

FRIA LIGAN

MUTANT

ÄR NÖLL



REGELBOK

© LARSSON.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

978-91-87222-15-3



ETT SÄRSKILT TACK TILL VÅRA BACKERS

Kasper Aase, Dragan Adamovic, Magnus Agervald, Felix Ahrberg, Sven Alfonsson, David Altsäter, Benjamin Andersson, Bjarne Andreassen, Jesper Angermund, Johannes Axner, Lloyd Baltz, Evert Bengtsson, Henrik Bergendahl, Torbjörn Bergstedt, Erik Bern, Veronica Bjurman, Staffan Björk, Robert Björn, Robert Blom, Kettil Brochmann, Fredrik Bäckström, Niclas Dristig, Simon Engqvist, David Engström, Frida Franzén, Rickard Garvare, Jonatan Gertler, Truls Gråberg, Rickard Gudbrand, Anton Gunnarsson, John Gustafsson, Daniel Hallbäck, Mikael Hammarbäck, Kjetil Hansen, Niclas Helmsäter, Tobias Herrström, Johannes Hörnberg, Anders Jansson, Niklas Jansson, Stian Johansen, Magnus Johansson, Olof Johansson, Stefan Johansson, Håkan Jonsson, John A Jonsson, Hampus Juhlin, Rasmus Juhlin, Jonathan Jääskeläinen, Daniel Jönsson, Jens Karlsson, Jörgen Karlsson, Patrik Karlsson, Ronny Kilén, Björn Krüger, Svante Landgraf, Anders Skarsnik Larsen, Joakim Larsson, Kim Aarseth Larsson, Per-Martin Larsson, Peter Larsson, Mattias Lejbrink, Daniel Lejon, Peter Lixelius, Pontus Lindblom, Fredrik Lindell, Daniel Lindh, Mattias Lindhoff, Mattias Lindström, Anders Lundin, Mårten Malmberg, Mattias Manitski, Alexander Martinsson, Jens Mebius, Charles Metzmaa, Peter Mikkelsen, Anton Nilsson, Johan Nilsson, Stefan Norin, Andreas Nyström, Lars Olander, Oscar Ottosson, Fredrik Palm, Amadeus Persson, Pasi Pursiainen, Tobias Radesäter, Linus Råde, Matteo Nobis Sandén, Martin Sandren, Ulf Schyldt, Ciarán Seanáin, Lars Sjögren, Patrik Svensson, Martin Söderblom, Jennie Sörensen, Sigurd Teigen, Max Tellving, Daniel Törnsten, Cato Vandrare, Axel Lauridsen Vang, Thomas Varga, Jesper Vas Broer, Rickard Vesterberg, Johan Waerndt, Lo Wallmo, Mattias Warnander, Martin Wessman, Andreas Williamsson, Olivia Ytterbrink, Fabian Åhrberg, Mikael Åkesson



FÖRORD

Mycket kan hända på ett år. Förra året så här års hade vi just skickat Mutant: År Noll på tryck. En nervös väntan följde innan vi kunde visa upp spelet på Gothcon. Sen har Mutant-året rullat på i rasande tempo. Zonkompendium 2 - I reptilfolkets spår gavs ut i juni, och i september blev det klart att Mutant skulle översättas och ges ut på engelska. Mutant: Year Zero gavs ut i samarbete med Modiphius Entertainment i december, och samtidigt kom Zonkompendium 3 - Det döda blå.

I höstas drabbades vi också av samma öde som med Svavelvinter två år tidigare - Mutant: År Noll tog slut i vårt lager. Svaret på det problemet håller du nu i din hand. Vi har tryckt upp spelets båda böcker på nytt, och passat på att döpa om dem till Regelboken respektive Kampanjboken. Men detta är inte bara ett nytryck. Vi har lagt till en hel del nytt material och passat på att fila till de små fel och obalanser som vi - och ni - hittat under året som gått.

Samtidigt med denna nya utgåva kommer den första stora expansionen: Mutant: Genlab Alfa. Och bakom kulisserna jobbar vi med både nya zonkompendier och nästa expansion - Mutant: Maskinarium.

Roligast av allt under det gångna året är ändå något annat: den fantastiska aktivitet och skaparglädje som ni har uppvisat kring Mutant: År Noll. Vårt forum har fyllts av spännande krönikor, bilder, husregler, tabeller, handouts, ljudinspelningar, och till och med appar och andra digitala verktyg. Grymt imponerande!

Häng med oss under 2015 också - det blir ett minst lika maffigt Mutant-år som 2014!

Fria Ligan, februari 2015

INNEHÅLL

01



6

FOLKET VID TIDENS SLUT

02



18

DIN MUTANT

03



46

FÄRDIGHETER

04



72

TALANGER

05



80

MUTATIONER

06



94

KONFLIKT OCH TRAUMA

07



118

ARKEN

08



144

ZONFÄRDER

09



162

I RÖTMYRENS MÖRKER





FOLKET VID TIDENS SLUT

Naturligtvis går världen under. Det går fort, fortare än någon kunnat ana. Den röda pesten slår till mot en värld redan på randen till kollaps. Klimatkatastrofer, global ekonomisk kris, växande konflikt mellan gamla och nya supermakter. När farsoten kommer rasar den sista tunna fasaden av stabilitet.

En miljard människor dör det första året. Paniken är total, solidariteten mellan världens länder obefintlig. Krig utbryter om planetens sista tvinande resurser. För första gången sedan 1945 används kärnvapen i en aktiv väpnad konflikt. Svampmolnen stiger mot skyn från öst till väst.

Alla försöker rädda sig själva. De rika och mäktiga startar monumentala projekt för att fly från jordens döende yta: under jorden, till havets botten, ut i rymden. Plat-

serna i dessa mänsklighetens sista livbåtar är förtvivlat få. För de flesta av jordens invånare finns ingen räddning.

När allt är över ligger jorden stilla och allsmäktig. Naturen tar herravälde över ruinstäderna. Vindar sveper ostört längs autostrador förvandlade till gravfält. Tiden gnager loss skyskrapornas fönster, som faller till marken likt ett stilla regn av glas.

Men livet håller ut. Spillror av mänsklighet överlever katastrofen. I Arken, en liten bosättning vid ruinstadens rand, lever Folket. Ni är mänsklighetens arvtagare – men inte riktigt människor längre. Ni är förvridna avbilder, muterade missfoster. Era kroppar och hjärnor kan utlösa fantastiska krafter, men ni är instabila. Bräckliga. Ingen av Folket är över 30 år gammal.

Utom Den gamle. Er ledare, men inte som ni. En av den gamla tidens folk. I årtionden har han förmanat er: Var på er vakt, lämna aldrig Arken. Stanna här, annars tar Rötan er. Eller något ännu värre. Ni har gjort som han vill. Levtt av konserver från den gamla tiden. Jagat bort alla som närmat sig Arken. Aldrig vågat er ut i Zonen, som Den gamle kallar världen utanför.

Men den trygga tiden är förbi. Konserverburkarna är nästan slut, och kampen hårdnar om dem som finns kvar. Ni hungrar. Fraktioner bildas, bossar i toppen och slavar i botten. I mitten fixare som försöker sko sig på allt och alla. Och Den gamle orkar knappt stå längre. De

säger att han inte kan pissa utan hjälp. Ni får klara er själva nu.

Det är dags att våga sig ut. Att utforska Zonen, samla artefakter och kunskap. Bygga, odla, söka kontakter med andra, skapa ett nytt samhälle på ruinerna av det gamla. Att söka ert ursprung. Inga barn föds hos Folket - gör ni inget kommer ni att dö ut. Kanske, en dag, hittar ni legendernas Eden, det gamla folkets tillflyktsort mitt i helvetet. Där finns räddningen och kunskapen, sägs det i sagorna.

Kanske är det skitsnack. Det spelar ingen roll. Ni har inget val. Det är nu det börjar.

Detta är År Noll.



MUTANT – ETT ROLLSPEL

Välkommen till *Mutant: År Noll*. I det här rollspelet är ni muterade människor i en värld som har gått under. På er vilar det största ansvaret av alla: att rädda den sista spillran av människans civilisation från totalt utplånande.

SPELARE

Alla spelare utom en spelar en mutant, en rollperson (**RP**). Du bestämmer vad din rollperson tänker och känner, vad han gör och säger – men inte vad han råkar ut för. Det är ditt jobb som spelare att leva dig in i din rollperson. Han må vara en mutant med övernaturliga krafter – men han är ändå, innerst inne, en människa i

en desperat värld. Föreställ dig att du är din rollperson. Känn efter – hur skulle du reagera om du var i hans skor? Vad skulle du göra? Rollpersonerna är alltid berättelsens huvudpersoner. Det är om er spelet handlar. Era beslut, era liv.

Rådslag: Ibland har ni spelare också inflytande över Folket som helhet. Vid givna tillfällen – så kallade rådslag – för ni talan för hela Arkens befolkning och fattar beslut om vilka projekt som Folket ska satsa på. Läs mer om det i kapitel 7.

SPELLEDARE

Den sista spelaren är spelledaren, **sl**. Hon beskriver den ödelagda världen





omkring er, hon spelar de andra mutanterna i Arken (så kallade spelledarpersoner, eller **SLP**), hon styr monstren som ruvar i Zonen, hon bestämmer var artefakterna ligger dolda. Det är **SL:S** jobb att ställa hinder i er väg och utmana era rollpersoner, tvinga dem att visa vad de verkligen går för. Men det är inte **SL:S** jobb att bestämma allt som händer i spelet – och framförallt inte hur er berättelse ska sluta. Det ska spelet avgöra. Det är det ni spelar för att ta reda på.

Ta hjälp av spelarna! Att vara **SL** kan kännas överväldigande och ansvarsfyllt,

som att hela spelet vilar på dina axlar. Det gör det inte. I *Kampanjboken* finns massor av konkreta verktyg du kan använda. Och det kanske viktigaste rådet: Våga ta hjälp av spelarna. Tryter fantasin när du ska beskriva hur en **SLP** eller en ruin ser ut? Låt en spelare beskriva i stället!

VAD GÖR MAN?

I *Mutant: År Noll* är det ingen som håller dig i handen och visar vart du ska. Det är du och de andra spelarna som skapar spelets berättelser, de är inte skrivna på förhand. Ni själva har makten över era

mutanters, och i slutändan hela Folkets, öde. Och det finns mycket att göra:

KÄMPA OM KRUBB, VATTEN & PATRONER

Hungersnöden är aldrig långt borta i *Mutant: År Noll*. Rent vatten är en lyxvara. Saknar du krubb och vatten måste du kämpa för att få det – och har du vad du behöver kan du räkna med att något annat missfoster vill ta det från dig. Och då behöver du patroner att ladda ditt skjutvapen med – eller till att köpa skydd från någon starkare.

DELTA I FOLKETS PROJEKT

Varje dag är en kamp för överlevnad, men Folket vill mer än att bara överleva. En ny värld måste byggas, annars kommer Arken – er bosättning – förr eller senare att gå under. Folkets projekt kan vara allt från att bygga en palissad eller anlägga en svampodling till att skapa en milis eller öppna en teater. Projektet ökar Arkens utvecklingsnivåer (**UN**) i olika områden – läs mer i kapitel 7.

SKYDDA ARKEN FRÅN HOT

Arken är en ö i ett hav av kaos. Folket har klarat sig så här långt, men hoten mot Arken blir allt fler och allt värre. Syrastormar, sjukdomar, anfall från bestar eller vildar från Zonens djup – när yttre faror hotar måste någon ställa upp och skydda Folket. Tar du ditt ansvar eller låter du andra stå i frontlinjen?

TA HAND OM DE DINA

Du klarar dig inte länge utan vänner – men dina vänner är också din svaghet. När någon hotar din vän måste du

ställa upp – annars står du ensam när du är offret. För det kommer du att bli, förr eller senare. Maten är för knapp och patronerna för få för att hålla alla nöjda. Ingen i Arken blir långlivad utan att skaffa sig fiender.

UTFORSKA ZONEN

Zonen är förintelsens marker, dit Den gamle uppmanat er att aldrig gå. Men om Folket ska överleva måste ni ut i Zonen och söka. Efter andra mutanter, efter artefakter från den gamla tiden, efter kunskap. Zonen är okänt territorium, där den osynliga Rötan dödar dig om inte zonvildar eller forntida dödsmaskiner gör det först. Men ni har inget val. I Zonen finns framtiden.

SÖKA EFTER EDEN

Kanske är det bara en saga. Ett hjärnsnöke. Något som Den gamle hittade på för att hålla mutanterna lugna. Men ni kan inte sluta tro. Tro att räddningen – eller åtminstone svaret på gåtan om Folkets ursprung – finns någonstans ute i Zonen. Den gamle kallade platsen för Eden.

Jakten på Eden knyter an till den så kallade metaplot, övergripande berättelse, som ingår i spelet. Detta förklaras närmare i *Kampanjboken*.

SPELETS VERKTYG

Mutant: År Noll ställer krav på er improvisationsförmåga och skaparglädje. Men till spelet finns en rad verktyg som hjälper er att skapa er egen berättelse.

ROLLFORMULÄR

Folket är ingen anonym muterad massa. Ni är individer med olika roller och upp-

gifter, unika egenskaper och förmågor, relationer och drömmar. I *Mutant: År Noll* skapar du din egen rollperson och skriver ner allt du behöver veta om honom eller henne på ett rollformulär. Ett sådant finns för kopiering i slutet av denna bok, och fler finns att köpa i handeln eller på Fria Ligans hemsida. Där kan ni också ladda ner rollformulär gratis för utskrift. Hur du skapar din rollperson får du veta i nästa kapitel.

SPECIALTÄRNINGAR

Ni är mutanter - slumpen ristad i kött. Hur stark du än är, hur väl du än spelar

dina kort, är det i slutänden slumpen som faller avgörandet. Till spelet finns sexsidiga specialtärningar att köpa separat. De gula kallas *grundtärningar*, de gröna *färdighetstärningar* och de svarta *pryltärningar*. Du rullar tärningarna när du utför en dramatisk handling som kan avgöra om din mutant lever eller dör.

Som du ser har tärningarna symboler på vissa sidor, och bara små siffror intill. Symbolen  betyder oftast att något bra händer dig. Symbolen  betyder att dina mutantkrafter bubblar fram i din kropp. Exakt hur det går till får du veta senare.

SPELKORT

Till *Mutant: År Noll* finns även en särskild kortlek, mer tre sorters kort.

Hotkort: Arken är ert hem, men inte längre någon säker borg. Hotkorten beskriver inre eller yttre hot mot Arken, som Folket måste reagera på. Dra ett hotkort i början av varje spelmöte, eller när ni vill för att ge spelet mer dramatik. Om spelet är som en tv-serie är hotkortet en teaser om vad avsnittet - spelmötet - handlar om. Ni kan dra hotkort öppet, så att alla spelare får en aning om vad som väntar, eller låta **sl** dra korten dolt. Ett tredje alternativ är att **sl** väljer hotkort i stället för att låta slumpen avgöra. Hotkorten förklaras närmare i *Kampanjboken*.

Mutationskort: Det mesta om din rollperson väljer du själv, men det finns ett rejält undantag: mutationerna. Du drar mutationskort för att avgöra vilka mutationer du får, och låter dem ligga intill rollformuläret när du spelar. Läs mer om mutationskortet i nästa kapitel.

T6 OCH T66

Spelare och **sl** slår i vissa fall slag som kallas **T6** eller **T66**. **T6** betyder att du inte bryr dig om symbolerna  och , utan bara läser av siffran på tärningen. **2T6** betyder att du rullar två **T6** och adderar resultaten, **3T6** att du slår tre tärningar och adderar, och så vidare. En annan typ av tärningslag är **T66**, som innebär att du rullar två **T6** med olika färg - som en grundtärning och en pryltärning. Den ena tärningen räknas som tiotal och den andra som ental. Det ger ett resultat mellan 11 och 66. Du kan till och med slå **T666**. Du rullar då tre tärningar, och räknar den första som hundratal, den andra som tiotal och den sista som ental. Det ger ett resultat mellan 111 och 666 och är användbart i slumpstabeller.

UTAN KORT & TÄRNINGAR?

Ni kan spela *Mutant: År Noll* även om ni saknar specialtärningarna och spelkortet. Tärningarna kan ersättas av vanliga sexsidiga tärningar, helst i tre färger. Sexor motsvarar då alltid symbolen , ettor på grundtärningar motsvarar  och ettor på pryltärningar motsvarar . Saknar ni spelkortet kan ni anteckna mutationer och artefakter i stället. All information på mutationskortet upprepas i kapitel 5 av denna bok, och texten på hot- och artefaktkortet finns i *Kampanjboken*.

Artefaktkort: För att bygga nytt måste ni lära känna det gamla. Ute i Zonen finns artefakter, föremål från den gamla världen som fortfarande fungerar, eller i alla fall kan lagas. För att avgöra vilken artefakt du hittar drar du artefaktkort. En artefakt kan ge dig det övertag du behöver för att få mer krubb och patroner än andra mutanter – men om du i stället låter Folket studera artefakten kan du hjälpa hela Arken att lära sig mer och utvecklas. Vad väljer du? Läs mer om artefakter i kapitel 7 och 8.

ZONKARTA

När spelet börjar är Zonen – alltså världen utanför Arken – en främmande, okänd plats. Allt Folket känner till är kustlinjer och ett fåtal stora landmärken. På insidan av bokens omslag finns två exempel på zonkartor. Det mesta på kartan är tomt

– under spelets gång utforskar ni Zonen ruta för ruta och ritar eller skriver in vad ni hittar. Ruta för ruta blir kartan alltmer komplett, tills spelet är över eller tills varenda ruta är ifylld. Läs mer i kapitel 8.

Dessa zonkartor och flera andra finns att ladda ned från frialigan.se. Där finns också en tom kartmall, som enbart innehåller ett rutnät. Mallen kan ni använda om ni vill rita upp er egen Zon – kanske baserad på er hembygd?

KLIPP I HANDLINGEN

Under spelet berättar du vad din rollperson säger och gör, **sl** beskriver hur världen omkring reagerar, fram och tillbaka. Men att beskriva varenda minut av era mutanters liv skulle ta för lång tid. När inget spännande eller intressant längre pågår där rollpersonerna är gör ni helt enkelt ett klipp i handlingen, och fortsätter spela vid en ny tid och plats. Som regel är det **sl** som avgör när det är dags för ett klipp, och var och när spelet fortsätter. Men det är fritt fram för spelare att komma med förslag. Oftast faller det sig helt naturligt.

Klippa mellan RP: När era rollpersoner är på olika platser klipper **sl** mellan er vid lämpliga tillfällen. Klipp ganska ofta i dessa lägen – varje kvart är ett bra riktmärke – så att ingen spelare får sitta sysslös för länge. Men att din **RP** inte är med i handlingen betyder inte att du måste sitta tyst – tvärtom är det bara bra om du hänger med, lever dig in och kommenterar. Kanske kan du till och med ta över en **SLP** och spela den en stund?



Klipp inte i onödan. *Mutant: År Noll* handlar om att överleva och utforska en dödlig omvärld. Det finns inget behagligt status quo att vila i, inget tryggt hem där inget ont kan hända. Hot lurar överallt – till och med i Arken – och alla resor i Zonen är förenade med livsfara. I Arken kan ni klippa i tiden lite då och då, till och med hoppa framåt flera dagar eller veckor – men gör det återhållsamt. Ute i Zonen bör ni spela varje dag, timme för timme, varje sektor ni passerar.

GRUPP- ELLER INDIVIDSPEL

Din mutant har sina egna drömmar och relationer, men bildar också en grupp med de andra rollpersonerna. Var ni lägger tyngdpunkten i er spelgrupp – på individerna eller på gruppen – är en smaksak. Prata igenom det här innan ni börjar spela så att alla vet vad som väntar.

INDIVIDSPEL

Om ni fokuserar på individerna får ni mer utrymme att utforska era egna roll-



personer och kan låta dem välja sina egna vägar i världen efter undergången. **SL** kan skraddarsy provningar för era olika **RP** och ställa dem inför individuella utmaningar. Nackdelen är att spelet kan kännas mer splittrat, då era rollpersoner ofta är på olika platser. Individspel är enklast att få till i Arken och dess närhet, där det finns gott om **SLP** att interagera med.

GRUPPSPEL

Om ert spel har gruppfokus bildar era rollpersoner ett gäng i Arken, en tajt

skara mutanter som inte alltid är vänner men som mycket sällan splittras upp. Ni är oftast på samma plats, vilket gör det enklare för **SL** att hålla samman spelets handling. Nackdelen med gruppspel är att ni måste komma överens om vad ni vill göra och vilken väg ni vill gå, vilket lämnar mindre utrymme åt att utveckla era enskilda **RP**.

Gruppspel är ofta den naturliga spelstilen ute i Zonen, där ni ofta måste samarbeta för att övervinna ruinlandskaps alla faror.

HYBRIDSPEL

En tredje väg är att flytta fokus fram och tillbaka under spelets gång. Era **RP** är ett gäng som oftast hänger ihop, men då och då gör ni egna avstickare.

HON & HAN

Arken må vara en dynghög, men det är i alla fall en jämställd dynghög. Hungern gör inte skillnad på män och kvinnor, och det gör inte Rötan heller. För att ge båda könen plats i regeltexten men ändå vara konsekventa kallar vi alla icke namngivna spelare, **SLP** och rollpersoner för han, medan **SL** alltid omtalas som hon. Det skulle lika gärna kunna stå "han eller hon" i alla lägen, men det blir alltför otympligt.

BÖRJA SPELA!

Mutant: År Noll är snabbt att komma igång med. Spelledaren bör läsa båda regelböckerna, men för spelare räcker det att bekanta sig med kapitel 2, 3 och 6 i denna bok före det första spelmötet.

1. Det första ni gör är att skapa era rollpersoner. Ta ett rollformulär och följ instruktionerna i kapitel 2 av denna bok.
2. Det andra ni gör är att välja er Zon och skapa er Ark. Kapitel 7 förklarar hur det går till.
3. När dessa båda steg är klara är det bara att sätta igång och spela. Om ni vill kan ni börja med *För en munfull vatten*, en introduktionssektor i Zonen (se kapitel 7 i *Kampanjboken*).

ROLLSPEL? VAD ÄR DET?

Om du har hittat hit utan att veta vad ett rollspel är, är det bara att gratulera – välkommen till en givande och kreativ hobby. Rollspel är en unik spelform, eller kulturform om man så vill, som kombinerar sällskapsspel med historieberättande. På ett sätt som varken böcker, film, tv eller ens datorspel klarar av låter rollspelet dig skapa en egen berättelse tillsammans med dina vänner, med spelets regler som stöd.

Rollspelets styrka är också dess utmaning – friheten att skapa berättelsen själva kan kännas överväldigande. Men *Mutant: År Noll* innehåller massor av uppslag och krokar för er att spinna vidare på, händelser, platser och personer som ni kan befolka er berättelse med, och konkreta verktyg för **SL** att använda. Och behöver ni råd eller tips finns ett aktivt forum tillägnat *Mutant: År Noll* och våra andra rollspel på Fria Ligans hemsida: WWW.FRIALIGAN.SE.

Välkomna dit!

FÖRKORTNINGAR

- **RP** = ROLLPERSON
- **GE** = GRUNDEGENSKAP
- **STY** = STYRKA
- **KYL** = KYLA
- **SKP** = SKÄRPA
- **KNS** = KÄNSLA
- **FV** = FÄRDIGHETSVÄRDE
- **ERF** = ERFARENHETSPÖÄNG
- **SL** = SPELLEDAREN
- **SLP** = SPELLEDARPERSON
- **UN** = UTVECKLINGSNIVÅ

ETT TYPISKT SPELMÖTE

Spelmöten i *Mutant: År Noll* kan gå till på många olika sätt, men det här är den normala tågordningen:

1. Ta fram zonkarta, rollformulär, tärningar och spelkort för era mutationer och artefakter.
2. Öka antalet mutationspoäng lika mycket som antalet mutationer du har.
3. Håll ett rådslag (kapitel 7), där ni spelare väljer vilket projekt Folket ska påbörja. Skippa det om ingen rollperson är i Arken.
4. Dra (eller låt **SL** välja) ett hotkort som introducerar ett nytt hot mot Arken. Skippa det om ingen **RP** är i Arken, eller om det känns onödigt.
5. Spela era rollpersoner. Lev er in i deras liv och agera som om de vore verkliga – men spela djärt och pressa din rollpersons gränser. Och glöm inte att ha kul!
6. Avsluta med ett rejält eftersnack om vad som hänt under spelpasset. Diskutera vilka handlingar ni utfört som förtjänar att belönas med erfarenhetspoäng (sid 29). SL har sista ordet, men alla får tycka till.
7. Om du samlat ihop fem ERF får du öka FV i en färdighet eller välja en ny talang.
8. Bestäm om du vill förändra dina relationer till andra RP och SLP, och om du vill förändra din stora dröm (sid 25).







DIN MUTANT

Din rollperson (**RP**), din mutant, är det viktigaste du har i *Mutant: År Noll*. Han är ditt redskap, dina ögon och öron i Mutants värld. Men han är också beroende av att du fattar smarta beslut och inte klanter till det för honom. Ta din **RP** på allvar och spela honom som om han vore en verklig person. Det blir roligast så. Samtidigt ska du inte försöka skydda din rollperson mot alla faror. Spelets mål är att skapa en spännande berättelse. Om det ska lyckas måste du ta risker – den som inte satsar kommer aldrig att vinna.

SYSSLA

Det första du väljer åt din mutant är syssla. Sysslan beskriver vilken roll du har i Arken, din uppgift i gryningssam-

hället. Det finns åtta sysslor att välja mellan, och de beskrivs på sidorna 30 till 45, i slutet av detta kapitel. Undvik att flera spelare väljer samma syssla om ni inte absolut vill, det ger en mindre varierad spelgrupp.

Färdigheter: I spelet finns tolv grundläggande färdigheter som alla mutanter kan använda. Varje syssla har dessutom en egen, trettonde specialfärdighet. Färdigheter mäts i ett färdighetsvärde, **FV**. Läs mer om färdigheter i kapitel 3.

EXEMPEL

Spelaren Johanna ska skapa en rollperson, och väljer sysslan zonstrykare. Hon tar ett rollformulär och antecknar sitt val.

ÅLDER

När är du född? Det vet du inte. Det vet nog ingen på Arken. Men du och alla andra i Arken är unga vuxna. Det finns inga gamla utom Den gamle. Och det finns inga barn. Till skillnad från de magra byrackorna som lever av Folkets avskräde föder Folket inga avkommor. Ingen på Arken har missat vad det betyder. Om inga barn föds, och inga andra kommer till utifrån, är det bara en tidsfråga innan Folket är utdött. Kan ni hitta Eden innan dess?

NAMN

Varje syssla anger fem mansnamn och fem kvinnonamn som är typiska för sysslan. Välj något av dessa namn, eller hitta på ett eget namn om du hellre vill det.

EXEMPEL

Johanna väljer namnet Krin åt sin zonstrykare.

GRUNDEGENSKAPER

Dina fyra grundegenskaper (**GE**) visar hur du är funtad i grunden, vilka medfödda egenskaper du har. De mäts i en skala från 1 till 5 för normala mutanter. Ju högre, desto bättre. Värdet används till att slå tärning för att utföra viktiga handlingar i spelet. Under spelets gång kan du förlora **GE** när du utför handlingar eller får olika typer av trauma. Går en **GE** ner på noll blir du bruten. Läs mer om det i kapitel 6. Där står också hur du återhämtar förlorade **GE**.

ANDRA SYSSLOR

De åtta sysslorna (sid 30-45) är de vanligaste i Arken, men det går att tänka sig andra – särskilt när Arken utvecklas till ett mer avancerat samhälle (kapitel 7). Nya sysslor kommer att publiceras av Fria Ligan framöver – och ni kan förstås skriva era egna. Varje syssla behöver en bästa grundegenskap, en unik specialfärdighet och tre unika talanger. Tänk på att specialfärdigheten och talangerna bör vara användbara men inte för kraftfulla, och att de inte ska överlappa existerande färdigheter och talanger.

Startvärden: När du skapar din rollperson får du sätta ut 14 poäng på de fyra grundegenskaperna. Du får sätta minst 2 och max 4 på var och en av dem. Du får dock sätta 5 på den som anges som "bästa grundegenskap" av din syssla, till exempel **sty** för en krossare.

STYRKA (STY)

Din råa kroppsstyrka. Avgör hur mycket skada du tål. Återhämtas med krubb.

KYLA (KYL)

Avgör hur kall och kontrollerad du är i livshotande situationer. Avgör hur mycket stress du tål. Återhämtas med vatten.

SKÄRPA (SKP)

Intelligens, vaksamhet och sinnes-skärpa. Avgör hur mycket förvirring du tål. Återhämtas med sömn.

KÄNSLA (KNS)

Din personliga utstrålning, empati och förmåga att manipulera andra. Avgör hur mycket tvivel du tål. Återhämtas med närhet.

EXEMPEL

Johanna ger Krin STY 3, KYL 5, SKP 4 och KNS 2. Hon får sätta 5 på KYL eftersom det är zonstrykarens bästa grundegenskap.

EXTRA MUTATION

Om du väljer att ha en extra mutation från spelstart får du bara sätta ut 13 poäng på dina grundegenskaper (se nedan).

FÄRDIGHETER

Dina färdigheter är inlärd kunskap, saker du har lärt dig på vägen genom det hårda livet efter undergången. Det finns tolv allmänna färdigheter, som alla kan använda. Du har också en trettonde specialfärdighet, som är unik för din syssla.

Färdigheter mäts i *färdighetsvärde (FV)* på en skala från 0 till 5. Du kan använda en allmän färdighet även om du har **FV 0** i den. Specialfärdigheterna måste du ha minst **FV 1** i för att alls kunna använda. Hur färdigheter fungerar förklaras i nästa kapitel.

Startvärden: Vid spelstart får du sätta ut 10 poäng på dina färdigheter. Du får inte sätta högre än **FV 3** i någon färdighet och du måste sätta minst **FV 1** i din rolls specialfärdighet – annars är fördelningen fri. Du kan öka dina **FV** under spel (sid 29).

EXEMPEL

Johanna sätter FV 3 i SKJUTA, FV 2 i SMYGA och LEDA VÄGEN och FV 1 i FLY, KÄNNA ZONEN och VÅRDA.

TALANGER

Talanger är knep, egenheter och förmågor som ger dig en liten fördel i spelet. De är mer nischade än färdigheterna och ger dig ett sätt att finjustera din rollperson. Talangerna beskrivs i kapitel 4.

Du får välja en valfri talang från spelstart – men inte vilken som helst. Din syssla avgör vilka du får välja mellan. Du kan lära dig fler talanger under spelets gång, och då har din syssla ingen betydelse (sid 29).

SÅ SKAPAR DU DIN ROLLPERSON

Att skapa din rollperson är enkelt. Ta ett rollformulär, och skapa din rollperson i tolv enkla steg:

1. Välj din syssla.
2. Välj ditt namn.
3. Välj ditt utseende.
4. Slå fast dina grundegenskaper.
5. Välj dina färdigheter.
6. Välj en talang.
7. Dra en mutation.
8. Välj relationer till **RP** och **SLP**.
9. Bestäm vad din stora dröm är.
10. Välj dina prylar.
11. Skapa Arken tillsammans (kapitel 7).
12. Beskriv din lya.

ROLLFORMULÄR

MUTANT

ÄR NÖLL

GRUNDEGENSKAPER

Styrka	3	Skada:	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Kyla	5	Stress:	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Skärpa	4	Förvirring:	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Känsla	2	Tvivel:	☐ ☐ ☐ ☐ ☐

TILLSTÅND

Utsvulten	☐	Sömlös	☐
Uttorkad	☐	Nedkyld	☐

Kritiska skador:

FÄRDIGHETER

Kämpa på (STR)	
Ta krafttag (STR)	
Slåss (STR)	
Smyga (KYL)	2
Fly (KYL)	
Skjuta (KYL)	3
Speja (SKP)	
Förstå sig på (SKP)	
Känna Zonen (SKP)	1
Genomskåda (INS)	
Manipulera (INS)	
Värda (INS)	1
LEDA VÄGEN	2

ERFARENHETSPÖÄNG

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Namn: KRIN

Syssla: ZONSTRYKARE

UTSEENDE

Ansikte: DOLT UNDER HUV
Kropp: SENIG, MAGER
Klädse: KAMOUFLAGEKLÄDER

MUTATIONER

RÖT-ÄTARE

MUTATIONSPOÄNG

☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ZONRÖTA

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RÜSTNING

Skyddsvärde

VAPEN

	Bonus	Skada	Räckvidd	Övrigt
SKROTGEVÄR	+1	1	LÅNG	HEMMABYGGE

RELATIONER

	Närstående
Rollperson 1: HAR VANDRAT MED NAFTA I ZONEN OCH ÖVERLEVT	☒
Rollperson 2: DENRIK ÄR EN UPPBLÄST IDIOT	☐
Rollperson 3: RESPEKTERAR HUGUST. HAN KANSKE FÖRSTÅR MIG	☐
Rollperson 4:	☐
Jag hatar: ZONSTRYKAREN YASSAN, SOM GÅTT DJUPARE IN I ZONEN	
Jag vill skydda: SLAVEN EREL. INGEN FÖRTJÄNAR ETT LIV I BOJOR	
Min stora dröm: ATT VANDRA DJUPT IN I ZONEN OCH FINNA EDEN	

TALANGER

SÄKLETARE

UTRUSTNING

SKROTGEVÄR
VATTEN 2 RANSONER
KRUBB 4 RANSONER
Patroner: 4

ROLLFORMULÄR

MUTANT

ÄR NOLL

PERSONER JAG MÖTT	Syssla	Övrigt
YASSAN	ZONSTRYKARE	
ENEL	SLAV	

MIN LYA

Beskrivning: VRÅK AV SKÅPBIL I ARKENS UTKANT

Prylar i förvar:

Övrigt:

SMÅPRYLAR

ANTECKNINGAR

EXEMPEL

Johanna får välja mellan talangerna Monsterjägare, Röttnos och Sakletare. Hon väljer Sakletare.

MUTATIONER

Mutationerna är övermänskliga krafter och förmågor. Varifrån mutationerna kommer är det ingen i Folket som vet. Men alla har dem, så för er är det inget konstigt. Problemet är hur slumpartade och farliga de är – även för er själva. De går inte heller att aktivera när man vill. Ibland finns kraften där, ibland inte.

MUTATIONSKORTEN

Du får normalt bara en mutation från spelstart. Till skillnad från allt annat om din rollperson får du inte välja din mutation själv – i stället drar du din mutation ur kortleken med mutationskort. Lär dig utnyttja den mutation du har, även om du hellre hade önskat en annan. Mutationer är slumpmässiga. Lev med det.

Det är inte bara du som drar mutationskort, det gör förstås också de andra spelarna. Det betyder att ni inte kan ha samma mutationer.

Två mutationer? När du har dragit din första mutation kan du, om du vill, dra en andra mutation och inleda spelet med två. Priset du betalar för detta är att du får en poäng färre att placera ut på grundegenskaper, alltså 13 i stället för 14. Din kropp och/eller din hjärna är mer muterad än andras, men också försvagad.

Nya mutationer: Du kan utveckla fler mutationer under spelets gång. Läs mer om hur det går till på sidan 82.

MUTATIONSPOÄNG

Hur dina mutationer fungerar förklaras på mutationskortet och i kapitel 5. För att använda en mutation måste du minst spendera en mutationspoäng (**MP**). Utan **MP** kan du inte använda mutationen alls. Du kan aldrig misslyckas med att använda en mutation, allt du behöver är **MP**. Men mutationens kraft kan få oberäkneliga sidoeffekter – därför måste du slå tärning ändå (sid 81).

- Du får ett antal **MP** inför varje spelmöte lika med antalet mutationer du har.
- Du kan vinna extra **MP** genom att pressa dig när du utför en handling (sid 50).
- Du kan aldrig ha mer än 10 **MP**.

EXEMPEL

Johanna drar ett mutationskort åt Krin och får Röt-ätare – mycket användbart ute i Zonen.

RELATIONER OCH DRÖMMAR

Utan vänner på din sida lever du inte länge i Arken – och ännu kortare i Zonen. Men du måste veta vem du kan lita på. Att vända ryggen mot fel person kan döda dig snabbare än zonröten. Men det är inte bara dina relationer som driver dig framåt. Du har också en egen, högst personlig dröm om hur en bättre framtid skulle vara.

Dina relationer och drömmar påverkar hur du vinner erfarenhetspoäng (sid 29). Dina val är också viktiga för **SL**,



som använder dem för att bygga spelets handling. Det förklaras närmare i *Bok 2: Zonen*.

RELATIONER TILL RP

När du skapar din rollperson måste du beskriva din relation till var och en av de andra i gruppen med en mening för varje **RP**. Vid din syssla finns färdiga förslag som du kan välja bland. Om du hellre hittar någon egen relation så går det också bra.

Närstående: När du har valt dina relationer till de andra **RP** måste du välja vem av dem som du står närmast, vem av dem som är viktigast för dig. Den rollpersonen är din *närstående*. Markera ditt val med ett kryss på rollformuläret.

RELATIONER TILL SLP

Du måste sedan välja ut två **SLP** som du har en särskild relation till. Du ska välja en **SLP** som du hatar och en annan som du vill skydda. Även här anger sysslan färdiga alternativ som du kan välja bland. Föredrar du att hitta på dina viktiga **SLP** helt själv så går det förstås bra.

DIN STORA DRÖM

Slutligen måste du välja vilken din stora dröm är, vad du önskar mest av allt. Precis som när det gäller relationerna anger sysslan färdiga förslag.

FÖRÄNDRA RELATIONER & DRÖMMAR

Det som händer under spelets gång kan förändra din rollperson i grunden. Dina

relationer till andra rollpersoner, vilka **slp** som är viktigast för dig och vad du drömmer om kan förändras. Efter varje spelmöte, när **erf** har delats ut (sid 29), har du möjligheten att byta ut dina svar. Du får inte ändra under pågående spelmöte.

EXEMPEL

Krin ingår i en grupp med skrotskallen Nafta, fixaren Denrik och Krossaren Hugust. Johanna väljer relationer till dem från de färdiga alternativen för sysslan. Nafta har vandrat med Krin i Zonen och överlevt. Krin tycker att Denrik är en uppblåst idiot. Tjafsar han så smäller det. Krin respekterar Hugust och tror att han kanske förstår henne, men är rädd för att öppna sig.

*Nu är det dags att bestämma Krins relationer till **slp** och hennes personliga dröm. Johanna väljer att Krin hatar zonstrykaren Yassan, för att han har gått djupare in i Zonen än hon. Krin vill skydda slaven Eriel, som inte förtjänar ett liv i bojar. Krin drömmer om att vandra djupt in i Zonen och finna Eden.*

SAKER DU SLÄPAR PÅ

Folket hungrar och kampen om mat och rent vatten är hård. För att hålla andra borta från ditt krubb och vatten behöver du vapen. Gärna skjutvapen. Och skjutvapen behöver patroner från den gamla tiden. Det finns inga pengar i Arken, alla affärer sker genom byteshandel, men patroner från den gamla världen används ofta som en inofficiell valuta.

I Arken finns inga butiker. Men du kan handla med andra mutanter, och



det finns fixare och bossar som kan skaffa fram nästan vad som helst – mot något dyrbart eller en gentjänst i utbyte. Sist i denna bok finns en lista över saker som du kanske kan komma över i Arken, och ungefär hur många patroner de kan kosta. Priserna kan variera kraftigt. Kom ihåg – det finns inga fasta priser i Mutants värld. Allt handlar om hur mycket du behöver saken, och vad du är beredd att betala eller göra för att få den. Tillgången till krubb och annat påverkas också av Arkens utveckling (sid 124).

Startprylar: Din syssla anger vilka vapen du kan välja bland från spelstart, och hur mycket krubb, vatten och patroner du börjar spelet med. Notera att skrotskallar även får dra ett slumpmässigt artefaktkort från start. Om du vill kan du använda dina patroner till att köpa extra prylar före spelstart. Använd då pryllistan i slutet av boken.

Krubb & vatten: Du måste konsumera en ranson krubb och en ranson vatten varje dag, annars tar din kropp stryk. Läs mer på sid 112.

BELASTNING

Du kan inte bära hur mycket som helst. Kroppen orkar inte, och du vill ändå inte bli en vandrande måltavla för rånare. Du kan utan problem bära ett antal prylar lika med din **STY** x 2. Det är ditt basvärde för **STY** som räknas här, inte det tillfälliga värdet om du blivit skadad.

Anteckna! Du måste anteckna alla prylar du bär på rollformuläret. Skriv en pryl per rad. Står det inte där så har du inte prylen. Då har du glömt den eller tappat den. Skyll dig själv.

TUNGA & LÄTTA PRYLAR

Särskilt tunga eller otympliga prylar är förstas jobbigare att bära. En pryl som betecknas som tung räknas dubbelt och tar upp två rader på rollformuläret i stället för en. Det kan till och med finnas prylar som tar upp tre eller ännu fler rader. På samma sätt finns det prylar som kallas lätta – de räknas halvt och du får alltså skriva in två lätta prylar på en och samma rad.

KRUBB, VATTEN & SPRIT

Fyra ransoner krubb eller vatten räknas som en pryl. Du kan alltså skriva in upp till fyra ransoner på samma rad på rollformuläret, eller två ransoner plus en lätt pryl.

Sprit förvaras vanligen i en flaska, som räknas som en normal pryl. En sådan flaska rymmer cirka tio doser sprit.



VAD ÄR DET DU ÄTER?

Arken har ett uråldrigt lager av konserver från den gamla världen, men det sinar snabbt. Det lilla som finns kvar ransonerar hårt av Den gamle och kretsen runt honom, ett arrangemang som motvilligt accepteras av bossarna – än så länge.

I början av spelet är ditt krubb förmodligen rostiga gamla konservburkar, fyllda av någon oidentifierbar sörja. Ju längre spelet går, desto mer blandas konserverna ut av potatis, svampar och andra växter som odlas i Arken eller växer vilt ute i Zonen (sid 148). Kanske kan ni till och med hitta färskt kött – men från vad?

Rent tekniskt är krubb en abstrakt enhet i spelet, men ta gärna för vana att beskriva mer exakt vad du äter. Det är ett enkelt sätt att skapa stämning och närvaro.

SMÅSAKER & PATRONER

Ägodelar som är ännu mindre än lätta prylar kallas småsaker. De är så små och lätta att de inte räknas mot din belastning alls. Tumregeln är: går prylen att dölja i en knuten hand, är det en småsak. Småsaker måste antecknas på rollformuläret även om de inte tynger ner dig.

Patroner: Enstaka patroner räknas som småsaker. Över tio patroner räknas dock som en lätt pryl, över 20 som en normal pryl och över 40 som en tung pryl.

ÖVERBELASTAD

Du kan tillfälligt släpa på mer än ditt normala maxvärde (**STY** x 2 prylar). Straffet är att du då måste klara ett slag för att **KÄMPA PÅ** (sid 56) varje gång du vill förflytta dig en längre sträcka, till exempel när du går in i en ny sektor i Zonen (sid 145). Det samma gäller om du släpar något annat tungt, till exempel en bruten mutant som behöver vård hemma i Arken. Misslyckas slaget måste du släppa det du släpar på, eller stanna där du är.

HJÄLPMEDEL

På zonfärder kan vissa fornynd och andra föremål, till exempel flottar, vagnar och bilar, användas till att lasta krubb och prylar som ni själva inte orkar bära. **SL** får använda sunt förnuft för att avgöra hur mycket som går att lasta.

EXEMPEL

*Krin börjar spelet med 4 patroner, 2 ransoner krubb och 4 vatten. Hon väljer också ett skrotgevär. Krin har **STY 2** och kan bära en pryl till utan att bli belastad.*

DIN LYA

När du sover är du ett offer, oförmögen att skydda dig själv och dina prylar. Välj med omsorg var du sover, och vem du har runt dig. Anteckna på rollformuläret var du har din lya, platsen dit du oftast drar dig undan för att vila. Här kan du också förvara prylar, krubb, vatten eller patroner som du inte orkar bära. Du måste anteckna allt som du har i din lya.

Som regel är din lya i Arken, men det kan vara strax utanför. Du kan dela lya med andra rollpersoner eller med **SLP** – om du litar på dem. Du kan med fördel vänta med att välja din lya tills ni har bestämt hur Arken ser ut (sid 120).

UTVECKLA DIN MUTANT

Din rollperson går inte oberörd genom Zonen. Det hårda livet efter katastrofen kommer att förändra dig, det är det enda som är säkert i en osäker värld. Du kan utveckla din mutant på flera olika sätt under spelets gång.

NYA MUTATIONER

Varje gång du aktiverar en mutation finns en liten risk att din kropp eller hjärna får permanent trauma – men du vinner samtidigt en helt ny mutation (sid 82). Dra helt enkelt ett nytt mutationskort. Långsamt blir du alltså allt svagare – och mer och mer muterad. Det betyder inte att du utvecklar helt nya mutationer, utan att latent förmågor manifesterar sig i din kropp eller hjärna. Det är var det betyder att vara mutant.

Max fyra: Du kan aldrig ha fler än fyra mutationer. När du drar ditt femte kort

måste du kasta något de fyra du hade sedan tidigare. Välj själv vilket. Det innebär att en av din rollpersons mutationer slås ut av den nya och tillbakabildas.

ERFARENHET

Som mutant är det din lott att sakta förfalla och muteras – men du kan lära dig mycket på vägen. Det mäts i erfarenhetspoäng (**ERF**). Du får dina **ERF** efter spelmötetets slut. Ta ett eftersnack och låt hela spelbordet diskutera vad som hänt. För var och en av dessa frågor som du kan svara ja på vinner du en till **ERF**:

- ❑ Har du deltagit i spelmötet? (Du får alltså en **ERF** bara för att ha varit med.)
- ❑ Har du slagit ett arbetsslag för ett projekt i Arken (sid 127)?
- ❑ Har du utforskat minst en sektor i Zonen?
- ❑ Har du offrat eller riskerat något för din närstående rollperson? (sid 25)
- ❑ Har du offrat eller riskerat något för den **SLP** som du vill skydda?
- ❑ Har du tagit en risk eller offrat något för att jäklas med den **SLP** du hatar?
- ❑ Har du offrat eller riskerat något för att nå din dröm?

SL har sista ordet om hur många **ERF** varje **RP** ska få, men låt alla spelare tycka till. Kryssa i dina **ERF** på rollformuläret. När **ERF** har delats ut får du ändra på dina relationer och din stora dröm.

HÖJA FV ELLER NY TALANG

När du har samlat fem **ERF** får du göra en ökning. En ökning är antingen att du höjer **FV** i valfri färdighet ett steg, eller att du lär dig en ny talang. När

du har gjort ökningen raderar du dina kryss och börjar samla **ERF** på nytt. När du har vunnit fem **ERF** till får du göra en ny ökning.

NYA RELATIONER OCH DRÖMMAR

När du skapar din rollperson bestämmer du vilka **SLP** som du vill skydda eller hatar, och vad du drömmer om. Men dina relationer och mål är inte statiska – det som händer i spelet kan förändra dig. Efter varje spelmöte får du ändra vilka **SLP** som är viktigast för dig, och vad din dröm är.

ARTEFAKTER

Ett helt annat sätt att utveckla din rollperson är att finna artefakter i Zonen och använda dem. Många artefakter ger dig en rejäl prylbonus och ger dig ett stort övertag mot stackare som inte vågat sig ut i Zonen.

UTVECKLA ARKEN

Det sista – men kanske viktigaste – utvecklingen och förändringen i spelet gäller inte din egen rollperson – utan hela Arken. Kapitel 7 beskriver hur Folkets projekt kan stärka Arken och öka dess utvecklingsnivåer. Även artefakter som du lämnar in till Gryningsvalvet (sid 140) ökar **UN** och kommer hela Folket till godo.

SKAPA ARKEN!

När alla spelare är klara med sina rollpersoner är nästa steg att bestämma hur Arken, ert gemensamma hem, ser ut. Läs mer i kapitel 7. Sen är det dags att spela!



KROSSARE

Varje dag är en kamp för att överleva. Ingen vet det bättre än du. Så länge du kan minnas har du slagits. Slagits för krubb, för patroner, för respekt. Dina knogar och din själ är härdade, det gör inte längre ont att krossa en käke. Du har lärt dig slagskämpens hemlighet: det handlar inte om vem som är starkast. Det handlar om vem som aldrig slutar.

Typiska namn: Hugust, Lenny, Marl, Pontis, Otiak, Ingrid, Mubba, Nelma, Nogga, Rebeth

Bästa grundegenskap: styr

Specialfärdighet: MUCKA

UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- **Ansikte:** krossad näsa, död blick, ärrad skalle, svetsmask, hockeymask, kåke av metall
- **Kropp:** ärrad, muskulös, kompakt, senig, abnormt storvuxen, armprotes av metall
- **Klädsel:** sliten skinnrock, lortigt blåstall, för liten T-shirt, uppklippta bildeck, navkapslar och korrugerad plåt

TALANGER

Välj en från start. Du kan lära dig fler senare. Talangerna förklaras i kapitel 4.

- Hård jävel
- Njurslag
- Övervåld

RELATIONER TILL ANDRA RP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.
 ... fick en käftsmäll av dig, men stod pall.
 ... slogs vid din sida.
 ... lämnade dig för att dö.
 ... är underbar. Någon dag ska hon/han bli din.

RELATIONER TILL SLP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- Bossen Johammed, som dödade din förra boss och torterade dig.
- Krossaren Elon, den ende som slagit dig i en ärlig fajt.
- Fixaren Milix, som du tror stal ditt krubbgömsle.

Du vill skydda:

- Bossen Marlotte, som förser dig med krubb.
- Krönikören Astrina, som du är hemligt kär i.
- Ingen. Ingen i denna ruttna värld är värd att leva.

DIN STORA DRÖM

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- Att krossa allt som är vackert i denna värld.
- Att din kärlek ska älska dig tillbaka.
- Att en dag få bygga något i stället för att förstöra.

UTRUSTNING

Du börjar spelet med **T6** patroner, **2T6** ransoner krubb och **T6** ransoner vatten.

Välj ett av dessa vapen från start: Slagträ med spikar, knogjärn (lätt vapen), skrotyxa (tungt vapen). Du kan köpa mer utrustning för dina patroner.



SKROTSKALLE

För andra är zonen ett tomt ödelandskap, vidder av värdelöst skrot och skräp. För dig är det en guldgruva som aldrig sinar. Överallt finns lämningar från den gamla tiden, trasiga tekniska mästerverk. Du kan konsten att förvandla dem till nya, fungerande manicker. De kanske inte är vackra. Men de fungerar. För det mesta. Och Folket har lärt sig att uppskatta dina kunskaper.

Typiska namn: Kvarck, Oktan, Plonk, Zingo, Zippo, Delta, Iridia, Loranga, Nafta, Zanova

Bästa grundegenskap: SKP

Specialfärdighet: MECKA

UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- **Ansikte:** goggles, ständigt flin, spretigt hår, hårlös, rödsprängda ögon, smutsigt ansikte, tuggar ständigt på något
- **Kropp:** spinkig, senig, extremt mager, dvärgväxt, abnormt fet
- **Klädsel:** lortig gul overall, cykelkedjor över axeln, genomskinlig plastrock, T-shirt med hårdrocksmotiv, sladdar och glödlampor

TALANGER

Välj en från start. Du kan lära dig fler senare. Talangerna förklaras i kapitel 4.

- **Motorskalle**
- **Reparatör**
- **Uppfinnare**

RELATIONER TILL ANDRA RP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

... är så cool. Håll dig nära.
... fattar trögt. Bäst du förklarar. Allt.
... gör dig nervös. Du gillar inte hans blick.
... är ute efter dina prylar. Håll hårt i dem.

RELATIONER TILL SLP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- Skrotskallen Pontiak, som tror att han är smart.
- Fixaren Sixter, som blåste dig på en artefakt.
- Zonstrykaren Kara, som lämnade dig i Zonen.

Du vill skydda:

- Bossen Johammed, som betalar bra för hemmabyggen.
- Krossaren Elon, som finns där när det osar hett.
- Zonstrykaren Yassan, som lovat att ta dig djupt in i Zonen.

DIN STORA DRÖM

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- Att bygga något som förändrar livet för Folket för alltid.
- Att hitta Eden och utforska de tekniska under som måste finnas där.
- Att bygga ett vapen som orsakar maximal förstörelse.

UTRUSTNING

Du börjar spelet med **2T6** patroner, **T6** ransoner krubb och **T6** ransoner vatten. Du får också dra ett artefaktkort från spelstart.

Välj ett av dessa vapen från start: Knogjärn, cykelkedja, skrotpistol. Du kan köpa mer utrustning för dina patroner.



ZONSTRYKARE

Låt dem titta snett på dig. Låt dem gå omvägar runt dig, rädda för att zonrötan ska smitta dem. Låt dem sky dig som döden själv. Låt dem. De hatar dig, men de behöver dig. Bara du kan vägarna genom Zonen, de säkra stigarna genom forntidens massgrav. Du vet var artefakterna är gömda, du vet var monstren ruvar. Du är en zonstrykare.

Typiska namn: Danko, Endel, Franton, Hammed, Max, Felin, Jena, Katin, Krin, Tula

Bästa grundegenskap: KVL

Specialfärdighet: LEDA VÄGEN

UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- ❑ **Ansikte:** dolt under huva, ärrat ansikte, död blick, hårlös, likblek, invirat i smutsiga bandage
- ❑ **Kropp:** androgyn, senig, mager, muskulös, kortväxt
- ❑ **Klädsel:** regnrock, overall, kamouflagkläder, armékängor, ryggsäck

TALANGER

Välj en från start. Du kan lära dig fler senare. Talangerna förklaras i kapitel 4.

- ❑ **Monsterjägare**
- ❑ **Rötnos**
- ❑ **Sakletare**

RELATIONER TILL ANDRA RP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.
 ... vandrade med dig i Zonen och överlevde.
 ... är en uppblåst idiot. Tjafsar han så småller det.
 ... kanske förstår dig trots allt. Vågar du öppna dig?
 ... är en fara för alla omkring. Håll dig undan.

RELATIONER TILL SLP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- ❑ Zonstrykaren Yassan. För att han har gått djupare in i Zonen än du.
- ❑ Krossaren Jonats, som dödade din enda vän.
- ❑ Krönikören Astrina, som vägrar lämna dig i fred.

Du vill skydda:

- ❑ Skrotskallen Pontiak. Skitjobbig, men utan dig är han död.
- ❑ Slaven Eriel. Ingen förtjänar ett liv i bojor. Särskilt inte hon.
- ❑ Ingen. Den som inte klarar sig själv förtjänar att dö.

DIN STORA DRÖM

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- ❑ Att vandra djupt in i Zonen och finna Eden.
- ❑ Att någon dag sluta vandra och finna frid.
- ❑ Att finna något värt att dö för.

UTRUSTNING

Du börjar spelet med **T6** patroner, **T6** ransoner krubb och **2T6** ransoner vatten.

Välj ett av dessa vapen från start:
 Skrotgevär, skrotpistol, pilbåge (5 pilar).
 Du kan köpa mer utrustning för dina patroner.



FIXARE

Patroner? Krubb? Vatten? Artefakter? En varm kropp intill din? Oavsett vad folk vill ha, kan du fixa det. På något sätt. Att se andras behov och fylla dem, det har varit din överlevnadsstrategi så länge du kan minnas, sedan du var en svag liten skitunge och lärde dig överleva genom att hålla dig nära de starka.

Typiska namn: Abed, Denrik, Fillix, Jonar, Leodor, Jolisa, Lula, Marlian, Monja, Novia

Bästa grundegenskap: KNS

Specialfärdighet: SCHACKRA

UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- **Ansikte:** behagligt, ständigt leende, onaturligt vackert, vackra ögon, flottigt
- **Kropp:** vacker, mager, dvärgväxt, abnormt fet, saknar ben
- **Klädsel:** kostym, klänning, färgglad T-shirt, lång skinnrock, hatt, handskar

TALANGER

Välj en från start. Du kan lära dig fler senare. Talangerna förklaras i kapitel 4.

- **Elak jävel**
- **Storhandlare**
- **Hållhake**

RELATIONER TILL ANDRA RP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.
... blåste dig på patroner. Han ska få betala.

... räddade dig ur en knipa. Vad vill han ha i gengäld?

... är din väg till toppen. Håll dig nära.

... är korkad som få, och lätt att utnyttja.

RELATIONER TILL SLP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- Fixaren Milix, som är skyldig dig patroner men vägrar betala.
- Bossen Johammed, som blåste dig och lät krossare spöa upp dig.
- Skrotskallen Pontiak, som aldrig levererar.

Du vill skydda:

- Krossaren Jonats. Du behöver honom och han behöver dig.
- Zonstrykaren Yassan, för han kan fixa bra prylar.
- Bossen Marlotte, som är din beskyddare i Arken.

DINA STORA DRÖM

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- Att göra en affär som ger dig nog med patroner för en livstid.
- Att en dag bli boss och få ett gäng att bestämma över.

UTRUSTNING

Du börjar spelet med **2T6** patroner, **T6** ransoner krubb och **T6** ransoner vatten.

Välj ett av dessa vapen från start:

Skrotkniv, knogjärn, skrotderringer (alla är lätta vapen). Du kan köpa mer utrustning för dina patroner.



MUTANT MED HUND

Hunden är mutantens bästa vän. Är det något som Arken inte lider brist på, så är det byrackor. Till skillnad från mutanterna förökar de sig ständigt och verkar kunna leva på rester, avskräde och – om så behövs – varandra. Du minns knappt hur din hundkrake blev din, men nu står den dig närmare än någon mutant. Ni lever i en symbios, ett ömsesidigt beroende – du ger hunden krubb, den biter halspulsådern av alla som står i din väg.

Typiska namn: Finn, Jony, Mohan, Montiak, Rasper, Anny, Brie, Krinnel, Linna, Sofin

Hundnamn: Grim, Grock, Fingo

Bästa grundegenskap: KVL

Specialfärdighet: BUSSA PÅ

UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- **Ansikte:** hårlöst, ärrat, likblekt, uttryckslöst, vanställt
- **Kropp:** senig, gänglig, kortväxt, hukande hållning
- **Klädsel:** arbetarbyxor, täckjacka, skinnjacka, huvtröja, grova kängor

TALANGER

Välj en från start. Du kan lära dig fler senare. Talangerna förklaras i kapitel 4.

- **Blodhund**
- **Kamphund**
- **Mutantens bästa vän**

RELATIONER TILL ANDRA RP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.
... gillas inte av din hund. Och därmed inte av dig.

... tror att han är något. Idiot.

... tycker uppenbarligen inte om dig och din hund.

... är föremålet för din hemliga åtra.

RELATIONER TILL SLP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- Fixaren Sixter, som har sett dig gråta och måste dö.
- Krossaren Jonats, som sparkade ihjäl din hund.
- Bossen Marlotte, som försöker bestämma över dig.

Du vill skydda:

- Bossen Johammed, som ger krubb åt dig och din hund.
- Krönikören Astrina, som älskar dig, men visar det inte.
- Din hund. Hennes liv är värt tio usla mutanters.

DIN STORA DRÖM

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- Att döda nästa mutant som tittar snett på dig.
- Att den du åtrår ska visa samma känslor för dig.
- Att lämna Arken med din hund och hitta ett bättre liv.

UTRUSTNING

Du börjar spelet med **T6** patroner, **T6** ransoner krubb och **T6** ransoner vatten.

Välj ett av dessa vapen från start:
Cykelkedja, skrotkniv, slunga, skrotgevär. Du kan köpa mer utrustning för dina patroner.



KRÖNIKÖR

Allt måste antecknas. Allt Folket gör måste bevaras för framtiden, inget får glömmas. Det har Den gamle tjatat om så länge ni kan minnas. De mest begåvade av er utsåg han till krönikörer, med uppgift att skriva ner Folkets öden i gulnande anteckningsböcker. Det har blivit många böcker genom åren. Nu är Den gamle snart död – men du tänker inte svika ditt löfte till honom.

Typiska namn: Erister, Olias, Maxim, Silas, Vikton, Amara, Danova, Johalin, Hanneth, Miri

Bästa grundegenskap: KNS

Specialfärdighet: INSPIRERA

UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o **Ansikte:** likblekt, hårlöst, vänlig blick, studerande blick, allvarsam blick
- o **Kropp:** sjukligt mager, puckelrygg, abnormt liten, knotig
- o **Klädsel:** lappad vit overall med siffra på, regnrock, sliten kostym, behängd men småprylar från den gamla tiden

TALANGER

Välj en från start. Du kan lära dig fler senare. Talangerna förklaras i kapitel 4.

- o **Artist**
- o **Helare**
- o **Våldshetsare**

RELATIONER TILL ANDRA RP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.
... är hjälten i din berättelse, men vet det inte själv.

... förstår inte sitt eget bästa, och behöver räddas.

... är ett hot mot hela Folket.

... är dödsdömd. Det är bara en fråga om tid.

RELATIONER TILL SLP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- o Krönikören Davin, vars lögner Folket älskar att lyssna på.
- o Bossen Marlotte, som är en okultiverad barbar.
- o Zonstrykaren Kara, som vägrade vara hjälten i din berättelse.

Du vill skydda:

- o Din tummade anteckningsbok.
- o Bossen Johammed, som verkar vilja Folket väl.
- o Skrotskallen Pontiak. Hans talanger behövs i gryningsvärlden.

DIN STORA DRÖM

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o Att Arken ska bli en plats med bildning och kultur.
- o Att skriva den stora berättelsen om hur Folket hittar Eden.
- o Att rädda Folket från barnlösheten och lära upp en dotter eller son från barnsben.

UTRUSTNING

Du börjar spelet med **T6** patroner, **T6** ransoner krubb och **T6** ransoner vatten.

Du får inget vapen från start, men du kan köpa utrustning för dina patroner.

BOSS

Människans civilisation må ha kollapsat, men världen har inte gått under lika mycket för alla. Vissa leder och andra följer, nu som i forntiden. Du leder. Genom list, manipulation och våld har du fått en skara mutanter som lyder dig blint. Det betyder inte att ditt liv är enkelt – det finns alltid någon annan boss som vill knäcka dig och någon av dina underhugare som vill ta din plats.



Typiska namn: Augustian, Kristor, Maximon, Mohamin, Oskartian, Briktoria, Elona, Gunitt, Natara, Bristin

Bästa grundegenskap: KNS

Specialfärdighet: KOMMENDERA

UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- **Ansikte:** månansikte, ärrat, hårlöst, flottigt hår, vattniga ögon
- **Kropp:** rak hållning, kortväxt, abnormt fet, dvärgväxt, saknar ben och måste bäras
- **Klädsel:** kostym, klänning, skyddsdräkt i vit plast, pälsrock, hatt, smycken

TALANGER

Välj en från start. Du kan lära dig fler senare. Talangerna förklaras i kapitel 4.

- **Arkens beskyddare**
- **Kommendant**
- **Revolvermän**

RELATIONER TILL ANDRA RP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.
 ... är din högra hand, som du litar blint på.
 ... stal från dig, och tror att du inte vet om det.
 ... är ett nyttigt verktyg.
 ... vågade trotsa dig, och måste betala.

RELATIONER TILL SLP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- Bossen Marlotte, som är din värsta rival.
- Krossaren Jonats, som vägrar gå med i ditt gäng.
- Zonstrykaren Kara. För hon tog dig ut i Zonen och försökte döda dig.

Du vill skydda:

- Fixaren Sixter, som sköter dina affärer åt dig.
- Krönikören Astrina, som du vill ska skriva ett epos om dig.
- Krossaren Elon, som är en levande sköld mot dina fiender.

DIN STORA DRÖM

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- Att eliminera alla rivaler och ta makten över Arken.
- Att bygga en ny, bättre värld på ruinerna av den gamla.
- Att en dag slippa ta allt ansvar och bli fri.

UTRUSTNING

Du börjar spelet med **2T6** patroner, **2T6** ransoner krubb och **T6** ransoner vatten.

Välj ett av dessa vapen från start: Slagträ med spikar, skrotkniv (lätt vapen), skrotpistol. Du kan köpa mer utrustning för dina patroner.



SLAV

Det känns bra att vara en slav. Att veta sin plats. Att ha en uppgift. Att slippa välja själv, att utföra uppgifterna som din ägare bestämmer åt dig. Att göra henne stolt. Och ändå. Någonstans, långt inne, har du en dröm om ett annat liv, en annan plats. Där allt kunde vara annorlunda.

Typiska namn: Dink, Fils, Hent, Mart, Wilo, Alia, Eria, Henny, Kim, Lin

Bästa grundegenskap: KVL

Specialfärdighet: UTHÄRDA

UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- **Ansikte:** uttryckslost, vanställt, grov-hugget, död blick, hårlös
- **Kropp:** kraftfull, muskulös, mager, puckelrygg, aplik
- **Klädsel:** ingen, bojor, kedjor, trasig T-shirt, smutsig arbetsoverall

TALANGER

Välj en från start. Du kan lära dig fler senare. Talangerna förklaras i kapitel 4.

- **Obrydd**
- **Slagtålig**
- **Rebell**

RELATIONER TILL ANDRA RP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.
 ... är din ägare. Hans vilja är din lag. För stunden.
 ... vill din ägare ont. Håll ett öga på honom.
 ... behandlar dig som skit.
 ... är din väg till frihet. Håll dig nära.

RELATIONER TILL SLP

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- Bossen Johammed, din förra ägare som alltid plågade dig.
- Krossaren Elon, som sparkar på dig när han får chansen.
- Fixaren Milix, lovade dig frihet men svek dig.

Du vill skydda:

- Fixaren Sixter. Till honom läcker du information om din ägare.
- Krossaren Jonats, som sticker till dig krubb när han kan.
- Slaven Eriel. Ni på botten måste hålla ihop.

DIN STORA DRÖM

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- Att göra uppror, döda bossarna och befria alla slavar.
- Inget annat än att behaga din ägare och göra honom stolt.
- Att fly eländet i Arken och hitta ett bättre liv.

UTRUSTNING

Du börjar spelet med noll patroner, **T6** ransoner krubb och **T6** ransoner vatten.

Välj ett av dessa vapen från start: Slagträ, cykelkedja, slunga (lätt vapen).



03

FÄRDIGHETER

Rollspel är en konversation. **sl** beskriver scenen, ni berättar vad ni gör, **sl** beskriver hur **slp** reagerar, ni svarar, fram och tillbaka. Så växer berättelsen fram. Men Mutants värld är en desperat plats befolkad av desperata individer. Förr eller senare kommer du till ett avgörande läge, en punkt utan återvändo, en konflikt som inte konversationen kan lösa. Då är det dags att ta fram tärningarna och använda någon av dina färdigheter.

SLÅ TÄRNING

Det finns tolv allmänna färdigheter i *Mutant: År Noll*. Dessa kan alla mutanter använda. Sedan har varje syssla en unik, trettonde färdighet. Varje färdighet är kopplad till en av de fyra grundegenskaperna Styrka, Kyla, Skärpa och Känsla.

DE TOLV FÄRDIGHETERNA

- ▣ Kämpa på (STY)
- ▣ Ta kraffttag (STY)
- ▣ Slåss (STY)
- ▣ Smyga (KYL)
- ▣ Fly (KYL)
- ▣ Skjuta (KYL)
- ▣ Speja (SKP)
- ▣ Förstå sig på (SKP)
- ▣ Känna Zonen (SKP)
- ▣ Genomskåda (KNS)
- ▣ Manipulera (KNS)
- ▣ Vårda (KNS)

 GER FRAMGÅNG

När du utför en handling beskriver du först vad din rollperson gör eller säger.

Sen tar du lika många färdighetstärningar (de gröna) som ditt **FV** i färdigheten, och lika många grundtärningar (de gula) som ditt nuvarande värde i grundegenskapen som är kopplad till färdigheten. Har du ett redskap till hjälp får du även ta pryltärningar (sid 52). Sen rullar du alla tärningar tillsammans.

För att du ska lyckas med din handling måste du slå minst en tärning som visar symbolen  - annars misslyckas du. Slår du mer än en  kan du uppnå bonuseffekter (sid 56 och framåt).

Symbolen : På grundtärningarna (men inte på färdighetstärningarna) finns symbolen . Den har ingen betydelse i detta första slag, utan först om du pressar slaget.

SLÅ UTAN FV

Om du saknar **FV** i den aktuella färdigheten är det fritt fram att slå ändå - du rullar enbart dina grundtärningar för grundegenskapen, plus eventuella pryltärningar. Detta gäller inte rollernas specialfärdigheter - för att kunna använda dem måste du ha minst **FV** 1.

SLÅ INTE FÖR OFTA

Det är svårt att lyckas med handlingar i *Mutant: År Noll*. Saknar du bra prylar eller vänner som hjälper dig är risken stor att det går åt skogen. Du kan pressa slag (nedan) och få en andra chans, men då löper du risk att skada dig själv. Slå därför aldrig tärning i onödan. Spara tärningarna till riktigt dramatiska situationer.

ATT "MISSLYCKAS FRAMÅT"

Ett misslyckat slag behöver inte innebära att du inte når målet för din handling. **sl** har rätt att bestämma att du faktiskt når målet, men att du drabbas av något missöde på vägen. Detta kallas att "misslyckas framåt" - trots att tärningarna visar på misslyckande lyckas själva handlingen, men till ett högt pris. Detta kan vara ett bra sätt att undvika att berättelsen kör fast på grund av ett misslyckat tärningsslag.

EXEMPEL

Krin ser några zongastar i en ruin. Hon vill SMYGA sig närmare utan att bli upptäckt. Krin har KYL 5 och FV 2 i SMYGA, och får därför slå fem grundtärningar och två färdighetstärningar.

KONSTEN ATT MISSLYCKAS

Slår du ingen  går något snett. Du är nu i **sl:s** våld och hon kan göra vad hon vill med dig. Det enda hon inte får göra är att säga: "inget händer". Ett misslyckande ska alltid ha en konsekvens. I vissa fall slår reglerna fast vad ett misslyckat slag innebär, men oftast är det upp till **sl**. Kanske får du trauma, kanske tappar du en viktig pryl, kanske måste du ta en annan väg mot målet, kanske dyker ett nytt hot eller hinder upp. Låter det hårt? Du har en sista livlina om du desperat vill undvika att misslyckas med en handling - du kan pressa ditt slag (sid 50).

Konflikter: I konflikter (kapitel 6) måste **sl** inte låta en misslyckad handling få så stor konsekvens i sig. Det räcker oftast att din attack missar fienden – det är nu hans tur att agera och hämnas på dig. **sl** kan dock låta ytterligare konsekvenser uppstå även i konflikter, till exempel att det missade skottet från din skrotpistol träffar någon annan **slp** i stället för din fiende.

EXEMPEL

Trots sina sju tärningar slår Krin ingen ♣. Hon snubblar till på ett bilvrak, och

ljudet får zongastarna att reagera. De vrålar av vrede och går till anfall!

SLAG UTAN FÄRDIGHET

Om en handling du vill utföra i spelet inte passar med någon färdighet alls bör du och **sl** fundera på om detta verkligen är en situation som är viktig nog att för-tjäna ett tärningsslag. **sl** kan bara göra en snabb bedömning och låta spelet gå vidare. Om ni ändå känner att tärningar bör slås avgör **sl** vilken grundegenskap som är mest användbar i situationen, och du slår enbart grundtärningar.



BESKRIV DIN HANDLING!

Rollspel handlar om berättelser. Att bara säga vilken färdighet du använder och mot vem räcker inte. Beskriv först vad du vill uppnå med din handling, vad du är ute efter, så att alla vet vad som står på spel. Sen rullar du tärningarna. Om du lyckas, tolka resultatet och berätta vad som händer. Beskriv hur din rollperson ser ut och vad han gör, vad han säger eller hur han tänker. Hur din fiende reagerar. Om du pressar ditt slag, beskriv hur. Gör det själv, vänta inte på **sl** - bara om ditt slag slutligt misslyckas är det i stället hon som ska beskriva följderna. Annars är det ditt jobb. Håll inte igen.

PRESSA DITT SLAG

Om du är desperat kan du pressa ditt tärningsslag. Det betyder att du tar alla tärningar som varken visar ☢, ☣ eller ☤ och slår dem igen. Du får alltså en ny chans att slå ☢. Du får aldrig pressa tärningar som visar ☣ eller ☤ – de måste ligga kvar på bordet.

Du får inte välja vilka tärningar du slår om. När du pressar måste du slå om alla tärningar som inte visar ☢, ☣ eller ☤.

Oftast pressar du bara ditt slag om du misslyckats – men du kan pressa ditt slag även om du slog ☢ i första slaget, för att få fler ☢ och därmed bonuseffekter. Men att pressa ett slag är inte riskfritt – se nedan.

Vad det i praktiken betyder att pressa ett slag beror på vilken handling du utför. Det måste inte vara en fysisk ansträngning, utan kan lika gärna vara total mental fokusering eller en emotionell kämpainsats.

Pryltärningar: Om du pressar ditt slag måste du även pressa eventuella pryltärningar (sid 52).

Bara en gång: Grundregeln är att du bara kan pressa ditt slag en gång. Har du inte lyckats på andra försöket är loppet kört, det är bara att ta smällen. Ett undantag från detta är automateld (sid 104).

☣ MUTERAR DIG

När du pressar dig själv hårt finns en risk att du blir skadad eller utmattad. När du pressar ditt slag får, du för varje ☣ du slagit, en poäng trauma mot den grundegenskap du slog för. Alla ☣

ATT SKADA SIG SJÄLV

Det kan verka konstigt att du själv kan få trauma när du utför handlingar. Kom ihåg att du är en mutant, fylld av krafter som din kropp och din hjärna inte alltid klarar att kontrollera. Här följer exempel på vad självförvållad trauma kan innebära för de olika GE:

- ☐ STV: Ben knäcks, muskler och senor brister, inre blödningar uppstår.
- ☐ KYL: Spänningen får dig att börja skaka okontrollerat, oförmögen att fokusera.
- ☐ SKP: Koncentrationen ger dig bultande, plågsam huvudvärk.
- ☐ KNS: Mötet med den andre väcker skam eller tvivel.

räknas, även de du slog i första slaget, innan du pressade. Läs mer om trauma och dess olika former i kapitel 6.

Men det finns en fördel också. När du pressar dig finns en chans att din kropp eller hjärna utlöser mäktiga mutantkrafter. När du pressar ett slag får du även en mutationspoäng (MP) för varje ☣ du slagit. Du behöver MP för att kunna aktivera dina mutationer (sid 81).

För att få kontakt med dina mutantkrafter måste du alltså pressa dig så hårt att du riskerar att knäckas på kuppen – men när du väl har gjort det kan du utlösa närmast ostoppbara krafter.

Mekaniken kring att pressa tärningsslag och vinna mutationspoäng är central i *Mutant: År Noll*.

EXEMPEL

Krossaren Hugust vill spöa upp fixaren Sixter. Hugust slår tre färdighetstärningar (FV 3 i SLÅSS) och fem grundtärningar (STV 5). Han får två ☠, men ingen ☢. Om han väljer att pressa vet han att han kommer att ta minst två poäng skada (trauma mot STV) – de ☠ han slagit ligger ju kvar. Hugust tar smällen och slår om sex tärningar. Han slår en ☢ och en till ☠. Hugust träffar, men tar på kuppen poäng skada och vinner tre MP. Han klipper till Sixter, men blir utmattad och knäcker flera ben i handen.



SLÅSS

CHANSEN ATT LYCKAS

När du rullar många tärningar kan det vara svårt att bedöma chansen att lyckas. Tabellen nedan visar chansen i procent att lyckas med slag med 1-10 tärningar. Den tredje kolumnen visar chansen att lyckas om du pressar slaget.

Antal tärningar	Chans att lyckas	Pressat slag
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

SÖK ALLTID RESURSER!

När du utför handlingar och pressar dina slag kommer dina GE värden att rasa - särskilt den GE du har högst i och använder mest. För att inte bli kraftlös måste du ständigt fylla på dina GE med resurser - krubb för STV, vatten för KYL, sömn för SKP och närhet för KNS. Missa aldrig en chans att fylla på en sänkt GE. När det gäller krubb och vatten kan ni behöva ransonera inom gruppen och ge mer till den RP som behöver resursen mest. Ge krossaren mat!

BARA EN CHANS

Du har som regel bara en chans att klara en handling. När du har rullat tärningarna – och pressat slaget – får du inte slå igen för att nå exakt samma mål. Du måste prova något annat eller vänta tills omständigheterna har förändrats på något påtagligt sätt. Eller låta en annan rollperson försöka.

I konflikter (kapitel 6) ska **SL** vara mer tillåtande. Du kan angripa samma fiende igen runda efter runda om kräket vägrar ge sig – det räcker att du beskriver vad du gör annorlunda för att lyckas bättre.

SLP OCH FÄRDIGHETER

SLP använder färdigheter på samma sätt som rollpersoner. **SL** rullar tärning för dem, de kan pressa sina slag och vinna mutationspoäng precis som **RP**. Men **SL** behöver bara slå för handlingar som direkt påverkar en rollperson – till exempel om **SLP:N** angriper en **RP** eller försöker rädda en **RP**. När en **SLP** utför en handling som inte direkt påverkar en **RP** kan **SL** helt enkelt bestämma vad som händer, utan att rulla tärning.

PRYLBONUS

För att öka chansen att lyckas med en handling kan du ta någon pryl till hjälp. Det kan till exempel vara ett slagträ om du ska slå ner någon, ett rep om du ska klättra eller ett par solglasögon från den gamla tiden om du ska imponera på någon.

Ett användbart föremål ger dig pryltärningar – de svarta tärningarna i lådan. Hur många framgår av vapentabellerna på sid 105-106, eller på artefaktkortet om det handlar om en artefakt från forntiden. Det kallas föremålets *prylbonus*. Du rullar pryltärningarna tillsammans med grundtärningar och färdighetstärningar, och de räknas på samma sätt: ☢ ger framgång.

Du kan normalt bara använda en pryl åt gången, alltså till en och samma handling.

PRYLAR PAJAR

När du använder en pryl och pressar ditt slag (ovan) riskerar prylen att skadas. När du pressar måste du slå om alla pryltärningar som inte visar ☢ eller ☢. För varje pryltärning som visar ☢ när du pressat slaget minskar föremålets



FÖRSTÅ SIG PÅ

TYPISKA PRYLAR

Här följer några exempel på prylar du kan använda:

- **REP.** Ger två pryltärningar till att **FLY** när du klättrar.
- **TILLHYGGE.** Ger prylbonus **+1** till att **SLÄSS**.
- **VARM JACKA.** Ger en pryltärning till att **KÄMPA PÅ** i svår köld (sid 110).
- **TJOCK FILT.** Ger två pryltärningar mot svår köld.
- **ETT PAR HELA SKOR.** Ger en pryltärning till att **KÄMPA PÅ** under hårda vandringar i Zonen.

Artefakter ger ofta pryltärningar. Se artefaktkortet eller *Kampanjboken*.

prylbonus med ett. Prylen funkar inte lika bra längre. Pryltärningar som visar  ger dig inte mutationspoäng – bara grundtärningar ger **MP**.

Om prylbonusen når noll är föremålet ur funktion och kan inte användas alls. Om det är en artefakt ger den då heller inte längre någon bonus till Arkens utvecklingsnivåer (sid 124).

Föremål som tappat prylbonus kan lagas av en skrotskalle. Det krävs några timmars jobb och ett lyckat slag för färdigheten **MECKA**. Lyckas slaget är prylen återställd. Misslyckas skrotskallen sänks prylbonusen permanent till den nuvarande nivån. Om prylbonusen var sänkt till noll och reparationen misslyckas blir prylen permanent förstörd.

EXEMPEL

*Sixter drar sin skrotpistol och avfyrar den mot Hugust. Sixter har **KYL 3**, **FV 1** i att **SKJUTA** och pistolen ger prylbonus **+1**. Han får slå tre grundtärningar, en färdighetstärning och en pryltärning. Han slår ingen , och hans pryltärning visar . Sixter väljer att pressa, trots att han vet att skrotpistolen går sönder på kuppen. Skottet träffar men prylbonus sänks till noll. Nu får Sixter förlita sig på nävarna – eller fly...*

MODIFIKATION

Ibland kan omständigheterna hjälpa dig att lyckas med en handling. Du får då extra färdighetstärningar att slå. Ibland hindrar något din framgång. Du får då slå färre färdighetstärningar än normalt. Detta kallas *modifikation*.

Modifikation **+1** betyder att du får slå en extra färdighetstärning, **+2** att du får slå två extra, och så vidare. Modifikation **-1** betyder att du får slå en färdighetstärning färre än normalt, **-2** innebär två färre, och så vidare.

Modifikationer påverkar enbart färdighetstärningar – aldrig grund- eller pryltärningar.

Du kan ha flera modifikationer samtidigt – slå ihop dem och räkna ut summan. En modifikation **+2** och en **-1** blir tillsammans **+1**.

Negativa tärningar: Om du efter modifikation hamnar på noll färdighetstärningar slår du bara dina grundtärningar (och eventuella pryltärningar). Om du hamnar under noll, på ett negativt antal

färdighetstärningar, måste du slå detta antal. Tärningarna kallas då *negativa*. Eventuella ☢ på negativa tärningar slår ut lika många ☢ på grund- och pryltärningar. Om du pressar ett slag måste du slå om även dina negativa tärningar (utom de som visar ☢ förstås).

Du kan få modifikationer på två sätt: av handlingens svårighetsgrad eller via hjälp från andra personer.

SVÅRIGHETSGRAD

Oftast gör **SL** ingen bedömning av hur svår handlingen du ska utföra kan tänkas vara. Du slår bara för utmanande handlingar, punkt. Men det kan finnas tillfällen när **SL** vill betona att omständigheterna gör en handling lättare eller svårare att lyckas med. Använd denna tabell för vägledning:



SVÅRIGHET	MODIFIKATION
Simpel	+3
Enkel	+2
Lätt	+1
Normal	0
Krävande	-1
Svår	-2
Vanvettig	-3



Det finns också i vissa fall inskrivet i reglerna att du ska få modifikation, exempelvis när du siktar noga med ett skjutvapen (sid 102), skjuter på långt avstånd eller har ett dåligt förhandlingsläge när du försöker **MANIPULERA** någon. Vissa talanger (kapitel 4) kan också ge dig positiv modifikation.

SLP I GRUPP

När **SL** hanterar många **SLP** samtidigt kan hon låta dem utföra en handling i grupp i stället för att alla agerar individuellt. Det är bara tillåtet när det gäller **SLP** som känner varandra och är vana vid att samarbeta. **SL** väljer ut en **SLP** som leder aktionen. För varje **SLP** som hjälper ledaren får **SL** en hjälptärning till slaget. Precis som när **RP** hjälper **RP** måste det vara rimligt i berättelsen att dessa **SLP** faktiskt kan hjälpa varandra.

EXEMPEL

Sixter har låst in sig i sin ly, en gammal husvagn. Hugust vill släpa hela husvagnen ner till rötfloden i närheten och knuffa i den. Hugust har sty 5 och fv 1 i TA KRAFTTAG, men SL anser att handlingen är svår och ger -2 i modifikation. Hugust slår alltså fem grundtärningar och en negativ färdighetstärning. Han slår en ☢ på en grundtärning, men också på färdighetstärningen! De två ☢ tar ut varandra, och slaget misslyckas. Hugust får överväga om det är värt att pressa slaget.

HJÄLP FRÅN ANDRA

Andra rollpersoner eller **SLP** kan hjälpa dig att lyckas med ett tärningsslag. Personerna i fråga måste säga det direkt, innan du rullar dina tärningar. Det måste också vara rimligt i berättelsen - personerna måste vara på plats och ha möjlighet att påverka din handling. **SL** har sista ordet.



KÄMPA PÅ

03

För varje person som hjälper dig får du modifikation

+1. Maximalt tre personer kan hjälpa dig med ett och samma slag, vilket betyder att din maximala modifikation för hjälp från andra är **+3**.

Den som väljer att hjälpa dig med ett tärningsslag i en konflikt (se kapitel 6) förlorar sin egen handling i rundan – du kan inte hjälpa någon annan samtidigt

som du utför en handling själv. Däremot kan du hjälpa någon samtidigt som du utför en manöver (sid 96).

Krönikörer har specialfärdigheten **INSPIRERA** som används för att hjälpa andra. Läs mer på sidan 68.

SLP kan hjälpa varandra på samma sätt som rollpersoner. Att låta SLP agera i grupper i stället för individuellt är ofta ett smidigt sätt att hantera stora antal SLP i konflikter (kapitel 6).

EXEMPEL

Krin och hennes vänner är ute i Zonen igen. Krin vill klättra upp i en ruin, där hon tror att det kan finnas artefakter. Hugust hjälper henne upp, och Krin får modifikation +1 till sitt slag.

SIMULTANA HANDLINGAR

Du och de andra rollpersonerna kan inte hjälpa varandra när ni utför en simultan handling, alltså när ni utför exakt samma handling sida vid sida. Det kan till exempel vara när ni kämpar er genom en bitande isstorm (**KÄMPA PÅ**), försöker ta er obemärkta förbi en skara zongastar (**SMYGA**) eller spanar mot en okänd ruin (**SPEJA**). Då måste ni slå var och en för sig. Vill du hjälpa någon måste du ge upp din egen rätt att utföra handlingen.

Om du slår riktigt bra ger dig dock vissa färdigheter möjlighet att hjälpa en vän, som då slipper att slå själv. Du kan hjälpa dem på det här sättet även om de har försökt själva och misslyckats.

ALLMÄNNA FÄRDIGHETER

I det här avsnittet beskrivs de tolv allmänna färdigheterna som alla RP och SLP kan utföra, oavsett vilken syssla de har. För vissa färdigheter anges bonuseffekter du kan välja om du slår fler än en .

KÄMPA PÅ (STY)

När Zonen kräver sin tribut, när benen inte vill bära längre, slår du för **KÄMPA PÅ**. Slå för färdigheten till exempel när du vandrar i hårt väder eller tvingas uthärda bister kyla. Om du lyckas pressar du dig igenom smärtan och kan kämpa vidare, ett tag till.

Bonuseffekt: För varje  du slår utöver den första kan du hjälpa en vän (**RP** eller **SLP**) i samma knipa som du. Han tar sig vidare och slipper rulla tärning. Du kan välja denna bonuseffekt även om du bara slår en . Du hjälper då din vän, men offrar dig själv på kuppen.

TA KRAFTTAG (STY)

När något blockerar vägen framåt och du måste lyfta eller knuffa ett tungt föremål slår du för **TA KRAFTTAG**. Du använder denna färdighet för alla fysiska styrkeprov. Om slaget lyckas klarar du provningen.

Bonuseffekter: För varje extra  du slår får du välja en av dessa effekter:

- ❑ Du knuffar eller kastar föremålet med stor kraft. En fiende inom nära avstånd tar skada lika med antalet extra .
- ❑ Om det är rimligt i situationen hittar du en dold passage eller ett dolt föremål. SL avgör exakt vad det är.

SLÅSS (STY)

Mutants värld är en brutal plats. Ibland har du ingen annan utväg än

att **slåss** för ditt liv, öga mot öga. Slå för denna färdighet när du angriper någon i närstrid. Om slaget lyckas träffar din attack och du gör vapenskada (sid 105) på fienden. Läs mer om konflikter och skada i kapitel 6.

Bonuseffekter: För varje extra  du slår får du välja en av dessa effekter:

- ❑ Du gör ytterligare en poäng i skada. Du kan välja denna effekt flera gånger.
- ❑ Du sätter skräck i fienden. Han tar en poäng stress (sid 106).
- ❑ Du ökar ditt initiativvärde (sid 95) med två, från och med nästa runda.
- ❑ Fienden tappar ett vapen eller annat föremål. Du väljer vilket. Att ta upp ett tappat föremål kräver en manöver i en konflikt (sid 96).
- ❑ Fienden faller omkull eller knuffas bakåt, till exempel över en kant.
- ❑ Du tar ett grepp om fienden. Han måste lyckas med att **slåss** mot dig för att komma loss, och kan innan dess inte utföra någon annan handling eller manöver.

Vapen: När du **slåss** kan du använda vapen som slagträn, knivar och skrotspjut. Se sid 105.

Parera: När någon **slåss** mot dig kan du försöka *parera*. Du slår då också för att slåss, men effekterna är annorlunda. Läs mer på sidan 102.

SMYGA (KYL)

Ofta är det klokt att undvika strid och i stället **smyga** förbi fienden. Om slaget lyckas tar du dig fram utan att bli upp-

täckt. Du kan också använda färdigheten till att utföra smygattacker och bakhåll (läs mer i kapitel 6).

Bonuseffekt: För varje  du slår utöver den första får du modifikation **+1** för smygattack mot fienden (sid 99).

FLY (KYL)

När det osar hett och dödens käftar gapar mot dig gäller det att hålla huvudet kallt och röra sig snabbt. Slå för **fly** när du vill ta dig ur en konflikt eller annan farlig situation. Om slaget lyckas klarar du dig ur knipan – för den här gången. Läs mer om hur färdigheten används i konflikter i kapitel 6.

Bonuseffekt: För varje  du slår utöver den första kan du hjälpa en vän i samma knipa som du. Han kommer undan och slipper rulla tärning. Du kan välja denna bonuseffekt även om du bara slår en . Du hjälper då din vän men offrar dig själv på kuppen.

Akrobatik: Du använder färdigheten **fly** även när du måste balansera på något, klara ett svårt hopp eller en farlig klättring.

SKJUTA (KYL)

Om du har ett skjutvapen, och patroner att ladda det med, kan du sänka fiender på avstånd och slipper få händerna blodiga. Hemmabyggen kan du byta till dig i Arken och mer kraftfulla skjutvapen från den gamla tiden kan du hitta ute i Zonen.



SKJUTA

SLÅ INTE FÖR ATT HITTA DOLDA TING

I *Mutant*: År Noll slår du inte tärning för att finna dolda ting, som hemliga dörrar eller dolda ledtrådar. Om du beskriver att du letar på rätt ställe ska si helt enkelt låta dig upptäcka det du söker efter om det alls går att se. Inga tärningar rullas.

med två, från och med nästa runda.

- ❑ Fienden tappar ett vapen eller annat föremål. Du väljer vilket.
- ❑ Fienden faller omkull eller knuffas bakåt, till exempel över en kant.

Omladdning: När du har skjutit någon med ett skrotvapen måste du som regel ladda om innan du kan skjuta igen. Att ladda om räknas som en manöver i en konflikt (se kapitel 6). Artefakter kan ha magasin med flera patroner som låter dig skjuta gång på gång utan att ladda om. Läs mer på sidan 102.

Om ditt slag lyckas träffar skottet och du gör vapenskada (sid 105) på fienden. Läs mer om konflikter och skada i kapitel 6.

Bonuseffekter: För varje extra ☢ du slår får du välja en av dessa effekter:

- ❑ Du gör ytterligare en poäng i skada. Du kan välja denna effekt flera gånger.
- ❑ Fienden tvingas hålla huvudet nere och tar en poäng stress.
- ❑ Du ökar ditt initiativvärde (sid 95)

SPEJA (SKP)

I Zonen är du vaksam – eller död. När du anar något främmande i zonsmoggen – det kan vara en plats, en person eller ett monster – och vill veta mer om det slår du för **SPEJA**. Om slaget lyckas ser du vad det är, och kan avgöra om det är ett hot mot dig. SL avgör exakt vad du får veta.

Bonuseffekter: För varje extra ☢ utöver

den första som du slår får du svaret på en av dessa frågor om hotet:

- ❑ Är det ute efter mig?
- ❑ Finns det fler i närheten?
- ❑ Hur tar jag mig in/förbi/undan?

Kommentar: Slå enbart för **SPEJA** när du *aktivt* spanar mot något. Slå inte när någon annan person eller ett monster lurpassar på dig - i sådana situationer slår i stället fienden för **SMYGA**.

FÖRSTÅ SIG PÅ (SKP)

Världen efter undergången är en främmande, obegriplig plats för de flesta mutanter. Kunskapen om den gamla tiden har nötts ner likt Zonens ruiner. Du slår för **FÖRSTÅ DIG PÅ** när du vill läsa en text på det gamla språket, veta vad en gammal ruin har använts till, eller när du vill förstå en artefakt vars krav på utvecklingsnivå (**UN**) är högre än Arkens **UN** (läs mer i kapitel 7). Om slaget lyckas förstår du texten/ruinen/artefakten.

Bonuseffekt: För varje ☢ du slår utöver den första kan du lära någon annan hur artefakten används.

KÄNNA ZONEN (SKP)

Zonmarkerna utanför Arken är okända vidder för de flesta av Folket. Men det finns vissa mutanter – särskilt zonstrykare och krönikörer – som har lärt sig ett och annat om vad som finns där ute. Slå för **KÄNNA ZONEN** när du vill veta något

om en varelse eller ett fenomen som du stöter på ute i Zonen. **sl** kan ge dig en negativ modifikation till slaget för särskilt ovanliga varelser/fenomen. Om slaget lyckas får du veta vad hotet är, men inte mer.

Bonuseffekter: För varje extra ☢ du slår får du svaret på en av dessa frågor om hotet – välj själv vilken:

- ❑ Hur kan det skada mig?
- ❑ Hur kan jag skada det?

SPEJA





MANIPULERA

GENOMSKÅDA (KNS)

Att läsa en annan mutant som en öppen bok kan vara ett mäktigare vapen än den häftigaste fornpistol. Slå för **GENOMSKÅDA** när du vill bedöma en **SLP:S** sinnesstämning. Du måste befinna dig nära **SLP:N** och ha några minuter på dig. Om slaget lyckas måste **SL** berätta vad **SLP:NS** starkaste känsla är just nu – till exempel hat, rädsla, förakt eller kärlek.

Bonuseffekter: För varje extra ☢ du slår får du svaret på en av dessa frågor:

- ☐ Talar han sanning?
- ☐ Vill han mig illa?
- ☐ Vill han ha något av mig?

Främlingar: Om **SLP:N** i fråga inte kommer från Folket får du modifikation **-1** på slaget – främlingar är svårare att läsa av.

FÖRHANDLINGSPOSITION

Att **MANIPULERA** någon ger dig inte tankekontroll (det finns mutationer för sådant). Motparten måste kunna höra dig, och det du vill övertala honom om måste vara någorlunda rimligt. **SL** bedömer din *förhandlingsposition* och ger dig en modifikation därefter. Läs mer på sidan 100.

MANIPULERA (KNS)

Ljuga, övertala, hota, förföra eller bara sakligt resonera. Det finns många metoder för att få en annan mutant att se saker på ditt sätt. Om du lyckas går den andre motvilligt med på det du vill – men kräver någon form av motprestation. **SL** bestämmer vad motprestationen är, men det måste vara rimligt att du kan utföra den. Det är upp till dig att acceptera avtalet eller avstå.

Bonuseffekter: För varje extra ☢ du slår får du välja en av dessa effekter:

- ☐ Du bryter ner motparten. Han tar en poäng tvivel (sid 106). Kan väljas flera gånger. Om han blir bruten ger han med sig utan motprestation.
- ☐ Du sätter skräck i honom. Han tar en poäng stress (sid 106). Kan väljas flera gånger. Om han blir bruten ger han med sig utan motprestation.

Att bli manipulerad: **SLP** och andra **RP** kan **MANIPULERA** dig. Om deras slag lyckas måste du erbjuda ett avtal av något slag. Det är

sedan upp til **sl** (alternativt den andra spelaren) att acceptera eller avstå.

VÅRDA (KNS)

När du inte orkar mer, när Zonen har knäckt dig och du ligger bruten på marken, är det bara dina vänner som kan rädda dig. Färdigheten **VÅRDA** kan användas på två sätt:

Få en vän på fötter: En person som tagit så mycket trauma att någon av hans fyra grundegenskaper reducerats till noll blir *bruten*, och orkar inte agera vidare. Om du lyckas **VÅRDA** den som är bruten kommer han på fötter och återvinner omedelbart ett antal **GE**-poäng lika med antalet ☢ som du slår. Inga resurser krävs för denna återhämtning. Ett misslyckat slag har ingen ytterligare effekt.

Notera att du kan alla sorters trauma - inte bara skada, utan även stress, förvirring och tvivel.

Rädda ett liv: Den viktigaste användningen av är att ge första hjälpen och stabilisera kritiska skador - vilket kan rädda patientens liv. Ett misslyckat slag i detta läge kan innebära slutet för patienten, så var försiktig! Läs mer om kritiska skador på sidan 108.

ROLLERNAS SPECIALFÄRDIGHETER

Utöver de tolv allmänna färdigheterna som alla **RP** och **SLP** kan använda har varje syssla en unik specialfärdighet.



VÅRDA

KROSSARENS FÄRDIGHET MUCKA (STY)

Alla i Arken vet att du är en hård typ. Ofta behöver du inte ens slå för att få din vilja fram. Du vet exakt vilka knappar du ska trycka på för att provocera andra mutan-

ter – eller kuva dem. Slå för att **MUCKA** när du använder din fysiska närvaro för att få någon att göra som du vill. Om slaget lyckas måste offret välja – att angripa dig direkt (genom att **SLÄSS**, **SKJUTA** eller använda en mutation), eller vika sig för din vilja.

Bonuseffekt: För varje extra ☢ du slår tar offret en poäng stress.

Kommentarer: Reglerna för förhandlingsposition (sid 99) gäller även när du **MUCKAR**. **SLP** och andra **RP** kan **MUCKA** med dig.

SKROTSKALLENS FÄRDIGHET MECKA (SKP)

Zonen är ditt förlovade land, överallt finns saker från den gamla världen som kan byggas ihop till något nytt. Du samlar alltid på dig skrot som du hittar och kan med några timmars arbete sätta ihop ett fungerande hemmabygge. Ett hemmabygge kan vara nästan vadsomhelst, så länge det rimligen går att bygga ihop av vardagsföremål från den gamla världen. Några exempel:

- ☐ **SKROTVAPEN.** Se vapenlistan på sid 105.
- ☐ **FYRA PILAR.**
- ☐ **SKROTRUSTNING.** Skyddsvärde 3 (sid 107).
- ☐ **SKÖLD.** Tillverkad av vägskylt. Skyddsvärde 3.
- ☐ **RÖTDRÄKT.** Skyddsvärde 3 mot Röta (sid 156).
- ☐ **KÖLDSKYDDSDRÄKT.** Ger prylbonus **+3** för att uthärda köld (sid 113).
- ☐ **SPRÄNGLADDNING.** Sprängverkan 6 (sid 114).
- ☐ **FACKLA OCH ELDDON** (sid 114).

- ☐ **LAMPA.** Drivs av sprit (en dos per timme) eller ett batteri (artefakt).
- ☐ **KIKARE.** Ger prylbonus **+1** till **SPEJA**.
- ☐ **MISTLUR.** Ger ifrån sig ett högt ljud som hörs flera sektorer bort.
- ☐ **SPRITDESTILLATOR.** Ger på några timmar **T6** doser sprit, men måste matas med trä eller växter.
- ☐ **KAMOUFLAGE.** Ger prylbonus **+2** till att **SMYGA**.
- ☐ **SKROTFLOTTE.** Kan bära upp till fem mutanter över vatten.
- ☐ **VAGN.** Kan bära rejält med skrot och ransoner.
- ☐ **BALLONG.** Kan bära en person några hundra meter innan varmluften tar slut.
- ☐ **SKROTKANON.** Se vapentabellen. Varje skott kräver en sprängladdning.

Komponenter: Innan du skapar dit hemmabygge måste du beskriva vilka delar du använder och hur du sätter ihop prylen. Välj fritt, men kom ihåg att det måste vara trasiga vardagsföremål från den gamla världen.

För att hålla ihop konstruktionen kan du exempelvis använda ståltråd, snöre, silvertejp eller rostiga spikar och skruvar. Vad ditt hemmabygge består av har ingen spelteknisk betydelse, att beskriva det i detalj skapar stämning och inlevelse.

Hållbarhet: Hemmabyggen är provisoriska skapelser, oftast gjorda för att lösa ett problem här och nu – inte för att hålla i längden. Normalt håller ditt bygge bara för en handling eller motsvarande användning, sen faller det i bitar (prylbonus sjunker direkt till noll). Du kan dock

som extraeffekt (nedan) bygga saker som håller längre.

Krav: En del saker är svårare att bygga än andra. **sl** kan ställa ett eller två krav ur listan nedan:

- ❑ Hemmabygget tar flera dagar att göra klart.
- ❑ Du behöver en särskild bit skrot (inte en artefakt), som du saknar. Men du vet vem (**sl** bestämmer) som har en...
- ❑ Du behöver en viss bit skrot, som du saknar. Men du vet var i Zonen den kan finnas...
- ❑ Du behöver en särskild artefakt för att hemmabygget ska funka.

Nytt försök: Om du misslyckas går något snett, och **sl** har som vanligt rätt att utsätta dig för ett missöde. Hemmabygget funkar inte som det är tänkt, kanske exploderar det i ansiktet på dig eller sviker dig när du bäst behöver det. Du får inte slå för samma bygge igen, om du inte hittar nytt skrot först. I en ny sektor, där det finns annat skrot, kan du testa igen. Alternativt kan **sl** ställa ett nytt krav (ovan).

Bonuseffekter: För att bygget alls ska funka måste du slå minst en ☢. För varje ytterligare ☢ du slår får ditt hemmabygge en valfri bonuseffekt. Välj ur listan eller hitta på något eget som passar bättre, med **sl:s** godkännande. Du kan bara välja varje effekt en gång, om det inte står något annat.



- ❑ Hemmabygget blir hållbart och går att använda mer än en gång.
- ❑ Föremålets prylbonus ökar ett steg.
- ❑ Ett vapens skada ökar med ett.
- ❑ Ett vapen får en extra pipa och kan därmed avfyras en gång till innan det måste laddas om (sid 103). Denna effekt kan väljas flera gånger.
- ❑ Skyddsvärdet för en rustning eller rötdräkt ökar med 1. Kan väljas flera gånger.
- ❑ En sprängladdnings sprängverkan ökar med 3. Kan väljas flera gånger.
- ❑ En sprängladdning förses med dödligt skrot som ökar vapenskanan till 2 (sid 114).
- ❑ En flotte kan bära dubbelt så många passagerare.

Reparation: Du kan inte bara bygga nya prylar – du kan laga dem som går sönder också. Med ett lyckat slag och några timmars arbete kan du reparera ett föremål som tappat prylbonus (sid 52). Om du lyckas återställs prylbonusen till startvärdet. Om du misslyckas sänks prylbonusen permanent till det nuvarande värdet. Du kan laga ett föremål vars prylbonus nått noll – men misslyckas du är föremålet permanent förstört.

Fordon: Vissa skrotskallar har en särskild passion för bilar, motorcyklar och andra fordon från den gamla världen. För dem är den högsta drömmen att hitta ett fordon, få det att fungera och bygga om det till en riktig zonkärra. Hur fordon fungerar kan du läsa i kapitel 6. Med en lyckad reparation (ovan) kan du laga ett trasigt fordon, så länge det är hyfsat intakt.

Med ett separat slag kan du också förbättra fordonet på olika sätt. Du kan bygga om ett fordon flera gånger – men effekterna av det tidigare slaget försvinner inför varje nytt slag. För varje ☢ du slår, välj en effekt nedan. Samma effekt får väljas flera gånger:

- ❑ **TRIMMAD MOTOR.** Fordonets prylbonus ökar med ett.
- ❑ **TAGGAR OCH SPIKAR.** Fordonets vapenskada (normalt 1) ökar ett steg.
- ❑ **PANSAR.** Fordonets skyddsvärde ökar med 3 (endast bilar).

Du kan också montera en skrotkanon, eldkastare eller annat tungt vapen på ett fordon. Det kräver inget tärningsslag utöver det för att bygga vapnet i fråga.

EXEMPEL

Skrotskallen Nafta vill bygga en släde för att gruppen ska kunna fly hem till Arken över det frusna zonvattnet och ändå få med sig allt skrot de hittat. SI bedömer inte att någon särskild komponent behövs för detta hemmabygge, så Nafta kan slå direkt. Hon har SKP 5 och FV 2 i MECKA, och rullar därför fem grundtärningar och två färdighetstärningar. Efter att ha pressat sitt slag har hon två ☢. Hon får välja en extra effekt, och låter släden bli hållbar – den håller för mer än bara en färd.

ZONSTRYKARENS FÄRDIGHET LEDA VÄGEN (SKP)

Vilken idiot som helst kan vandra ut i Zonen. Men vet du inte vad du gör blir du snart ett välgnagt lik, ett bortglömt offer

för Rötan eller Zonens odjur. Ni zonstrykare är ett eget släkte, enstöringar som gav er ut i Zonen och lärde känna den redan som barn, långt innan resten av Folket hade en tanke på att våga sig ut. Andra mutanter tittar snett på er, rädda att Rötan ska smitta eller bara för att ni inte är som andra.

Slå för att **LEDA VÄGEN** när du går in i en ny sektor i Zonen (läs mer om zonfärder i kapitel 8 och – om du är **sl** – i kapitel 3 av *Kampanjboken*). Om du lyckas upptäcker du eventuella hot i sektorn i tid. Om du misslyckas snubblar du rakt in i faran.

Bonuseffekter: För varje extra ☢ du slår, välj ur listan nedan. Varje alternativ kan bara väljas en gång.

- ❑ Du ser var i sektorn det finns artefakter. Du kan fortfarande behöva kämpa för att få tag på dem. Finns det inga artefakter i sektorn säger **sl** det.
- ❑ Du kan läsa av rötnivån i sektorn (sid 156).
- ❑ Du hittar **T6** patroner, ännu fungerande.
- ❑ Du hittar **T6** ransoner rötskadat krubb, i form av ätbara växter eller rester från den gamla världen. En Zonkock (sid 79) kan koka Rötan ur krubbet.
- ❑ Du hittar **T6** ransoner rötfritt vatten (rötvatten finns det oftast gott om).
- ❑ Utforskningen av sektorn går på halva tiden mot normalt (sid 152).
- ❑ Ni rusar genom sektorn på en fjärdedel av tiden det skulle ta att utforska den. Ni slipper konfrontera eventuella varelser och fenomen – men sektorn räknas inte som utforskad och ni hittar inga artefakter, krubb eller vatten.



Leta vidare: Oftast slår du bara för nya sektorer där du inte har varit förut. En sektor som redan är utforskad räknas som uttömd, och har inga nya hot om inte **SL** vill det. Du kan slå för att **LEDA VÄGEN** för att hitta artefakter, patroner, krubb och vatten i en redan utforskad sektor (om du inte har valt dessa alternativ redan). Varje nytt slag tar lika många timmar som att utforska sektorn.



Flera zonstrykare: Om ni är flera zonstrykare i samma expedition får bara en av er slå för att **LEDA VÄGEN** (välj själva vem) när ni först går in i en ny sektor. De andra kan dock hjälpa (sid 54) den som slår. Ni kan alla slå separat för att senare leta krubb, vatten och artefakter i en redan utforskad sektor.

FIXARENS FÄRDIGHET SCHACKRA (KNS)

Hunger, maktkamp och konflikt. Ditt levebröd. Förr, när det fanns gott om krubb och Den gamle såg efter er som om ni vore hans egna barn, var du en vek nolla. Nu har du fått nytta av din talang för att se behov och fylla dem – mot en kostnad. Du har hållhakar på de flesta i Arken och det finns nästan inget du inte kan komma över. Färdigheten **SCHACKRA** kan användas på två sätt.

Hitta kontakt: För det första kan du slå när du behöver få tag på krubb, vatten, en pryl eller få hjälp med någon tjänst. Om slaget lyckas känner du till en person som borde ha det du behöver. Om han vill ge det till dig är en annan femma – själva interaktionen med honom rollspelas ut. Ofta kan du behöva **MANIPULERA** honom. **SL** har sista ordet.

Småaffärer: Det andra sättet att använda **SCHACKRA** på är att du kan göra småaffärer vid sidan av. Slå när du har några timmar över i Arken. Du får bara slå en gång per spelmöte. Välj först vad du vill syssla med, och vem du handlar med:

- Handla med krubb – var kommer det från och vem är köparen?

- ❑ Handla med vatten – vad är källan, och vem är köparen?
- ❑ Handla med skrot – vem är leverantören och vem vill köpa?
- ❑ Handla med sprit – vem bränner och vem köper?
- ❑ Agera kurir eller förhandlare mellan två rivaliserande bossar.
- ❑ Vakta något eller någon. Vem, och varför?
- ❑ Stjåla något. Vad, och från vem?

Slå sedan för att **SCHACKRA**. Om du lyckas, välj ett alternativ för varje ☢ du slagit:

- ❑ Du tjänar **T6** patroner.
- ❑ Du tjänar **T6** ransoner krubb.
- ❑ Du tjänar **2T6** ransoner rötfritt vatten.
- ❑ Du tjänar **2T6** doser sprit.
- ❑ Du får en hållhake på någon. **sl** avgör vem, men föreslå gärna.

Den här typen av affärer vid sidan av kan hanteras summariskt, så länge slaget lyckas – ingen direkt motprestation behövs.

Om slaget misslyckas kan det däremot få ödesdigra konsekvenser, som avgörs av **sl**. Läs mer i *Kampanjboken*.

MUTANTEN MED HUNDENS FÄRDIGHET: BUSSA PÅ (KYL)

Din hund står dig närmare än någon annan varelse i Arken. Bandet mellan er är nästan telepatiskt – du vet instinktivt vad djuret vill, hunden känner av din sinnesstämning direkt, och försvarar dig mot alla hot.

Färdigheten **BUSSA PÅ** används inte som andra färdigheter. Att du har **FV 1** i

betyder att du har en hund som lyder din minsta vink. Du kan använda hunden på flera olika sätt.

Grundegenskaper: Din hund har **Styrka 3** och **Kyla 4**.

Strid: Din hund kan **slåss** för dig. Använd ditt **FV** i **BUSSA PÅ** och hundens **STY**. Hundens bett har vapenskada 2. Du kan pressa slaget (med risk att hunden tar skada), men det ger dig inga mutationspoäng. Att **BUSSA** hunden på en fiende räknas som en handling, så du kan inte utföra någon annan handling samtidigt. Dock fortsätter hunden självmant att **slåss** mot fienden runda efter tills fienden är bruten eller tills du ger kommando att avbryta attacken (en manöver). Hundens attacker sker på ditt initiativvärde.

Speja: Hunden kan **speja** åt dig. Slå för **BUSSA PÅ** och din egen Skärpa (hunden har inte **SKP**). Du kan pressa slaget som vanligt.



Spåra: Du kan även använda din hund till att spåra en viss person eller ett monster, även när inga synliga spår finns att följa. Det enda som krävs är att hunden har ett färskt spår att följa (max några timmar gammalt) eller en ägodel som har tillhört personen. Slå för **BUSSA PÅ** och din egen Skärpa. Du kan pressa slaget på vanligt sätt. Om slaget lyckas har din hund fått upp spåret och kan visa vilken riktning målet har gått i. För varje extra  du slår får du välja en bonuseffekt:

- Hur många timmar efter är du?
- Är villebrådet skadat?
- Är villebrådet ensamt?

Skada: En fiende kan välja att angripa antingen dig eller din hund. Hunden tar skada och läker skada på samma sätt som en mutant. Om hundens **STV** når noll är den död – och den skyldige lär få smaka på din sorg och din vrede!

Att hitta en ny herrelös byracka i Arken är inte särskilt svårt – det tar några dagar och kräver ett lyckat slag för **BUSSA PÅ**. Ute i Zonen är strykarhundar mer sällsynta (se kapitel 3 i *Kampanjboken*).

EXEMPEL

Jony BUSSAR sin hund på zonstrykaren Yassan. Jony slår för hundens STV (4) och sitt FV i BUSSA PÅ (3) – alltså fyra grundtärningar och tre färdighetstärningar. Yassan skadas men skjuter tillbaka med sitt skrotgevär, och gör två poäng skada. Han väljer att lägga dem på Jony's hund, som tappar två poäng STV. Jony fylls av vrede...

Krubb och vatten: Din hund är en härdad byracka som äter avskräde och dricker rötvtatten. Du behöver inte förse den med dagligt krubb eller vatten utöver vad som krävs för att läka dess skador.

Närhet: Din hund ger dig den närhet du behöver för att återhämta förlorad Känsla – du behöver inte umgås med någon annan mutant (sid 109).

KRÖNIKÖRENS FÄRDIGHET INSPIRERA (KNS)

Din roll i livet är att bevittna och nedteckna Folkets öden i världen efter undergången – men när så behövs kan du också gripa in. När andra mutanter vacklar och tvivlar kan du gjuta nytt mod i dem, och när de irrar sig in på fel vägar kan du tala dem till rätta. Slå för att **INSPIRERA** när du hjälper eller hindrar en annan person (**RP** eller **SLP**) som utför en handling.

Hjälpa: När du hjälper får du skänka alla  du slår till den andre. Det räknas som om han slagit dem själv, och han adderar dem helt enkelt till de  som han slår själv. Du får pressa ditt slag som vanligt. Denna hjälp ersätter den normala hjälp du kan ge till andra (sid 54).

Hindra: När du hindrar någon eliminerar varje  du slår en  som offret slår. Om alla hans  slås ut misslyckas handlingen. Du måste ha tid att säga några väl valda ord och motparten måste kunna höra dig. **SI** kan också bedöma din förhandlingsposition och ge dig en modifikation därefter (sid 99).

Konflikt: I en konflikt kan du **INSPIRERA** någon som är på väg att utföra en handling som du vill hjälpa eller hindra. Du får alltså agera utanför din egen tur i rundan, så länge du inte redan har utfört en handling i rundan. Du måste vara snabb med att säga att du vill **INSPIRERA** - du måste slå för din färdighet innan målet slår för sin handling.

Misslyckande: När du misslyckas med att **INSPIRERA** kan du hamna i vägen för handlingen du försökte hjälpa eller hindra. Detaljerna är upp till **sl**.

Läskunnig: De flesta av Arkens invånare kan varken läsa eller skriva (i alla fall vid spelets början, men se kapitel 7). Krönikörer är annorlunda - plikttroget har ni bevarat kunskaperna som Den gamle lärde ut när ni var barn.

EXEMPEL

Krin och krönikören Silas är på flykt undan zongaster. De ska klättra upp i en hög zonruin och måste slå för att FLY. Silas INSPIRERAR Krin. Han slår fem grundtärningar (KNS 5) och tre färdighetstärningar (FV 3 i INSPIRERA) och får en 🍀. Det var tur, eftersom Krin själv inte slår någon 🍀. Med Silas hjälp lyckas hon ta sig upp i ruinen. Silas själv blir kvar på backen och måste klara sig på egen hand.

Lite senare ska Krin SKJUTA en anfallande zongast - men Silas vill hindra henne. Han tror att konflikten kan undvikas utan blodspillan. Silas slår för att INSPIRERA, och får en 🍀. Krin måste nu slå minst två 🍀 för att träffa zongasten.

BOSSENS FÄRDIGHET KOMMENDERA (KNS)

Som boss är du aldrig ensam. Du har alltid ditt gäng mutanter i närheten, som du kan kalla på när det osar hett. **KOMMENDERA** fungerar inte riktigt som andra färdigheter. Ditt **FV** ett mått på hur stort och effektivt ditt gäng är. Varje poängs **FV** motsvarar 3-4 medlemmar. Du kan också förbättra ditt gäng med talanger.

Medlemmar: Ett typiskt gäng består av krossare, ibland även fixare och mutanter med hund. Gängmedlemmarna har som regel typiska speldata för sin syssla (se kapitel 1 i *Kampanjboken*). Ge gärna dina gängmedlemmar namn och gör dem till personligheter.

Vapen: Ett normalt gäng är beväpnat med slagträn och andra enkla närstridsvapen. Du kan förbättra gängets beväpning med talangen Revolvermän.

Krubb, vatten och patroner: I Arken behöver du inte förse ditt gäng med krubb och vatten. De har så de klarar sig, men inte mer. Om de har skjutvapen har de också patroner nog för eget bruk, men inte att dela med sig av.

Ute i Zonen är det en annan femma - där måste du förse dina gängmedlemmar med krubb, vatten och patroner.

Kommendera: Dina underhuggare är alla **SLP** under **SL:S** kontroll. Men du kan ge dem order, enskilt eller i grupp - med färdigheten **KOMMENDERA**. Du får en modifikation beroende på uppgiften som du vill att de ska utföra.



KOMMENDERA

- ▣ Du erbjuder en stor belöning för uppgiften +1
- ▣ Uppgiften är ofarlig +1
- ▣ Du själv deltar i uppgiften +2
- ▣ Du erbjuder ingen belöning -1
- ▣ Uppgiften är uppenbart livsfarlig -2
- ▣ Gångmedlemmarna är färre än fienderna -1
- ▣ Gänget är sämre beväpnat än fienden -1
- ▣ Gänget är redan skadat -1
- ▣ Gänget har ont om mat -1

Se tabellen ovan. **sl** kan lägga till fler lämpliga modifikationer.

Om **KOMMENDERA**-slaget lyckas utför gänget sin uppgift utan att knorra. Om uppgiftens natur förändras medan den utförs måste du slå för **KOMMENDERA** igen.

Revolt: Om ditt **KOMMENDERA**-slag misslyckas gör någon i gänget revolt mot dig. Du måste göra upp med honom, oftast i närstrid, för att statuera exempel av vad som händer den som utmanar ditt ledarskap. Om du förlorar denna strid (men överlever) mister du ditt gäng.

Du kan rekrytera ett nytt gäng, men det tar normalt några veckor och kräver ett lyckat slag för **KOMMENDERA**. Denna process bör åtminstone delvis rollspelas - det kan bli stoff för kul äventyr.

Beskyddarverksamhet: Bossar lever på andras fruktan. Du kan även använda **KOMMENDERA** till att kräva in



resurser från Folket. Bestäm vem det är du utpressar, och slå ett slag för färdigheten. Räkna med att det tar några timmar. Du får bara slå en gång per spelmöte. För varje ☢ du slår, välj något ur listan nedan.

- T6 patroner
- T6 ransoner krubb
- 2T6 ransoner rent vatten
- 2T6 doser sprit

Du kan spela ut mötet eller hantera det summariskt. Du måste inte ens själv gå med, utan kan låta ditt gäng sköta verksamheten.

Om slaget misslyckas går något snett – kanske vägrar någon betala det du kräver och tar till våld, kanske stöter ditt gäng ihop med underhuggare till någon annan boss. Detaljerna är upp till **SL** att avgöra.

Arbetslag: Du kan beordra ditt gäng att jobba på Folkets projekt i stället för att slita själv (sid 128). Du slår då för **KOMMENDERA** i stället för de färdigheter som anges.

SLAVENS FÄRDIGHET UTHÄRDA (KYL)

Det är slavens lott att uthärda spott och spe. Som slav har du lärt dig ta smällarna, de fysiska och de själsliga. Du kan stänga av världen utanför och låta smärtan rinna av dig. Slå för att **UTHÄRDA** när du tar trauma, oavsett sort. För varje ☢ du slår slipper du en poäng trauma.

Du kan inte använda handlingen för att skaka av dig trauma som du orsakar dig själv när du pressar ett slag – men du kan slå för att undvika trauma från svält, törst, sömnbrist och köld. Att **UTHÄRDA** tar ingen tid i en i konflikt – det räknas inte som en handling.

EXEMPEL

*Fixaren Sixter **MANIPULERAR** slaven Eriel för att få sin vilja fram, och ger Eriel en poäng tvivel. Eriel är van vid spott och spe och slår för att **UTHÄRDA**. Hon får en ☢. Eriel skakar av sig Sixters ord och slipper få tvivel.*





TALANGER

För att överleva i världen efter undergången gäller det att hitta din egen nisch, något du och ingen annan kan. Sådana särskilda knep kallas talanger. Talanger kan förändra hur du använder färdigheter eller hur du återhämtar dig, eller låta dig göra saker som annars vore omöjliga.

TALANGER VID SPELSTART

Du får välja en talang från spelstart. Din syssla avgör vilka tre du får välja mellan när du skapar din rollperson.

NYA TALANGER

Du kan lära dig fler talanger genom att vinna erfarenhetspoäng (sid 29). När du har vunnit fem **ERF** kan du växla in dem mot en ny talang. Du kan då välja att lära dig en till av de talanger du kunde välja från start, men du har också tillgång till

massor av nya talanger som är tillgängliga för alla.

Bara en gång: Som regel kan du bara välja samma talang en gång, men det finns undantag. Anteckna alltid talanger som du lärt dig.

EXEMPEL

*Krin har vunnit fem **ERF** och lär sig en ny talang. Hon väljer Flugviktare, som gör henne bättre på att försvara sig i närkamp trots låg **STY**.*

KROSSARENS TALANGER

○ HÅRD JÄVEL

När du **MUCKAR** med någon och ger offret stress tar han en poäng extra stress.



UPPFINNARE

❑ NJURSLAG

Vapenskadan (sid 105) för dina obehäpnade attacker är 2 i stället för 1.

❑ ÖVERVÅLD

Du kan **FLY** med Styrka i stället för Kyla.

SKROTSKALLENS TALANGER

❑ MOTORSKALLE

Du får modifikation **+1** när du använder

ett fordon för att ramma någon (**SLÄSS**) eller för att **FLY** från en konflikt, liksom när du **MECKAR** för att laga eller modifiera ett fordon. Läs mer på sidan 112.

❑ REPARATÖR

Du får modifikation **+1** när du **MECKAR** för att reparera föremål – men inte när du bygger något nytt.

☐ UPPFINNARE

Du får modifikation **+1** när du **MECKAR** för att bygga ett nytt hemmabygge – men inte när du reparerar saker.

ZONSTRYKARENS TALANGER**☐ MONSTERJÄGARE**

Du får modifikation **+2** om du **SPEJAR** mot en zonbest av något slag. **SL** ska ge dig denna bonus även när du inte vet att ett monster närmar sig.

☐ RÖTNOS

När du slår för att **LEDA VÄGEN** och får en bonuseffekt kan du lägga den på att hitta den mest rötfria vägen genom sektorn. Rötnivån räknas då som ett steg lägre än normalt för detta besök.

☐ SAKLETARE

Du får modifikation **+2** på att **LEDA VÄGEN**, men om slaget lyckas hittar du eventuella artefakter i sektorn. Att upptäcka hot blir i stället en bonuseffekt.

FIXARENS TALANGER**☐ ELAK JÄVEL**

När du lyckas **MANIPULERA** någon och ger offret tvivel tar han en poäng extra tvivel.

☐ HÅLLHAKE

Välj ut en viktig **SLP** som du har en rejäl hållhake på. Du väljer själv vad hållhaken är och vem denna **SLP** är. Diskutera gärna fram det tillsammans med **SL**. Utnyttja inte hållhaken för ofta, det kan straffa sig!

☐ STORHANDLARE

När **SCHACKRAR** för att göra småaffärer vid sidan av (sid 66) får du dubbelt så mycket av den resurs du väljer.

MUTANTEN MED HUNDENS TALANGER**☐ BLODHUND**

Du har tränat din hund till att bli en skicklig spårhund. Du får **+2** när du använder hunden för att följa ett spår (sid 67). Om hunden dör mister du denna talang.

☐ KAMPHUND

Du har tränat din hund till att bli ett livsfarligt litet monster. Hundens **STY** ökar till 4 och du får modifikation **+1** när du använder hunden för att **SLÄSS** (sid 67). Om hunden dör mister du denna talang.

☐ MUTANTENS BÄSTA VÄN

Din hund kan hjälpa dig ur alla knipor. Du kan använda hunden även när du ska **KÄMPA PÅ** eller **FLY** från något. Du slår för hundens **GE** och ditt **FV** i **BUSSA PÅ**. Om hunden dör mister du denna talang.

KRÖNIKÖRENS TALANGER**☐ ARTIST**

En gång per spelmöte, hemma i Arken, kan du hålla ett uppträdande för Folket. Det kan vara berättelser, poesi eller sång. Slå för **INSPIRERA** – varje  ger dig **T6** patroner eller krubb. Ett misslyckat slag betyder att någon inte uppskattar din konst...

HELARE



☐ ANATOMIKUNNIG

Du har läst böcker om hur människo-kroppen fungerar. Du får modifikation +1 när du **VÅRDAR** någon som är bruten av skada (men inte andra typer av trauma). Glöm inte att ta betalt för dina tjänster!

☐ VÄLDSSHETSARE

Du får modifikation +1 när du **INSPIRERAR** någon som **SLÄSS** eller **SKJUTER**.

BOSSENS TALANGER

☐ ARKENS BESKYDDARE

Du får +2 när du använder **KOMMEN- DERA** till beskyddarverksamhet (sid 71). Talangen hjälper dig inte när du beor- drar gänget att utföra handlingar.

☐ KOMMENDANT

Du får modifikation +1 när du **KOMMENDERAR** ditt gäng att utföra dina order. Talangen påverkar inte beskyddarverksamhet.

☐ REVOLVERMÄN

Ditt gäng har skjutvapen (skrotpistoler och skrotgevär) och patroner, och kan alltså strida på avstånd.

SLAVENS TALANGER

☐ OBRYDD

Du får modifikation +2 till att **UTHÄRDA**, men bara när du får tvivel (inte andra former av trauma).

☐ SLAGTÅLIG

Du får modifikation +1 till att **UTHÄRDA**, men bara när du får skada.

☐ REBELL

När du slår för att **UTHÄRDA** får du för varje  du slår modifikation **+1** på din nästkommande handling. Du måste utnyttja denna bonus vid första tillfälle som ges, alltså i denna runda eller nästa.

ALLMÄNNA TALANGER**☐ ANALYTIKER**

Du kan **FLY** med Skärpa i stället för Kyla.

☐ BEUNDRARE

Du har imponerat stort på en **SLP**, som nu gör allt för att hjälpa dig eller bara vara nära dig. Skapa personen tillsammans med **SL**.

☐ ENSTÖRING

Du kan återhämta en poäng förlorad Känsla genom att dra dig undan och vara ensam några timmar.

☐ FEG RÄTTA

Om någon **SKJUTER** mot dig och du har en vän på upp till nära håll kan du ta skydd bakom denne – men bara om din vän accepterar det. Slå för att **FLY**. Slaget räknas inte som en handling. Om slaget lyckas träffar skottet din vän i stället. Du kan pressa slaget.

☐ FLUGVIKTARE

När du *parerar* i närstrid kan du använda Kyla i stället för Styrka.

☐ KNEGARE

Du får modifikation **+2** när du arbetar på ett av Folkets projekt. Läs mer om projekt i kapitel 7.

☐ KRAFTHUGG

Du får modifikation **+1** när du **SLÄSS** om du offerar din manöver i samma runda.

☐ KRYPSKYTT

När du **SKJUTER** någon och träffar tar offret en poäng extra skada – men bara om du **SKJUTER** på långt avstånd och siktar noga.

☐ LITEN I MATEN

Du behöver bara äta en ranson krubb varannan dag för att inte förlora Styrka.

☐ LIVVAKT

Om någon **SKJUTER** mot och träffar en person som är inom nära avstånd från dig kan du försöka kasta dig i vägen för projektilen genom att slå för att **FLY**. Slaget räknas inte som en handling. Slår du minst en  tar du träffen i stället för din vän. Du kan pressa slaget.

☐ LÖNNMÖRDARE

När du **SKJUTER** någon och träffar tar offret en poäng extra skada – men bara om du **SKJUTER** på nära eller armlängds avstånd.

☐ MÅNGSYSSLARE

Du byter syssla och får **FV 1** i den nya sysslans specialfärdighet. Du behåller din gamla sysslas specialfärdighet, men du kan inte längre höja **FV** i den. Du behåller talanger från den gamla sysslan, men kan inte lära dig fler talanger från den. Det måste vara rimligt att du lär dig den nya sysslan. OBS! Denna talang kräver mer erfarenhet än andra. Du kan lära dig den först när du har skaffat minst tre andra talanger tidigare.

☐ OBERÖRD

Du kan **KÄMPA PÅ** med **KYL** i stället för **STY**.

☐ ONDA ANINGAR

Du kan **SPEJA** med **Känsla** i stället för **Skärpa**.

☐ PACKÅSNA

Du kan bära dubbelt så många prylar som normalt utan att bli belastad.

☐ PERSONLIG MATEMATIK

Du kan **GENOMSKÅDA** med **Skärpa** i stället för **Känsla**.

☐ PRYLVAN

Du får modifikation **+1** när du **FÖRSTÅR DIG PÅ** en artefakt från den gamla tiden.

☐ RESER SIG PÅ NIO

När du blir bruten av skada (din **Styrka** har nått noll) kan du ta dig upp på fötter igen, utan hjälp. Slå för att **KÄMPA PÅ**, men utan grundtärningar (du har ju noll i **STY**). För varje  du slår får du tillbaka en poäng **STY** och kan kämpa vidare, lite till.  spelar ingen roll för detta slag. Du kan inte pressa slaget. Talangen påverkar inte kritiska skador.

☐ RUINKRÄLARE

Du får modifikation **+2** när du försöker **FÖRSTÅ DIG PÅ** en ruin eller annan plats från den gamla världen.

☐ RÅDGIVARE

När du hjälper en annan rollperson får han en extra modifikation **+1** men bara om han följer dina instruktioner.

☐ SLAKTARE

När ni har dödat ett monster i Zonen kan du utvinna ett antal ransoner krubb ur kadavret lika med monstrets **STY**. Det fungerar inte på svärmar (se *Kampanjboken*). Köttet

RÅDGIVARE



är vanligtvis rötsmittat – denna talang är därför bra att kombinera med Zonkock (nedan).

❑ SNABBDRAKARE

Du kan dra ditt vapen utan att det kostar dig en manöver (sid 98).

❑ SNABBT FOTARBETE

Du får modifikation **+2** när du parerar en attack i närstrid (sid 101).

❑ SPECIALIST

Du är expert på att använda en viss sorts vapen – välj ur något vapenlistorna (sid 105-106) eller en artefakt. När du använder vapnet får du modifikation **+1**. Du kan välja den här talangen flera gånger om, en gång för varje vapentyp. Tänk på att du kan vara expert på oöppnad strid eller "tillhygge" – sådana finns överallt i Zonen!

❑ STRIDSVAN

Du har känt stridens hetta många gånger och kan konsten att hålla huvudet kallt under extrem press. Det kan göra skillnad mellan liv och död. Du får addera **+2** till resultatet på ditt initiativslag (sid 95).

❑ SÖMNLÖS

Du kan återhämta förlorad Skärpa på andra sätt än att sova. Du får tillbaka en poäng Skärpa genom att:

- ❑ Bygga ett hemmabygge (sid 62).
- ❑ Gå in i en utforskad sektor i Zonen.
- ❑ **FÖRSTÅ DIG PÅ** en artefakt (sid 59).

❑ ZONKOCK

Du har lärt dig konsten att laga till rötsmittad mat från Zonen så väl att

Rötan försvinner. Du kan också rena rötsmittat vatten. Varje försök tar cirka en timme. Slå för att **KÄNNA ZONEN** – varje  du slår renar **T6** ransoner krubb eller vatten.

STRIDSVAN





05

MUTATIONER

Dina mutationer är dina trumfkort, övermänskliga och ostoppbara krafter inbyggda i ditt själva DNA. Varifrån krafterna kommer vet ingen i Arken, utom kanske Den gamle. Kanske finns svaret i myternas Eden?

Du får en mutation från spelstart och du kan utveckla fler under spel. Du väljer inte dina mutationer själv, utan drar spelkort för att avgöra vilka du får. Hur dina mutationer fungerar läser du på spelkortet. Informationen upprepas i detta kapitel, för så:s skull och ifall något kort skulle gå förlorat.

AKTIVERA MUTATIONER

När du aktiverar en mutation kan ingen stoppa dig och du riskerar aldrig att misslyckas. Allt du behöver är en mutationspoäng (MP).

- ❑ Du får lika många MP inför varje spelmöte som antalet mutationer du har.
- ❑ Du kan vinna extra MP genom att pressa dig när du utför en handling (sid 50).
- ❑ Du får spara oanvända MP till nästa spelmöte.
- ❑ Du kan aldrig ha mer än 10 MP.

SNEDTÄNDNING

Att du inte kan misslyckas med en mutation betyder inte att det är riskfritt att använda den. Slå en grundtärning för varje MP du spenderar när du aktiverar en mutation. Om du slår en eller flera  snedtänder mutationen. Den har avsedd effekt, men det händer också något mer – bra eller dåligt. Slå en grundtärning för att se vad:



Mutantkrafterna löper amok i din kropp, och du tar en poäng permanent trauma. Välj själv vilken GE som drabbas. Du utvecklar samtidigt en ny mutation (sid 28).

- 2 Du drabbas själv av mutationens effekt och tar lika mycket trauma som offret. Om mutationen inte ger trauma blir du i stället desorienterad och kan inte agera i nästa runda.

- 3 Mutationen suger ur dig dubbelt så många MP, utan att effekten ökar. Du kan inte gå under noll MP.

- 4 Mutationen du just använt går i baklås – du kan inte använda den igen under resten av spelmötet.

- 5 Mutationen förändrar ditt utseende permanent. Välj själv hur. Effekten är bara kosmetisk.



Mutationen övertänds. Du får tillbaka de MP du just spenderat och kan direkt, i samma runda, aktivera samma mutation igen – mot samma mål eller ett annat.



Permanent trauma är verkligen permanent – värdet på din grundegenskap sänks för gott. Långsamt bryts alltså din kropp ner samtidigt som du blir mer och mer muterad.

Nya mutationer: När du utvecklar en ny mutation drar du ett nytt slumpmässigt mutationskort. Du kan aldrig ha mer än fyra mutationer. Läs mer på sidan 28.

EXEMPEL

Nafta har mutationen Eldsprut och spenderar tre MP för att sänka en fiende med en kaskad av lågor. Hon rullar tre

grundtärningar och får en ☠ – sned-tändning! Nafta rullar en grundtärning till och får en trea. Hon förlorar tre extra MP. Nu hade hon bara fyra MP totalt, vilket betyder att hon nu är helt utan MP. Fienden tar tre poäng skada av attacken.

REAKTIVA EFFEKTER

Som du ser på mutationskorten kan de flesta mutationer användas på flera olika sätt. Vissa effekter är reaktiva – det betyder att du använder dem till försvar mot angrepp. Reaktiva effekter är märkta med **(R)** på mutationskorten. I en konflikt (se förra kapitlet) kan du använda reaktiva effekter hur ofta du vill. Det tar ingen tid och räknas inte som en manöver (sid 96) – det enda kravet är att du har MP att spendera.



PERMANENT TRAUMA

Att dina grundegenskaper sänks permanent kan kännas nedslående. Se det i stället som en tickande klocka som visar hur mycket tid du har att göra något viktigt i gryningsvärlden. Vad hinner du åstadkomma innan din tid är slut? Att en GE sänks behöver heller inte betyda att du blir sämre – du vinner samtidigt en ny mutation och mer mutationspoäng, som är dina mäktigaste verktyg i spelet. Slutligen – det finns myter bland Folket om en mäktig forntida drog kallad REGEN, som fullkomligt återställer en degenererad mutant.



SLUMPLISTA ÖVER MUTATIONER

T66	MUTATION
11.	Amfibisk
12.	Dubbelhjärna
13.	Eldsprut
14.	Elektrisk
15.	Fyrarmad
16.	Hoppförmåga
21.	Hyperreflexer
22.	Insektoid
23.	Insektsvingar
24.	Likätare
25.	Luxvarelse
26.	Magnetism
31.	Mardrömmare
32.	Mental dominans
33.	Monsterkontroll
34.	Mänsklig planta
35.	Parasit
36.	Patokinesi
41.	Pyrokinesi
42.	Regenerera
43.	Reptilisk
44.	Riktningsknöl
45.	Röt-ätare
46.	Sonar
51.	Sporsäckar
52.	Sprinter
53.	Spårsinne
54.	Syraspott
55.	Telepati
56.	Vilddjur
61-66.	Slå om



FÖRSTÄRKANDE MUTATIONER

En annan typ av mutationer kallas förstärkande. Dessa är märkta med **(F)**. Det innebär att du aktiverar mutationen samtidigt som du gör något annat, vanligen när du slår för en färdighet eller utför en manöver. Att aktivera en förstärkande mutation räknas inte som en handling eller manöver i sig. Du kan till och med aktivera flera förstärkande mutationer i samma runda, så länge du har **MP** så det räcker.

När du använder en förstärkande mutation tillsammans med en färdighet slår du först för mutationen (för att avgöra om det blir en snedtändning), sedan för färdigheten.

SLP OCH MUTATIONER

Mutationer för **SLP** hanteras på samma sätt som för rollpersoner. En typisk **SLP** (som är mutant) har en mutation, men det finns **SLP** med flera. När **SL** introducerar en mutant kan hon dra mutationskort för **SLP:N** och anteckna vilken eller vilka mutationer **SLP:N** har. Mutationskort som dras för **SLP** blandas sedan in i kortleken igen – vilket betyder att andra **SLP** och **RP** kan dra samma mutation senare.

Alternativt kan **SL** slå fram mutationer med tärningens hjälp på tabellen intill, eller helt sonika bestämma vilka mutationer en **SLP** ska ha.

Mutationspoäng: Det vanliga är att en ny **SLP** börjar spelet med 3 **MP**. Det är ingen absolut regel – mäktiga mutanter kan ha fler **MP** från start (se kapitel 1 i *Bok 2: Zonen*). **SL** bokför **MP** för **SLP** precis som spelarna gör för sina **RP**, med en skillnad: **MP** för **SLP** återställs till startvärdet vid spelmötets slut.

AMFIBISK

Din kropp har ärvt egenskaper från fiskarna, och du rör dig lika effektivt under vatten som på land. Med denna mutation kan du:

- ❑ Andas under vattnet under några minuter. Kostnad 1 **MP**. Du simmar snabbt och obehindrat likt en fisk.
- ❑ Absorbera skada med din hala, fjälliga hud. Varje **MP** eliminerar en poäng skada. **(R)**
- ❑ Bitar en fiende på armslängds avstånd med dina små men många och sylvassa tänder. Ger offret skada lika med antalet **MP** du lägger.

ELEKTRISK



DUBBELHJÄRNA

Din skalle innehåller två separata hjärnor, vilket ger dig en enastående simultanförmåga. Du kan:

- ❑ Utföra två handlingar och två manövrer i en runda, så länge du använder olika kroppsdelar. Kostar 1 **MP** per runda. **(F)**
- ❑ Avstå dygnsbehovet av sömn. De två hjärnorna turas om att slumra. Kostar 1 **MP** per dygn.
- ❑ Ha en sekundär personlighet, med en egen närstående **RP**, **SLP** som du hatar, **SLP** som du vill skydda, och stor dröm. Du får **ERF** även för den sekundära personligheten, men varje **ERF** kostar en **MP**. Du kan till och med ge sin sekundära personlighet ett eget namn. Alla speldata är gemensamma för dina två personligheter.

ELDSPRUT

Du kan spy ut gaser och antända dem på vägen upp genom strupen för att skapa en kaskad av eld. Du kan:

- ❑ Tända eld på ett brännbart föremål. Kostar 1 **MP**.
- ❑ Spruta eld mot en fiende på upp till nära avstånd. Han tar skada lika med antalet **MP** du lägger. Rustning skyddar.
- ❑ Spruta eld mot ett antal fiender lika med antalet **MP**. Alla tar en poäng skada var. Pansar skyddar.

ELEKTRISK

Likt en elektrisk ål kan din kropp generera ström, stark nog att döda. Du kan:

- Ge en kraftig elektrisk stöt till en fiende inom armlängds avstånd. Skadan är lika med antalet **MP** du använder. Varken rustning eller naturligt pansar skyddar.
- Driva artefakter och projekt som kräver elström för att fungera. Varje **MP** ger en halvtimmes drift.
- Skapa gnistor som kan tända en eld eller lysa upp ett område inom kort avstånd under **T6** minuter.

FYRARMAD

Du har fyra armar i stället för två. Du kan:

- **SLÄSS** två gånger i direkt följd i samma runda. Den extra handlingen kostar dig din manöver. Kostar 1 **MP**. **(F)**
- Parera flera närstridsattacker i samma runda. Detta kostar dig 1 **MP** för varje parad efter den första. **(F)**
- Klättra lätt och ledigt. Du kan spendera 1 **MP** i stället för att slå för att **FLY** när du ska klara en svår klättring.

HOPPFÖRMÅGA

Med dina abnorma, grodliknande benmuskler kan du hoppa mycket högt och långt. Du kan:

- Hoppa cirka tio meter långt eller fem meter högt. Kostar 1 **MP**.
- Ta några skutt fram till en fiende på kort avstånd och direkt **SLÄSS** i samma runda. Hoppet ersätter din manöver för rundan. Kostar 1 **MP**. **(F)**
- Ta dig ur en farlig situation genom att hoppa i säkerhet. Du slipper slå för att **FLY** från en konflikt. Kostar 1 **MP**.



FYRARMAD

HYPERREFLEXER

Du har övermänniskt snabba reflexer. Du kan:

- Addera +5 till initiativslaget i början på en konflikt. Du kan även använda denna effekt under en pågående konflikt, vid din tur men utan att det kostar dig en handling eller manöver. Initiativvärdet ökar då till nästa runda. **(F)**
- **SLÄSS** eller **SKJUTA** mot en fiende en andra gång i direkt följd i samma runda. Den extra attacken kostar dig 1 **MP**. Du får inte en extra manöver. **(F)**
- Ducka undan när någon anfaller dig. Varje **MP** du spenderar sänker skadan ett steg. Du måste lägga **MP** innan du slår för rustning eller skydd. **(R)**

INSEKTOID

Din kropp har ärvt egenskaper från insekterna. Du kan:

- ❑ Skydda dig mot yttre våld med din pansarartade hud. Varje **MP** du spenderar eliminerar en poäng skada. **(R)**
- ❑ Klättra på en helt vertikal yta under några minuter, till priset av 1 **MP**.
- ❑ Fortsätta kämpa trots svåra skador. Varje **MP** du lägger läker en poäng skada – till och med om du är bruten. Du kan inte läka kritiska skador.



INSEKTOID

INSEKTSVINGAR

Du har insektsvingar på ryggen, likt en mänsklig trollslända. Du kan:

- ❑ Flyga 20–30 meter, sedan måste du landa. Kostar 1 **MP**.
- ❑ Flyga fram till en fiende på upp till kort avstånd och direkt **SLÅSS** mot honom, i samma runda. Förflyttningen ersätter din manöver för rundan. Effekten kostar 1 **MP**. **(F)**
- ❑ Skapa ett dovt surrande ljud som driver folk från vettet. Ett antal personer, lika många som antalet **MP** du lägger, inom kort avstånd tar en poäng stress var.

LIKÄTARE

Din metabolism är mer robust än andras. Du kan:

- ❑ Äta rått kött, till och med sånt som legat några dagar, utan att ta rötpoäng. Ett djur eller en mutant ger lika många ransoner krubb som dess **STY**. Varje måltid kostar dig 1 **MP**.
- ❑ Bitar offer på armlängds avstånd. Attacken ger skada lika med mängden **MP** du spenderar.

LUXVARELSE

Du har likt eldflugor och vissa fiskar förmågan att alstra ljus. Du kan:

- ❑ Skina likt solen och blända ett offer inom kort avstånd. Offret tvingas agera som i kolmörker. Effekten varar i lika många rundor som antalet **MP** du använder.

- ❑ Skingra mörker (sid 114) upp till kort avstånd från dig under några minuter. Kostar 1 MP.
- ❑ Bända ljus omkring dig och bli ottydlig under en runda. Du kan ta dig ur konflikt utan att slå för att FLY. Kostar dig 1 MP.

MAGNETISM

Du är en mänsklig magnet. Du kan:

- ❑ Knuffa bort eller dra till dig metallföremål inom kort avstånd. Det får inte väga mer än du själv. Kostar 1 MP.
- ❑ Slunga mindre metallprylar mot en fiende på upp till kort avstånd. Ger lika mycket skada som antalet MP du lägger. Rustning skyddar.
- ❑ Stöta undan kulor och andra metallvapen som är på väg att skada dig. Varje MP du spenderar eliminerar en ☢ som fienden slagit. (R)

MARDRÖMMARE

Du har den mentala kraften att, på nära avstånd, nästla dig in i andras hjärnor och låta dem uppleva hallucinationer. Du kan:

- ❑ Plåga offret med illusioner som ger förvirring eller tvivel lika med antalet MP du spenderar.
- ❑ Förvirra fiender så att de missar sin nästa handling. Fungerar bara på humanoider (kapitel 5 i *Kampanjbocken*). Kostar 1 MP per offer.
- ❑ Skapa en illusion så trovärdig att offret tror att den är verklighet. Kostar 2 MP.



INSEKTSVINGAR

MENTAL DOMINANS

Din hjärnas kraft är så stor att du kan ta kontroll över andra humanoida varelser och göra dem till dina viljelösa marionetter. Du kan:

- ❑ Bestämma vad offrets nästa handling blir. Du måste se honom i ögonen, vilket bara går på upp till nära avstånd. 1 MP. Han slår tärning för handlingen som vanligt. Ska han använda en mutation betalar du extra MP för mutationen. Tvingar du honom att skada sig själv tar han vapenskada, plus ett poäng skada för varje ytterligare MP du spenderar.



MAGNETISM

handlingar under tiden. Kontrollen bryts om du blir bruten av trauma.

- Du kan bara kontrollera ett monster åt gången.

MÄNSKLIG PLANTA

Din kropp har ärvt egenskaper från växtvärlden. Du kan:

- Suga näring ur solljus. Offra 1 MP i stället för att äta en ranson krubb. Fungerar bara utomhus.
- Din kropp har vassa taggar och utskott som du kan använda till attacker i närstrid. Ger en poäng skada per MP du lägger.
- Göra din hud hård som bark. Varje MP du spenderar minskar skadan från en fysisk attack med ett. (R)

MONSTERKONTROLL

På telepatisk väg kan du ta kontroll över ointelligenta djur och monster. Du kan:

- Ta total kontroll över ett monster inom nära avstånd. Det kostar MP lika med monstrets startvärde i STY delat med fyra, avrundat uppåt. Endast levande varelser som saknar Skärpa kan påverkas. Du kan inte kontrollera svärmar.
- Monstret är slav under din vilja, men kan inte kommenderas att skada sig självt. Kontrollen varar i cirka en timme, och du kan själv utföra andra



MARDRÖMMARE

PARASIT

Du är en parasit, som kan suga kraft ur levande humanoida varelser på armlängds avstånd. Du kan:

- ❑ Stjåla en poäng av valfri **GE** från offret för varje **MP** du spenderar. Du kan inte gå över ditt eget maxvärde. Effekten läker inte permanent trauma. Ingen effekt på kritiska skador.
- ❑ Stjåla en annan mutants mutation. Kostar 1 **MP**. Du kan använda mutationen under nästa runda, sedan får offret tillbaka den.
- ❑ Hela en annan varelses trauma, oavsett sort. Varje poäng kostar 1 **MP** och du tar då själv en poäng trauma av samma sort. Du kan läka även någon som är bruten. Du kan hela en icke-dödlig kritisk skada för 2 **MP** och en dödlig för 4 **MP**.

PATOKINESI

Du har förmågan att påverka andras känslotillstånd, på upp till nära avstånd. Du kan:

- ❑ Sprida skräck eller ångest. Ditt offer tar en poäng stress eller tvivel för varje **MP** du lägger.
- ❑ Läka en poäng stress eller tvivel per **MP** du lägger. Kräver hudkontakt. Du kan även hela dig själv.
- ❑ Påverka sinnestämningen i en folksamling. Du kan inte detaljstyra andras beteende, bara sprida en känsla av ilska, glädje, sorg, kärlek eller rädsla. Effekten varar några minuter. Kostar 1 **MP**.

PYROKINESI



PYROKINESI

Du har förmågan att tända eldar med ren tankekraft. Du kan:

- ❑ Sätta fyr på ett dött föremål av brännbart material. 1 **MP**.
- ❑ Sätta eld på en levande varelse inom nära avstånd. Ger ett poäng skada för varje **MP** du använder. Pansar ger inget skydd.

- Smälta is eller värma upp en kall plats (motverkar effekten av kyla under någon timme). Kostar 1 MP och eliminerar effekten av köld inom nära avstånd.

REGENERERA

Din kropp har en övermännisklig metabolism och kan läka skador oerhört fort. Du kan:

- Läka en poäng skada per MP som du använder. Läkningen sker på en runda, och du kan göra annat under tiden. **(F)**
- Läka en kritisk skada. En icke-dödlig kritisk skada kostar 2 MP och en dödlig kritisk skada kostar 4 MP. Du kan inte läka kritiska skador som dödar direkt.
- När du har läkt måste du inom **T6** minuter äta lika många ransoner krubb som MP du använde, annars blir du direkt bruten av skada (skadan räknas som icke-typisk).

REPTILISK

Din kropp har ärvt egenskaper från reptilerna. Du kan:

- Förändra huden efter miljön som en kameleont. Du lyckas automatiskt med att **SMYGA** och attacker mot dig sker som i mörker. Effekten sitter i under några minuter. Kostar dig 1 MP och kräver att du är naken eller näst intill.
- Pressa dig igenom ett hål eller en passage som bara är någon decimeter bred. Kostar 1 MP.
- Hypnotisera en fiende på upp till nära avstånd med dina reptilögon. Han tar en poäng förvirring per MP du spenderar.

RIKTNINGSKNÖL

Du har ärvt flyttfåglarnas förmåga att känna av väderstreck och orientera dig. Du kan:



REPTILISK

- ❑ Halvera tiden det tar att utforska en sektor i Zonen. Kostar en **MP**.
- ❑ Agera i totalt mörker utan avdrag eller hinder under **T6** minuter. Kostar 1 **MP**.
- ❑ Påverka balanssinnet hos fiender inom nära avstånd. Offren tar lika många poäng stress som antalet **MP** du använder. Du kan fördela trauma-poängen fritt på flera offer.

RÖT-ÄTARE

Du är okänslig för effekterna av Rötan. Du tar rötpoäng som vanligt (läs mer om Rötan i kapitel 8), men du kan:

- ❑ Spendera 1 **MP** för att slippa ta en poäng trauma av Röta. **(R)**
- ❑ Använda 1 **MP** för att förbruka en röt-poäng till att återhämta valfri grund-egenskap ett steg.
- ❑ Utstöta koncentrerad Röta mot en fiende på armlängds avstånd. Ger offret ett poäng trauma av valfri sort för varje **MP** du lägger. Varje poäng trauma du orsakar kräver att du har en röt-poäng, som konsumeras av attacken.

SONAR

Genom att utstöta och uppfånga ett höfrekvent ljud kan du:

- ❑ Läs av din omgivning och därmed slippa alla negativa effekter av mörker under **T6** minuter. Kostar 1 **MP**.
- ❑ Bedöva fiender inom kort avstånd. Ett antal offer lika med antalet **MP** du

lägger får en poäng stress var.

- ❑ Störa en fiende inom kort avstånd som **SKJUTER** mot någon. Varje **MP** du lägger eliminerar en ☢ han slår. **(R)**





TELEPATI

SPORSÄCKAR

Du har dolda säckar med sporer på kroppen, och kan skicka ut riktade moln av mot mål på nära avstånd. Sporrerna kan:

- ❑ Påverka andras känslor och sinnesstämning. För varje **MP** du spenderar tar ditt offer en poäng tvivel.
- ❑ Stinka så illa att offret kvävs eller blir svårt illamående. För varje **MP** du lägger tar ditt offer en poäng skada. Rustning ger inget skydd.
- ❑ Skymma all sikt nära dig. Du kan ta dig ur en konflikt utan att slå för att **FLY**. Kostar 1 **MP**.

SPRINTER

Din benmuskulatur är abnormt utvecklad och du kan springa extremt fort en kort sträcka. Du kan:

- ❑ Fördubbla din förflyttning i en runda – varje manöver du lägger på förflyttning räknas som två (sid 97). Du kan alltså gå direkt från långt avstånd till armlängd på en runda, eller gå direkt från kort avstånd och slåss i närstrid i samma runda. Kostar 1 **MP**. **(F)**
- ❑ Automatiskt lyckas **FLY** från en konflikt, utan att slå tärning. Kostar 1 **MP**.

SPÅRSINNE

Ditt luktsinne är övermänskligt utvecklat. Du kan:

- ❑ Likt en blodhund följa luktspåret efter en viss person eller monster. Kostar 1 **MP** per dygn.

- ❑ Upptäcka en fiende som försöker utföra en smygattack eller ett bakhåll. Varje **MP** slår ut en ☢ i fiendens **SMYGA**-slag.
- ❑ Lukta dig till krubb i närheten. Kostar 1 **MP** och ger **T6** ransoner rötskadat krubb ute i Zonen.

SYRASPOTT

Din kropp genererar en frätande syra. Du kan:

- ❑ Spotta syra mot fiende på nära håll. Gör ett poäng skada direkt och en till varje runda tills offret klarat ett slag för att **FLY**. Pansar skyddar. Kostar 1 **MP**.
- ❑ Fräta sönder ett smalt eller litet föremål. Kostar 1 **MP**.

- ❑ Öppna ett stängt lås av mindre komplicerat slag. 1 **MP**.

TELEPATI

Din hjärna kan läsa av och påverka andra humanoida varelsers tankar på upp till nära avstånd. Du kan:

- ❑ För varje **MP** du spenderar får du svar på en av följande frågor: Ljuger han? Döljer han något? Vad tänker han på just nu?
- ❑ Plantera en enkel tanke i någons hjärna. Kostar 1 **MP**. Han kommer att tro att det är sant.
- ❑ Skapa en mental kortslutning som fräter sönder offrets hjärna. Offret tar en poäng förvirring per **MP** som du använder.

VILDDJUR

Du är hälften människa, hälften rovdjur. Du kan:

- ❑ Angripa en eller flera fiender på armlängds avstånd med huggtänder och klor. De tar skada lika med antalet **MP** du spenderar. Pansar skyddar på vanligt sätt.
- ❑ Vråla ett avgrundsvrål. Påverkar en fiende per satsad **MP**, på upp till kort avstånd. Påverkade fiender tar en poäng stress var.
- ❑ Vägra ge dig. När du blir bruten av skada eller stress kan du resa dig igen och automatiskt återhämta traumapoäng lika med antalet **MP** du lägger. Mutationen har ingen effekt mot kritiska skador.



VILDDJUR





KONFLIKT & TRAUMA

När någon ställer sig i din väg har du ibland inget annat val än att få honom att flytta på sig. Flera av färdigheterna som beskrevs i kapitel 3 låter dig påverka andra personer, via manipulation, hot eller naket våld. När någon vill knäcka dig, och du vill knäcka honom lika mycket, har vi en konflikt.

Konflikter tär hårt på din rollperson och kan sluta med döden. Innan du ger dig in i en konflikt ska du alltid fråga dig: Är det värt det?

RUNDOR & INITIATIV

En konflikt startar när du försöker **MANIPULERA**, **SKJUTA**, **SLÄSS** mot eller **MUCKA** med någon – eller när någon annan gör samma sak mot dig. Då är det dags för ett *initiativslag*. Slå det innan någon rullar tärning för sin färdighet.

INITIATIVSLAG

Slå varsin **T6** och addera aktuellt värde i Kyla. Inga färdigheter används och du kan inte pressa slaget. Den som slår högst får agera först. Slår ni lika får slumpen (valfritt omodifierat tärningslag) avgöra. När ni båda har agerat varsin gång är rundan slut, och en ny runda börjar. Turordningen behålls konflikten ut - initiativslag slås bara i den första rundan av en konflikt.

Mutationer och talanger: Mutationen Hyperreflexer och flera talanger (kapitel 4) kan påverka ditt initiativslag.

Tidsåtgång: I spelets värld kan en runda motsvara mellan ett tiotal sekunder och flera minuter, beroende på omständigheterna och vilka färdigheter som används.

FLER I KONFLIKTEN

Kanske har du din flock på din sida i konflikten. Kanske har fienden också sällskap. Alla individer som vill lägga sig i striden slår varsitt initiativslag. Resultaten skapar en turordning som ni följer konflikten ut. Skriv ner era initiativslag så att ni inte glömmer. Vid lika slag avgörs varje tvist av slumpen, som ovan.

Grupper av SLP: För grupper av SLP med identiska speldata räcker det att SL slår ett gemensamt initiativslag för hela gruppen, som sedan agerar på samma plats i rundans turordning. I vilken turordning de agerar sinsemellan avgör SL.

FÖRÄNDRA INITIATIV

Du slår aldrig om ditt initiativslag under en konflikt, men du kan öka ditt initiativvärde på flera olika sätt:

- ▣ Använda mutationen Hyperreflexer.
- ▣ Spendera extra  som du rullar när du SLÅSS eller SKJUTER.

Det nya värdet gäller från och med nästa runda, och kan alltså kasta om turordningen i alla kommande rundor.

EXEMPEL

Krin, Nafta, Marl och Silas passerar ett förfallet tivoli i Zonen. Plötsligt anfaller en skara zongastar! Dags att slå initiativ, T6 + KYL. SL slår 9 för zongastarna. Krin slår 8, Nafta 5, Marl 6 och Silas 7. Men Krin har Hyperreflexer och väljer att aktivera mutationen. Hennes initiativvärde ökar till 13, vilket innebär att hon agerar först.

HANDLINGAR & MANÖVRER

När det är din tur i rundan får du utföra en *handling* och en *manöver*, alternativt två manövrer.

En handling kan vara att:

- ▣ Slå för en färdighet.
- ▣ Använda en mutation.

En manöver är något du gör under en konflikt som inte kräver ett tärningsslag. Manövrer lyckas alltid automatiskt. En manöver kan vara att:

- ▣ Förflytta dig mot en fiende (sid 97).
- ▣ Söka skydd (sid 108).
- ▣ Plocka upp ett föremål ur packningen.
- ▣ Plocka upp ett föremål från marken.
- ▣ Dra ett vapen.
- ▣ Sikta med ett skjutvapen (nedan).
- ▣ Ladda om ett skjutvapen (nedan).
- ▣ Använda ett föremål.
- ▣ Hoppa in i ett fordon (sid 115).
- ▣ Starta ett fordon.



I EN RUNDA KAN DU:

- ▣ Utföra en handling och en manöver
...eller...
- ▣ Utföra två manövrer



HJÄLPA ANDRA

Om du hjälper en annan rollperson eller SLP ersätter detta din egen handling i rundan. Du kan dock utföra en manöver medan du hjälper någon annan. Du kan läsa mer i kapitel 3.

BLANDA HANDLINGAR

Mutant: År Noll gör inte skillnad på olika typer av konflikter. Inget hindrar att du till exempel **SKJUTER** mot någon i första rundan, försöker **MANIPULERA** honom till att ge upp i runda två, och sedan **SKJUTER** mot honom igen i runda tre. Du väljer fritt vilken färdighet du vill använda.



MUTATIONER

Att aktivera en mutation räknas normalt som en handling. Du kan alltså inte aktivera en mutation och använda en färdighet i samma runda. Vissa mutationer bryter dock mot denna regel:

Reaktiv effekt: Att aktivera en mutation med reaktiv effekt (sid 82) tar ingen tid alls, det räknas varken som en handling eller en manöver. Ofta handlar det om förmågor som kan skydda dig mot skada.

Förstärkande effekt: En annan sorts mutation är den förstärkande. Den aktiverar du samtidigt som du använder en färdighet, för att öka effekten av färdigheten. Att aktivera en förstärkande förmåga räknas inte heller som en handling eller manöver i sig - men det måste ändå ske vid din tur i rundan.

TALANGER

Vissa talanger, till exempel Snabbdragare, låter dig bryta mot de normala reglerna för handlingar och manövrer. Läs mer om talanger och deras effekter i kapitel 4.

EXEMPEL

*Rollpersonerna agerar i striden mot zongastarna. Krin kastar sig i skydd och drar sitt skrotgevär (två manövrer). Marl rusar dödsföraktande mot fienden (två manövrer på förflyttning). Nafta drar sitt vapen och retirerar (en manöver och en handling). Silas tar skydd och försöker **MANIPULERA** fienden till att sluta skjuta (en manöver och en handling).*

AVSTÅND & FÖRFLYTTNING

I konflikter delas avståndet mellan dig och fienden in i fem steg:

Armslängd: Helt intill.

Nära: Några steg bort.

Kort: Upp till 20–30 meter.

Långt: Upp till ett par hundra meter.

Distans: Så långt du kan se i zondiset.

AVANCERA & RETIRERA

För att förflytta dig mot eller bort från en fiende använder du manövrer. Att komma en avståndskategori närmare eller längre bort från fienden kräver en



GRUPPSLAG FÖR SLP

Grupper av **SLP** som samarbetar kan anfalla med ett enda, gemensamt tärningsslag i stället för att slå för separata anfall. Det fungerar som hjälp (sid 54) - varje person som hjälper till ger modifikation **+1** i attacken. Detta underlättar för **SL**.

manöver, så länge du börjar och slutar på kort avstånd eller närmare. Bortom kort avstånd krävs det två manövrer i direkt följd för att förflytta dig en avståndskategori (vilket betyder att du inte samtidigt kan utföra en handling). Mutationer och artefakter kan göra att du kan förflytta dig snabbare än normalt.

Mutationer och artefakter kan göra att du kan förflytta dig snabbare än normalt. Fordon fördubblar till exempel din förflyttning – varje manöver du lägger på förflyttning räknas som två. Se fordonsreglerna på sidan 112 för detaljer.

FÖRFLYTTNING

ATT GÅ FRÅN	TILL	KRÄVER
Nära	Armslängd	En manöver
Kort	Nära	En manöver
Långt	Kort	Två manövrer

FLY FRÅN KONFLIKTEN

Om en strid går dig emot är det bättre att fly och överleva än att kämpa in i döden. Om du vill lämna konflikten direkt slår du för färdigheten **FLY** – ett lyckat slag betyder att du lyckas komma undan på något sätt, och konflikten är över. Du kan inte använda slaget till att ta dig förbi en fiende – du måste fly tillbaka i samma riktning som du kom ifrån.

SL kan ge dig en modifikation på slaget beroende på hur svår terrängen är att gömma sig i. Även avståndet till närmaste fiende spelar in, se tabellen intill.

FLY FRÅN KONFLIKTEN

AVSTÅND	MODIFIKATION
Armslängd	-2
Nära	-1
Kort	0
Långt	+1
Distans	Inget slag behövs

Notera att det räcker med ett lyckat slag för att ta dig undan – lyckas du **FLY** är du ute ur konflikten. Notera också att du inte ska slå om du är på distans, då kommer du undan automatiskt.

Misslyckas slaget blir du så ansatt av fienden att du inte tar dig undan – du blir kvar på samma avstånd. **SL** kan också låta något mer missöde drabba dig (sid 48). Du kan försöka **FLY** igen i nästa runda.

EXEMPEL

Avståndet mellan rollpersonerna och zongastarna är kort. För att komma fram under konfliktens första runda måste Marl använda två manövrer. I rundan efter kan han angripa dem i närstrid. Hade han haft ett skrotspjut (som kan användas på nära håll) hade han kunnat anfalla redan i första rundan.

*Nafta vill lämna striden, vilket betyder att hon måste slå för att **FLY**. Eftersom avståndet till fienden är kort slipper hon modifikation.*

ANNAN FÖRFLYTTNING

Det finns förstås andra typer av förflyttning i en konflikt utöver att reti-

rera, avancera eller fly från striden. I dessa fall får **sl** bedöma handlingen och vad du vill uppnå. Att springa en kort bit utan hinder, till exempel för att söka skydd, är en manöver. Om förflyttningen är svårare att klara av, till exempel att du rusar för att hinna fram till ett fornvapen på marken en bit bort eller för att kasta dig in genom en bunkerport som är på väg att stängas, måste du klara ett slag för att **FLY** för att lyckas.

BAKHÅLL & SMYGATTACKER

Nyckeln till att vinna en konflikt är ofta att angripa när fienden minst anar det. Det finns flera olika sätt att uppnå detta.

Överraskning: Om du anfaller på ett sätt som **sl** bedömer vara överraskande får du addera **+3** på ditt initiativslag.

Smygattack: När du tassar fram mot någon och anfaller obemärkt kallas det en smygattack. Slå först för att **SMYGA**. Du får en modifikation som beror på hur nära du går - se tabellen intill. Om du vill anfalla i närkamp måste du som regel komma inom armlängds avstånd. Om du misslyckas blir du upptäckt på ditt startavstånd - slå initiativ. Om du lyckas får du en fri handling (men ingen manöver) innan ni slår initiativ. Fienden får använda reaktiva mutationer för att försvara sig mot din fria handling.

Om flera personer vill utföra en smygattack tillsammans måste alla slå separata slag för att **SMYGA**. Om ett eller flera slag misslyckas blir angriparna upptäckta och alla måste slå för initiativ normalt.

Bakhåll: En särskild typ av smygattack är ett bakhåll - att ligga och lurpassa på en fiende och angripa när han passerar. Alla som deltar i bakhållet slår för att **SMYGA** precis som ovan, men med modifikation **+2** eftersom det är offret och inte angriparen som rör på sig.

Sjätte sinne: Notera att djurförmågan Sjätte sinne kan användas för att upptäcka smygattacker och bakhåll.

SMYGATTACKER & BAKHÅLL

AVSTÅND	MODIFIKATION
Armslängd	-2
Nära	-1
Kort	0
Långt	+1
Distans	+2

SOCIALA KONFLIKTER

Till konflikter utan våld använder du normalt färdigheten **MANIPULERA** (sid 60), men krossare kan även **MUCKA** (sid 61).

FÖRHANDLINGSPPOSITION

För att du ska kunna **MANIPULERA** eller **MUCKA** med någon måste du kunna prata med motparten, och det du vill uppnå måste vara rimligt. Om **sl** tycker att så är fallet bedömer hon din *förhandlingsposition* och ger dig en modifikation därefter.

Var och en av dessa faktorer ger dig modifikation **+1**:

- Du har fler personer på din sida.
- Det du önskar kostar inte motparten något.

- ❑ Motparten är har tagit trauma.
- ❑ Du har hjälpt motparten tidigare.
- ❑ Du lägger fram din sak mycket väl (sl:s bedömning).

Var och en av dessa faktorer ger dig modifikation -1:

- ❑ Motparten har fler personer på sin sida.
- ❑ Du ber om något dyrbart eller riskabelt.
- ❑ Motparten har inte något att vinna på att hjälpa dig.
- ❑ Ni har svårt att förstå varandra.
- ❑ Avståndet mellan er är kort eller längre (sid 97).

PÅVERKA GRUPP

När du vill **MANIPULERA** eller **MUCKA** med en hel grupp riktar du oftast handlingen mot gruppens ledare eller talesperson. Kom ihåg att du får -1 om motparten har fler på sin sida än du. Om du når en överenskomelse med ledaren, eller bryter honom, följer resten av gruppen oftast efter. Finns ingen given ledare är det svårare – då agerar alla på motsidan individuellt.

AVSTÅND

För att **MANIPULERA** eller **MUCKA** med någon behöver du normalt vara nära – men om det är rimligt i situationen kan dessa handlingar användas på kort avstånd eller till och med på långt håll. **sl** kan ger dig en negativ modifikation om hon bedömer att avståndet försämrar din förhandlingsposition (ovan).

PRYLAR

Vissa prylar – särskilt artefakter – kan ge dig prylbonus till att **MANIPULERA** eller **MUCKA** med någon.

EXEMPEL

*Silas försöker **MANIPULERA** zongastarnas ledare. **sl** bedömer att hans förhandlingsposition är dålig – i skottlossningen har zongastarna svårt att höra honom, de har svårt att förstå hans språk, och de har inget direkt att vinna på att lyssna. **sl** ger Silas modifikation -3.*

EFFEKTER

När du lyckas **MANIPULERA** någon betyder det oftast att motparten gör som du vill – men kräver någon form av motprestation. **sl** bestämmer vad motprestationen är, men det måste vara rimligt att du kan utföra den. Det är upp till dig att acceptera avtalet eller avstå.

Bonuseffekter: För varje extra  du slår får du välja en av dessa effekter:

- ❑ Du bryter ner motparten. Han tar en poäng tvivel (sid 106). Kan väljas flera gånger. Om han blir bruten ger han med sig utan motprestation.
- ❑ Du sätter skräck i honom. Han tar en poäng stress (sid 106). Kan väljas flera gånger. Om han blir bruten ger han med sig.

Mucka: Färdigheten **MUCKA** har andra effekter. Se sidan 61.

NÄRSTRID

När du anfaller i närstrid slår du för att **slÅSS**. Närstrid sker normalt på armlängds avstånd. Med vissa vapen – till exempel ett skrotspjut eller en cykelkedja – kan du anfalla från nära avstånd.

EFFEKTER

När du lyckas med att **slåss** tar offret vapenskada (nedan). För varje extra ☢ du slår utöver den första får du välja en bonuseffekt:

- ☐ Du gör ytterligare en poäng i skada. Du kan välja denna effekt flera gånger, om du slår flera ☢.
- ☐ Du sätter skräck i fienden. Han tar en poäng stress.
- ☐ Du ökar ditt initiativvärde med 2, från och med nästa runda.
- ☐ Fienden tappar ett vapen eller annat föremål. Du väljer vilket. Att ta upp ett tappat föremål kräver en manöver (sid 96).
- ☐ Du håller fast fienden, genom att klänga på honom eller pressa honom mot marken. Se fasthållning, nedan.
- ☐ Fienden faller omkull eller knuffas bakåt, till exempel över ett stup.

PARERA

Om du blir angripen i närstrid kan du välja att *parera*. Du slår då också för att **slåss**. Ni rullar era tärningar samtidigt, och jämför resultaten. För varje ☢ du slår, välj en bonuseffekt:

- ☐ Du slår ut en av angriparens ☢. Får han noll ☢ kvar missar hans attack.
- ☐ Du ökar ditt initiativvärde med 2 från och med nästa runda.
- ☐ Du slår vapnet ur händerna på angriparen.



SLAGTRÄ MED SPIKAR



SKROTYXA

- ☐ Du fäller angriparen till marken.
- ☐ Du får in en motattack på angriparen som gör vapenskada. Du kan inte öka skadan genom fler ☢.

Notera att du kan välja att få in en motattack stället för att stoppa fiendens attack. Det kan alltså sluta med att ni träffar varandra samtidigt.

Begränsningar: Det finns flera begränsningar för möjligheten att parera:

- ☐ Du måste deklarerar att du parerar innan fienden rullar sina tärningar.
- ☐ Om du parerar förlorar du din nästkommande handling, alltså i pågående runda om du inte har agerat ännu och i nästa runda om du redan har agerat. Du behåller dock din manöver.
- ☐ Du kan bara parera en attack per runda. Om du parerar och blir angripen igen i samma runda kan du inte parera på nytt.
- ☐ Om angriparen har ett vapen i händerna och du själv saknar tillhygge får du modifikation -2 på ditt slag för att parera.

FASTHÅLLNING

Som bonuseffekt när du lyckas **slåss** mot en fiende kan du välja att hålla fast

honom, genom att klänga på honom med klor och tänder eller använda din tyngd för att pressa honom mot marken.

För att komma loss måste fienden lyckas **slåss** mot dig, alternativt aktivera en förmåga som ger dig skada. Innan han gjort det kan han inte utföra någon annan handling, och inga manövrer.

Medan du håller fast fienden kan inte heller du göra annat än att **slåss** eller använda en förmåga mot honom.

EXEMPEL

Marl kastar sig över en zongast. Zongasten vill parera. Marl slår två ☢ och zongasten en ☢ och den väljer att slå ut en av Marls ☢. Marls attack lyckas men han får inte välja någon bonuseffekt. Marl slåss med bara händerna och zongasten tar alltså 1 i skada (vapenskada för obehäpnad attack). Eftersom zongasten parerade måste han avstå sin nästa handling.

STRID PÅ AVSTÅND

När du anfaller någon på avstånd slår du för färdigheten **SKJUTA**. Du behöver ett avståndsvapen, om så bara en sten att kasta. Tabellen på sid 106 anger vapnets räckvidd, alltså det maximala avstånd som vapnet kan användas på.

Skydd: Du kan inte parera avståndsattacker. I stället gör du klokt att söka skydd (sid 108) när kulorna börjar vina.

MODIFIKATION

När du **SKJUTER** mot någon är det svårare att träffa ju längre bort målet befinner sig. På



SKROTPISTOL

kort avstånd får du modifikation **-1** och på långt avstånd får du **-2**. På armlängds avstånd får du **-3**, eftersom det är svårt att få korn på en fiende i närstrid. Detta gäller inte om du **SKJUTER** mot försvarslösa eller helt omedvetna fiender.

SKJUTA PÅ AVSTÅND

AVSTÅND	MODIFIKATION
Armlängd	-3*
Nära	-
Kort	-1
Långt	-2

*Gäller ej försvarslösa fiender

SIKTA NOGA

Innan du **SKJUTER** mot någon kan du använda en manöver till att sikta noga. Det ger dig en modifikation **+1** till slaget. Om du dessutom har ett skydd (nedan) att luta dig mot ökar bonusen till **+2**. Du måste sikta och **SKJUTA** i samma runda – du kan inte spara bonusen till en senare runda. Du kan inte sikta mot en fiende på armlängds avstånd som är medveten om dig – han är för nära för att du ska få korn på honom.

OMLADDNING

Hemmabyggda skjutvapen laddas normalt med en patron åt gången. Varje gång du har avlossat ett skott måste du ägna en manöver åt att ladda om vapnet innan du kan skjuta igen. Även pilbågar och slungor måste förberedas med en manöver innan de kan avlossas på nytt.

Magasin: Artefakter kan ha magasin med flera patroner som låter dig skjuta gång på gång utan att ladda om. Du behöver inte räkna hur många patroner som finns i magasinet – räkna med att de räcker striden ut. Hur många patroner du har totalt måste du förstås hålla ordning på.

Flerpipiga vapen: Det finns också vapen, både artefakter och hemmabyggna (sid 62), som har två eller fler pipor som laddas med en patron var. Du kan



SKROTGEVÄR

bara avfira en pipa åt gången, men du behöver inte ladda om förrän alla piporna har avfyrats.

EXEMPEL

Krin har sökt skydd bakom ett bilvrak och ska skjuta mot en zongast med sitt skrotgevär. Först siktar hon noga (en manöver), vilket ger henne modifikation +1. I nästa runda vill hon skjuta igen. Då kan hon inte sikta noga, eftersom hon måste använda sin manöver i den rundan till att ladda om.

KALIBER

I spelets grundutförande gör vi för enkelhetens skull ingen skillnad mellan patroner av olika typ och kaliber – alla patroner går att använda i alla vapen. För den som önskar lite mer realism indelas patroner i tre typer: pistol, gevär och hagel. Den som tillverkar ett skrotvapen måste bestämma vilken typ av ammunition det är gjort för. När det gäller artefakter är det uppenbart. Spelmarkerna för patroner har olika symboler för de olika ammunitionstyperna – se bilderna intill.

GEVÄR



HAGEL



PISTOL



EFFEKTER

När du **SKJUTER** mot någon och träffar tar offret vapenskada. För varje extra ☢ du slår (utöver den första) får du även välja en bonuseffekt:

- ❑ Du gör ytterligare en poäng i skada. Denna effekt kan väljas flera gånger.
- ❑ Du tvingar fienden att hålla huvudet nere. Han tar en poäng stress.
- ❑ Du ökar ditt initiativvärde med 2, från och med nästa runda.
- ❑ Fienden tappar ett vapen eller annat föremål. Du väljer vilket.
- ❑ Fienden faller omkull eller knuffas bakåt, till exempel över en kant.

EXEMPEL

Krin SKJUTER mot en zongast igen och slår två ☢. Skrotgeväret har vapenskada 2. Hon väljer att lägga sin extra ☢ på att öka skadan. Zongasten tar 3 i skada.

AUTOMATELD

Vissa ovanliga artefakter kan avfira helautomatiska skottsälvor. När du avfyrar ett sådant vapen slår du som vanligt för att **SKJUTA**. Du kan också pressa slaget på normalt sätt – med skillnaden att det kostar dig en till patron.

Du kan därefter välja att fortsätta skjuta automateld genom att fortsätta pressa ditt slag, om och om igen tills

du inte vill skjuta mer. Varje gång du pressar slaget kostar det dig en patron. Som vanligt riskerar både vapnet och du själv att skadas varje gång du pressar (se kapitel 3).

Du kan pressa ditt slag hur många gånger du vill tills dina patroner är slut eller tills du eller vapnet kollapsar.

Flera mål: När du **SKJUTER** automateld kan du rikta dina pressade slag – inklusive det första – mot ett nytt mål. Den första ☢ du rullar för ett nytt mål ger vapenskada på det målet. Ytterligare ☢ för samma mål ökar skadan ett steg.

EXEMPEL

Skrotskallen Nafta har kommit över en dyrbar forntida automatkarbin. Hon öppnar eld mot en zongast och rullar två grundtärningar (hon har KYL 2), två färdighetstärningar (FV 2 i att SKJUTA) och tre pryltärningar (för vapnet). Det första slaget ger inga ☢, men en pryltärning visar ✨. Nafta pressar slaget, trots att hon vet att det skadar vapnet. Hon använder en patron till och slår om sex tärningar (alla utom den som visade ✨). Nu slår hon två ☢ och ingen ☹ eller ✨! Zongasten träffas och faller till marken.

Men Nafta mejar vidare mot en annan zongast – hon pressar slaget igen. Hon använder ytterligare en patron och slår om de fyra tärningar som nu varken visar ☢ eller ✨. Hon slår nu en till ☢. Hon har tre tärningar kvar som hon skulle kunna pressa, men väljer att nöja sig. Två fiender är träffade, men Nafta har förbrukat tre



SKROTGEVÄR

patroner och automatkarbinens bonus är sänkt till **+2**. Efter striden kan hon reparera vapnet genom ett lyckat slag för att **MECKA**. Om slaget lyckas återställs automatkarbinens bonus till **+3**. Om slaget misslyckas sänks bonusen permanent till **+2**.

VAPEN

Vapen ökar din effektivitet i närstrid, och är direkt nödvändiga för strid på avstånd. Här intill finns listor över vanliga vapen som skrotskallar kan bygga och som du kan byta till dig i Arken. Bättre vapen från den gamla tiden kan du hitta ute i Zonen – om du har tur.

Bonus anger hur många pryltärningar du får rulla när du använder vapnet. Kom ihåg att prylbonusen kan sänkas om du pressar ditt slag – bonusen minskar då med ett för varje  du slagit (sid 52).

CYKELKEDJA



Om prylbonus når noll är vapnet trasigt och måste lagas av en skrotskalle.

Skada anger hur mycket skada fienden tar om du lyckas med din attack. Slår du extra  kan du öka skadan (sid 57).

Räckvidd anger det maximala avståndet på vilket vapnet kan användas.

Hemmabyggen kan byggas av skrotskallar (sid 62). Bonus och skada för dessa är normalvärden – lyckade hemmabyggen kan få högre värden. Skjutvapen kan också få flera pipor så att de kan avlossas flera gånger utan att laddas om (nedan).



SKROTSPIJUT

NÄRSTRIDSVAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Obeväpnad	-	1	Armslängd	-
Tillhygge	+1	1	Armslängd	-
Cykelkedja	+1	1	Nära	-
Knogjärn	+1	1	Armslängd	Hemmabygge, lätt vapen
Skrotniv	+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
Skrotyxa	+1	3	Armslängd	Hemmabygge, tungt vapen

AVSTÅNDSVAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Kastad sten	-	1	Kort	-
Slunga	+1	1	Kort	Hemmabygge, lätt vapen
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



ELDKASTARE

Lätta vapen räknas räknas bara som ett halvt föremål i din utrustningslista (sid 27).

Eldkastare kräver en dos sprit (sid 113) för varje attack som utförs. Den som blir träffad fortsätter att brinna och tar ytterligare ett i skada varje runda tills han lyckas med ett slag för **FLY**. Varje försök är en handling.

Skrotkanoner är stora pjäser som knappt kan flyttas för hand. Varje attack kräver en sprängladdning med minst sprängverkan 6 (sid 114).

Artefakter: Speldata för vapen från den gamla världen finns på artefaktkort och samlat i tabellform i kapitel 6 i *Kampanjboken*.

TRAUMA

Det finns fyra typer av trauma i spelet. Varje typ sänker en av dina fyra grundegenskaper.

Skada: Blödande sår, krossade ben och utmattning. Sänker din Styrka.

Stress: Nervositet, oro och rädsla. Sänker din Kyla.

Förvirring: Oklarhet, konfundering och missförstånd. Sänker din Skärpa.

Tvivel: Ovisshet, misstro, besvikelse och sorg. Sänker din Känsla.

KRYSSA TRAUMA

Markera din rollpersons trauma i cirkelarna till vänster om rutan där du fyller i grundegenskapsvärdet.

Du kan få trauma på flera olika sätt:

- o **Av attacker.** När någon lyckas **SLÄSS** med dig eller **SKJUTA** mot dig tar du skada lika med vapenskadans, plus ett för varje extra ☢ som angriparen använder till att öka skadan (ovan). Du kan ta tvivel eller stress när någon **MANIPULERAR** dig eller **MUCKAR** med dig (sid 60 respektive 61). Även mutationer kan ge trauma - vanligtvis 1 poäng per spenderat MP.
- o **Genom att slå** ☹ när du själv pressar ett tärningsslag. När du pressar får du en poäng trauma av den sort som är kopplad till den aktuella grundegenskapen för varje ☹ du slagit - skada för **STY**, stress för **KYL**, förvirring för **SKP** och tvivel för **KNS**. Det är inte bara negativt - ansträngningen kan utlösa dina inre mutantkrafter. För varje ☹ du slagit när du pressar ett slag får du också en mutationspoäng.
- o **Av Rötan.** Läs mer om Rötan i kapitel 8.

RUSTNING & SKÖLD

Effekten av rustning avgörs av *skyddsvärdet*. Du kan bara bära en rustning åt gången. När du tar skada från en fysisk attack rullar du ett antal pryltärningar lika med skyddsvärdet. För varje ☢ du slår minskar skadan med ett. Slaget är ingen handling och kan inte pressas.

Om någon skada tränger igenom rustningen kan dess skyddsvärde minska - för varje ☢ du slog minskar skyddsvärdet med ett. Om rustningen absorberade all skada har ☢ ingen effekt. Rustningar kan repareras som andra prylar.

Rustningar hjälper inte mot skada från köld, svält eller trauma som du orsakar dig själv när du pressar ett tärningsslag.



Sköldar: Skrotskallar kan bygga sköldar av vägskyltar, soptunnelock eller annat skrot. De fungerar likadant som rustningar och har normalt skyddsvärde 3. Du kan bära en sköld och en rustning, och slår då för båda när du blir skadad. Slå för skölden först.

Mutationer: Vissa mutationer kan skydda dig mot skador utan att någon tärning behöver rullas. Se kapitel 5.

Naturligt pansar: Monster (se kapitel 5 i *Kampanjboken*) har ofta ett naturligt pansar. Det fungerar som rustning, med skillnaden att skyddsvärdet aldrig minskar - ☢ har alltså ingen effekt.

EXEMPEL

Marl träffas av ett slag som ger två poäng skada. Han har en skrotrustning med skyddsvärde 3. Han rullar tre pryltärningar. Det blir en ☸ och en ☸. Han slipper en poäng skada, men rustningens skyddsvärde går ner till 2. Efter striden kan Nafta försöka laga den.

SKYDD

När du ger dig in i en eldstrid kan det rädda ditt liv att ta skydd bakom något – helst något hårt, som en mur eller ett bilvrak. Att ta skydd bakom något räknas som en manöver. Skydd har ett skyddsvärde och fungerar exakt som rustning – men hjälper bara mot avståndsattacker. Skydd skadas av ☸ precis som rustningar. Skydd kan kombineras med rustning.

Sikta: Om du siktar (ovan) när du har ett skydd att ta stöd mot ökar din bonus för siktet till +2.



TYPISKA SKYDD

BARRIÄR	SKYDDSVÄRDE
Buskage	2
Möbel	3
Trädörr	4
Bildörr	5
Husvägg	6
Sandsäck	7



EXEMPEL

Krin ligger i skydd bakom bilvraket

(skyddsvärde 5). En skott träffar henne och ger ett i skada. Krin rullar fem pryltärningar för skyddet. Det blir en ☸ och Krin slipper skada. I nästa runda träffas Krin igen. Den här gången slår hon två ☸ och ingen ☸. Krin skadas och vrakets skyddsvärde minskar till 3. Krin gör klokt i att hitta ett annat skydd (vilket tar en manöver).

BRUTEN

Om en grundgenskap når noll blir du bruten. Det innebär att du säckar ihop och tappar orken eller viljan att fortsätta. Exakt vad det innebär att vara bruten beror på vilken GE som kraschat:

Styrka: Din kropp är slagen sanslös, eller är lamslagen av smärta.

Kyla: Du får ett nervöst sammanbrott.

Skärpa: Din hjärna överbelastas och du kan inte tänka klart.

Tvivel: Du bryter ihop av sorg, vanmakt eller självömkan.

EFFEKT

När du är bruten (oavsett typ av trauma) kan du inte slå för några färdigheter, utföra handlingar eller aktivera mutationer. Du kan utföra en manöver per runda.

UPP IGEN

När du är bruten är det snabbaste sättet att komma på fötter igen att någon annan person lyckas VÅRDA dig.

Som regel måste du dock inte bli VÅRDAD för att repa dig. Om ingen VÅRDAT dig efter

T6 timmar repar du dig ändå, och återfår en poäng i den aktuella grundegenskapen.

När du är på fötter igen kan du återhämta resten av dina förlorade **GE**-poäng.

Kritiska skador: Om du är bruten av skada och därmed har tagit en kritisk skada, kan det finnas en risk att du dör om ingen **VÅRDAR** dig i tid. Läs mer nedan.

NÅDASTÖT

När du är bruten är du ett enkelt offer. En fiende kan då försöka ge dig en nådastöt och döda dig på fläcken, men måste klara ett slag för **KYL** (utan **FV**) – att döda i kallt blod är inte så lätt som man kanske kan tro. Samma sak gäller fallna fiender i ditt våld.

ÅTERHÄMTNING

För att läka trauma och få tillbaka förlorade **GE**-poäng krävs två saker:

- Minst fyra timmars vila.
- Någon typ av resurs, beroende på grundegenskapen.

Vilken resurs som krävs beror på vilken grundegenskap som ska läkas. Du kan till och med läka flera **GE** parallellt under samma viloperiod, så länge du har tillgång till de resurser som krävs. De är:

- **Styrka:** Mat. Du återhämtar en poäng **STY** för varje ranson mat du äter.
- **Kyla:** Vatten. Du återhämtar en poäng **KYL** för varje ranson vatten du dricker.
- **Skärpa:** Minst fyra timmars sömn. Återställer all förlorad **SKP**.
- **Tvivel:** För att återhämta en poäng **KNS** krävs en stunds närhet med en annan

mutant. Det kan vara ett samtal, en stunds delad tystnad vid lägerelden eller fysiskt kontakt. Det kan också vara ömhet och sexuellt umgänge. Återställer all förlorad **KNS**.

Resurserna som krävs för läkning av trauma går utöver ditt dagliga behov av mat, vatten och sömn (sid 112).

MUTATIONER

Det finns mutationer som låter dig läka trauma omedelbart. Detta kräver inget annat än att du har **MP** att spendera.

KRITISKA SKADOR

Att bli bruten är alltid illa, men att bli bruten av skada är särskilt farligt - det kan innebära döden. Så länge du inte är bruten motsvaras skadepoäng av blåmärken och mindre köttår - smärtsamt, men snabbt återhämtat av vila och lite föda för att ge dig ny energi (ovan). Men när din Styrka når noll tar du en kritisk skada. Slå **T66** på tabellen på nästa uppslag för att avgöra vilken din kritiska skada är. Skriv upp det på ditt rollformulär.

BRUTNA SLP

SLP blir brutna på samma sätt som **RP**. En **SLP** kan **VÅRDA** en **RP**, och vice versa. Däremot slås som regel ingen tärning när en **SLP** **VÅRDAR** en annan **SLP** - i stället avgör **SL** vad som händer. **SL** kan också fastslå att en mindre viktig **SLP** som blir bruten av skada helt enkelt är död.

KRITISKA SKADOR

T66	SKADA	DÖDLIG	TIDSGRÄNS	EFFEKT UNDER LÄKNING	LÄKNINGSTID
11	Tappar andan	Nej	-	Ingen.	-
12	Vimmelkantig	Nej	-	Ingen.	-
13	Stukad hand	Nej	-	-1 på att SKJUTA och SLÄSS.	T6
14	Stukad fot	Nej	-	-1 på att FLY och SMYGA.	T6
15	Hjärnskakning	Nej	-	-1 på att SPEJA och FÖRSTÅ SIG PÅ.	T6
16	Skadat skenben	Nej	-	-1 på att FLY och SMYGA.	2T6
21	Blodig näsa	Nej	-	-1 på att MANIPULERA.	2T6
22	Brutna fingrar	Nej	-	-1 på att SKJUTA och SLÄSS.	2T6
23	Brutna tår	Nej	-	-1 på att FLY och SMYGA.	2T6
24	Utslagna tänder	Nej	-	-1 på att MANIPULERA.	2T6
25	Skrevsmäll	Nej	-	En poäng skada vid varje slag för att TA KRAFTTAG, FLY eller SLÄSS.	2T6
26	Lårskada	Nej	-	-2 på att FLY och SMYGA.	2T6
31	Skadad överarm	Nej	-	-2 på att SKJUTA och SLÄSS.	2T6
32	Avskuren hälsena	Nej	-	-2 på att FLY och SMYGA.	2T6
33	Axel ur led	Nej	-	-3 på TA KRAFTTAG och SLÄSS, inga tvåhandsvapen kan användas.	T6
34	Knäckta revben	Nej	-	-2 på att FLY och SLÄSS.	2T6
35	Bruten underarm	Nej	-	Inga tvåhandsvapen kan användas.	3T6
36	Brutet ben	Nej	-	-2 på att FLY och SMYGA.	3T6
41	Förstört öra	Nej	-	-1 på SPEJA, Sonar fungerar ej.	3T6
42	Mosat öga	Nej	-	-2 på att SKJUTA och SPEJA.	3T6
43	Punkterad lunga	Ja	T6 dagar	-2 på att KÄMPA PÅ och FLY.	2T6
44	Njurskada	Ja	T6 dagar	En poäng skada vid varje slag för att TA KRAFTTAG, FLY eller SLÄSS.	3T6
45	Krossat knä	Ja	T6 dagar	-2 på att FLY och SMYGA.	4T6
46	Krossad armbåge	Ja	T6 dagar	-2 på TA KRAFTTAG och SLÄSS, inga tvåhandsvapen kan användas.	4T6
51	Krossad fot	Ja	T6 dagar	-3 på att FLY och SMYGA.	4T6
52	Blödande buk	Ja	T6 timmar	En poäng skada vid varje slag för att TA KRAFTTAG, FLY eller SLÄSS.	T6
53	Krossat ansikte	Ja	T6 timmar	-2 på att MANIPULERA.	4T6

T66	SKADA	DÖDLIG	TIDSGRÄNS	EFFEKT UNDER LÄKNING	LÄKNINGSTID
54	Perforerad tarm	Ja	T6 timmar	Varje timme som går innan du blir VÅRDAD ger en rötpoäng.	2T6
55	Skadad ryggrad	Nej	-	Förlamad från midjan. Blir du inte VÅRDAD under läkningen blir effekten permanent.	4T6
56	Nackskada	Nej	-	Förlamad från nacken. Blir du inte VÅRDAD under läkningen blir effekten permanent.	4T6
61	Inre blödning	Ja, -1	T6 minuter	En poäng skada vid varje slag för att TA KRAFTTAG , FLY eller SLÄSS .	2T6
62	Avskuren arm-pulsåder	Ja, -1	T6 minuter	-1 på att KÄMPA PÅ och FLY	T6
63	Avskuren ben-pulsåder	Ja, -1	T6 minuter	-1 på att KÄMPA PÅ och FLY	T6
64	Avskuren hals-pulsåder	Ja, -1	T6 rundor	-1 på att KÄMPA PÅ och FLY .	T6
65	Hjärtstopp	Ja	-	Ditt hjärta slår sitt sista slag. Dags att skapa en ny rollperson.	-
66	Krossad skalle	Ja	-	Du dör på fläcken, och kommer aldrig att se Eden.	-
-	Icke-typisk skada	Ja	T6 dagar	Du är medvetslös tills du dör eller blir VÅRDAD .	-
-	Pressad skada	Nej	-	Ingen.	-

FÖRENKLAT SYSTEM

Om ni tycker att systemet för kritiska skador skapar mycket tärningsrullande och bokföring kan ni använda ett förenklat system. Räkna alla kritiska skador som "icke-typisk skada". Det innebär:

- o Om du blir bruten av skada måste någon **VÅRDA** dig inom **T6** dagar, annars dör du.
- o Du är medvetslös tills du dör eller tills det att någon lyckas **VÅRDA** dig.

DÖDEN

Om din kritiska skada betecknas som *dödlig* i tabellen måste någon annan lyckas **VÅRDA** dig - annars dör du när tidsfristen har löpt ut. Om du repar dig på egen hand innan du dör kan du försöka **VÅRDA** dig själv - men med en modifikation **-2**. Varje person som försöker **VÅRDA** dig får bara en chans att lyckas.

Omedelbar död: Notera att det finns två kritiska skador i tabellen - nummer 65 och 66 - som dödar dig direkt. Om du slår någon av dessa är det kört. Dags att skapa en ny rollperson!

LÄKNING

Varje kritisk skada har en specifik effekt som du drabbas av under den tidsperiod som anges - mätt i antal dygn.

Vård: Om någon lyckas **VÅRDA** dig medan du läker en kritisk skada halveras den återstående läkningstiden. Ett tidigare **VÅRDA**-slag för att rädda ditt liv räknas inte - det krävs ett nytt **VÅRDA**-slag för att minska läkningstiden.

Trauma: Notera att du kan återhämta all förlorad Styrka, men fortfarande lida av effekterna av den kritiska skadan.

ICKE-TYPISK SKADA

För vissa typer av skada - till exempel skada från giftiga gaser, frätande syra eller eld - passar inte tabellen för kritiska skador särskilt väl. Om du blir bruten av någon av dessa typer av skada slår du inte på tabellen - i stället avläser du effekten på raden märkt "icke-typisk skada".

PRESSAD SKADA

Det finns ett fall då du inte tar någon kritisk skada alls när du blir bruten av skada: när du pressar ett slag för Styrka så hårt att du bryter dig själv på kuppen. Det är väldigt sällsynt, men det kan hända. Detta innebär att du aldrig kan döda dig själv genom att pressa ett tärningslag.

NEGATIVA TILLSTÅND

I spelet finns fyra så kallade negativa tillstånd som din **RP** kan drabbas av: utsvulten, uttorkad, sömnlös och nedkyld.

Dessa tillstånd kan ge dig trauma och bromsa återhämtning.

UTSVULTEN

Varje dag måste du äta minst en ranson mat, utöver vad som krävs för att återhämta förlorad Styrka. Efter ett dygn utan mat blir du utsvulten. Markera det med ett kryss i rutan på rollformuläret. Att vara utsvulten har flera effekter:

- ❑ Du kan inte återhämta skada på något sätt, inte ens via dekokter eller forntida droger. Är du bruten av skada måste du få i dig mat för att komma på benen igen. Du kan återhämta andra typer av trauma.
- ❑ Du tar en poäng skada per dygn. Om du blir bruten av skada dör du efter ytterligare ett dygn, om du inte får mat.

Så snart du ätit en ranson mat är du inte längre utsvulten, och du kan sedan återhämta skada på normalt sätt.

UTTORKAD

Varje dag måste du dricka minst en ranson vatten, utöver vad som krävs för att återhämta förlorad Kyla. Efter ett dygn utan vätska blir du uttorkad. Markera det med ett kryss i rutan på rollformuläret. Att vara uttorkad har flera effekter:

- ❑ Du kan inte återhämta någon trauma alls, inte ens via dekokter eller forntida droger. Är du bruten måste du få i dig vatten för att komma på benen igen.
- ❑ Du tar en poäng skada och en poäng stress per dygn. Om du blir bruten av trauma (oavsett sort) dör du efter ytterligare ett dygn.

Så snart du druckit en ranson vatten är du inte längre uttorkad, och du kan där- efter återhämta trauma normalt.

SÖMNLÖS

Varje dygn behöver du minst fyra timmars sammanhängande sömn. Efter ett dygn utan sömn blir du sömnlös. Markera det med ett kryss i rutan på roll-formuläret. Att vara sömnlös har flera effekter:

- ❑ Du kan inte återhämta förvirring (trauma mot Skärpa), inte ens via dekokter eller forntida droger. Är du bruten av förvirring måste du sova minst fyra timmar för att komma på benen igen. Du kan återhämta andra typer av trauma.
- ❑ Du tar en poäng förvirring per dygn. Om du blir bruten av förvirring när du är sömnlös kollapsar du och sover i minst fyra timmar.

Så snart du har fått minst fyra timmars sömn är du inte längre sömnlös och du kan därefter återhämta Skärpa på vanligt sätt.

NEDKYLD

I Arken kan ni värma er vid eldar i sop-tunnor eller krypa in under tjocka lager presenning och gammalt tyg i era lyor när zonvinden biter kallt. Där ute, i Zonen, kan kölden vara ett hot lika dödligt som Rötan. Det behöver inte vara frusen atomvinter för att kylan ska vara ett hot – är du illa klädd kan kylan ta ditt liv även i plusgrader.

När kölden är bister och du inte har nog med skydd måste du slå för att **KÄMPA** **PÅ** med jämna mellanrum. Ju kallare det

är, desto oftare måste du slå. Kring noll-strecket räcker det med någon gång per dygn; i den djupaste polarvintern kan du behöva slå en gång i timmen.

Extra skydd, som en varm filt, kan ge dig pryltärningar att rulla. Misslyckas du med slaget blir du nedkyld. Det har flera konsekvenser:

- ❑ Du tar direkt en poäng skada och en poäng förvirring – när kylan tränger in i din kropp och får blodet att flyta långsammare till hjärnan kan du inte längre tänka klart.
- ❑ Du kan till och med få hallucinationer som kan få dig att göra vansinniga saker – detaljerna är upp till SL att bestämma. Det sägs att den som är på väg att frysa ihjäl upplever en brännande hetta och därför sliter av sig sina kläder just innan döden inträffar.
- ❑ Du måste fortsätta slå för att **KÄMPA** **PÅ** med samma intervall, och med samma effekt om du misslyckas. Om du blir bruten av skada när du är nedkyld dör du nästa gång det är dags att slå.
- ❑ När du är nedkyld kan du varken återhämta **STY** eller **SKP**. Först när du blivit varm, om så bara vid en lägereld, kan du sova och äta för att återställa dina grundegenskaper.

SPRIT

När kroppen skriker av smärta, när hungern river i magen eller när du skakar av fasa kan du döva plågorna med sprit. I Arken finns det skrotskallar som bränner sprit av växter de odlar eller hittar i Zonen, och senare kan Folket till

och med bygga en destillator. En flaska eller plunta sprit räknas som en pryl och rymmer tio doser.

En dos sprit läker direkt en poäng skada och en poäng tve-
vel. Nackdelen är att spriten
samtidigt orsakar en poäng
förvirring. Den läkande effekten
av sprit är också tillfällig - efter
T6 timmar får du tillbaka trau-
mat som du läkte. Om du tagit mer
trauma under tiden kan du bli bruten
på kuppen.



är vatten sannolikt inget främmande
element. Problemet är bara att vattnet
sannolikt är smittat av Röta.

Regeltekniskt fungerar sim-
ning precis som förflyttning på
land. Om du däremot befinner
dig under vattnet (frivilligt
eller ofrivilligt) måste du varje
runda (innan du agerar) slå
ett slag för att **KÄMPA PÅ**. Sla-
get kan pressas, men räk-
nas inte som en handling.
Misslyckande innebär att
du andas in vatten och tar
en poäng skada.

MÖRKER

När du befinner dig i kompakt mörker,
och saknar mörkerseende eller fackla eller
annan ljuskälla, har du inget annat val än
att känna dig fram. För komplicerade för-
flyttningar i kolmörker måste klara ett slag
för att **FLY**, och du tar som regel en poäng
skada eller stress om du misslyckas.

I mörker kan du angripa fiender på
armslängds avstånd som vanligt, men du
måste först lyckas klara ett slag mot att
SPEJA för att få korn på dem. Den hand-
lingen tar ingen tid i konflikter - du kan
SPEJA och sedan direkt anfalla i samma
runda. Du kan inte **SKJUTA** mot mål på kort
avstånd eller mer i totalmörker. Du kan
skjuta mot fiender på armlängds eller
nära avstånd, men bara om du lyckas **SPEJA**
mot dem först. Alla attacker i mörker får
en modifikation på **-2**.

SIMNING

De flesta Zoner genomkorsas av floder
och andra vattendrag, och för Folket

EXPLOSIONER

Kraften i en explosion mäts i sprängver-
kan. När en laddning detonerar slår **sl** -
eller den spelare som byggt bomben - ett
antal grundtärningar lika med sprängver-
kan för varje person inom nära avstånd
från detonationen. För varje ☢ tar offret
en poäng skada. Rustning skyddar nor-
malt. Slaget kan inte pressas.

Armslängd: För ett offer på armlängds
avstånd från en explosion ökar skadan
med ett. Skadan blir alltså minst **1**, även
om inga ☢ rullas.

Effektradie: Kraftiga sprängladd-
ningar, med sprängverkan **7** eller högre
kan skada offer även om de inte är
nära smällen. På kort avstånd minskar
sprängverkan med **6** jämfört med på
nära avstånd. Om väldigt många offer
befinner sig inom kort avstånd från
smällen kan **sl** förenkla genom att slå
ett slag som gäller för dem alla.



Skrot & spikar: Normala explosioner har en vapenskada på 1 – skadan är helt enkelt lika med antalet slagna ☢. Men en bomb kan apteras med småskrot och spikar för att öka effekten. Laddningen får då en vapenskada på 2 – den första slagna ☢ ger två poäng skada, och varje efterföljande ☢ ökar skadan ett steg.

Fordon: Explosioner kan skada fordon (nedan). Slå skadan mot fordonet som om det vore en person.

EXEMPEL

Nafta har apterat en rörbomb med sprängverkan 9 och vapenskada 2. När den detonerar är två zongastar inom nära avstånd. Nafta slår ett gemensamt slag för dem. Slaget ger två ☢, vilket tillsammans med vapensskadan ger tre poäng skada på båda zongastarna. Inom kort avstånd finns fem

zongastar till. De utsätts för sprängverkan 3. Nafta slår ett gemensamt slag för dem, och får en ☢. Dessa fem zongastar tar två poäng skada var.

FORDON

Ute i Zonen finns otaliga rostande vrak av den gamla världens fordon. Några få av dem har bevarats så väl att en skicklig skrotskalle faktiskt kan göra dem funktionsdugliga igen. Flera fordon finns som artefaktkort, andra beskrivs kortfattat i kapitel 6 i *Kampanjboken*. Varje fordon har en prylbonus (sid 52) som visar hur kraftfullt och snabbt fordonet är. Pylbonusen kan ökas av skrotskallar (sid 62).

Starta fordon: Att hoppa in i (eller upp på) ett fordon kräver en manöver (sid 96). Att starta ett motordrivet fordon kräver en till manöver. Om du hoppar på en moped och startar den kan du alltså inte göra något annat i samma runda.

Bränsle: De flesta fordon behöver bränsle för att fungera - antingen bensin eller sprit. Artefaktkortet anger hur mycket som går åt.

Bära passagerare: De flesta fordon kan ta passagerare. Artefaktkortet anger hur många personer som kan färdas i fordonet totalt.

Zonfärder: Om du åker i ett fordon halveras den tid det tar att utforska en sektor i Zonen (sid 152).



FORDON I STRID

Även i en konflikt kan du förflytta dig snabbare med ett fordon än till fots. Varje manöver du använder till förflyttning räknas dubbelt – du kan alltså exempelvis förflytta dig direkt från kort avstånd till armlängd med en manöver, eller från långt avstånd till kort med en manöver (i stället för två).

Fly från fara: I ett trängt läge kan du använda ditt fordon till att **fly**. Använd fordonets prylbonus till ditt slag.

Ramma fiender: De flesta fordon kan användas som ett vapen, för att helt enkelt köra på en fiende. Själva attacken sker på armlängds avstånd, men kom ihåg att du kan använda din manöver i rundan till att förflytta dig från kort avstånd just före angreppet. Attacken räknas som att du **slåss** (sid 56), men slå för ditt **FV** i **FLY** (och **KYL**). Glöm inte fordonets prylbonus. Vapenskanan är som regel 1, men kan ökas av en skrotskalle.

EXEMPEL

*Skrotskallen Nafta har hittat en gammal Volvo (prylbonus +3) och fått den att funka. Hon vill ramma en zongast på kort avstånd. Nafta använder sin manöver i rundan till att komma till armlängds avstånd (förflyttning i ett fordon räknas dubbelt), och använder sen sin handling till att ramma fienden. Hon slår tre grundtärningar (**KYL** 3), två färdighetstärningar (**FV** 2 i **FLY**) och tre pryltärningar (för bilen). Nafta pressar sitt slag och slår en  och två  – zongast träffas och tar två poäng skada, men bilens bonus minskar till +2.*

SKADOR PÅ FORDON

Fordon kan gå sönder och förlora prylbonus när du använder dem. När fordonets prylbonus når noll är det okörbart.

Tålighet: När ett fordon tar skada från yttre attacker sänks inte fordonets prylbonus direkt. I stället måste fordonet ta skada lika med eller över Tåligheten innan prylbonusen sänks ett steg. När den totala skadan överstiger dubbla Tåligheten sänks prylbonusen ett steg till, och så vidare tills prylbonusen når noll.

Pansar: Vissa fordon har ett plåtskal som skydd (sid 108) åt alla inuti. Skrotskallar kan också bygga på ett fordon med mer pansar.

Ramma fordon: Du kan också använda ett fordon till att ramma ett annat fordon – om ditt fordon har minst lika hög Tålighet som fiendens. Det går till på samma sätt som när du rammar en person. Skadan du gör drabbar alla i fiendefordonet. Pansar skyddar – slå bara ett slag för att avgöra dess effekt, inte ett slag per person.

När du rammar ett fiendefordon skadas även själva fordonet. Skadan är densamma som mot passagerarna, multiplicerat med ditt fordons Tålighet.

EXEMPEL

En vildmutant slungar en sten mot Naftas Volvo. Attacken träffar och ger en poäng i skada. Nafta slår för bilens skyddsvärde (3), men hon slår ingen . Bilen tar en poäng skada. Om den tar en poäng skada till (bilen har Tålighet 2) minskar prylbonusen ett steg.





ARKEN

Arken är ditt hem. Där har du vuxit upp tillsammans med de andra mutanterna, skyddade från Zonens fasor utanför. Den gamle har hållit er trygga under den långa vintern. Men tryggheten är borta nu. Den gamle är döende. Folket har vuxit upp och krubbet är på väg att ta slut. Mutant vänder sig mot mutant, allianser bildas och planer smids i mörkret. Men utan att samarbeta kan ni inte överleva. Arkens folk måste övervinna sina motsättningar, finna en ny väg framåt. Utvecklas, bygga ett nytt samhälle. Annars är Människans öde förseglat för evigt.

ER EGEN ARK

Arken, en bosättning med ett par hundra muterade invånare, är spelets bas. Alla

rollpersoner lever i Arken och är uppvuxna där. Kanske har ni aldrig lämnat Arken. Världen utanför, Zonen, är okänd och hotfull. Bara zonstrykare och dårar vågar sig ut där.

Att skapa er egen Ark är det första ni bör göra när ni har gjort era rollpersoner. Det är en enkel process. Använd Arkformuläret som finns sist i boken och för nerladdning på Fria Ligans webbplats.

1. VÄLJ ER ZON

Innan ni skapar själva Arken måste ni välja vilken Zon den ligger i. Börja med att bestämma var i världen Zonen finns. Förmodligen är det någonstans i ett ödelagt Sverige, men inget hindrar er att välja en helt annan plats i världen. Zonen bör, i alla fall delvis, bestå av en ruinstad – varför inte spelgruppens

egen hemtrakt? En annan möjlighet är att inte slå fast var Zonen ligger, utan lämna det osagt.

Beskriv tillsammans i gruppen, översiktligt, hur miljön i Zonen ser ut. Är det flackt eller kuperat? Var finns större vattendrag? Vilken sorts ruiner finns det, och vilka stora landmärken?

Färdiga Zoner: I nästa kapitel finns två färdiga exempel på Zoner: *Ruinastaden*

OM UNDERGÅNGEN

"Hur gick det till när världen gick under? Det finns zonstrykare och andra skrävare som påstår att de vet vad som hände. Att en stor pest svepte över världen och dödade allt och alla. Att den gamla tidens storbosar riktade sina förintelsevapen mot varandra och satte världen i brand. Att gudarna bland stjärnorna, det gamla folkets herrar, fick nog av människornas högmot och gjorde slut på allt i ett slag. Kanske är det sant, kanske är det bara lögnar och påhitt. Sanningen är att ingen vet säkert. Utom kanske Den gamle. Och han vägrar prata om det. Vi lärde oss redan som barn att sluta fråga, han fräste och svor åt oss varje gång det kom på tal. Men jag har hört honom mumla i sömnen, halvkvävda ord och minnen. Han sade att den gamla tidens folk tog kål på sig själva."

Hanneth, krönikör

på öarna och *Skrotflodens mynning*. Ni kan välja någon av dem som de är, eller bara använda dem för inspiration till er egen Zon.

2. KARTA ÖVER ZONEN

Nästa steg är att skapa en översiktlig karta över Zonen. Kartan bygger på rapporter från zonstrykare och gulnade kartor från den gamla världen som Folket har funnit. I boxen finns kartor över de två exempel-Zoner som nämns i steg 1 ovan. Ni kan välja en av dessa kartor eller rita er egen tillsammans med SL. En mall finns för nerladdning på Fria Ligans webbplats. Där kommer även fler färdiga zonkartor att publiceras.

Zonkartan har ett rutnät. Varje ruta på kartan är en sektor, och ska vara cirka en kilometer bred. Hela kartan bör visa ett område minst några mil brett. Det kan tyckas litet, men tänk på att Zonen är ett främmande, labyrintiskt ruinlandskap, ofta täckt av smog – förflyttning går långsamt. Det mesta på zonkartan är blankt när spelet börjar; bara kustlinjer, stora vattendrag och några tydliga landmärken är utsatta. Folket har begränsad kunskap om vad som döljer sig i Zonen, och ni kommer att fylla i kartan med detaljer under spelets gång. Läs mer om utforskning av Zonen i nästa kapitel.

3. VÄLJ TYP AV ARK

När zonkartan är klar är det dags att titta närmare på själva Arken, och bestämma vad den är. Folket kan ha tagit sin tillflykt i olika typer av anläggningar från den gamla världen. Förslag:

NOTERINGAR PÅ KARTAN

På de färdiga zonkartorna finns redan en hel del anteckningar – markeringar för viktiga ruiner, varningar för röthårdar och monster, till och med kanske en gissning om var Eden finns. Ta dessa noteringar med en rejäl näve salt – de visar bara zonstrykares gissningar och hörsägen om vad som finns där ute och de kan vara helt fel!

- Höghus
- Broruin
- Tunnelbanestation
- Skyddsrum
- Köpcentrum
- Fartygsvrak
- Strandad färja
- En ö i en skärgård
- Oljeplattform
- Husvagnsparkering
- Bilsprot
- Containerpark
- Förfallen stugby
- Flygplansvrak
- Fängelse
- Bondgård
- En by av skrotskjul

Diskutera i gruppen och välj något som känns spännande.

4. PLACERA ARKEN

Välj tillsammans i gruppen i vilken sektor i Zonen som Arken ligger. Det bör inte vara i mitten – Zonens centrala delar

är ofta de mest rötsmittade – men inte heller precis vid kartans kant. Det är bra, men inte nödvändigt, att Arken ligger nära ett hav, en älv eller en stor sjö.

5. KARTA ÖVER ARKEN

Nästa steg är att skapa bara en grov översiktskarta över Arken, som gör det lättare att visualisera var saker händer under spelet. Rita in era rollpersoners lyor (sid 28), var Den gamle håller till (punkt 6), de viktigaste bossarnas tillhåll (punkt 7) och Arkens vattenkälla (punkt 10). Lämna plats i och utanför bosättningen för att senare fylla i olika projekt som Folket slutför under spelets gång.

I detta kapitel finns exempelkartor på två typiska Arker – en skrotby och en strandad färja. Om ni inte vill eller hinner rita er egen karta kan ni använda någon av dem. Kartorna finns också för nedladdning på Fria Ligans webbplats.

6. DEN GAMLES TILLHÅLL

Bestäm var i Arken Den gamle håller till. Han syns sällan till nuförtiden, men hans tillhåll är ändå en samlingspunkt i Arken och det är ofta här Projekt Grynings krönikörer håller till. Rita in platsen på er karta över Arken.

7. BOSSAR I ARKEN

De mäktigaste invånarna i Arken är bossarna. Det är runt dem många av Folkets konflikter snurrar. Ni har förmodligen redan etablerat några bossar när ni skapade era rollpersoner (och kanske är någon **RP** en boss). Innan ni börjar spela är det en bra idé att tillsammans i gruppen beskriva dem lite



OM DEN GAMLE

"Minns du hur det var innan Den gamle blev sjuk? Han brukade gå runt i Arken och prata. Prata och hjälpa till var det han gjorde mest. På dagarna var det skola, då han lärde Folket läsa och räkna. På kvällarna samlades vi runt elden och lyssnade på historier om den gamla världen. Den gamle hade inte själv upplevt det han berättade om, men han hade läst böcker och sett rörliga bilder som visade vilken fantastisk tid det måste ha varit. När Den gamle blev sjuk slutade allt det där. Kanske är det Rötan som till slut har tagit honom. Kanske är han helt enkelt gammal. Jag bryr mig inte om varför. Jag vill bara krypa upp i hans knä och höra igen om de gröna fälten, de öppna blå haven och den stora staden med alla människor."

Silas, krönikör

närmare, och kanske lägga till en eller två bossar till. Bossar kan indelas i typer, se listan nedan.



TYPER AV BOSSAR

DESPOTEN. Är besatt av makt och älskar att visa upp den. Låter andra göra smutsgörot. Ser fiender överallt. Reagerar extremt våldsamt på alla hot och revoltförsök.

KOMMENDANTEN. Drillar sina underhugare som om de vore soldater i hans eller hennes privata armé. Har inget emot att få blod på sina egna händer då och då, det stärker stridsmoralen.

FOLKLEDAREN. En inspiratör som med sina brandtal får Folket att drömma om en bättre framtid utan konstant elände och död. Kan konsten att få massorna med sig och ses som ett stort hot av andra bossar.

REVOLTÖREN. Vill störta Den gamle en gång för alla och skapa ett nytt, jämlikt styre i Arken där allt privat ägande är förbjudet och alla arbetar sida vid sida som bröder och systrar.

BRUKSPATRONEN. Ser sina underhuggare som ren arbetskraft som ska utnyttjas till maximal effekt. Startar ofta stor-slagna projekt, och drar sig inte för att använda våld för att få dem utförda.

BYRÅKRATEN. En lågmäld ledare som styr genom att hänvisa till Den gamles regler och förordningar. Folket ska göra som Folket alltid har gjort, är hans devis. Kan tyckas fyrkantig och fantasilös, men även trygg och principfast.

SEKTLLEDAREN. Har odlat en kult kring sin egen person och betraktas som något av en gud av sina anhängare. Minsta tveivel på möstarens vishet bestraffas ytterst hårt. Sekter isolerar sig ofta och ses med misstänksamhet av resten av Folket.

SAMLAREN. Är besatt av artefakter från den gamla världen, och vill alltid fylla på sin samling. Vägrar lämna något till Gryningsvalvet. Lever i sin egen värld och lämnar sällan sin lya, som är inredd helt med fornpörlar.

GROVARBETAREN. Vill helst stå knödjupt i lorten och jobba sida vid sida med sina undersåtar. Saknar förståelse för mer sofistikerade maktkamper och vill bygga nytt snarare än rota i det förgångna.

8. ANDRA SLP

När ni skapade era rollpersoner och svarade på deras frågor dök det även upp andra **SLP**, utöver bossarna, som ni antingen hatar eller vill skydda.

Diskutera dessa **SLP** lite närmare och låt **SL** anteckna vad ni kommer fram till. Hur är dessa **SLP**? Vad vill de? Om ni vill kan ni bygga ut Arken med ytterligare några **SLP** redan nu, men **SL** kommer också att introducera nya **SLP** under spelets gång. I *Bok 2: Zonen* finns speldata för typiska **SLP**.

9. BESTÄM INVÅNARANTAL

Bestäm exakt hur många invånare Arken har vid spelets början. Lämpligt antal är cirka 200 – stort nog för att skapa fraktioner och gäng, litet nog för att alla känner alla. Antalet är viktigt eftersom inga barn föds i Arken, och efter varje spelmöte kommer några av invånarna att dö av våld, svält eller sjukdomar. Läs mer nedan.

10. BESTÄM VATTENKÄLLA

Rötfritt vatten är nästan lika dyrbart som krubb i Arken – och därmed en källa till makt. Bestäm vad er vattenkälla är. Det kan vara en gammal brunn, en sällsynt bäck med rent vatten, ett vattenreningsaggregat, en insamlare av regnvatten eller en gammal vattenledning som ännu fungerar.

11. VÄLJ ÅRSTID

Kvalmig sommarheta, blötkallt höst-rusk, bitande midvinter, eller frostnuppen vår. Särskilt på vintern, men även på höst och vår, kan köld (sid 113) vara ett dödligt hot.



EXEMPEL

Johannas spelgrupp startar en ny kampanj. De börjar med att välja Zon, och bestämmer sig för "Ruinstaden på öarna". Spelarna enas om att Arken ska vara en gammal tunnelbanestation, och ritar en enkel karta över den. De placerar ut Den gamles tillhåll, och etablerar tre bossar: Johammed (samlare), Marlotte (kommendant) och Oskartian (sektledare). Totalt lever 212 mutanter i Arken, vars vattenkälla är en sprucken gammal vattenledning som passerar stationen. Det är tidig vår när spelet börjar.

UTVECKLINGSNIVÅER

Att bara kämpa för att överleva är inte nog. Folket måste ha ett hopp om en bättre framtid, annars går ni under. Världens undergång är inte bara av ondo. Katastrofen har skänkt er den ultimata friheten: att skapa ett nytt samhälle, som ni vill ha det, obundna av historiens bojor. Om ni bara kan komma överens om i vilken riktning det nya samhället ska gå. Arkens utveckling mäts i fyra siffervärden, så kallade utvecklingsnivåer (UN):

Krubb: Arkens förmåga att fylla Folkets hungrande magar.

UTVECKLINGSNIVÅER

KRUBB

0-9	Kampen om krubb är desperat. Folket har bara det sinande lagret av konserver i Arken, och en ynka mängd växter och djur som zonstrykare släpar hem från Zonen, att leva på. En ranson krubb kostar normalt en patron.
10-19	Hungersnöden är inte långt borta, men Folket har krubb som oftast täcker de akuta behoven - så länge inget hotar skörden eller jakten. För RP blir krubb lite lättare att få tag på i Arken, en patron ger normalt två ransoner. Minska dagens dödssiffra (sid 135) med ett.
20-29	Så gott som alla i Arken kan äta sig mätta varje dag, och det går till och med att spara lite i lager för sämre tider. En patron ger normalt tre ransoner. Minska dagens dödssiffra med två.
30+	Ingen behöver gå hungrig. Folket har råd att bry sig om smaken på vad man äter och dricker, och har utvecklat en förfinad kokkonst och dryckesproduktion. En patron ger normalt fyra ransoner. Minska dagens dödssiffra med tre.

KULTUR

Kultur används bland annat till att förstå artefakter. Se sidan 148.

0-9	Med undantag för krönikörerna är Folket analfabeter och saknar helt kulturella uttryck utöver berättelser vid elden i soptunnan.
10-19	Folket kan läsa och skriva hjälpligt. Någon form av kulturellt uttryck - som ett tempel, enkla skådespel eller en utställning av fynd från Zonen - kan ha uppstått.
20-29	Läs- och skrivkunnigheten är större, det kan till och med finnas en organiserad skola. Det finns sannolikt flera olika typer av kulturyttringar i Arken.
30-39	Folket har lärt sig mycket om den gamla världens ideal och kan till och med ha utvecklat mångstyre - att varje mutant har lika rätt att bestämma över Folkets bästa.

Kultur: Folkets förmåga att uttrycka sig i skrift, bild och annan kultur.

Teknologi: Folkets förmåga att förstå artefakter och skapa nya tekniska ting.

Försvar: Arkens förmåga att stå emot anfall och krossa yttre och inre hot.

Redan vid spelstart får ni i gruppen dela ut 12 poäng på de fyra värdena. Gör det helt fritt – ni kan sätta noll i en **UN** om ni vill. Läs vidare för att se förklaringar på vad olika värden faktiskt innebär i spelvärlden, och vilka speltekniska effekter

det har. Under spelets lopp kan ni höja de fyra utvecklingsnivåerna på två olika sätt:

- ▣ Ni kan låta Folket genomföra projekt.
- ▣ Era rollpersoner kan lämna in artefakter till Gryningsvalvet (sid 140).

Hur detta går till förklaras längre fram i kapitlet.

EXEMPEL

*Johannas spelgrupp delar ut 12 **UN**-poäng vid spelstart. Det blir 6 på försvar, 3 på Kultur och 3 på Teknologi.*

UTVECKLINGSNIVÅER

TEKNOLOGI

Den viktigaste effekten av ökad Teknologi är att det blir lättare för Folket att förstå hur artefakter används.

0-9	Bortsett från skrotskallarna är Folket helt okunnigt om tekniska ting. Det lilla Den gamle har lärt ut har fallit i glömska. De flesta artefakter är svårbegripliga.
10-19	Folket har skaffat en grundläggande teknisk kunskap genom att samla in artefakter från Zonen och studera dem. Enklare projekt, som en kvarn eller ett spritbränneri, kan byggas.
20-29	Folket bemästrar grunderna i mekanisk konstruktion, och har sannolikt anlagt en verkstad. Folket kan bryta väg i Zonen och kan konstruera mer avancerade uppfinningar som tryckpressen.
30-39	Folket står på randen till en teknisk revolution, och kan börja återskapa några av den gamla tidens mirakel: ångmaskinen, heliografen, elektrisk belysning och bakladdade skjutvapen.

FÖRSVAR

Speltekniskt avgör **UN**-värdet för Försvar hur väl Arken kan försvara sig om den blir angripen av en yttre fiende. Se avsnittet om anfall mot Arken (sid 134).

0-9	Utöver någon simpel barrikad är Arken helt försvarslös mot yttre fiender. Slagstyrka 1.
10-19	Rejälare försvarsverk i form av skrotmurar och utkikstorn skyddar Arken. Någon sorts organiserad vakhållning kan finnas. Slagstyrka 2.
20-29	Arken har sannolikt en organiserad milis som skyddar Folket. Om nivån i Teknologi är hög nog kan det finnas en vapenverkstad. Slagstyrka 3.
30-39	Arken har en stående armé som kan skydda Folket, men också angripa fiender ute i Zonen med stor kraft. Arken är rustad med skrotkanoner och eldkastare. Slagstyrka 4.

FOLKETS PROJEKT

Under spelets gång kan ni utveckla Arken genom att låta Folket genomföra projekt. Ett projekt kan vara allt från att bygga en palissad eller anlägga en svampodling till att instifta en tribunal eller öppna en teater. Ett projekt är inte något som bara era rollpersoner sysslar med, utan något som stora delar av Folket är engagerat i.

En lista över projekt finns på sidan 123 och framåt. Alla projekt har **UN**-krav – lägsta värden som krävs i en eller flera utvecklingsnivåer för att inleda projektet – och en **UN**-bonus som adderas till **UN** när projektet är slutfört.

Välj projekt med omsorg – de val ni gör avgör vilken sorts samhälle ni skapar.

Zonexpeditioner är en särskild sorts projekt, och följer lite annorlunda regler än andra projekt. Läs mer i nästa kapitel.

ATT SPELA MED PROJEKT

Hur arbetet med projekten påverkar själva rollspelandet väljer ni själva i gruppen. Ni kan hantera det summariskt - bara rulla tärning vid lämpligt tillfälle och gå vidare - men projekten och arbetet med dem kan också skapa spännande händelser och scener i spelet. Pågående projekt kan hotas eller till och med saboteras (sid 123), vilket kan skapa stora konflikter. Ni kan också använda projekten och arbetet med dem som fond för andra händelser i spelet..

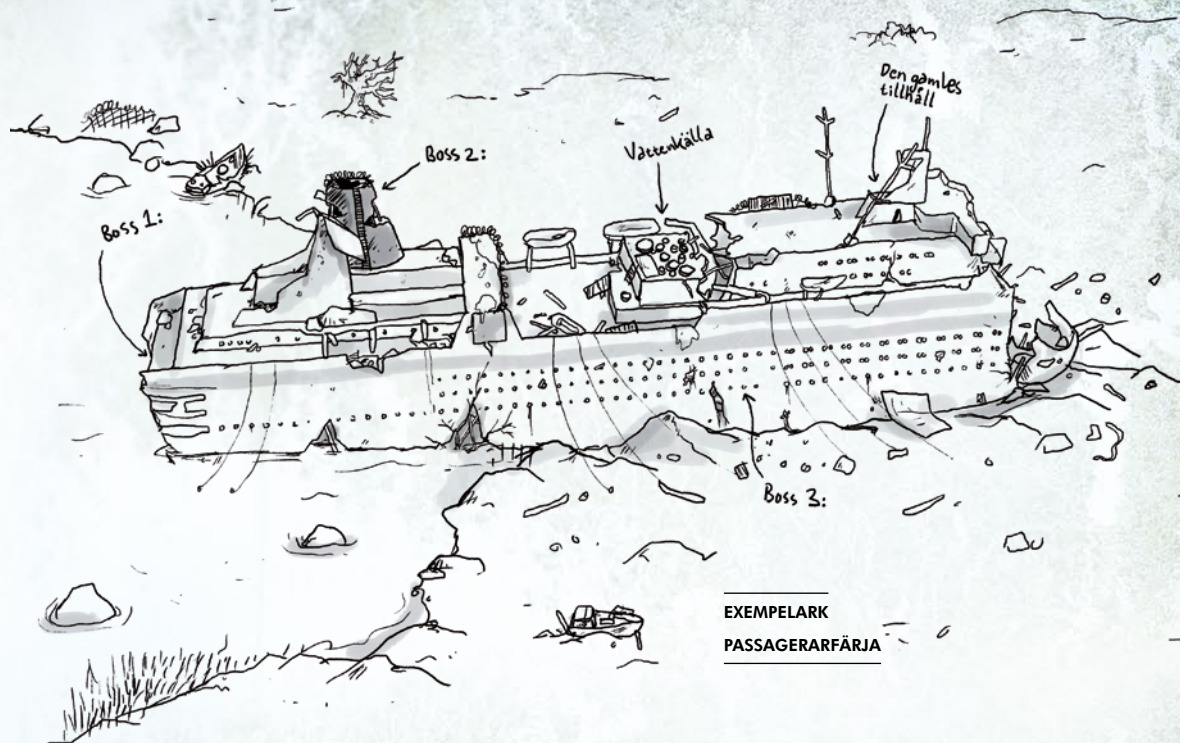
UNDANTAGSTILLSTÅND

Om **sl** bedömer att läget i Arken vid spelmötets början är mycket oroligt eller kaotiskt kan hon deklarera undantagstillstånd. Inget rådslag hålls då detta spelmöte, och inga nya projekt kan startas. Däremot kan ni jobba på redan pågående projekt som vanligt.

RÅDSLAG

I början av varje spelmöte, så länge minst en av era rollpersoner befinner sig i Arken, håller ni spelare ett rådslag. Ett rådslag innebär att ni kliver ut ur era rollpersoner för en stund och representerar hela Folket. Fundera – som spelare, inte rollpersoner – över vilka projekt ni tycker att Folket borde satsa på. Ett rådslag följer några enkla steg:

- ❑ Diskutera vilka projekt ni tycker att Folket bör satsa på nu. Se listan på sidan 123 och framåt. Tänk på att ni bara kan starta projekt vars **UN**-krav Arken klarar. Ni kan inte välja projekt som redan har slutförts tidigare – utom när det gäller ett fåtal undantag.
- ❑ Efter några minuters överläggningar är det dags för avgörande. Varje spelare som vill får bestämma ett projekt som han tycker ska inledas. Men som vi ska se går det betydligt fortare om ni enas om ett projekt som Folket ska satsa på.
- ❑ Varje spelare som valt ett projekt ritar in det på Arkkartan och skriver in det på Arkformuläret. Skriv också upp hur många arbetspoäng som återstår



EXEMPELARK
PASSAGERARFÄRJA

innan projektet är slutfört – se listan över projekt på sidan 123.

Kommentar: Rådslagen bör inte bli tidsödande. Särskilt om ett projekt redan är ett påbörjat, och alla är överens om att det ska fortsätta, så räcker det att konstatera detta och gå vidare till att spela med era rollpersoner.

ARBETSPÖÄNG

Listan över projekt anger hur mycket arbete projektet kräver i så kallade arbetspoäng. Antalet arbetspoäng multipliceras alltid med antalet rollpersoner i er spelgrupp. En palissad har alltså 4 arbetspoäng för en grupp med fyra RP, men bara 2 arbetspoäng för en grupp med två RP.

INGEN RP I ARKEN?

Om ingen rollperson befinner sig i Arken vid spelmötets början håller ni inget rådslag alls. I stället får **sl**, om hon vill, besluta om ett (och bara ett) projekt som Folket inleder i **RP:s** frånvaro. **sl** får också, utan att rulla tärning, sänka antalet arbetspoäng för ett valfritt projekt lika många steg som antalet **RP** i gruppen. Alternativt får **sl** skrota ett valfritt projekt. Denna makt har **sl** enbart om ingen **RP** är i Arken. Hon kan utnyttja denna möjlighet till att låta Arken utvecklas i en riktning som **RP** kanske inte önskar.



JOBBA PÅ PROJEKT

Att ett projekt påbörjas betyder inte att det blir verklighet. För att ett projekt ska gå framåt under spelmötet måste era rollpersoner jobba på det. I praktiken är det förstås inte bara era **RP** som jobbar på projekten, men deras engagemang är en mätare på hela Folkets intresse.

När du vill under spelpasset, så länge du är i Arken, kan du gå och jobba på ett projekt. Du kan bara göra det en gång per spelmöte. Det spelar ingen roll om det var du eller någon annan som föreslog projektet. Beskriv vad du gör och slå

tärning för någon av de färdigheter som anges vid projektet. Har du prylar som kan hjälpa dig rullar du pryltärningar för dem också. Du kan pressa som vanligt. Du kan hjälpa eller hindra en annan rollperson på normalt sätt – men då kan du inte själv slå för att jobba på något projekt under samma spelmöte.

För varje ☢ du slår sänks antalet återstående arbetspoäng för projektet med ett – ändra siffran på Arkformuläret. När antalet återstående arbetspoäng når noll är projektet slutfört, och kan användas av **RP** och **SLP**.

SLUTFÖRDA PROJEKT

När ett projekt är slutfört ringar ni in det på kartan. Effekten av ett slutfört projekt framgår av projektlistan – oftast är det bara en **UN**-bonus, men det kan också vara något annat. För att avgöra **UN**-bonusen slår ni en eller flera **T6**. Ett färdigt projekt finns sedan i spelvärlden och kan användas av både rollpersoner och **SLP**.

FÖRSTÖRDA PROJEKT

Rollpersoner och **SLP** kan sabotera projekt – både pågående och slutförda – under spel. Projekt kan också bli förstörda under ett anfall mot Arken (nedan).

Ett projekt som förstörs försvinner helt, och raderas från kartan. Om det gäller ett slutfört projekt, rulla lika många **T6** som när projektet slutfördes och minska aktuella **UN** så mycket som tärningarna visar. Det går att genomföra samma projekt igen vid ett senare tillfälle.

Skrota projekt: Folket kan också att avsiktligt förstöra ett pågående eller slutfört projekt. Det måste beslutas på rådslaget, och alla spelare måste vara överens om saken. Andra projekt kan startas samtidigt.

LISTA ÖVER PROJEKT

◻ FÖRSVARSVÄRK

Palissader och murar. Skyddar Arken mot yttre fiender och gör det svårare att ta sig in och ut osedd.

UN-krav: Inga

Slå för: **TA KRAFTTAG** eller **SPEJA**

Arbetspoäng: 2 x **RP**

UN-bonus: Försvar + **2T6**

◻ JAKTLAG

Folket organiserar expeditioner för att gå ut i Zonen och fälla villebråd.

UN-krav: Inga

Slå för: **KÄMPA PÅ** eller **SKJUTA**

Arbetspoäng: 1 x **RP**

UN-bonus: Krubb + **T6**

◻ KANNIBALISM

Om Arken står på svältens rand kan Folket ta till drastiska åtgärder för att överleva.

UN-krav: Inget

Slå för: **SLÄSS** eller **MANIPULERA**

Arbetspoäng: 1 x **RP**

UN-bonus: Krubb + **3T6**, Kultur minus **T6**

Special: Spelmötets dödssiffra (sid 143) ökar med **T6**

OM FOLKETS URSPRUNG

"Vi är undergångens arvtagare. Det gamla folket satte oss här i Arken för att bygga en ny värld, ljusare och bättre. En gryningsvärld. Det har Den gamle berättat för oss, det har vi hört sen vi var barn. Men hur kom vi hit? Finns det en väg tillbaka? Till Eden? Den ende som vet svaren är Den gamle. Och han har alltid vägrat säga hur det är. 'Se inte bakåt', sade han. 'I det förflutna finns bara död och undergång. Se framåt. Bygg nytt, skapa en ny och bättre värld'. Och nu ligger Den gamle för döden. Nu får vi aldrig veta. Om vi inte hittar Eden."

Vikton, krönikör

ODLING

För svampar, betor eller muterade former av forntidens grödor. Gör bristen på krubb i Arken något mindre skriande.

UN-krav: Inga

Slå för: KÄMPA PÅ eller KÄNNA ZONEN

Arbetspoäng: 3 x RP

UN-bonus: Krubb + 3T6

SLAVMARKNAD

Arkens bossar börjar handla med slavar, tagna från Folket eller andra grupper i Zonen, och säljer till varandra eller till kringresande slavhandlare.

UN-krav: Inga

Slå för: SLÅSS eller MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Krubb + T6, Försvar + T6

SVINSTIA

Grisar och andra forna nyttodjur lever vilt efter katastrofen och är muterade och magra stackare, men de kan fångas in och komma Folket till nytta.

UN-krav: Inga

Slå för: KÄMPA PÅ eller KÄNNA ZONEN

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Krubb + 2T6

TEMPEL

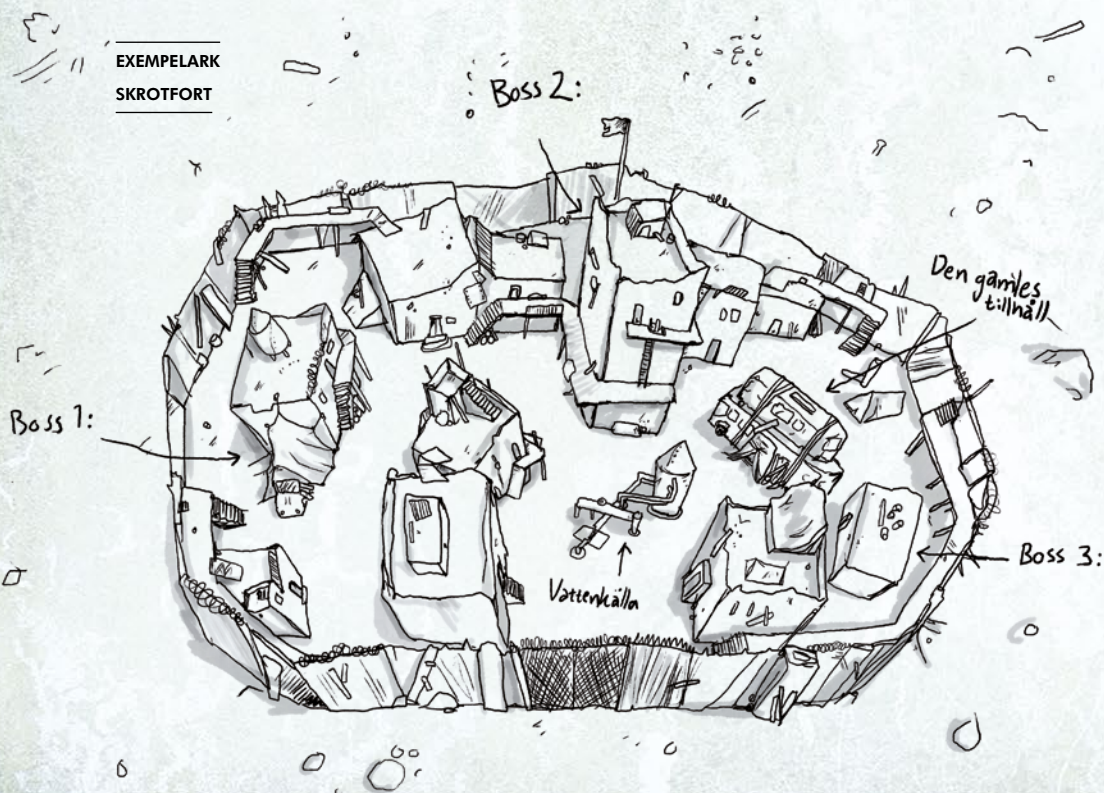
En plats där Folket kan tillbe fornfolket i himlen, den Förstfödde mutanten eller varför inte Rötan själv?

UN-krav: Inga

Slå för: MANIPULERA eller KÄMPA PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Kultur + T6



Q ZONBROTTHNING

En metallbur där Folkets starkaste mutanter kan göra upp i envig och andra satsa patroner på vinnaren. Inga vapen tillåts, men mutationer är fritt fram att använda.

UN-krav: Inga

Slå för: SLÄSS eller MANIPULERA

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Försvar + T6

Q ZONEXPEDITION

En expedition ut i Zonen är en särskild typ av projekt, och beskrivs närmare i nästa kapitel. Den har inga arbetspoäng och kan dessutom utföras flera gånger om. Bara en zonexpedition kan dock startas på samma rådslag. Rollpersonerna väljer själva om de vill delta i expeditionen eller inte.

UN-krav: –

Slå för: –

Arbetspoäng: –

UN-bonus: Varierar

Q MUSEUM

En utställning av föremål från den gamla världen. Hit kan Folket gå för att lära sig om forntidens samhälle.

UN-krav: Kultur 5

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Kultur + T6, Teknologi + T6

Q STATY

En storslagen avbild av Den gamle eller en boss med uppblåst självbild. Oftast tillverkad av skrot.

UN-krav: Kultur 5

Slå för: KÄMPA PÅ eller GENOMSKÅDA

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Kultur + T6

OM BARNLÖSHETEN

"Våra dagar är räknade. Folket är dömt till att förtvina och dö ut. Vi är inte som byrackorna eller zongastarna som bara blir fler och fler. Inte som den gamla tidens folk, som fyllde hela världen till brädden med sina avkommor innan slutet kom. Vi mutanter kan inte föröka oss. Vi är ofrukthara. Det föds inga barn i Arken. Du vet, säger du, det där vet väl alla? Visst. Men allt är inte förlorat. Det finns hopp. Vi måste gå ut i Zonen, söka kontakt med andra. Det sägs att det finns andra folk där ute, folk som vi kan gå samman med för att bli fler. Bli starkare. Tänk om vi faktiskt inte är helt ofrukthara ändå? Tänk om vi bara inte kan få avkommor med varandra? Tänk om vi kan det med andra folk? Tänk om det finns artefakter som kan hjälpa oss? Lyssna på vad jag säger: Stannar vi här i Arken så går vi under. Vi har inget val. Vi måste ut i Zonen. Vi måste söka."

Astrina, krönikör

Q UTKIKSTORN

Härifrån kan Folket se fiender komma på långt håll.

UN-krav: Teknologi 5

Slå för: KÄMPA PÅ eller SPEJA

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Försvar + T6

Q STALL

Etterbestar och andra djur ute i Zonen kan användas som riddjur av Folket – men de måste tämjäs först.

UN-krav: Krubb 10

Slå för: KÄMPA PÅ eller KÄNNA ZONEN

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Krubb + T6, Försvar + T6

Special: Med ett fungerande stall kan Folkets mutanter använda riddjur.

Q TAVERNA

Ett ställe där Folkets mutanter kan samlas för att äta, dricka och utbyta skrönor.

UN-krav: Krubb 10

Slå för: KÄMPA PÅ eller GENOMSKÅDA

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Kultur + T6

Q SOLUR

Ett instrument som består av en stång placerad på en platta. Genom att följa hur skuggan från stången rör sig på plattan kan Folket mäta tidens gång.

UN-krav: Kultur 10

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Teknologi + T6

Q SKRIFTSAMLING

Böcker och tidningar från forn världen.

UN-krav: Kultur 10

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 3 x RP

UN-bonus: Kultur + 3T6

Q TEATER

En scen och en ensemble som spelar upp skådespel om Folkets öden eller den gamla världens fall.

UN-krav: Kultur 10

Slå för: MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Kultur + 2T6

Q VATTENHJUL

Ett roterande skovelhjul som placeras i en bäck eller vattenfall och kan driva en kvarn eller en generator.

UN-krav: Teknologi 10

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Teknologi + T6

Q HAMN

En enkel kaj som gör det enkelt att lasta och lossa från båtar och fartyg.

UN-krav: Teknologi 10

Övrigt krav: Att Arken ligger nära vatten.

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: –

Special: Krävs för att bygga Fartyg.

Q KVARN

En enkel mekanism som maler odlade växter till mjöl att baka bröd på. Drivs av handkraft eller ett vattenhjul.

UN-krav: Teknologi 10

Övrigt krav: Odling

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Krubb + 2T6

Q MILIS

En väpnad styrka som ska skydda Arken mot yttre fiender och upprätthålla den inre ordningen.

UN-krav: Försvar 10

Slå för: SLÄSS eller MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Försvar + 2T6



TEATER

❑ RÖKHUS

Ett litet hus eller skjul där kött eller fisk som fångats i Zonen röks, vilket ökar hållbarheten rejält.

UN-krav: Krubb 5, Teknologi 10

Övrigt krav: Verkstad

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Teknologi +T6

❑ MARKNAD

Byteshandel har alltid förekommit i Arken, men med en särskild marknadsplats blir handeln mer välorganiserad.

UN-krav: Krubb 10, Kultur 10

Slå för: MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Krubb + T6, Kultur + T6

❑ TORTYRKAMMARE

I tortyrkammaren kan misstänkta illdådare och förrädare i Arken plågas tills de berättar allt de vet – och mer än så.

UN-krav: Kultur 10, Försvar 10

Slå för: SLÅSS eller MANIPULERA

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Försvar +T6

❑ TRIBUNAL

En domstol som utdömer straff till mutanter som stjälar, mördar eller stör den allmänna ordningen. Kroppslig bestraffning är vanligast förekommande, eftersom Folket inte har råd att ha mutanter bakom lås och bom. Även straffarbete eller till och med exil från Arken är möjliga straff.

UN-krav: Kultur 10, Försvar 10

Slå för: SLÄSS eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Försvar + T6, Kultur + T6

Q ÖVERVAKNING

Ett systematiserat angiveri, där Arkens invånare spionerar på varandra och rapporterar suspekt verksamhet till bossarna.

UN-krav: Kultur 10, Försvar 10

Slå för: SMYGA eller MANIPULERA

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Försvar +T6

Q VERKSTAD

Hit kan man gå för att få sina trasiga pryglar lagade - men det kostar patroner förstås. Verkstaden behövs också för andra, mer avancerade projekt.

UN-krav: Teknologi 15

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 3 x RP

UN-bonus: Teknologi + 2T6

Special: Krävs för många andra projekt.

Q DESTILLATOR

Denna apparat består av en mängd tuber, dunkar och rör. Genom att bränna trä och växter kan en mängd olika kemiska substanser utvinnas. Destillatorn kan bland annat användas till att bränna sprit.

UN-krav: Krubb 5, Teknologi 15

Övrigt krav: Verkstad

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Teknologi +T6

Special: Halverar priser på sprit i Arken. Behövs också för andra, mer avancerade projekt.

OM KRUBBFÖRRÅDET

"Den gamle har alltid tagit hand om oss. Skyddat oss, tröstat oss, gett oss krubb. När vi var barn var lagret av konserver i Arken enormt, tanken på att det kunde ta slut slog oss aldrig. Men nu är det på väg att hända. Det är så lite kvar att konserverna måste ransoneras noga - bossarna fördelar det mellan sig och delar ut till sitt folk. Snart är lagret helt slut. Då kommer vi att hungra ihjäl - om vi inte kan hitta annat att leva av. Zonstrykare kan hitta krubb ute i Zonen, men det är ofta rötsmittat och räcker ändå inte till hela Folket. Vi måste lära oss odla krubb eller döda bestar och äta dem, som det gamla folket gjorde. Annars kommer vi att dö. Det är bara en fråga om tid."

Maxim, krönikör

Q VINDSNURRA

En stor fläktliknande konstruktion som monteras i toppen av en mast eller ett torn. Snurran är så klurigt byggd att den alltid vrider sig mot vinden.

UN-krav: Krubb 10, Teknologi 15

Övrigt krav: Verkstad

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Teknologi +T6

Special: Vindsnurran kan driva en kvarn eller en generator - men bara när vinden blåser.

☐ KALENDER

Genom några enkla astronomiska observationer (på nätter när zonsmoggen lättar nog för att stjärnorna ska synas) lyckas Folket återskapa en årskalender med 365 dygn.

UN-krav: Kultur 10, Teknologi 15

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Kultur + T6

☐ BLÄCK & PAPPER

Folket utvecklar en metod för att skapa nytt papper, antingen av växter eller av gamla pappersark insalmade i Zonen, samt ett primitivt bläck att skriva med.

UN-krav: Kultur 10, Teknologi 15

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Kultur + 2T6

Special: Bläck & papper är ett krav för tryckpress (nedan).

☐ SKOLA

Hit kan Folket gå för att lära sig om den gamla världen, och allt det ni har upptäckt om den nya.

UN-krav: Kultur 20

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ eller KÄNNA ZONEN

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Kultur + T6, Teknologi + T6

☐ FARTYG

Ett stort skrotskepp, större än någon skrotskalle kan bygga på egen hand. Det kan drivas av ånga om Folket har utvecklat ångmaskinen, annars av segel eller åror.

UN-krav: Teknologi 20

Övrigt krav: Hamn

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 3 x RP

UN-bonus: Krubb + T6, Kultur + T6, För-svar + T6.

Special: Skrotfaryget kan ta cirka 50 passagerare och halverar tiden det tar att utforska en sektor i Zonen. Den kan också användas till att FLY från hot till sjöss, och ger då prylbonus +1.

Skyddsvärde: 3. Tålighet: 20.

☐ GENERATOR

En apparat som skapar elektrisk kraft. Kräver trampvilliga mutanter, en fornkärra eller en ångmaskin för att fungera.

UN-krav: Teknologi 20

Övrigt krav: Verkstad

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Teknologi + 2T6

☐ HELIOGRAF

Apparat för kommunikation över långa avstånd via speglar och ljussignaler.

UN-krav: Teknologi 20

Övrigt krav: Verkstad. Dessutom måste Folket ha anlagt en ny bosättning, eller upptäckt en annan grupp i Zonen och etablerat goda relationer med den.

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Kultur + T6

☐ VÄG

Förvandlar någon av Zonens stigar till en väg mellan Arken och någon annan bosättning i Zonen. Vägen går enkelt att följa med en vagn eller motorkärra.

UN-krav: Teknologi 20

Övrigt krav: Folket måste ha anlagt en ny bosättning, eller upptäckt en annan grupp i Zonen och etablerat goda relationer med den.

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP per sektor väg som ska byggas.

UN-bonus: Krubb +T6, Kultur +T6 – men först när vägen når fram till en annan bosättning i Zonen.

Special: En sektor med väg tar hälften så lång tid att passera genom. Projektet kan utföras flera gånger.

ARMÉ

En armé är betydligt mer slagkraftig än en milis, och kan användas för rena angreppskrig mot andra grupper i Zonen.

UN-krav: Försvar 20

Slå för: SLÄSS eller MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Försvar + 2T6

BANK

Ett ställe där Folket kan lämna in sina dyrgripar och vara (hyfsat) säkra på att de förvaras tryggt.

UN-krav: Kultur 20, Försvar 10

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ eller MANIPULERA

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Kultur + T6

OM KVINNOR & MÄN

"Inga barn föds i Arken. Än sen? Självt tycker jag att det bara är bra. I den gamla världen var det männen som bestämde och kvinnorna fick ta hand om barnen, visste du det? Inte nu längre. Nu är det jag som bestämmer."

Marlotte, boss

SKYDDSRUM

Grävda gångar under Arken och dolda flyktvägar, där ni kan söka skydd eller fly om bosättningen blir invaderad.

UN-krav: Teknologi 10, Försvar 20

Slå för: FLY eller SPEJA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Försvar + 2T6

TRYCKPRESS

Med denna koloss till apparat kan Folket trycka enkla pamfletter, tidningar och böcker.

UN-krav: Kultur 20, Teknologi 20

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Kultur + 2T6

BOSÄTTNING

Folket hittar en ny plats att slå sig ner och etablerar en ny bosättning i en annan sektor. När bosättningen är klar flyttar en del av Arkens befolkning dit - hur många är upp till SL.

UN-krav: Kultur 20, Försvar 20

Övrigt krav: Bosättningen måste placeras i en sektor som har utforskats av RP eller av en Zonexpedition. Sektorn måste ha rötnivå noll.

Slå för: KÄMPA PÅ

Arbetspoäng: 3 x RP

UN-bonus: -

Special: Detta projekt kan utföras flera gånger om. De nya bosättningarna delar samma UN som Arken. Kommande projekt kan utföras i Arken eller i någon av de nya bosättningarna - alla bosättningar gynnas av UN-bonusen. Vissa projekt, som väg, heliograf och järnväg, kräver minst två bosättningar för att kunna genomföras.



Q SMÄLTVERK

I denna rykande, stinkande anläggning kan Folket smälta ner forntida metallskrot och gjuta nya föremål.

UN-krav: Teknologi 25

Övrigt krav: Verkstad

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 3 x RP

UN-bonus: –

Special: Krävs för flera andra avancerade projekt.

Q FOLKÄGANDE

Folket förbjuder allt personligt ägande. Alla mutanter ska arbeta för det gemensammas bästa och resurserna fördelas åt alla efter behov.

UN-krav: Krubb 30

Övrigt krav: Kan inte kombineras med Fristyre.

Slå för: MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Krubb + 2T6

Q MÅNGSTYRE

Folket inför ett system där alla invånare får rösta om viktiga frågor som berör hela Arken.

UN-krav: Kultur 30.

Övrigt: Kan inte kombineras med Envälde.

Slå för: MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Kultur + 2T6

Q FRISTYRE

Folket inför ett styre där var och en är fri att bestämma över sig och sitt. Slaveri förbjuds.

UN-krav: Teknologi 30.

Övrigt krav: Kan inte kombineras med Envälde, Folkägande eller Slavmarknad.

Slå för: MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Teknologi + 2T6

Q ENVÄLDE

En boss blir ensam härskare över hela Arken. Det härskaren säger gäller.

UN-krav: Försvar 30

Övrigt krav: Kan inte kombineras med mångstyre.

Slå för: SLÄSS eller MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Försvar + 2T6

◻ ÅNGMASKIN

En fantastisk maskin som drivs på ved och vatten.

UN-krav: Teknologi 30

Projektkrav: Smältverk, Destillator

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Teknologi + 2T6

Special: Kan användas för att driva en generator, ett tåg eller en ångkärra. Projektet kan utföras flera gånger men ger bara UN-bonus första gången.

◻ ÅNGKÄRRAN

Ett ångdrivet fordon som kan rulla snabbt genom Zonen.

UN-krav: Teknologi 30

Övrigt krav: Verkstad, Smältverk, Ångmaskin

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 3 x RP

UN-bonus: –

Special: Ångkärran kan bära tio passagerare, ökar förflyttning i strid och halverar tiden det tar att utforska en sektor i Zonen. Läs mer om hur fordon fungerar i kapitel 6. Kärran kan användas till att FLY från hot eller ramma fiender. Prylbonus +1.

Skyddsvärde: 3, **Tålighet:** 3

◻ SPRÄNGÄMNER

Ett specialiserat laboratorium som används för att producera krut och andra sprängämnen.

UN-krav: Teknologi 30, Försvar 10

Övrigt krav: Destillator

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Försvar +T6

Special: Kan tillsammans med ett Smält-

verk användas för att tillverka patroner. Patroner handlas därefter till halva priset mot tidigare.

◻ RÄLS

Att dra räls genom Zonens sektorer är ett avancerat och krävande projekt. Varje sektor som det ska läggas räls genom räknas som ett separat projekt.

UN-krav: Teknologi 35

Övrigt krav: Smältverk. Dessutom måste Folket ha anlagt en ny bosättning, eller upptäckt en annan grupp i Zonen och etablerat goda relationer med den.

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP per sektor räls som ska byggas.

UN-bonus: –

Special: Gör det möjligt att köra tåg (nedan). Projektet kan utföras flera gånger.

◻ TÅG

När ångtåg börjar rulla genom Zonen har ett stort steg tagits mot att återupprätta forntidens civilisation.

UN-krav: Teknologi 35

Övrigt krav: Ångmaskin, Smältverk, Räls

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 3 x RP

UN-bonus: Krubb + T6, Kultur + 2T6, Teknologi + T6 – men först när tåget rullar på räls som når till en annan bosättning i Zonen.

Special: Ett tåg kan ta cirka 50 passagerare och passerar en sektor i Zonen på några minuter – om inget hindrar färden förstås. Så länge rälsen är fri kan tåget användas till att fly från hot eller till att ramma fiender. Prylbonus +1. Projektet



kan utföras flera gånger, men ger bara UN-bonus första gången.

Skyddsvärde: 3, **Tålighet:** 15.

Q ARSENAL

I denna anläggning kan Folket massproducera bakladdade skjutvapen, både pistoler och gevär. Kombinerar ofta med patronfabrik (nedan) för att fylla behovet av patroner.

UN-krav: Teknologi 35, Försvar 10

Övrigt krav: Smältverk och Sprängämnen

Slå för: SKJUTA eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Försvar + 2T6

Special: Bakladdade skjutvapen blir tillgängliga i Arken. Ett typiskt bakladdat vapen har bonus **+2** och vapenskada **2**. Pistoler har kort räckvidd och gevär lång. Bakladdade vapen måste laddas om efter varje skott.

Q ELEKTRISK BELYSNING

Lyser upp Arken som på den gamla tiden! Kräver en generator (ovan) eller



artefakten batteri för att fungera (då bara i ett spelmöte).

UN-krav: Teknologi 40

Övrigt krav: Verkstad

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Teknologi + 2T6

Q RADIO

En primitiv radioapparat, som använder en kristal av något slag för att likrikta strömmen.

UN-krav: Teknologi 50

Övrigt krav: Verkstad, Generator

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Försvar +T6

EXEMPEL

I sitt första rådslag enas Johannas grupp om att påbörja en odling utanför Arken, för att ge Folket mer krubb. Det finns fyra RP i gruppen, vilket innebär att projektet kräver totalt 12 (3x4) arbetspoäng. Under det första spelmötet jobbar alla RP på den nya odlingen, och slår totalt fem ☢ på sina arbetsslag. När nästa spelmöte påbörjas återstår 7 arbetspoäng innan odlingen är färdig. Under det spelmötet jobbar RP vidare, och slår tre ☢. Nu återstår bara fyra arbetspoäng.

GRYNINGSSVALVET

Den gamle styr inte längre över Arken, gubbens ord är inte längre Folkets lag. Men en av hans förmaningar håller Folket fortfarande högt: Samla in fungerande artefakter från den gamla världen, studera dem och lär av dem. Skydda

dem på en säker plats. Den gamle kallade denna plats Gryningsvalvet.

Förr om åren var det strängt förbjudet att behålla artefakter som ni hittade utanför Arken för er själva. Allt skulle direkt lämnas in till Gryningsvalvet, granskas och katalogiseras. I teorin gäller det fortfarande, men när hungersnöden tilltar och den gamla ordningen vittrar sönder händer det allt oftare att mutanter behåller sina artefakter för sig själva, eller till och med säljer dem för krubb.

Men Gryningsvalvet finns kvar, och vaktas av en skara trogna krönikörer som vägrar ge upp Den gamles principer. I enlighet med hans vilja fortsätter de att samla in artefakter, studera dem och sprida kunskapen de ger till alla som orkar lyssna.

ARTEFAKTER

Artefakter som rollpersonerna kan hitta i Zonen beskrivs på artefaktkortet, som medföljer i boxen. Hur **RP** kan hitta artefakter förklaras i nästa kapitel och mer ingående i *Bok 2: Zonen*. Utöver sin primära effekt har varje artefakt två siffervärden: **UN**-krav och **UN**-bonus – precis som Folkets projekt.

Kravet är den lägsta nivå i ett av de fyra utvecklingsvärdena som Arken måste ha uppnått för att rollpersonerna enkelt ska kunna förstå och använda artefakten (läs mer i nästa kapitel). Bonus anger värdet som adderas till ett av utvecklingsvärdena – men först när föremålet har lämnas in till Gryningsvalvet. Det är inte nödvändigt att själv förstå hur en artefakt fungerar för att kunna lämna in den till Gryningsvalvet.

Rollpersoner som hittar artefakter måste alltså välja mellan att använda dem för egen vinning eller lämna in dem, så att kunskapen kommer hela Folket till del.

EXEMPEL

*När Nafta hittade sin automatkarbin var hon tvungen att slå för att **FÖRSTÅ SIG PÅ** den, eftersom Arkens **UN** för Teknologi var lägre än 20. Hade Arken haft 20 eller högre i Teknologi hade hon automatiskt förstått hur vapnet fungerade. Om Nafta lämnar in sin automatkarbin till Gryningsvalvet ökar Arkens **UN** i Försvaret och Teknologi med **T6**.*

ANFALL MOT ARKEN

Ni vet att det finns hot där ute. Någon dag, förr eller senare, kommer fienden till er port för att döda er, för att utrota Folket. Det är bara en fråga om tid. Och när tiden är inne gäller det att vara redo. När en fiende anfaller Arken i stora antal slår någon av er spelare tärning mot **SL** för att se hur bataljen går. Slaget avgör inte hur striden slutar – det ska era rollpersoner avgöra – utan bara hur slaget inleds, vilken sida som får överhanden.

De båda stridande sidorna mäts i värdet slagstyrka. Arkens slagstyrka är lika med ett för varje påbörjat tiotal i utvecklingsvärdet Försvaret. Om Arken är redo för strid och beredd på att fienden kommer får ni addera ett till slagstyrkan för denna strid. Fiendens styrka avgörs av **SL** – från 1 för en liten skara illa utrustade kämpar till 5 eller ännu högre för en stor och välutrustad armé.

UTFÖRANDE

När striden inleds rullar båda sidor ett antal grundtärningar lika med slagstyrkan. Varje  räknas som en framgång – styrkan avancerar, intar en viktig position och dödar motståndare. Alla spelare och **sl** hjälps åt att beskriva vad som sker! Varje  betyder att den egna styrkan tar förluster och förlorar kampvilja – slagstyrkan minskar ett steg.

När båda sidor har rullat tärning kan ni nöja er, eller pressa era slag – alltså slå om alla tärningar som inte visar  eller . Om någon av er pressar får den andra också göra det, men måste inte. Ni får pressa hur många gånger ni vill. Upprepa proceduren tills varken ni spelare eller **sl** vill eller kan pressa mer. Räkna då samman hur många framgångar ni har (antalet .

FRAMGÅNGAR

Räkna ut differensen mellan Arkens och fiendens framgångar. Se resultatet i tabellen på denna sida. En negativ siffra betyder att fienden har fler framgångar än Folket.

-2 eller lägre	Fienderna strömmar in i Arken och förstör allt i sin väg. Folket huggs och skjuts ihjäl i drivor. Det finns inget annat att göra än att fly - att stanna och slåss innebär en nästan säker död. Folkets antal minskar med 4T6. T6 antal projekt i Arken förstörs (SL väljer vilka).
-1	Fienden har övertaget, och har på flera ställen trängt in i Arken. Läget är desperat, men rollpersonernas har fortfarande en chans att slå tillbaka och i sista stund rädda Arken från undergång. Folkets antal minskar med 3T6. Ett projekt i Arken förstörs (SL väljer vilket).
0	Dödläge - ingen sida lyckas få övertaget. Ett fåtal fiender kan ha tagit sig in i Arken. Slaget står och väger. Folkets antal minskar med 2T6.
+1	Arkens försvar håller väl, sånär som på vissa nålstick. Inga fiender tar sig in i Arken. Folkets antal minskar med T6.
+2 eller högre	Fienden krossas mot Arkens murar likt vågor mot en fornuin. De angripare som inte dödas flyr hals över huvud eller tas till fånga. Folkets antal minskar inte alls.

OM ATT BRÄNNA DE DÖDA

"Varför bränner vi våra döda? Varför inte bara slänga ut liken i Zonen, eller gräva ner dem i marken som man gjorde i den gamla världen? För att vi alltid har gjort så. Det är Folkets sätt, så som Den gamle lärt oss sedan vi alla var barn. När våra kroppar förbränns stiger vi med röken mot himlen, tillbaka till den andra världen som vi kommit ifrån. Så sa Den gamle. Om jag tror på det? Jag vet inte. Det spelar ingen roll. Nåt måste vi ju göra med liken. De kan ju inte ligga i Arken och stinka."

Danova, krönikör

FÖRLUSTER

Den slagstyrka som Arken har efter striden är ett tillfälligt värde. Om Arkens kämpar får vård och vila återställs värdet ett steg per dag – om inte förstörda

projekt har sänkt **UN** i Försvar så mycket att slagstyrkan sänks permanent. Fien- dernas slagstyrka återhämtas i samma takt, men först när de har återvänt till sin egen hemmabas.

EXEMPEL

En stor skara zongastar anfaller Arken en kall natt. Arken har nu **UN 13** i Försvar, vilket ger slagstyrka 2. Angriparna har slagstyrka 3. Spelarna och **SL** rullar två respektive tre grundtärningar. Spelarna slår inga ☼ eller ☹. **SL** slår en ☼ men också en ☹ – zongastarna avancerar men till priset av förluster och utmattning. Spelarna vill pressa, **SL** likaså. Nu slår spelarna två ☼! **SL** slår om en tärning, det blir varken ☼ eller ☹. Folket går till motoffensiv och får övertaget. **SL**

DRAMATISERA DÖDSSIFFRAN

Det är inget krav, men klart rekommenderat, att utveckla dagens dödssiffra en aning. Roligast är om någon av spelarna gör det! Beskriv i korta ordalag vad som hände, hur dödsfallen gick till. Svalt de ihjäl, var det Rötan som tog dem, eller slog de ihjäl varandra över lite krubb? Undvik komplicerade intriger och saker som **RP** borde ha kunnat påverka. De här miniberättelserna kan ge färg åt Arken och skapa en känsla av att saker sker även bortom rollpersonernas kontroll.

vill pressa igen, medan spelarna (förstås) står kvar med sina två ☼. **SL** slår igen, och det blir en ☹! Zongastarnas kampvilja är bruten. Arken vinner slaget med differensen +1, vilket betyder att Folkets försvar håller väl. Arken förlorar bara **T6** invånare i slaget.

SPELMÖTETS DÖDSSIFFRA

Livet i Arken är hårt. Våld, hungersnöd och zonröta kräver offer varje dag. Vid slutet av varje spelmöte slår en av spelarna – ni väljer vem – en tärning. Resultatet visar hur många mutanter i Arken som har dött under tiden som passerat – utöver dem som **RP** eller **SLP** själva har tagit livet av under spelmötets gång.

SL ansvarar för att justera Arkens befolkningssiffra, som alltid ska antecknas på Arkformuläret. Siffran kommer att sjunka stadigt neråt under spelets lopp. Om ni inte hittar en lösning – att andra flyttar in i Arken eller att mutanterna på något sätt får förmågan att avla barn – är Folket dödsdömt. Det är bara en fråga om tid.

Modifierad dödssiffra: Dagens döds-siffra kan sänkas när Arkens **UN** för Krubb ökar (sid 124). Arken kan tvärtom förlora extra invånare under ett anfall utifrån (sid 142).







ZONFÄRDER

Zonen, världen utanför Arken, är ett land av öde ruiner och svart skog. Ett gravfält fyllt av vittrande monument över den gamla världens högmod och dårskap. Där ute, bland ruinerna, härjar mordiska vildar och fruktansvärda, muterade bestar. Den som inte odjuren tar faller snart offer för den frätande, osynliga Rötan. Sen ni var barn har Den gamle förmanat er att inte gå för långt ut i Zonen. Ändå är det dit, djupt in i mörkret, ni nu måste gå. För att finna kunskap. För att finna ledtrådar till Folkets ursprung – och vägen till er framtid.

ZONKARTAN

Det första ni gör innan ni börjar er kampanj och skapar er Ark är att välja er Zon. Skapa er egen Zon – gärna baserad på er

egen hemtrakt – eller använd någon av de två färdiga Zoner som beskrivs i detta kapitel och av kartorna på insidan av bokens omslag. Fler färdiga Zoner beskrivs i *Zonkompendier* som finns att köpa separat.

Kartan över Zonen är mycket viktig i spelet. Vid spelstart är det mesta på zonkartan tomt. Under spelets gång fyller ni den med innehåll själva. Ni kan skriva direkt på kartan eller använda en *zonlogg* som finns sist i boken och för nerladdning på Fria Ligans hemsida. Där finns även kartor för utskrift och en mall som ni kan använda för att rita egna zonkartor från grunden.

SEKTORER

Zonkartan är täckt av ett rutnät. Varje ruta kallas en sektor, och är cirka en kvadratkilometer stor. Kartan, och sekto-

terna, finns inte bara hos er spelare utan används även av Folket. Zonstrykare har delat in kartan i sektorer för att lättare orientera sig, och ritat in nya saker på kartan i takt med att de utforskar Zonen.

**ZONEXEMPEL 1:
RUINSTADEN PÅ ÖARNA**

Zonen som Arken ligger i delas i två hälften av en bred sjö. Där vattnet smal-

nar av ligger ett antal öar och halvöar, förbundna med varandra och fastlandet via väldiga broar och vägar. En del av dessa har rasat eller slagits sönder i forntidens krig medan andra tycks orörda av århundradena. Över hela Zonen finns byggnader, torn, vägar och andra konstruktioner från forntiden.

Det folk som en gång kallade trakten sitt hem byggde i mängd och höjd på var tillgänglig yta. På öarna och i områdena närmast intill ligger ruinerna tryckta tätt



NOTERINGAR PÅ KARTAN

På de färdiga zonkartorna finns redan en hel del anteckningar - markeringar för viktiga ruiner, varningar för röthårdar och monster, till och med kanske en gissning om var Eden finns. Ta dessa noteringar med en rejäl näve salt - de visar bara zonstrykares gissningar och hörsägen om vad som finns där ute och de kan vara helt fel!

inpå varandra, snarlika i sina fyrkantiga former. De längre bort står inte lika tätt och är ofta av annan sort. Allt ifrån stora grupper av små, enkla och till synes identiska byggnader till enskilda konstruktioner av otrolig höjd eller omfång.

Zonen är en trakt där betong, byggnader och sten en gång måste härskat men där grönska nu tagit över. Träd frodas i öppna områden och slingrande växtlighet har kravlat sig hela vägen upp till toppen på allt utom de högsta byggnadsresterna. Men variationen inom Zonen är stor. På vissa ställen är överväxta kullar allt som återstår av väldiga torn och anläggningar.

Tidens tand och outtröttliga rotsystem har spräckt, vält och förstört vad man i urtiden byggt och skapat. Här och där kan man finna till synes orörda konstruktioner som sticker upp ur snårskogen. I åter andra områden har växtligheten nött sig genom betong och sten och krupit fram över ruiner, vägbanor, spårleder och byggnader.

Överallt går det att hitta vrak av forntida farkoster. Omkullvälta, överväxta, trasiga, staplade och utbrända är de lika vanliga som insekter eller småkryp. Den sjö som utgör en stor del av Zonen är mörk och sumpig. De vattendrag som leder fram till sjön är nära stillastående och ofta starkt försurade. Här och var bildar de förrådiska kärr och lermarker.

Trots bergknallar och otaliga ruiner kan man från högre forntida torn och lämningar se långt ut över zonnejden. Öarna, men framförallt vissa särskilt utmärkande konstruktioner från den gamla världen, har blivit kända, ibland mytiska riktmärken för Folket. Vissa är besökta och utforskade, andra föremål för rykten och vilda spekulationer.

DÖDSKLOTET

I den södra delen av Zonen finns en väldig klotformad byggnad. Konstruktionens säregna form och vita ytor gör den till en av Zonens mest udda lämningar. Runt om finns resterna av en stor mängd högresta och breda anläggningar. Några är knappt mer än ruinskelett, andra tycks nära intakta. Dödsklotet och dess märkliga invånare beskrivs närmare i *Zonkompendium 1*.

VRAKGRAVEN

Öster om öarna finns en handfull ofantliga fartygsvrak. Två av dessa uråldriga skrov vilar mot resterna av forntida byggnader utmed stränderna och ett tredje har kantrat och vilar på sidan mot två andra nästan helt sjunkna vrak. Om fler döljs under ytan vet ingen då vattnet är mörkt och sumpigt.



SKROTTORNEN

Tre osannolikt höga tornskrapor syns tydligt över hela Zonen i klart väder. En av dessa finns i södra delen av Zonen medan två andra finns i norr. Vart och ett sträcker sig långt över byggnaderna omkring och kan få den högsta ruin att tyckas liten och intetsägande.

TUNNLARNA

Allt Zonen innehåller syns inte ovan mark. Under ytan döljer sig enligt legenden och rykten lika mycket som ovanför. Trakten är genomborrad av urtida tunnlar, underjordsanläggningar och enorma hålrum. På många ställen övergår breda leder till massiva passager som borrar sig djupt under både land och hav. Ingen

vet om detta virrvarr av underjordiska passager har något slut. På andra ställen går det att hitta väldiga schakt med svindlande djup. Bland det fåtal som utforskats har några visats sig leda till väldiga salar och hallar, andra tycks försvinna i en mörk evighet.

ZONEXEMPEL 2:

SKROTFLODENS MYNNING

Längst i väster där den stora floden faller ut i havet ligger ruinstaden där Folket bor. Floden delar Zonen i två delar, en nordlig och en sydlig. Båda sidor är ständigt insvepta i den grå och fräna dimma som ofta stiger ur vattnet. Folket har inte hittat

några övergångar över vattnet men våghalsar har försökt ta sig över på flottar. De många vraken som sticker upp ur floden här och var skapar många förrädiska virvlar och underströmmar, som när som helst kan suga ner den oförsiktige.

Zonen präglas av havet. I väster piskas de vindpinade ruinerna och de kala kliporna av vågorna och av drivande sand. Bara vinden och sjöfåglarnas skrik bryter tystnaden. I öster klättrar tät och lummig skog ner från bergen och kväver ruinerna under rötter och drivor av fjolårslöv.

Bergsryggarna sträcker sig kala in mot Zonens centrum, mot stenhusen och kanalerna vid flodens strand. Nu efter katastrofen har floden svämmat

över sina bräddar och trängt in i stadskärnan. Det som en gång var breda gator och kanaler är nu sumpmark och vassruggar. Längs stränderna och ute i vattnet döljer sig många varelser. Om man får tro historierna som berättas runt eldarna i Arken gömmer det sig riktiga monster där i gyttjan.

Både i mitten och i utkanten av Zonen är de flesta ruiner byggda av sten och betong. I bandet däremellan är många hus snickrade i trä. Ofta två våningar av trä på en en våning av sten eller tegel. Många av träkåkarna är svårt förfallna eller nedbrunna, men här och var kan man hitta kvarter som är nästan intakta.



STÅLSKOGEN

I nordväst längs kusten finner man ett underligt område. Överallt hittar man stängsel eller gytter av stålbalkar. Är man oförsiktig kan man lätt gå vilse i labrynter av staplade stållådor stora som hus. Överallt sträcker sig rör och ledningar mellan stora torn och tankar av stål. Vad som hänt här i forntiden kan Folket inte föreställa sig.

BRON

Mellan två klippor sträcker sig en gigantisk bro över flodens utlopp i havet. Mycket av den gamla vägen har störtat i djupet och många av de vajrar som håller spannet på plats har brustit, men val-

vet står ännu obrutet. Kanske finns här en väg över till andra sidan.

MUTANTJÄTTEN

Om man följer den breda vägen söderut från zonkärnan kommer man till ett torg. Där, nedanför den största trappa folket sett, står Mutantjätten. Den stora grönskimrande statyn står i en stor skål, kanske ska det föreställa en badbalja. Mutanten var nog en av forntidens stora fiskare. I varje fall bär han med sig en stor fisk och en mussla.

DE DÖDAS STAD

När staden gick under måste mängder av invånare ha dött. De verkar ha



begravts i en stad för de döda en bit österut i Zonen. Här under stora gamla träd sträcker sig gravarna så långt man kan se. En del är bara små stenplattor till minne, andra är stora som hus och prydda med statyer. De få som sett De dödas stad säger att skugglika skepnader och mystiska ljus rör sig mellan gravarna om natten.

ÖARNA I VÄSTER

Längst i väster mellan Zonen och det öppna havet sprider sig några dussin öar. En del är inte mer än överspolade klippor, andra är stora och täckta av ruiner med lummiga dalar mellan bergskammarna. Allt från havet, både det värdefulla och det livsfarliga, driver i land här.

SPÅRFÖRBISTRING

I det grunda vattnet på ett översvämmat torg nära Zonens kärna står ett virrvarr av fordon. De är inte bilar, de är för stora för det, och de är ihopkoppade två och två och ibland tre. De verkar ha rullat på metallhjul på skenor nedgrävda i vägarna. Alldeles bredvid kan man hitta ett ännu större område med kilometerlånga rader av vagnar på skenor. Vad de gör här kan man bara undra.

SKEPPSLÅDAN

Folket har ofta svårt att förstå hur fordon hanterades i forntiden. Metallspår i marken är inte det underligaste, på flodens norra strand har ett helt skepp stängts in i en enorm flytande låda. Att ha båten i vattnet verkar lättare, men då kanske den hade flutit bort.

ZONFÄRD

Att ge sig ut i Zonen är inget projekt att ta lättvindigt på. Förbered er väl, tänk igenom vart ni vill ta er och hur länge ni blir borta. Ta med rejält med krubb, dricksvatten och patroner – och glöm inte sprit till zonstrykaren. Skjutvapen, helst artefak-

OM RÖTAN

"Så ni vill att jag tar er med ut i Zonen? Ni tror att ni har vad som krävs? Ni vet ingenting om hur det är där ute. Ingenting. Jag ska berätta för er om Rötan, så ska vi se om ni fortfarande vill ut i Zonen. Bra röta är sådan man ser. Det finns ett grönt slem som ligger på ytan av stillastående vatten. Får man det på sig så söker det sig in i sår och i munnen och i ögonen. Det förvrider en sakta. Den dåliga Rötan ser man inte. Man märker den först av att det värker i muskler och leder och skelett. Går man för nära röthärdens så trillar håret av. Man kräks. Tar man sig inte därifrån inom några minuter är det ute med en. Hur överlever jag i Zonen, undrar ni? Jag vet var man ska gå. Jag vet vilket vatten man kan dricka och hur man hittar mat. Men jag vet också hur man uthärdar smärta. Zonens röta gör mer ont än ni anar. Även de rena stigarna är smittade. Är ni säkra på att ni vill följa med?"

Yassan, zonstrykare

ter, är en självklarhet. Om ni kan, låt en skrotskalle fixa några rötdräkter (nedan) också. De gör er inte immuna mot Rötan, men hjälper lite i alla fall. Kan ni få med er en Röt-ätare (sid 92) är det förstås en stor bonus – om ni dukar under för Rötan kanske han kan släpa er i säkerhet. Och så det självklara: Ge er aldrig ut i Zonen utan en zonstrykare som visar vägen.

FÖRFLYTTNING I ZONEN

Er förflyttning i Zonen sker från sektor till sektor. Ni får gå diagonalt. Varje gång ni går in i en ny sektor får en zonstrykare slå för att **LEDA VÄGEN** (sid 64). Skulle ni ha flera zonstrykare med på färden måste ni utse en av dem att **LEDA VÄGEN** in i en ny sektor. Om terrängen är svår kan **SL** tvinga er att **KÄMPA PÅ** bara för att ta er in i sektorn.

UTFORSKA SEKTOR

Varje gång ni går in i en ny sektor måste ni som regel utforska den. Det betyder att **SL** beskriver hur miljön i sektorn ser ut och vilka ruiner ni stöter på. Ni berättar vad ni vill undersöka närmare, eller om ni bara vill försöka ta er vidare. När ni utforskar en sektor kan ni stöta på olika sorters hot, men också hitta värdefulla artefakter.

TIDSÄTGÅNG

En typisk sektor tar fyra timmar att utforska, inräknat eventuella möten på vägen. Det kan tyckas mycket, men tänk på att Zonen är en igenvuxen labyrinth av ruiner och att färden måste gå mycket försiktigt fram. Sektorer med särskilt svår terräng kan ta ännu längre tid att utforska, medan sektorer med öppen terräng kan utforskas på

halva tiden. Den bedömningen är upp till **SL** att göra.

Zonstrykare: En zonstrykare som **LEDER VÄGEN** (sid 64) kan minska tiden det tar att utforska en sektor med hälften, normalt till två timmar. Han kan också leda er igenom en sektor på en fjärdedel av tiden och ändå undvika alla hot, men då går ni miste om alla eventuella artefakter, krubb och vatten i sektorn.

Fordon: Om ni åker med ett fungerande fordon (sid 115) halveras normalt tiden för utforskning av en sektor. Effekten av ett fordon kan kombineras med zonstrykarens färdighet **LEDA VÄGEN** – en fordonsburen zonstrykare som slår bra kan alltså utforska en normal sektor på en timme och rusa genom en sektor på en halvtimme. Är terrängen mycket svår kan ett fordon vara helt omöjligt att köra.

Nattetid: Bara dårar färdas i Zonen på natten. All utforskning tar dubbelt så lång tid i mörkret, och dessutom brukar zongastar och ännu värre zonmonster vara ute då.

KRUBB & VATTEN

En skicklig zonstrykare kan hitta rötfritt krubb och vatten i Zonen. Läs mer i kapitel 3 (sid 64). Vatten finns det förmodligen gott om i Zonen – men nästan allt är smittat av Rötan (sid 156). Glöm inte att ni måste äta och dricka varje dag utöver det ni behöver för att återhämta trauma.

TILLBAKA IGEN?

När ni har utforskat en sektor, och ritat in på zonkartan vad som finns där, behö-

OM ZONGASTARNA

"Det finns många faror ute i Zonen, men tro mig, zongastarna är värst. De är Rötans folk, Zonens eländiga avkomma. De är magra och små som barn men låt inte det lura er – de hungrar efter mutantkött och har inte ett uns mänsklighet kvar! Men det finns sätt att undvika dem. För det första, vandra bara i Zonen på dagen. Zongastarna tål inte solens ljus, inte ens genom smoggen – det är därför de klär sig i huvor och lindar sina huvuden och händer med tyg. Det finns de som påstår att zongastarna inte ens är levande väsen, att de är olycksaliga andar från den gamla världen. Men jag vet bättre. Jag vet att de kan blöda, jag vet att de kan dö. Mitt råd – ta med ett pålitligt skrotgevär och låt dem aldrig komma nära. Ser du en zongast kan du vara säker på att det finns minst två till i närheten."

Franton, zonstrykare

ver ni inte utforska samma sektor igen. Nu hittar ni vägen genom sektorn och kan passera utan större problem. Normalt tar det en timme (en halvtimme med fordon). Som regel finns det inga nya hot eller artefakter i tidigare utforskade sektorer, men **sl** kan göra undantag.

Zonstrykaren kan med sin färdighet **LEDA VÄGEN** leta efter artefakter, patroner, krubb och vatten i en redan utforskad

sektor, så länge **sl** bedömer att det finns något mer av värde i sektorn (sid 64).

SPANAN FRÅN EN HÖJD

Bland det bästa en zonstrykare kan hitta i Zonen, utom artefakter förstås, är något riktigt högt han kan klättra upp i för att få lite översikt. Ett vanligt hustak räcker inte, det måste vara ett torn, ett höghus eller en broruin. Från en sådan plats kan zonstrykaren spana in i angränsande sektorer och utforska dem i regelteknisk mening. Han kan slå för att **LEDA VÄGEN** i sektorn han spanar in i, utan att löpa någon risk vid ett misslyckande.

Bara ett slag per sektor är tillåtet per utkiksplats, men zonstrykaren får slå igen när han faktiskt går in i sektorn. Zonstrykaren kan, om inget blockerar sikten (upp till **sl** att avgöra), spana in i alla de åtta kringliggande sektorerna (även diagonalt). Längre bort än en sektor går inte att se i zonsmoggen.

ZONEN FÖR SL

Hur **sl** hanterar zonfärder och skapar miljön som rollpersonerna färdas i förklaras i *Kampanjboken*.

ZONEXPEDITION

En zonexpedition är, till skillnad från vilken zonfärd som helst, ett större projekt som nästan hela Folket står bakom. Att inleda en zonexpedition är därför ett beslut som fattas på rådslandet (sid 126).

SYFTET

När en zonexpedition ska inledas måste rådslandet först enas om vad syf-



tet med expeditionen är: krubb, kultur, teknologi eller försvar. Med andra ord, vilken av Arkens fyra utvecklingsnivåer (sid 124) som ska stärkas. Över hälften av spelarna i rådslaget måste vara överens om valet av **UN** – annars blir det ingen expedition.

MÅLSEKTORN

När rådslaget har beslutat om expeditionens syfte ska ni i spelgruppen gemensamt bestämma målet för färden: en sektor på zonkartan och en ruin eller liknande som zonstrykare eller rykten har sagt ska finnas där.

Sektorn: Utgå från valfri utforskad sektor i Zonen som ligger intill en icke-utfors-

kad sektor. Har ingen sektor utforskats ännu utgår ni från Arken. Slå sedan **2T6**. Målsektorn för expeditionen ligger så många sektorer bort från sektorn ni utgick från, i utforskad zonmark. Ni väljer själva inom spelgruppen exakt vilken sektor det är.

Ruinen: Bestäm vilken sorts ruin eller liknande som Folket tror finns i den utvalda sektorn, och som kan innehålla något som stärker den **UN** som rådslaget valde. Några exempel:

Krubb: Supermarket, frodig dal, förvuxen gammal odling.

Kultur: Museum, bibliotek, biograf.

OM ANDRA ARKER

"Vissa nätter, när zonsmoggen lättar, kan man se svaga ljus vid horisonten. Har du sett dem? Vissa påstår att det är synvillor eller något zonfenomen som man bäst håller sig borta från, men det tror inte jag. Jag är säker på att det finns något där borta. Något viktigt. Jag har vandrat i den riktningen så långt jag kunde innan krubbet tog slut och Rötan tog mig. Jag kom inte hela vägen, men en bra bit. Gissa vad jag såg? Andra mutanter, precis som vi. Tro mig om du vill, men jag är säker på att det finns en annan Ark där ute. Vi är inte ensamma."

Krin, zonstrykare

Teknologi: Fabrik, garage, flygplansvrak.

Försvär: Militärbas, sprängämnesföråd, skyddsrum.

När expeditionens mål är fastställt är det bara att avgöra vilka som ska delta och utrusta dem för färden. Detta sker under löpande spel. En expedition brukar ha tio medlemmar eller fler, men det varierar. Era rollpersoner kan följa med eller avstå, det avgör ni själva (om ingen tvingar er, förstås).

EXPEDITION MED RP

En zonexpedition med rollpersoner ombord spelas ut som en vanlig zonfärd

(ovan). Övriga deltagare blir **SLP**. Om ni når fram till målet avgör **SL** om det som finns där faktiskt är vad Folket trodde. Om så är fallet ökar aktuell **UN** med **2T6** när - och om - expeditionen kommer hem till Arken igen med sin rapport och/eller material.

EXPEDITION UTAN RP

Om ingen **RP** är med på expeditionen hanteras den summariskt. Anteckna på Ark-kartan vad som är expeditionens mål, och hur många gånger ni slagit 3-4 på tabellen nedan. Vid valfritt tillfälle under nästa spelmöte, slå en **T6** för expeditionen:



En eller ett fåtal överlevande stapplar in i Arken. De är skadade, utmattade, från vettet – eller alla tre. **SL** avgör vad expeditionen råkat ut för – och om de jagas av något som hotar hela Arken.

- 2 Hela expeditionen återvänder till Arken med oförättat ärende. Något har tvingat dem att vända. **SL** avgör vad.

- 3-4 Inget hörs från expeditionen, och ryktet går i Arken att den är förlorad i Zonens djup. Slå igen på tabellen under följande spelmöte. Om ni slår detta resultat tre gånger i rad kommer expeditionen aldrig tillbaka. **SL** avgör vad som har hänt den.

- 5 Expeditionen återvänder, utom **T6** deltagare. Den nådde inte hela vägen fram, men hittade något annat värdefullt. Någon annan **UN** än den avsedda (**SL** väljer) ökar **T6**.



Expeditionen återvänder i triumf! Uppdraget är utfört, bara **T6** deltagare har förlorats och avsedd **UN** ökar **2T6**.

ARTEFAKTER

Artefakter, föremål från den gamla världen som fortfarande fungerar eller kan ge Folket kunskap, är det största skälet till att ge sig ut i Zonen överhuvudtaget. Den som hittar en mäktig artefakt blir kung i Arken, föremål för idoldyrkan – och avundsjuka.

FINNA ARTEFAKTER

Du hittar artefakter genom att söka i Zonens sektorer. När **sl** säger att du funnit en artefakt drar du ett artefaktkort ur kortleken, eller så ger **sl** dig ett kort som hon har valt. Om det inte är rimligt att du kan hålla artefakten dold måste du visa upp ditt fynd för de andra spelarna och förklara hur det fungerar – om ni nu förstår vad artefakten är.

FÖRSTÅ ARTEFAKTER

Alla artefakter har ett krav-värde, längst ner till vänster. Det är det lägsta värde i en av de fyra **UN** som er Ark måste ha för att du automatiskt ska förstå vad artefakten är och hur den används. Är Arkens **UN** för låg måste du lyckas **FÖRSTÅ DIG PÅ** föremålet innan du kan använda det (även om du som spelare förstår vad det är). Varje rollperson får bara ett försök. Misslyckas du måste du vänta tills Arkens **UN** når artefaktens **UN** – eller tills en annan **RP** eller **SLP** förklarar föremålet för dig.

SKROT

Artefakter är fungerande fynd från den gamla världen. Zonen är förstas nerluskad med trasiga saker, oftast värdelösa för alla utom skrotskallar. Sådana föremål kallas skrot. Skrot har ingen direkt

funktion – utöver kanske som tillhygge – men kan vara värdefullt och ge insyn i den gamla tidens värld. Ni kan ibland använda skrot för byteshandel – men vad andra är redo att ge för en bit skrot, om ens något, varierar rejält. Se skrotlistan i slutet av detta kapitel.

ZONRÖTA

En del säger att Rötan är den kvardröjande effekten av den gamla världens förintelsevapen. Andra tror att den är följden av något experiment som gick fruktansvärt fel. Kanske är den bara naturens hämnd mot en människoras som frossade på jordens resurser allt för girigt.

För dig, för Folket, spelar det ingen roll. Allt ni vet, allt ni behöver veta, är att Rötan dödar. Den finns där ute, överallt. Starkare på vissa ställen i Zonen, svagare på andra. Rötans effekter är oberäknliga. Ena gången smärta, kräkningar och håravfall. Nästa gång skakningar, feber och frossa. Tredje gången fruktansvärda, vidriga mardrömmar och hallucinationer.

RÖTNIVÅ

Det värsta med Rötan är att den biter sig fast i din kropp och ackumuleras. När du utsätts för Rötan tar du rötpoäng. Markera dem med kryss på ditt rollformulär. Varje sektor i Zonen har en rötnivå, från noll och uppåt. När du går in i en okänd sektor vet du oftast inte hur hög rötnivån är, så var försiktig! Och när du vet, glöm inte att anteckna på er zonkarta. Rötnivån avgör hur ofta du får rötpoäng.



0. **RÖT-OAS.** Sektorn är så gott som fri från röta. Du tar inga rötpoäng. Arken ligger i en sådan sektor.
1. **ZONENS UTKANTER.** Du tar en rötpoäng varje dygn.
2. **CENTRALA DELAR** av Zonen eller andra särskilt drabbade platser. Du tar en rötpoäng varje timme.
3. **RÖTHÄRD.** Här dör du snabbt. Du tar en rötpoäng varje minut.



RÖTATTACKER

Du kan få röta även av enskilda händelser i Zonen, som när du äter rötkrubb eller dricker rötatten, vadat genom rötatten eller kommer i kontakt med röt bärande varelser. Du får då en eller flera rötpoäng direkt. Det kallas en rötattack.

Krubb och vatten: När du äter/dricker en ranson rötskadat krubb/vatten tar du normalt en poäng röta.

EFFEKTER

Varje gång du tar en rötpoäng måste du rulla ett antal grundtärningar lika med hela ditt nuvarande rötvärde, alltså det totala antalet rötpoäng du har. För varje  du slår tar du en poäng trauma. Den kan vara av vilken typ som helst: skada, stress, förvirring eller tvivel. **sl** avgör - eller slumpen, om hon så vill.

RÖTDRÄKT & RÖTMASK

Skrotskallar kan tillverka primitiva röt-dräkter av lämningar från den gamla världen. De ger som regel skyddsvärde 3 mot röta - det betyder att du får rulla tre pryltärningar varje gång du tar en röt-

poäng - slår du en eller flera  slipper du rötpoängen. För varje  minskar skyddsvärdet med ett (men rötdräkten kan lagas). En lättare rötmask ger bara skyddsvärde två, men räknas som ett lätt föremål. Det finns artefakter att finna ute i Zonen som ger ett ännu bättre skydd mot Rötan. Mutationen Röt-ätare kan göra att du slipper få trauma, men skyddar dig inte från själva Rötan.

SANERA RÖTA

När du lämnar rötskadat område går en rötpoäng ur din kropp varje dygn. Om du tvättar dig i hyfsat rötfrött vatten försvinner direkt hälften av dina rötpoäng.

OM ENKLAVERNA

"När världen gick under dog inte alla människor. Det är vi själva bevis på. Det sägs att vissa människor flydde undan katastrofen. De grävde ner sig i underjorden, dök till havens djup eller lämnade jordens yta och byggde svävande städer i himlen. Tillflyktsorterna kallades enklaver. Men undergången lät inte människorna komma undan så enkelt. Det sägs att krig utbröt mellan enklaverna, de sista människorna gjorde allt för att förintavandra. Mäktiga hammarslag krossade enklaver under bergen, fällde andra från himlen i regn av eld. Hur kriget slutade? Vem vet? Kanske är det inte slut?"

Hanneth, krönikör



PERMANENT RÖTA

När Rötan ska gå ur din kropp finns en risk att den stannar kvar och blir permanent. Rötan har trängt så djupt in att den aldrig går ur. Slå en tärning varje gång du ska bli av med en rötpoäng. Visar tärningen en  blir poängen kvar, och blir permanent. Markera dem som ett streck mellan kryssrutorna på rollformuläret. Permanenta rötpoäng försvinner aldrig så länge du lever, oavsett hur mycket du än tvättar dig eller hur lång tid som går.

Vid sanering försvinner hälften av dina nya rötpoäng – permanenta rötpoäng räknas inte.

EXEMPEL

Krin är på zonfärd. Den första dagen rör hon sig bara i sektorer med rötnivå 1. På kvällen får hon en rötpoäng. Hon slår en grundtärning men det blir inte en , så hon slipper trauma – men rötpoängen blir kvar. Nästa dag vandrar Krin i en timme i en sektor med rötnivå 2. Hon

tar direkt en till rötpoäng och måste nu slå två grundtärningar, men ingen blir  nu heller. Senare samma dag vadar Krin i rötatten (en rötattack) och får en till rötpoäng. Hon har nu totalt tre rötpoäng och slår tre grundtärningar. Hon har tur och slår inga . På kvällen när hon slår läger tar hon ännu en rötpoäng, för alla de sektorer med rötnivå 1 som hon passerat under dagen. Hon rullar fyra grundtärningar och två visar . Krin tar två poäng trauma.

Nästa dag kommer hon hem till Arken och sanerar sig, vilket kan ta bort två poäng röta direkt. Krin slår två grundtärningar – och en av dem visar ! En poäng röta försvinner, men den andra stannar kvar och blir permanent. Efter saneringen har Krin en permanent och två temporära rötpoäng. En temporär rötpoäng försvinner per dag så länge Krin inte lämnar Arken – men för varje rötpoäng som ska försvinna måste Krin slå för att se om den blir permanent.

SKROTLISTA

SL kan bestämma vilket skrot du hittar – eller så kan du själv slå T666 på tabellen nedan.

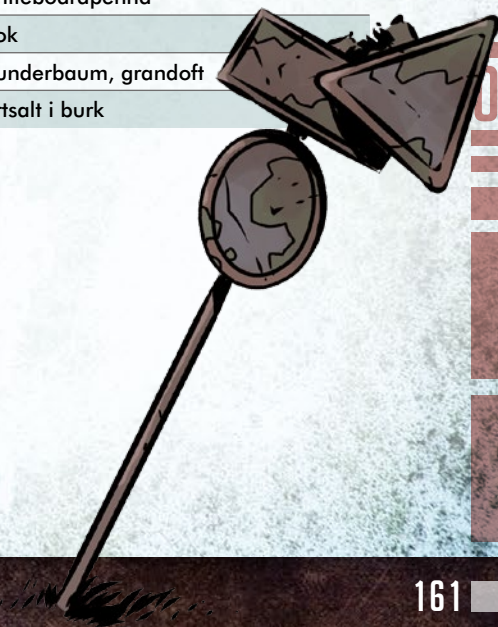
111	100-pack sugrör
112	Actionfigur He-Man
113	Adventsstjärna
114	Akvarium, utan fiskar
115	Bandyklubba (tillhygge)
116	Bärbar dator, trasig
121	Barnstol
122	Barnteckning
123	Basketboll, utan luft
124	Bestick, T6 st
125	Bibel
126	Bild på en katt
131	Bildäck
132	Blockflöjt i plast
133	Boxhandske
134	Brandsläckare (tom)
135	BRIO-tåg
136	CD-skivor, T6 st
141	Champagneglas, T6 st
142	Cykelhjul
143	Cykelkedja (se vapentabellen)
144	Cykelram utan hjul
145	Cyklop
146	Dalahäst
151	Damhatt
152	Dammsugare, trasig
153	Damstövlar
154	Deodorant
155	Designerlampa
156	Dinosaurier i plast
161	Docka
162	DVD-filmer, T6 st
163	Dykardräkt, trasig
164	Elgitarr, trasig
165	Eltandborste

166	Elvisp, trasig
211	En otroligt tjock fantasybok
212	Ett paket tubsockor
213	Ett schysst järnrör (tillhygge)
214	Fällstol
215	Fåtölj
216	Ficklampa, trasig
221	Filmaffisch för actionfilm
222	Finskor, slitna
223	Förskärare (prylbonus + 1, skada 2)
224	Förstöringsglas
225	Fotbollsstayett i metall
226	Fotoalbum
231	Fotografi på lycklig familj
232	Fyll i själv-bok, halvt ifylld
233	Gaffel
234	Galge av metall
235	Gasolgrill
236	GB-gubbe
241	Glasflaska
242	Glaspärlor
243	Golfklubba (tillhygge)
244	Golvampa
245	Gräsklippare (trasig)
246	Gummianka
251	Gummistövel
252	Häcksax (tillhygge)
253	Häftapparat
254	Halsduk med tryck (pryl + 1 mot köld)
255	Hålslag
256	Halvt paket cigaretter
261	Handduk märkt "Sheraton"
262	Handspegel
262	Hänglås med nyckel
264	Hängslen
265	Hantel 10 kg
266	Hårgelé
311	Hårtork

312	Hawaiiiskjorta	414	Nagelsax
313	Herrhatt	415	Nallebjörn
314	Hockeyklubba (tillhygge)	416	Napp
315	Hockeytröja	421	Nätverkskabel, T6 meter
316	Hög hatt	422	Navkapsel från en Volvo
321	Högtalare (trasig)	423	Nikotin-tuggummi i ask
322	Hörlurar med mikrofon	424	Nyckelknippa med 2T6 nycklar
323	Jeans, stentvättade	425	One-piece
324	Jojo	426	Orientalisk matta
325	Jordglob	431	Palestinasjal
326	Kreditkort, T6 st	432	Paraply, trasigt
331	Kaffekopp med reklamtryck	433	Pärm med bokföring
332	Kalle Anka-mask	434	Påse gräsfrön
333	Kam	435	Påse popcorn, öppenad
334	Kängor (prylbonus +1 vid vandring)	436	Pepparkvarn
335	Kanindräkt, vuxenstorlek	441	Peruk, långhårig
336	Kärleksbrev	442	PET-flaska, tom
341	Kastrull	443	Plånbok full med kontanter
342	Kofot (tillhygge)	444	Plastblommor, T6 st
343	Konservöppnare	445	Plastpåsar, T66 st
344	Lågenenergilampor, T6 st	446	Plastskelett (medicinskt)
345	Läppstift	451	Plastsvärd
346	Lärobok matematik, årskurs 1	452	Porslinsvas
351	Leksaksbil i plast	453	Portfölj
352	Leksakspirater i plast	454	Prinsessklänning för barn
353	Leksakstraktor	455	Prismedalj för hästhoppning
354	Liggunderlag	456	Psalmbok
355	Ljusstake (tillhygge)	461	Pulverkaffe
356	Löständer	462	Pussel, några bitar saknas
361	Märkeskalsonger	463	Rakapparat
362	Mascara	464	Reklamaffisch med två leende människor
363	Matkniv (tillhygge)	465	Ritblock med någons skisser
364	Megafon, trasig	466	Röd basker med märke
365	Mikrovågsugn	511	Rolex-klocka, trasig
366	Mjukisdjur i form av arg fågel	512	Rostig cementblandare
411	Mobiltelefon, trasig	513	Rullande korvstånd
412	Mumifierad katt	514	Rullator
413	Munspel	515	Rullskridskor

516	Saxofon
521	Sexleksaker
522	Silvertejp (pryl +2 till att Mecka)
523	Simglasögon
524	Skäggtrimmer
525	Skateboard
526	Skelettmask
531	Skidmössa (prylbonus +1 mot köld)
532	Skinnfåtölj
533	Slagträ (se vapentabellen)
534	Slalompjäxa
535	Slalomskida
536	Slips, julmönstrad
541	Små mjölkförpackningar, T66 st
542	Snabbnudlar, T6 paket
543	Snöglob, hel
544	Snorkel
545	Soffa, trasig
546	Soffbord, helt
551	Spänningsroman
552	Spargris med mynt
553	Spegel, hel
554	Spelkonsol, trasig
555	Spelkort
556	Spiderman-dräkt för barn
561	Sportflaska
562	Staffli
563	Stege, rostig (pryl +1 vid klättring)
564	Stekpanna, teflon
565	Storpack näsdukar
566	Studentskylt
611	Studsboll
612	Svensk flagga, sönderriven
613	Svetshjäl
614	Synthesizer med klaviatur
615	T-shirt med texten "Heisenberg"
616	Täckjacka (prylbonus +2 mot köld)
621	Takfläkt

622	Tandborste
623	Tärningar, T6 st
624	Tavelram, tom
625	Tennisboll
626	Termometer
631	Termos
632	Toalettborste
633	Tomtebloss, T6 st
634	Tomtemask
635	Tub med hudsalva
636	Tummat ex av rollspelet "Svavelvinter"
641	TV-apparat, trasig
642	Tvättsåpa
643	Väckarklocka, fungerar
644	Väggklocka
645	Väggkoner, T6 st
646	Vällingpulver
651	Värmeljus, T66 st
652	Vattenpistol
653	Vetenskaplig avhandling
654	Videokassett
655	Vinflaska, odrickbar
656	Vinkelhake
661	Vinylskiva med dansorkester
662	Whiskyflaska, tom
663	Whiteboardpenna
664	Wok
665	Wunderbaum, grandoft
666	Örtsalt i burk







I RÖTMYRENS MÖRKER

En Mutantnovell av Anders Fager.

Margit Mo Diesel ångrade sig så väldigt. Att ge sig in i Rötmyrens tunnel hade varit en dum idé. Den dummaste hon någonsin haft. Och nu visste hon inte ens längre åt vilket håll hon skulle gå för att komma ut.

Hon hade tappat både riktningen och sin lykta när besten anföll henne. Den hade hoppat fram från bakom en hög av skräp. Och Margit Mo Diesel hade dräpt den med ett hugg av sin klinga. Hon hade sett den stabbiga, svarta kroppen springa några steg utan huvud. Hunnit skrika i triumf och se sig om efter huvudet. Sen snavade hon över något och föll. Hon tog mot sig med händerna och lyktan. Den slocknade när den slog i marken.

Hela världen blev svart.

Så mycket för all hennes träning med huggaren. Så mycket för hennes reflexer. Margit Mo hade blixtnabbt studsat upp på fötter. Huggit som en galning efter inbillade bestar i mörkret. Hon hade skrikit åt dem. Dödat dem allihop. Tills hon snavat igen, fallit och tappat även klingan. Där någonstans märkte hon hur tyst det blev så fort hon själv höll tyst.

Och mörkret. Så mörkt det var. Hon försökte se den minsta skillnad, den minsta ljusstrimma. Men nej. Hon kände bara doften av fukt och rost. Småstenen under sina knän och händer. Hon kämpade mot lusten att skrika. Hon var väldigt kissnödig. Hon hade svårt att andas. Hon ångrade sig så väldigt.

Margit Mo Diesel försökte samla sig. Bli zonstrykaren hon så gärna ville vara. Vara koncentrerad. Orädd. Uthållig. Hur långt in i tunneln hade hon hunnit gå? Kanske sjuhundra korta steg. Det hade varit så enkelt. Bara att följa rälsen. Tunneln var hög och bred och det fanns inte några vägska. Det låg lite bråte här och var. Byggmateriel och sopor överväxta med mossor. På ett ställe stod det ett bilvrak. Det var ungefär tolvhundra steg till stationen under Rötmyren. Stationen som inte gick att nå från ytan. Trapporna ner hade fallit samman för länge sen. Tolvhundra steg var rena promenaden. Och kom hon väl fram till Rötmyrens station så kanske hon kunde hitta vidare. In under Skarpberget. Där, sades det, fanns det en obruten fornbunker. Kanske helt orörd och full av rikedomar. Det vore ett zonstrykarfynd att vara stolt över.

Det bodde inga stora odjur i tunneln. Det var jägarna och skrotsamlarna säkra på. Det var bara några bestar som höll till i vagnarna vid tunnelmynningen. Margit Mo hade lurat bort dem med några stenar och en självdöd skrika. Bett Sticke att ligga på lur för dem. Lovat honom att han skulle få ett fint fornfynd från Rötmyren som tack. Hon hade hört bestarna skälla när hon smög mot tunnelmynningen. Sen hade Stickets pilar tystat dem. En efter en. Det kändes som timmar sen. Kanske var det så länge sen. Kanske var det redan mörkt ute. Kanske var det därför hon inte såg något ljus långt bort bakom sig. Vilket håll det nu var. Rötan, så hon ångrade sig. Hon borde gått ner tidigt på morgonen. Då det låg lite sol mot tunnelöppningen.

Margit Mo fick sakta kontroll på sin andning och på sig själv. Hon samlade sig. Tog in fakta. Det skulle ta dagar för henne att svälta ihjäl. Hon hade en petflaska med vatten i sin ryggsäck. Jämte en kniv, en skyddsmask och en forntida regnkappa; ett bräckjärn och tolv meter rep; och ett batteri till lyktan, ett par arbetshandskar och en sårtejp. Men ingen extra lykta. Bara några tändstickor. Och de hjälpte inte när det gällde att se åt vilket håll hon skulle gå. Hennes huggare låg någonstans i närheten. Lyktan med. Kanske gick den att laga. Lugn och fin så ska allting ordna sig.

Det tog henne en evighet att hitta huggaren. Krypande på knä på gruset i tunneln. Hon hittade den döda besten två gånger. Fick dess smetiga blod på sina händer. Kände stanken från dess kropp och undrade hur länge det skulle dröja innan den lockade till sig asätare. För sådana fanns det säkert i tunneln. Hon hade sett högar av ben på vägen in. Men det kom inga asgnagare eller skrikor eller värre. Och Margit Mo hittade huggaren. Kanske bara tre steg från där hon hade legat, men den hade lika gärna kunnat ligga på havets botten. Hon kände sig stolt. Reste sig i mörkret. Svajande och med huggaren utsträckt. Hon minnes plötsligt att hon fortfarande hade skyddsögon på sig. I mörkret. Så fånigt. Hon hasade upp dem i pannan. Blinkade åt mörkret. Det gjorde ingen skillnad. Så fånigt. Margit Mo den fåniga zonstrykaren. Hon stod och fnissade en lång stund. Innan hon insåg att fnisset kunde locka till sig odjur. Hon kvävde skrattet och stod stilla.

Det kom inga odjur. Varken stora raggbestar eller små asgnagare. Möjligen hörde hon en fladdermus pipa. Margit Mo slappnade av och la ner en lång stund på att hitta lyktan. Den låg mot en skena. Krossad. Hon trevade över glasskärvorna. Hade hon valt fel sorts lykta? Hade en erfaren zonstrykare gjort annorlunda? Hade hon tagit med fler lyktor? Helt klart. Två av allting. Brukade de säga. Två av allting. Och hade hon gått ensam? Två av det med? Men alla berättelser Margit Mo hört handlade alltid om ensamma zonstrykare. Hon hade hört dem sen hon var liten i Arken. Historierna om de som vågade sig upp till ytan och ut i Zonen på jakt efter mat, medicin och reservdelar. De som gick ut ensamma i smoggen och kom tillbaka med skatter. Som slog ihjäl en raggbest med en axelryckning och drog vidare.

Arkens hjältinna var Rut, hon som när Folket hotades av syrebrist ordnat nya delar till luftfiltren. Rut hade klättrat upp för trapporna till ytan. Slussat sig ut och varit borta i tre dagar. I Arken hade man övergett den syrefattiga källaren. Den gamle satt i sitt rum och grät. Man slogs och grälade. Tre kvinnor tog livet av sig. Det talades om att fly. Ta chansen ovanför trapporna. Det låg panik i luften. Uppror. För första gången var sammanbrottet nära i Arken.

Så kom Rut tillbaka. Fullastad med reservdelar och verktyg. Hon var svedd i skinnet, hennes ögon var infekterade och hon var svårt uttorkad. Men Arken var räddad. Och medan skrotskallarna

fick i gång filtren samlade Den gamle ihop sig. Rut skulle belönas. Hon skulle inte få en dubbel ranson. Nej, det var för futtigt. Hon skulle få äta så mycket hon orkade. Margit Mo Diesel och de andra som hört på hade flämtat. Att få äta så mycket hon orkade. Det var ofattbart. En sådan belöning. Rut hade ätit och ätit. Kött från kvinnan som tagit livet av sig. Säkert femton portioner. Svampar. Kål. Men inga betor. Hon hade avskytt betor hela livet sa hon. Och slapp hon äta en endaste beta till i sitt liv så gick hon gärna upp till ytan igen. Hur många gånger som helst. Sen somnade hon och sov. Jättelänge.

Rut hade vaknat av att hon hade fruktansvärt ont i magen. Om det var av Röta eller för att hon ätit för mycket var svårt att säga. Det tog henne en vecka att bli frisk i kroppen och ytterligare några dagar innan hon såg ordentligt. Hon hostade fruktansvärt hela tiden, men sa att hon skulle ge sig ut igen. För Folkets bästa. Alla i Arken jublade. Men sa att Rut nog inte skulle räkna med att få äta så mycket hon ville varje gång hon klättrade upp för den där trappan. Någon ordning fick det vara.

Två år senare var Rut försvunnen. Hon hade gjort tre turer till upp för trapporna. Kommit tillbaka med verktyg, mediciner och märkliga historier. Det fanns andra folk däruppe, sa hon. Konstiga var de. Och en del djur. Men allt var förött och farligt. Inget för veka källarvarer.

Rut hade blivit sjukare för var vända. Sönderbränd och anfrätt. Sista gången hon

kom ner var hon så gott som blind. Det var något med ljuset däruppe. Det var så starkt. Hon mumlade över sin fyrdubbla portion svamp och karp. Skulle någon annan gå upp så var han tvungen att skydda ögonen. Vänja sig vid solen. Hon hade tagit med sig skyddsglasögon hon hittat i en affär. Hon lovade att hämta fler när hon gav sig ut på sin femte tur. Den hon aldrig kom tillbaka från.

Margit Mo tänkte på Rut när hon satt där i mörkret. På ramsorna och legenderna. På hur man sa att Rut aldrig dött utan att stridsröten och radiaken och alla virus slagit sig samman och gjort henne odödlig. Hon vakade över allas ögon, sa några. Lärde Folket att skydda sig mot solen. För att hedra Rut bar alla i Arken en rejäl mutter i en rem om halsen. Och många nöjde sig inte med det. De målade tecknet på sina kläder. Eller tatuerade in det i ansiktet. Margit Mo hade gula sexkanter på ryggen av sin rock. På axlarna och på bröstet. Och givetvis en blå mutter inhackad runt varje öga och en runt munnen. Allt för att Rut skulle veta att Margit Mo var hennes vän. Och skydda henne mot sol, Röta och bestar.

Men knappast mot hennes egen klumpighet. De dumma och slarviga dog i Zonen. Rut rådde inte över över Röta och slarv. Och hon skrattade bara åt slarviga unga flickor som trodde de var som henne bara för att de fått på sig en överrock och ett par skyddsögon. Spring hem till Arken skulle hon säga. Där finns det säkert någon karpdamm där du kan vara till nytta. Margit Mo visste att hon borde

vara vid karpdammarna. Hon var en usel skrotletare. En lika bedrövlig jägare. Inte mycket till soldat eller fixare. Zonstrykandet var hennes sista chans. Precis som för så många andra. Trivs du inte? Tror du att du kan mer än de andra? Ut i Zonen med dig.

Margit Mo visste att eftersom hon inte dög till något annat så kunde Folket alltid ha nytta av henne som slav i underjorden. Det var bara att ställa sig i ledet. Tillsammans med de andra källartjejerna kunde hon mata karpar och odla svamp. Långt ner i underjorden. Mata karporna med svamp och karp och gamla slavar. Karporna är stora och har inga ögon.

Margit Mo trasslade in sig i en lång virrande tanke om att få barn. Hon hade läst om det i en bok. Det liksom växte i en som en parasit. Det lät helt vansinnigt. Hon tänkte på de som bor i Arkens övre hall. I dammet däruppe. I solen. Hille som jämt skrattade och sade att hon kände sig fri i ovan jord. I kylan och den dåliga luften. Och hon kunde ligga med vem hon ville när hon ville. Utan att dieseldoktorn kom och snokade. Hon hade så roligt. Och så många älskare. Margit Mo rodnade vid tanken. Att göra det i solen? Så ohygieniskt. Och tänk om man blev kladdig.

Margit Mos tankar hittade tillbaka till Rut. Hennes händer gjorde ont. Det var nog för att hon hade slagit dem mot väggen. Hon hade slängt huggaren på marken och satt sig att banka på betongen. Rut brydde sig om zonstrykare. Fast hon var död. Kanske är det därför hon satt sig

bredvid Margit Mo i tunneln. Hon viskade något om vinden. Hur hon kanske kunde se vart röken for. Det är nästan alltid ett drag ut ur en tunnel. Nästan alltid.

"Men tändstickor", snyftade Margit Mo. Hon hörde sin kraxiga gråtiga röst för första gången på timmar. Den lät fruktansvärd. Hon hade nog skrikit och gråtit länge i mörkret. Att hon inte märkt det? "Inte räcker de för att jag ska se någon rök?"

"Dumma flicka", viskade Rut. "Du får sätta eld på något."

"Skräpet. En hög med skräp brinner."

Rut sade inget mer. Och Margit Mo reste sig. Sträckte på sig och kände kroppen knaka. Hon hade fått panik. Hon insåg det nu. Hon hade tappat greppet, men nu var hon tillbaka. Dieseln skulle veta att hon var tillbaka.

Hon stoppade huggaren i sin balja och tog av sig sin ränsel. Plockade fram repet och fäste det i skenan. Just där skulle hon bygga sin eld. Hon fäste andra ändan av repet om sin midja och gav sig ut i mörkret. Trevande över marken. Hon hittade pappersskräp. En bit kartong som inte kändes det minsta fuktig. En pinne. En pinne till. Ett papper och något blött och kladdigt som luktade avskyvärt. Margit Mo ville inte veta vad det var.

Varje gång hon hittade några små saker följde hon repet tillbaka till sin lilla hög. Den växte sakta. Först en handfull papper. Sen två handfullar. Sen tre. Hon sjöng för sig själv. Mest för att slippa höra sin egen andhämtning. Arkens sång.

Dieselmotorn då-då-dånar

Hela natten

Ryker, dammar, då-då-dånar

Pumpar vatten

Hon hittade ett stort trassel av packplast och under den ett par små brädor. En bräda på elden och en blev en fackla. Hon började nästan gråta igen. Av lättnad snarare än panik. Hon skulle klara det. Om hon bara tog det lugnt och var noga.

Hon skar spånor från en av brädorna. Hörde en fladdermus igen och vrålade Arkens sång efter den. Det var svårt att tälja i mörker. Man måste känna och treva och peta och pill. Hon använde tungan ett par gånger. Det kände som att den var mer noggrann än hennes fingrar. Stickorna blev långa och smala som maskrosstjälkar. Och det tog en evighet att tälja till varje.

Till sist var hon nöjd. Tjugo stickor. Pappersskräp. Plast. Pinnar. Papp. Hon gjorde en eldstad bland småstenen. Lade pappret underst. Sen de små stickorna och pinnen. Hon lindade några varv plast runt toppen på den ena brädan. Kände sig varm i magen var gång hon tänkte "fackla". Snart var hon ute. Snart.

Hon hade elva tändstickor. Hon tände den första och blev så bländad att hon knappt såg sin skräphög. Den brände hennes fingrar innan hon fick ordning på synen. Hon fnissade åt sin dumhet. Tog på sig skyddsögonen och försökte igen. Stickan flammade upp. Och nu såg hon. Hon blev imponerad av hur fint hon travat sitt skräp utan att kunna se det.

Såg att packplasten är vit. Det var röda bokstäver tryckta på kartongen. Såg hur såriga hennes händer var. Slog hon dem verkligen mot väggen?

Hon satte stickan till skräpet. Såg de små pappren sakta ta eld. Hon kom på att ljuset kanske kunde locka till sig otyg, men det var för sent att oroa sig över. Elden fick det där avgörande lilla fästet. Hon lade spånor till rätta. Böjde sig fram och blåste försiktigt. Det skulle fungera. Det måste fungera.

Det luktade verkligen illa när plasten brann. Och det rök. Ordentligt. Margit Mo ville skrika av glädje. Men hon sjöng istället. En visa hon hört på skrotmarknaden. Man tar ett steg till höger. Hoppar till vänster. Handen på höften och vinka åt en stjärna. *En stjä-ä-ä-ärna.*

Hon såg på skenor och tunnelvägg. Repet hon använt. Den döda besten. Hon tog av sig skyddsögonen och såg än bättre. Alla vackra nyanser av grått fick henne att skratta och sjunga en gång till. Sätta han-

den på höften och vinkar åt en stjärna. Det tog en stund innan hon kom att tänka på röken. Jodå, den drog sig åt höger. Sakta men bestämt. Höger var ut. Höger var tillbaka till grå himmel och liv. Stog hon med näsan mot elden så skulle hon gå till höger. Gick hon till vänster borde hon snart vara framme vid Rötmyrens station. Gick hon till höger kunde hon vara tillbaka i Arken på några timmar.

Zonstrykandet var hennes sista chans. Så var det. Zonen eller karpkaren. Margit Mo häpnade över hur lätt det var att välja. Hon packade i ordning sin ränsel. Skar plankan i långa smala pinnar. Knöt plast om toppen på varje. Nu hade hon facklor för ett bra tag. Hon stoppade pappersskräp i fickorna. Sköljde av sina händer och satte tejp på de två värsta sårn. De borde göra ont, men hon var för upphetsad för att bry sig.

Man överlever inte för att hitta tillbaka till karpkaren, tänkte hon. Vem sa det? Hille, kanske? Man överlever så att man kan riskera livet igen.

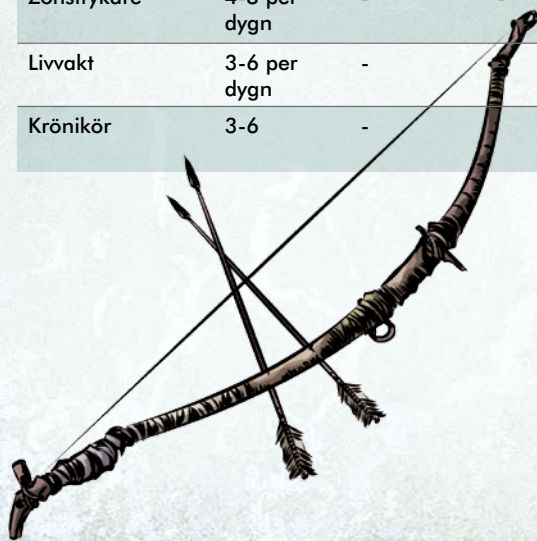
LISTA ÖVER PRYLAR

Listan nedan visar vanliga prylar och tjänster i Arken. Kostnaden (i patroner) är bara ett riktmärke - kom ihåg, det finns inga fasta priser i Arken! Krav anger vilket projekt som måste

vara genomfört i Arken för att prylen ska finnas tillgänglig (annars är det bara skrotskallar som kan bygga enskilda exemplar). Belastning anger hur många rader på ditt rollformulär prylen tar upp.

PRYL	KOSTNAD	KRAV	BELASTNING	KOMMENTAR
Krubb, en ranson	1	-	¼	Återställer STY.
Vatten, en ranson	½	-	¼	Återställer KYL.
Sprit, en dos	½	-	1 per flaska	Se sidan 113. En flaska rymmer tio doser.
Pil	½	-	-	-
Rep	1	-	1	Ger prylbonus +2 till vid klättring (slå för att FLY).
Änterhake	1	-	1	Ger prylbonus +2 till vid klättring (rep krävs).
Fackla	½	-	¼	Skingrar mörker inom nära avstånd. En fackla brinner i cirka fyra timmar.
Spritlykta	1-2	-	1	Skingrar mörker inom nära avstånd. En dos sprit räcker i 24 timmar. Vindtålig.
Elddon	1	-	¼	Krävs för att tända facklor/spritlyktor.
Batterilykta	3-6	Verkstad, batteri.	1	Skingrar mörker inom nära avstånd. Vindtålig.
Varm jacka/rock	1-2	-	-	En pryltärning mot svår köld.
Rejåla kängor	1-2	-	-	Ger prylbonus +1 till att KÄMPA PÅ under vandring i Zonen.
Spade	1	-	1	Ger en pryltärning till arbetsslag i Arken. Kan användas som tillhygge.
Filt	1	-	½	Ger prylbonus +2 för att utstå köld.
Tält	3-6	-	2	Ger en pryltärning mot köld för alla i tältet. Skyddar mot väder och vind.
Rötdräkt	4-8	Verkstad	1	Se sidan 149.
Rötmask	3-6	Verkstad	½	Se sidan 149.
Skrotkikare	3-6	Verkstad	1	Ger prylbonus +1 till att SPEJA.
Verktyg	1-2	-	1	Ger prylbonus +1 till MECKA.
Kokkärl	1-2	-	1	En pryltärning när du tillagar rötskadad mat (sid 79).

PRYL	KOSTNAD	KRAV	BELASTNING	KOMMENTAR
Knogjärn	1	-	½	Prylbonus + 1 till att SLÄSS, vapen-skada 1.
Skrotkniv	1	-	½	-
Slagträ	1	-	1	-
Slagträ med spikar	1-2	-	1	-
Huggare	1-2	-	1	-
Skrotspjut	1-2	-	1	-
Skrotyxa	3-6	-	2	-
Slunga	1	-	½	-
Pilbåge	1-2	-	1	-
Skrotpistol	3-6	-	1	-
Skrotgevär	4-8	-	1	-
Derringer	3-6	-	½	-
Eldkastare	5-10	-	2	-
Skrotkanon	10+	-	monterad	-
Riddjur	5-10	Stall	-	-
Hund	3-6	-	-	Speldata i kapitel 5 i Kampanjboken.
Gris	3-6	Svinstia	-	-
Slav	5-10	Slavmarknad	-	-
Helare	3-6	-	-	Har FV 3-5 i VÅRDARE, KNS 5 och talangen Helare.
Skrotskalle	10+	-	-	Har FV 3-5 i MECKA.
Zonstrykare	4-8 per dygn	-	-	Har FV 3-5 i LEDA VÄGEN. Står för krubb och vatten åt sig själv.
Livvakt	3-6 per dygn	-	-	Kan skydda en person.
Krönikör	3-6	-	-	Skriver ett beställningsverk enligt önskemål.



APPENDIX:

ALTERNATIVT REGELVERK

Tidigare utgåvor av Mutant använde sig av ett regelverk som byggde på *Basic Roleplaying*, med grundegenskaper på skalan **3-18** och färdighetsvärden i procent. Vi har gått ifrån den modellen med *Mutant: År Noll*, men vi vet att det finns Mutant-spelare där ute som vill fortsätta spela med BRP-regler. Detta är en fristående BRP-baserad version av regelmotorn, och kan användas till både *År Noll* och *Genlab Alfa*. Dessa regler utgår från grundreglerna i dessa spel. Om inget annat sägs gäller det som står där.

ROLLFORMULÄR

Till BRP-reglerna används en modifierad version av rollformuläret, som du hittar i slutet av boken. Du kan också ladda ner det från frialigan.se.

TÄRNINGAR

T10 och **T6** används i dessa regler, i stället för de särskilda Mutant-tärningarna. Även **T3** förekommer, vilket är en **T6** delat med två, avrundat uppåt.

ROLLPERSONEN

Du skapar din rollperson enligt reglerna i *Mutant: År Noll*, med följande ändringar.

GRUNDEGENSKAPER

Slå **3T6** fem gånger. Stryk ett av resultaten. Placera ut de övriga fyra på Styrka, Kyla, Skärpa och Känsla. Om du spelar ett muterat djur ersätts Känsla av Instinkt.

KROPPSPOÄNG

Det nya begreppet kroppspoäng införs. Dina kroppspoäng är i grunden lika med din **STV**, men kan modifieras av talanger och mutationer.

FÄRDIGHETER

FV mäts i procent. Du får baschans i alla tolv grundfärdigheter, samt i specialfärdigheten som hör till din syssla. Baschansen är lika med dubbla värdet i grundegenskapen som färdigheten är kopplad till. Har du **13** i Kyla får du alltså baschans **26%** i Skjuta.

Fördela sedan ytterligare totalt 100% **FV** på färdigheterna. Du får sätta som mest **30%** på en och samma färdighet. Du behöver inte fördela procent på alla färdigheter - du behåller grundchansen i vilket fall. Ett snabbt sätt att dela ut de 100 procenten är att lägga **30%** på en färdighet, **20%** på två färdigheter, **10%** på tre färdigheter och noll på resten.

Mutationer: Vissa mutationer (se nedan) är en egen färdighet. Startvärdet i **FV** för en sådan mutation är **40+3T6%**. Om du vill kan du spendera en del av dina 100% (ovan) även på dessa **FV**.

ERFARENHET

Du vinner erfarenhetspoäng och kan köpa nya talanger precis som i grundreglerna. Om du lägger en ökning på att höja ett färdighetsvärde måste du rulla **T100** - blir slaget högre än nuvarande **FV** ökar **FV** med **2T6** procentenheter. Blir sla-

get lika med ett lägre än nuvarande **FV** ökar **FV** med bara en ynka procentenhet.

BÄRFÖRMÅGA

Du kan utan problem bära ett antal föremål lika med ditt nuvarande maxvärde i Styrka delat med tre, avrundat till närmaste heltal.

FÄRDIGHETER

Färdigheter fungerar på ett helt annat sätt än i grundreglerna. Slag pressas inte och bonuseffekter används inte på samma sätt. Först följer en beskrivning av mekaniken, sedan en genomgång av spelets färdigheter och hur de påverkas.

FÄRDIGHETSSLAG

För att lyckas med en handling slår du **T100** mot ditt **FV**. Lika med eller under betyder att handlingen lyckas. Du kan inte pressa tärningsslag.

MODIFIKATIONER

Multiplitera alla modifikationer i grundreglerna med **10** för att få din modifikation i detta system. En modifikation på **-2** i grundreglerna betyder alltså **-20%** nu.

PERFEKTSLAG

Om ditt färdighetsslag lyckas och du slår en dubblett - alltså att båda tärningarna visar samma siffra - kallas det ett perfekt slag. Perfekt slag har olika effekter beroende på vilken färdighet det handlar om. Se nedan.

Entalssiffran som dubbletten visar i ett perfekt slag - alltså till exempel **3** om du slår **33** - kallas det perfekta slagets grad. Ju högre grad desto bättre.

Fummel: När du använder en pryl eller en förmåga (mutation/djurförmåga) till färdighetsslaget används även begreppet fummel. Du fumlar om ditt färdighetsslag misslyckas och du slår en dubblett.

PRYLAR

Prylar ger dig plus på **FV**, precis som i grundreglerna. Multiplitera prylbonusen från grundreglerna med fem för att få rätt värde i detta system. Ett vapen med prylbonus **+2** i grundreglerna har alltså **+10%** här.

Skada på prylar: Om du fumlar när du använder en pryl tar föremålet skada och dess prylbonus sänks **T6** procentenheter. Om prylbonus når noll är föremålet trasigt och kan inte användas innan det repareras av en skrotskalle. Ett lyckat slag för att mecka med skadad pryl ökar prylbonusen med **2T6** procentenheter, upp till startvärdet.

MOTSTÅNDSSLAG

I detta system används så kallade motståndsslag. Det betyder att en angripare och en försvarare båda slår färdighetsslag. För att angriparen ska nå sitt uppsåt måste hans eget slag först och främst lyckas. Om även försvararen lyckas med sitt slag jämförs slagen. Om angriparen slog högst lyckas handlingen, om försvararen slog högst misslyckas den. Slå om vid lika.

Exempel: Fixaren Sixter försöker **MANIPULERA** Krin. Sixter har **FV 57%** och Krin **FV 29%**. Sixter slår 12 och Krin 26. Båda lyckas, men eftersom Krin slog högre än Sixter misslyckas fixaren. Hade Krin slagit över 29 hade försöket lyckats, så länge Sixter slår 57 eller lägre.

ÄNDRADE FÄRDIGHETER

Detta avsnitt går igenom färdigheterna i både *År Noll* och *Genlab Alfa* och beskriver hur de påverkas av BRP-systemet.

Kämpa på: Bonuseffekten inträder vid perfekt slag.

Ta krafttag: Bonuseffekterna utgår.

Slåss: Se Närstrid under Konflikt & trauma, nedan.

Smyga: Vid perfekt slag för en smygatack får du en bonus på attacken lika med smyga-slagets grad gånger **10%**. Slår du till exempel **22** (och lyckas) får du **+20%** på den efterföljande attacken.

Fly: Bonuseffekten sker vid perfekt slag.

Skjuta: Se Strid på avstånd under Konflikt & trauma, nedan.

Speja: Bonuseffekterna utgår.

Förstå sig på: Bonuseffekten utgår.

Känna Zonen / naturen: Bonuseffekten utgår.

Genomskåda / Sniffa: Vid perfekt slag får du välja en av bonuseffekterna.

Manipulera / Dominera: För att lyckas måste du vinna ett motståndsslag (ditt **MANIPULERA/DOMINERA** mot motpartens **GENOMSKÅDA/SNIFFA**). Bonuseffekterna utgår.

Vårda: Om du lyckas vårda någon återfår han direkt **T6** kroppspoäng.

Mucka: För att lyckas måste du vinna ett motståndsslag (ditt **MUCKA** mot motpartens **GENOMSKÅDA**). Bonuseffekterna utgår.

Mecka: Ett normalt lyckat slag ger ett hållbart föremål. Vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden på slaget (fyra effekter om du slår **44**, till exempel). Hållbarhet utgår som bonuseffekt.

Leda vägen: Vid lyckat slag får du välja att upptäcka ett hot i tid eller någon av bonuseffekterna. Vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden på slaget.

Schackra: När du gör småaffärer vid sidan av får du vid lyckat slag du välja ett av alternativen för inkomst. Vid perfekt slag får du välja ett antal alternativ lika med graden på slaget.

Bussa på: Hunden har som standard **STY 9+T3** och **KYL 12+T3**. Slå för **BUSSA PÅ** när hunden **SLÅSS**, **SPEJAR** eller spårar för dig. Hundens bett har vapenskada **2T6**.

Inspirera: När du **INSPIRERAR** någon slår du för **INSPIRERA** och målet för sin färdighet. Det räcker att någon av er lyckas med slaget för att handlingen ska lyckas. Om en eller båda slår perfekt slag räknas slaget som perfekt.

Kommendera: Varje påbörjade **20% FV** motsvarar 3-4 gängmedlemmar. Vid beskyddarverksamhet får du vid lyckat slag välja ett av alternativen för inkomst. Vid perfekt slag får du välja ett antal alternativ lika med graden på slaget.

Uthärda: Ett lyckat slag minskar en skada med **T6**. Vid perfekt slag minskas skadan med **2T6**.

Skärskåda: Vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden på slaget (fyra effekter om du slår **44**, till exempel).

Sia: När du **SIAR** slår du för **SIA** och målet för sin färdighet. Det räcker att någon av er lyckas med slaget för att handlingen ska lyckas. Om en eller båda slår perfekt slag räknas slaget som perfekt.

Brygga dekokt: Ett lyckat slag ger **T6** doser av dekokten. Lugnande, berusande och sövande dekokter utgår. En dödligt dekokt åsamkar **2T6** poäng skada och en helande läker lika mycket. Ett perfekt slag ökar effekten med **T6** per grad.

Samla: Vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden.

Jaga: När du jagar ger ett lyckat slag **T6** ransoner mat eller vatten. När du spårar får du vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden på slaget.

TALANGER

Många talanger, både från *År Noll* och *Genlab Alfa*, fungerar annorlunda i BRP-systemet. Talanger som inte nämns här påverkas inte, bortsett från de som utgår helt (se ruta intill). Modifikationer multipliceras som vanligt med **+10%**.

Artist: Ett lyckat slag ger **T6** patroner eller krubb. Vid perfekt slag får du ytterligare en **T6** resurser per grad.

Bågmakare: Ett normalt lyckat slag räcker för att göra bågen hållbar.

Elak jävel: Motparten får **-20%** på genomskåda i motståndsslaget när du **MANIPULERAR**.

Hård jävel: Motparten får **-20%** på **GENOMSKÅDA** i motståndsslaget när du **MUCKAR**.

Kamphund: Hundens sty ökar med **T3**.

Krypskytt: Skadan ökar med **T6** på långt avstånd.

Njurslag: Dina obehäpnade attacker har vapenskada **2T6**.

Obrydd: Du får **+20%** på **GENOMSKÅDA** i motståndsslaget när någon försöker **MANIPULERA** dig.

Pälsjägare: Äntalet pälsar som djuret ger är lika med dess **STY** delat med tre, avrundat uppåt.

Rebell: Om du lyckas **UTHÄRDA** får du **+10%** på din nästkommande handling.

Reser sig på nio: Slå för kämpa på men med modifikation **-20%**. Om slaget lyckas får du tillbaka **T6** kroppspoäng.

Slaktare: Äntalet ransoner som djuret ger är lika med dess **STY** delat med tre, avrundat uppåt.

Snärjare: Skadan av en fälla är **2T6**.

Totemmakare: Ett lyckat slag ger en totem med prylbonus **+5%**. Ett perfekt slag ger en totem med **+10%**.

Vapenmakare: Ett normalt lyckat slag räcker för att göra vapnet hållbart.

Zonkock: Ett lyckat slag renar **T6** ransoner krubb/vatten, ett perfekt slag **2T6**.

Övervåld: Du kan slå för **MUCKA** i stället för **FLY** när du vill ta dig ur en konflikt. Kan inte användas till akrobatiska övningar.

MUTATIONER & DJURFÖRMÅGOR

I BRP-systemet används inte mutationspoäng/vildsinnespoäng. Mutationer och djurförmågor kan helt enkelt aktiveras med en handling (förutom förstärkande och reaktiva förmågor, som inte kräver någon handling för att användas).

Mutationer med FV: Ett fåtal mutationer i detta system får ett eget färdighetsvärde. Skriv upp ditt **FV** för dessa på rollformuläret. Ditt startvärde i **FV** för mutationer är **40+3T6%**. Du kan öka detta **FV** som vanligt.

Snedtändning: Endast mutationer som du slår tärning för kan utlösa snedtändning. Denna inträder om du fumlar med tärningsslaget - alltså att du misslyckas och slår en dubblett. Då slår fram sned-

tändningen, med en **T6**, på tabellen nedan i stället för den vanliga.



1 Mutantkrafterna löper amok i din kropp. En av dina grundegenskaper sänks permanent med T3. Välj själv vilken GE som drabbas. Du utvecklar samtidigt en ny mutation (sid 28).

2-3 Du drabbas själv av mutationens effekt. Om mutationen inte ger skada blir du i stället desorienterad och kan inte agera i nästa runda.

4-5 Mutationen du just använt går i baklås - du kan inte använda den igen under resten av spelmötet.

6 Mutationen förändrar ditt utseende permanent. Välj själv hur. Effekten är bara kosmetisk.



Vildsinneseffekter: Sammas sak gäller vildsinneseffekter för muterade djur. Slå för en vildsinneseffekt (**T6**) när du fumlar med ett slag för en djurförmåga:



1 Vildddjuret tar över fullständigt, och du spelas tillfälligt som en SLP under SL:s kontroll. Du förlorar både talförmågan och förmågan att använda redskap (se 3 och 4 nedan). Du flyr omedelbart till skogs och måste **SLÄSS** mot de som eventuellt försöker stoppa dig. Du återfår kontrollen över din RP först efter T6 timmar. När du kommer till sans igen har du utvecklat en ny djurförmåga - välj själv vilken.

2 Du tappar all sans och du måste välja mellan att omedelbart fly till skogs och att **SLÄSS** med valfri individ i närheten, vän eller fiende, tills du eller motståndaren är bruten.

TALANGER SOM UTGÅR

Analytiker, Anatomikunnig, Enstöring, Envis, Flugviktare, Kastarm, Oberörd, Ondaningar, Packråtta, Personlig matematik, Slugger, Sömnlös, Terapeut, Tröstätare.

Efter det mister du även förmågan att tala och att använda redskap (se nedan).

- 3-4 Du tappar tillfälligt ditt högre tänkande. Det innebär att du förlorar talförmågan som vid 4 nedan, men också att du inte kan använda redskap alls. Du kan heller inte använda färdighetsheten **FÖRSTÅ SIG PÅ**. Effekten varar i T6 dygn.

- 5-6 Du tappar din förmåga att forma mänskliga ord, och kan bara kommunicera primitivt via djuriska läten. Du kan fortfarande använda alla dina färdigheter. För att simulera effekten bör även du som spelare sluta prata, annat än för att beskriva vad ditt djur gör. Efter T6 dygn får du talförmågan tillbaka.



ÄNDRADE MUTATIONER

Alla effekter som mutationerna har i grundreglerna gäller även i denna regelversion, med undantag för de ändringar som står här nedan. Kom ihåg att mutationernas effekter kan aktiveras utan **MP**.

Amfibisk. Din hud absorberar **3** poäng skada. Du använder slåss för att bitas och bettet gör **2T6** i skada.

Eldsprut. Mutation med eget **FV**. Att spruta eld på fiender kräver ett slag mot detta **FV**. Totalskadan är **3T6**. Du kan dela upp de tre **T6**:orna på upp till tre mål. Slå färdighetsslag separat för varje mål. Att tända eld på ett föremål kräver inget tärningslag.

Elektrisk. Du kan ge en stark elstöt mot ett offer i närkontakt. Stöten ger **3T6** i skada, och rustning ger inget

skydd. I strid måste du lyckas **slåss** (obeväpnad) för att komma i närkontakt. Mutationens övriga effekter kräver inget tärningslag.

Fyraarmad. Du anfalla samma mål två gånger per runda i närstrid, parera två gånger, eller anfalla en gång och parera en gång. Du får **+10%** på **FLY** när du slår för att klättra.

Hoppförmåga. Den tredje effekten, att **FLY** automatiskt fly från konflikt, ersätts av att du i stället får **+10%** på **FLY** i dessa lägen.

Hyperreflexer. Du får **+5** på alla initiativslag, men bara i stridens början. Du kan anfalla samma mål två gånger i samma runda. Du kan parera avståndsattacker.

Insektoid. Din hud har skyddsvärde **4**. Du kan resa dig när du blivit bruten genom ett slag för **KÄMPA PÅ**, och du återfår då **T6** kroppspoäng. Du kan bara slå en gång per dygn och effekten påverkar inte kritiska skador.

Insektsvingar. Det surrande ljudet ger alla inom 30 meter **-20%** på alla färdighetsslag under den påföljande rundan (tills det är din tur att agera igen).

Likätare. Ditt bett har vapenskada **2T6**. Slå för **slåss** när du anfaller.

Luxvarelse. Bländning varar i en runda (tills det är din tur att agera igen). Den tredje effekten, att automatiskt **FLY** från konflikt, ersätts av att du i stället får **+10%** på **FLY** i dessa situationer.

Magnetism. Mutation med eget **FV**. Attacker slår du mot detta **FV**. Skada **2T6**. Du kan parera kulor och närstridsvapen av metall.

Mardrömmare. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Du kan inte ge tvivel / förvirring.

Mental dominans. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Om du tvingar offret att skada sig själv tar han vapenskada.

Monsterkontroll. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna monstrets **STY** med ett motståndsslag. **SL** slår **T100** mot monstrets **STY**.

Mänsklig planta. Du behöver inte äta i soligt väder. Dina obeväpnade attacker har vapenskada **T6+2**. Din hud har skyddsvärde **2**.

Parasit. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Om du lyckas kan du ge offret **T6** eller **2T6** av dina kroppspoäng (du väljer själv hur många **T6**), alternativt ta **T6** eller **2T6** kroppspoäng från offret. Effekten att stjåla mutationer utgår.

Patokinesi. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Du kan ge offret skräck eller ångest, vilket ger **-10%** på alla **FV** under **T6** minu-

ter. Effekten är inte kumulativ. Du kan också påverka stämningen i en grupp.

Pyrokinesi. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Attacken gör **3T6** i skada och rustning ger inget skydd.

Regenerera. Du läker **T6** kroppspoäng per runda. För varje rundas läkning måste du äta en ranson mat inom **T6** minuter, annars blir du omedelbart utsvulten. Läkningstiden för kritiska skador halveras. Dödliga kritiska skador måste fortfarande vårdas.

Reptilisk. Din hud tar färg och mönster efter omgivningen. Du kan aktivera mutationen när du står intill intill en vägg eller annan yta, och får då **+30%** på **SMYGA** i **T6** minuter. Du kan tränga dig genom trånga öppningar. När du hypnotiserat någon får han **-20%** på alla färdigheter under **T6** minuter.

Riktningssknöl. När du påverkar andras balanssinne drabbas alla personer - vän som fiende - inom fyra meter. De får **-10%** på alla färdigheter under **T6** minuter.

Röt-ätare. Du tar aldrig skada av Röta. Du kan förbruka en poäng Röta för att läka en poäng skada (ingen effekt mot kritiska skador). Du kan utstöta koncentrerad Röta mot en fiende som du är i närkontakt med. Du kan på detta sätt överföra upp till tre poäng Röta direkt till offret. I strid måste du lyckas **slÅss** (obeväpnad) för att komma i närkontakt med ett offer.

Sonar. Du kan bedöva alla varelser (vän som fiende) inom kort avstånd. De får **-10%** på alla färdighetsslag under **T6** rundor. Effekten att störa en fiende som skjuter utgår.

Sporsäckar. Dina stinkande sporer ger alla levande varelser inom fyra meter tar **T6** i skada var. Om du använder sporena för att skymma sikt får du **+20%** till att fly. Effekten att ge tvivel utgår.

Sprinter. Du springer 20 meter per manöver lagd på förflyttning i stället för 10 meter. Du får **+20%** på att **FLY** i situationer där du kan springa ifrån fienden.

Spårsinne. Du måste klara ett slag för **SPEJA** för att följa ett spår. När du utsätts för en smygattack eller ett bakhåll får du slå ett motståndsslag mot angriparens **SMYGA** för att upptäcka det i tid. Med ett lyckat **SPEJA** kan du lukta till dig **T6** ransoner krubb, men bara en gång per sektor.

Syraspott. Du spottar med skjuta. Vid träff tar offret **T6** i skada direkt och sedan **T6** i skada per runda tills offret klarar ett slag för **FLY** (räknas som en handling). Övriga effekter kräver inget slag.

Telepati. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA** / **SNIFFA** med ett motståndsslag. Mental kortslutning ger **2T6** i skada. Rustning ger inget skydd.

Vilddjur. Dina klor och huggtänder har vapenskada **2T6**. När du vrålar ett avgrundsvrål får alla levande och intelligent fiender (inte monster) **-10%** på

alla färdighetsslag under **T6** rundor. Du kan resa dig när du blivit bruten genom ett slag för **KÄMPA PÅ**, och du återfår då **T6** kroppsponng. Du kan bara slå en gång per dygn och effekten påverkar inte kritiska skador.

ÄNDRADE DJURFÖRMÅGOR

Djurförmågorna från *Genlab Alfa* aktiveras utan vildsinnesponng i detta system. Liksom mutationerna gäller i övrigt grundreglerna, med dessa ändringar:

Amfibisk. Du kan hålla andan i fem minuter. Du får modifikation **+20%** när du **SLÅSS** eller **SMYGER** under vatten.

Blixtsnabb. Du får **+5** på initiativslaget.

Flyktsinne. Du får modifikation **+20%** när du använder **FLY** för att ta dig ur en konflikt, men inte andra sätt att använda färdigheten.

Giftbett. Om du lyckas bita en fiende (obeväpnad attack som gör skada) tar offret **T6** poäng skada även i nästa runda.

Grävare. Du kan gräva dig fram under marken, fyra meter per runda. Om du befinner dig på mark som går att gräva i får du **+20%** på att **FLY**.

Jaktinstinkt. När du anfaller ditt vilbråd får du modifikation **+10%**. Du tar ingen stress av att avbryta jakten.

Liten. Fiender får **-10%** på att **SLÅSS** och **SKJUTA** mot dig. Du får **+10%** på att **FLY** och **SMYGA** i situationer där det hjälper att vara liten.

Ljudlös. Då får **+20%** på **SMYGA** i situationer där det hjälper att inte göra oväsen.

Lurvig. Din päls har skyddsvärde **2** och ger dessutom **+20%** till **KÄMPA PÅ** när du slår för att motstå kyla.

Löpsnabb. Du springer **20** meter per manöver lagd på förflyttning i stället för **10** meter.

Nattsyn. Effekten är konstant och permanent.

Pansar. Din hud har skyddsvärde **4**.

Rovattack. Dina obehäpnade attacker ger **2T6** i skada.

Sjätte sinne. När du utsätts för en smyg-attack eller ett bakhåll får du slå ett motståndsslag för **SPEJA** mot angriparens **SMYGA** för att upptäcka attacken i tid.

Stor. Du får **5** extra kroppspoäng och dina närstridsattacker ger **+2** i skada.

Svans. Du får **+20%** på **FLY** när du slår

för att klara akrobatiska manövrer som hopp och klättring.

Varningsrop. När du använder förmågan för att bedöva fiender får de **-10%** på alla färdigheter under **T6** rundor.

Växtätare. Du kan leva på växter i naturen och slipper söka mat på annat sätt. Du behöver fortfarande vatten.

KONFLIKT & TRAUMA

Konfliktreglerna fungerar i grunden som vanligt. Handlingar och manövrer fungerar på samma sätt. Den största skillnaden gäller trauma och skada.

INITIATIV

Initiativslaget slås med **KYL + T10**.

FÖRFLYTTNING

Avståndskategorierna slopas för förflyttning, i stället mäts att förflyttning i meter. En manöver lagd på förflyttning förflyttar dig **10** meter. Vissa talanger, mutationer och djurförmågor kan öka den sträckan.

NÄRSTRIDSVAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Obehäpnad	-	1T6	Närstrid	-
Tillhygge	+5%	1T6+2	Närstrid	-
Cykelkedja	+5%	1T6+1	4 m	-
Knogjärn	+5%	1T6+2	Närstrid	Hemmabygge, lätt vapen
Skrotkniv	+5%	2T6	Närstrid	Hemmabygge, lätt vapen
Slagträ	+10%	1T6+3	Närstrid	Kan hittas i Zonen
Slagträ med spikar	+10%	2T6+2	Närstrid	Hemmabygge
Huggare	+10%	2T6+1	Närstrid	Hemmabygge
Skrotspjut	+5%	2T6	4 m	Hemmabygge
Skrottyxa	+5%	3T6	Närstrid	Hemmabygge, tungt vapen

SOCIAL KONFLIKT

Sociala konflikter - även dominanskonflikter för djur - hanteras genom ett motståndsslag (Se **MANIPULERA/DOMINERA** under Färdigheter). Bonuseffekterna utgår.

NÄRSTRID

Vid en lyckad attack får du välja att göra vapenskada eller en av bonuseffekterna. Vid perfekt slag gör du vapenskada och får välja en bonuseffekt per grad. Bonus-effekten att göra extra skada ändras från **1** till **T6** poäng extra skada. Effekten att ge offret stress utgår.

Parering: Även parering fungerar annorlunda. När försvararen parerar slår attacken som ett motståndsslag. Om angriparen vinner slaget har pareringen ingen effekt. Om försvararen vinner slaget får han välja någon av dessa effekter:

- ❑ Angriparens attack missar.
- ❑ Attacken träffar men angriparen blir av med sitt vapen.
- ❑ Försvararen får in en motattack som gör vapenskada.

Om försvararen vinner motståndsslaget och slår ett perfekt slag får han välja två av effekterna ovan.

STRID PÅ AVSTÅND

Vid en lyckad attack får du välja att göra vapenskada eller en av bonuseffekterna. Vid perfekt slag gör du vapenskada och får välja en bonuseffekt per grad. Bonus-effekten att göra extra skada ändras från **1** till **T6** poäng extra skada. Effekten att ge offret stress utgår.

Räckvidd: Vapens räckvidd anges nu i meter i stället för avståndskategorier.

Automateld avlossas i salvor. För att avlossa en salva måste du ha minst tre patroner kvar i vapnet. Slå för **SKJUTA** som vanligt, och rulla sedan **T6**. Salvan gör så mycket extra i skada och konsumerar så många patroner. Du kan avlossa upp till fyra salvor med en och samma handling. Slå separat för varje salva. Du kan rikta salvorna mot samma mål eller olika.

SKADA

Begreppet trauma utgår. Endast skada kvarstår.

Vapenskada anges nu som en träningskombination, som du slår vid träff. Se vapentabellerna intill. Vid perfekt slag

AVSTÅNDSVAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Kastad sten	-	1T6	30 m	-
Slunga	+5%	1T6+1	30 m	Hemmabygge, lätt vapen
Pilbåge	+5%	1T6+2	100 m	Hemmabygge
Skrotpistol	+5%	2T6+1	30 m	Hemmabygge
Derringer	+5%	2T6	30 m	Hemmabygge, lätt vapen
Skrotgevär	+5%	2T6+2	100 m	Hemmabygge
Eldkastare	+5%	2T6	4 m	Hemmabygge, tungt vapen
Skrotkanon	+5%	4T6	100 m	Hemmabygge

kan skadan ökas med en eller flera **T6**.

Bruten: Skada tar inte direkt på Styrka, utan på offrets kroppspoäng (ovan). Om du förlorar alla kroppspoäng blir du bruten, och måste slå en kritisk skada.

Återhämtning av skada sker normalt. En ranson krubb återställer **T6** poäng skada. Övriga former av återhämtning utgår.

RUSTNING & SKYDD

Skyddsvärden för rustningar och pansar är oförändrade, men i stället för att slå tärning för dem dras skyddsvärdet helt enkelt av från skadan.

Skada på rustning: Om skadan slår igenom rustningen, slå en **T6** för varje poäng skyddsvärde. För varje etta du slår minskar skyddsvärdet med ett.

Kombinera pansar med rustning: Du kan kombinera ett naturligt skydd (från en mutation eller djurförmåga) med en rustning. Skyddsvärdena läggs då samman. Du kan inte bära flera rustningar samtidigt - den extra rustningen har ingen effekt.

Skydd: Skyddsvärdet från skydd adderas till skyddsvärdet från rustning och eventuellt naturligt skydd.

NEGATIVA TILLSTÅND

Utsvulten fungerar normalt. Uttorkad har samma effekter som utsvulten. När du är sömnlös måste du slå för kämpa på en gång per dygn för att inte somna på fläcken. Det andra slaget får modifikation **-10%**, det tredje **-20%**, och så vidare. Nedkyld fungerar normalt, men bortse från förvirring.

SPRIT

En dos sprit läker tillfälligt **T6** poäng skada, men ger också **-10%** på alla färdighetsslag under **T6** timmar. När effekten passerat återfår du skadan.

EXPLOSIONER

Alla inom fyra meter från en explosion tar skada. Skadan rullas fram med ett antal **T6** lika med en tredjedel av sprängverkan (avrunda uppåt). En explosion med sprängverkan **6** ger alltså **2T6** i skada. Inom **30** meter från detonationen minskar sprängverkan med sex steg.

FORTIDA VAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Katana	+15%	2T6	Närstrid	
Motorsåg	+10%	3T6	Närstrid	Tungt vapen
Revolver	+15%	2T6+2	30 m	Magasin
Automatpistol	+10%	2T6	30 m	Magasin, lätt vapen
Signalpistol	+10%	2T6	30 m	
Jaktgevär	+10%	2T6+2	200 m	Magasin
Hagelgevär	+10%	3T6	30 m	Två pipor
Automatkarbin	+15%	2T6+3	200 m	Magasin, automateld
Pilbåge	+10%	1T6+2	100 m	

RÖTA

Rötspoäng ackumuleras normalt. Varje gång du tar en rötspoäng måste du rulla ett antal **T6** lika med hela ditt totala rötvärde. För varje sexa du slår tar du **T6** poäng skada.

FORDON

Prylbonus för fordon multipliceras med fem precis som för andra prylar. Fordon tar också skada på sin prylbonus, som i grundreglerna. När prylbonus når noll är fordonet obrukbart och måste repareras.

Hastighet: En manöver innebär cirka 20 meters förflyttning om ett fordon används. Två manövrer ger alltså **40** meters förflyttning.

Tålighet ändras inte. Precis som i grundreglerna måste skadan komma upp i Tåligheten för att prylbonusen ska sänkas ett steg (en procentenhet). Om skadan överstiger Tåligheten flera gånger om kan prylbonusen sänkas flera steg av en och samma attack. Ett annat sätt

att se på saken är att skadan delas med Tåligheten - resultatet, avrundat nedåt, visar hur mycket prylbonusen sänks.

ARKEN

Arken fungerar i princip som vanligt, med några smärre justeringar.

Jobba på projekt: Ett lyckat slag sänker antalet arbetspoäng med ett. Ett perfekt slag sänker antalet arbetspoäng med två.

Anfall mot Arken fungerar som i grundreglerna, men byt ut grundtärningar mot **T6**.  ersätts av sexa och  av etta.

MONSTER & FENOMEN

Speldata för monster konverteras enligt avsnittet Konvertering, nedan. För fenomen vars effekt beskrivs som "slå för attacken med **X** antal grundtärningar" rullas i stället **X/3** (avrundat uppåt) **T6** direkt i skada.

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

Effekter som ger förvirring eller stress ersätts med skada, men om offret blir brutet av denna skada tar offret ingen kritisk skada.

KONVERTERING

Detta avsnitt förklarar hur du konverterar **RP**, **SLP** och monster från grundreglerna till det alternativa regelsystemet.

GRUNDEGENSKAPER

För att konvertera grundegenskaper används följande tabell. Använd kolumnen Slump för att skapa lite mer variation.



GRUND	BRP	SLUMP
1	5	3+T3
2	8	6+T3
3	11	9+T3
4	14	12+T3
5	17	15+T3
6	20	18+T3
7	23	21+T3
8	26	24+T3
9	29	27+T3
10	32	30+T3
11	35	33+T3
12	38	36+T3



FÄRDIGHETER

Färdigheter är lite klurigare att konvertera. Multiplicera den grundegenskap (efter konvertering enligt ovan) som färdigheten är kopplad till med två, och multiplicera sedan **FV** i färdigheten (från grundreglerna) med tio. Addera dessa två värden.

EXEMPEL

Zonstrykaren Krin har **KYL 5** och **FV 3** i **SKJUTA**. I **BRP**-systemet får hon **KYL 17** och **FV 64%** i **SKJUTA** ($2 \times 17 + 3 \times 10$).

Monster kan genom konvertingsreglerna få orimligt höga **FV**, på grund av sina höga **GE**. Därför gäller följande: Ett monsters **FV** kan aldrig överstiga **70%**. Den överskjutande **FV:N** delas med **20** (avrunda uppåt) och addera detta antal **T6** till vapenskada för monstrets alla naturliga vapen.

EXEMPEL

En skövlare har **STY 10** i grundreglerna, och får alltså **STY 32** i det alternativa systemet. Den har **FV 4** i **SLÄSS**, vilket totalt ger **FV 104%** ($2 \times 32 + 4 \times 10$). **FV** begränsas till **70%** och den överskjutande **FV:N** (**34%**) delas med **20**, vilket ger **2T6** mer i vapenskada för skövlarens alla naturliga vapen.

VAPEN

De flesta vapen i *Mutant: År Noll* och finns konverterade och klara i detta avsnitt. För vapen som inte finns här, och monsters naturliga vapen, gäller: Varje poäng vapenskada i grundreglerna blir en **T6** i skada i det alternativa systemet. Monsters naturliga vapen kan öka ytterligare om de har hög **STY** eller **KYL**, se Färdigheter ovan.

MUSIK

Ambient 4: On Land - Brian Eno
Book of Eli (soundtrack) - Atticus Ross
Eclipse - Oscillotron
Escape from New York (soundtrack) - John Carpenter
Fallout (soundtrack)
Infra - Max Richter
Krater - Christian Gabel
The Last of Us - Gustavo Santaolalla
Woven Hand - David Eugene Edwards

BÖCKER & SERIER

A Canticle for Leibowitz - Walter M. Miller, Jr.
Earth Abides - George R. Stewart
Efter floden - P.C. Jersild
I am Legend - Richard Matheson
Metro 2033 - Dmitrij Gluchovskij
Metro 2034 - Dmitrij Gluchovskij
Oryx & Crake - Margaret Atwood
Sweet Tooth - Jeff Lemire
The Day of the Triffids - John Wyndham
The Road - Cormac McCarthy
The World Without Us - Alan Weisman
Wool - Hugh Howey

FILM & TV

A Boy and his Dog
Book of Eli
Children of Men
I am Legend
Jericho
Mad Max 2: The Road Warrior
Oblivion
Stalker
The Colony
The Road
The Walking Dead
Twelve Monkeys
Wall-E
Waterworld

INDEX

A

Allmänna färdigheter 56
Amfibisk (mutation) 84
Analytiker (talang) 77
Arbetspoäng 127
Arken 119
Arkens beskyddare (talang) 76
Artefakter 141, 156
Artefaktkort 13
Artist (talang) 75
Automateld 104
Avstånd 97
Avståndsstrid 102

B

Bakhåll 99
Barnlösheten 131
Belastning 27
Beundrare (talang) 77
Blodhund (talang) 75
Boss 42
Bossar, i arken 121
Bruten 108
Bussa på 67

C

Chans att lyckas 51

D

Dröm, din stora 25

E

Eden 11
Elak jävel (talang) 75
Eldsprut (mutation) 84
Enklaver, 157
Enstöring (talang) 77
Erf 29
Erfarenhet 29
Explosioner 114

F

Fasthållning 101
Feg råtta (talang) 77
Fixare 36
Flerpipiga vapen 103
Flugviktare (talang) 77
Fly, från strid 98
Fly (färdighet) 57
Folkets ursprung, om 129
Fordon 116
Fordon, mecka 64
Fv 21
Fyrarmad (mutation) 85
Färdigheter 21, 47
Färdigheter, allmänna 56
Färdigheter, special 61
Färdighetsslag 47
Färdighetstärningar 12
Färdighetsvärde 21
Förflyttning 97
Förhandlingsposition 60
Förkortningar 16
Förstå sig på 59
Förvirring 106

G

Gamle, den 122
Ge 20
Genomskåda 60
Grundegenskaper 20
Grundtärningar 12
Gruppspel 15
Gryningsvalvet 140
Gäng 69, 70

H

Handlingar 96
Hjälp 54
Hoppförmåga (mutation) 85
Hybridspel 16
Hyperreflexer (mutation) 85
Hållhake (talang) 75
Hård jävel (talang) 73

I

Icke-typisk skada 112
Individspel 14
Initiativ 95
Insektoid (mutation) 86
Insektsvingar (mutation) 86
Inspirera 68

K

Kaliber 103
Kamphund (talang) 75
Karta över zonen 120
Klipp 13
Knegare (talang) 77
KNS 21
Kommendant (talang) 76
Kommendera 69
Komponenter 62
Kraffthugg (talang) 77
Kritiska skador 109
Krossare 30
Krypskytt (talang) 77
Krönikör 40
KYL 20
Kyla 20
Kämpa på 56
Känna zonen 59
Känsla 21

L

Leda vägen 64
Likätare (mutation) 86
Liten i maten (talang) 77
Livvakt (talang) 77
Luxvarelse (mutation) 86
Lya 28
Läkning 112
Lätta prylar 27
Lönnmördare (talang) 77

M

Magasin 103
Magnetism (mutation) 87
Manipulera 60
Manövrer 96
Mardrömmare (mutation) 87
Mecka 62
Mental dominans (mutation) 87
Misslyckas 48
Modifikation 53
Monsterjägare (talang) 75
Motorskalle (talang) 74
MP 24
Mucka 61
Mutantens bästa vän (talang) 75
Mutant med hund 38
Mutationer 24, 81
Mutationer, slumplista 83
Mutationskort 24
Mutationspoäng 24
Mångsysslare (talang) 77
Mänsklig planta (mutation) 88
Mörker 114

N

Namn 20
Nedkyld 113
Negativa tillstånd 112
Negativa tärningar 53
Njurslag (talang) 74
Närstrid 100
Närstående 25

O

Oberörd (talang) 78
Obrydd (talang) 76
Omladdning 103
Onda aningar (talang) 78

P

Packåсна (talang) 78
Pajar, prylar 52
Parasit (mutation) 89
Parera 101
Patokinesi (mutation) 89
Patroner 28
Personlig matematik (talang) 78
Pressa 50
Projekt, folkets 126
Projekt, lista 129
Prylar, typiska 53
Prylbonus 52
Pryltärningar 12
Prylvan (talang) 78
Pyrokinesi (mutation) 89

R

Rebell (talang) 77
Relationer 24
Reparatör (talang) 74
Reptilisk (mutation) 90
Reser sig på nio (talang) 78
Rollformulär 11
Rollperson 9, 19
RP 9
Ruinkrälare (talang) 78
Rundor 95
Rustning 107
Rådgivare (talang) 78
Rådslag 126
Röta 156
Rötan, om 151
Rötattacker 157
Rötnos (talang) 75
Röt-ätare (mutation) 91

S

Sakletare (talang) 75
Schackra 66
Sektorer 145
Sikta 102

Simning 114
Simultana handlingar 56
Skada 106
Skjuta 57
SKP 20
Skrotlista 159
Skrotskalle 32
Skydd 108
Skärpa 20
Sköld 107
Slagtålig (talang) 76
Slaktare (talang) 78
Slav 44
SLP 10
SLP, i grupp 54
Slåss 56
Smyga 57
Smygattacker 99
Småsaker 28
Snabbdragare (talang) 79
Snabbt fotarbete (talang) 79
Snedtändning 81
Sociala konflikter 99
Sonar (mutation) 91
Specialfärdigheter 61
Specialist (talang) 79
Speja 58
Spelare 9
Spelledare 9
Spelledarpersoner 10
Sporsäckar (mutation) 92
Sprinter (mutation) 92
Sprit 113
Spårsinne (mutation) 92
Startprylar 26
Storhandlare (talang) 75
Stress 106
Stridsvan (talang) 79
STY 20, 29
Styrka 20
Svårighetsgrad 54
Syraspott (mutation) 93

Syssla 19
Sömnlös 113
Sömnlös (talang) 79

T

T6 12
T66 12
T666 12
Ta krafttag 56
Tanger 21, 73
Telepati (mutation) 93
Trauma 106
Tunga prylar 27
Tvivel 106
Tärningar 12

U

UN 124
Undergången, om 120
Uppfinnare (talang) 75
Uthärda 71
Utsvulten 112
Uttorkad 112
Utveckla rp 28
Utvecklingsnivåer 124

V

Vapen 105
Vilddjur (mutation) 93
Våldshetsare (talang) 76
Vårda 61
Välbevärnat gäng (talang) 76

Z

Zonexpedition 153
Zonfärder 145, 151
Zongastarna, om 153
Zonkarta 13, 120
Zonkock (talang) 79
Zonröta 156
Zonstrykare 34

Å

Ålder 20
Återhämtning 109

Ö

Överbelastad 28
Övervåld (talang) 74

MUTANT

ÄR NOLL

GRUNDEGENSKAPER

Styrka	
Kyla	
Skärpa	
Känsla	

KROPPSPOÄNG

TILLSTÅND

Utsvulten		Sömlös	
Uttorkad		Nedkyld	
Kritiska skador:			

FÄRDIGHETER

Kämpa på (STY)	
Ta krafttag (STY)	
Slåss (STY)	
Smyga (KYL)	
Fly (KYL)	
Skjuta (KYL)	
Speja (SKP)	
Förstå sig på (SKP)	
Känna Zonen (SKP)	
Genomskåda (INS)	
Manipulera (INS)	
Vårda (INS)	

ERFARENHETSPÖÄNG

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Namn:	Syssla:
-------	---------

UTSEENDE

Ansikte:	
Kropp:	
Klädsel:	

MUTATIONER

MUTATIONSPOÄNG

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

ZONRÖTA

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

RUSTNING

	Skyddsvärde
----------------------	-------------

TALANGER

UTRUSTNING

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Patroner:	

VAPEN

Bonus	Skada	Räckvidd	Övrigt

RELATIONER

Närstående
Rollperson 1:
Rollperson 2:
Rollperson 3:
Rollperson 4:
Jag hatar:
Jag vill skydda:
Min stora dröm:

MUTANT

ÄR NOLL

GRUNDEGENSKAPER

Styrka		Skada:					
Kyla		Stress:					
Skärpa		Förvirring:					
Känsla		Tvivel:					

TILLSTÅND

Utsvulten		Sömlös	
Uttorkad		Nedkyld	
Kritiska skador:			

FÄRDIGHETER

Kämpa på (STY)	
Ta krafttag (STY)	
Slåss (STY)	
Smyga (KYL)	
Fly (KYL)	
Skjuta (KYL)	
Speja (SKP)	
Förstå sig på (SKP)	
Känna Zonen (SKP)	
Genomskåda (INS)	
Manipulera (INS)	
Vårda (INS)	

ERFARENHETSPÖÄNG

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Namn:	Sysla:
-------	--------

UTSEENDE

Ansikte:
Kropp:
Klädsel:

MUTATIONER

MUTATIONSPÖÄNG

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

ZONRÖTA

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

RUSTNING

	Skyddsvärde
----------------------	-------------

VAPEN

Bonus	Skada	Räckvidd	Övrigt

RELATIONER

Närstående
Rollperson 1:
Rollperson 2:
Rollperson 3:
Rollperson 4:
Jag hatar:
Jag vill skydda:
Min stora dröm:

TALANGER

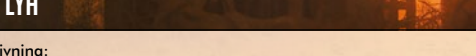
UTRUSTNING

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Patroner:

MUTANT

ÅR NOLL

[illegible]

	
MIN LYA	
Beskrivning:	
Prylar i förvar:	
Övrigt:	

[illegible][illegible]

MUTANT

ÄR NÖLL

ARKEN

Typ:

Koordinater:

Beskrivning:

UTVECKLINGSNIVÅER

Krubb

Kultur

Teknologi

Försvar

PROJEKT

Kommentar

Färdigheter

Arbets-
poäng

Slutfört

1				☐
2				☐
3				☐
4				☐
5				☐
6				☐
7				☐
8				☐
9				☐
10				☐
11				☐
12				☐
13				☐
14				☐
15				☐
16				☐
17				☐
18				☐
19				☐
20				☐

BOSSAR

Typ

1	
2	
3	

ÖVRIGT

Invånarantal

Vattenkälla

Årstid

ZONLOGG

MUTANT

ÅR NOLL

[illegible]