

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE



FORNFYND & SKATTMARKER

FÖRFATTAD AV HÄNGIVNA JÄRRINGEN FÖRUMITER

HEMMABYGGEN

Flårian visste att det skulle bli tufft. Men provianten var slut, vattenskinnen tomma och zonröten trängde sig på. De måste ut ur zonen. Nu. Och vägen gick över Regnbågsvildarnas mark. De behövde något att köpa sig ut med. Flårian ropade irriterat på Nafta, som hade meckat, skruvat och hamrat på sina rostiga skrotbitar i flera timmar nu. Med ett lortigt leende visade mutanten upp sin skapelse. Ett ... gevär? Otympligt, tungt och fult. "Har du tappat vettet?", fnös Flårian. "Ska du ge dem ett gevär? Vad hindrar dem från att skjuta oss med det i samma stund som vi vänder ryggen till?"

En timme senare överräckte Flårian högtidligt Naftas hemmabygge till Regnbågsstammens ledare, groteskt utstyrd med nitar och kedjor över hela ansiktet. Han log brett och tandlöst. Nickade åt dem att passera. Zonfararna började gå, noga att inte möta vildarnas blickar. När de hunnit ett trettiotal meter anade Flårian hur Regnbågsledaren höjde vapnet, för att skjuta. "Nu!", väste Flårian till Nafta, som tog fram en rosafärgad plasticsdosa av det slag som fornfolket använde för att lyssna på sina sovande barn med. I Naftas händer hade den blivit en fjärrdetonator, kopplad till tändhatten och svartkrutet hon dolt inne i gevärets kolv. Hon tryckte på knappen. Andlös paus. Sen kom smällen som var kraftigare än Nafta väntat sig. Vrål av smärta och ilska. Zonfararna sprang för livet.



Med hjälp av reservdelar och andra komponenter kan den händige zonfararen och mekanikern tillverka användbara manicker.

Kommentar: Dessa regler är inte ett försök att simulera verklig ingenjörskonst. Syftet är att ge tekniskt lagda RP möjligheten att tillverka kul, fantasifulla och framför allt användbara hemmabyggen.

FUNKTIONER: Tillverkaren väljer i listan på nästa sida vilka Funktioner han eller hon vill att prylen ska ha. För varje Funktion anges en Svårighetsgrad, samt vilka

komponenter Funktionen kräver. Listan kan byggas ut efter smak och tycke av spelare och SL.

Det finns egentligen ingen gräns för vilka Funktioner en RP kan ge sin manick, men SL kan sätta stopp för de mest osannolika konstruktionerna.

TILLVERKNING: Svårighetsgraden för de olika Funktionerna räknas samman, och summan blir det avdrag som tillverkaren får på sitt slag för Reparera. Slaget begränsas av Teknologi eller Teknologi och Naturvetenskap, om högteknologi (Teknologisk nivå 2-4, se Regelboken

Tabell x.2: Hemmabyggen: vapen och rustningar

Funktion	Beskrivning	Komponenter	Svårighetsgrad	Teknologinivå
Närstridsvapen (primitivt)	Valfritt ur Regelboken sid 79.	Lämplig skrot	5	1
Avståndsvapen (primitivt)	Valfritt ur Regelboken sid 80.	Lämplig skrot	5	1
Skjutvapen	Se regler Regelboken sid 86-87.	Mekanisk reservdel och patron	5	2
Energivapen	Att bygga energivapen är mer avancerat än att bygga krutvapen - men inte omöjligt för den händige med rätt verktyg. Avdragen är samma som för krutvapen (sid 86-87 i regelboken).	1 elektronisk reservdel, 1 elektrisk reservdel, 1 mekanisk reservdel, en kompromat, 1 E-pack, 2 plasticsdelar, 1 energiaggregat	20	5
Energidolk	Ett energiaggregat görs om och istället för att skjuta iväg en stråle kommer det att ge en energiurladdning när man slår den i föremål. Den är svårhanterad och ger -5 % FV i närstridsvapen.	1 elektronisk reservdel, 1 mekaniskreservdel, 1 E-pack, 1 plasticsdel 1 energiaggregat	20	1
Sprängladdning	Skadan beror på mängden sprängmedel, och radien kan ökas med splitter. Se Regelboken sid 93-94. Utlösare krävs (nedan). Små sprängladdningar kan användas som ammunition till slangbellor och pilbågar.	Svartkrut eller sprängdeg, samt material till eventuellt splitter	5	2
Rökladdning	Motsvarar rökgranat, sid 91. Kräver utlösare.	Brännbart material	5	2
Stubinutlösare	Prylen aktiveras med stubin. Gäller oftast sprängladdningar. Den enklaste formen av utlösare.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	5	1-2
Dragtändare	Se sid 94 i Regelboken.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	10	1-2
Tryckutlösare	Se sid 94 i Regelboken.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	10	1-2
Fjärrutlösare	Prylen aktiveras med radiosändare.	Elektronisk reservdel, E-pack	10	4
Eldkastare	Se P-DIK.	Två mekaniska reservdelar, dunk med alkohol	10	2
Länkade gevär	Se P-DIK.	Patroner, en mekanisk reservdel per pipa	5 per pipa	2
Marödörpositiv	Se P-DIK.	Patroner, en mekanisk reservdel per pipa	5 per pipa	2
Blandrustning	Täcker en kroppsdel. BEG är lika med ABS, maximalt 5. För hjälm är BEG lika med 5xABS.	Lämplig skrot	5	1

Förklaring till tabellen

Funktion: Vad hemmabygget är för något.

Beskrivning: Närmare beskrivning av föremålet och eventuella regler.

Komponenter: Vad som krävs för att tillverka föremålet.

Svårighet: Modifikation på slaget.

Teknologinivå: Avser vilken teknologisknivå föremålet klassas som. Styr vilken färdighet som begränsar Reparera slaget samt vilken typ av verktyg som behövs

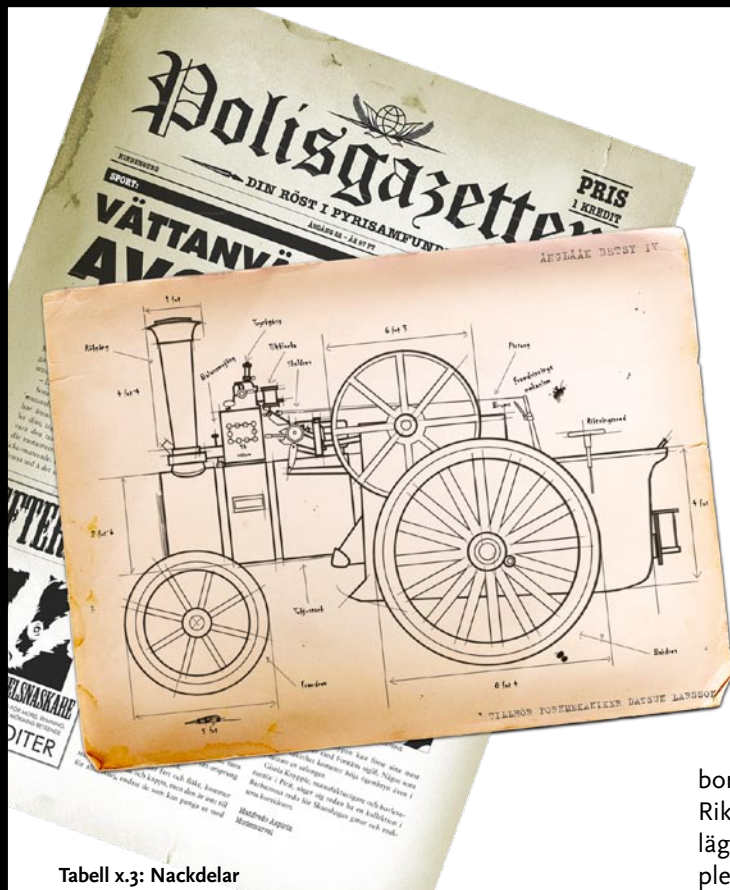
sid 102) respektive extrem högteknologi (Teknologisk nivå 5) är inblandad. Ett lyckat slag innebär att prylen fungerar och har PÅL 75 (värdet är även max-PÅL). Pålitligheten modifieras av Reparera-slagets differens, men kan aldrig bli högre än 95. Även negativ differens räknas. Blir PÅL lägre än 50 (slaget misslyckades med mer än 25) fungerar prylen inte överhuvudtaget. Föremål som saknar PÅL fungerar inte alls om tillverknings-

slaget misslyckas. Differens räknas inte.

TIDSÅTGÅNG: Hemmabyggen är per definition provisoriska och hastigt hopsatta konstruktioner. I normalfallet tar ett hemmabygge bara en timme, som vilken reparation som helst. Vid fler försök eller om konstruktören vill öka differensen används tabellen på sidan 104 i Regelboken. För större byggen kan SL avgöra att redan första försöket tar sex timmar eller ännu mer.

FUMMEL: Komponenterna förbrukas inte vid ett misslyckat hemmabygge – förutom vid fummel (oo). Är föremålet explosivt kommer det då dessutom att detonera i händerna på konstruktören.

VERKTYG OCH VERKSTAD: För att alls kunna konstruera ett hemmabygge krävs adekvata pyriska verktyg, det vill säga det man finner i en mindre verkstad. Dock krävs



Tabell x.3: Nackdelar

1T20	Nackdel
1-2	Föremålet blir tungt och otymligt. Vikt och BEG fördubblas.
3-4	Manicken blir svårhanterlig och ger -10 % på FV eller dubbel BEG.
5-6	Prylen blir extra känslig. Den måste vårdas varje dag, annars minskar PÅL med 5 (1T10) eller ABS med 1.
7-8	Föremålet fungerar bara på en person, antingen konstruktören själv eller den person prylen är gjord för. Alla andra får -10 % på FV, alternativt fördubblad BEG.
9-10	Föremålet är sällsynt fult och luktar illa. Ger -10 % på REA.
11-12	Manicken blir labil. Risken för fummel är 5 % (96-00) när föremålet är i bruk.
13	Prylen gnisslar och låter. Ger -10 % på Smyga/Gömma sig. Handlar det om skjutvapen smäller det i stället så högt att skytten blir Omtöcknad efter varje skott.
14	Föremålet blir bräckligt. TÅL halveras. Rör det sig om en rustning löper den 10 % risk att gå sönder varje gång den träffas.
15	Manicken blir ineffektiv. Ett vapens skada minskar med 2, en rustnings ABS med 1.
16	Föremålet har vassa kanter. Varje gång det används aktivt eller varje dag det används passivt löper användaren 10 % risk att skära sig och ta 1T4 i skada.
17	Prylen är massiv och kan inte döljas eller användas vid Smyga/Gömma sig.
18	Komplex pryl: kräver minst 60 % FV i relevant färdighet för att kunna användas över huvudetaget (ev. begränsning av Teknologi)
19-20	Tung. Måste vara monterad på ställning eller åak och om vapen används Tungva vapen.

det inte att man är i verkstaden bara man kan släpa med sig verktygen. Avancerade forntida verktyg ger +25 på tillverkningslaget, och en välutrustad forntida verkstad +50. Forntida verktyg krävs om man ska arbeta med reservdelar och hemmabyggen som tillhör teknologinivå 3 och uppåt. Portabla verkstäder finns för zonexpeditioner och kunskapare, men är i allmänhet mycket skrymmande och tunga.

RITNINGAR: En del kunskapare och mekanitroniker gör ritningar under bygget. Den som knåpat ihop ett tjugigt hemmabygge kan göra en ritning över skapelsen, som andra hemmabyggare kan följa. En ritning slår fast vilka funktioner hemmabygget har och vilka komponenter som behövs. En ritning ger plus på FV i Reparera när bygget ska utföras. Ritningar gör det också möjligt att bygga saker över ens eget teknologiska kunnande, men med avdrag på chansen att lyckas.

Ritningen skapas genom ett separat FV-slag när bygget är klart. Differensvärdet är lika med den bonus som ritningen ger till den person som följer den. Riktig bra ritningar kan till och med låta någon med lägre FV i begränsande färdighet lyckas bygga ett komplex hemmabygge. En person som använder en ritning kan bygga saker en teknologisk nivå högre än normalt, men får då inte tillgodose sig bonusen.

Vissa ritningar kan också hittas som dyrbara fornyfynd!

NACKDELAR: För att minska Svårighetsgraden kan konstruktören acceptera upp till tre nackdelar. Varje nackdel minskar Svårighetsgraden med 10. Svårighetsgraden kan dock inte minskas mer än till hälften av ursprungsvårighetsgraden. Vilka nackdelarna blir slumpas fram på tabell 2. Om samma nackdel slås flera gånger blir effekten kumulativ. Slå om ifall den framslagna nackdelen inte har någon effekt på den typen av föremål det handlar om. En variant att hantera nackdelar är att låta konstruktören i samråd med SL bestämma att han bygger ett otymligt vapen för att kunna få ner svårighetsgraden. Det finns beskrivet hur kunskapare lyckats konstruera fullt fungerande laserpickadoler som krävde lavett för att framföras på grund av all kringutrustning, men var ack så populär på Oppfinnarmässan i Hindenburg.

DELAR OCH KOMPONENTER: Med ett lyckat Reparera (begränsat av Teknologi och/eller Naturvetenskap) kan en reservdel av lämplig typ utvinnas ur nästan alla tekniska föremål. Misslyckas slaget är föremålet förstört. Enligt regelboken kan reservdelar delas in i olika typer. Det tillkommer även olika typer av aggregat och plasticsdelar om högteknologiska hembyggen skall göras.

En viktig komponent för att kunna tillverka avancerade prylar som automatförstörarpuffror och energimöjanger är kompromater. Kompromaten är en forntida

Tabell x.1: Delar och komponenter

Typ	Kostnad	Vikt	Teknologinivå*
Mekanisk	50 kr	0,5 kg	1-2
Ångteknisk	25 kr	1 kg	1
Maritim**	10 kr	50 kg	1
Elektrisk	100 kr	0,25 kg	3
Elektronisk	150 kr	0,1 kg	4
Plastics	75 kr	1 kg	2
Kompromat†	50-200 kr	0-0,5 kg	4
Aggregat A-typ†	100 kr	0,5 kg	5
Aggregat B-typ†	300 kr	2 kg	5
Aggregat C-typ†	1000 kr	10 kg	5

* Regelboken sid 104.

** Österhavets Otämjda Riken sid 17.

† Kompromater och energiaggregat kan byggas av reservdelar, se nedan. Dock begränsas byggandet av energiaggregat av Energivapen.

pryl som lagrar elektronisk information och kan styra olika komponenter. Endas ett fåtal mekanitroniker kan använda och bygga föremål med kompromater. I nödfall kan man istället använda två elektroniska reservdelar men ofta med en mindre välfungerande pryl. En annan viktig komponent för den typen av byggen är energiaggregaten som kan utvinnas ur diverse en-

ergivapen. Dessa delas in i storlek A, B och C, där A aggregaten finns i handburna vapen, B i understödstopper och C i tyngre vapen av kanontyp. dokument. Om samma nackdel slås flera gånger blir effekten kumulativ. Slå om ifall den framslagna nackdelen inte har någon effekt på den typ av föremål det handlar om.

RESERVDLAR: Med ett lyckat Reparera (begränsat av Teknologi) kan en reservdel av lämplig typ utvinnas ur nästan alla tekniska föremål. Misslyckas slaget är föremålet förstört.

Exempel: Aristokraten Flärian ber sin tekniskt lagde kamrat Dexter att bygga honom en snitsig specialgjord skorstenshatt. Den ska vara plåtförstärkt och ge ABS4 på huvudet, innehålla en gömd enskottspistol kaliber .45S (Individanpassad +5) och samtidigt vara så fin att den ger +10 i REA. Bygget kräver två reservdelar och den totala Svårighetsgraden blir $5+5+10+10=30$. Dexter har 57 i Reparera, alltså 27 modifierat. Han slår 38 (differens -11), vilket gör att pistolens PÅL blir ynka 64 (75-11). Pistolen funkar visserligen, men Dexter väljer att satsa ytterligare några reservdelar för att öka PÅL.

SLAKTNING AV FORNFYND: Man kan naturligtvis slakta fornfynd för att utvinna reservdelar. Även kompromater och energiaggregat kan också utvinnas. SL avgör hur

Tabell x.2: Hemmabyggen: vapentillbehör

Funktion	Beskrivning	Komponenter	Svårighetsgrad	Teknologinivå
Hylsa	10 stycken hylsor valfri kaliber. Metallhylsor minskar PÅL med 10 och plasticspatroner med 20. Till hagel kan papphylsor tillverkas med PÅL -30. Dessa patroner kan inte laddas om.	Mekanisk reservdel, plasticsdel eller papp	10	2
Flerskottsmagasin	Ökar ett skjutvapens magasin med 1T6 skott eller mer.	Mekanisk reservdel	20 för varje T6 skott i magasinet	2
Kikare	Kan fungera som skarpskyttesikte, se sid 84 i regelboken.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	10	1-2
Energiaggregat typ A	Laser, maser, ultraljud, neutron, plasma och robdes.	Två elektroniska reservdelar, en elektrisk reservdel	20 (laser), 30 (maser och ultraljud), 40 (neutron och robdes), 50 (plasma)	5
Energiaggregat typ B	Laser, maser, ultraljud, neutron, plasma och robdes.	Fyra elektroniska reservdelar, två elektriska reservdelar	20 (laser), 30 (maser och ultraljud), 40 (neutron och robdes), 50 (plasma)	5
Energiaggregat typ C	Laser, maser, ultraljud, neutron, plasma och robdes.	Åtta elektroniska reservdelar, fyra elektriska reservdelar	20 (laser), 30 (maser och ultraljud), 40 (neutron och robdes), 50 (plasma)	5
Stubinutlösare	Prylen aktiveras med stubin. Gäller oftast sprängladdningar. Den enklaste formen av utlösare.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	5	1-2
Dragtändare	Se sid 94 i Regelboken.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	10	1-2
Tryckutlösare	Se sid 94 i Regelboken.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	10	1-2
Fjärrutlösare	Prylen aktiveras med radiosändare.	Elektronisk reservdel, E-pack	10	4

Tabell x.2: Hemmabyggen: funktioner

Funktion	Beskrivning	Komponenter	Svårighetsgrad	Teknologinivå
Täligt	Föremålet är robust och har extra hög TÅL.	Reservdel av samma typ som vapnet	5 för varje +1 på TÅL (max +5)	varierar
Skrytbygge	Prylen är så tjusigt byggd att den ger användaren +5 % eller mer i REA.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	5 för varje +5 % på REA (max +10 %)	1-2
Bonus	Prylen ger en bonus på FV i en färdighet som man använder föremålet till.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	10 för varje +5 % på FV (max +15 %)	1-2
Hinder	Prylen ger avdrag på FV i en färdighet som föremålet påverkar, ex. mekaniska handklovar, fällor och liknande.	Ångteknisk eller mekanisk reservdel	10 för varje -5 % på FV (max -15 %)	1-2
Välbalanserat	Gäller oftast vapen. Ger +5 % eller mer på FV. Kan inte kombineras med Individanpassad.	Reservdel av samma typ som vapnet	20 för varje +5 % på FV (max +10 %)	varierar
Dödligt	Vapnet gör +1 eller mer i extra skada.	Reservdel av samma typ som vapnet	10 för varje +1 på skada (max +3)	varierar
Smidigt	BEG minskas med 1 (5 för hjälmar) eller mer. Värdet kan dock aldrig bli noll.	Ingen	10 för varje -1 i BEG (max -3)	varierar
Verktyg	Ett verktyg för specifikt ändamål.	Mekanisk reservdel	10 för varje +5 % på FV (max +25 %)	1-2
Komproamat	Komproamat	Två elektroniska reservdelar	20	4
Individanpassad	Ger en utvald användare +5 % eller mer på FV. Alla andra får i stället lika stort avdrag.	Reservdel av samma typ som vapnet	-10% för varje +5 % på FV (max +10 %)	varierar
Radiomöjäng	Radiosändare för kommunikation. Räckvidd 1 kilometer.	Elektronisk reservdel, elektrisk reservdel, E-pack	30	4
Tokjosbrännare	Hembränningsmaskin	1-2 ångtekniska eller mekaniska reservdelar (se P-DIK sid 39)	10	1
Diskret	Prylen kan enkelt döljas under kläderna (-25 % lakttagelseförmåga). Gäller inte gevär och andra stora föremål.	Ingen	10	varierar
Psi-skydd	Ger +1T6 på VIL (slås en gång) i försvar mot PSI-angrepp. Måste placeras på huvudet. BEG 25	Elektronisk reservdel, E-pack	20 för varje +T6 i VIL	4
Mistlur (Larmsignal)	Föremålet kan ge ifrån sig ett skarpt ljud.	Valfri reservdel	5	varierar
Lampa	Prylen skapar en stark ljusstråle, motsvarande en handstrålkastare.	Elektrisk reservdel, E-pack	5	3
Kodknäckare	Kan öppna dörrar som kräver ID-kort med lyckat slag mot Teknologi. Glöm inte PÅL.	Elektronisk reservdel, E-pack	10 i grund samt +10 för varje ID-korts-nivå (max 1V).	4
Megafon	Förstärker rösten rejält!	Mekanisk eller elektrisk reservdel	5	2-3
Tändare	Manicken skapar behaglig värme (skyddar mot Kyla) och kan användas för att tända eld.	Elektrisk reservdel och E-pack eller mekanisk reservdel och etanol	5	2-3
Ångmaskin	Ångmaskin som kan driva mindre vagn eller apparatur.	Två till sju ångtekniska reservdelar	10	1

många komponenter av varje typ som kan utvinnas. Ett slag görs för varje, vid misslyckande är komponenten förstörd. Avseende energiaggregat kan olika många aggregat utvinnas. Från ett typ C-aggregat kan två typ B utvinnas och ur typ B kan två typ A utvinnas. Detta förutsätter dock att det är fungerande aggregat, annars

kan enbart delar eller mindre typer plockas ut.

MÄSTERBYGGEN: Alla föremål och hemmabyggen kan byggas av synnerligen skickliga hantverkare och kunskapare och får då extra bonus baserat på reglerna i härskaren och Ättlingen (sid 45).

Fortsättning tabell x.2: Hemmabyggen: vildmark

Funktion	Beskrivning	Komponenter	Svårighetsgrad	Teknologinivå
Rötträkt	Ett heltäckande plagg som sänker zR-nivå ett steg/SAN skyddsnivå 1. BEG 30.	Fornblankt tyg eller tjärat pyriskt	10	1
Luftsil	Skyddar mot gasangrepp. Sänker zR-nivå ett steg/SAN skyddsnivå 1. BEG 30.	Lämpligt husgeråd, mekanisk reservdel, lämpligt pulver	10	2
Vattenrenare	Kondensator med reningsaggregat. Gör vatten fritt från röta (sänker zR-nivå ett steg/minskar SAN-förlust 25 %).	Mekanisk reservdel, ångteknisk reservdel, pulver	10	2
Portabel ugn	En hemmabyggt ugn som snabbt kan grädda zonkost.	Elektrisk reservdel, två mekaniska reservdelar, 2 plasticsdelar, E-pack	15	4
Kamouflage	Ger +5 % eller mer i Smyga/Gömma sig (max +10 %).	Tyg eller naturmaterial	10 för varje + 5 % FV	1



Fortsättning tabell x.2: Hemmabyggen: fordon

Funktion	Beskrivning	Komponenter	Svårighetsgrad	Teknologinivå
Svävare	Föremålet kan sväva fritt i luften. För framdrivning krävs motor eller segel.	Tyg, mekanisk reservdel, elektrisk reservdel, E-pack	5 för varje 50 kg som ska lyftas.	3
Hjul	Tvåhjulig kärra av enklaste sort. Om PÅL-slaget misslyckas går kärran sönder efter 1T6 minuter.	Två ångtekniska eller mekaniska reservdelar samt skrot/timmer.	5 för varje 100 kg som kärran ska bära.	2
Flytare	Ett flytbälte eller flotte. Om PÅL-slaget misslyckas ger den ingen flythjälp. En flotte välter.	En maritim reservdel per 100 kg	5 för varje 100 kg	1
Ånglääk	Ett ångdrivet åk som kan transportera 4 personer. Marschhastighet 50 km/h.	Bilvrak/chassi, Ångmaskin (stor), 6 mekaniska reservdelar	20	2
Ballong/Zeppelinong	Enskilda kunskapare och expeditörer har lyckats med bedriften att tillverka en ballong, eller zeppelinong som man säger i Ulvriket. Vad som krävs är en enklare eldningsmjäng, en korg, ordentliga rep och frånvaro av sans och reson. Man måste ju vara helt galen för att ge sig upp i luften om man saknar vingar!	korg, rep, tyg, två mekaniska reservdelar	20	2

Exempel: Aristokraten Flårian ber sin tekniskt lagda kamrat Nafta att bygga honom en snitsig specialjord skorstenshatt. Den ska vara plåtförstärkt och ge ABS 4 på huvudet, innehålla en gömd enskottspistol kaliber .45S (Individanpassad +5) och samtidigt vara så fin att den ger +10 i REA (Skrytbygge). Bygget kräver två reservdelar och den totala Svårighetsgraden blir $5+5+10+10=30$. Nafta har 57 i Reparera, alltså 27 modifierat. Hon slår 38 (differens -11), vilket gör att pistolens PÅL blir ynka 64 (75-11). Kanske borde Nafta göra om jobbet och acceptera en nackdel eller två för att få högre PÅL.

Speciella Uppfinningar och Byggen

Här presenteras konstruktion samt för funktion speciella uppfinningar och byggen. De flesta finns upptagna i tabell x.2.

Luftsil

Luftsilen är en fattig zonfarares främsta hjälpmedel mot att andas in rötpartiklar. Precis som forntida silmaskar så fungera den genom att zonfararen själv vid varje andetag silar luften genom ett pulverfilter. Det är pulverfiltret som är nyckeln till framgång, varje sann zonfarare har sin egen blandning. Den kan innehålla allt från snus, Muntermåls vitjord, glasskross, plasticspulver, blyertskol eller forndroger uppblandat med träflis.

Hela attrappen fästs runt snytehålet på zonfararen medels läderband eller fornremmar. Fungerar som luftsil i tabell x.2.

Skyddsnivå: +1

Teknologinivå: 2

Vikt: 1 kg

Radons Rötträkt

Efter många års forskning har pyriska kunskapare ledda av Alara Radon lyckats med konststycket att konstruera en träkt som håller alla zonens otyg ute. Träkten består av en tålig läderväv förstärkt på insidan med plastics. Fogar mot den heltäckande stålhelmen och de handsäckar som finns gör att inte det minsta

snuskkryp kan komma in. Som extra förstärkning finns krokar på axlarna där extra b-tong eller blystycken kan hängas på.

En del kunskapare menar dock att det är onödigt och sällan hjälper mot rejäl röta. I samarbete med den Mekaniska Derivatoren utvecklades även en extra enhet som kan kopplas till träkten via en lång tarm eller ett plasticsslang. Enheten fungerar som en omvänd "Damm-uppsugar-inhalatorn" som blåser in luft i träkten via ett rötfilter och gör att man kan färdas in i extrema zonröteområden (i alla fall så långt slangen når). Hela kontraptionen är naturligtvis mycket tung och kräver en etanolmotor, en mindre ånggenerator eller två bärare som vevar en kontinuerligt. Detta är naturligtvis inte ett hinder för en sann zonrotare som vet vilka faror som lurar i rötskadade ruiner. Fungerar som rötträkt i tabell x.2.

Komponenter: Mekanisk reservdel, Blandrustning (tung), 2 plasticsdelar.

Vikt: 20 kg (+ 20 kg om b-tong el bly)

ABS: 6

BEG: 30

Skyddsnivå: Pyrisk skyddsdräkt +2, Tung pyrisk skyddsdräkt (som ovan plus blyplattor och dykarhjälm i koppar) +3

Svårighet: 10

Teknologinivå: 2

DUI-aggregat

Komponenter: Två mekaniska reservdelar, ångteknisk reservdel alternativt en etanolmotor, en plasticsdel per 5 meter slang (bautafidrtarm är endast att rekommendera i nödfall). Ger ytterligare skydd mot röta enligt SLs önskemål.

Skyddsnivå: +2

Svårighet: 20

Teknologinivå: 2

Vikt: 75 kg

Siemens Kylaggregat

Den ulvrikiske kunskaparen Sievert Siemens, uppfann denna säregna pryl under sina resor i Möken. Detta på grund av den höga frekvensen av härsket ister i expeditionens koffertar, som relaterade till Mökens surväder. Attraptionen som i orginalskick var vitmålad efter forntida manér, ser ut som en stor koffert på mindre hjul, eller direktmonterad på ååk. Dess syfte är att kyla mat och gojs precis som vilken jordkällare som helst. För att driva den krävs vanligen en etanolmotor alternativt en mindre ångmaskin. Experiment med att driva den elektroniskt har misslyckats.

Komponenter: Två mekaniska reservdelar, 1 ångteknisk reservdel, 1 koffert, 2 plasticsdelar. Drivaggregat inte inräknat.

Svårighet: 30

Teknologinivå: 2

Vikt: 40 kg

"Bäste bror, alla vet väl att skäggekaskol är det enda luftfilter man kan lita på. Det har rekommenderats av själve Zigge Zmolk. Mald snusjord? Mutantskrock och amsagor!"

*Hyffelbert Dubbelspåår
zonveteran och bätternveter*

Hå-2-Ås Blötdräkt

Den gamla automaten Hå-2Å är vida känd i Simris för sina galna påhitt. Det mest sägenomspunna är blötdräkten som tillverkades på beställning av piratkapten Krååk för att bärga den förlista gutafärjan "Gutland II".

Dräkten som i mångt och mycket påminner om Rasons rötdräkt, ja till och med tyngande b-tong klossa ingår, används för att nedstiga i böljan blå. Andningsluft tillförs via åhlatarmar eller plasticslangar. Vid första tillfället ska den ha fungerat utmärkt men vid det andra (och första djupdyket) gick något fel och när Kapten Krååk kom upp igen hade han värk överallt och blev sedmera en dreglande fåne som nu finns att beskåda på haket Måsen och Tunna i Simris, där han sitter och gör ljud. Hå-2Å meddelar dock att det inte var något fel på dräkten utan snarare kaptenens användande av den.

Komponenter: Mekanisk reservdel, Blandrustning, 2 plasticsdelar. DUI-aggregat

Svårighet: 20

Teknologinivå: 2

Anzug von Dampfs Ångdräkt

Den perfektionistiske Anzug har endast en vettig uppfinning bakom sig. Det är den nu sägenomspunna ångdräkten som tillverkades för att "på ett perfekt tillfyllest sätt, förstärka knektens genomslagskraft och vitalitet på slagfältet" enligt texten i Reveljen.

Dräkten såg enligt beskådarna ut som ett gigantiskt metallskellett med en mindre stol i mitten, diverse ångturbiner och aggregat samt en motorkanon och en påhängd ångpanna som "ryggsäck". I stolen skulle soldaten sitta, fastspänd med vajrar till de olika styrkomponenterna. Något mer finns inte i officiella kanaler men enligt rykten ska den stackars Anzug ha slitits sönder av maskinen när den togs o bruk, varefter den vandrade iväg av sig självt.

Komponenter: Metalskrot, mekaniska reservdelar, ångmaskiner mm.

Svårighet: okänd

Teknologinivå: 2

Dynamos Generator

Dynamo är en legend i den Mekanitroniska Derivatursens medlemskap. Han sägs ha varit iblandad i många oppfinningar som DUI-aggregatet, Vinkelslips Luftskruv och Meromers fantastiska automatvåg. Han stor bedrift ät dock när han visade upp sin nyskapade forngenerator som han svulstigt nog döpt efter sig själv på Hindenburgs Oppfinnarmässa. Den 400 kilogram tunga kolossen användes för att driva en laserpickadoll som kunde skjuta laserstrålar och färgat ljus (som var ofarligt)

Komponenter: Metalskrot, mekaniska reservdelar, elektroniska och elektriska reservdelar.

Svårighet: okänd

Teknologinivå: 4

Vråållåk

Överallt i Skandien försöker händiga motorkultister, marodörer och kunskapare att bygga ihop fordon från forntiden genom att utgå från förstörda chassis eller helt enkelt börja från början, så kallade Skratsjbyggen. Resultaten är väldigt olika minst sagt. Nedan beskrivs ett fordon i krigskärra till vråållåksstorlek.

Komponenter: 10-15 mekaniska reservdelar för chassi, och kaross, där varje reservdel ger 1T10+10 STR (se tabell I, P-DIK sid 33). Enstaka elektriska reservdelar kan också behövas. I övrigt behövs en motor (etanol kan endast hittas som fynd) och tillägg enligt tabell IV i P-DIK sid 35.

Svårighet: enligt SL

Teknologisk nivå: 2-3

Harolds Flygande Vinge

Den flygande vingen är ett nästan mytiskt bygge av kunskaparen, rikets stolthet och allt-i-allon, Harold Meister. Det sägs att han fick idén på en tur in i Dunklehulten letandes efter den sägenomspunna ruinen Apberget. Enligt källor som medföljde på resan ska han ha utbrustit, "men de flaxar ju inte" när han skådade tre störtlykande Ztukas varpå han försvann in i sitt tält och började skissera på sin mäktiga konstruktion.

Den Flygande Vingen är egentligen tre flygande vingar på varandra med en tältduksklädd mittstam där föraren sitter. Den första och sista Flygande Vingen som byggdes, målades i rött och gult och kallades av mindre välvilliga och nu arkebuserade tungor för Den Flygande Cirkusen. Den flög alldeles utmärkt på sin jungfrutest innan testpiloten, grisen Baron Rosch O, flög sin kos. Vart han tog vägen vet ingen än idag.

Komponenter: Segelduk, plastics, fornmotor, 10 mekaniska reservdelar och tre elektriska reservdelar.

Svårighet: 20 med utsmugglad ritning från Ulvriket.

Omladdning av patroner

För att ladda om forntida ammunition krävs tomhylsor av den typ man vill ladda om, blykulor av samma kaliber, krut, tändhattar som är lämpade för patronen i fråga samt ett omladdningskit. Man kan ladda 20 patroner i timmen vilket motsvarar ett färdighetskast. För att ladda om fornpatroner används färdigheten Reparera, relevant Vapenfärdighet eller Sprängämnen. Om färdighetsslaget lyckas får alla patronerna speldata som svartkrutsladdade patroner i regelboken.

Misslyckas slaget med mindre än 30 steg får patronerna -2 i skada samt sänker PÅL med 20 vid avfyrande. Misslyckas man med mer än 30 får man inte ihop några fungerande patroner och blir också av med en tredjedel av det material man använt. Om färdighetskastet blir så att patronerna fungerar med minskad skada och minskad PÅL kan man plocka isär patronerna i denna serie. Om detta görs förloras en tredje del av de ingående delarna/materialet varpå man kan börja om på nytt.

Tar man god tid på sig laddar man 5 patroner i timmen och får +20 % på färdighetsslaget. Om man även samtidigt smälter och formar blykulor (se nedan) blir antalet effektiva patroner man får fram per timme hälften. I denna tid ingår även att rensa tomhylsor från gamla tändhattar och rengöra hylsorna samt i övrigt förbereda dem för laddning.

Materialkostnad

Materialen som används vid omladdning är bly, svartkrut samt tändhattar. Dessa köpes i färdiga förpackningar á 10 omladdningar för 10 krediter. Kostnaden är densamma för alla typer av kulor. Dessa är det inga större problem att få tag på i någon av de tre större städerna. På landsort kan man tvingas köpa allt separat varpå kostnaden ofta blir mångdubbelt högre. Tillgången på bly kan också vara svår varför det kan krävas att man söker upp en manufaktur för att få tag i det, men det kräver inte licens (i Pyri).

Svartkrut är dock något som kräver licens att införskaffa. Oftast kan man införskaffa svartkrut från någon skum handlare. Detsamma gäller tändhattar som är något svårare att få tag på. Tändhattar är heller inte något man med enkelhet kan tillverka själva utan de måste köpas färdiga. Oftast krävs ett slag för Undre Världen för att man ska få fram en säljare.

Om man vill kan man hyra en vapensmed för att ladda om patronerna. Denne har 60 % i relevant färdighet och man garanteras att inte få patroner som är sämre än -1/-5. Kostnaden ökar dock till 2,5 krediter per skott och tomhylsorna får man stå för själv.

Att tillverka kulor

Det är fullt möjligt att tillverka egna kulor genom att smälta bly och forma dessa med en för kalibern avsedd form. En smältskopa kostar runt 2 krediter och en kulform cirka tio krediter. Samma smältskopa kan givetvis användas till alla kalibrar medan man behöver en kulform för varje kaliber. Kulformer är heller

inget som hittas i diversehandeln utan måste ofta specialbeställas eller köpas av någon skum handlare till något högre pris. Anledningen till detta är att en kulform har blott ett syfte att tillverka kulor till vapen, något de kejsrerliga manufakturerna har ensamrätt på. För att tillverka kulor krävs färdigheten Reparera. Man kan gjuta 20 kulor per timme och färdighetsslag.

Tomhylsor

Att ladda om forntida patroner kräver forntida tomhylsor. Tomhylsor av bristande kvalitet kan tillverkas, men för säkerhets skull är det oftast bäst att samla tomhylsor från tidigare avlossade patroner eller köpa tomhylsor löst. Räkna med att en tomhylsa kostar mellan hälften och en tredjedel av vad en med svartkrut omladdad patron kostar.

Omladdningskit

Ett omladdningskit är en serie verktyg specialgjorda för att ladda om forntida patroner. Omladdningskitet finns i två varianter, forntida och pyriskt. Det forntida återfinnes enbart som fynd medan det pyriska går att köpa på svarta marknaden. Ett omladdningskit krävs för att kunna ladda om patroner. Ett forntida omladdningskit ger +10 på färdighetsslaget medan ett pyriskt ger -10. Det forntida omladdningskitet kan ställas om så att det passar för alla kalibrar medan det pyriska har lösa verktyg för varje kaliber. Omladdningskitet innehåller inte kulformer. Man kan även ladda om patroner med improviserade verktyg. Ett verktygsset ger -40 % på chansen att lyckas och motsvarande en pyrisk Verkstad ger -30 %.

Typ av omladdningskit

PYRISKT: Ger -10 % på färdighetskastet. Kaliberspecifikt verktyg för extra kalibrar kostar 10 kr. Kostar 50 kr och väger 5 kg.

FORNTIDA: Finns endast som fynd. Passar alla kalibrar. Ger +10 % på färdighetskastet. Kostar 200 kr och väger 3 kg.