

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

UTÖKADE FORDONSREGLER



Ett nättillägg till

PIRIT - DEN INNERSTA KRETSEN

Av: Mattias Lilja, Joakim Bergström

 JÄRRINGEN

Innehåll

Attacker på fordon	4
Olika sorters attacker	4
Attackbonus på att träffa fordon	5
Träffar på fordon	5
Skador på fordon	7
Komponenter i ett fordon	7
Brand i fordon	7
Reparation av fordon	9
Reparera mera	9
Last, pansar och utrustning	10
Släp	10
Sidovagn	10
Bepansring	10
Överlastning av fordon	11
Bestyckning, placering och skottfält	11
Ny fordonsutrustning	11
Fordonsformulär	12

Skrivet av **Mattias Lilja, Joakim Bergström**
Grafisk form **Christian Sabe**
Illustrationer **Johan Normark, Martin Bergström**

Järnringen når du på:

www.mutant.nu
info@mutant.nu

Mutant, all characters and likenesses thereof are © 2003
Paradox entertainment AB. All rights reserved.
Published under licence by Järnringen.

FORDONSEXPANSION

till Pirit – Den Innersta Kretsen

Det var alldeles tyst. Sånär som på det svaga brusande ljud som någonstans i fjärran tycktes sjunga in den soldränkta vårkvällen. För Hans Truffe hade det varit en bra dag. Sju fåror av barrberfältet hade rensats från sly och ovälkomna inslag av Pingräs. Nu satt gumsegubben på sin veranda och njöt av aftonens sista solstrålar. Han lyssnade till det främmande avlägsna ljudet. "Som en sång", tänkte han högt för sig själv samtidigt som han hällde upp ytterligare en halvmugg av den nyinköpta flaskan Cappuccinos fajnest. Våren hade varit osedvanligt bra. Från att förra året fått hela skörden förstörd av en syrastorm hade allt gått enligt planerna denna vår. Inköpen i Pirit hade till och med blivit billigare än vad han räknat med. För pengarna som blev över hade han införskaffat en alldeles ny Skarprättarkarbin och ett dussin patroner. Och så flaskan med tokjos då. Sången kom närmare. Hans Truffe fuktade tungan mot glasets och i samma stund som aromen från Pirits finaste tokjos sökte sig in i hans näsborrar hörde han det. Ljudet han bara hört en gång förut. Den gång han förlorade sin fru och sina två söner. Det som han i vårvindarna trott var någon form av fågel eller kanske ett odjur från zondjupen var något helt annat. Ljudet hade kommit närmare och nu kunde han tydligt höra det metalliska trummandet av skräck. Kolvar som frenetiskt arbetade i glödgheta förbränningsmotorer ackompanjerat av den disharmoniska stämman som bara våldsamma baktändningar i motorer från den gamla tiden kan skapa.

"Rhadamantys!", slängde gumesegubben ur sig samtidigt som han flög upp ur sin gungstol och kastade sig efter Skarprättarkarbinen. Det ljud som för bara några minuter sedan varit knappt hörbart var nu nära. Motorkultisterna var på väg rakt in mot hans gård. Hans kunde i vrålet från motorerna inte avgöra om det var två, tre eller kanske tio fordon som närmade sig i hög fart. Det enda han visste var att marodörerna hade fått upp vittringen. Och att det var hans ensliga gård, långt ute i vildmarken på Frihetens slätter, som var deras mål. Han visste att han inte skulle få många chanser. En per fordon på sin höjd. Den åldrade gumsegubben satte sig på huk på verandan, i skydd av ett par reptunnor och väntade. Ett skott per maskin, i tanken, direkträff. Det var hans enda chans...

För dig som inte tycker att de regler för fordon som finns i Pirit – Den Innersta Kretsen är tillräckligt detaljerade presenterar här Järnringen ett tillägg till de regler du hittar i den tryckta boken. Målet är att expandera de existerande reglerna, ge dem större djup och detaljrikedom. En större mått av realism smyger sig också in, speciellt rörande massiva attacker. RP:s placering i fordonet i relation till var den massiva attacken träffar är avgörande för hur illa det går för RP. Ett mer diversifierat system för Utslagna komponenter presenteras också, där olika viktiga delar av fordonet kan träffas och förstöras. Bestyckning, alltså fasta vapen, kan också träffas och skjutas sönder, liksom extrautrustning. Brand och explosion uppstår då inte till följd av att vilken väsentlig komponent som helst träffas, utan av att motor, tank eller extratank gör det.

Trevlig läsning!

Järnringen

ATTACKER PÅ FORDON

Attacker mellan fordon sker precis som vanliga attacker mellan två individer, men med ett tillägg: När du attackerar ett fordon väljer du om du ska skjuta på en viss sektion av fordonet eller göra en så kallad generell attack, alltså endast siktar mot mitten av fordonet.

Attack mot sektion

Vid en attack mot en specifik sektion slås FV för att träffa som vanligt. Misslyckas färdighetsslaget antas attacken missa fordonet helt eller endast träffa någon icke väsentlig del. Skottet slår genom ett tomt utrymme eller träffar fordonet i sådan vinkel att projektilen bara ändrar riktning. Alla Pansarvapen får -25% på att träffa en specifik sektion och vanligen görs endast generella attacker med dessa.

Generell attack

Vid en generell attack siktar anfallaren mot mitten av fordonet och får då en attackbonus beroende på fordonets storlek. Se tabell 2. Om attacken träffar slår man för vilken sektion som träffas på fordonet beroende på varifrån attacken kommer. Vilka områden som kan träffas avgörs genom att studera de bifogade fordonsformulärens och utifrån dessa, och den attackerandes position, avgöra vilka sektioner som kan träffas.

Exempel: Laage attackeras av en grupp marodörer i en rostig Saab från den gamla tiden. Han sliter upp sitt dyrt införskaffade Pansarskott och avfyrar en projektil. Eftersom marodörernas bil ser häftigt bepansrad ut på alla sektioner utom Höger Front väljer Laage att försöka sätta sin projektil där. Han har FV 63% i Tunga vapen och får en modifikation på -25% och har alltså 38% chans att träffa. Eftersom marodörerna färdas i en hastighet av 80 får han heller ingen bonus på att träffa fordonet på grund av dess storlek (se tabell 2). Laage slår 44 och missar med en hårsman. Marodörerna skjuter tillbaka!

Olika sorters attacker

Ett fordon kan attackeras med två olika typer av attacker, enskilda eller massiva. Beroende på vilket typ av attack som sker mot ett fordon får det också olika konsekvenser för fordonet, dess besättning och utrustning.

Enskild attack

Kulor från skjut-, kast- och närstridsvapen samt projektiler från bågar och armborst utgör vad som kallas enskilda attacker. Den skada som tränger genom fordonets ABS träffar en komponent eller en person som befinner sig i den träffade sektionen. Skadan av en enskild attack dras dock inte från fordonets Stryktålighet (STR) såvida inte en fordonskomponent, exempelvis motor eller växellåda träffas. Träffar attacken en person i besättningen fordonets destillator eller bestyckning tar den träffade varelsen eller komponenten all skada.

För att avgöra vem eller vilken del i en sektion som träffas antas alla komponenter ha lika stor chans att träffas. Finns det fyra delar i den träffade sektionen slås 1T4 för att avgöra vad som träffas av den enskilda attacken. Är det bara tre delar i sektionen slås 1T3, är det fem slår man 1T5 (1T10/2) och så vidare. På fordonsformulären finns fasta komponenter i respektive fordonstyp utritade. Lämpligen ritar också

spelarna in egna tillskott av bestyckning och extrautrustning samt var deras RP befinner sig.

Massiv attack

Massiva attacker är sådana som påverkar hela fordonet eller alla komponenter i en sektion av kärnan. Det finns fyra olika typer av massiva attacker. Dessa ger olika skador på fordonets innehåll beroende på vilken sorts attack det handlar om. Skadan avtar också med avståndet, mätt i antal sektioner. Fordonets STR sänks bara en gång per massiva attack. Däremot måste såklart alla utslagna komponenter repareras separat. En skada som slår ut enskilda komponenter kan också skapa andra problem som brand eller explosioner. Besättning, extrautrustning och bestyckning drabbas på precis samma sätt som övriga komponenter av en massiv attack. Nedan presenteras de olika typer av massiva attacker ett fordon kan utsättas för:

EXPLOSION I FORDON: Innebär att en granat som kastas in i fordonet eller i de fall ett ammunitionsförråd i fordonet sprängs. Skadan sprider sig åt alla håll i fordonet och halv-eras för varje sektion den går igenom. Efter fyra sektioner i någon riktning har den tappat så mycket kraft att den inte förmår ge mer skada.

EXPLOSION PÅ FORDON: En granat som detonerar på fordonets yta. ABS dras från skadan och resten går in i den sektion som ligger närmast under pansaret. Sedan breder explosionen ut sig i fordonet åt alla håll. Den sektion som drabbas först tar full skada, de där närmast tar halv skada, de där bortom tar en fjärdedel och eventuella kvarvarande tar en åttondel av skadan och så vidare.

KOLLISION: Den skada som tränger igenom sektionens pansar drabbar komponenterna däri. Därefter går halva skadan vidare till nästa sektion i kollisionens riktning. Sektioner som inte ligger i den riktningen tar ingen skada av kollisionen. Skadan delas med två för varje sektion den passerar, alltså $\times 1$, $\times 0,5$, $\times 0,125$, $\times 0,06$. Efter fyra sektioner når skadan inte längre. Varelser som kommer i vägen tar den aktuella skadan för sektionen, men har också chans att Undvika för att halvera skadan. Färdigheten Undvika kan alltså halvera skadan, RP kastar sig i skydd, håller i sig, lägger sig under något mjukt eller vidtar annan lämplig åtgärd. Två hjälpmedel som ofta finns i fordon för att minska skadan av kollisioner är fegsnören och krockblåsor. Ett fegsnöre (kallat säkerhetsbälte före katastrofen, nu används motormarodörernas namn på hjälpmedlet) räknas som ett lyckat Undvika. Eventuell krockblåsa (skrofmål för den gamla tidens så kallade airbag) ger samma effekt. Den senare fungerar dock bara en gång innan den måste bytas ut. Fegsnöre och krockblåsa ger tillsammans skadan/4. Färdigheten Undvika går inte att kombinera med fegsnöre och krockblåsa. Fegsnöre och krockblåsa har så klart ingen effekt på andra massiva attacker.

PANSARVAPEN: Pansarvapen bränner enkelt genom de flesta sorters pansar och ger svåra skador på fordon och de stackare som sitter i projektilens väg. Däremot gör den riktade sprängverkan att omgivande delar av fordonet skadas min-

dre än vid andra massiva attacker. Skadan går på en rät linje genom fordonet och den sektion som träffas tar full skada, men alla omgivande sektioner tar bara x0,25 av skadan, därefter x0,06. Skadan når maximalt tre sektioner i någon riktning. Pansarvapen är avsedda att slå ut tungt rustade fordon som ordinära granater inte rör på alls men ger därmed mindre skada på klen rustade mål.

Tabell 1: Massiva attacker

Typ	Sektioner	Skada
Explosion i fordon	Åt alla håll	x1, x0,5, x0,25, x0,125
Explosion på fordon	Åt alla håll	x1, x0,5, x10,25, x0,125
Kollision	Rakt igenom	x1, x0,5, x0,25, x0,125
Pansarvapen	Rakt igenom	x1, x0,25, x0,06, –

Typ: Anger vilket typ av massiv effekt det rör sig om. Se ovan.

Sektioner: Anger åt vilka håll, alltså vilka sektioner som påverkas. Åt alla håll innebär att skadan fortsätter åt alla håll i fordonet. Rakt igenom innebär att skadan endast fortsätter till sektioner i projektilens riktning.

Skada: Avser skada på besättning, extrautrustning, fordonskomponenter och bestyckning. Fordonet tar i första sektionen full skada. Därefter fortsätter skadan enligt tabellen ovan. En kollision gör alltså halv skada i sektion 2, en fjärdedels skada i sektion 3 och så vidare. Observera att fordonets STR endast sänks en gång per attack. Övrig skada gäller för komponenter, varelser och extrautrustning i de berörda sektionerna.

Exempel: Efter att Laage överlevt den första SR i kampen mot motorkultisterna och deras bil lyckas han efter omladdning träffa bilen med sitt Pansarskott. SL bestämmer att Laage står rakt framför bilen och därför kan träffa antingen Vänster eller Höger Front. Laage slår 1T2 för att avgöra var på bilen projektilen träffar. Han slår 1 och träffen tar i Vänster Front på bilen. Därefter slår Laage skada (6T6+40) och sammanlagt ger attacken 66 poäng i skada. SL konsulterar marodörernas bil och drar ifrån 16 poäng ABS som bilen har på Vänster Front. Kvar är nu 50 poäng skada som går rakt in i bilen. På Vänster Front finns två fasta komponenter, hjul och motor. Marodörernas bil har en UTS på 50 (se *Pirit- den innersta kretsen sid. 32*) vilket är precis vad Laages pansarskott ger i skada vilket gör att båda komponenterna slås ut. Motorn stannar (SL slår 1T100 för en eventuell brand, men bilen fattar inte eld) och det utslagna hjulet gör att bilen tills komponenten repareras har -25% på ACC/MAN och endast kan framföras i halverad hastighet. Bilen tar dessutom 50 poäng i skada på sin STR. Men inte nog med det. Enligt tabellen för massiva effekter fortsätter skadan in i påföljande sektion som är Vänster sida. Där finns bilens Växellåda men också bilens förare. Skadan för pansarvapen multipliceras med x0,25 enligt tabell 1 vilket gör att 12 poäng (i Mutant avrundas alla halvtal nedåt) går in i sektionen. Föraren får 12 poäng i skada, men lyckas Undvika

attacken och tar därmed endast 6 poäng i skada. Eftersom skadan inte uppgår till bilens uts klarar sig växellådan från ytterligare effekter. Ingen extra STR dras dock från bilen på grund av skadan i den andra sektionen. Efter detta fortsätter skadan vidare rakt bakåt till sektion 3, Vänster bak. På sektionen har marodörerna monterat ett Dubbelt armborst. Nu har dock den värsta effekten av pansarskottet ebbat ut och gör endast 3 poäng i skada. SL stryker 3 TÅL från Armorstets ursprungliga 7. Sargade men vid liv är det nu marodörernas tur att agera.

Nya regler för pansarvapen

Nedanstående regler ersätter och utvecklar reglerna för pansarvapen som återfinns i grundreglerna.

TRÄFFMODIFIKATION: Pansarvapen är avsedda att avfyras mot fordon eller fasta befästningar. Riktmedel och precision på vapnen avspeglar detta, vilket ger dem -25% vid eld mot mindre mål som exempelvis en enskild människa eller en viss sektion av ett fordon. Generella attacker mot ett visst fordon eller byggnad får däremot inga avdrag.

Förslutna fordon

Massiva attacker mot förslutna fordon med stängda luckor gör att varelsena i fordonet inte har någon chans att Undvika attacken.

Attackbonus på att träffa fordon

Att träffa fordon är betydligt lättare än att träffa små mål som människor, mutanter och rubbitar. Fordon som färdas i en hastighet av 50 (alltså cirka 65 km/h) eller lägre gör att en attack mot fordonet ger bonus på att träffa. För varje 10 i hastighet utöver 50 sänks bonusen på att träffa ett fordon med 1% för varje ökad m/sr. Bonusen blir dock aldrig negativ. Konsultera tabellen nedan för att räkna ut en eventuell bonus på att träffa de olika fordonstyperna. Observera att modifieringar för att träffa specifika sektioner med pansarvapen fortfarande gäller och ska dras av från en eventuell positiv bonus på att träffa ett fordon.

Tabell 2: Bonus på att träffa fordon

Fordonstyp	Bonus
2-hjulig	+0%
Buggy	+10%
Bil	+20%
Lätt lastbil	+30%
Tung lastbil	+50%

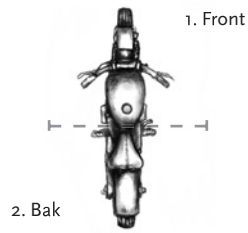
TRÄFFAR PÅ FORDON

Fordonsprofilerna som presenteras i slutet på denna modul motsvarar levande varelsers träfftabell. En viktig roll för SL är att avgöra vilka sektioner som en RP kan träffa ur en viss vinkel. Oftast skymms en eller flera sektioner av andra sektioner och SL får snabbt avgöra vilka som kan komma ifråga.

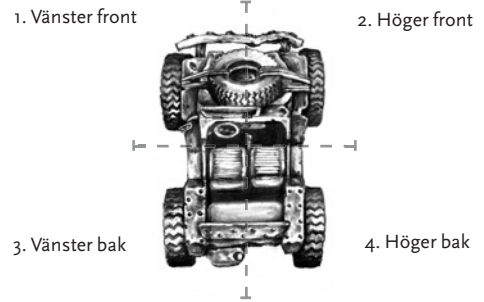
Med öppna fordon har det lättare, ett skott kan träffa vilken sektion som helst eftersom projektilen kan gå genom öppningar, rutor eller större hål. Hur många sektioner som kan träffas avgörs alltså ytterst av SL, men med det avance-

rade systemet för fordonsstrid som presenteras här rekommenderas någon form skalenlig modell för den pågående striden. När man väl bestämt vilka det kan handla om slår man en tärning för att avgöra i vilken sektion träffen tar, alla anses ha lika stor chans att träffas. Därefter tittar man på sektionen på fordonsbladet och ser efter hur många komponenter som finns i den aktuella sektionen. Är det fler än en komponent slår man ett slag till för att avgöra vilken som träffas av attacken.

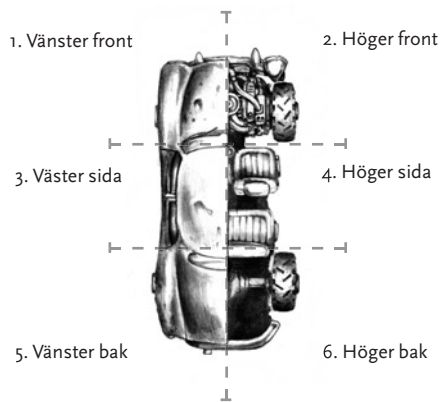
2-hjulingar



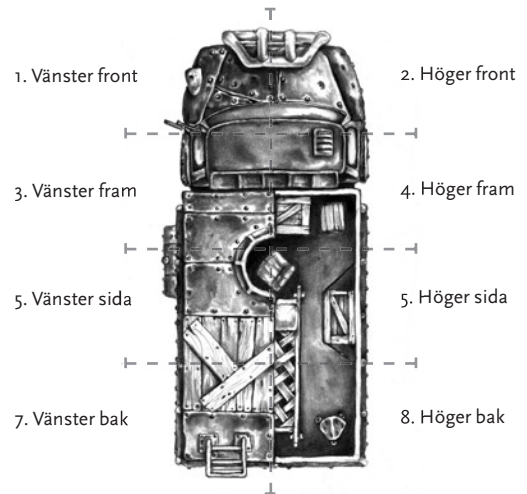
Lav och buggy



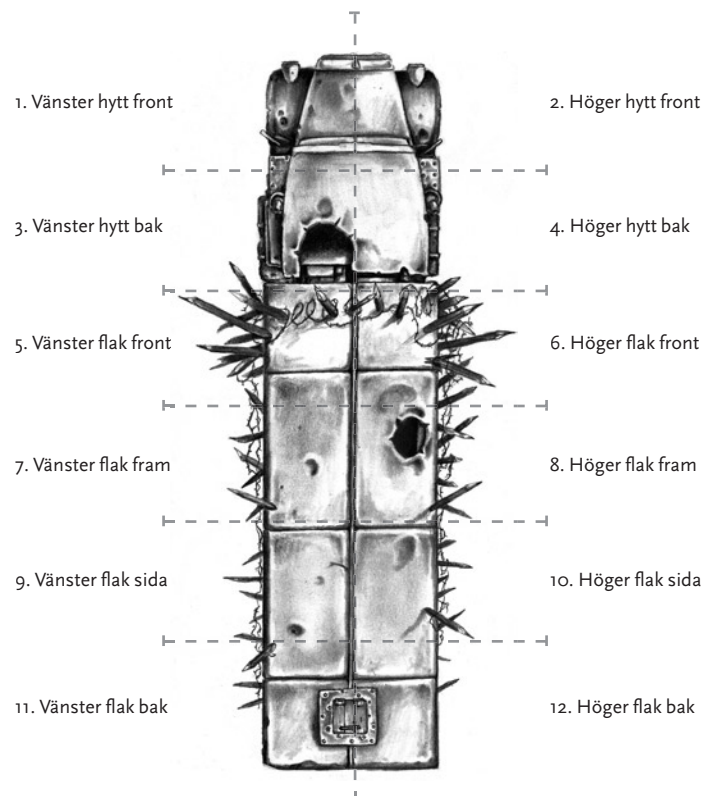
Bil



Lätt lastbil



Tunglastbil



SKADOR PÅ FORDON

När ett fordon träffas slår man för var attacken tar, förutsatt att skytten uttryckligen inte siktat på en viss sektion som då träffas. Är attacken en enskild projektil dras fordonets ABS-värde på den aktuella sektionen från skadan och sedan slår man för vilken komponent i sektionen som träffas av den återstående skadan. Fordonet tar skada av attacken om det träffas, men inte om besättning, bestyckning eller extrautrustning gör det. Ger attacken massiv skada (kollisioner, ramningar, granat- och pansarvapen, minor och så vidare) drabbar skadan både fordon och besättning.

Exempel: Rutger sätter en välriktad skarprättarkula i en buggy fylld med galna marodörer. Kulan träffar på Höger bak och tränger igenom bilens pansar (Buggyn är inte extrautrustad så 2 poäng dras från skadan för fordonets ABS). Av den ursprungliga skadan på 13 poäng går alltså 11 vidare in i sektionen på fordonet. I Höger bak finns på en Buggy tre komponenter. Hjul, tank och en marodör. Rutger slår 1T3 och slår 3. Skottet träffar marodören som efter ett misslyckat Undvikslag tar 11 poäng i skada. Bilen i sig tar dock ingen skada då marodören istället fick ta smällen. Hade Rutger slagit 1 med en T3 hade istället hjulet träffats. Fordonet hade då tagit 11 i skada, vilket dras från dess STR. Eftersom en Buggy har UTS 35 kan dock fordonet köra vidare utan någon ytterligare effekt.

Komponenter i ett fordon

Fyra sorters delar kan finnas i en sektion på ett fordon. Besättning kan såklart vara flera personer som klämt sig in i en sektion och i vissa fall finns fler än en fast komponent (Hjul, Motor, Tank eller Växellåda) i en sektion på ett fordon. Eftersom äventyrare och marodörer tillika har en tendens att specialutrusta sina fordon finns dock plats för SL och spelare att på fordonsformuläret själva fylla i vilka komponenter som finns i varje sektion på det aktuella fordonen. Följande komponenter återfinns i fordon.

1. BESÄTTNING: En eller flera personer befinner sig i sektionen. Tar träffen i dem slår man för skada som vanligt. Skadad besättning påverkar inte fordonets STR om attacken består av enskild projektil.

2. FORDONSKOMPONENT: Motor, tank, hjul och fjädring eller växellåda. En träff i någon av dem riskerar att allvarligt skada eller slå ut fordonet. Essentiella komponenter har samma UTS som fordonet. Om skadan överstiger UTS slås komponenten ut, gör attacken 2x UTS i skada är komponenten totalförstörd, se tabell 3. Är skadan under UTS dras skadan istället från fordonets generella Stryktålighet, förkortat STR. Beroende på komponent blir effekten olika när de slås ut eller totalförstörs.

3. EXTRAUTRUSTNING: Skrymmande utrustning som RP klämma in i fordonet tar upp plats i sektioner och riskerar att skadas och gå sönder av attacker som tränger igenom fordonets ABS. Exempel kan vara extratankar, ammunitionsförråd eller en destillator. Skador på Extrautrustning påverkar inte fordonets STR.

4. BESTYCKNING: Vapen som monterats på fordonet räknas som komponenter och kan alltså träffas och skadas av attacker. Skadorna drabbar vapnets TÅL, se grundreglerna.

Skrymmande ammunition, exempelvis dunkar och tunnor med eldfångd vätska som magasin till eldkastare samt lådor med granater och molotovcocktails, räknas dessutom som separata extrakomponenter. Skador på Bestyckning påverkar inte fordonets STR.

Tabell 3: Skador på fordonskomponenter

Typ	Effekt: Utslagen	Effekt: Totalförstörd
Hjul och fjädring	ACC/MAN - 25%, hastighet halverad	ACC/MAN - 50%, hastighet x0,25.
Motor	Motorn dör, bilen stannar. 10% chans för brand 1T6x1T6.	Motorn förstörd. Brand i motorn 1T6x1T6.
Tank	1T100% bränsle förloras. 50% chans för brand 1T10x1T10.	All bränsle förloras. Bränslebrand 1T10x1T10.
Växellåda	Bilens hastighet x1/4	Bilen stannar.
Ammunition	1T100% av lagret förstörs, brand 1T4 skada i 1T4 SR.	Explosion, all ammunition förstörs. Räknas som en attack med aktuell ammunition in i sektionen. Patroner som exploderar räknas som en automatisk träff på någon komponent i sektionen, granater och liknande drabbar fordonet som en massiv effekt.
Destillator	Förstörd, kräver 1T4/1T6/1T8/1T10 reservdelar ångteknik för att lagas, beroende på modellens storlek.	Totalförstörd, samt brand 1T6 skada i 1T6 SR.
Extratank	1T100% bränsle förloras. 50% chans för brand 1T10x1T10.	Brand 1T10x1T10. Allt bränsle förlorat.

Placering av komponenter i fordon

När SL introducerar ett fordon i kampanjen är vissa komponenters läge givna. Obligatoriska komponenter finns utplacerade på de olika fordons-typerna i de bifogade fordonsformulären. Eventuell fast bestyckning ska också placeras ut. RP kan givetvis medelst färdigheten Reparera flytta på sakers placering, SL avgör då svårighetsgrad och om eventuella reservdelar måste till. Extrautrustning ritas in eller placeras ut med markörer så att det är klart vilka sektioner de återfinns i. När RP ger sig ut på äventyr ska de också vara markerade i fordonet. Det gör stor skillnad på var man sitter i fordonet när det träffas, speciellt avseende massiva attacker. Och vem vill med de här reglerna fatta posto i samma sektion som den 200 liters extratanken eller granatförrådet? Delikata problem minsann!

Brand i fordon

När en brand utbryter i ett fordon gäller det att agera snabbt om inte hela fordonet ska totalförstörs. Bränder i fordon beskrivs med två tärningar, den första för vilket typ av skadetärning som ska slås varje SR och den andra för hur många SR elden kommer att brinna. En eldkastare ger exempelvis 1T10 i skada under 1T10 SR, molotovcocktail ger 1T6 i skada i 1T6 SR. Alla komponenter i sektionen tar skada som vid kollisioner och explosioner. Problemet är därefter tvåfaldigt: elden tar fäste i fordonet och fortsätter brinna efter att substansen brunnit ut, samt att elden sprider sig till omgivande sektioner.

Rustningar och eld

Rustningar hjälper bara i begränsad omfattning mot eld. Varje runda en varelse brinner tar den en skadetärning, men ABS hjälper bara tills den sammanlagda skadan överstiger ABS, sedan går all skada direkt på varelsen.

Exempel: Mutanten Biff träffas av en molotovcocktail (skada 1T6 under 1T6 SR). Biff har en kevlarväst med ABS 4 men ingen annan rustning. SL slår 1T6 för verkningstid. Slaget blir 3. Första SR drabbas bålen, där Biff har ABS 4. Elden gör 3 i skada, vilket tas upp av kevlarvästen. Andra SR drabbas höger ben, där Biff saknar rustning och alltså tar full skada. Tredje SR drabbas bålen igen, och skadan blir 5. Kevlarvästen har redan stoppat 3 poäng, och alltså återstår bara ett till (4-3). Biff tar då 4 poäng till i skadan under tredje SR (5-1).

Fortsatt brand

Till skillnad från attacker med vapen innebär fordonsbränder att fordonet tar skada under flera SR. Även när substansen som startat branden brunnit ut fortsätter elden härja i fordonet, men med lägre intensitet. Detta representeras genom att skadan och brinntiden sänks med en tärning. Om verkningstiden blir maximal, alltså om SL slår 10 på 1T10 eller 6 på 1T6, tar övertänds sektionen och elden tar ny fart. Då ökar istället skade- och verkningstiden med en tärning. 1T10 ökas i så fall till 2T10. Varelsor som flyr ut ur elden fortsätter ta skada i skadetärningen antal SR, men riskerar inte att övertändas.

Exempel: Eldkastaren ger 1T10 i skada under 1T10 SR. Varaktigheten slås bara en gång men skadetärningarna slås varje SR. När den tiden passerat, och skadan drabbat fordonets STR och sektionens komponenter inklusive besättning, sänks skadetärning och verkningstid till 1T6. När 1T6 SR ytterligare passerat sänks tärningen till 1T4. När 1T4 SR passerat har branden brunnit ut i den sektionen. Observera dock att eld också sprider sig varje SR, se nedan.

Spridning

När ett fordon fattat eld sprids branden snabbt vidare till andra delar av fordonet. Varje SR sprider sig en branden till en närliggande sektion, slå en tärning för att avgöra vilken. Detta gäller dock inte i de fall branden endast är mindre (1T4 x 1T4) karaktär. Vid kraftigare bränder (1T6 x 1T6 eller 1T10 x 1T10) sprids elden vidare till en slumpmässig sektion per SR, men då med en skadetärning lägre. Vid maximal verkningstid övertänds dock elden enligt beskrivning ovan varför även bränder som spritt sig kan ta ny fart och bli kraftigare. Om eld sprider sig in i en redan brinnande sektion läggs 1T4 SR till verkningstiden på branden i den berörda sektionen. När alla sektionen i fordonet är satta i brand kan inte elden sprida sig längre.

Exempel: En sektion i ett fordon har träffats och börjat brinna med effekten 1T10 x 1T10. Nästa SR sprids elden till en närliggande sektion med skadan 1T6 x 1T6. Vilken sektion som drabbas avgörs med ett tärningsslag. När SL slår för verkningstiden blir tärningsslaget 6, vilket gör att elden tar fart i fordonssektionen. Detta innebär samtidigt att skade- och verkningstiden höjs till 1T10 x 1T10. Samtidigt sprids elden vidare till ytterligare en sektion, och på grund av övertändningen drabbas även fordonets tredje sektion av en brand med skadan och verkningstiden 1T6 x 1T6. Varje SR sprider sig elden vidare från den sektion som föregående SR satts i brand. I fallet ovan innebär det alltså att elden sprider sig vidare från den tredje sektionen med 1T4 x 1T4 i skada, såvida inte SL slår 6 på verkningstiden.

Brandskador

När ett fordon med flera sektioner fattar eld kan det vara svårt att hålla reda på varaktighet och skada i de olika fordonssektionerna. SL uppmanas då att på ett separat papper föra anteckningar över brandens spridning. Till skillnad från enskilda attacker räknas också varje sektionsskada på fordo-



net som en separat attack vilket innebär att fordonet kan ta flera skador varje SR. Fordonets ABS hjälper inte mot bränder.

Exempel: En tung lastbil har fattat eld efter en lyckad granatattack. Branden har spridit sig till tre sektioner och ger 1T10 i skada under 7 SR i den första sektionen, 1T6 under 4 SR i den andra sektionen och 1T4 under 2 SR i den tredje sektionen. Därefter får inte branden någon vidare spridning eftersom ingen av sektionerna övertänts. Sammanlagt slår SL för alla tre separata bränder för att räkna ut hur mycket skada lastbilen tar av den interna branden. SL slår 6 på 1T10, 4 på 1T6 och 1 på 1T4. Totalt sänks fordonets STR med 11 under den innevarande SR. Ingen av sektionerna tar så mycket skada att någon fast komponent (motor, växellåda och så vidare blir Utslagen, men däremot tar all extrautrustning och besättning skada enligt tärningarna ovan.

Att släcka brinnande fordon

När väl ett fordon börjat brinna är det inte lätt att släcka. Kemiska eldar, exempelvis brinnande bränslen, kräver eldsläckare, men omgivande sektioner som tar eld kan enklare släckas med vatten eller filter. Eld från fosforgranater börjar brinna igen när vatten runnit av, och måste skrapas bort under konstant tillflöde av vatten för att stoppas. Varje person som aktivt (en lång handling) försöker släcka en brand i en närliggande sektion har nedanstående chanser att lyckas. Det första värdet i tabellen nedan representerar chansen att lyckas släcka en eld. Det andra värdet kallas Riskvärde

och detta anger hur stor risk det är att personen själv börjar brinna med en nivå lägre skada och verkningstid än elden personen försöker släcka, dock lägst 1T4 under 1T4 SR.

Tabell 4: Släcka eld

Metod	Brinnande bränsle	Fosfor	Fasta material
Eldsläckare	75%/10%	50%/10%	100%/5%
Filt	20%/50%	0/50%	50%/20%
Vatten	20%/20%	10%/20%	75%/5%

Exempel: Vår otursföljde Laage har hamnat i en lätt lastbil som efter en hård eldstrid fattat eld. Laage försöker aktivt släcka elden i en närliggande sektion. Eftersom han inte har något annat än en gammal ulkhudsmantel att tillgå använder han den för att försöka släcka. Manteln räknas som en filt, och elden (som ger 1T6 i skada under 4 SR) har antänt fordonets fasta material. SL konsulterar tabellen ovan och konstaterar att Laage har 50% chans att lyckas släcka elden, men samtidigt löper 20% risk att fatta eld själv (men då med en skada av 1T4 under 1T4 SR). Laage slår 1T100 och resultatet blir 64. Han misslyckas att släcka elden. Därefter slår han ytterligare 1T100 för att se om han själv fattar eld. Slaget blir 03 och som oturen aldrig verkar vilja ge med sig fattar Laages byxor eld under släckningsförsöket. Eftersom elden brinner med T6-skada sänks skadenivån till 1T4 under 1T4 SR för Laage som genast har fått andra bränder än i fordonets stoppning att tänka på.

REPARATION AV FORDON

Efter hårda strider är det troligt att RP behöver laga sina sargade fordon. Nedan följer uppdaterade regler för hur fordon repareras i Mutant – Undergångens Arvtagare.

Reparera mera

Precis som fordonreglerna i Pirit – Den innersta kretsen säger ger varje reservdel tillbaka 1T10+10 STR till fordonet om mekanikern lyckas med sitt färdighetslag i Reparera. I denna fordonsexpansion görs dock skillnad på de olika utslagna eller totalförstörda komponenterna i ett fordon. Hjul och fjädring är lättare att återställa än exempelvis fordonets motor, som ofta består av många detaljer som är mycket knepiga att återskapa med Pyrisamfundets begränsade mekaniska kunskaper.

Även totalförstörda komponenter kan återställas men då till en mycket hög kostnad i antalet reservdelar. Följande kostnader ska appliceras för att återställa utslagna respektive totalförstörda komponenter på ett fordon:

Tabell 5: Reservdelar

Typ	Antal reservdelar: Utslagen	Antal reservdelar: Totalförstörd
Hjul och fjädring	1T6+1	1T6+6
Motor	1T6+4	3T6+6
Tank	1T4+1	3T4+3
Växellåda	1T6+3	2T6+6
Extratank	1T4	1T4+3

Varje enskild komponent som ska repareras kräver ett lyckat slag i Reparera förutom det angivna antalet Reservdelar. Varje misslyckat slag i Reparera kostar en extra reservdel. Den reservdelstyp som används när fordon ska repareras är Mekaniska reservdelar (se M-UA sid.80)

Alternativa regler för olika reservdelar

För de som vill kan de olika varianterna av reservdelar kosta olika mycket, och dessutom vara olika vanliga på exempelvis Schackara i Pirit eller på den i Hindenburg årligen återkommande Bazaren. Priserna nedan tar dessutom hand om vissa andra problem med den generiska Reservdelssats som presenterades i M-UA:s grundregler, som att det oftast var billigare att köpa ett hemmabygge av någon annan än att konstruera det själv av en reservdel.

Vad respektive reservdelstyp kan användas till återfinns i tabell 6.5 Reservdelar, sid 81 i grundreglerna. De tre första reservdelarna räknas som högteknologi, medan Ångteknik är allmänt tillgänglig i Pyrisamfundet.

Tabell 6: Kostnad och tillgänglighet för reservdelar

Typ	Antal	Vanlighet	Värde/st
Elektronisk	1T4	20%	40
Elektrisk	1T6	30%	30
Mekanisk	1T8	50%	20
Ångteknik	3T10	100%	80

LAST, PANSAR OCH UTRUSTNING

Nedanstående kapitel behandlar fordonslaster, pansar och avslutas med ett par nya utrustningsdetaljer som ditt fordon kan behöva.

Släp

För den överbelastade äventyraren är ofta anskaffningen av ett släp lösningen på lastproblemen. Speciellt destillatorer och extratankar hamnar ofta på släp bakom fordonet. Olika fordon klarar släp olika bra, dessutom finns släpen i ett antal storlekar. Släpen nedan är antingen högteknologiska fynd, totala hemmabyggen eller en kombination, vilket såklart är vanligast. Vill man själv bygga sig ett släp krävs Reparera-slag och reservdelar som en destillator av motsvarande storlek, se *Pirät – Den Innersta Kretsen sid. 39*. När det gäller skador på släp antas de ha två sektioner. Vänster respektive höger. Sektionerna innehåller endast Hjul och fjädring som fast komponent.

Tabell 7: Släp

Typ	ACC/MAN	Besättning/Last	STR/UTS	Värde
Litet	-20/-10/0/0/0	1/50	40/10	40
Medel	-/-/-20/-10/0	2/200	60/15	110
Stort	-/-/-/-10/5	4/500	80/20	200

ACC/MAN: Värdena avser modifikation i m/sr (ACC) samt % (MAN). Värdena anges för de fem kategorierna av fordon Tvåhjulig/LAV/Bil/Lätt lastbil/Tung lastbil. – innebär att fordonet inte kan förses med ett släp av den aktuella typen. 0 innebär att släptypen inte ger några modifikationer för det aktuella fordonet.

Besättning/Last: Det första värdet anger det antal extraperosoner som fordonet kan bära med släpet och det andra värdet anger hur mycket fordonets totala lastkapacitet utökas.

STR/UTS: Släpets Stryktålighet och Utslagen-tröskel.

Värde: Kostnaden att köpa ett släp av aktuell typ.

Sidovagn

Vissa motorcyklar har sidovagn från start. Andra förses med en sådan när de återfinns eftersom det ökar lastkapaciteten påtagligt. De begränsar dock Manöverförmågan något. Egenkonstruerade sidovagnar är ingen ovanlighet, utgå från byggandet av en liten destillator, s 39 Den Innersta Kretsen.



Tabell 8: Sidovagn

Typ:	Besättning	Lastkapacitet	Man	Värde
Sidovagn	+1	+50	-15	200

Bepansring

De flesta täckta fordon har ett ABS-värde, militära modeller vanligen ett högt sådant. Så gott som alla fordon i Mutant är dessutom kompletterade med hemmabyggda skydd. Dessa skydd påverkar fordonens MAN-värde negativt på liknande sätt som rustningar begränsar varelser som bär dem. Ofta nöjer sig Mutantvärldens varelser därför med

skydd på de mest utsatta sektionerna, eller också täcker de bara vissa delar av sektionen med skydd. Det ger de som sitter bakom skyddet mindre chans att träffas och ger dessutom möjligheten att ducka bakom skyddet. Används bara delvis bepansring minskas också BEC-värdet för den aktuella sektionen, se tabell 9: Bepansring och grad av skydd. I de fall fordonet redan har skydd, till exempel från kaross, på de aktuella sektionerna läggs ABS-värdena ihop. Skyddets BEC räknas för varje sektion av fordonet som täcks av skyddet. Beroende på varifrån en attack kommer kan olika träffområden vara aktuella. Bepansring kan som sagt täcka bara en del av en sektion, som då anses ha en viss grad av skydd för komponenter och besättning i den sektionen. Observera att dessa regler gäller för placering av nytt pansar på ett fordon. Dess grundläggande ABS-värde (se *Pirät, sid. 32*) får du alltid räkna med. Du sitter helt enkelt bättre skyddad i en stor lastbil än på en motorcykel.

Tabell 9: Bepansring och grad av skydd

Grad av täckning	Träffområden	Modifikation
25%	Huvud, armar, bål	0
50%	Huvud, armar, bål	-10%
75%	Huvud, armar	-25%
90%	Huvud	-50%
Fullt	Inga	Får inte slå/går inte få in granat/får ej Undvika.

Grad av täckning: Anger hur stor del av sektionen som täcks av pansar. BEC-värdet för sektionens pansar delas med lika mycket.

25%: Innebär en vidöppen konstruktion där bara besättningens ben skyddas.

50%: Motsvarar ett något högre skydd, men skyddet slutar i höjd med midjan på besättningen.

75%: Skyddet går vid armhålan på besättningen.

90%: Innebär att endast en glugg eller liten lucka är öppen, för att speja ut. Om besättningen skjuter ut genom gluggen får de -50% på attackerna.

Fullt: innebär att pansaret omsluter sektionen helt och inga attacker kan passera ut eller in utan att övervinna pansarets ABS.

Träffområden: De kroppsdelar som kan träffas på besättningen utan att skyddet kommer i vägen. Givetvis kan besättningen krypa ihop under ett lägre skydd, men ser då inte ut och kan inte uppfatta fiender eller göra attacker själva. Att sträcka på sig för att få en bättre överblick är också möjligt och då minskar skyddet i takt med att modifikationen på lakttagelseförmåga minskar, se Modifikation lakttagelseförmåga/Kasta.

Modifikation: Avdrag på lakttagelseförmåga och Undvika för de som befinner sin bakom skyddet på grund av att de inte ser ut eller kan vara beredda på sånt som händer utanför fordonet. Samma avdrag drabbar de som försöker kasta in granater i fordonet. Bakom fullt skydd får man inte slå för lakttagelseförmåga eller Undvika för sådant som initieras utanför fordonet, å andra sidan går det inte att kasta in saker i fordonet genom den sektionen. Personer med bättre uppsikt kan hjälpa de som inte ser ut genom att skrika lämpliga

varningar som "granat", kollision", vilket medför att modifieringarna för exempelvis Undvika minskas med ett steg.

Exempel: Mutanten Tård befinner sig i fullt skydd i sin bil, när en marödör avlossar sitt RPC mot fordonet. Som tur är uppfattar Nisa, som kör bilen, attacken och ropar en varning till Tård. Tård får då försöka Undvika för att halvera skadan av granaten, vilket han inte skulle ha fått annars, dock med -50% på slaget. Hårda bud.

Utökad bepansring

Bepansring är av nöden för att få sin kära forntidskärria att överleva den kärva mutantvardagen. Pansar kan läggas i flera lager, vilket inte sällan görs på utsatta delar. Det maximala antalet lager som det volymmässigt går att klämma fast på varje sektion är 3, oavsett material.

Tabell 10: Utökad bepansring

Typ	ABS	Vikt	Värde
Improviserat pansar, lätt	2	20	10
Improviserat pansar, medel	4	30	20
Improviserat pansar, tungt	8	50	30
Splitterskydd	16	80	50

Överlastning av fordon

Äventyrare är förtjusta i saker samtidigt som de vill bepansra sina fordon så mycket det går. Därför är många mutantfordon tungt lastade. Typen av fordon och överlastens mängd (alltså antalet kilo över fordonets Last-värde) avgör vilken effekt det får på fordonets MAN-värde och bränsleförbrukning.

Tabell 11: Överlastning

Typ	Överlastningsmodifiering
2-hjulig	1% / 2 kg
LAV	1% / 5 kg
Bil	1% / 10 kg
Lätt lastbil	1% / 20 kg
Tung lastbil	1% / 50 kg

Överlastnings-modifiering: påverkar både fordonets MAN-värde, samt dess bränsleförbrukning.

Bestyckning, placering och skottfält

Vapen placerade på fordon när olika områden beroende på hur de placerats. Torn på taket eller taklucka ger störst skottfält, men tornet eller skytten i takluckan kan såklart träffas från alla områden kring fordonet också. Kastvapen har mer dynamisk räckvidd, men den som kastar måste se sitt mål, eller det den gömmer sig bakom, för att ha en chans att träffa rätt.

Tabell 12: Bestyckningsplacering och skottfält

Placering	Skottfält
Fram	180 grader riktat framåt
Sida	180 grader åt sidan
Bak	180 grader bakåt
Taklucka	270 framåt, åt sidan eller bakåt, beroende på vapnets riktning
Torn	360 grader, om inte annan struktur på fordonet kommer ivägen

Placering: Avser vapnets huvudsakliga riktning.

Skottfält: För enkelhets skull antas alla vapen vara lika lätta att rikta. SL kan välja att begränsa tunga åbäckens skottfält, lämpligen minskas skottfältet då till hälften, förutom för torn som alltid behåller sin 360 gradiga möjlighet. Tornets skottfält begränsas såklart av andra strukturer på fordonet, ex andra torn eller packning på taket. Sektorn minskas då till 270 grader.

Ny fordonsutrustning

Fem nya och ofta livsnödvändiga komponenter till äventyrarens fordonsutrustning presenteras här.

Tabell 12: Utrustning

Typ	Effekt	Värde	Vikt
Fegsnöre	Halverar krockskada, ersätter Undvika	5	–
Krockblåsa	Halverar krockskada, ersätter Undvika, går att kombinera med fegsnöre för 1/4 av skadan.	7	–
Brandsläckare, skum	1110 doser, släcker eld i fordon enligt tabell.	10	5
Brandsläckare, pulver	2110 doser, släcker eld enligt tabell.	20	5
Eldsläckningssystem	3110 doser. Täcker 4 sektioner/enhet. Släcker eld enligt tabell.	40	7
Eldsläckningssystem, automatiskt:	Automatiskt system för brandsläckning. Täcker 4 sektioner. Aktiveras rundan efter branden startat och är aktivt tills branden släcks. Innehåller 5110 doser släckmedel. Släcker enligt tabell 4.	60	7

Torn och takluckor

Inte sällan har eller förses fordon med takluckor där skyttar och spejare kan stå. Det har fördelen att man får god sikt och gott skottfält, men samtidigt kan man träffas från alla håll när fordonet beskjuts. Torn avser en bepansrad taklucka, där skytten har gott om skydd, men mindre sikt om inte tornet är gjort i något pleximaterial förstås. Precis som med andra sektioner Bestämmer SL när de kan träffas, men kom ihåg att ton/personer i taklucka kan träffas även från håll de inte själva tittar åt just för stunden!



www.mutant.nu

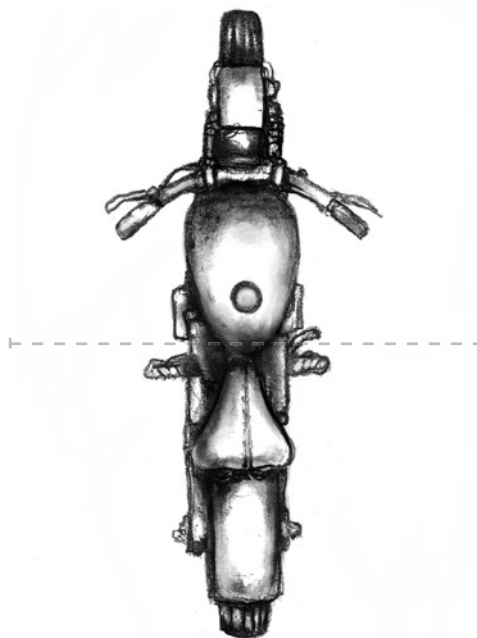
MOTORCYCKEL

Mutant, all character names and likenesses thereof are (c) 2003 Paradox Entertainment AB. All rights reserved. Published under licence by Järnringen. Får kopieras för enskilt bruk

Front

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	
Tank	
Motor	
EXTRA PANSAR	ABS
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	

1



2

Bak

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	
Motor	
EXTRA PANSAR	ABS
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	

LAV, BUGGY

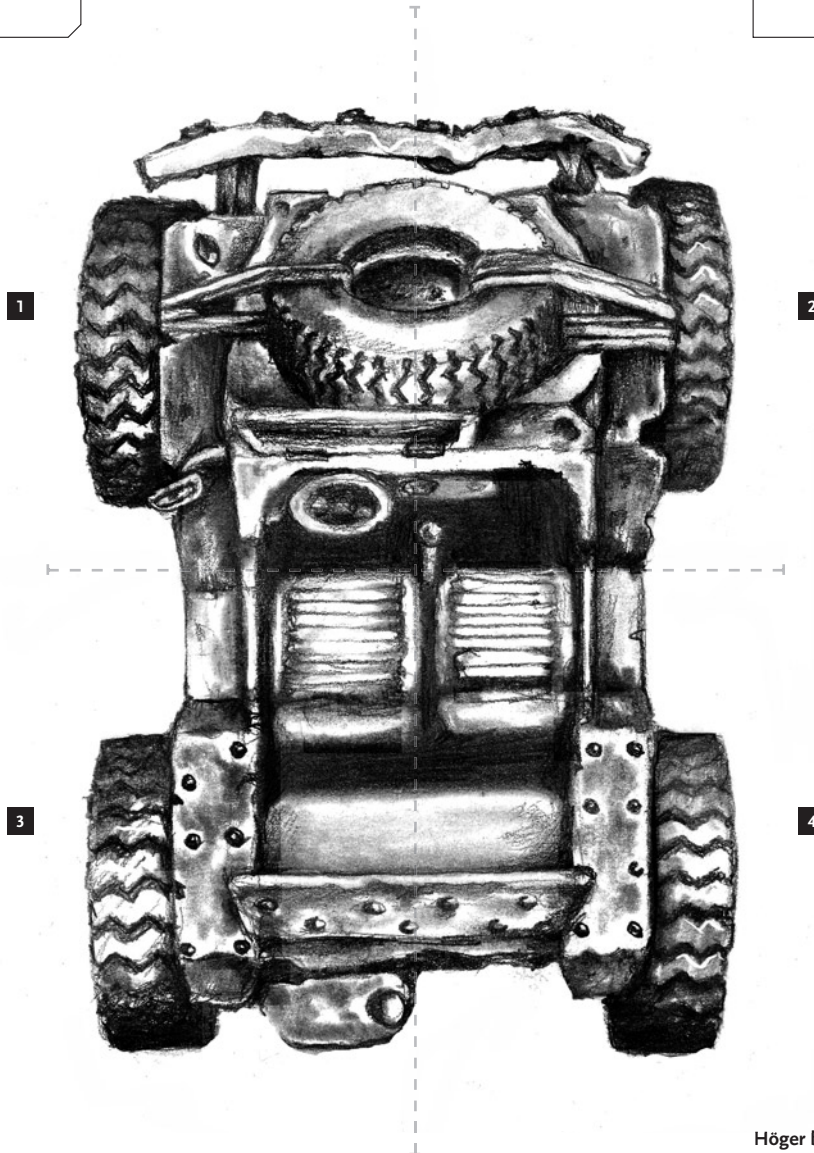
Mutant, all character names and likenesses thereof are (c) 2003 Paradox Entertainment AB. All rights reserved. Published under licence by Järnringen. Får kopieras för enskilt bruk

Vänster front

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Växellåda	<input type="checkbox"/>
Motor	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	

Höger front

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Växellåda	<input type="checkbox"/>
Motor	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	



Vänster bak

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Tank	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	

Höger bak

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Tank	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	

Vänster front

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Motor	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	

Höger front

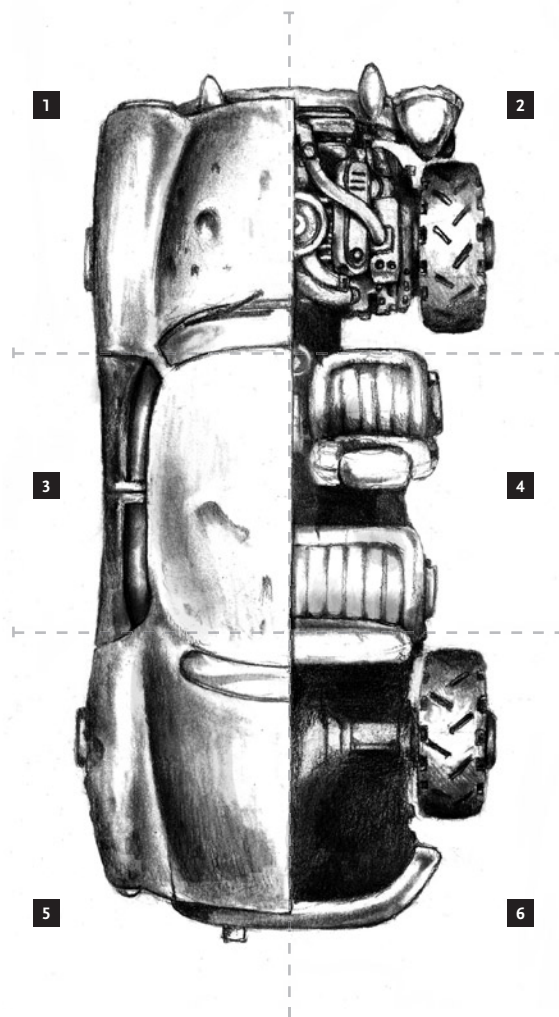
FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Motor	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	

Vänster sida

FASTA KOMPONENTER	UTS
Växellåda	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	

Höger sida

FASTA KOMPONENTER	UTS
Växellåda	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	



Vänster bak

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Tank	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	

Höger bak

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Tank	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	
<input type="checkbox"/>	

LÄTT LASTBIL

Mutant, all character names and likenesses thereof are (c) 2003 Paradox Entertainment AB. All rights reserved. Published under licence by Järnringen. Får kopieras för enskilt bruk

Vänster front

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Motor	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	<input type="checkbox"/>

Vänster fram

FASTA KOMPONENTER	UTS
Växellåda	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	<input type="checkbox"/>

Vänster sida

FASTA KOMPONENTER	UTS
Tank	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	<input type="checkbox"/>

Vänster bak

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	<input type="checkbox"/>

Höger front

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
Motor	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	<input type="checkbox"/>

Höger fram

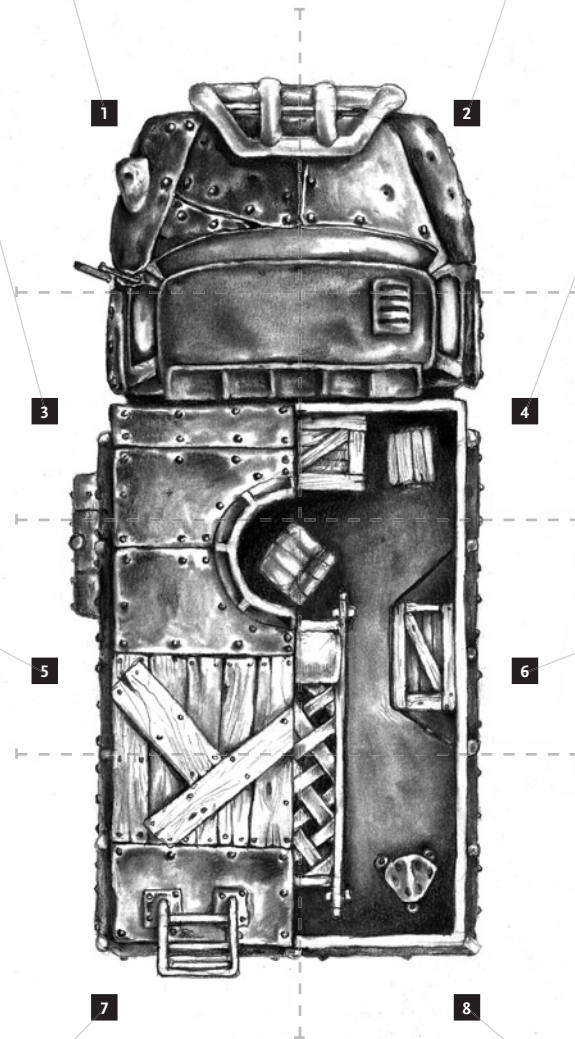
FASTA KOMPONENTER	UTS
Växellåda	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	<input type="checkbox"/>

Höger sida

FASTA KOMPONENTER	UTS
Tank	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	<input type="checkbox"/>

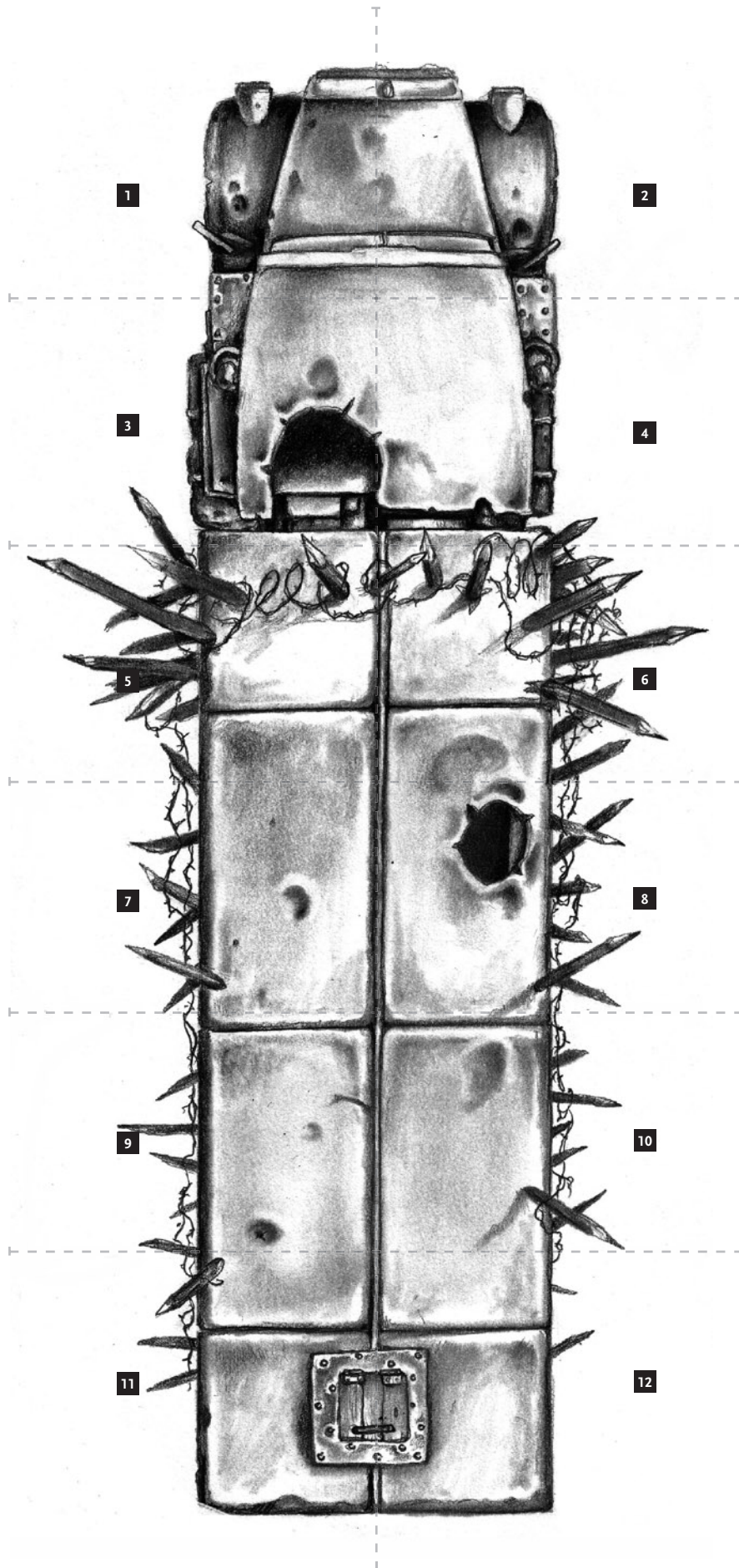
Höger bak

FASTA KOMPONENTER	UTS
Hjul och fjädring	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXTRA PANSAR	ABS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING	<input type="checkbox"/>



TUNG LASTBIL

Mutant, all character names and likenesses thereof are (c) 2003 Paradox Entertainment AB. All rights reserved. Published under licence by Järnringen. Får kopieras för enskilt bruk



Vänster hytt front

1		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Motor	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Höger hytt front

2		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Motor	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Vänster hytt bak

3		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Hjul och fjädring	
		Växellåda	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Höger hytt bak

4		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Hjul och fjädring	
		Växellåda	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Vänster flak front

5		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Hjul och fjädring	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Höger flak front

6		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Hjul och fjädring	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Vänster flak fram

7		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Tank	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Höger flak fram

8		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Tank	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Vänster flak sida

9		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Tank	
		Hjul och fjädring	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Höger flak sida

10		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Tank	
		Hjul och fjädring	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Vänster flak bak

11		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Hjul och fjädring	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

Höger flak bak

12		FASTA KOMPONENTER	UTS
		Hjul och fjädring	
EXTRA PANSAR		ABS	
ÖVRIGA KOMPONENTER/BESÄTTNING			

FORDONSMODELLER FÖR SKALENLIG FORDONSSTRID

