänder och andra naturliga vapen. Dessa vapen har en vapenskada, men ingen prylbonus.

INGA VANLIGA DJUR

I princip är alla djur i Mutants värld muterade på något sätt. De missfoster som har släppts ut i naturen har antingen konkurrerat ut sina omuterade artfränder, eller korsats okontrollerat med varandra och skapat en genmassa som är rubbad i grunden. Det kan dock finnas smådjur som fåglar och insekter som inte nämnvärt skiljer sig från nutidens arter.

Svärmar: En särskild typ av monster är svärmar, som består av en stor mängd mindre varelser. Speltekniskt fungerar svärmar som andra monster, med två skillnader:

- En svärm kan dela upp sin attack och angripa flera offer med samma handling. Du fördelar helt enkelt grundtärningarna mot valfritt antal offer.



- Svärmar tar ingen skada av vanliga vapen, det krävs eld (eldkastare eller mutation) eller en explosion. Saknar rollpersonerna sådana vapen har de inget annat val än att **FLY** för sina liv.

Specialeffekter: Flera monster har unika effekter, som inte motsvaras av någon av de tolv färdigheterna. Dessa effekter förklaras individuellt.

ASGNAGARE

+1

Dessa utmärklade, skabbiga gnagare lever i horder i Zonen. Rötan tycks bara göra dem större och elakare. Zonens råttor är långa som en mansarm och gnager i sig allt de kommer över, levande som dött, med sina gulnade och sylvassa huggtänder.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 8, KYL 5

PANSAR: –

VAPEN: Sylvassa tänder (vapenskada 1).

SVÄRM: Kan endast skadas av eldkastare, explosioner och mutationer.

Röta: Varje attack från asgnagare, oavsett om den lyckas eller inte, ger offret en rötpoäng.

BETESDJUR

+1

Här och var i Zonen lever flockar av relativt beskedliga betesdjur, muterade versioner av den gamla tidens får, getter, grisar och kor. De är förvildade och tvekar inte

att anfalla zonvandrare som de uppfattar som hot mot flocken. Betesdjur är särskilt lämpliga att jaga för att få krubb (se talangen Slaktare i *Regelboken*).

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2–5, KYL 2–4

PANSAR: –

VAPEN: Horn, bett eller trynen (vapenskada 1).

DRÅPARTRÄD

-1

Ett område som är obehagligt tyst och stilla. Det är hemvist åt Zonens fruktade modergrönska; ett dråparträd. Det består av en mörk stam som slutar i ormande tentakelgrenar. Knotiga rötter täckta av illaluktande sekret har spräckt ruiner och mark. Rester av ben, skinn och fjädrar ligger överallt runt om. Dråparträdet märkliga frökapslar – humanoida kringvandrande växtmutanter som undertvingade dråparträdet vilja jagar åt rovgroönskan – finns i området och kommer göra allt för att fånga in levande väsen som rör sig nära och mata dem åt sin hungrande trädmoder.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 10, KYL 6

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3.

PANSAR: 6

VAPEN: Tentakler (vapenskada 1, vid träff blir offret snärjt och måste Ta krafttag för att komma loss, även vänner intill kan slå), ringformat gap (vapenskada 3, kräver att offret är snärjt).

Tankevågor: Dråparträdet lockar sina offer till sig med kraftfulla tankevägor. Alla inom kort avstånd måste klara att **FLY** för att stå emot – den som misslyckas tar en poäng förvirring och måste avancera fram mot trädet.

Tentakler: När ett offer väl är på nära avstånd kan dråparträdet **slÅss** med sina tentakler. Trädet kan fördela sina grund- och färdighetstärningar på flera offer och angripa dem i samma runda.

Frökapslar: Offer som lyckas motstå dråparträdets lockelser blir som regel angripna av trädets humanoida frökapslar. I sitt naturliga tillstånd har dessa varelser grönaktig hy och saknar kroppsbehåring och tydliga anletsdrag. En frökapsel har **STY** 3 och **KYL** 5 och **FV** 2 i att **slÅss**. De kan dock efterapa en humanoids exakta utseende, genom att skicka in växtstänglar i offrets hjärna och suga ut information om offrets DNA. Offret, som måste vara fasthållet eller brutet av skada för att processen ska gå att genomföra, dör på kuppen. En frökapsel som efterapat en människa eller mutant är helt identisk med offret och kan även tala med dess röst, men är totalt känslökall och går inte att **MANIPULERA** eller **MUCKA** med.

DRÖMBLOMSTER

-1

Ett område fyllt av blommor som klänger och växer överallt. Tunga fuktiga kronblad, ståndare och pistiller samt intensiva färger utmärker dem.

Om något rör sig i området sänder zonblommorna ut sövande moln av sporer. När något faller i sömn ringlar taggiga utskott fram, borrar sig in i offrets mjukdelar och suger i sig näring tills offret är dött. Resterna av tidigare offer är täckta av den snabbt växande grönskan. En hel del prylar och kanske till och med en artefakt eller två ligger på marken i området, dolda av blomstren.

EFFEKT: Den som Spejar mot området och lyckas får syn på rester av tidigare offer. Den som rör sig in i området måste klara att Fly för att inte somna på stället. Den som sövs tar en poäng skada varje runda tills han blir bruten eller tills någon Vårdar honom. Rustning ger normalt skydd, men bara tills offret har tagit sin första poäng skada. Drömblommstren kan enbart bekämpas med eld – räkna dess STY som 10. Vid noll är växterna döda och området kan passeras utan risk.

+1

ETTERBEST

Nära Zonens vattendrag lever varelser som zonstrykare kallar etterbestar – förvuxna ödlor, långa som två mutanter om man räknar in svansen. Etterbestar är intelligenta och det sägs till och med att de går att tämja som riddjur. Att försöka med det är dock en riskabel affär, med tanke på etterbestarnas vresiga humör och den förmåga som givit dem deras namn: de spottar frätande syra med förödande träffsäkerhet.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 4 (lägre i kallt väder)

FÄRDIGHETER: Kämpa på FV 3,
Slåss FV 2, Skjuta FV 3.

PANSAR: 2

VAPEN: Bett (vapenskada 2), syraspott
(räckvidd nära, vapenskada 1, rustning
skyddar normalt).

FRÄTARGRÄS

-1

Ett fält av midjehögt gräs. En sur doft ligger över platsen och här och var skymtar uttorkade kadaver eller vitnande knotor. Gräset böjer sig till och från som om en osynlig vind sveper fram. Växtligheten är ett fält av lömskt rovgräs. Om djur eller mutanter går in i det börjar gräset sno sig runt deras fötter, ben och föremål. Om gräset snärjer något börjar det utsöndra ett frätande sekret. Offret smälts ned till en sörjig gegg som växten kan suga i sig.

EFFEKT: En RP som Spejar mot området och lyckas får syn på rester av tidigare offer. Den som rör sig in i området blir omgående angripen med sex grundtärningar. Vid träff blir offret snärjt och tar direkt en poäng skada av frätande sekret. Rustning skyddar normalt. För att ta sig loss måste offret Ta krafttag. Till dess tar han en poäng skada till varje runda. Frätargräset kan enbart bekämpas med eld – räkna dess STY som 10. Vid noll är gräset dött och området kan passeras utan risk.

JORDSLUKARE

±0

En best som jagar sina byten genom att luckra upp marken ovanför sig och vänta

på att ett oförsiktigt offer skall gå ned sig. Jordslukaren är en avlång och skal-täckt varelse i dubbel manslängd med otaliga ben och kraftiga mandibler. Den är enträgen och enveten i sina attacker och anfaller till offret är nedkämpat eller jordslukaren går under.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 6, KYL 4

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3, Smyga FV 5
(under jord).

PANSAR: –

VAPEN: Ringformat gap (vapenskada 2). Den som blir träffad blir även nerdragen i jorden. Offret måste Ta krafttag för att komma loss (räknas som en handling). Så länge offret sitter fast får jordslukaren +3 på alla attacker mot det. Om ett offer kommer loss brukar jordslukaren ge upp och Fly.

MAGTORSK

±0

Magtorsken är en fruktad parasitvarelse som sprids via dricksvatten. Även vatten som i övrigt är rötffritt och dricksbart kan vara smittat – det finns inget säkert sätt att skydda sig mot magtorsken utom att koka vattnet. Parasiten växer inne i buken på värdkroppen och livnär sig på maten som värden äter. När magtorsken, som snarare liknar en ål, är fullvuxen äter den sig ut genom buken och slingrar sig i väg till närmaste vattendrag.

EFFEKT: Efter smittotillfället blir offret fruktansvärt hungrigt och måste äta minst två ransoner krubb per dag. Varje utebliven ranson ger ett i skada.

Efter några dagar eller en vecka är magtorsken fullvuxen och äter sig ut. Offret blir automatiskt bruten av skada, oavsett STY, och måste bli Vårdad för att inte avlida.

MASKINVARELSE

-2

I enklavernas mörker byggde titanmakterna (kapitel 8) varelser av metall, plast och kretsar som var så avancerade att de kunde mäta sig med oss människor i intelligens och initiativförmåga. Vissa forskare experimenterade

till och med att smälta samman människa och maskin, i hopp om att skapa en varelse bättre lämpad för livet efter katastrofen.

Robotar, av en mängd olika slag, kommer att utforskas grundligt i den kommande modulen *Mutant: Maskinarium*. Men redan i *Mutant: År Noll* kan rollpersonerna stöta på enstaka maskinvarelser som av någon anledning befinner sig i Zonen. För Folket lär en sådan robot framstå som en fruktansvärd styggelse, en vandrande eller svävande metallvarelse med dödliga vapen inbyggda i själva kroppen.

MASKINVARELSE



GRUNDEGENSKAPER:
STY 8, KYL 6

FÄRDIGHETER: Slåss FV 4, Skjuta FV 4.

PANSAR: 10

VAPEN: Sågklinga (vapenskada 2), energivapen (vapenskada 2, lång räckvidd). Vapnen är inbyggda och ger ingen prylbonus.

Special: Roboten kan inte drabbas av stress, dess värde i **KYL** går aldrig ner.

MASKSVÄRM

-1

Dessa kluster av decimeterlånga svarta maskar har utvecklat ett gemensamt medvetande och beter sig mer som en enda varelse än som separata individer. En typisk svärm består av miljontals maskar och kan bli flera meter i omfång. Det döljer sig ofta i mörka och fuktiga platser och angriper byten som passerar i närheten. Angreppet sker genom att svärmen hastigt försöker omsluta offret och försätta det i panik, för att sedan förtära det.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 8 (normalt startvärde som kan öka och minska, se nedan)

PANSAR: –

VAPEN: Omslutning (vapenskada 1). Den första attacken ger stress. Fortsätter angreppet tar offret skada från runda två och vidare. För varje poäng skada offret tar ökar masksvärmens STY ett steg.

Svärm: Masksvärmen kan endast skadas av eldkastare, explosioner och mutationer.

PARASITSVAMP

±0

Denna dödliga svampvarelse smittar genom mycel som sprids vid närkontakt med en infekterad kropp. Efter smittotillfället börjar parasiten växa inne i den nya värdens kropp och hjärna, som upplever fruktansvärda smärtor. Svamporganismen påverkar också offrets hjärna.

EFFEKT: Efter smittotillfället tar offret en poäng skada och en poäng förvirring per dygn. Offret måste alltså äta och sova onormalt mycket för att inte bli bruten. Då och då försöker parasit-svampen tvinga offret att komma nära ett nytt offer, för att sprida smittan vidare. Offret måste klara ett slag för Kyla (ingen färdighet kan användas) för att stå emot impulsen. Det enda sättet att bli fri från smittan är att bli bruten och sedan bli Vårdad.

PSI-MYGG

-1

Ett område fyllt av surrande svärmar av mygg med psioniska krafter. Alla som rör sig i deras närhet blir deprimerade och uppgivna. Allt tycks hopplöst för de som utsätts. Offren får en allt starkare önskan att inte göra något, vilket låter myggorna landa och suga friskt. Attacken är inte fysiskt dödlig, men uppgivenheten kan i sig kosta en zonfarare livet.

EFFEKT: Individer som drabbas av psi-myggen får varje runda en attack mot sig med ett antal grundtärningar lika med svärmens STY. Varje ☢ ger ett poäng tivel (trauma mot KNS).

För att samla sig och ta sig i skydd krävs att man lyckas Fly. Myggsvärmen kan enbart bekämpas med eld eller explosioner. När svärmens STY når noll är den helt bekämpad. En typisk svärm psi-myggor i Zonen har STY 8 från start.

RAGGBEST

±0

Ett vildsint och storväxt rovdjur med nära manshöjd över manken. Besten har smutsgrå päls och utmärks av ett orimligt stort gap, en outsinlig hunger och förmåga att röra sig näst intill ljudlöst. Raggbesten smyger sig med oändligt tålamod mot sitt offer och det är sällan bytet hinna upp-fatta vad som händer innan monstret halvt slukat sitt byte. Käften kan vidgas så att besten utan problem kan hugga en storväxt mutant runt överkroppen. Frätande saliv smälter sedan sönder offret som inte släpps förrän allt är svalt eller raggbesten tvingas fly.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 6, KYL 5

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3, Smyga FV 4.

PANSAR: 2

VAPEN: Klor (vapenskada 1), bett (vapenskada 3, men kan bara användas om offret är ovetande om attacken). Om ett bett lyckas sitter offret fast och tar 1 poäng skada varje runda. För att komma loss måste offret (eller en kamrat) Ta krafttag (modifikation -2). Varje slag räknas som en handling.

RUINSPINDEL

±0

I mörka tunnlar och ruiner lever murerade spindlar som har vuxit till grotesk storlek. Oförsiktiga zonvandrare som trampar igenom gamla murkna tunneltak eller utforskar ödsliga ruiner kan hamna mitt ibland dem. Insekterna livnär sig på allt ifrån lik och avskräde till storväxta byten som de tar död på med sitt giftbett.

RAGGBEST



GRUNDEGENSKAPER:
STY 5

FÄRDIGHETER: Slåss FV 2, Fly FV 2.

PANSAR: 3

VAPEN: Giftbett (vapenskada 1 och förlamande gift, se nedan).

Nervgift: Om giftbettet gör skada tränger giftet in och gör en poäng stress per runda tills offret **VÄRDAS**. Medan giftet verkar läker vatten inte **KYL**.

RÖTMYROR

±0

Rötmyrorna är en legend bland zonstrykare. Det farliga är inte insekterna i sig – nog för att de är otrevliga nog, stora som en handflata och med kraftiga käkar – utan deras överväldigande antal. Rötmyror bygger inga stackar, i stället väljer de fram i mångmiljonhövdade horder genom Zonen och förintar allt i sin väg. De är blinda och uppfattar allt levande som föda. Det finns zonstrykare som säger sig ha sett en svärm rötmyror sluka en raggbest på ett par minuter. Insekterna blir inte trevligare av att de sprider stark röta omkring sig där de drar fram.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 6

PANSAR: –

VAPEN: Bett (vapenskada 1).

Röta: Varje attack, oavsett om den lyckas eller inte, ger offret en rötpoäng.

Svärm: Rötmyrornas svärm är enorm. Den går överhuvudtaget inte att skada

med vapen som rollpersonerna kan tänkas förfoga över. Det enda sättet att undkomma är att **FLY**.

SKROTKRÅKOR

+1

Stora smutsgrå fåglar som lever i flockar i Zonen. De anfaller gärna oförsiktiga zonvandrare och hackar besinningslöst med sina vassa näbbar mot ansikte och ögon. Dessa motbjudande fjäderfän kallas skrotkråkor av Folket, eftersom de finner allt som blänker oemotståndligt lockande – särskilt dyrbart fornskrot.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 7, KYL 6

PANSAR: –

VAPEN: Näbbar och klor (vapenskada 1).

Svärm: Kan endast skadas av eldkastare, explosioner och mutationer.

SKRÄDESVRÅK

±0

Från höga ruiner spanar skrädesvråken ut över Zonen med sina gula ögon. Gråbruna fjädrar låter den smälta in omgivningen. Sitt namn har besten fått av sina muterade klor som liknar långa knivblad. Skrädesvråken jagar genom att dyka ner på sina offer och med klorna knipsa av lämplig del, eller bara ta tag i offret och flyga iväg. De största bestarna har mätt upp till tio meter mellan vingspetsarna. Yngre eller mindre exemplar nöjer sig oftast med att riva ut ögon eller knipsa av öron.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 8, KYL 8

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3, Fly 4,
Ta krafttag FV 2.

PANSAR: 1

VAPEN: Klor (vapenskada 2, vid träff slits
ett rejält köttstycke loss).

Störtdykning: En skrädesvråk i luf-
ten kan störtdyka från långt avstånd
och direkt **slåss** med ett offer i samma
runda. Vråken tar själv ett i skada av
attacken.

Lyfta offer: När skrädesvråken lyckats
med att **slåss** kan den lyfta upp offret och
flyga iväg med det genom att klara ett
slag för **TA KRAFTTAG**.

SKÖVLARE

±0

Ett ofantligt monster som når nära dub-
bel manshöjd över manken och dubbelt
i längd. Trots besten små ben kan den
få upp en skrämmande fart och under
det trubbiga trynet sitter två grova
betar som sliter sönder allt ifrån vrak
och träd till mutanter och skrotpalis-
sader. Allt tycks reta upp varelsen och
att få stopp på en rasande skövlare är
nära omöjligt. Besten verkar inte vara
ett utpräglad rovdjur och jagar inte för
föda, däremot äter den lika gärna as och
lik som frodig grönska.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 10, KYL 6

FÄRDIGHETER: Slåss FV 4.

PANSAR: 8

VAPEN: Tjurrusning (vapenskada 2,
måste inledas på kort avstånd, ger en
extra manöver till förflyttning före at-
tacken), betar (vapenskada 3).

STRYKHUNDAR

+1

Hungriga och muterade flockar av
byrackor är vanliga i Zonen. De är
magra, seniga och saknar ofta päls helt
eller fläckvis.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 4

FÄRDIGHETER: Slåss FV 2, Fly FV 3.

PANSAR: —

VAPEN: Bett (vapenskada 2).

TJÄRNMAL

±0

I ruingölar och gamla vattentäkter ruvar
tjärnmalen. Monstret kan ta många
skepnader, från platta fjällbetäckta fis-
kar till ål- eller ormliknande bestar med
vassa fenor. Tjärnmalen rycker ofta ner
byten som simmar i vattnet eller går
längs stränder för att sen dränka offret
genom att hålla fast det under ytan.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 10, KYL 5

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3,
Fly FV 4 (under vatten).

PANSAR: 5

VAPEN: Bett (vapenskada 2)

Dränka offer: Om malen lyckas **slåss**

kan den dra ner offret i djupet för att dränka det. Offret kan ta sig loss genom att klara att **FLY**.

ZONGETINGAR

±0

Det första zonvandrare brukar märka av dessa odjur är surrandet, onaturligt dovt och motbjudande. Zongetingarna är gulsvarta, stora som knytnävar och har hårda ytterskal. Deras sting injicerar ett kraftigt hallucinogent gift

som förvirrar offret och gör det lättare för insekterna att slita i stycken. Som om det inte vore nog utsöndrar zongetingar när de hamnar i strid ett feromon som direkt lockar till sig fler surrande missfoster.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5

PANSAR: 2

VAPEN: Bett (vapenskada 1 och hallucinogent gift, se nedan).

Svärm: Kan endast skadas av eldkastare, explosioner och mutationer.

Hallucinogent gift: Varje attack som ger 1 eller mer i skada ger offret en poäng förvirring.

Feromoner: Svärmens **STY** ökar ett steg varje runda tills alla offer är döda eller har lyckats **FLY**.

ZONIGLAR

ZONIGLAR

±0

Fingerlånga kryp som håller till i täta snår eller inne i mörka ruiner och faller ner över sina byten. De slemmiga kräken har varken ben eller ögon, bara ett gap fyllt av nålvassa tänder. Kommer zoniglarna i kontakt med bar hud hugger de blixtnsnabbt och huden domnar. En svag pulserande smärta förnimms i området och sedan fylls sakta larvkroppen av offrets blod och vätska. Ett tiotal kryp som lyckas suga sig fast på en mutant kommer lämna ett uttorkat lik efter sig.



**GRUNDEGENSKAPER:
STY 6****PANSAR: –**

VAPEN: Blodsugning. Om iglarnas attack (Slåss) lyckas fortsätter offret att ta en poäng skada per runda tills de tagits bort. Att skära eller rycka bort dem kräver att offret, eller en vän, lyckas Slåss. Flera försök är tillåtna.

Svärn: Zoniglar kan endast skadas av eldkastare, explosioner och mutationer.

ZONTÖRNE**-1**

Trakten är övervuxen med snår och buskar, många täckta av grova törnen och taggar. Zonbuskarnas rotutväxter har tryckkänsliga områden. Kliver någon på dem skjuter busken mängder av sylvassa taggar i hög hastighet. Taggarna är täckta med hallucinogent gift. Offret förvirras av orimliga syner, desorienteras och riskerar att vandra in bland snårerna, bara för att fastna på hullingar och törnen. Varelser som fastnar blir måltid åt de asgnagare och sumpfåglar som lever på buskarnas offer.

EFFEKT: Den som går in i området utsätts för en attack med sex grundtärningar. Rustningar skyddar normalt. En träff ger ingen skada – i stället drabbas offret av hallucinogent gift som ger en poäng förvirring för varje slagen ☢. För att ta sig ur snåret måste offret klara att Fly. Snåret angriper en gång varje runda. Zontörnet kan enbart bekämpas med eld – räkna dess STY som 10. Vid noll är snåret nedbränt och området kan passeras utan risk.

ÄRGFLYN**±0**

Ärgflyn är udda varelser, stora som en handflata, och påminner om halvgenomskinliga blåsor som svävar fram. Tunna armlånga spröt som glänser av sekret hänger under deras kroppar. Deras rörelser fyller luften med en frän stickande doft. Allt spröten berör får brännande smet över sig. Om de når metall vrider spröten sig runt föremålet och än mer syra utsöndras. Varelserna drar sig undan vid anfall. De hungrar bara efter metall, inte levande varelser.

EFFEKT: Ärgflyna attackerar inte levande offer, utan deras prylar – och bara om de är gjorda av metall. Slå för en attack mot varje pryl, med sex grundtärningar.

Varje ☢ sänker målets prylbonus ett steg. Attackerna fortsätter ofta runda efter runda, tills offren lyckas Fly.

FENOMEN

Världens själva grundvalar har skakats av den stora katastrofen. Naturen betar sig inte längre på det sätt som vi är vana vid. Fenomen är en samlingsterm för alla de märkliga, bisarra och direkt livsfarliga naturfenomen som zonfarare kan drabbas av.

ASKVIND**+1**

En kall vind sveper genom Zonen och drar med sig den svarta askan som ligger i drivor mellan ruinerna. Askan skymmer sikten och svider i ögonen och det blir allt svårare att andas. Den otrevliga blåsten

varar i några timmar eller ännu längre. När vinden till sist mojnar är det mesta täckt av ett finpudrigt asklager och alla vattenkällor inom några kilometer är förgiftad sörja. Vintertid blir snön gråfärgad och det dröjer länge innan askan försvinner.

EFFEKT: Zonfarare som vill fortsätta vandra genom askvinden måste klara att Kämpa på. Den som misslyckas måste söka skydd tills askvinden är över.

ATOMKÖLD

±0

Stora vita moln sveper in och vinden friskar i rejält. Kylan blir svår och tät snö faller. Plötsligt upphör blåsten och snöfallet. En vägg av vita moln bildar en hög cylinder ovanför området. En blå himmel skymtar däröver. Stillheten har ett pris: temperaturen faller dramatiskt. Att vistas utomhus är förenat med livsfara. Allt levande som inte söker skydd dör. Eldar måste matas hårt eller falna.

EFFEKT: Zonfarare som inte bär tjocka atomvinterställ eller forntida skyddsdräkter utsätts för effekten av köld (kapitel 6 i *Regelboken*). Ett slag i timmen måste slås tills köldknappen är över. Det enda sättet att skydda sig är att tända en eld – vilket kräver bränsle, elddon och att någon lyckas med ett slag för Kyla (händerna skakar och bränslet är svårt att få fyr på).

BLINDGÅNGARE

+1

Hela området är sönderskjutet och nerlusat med bomber, minor och gra-

nater. Många ligger odetonerade, halvdolda i zongruset. Att gå här är förenat med livsfara.

EFFEKT: En person som vill passera området måste klara ett slag för att Fly. Ett misslyckat slag betyder att en gammal granat detonerar, med sprängverkan 10 (se *Regelboken*).

DAMMTORNADO

-1

Luften fylls med sand och aska och himlen färgas smutsigt gulbrun. En ruin från den gamla världen rister plötsligt till och en kilometerhög tornado sliter den i stycken. Den enorma virveln av sand och damm maler allt i sin väg till stoft. När tornadon dragit förbi går ett halvkilometer brett spår av total ödeläggelse så långt man kan se. Inget som varit i dess väg har klarat sig.

EFFEKT: Alla som är i dammtornadons väg måste klara att Fly för att hinna ur vägen i tid. Den som misslyckas utsätts för en attack med hela tolv grundtärningar. Varje ☢ ger ett poäng skada. Rustning skyddar.

ELEKTRISK STORM

±0

Tunga mörka moln sänker sig över området. Luften börjar smaka metalliskt, hår ställer sig på ända och spröda blixtrar vandrar längs metallföremål. Plötsligt börjar blixtrar slå ned överallt. Om och om igen bombarderas området. Ögon tåras av det skarpa lju-

set och dånet från dundrande knallar är öronbedövande. Stormen varar bara några minuter men det känns som en evighet.

EFFEKT: Alla som utsätts för stormen blir mål för en attack med tre grundtärningar. Varje  ger en poäng stress, rustningar ger inget skydd. För den som står på en höjd eller klättrar i en metallställning slår du i stället sex grundtärningar. Slå gång på gång tills stormen har bedarrat eller tills zonfararna har lyckats söka skydd – det kräver att de klarar att Fly.

EXTREMHETTA

Använd detta fenomen endast på sommarhalvåret. Om ni spelar på vintern, välj Atomköld i stället.

±0

EFFEKT: Hettan är så svår att zonfararna måste slå för Kämpa på efter varje fysiskt ansträngande handling. Slå slaget direkt - det räknas inte som en handling. Misslyckande innebär att offret direkt tar en poäng stress. Även den som inte gör något alls måste dricka en ransom vatten varje timme i stället för varje dygn, så länge hettan varar – vilket brukar vara fram till kvällen.

HET KÄLLA

Luften blir allt varmare och på en del platser väller ånga fram ur sprickor i marken. Små pölar med bubblande och illaluktande vatten finns också. Vattnet är kokande hett men här och var blandas det med regnpölar

±0

och bäckar och tycks behagligt varmt.

EFFEKT: Ett uråldrigt kraftverk långt under ytan är fortfarande aktivt. Det läcker röta och vattnet är smittat. Den som vadar genom vattnet tar en röt-poäng. Fördelen är att källan skyddar mot köld (se *Regelboken*) så länge man håller sig i närheten.

LJUSPELARE

Starka ljuspelare syns vid horisonten, och strålar upp mot den svarta zonhimlen. Var kommer ljusen ifrån? Och vad har väckt dem till liv just nu?

±0

EFFEKT: Ingen. Men låt gärna SLP berättar skrönor om ljusen, att någon har hört att de visar vägen till Eden, till en annan Ark eller att de är ett ont omen.

MAGNETFÄLT

Rester av någon anläggning från den gamla världen skapar i detta område ett magnetiskt kraftfält av fluktuerande styrka. Zonfarare kan märka av fenomenet genom ett tilltagande surrande och att deras hår ställer sig rakt upp. Stannar de i området märker de hur alla metallföremål de bär dras mot en viss punkt.

-1

EFFEKT: Zonfararna måste välja mellan att släppa alla metallföremål de bär på eller Ta krafttag för att lyckas ta sig ur kraftfältet med sakerna i behåll.

Den som bär en skrotrusrning måste ta krafttag, det går inte att ta av sig rustningen snabbt nog. Den som misslyckas får slå igen i nästa runda, men får då en modifikation -1. Den negativa modifikationen växer ett steg för varje runda. Kraftfältet upphör plötsligt och oförklarligt när du finner det lämpligt, men återkommer senare på samma plats.

MISÄRVIND

±0

En vind fylld av pest, förruttnelse och röta sveper in över Zonen. Luften fylls av damm och otrevliga odörer och blir tung att andas. I spåren följer smittor, krubb ruttnar och vatten blir odrick-

bart. Den eländiga vinden håller i sig i flera timmar innan den avtar.

EFFEKT: Vinden ger en rötpoäng direkt. Dessutom blir allt krubb och vatten besudlat. Det går fortfarande att äta/dricka, men ger en rötpoäng varje gång man gör så.

NATTSKEN

-1

Flammande ljussken i sjukliga färger sveper över nattskyn. Artefakter som drivs på batterier och fornkraft fungerar erratiskt eller inte alls. En del ser undergångsomen, andra hopp om en ny gry-

SKÖVLARE



ning. Åter andra tycker bara färgerna är fina eller gömmer sig i rädsla. Zonskenet varar tills det ljusnar.

EFFEKT: Alla elektriska artefakter (Strålkastare, Kassettradio, Videokamera) slutar fungera så länge nattskenet pågår.

Kommentar: Om du slår fram detta fenomen under dagtid, låt det inträffa följande kväll i stället.

OBELISK

±0

Mitt i Zonen står en flera meter hög, svart obelisk. Den verkar vara tillverkad i någon sorts mycket tålig metall. Den finns inga synliga öppningar eller luckor, och obelisken verkar helt obörd av tidens tand. Obelisken ger ett främmande intryck och har märkliga psykiska effekter på personer i närheten, psykedeliska hallucinationer eller väsande röster i huvudet.

EFFEKT: Varje runda nära obelisken måste offret slå för att Känna Zonen. Att misslyckas ger en poäng förvirring.

RÖTHÄRD

-1

Kusten verkar klar. Ruinen är tom på fiender, och utforskningen kan börja obehindrat. Men den osynliga Rötan är stark här och kan döda oförsiktiga zonfarare.

EFFEKT: Ge RP chansen att ana oråd genom att beskriva något avvikande i miljön; till exempel en samling

kadaver, ett rör som läcker grön sörja, eller en plats där mörkret är onaturligt kompakt och påträngande. Den som trots allt vandrar in i härden tar en röt-poäng per minut (kapitel 8 i *Regelboken*). Om du vill ställa spelarna inför ett knivigt val kan den enda vägen framåt gå genom röthärden. Om RP anar oråd kan de Speja mot området för att få veta att det är en röthärd.

SLUKHÅL

±0

Den söndervittrande ruinen ger vika och en eller flera personer dras med i ett moln av grus och zondamm.

EFFEKT: Alla som dras med i raset måste klara ett slag för att Fly för att undvika att ta en poäng skada (rustning skyddar). Men det är bara början på problemet. Offren för raset kan ha hamnat i någon forntida bunker eller tunnel, fylld av monster eller röta. Att klättra upp kan också visa sig svårt.

SPLITTERVIND

±0

En hård bläst börjar vira. Luften fylls av virvlande korn av glas och metallsplitter som river upp oskyddad hud.

EFFEKT: Alla som befinner sig ute i splittervinden utsätts för en attack med sex (eller ännu fler, om vinden är särskilt hård) grundtärningar. Varje  ger en poäng skada. Att hitta skydd kräver normalt att man lyckas Fly, alternativt använder en mutation med samma effekt.

SPÖSKEN

±0

Ett blekt grönt ljussken spelar mellan ruinrester eller trädstammar. Om någon närmar sig drar skenen sig undan. Ingen förklaring står att finna men spökljusen tycks förflytta sig om en betraktare gör det. Sedan försvinner de lika hastigt i intet som de dök upp.

EFFEKT: Ingen – men låt gärna spelarna tro annorlunda. Det finns inget rollpersonerna kan göra som påverkar spökskenet.

SYNVILLA

-1

Området runt zonfararna tycks plötsligt hacka till. Det är som om allt skevar till ett ögonblick. Området byter skepnad och ser i en bråkdels sekund helt annorlunda ut: välordnat, städat, vackert. Zonfararna har vandrat in i ett hologram, resterna av ett urtida försvarsverk. Det är ett avancerat kamouflage som i sig är harmlöst men skapar en risk att **RP** går in i saker (ruiner, träd, betongblock, vrak) som förvrängts till att likna något annat. Området är cirka 20x20 meter stort.

EFFEKT: Ingen – men effekten kan vara förvirrande.

SYRAREGN

+1

Tunga droppar börjar plötsligt falla från zonhimlen. Men detta är inget vanligt regn. Dropparna fräser av syra när de slår ner, och den som befinner sig i syraskuren

gör bäst i att snabbt söka skydd. Efter regnet är ruiner, betongblock, träd, blad och vrak pepprade med syrafrätta hål eller har fått djupa rännilar av strilande syravatten graverat. Pölar av frätande sörja och lera täcker marken. Vintertid blir regnet till tätt fallande syrasnö som bildar en tjock frätande snögegga. Snön dunstar inte utan försvagas över flera dygns tid.

EFFEKT: Den som är ute i syraregnet löper stor risk att ta skada. Slå ett antal grundtärningar beroende på regnets intensitet – 6 är normalt, men allt från 4 till 10 är möjligt. Varje ger offret en poäng skada. Rustning skyddar på vanligt sätt (kapitel 6 i Regelboken). Offren fortsätter ta skada av regnet på samma sätt varje runda tills de lyckas söka skydd genom att Fly.

TRÖGHETSFÄLT

-2

Zonfararna ser ett monster eller humanoid som tycks helt frusen mitt i en rörelse, totalt orörlig. Om någon närmar sig objektet kan andra se hur hans rörelser tycks bromsa in till slow motion. I området finns ett märkligt kraftfält som får själva tiden att bromsa in. Den som går in i fältet märker bara att omgivningen börjar röra sig snabbare, och effekten tilltar ju längre in personen går. Det går att ropa till en person i fältet, men han uppfattar röster utifrån som högfrekventa och pipiga. Hans egen röst låter mörk och långsam för personer utanför fältet.

EFFEKT: Att befinna sig i fältets ytterkant medför ingen större risk, men den som närmar sig dess centrum kommer att bli

fången i fältet för evigt. Låt RP som går in i fältet (eller bara ser effekten av det på någon annan) slå för att Känna Zonen. Om slaget lyckas ska du förklara risken för spelarna.

— VAKUUM —

-2

Zonfararna passerar ett område som är helt tomt på luft. Det finns ingen uppenbar förklaring till varför luften inte fyller området – inga tydliga markeringar eller gränser syns. Det första zonfararna märker är att de inte kan andas eller prata.

EFFEKT: Alla måste slå för att FLY. Den som misslyckas får panik och blir kvar i vakuumet, vilket ger en poäng skada varje runda. Rustning skyddar inte. Ett slag per runda är tillåtet för att ta sig ut ur vakuumet. Den som tagit sig ut kan hjälpa (sid 54 i Regelboken) ut en vän som blivit kvar.

— ZONGÖLAR —

±0

En ruintrakt där varm och tjockflytande lera täcker alla öppna ytor. Solid mark finns under geggan och en normallång mutant sjunker ned till knäet. Här och var finns meterdjupa kratrar, skapade av områdets zonfenomen. Under ytan döljs lömska källor med hett vatten. Om någon rör sig i närheten eller rakt över dem kommer de brisera och en kaskad av skällande vatten sprutar upp med oerhörd kraft. Vattenstrålen når ett tiotal meter i höjd och dränker allt inom några meter. En person som träffas riskerar att få sin hud bortskallad.

EFFEKT: Den som Spejar framgångsrikt mot gölarna noterar att det pyser och bubblar på vissa platser. För att röra sig genom området och undvika dessa platser krävs att man klarar ett slag för Känna Zonen. Ett misslyckat slag betyder att offret blir måltavla för en skållhet kaskad. Samma sak gäller den som går in i området ovetande. Slå ett antal grundtärningar beroende på kaskadens intensitet, sex är normalt. Slår du en eller fler ☼ träffas offret, och tar skada lika med antalet ☼. Den som tar en eller flera poäng i skada tar också en rötpoäng. Den enda fördelen med denna plats är att den alla i närheten skyddas mot köld.

— ZONSMOG —

+1

Stråk av smog börjar virvla upp från marken. Först i knähöjd men sedan stiger dimman allt mer. Ögon börjar tåras och det bränner i näsa och mun samt sticker otrevligt över huden. Man riskerar ingen direkt skada men har mycket svårt att se och lukt- och smaksinne är helt borta i flera timmar framåt. Bar hud kommer vara röd och smått svullen någon dag efter. Smogmolnet ligger tätt resten av dagen över området. Därtill har zonbestar med förmåga att jaga obehindrat i smogen lärt sig utnyttja dimmans effekt. Tar sig zonfararna till högre höjd (ruin, trädtopp, kulle) undkommer de smogen. d

EFFEKT: Det går inte att Skjuta på kort eller långt håll i smoggen. Alla som hamnar i smoggen tar också en rötpoäng. Välj eller slå fram ett zonmonster som jagar i smoggen.





ARTEFAKTER

Artefakter är det mest värdefulla rollpersonerna kan finna. Föremålen från den gamla världen kan ge dem makt över andra mutanter, skänka Arken kunskap, och till och med visa vägen till Eden. Texten på samtliga artefaktkort i spelet upprepas här, för att ge dig översikt och ifall något kort skulle gå förlorat. Dessutom förklaras vissa komplicerade artefakter lite närmare här.

Hur rollpersonerna gör för att förstå och använda artefakter förklaras i kapitel 7 i *Regelboken*.

HANTERA ARTEFAKTER

Det är du som **SL** som bestämmer när en rollperson hittar en artefakt. När **RP** utforskar en ny sektor i Zonen kan du låta tärningarna avgöra (kapitel 3) – men kom ihåg att du aldrig är bunden

av slaget. Du kan också låta **RP** hitta artefakter på helt andra ställen – till exempel i bosättningar eller på **SLP**. Använd artefakter som belöning för utforskning, men också för att skapa dramatik och spänningar inom och utanför gruppen. Artefakter är mäktiga och dyrbara ting – den som hittar en artefakt kan bli mer kraftfull, men riskerar också att bli en måltavla för **SLP** eller andra **RP**.

ARTEFAKTKORTEN

Normalt låter du spelaren som hittar en artefakt dra ett slumpmässigt artefaktkort. Om du vill plantera föremålet bättre i miljön kan du själv dra kortet först, beskriva omgivningen och därefter lämna över kortet. En tredje variant är att du själv väljer en artefakt du vill att rollpersonen ska ha och plockar ut den ut kortleken.

Rubriken på kortet säger vad föremålet är, medan texten oftast beskriver föremålet utan att nämna det vid namn. Ta för vana att låta spelaren som funnit ett artefaktkort först läsa upp texten utan att avslöja rubriken. Det kan vara kul att låta de andra spelarna gissa vad artefakten är en stund innan det avslöjas! Att spelarna vet vad artefakten är betyder förstås inte att rollpersonerna gör det.

TABELL

Om du inte har tillgång till spelkortet till Mutant: År Noll kan du rulla tärning på den här tabellen i stället. Slå T666.

SLAG	ARTEFAKT
111-114	Antidepressiva tabletter
115-122	Armborst
123-126	Automatkarbin
131-134	Automatpistol
135-142	Batteri
143-146	Bensindunk
151-154	Dagbok (metaplot)
155-162	Gasmask
163-166	Generator
211-214	Gitarr
215-222	Hagelgevär
223-226	Handgranat
231-234	Hockeyhjälm
235-242	ID-kort (metaplot)
243-246	Jaktgevär
251-254	Kamouflageuniform
255-262	Kanot
263-266	Karta över Zonen
311-314	Katana
315-322	Kassettradio (metaplot)

323-326	Kikare
331-334	Klänning
335-342	Kompass
343-346	Konstverk
351-354	Kostym
355-362	Livsstilsmagasin
363-366	Luftmadrass
411-414	Lugnande medel
415-422	Läskburk
423-426	Moped
431-434	Motorbåt
435-442	Motorsåg
443-446	Mountainbike
451-454	Paraply
455-462	Parfymflaska
463-466	Personbil
511-514	Pilbåge
515-522	REGEN
523-526	Revolver
531-534	Rökgranat
535-542	Serietidning
543-546	Signalpistol
551-554	Skiftnyckel
555-562	Skottsäker väst
563-566	Skyddsdräkt
611-614	Smärtstillande tabletter
615-622	Solglasögon
623-626	Strålkastare
631-634	Uppåttjack
635-642	Videokamera (metaplot)
643-666	Slå om

GRYNINGSVALVET

En mutant som hittar en artefakt är egentligen skyldig att lämna den till

Gryningsvalvet för Folkets bästa (kapitel 7 i *Regelboken*). Nuförtiden tummas det rejält på den regeln, men principen lever kvar och behövs för Arkens utveckling – varje artefakt som lämnas in ger en bonus. Sätt gärna rollpersoner som hittar artefakter i detta moraliska dilemma.

Q ANTIDEPRESSIVA TABLETTER

När allt känns mörkt och hopplöst kan dessa små piller ge dig lindring på kemisk väg. De ligger i burk eller en karta.

Effekt: När du äter pillren läker du direkt allt tvivel som du tagit. Tyvärr räcker pillren bara till **T6** doser – när du har tagit alla måste du kassera kortet. Småsak.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: -

Q ARMBORST

Ett tyst och dödligt uråldrigt vapen, byggt av lättviktsmetall.

Effekt: Prylbonus +3 till **SKJUTA**. Vapenskada 1, lång räckvidd. Använder pilar.

PREPARERA LEKEN

Även om du låter spelarna dra slumpmässiga artefaktkort kan du ta ut kort ut leken som du inte önskar att spelarna ska få för tidigt. Det gäller särskilt de tre kort som knyter an till spelets metaplot: kassettration, videokameran och ID-kortet. När spelarna har alla tre kan de finna vägen till Eden. Även dagboken ger information om metaplotten.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi +1, Försvar +1

Q AUTOMATKARBIN

Ett rostigt men respektingivande vapen, som kan vräka iväg hela skurar av kulor mot fienden. Patroner är alltför dyrbara för att slösa på det viset förstås, men vapnet ger dig respekt bland Folket.

Effekt: Prylbonus +3 till **SKJUTA**. Vapenskada 2, lång räckvidd. Har magasin, så du slipper ladda om efter varje skott. Vapnet kan skjuta automateld (kapitel 6 i *Regelboken*).

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi +T6, Försvar +T6

Q AUTOMATPISTOL

Ett lätt och smidigt skjutvapen, så litet att det går att gömma i ärmen. Perfekt att ha med sig i trängda lägen när du inte vill visa dina kort.

Effekt: Lätt vapen. Prylbonus +2 till **SKJUTA**. Vapenskada 2, kort räckvidd. Vapnet har magasin, så du slipper ladda om efter varje skott. Varje skott kostar dig en patron.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6, Försvar +1

Q BATTERI

En metallklump som fornfolket kopplade ihop med elektriska apparater för att ge dem elström. Det verkar fortfarande vara lite liv i den...

Effekt: Används för att ge ström åt andra artefakter som kräver det för att fungera. Kan laddas upp med en generator (artefakt eller Folkets projekt).

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6

Q BENSINDUNK

En rostig men hel plåtdunk fylld med bränsle. Det stinker och är ytterst brandfarligt. Bränslet kan användas för att få forntidens fordon att rulla igen. Dunken kan också användas som brandbomb.

Effekt: Kan användas för att tanka fordon från den gamla tiden. Kan också användas som vapen. Du kastar den brinnande dunken med färdigheten **TA KRAFTTAG**. Extra ☢ har ingen effekt. Kort räckvidd. Ingen prylbonus. Om attacken lyckas landar dunken på nära avstånd från målet, annars på kort avstånd. Explosionen har sprängverkan 6.



SKROT

Det finns förstås massor av prylar som ligger och skräpar ute i Zonen som inte är användbara artefakter. Sådana föremål kallas skrot. Som **sl** kan du låta **rp** hitta skrot lite varstans. Hitta på något du tycker passar i ruinen där de befinner sig, eller låt spelarna slå i tabellen på sidan kapitel 8 i *Regelboken*.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +1

Q DAGBOK

En sliten anteckningsbok med handskriven text på de fuktskadade sidorna. Den som förstår det gamla folkets skrivtecken kan läsa vad som står.

Effekt: Denna artefakt knyter an till spelets metaplot. Läs mer i kapitel 8.

UN-krav: Kultur 20

UN-bonus: Kultur +T6



Q GASMASK

Denna fornmask i svart gummi täcker hela ansiktet och är försedd med ett stort filter framför munnen. Gasmasken är sliten och repig, men den fungerar.

Effekt: Lätt pryl. Skyddar mot gaser och ger skyddsvärde 3 mot zonröta (kapitel 8 i *Regelboken*).

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6

Q GENERATOR

En tung och rostig maskin som verkar helt värdelös vid en första anblick. Men en skrotskalle vet att denna apparat är värd sin vikt i guld. Tankar man den med sprit kan den ge elektrisk ström – om man bara får igång motorn.

MÄNGDEN ARTEFAKTER

Låt inte rollpersonerna hitta för många artefakter, för snabbt. Artefakter ska vara sällsynta och dyrbara. Som tumregel, undvik att rollpersonerna totalt kommer över fler än en eller två artefakter per spelpass. Du kan låta vissa **slp** ha artefakter, men även det bör vara sällsynt. **slp:s** artefakter kan ofta hamna hos rollpersonerna till slut. Om de på något sätt skulle komma över ett stort antal artefakter – kom ihåg att det finns andra som vill ha dyrgriparna...

Effekt: Tung pryl. Kräver en dos sprit per dag. Kan ge ström åt Arken eller till artefakter.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi +T6

Q GITARR

En besynnerlig och bräcklig träkonstruktion med strängar över ett hål i mitten. Mot alla odds har den överlevt undergången intakt, och när man drar på strängarna hörs angenäma ljud.

Effekt: Den som lär sig spela på gitarren blir snabbt populär vid lägerelden. Ger prylbonus +3 till **MANIPULERA**.

UN-krav: Kultur 20

UN-bonus: Kultur +T6

Q HAGELGEVÄR

Ett avsågat skjutvapen med två grova pipor. På nära håll är det ett fruktansvärt vapen som ingjuter respekt hos mutanter.

Effekt: Prylbonus +3 till att **SKJUTA**. Vapenskada 3, kort räckvidd. Vapnet kan avfyras två gånger innan det måste laddas om. Varje skott kräver en patron.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6, Försvar +1

Q HANDGRANAT

En rostig metallklump som smäller med en bedövande knall när sprinten dras ut. Hanteras varsamt!

Effekt: Lätt pryl. Du kastar granaten med färdigheten **SKJUTA**. Extra ☢ har ingen effekt. Kort räckvidd. Ingen prylbonus. Om attacken lyckas landar granaten på nära avstånd från målet, annars på kort avstånd. Explosionen har sprängverkan 9 och vapenskada 2.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi +T6, Försvar +T6

Q HOCKEYHJÄLM

En forntida huvudbonad av slagttålig blå plast. Den är lite sprucken och tilltygad, men ger bra skydd åt skallen.

Effekt: Skyddsvärde 3 mot skada.

UN-krav: -

UN-bonus: Teknologi +1

Q ID-KORT (METAPLOT)

Ett slitet och smutsigt kort av gulnad plast. "ID-kort typ VII" står det på ena sidan, och med liten knappt läsbar text: "Eden Security".

Effekt: Småsak. Kort av den här sorten användes i den gamla världen för att öppna portar till stängda platser. Frågan är bara var porten finns.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi +T6

Special: Denna artefakt kan visa vägen mot Eden. Läs mer i kapitel 8.



Q JAKTGEVÄR

Det avlånga skjutvapnet är slitet och tilltygat, men dess slagkraft och räckvidd gör dig till en fruktad fiende i Zonen. Och det fungerar. För stunden.

Effekt: Prylbonus +2 till att **SKJUTA**. Vapenskada 2, lång räckvidd. Har magasin, så du slipper ladda om efter varje skott. Varje skott kostar dig en patron.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6, Försvar +1

Q KAMOUFLAGEUNIFORM

Denna forntida klädedräkt är tillverkad i grovt tyg i ett spräckligt grönt mönster. En perfekt uniform för en zonfarare som vill gömma sig i terrängen, och den ger lite skydd mot Rötan också.

Effekt: Prylbonus +2 till **SMYGA**, och skyddsvärde 2 mot Rötan.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +1, Försvar +1

Q KANOT

En märklig, avlång farkost i blank men bucklig metall. Den har två bänkar inuti och under dem ligger två paddlar av plast.

Effekt: Kanoten är ett fordon som kan bära upp till fyra zonfarare, ökar förflyttning i strid och halverar tiden det tar att utforska en sektor i Zonen (kapitel 8 i *Regelboken*). Den kan också användas till att **FLY** från hot till sjöss, och ger då prylbonus +2. Tålighet: 1.

UN-krav: -

UN-bonus: Teknologi +1

Q KARTA ÖVER ZONEN

Denna slitna och nästan sönderfallande karta visar hur Zonen såg ut på den gamla tiden. Den är mycket värdefull för en zonstrykare för att navigera bland ruinerna, men kan också ge Folket mycket kunskap.

Effekt: Prylbonus +3 till **LEDA VÄGEN**. Småsak.

UN-krav: Kultur 10

UN-bonus: Kultur +T6

Q KASSETTRADIO (METAPLOT)

En sprucken plastapparat med knappar och en lucka på sidan. Innanför luckan sitter en liten plastbit med två hål. Ovanpå sitter en metallpinne.

Effekt: Kräver ett batteri eller en generator (artefakt eller projekt) för att fungera. Spelar då musik från den gamla tiden och kan fånga in radiosignaler, i fall det fortfarande skulle finnas någon som sänder...

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi +T6, Kultur +T6

Special: Denna artefakt kan visa vägen mot Eden. Läs mer i kapitel 8.



❏ KATANA

I ett fodral som är söndergnagt av tidens tand ligger ett långt, smäckert svärd. Det ligger bra i handen och är fortfarande vasst – mycket vasst.

Effekt: Prylbonus +3 till att **SLÄSS**. Vapenskada 2.

UN-krav: -

UN-bonus: Kultur +T6

❏ KIKARE

Ett märkligt föremål bestående av två sammansatta rör med glasbitar i. Tittar man in rören blir allt i Zonen mycket större. Bra för att spana mot fiender på avstånd.

Effekt: Prylbonus +3 till att **SPEJA** och **LEDA VÄGEN**. Småsak.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6

❏ KLÄNNING

En stor och vid klädedräkt i tunt forntyg som fortfarande glittrar trots sekel av smuts och damm. Dräkten täcker knappt

överkroppen alls, men hänger långt ner över benen och gör det svårt att gå. Mycket opraktisk – men snygg.

Effekt: Prylbonus +2 till att **MANIPULERA**. Räknas som en småsak.

UN-krav: Kultur 10

UN-bonus: Kultur +T6

❏ KOMPASS

En bit plast med en roterande visare bakom glas. Visaren pekar åt samma håll hur du än vrider på föremålet. Fornfolket använde prylar som denna för att hitta rätt väg i vildmarken.

Effekt: Prylbonus +2 till **LEDA VÄGEN**. Småsak.

UN-krav: Teknologi 35

UN-bonus: Teknologi +T6

❏ KONSTVERK

En stor bild i en träram. Bilden visar en mager man på en bro, han håller händerna vid ansiktet och ser ut att skrika. De var märkliga, fornfolket. Inget direkt värdefullt fynd, men det kan ju alltid pryda väggen hemma i skrotskjulet – eller kan det vara av intresse för Gryningsvalvet?

Effekt: Ingen

UN-krav: -

UN-bonus: Kultur +T6

❏ KOSTYM

En klädedräkt i skört forntyg med svart jacka, byxa och skjorta. På framsidan av skjortan hänger en skrynklig tygbit. Bäst att ta den på sig för säkerhets skull. Den här klädedräkten imponerar på alla i din omgivning.

Effekt: Prylbonus +2 till att **MANIPULERA**.
Räknas som en småsak.

UN-krav: Kultur 10

UN-bonus: Kultur +T6

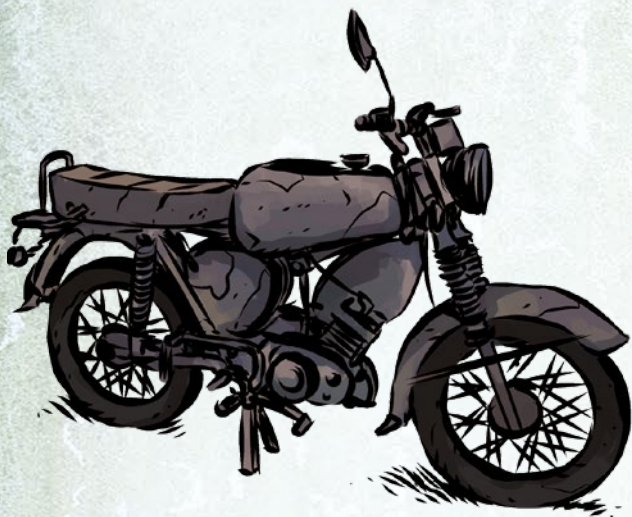
Q LIVSSTILSMAGASIN

En tjock skrift med papper som en gång varit glansigt. På framsidan, och överallt inne i tidningen, finns bilder på fornmänniskor. Alla ler och ser friska och välmående ut. Deras hem är ljusa och vackra, deras motorkärror blänker i solskenet. Mellan bilderna berättar texter om livet på den gamla tiden. Det måste ha varit himmelriket.

Effekt: Ingen. Småsak.

UN-krav: -

UN-bonus: Kultur +T6



Q LUFTMADRASS

En uppblåsbar fornsäng erbjuder oslagbar sovkomfort! Tyvärr aningen lortig och repig, och svår att blåsa upp för den otekniske.

Effekt: Varje natt du tillbringar ostörd på denna artefakt läker du en poäng av valfri typ av trauma.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6

Q LUGNANDE MEDEL

De här tabletterna tar udden av all stress och panik och gör dig lugn och behaglig till mods. De ligger i burk eller en karta.

Effekt: När du äter pillren läker du direkt all stress du tagit. Tyvärr räcker pillren bara till **T6** doser – när du har tagit alla tre måste du kassera kortet. Småsak.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: -

Q LÄSKBURK

En röd plåtburk med vit snirklig text. Det bruna innehållet pyser och bubbлар och ger energi till den trötte zonfaren. Fornfolkets findricka var något alldeles extra.

Effekt: När du dricker läker du direkt tre poäng skada. När burken är öppnad och urdrucken måste du kassera kortet. Lätt pryl.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: -

Q MOPED

Två hjul, motor och ett rostigt styre – ett perfekt zonfordon. För att göra mopeden körduglig måste en skrotskalle klara att **MECKA**. Motorn kan konverteras för att gå på sprit (en dos per dag).

Effekt: Mopeden kan bära två personer, ökar förflyttning i strid och halv-

erar tiden det tar att utforska en sektor i Zonen. Mopeden ger prylbonus **+2** när du **FLYR** från hot. Du kan också använda mopeden som ett vapen, se kapitel 6 i *Regelboken*. Tålighet: 1.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi **+T6**

Q MOTORBÅT

En jolle i sprucken och smutsig plast. Men den verkar hålla tätt. Den har en utombordsmotor, men för att laga den måste en skrotskalle klara att **MECKA**. Motorn kan konverteras för att gå på sprit (två doser per dygn).

Effekt: Båten kan bära sju personer, ökar förflyttning i strid och halverar tiden det tar att utforska en sektor i Zonen. Den ger prylbonus **+3** när du **FLYR** från hot till sjöss. Du kan också använda mopeden som ett vapen, se kapitel 6 i *Regelboken*. Tålighet: 2.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi **+T6**

Q MOTORSÅG

Det här rasslande verktyget förvandlas till ett dödligt vapen i rätt händer. Men det kräver bränsle och armstyrka, och den rostiga kedjan kan gå av när som helst...

Effekt: För att starta motorsågen (vilket tar en runda) måste du offra en dos sprit eller artefakten Bensindunk. Sågen kan sedan användas som ett verktyg eller till att **slÅss**. Pylbonus **+2**, vapenskada 3. Tung pryl.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi **+T6**

Q MOUNTAINBIKE

Det här rostiga fordonet från den gamla världen har två smala hjul, ett styre med spakar på och pedaler nertill. Däcken är grova och som gjorda för att ta sig genom Zonens svåra terräng.

Effekt: Cykeln kan bära en person, ökar förflyttning i strid och halverar tiden det tar att utforska en sektor i Zonen (kapitel 8 i *Regelboken*). Den kan användas till att **FLY** från hot, och ger då prylbonus **+2**. Tålighet: 1.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi **+T6**

Q PARAPLY

Med ett enkelt handgrepp faller du upp denna pryl, som bildar en skyddande kupol mot syraregn och annat stänk.

Effekt: Skyddsvärde 3 mot zonröta (se kapitel 8 i *Regelboken*).

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi **+T6**

Q PARFYMFLASKA

En liten glasflaska med vätska i. När man trycker på en knapp på ovansidan sprutar vätskan ut. Du har aldrig upplevt något som luktar så gott.

Effekt: Pylbonus **+2** till **MANIPULERA**. Småsak.

UN-krav: Kultur 10

UN-bonus: Kultur **+T6**

Q PERSONBIL

Motorkärran är ett rostigt vrak, men går att laga! För att göra bilen körduglig måste en skrotskalle klara att **MECKA**.



Motorn kan konverteras för att gå på sprit. Två doser krävs per dag.

Effekt: Bilen kan bära fem personer, ökar förflyttning i strid och halverar tiden det tar att utforska en sektor i Zonen (kapitel 8 i *Regelboken*). Den ger prylbonus **+3** när du **FLYR** från hot. Du kan också använda bilen som ett vapen, se kapitel 6 i *Regelboken*. Skyddsvärde: 3. Tålighet: 2.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi **+T6**

❑ PILBÅGE

Folket kan göra pilbågar, men inte som den här. Den är tillverkad av något slags fornmaterial, och har en enorm slagstyrka.

Effekt: Pylbonus **+2** till att **SKJUTA**. Vapenskada 1, lång räckvidd. Varje skott kostar dig en pil.

UN-krav: -

UN-bonus: Teknologi **+1**, Försvar **+1**

❑ REGEN

En kort plaststav med en knapp i ena änden och en vass nål i den andra. Texten på sidan är flagnad men inte alls lika sliten som andra fynd i Zonen. Det står REGEN.

Effekt: Vätskan i denna autoinjektor är det mytomspunna läkemedlet REGEN. Om du injicerar den läker du all permanent trauma du har fått, och återställer alla dina grundegenskaper till ursprungsvärdet. Du behåller alla dina mutationer. Autoinjektorn räcker bara till en användning. Småsak.

UN-krav: Teknologi 30

UN-bonus: -



❑ REVOLVER

Ett skjutjärn av fornstarkt stål som vilar tungt och skönt i handen. Vapnet är lite rostigt men i förvånansvärt gott skick. Lätt att använda dessutom.

Effekt: Pylbonus **+3** till att **SKJUTA**. Vapenskada 2, kort räckvidd. Har magasin, så du slipper ladda om efter varje skott. Varje skott kostar dig en patron.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi **+T6**, Försvar **+1**

❑ RÖKGRANAT

Med ett pysande spyr den här forntidstuben ut svart rök som skymmer sikt

och framkallar hosta. Ett bra tillfälle att lägga benen på ryggen om en strid går snett.

Effekt: Du kan kasta rökgranaten för att ta dig ur ett knivigt läge i stället för att slå för att **FLY**. Det räknas som att slaget lyckas med en ☢. Du kan till och med slå först och kasta granaten om handlingen misslyckas. Lätt pryl.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +1, Försvar +1

❏ SERIETIDNING

Ett häfte av skört fornpapper som nätt och jämt går att bläddra i utan att det faller sönder. Dess sidor visar tecknade bilder av muskulösa män och kvinnor i triåer som slåss mot andra i liknande dräkter. Modet på den gamla tiden var verkligen märkligt.

Effekt: Ingen. Småsak.

UN-krav: -

UN-bonus: Kultur +T6



❏ SIGNALPISTOL

En mycket grov pistol med en patron i loppet. Kan inte laddas med vanliga patroner, tyvärr.

Effekt: Vapnet avfyrar lysande signalskott som syns flera sektorer bort. Det går att använda artefakten som ett vapen också. Den ger då prylbonus +2 till att **SKJUTA**. Vapenskada 2, kort räckvidd.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6

❏ SKIFTNYCKEL

Ett rejält verktyg från tiden före undergången, rostigt men värt sin vikt i guld för skrotskallar. Funkar fint som tillhygge när det kniper också.

Effekt: Pylbonus +3 till att **MECKA** och +2 till att **SLÄSS**. Vapenskada 1.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6

❏ SKOTTSÄKER VÄST

Den här tunga västen har redan några hål i sig, men den ger ändå ett gott skydd mot kulor och andra attacker i Zonen.

Effekt: Skyddsvärde 6 mot skada från yttre attacker.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6

❏ SKYDDSDRÄKT

En heltäckande dräkt i gult forntyg. Det är sliten och lortig men verkar faktiskt hel.

Effekt: Skyddsvärde 6 mot zonröta (se kapitel 8 i *Regelboken*).

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6

Q SMÄRTSTILLANDE TABLETTER

De här små pillren brukar kallas zonfararens bästa vän. Drogen dämpar alla smärtor och du får snabbt orken tillbaka. Tabletterna ligger i burk eller en karta.

Effekt: När du äter pillren läker du direkt all skada du tagit. Tyvärr räcker pillren bara till **T6** doser – när du har tagit alla måste du kassera kortet. Småsak.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: -

Q SOLGLASÖGON

Ett par solbrillor från den gamla tiden. Spegelglasat är repigt men helt och döljer bärarens ögon – ett värdefullt övertag i kniviga förhandlingar.



Effekt: Prylbonus +2 till att **MANIPULERA** och **MUCKA**. Småsak.

UN-krav: -

UN-bonus: Kultur +1

Q STRÅLKASTARE

En stark fornlampa som kastar en mäktig ljuskägla genom Zonens skumrask. Bra för zonfarare att ha i bunkerdjupet – men utan batteri fungerar den inte, förstås!

Effekt: Lyser upp mörka utrymmen, och låter dig **SKJUTA** och **LEDA VÄGEN** även i mörker. Kräver ett batteri (artefakt) för att kunna användas.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6

Q UPPÅTTJACK

De här vita små tabletterna ser oansenliga ut, men när du äter dem skärps dina sinnen tiofalt. Räkna bara inte med att sova på några dygn. Pillren ligger i burk eller en karta.

Effekt: När du äter pillren läker du direkt all förvirring som du tagit. Tyvärr räcker pillren bara till **T6** doser

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Katana	+3	2	Armslängd	
Motorsåg	+2	3	Armslängd	Tungt vapen
Revolver	+3	2	Kort	Magasin
Automatpistol	+2	2	Kort	Magasin, lätt vapen
Signalpistol	+2	2	Kort	
Jaktgevär	+2	2	Lång	Magasin
Hagelgevär	+2	3	Kort	Två pipor
Automatkarbin	+3	2	Lång	Magasin, automateld
Pilbåge	+2	1	Lång	

- när du har tagit alla måste du kassera kortet. Småsak.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: -

Q VIDEOKAMERA (METAPLOT)

En knytnävsstor apparat med en tratt i ena ändan. På sidan finns flera knappar och en skärm som går att fälla ut. Artefakten behöver elström för att fungera.

Effekt: Kräver batteri eller generator. Kan spela in videofilm - men kanske finns det redan något inspelat?

UN-krav: Teknologi 30

UN-bonus: Teknologi +T6

Special: Denna artefakt kan visa vägen mot Eden. Läs mer i kapitel 8.

ANDRA ARTEFAKTER?

Det finns 50 artefaktkort i *Mutant: År Noll*. Med tanke på att artefakter inte är något **RP** hittar varje spelmöte lär de räcka ett tag. Fler artefakter kommer att publiceras av Fria Ligan framöver, och det är självfallet

fritt fram för dig som **sl** att hitta på egna - tänk bara på att inte göra dem för mäktiga.

Vapen och fordon är två typer av artefakter som ofta är extra eftersökta i världen efter undergången. Några sådana finns som artefaktkort - dessa och några till exempel finns i tabellerna här nedan.

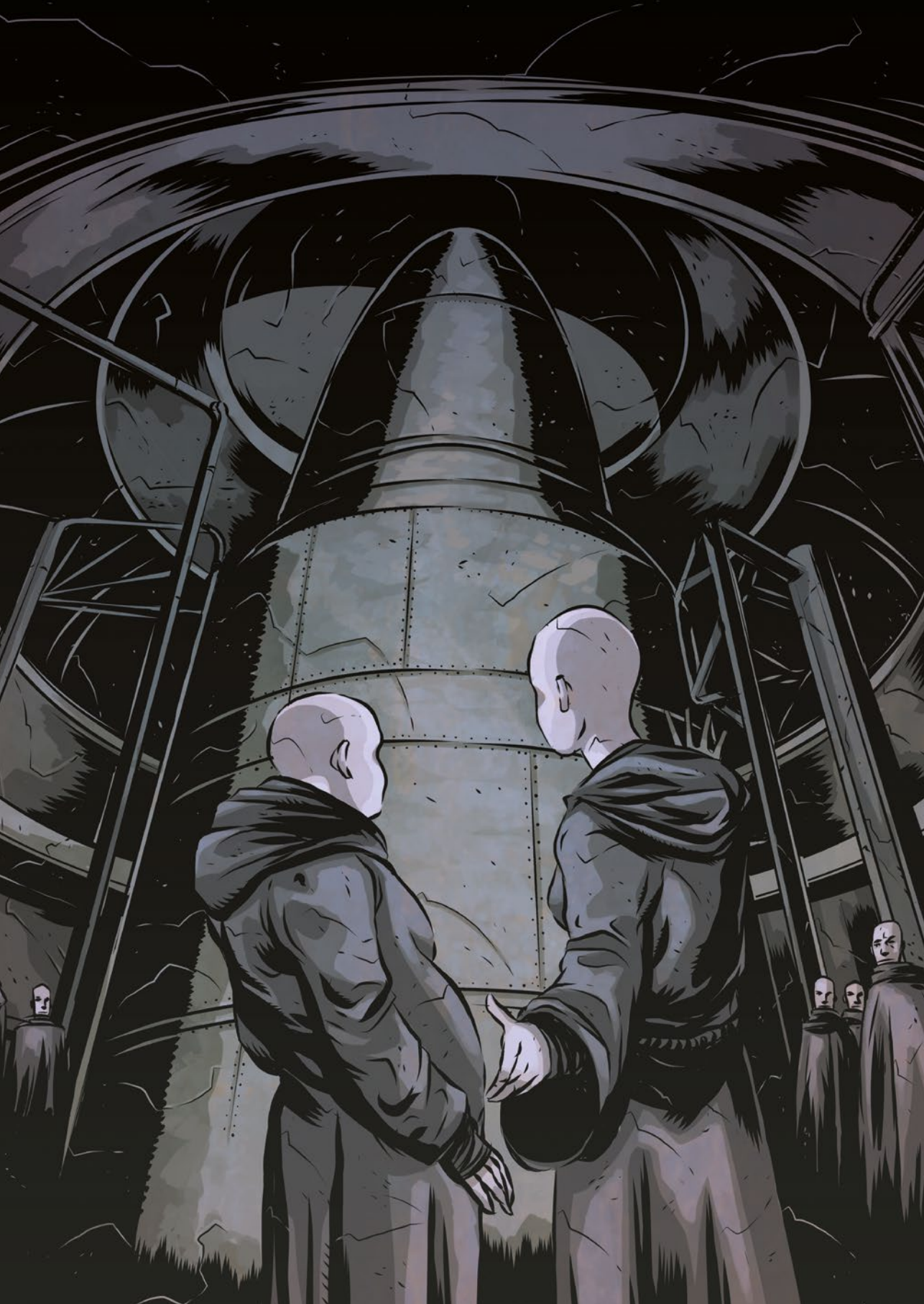
Bonus: Det antal pryltärningar fordonet ger till att **fly** när föraren flyr och till att **slåss** när föraren rammar en fiende. Slå för **kyl** i båda fallen (se kapitel 6 i *Regelboken*). Vissa fordon kan endast användas till att fly, inte ramma - dessa är märkta med en asterisk (*).

Tålighet: Så många poäng skada måste fordonet ta innan dess prylbonus minskar ett steg.

Skydd: Skyddsvärdet för alla som befinner sig i fordonet.

Passagerare: Antalet personer som kan åka med fordonet utöver föraren själv.

FORDON	BONUS	TÅLIGHET	SKYDD	PASSAGERARE
Mountainbike	+2*	1	-	-
Moped	+2	1	-	1
Motorcykel	+3	1	-	1
Buggy	+2	2	2	2
Personbil	+3	2	3	4
Buss	+2	5	3	40
Lastbil	+2	5	6	3
Ångkärra	+1	3	3	10
Kanot	+2*	1	-	4 (totalt)
Motorbåt	+3	2	1	6
Skrotskepp	+1*	20	6	50
Ångtåg	+1*	15	3	50



07

SÄRSKILDA
SEKTORER

I detta kapitel beskrivs fem särskilda zonsektorer, som du kan placera var du vill i Zonen (sid 39). Dessa zonsektorer är kompletta äventyrsplatser som innehåller **slp**, konflikter och händelser som rollpersonerna kan dras in i.

Varje zonsektor står på egna ben, men du kan också knyta ihop dem till längre scenarier. Flera av zonsektorena är kopplade till vissa hot mot Arken (se kapitel 2). Flera av dem har också förslag på var ledtrådar till Eden kan placeras. Varje zonsektor beskrivs med en karta eller sprängskiss, som finns i två versioner:

- ❑ **sl**-kartan har infällda småbilder som visar vad som döljer sig på olika platser i sektorn.
- ❑ Spelarkartan saknar dessa småbilder och kan visas upp för spelarna när de anländer till sektorn. Spelar-

kartorna finns samlade i slutet av kapitlet, och de går att ladda ner på Fria Ligans hemsida.

FÖR EN MUNFULL VATTEN

Bristen på krubb och rötfritt vatten är ständigt närvarande i *Mutant: År Noll*. Denna zonsektor handlar om den andra av dessa två resurser – någonstans ute i Zonen finns en ymnig källa till rötfritt vatten, värt mer än sin vikt i guld för Folket – och för andra grupper i Zonen...

Denna sektor är särskilt lämplig att använda tidigt i spelet, då den introducerar flera centrala element: resursbristen, zongastarna och sökandet efter Eden. Det är till och med möjligt att använda sektorn som en startpunkt för hela spelet (se rutan på nästa sida).



INTRODUKTIONSCENARIO

Denna zonsektor funkade bra som introduktion till *Mutant: År Noll*. Spelet börjar då ute på zonfärd och denna sektor blir det första spelarna får uppleva när de har skapat sina rollpersoner och Arken. Välj ut en sektor på zonkartan 5–6 rutor från Arken. Där befinner sig RP när spelet börjar. De kan också ha en eller två SLP med sig på färden. Om ingen RP är mutant med hund eller har mutationen Spårinne bör en SLP ha denna roll eller mutation. Berätta följande för spelarna:

Krubba kan man klara sig utan några dagar – till och med veckor om det kniper. Men utan vatten dör man snabbt. Arkens källa av rötfrött vatten har börjat sina, och Folkets oro växer. För två veckor sedan bestämde sig bossen NN [byt ut NN mot namnet på en boss som spelarna har etablerat] för skicka ut en expedition i Zonen. Uppdraget var att utforska en gammal fornruin som zonstrykarna påstår har en utsynlig källa till rötfrött vatten. De kallade ruinen Renverket. Problemet är bara att det finns många zongastar i området. Dagarna gick. Expeditionen kom inte tillbaka. För några dagar sedan skickade NN ut en grupp frivilliga för att spåra expeditionen och ta reda på vad som hänt. Ni är dessa frivilliga. I två dygn har ni vandrat genom Zonen. Ni har överlevt syraregn, anfallits av asgnagare och gömt er för zongastar. Nu, på morgonen den tredje dagen, närmar ni er Renverket...



ÖVERSIKT

På avstånd ses vidunderliga behållare och rostiga rör resa sig ur Zonens ruiner. Högst av allt är ett smalt torn med flagnande färg. När zonfararna närmar sig möts de av en dimtäckt sjö. Mitt i sjön ligger en ö där de höga cylindriska behållarna står omgivna av ett virrvarr av ledningar och fornrör. På ön kan ett flertal ruiner och enstaka snår och knottiga träd skymtas.

Ruinerna var i forntiden ett stort vattenrenningsverk. Hela ön är genomborrad av tunnlar och gångar fyllda med bassänger med vatten med olika nivåer av röta. Anläggningen fungerar och pumpar fortfarande ut rent vatten i sjön.

Sjön är mörk och gröngrumlig av alger, men ofarlig att vada i. Rötan är svag (vilket den som lyckas **KÄNNA ZONEN** kan avslöja). Sjön är också mycket grund – bara en meter som djupast. **RP** behöver alltså ingen flotta eller båt för att ta sig ut till ön. Vintertid är det svårare – vattenet som pumpas ut i sjön är ljummet, vilket gör att isen blir tunnare ju närmare ön man kommer.

Ön domineras av ett antal barackliknade ruiner runt de centrala tankarna och skorstenen. Ruinerna är nästan helt raserade. Hela området är täckt i grått träck från de zonmåsar som häckar på ön.

Skorstenen: Högst upp i den 40 meter höga skorstenen sitter en röra av grenar och metallskrot. Detta är skrädesvråkens bo (nedan). I boet finns rester av vråkens offer – både zonstrykaren Vorhan och den döda kvinnan (nedan).

En ranglig stege leder upp till toppen – att klättra upp för den kräver ett slag för att **FLY**.

Kontrollrummet: I den mest välbevarade delen av ruinerna finns ett kontrollrum med rostiga, algövervuxna konsoler. Ibland ger panelerna ifrån sig ljud och blinkande ljus, tecken på att reningsverket fortfarande fungerar. Här inne har resterna av vattenexpeditionen förskansat sig (se nedan). De har använt skrot för att barrikadera byggnadens dörrar och fönster. De skjuter mot alla som närmar sig.

Bassänghallarna: En rad underjordiska hallar fyllda med bassänger där vattnet bubblar och sjuder av reningsprocesser. På lejdare och gångar av stål har zongastarna (nedan) gjort sig hemmastadda med hängmattor, tält, plank och presenningar. Överallt finns resterna från deras forna liv i form av tygtrasor, gamla overaller och skrot.

Tunnlarna: Ön är genomborrad av kulvertar. Zongastarna kan tunnlar utan och innan, och vattenexpeditionen har inte vågat sig ner i dem. En tunnel löper mellan kontrollrummet och bassänghallarna. I den finns en rostig stålport som kan stängas med ett lyckat slag för att **TA KRAFTTAG**.

Reningsgölen: Under själva reningsverket ligger en av de cisterner där reningen sker. I slammet lever en masksvärm som lever på det reningsverket silar dit och offergåvor från zongastarna (se nedan).

SITUATIONEN

När världen gick under fortsatte reningsverket att fungera tack vare ett beredskapskraftverk och inte minst den skara arbetare som valde att stanna kvar. Tack vare det rena vattnet och en fiskodling kunde de överleva, men de undslapp inte Rötan helt. Under generationernas lopp förvandlades de sakta till vad Arkens folk i dag kallar zongastar. De är mycket försvarsinriktade och deras ledare Lutrell ser främlingar på ön som hot.

Vattenletarna från Arken hamnade i trubbel så fort de satte fot på ön. Deras ledare, zonstrykaren Vorhan, anfördes av en skrädesvråk och lyftes skrikande upp till vråkens bo i skorstenens topp. Övansendet lockade dit zongastarna, som överföll inkräktarna. Efter en kort men blodig strid tog besökarna sin tillflykt till kontrollrummet, där de nu har förskansat sig och inte vågar sig ut. Zongastarna gör sig redo för ett nytt anfall...

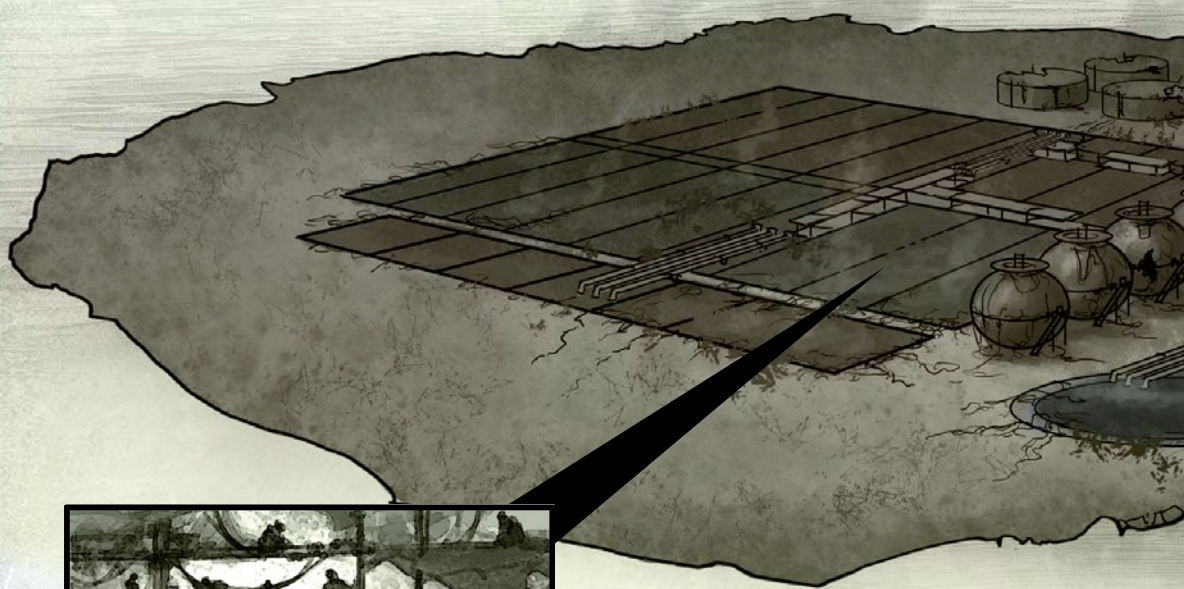
INVÅNARE

Det lever i dag ett 50-tal zongastar på ön, varav hälften barn och hälften vuxna. De har normala speldata (sid 65), bara deras ledare Lutrell beskrivs i större detalj nedan. Vattensökarna från Arken har decimerats sedan de kom till ön – ledaren Vorhan blev skrädesvråkens offer, och två andra dödades i striden mot zongastarna. De tre som är kvar – Nogga, Grits och Lambda – är rädda och hatiska mot zongastarna.

Nogga: Efter Vorhans förmodade död har krossaren Nogga blivit informell ledare för expeditionen. Hennes enda mål är att göra sin boss nöjd, och hon

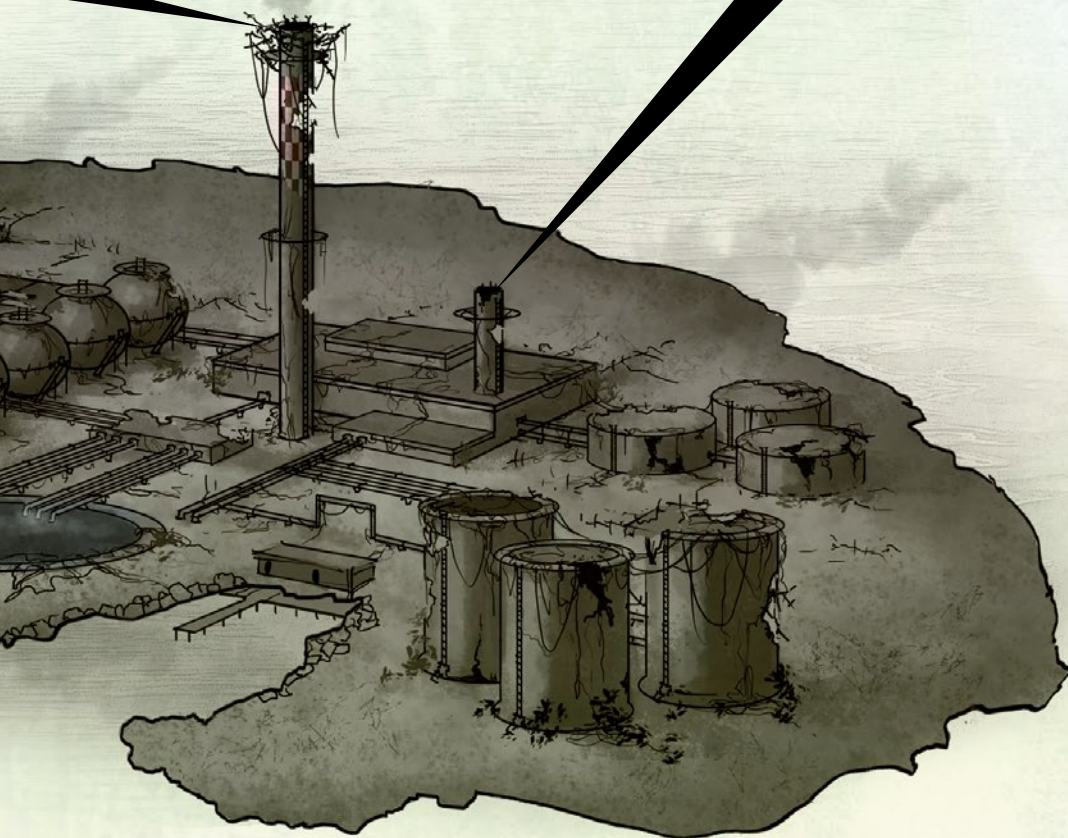
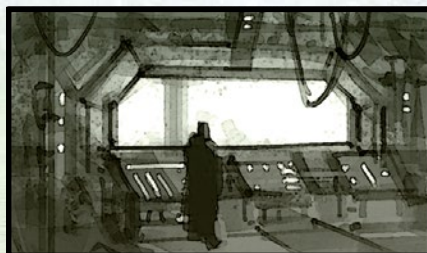
RENINGSVERKET

SKRÄDESVRÅKENS BO I SKORSTENEN



ZONGASTARNAS NÄSTE I BASSÄNGHALLARNA

KONTROLLRUMMET,
VATTENEXPEDITIONENS GÖMSTÄLLE



är totalt kompromisslös. Hon är fast bestämd att Vorhans prylar måste bärgas och zongastarna jagas bort. Nogga är abnormt storvuxen och har ett deformerat, hårlöst huvud.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5 (aktuellt värde 4), KYL 3, SKP 2, KNS 2.

FÄRDIGHETER: Mucka FV 3, Slåss FV 3, Ta krafttag FV 1.

MUTATIONER: Vilddjur, 5 MP.

UTRUSTNING: Skrotyxa, två patroner.

Grits var Vorhans slav, och tar nu order av Nogga mest för att ha någon att lyda. Grits är mager och vek, och drömmer i hemlighet om att fly från eländet i Arken. En **RP** som spelar sina kort rätt kan vinna över honom till sin sida.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 4 (aktuellt värde 3), SKP 2, KNS 3.

FÄRDIGHETER: Uthärda FV 3, att Kämpa på FV 2, Slåss FV 1.

MUTATIONER: Mardrömmare, 3 MP.

UTRUSTNING: Slagträ med spikar.

Lambda är en skrotskalle klädd i lortig blå overall med skrot i alla fickor. Hon är fascinerad av den gamla tidens under och vill lära sig hemligheten om hur röt-vatten kan renas. Hon vill jaga bort zongastarna, men kan övertalas att acceptera andra lösningar.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 2, SKP 5, KNS 3.

FÄRDIGHETER: Mecka FV 3, Förstå sig på FV 2, Vårda FV 1.

MUTATIONER: Magnetism, 3 MP.

UTRUSTNING: Skrotpistol (3 pipor), 5 patroner.

Kommentar: Byt gärna ut Vorhan, Nogga, Grits och Lambda mot **SLP** som **RP** har en relation till!

Lutrell är ledare för zongastarna på ön, som kallar sig "de rena". Lutrell är en man som till varje pris upprätthåller traditionerna: den dagliga vattenmätningen med litmuspapper, morgontvagningen i bassäng 3, rengöring av vattenfiltren. Traditioner är det enda som gör att "de rena" överlevt och fortsätter att överleva. Nykomlingar på ön är inte välkomna. Lutrell är dock ingen fanatiker. Om **RP** försöker förhandla med honom är han inte omöjlig. Han kan till och med förhandla om att ge Folket tillgång till det rena vattnet – om han får något i utbyte förstås. "De rena" klär sig i slitna plastoveraller och de flesta har gamla skyddsmasker på sig när de lämnar bassänghallarna.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 3, SKP 5, KNS 3.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 2, Skjuta FV 3, Fly FV 2, Manipulera FV 2.

MUTATIONER: Icke-muterad (sid 58).

UTRUSTNING: Skrotkniv, pilbåge (sju pilar), trasig vattenmätare, gammalt litmuspapper, trasig dykardräkt.

Skrädesvråken har sitt bo i skorstenens topp men den är ofta ute på jakt. Nor-mala speldata (sid 74).

Masksvärmen i reningsgölen (ovan) är ett enormt exemplar, med startvärde 10 i styr. I övrigt har den normala speldata (sid 72). Zongastarna dyrkar monstret, som de kallar "den djupa", som en gudomlig varelse. Då och då offrar de bytesdjur till monstret.

Kvinnan i tornet: Uppe i skrädesvråkens bo ligger benknotor från djur och mutanter utspridda - rester av vråkens tidigare offer. Ett av dessa ser annorlunda ut: resterna av en icke-muterad kvinna klädd i en overall av solkigt och sönderhackat fornmateriel. Den som klarar ett slag för att **KÄNNA ZONEN** inser att liket är många år gammalt. I en ficka som ännu är intakt ligger en liten sliten dagbok. Denna bok är en artefakt och du kan läsa mer om dess innebörd i nästa kapitel.

ARTEFAKTER

- ❑ Den döda kvinnan i tornet har artefakten dagboken.
- ❑ Zonstrykaren Vorhan (död) har en slumpmässig artefakt.
- ❑ Zongastarna har 1-2 slumpmässiga artefakter.

KRUBB OCH VATTEN

- ❑ Vattenletarna från Arken saknar helt vatten och krubb, och börjar därför bli desperata.
- ❑ Zongastarna har tiotals ransoner zonkrubb, men de delar knappast med sig till RP. Mycket av detta krubb är rötsmittat.
- ❑ I bassänghallarna finns hur mycket rötfrött vatten som helst, bara man dricker ur rätt bassäng.



HÄNDELSE I SPEL

- ❑ Rollpersonerna överfalls av zongastar kort efter att de satt fot på ön. Zongastarna är lika många som **RP**, och anfaller ur bakhåll (kapitel 6 i *Bok 1: Mutanten*). Så fort någon av dem blir skadad drar de sig ur striden. De är inte ute efter att döda **RP** (ännu) utan vill bara varna dem och testa deras kapacitet. Om striden går riktigt illa för **RP** kan Nogga och hennes vänner komma till undsättning.
- ❑ Rollpersonerna stöter på resterna av vattenexpeditionen: Nogga, Grits och Lambda. De kräver krubb och vatten av **RP**. De säger att det finns zongastar på ön och vill ha **RP:s** hjälp att döda dem. Först vill Nogga att någon ska klättra upp i tornet för att se om zonstrykaren Vorhan lever. Nogga säger att "ett flygande monster" kom och tog honom. Vorhan har krubb och värdefulla artefakter som måste återbördas.
- ❑ Uppe i skorstenens topp hittar **RP** Vorhan död, sönderhackad av skrädesvråken. På liket hittar **RP** ett skrotgevär (tvåpipigt, prylbonus +2), sex patroner, tre ransoner krubb, fem ransoner rötfritt vatten och en slumpmässig artefakt. **RP** kan också hitta dagboken på den sedan länge döda kvinnan (ovan). Nogga kräver att hon ska få alla prylar som **RP** hittade i tornet, inklusive dagboken. Hon tänker ge dem till bossen NN, säger hon.
- ❑ Skrädesvråken anfaller. Det kan ske när rollpersonerna är uppe i boet, när de är på väg ner, eller vid något annat tillfälle. Vråken kan också angripa zongastarna. Vråken flyr hellre än slåss till döds, och återvänder senare.
- ❑ Nogga vill gå på offensiven mot zongastarna och hitta det rena vattnet i bassänghallarna. Hon kräver **RP:s** hjälp i anfaller. Utan tillgång till vattnet är Arken dödsdömd, säger hon.
- ❑ Lutrell skickar fram en delegation för att förhandla med inkräktarna. Om **RP** kan förstå vad han säger erbjuder han inkräktarna fri lejd och så mycket vatten de kan bära, i utbyte mot deras skjutvapen och ett löfte att de håller sig borta i framtiden. Nogga accepterar aldrig ett sådant avtal, och kan mycket väl ta till våld.
- ❑ Zongastarna anfaller med full styrka. Det sker först när Lutrell på allvar känner sig hotad. Zongastarna är många fler än inkräktarna, som gör klokt i att fly eller förhandla om de saknar mäktiga artefakter eller mängder av mutationspoäng.
- ❑ Tumultet i bassänghallarna väcker masksvärmen, som går till anfall mot alla i närheten. Zongastarna flyr hals överhuvud från "den djupa", och **RP** gör klokt i att följa deras exempel om de inte har mutationer eller artefakter som kan skada monstret. Kan zongastar och mutanter besegra monstret med enade krafter?

DEN ANDRA ARKEN

Förr eller senare kommer rollpersonerna i *Mutant: År Noll* inse att de inte är ensamma i Zonen – det finns andra Arker. Arkerna har ett gemensamt ursprung (kapitel 8) men har under årtionden utvecklats åt helt olika håll. Vissa

har helt gått under. Denna text beskriver ett exempel på en annan Ark som har överlevt – på sitt eget sätt. Spelarna kan hitta hit av en slump eller ledas hit till följd av ett hotkort (kapitel 2) eller ett möte i Zonen (kapitel 5).

Kommentar: Denna zonsektor beskriver kannibalism och kan uppfattas som stötande av känsliga spelare. Om denna zonsektor spelas med barn rekommenderar vi att ni tonar ner eller helt stryker dessa delar.

ÖVERSIKT

När mörkret har fallit syns detta ruinet i flera sektorer bort, trots zonsmoggen. Det lyser. Överallt på den höga, sargade huskroppen blinkar små och stora ljus, precis som Den gamle sagt fanns på varje hus i Zonen i den gamla världen. När **RP** kommer närmare ser de att byggnaden är kraftigt befast. Bilvrak och annat skrot har staplats till en mur runt om husets bas, och på krönet vakar skuggor med stora skjutvapen. Vid en port finns en forntida strålkastare som slungar en kägla av ljus ut i Zonens mörker. Här och var på marken utanför ligger lik av zongastar i varierande stadier av förruttnelse.

Om **RP** närmar sig tornet vrålar en kvinnoröst en varning och ett varningsskott avlossas. Det räcker dock att **RP** är fredliga och förklarar sitt ärende för att de ska bli insläppta. Andra mutanter är lika mycket en nyhet för invånarna i denna Ark som för **RP** själva – och, som vi ska se, av stort intresse. Om **RP** kommer i sällskap av någon från denna Ark släpps de förstås in direkt.

Väl innanför muren är det första **RP** märker att det finns barn här – dussintals, i alla åldrar. Med tanke på Folkets ofruktbarhet lär bara detta väcka stor förundran. **RP** har knappast sett barn förr, i alla fall inte sedan de själva var barn. Det andra **RP** märker är att det är kvinnorna som står högst i rang här – männen är underhug-gare och slavar. Också det är en markant skillnad mot deras egen Ark, där ingen direkt skillnad görs mellan könen.

När **RP** släppts in utsätts de för en brysk rötsanering. De bjuds sedan på krubb – så mycket de behöver, av någon sorts torkat kött. Frågor – om köttet eller annat – möts av tystnad eller undvikande svar. **RP** får dock höra om Ordföranden, som tydligen regerar över denna Ark och närmast beskrivs som ett övernaturligt väsen och "källan till liv". **RP** är fria att röra sig i Arken, utom i källaren (nedan), men följs ständigt av nyfikna blickar. Även här inne lyser här och var elektriska lampor, som dock lyser med skiftande styrka och slocknar då och då.

SITUATIONEN

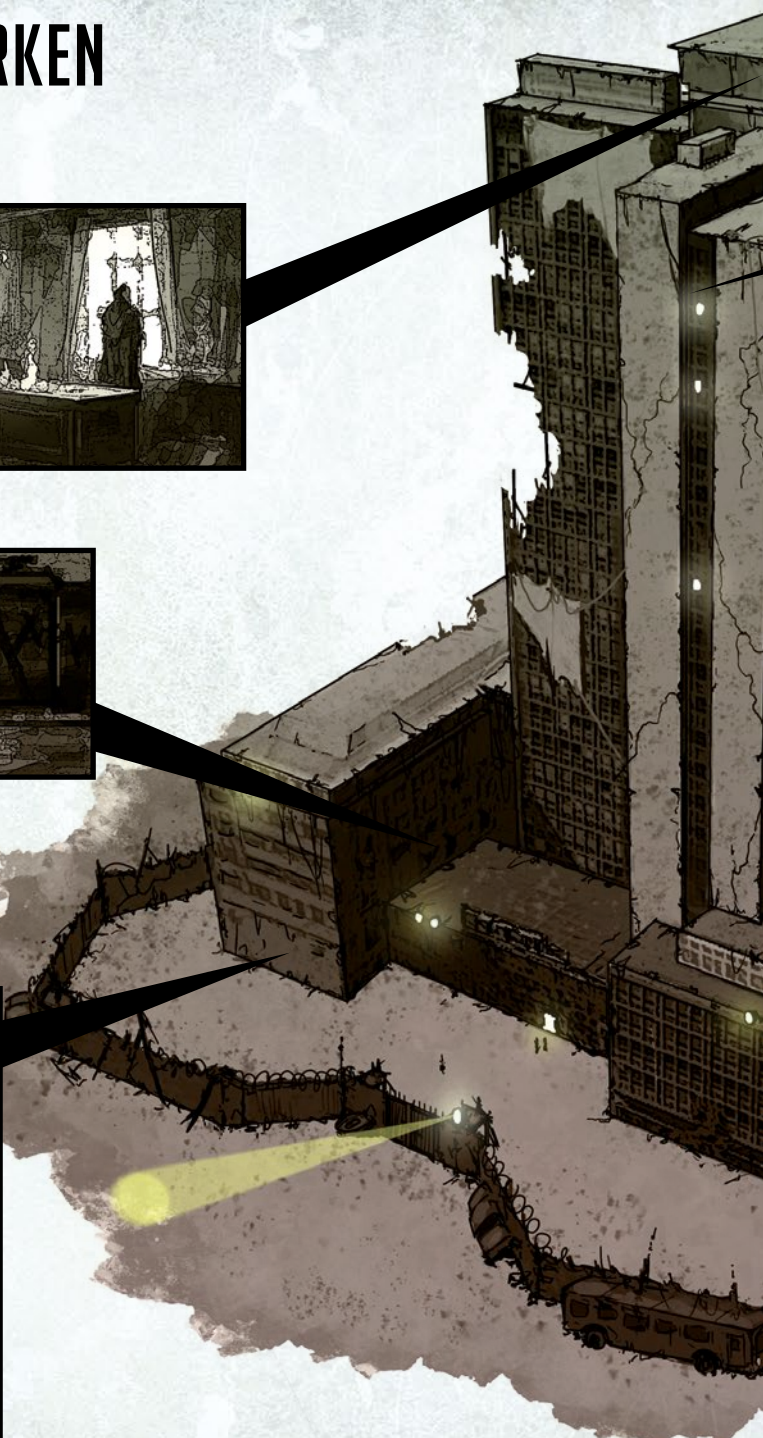
Ordföranden styr denna Ark som en despot. Källan till hans makt är att han, och bara han, kan avla barn med kvinnorna i denna Ark. Alla andra män och kvinnor här är oförmögna att få barn med varandra, precis som Folket i **RP:S** egen Ark. Förklaringen är att Ordföranden inte är en mutant. Han är en zongast som tidigt adopterades av forskarna i denna Ark, så tidigt att ingen minns det (eller gör något det?). Följden av allt detta är att andra män i Arken behandlas som slavar (eller värre, se nedan).

DEN ANDRA ARKEN

ORDFÖRANDENS SVIT



LAGER MED ARTEFAKTER





HANDVEVAD
HISS



DRAGHJUL KOPPLAT TILL GENERATOR



SLAKTHUS



FÅNGBURAR FÖR "GIVARNA"



I denna Ark tog krubbförrådet slut mycket tidigare än i Folkets. För att överleva började invånarna ge sig ut för att döda och äta zongastar, som det finns gott om i området. Räderna utlöste våldsamma hämndattacker och sedan flera år pågår ett lågintensivt krig mellan denna Ark och zongastarna. När zongastarna inte längre räckte till för att föda invånarna i Arken – och de alltmer talrika barnen – beslöt Ordföranden i sin allsmäktighet att vissa av invånarna, samtliga män, skulle offras för att de andra skulle överleva. Dessa offer kallas "givare" och sliter hårt som slavar innan de slaktas och blir föda åt de andra invånarna. Men det bör-

jar bli ont om givare och missnöjet bubb-
lar under ytan. När Ordföranden får höra
om **RP** och deras Ark ser han chansen att
vinna en ny källa till föda för sin ständigt
växande barnaskara...

INVÅNARE

I denna Ark finns **SLP** med ungefär samma
roller som i **RP:S** egen – du kan skapa
speldata för typiska invånare på samma
sätt som i Arken. Nedan följer närmare
beskrivningar på några viktiga invånare.

Ordföranden är uppfylld av sin egen
makt, och ser sig själv som ett närmast
gudomligt väsen. Han är mager och blek,

och bär en svart särk med huva för att skydda sin vita hud mot solen – som han tål lika illa som andra zongastar. Ordförandens mål är att säkra sin position och hitta en ny källa till krubb för sitt folk att äta.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 4, SKP 5, KNS 5.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 2, Fly FV 3, Skjuta FV 4, Manipulera FV 5.

MUTATIONER: Icke-mutant.

UTRUSTNING: Revolver (artefakt, 5 patroner).

Rebeth: En krossare som är blint lojal mot Ordföranden. Hon är lång, bär sitt svarta hår i en lång hårpiska och har inget annat mål än att bevisa sig för ledaren.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 4, SKP 2, KNS 3.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 4, Fly FV 2, Skjuta FV 3.

MUTATIONER: Fyrarmad, Hyperreflexer, 6 MP.

UTRUSTNING: Skrotgevär (trepipigt, 6 patroner), slagträ med spikar.

Krin: En zonstrykare som i hemlighet har börjat tvivla på Ordförandens välde. Har inte vågat yppa sina tankar för någon annan – men kan försöka värva RP i en revolt.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 5, SKP 4, KNS 2.

FÄRDIGHETER: Fly FV 2, Skjuta FV 4, Värda FV 2, Leda vägen FV 2.

MUTATIONER: Eldsprut, 3 MP.

UTRUSTNING: Skrotgevär (vapenskada 3, 4 patroner), kniv.

Dink: Krins slav och följeslagare på hennes zonvandringar. Anar att Krin tvivlar på Ordföranden, och överväger att tjalla på henne för att komma upp sig och slippa bli givare.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 3, SKP 2, KNS 2.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 2, Fly FV 2, Uthärda FV 4.

MUTATIONER: Röt-ätare, 1 MP.

UTRUSTNING: Skrotspjut, vägschild (artefakt).

Nafta: Skrotskalle som helst begraver sig i den gamla världens artefakter och mysterier. Undviker konflikter men kan värvas till ena eller andra sidan.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 3, SKP 5, KNS 3.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 1, Skjuta FV 3, Mecka FV 3.

MUTATIONER: Empat, 3 MP.

UTRUSTNING: Cykelkedja, skrotpistol (tvåpipig, 4 patroner).

ARTEFAKTER

Denna Ark har en omfattande skrotsamling i källarplanet. I en dunkel sal finns massor med trasiga prylar från den gamla världen, men också 4–5 fungerande artefakter. Någon av de tre artefakterna som leder vägen till Eden (sid kapitel 8) kan finnas här. Och, som om inte det vore nog – i källarsalen står

tre forntida bussar, som har reparerats, bepanstrats och bestyckats med skrotkanoner. Dessa används ibland för större råder mot zongastarna, och kan användas även mot **RP:S** Ark.

KRUBB, VATTEN OCH PATRONER

I denna Ark finns nog torkat kött (nedan) för att föda alla invånare i en vecka. Det mesta förvaras i givarnas källare (nedan). I källaren finns också ett sprucket gammalt rör som det rinner rötfrött vatten ur, nog för alla att dricka. De kvinnliga invånarna har normalt en handfull patroner var, men det finns inget centralt lager. Männen har inte skjutvapen och inga patroner.

HÄNDELSE I SPEL

- **RP** får audiens hos Ordföranden. Han håller till högst upp i höghuset, i ett rum fullt av möbler och prydnadssaker från den gamla världen. För att ta sig hit kan **RP** åka hiss – den handvevas upp av "givare" och gnisslar långsamt upp de 25 våningarna. Ordföranden vill veta allt om **RP** och deras Ark. Han pratar helst till kvinnor och behandlar män som luft. Han föreslår en allians mellan hans Ark och deras, och lägger ut texten om hur en ny era kan börja. Allt är en ursäkt för att få veta var Folkets Ark ligger, för att plundra den eller härska över den.
- Skrotskallen Nafta söker upp en **RP**, gärna en skrotskalle eller krönikör. Hon visar **RP** denna Arks rika lager av artefakter (ovan). Nafta berättar om en mystisk bunker några sektorer bort – kan det vara Eden? – och erbjuder **RP** att följa med på en expedition dit.

Naftas uppdrag är att vinna **RP:S** förtroende för att locka ur dem information, men Nafta är en vänlig själ som kanske kan bli **RP:S** vän på riktigt. Om bunkern hon talar om finns eller är en bluff är upp till **SL** att avgöra.

- Plötsligt utbryter tumult när en manlig mutant, blodig och härjad, kommer rusande mot porten. Om inte **RP** ingriper slår han sig ut och springer ut i Zonen – men skjuts ner av en vakt på palissaden. Mutanten är en av "givarna" som försökte fly från sin trældom. När de inte arbetar hålls de i en stor, mörk lagerlokal i höghusets källare. De sitter i stora burar av hönsnät. I en sal intill finns också källan till denna Arks elektriska kraft – en stor, forntida generator kopplad till ett stort draghjul som 5–6 givare pressar runt, i timme efter timme tills de kollapsar. Källaren vaktas av två mutanter med skrotpistoler. I en annan sal finns denna Arks mörkaste hemlighet – ett slakthus där givare som inte orkar arbeta längre slaktas, för övriga invånare att förtära. Flyktförsöket kan bli början på en revolt mot Ordföranden, som **RP** kan dras in i. Se även **SLP:N** Krin, ovan.
- Om **RP** avslöjar var deras egen Ark ligger, eller om Ordföranden får veta det på något annat sätt, organiserar han en plundringsråd. De tre bestyckade bussarna (ovan) dundrar genom Zonen, mot Folkets Ark. Om det är vinter kan de köra över isen. Angreppet har slagstyrka 3 (kapitel 7 i *Bok 1: Mutanten*), men Ordföranden går inte omedelbart till angrepp – i stället belägrar han Arken. Han krä-

ver till sig ett tiotal mutanter – **RP** eller någon lämplig **SLP** – och ger sig av om Folket gör honom till viljes. Det dröjer dock inte länge innan han är tillbaka, med krav på fler offer. Förr eller senare lär Folket – gärna **RP** – tvingas att konfrontera Ordföranden.

NOVASEKTENS BUNKER

I världen efter undergången har många märkliga kulturer uppstått. Den psioniska sekten Nova är en av de märkligaste – och farligaste. Ni som spelat tidigare utgåvor av Mutant minns kanske att Nova långt senare kommer att splittas upp i två grupper: Vaktarna och det maktgalna Järnringen.

ÖVERSIKT

I ett flackt område täckt av tät växtlighet skymtar en stor, cirkelformad metallplatta (cirka 10 meter i diameter). I närheten av plattan står några enkla träskjul med plåttak. Inifrån husen hörs grymtande från ett stort antal djur. En stickande stank av avföring fyller luften. En puckelryggig, keddjad mutant med reptillika drag rör sig vaksamt i och kring skjulen (se gris-skötaren Ohm i **SLP**-avsnittet nedan). Inne i skjulen förvaras cirka 30 grisar, muterade och ilska.

Vid sällsynta tillfällen glider metallplattan åt sidan med ett skrapande ljud. Ett djupt muller stiger ur schaktet som öppnar sig, och en plym av ånga och rök stiger ur djupet. När detta händer är området fullt av bleka mutanter i långa slöjor. De dansar vaggande och sjunger lovsånger med entoniga stämmor, till

synes helt oberörda av omgivningen. Om **RP** anfaller försvarar sig mutanterna med sina mutationer (nedan), och retirerar ner i bunkern. De försöker fånga **RP** levande om de kan, men riskerar inte livet för det.

Under jord finns en helt intakt forntida försvarsanläggning – en missilsilo, byggd under Katastrofens dagar. Mutanterna har gjort anläggningen till ett tempel. Man kan ta sig in i anläggningen via en smal stega som finns under en (väl dold) lucka i närheten av svinstierna. Stegen är oftast bevakad av en vakt med skrotspjut.

SITUATIONEN

För tio år sedan samlade Plutonia, en karismatisk mutant med kraftfulla mentala mutationer, en grupp likasinnade i Arken där de levde. Gruppen utvecklades snabbt till en sekt. De kallade sig Nova, efter det heliga brännande ljus som enligt deras tro ska rensa världen från all ondska. De flesta sektmedlemmar hade liksom sin ledare mentala mutationer och intresserade sig för den gåtfulla forntiden.

Novasekten gav sig av på en lång vandring och hittade av en slump en övergiven underjordisk försvarsanläggning. I anläggningen fanns en intakt missilsilo med en fungerande missil med okänd förstörelsekraft. Plutonia såg den som ett heligt tecken som förbådade Domedagen, en kommande dag då världen äntligen skulle renas. Nova valde att slå sig ner i den gamla bunkern. De ödsliga forntidssalarna blev sektens hem och tempel.

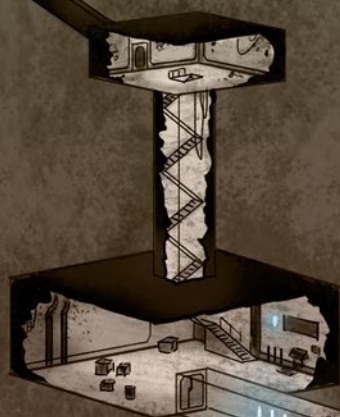
Inspirerad av gamla religiösa skrifter som hon vantolkat har Plutonia förkun-

NOVASEKTENS BUNKER



OHMS SVINSTIA

SEKTENS HÖGKVARTER





MISSILSILO



nat att Domedagen ska förebådas av att ett självlysande barn föds – Domedagsbarnet. Precis som Folket plågas Nova av barnlöshet, men sektmedlemmarna har upptäckt att de kan få avkomma med icke-muterade människor. För att skynda på Domedagen har Plutonia därför låtit donatorn Verter (nedan) befrukta sektens kvinnor. Flera barn har fötts, men tyvärr har inget av dem varit självlysande. Den fanatiska Plutonia har tvingat sekten att sätta ut de oönskade barnen i Zonen. Nu är den unga prästinnan Abbetina (nedan) gravid och fast bestämd att inte låta Plutonia ta hennes barn.

Plutonia tror att Abbetina bär det självlysande barnet och att Domedagen snart är här. Hon har lyckats få igång strömmen i försvarsanläggningen (den kommer från en underjordisk kraftkälla någonstans långt borta) och funderar över vilken plats som ska bli målet för missilen. Men flera av sektmedlemmarna har börjat tvivla på Plutonia. Sektledaren har delat ut heliga piller (lugnande medel) för att göra tvivlarna mer medgörliga. Plutonia står inför en tid av splittring och förändringar...

INVÄNARE

De första varelser som **RP** möter i denna zonsektor blir dock troligen den förvisade Ohm och de 30 ilskna grisar han sköter för sektens räkning. Se beskrivning nedan.

Sjelva sekten har cirka 30 medlemmar. De befinner sig oftast nere i det underjordiska templet där de ägnar sig åt meditationer och predikningar, även om det händer att mindre patrul-

ler beger sig ut på expeditioner i andra delar av Zonen. De flesta av Novamedlemmarna är lätt drogade, har rakade skallar och bär långa slöjliknande kläder. Några smyckar sig med glitter i olika former. Mentala mutationer som Empat, Mardrömmare, Pyrokinesi och Telepat är vanliga. Ett fåtal bär enkla vapen som skrotpjut och skrotkniv. Resten är obeväpnade. Ju närmare Domedagen kommer, desto troligare är det att några vill göra revolt mot Plutonia – och då kan **RP** vara ett nyttigt verktyg...

Alla sektmedlemmar är kraftfulla mentala mutanter – de har som regel varsin mental mutation och 3 **MP** från start. Enskilda individer kan ha flera mutationer och ännu mer **MP**. Några notabla **SLP**:

Ohm, förvisad grisskötare. En storvuxen, reptilliknande mutant med kluven ormtunga och puckelrygg. Rör sig ryckigt och oberäkneligt. Talar med märklig läspning. Klädd i lappat blåställ. Förvisades nyligen från sektgemenskapen. Sedan dess fastkedjad för att ensam sköta sektens grisar. Beredd att samarbeta med vem som helst för att hämnas på sekten. Vet hur man tar sig in i templet. Har dock ett stort problem: hatkärleken till Plutonia. Dessutom hyser han en närmast faderlig kärlek till grisarna.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 3, SKP 3, KNS 2.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3, Fly FV 2.

MUTATION: Reptilisk, 3 **MP**.

ARTEFAKT: Gasmask.

VAPEN: Skrotkniv.

Plutonia, sektledare. Lång, anemiskt vacker kvinna med rakad hjässa. Skrider majestätiskt fram och möter omgivningen med genomsådande, klarblå ögon. Älskar att hålla långa, monotona predikningar för övriga sektmedlemmar. Stillsamt manipulativ och strategisk maktmänniska. Drömmer dock om att en dag få offra sitt liv för sektens skull. Kanske vet hon något om Eden.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 5, SKP 5, KNS 5.

FÄRDIGHETER: Fly FV 3, Skjuta FV 3,
Förstå sig på FV 3, Manipulera FV 4.
Kämpa på FV 4.

MUTATIONER: Mental dominans, Pyrokinesi, 6 MP.

ARTEFAKTER: Lugnande medel, karta över Zonen.

VAPEN: Handgranat (dold i klädseln).

Abbetina, havande prästinna. En kortvuxen ung kvinna med mörkt, snaggat hår och stora, tjocka glasögon. Att Plutonia tror att hon väntar Domedagsbarnet (ovan) har gjort henne till en omhuldad centralfigur. Hon låtsas njuta av uppmärksamheten, men tillhör sektens tvivlare. Helst vill hon stoppa Plutonia eller ge sig av innan hon föder barnet, men väntar på ett bra tillfälle att agera. Hon avskyr barnets far, donatorn Verter.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 1, SKP 3, KNS 4.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 1, Fly FV 2,
Vårda FV 3.

MUTATION: Patokinesi, 3 MP.

ARTEFAKT: Livsstilsmagasin.

Verter, handplockad donator (icke-muterad människa). En bildskön ung man i åtsittande, silverfärgad overall. Långt, blont hårsvall. Köptes för tre år sedan av slavhandlare norrifrån för att göra sektens kvinnor havande, en uppgift han tagit sig an med förtjusning. Verter har total minnesförlust, och minns inget av sitt ursprung. Han är nu fullvärdig sektmedlem, och vill inte ha några konkurrenter i donatorsrollen. Lyder Plutonia blint. Glad, fåfäng och feg.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 2, SKP 2, KNS 5.

FÄRDIGHETER: Fly FV 2.

Inga mutationer och inga vapen.

ARTEFAKTER

Sektmedlemmarna har samlat på sig diverse obskyra ting, de flesta inte särskilt användbara. Utspridda i bunkern finns dock ett antal artefakter. Slumpa eller välj bland dessa:

- ❑ Bensindunk
- ❑ Gasmask
- ❑ Skyddsdräkt
- ❑ Luftmadrass
- ❑ Uppslagsverk
- ❑ Smärtstillande tabletter
- ❑ Lugnande medel
- ❑ REGEN
- ❑ ID-kort (metaplot)
- ❑ Kassettradio (metaplot)
- ❑ Videokamera (metaplot)

Plutonia och hennes prästinnor håller i regel noga uppsikt över samtliga förråd.

Missilen i silon är förstås också en sorts artefakt. Den är dock fixerad i silon och nästan omöjlig att flytta. Den avfyras med hjälp av ett enkelt men kodat datorsystem (Plutonia har koden). Missilens sprängverkan är förödande. Sektorn där den slår ner, och alla sektorer intill, blir totalt utplånade och allt levande dör. Alla som befinner sig inom tio sektorer (räkna även diagonalt) från nedslagsplatsen drabbas av en rötattack – antalet rötpoäng är lika med tio minus avståndet från nedslagsplatsen. Hela detta område blir kontaminerat och får från och med nu rötnivå 2 (kapitel 8 i *Bok 1: Mutanten*).

KRUBB OCH VATTEN

I låsta skåp (Plutonia och några av prästinnorna har nycklar) förvaras konservburkar och krubb från Zonen, som kan försörja sekten i en vecka. I utspridda smådunkar och flaskor av plast finns vatten för en månad framåt.

HÄNDELSER I SPEL

Låt gärna Nova framstå som svårtillgängliga och mystiska särlingar. De kan dyka upp på flera olika sätt och fungera både som allierade och farliga fiender. Se hotkortet Sekten i zonmarken (sid 35) och zonhotet Sekten Nova (sid 62) för exempel på hur **RP** kan komma i kontakt med sekten. De kan också höra talas om sekten från **SLP** de möter i Zonen. När **RP** har hittat själva templet kan mycket hända. Exempel:

- ❑ En **RP** med mutationen Luxvarelse blir betraktad som en helig varelse av

Nova. Sektens medlemmar knäböjer vördnadsfullt och överräcker offergåvor i form av skrot och artefakter. Sedan förväntar de sig en utförlig domedagspredikan. Hur hanterar **RP** situationen? Hur förhåller de sig till sektledaren Plutonia? Hon kommer genast att känna att hennes ställning är hotad.

- ❑ Om **RP** hamnar i konflikt med Nova vill Plutonia ta dem till fånga för att fråga ut dem om de sett några icke-muterade människor. Sedan kan **RP** offras på Domedagen genom att de placeras i missilsilon när missilen avfyras (nedan).
- ❑ Abbetina vänder sig till **RP** för att få hjälp att störta Plutonia – och döda henne om så behövs. Abbetina kan befria **RP** om de blivit fångar. Hon kan också mycket väl söka upp dem om de mötts på annat sätt, till exempel vid Arken (sid 35). I detta fall kan hon erbjuda **RP** någon typ av ersättning, möjligen en ledtråd till Eden.
- ❑ Domedagen ska, enligt Plutonia, inträffa inom ett par dygn. Sekten samlas i templet och sjunger dystra hymner. Abbetinas barn ska snart födas och missilen avfyras. **RP** dyker upp i templet eller befinner sig redan där. De inser vad som är på väg att hända. Försöker de stoppa Plutonia? Om hon blir pressad är det mycket möjligt att hon avfyrar missilen oavsett om Abbetina har fött eller ej. **SL** avgör vad Plutonia siktar på, om missilen slår ner i Zonen eller någonstans långt borta – kanske en plats som svarar på angreppet?

□ **RP** har besökt templet flera gånger. Av en eller annan orsak återvänder de och gör en förvånande upptäckt: templet är tomt, Nova har gett sig av. **RP** kan göra vad de vill med den underjordiska anläggningen. **SI** kan utforma den nya situationen på flera olika sätt. Finns missilen kvar? Om ja, fungerar den? Har Nova lämnat kvar något annat? Väljer **RP** att berätta för resten av Folket om det tomma templet? Kommer Nova tillbaka? Finns det andra som känner till anläggningen som kan dyka upp?

MOTORFOLKETS GARAGE

Motorfolket är en oktan-osande mutantklan som rollpersonerna kan möta både vid Arken (se hotkortet på sid 34) och ute i Zonen (sid 62). Denna särskilda sektor beskriver deras bas.

ÖVERSIKT

Redan på långt håll ser man silhuetten av en stor, klossliknande byggnad avteckna sig mot himlen. Huset är byggt i åtta öppna våningsplan. Rader av fordon och fordonsvrak skymtar på varje våning. Det verkar även finnas minst ett våningsplan under marken.

I ruinmassorna runt den stora byggnaden ligger en oordnad samling av ruckel, husvagnar, tält och bebodda bilvrak. De bildar en löst sammanhållen halvcirkel. Inne i halvcirkeln finns en stor, fyrkantig järnbur omgiven av enkla träläktare. Ett stort antal personer – de flesta med blå, rosa eller gröna hårmaner och stora, svarta läderställ – rör sig inne bland byggnaderna. Några är

upptagna med sina fordon, andra lyfter tyngder eller sitter kring lägereldar och äter. Surranden från olika maskiner och motorer hörs från flera håll.

Hela anläggningen omges av ett långt taggtrådsstängsel. På några ställen kan man se röda STOP-skyltar. Här och var i omgivningen ligger skelett och ruttnande kadaver av djur och människor. Stanken av blod och lik är påtaglig.

SITUATIONEN

Denna bosättning är hemvist för motorfolket, en samling råbarkade mutanter som förskjutits från eller frivilligt lämnat sina Arker. Med hjälp av sina vapen och sina bepansrade fordon har motorfolket snabbt blivit en betydande maktfaktor. Det gångna året har de plundrat eller skrämt de flesta av Zonens övriga invånare. Mängder av stulna prylar har samlats i garagets underjordiska del. Dessutom har mutanter från andra Arker tillfångatagits. Några arbetar nu som kedjade slavar och hunsade tjänare, andra har sålts vidare till andra grupperingar i Zonen.

Motorfolket leds av Ilona Likätaren, en sturvuxen mutant som hittills besekrat och dödat alla som vågat utmana henne. Hon styr sina horder med järnhand, men samtidigt är det ingen lättkontrollerad skara hon omger sig med. Motorfolket består främst av våldsamma och impulsiva typer, som drivs av hat och bitterhet mot omvärlden. Ganska ofta sker våldsamma interna uppgörelser, både mellan individer och mellan konkurrerande fraktioner. På sistone har dock ett ännu större problem som hotar

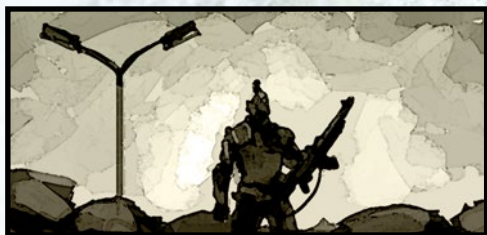
MOTORFOLKETS GARAGE



ILONA LIKÄTARENS
BEPANSRADE HUSVAGN

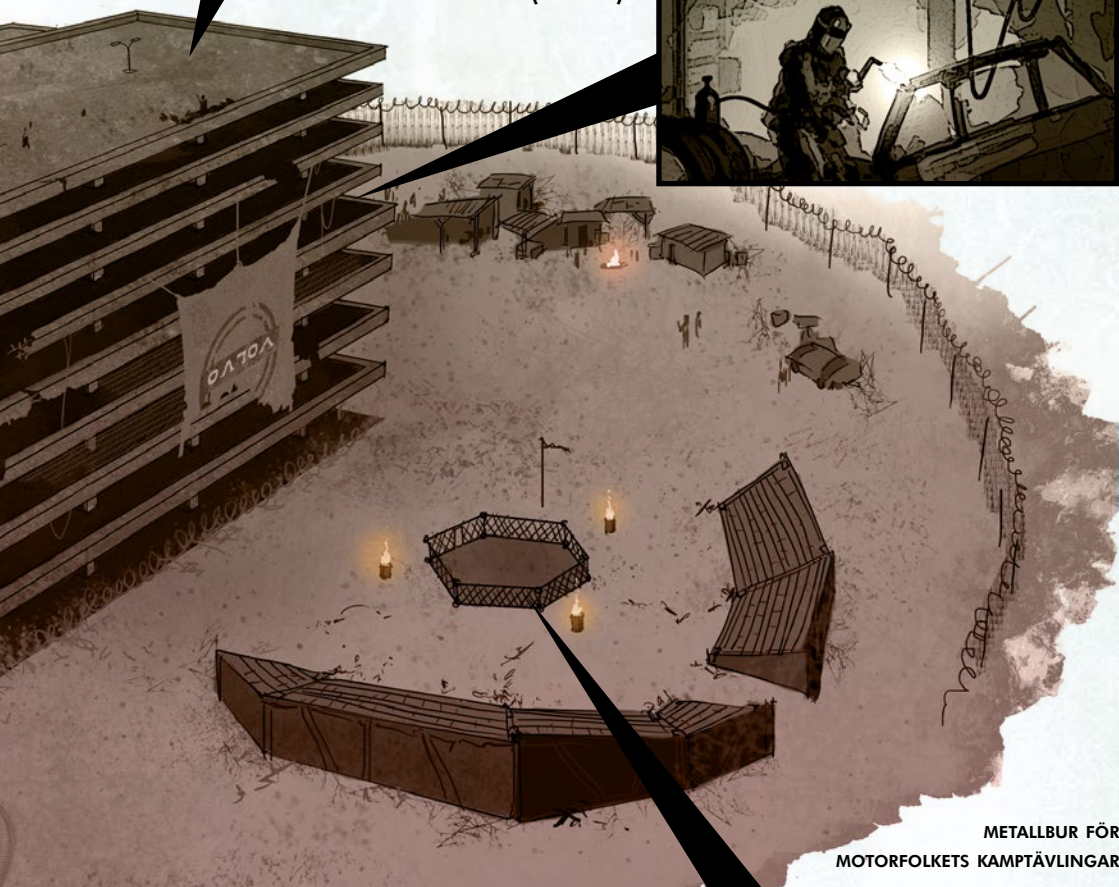
BEPANSRADE VRÅLÅK





VAKTPOST PÅ TAKET,
SANDSÄCKAR (SKYDD 6)

BILVERKSTAD PÅ FJÄRDE
VÅNINGSPANET I GARAGET



METALLBUR FÖR
MOTORFOLKETS KAMPTÄVLINGAR



hela motorfolket blivit alltmer uppenbart: bensinen är snart slut. Kunskapen om destillering är begränsad och allt fler motorkrigare rör sig i Zonen i jakt på dyrbart bränsle.

INVÅNARE

I baslägret finns totalt cirka 75 personer, varav 50 motorkrigare och 25 slavar. Motorfolket domineras av krossare, men det finns även många skrotskallar och några zonstrykare. Eldsprut, Spårsinne och Vilddjur är vanliga mutationer. Nästan alla har

närstridsvapen som slagträ, knogjärn eller jaktkniv. Ett tiotal har skrotgevär, skrotpistoler eller eldkastare, men alla har ont om ammunition. De flesta har färgade hårmaner (tuppkammar i lila, grönt och blått är vanliga), går klädda i svarta läderställ och smyckar sig med muttrar och skruvar. Många är förtjusta i alkoholhaltiga drycker, vilket gör att anläggningen bara ibland är ordentligt bevakad.

Slavarna är av mer blandat slag. Alla är inte mutanter, även zongastar och kanske andra icke-muterade



människor förekommer (det kan vara vandrare från bergen, sid 64, eller en minneslös, sid 32). Slavarna är magra och i dåligt skick. De flesta vill rymma, men är mycket rädda. Tio sitter inspärade i garagets källare, resten är fastkedjade tjänare och befinner sig i eller kring rucklen, bilvraken och husvagnarna där de flesta motorkrigarna bor. De är mycket grymma mot sina slavar. Några viktiga **SLP**:

Ilona Likätaren, Motorfolkets ledare.

En två meter lång och blåhårig mutant med stora muskler, rejäla axelskydd, svart läderställ och bister uppsyn. Löser konflikter genom att döda snabbt och effektivt. Ströp nyligen sin före detta älskare och åt sedan upp honom inför jublande anhängare. Strategisk sadist. Är oftast ute i Zonen på sin trimmade motorcykel eller hemma i husvagnen och läser böcker. Mycket intresserad av forntida hemligheter.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 5, SKP 3, KNS 4.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3, Fly FV 4, Skjuta FV 4, Mecka FV 1.

MUTATION: Likätare, 6 MP.

UTRUSTNING: Motorcykel, kikare, bensindunk, vägkarta över Sverige (delvis sönderbränd), jaktgevär.

Gaffa, förälskad motorkrigare. En lång, smal motorkrigare i svart läderställ och långt, knallrött hårsvall. Mängder av skrotpiercingar. Som Ilonas livvakt följer hon sin ledare nästan hela tiden. Skaffade sig uppgiften av en

enda orsak: hon älskar Ilona över allt annat. Följer henne vad hon än gör. Är besatt, svartsjuk och blodtörstig.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 4, SKP 3, KNS 3.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3, Fly FV 4, Skjuta FV 4, Mecka FV 2.

MUTATION: Sprinter, 3MP.

UTRUSTNING: Motorcykel, handgranat, hockeyhjälm, skrotpistol, skrotkniv.

Raff, tjuven som alla glömde. En liten och spinkig figur som håller sig i bakgrunden. Har muttrar i öronen och lila hårman för att passa in, men är egentligen ingen riktig motorkrigare. Undviker de flesta, livrädd för att få stryk. Kleptoman. Förvirrad. Håller med om allt andra säger. Vet inte riktigt vart han ska ta vägen. Tänker sno så mycket han kan. Dyker upp på märkliga ställen när man minst anar det.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 4, SKP 2, KNS 2.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 1, Fly FV 4, Mecka FV 1.

MUTATION: Magnetism, 3 MP.

UTRUSTNING: Skiftnyckel, knogjärn.

ARTEFAKTER

Motorfolkets bosättning är rik på artefakter. I garaget finns:

- Tre bussar (varav en i körbart skick, de andra två är rostiga vrak)
- 10-20 bepansrade bilar (antalet skiftar beroende på hur många patruller som är ute i Zonen)

- ❑ 200 bilvrak (varav tio är möjliga att reparera)
- ❑ 5-20 fungerande motorcyklar (beroende på om en del är ute i Zonen)
- ❑ 30 trasiga motorcyklar (fem möjliga att reparera)
- ❑ 10 husvagnar i varierande skick
- ❑ Flera bensindunkar (som vaktas girigt)

Ute bland rucklen, husvagnarna och husvraken finns också en mängd småskrot som motorfolket samlat på sig under sina plundringståg.

KRUBB OCH VATTEN

Bakom garaget finns en fungerande brunn. Ilona och tio utvalda krossare kontrollerar ett matförråd (för närvarande krubb för några dagar för hela motorfolket). Förrådet finns längst upp i garaget.

HÄNDELSE I SPEL

Motorfolket är tänkta att fungera som svårbesegrade och resursstarka fiender, kanske det största hotet mot **RP:S** egen Ark. Men en företagsam eller skrupelfri grupp kan säkert liera sig med Ilona Likätaren och hennes motorkrigare. Tre förslag på händelser som kan leda vidare till större skeenden:

- ❑ Sju mutanter från **RP:S** Ark (varav en är boss) har tagits till fånga av Motorfolket. **RP** sänds iväg till deras bas för att spana och planera för en fritagning. Det visar sig att fem av fångarna finns i lägret som slavar (för tillfället instängda i den underjordiska delen av garaget). Två från **RP:S** Ark har redan sålts vidare till en annan gruppering i Zonen. **RP** pres-

as att söka upp dem. Någon av de försvunna känner till en hemlighet som är viktig för Folkets överlevnad.

- ❑ Motorfolket har just haft ett stort fylleslag. Många av motorkrigarna ligger utslagna i och kring garaget och sover ruset av sig. **RP** kan utan större besvär ta sig in på anläggningen, plocka på sig mängder av föremål och befria åtminstone några av slavarerna. Hur mycket hinner de göra innan några hyfsat nyktra vakter från garagets övre våningar upptäcker dem?
- ❑ Två rivaliserande falanger av motorkrigare drabbar samman i gruset framför garaget. De kör runt med sina fordon och försöker preja varandra. Striden eskalerar snart och en bensintank exploderar. Elden sprider sig snabbt. En stor, svart rökpelare stiger upp från bosättningen och är synlig på flera kilometers håll. Ett 20-tal av de stridsdugligaste motorkrigarna - kanske även Ilona Likätaren - dör i tumultet som följer. Ytterligare 20 är skadade och omtöcknade. Minst en annan gruppering - eller flera, beroende på hur Zonen har utformats - anfaller skoningslöst efter en halvtimme. **RP** kan dyka upp när som helst under förloppet. Hakar de på anfallarna eller gömmer de sig i närheten för att plundra resterna? Vilket blir i så fall bytet? Vad händer med de överlevande motorkrigarna? Sprider sig branden till fler närliggande sektorer? Konsekvenserna kan bli stora.

ROSTBORGEN

Denna zonsektor är en handelsplats, en knutpunkt där utsända från Zonens alla hörn kan mötas under ordnade former. Det är också en plats där intriger frodas – lugnet i Rostborgen är förrädiskt. Vi föreslår att du väntar med att introducera Rostborgen tills rollpersonerna har hunnit utforska lite av Zonen och redan har mött en eller två andra grupper.

RP kan hitta till Rostborgen på många sätt: De kan råka stöta på vraket, de kan lockas dit av rykten, och de kan stöta på skrotslupen Stålvåg (nedan) på färd ute i Zonen. Fartyget kan till exempel ha drabbats av motorhaveri eller anfallits av någon. Om **RP** hjälper mekarna ombord bjuds de in till Rostborgen efteråt.

ÖVERSIKT

Låga husruiner sträcker sig ner mot vattnet. Tjugo steg ut i vattnet reser sig en rostfärgad bladtäckt metallmur högt mot skyn. Den som kommer närmare ser att det handlar om ett enormt, strandat metallfartyg. Överst skymtar man barnstora figurer som rör sig fram och tillbaka. Kanoter och roddbåtar färdas in och ut genom en fyrkantig port i fartygets akter. De paddlas av allehanda mutanter, från spensliga pyttingar till stadiga bjässar.

SITUATIONEN

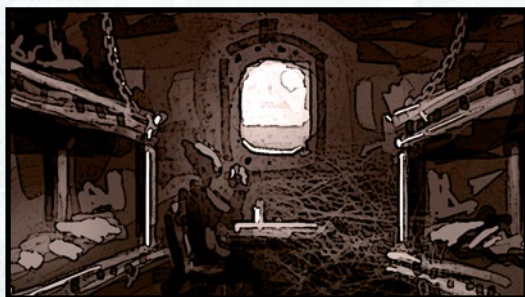
Fartyget, som kallas Rostborgen av invånarna själva, är en gammal bilfärja som stillsamt har satt sig på botten. Sjövegetation klänger upp för det roströda skrovet. Ombord lever mekarna, en mutantklan med ett

gemensamt drag: alla är små. De är alla vuxna, men ingen är över 120 centimeter lång. Klanen omfattar i dag cirka 30 personer. Mekarna är överlevande från en ark som gick under mycket tidigt, när de ännu var barn. De tog sin tillflykt till Rostborgen och har levt där sedan dess.

Vraket: Bilfärjan är ett vrak som mekarna använder som "gruva" för rör, plåt, skruv, kablar och annat som en skrotskalle behöver. Mekarna bor i hytter på de två översta däck, där de har bostäder, kök och gemensamma utrymmen. Rostborgens inre är en labyrint av gångar och lejdare. På strategiska ställen finns fällor och bakhållsplatser. Fällorna utlöses inte av en mekare, men en normalstor mutant störta plötsligt i ett spjutförsett schakt – eller drabbas av något annat otäckt (offret måste klara att **fly** för att undvika att ta skada). Det finns också många snikgångar och gömslen för småttingar, alltför trånga för en vanlig mutant.

Marknadsplatsen: Färjans akterramp har fallit av och nedre bildäck är vattenfyllt: en hamn, säker för väder och vind. Vid inloppet finns ett fällgaller som manövreras med handvevade vinschar. Här finns en sägenomspunnen marknadsplats, dit mutanter kommer från när och fjärran för att köpa och sälja varor och skvallra om vad som sker i Zonens marker. Övre bildäck ligger över vattenytan och tjänar som verkstad. Väldigt få utbölingar får tillstånd att lämna handelsplatsen och besöka de ovanliggande däck. Mekarna är försiktiga till natu-

ROSTBORGEN

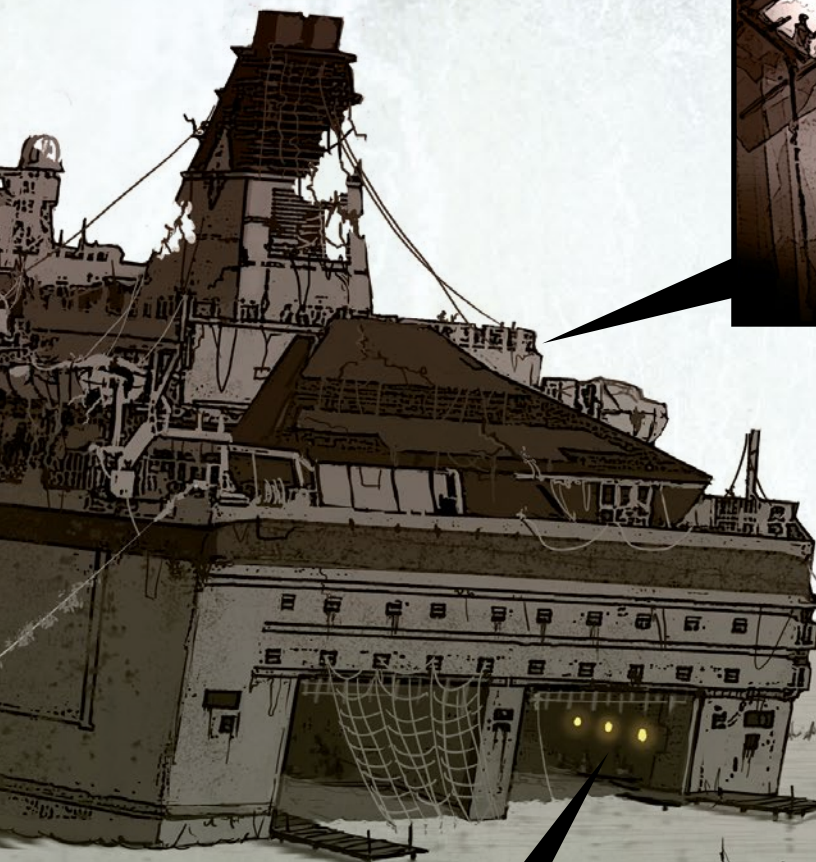
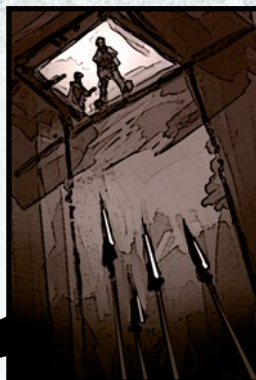


MEKARNAS HYTTER



STÖTTOR UNDER VATTENYTAN

SPJUTFÄLLOR



MARKNADSPLATSEN PÅ
FÄRJANS FORNA BILDÄCK



ren och släpper därför endast de få som de litar på in i skeppets innersta delar.

Rostborgens marknadsplats har blivit en neutral mötespunkt där till och med dödsfiender låter vapnen vila. Detta är ett bra ställe att låta **RP** möta representanter för andra grupper i Zonen, till exempel motorfolket. Här kan de sälja märkliga fynd, söka efter folk som har rätt information eller mäkla fred med eventuella fiender. Vem som helst får slå upp ett stånd här, efter godkännande från marknadsbossen Nikkil och betalning av en avgift på några patroner. Nikkil ser till att verksamheten går schysst till, bevittnar handelsavtal och ser till att folk inte försöker bedra varandra.



Till sin hjälp har Nikkil "bjässarna", fyra kolossala vakter. De ser till att alla besökare lämnar in sina vapen när de paddlar in i bildäckets halvskyddning. Bjässarna tvekar inte att gripa till våld om någon stör marknadsfreden. En sådan illgärningsman blir, om han överlever gripandet, sedan bannlyst på livstid från Rostborgen av Nikkil.

INVÅNARE

Att vara meterlång och väga 20 kilo är farligt i Zonen. Därför är mekarna sam-

mansvetsade och försiktiga gentemot främlingar.

Giftvapen: Mekarna använder list och lömskhet för att överleva. Ett favoritvapen är blåsrör med giftpilar. I närstrid använder de gärna skrotspjut med giftbestrukna spetsar. Den som träffas av en giftpil eller giftbestruket vapen måste slå för att **KÄMPA PÅ** i varje följande runda (det räknas inte som en handling). Misslyckande betyder en poäng skada. Lyckas slaget skakar offret av sig giftets effekter, och slipper slå fler slag.

Hantverk: Utöver marknadsplatsen livnär sig mekarna på hantverk och fiske. Mekarna tillverkar två notabla saker: skinnkanoter och nät. Halva köpeskillingen betalas vid beställning och halva vid leverans.

- ▣ En skinnkanot har spant och köl av trä och ben och skrov av härdat läder. Speltekniskt fungerar den precis som artefakten kanot.
- ▣ Näten knyts på beställning i önskade mått. De är skickligt konstruerade och robusta. Ett nät ger två pryltärningar till den zonstrykare som vill söka krubb i Zonen – men bara i en sektor vid vatten.

Några notabla invånare i Rostborgen:

Nikkil är en skallig karl och enögd efter en jaktolycka och bär ögonlapp på höger sida. Nikkil gillar att umgås med folk och att göra affärer. Han sköter sina affärer ärligt därför att han vet att det lönar sig på sikt, men han är misstänksam mot främlingar och orolig för Rostborgens framtid.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 1, KYL 4, SKP 4, KNS 5.

FÄRDIGHETER: Smyga FV 4, Fly FV 4, Skjuta FV 2, Förstå sig på FV 3, Vårda FV 3.

MUTATION: Telepati, 3 MP.

Elwith är kapten på Stålvåg (nedan).

Hon är en robust och väderbiten kvinna, med kort hår och gott humör. Elwith är nyfiken och vill utforska Zonen för att hon tror att mekarna måste ha kunskap och fynd för att överleva långsiktigt. Elwith och Ylora är systrar och håller ihop. Elwith älskar musik och dans.



GRUNDEGENSKAPER:
STY 1, KYL 5, SKP 5, KNS 3.

FÄRDIGHETER: Fly FV 4, Skjuta FV 4, Känna Zonen FV 3, Vårda FV 3, Leda vägen FV 3.

MUTATION: Hyperreflexer, 3 MP.

UTRUSTNING: Tvåpipigt skrotgevär, sju patroner. Skrotslupen Stålvåg (nedan).

Ylora är mekarnas krönikör, lärare och mångvetare. Hon är benig, blond och har uppnäsa. Ylora vill veta – kunskap om världen är ett mål i sig. Ylora hittas ofta i Rostborgens lärosal på översta däck, där hon undervisar andra i klanen. Där finns hennes bibliotek med urgamla skrifter. Ylora följer med Elwith på resor för att kartlägga och dokumentera. Elwith och Ylora är systrar och håller ihop. Ylora är verbal och fäller bitande kommentarer när hon blir missnöjd.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 1, KYL 4, SKP 5, KNS 4.

FÄRDIGHETER: Fly FV 3, Förstå sig på FV 3, Vårda FV 4, Inspirera FV 4.

MUTATION: Insektsvingar, 1 MP.

UTRUSTNING: Böcker, pergament och skrivattiraljer.

Bjässarna är mekarnas livvakter, samtliga krossare. De är två systrar och två bröder: Elli, Roggi, Tir och Kad. De är alla långt över två meter långa och väger som två vanliga mutanter. Bjässarna tillhör inte mekarna från början, utan var kringströvande mutanter som bjöds in till klanen sedan de hjälpt Konior ute i Zonen. Bjässarna trivs hos mekarna. Här har de gemenskap, mat, husrum och spänken.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 4, SKP 2, KNS 2.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 4, Skjuta FV 2.

MUTATIONER: Grävare (Elli), Likätare (Roggi), Syraspott (Tir), Sonar (Kad), 3 MP.

UTRUSTNING: Varsin skrotpistol med tre patroner.

STÅLVÅG OCH SKROTBILIXTEN

Skrotslupen Stålvåg, driven av en ångmaskin, byggdes för fem år sedan av mekaren Konior, en mästertlig skrotskalle som senare dödades av en tjärnmal (sid 75). Ingen annan lär kunna bygga något liknande så hon är klanens dyrgrip. Stålvåg färdas sommartid längs Zonens vattendrag på jakt efter handelsvaror och kunskap.

Skrotfartyget är cirka tio meter långt, kan ta cirka tio passagerare och drivs av en ångmaskin. Slupen halverar tiden det tar att utforska en sektor i Zonen. Den ger prylbonus **+2** när du **FLYR** från hot till sjöss. Skyddsvärde: 3. Tålighet 5. Stålvåg är bestyckad med Skrotblixten, en liten bärbar mynningsladdad skrotkanon. Den hakas fast vid relingen på önskad plats när den ska avfyras.

KRUBB, VATTEN OCH PATRONER

I Rostborgen finns tillräckligt med krubb och rötfrött vatten för att klara flera veckors belägring. Konior byggde bland annat apparater för att samla regnvatten och destillera sjövattnet. Mekarna saltar fisk som de fångat och lagrar i hemgjorda kaggar. Nikkil är därför beredd att sälja krubb och vatten i utbyte mot patroner och information.

Totalt har mekarna ett hundratal patroller i sina gömmor, men de är väl skyddade i Rostborgens inre.

HÄNDELSE I SPEL

När järn väl har börjat rosta är det nästintill omöjligt att få stopp på processen. Millimeter för millimeter förvandlas Rostborgens stag och balkar till rödbruna flarn som spolats bort. Mekarna har kommit att förstå att de lever på lånad tid. I hemlighet söker de när och fjärran efter vätskor och gaser som ska försinka förfallet av deras hem, men någon riktig bot på rostsjukan finns inte. Det kommer en dag när mekarnas värld går under, när deras hem och enda skydd mot Zonens faror förvandlas till en sammanstörtande dödsfälla.

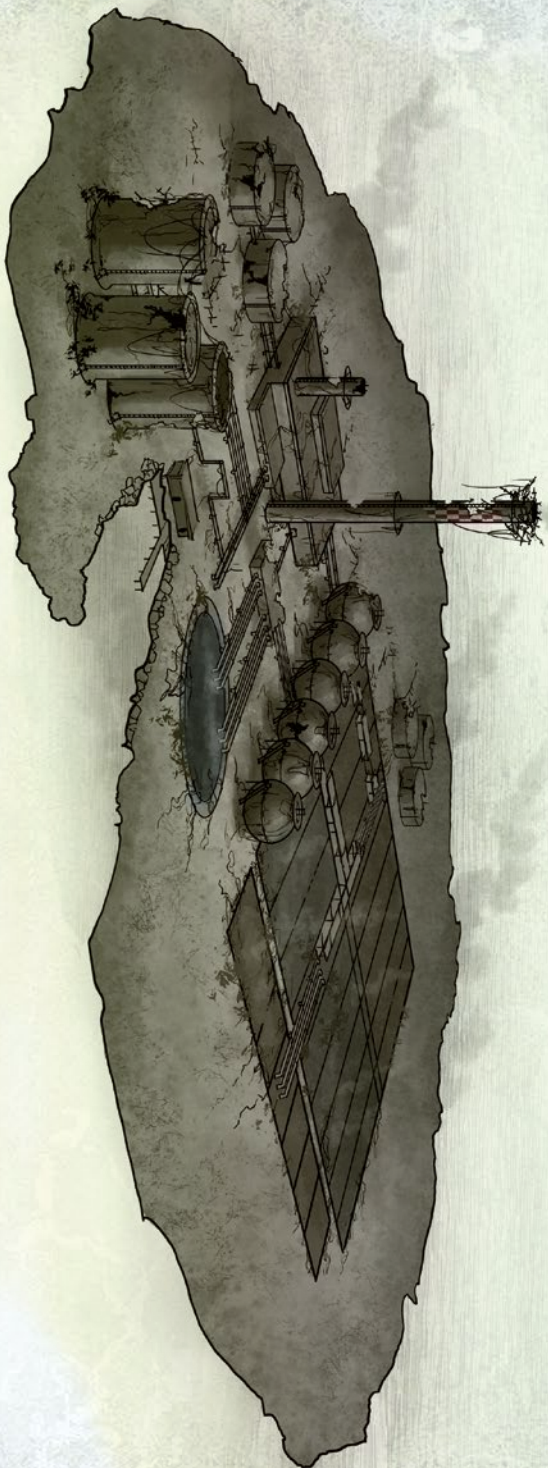
Inte nog med detta. Det cirkulerar rykten i Zonen om att mekarna håller en skatt dold i Rostborgens inre, en artefakt som kan skänka hälsa och rikedom till ägaren. Om detta är sant eller inte är upp till dig – i vilket fall har ryktet väckt intresset hos en grupp i Zonen som nu vill manövrera bort mekarna och ta över Rostborgen. Vilken grupp det är kan du bestämma efter läget i er kampanj – möjliga kandidater är Motorfolket, Novasekten eller mutanter från en annan ark.

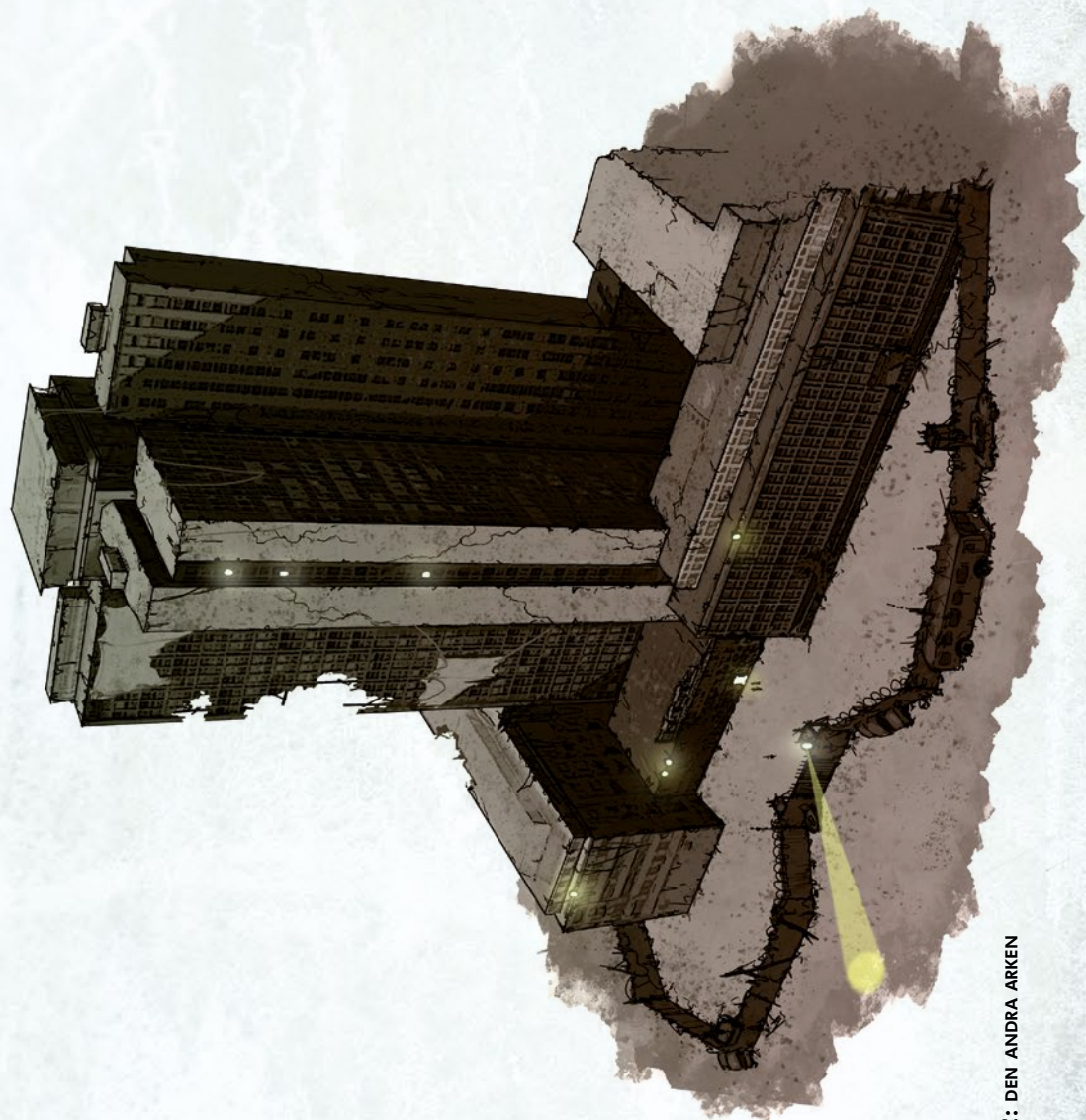
Denna fiende har redan infiltrerat Rostborgen – närmare bestämt bjässen Roggi. Hon är illa sedd av många mekare och besökare på grund av att hon är Likätare, en mutation som äcklar de flesta. Detta har väckt bitterhet i hennes hjärta och hon har lockats av konspiratörerna till att bli en spion och

förrädare. De har lovat henne status och respekt på den nya marknadsplats de vill skapa.

- Dån och brak stiger från Rostborgens inre. Många på handelsplatsen rusar till sina roddbåtar och trängs för att ta sig ur hamnen. Vraket risar så till och tippar några grader åt sidan innan det lägger sig till rätta igen. Om **RP** har skaffat sig gott rykte bland mekarna och frågar om vad som hände medger Nikkil motvilligt att Rostborgen är på väg att rosta sönder underifrån. Det är bara en tidsfråga innan den gamla färjan går under helt och hållet. Och vad värre är, det finns tecken på att någon avsiktligt har försökt försvaga det gamla skrovet.
- Nikkil ber **RP** om hjälp. Han vill skicka ut Stålvåg att leta efter rejäla stålbalkar för att staga upp Rostborgen, men behöver extra mankraft – storvuxna mutanter med god muskelstyrka eller skrotskalletalang. Gruppen slår följe med Elwith, Ylora och bjässen Roggi (förrädaren) på turen. Under färden försöker Roggi sabotera projektet och gärna orsaka rollpersonernas död.
- Konspiratörerna anfaller Rostborgen på bred front. De försöker få Rostborgen att stöta samman med sprängladdningar så att de kan tränga in och plundra dess inre. Om det inte lyckas kan det hela utvecklas till en belägring. **RP** måste välja sida: de kan delta i rövartåget och roffa åt sig värdefulla ting eller kämpa vid mekarnas sida för att försvara Rostborgen.

SPELARKARTA 1 : FÖR EN MÖJFULL VATTEN



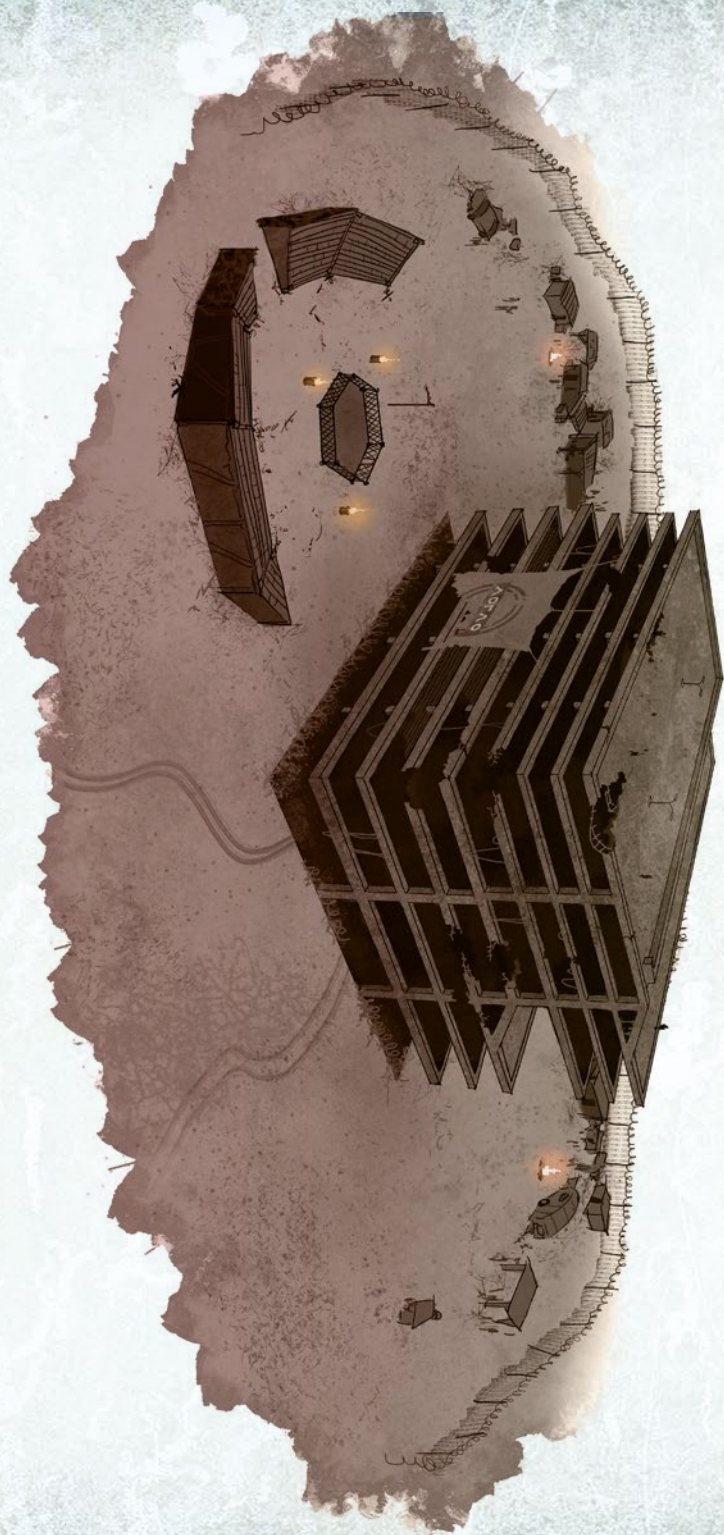


SPELARKARTA 2: DEN ANDRA ARKEN



07

SPELARKARTA 3: MOTORFOLKETS GARAGE





SPELARKARTA 4: ROSTBORGEN



EDEN
Ledningsplat
Cesar



VÄGEN TILL EDEN

Var kommer Folket från? Vad är deras krafter ursprung? Vem är egentligen Den gamle? Var finns Eden? Och vad händer om Folket hittar dit? De här stora frågorna är inget som rollpersonerna kommer att ha tid att ägna sig åt så ofta i det hårda livet i Arken. Men förr eller senare lär de undra. Vilja söka svaren. Och svaren kan de finna, om de hittar de rätta artefakterna och utvecklar Arkens samhälle så långt att de kan förstå ledtrådarna de hittar. Men först, en bakgrund. Läs den inte om du tänker vara spelare i *Mutant: År Noll*. Detta är enbart för **sl:s** ögon.

JEREMIAH CRAKE

Under den gamla tidens sista år, innan den slutgiltiga katastrofen, sökte forskarna allt mer desperat efter lösningar på världens överväldigande hot. De ville

rädda civilisationen från fullständig förintelse. Professor Jeremiah Crake, en hyllad genetiker, var en av de mest kontroversiella och begåvade av dessa vetenskapsmän. Han ansåg att lidande, elände och förintelse var inprogrammerat i människans själva natur. Han ifrågasatte om det ens var önskvärt att mänskligheten skulle överleva. Av naturliga skäl utstod han hård kritik, och han drog sig undan från omvärldens blickar för att helt ägna sig åt sina radikala projekt.

PROJEKT EDEN

Professor Crakes vision var att skapa en ny, muterad människoras, befriad från sina föregångares själviskhet och erövrarlusta, som kunde ersätta sina förtappade förfäder. Arbetet var kulmen av hans livsverk, och med betydande resur-

ser till sitt förfogande hade han kunnat gräva djupare i människogenernas själva grundstruktur än någon tidigare lyckats med. I dess kärna hade han funnit en tidigare outnyttjad potential för förändring och anpassning, byggstenarna för en förbättrad skapelse. Han kallade sin vision för Projekt Eden, då målet var att skapa en ny och oförstörd lustgård på jorden.

RÖDA PESTEN

Som från ingenstans spreds ett virus över den globaliserade världen, med död och förintelse på en skala som aldrig tidigare skådats. Smittan fick ökenamnet "röda pesten" då det första symptomet var

svårt rödsprängda, och snart blödande, ögon. Det tog bara ett dygn från det till en blodig död. Professor Crake dog själv i den plötsliga sjukdomen, innan hans projekt hunnit fullbordas. Vissa anklagade den exentriske vetenskapsmannen för att ha odlat viruset själv. Han hann aldrig förneka anklagelsen.

SISTA VÄRLDSKRIGET

Farsoten blev nådastöten mot en värld redan härjad av klimatkatastrofer, global ekonomisk kris och växande politiska motsättningar. Skräck, förvirring och missförstånd eldade på pyrande konflikter mellan gamla och nya stormakter,



TITANMAKTERNA

- o **Noatun:** Baserad under vattnet. Motto: *"Enade är vi Starka"*
- o **Mimer:** Baserad i omloppsbana. Motto: *"För Frihet, För Framtiden"*
- o **Elysium:** Baserad under jorden. Motto: *"Vilja, Rätt och Mannamod"*

De tre titanmakterna kommer att beskrivas närmare i kommande moduler till spelet.

och snart slog missämjan över i naket våld. Under pestens hot om total förintelse fanns inte längre tvekan inför att använda det slutgiltiga vapnet. Det globala kärnvapenkriget var ett faktum och ett efter ett steg svampmolnen över världens storstäder. Människans civilisation drog sina sista, rosslande andetag.

FLYKTEN FRÅN JORDENS YTA

Jordens undergång gick fort, men inte fortare än att människan likt råttor på ett sjunkande skepp hann göra desperata försök att rädda sig. De rika och mäktiga flydde från den döende markytan och sökte sin tillflykt under jorden, på havets botten och – ut i solsystemet. Gigantiska skyddsrum och rymdstationer, stora som städer, byggdes. De kallades enklaver. Enklaverna var stora, men rymde ändå bara en bråkdel av världens invånare – de som valdes ut för sin intel-

ligens eller yrkesskicklighet, eller som lyckades köpa sig en plats. Resten blev kvar på jordytan och nästan alla gick under i katastrofens härjningar. Men bara nästan alla – en liten spillra av människosläktet överlevde, mot alla odds, på den förintade jorden.

TITANMAKTERNA

Syftet med enklaverna var att förhindra utplånandet av människans civilisation. De skulle vara självförsörjande och fredliga, styrda av mänsklighetens främsta forskare, filosofer och politiker. Men gamla konflikter och misstro följde med från ytvärlden, och i isoleringen och hopplösheten växte de ohämmat. Enklaverna började spionera på varandra, anklaga varandra för att försöka stjäla jordens sista resurser och söka herravälde. Pakter bildades och bröts. Efter hand formerade sig ett litet antal titanmakter, fastare allianser av enklaver som hade ett gemensamt ursprung eller ideologi eller bara en gemensam fiende att bekämpa. Forskningen i enklaverna riktades alltmer mot militära ändamål. Robotvarelser och vapensystem mer avancerade än vad ytvärldens människor kunnat föreställa sig utvecklades.

ENKLAVKRIGET

Vem som först tryckte på knappen är förlorat i glömskans dimma, men när det kalla kriget mellan titanmakterna övergick i ett hett krig kunde ingen enklav stå oberörd. Förintelsevapnen som hade utvecklats i bunkerdjupen under årtiondena som passerat var så kraftfulla att en enda direkträff räckte räckte för att slå ut en hel enklav.

De flesta av världens enklaver utplånades på några veckor. Av de som överlevde den första vågen var många illa sargade, utmattade eller utan kommunikation. Kriget gick in i en lågintensiv fas, där dessa döende enklaver i många fall inte visste om deras fiender och allierade ens fanns kvar längre. Men misstron och rädslan var djup, och ingen vågade blåsa eldupphör. Därför pågår kriget mellan enklaverna än i dag.

PROJEKT EDEN, DEL 2

En enklav, en koloss som snurrade runt den ödelagda jorden som en konstgjord måne av metall, överlevde enklavkriget relativt oskadd. Medan andra flyktingar från jorden sökte sig längre ut i solsystemet brann hos en grupp invånare i denna rymdstation, som tillhörde titanmakten Mimer, en stark längtan att återvända hem.

Vilda planer diskuterades i skuggorna. Denna skara dyrkade Jeremiah Crake som en förrådd messias, och drömde om att slutföra hans planer. Gentechniken hade utvecklats snabbt och var redan i satt i bruk för att anpassa människan till ett liv i rymden. Kunde inte

samma teknik användas för att anpassa människan till den nya, sargade miljön på jordytan?

Projekt Eden väcktes till liv igen, i liten skala och dolt för enklavens makt-havare som hade gett upp allt hopp om jorden som plats för mänskligt liv. Genom att manipulera mänskligt DNA, ofta med arvs massa från olika utdöda djur, skapades varelser med egenskaper bortom det mänskliga. Egenskaper som kanske kunde skydda dem mot eländet som härjade jordens yta. Forskarna kallade varelserna mutanter.

ARKERNA

Lämpliga platser valdes ut i ett kyligt hörn av planeten, relativt förskonat från katastrofens härjningar. En ledningsplats etablerades i ett gammalt bunkerkomplex, och ett fåtal forskare, redo att offra sina liv, för ner från sina trygga liv i evig omloppsbana för att personligen övervaka Projekt Eden. Med sig förde de arvs massa för att skapa en ny art. Av mänsklig form men ändå inte människor.

Planen var att placera ut mutanterna i bosättningar i området runt Eden. Bosättningarna kallades Arker. I varje Ark skulle en handfull forskare ta hand om mutanterna och personligen övervaka deras utveckling och anpassning till livet på jordytan. Men projektet gick snett efter bara några år. De växande mutanternas kroppar visade sig instabila och deras förmågor okontrollerbara. Projektets ledare, doktor Retzius, beslöt att stoppa projektet och destruera alla försöksindivider. Andra forskare vägrade utföra ordern och kaos utbröt. Forskarna flydde med barnen ut i Zonen, till arkerna.

KOMMANDE MODULER

Berättelsen om titanmakterna och enklavkriget som ännu pågår kommer att utvecklas i kommande moduler till *Mutant*, i synnerhet *Mutant: Maskinarium* som handlar om robotar och *Mutant: Exodus* som beskriver de icke-muterade människornas öde.

HANTERA LEDTRÅDARNA

Du kan låta de tre särskilda korten ligga i den vanliga leken med artefaktkort och låta slumpen avgöra när RP hittar dem. Men vill du ha lite mer kontroll över hur snabbt RP kan finna vägen till Eden föreslår vi att du plockar ut de tre korten ur leken och själv bestämmer när RP kan få chansen att hitta dem. Att locka med en artefakt som kan visa vägen till Eden är också att mycket effektivt sätt att motivera spelarna ute i Zonen. Grupper eller personer de stöter på ute i Zonen kanske har någon av artefakterna eller vet var de finns, men lär vilja ha något i utbyte...

Många av forskarna i arkerna dukade snabbt under för Rötan eller dödades av groteska muterade monster som härjade i den ödelagda världen. Andra orkade inte med eländet och smutsen och tog sina egna liv. Några få överlevde, men tappade kontakten med varandra. Projekt Eden gick under. Men mutanterna levde vidare, ovetande om var de kommit från.

METAPLOTTEN I SPEL

Folkets bosättning är förstås en av Projekt Edens arker. Och Den gamle är en överlevande forskare från projektet. Rollpersonerna är alltså inte alls ättlingar till människor som överlevde undergången, utan ett forskningsexperiment som har placerats på jordytan långt senare.



Dessa fundamentala sanningar kan spelarna avslöja under spelets gång. För att finna sanningen måste de sannolikt finna vägen till Ledningsplats Cesar – alltså myternas Eden. Om rollpersonerna tar sig dit och överlever hoten i djupet finns också möjligheten för dem att lämna jordytan på en enkelbiljett och ansluta sig till människans nya civilisation i solsystemet – eller vad som finns kvar av den. Vad som händer där ligger

dock bortom *Mutant: År Nolls* horisont och kommer att utforskas närmare i den kommande modulen *Mutant: Ad Astra*.

DEN GAMLE

Den gamle är alltså en av Projekt Edens forskare. Han vet sanningen om Folket, men har följt sina order att hålla tyst om det under alla år. Att avslöja sanningen för forskningsobjekten skulle kunna påverka deras beteende och störa experimentet, och var därför strikt förbjudet. När åren gick blev den Gamle också allt mindre intresserad av sitt gamla liv. Och på senare år har han blivit allt svagare, härjad av ålder, Röta och umbäranden.

Som **sl** kan du använda Den gamle till att ge **RP** ledtrådar om Eden och annat, men då han är så försvagad till både kropp och sinne kan **RP** inte heller tvinga ur honom något om du inte vill.

BARNLÖSHETEN

Projekt Edens mutanter ska inte kunna få avkommor med varandra. Detta var ett avsiktligt beslut av forskarna, som av försiktighet ville undvika att experimentet spred sig okontrollerat. Mutanterna kan dock få barn med icke-mutanter som de möter i Zonen, till exempel Vandrarna från bergen (sid 36) eller zongastar (sid 65). I spelet betyder detta att Folket förr eller senare behöver beblanda sig med andra folkslag i Zonen – alternativet är sannolikt att gå under.

Nästa generation: Barn som föds av mutant och icke-mutant blir mutanter. Men sammanblandningen med icke-

muterade gener gör att denna nya generation mutanter kan få avkommor med varandra. Folkets barnlöshet är därmed löst för gott.

Kommentar: Om du vill kan du låta Folket föda barn utan att någon icke-mutant är inblandad. Kanske är Projekt Edens genetiska spärr inte felfri? En sådan händelse är dock väldigt sällsynt och väcker stor uppgståndelse i Arken (sid 31).

LEDTRÅDAR TILL EDEN

Under spelets gång kan du plantera spår och ledtrådar som kan leda **RP** till Eden och sanningarna där. Du kan själv bestämma hur snabbt du gör det, och på det sättet styra hur lång er kampanj blir.

RP kan hitta ledtrådar lite varstans i Zonen, oftast hos andra folk som de stöter på. Spåren leder inte direkt till Eden. I stället leder de till tre särskilda artefaktkort, som ensamma inte betyder något men som tillsammans visar vägen till legendens Eden. Bunkern i sig beskrivs i slutet av detta kapitel.

De tre avgörande artefaktkortet är kassettradion, videokameran och ID-kortet. Ett fjärde artefaktkort, dagboken,

INGEN ÅTERVÄNDO!

Det går att spela vidare *Mutant: År Noll* när Eden har hittats, men för rollpersonerna är det en avgörande punkt som kan sluta med att de lämnar Zonen för gott. Tänk alltså efter noga innan du låter **RP** hitta Eden.

berättar något om metaplotten för spelarna, men visar inte vägen till Eden.

KASSETTRADION

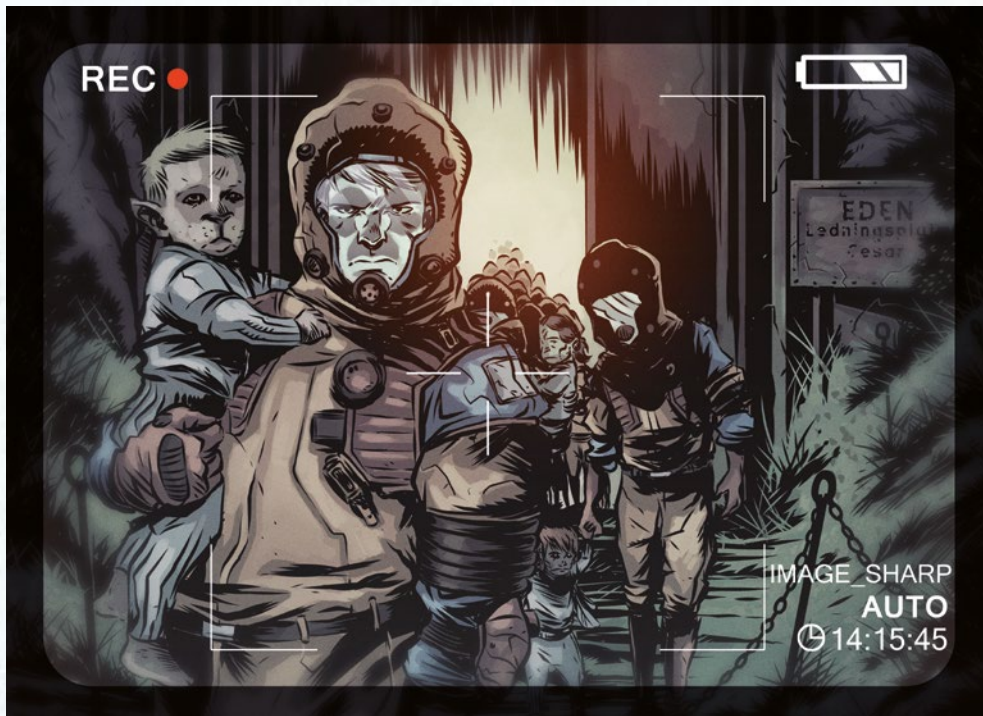
På denna pryl kan **RP** ratta in en inspelad radiosändning som upprepats gång på gång i flera sekel. Radiorösten uppmanar alla med "säkerhetsklass 5 eller högre" att ta sig till närmaste "ledningsplats". Rösten räknar sedan upp fem sådana ledningsplatser, benämnda Adam, Bertil, Cesar, David och Erik, och anger koordinater till dem. Alla andra medborgare uppmanas att stanna i sina hem.

RP som hör sändningen och **FÖRSTÅR SIG PÅ** koordinaterna från den gamla världen kan räkna ut i vilka sektorer i Zonen som ledningsplatserna finns i. Mer exakta än

så är de inte. Välj helt enkelt sektorer som du tycker passar. Ledningsplats Cesar är Eden, men det kan inte rollpersonerna veta utan videokameran (nedan).

VIDEOKAMERAN

Denna artefakt innehåller en inspelad filmsnutt som visar hur forskarna i Projekt Eden lämnar bunkern. Klädda i tunga skyddsdräkter och gasmasker vandrar de ut genom en stor port i en bergvägg. Forskarna följs av tusentals barn, 3–4 år gamla. Vissa av barnen är uppenbart muterade. På den delvis öppna porten står det "Eden" och, under det med flagnad och svag text, "ledningsplats Cesar". Med hjälp av denna artefakt kan alltså **RP** få en ledtråd om sitt ursprung och dessutom lista ut att Eden och ledningsplats Cesar är samma sak. De



kan också se hur terrängen ser ut i närheten av porten till Eden.

En scen ur filmen finns på bilden intill. Visa den för spelarna när de ser filmen i videokameran.

ID-KORTET

Med detta repiga och smutsiga ID-kort kan rollpersonerna öppna porten till Eden (se nedan). På kortet står, med svag text, "Eden Security", vilket borde få spelarna att inse kortets betydelse. Utan kortet har **RP** ingen möjlighet att passera porten till Eden.



Kommentar: Om ni har tillgång till det USB-minne i form av ett plastkort som Fria Ligan producerade i samband med lanseringen av Mutantprojektet kan du använda det som handout för ID-kortet.

DAGBOKEN

Den slitna anteckningsboken har tillhört en av Projekt Edens forskare – inte Den gamle, utan en av hans kollegor som lämnade Eden samtidigt. Denna forskare dukade under i Zonen, och dagboken hamnade på villovägar. Ett bra ställe för **RP** att hitta boken är i det gamla

reningsverket (sid 99). Om spelarna hittar dagboken och lyckas förstå den, visa dem Spelarmaterial 1 här intill. Notera Mimers logga – **RP** har ingen möjlighet att förstå vad den betyder när de först ser den, men den återkommer i Eden.

LEDNINGSPLATS CESAR - EDEN

Myternas Eden är en mycket viktig plats i *Mutant: År Noll*, kanske den viktigaste av alla. Att hitta bunkern och utforska den kan mycket väl vara finalen på en hel kampanj – även om det förstås går att spela vidare även efter det att Eden är funnet. De följande sidorna beskriver i text och bild vad som döljer sig i djupet.

HISTORIA

Den underjordiska anläggning som Folket kallar Eden har en lång, brokig historia och har kastats från desperat hopp till djupaste förtvivlan – två gånger. Bunkerkomplexet byggdes redan före Undergången som ett skyddsrum för den gamla världens människor. Den var nästan bortglömd och skulle förseglas för gott när katastrofen svepte över världen.

Panikslagna människor fyllde skyddsrummen. I de största inrättades ledningscentraler under jord, där landets ledare skulle fortsätta styra från säker ort. I skyddsrummet med kodnamnet Ledningsplats Cesar hukade sex tusen själar när portarna till slut förseglades – allt från ledande befattningshavare till civila som köpt eller slagit sig in.

Glädjen över att ha funnit skydd blev kortvarig. Tiden gick och ingen räddning kom. Kontakten med andra



14 november.

Jag lämnade Arken som en tjur om natten. Jag hade inget annat val. De skulle aldrig förstå varför jag måste lämna dem. De är så utsatta. De vet så lite, men de är tvingna att klara sig själva. Jag måste tillbaka till Eden.

17 november.

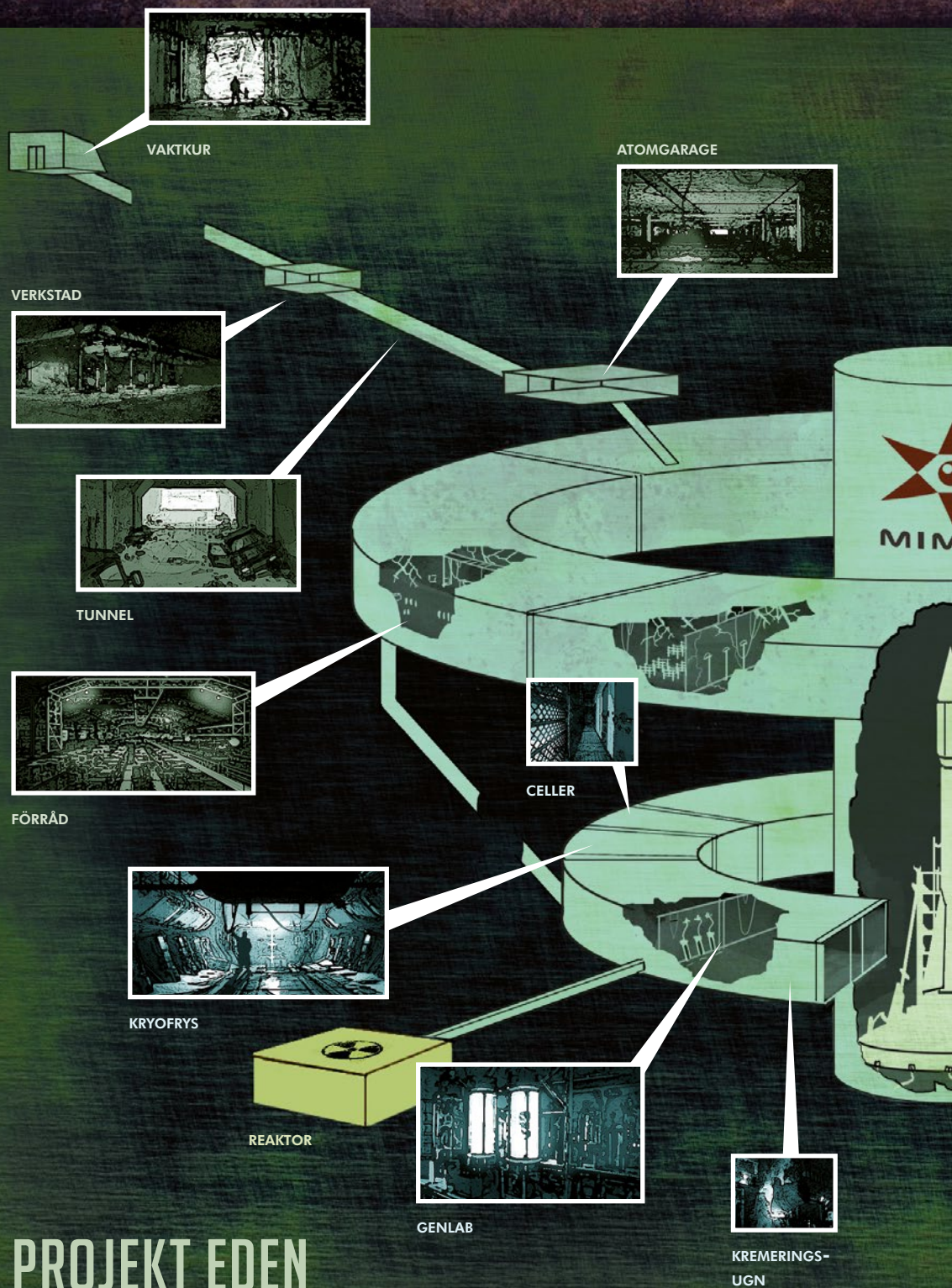
Jag har vandrat genom Zonen i tre dagar. Tror att zongastar, eller något ännu värre, förföljer mig. Är jag på rätt väg? Minnet sviker. Måste hitta en utgångspunkt för att orientera mig.

18 november.

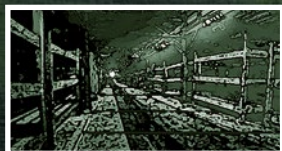
Förde jag rätt när jag överger min post? Det finns så mycket att lära sig, att upptäcka. Och jag saknar mina barn mer än allt.

19 november.

De förbannade zongastarna överföll mig före gryningen. Bara min oförmåga att sova i detta förbannade ödelandskap räddade mitt liv. All proviant och allt vatten är borta. ID-kortet till Eden likaså. Kräken kunde lika gärna ha dödat



SOVSALAR



MATSAL/ KÖK



LEDNINGSCENTRAL



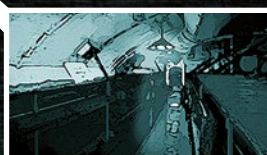
SJUKSAL



BARNKAMMARE



FORSARBOSTÄDER



KONTROLLRUM



ledningsplatser var sporadisk, pakter slöts och misstänksamheten grodde i mörkret. Maten började sina och frustrationen växte. Ledarna insisterade på att följa reglementet, att stanna i skyddsrummet i väntan på undsättning och ransonera maten. Hungern eldade på missnöjet och till slut kom den oundvikliga revolten. Ledarnas vakter, trängda och rädda, försvarade sig med våld. Blodbadet var ett faktum. De få som överlevde tog risken att lämna skyddsrummet på jakt efter mat. De återvände aldrig. Ledningsplats Cesar, ett av den mänskliga civilisationen sista brinnande ljus, slocknade.

Årtionden kom och gick. Ledningsplats Cesar blev en bortglömd krypta i en förintad värld – till den dag då Projekt Edens forskare sökte i uråldriga datafiler efter en lämplig plats på jordytan att basera sitt storslagna experiment. Valet föll på Ledningsplats Cesar. Forskarna döpte bunkern till Eden. Med sin hyperavancerade teknologi rustade de upp det gamla skyddsrummet och byggde bland annat ett genlabb och en raketramp. Men återigen skulle denna bunker visa sig vara en förbannelse snarare än mänsklighetens räddning. När Projekt Eden kollapsade flydde de flesta av forskarna ut i Zonen. Bara projektets ledare och grundare doktor Retzius, och en handfull av hennes mest lojala medarbetare, blev kvar.

SITUATIONEN I DAG

När rollpersonerna hittar Eden tror de kanske att den gamla bunkern är tom och övergiven. Så är inte fallet. Doktor

Retzius har levt i djupet i de dryga 20 år som gått. Hon tvingar sina kvarvarande assistenter att tillbringa sin mesta tid i kryosömn. Med en frenesi som alltmer glidit över till galenskap har hon försökt skapa den perfekta mutantrassen i professor Crakes anda, en tålig varelse som kan uthärda Zonens plågor – och utrota de defekta muterade människorna från Projekt Edens första generation. Hon tycker själv att hon har lyckats. **RP** kanske får en annan uppfattning när de möter "omegamutanterna", som doktor Retzius kallar dem.

När **RP** knackar på Edens dörr är Retzius i full färd med att förbereda sig för att släppa ut omegamutanterna i Zonen. Hon är helt oförberedd på intrånget och reagerar med rädsla och ilska. När hon inser att det är första generationens mutanter som har återvänt väcks ett brinnande hat till liv, en oresonlig vilja att destruera alla spår av det misslyckade experimentet nästan tre årtionden tidigare.

När **RP** utforskar Eden kommer de att finna ledtrådar om bunkerns historia och deras eget ursprung här. Förr eller senare lär de stöta på omegamutanterna, och slutligen doktor Retzius själv. Det kan bli en dödlig kraftmätning – men **RP** kan få hjälp från oväntat håll. För det första finns en "alfamutant" – som Retzius kallar den första generationen – som har levt dold i bunkerns mörker i alla år, och nu ser sin chans att bekämpa Retzius. För det andra har doktorn överskattat omegamutanternas lojalitet – några av dem tvivlar på sin "moder" och kan byta sida i ett avgörande skede.

PORTEN & VÄGEN IN

Vägen in i Eden går via en massiv stålport i bergssidan, stor nog att svälja lastbilar. Trots storleken är porten inte lätt att upptäcka. Den är delvis övervuxen av taggiga klängväxter. Vid sidan av porten sitter skylt med texten Ledningsplats Cesar som nästan helt flagnat bort. Över det har texten Eden målats, även den har flagnat men är betydligt färskare.

Porten: Under skylten sitter en liten kortläsare och en kamera, som tycks helt död. Om ID-kortet (sid 144) hålls upp mot kortläsaren blinkar plötsligt en liten grön diod. Sedan mullrar den meter-tjocka stålporten långsamt upp och blot-tar en mörk tunnel in i berget...

Vaktkur: På insidan av porten, på höger sida, finns en liten vaktkur. Den är tom och övergiven, sånär som på valfritt skrot. Det finns en skärm och en terminal, men de är stendöda.

Tunneln: En vägtunnel löper ner i berget. Luften är råkall och luktar av fukt och sten. Det är kolmörkt (sid 108 i *Bok 1: Mutanten*), och utan facklor eller lampor får rollpersonerna känna sig fram. Längs sidorna står flera sönderrostade bilvrak.

Atomgaraget: Efter cirka 200 meter mynnar tunneln ut i ett garage. Här står fler bilvrak, varav något är i tillräckligt skick för att kunna lagas. Även här är det totalt mörkt. I den inre väggen finns en dubbelpart i metall. Även här sitter en kortläsare. Om **RP** aktiverar den med ID-kortet gnisslar porten upp. Porten är när-

mare en meter tjock och rullar på hjul. Innanför porten leder en bred trappa ner till en krökt korridor som försvinner åt höger och vänster. Ett defekt lysrör sprider ett svagt, blinkande sken. Detta är Edens övre krets (nedan).

Kartan: På den råkalla betongväggen intill metallporten sitter en översiktskarta över Ledningsplats Cesar. Den är söndervittrad och svårsläslig, men ger ändå **RP** en överblick över bunkern. Visa spelarna Spelarmaterial 2 (sist i kapitlet).

ÖVRE KRETSEN

Eden består av två nivåer, två stora ovala ringformade bergrum sprängda rakt in i urberget. I mitten av ringarna finns en silo med en uppskjutningsramp för en rymdkapsel – mer om den senare. I den övre kretsen av Eden har det gamla Ledningsplats Cesar i stort sett fått stå orörd och förfallen – Edens forskare behövde inte detta utrymme och inrättade därför sin bas i den nedre kretsen.

I den övre kretsen är det mörkt och kallt och allt är täckt av århundraden av smuts och damm. **RP** aktiverade dock nödbelysningen när de öppnade porten i atomgaraget, och de ödsliga salarna är därför upplysta av svaga och ibland blinkande lampor. Även det gamla övervakningssystemet är aktiverat, vilket **RP** kan bli varse (se Händelser nedan). Den enda vägen från övre kretsen till nedre kretsen finns utanför ledningscentralen (nedan). **RP** kan se spår av Edens nuvarande invånare redan i den övre kretsen.

Händelser: Från och med att **RP** kommer in i den övre kretsen kan du börja utsätta

dem för faror och hot. Se avsnittet Händelser nedan. Vissa av förslagen passar bäst i övre kretsen och andra i nedre – välj själv var du placerar dem.

Förödelsen: Ju längre in i den övre kretsen som **RP** kommer, desto fler spår ser de av katastrofen som drabbade Ledningsplats Cesar: sönderslagna möbler, sot efter bränder, skotthåll och huggmärken i väggar och dörrar, och, efter hand, allt fler förtorkade lik. De döda räknas i hundratal, och verkar ha varit obebäpnade eller bebäpnade med enkla tillhyggen. En **RP** som klarar ett slag för att **FÖRSTÅ SIG PÅ** inser att offren har skjutits ihjäl, men att det måste ha hänt för väldigt länge sedan – liken är inte mycket mer än skelett. I mindre antal finns döda soldater i någon sorts uniformer. Deras vapen verkar oftast ha förts bort, men letar **RP** envist kan du låta dem hitta en automatpistol, en automatkarbin eller en skyddsväst på någon soldat.

Cirkelkorridoren: Hela vägen runt den övre kretsen löper en bred korridor. På sidorna finns dörrar som leder in till olika salar. Med jämna mellanrum blockeras vägen framåt av metallportar mellan de olika sektionerna i den övre kretsen. På betongväggarna i cirkelkorridoren finns nötta pilar, varningar och uppmaningar i svart mot gult. Längs taket löper el- och vattenledningar.

Sovsalar: Ledningsplats Cesar byggs för att kunna svälja 10 000 armajälar. Egen sängplats fanns inte ät alla – men många. I dessa ödsliga salar

finns tusentals trånga våningssängar i metall. Det finns inte mycket av värde nu, men **RP** kan hitta skrot eller någon enklare artefakt här.

Matsal: En större sal fylld av långa bord och bänkar. I anslutning till matsalen ligger ett enkelt kök. Det finns köksutrustning men inte den minsta smula krubb.

Sjuksal: En sektion med britsar och medicinsk utrustning. Salen är fylld av förtorkade lik, som ligger på alla britsar och i högar på golvet. De flesta har uppenbara skador av hugg, slag och skott. Alla mediciner och annat av värde har sedan länge plundrats.

Förråd: Enkla förrådsutrymmen, även de tömda på allt av värde.

Brännugn: En brännugn, där invånarna gjorde sig av med allt sitt avfall – och många av sina döda. En **RP** som lyckas **FÖRSTÅ SIG PÅ** ugnen kan starta den.

Ledningscentralen: Längst bort från ingången ligger sektionen som användes för styret över Ledningsplats Eden. Metallporten som leder in hit har forcerats utifrån med våld. Runtom porten ligger många döda, både civila och soldater. Inne i centralen finns monitorer, tangentbord, telefoner, arkivskåp och datorer. Det mesta är sönderslaget och belagt med ett tjockt lager sot och damm. Överallt ligger döda, mumifierade i den torra luften.

En man i kostym sitter vid ett skrivbord, tillbakalutad. Han har ett hål i tinningen. På golvet under honom ligger en

23 september

Ingen kontakt med Ledningsplats Adam i dag heller. Det har gått veckor nu. Har den blivit utslagen? Väljer de att ignorera oss? Har de allierat sig med våra fiender?

17 oktober

All kontakt med andra ledningsplatser har upphört. Varför kommer ingen till vår undsättning? Är det bara vi kvar? Vi har tvingats halvera matransonerna. De civila hungrar.

1 november

Kontakt igen! Våra tekniker fångade i dag in en signal från en annan ledningsplats. Främlingar. De kallar sig Elysium, den eviga vårens land. De säger att de tillhör en allians av skyddsrum och bunkrar, början på en ny nation. De säger att de kommer att undsätta oss. För första gången på månader känner jag hopp.

6 november

Det är tyst igen. Elysium svarar inte på anrop. Vad har hänt? Har de också övergivit oss? Har de själva råkat ut för något? Eller var det bara en grym bluff?

19 november

I dag demonstrerade civila utanför ledningscentralen. Krävde mat. Jag ville gå ut och prata med dem. Major Hendrik stoppade mig. För farligt, sade han.

23 november

De civila är i uppror. Jag ser dem på våra monitorer. De ropar slagord, slår sönder möbler. De måste förstå att major Hendriks män inte hade något val. Några civila hoppade på dem för att ta deras vapen. Det kan vi inte acceptera. Olyckligt att det slutade med ett dödsfall. Major Hendriks har mitt fulla stöd för att stoppa denna revolt. Mitt ansvar är inte bara att hjälpa de civila. Det är större än så - att bevara det som återstår av vår nation. Vår kunskap, vår kultur, vår civilisation. Mitt ansvar är det största av alla. Varför förstår de inte?

4 december

Det är snart över nu. Detta blir det sista jag skriver i denna bok. Jag hör deras hammarslag mot dörren. Det dröjer inte länge nu. Så många har dött. Snart även jag. Men jag tänker inte låta de jävlarna ta mig. Jag ångrar inget. Jag gjorde min plikt. Historien får fälla dom över mig. Om det nu blir någon människa kvar att döma.



revolver med fem kulor i. På bordet ligger en printad loggbok. Loggboken beskriver Ledningsplats Cesars undergång. Om en **RP** Begriper sig på den, ge spelarna Spelarmaterial 3. **RP** kan ta även revolvern och kostymen (artefakter).

Vägen ner: Intill porten till Ledningscentralen finns en annan, mindre ståldörr. Den har märken av hugg och slag men har inte forcerats. Porten har en kortläsare och öppnas enkelt av **RP:s** ID-kort. Innanför leder en brant och smal trappa djupare ner i urberget. Ett svagt ljus anas där nere. Efter några tiotals meter når **RP** den nedre kretsen: Projekt Edens hjärta.

NEDRE KRETSEN

Det första **RP** märker när de stiger in i den nedre kretsen är att det är varmt, torrt och ljusare här. Kontrasten mot den övre kretsen är total. Ett blekt blått sken kommer från ljusremсор i taket. Flera sektioner verkar ha stått oanvända i årtionden, men det finns inga lik här och ingen förödelse. Prylar som **RP** stöter på ger ett främmande intryck – de liknar inte artefakter som de sett i Zonen. Här och var på väggarna är titanmakten Mimers symbol målad.

Terminaler: I kontrollrummet och i genlabbet finns terminaler som kan styra dörrar och fällor i den nedre kretsen och

kamerasystem för övervakning av hela bunkern. Kameror finns i princip i varje sektion i både övre och undre kretsen, och i raketsilon. Doktor Retzius kan låsa/öppna en dörr, aktivera en fälla eller slå av/på en kamera om hon befinner sig vid en terminal och ägnar en manöver åt det. Endel (nedan) kan göra detsamma. Innan en **RP** kan manövrera en terminal på samma sätt måste han **FÖRSTÅ SIG PÅ** den, vilket tar flera minuter och inte kan göras under pågående konflikt.

Cirkelkorridor: Den nedre kretsen har en cirkelkorridor precis som den övre, med metallportar som skiljer sektionerna från varandra. De är normalt inte låsta – men kan låsas och öppnas via en terminal (ovan). **RP:S** ID-kort fungerar inte på dessa portar.

Barnkammare: Dessa sovsalar ser inte alls ut som i den övre kretsen. I stället för våningssängar står här hundratals metallburar, i långa rader och staplade tre våningar högt. Inne i varje bur finns en kort sovbräda. Utanpå finns en journal, med namn och kurvor för längd och vikt. En **RP** som klarar ett slag för att **FÖRSTÅ SIG PÅ** inser att det måste ha varit barn som har bott här – de flesta individerna är under metern långa och väger under 15 kilo. Även namnen är intressanta – låt **RP** se ett namn de känner igen från Arken, välj valfri **SLP**. **RP** som letar igenom journalerna kan hitta sina egna namn.

I dessa salar bodde alfamutanterna – alltså **RP** själva – i Projekt Edens början. Forskarna höll mutantbarnen inlåsta om nätterna eftersom en simpel mardröm annars kunde få katastrofala följder.

Här och var på väggarna finns barnteckningar. En av dem, föreställande doktor Sebedius (Den gamle) och doktor Retzius, är ritad av en **RP**. Välj rollperson som tittar på teckningen och beskriv hur han drabbas av kraftig déjà vu. Ge spelarna Spelarmaterial 4. **RP:N** minns dock inget om personerna på bilden. Effektivast är om **RP** hittar barnteckningen innan de finner sitt eget namn i en journal.

Forskarbostäder: Denna sektion innehåller separata sviter som användes av Ledningsplats Cesars högsta ledare – och senare, av Projekt Edens forskare. De är enkelt inredda och ganska slitna. Det finns få personliga tillhörigheter utöver lite kläder, men i en av sviterna finns ett gulnat fotografi – en gruppbild på chefsforskarna i Projekt Eden. Ge spelarna Spelarmaterial 5. De känner direkt igen doktor Sebedius som den Gamle hemma i Arken – men årtionden yngre.

Nödutgång: Från forskarbostäderna leder en smal nödutgång bort från Eden. Var i Zonen den trånga gångtunneln mynnar ut är upp till dig som **SL** – du kan också välja att knyta samman den med andra tunnlar under ruinstaden.

Genlabbet är hjärtat i Projekt Eden. Här skapades de första mutanterna genom provrörsbefruktningsmetod med hjälp av DNA som forskarna hade med sig från sin enklav. Här fortsatte doktor Retzius sitt arbete och skapade omegamutanterna under åren som följde.

För **RP** ter sig labbet som ett skräckkabinett. Bland provrör, monitorer och

annan apparatur finns stora glasbehållare som innehåller döda muterade barn och foster. Vissa av dem liknar alfamutanter, andra är groteskt missbildade korsningar mellan djur och människa och några har främmande tentakler och andra utväxter. Doktor Retzius har sparat utvalda exemplar av misslyckade experiment i studiesyfte. Denna miljö är mycket lämplig för att låta **RP** möta en omegamutant – eller kanske doktor Retzius själv.

Alla apparater och instrument här inne skulle ta årtal att begripa till fullo, om rollpersonerna alls klarar av det. Men **RP** kan hitta intressant information här genom att bara hastigt undersöka någon terminal. Den **RP** som **FÖRSTÅR SIG PÅ** en terminal kan läsa en elektronisk loggbok om Projekt Eden. Ge spelarna Spelarmaterial 6.

I genlabbet finns också terminaler för att styra dörrar och fällor (ovan). Det kan även finnas artefakter i genlabbet: flera doser lugnande medel, smärtstillande tabletter och – om du vill vara snäll – till och med en eller fler doser REGEN.

Kryofrysar: I en mindre sal i anslutning till genlabbet finns tio glaskistor. I tre av dem ligger människor, två kvinnor och en man, nedfrysta men levande. Det är doktor Retzius forskarasistenter som hon väcker med jämna mellanrum (sid 162). **RP** kan också väcka dem, men det måste ske på rätt sätt vilken kräver ett lyckat slag för att **FÖRSTÅ SIG PÅ**. Om slaget misslyckas avlider den frysta människan.

Kontrollrummet: Väggarna i denna sal är täckta av skärmar som visar raketsilon och raketerna som står startklar där.

För att starta en uppskjutning av raketerna måste en rollperson **FÖRSTÅ SIG PÅ** terminalerna. En dataröst börjar då räkna neråt från "T minus fem minuter" – om **RP** vill åka med har de alltså fem minuter på sig att ta sig in i kapseln på raketens topp (nedan). Nedräkningen går inte att stoppa när den väl är startad.

En metalldörr i kontrollrummet märkt "Raketsilo" leder till en trång korridor som mynnar ut i silon. Nära dörren finns sex bås med glasdörrar. Varje bås innehåller en silverglänsande rymddräkt med en hjälm i form av en glasbubbla. I kontrollrummet finns även vanliga terminaler för att styra dörrar och fällor (ovan).

Celler: 20 mycket trånga isoleringsceller. Golv, tak och väggar är gjorda av rostig metall. Varje cell har en dörr med tittglugg i. Cellerna byggdes ursprungligen för att hålla upprorsmakare i Ledningsplats Cesar bakom galler, men har byggts om av Edenforskarna. Nu håller doktor Retzius sina omegamutanter här, när de inte är utsläppta i komplexet. I en av cellerna sitter Titanen (nedan).

Dörrarna till cellerna har kodlås. Bara Retzius (och möjligen Endel) kan de sex-siffriga koderna (Retzius har memorerat dem). En **RP** som lyckas **FÖRSTÅ SIG PÅ** kan låsa en öppen celldörr, och väljer då vilken kod som krävs för att öppna dörren igen. Celldörrarna kan inte öppnas från en vanlig terminal (ovan).

Kremeringsugn: En brännugn liknande den i den övre kretsen, med skillnaden att denna är påslagen. Doktor Retzius

använder den bland annat för att destruera misslyckade genetiska experiment. Allt levande som kastas ner i ungen dödas omedelbart.

Kärnreaktor: Via en smal betongkorridor kan man nå den kärnreaktor som ger Eden ström. Reaktorn läcker, och platsen har därför rötnivå 3 (en rötpoäng per minut). Det finns ett litet kontrollrum intill själva reaktorn.

FÄLLOR

Projekt Edens experiment har alltid varit farliga – forskarna visste att deras genetiskt framavlade varelser mycket väl kunde vända sig mot dem. Till skydd byggde de försvarsmekanismer

på utvalda platser i den nedre kretsen: dolda fällor med gas, el och värme. Var fällorna finns är inte utmärkt på kartan – i stället kan du placera dem där du tycker att de passar. Fällorna kan utlösas från en terminal i genlabbet eller kontrollrummet.

Elfälla: En dold krets i golv, tak eller väggar skapar en stark elektrisk urladdning. Detta fungerar som en explosion med sprängverkan 6 (kapitel 6 i *Bok 1: Mutanten*) men ger stress i stället för skada. Rustning ger inget skydd. Den som tar skada måste klara att **FLY** för att alls kunna röra sig – om det misslyckas blir offret som fastfruset på platsen och tar skada igen i nästa runda.



SPELARMATERIAL 4: BARNTECKNINGEN

5 MARS.

Fas 1 avklarad. Allt går enligt plan. Föreslagna platser för Projekt Edens arker är granskade och godkända. Försöksobjektens tillväxt följer projicerade värden. De måste planteras ut i låg ålder för att studera den toxiska miljöns inverkan på deras celldelning. Vi är mänsklighetens hjältar. Professor Crake var mänsklighetens räddare, inte dess bödel. När vi slutför hans arbete kommer Mimer att förstå. Alla kommer att förstå. Historien kommer att ge mig rätt ■

21 MAJ.

Testsubjekten uppvisar oväntat och oberäkneligt beteende. Upproriskhet och våldsamma utbrott, i kombination med deras hypergenetiska förmågor, utgör en direkt säkerhetsrisk. Jag har instruerat doktor Sebedius att installera skyddsmekanismer i Eden med bedövningsgas, högspänning och mikrovrågar till skydd för oss i forskarlaget. Sannolikt en övergående fas ■

7 JUNI.

Testsubjektens upproriskhet eskalerar. Doktor Aylo avled i morse av skador från gårdagens attack av ett försöksobjekt som exhalerade brinnande gaser mot honom. Tre försöksobjekt terminerade av doktor Sebedius skyddsfällor. God funktionalitet ■

9 JUNI.

23 försöksobjekt har nu terminerats totalt. Några av chefsforskarna uppvisar bristande lojalitet. Jag avslöjade i dag den genetiska säkerhetsspärr jag byggt in i Projekt Eden: försöksobjekt som når könsmogen

ålder förblir genetiskt oförmögna att reproducera sig med varandra, för att förhindra okontrollerad tillväxt i populationen. Doktor Sebedius uppvisade oprofessionell känsloaktivitet ■

17 JUNI.

Mitt beslut är fattat. Försöksobjekten måste termineras. Efter nattens revolt som kostade nio forskare livet finns det inget annat val. Försöksobjekten är alltför labila för att planteras ut i miljön. Felet är mitt. Vi måste börja om på nytt. Projekt Eden är för viktigt för att ta några risker ■

18 JUNI.

Chefsforskarna protesterar mot mitt beslut. Deras känslomässiga band till försöksobjekten har vuxit sig alltför starka. Jag kommer inte att ändra mig. De kan inte stoppa mig. Våra forskarassistenter kommer att lyda order. I morgon inleds termineringen ■

19 JUNI.

Myteri. Under natten har hela gruppen av chefsforskare – doktor Sebedius, doktor Barnabas, doktor Taddeus, doktor Lukas och doktor Nathanael – lämnat Eden med samtliga försöksobjekt och nästan alla forskarassistenter. Bara ett fåtal trogna är kvar vid min sida. Vi kunde inte stoppa dem ■

23 JUNI.

Efter utvärdering av läget är beslutet fattat: Projekt Eden fortsätter. Nya försöksobjekt, med förbättrad genetisk kod, ska framodlas ■



SPELARMATERIAL 5: FORSKARLAGET

Gasfälla: Metalldörrar börjar stängas framför och bakom offren, som måste klara att **FLY** för att ta sig ut innan fällan slår igen. Den som misslyckas utsätts för gasens effekt: slå sex grundtärningar varje runda – varje ☢ ger en poäng förvirring. Den som aktiverat fällan väljer när gasen ska vädras ut. Att slå sig ut ur fällan är svårt – dörren tål 25 poäng fysisk skada innan den ger efter.

Värmefälla: Som gasfällan ovan, men i stället ökas temperaturen mellan metalldörrarna plötsligt till flera hundra grader Celsius. Effekten är densamma som gasfällan, men värmefällan ger skada i stället för förvirring.

RAKETSILON

Det största ingreppet som Edenforskarna gjorde på Ledningsplats Cesar

Från vänster: doktor Taddeus, doktor Sebedius, doktor Barnabas, doktor Retzius, doktor Lukas, doktor Nathanael.

var att spränga ut ett stort schakt genom ringarna. I denna silo byggdes en uppskjutningsramp för den rymdkapsel som skulle återföra forskarna till moderenklaven i omloppsbana, när deras uppdrag var slutfört eller avbröts. Kapseln kom aldrig att användas, och raketten den är monterad på står ännu startklar – att starta upp systemen tar cirka tio minuter. Nedräkningen kan aktiveras från kontrollrummet (ovan).

Smala tunnlar leder från den nedre kretsen till silon, och via lejdare kan man klättra in i kapseln. Den är mycket trång och rymmer upp till sex personer men ingen last. Det är inte nödvändigt att ha rymddräkt på sig för att överleva färden, men man bör spänna fast sig i de selar som finns. När raketten startar dödas alla som befinner sig ute i silon omedelbart.

DOKTOR RETZIUS

Ledaren för Edenforskarna och hjärnan bakom projektet är en briljant forskare. Doktor Retzius var till en början mycket respekterad i rymdenklaven hon härstammar från, men hennes vurm för Jeremiah Crake och hans idéer kostade henne karriären. Att återuppväcka Projekt Eden var inte populärt i enklaven, och Retzius kom snart på kant även med de forskare hon fått med sig ner till jordytan.



Nu, efter 20 år i djupet, är Retzius besatt av målet att rätta till "misstaget" med alfamutanterna och ersätta dem med sin egen "förbättrade" version – omegamutanterna. Hon är en gammal kvinna nu, och inte lika skärpt längre. Hon kan växla från mordiskt hat, till dimmig förvirring och vidare till plötsliga utbrott av ömhet mot **RP**, som om de vore hennes små barn – för att i nästa ögonblick försöka döda dem igen.

När hon är skärpt kallar Retzius **RP** "missfoster" och bemöter dem med förakt. Men hon vill också berätta och förklara om Projekt Eden. Hon använder sina omegamutanter och Titanen (nedan) till att försvara sig om hon blir

MASERPISTOLEN

Doktor Retzius skjutvapen liknar inte något som **RP** har sett ute i Zonen. Det är ett energivapen, en så kallad maserpistol. Det är ett lätt vapen med bonus **+2** och skada 3. Kort räckvidd. Den avlossar en kraftig energiblixt som är osynlig för blotta ögat men har en explosionsartad effekt när den träffar. Det bästa med maserpistolen är att den inte kräver några patroner. Energin i vapnet räcker i praktiken hur länge som helst. Nackdelen är att pistolen inte kan repareras utan särskilda verktyg - som inte finns i Eden, och knappast någon annanstans i Zonen. **RP** kan alltså inte reparera vapnet om det tar skada. **UN**-krav: Teknologi 50.

angripen, och drar sin maserpistol först när hon blir trängd. Känner hon att lop-pet är kört försöker hon starta uppskjut-ningen av raketerna i silon och fly till kapseln (se nedan).

Retzius har alltid forskarassistenten Melvind vid sin sida (nedan), men han är inte mycket mer än en lallande idiot.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 4, SKP 5, KNS 3

FÄRDIGHETER: Fly FV 2, Skjuta FV 3,
Förstå sig på FV 5, Vårda FV 4

UTRUSTNING: Retzius har en skyddsdräkt med skydd 3 mot både fysisk skada och Röta. I ett hölster har hon en maserpistol – se rutan på sidan 159.

ICKE-MUTERAD: Doktor Retzius är inte mutant. Se sidan 58 för regler för icke-muterade.

OMEGAMUTANTERNA

Efter Projekt Edens sammanbrott fortsatte doktor Retzius frenetiskt sina försök att odla fram "fulländade" mutanter i genlabbet. Efter en lång rad misslyckade försök som alla slutade i kremeringsug-nen lyckades Retzius skapa en mutant-ras hon kallar "omegamutanter". De är snabba och starka, tåliga mot skada och Röta och har förmågan att suga ut livs-kraft ur sina offer. Deras intelligens och språkförmåga är dock begränsade och motsvarar ungefär en treårings nivå.



Utseende: Omegamutanterna är hårlösa och har tjock, gråsvart fjällpansar som liknar en ödla. Även deras ögon är reptiliska. De kan navigera i totalt mörker med en form av sonar och utstöter då ett högfrekvent, gnisslande ljud som skär i öronen på människor och alfamutanter. Använd gärna ljudet för att skrämma spelarna när de utforskar Eden.

Beteende: Det finns totalt tio omegamutanter i Eden. De flesta hålls inlåsta i cellblocket i den nedre kretsen, men doktor Retzius låter ofta en eller ett par gången vara ute för att genomgå experiment eller utföra praktiska sysslor. När Retzius inser att det finns inkräktare i Eden släpper hon ut fler omegamutanter för att jaga dem (nedan), men hon drar sig för att släppa ut alla på en gång eftersom hon befärar en revolt. Oron är inte obefogad – några av omegamutanterna har en diffus dröm om frihet. Dessa tvivlare kan se **RP:S** uppdykande som ett tillfälle att fly sitt slaveri. Som **SL** kan du använda detta för att till exempel ge **RP** en ny chans om de ligger illa till.

Språk: Omegamutanternas språk är begränsat och svårbegripligt för utomstående. En **RP** som vill **MANIPULERA** en omegamutant måste först försöka samtala en stund och lyckas **FÖRSTÅ SIG PÅ** språket för att göra sig förstådd.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 4, SKP 2, KNS 3.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 4, Fly FV 4, Smyga FV 5, Speja FV 4

SKYDD: Omegamutanternas hud ger skyddsvärde 6 mot både fysisk skada och Röta.

VAPEN: Klor och huggtänder (vapenskada 2).

MUTATIONER: Till skillnad från alfamutanterna har alla omegamutanter samma mutationer: Parasit och Sonar. Alla har 5 MP från start.

TITANEN

I en av cellerna i nedre kretsen sitter en svårt muterad skapelse inspärrad. Doktor Retzius kallar den "Titanen". Titanen är en tidig och misslyckad prototyp av omegamutanterna som helt saknar högre intelligens. Retzius behöll ändå Titanen vid liv eftersom den uppvisade extrem aggressivitet och stryktålighet, egenskaper hon ville inympa i omegamutanterna. Om Retzius blir pressad kan hon mycket väl släppa ut Titanen. Den är helt vild och försöker döda och förtära allt levande den möter. Titanen liknar mest en tre meter lång snigel med ett stort ringformat gap, försett med decimeterlånga huggtänder runt om. Den rör sig oftast långsamt, men kan göra utfall med förbluffande snabbhet och kraft.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 10

FÄRDIGHETER: Slåss FV 5

VAPEN: Ringformat gap (vapenskada 1). Den som blir träffad och tar skada sugns in i gapet och blir angripen igen i varje runda tills offret eller Titanen är död. Om Titanen är skadad läker den ett poäng skada för varje poäng som offret tar. Det enda sättet att komma loss ur gapet är att döda Titanen.

DE NEDFRYSTA

I kryofrysarna har doktor Retzius tre av sina forskarassistenter Reodor, Solan och Redic. Den fjärde, Melvind, är vaken och oftast vid Retzius sida. Hon valde att frysa ner dem och väcka dem i omgångar för att förlänga deras livslängd, så att de ska kunna fortsätta Projekt Eden efter hennes egen död. De upprepade nedfrysningarna har dock skadat hjärnan och nerverna svårt på forskarassistenter, som har svårt att klara mer än enkla vardagssysslor.

Forskarassistenterna drömmer om att fly men har inte vågat agera. När de möter **RP** kan de ta chansen att vända sig mot Retzius.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 2, KYL 1, SKP 1, KNS 2.

FÄRDIGHETER: Förstå sig på FV 3

ICKE-MUTERADE: Forskarassistenterna är inte mutanter. Se sidan 58.

ENDEL

När Edenforskarna flydde ut i Zonen med alfamutanterna blev ett barn kvar i Eden. Han heter Endel, och var redan som litet barn en särpling som helst höll sig på sin egen kant. Han har hållit sig gömd i bunkern i årtal tack vare sina mutationer, mest i den övre kretsen, utan att Retzius upptäckt honom. Endel har levt på avskräde och genom att stjäla mat från Retzius förråd. Hon har trott att det var omegamutanter som låg bakom stölderna, och straffat dem hårt för det.

Endel upptäcker **RP** så snart de kommer in i Eden, och skuggar dem genom bunkern. Du kan använda Endel som hjälp eller hinder när så behövs. Endel

försöker hålla sig dold, men förr eller senare avslöjar han sig. Han litar inte blint på **RP**, men kan lockas att göra det. Med tålmod kan dock **RP** prata med honom, och få veta mycket om Eden och vad som pågår här. Han kan också använda terminalerna som aktiverar dörrar och faller i bunkern.

Endel är utmärkt glad, har grågrön reptilhud och stora, svarta ögon. Han går oftast helt naken för att kunna använda sin kameleonthud så effektivt som möjligt. Utan samvaro med andra mutanter har Endel blivit förvildad, och har svårt att forma ord.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 5, SKP 3, KNS 2.

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3, Fly FV 4, Vårda FV 3

VAPEN: Skrotkniv

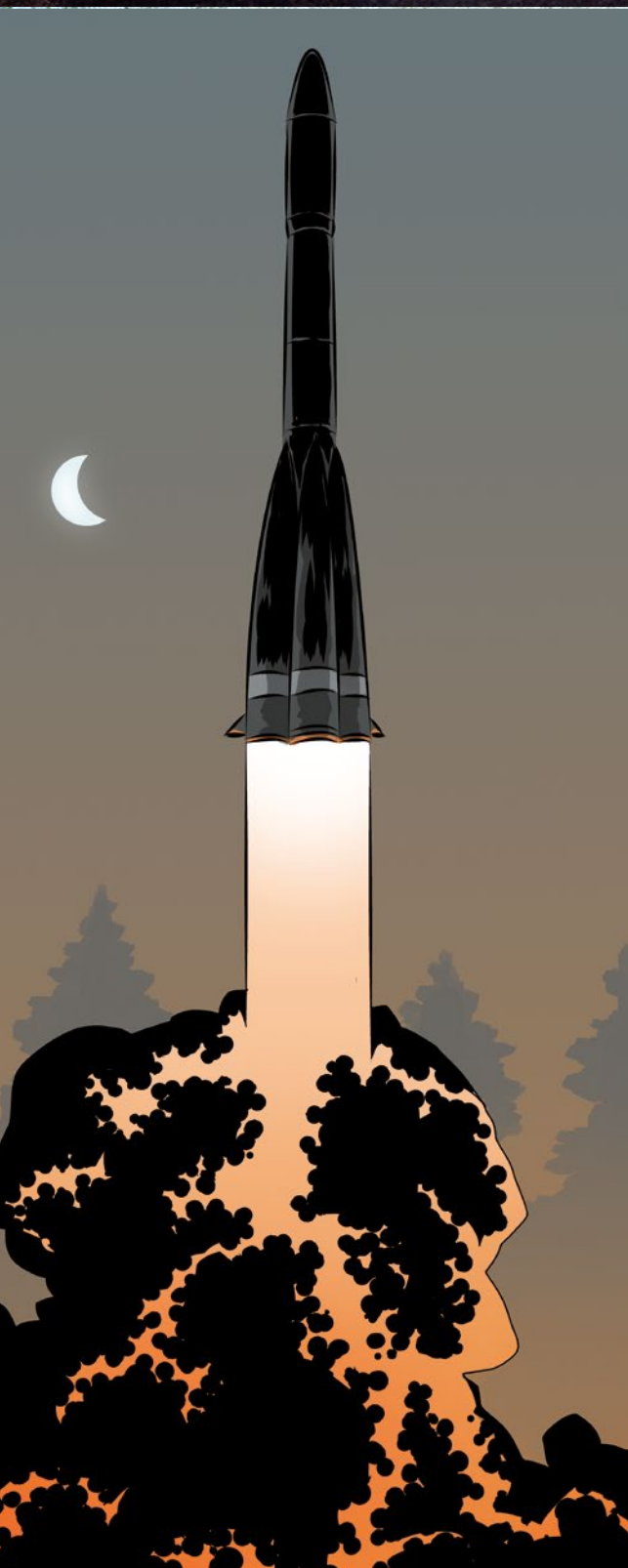
MUTATIONER: Reptilisk, Sonar (2 MP från start)

HÄNDELSE

Nedan följer förslag på händelser som du kan utsätta **RP** för i Eden. De måste inte ske i någon särskild ordning, och du väljer själv vilka du vill använda. De flesta händelserna passar bäst i den nedre kretsen, men de första spåren efter Endel och omegamutanterna bör komma redan i den övre.

- ❑ **RP** hör ett ljud eller ser en rörelse i ögonvrån. Det är Endel eller en omegamutant. En **RP** med hund eller mutationen Spårsinne kan följa efter, och till och med konfrontera den främmande varelsen. Denna händelse kan du använda flera gånger.

- ❑ Ett isande skri ekar genom Edens katakomber. Det är en omegamutant som använder sin Sonar för att navigera i mörkret.
- ❑ En till synes död tv-skärm blinkar plötsligt till liv. Vit text syns mot svart botten. "Vänd om medan ni fortfarande kan" står det. Det är doktor Retzius som har sett **RP** och skickar en första varning.
- ❑ Doktor Retzius tilltalar **RP** direkt via ledningsplatsens sprakande gamla högtalarsystem. Hon varnar dem och uppmanar dem att genast lämna "säkerhetsklassat område", men avslöjar inte vem hon är och svarar inte på frågor. Spelarna kan tro att det är ett automatiserat system. Retzius kan kontakta **RP** flera gånger.
- ❑ **RP** hittar Endels sovplats i någon skrub. Det finns filtar, skräp och energikex, samt gamla gulnade barn-teckningar som Endel har sparat.
- ❑ Endel visar sig för **RP**. Ett bra tillfälle för detta är när **RP** har hamnat i trubbel eller när spelarna har kört fast och inte vet vart de ska gå. Endel är avvaktande och misstänksam, men också hoppfull om att inkräktarna ska hjälpa honom fly.
- ❑ En eller flera omegamutanter anfaller **RP**. Angreppet kommer snabbt och överraskande, kanske från taket eller golvet. Tänk på att omegamutanterna kan bunkern utan och innan. Om striden går **RP** emot kan Endel hjälpa dem. Denna händelse kan du använda fler gånger – den första attacken är ett första nålstick för att testa **RP:s** stridsförmåga, senare attacker blir desto farligare.
- ❑ En skadad omegamutant ber **RP** om nåd. Om inte förr kan spelarna nu inse att dessa varelser är mutanter likt de själva, inte sinnesslöa monster.
- ❑ **RP** hittar en ledtråd om Ledningsplats Cesars och Edens historia (ovan).
- ❑ En **RP** får en plötslig flashback från sin tidiga barndom i Eden. En lämplig plats för detta är barnkamrarna i den nedre kretsen. Detta är ett kul sätt att förmedla delar av Edens historia till spelarna.
- ❑ Doktor Retzius aktiverar en fälla (ovan) mot **RP** i den nedre kretsen.
- ❑ Retzius släpper ut Titanen (ovan) som angriper allt levande.
- ❑ **RP** stöter på forskarassistenterna, antingen Melvind som är vaken eller någon av de nedfrysta (ovan).
- ❑ Doktor Retzius visar sig personligen för **RP**. Hon undviker i det längsta detta, men förr eller senare vill hon berätta sanningen, innan hon försöker döda **RP**. Hon väljer då gärna en plats där hon har ett överläge, till exempel där hon har en fälla hon kan aktivera. Retzius kan nu berätta allt som spelarna inte redan förstått om Projekt Eden, arkerna och mutanternas ursprung. Om du vill kan hon också berätta om Jeremiah Crake och röda pesten, men berättelsen blir starkt färgad av Retzius stora beundran för Crake. Däremot kan hon inte berätta några detaljer om Mimer – Retzius är så gammal och har levt så länge i Eden att hon bara har brottstycken av minnen kvar av sitt tidigare liv. Om hon pressas svarar hon osammanhängande.



- ❑ En yttre fiende anländer till Eden och lägger sig i leken. Det kan vara ett mycket effektivt sätt att skapa dramatik, särskilt om det funnits andra grupper som sökt efter Eden parallellt med **RP**. Nykomlingarna kan hjälpa eller stjäla **RP** i konflikten med Retzius.
- ❑ Nedräkningen till uppskjutningen av raket (ovan) börjar – om det inte är **RP** själva som har aktiverat den kan det vara Retzius eller till och med Endel.

SLUTET

Besöket i Eden kan sluta på många olika sätt, men förr eller senare lär rollpersonerna konfrontera doktor Retzius. Se till att spelarna får svar på de flesta av sina frågor – detta är deras enda chans att få veta sanningen om Folket och Arken.

Mötet med Retzius kan sluta i en våldsam uppgörelse. Hon vägrar att bli tagen tillfånga, om inte **RP** lyckas göra henne bruten av stress eller tvivel. Om konflikten går henne emot försöker hon först aktivera rymdkapseln för att fly. Om hon stoppas kämpar hon tills hon blir bruten av skada. När så sker slutar även omegamutanterna att kämpa för henne.

Nedräkningen: På ett eller annat sätt startar nedräkningen till raketuppskjutningen. Helst bör det vara doktor Retzius eller **RP** själva som gör det, men annars kan det vara Endel eller någon av de nedfrysta som gör det. Nedräkningen går inte att stoppa. Spelarna måste alltså bestämma sig om de vill åka med raketten eller inte.

Mot stjärnorna: Om en eller flera **RP** vill åka med raketen – pausa spelet en stund och tala direkt till spelarna, så att de inser följderna av sitt beslut. Förklara att kampanjen i så fall är över för deras rollpersoner – i alla fall tills modulen *Mutant: Ad Astra* utkommer. I den kan stjärnfararnas berättelse fortsätta. Under tiden går det utmärkt att fortsätta spela kampanjspel i Zonen, men i så fall med andra rollpersoner. Om spelarna åker upp i kapseln, läs texten i rutan nedan eller beskriv uppskjutningen med egna ord.

Åter till Arken: **RP** som inte vill åka iväg med rymdkapseln kan resa hem till Arken igen. Fyndet av Eden väcker förstås stor uppmärksamhet – men livet i Arken förändras inte mycket. Krönikörer och skrotskallar studerar förstås bunken i detalj, men teknologin är så avancerad att den är svår för Folket att förstå och utnyttja. Öka Teknologi och Kultur med **2T6**, sedan fortsätter spelet som vanligt. En möjlighet är att Folket bosätter sig i Eden.

En öppen fråga är vad som händer med omegamutanter och nedfrysta som har överlevt. Kanske bosätter de sig hos Folket, kanske flyr de ut i Zonen till ett ovisst öde.



UPPSKJUTNINGEN

Allt som hörs är er egen andhämtning mot glasvisiret och den svala kvinnorrösten som obevekligt räknar ner. "T minus 10 sekunder. 9, 8, 7, 6, 5". Minnesbilder från Arken fladdrar förbi. Av Folket. Av era vänner. De levande. De döda.

"4, 3, 2". Ingen återvändo. "1". Kapseln rister till, en skakning i era trånga säten växer till ett vrål. Bakom era ryggar brinner en pelare av eld. Ni pressas tillbaka i era säten, känner hur blodet kämpar för att fortsätta bulta i era tinningar. Skakningarna blir värre, tänderna skallrar, instrumenten på panelen framför er suddas ut till ett blinkande töcken. Dånet tilltar, hamrar på era trumhinnor. Sen en respit, en plötsligt tystnad. Metall gnids mot metall, något lossnar. Sen nästa spark. Dånet och skakningarna kommer tillbaka, närmare, hetare. Ni känner värmen tränga rakt genom metall och fornplast, in i era vibrerande kroppar, bortsparkade från jordens yta. En liten lampa framför er surrar ilsket rött. Varning. Varning. Varning. Sen är det över. Dånet är borta, den totala tystnaden öronbedövande. Skakningarna utbytta mot absolut stillhet. Era kroppar, nyss tunga som bly, fjäderlätta. Ljudlöst lossnar skyddshöljet utanför er kapsel. Ljus skär skarpt in genom de cirkelrunda tittgluggarna. Det är svart där ute. Men inte mörkt. Över er målar stjärnorna sin gata. Under er välver sig den ödelagda jorden, täckt av gult dis. Framför er – ett svagt ljus, allt starkare, hängande över den krökta horisonten. Inte en stjärna. En utpost. En stad av glittrande metall. Ett nytt hem.



ANDRA METAPLOTTER

Spelet är inte slut bara för att Eden är utforskat. Du kan på egen hand ganska enkelt skapa nya metaplotter, som räcker

för spelande under lång tid. De nya metaplotterna kan se ut på en mängd olika sätt. Om du känner dig villrådig eller bara behöver inspiration följer här en kortfattad vägledning.

Utmaningen: En god början är att utgå ifrån en större, övergripande utmaning. Denna utmaning bör skaka om Folket rejält. Utmaningen kan exempelvis handla om en grupp nyanlända och farliga främlingar, en atomvinter som varar ett helt år eller en enorm skrotfyndighet som det tar lång tid att tömma. Det är bra om utmaningen varar ett tag, förändras över tid och i förlängningen innebär konflikter – helst både i Arken och mellan Folket och andra grupper. Konflikterna kan vara våldsamma, men måste inte vara det.

Hemligheten: En annan användbar ingrediens är hemligheter. Det bör finnas något som **RP** kan upptäckta – exempelvis en dold skatt, en stor konspiration eller en **SLP** som visar sig ha oväntade kunskaper. Upptäckten av hemligheten eller hemligheterna får gärna ske stegvis. Det är också intressant om hemligheterna har någon sorts koppling till forntiden.

Platserna: En metaplott är i regel begränsad till ett fåtal platser. Förutom Arken där Folket lever kan även någon av de särskilda zonsektorerna vara inblandade, men det kan vara bra att ändra på någon viktig detalj. I någon zonsektor har kanske invånarna kommit över en stor resurs, i en annan kan det finnas en ny, stark ledare och i en tredje

är allt krubb slut. Allt detta påverkar hur dessa grupperingar förhåller sig till den övergripande förändringen – och till Folket och **RP**.

Finalen: Den sista, viktiga ingrediensen är finalen. En metaplott håller inte på i evighet, utan har ett tydligt slut. Det betyder inte att det bara kan sluta på ett sätt, bara att det finns ett avslut. Det kan vara en plats (som Eden), men också en dramatisk slutstrid, ett smärtsamt farväl eller stort projekt som avslutas. En metaplott påminner om en säsong av en tv-serie: det finns en ofta storslagen och omvälvande avslutning som kanske leder vidare till något nytt.

EXEMPEL PÅ METAPLOTTER

De exempel på metaplotter som följer nedan är tänkta fungera som en grund för en lång tids spelande. Du kommer antagligen att behöva göra en del förberedelser, till exempel i form av **SLP** och kartskisser. Exempelen kan användas fristående eller länkas samman till en längre kampanj. Självfallet kan dessa metaplotter utvecklas för att passa just din spelgrupp. Vill du ha en längre tids spelande kan du lägga till nya punkter eller utveckla fler metaplotter.

Gryningsriket: Ett hundratal människor slår sig ner i ett ruinområde nära Arken. På kort tid bygger de en avancerad bosättning med vattenförsörjning, sjukvård och en disciplinerad milisstyrka. En handelsplats skapas innanför bosättingens skrotmurar och flera byggprojekt inleds. Den nya bosättningen blir snabbt en maktfaktor i Zonen.

I ett tidigt skede sluts ett avtal mellan Arkens bossar och människornas ledare. Folkets mutanter blir snabbt beroende av sina nya grannar: de får sjukvård, krubb och erbjuds tillfälliga jobb i diverse byggprojekt. Människornas bosättning expanderar och börjar snart likna en mindre stad. Under tiden växer klyftan mellan mutanter och icke-muterade. En väpnad revolt tycks i längden oundviklig. Följande utgör stommen i händelseförloppet:

- ❑ Människorna i den nya bosättningen hjälper Arkens mutanter i kampen mot en gemensam fiende – exempelvis motorfolket eller en grupp av kanibaler eller morlocker. Kampen mot fienderna blir utdragen, men med hjälp av de nyanländas resurser är en seger möjlig.
- ❑ Ett nytt, högt vaktorn ska byggas. Många av Arkens mutanter deltar i bygget. Projektet kantas av problem – delar av tornet rasar, några dör i raset och en vild strejk utbryter. Skillnaden mellan mutanter och människor blir tydlig. Men de flesta av mutanterna är fortsatt beroende av sina nya herrar.
- ❑ Fler människor anländer i vällastade husvagnskaravaner. Den nya bosättningens befolkning fördubblas på några veckor. Nya hus byggs, avtal med fler zongrupperingar sluts och mängder av nya, lockande varor erbjuds på marknadsplatsen. Några få blir snabbt rikare. De flesta av Arkens mutanter fortsätter dock att vara fattiga. Missnöjet gror.
- ❑ I takt med att människornas bosättning växer tilltar konflikten mellan människa och mutant. En särskilt

militant fraktion bland de icke-muterade håller hatiska tal på den nya marknadsplatsen. Ett fackeltåg anordnas och ett bål tänds. Några av de mutanter som slitit på byggen bränns levande eller fördrivs.

- ❑ Allt fler mutanter tröttnar på att vara hunsade. I hemlighet planerar de en attack mot människorna. Samtidigt upptäcker några av mutanterna (RP?) en forntida anläggning där det finns vapen och ammunition. Men Arkens mutanter är ändå för få för att segra. Kanske kommer hjälpen från oväntat håll?

Hydran: En märklig mansgestalt skådas i närheten av Arken. Han är alldeles för stor – fyra meter, sägs det – för att vara en vanlig mutant. Dessutom är han mycket farlig. Flera av Folkets mutanter har sett honom döda stora djur och monster med bara händerna. Dödandet har haft en kraftfull verkan på omgivningen. En hord av strykarhundar och trasklädda mutanter följer underdånigt sin nye, väldige härskare på räder. Flera av Zonens grupperingar utplånas helt eller drivs iväg.

Den väldige, som kallas Hydran, är en närmast odödlig varelse, ett resultat av den forntida civilisationens experiment. Han har krafter motsvarande följande mutationer: Likätäre, Mental dominans, Parasit, Telepati och Vilddjur. Hydran är maktlysten, nyckfull och bestialiskt grym. Under hans tid i Zonen händer följande:

- ❑ En stor rökpelare stiger mot skyn i en annan del av Zonen. RP skickas iväg av Folkets bossar för att se vad som

händer. De får se hur Hydran och hans hord brutalt dödar en annan bosättnings invånare. Några av dem lyckas dock fly. Får de hjälp av **RP**?

- ❑ Hydran och hans följe syns allt oftare i närheten av Arken. Paniken sprider sig. Några av Folkets mutanter bestämmer sig för att slå följe med den mäktige jätten och bli hans tjänare. Följer **RP** med?
- ❑ Hydran och hans växande hord belägrar Arken. Bizarra förhandlingar inleds med Folkets bossar. Hydran kräver olika makabra tributer, exempelvis stora mängder färskt mutantkött. Påfrestningarna för det instängda Folket blir svåruthärdliga. Kanske finns det en möjlighet att fly?
- ❑ En annan grupp i Zonen – exempelvis människorna i Gryningsriket ovan – söker upp Folket och föreslår en allians i kampen mot Hydran. Kanske slutar det hela i en storslagen slutstrid.

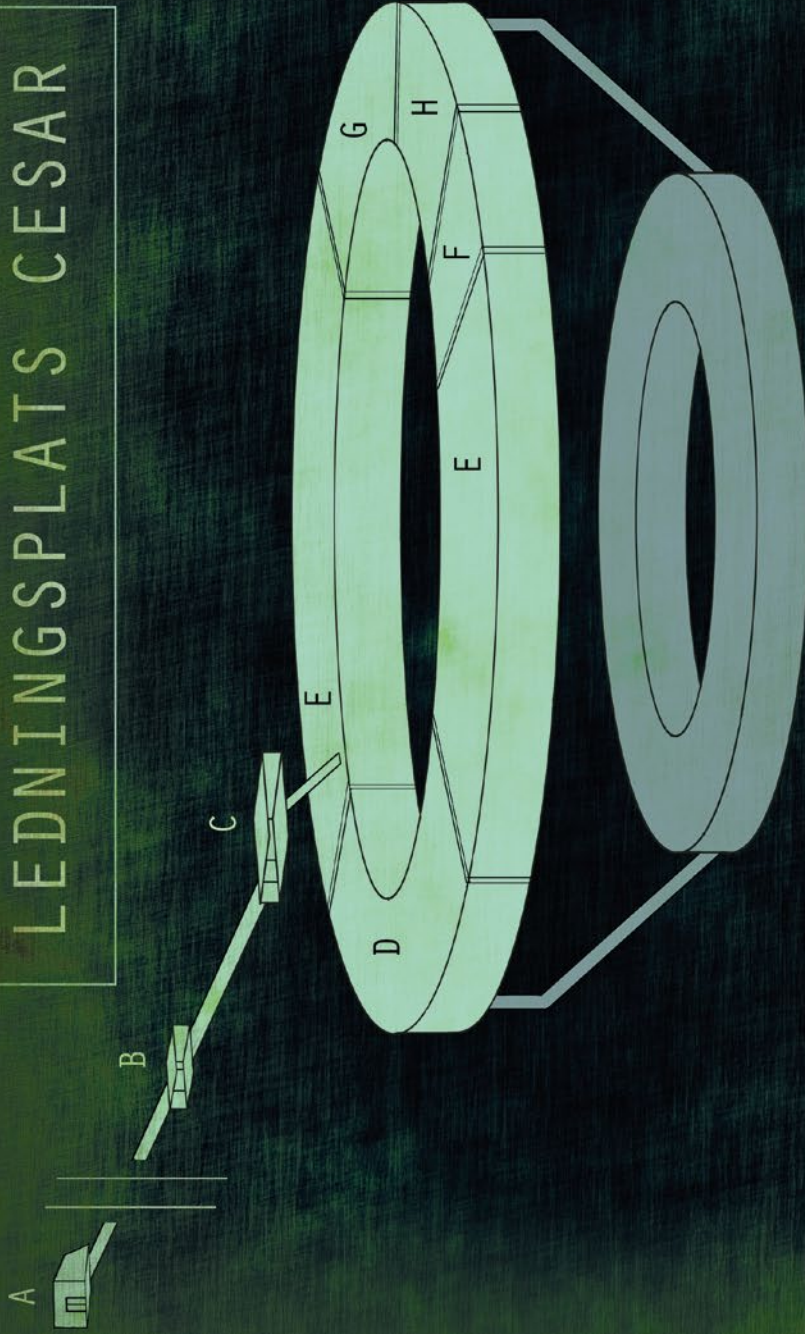
Pestens tid: Någonstans i Zonen finns en stor massgrav. I den ligger tusentals skelett slängda i enorma högar. Den spöklika platsen lockar till sig besökare från Zonens olika bosättningar. Folkets mutanter gör flera fynd – bland annat en fungerande radio. Men fyndletandet visar sig snart ha en ödesdiger bieffekt: flera mutanter drabbas av en mystisk sjukdom.

Det är en dödlig farsot, som en gång drabbade forntidens folk. Smittan sprider sig snabbt och många av Zonens invånare dukar under. Ändå är inte situationen helt hopplös. Några av Arkens mutanter har lyssnat på den nyfunna radion och där hört återkommande meddelanden om platser där ett botemedel

ska finnas. **RP** tvingas ut i Zonen för att hitta botemedlet. Händelseförloppet kan rymma följande:

- ❑ En liten grupp, till synes friska överlevare från en annan del av Zonen kommer till Arken för att få skydd. Med sig har de något eftertraktat – exempelvis en stor mängd konserver. Släpps de in är de först tacksamma, men efter ett tag vill de vara med och bestämma. En dag hittas en av Folkets bossar brutalt mördad.
- ❑ Det ryktas att Arkens mutanter är de sista av Zonens invånare som fortfarande är i livet. Samtliga närliggande bosättningar sägs vara folktomma. Några mutanter beger sig iväg för att se om det finns förnödenheter att hämta. Vad och/eller vem hittar de?
- ❑ Några friska mutanter lämnar Arken. De tar med sig en mängd förnödenheter och slår sig ner i ett gammalt höghusområde några kilometer bort. Gruppen leds av en farlig boss, som talar om att bygga en ny framtid. Hur förhåller sig resten av Folket till utbrytargruppen?
- ❑ Det lönar sig att skruva på radion. Med jämna mellanrum hörs en entonig röst läsa upp långa meddelanden (bara bitvis hörbara i bruset) om var botemedel mot epidemin finns. En del av platserna är mycket avlägsna, medan andra ligger i Zonen. **RP** hittar först en byggnad där botemedlet endast finns kvar i några få doser. Till sist lyckas **RP** dock hitta en plats med preparat nog för att rädda resten av Folket – och kanske även ytterligare några av Zonens invånare.

LEDNINGSPLOTS CESAR



- A - INGÅNG OCH VAKT
- B - VERKSTAD OCH UNDERHÅLL
- C - GARAGE OCH NEDRE INGÅNG
- D - FÖRRÅD OCH INTENDENTUR
- E - SOVSALAR
- F - MEDICINSK AVDELNING
- G - KÖK OCH MATSAL
- H - LEDNINGSCENTRAL

ÖVRE KRETSEN

NEDRE KRETSEN - SÄKERHETSKLASSAD

SPELARMATERIAL 2: KARTA ÖVER
LEDNINGSPLOTS CESAR

INDEX

A

Arkerna 140
 Artefakter 45, 85
 Artefakt-tabell 86
 Asgnagare 68
 Askvind 77
 Atomköld 78

B

Betesdjur 68
 Blindgångare 78
 Blödarfebern härjar (hot) 28
 Bomber 15
 Boss mot boss (hot) 29
 Bosättningar 42

C

Crake, Jeremiah 137

D

Damm tornado 78
 Den andra Arken (sektor) 106
 De nedfrysta 162
 Den försvunna prylen (hot) 29
 Den mystiska ruinen (hot) 29
 Den sista droppen (hot) 30
 Detaljer i sektorn 45
 Det andra Folket 30
 Djurmutanter 59
 Dråparträd 68
 Drömbloster 69

E

Elektrisk storm 78
 Elysium 139
 Endel 162
 En ny sorts best (hot) 30
 Ett barn av Folket (hot) 31

Etterbest 69
 Exilmutanter 60
 Expedition, från annan Ark 60
 Extremhetta 79

F

Fenomen 77
 Frätargräs 70
 För en munfull vatten 99
 Försvinnandet (hot) 31

G

Gamle, Den 142
 Gryningsriket (metaplott) 166
 Gryningsvalvet 86

H

Het källa 79
 Hoten, mot Arken 27
 Hot i Zonen 43, 57
 Hotnivå 43
 Hot, slumptabell 28
 Humanoider 57
 Hungersnöd! (hot) 31
 Hydran (metaplott) 166

I

Icke-mutanter 58
 Introduktionsscenario 100

J

Jordslukare 70

K

Kannibaler 61
 Känna Zonen 59

L

Ledningsplats Cesar 144
 Livets eländiga elände (hot) 31
 Ljuspelare 79

M

Magnetfält 79
 Magtorsk 70
 Mannen på stranden (hot) 32
 Mardrömsmaskinen (hot) 33
 Marken rämnar (hot) 33
 Maskinvarelse 71
 Maskvärme 72
 Metaplottar, Andra 165
 Mimer 139
 Minneslös 61
 Misslyckanden, Hantera 21
 Misärvind 80
 Monster 66
 Mord i Arken (hot) 33
 Morlocker 61
 Motorfolk 62
 Motorfolket 34
 Motorfolkets garage (sektor) 119

N

Namn, Typiska 22
 Nattsken 80
 Noatun 139
 Novasektens bunker (sektor) 113

O

Obelisk 81
 Oljerigg flyter in (hot) 34
 Omegamutanter 160

P

Parasitsvamp 72

Patrull från Arken 62
 Pestens tid (metaplott) 168
 Principer, Spelets 5
 Projekt Eden 137
 Projekt saboterat (hot) 34
 Psi-mygga 72

R

Raggbest 73
 Resurser, hantera 20
 Retzius, Doktor 159
 Revolt! (hot) 35
 Rostborgen (särskild sektor) 125
 Ruiner 41, 49
 Ruinspindel 73
 Röda pesten 138
 Röthärd 81
 Rötmyror 74
 Röttnivå 42

S

Sekten i zonmarken 35
 Sekten Nova 62
 Sektormiljö 40
 Sektor, Skapa 40
 Skapa Zonen 39
 Skrot 45
 Skrotkråkor 74
 Skrotorakel 63
 Skrädesvräk 74
 Skövlare 75
 SLP, slumptabeller 23
 SLP, typiska 19
 Slukhål 81
 Smittade 64
 Spelledarpersoner 17
 Splittervind 81
 Spöksken 82

Stjärnfall i Zonen (hot) 36
 Strykarhundar 75
 Synvilla 82
 Syraregn 82
 Särskilda sektorer 99
 Särskilda Zonsektorer 39

T

Titanen 161
 Titanmakter 139
 Tjännmal 75
 Tröghetsfält 82
 Typhändelser, i Arken 8
 Typhändelser, i Zonen 11
 Typhändelser, slumplista 16

U

Undergångskult 64

V

Vakuum 83
 Vandrare 64
 Vandrarna från Bergen (hot) 36
 Vattenhandlare 65
 Vrakrövare 65

Z

Zonens hot 57
 Zonen skälver (hot) 36
 Zongastar 65
 Zongastarna anfaller (hot) 37
 Zongetingar 76
 Zongölar 83
 Zoniglar 76
 Zonmonster härjar (hot) 37
 Zonsmog 83
 Zontörne 77

Ä

Ärgflyn 77

EFTERORD

Rollspelens död har proklamerats många gånger. Med mördande konkurrens från datorspel, mobilspel, sociala medier, tv "on-demand" och andra nöjen i otaliga nya medier - hur kan analoga rollspel ha en chans?

Men rollspelen har visat sig seglivade och har motbevisat alla olyckskorpar. Och inte bara det - de senaste åren har den svenska rollspelshobbyn upplevt en enastående renässans. Under 2014 släpptes inte bara Mutant: År Noll i sin första utgåva, utan även en rad andra påkostade och väldesignade svenska rollspel. En liknande explosion av skaparglädje och produktivitet inom svenska rollspel har sällan skådats förr, inte ens under "guldåldern" på 1980-talet.

2014 var ett fantastiskt år, men det finns all anledning att tro att trenden kommer att fortsätta även under 2015 och under flera år framöver. När det gäller Mutant har Genlab Alfa just kommit ut, och nästa stora expansion blir Mutant: Maskinarium, som berättar robotarnas historia. Flera andra stora moduler planeras efter det.

Rollspelens guldålder - det är nu.

Fria Ligan, februari 2015



ZONSEKTORMILJÖ:

T66	MILJÖ	RUIN	HOT	ARTEFAKT
11-12	Tät skog	Nej	Ja	Nej
13-15	Busklandskap	Nej	Ja	Nej
16-21	Träsk	Nej	Ja	Nej
22-24	Död skog	Nej	Ja	Nej
25-26	Asköken	Nej	Ja	Nej
31	Enorm krater	Nej	Ja	Nej
32	Fält av glas	Nej	Ja	Nej
33-35	Övervuxna ruiner	Ja	Ja	Ja
36-42	Söndervittrade ruiner	Ja	Ja	Ja
43-51	Förfallna ruiner	Ja	Ja	Ja
52-56	Välbevarade ruiner	Ja	Ja	Ja
61-64	Öde industri-landskap	Ja	Ja	Ja
65-66	Bosättning*	-	-	-

RUINER, INDUSTRI:

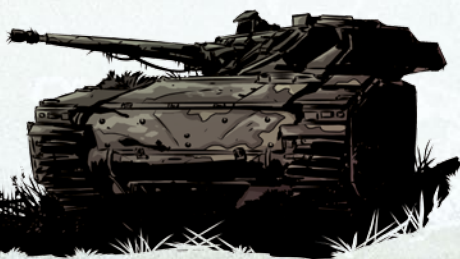
T66	RUIN
11-13.	Fabrik
14-16.	Fartygsvrak
21-23.	Kraftledning
24-26.	Militärbas
31-33.	Pipeline
34-36.	Radiomast
41-43.	Raffinaderi
44-46.	Reningsverk
51-53.	Skjutbana
54-56.	Soptipp
61-63.	Vindkraftverk
64-66.	Oljecistern

RÖTNIVÅ:

T6	RÖTNIVÅ	BESKRIVNING
1.	0	RÖT-OAS. RP tar inga rötpoäng.
2-5.	1	TYPISK ZONSEKTOR. RP tar en rötpoäng varje dygn.
6.	2	EXTRA RÖDRABBAD SEKTOR. En rötpoäng per timme.

RUINER, STANDARD:

T66	RUIN
11.	Affärsgalleria
12.	Badhus
13.	Bensinstation
14.	Biograf
15.	Bostadsområde
16.	Busstation
21.	Flygplansvrak
22.	Förvildad park
23.	Höghusruin
24.	Jaktaffär
25.	Kontorskomplex
26.	Krater
31.	Kråkslott
32.	Kyrka
33.	Lekplats
34.	Miljonprogram
35.	Motorväg
36.	Museum
41.	Nöjesfält
42.	Parkeringshus
43.	Polisstation
44.	Radiostation
45.	Raserad bro
46.	Skyddsrum
51.	Slagfält
52.	Snabbmatsrestaurang
53.	Sporthall
54.	Sjukhus
55.	Stridsvagn
56.	Teater
61.	Tunnelbana
62.	Tågstation
63.	Snabbköp
64.	Vägtunnel
65.	Övergiven skola
66.	Ödelagd marina



HOTNIVÅ:

HOTNIVÅ	SEKTORTYP
1-4.	Zonens ytterområden
5-8.	Zonens centrala delar
9+	Särskilt farliga sektorer

HOTFORM:

T66	HOTFORM
1-2.	Humanoider
3-5.	Monster
6.	Fenomen

HOT, MONSTER:

T66	HOT
11-12.	Asgnagare
13-14.	Betesdjur
15.	Dråparträd
16.	Drömbloomster
21-22.	Etterbestar
23-24.	Frätargräs
25-26.	Jordslukare
31.	Magtorsk (smittat vatten)
32.	Maskinvarelse
33.	Masksvärm
34.	Parasitsvamp (smittad varelse)
35.	Psi-mygga
36-41.	Raggbest
42-43.	Ruinspindel
44-45.	Rötmyror
46.	Skrädesvråk
51.	Skövlare
52-53.	Skrotkråkor
54-55.	Strykarhundar
56.	Tjärnmål
61-62.	Zongetingar
63-64.	Zoniglar
65.	Zontörne
66.	Ärgflyn

HOT, HUMANOIDER:

T66	HOT
11-12.	Djurmuntar
13-14.	Exilmuntar
15-21.	Expedition (från annan Ark)
22-24.	Kannibaler
25.	Minneslös
26-32.	Morlocker
33-34.	Motorskallar
35-36.	Patrull (från Folkets Ark)
41-42.	Sekten Nova
43-44.	Skrotorakel
45-46.	Smittade
51-52.	Undergångskult
53-54.	Vandrare
55-56.	Vattenhandlare
61-62.	Vrakrövare
63-66.	Zongastar

HOT, FENOMEN:

T66	HOT
11-12.	Askvind
13-14.	Atomköld/Extremhetta
15-16.	Blindgångare
21-22.	Dammstorm
23-24.	Elektrisk storm
25-26.	Ljuspelare
31-32.	Magnetfält
33-34.	Misärvind
35-36.	Nattskan
41.	Obelisk
42-43.	Röthärd
44-45.	Slukhål
46.	Splittervind
51.	Spöksken
52.	Synvilla
53-55.	Syraregn
56.	Tröghetsfält
61.	Vakuum
62-63.	Zongölar
64-66.	Zonsmog



FÖRFLYTTNING:

ATT GÅ FRÅN	TILL	KRÄVER
Nära	Armslängd	En manöver
Kort	Nära	En manöver
Långt	Kort	Två manövrer
Distans	Långt	Två manövrer

SKJUTA PÅ AVSTÅND:

AVSTÅND	MODIFIKATION
Armslängd	-3 (bara för medvetna mål)
Nära	—
Kort	-1
Långt	-2

FLY FRÅN STRIDEN:

AVSTÅND	MODIFIKATION
Armslängd	-2
Nära	-1
Kort	0
Långt	+1
Distans	Inget slag behövs

TYPISKA SKYDD:

BARRIÄR	SKYDDSVÄRDE
Buskage	2
Möbel	3
Trädörr	4
Bildörr	5
Husvägg	6
Sandsäck	7

NÄRSTRIDSVAPEN:

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Obeväpnad	-	1	Armslängd	
Tillhygge	+1	1	Armslängd	
Cykelkedja	+1	1	Nära	
Knogjärn	+1	1	Armslängd	Hemmabygge, lätt vapen
Skrotkniv	+1	2	Armslängd	Hemmabygge, lätt vapen
Slagträ	+2	1	Armslängd	Kan hittas i Zonen
Slagträ med spikar	+2	2	Armslängd	Hemmabygge
Huggare	+2	2	Armslängd	Hemmabygge
Skrotspjut	+1	2	Nära	Hemmabygge
Skrottyxa	+1	3	Armslängd	Hemmabygge, tungt vapen



AVSTÅNDSVAPEN:

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Kastad sten	-	1	Kort	
Slunga	+1	1	Kort	Hemmabygge
Pilbåge	+1	1	Lång	Hemmabygge
Skrotpistol	+1	2	Kort	Hemmabygge
Derringer	+1	1	Nära	Hemmabygge, lätt vapen
Skrotgevär	+1	2	Lång	Hemmabygge
Eldkastare	+1	2	Nära	Hemmabygge, tungt vapen
Skrotkanon	+1	4	Lång	Hemmabygge

MUTANT

ÅR NOLL

Namn:									
Syssla:									
Kännetecken:									
Mål:									
GRUNDEGENSKAPER									
Styrka		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kyla		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Skärpa		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Känsla		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FÄRDIGHETER									
TALANGER									
MUTATIONER									
MUTATIONSPÖÄNG									
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
VAPEN, ARTEFAKTER & UTRUSTNING									

Namn:									
Syssla:									
Kännetecken:									
Mål:									
GRUNDEGENSKAPER									
Styrka		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kyla		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Skärpa		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Känsla		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FÄRDIGHETER									
TALANGER									
MUTATIONER									
MUTATIONSPÖÄNG									
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
VAPEN, ARTEFAKTER & UTRUSTNING									

Namn:									
Syssla:									
Kännetecken:									
Mål:									
GRUNDEGENSKAPER									
Styrka		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kyla		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Skärpa		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Känsla		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FÄRDIGHETER									
TALANGER									
MUTATIONER									
MUTATIONSPÖÄNG									
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
VAPEN, ARTEFAKTER & UTRUSTNING									