

SPELARBOK V

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE



PROFETEN & URFADERN

Version 1.1
"Den inte så fina versionen"

SPELARBOK V

PROFETEN & URFADERN

ETT SUPPLEMENT TILL MUTANT - UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

Skreven av Leonid Dödsstjärna
Tillägnad L-8

Mutant, all characters thereof are © Paradox entertainment AB.

Innehållsförteckning

- 5 **Ära och berömmelse**
- 6 **1. Profeten och Urfadern**
- 6 **2. Att spela nedfrusen människa**
- 8 **3. Enklaverna**
 - 8 Elysiumalliansen
 - 8 Olympus
 - 8 Heliopolis IX/Metropolis
 - 10 Enklav XIII
 - 10 Bosättning A417
 - 10 Att sova sig igenom Undergången
- 11 **4. Tidigare yrken**
 - 11 Datortekniker
 - 11 Forskare
 - 11 Ingenjör
 - 12 Läkare
 - 12 Lärare
 - 12 Militär
 - 12 Politiker
- 13 **5. Nedfrusna människor i Pyri**
- 14 **6. Fornarv**
- 17 **7. Teknologi**
- 18 **8. Vulpes Erectus Sapiens**

ÄRA OCH BERÖMMELSE

"Mök! Snuskkryp och ulkdynga!"

Viktor von Rägnfält hade vid ett flertal tillfällen lovat den lilla äventyrargruppen att han inte skulle låta sitt humör få överhanden. Han hade också, vid ett flertal tillfällen, brutit det löftet. Ibland lät hand det gå ut över räven Rack, men oftast över gruppens automat L-8. Och tur var väll det, eftersom den inte tog lika illa vid sig som Rack. Föremålet som nu fick utstå hans humör var något slags fornvapen. Den bestod av en gul låda med en sladd som lede fram till ett långt svart pipa. Den var säkert värd sin vikt i reda krediter hemma i Hindenburg, men den var långt ifrån det fantastiska fynd Viktor hade hoppats på. Och nu vägrade den dessutom fungera.

"Förbannade motvalsmanick!"

Det var nog bäst att stoppa Viktors bärsärkagång innan han tillförde mer skada på fyndet.

"Ta det lugnt Viktor. Vi kan ta med den som den är. Det finns säkert någon som kan reparera den åt dig när vi kommer tillbaka till Hindenburg."

"Nej! Jag tänker inte komma tillbaka med ett defekt fynd. Vill den inte fungera så får det vara, vi hittar något annat istället."

Räven suckade djupt. Människor och deras förmökade stolthet.

"Om vi fortsätter längre kommer vi inte ha förnödenheter nog att ta oss tillbaka. Nöj dig med den där manikeln."

Huruvida Viktor skulle följt rävens råd eller inte fick ingen veta, för i det ögonblicket kom det, helt plötsligt och från ingenstans, en kvinna rusande. Hon sprang rakt mot dem, viftade med armarna och tjöt som en dåre. Rack var nära att ta till skarprättaren i ren förvåning. Kvinnan stannade

tvärt och utbrast något helt obegripligt. Viktor greppade även han osäkert om sitt vapen. Det var inte helt ovanligt att träffa på andra zonfarare, men de betedde sig sällan såhär underligt.

"Vem är du?" begärde Viktor att få veta.

Frågan besvarades bara med mer obegripligheter och en oförstående blick. Viktor återupprepade frågan, långsammare och tydligare denna gången, men det hjälpte inte. Han blev endast belönad med långa haranger av nonsens i en allt mer desperat ton. Kunde det kanske vara Gotländska? Fast ingen gotlänning betedde sig så underligt.

Plötsligt svarade L-8 på kvinnans babbler.

"Förstår du henne?" utbrast Viktor

"Ja."

"Varför sa du inte det med en gång?"

"Ni frågade inte."

"Automatskrälle! Fråga vem hon är och vad hon gör här då!"

Ett par meningar utbyttes mellan kvinnan och automaten.

"Nå? vad säger hon?"

"Hon säger att hon heter Irene. Hon och hennes kunskaparvänner bodde här."

"Bodde här? Mitt ute i vildmarken?"

"Vilket språk pratar ni egentligen L-8?" frågade Rack.

"Det Gamla Språket."

"Det Gamla Språket?" sa Viktor upphetsat. "Är hon en formänniska? Från en enklav? En alldeles äkta formänniska?"

"Det verkar så." sa Rack försiktigt. Bägge två glodde oblygt på den lätt ovärdade kvinnan ett par ögonblick.

"Förstår du vad det här betyder, Rack? Det kan vara



den största upptäckten sen Elysium II. Det kommer definitivt ge mig en plats på exploratorämbetet. Kanske kan jag till och med bli chefexplorator i sinom tid!" Viktor var nu så upphetsad att han knappt kunde stå still.

"Om hon vill följa med oss, det vill säga." sa Rack med en axelryckning. "Hon är inte direkt som en manick man kan slänga över axeln."

Viktor blev med ens stilla. Han vände sig till

roboten.

"L-8, fråga henne, Irene, fråga om hon skulle kunna tänka sig att följa med oss till Hindenburg."

L-8 framförde önskan till fornkvinna, som log mot Viktor och gav ett jakande svar.

"Välkommen till gänget då." sa han och sträckte fram handen mot Irene som tog den. "Mot Hindenburg. Mot ära och berömmelse!"

1 PROFETEN & URFADERN

Välkommen till denna spelarbok. Vare sig det är du själv, din syster eller hela din rollspelsgrupp som vill spela en nedfrusen människa finns här matrealet för det.

I ett Skandinavien befolkat av allsköns mutanter och missfoster finns det en liten grupp människor. Människor som inte är ättlingar till folket som utvandrade från enklaverna, utan en rest av det som blev kvar. Då och då dyker de upp, vilsna och förvirrade, men med sin ojämförliga kunskap mäktiga. lika oförstådda som vördade av sin omvärld. Fornmänniska, urfader.

Enormt sällsynta och oftast isolerade lever de ibland Pyris övriga invånare. De Gamla språket är för längesedan bortglömt av de flesta, så de nedfrusna får klara sig på det lilla Skandi de lyckas snappa upp.

Denna spelarbok handlar om hur man kämpar sig fram i gryningsvärden som fornmänniska. Först och främst finns de grundläggande reglarna om hur man skapar en Nedfryst Människa samt hur man skall förhålla sig till språk och färdigheter som Bildning och Zonkunskap. Därefter följer kortare beskrivningar av några av de enklaver som omnämns i övriga böcker. Sedan kommer ett kapitlet som berör de yrken som skulle passa en person från enklavtiden. Efter det en beskrivning på hur Pryisamfundet ser på fornmänniskor och hur fornmänniskor ser på Gryningsvärden och sin egen roll i den. Sen kommer en lista på färdigheter för Nedfrusna Människor; Fornarv. Dessa består mest av allsköns nyttoprylar. Slutligen kommer ett kapitel som berör ett antal nya droger.

Mycket nöje!

2 ATT SPELA NEDFRUSEN MÄNNISKA

Mången är den person som velat spela den där lågstadieläraren eller den arge skåningen i stasis. Denna bok innehåller så väl regler som beskrivningar på enklavsamhällen och de personer som bodde där.

Som spelare kan det vara viktigt att tänka på vilken roll rollpersonen hade innan nedfrysningen och varför man valde att bli nedfrusen. Var det meningen, eller var kanske tanken att denna bara skulle bli kvar där i en vecka?

Hur reagerar rollpersonen på den radikalt

annorlunda miljö den vaknar upp till? Ett samhälle bestående av mutanter och talande tänkande djur. Är det ett stort äventyr eller vill den inget hellre än att krypa tillbaka i kryokistans kalla sömn? Försöker rollpersonen använda sin unika kunskap för allas bästa eller utnyttja det för sitt eget gagn?

Nedfrusen människa (NFM)

De nedfrusna människorna består av de personer som av olika anledningar valde att försöka överleva katastrofen genom kryosömn eller stasis. De

stammar från en tid när levnadsvillkoren inte var lika hårda som de är i dagens Pyri, de är därför oftast klenare än sina ättlingar. Å andra sidan är fornmänniskor ofta både intelligenta och välutbildade, med en naturlig fallenhet för teknologi. Gryningsvärlden kan vara både förvirrande och skrämmande för en fornmänniska, ingenting har förberett dem på de missfoster som nu bebor ytan. Det som oftast räddar dessa människor från depression och undergång är deras uppfinningsrikedom och vetgirighet.

- NFM slår 3T6 för sina grundegenskaper. I poängsystemet får de 77 poäng att sätta ut på sina grundegenskaper. Till skillnad från övriga klasser kan de genom att offra SP öka INT till maximalt 20. För varje 2 SP som offras ökas INT med 1.
- NFM har tillgång till de förmågor som kallas Fornarv
- Alla NFM börjar spelet med ett ID-kort av minst nivå I.
- NFM talar och läser det Gamla språket och har därför tillgång till den tränade färdigheten Skandi (INT)
- Färdigheten Teknologi räknas som en naturlig färdighet för NFM.

Färdigheter

Skandi (INT)

I Pyrisamfundet talas Skandi, eller Skrofmål som det också kallas. Det skiljer sig radikalt från det mäktiga teknikspråk som talades före katastrofen, kallat det Gamla språket. Alla NFM förstår till en början endast Det Gamla Språket, därför har de den tränade färdigheten Skandi.

Att hela tiden slå slag för att kommunicera kan både isolera RP och spelaren från resten av gruppen. I en sådan situation är det bra att ha med en robot i gruppen, eftersom dessa förstår Det Gamla språket. En SL kan låta bli att kräva färdighetslag i annat än pressade situationer eller när mycket specifik information, så som hur en vis fornmanick fungerar, skall delges. En god rollspelare bör själv kunna avgöra hur bra denne pratar i vardagsituationer.

Ett alternativ är att låta spelaren ha varit upptinad så länge att denne lärt sig tala Skandi.

Förståelse för Det Äldsta språket hos en fornmänniska är ingen självklarhet, för att förstå detta måste färdighetslag i Naturvetenskap klaras.

Färdighetsvärde	Språklig nivå
0-19	Kan förmedla de mest basala sakerna, som sitt namn.
20-39	Kan formulera enklare meningar, men oftast inte grammatiskt korrekt.
40-59	Talar hyfsad Skandi, men bryter grovt.
60-79	Talar god Skandi med varierat ordförråd, bryter lätt.
80-	Talar som en infödd.

Exempel	Modifikation
Kommunicera ditt namn	+25%
Berätta din livshistoria	-10%
Ge instruktion om att sätta ihop en Billy bokhylla	-15%
Förklara avancerad högteknologi	-25%

Bildning, Undre världen och Zonkunskap för NFM

Här får SL använda sitt sunda förnuft när det kommer till vad rollpersonen vet eller klarar av.

I fallet Bildning är det troligt att rollpersonen är duktig på att anpassa sig till sociala sammanhang och har lätt att själv förstå de oskrivna sociala reglerna hos olika grupperingar. Däremot har de knappast koll på vilka personer som tillhör gräddan i Pyri, eller specifikt Pyriska seder eller företeelser. Byråkrati har å andra sidan ungefär samma uppbyggnad vart man än kommer.

När det kommer till Undre världen har rollpersonen en fallenhet för att lista ut vilka personer som troligtvis vet något, samt hur man får dem att berätta mer än vad de egentligen tänkt utan att de själva inser det. Däremot vet man inget om de grupper som rör sig på Pryris gator och torg, men en värtalig person kan ta sig igenom det med någon som känner någon som känner någon.

Zonkunskap är inget som är omöjligt för en fornmänniska att ha. Strålning och miljögifter är knappast något som är isolerat till Pyri, och fornmänniskor har god koll på radioaktivitet och vad det innebär. Många av de missfoster som idag

lever i zonerna har också sitt ursprung i en eller annan enklavs laboratorie. Men det är långt ifrån alla, och de som faktiskt gör de kan ha utvecklats på egen hand sen dess. Så som sagt var, tillämpa sunt förnuft.

Inte leva i denna värld är galen!

-Mats, formänniska

3 ENKLAVERNA

Det som kom att kallas katastrofen, och vad som formade Skandinavien till vad det är idag, var egentligen en rad händelser. Den första var att en Marssond råkade få med sig ett virus till jorden. Viruset var extremt aggressivt och ytterst dödligt. Sjukdomen är känd i Pyri som Röda pesten. Även föroreningar, meteoritnedslag och krig bidrog till att göra jordytan obeboelig.

Människorna drog sig då tillbaka i isolerade enklaver. En enklav är en stor underjordisk stadsstat. Förutom de stora statsenklaverna fanns det på flera ställen mindre forskningsstationer och militär-bunkrar, ibland sammanbundna med sin stat med underjordiska tåg.

Människorna försökte att med genetikens hjälp skapa varelser anpassade för ett liv på den nu ödelagda ytan. Samtidigt ökade avunden och miss-tänksamheten emellan tills det nådde den punkten att atomkrig utbröt. När radioaktivt nedfall förstörde det sista hoppet om att göra ytan beboelig för människor igen inom överskådlig framtid, startades rymdkolonisationsprogram. Man forskade mycket kring psi-förmågor och hur man bäst skulle anpassa människan till ett liv i rymden. Dock var det omöjligt att få med alla människor på de stora generationsarkarna och de som inte blev utvalda till rymdprogrammen hade att välja på att framleva sina liv underjord eller att låta sig placeras i kryo eller stasis, och utsätta sig för risken att aldrig vakna igen, i väntan på bättre tider.

Här nedan följer beskrivning på ett par enklaver. Troligast är inte att rollpersonen kommer direkt från en enklav utan snarare en övergiven forsknings-station eller liknande.

Elysiumenklaverna

Under enklavtiden dominerades Skandinavien till stort av Elysiumalliansen. Den bestod av Elysium I-VII och de låg utspridda i Skandinavien från norr till söder och så långt österut som Ryslands gräns. Enklaverna varierar stort till utförande och placering, Elysium III var till exempel en undervattensenklav. Förutom Elysium III, vilken är den enklav som släkterna Wrede och Schöld kommer ifrån, är den näst kändaste enklaven i Pyri-samfundet efter Elysium IV. Elysium IV är den enklav som enligt legenderna Maximilian Skarprättare kom från.

Exakt vad som utlöste krig mellan Elysium-enklaverna är det ingen som vet, med det är tydligt att enklaverna inte skydde några medel för att utrota varandra. Direkta missilangrepp var inget ovanligt, och lyckades en arme väl ta sig in i en enklav använde denna allt som stod till hands för att försvara dig. Alla robotar som härstammar från Elysium VII är till exempel, som ett sista desperat försvarsförsök, programmerade att döda alla som kommer från Elysium IV.

Olympus

Olympus sägs vara ursprungsenklaven för människorna som bor i och kring Moss. I denna enklav forskade man mycket på psi-förmågor, men speciellt dessas användning i krigföring.

Heliopolis IX/Metropolis

Heliopolis ligger i Ulvriket, mer specifikt i den iskalla zonen Gruznan. Enligt Ulvisk historie-skrivning kom Ulvrikets grundare krigarhövdingen Barbarossa upp ur denna enklav, men den kallas då Metropolis. Ett problem kring Heliopolis var de



Förbud

enligt lag 47/5

mot tillträde, fotografering mm

Det är förbjudet för obehöriga att beträda, fotografera eller alltså använda eller besöka detta område efter namn det skänkta länets ägare.

stora automatarméerna varför det flitigt konstruerades robdesvapen och automatkräfta i enklaven.

Enklav XIII

Strax norr om Nordholmia ligger Enklav XIII. I denna enklav sysslade man mycket med robot- och vapentillverkning, särskilt med kärnvapen. En stor mängd framstående atomforskare bodde här och enklaven är utrustad med en avfyringsramp för dylika missiler.

Bosättning A417

A417 är en minde bosättning för folk som av någon anledning valde att inte bo i de stora dominerande enklaverna. Problemet med dessa mindre bosättningar var att de var dåligt lämpade för flergenerationsboende. A417 krävde närhet till andra underjordiska enheter och tillgång till markytan för föda och avfallshantering. Förståeligt vis klarade sig inte denna och liknande bosättningar speciellt bra genom undergången. Upptäckten av Bosättning A417 var det som kom att göra Hotell Hote berömt över hela Pyri.

Att sova sig igenom Undergången

Olika tekniker utvecklades av människor för att kunna leva igenom långa tidsperioder. En del lät sin hjärna bli scannad och digitaliserad av datorer, andra förvandlade sig till plast i hopp om att på något sätt bli kopierade i framtiden. Men vanligast var ändå att man försatte sig i någon form av långtidshibernation.

Kryonik

Det vanligaste sättet att låta människor sova sig

igenom en lång tidsperiod var kryonik. Patienten förvaras i en temperatur nära noll grader Kelvin. Det var av stor vikt att nedkylningen och upptiningen gick snabbt för att inte iskristaller skulle bildas mellan cellerna.

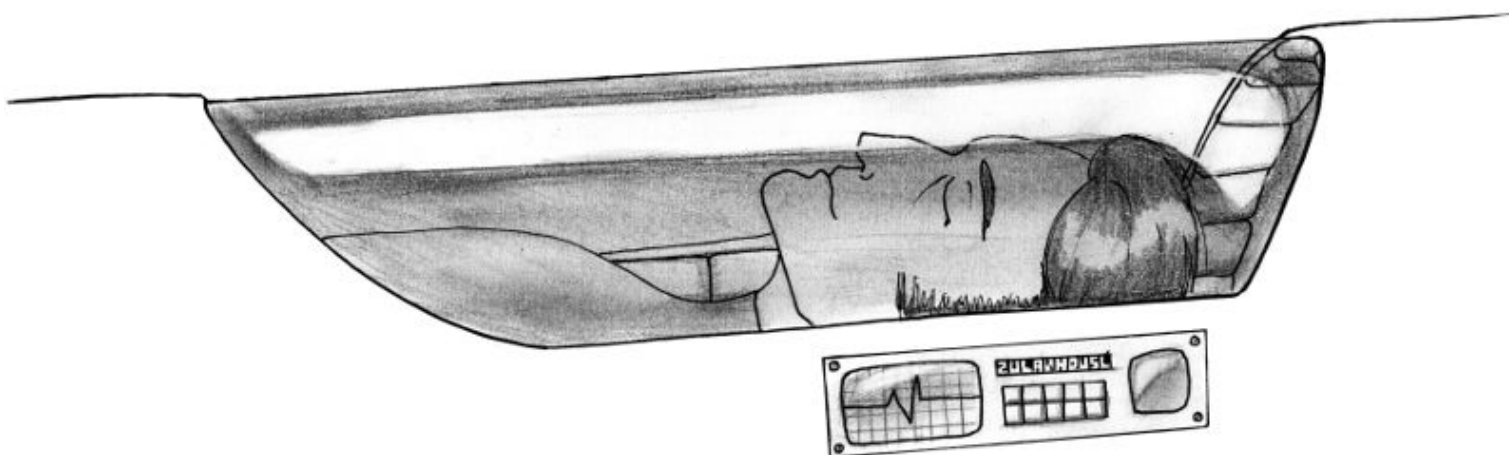
Det var en välbeprövad teknik som användes för såväl straffångar som sjukhuspatienter. Tyvärr behövde kryokistor både ström och underhåll, långvarig vistelse i kryo utan riktigt underhåll påverkar både kropp och minne negativt. Personer som skulle vistas länge i kryo fick alltid en dos av läkemedlet Kryotikum som förhindrar kryoskador.

Stasis

Ett annat sätt att genomleva århundraden var såklart stasis. Sasis hade en del fördelar, men också nackdelar, bland annat det att ett stasisfält alltid var runt, och därför lite svårare att förvara.

Stasisfenomenet upptäcktes av den slump, vid ett experiment med superledare och kallfusion. Fenomenet fick ingen förklaring innan civilisationen kollapsade, men det hindrade inte flitigt bruk. För att skapa ett stasisfält krävdes enorma mängder energi, men när det väl var aktivt behövdes, till skillnad från kryoniken, ingen mer energi för att hålla igång det.

Tiden i ett stasisfält står stilla, och det var därför ett perfekt sätt att förvara känsliga mediciner, kulturskatter och liknande. Människor var man dock ganska försiktig med att stoppa in i stasis eftersom det fanns en risk att levande varelser tog skada av att få sitt kontinuum brutet och kunde bli apatiska av att vistas i stasisfält. Fälten är inte heller helt perfekta, styrkan hos dem degenererar långsamt, när styrkan når en viss nivå upphör helt enkelt



stasiseffekten.

Ett stasis fält kan variera i storlek från några få centimeter till nära hundra meter i diameter men är alltid en perfekt geometrisk silverskimrande sfär. På sfären sitter oftast en deaktivator som är fäst

med ett magnetiskt ankare på sfärens insida. Det enda som kan skada en stasisfär är ett mycket starkt magnetfält. Det kan aldrig existera ett stasisfält inuti ett annat stasisfält.

4 TIDIGARE YRKEN

Livet i enklaverna präglades mycket av teknologi. Alla tunga, jobbiga eller farliga sysslor utfördes av robotar vilket innebar att människorna ägnade sig åt mer akademiska saker. Enklaver innehöll alltid ett stort antal forskare och uppfinnare, som ägnade all sin tid åt att se till att den egna enklavens utveckling låg steget före andras. Nedan följer en beskrivning på de yrken som en rollperson tidigare kan ha haft i enklaven. Naturligtvis är detta inget som man slaviskt behöver följa, spelare och spelledare kan själva komma överens om vad som passar rollpersonen. Alla NFM får sitt startkapital i E-pack typ mini, eftersom det inte är troligt att de har pengar som går att handla med i Pyrisamfundet.



Datortekniker

De stora och komplicerade nätverken som fanns i enklaverna behövde såklart all möjlig slags underhåll. En datortekniker kunde sköta allt från serverkraschar till virusrensning. De var väsentliga för både det dagliga livet och för försvaret av enklaven.

Lämpliga arv: Neurointerface, Expertområde datorprogrammering

Färdigheter: Fordon, Låsdyrkning, Naturvetenskap, Reparera, Undvika.

Startkapital: 3st E-pack mini eller 1T6 E-pack mini

Forskare

Varje enklav hade sin egna forskarstab. De ägnade sig mest åt teoretiska ämnen men också Genetikens ädla konst. En bra forskarstab var viktig för att enklaven skall kunna utvecklas, anpassas och göra framsteg. Dock var de oftast misstänksamma och vaktade noga så att ingen stal deras forskning. De kunde också vara besatta av att uppvisa forskningsresultat som bevisade deras egen överlägsenhet över kollegorna.

Lämpliga arv: Expertområde

Färdigheter: Fordon, Naturvetenskap, Medicin, Undvika, Zonkunskap

Startkapital: 4st E-pack mini eller 1T8 E-pack mini

Ingenjör

Ingenjörerna var de som byggde och utvecklade nya robotar, vapen och vardagsteknologi. En ingenjör var vanligtvis smart men introvert, och enormt övertygad om sin egen vikt för samhället. De sågs ibland som lite udda i sin besatthet med att utveckla nya prylar, för vem behöver egentligen en laserstyrd potatisskalare?

Lämpliga arv: Expertområde naturvetenskap, reparera, Fornvapen

Färdigheter: Energivapen, Fordon, Naturvetenskap, Reparera, Undvika

Startkapital: 4st E-pack mini eller 1T8 E-pack mini

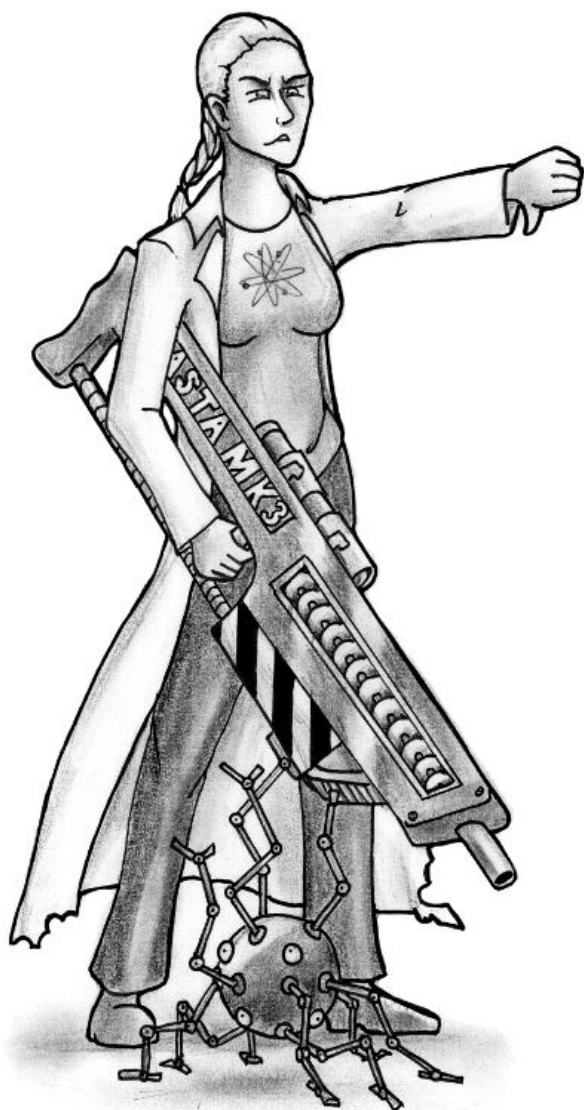
Läkare

Läkare var självklart viktiga för enklaverna, där det kunde bo flera tusen människor. Enklaverna hade såklart stora välutrustade sjukhus med mycket duktiga och välprogrammerade medicinrobotar, men när det kom till kritan ville ändå de flesta helst bli opererade av en medmänniska. Läkarna var stolta och välutbildade, och satte stor vikt vid konsten att skriva oläsligt, även om alla recept och patientjournaler numera lagrades digitalt.

Lämpliga arv: Medkit, Expertområde medicin.

Färdigheter: Bildning, Fordon, Naturvetenskap, Medicin, Undvika

Startkapital: 4st E-pack mini eller 1T8 E-pack mini



Lärare

För att få framstående tekniker, forskare, ingenjörer och läkare behövdes såklart duktiga lärare på alla nivåer. Hos lärare lyser pedagogikens och tålmodets stjärna, ingen är för dum för att lära sig allt. De flesta lärarna är dock beroende av kaffe i den ena eller andra formen, kaffepauser skall gärna hållas ofta och länge.

Lämpliga arv: Expertområde,

Färdigheter: Bildning, Fordon, Naturvetenskap, Spel, Vildmarksvana, Undvika.

Startkapital: 3st E-pack mini eller 1T6 E-pack mini

Militär

Livsviktigt för enklavens försvar var såklart militärledningen. De organiserade försvar och anfall både i och utanför enklaven. De är väl förtrogna med all offensiv teknologi men också fullt kapabla att döda med bara händerna om det skulle behövas. Militären är välorganiserad och disciplinerad. Att som soldat vaka upp i Gryningsvärden kan antingen vara förvirrade, eftersom man plötsligt står utan klara order, eller en lättnad i att få lov att göra som man själv vill.

Lämpliga arv: Fornvapen, Rustning, Uppgradering ID-kort

Färdigheter: Energivapen, Fordon, Tunga vapen, Sprängämnen, Stridskonster, Undvika.

Startkapital: 3st E-pack mini eller 1T6 E-pack mini

Politiker

Även en enklav behöver ledas, det behövs alltid någon som säger vilken forskning som är mest lovande och vilka ingenjörer som skall ha mer pengar. Även organisation av sociala tjänster och att se till att lagar och förordningar fungerar i samhället faller på politikerns lott. En stor del av tiden som politiker går självkart åt att se till att man har den stora massans gillande. Retoriken är den duktige politikerns ständiga följeslagare.

Lämpliga arv: Uppgradering ID-kort

Färdigheter: Bildning, Fordon, Spel, Undre världen, Undvika

Startkapital: 20st E-pack mini eller 2T10+10 E-pack mini

5 NEDFRUSNA MÄNNISKOR I PYRI

Fornmänniskan är fysiskt svagare än sina ättlingar men har i gengäld ett skarpt intellekt som kommer sig av god utbildning samt en miljö som främjade intellektuellt begåvade. Tack vare sin ingående kunskap och teknologi, medicin och fornföremål har en nedfrusen all möjlighet att slå sig fram i det pyriska samhället. Igen vet hur stort antal nedfrusna människor det finns i Pyri, men det rör sig om under ett hundratal individer levande på ytan och ett okänt antal som fortfarande ligger gömda i enklavernas djup. För den som letar återfinns de på alla nivåer av samhällsstegen, från rännstenen till administrationen.

De fornmänniskor som bor i Pyri är oftast enstöringar som inte riktigt vet hur de skall förhålla sig till värden de vaknat upp i. Den är helt annorlunda än den miljö de växte upp i och varje dag kan bli en kamp för överlevnad. Helt utan kontaktnät är det lätt att hamna fel, och en så enkel sak som språkförbistring kan få den mest framstående forskare att ta till flaskan. På grund av sin okunskap om världen riskerar nedfrusna att lätt bli utnyttjade av diverse intressenter, med eljest lögner och diverse rävspel.

I Pyri med omnejd finns det gott om människor som ägnar sig åt förfädersdyrkan. Dessa består nästan uteslutande av icke muterade människor. Får en sådan sammanslutning nys om nedfrusens existens kan denne räkna med att bli nästintill dyrkad av kultens medlemmar. En del har naturligtvis inget emot dylikt kändisskap, att plötsligt befinna sig i centrum för en kult kan ha sina fördelar.

Naturligtvis finns det liknade sammanslutningar för

folk som skyr den gamla världen. De anser ofta att all teknik är av ondo och orsaken till undergången var människorna som levde då. Att dra till sig uppmärksamhet från dessa, vare sig gruppen består av människor eller mutanter, kan visa sig ödesdigert. Fornmänniskor som utmärker sig med extrem påhittighet och uppfinningsrikedom blir ganska snabbt kontaktade av den Pyriska administrationen och hamnar under statligt kontrakt. Dels för att dra nytta av deras kunskaper och dels för att ingen av de omkringliggande rikena skall göra detsamma. Den tekniska utvecklingen är väldigt viktig för att man som nation skall ligga i framkant.

På andra håll i mutantskandinavien, närmare bestämt byn Tuskk som ligger inne i zonen Musten, utnyttjas istället fornmänniskor som slavar. Nyväckta och förvirrade är de enkla att kontrollera. De används mest för skrotletarexpeditioner ute i zonen.

En del fornmänniskor som inte vill beblanda sig med gryningsvärden drar sig tillbaka ned i de bunkrar de kan hitta i jakt på livet de lämnat bakom sig. Andra hittar robotsamhällen att slå sig ned i. Dessa känner oftast mer kamratskap med robotar än med andra levande varelser. De flesta robotar stammar, liksom fornmänniskorna, från enklaverna. Robotar är för fornmänniskor ytterst bekanta och betraktas som något helt vardagligt, dessutom kan de kommunicera med varandra på Det Gamla språket. Det är inte helt ovanligt att man hittar fornmänniskor i robotsammanslutningar. Enligt ett rykte har till exempel De Autonoma en agent i Nordholmia som är fornmänniska.

**Det är som om min barndoms underhållning
kommit till liv. Jag vet inte om jag skall
skratta eller gråta.**

- Spartacus Blanc

6 FORNARV

Nedfrusna människor har varken mutationer eller talanger. Det som särskiljer dem från andra klasser är deras förståelse av och tillgång till högteknologi. Alla människor på den gamla tiden fick lära sig att hantera teknologi och de flesta har med sig en eller annan pryl in i den nya världen.

Förmågor kan köpas för SP enligt tabellen eller slumpmässigt slås fram till en kostnad på 2 SP per slag. En kombination av båda kan också användas.

1T100	Förmåga	Kostnad
1-10	Exointerface	2
11-22	Expertområde	1/ämne
23-32	Forndroger	2
33-54	Fornpryl	1
55-56	Fornvapen	5/vapen
57-66	Medkit	3
67-76	Neurointerface	3
77-88	Rustning	1/ABS
89-100	Uppgradeing ID-kort	1/nivå

Exointerface

Kostnad: 2

Beskrivning: Exointerface är det enklaste och förmodligen vanligaste sättet av uppkoppling för att agera i cyberrymden. Den består av en kappa mjuk plastics som sluter tätt runt hjässan och kopplas upp mot en terminal via en optisk kabel.

Expertområde

Kostnad: 1/ämne, max 5

Beskrivning: Rollpersonen har unika kunskaper från den gamla tiden. Det kan röra sig om kunskaper inom Medicin, Naturvetenskap eller Reparera.

Varje SP ger rollpersonen tillgång till ett specialområde inom vilken den anses ha 1,5 x Medicin/Naturvetenskap/Reparera. Några exempel ges nedan. Om förmågan slagits framslumpmässigt slår du tT3 för att avgöra vilket område rollpersonen specialiserat sig på.

Färdighet	Expertområde
1 Medicin	Fältkirurgi
	Infektionssjukdomar
	Förgiftning
	Strålskador
	Brännskador
	Psykologi
	2 Naturvetenskap
Telekommunikation	
Geologi	
Kemi	
Fysik	
Biologi	
3 Reparera	PSIologi
	Robotar
	Datorer
	Energivapen
	Fordon

Forndroger

Kostnad: 2

Beskrivning: Rollpersonen har tillgång till droger från den gamla tiden, och om den inte redan har det, en autoinjektor. Slå 1T100 på listan:

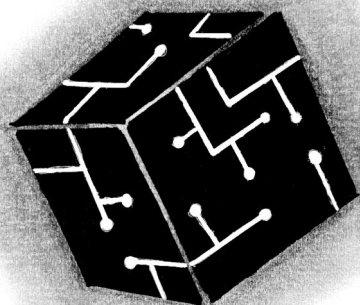


1T100	Drog
1-5	Bovuzator
6-10	Dormazol
11-15	Enduran
16-20	Intelligator
21-25	Rapidyl
26-30	Restorin
31-35	Sanningsdrog
36-40	Lydnadsdrog
41-45	HERO
46-50	Motgift, sövande, MTOX 12
51-55	Motgift, skadligt, MTOX 10
56-60	Motgift, dödligt, MTOX 5
61-65	Gift, sövande, TOX 12
66-70	Gift, skadligt, TOX 10
71-75	Gift, dödligt, TOX 5
76-80	PSIblock
81-84	Radblock
85-88	Radiac
89-90	Radnegator
91-93	Läkedrog I
94-96	Läkedrog II
97-98	Läkedrog III
99	Regen I
100	Regen II

Fornpryl

Kostnad: 1

Beskrivning: Rollpersonen har en pryl med sig från den gamla tiden. Slå 1T100 på fornprylstabellen.



1T100	Pryl
1-4	Energipack typ A
5-8	Energipack typ B
9-12	Energipack typ C
13-16	Karta över Sverige
17-20	Cigarettändare
21-24	Digitalkamera som rymmer 1800 bilder, drivs av ett minipack
25-28	Polaroidkamera med 20 rullar a 20 bilder
29-32	Schweizisk armékniv
33-36	Silvertejp
37-40	En flaska T-röd
41-44	Bok, Gorge Orwells 1984
45-48	Kikare
49-52	Ficklampa, med batteri som laddas om man skakar den
53-56	Huvudvärkstabletter, 12 st
57-60	Geigermätare
61-64	500g salt
65-68	Kompass
69-72	Handduk med texten Don't Panic
73-76	1 tub Karlssons klister
77-80	Solcellsdriven mp3spelare.
81-84	5 portioner nödmat
85-88	En coca-cola burk
89-92	1 Komradio
93-96	Tandborste
97-100	MMO-kub. Din dagbok, med plats för fler dagboksanteckningar

Fornvapen

Kostnad: 5/vapen

Beskrivning: Rollpersonen är utrustad med ett vapen från den gamla tiden. Alla vapen har 2T10+10 skott när spelet startar. Om talangen slagits fram slumpvis används följande tabell för att se vilket vapen rollpersonen har. SL kan också bestämma att spelare som köper förmågan måste slå för att se vilket vapen de utrustats med. I båda fallen väljer spelaren själv om det skall vara avstånds- eller närstridsvapen. Är det ett energivapen och rollpersonen inte har färdigheten Energivapen får rollpersonen en tränad färdighet för just det specifika vapnet den erhållit.

1T10	Avståndsvapen
1	Pistol 10mm
2	Armborst, automatladdad
3	Nålpistol, (1T3: 1-Sövande TOX 12, 2-Skadande TOX 10, 3-Dödligt TOX 5)
4	Roblockgevär
5	Laserpistol
6	Lasergevär
7	Maserpistol
8	Masergevär
9	Ultraljudsgevär
10	Gyrojetpistol

1T6	Närstridsvapen
1	Vibrokniv modell Rambo IV
2	Vibrovärja
3	Monofilamentspiska
4	Stridssåg
5	Chockbatong
6	Plasmasvärd

Medkit

Kostnad: 3

Beskrivning: Rollpersonen har en medicinväska med bioscanner, kirurgiska laserinstrument, sårtvätt, desinfektionsmedel, plåster, bandage, smärtstillande och en autoinjektor. Den medicinala utrustningen, kombinerat med kunskap om dess användning, ger rollpersonen +25% i färdigheten Medicin. Väger 2,5 kg.

Neurointerface

Kostnad: 3

Beskrivning: Rollpersonen är utrustad med ett inerface som är direkt sammankopplad med nervsystemet. Neurointerface är utan tvekan det snabbaste och bekvämaste sättet att koppla upp sig mot resterna av cyberrymden.

Alla naturvetenskapslag via neurointerface görs med +10 i FV.

Rustning

Kostnad: 1/ABS, max 4

Beskrivning: Rollpersonen har en skyddsdräkt. Dräkten täcker hela kroppen utom huvudet. Varje SP som läggs ger skyddsdräkten 1 ABS och 2% mer i BEG. Har förmågan slumpmässigt slagits fram slås 1T4 ABS.

Uppgradering ID-kort

Kostnad: 1/nivå

Beskrivning: Rollpersonen har ett ID-kort av högre nivå. För varje SP som läggs på förmågan får rollpersonen en nivå högre.

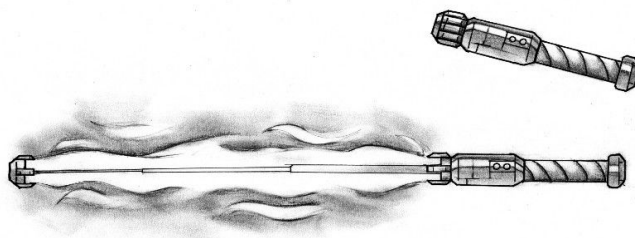
Typ	Bärare
I	Civilister
II	Polis, menig soldat
III	Officer, polisbefäl
IV	Säkerhetspolis
V	Minister
VI	Stadschef
VII	Militär- och polisedning



7 TEKNOLOGI

Plasmasvärd

Med enorma mängder energi skapar plasmasvärdet joniserad gas, plasma, som sedan hålls på plats med ett magnetfält. När plasmasvärdet är påslaget vanlig luft lyser det blålila. Det funkar inte under vatten eller i vakuum. Plasman i svärdet är så het att den kan skära igenom nästan vad som helst. Svärdet är 130 cm men kan fällas ihop så att det blir endast 30 cm. Kräver färdigheten energivapen. Den går på ett e-pck typ A. För att slåss med svärdet slår man Närstrid begränsat av Energivapen.



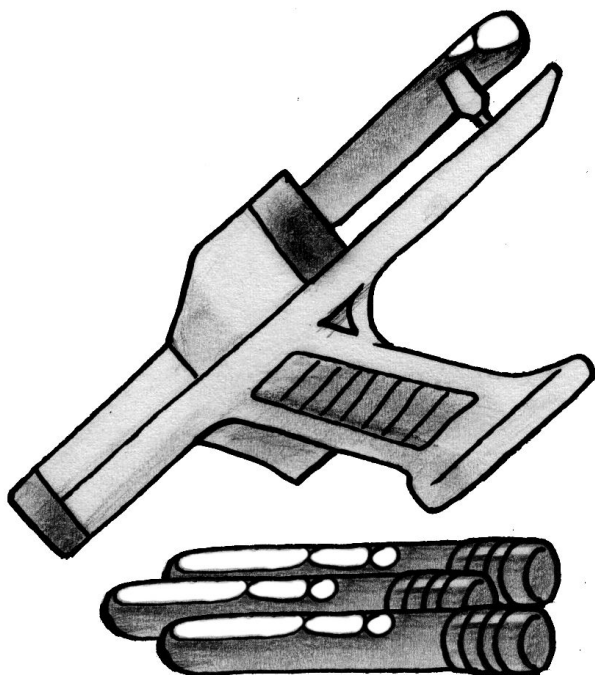
Typ	Fatn	Init	Mag	PEN	PÅL	Skada	STY-krav	TÅL	Vikt	Värde
Plasmasvärd	2H	+1	20	30	00	2T8+2	5	10	2	1000

Droger

Innan katastrofen framställde läkemedelsindustrierna ett stort antal droger med varierande effekter. Droger är vanligtvis värda ca 25kr/dos

Bovuzator

Ger konsumentens matsmältningssystem förmågan att bryta ned cellulosa, vilket gör att han kan livnära sig på blad och kvistar. Effekten startar efter fem minuter och varar i 1T4+6 timmar.



Dormazol

Dormazol försänker personen i ett tillstånd av passivitet och reducerar samtidigt kroppens ämnesomsättning. Effekten startar efter 1T10 minuter och varar i två dygn, men de upplevs endast som tolv timmar. Under drogens påverkan är behovet av syre, mat och vatten reducerade med 75%. INT och STY halveras, likaså alla färdigheter som baseras på dessa. SMI minskas till 1, och alla färdigheter baserade därpå till 5%. Förflyttningsförmågan sänks till 1 meter/SR. Personen är oförmögen att utföra handlingar som kräver kreativt tänkande.

Enduran

Enduran gör det möjligt att ignorera utmattning och sömnbehov. En dos gör att man kan strunta i att vila och sova under 12 timmar. Efter det somnar man, utan att kunna väckas ens av Restorin, i 1T6 timmar. Varje dos utöver den första verkar som ett skadande gift med TOX 6.

Intellegator

Denna drog skärper hjärnas kapacitet, vilket innebär att INT ökar med 6. Effekten vara i 1T6+3 timmar. Nackdelen är att konsumenten förlorar allt intresse för kommunikation med omvärlden, utan är bara intresserad av de problem som upptar hans inre.

Lydnadsdrog

Lydnadsdroger gör offret helt viljelöst. Lydnadsdrogen varar i ungefär en timme och under den tiden lyder offret alla befallningar och uppmaningar, undantaget saker som uppenbart skulle leda till död eller lemlästning för offret. Drogen fungerar som ett gift med TOX 17 som ställs mot offrets VIL istället för FYS. Drogen är utvecklad för att fungera på människor, och därför räknas den som endast TOX 7 mot MM, MD och MMD. Om offret vinner har drogen ingen effekt.

Rapidyl

Denna drog ökar hastigheten hos nervbanorna och gör det möjligt att handla snabbare än normalt. Effekten startar efter en minut (12 SR) och varar i 1T6+10 minuter. Personens SMI, och all därpå baserade färdigheter, fördubblas, och personen får en extra handling per runda. Extra doser utöver den första har ingen verkan.

Restorin

Alla partymänniskors bästa vän. Ett piller häver inom STO minuter alla effekter av lugnande och

sövande droger, inklusive alla biverkningar och baksmällor.

Sanningsdrog

En dos sanningsserum tvingar offret att svara sanningsenligt på alla frågor under 2T10 minuter. Därefter faller han i sömn under 1T4 timmar och vaknar utan efterverkningar. Drogen fungerar som ett gift med TOX 17 som ställs mot offrets VIL istället för FYS. Drogen är utvecklad för att fungera på människor, och därför räknas den som endast TOX 7 mot MM, MD och MMD. Om offret vinner har drogen ingen effekt.



8 VULPES ERECTUS SAPIENS

Efter sju dagar ensam i ödemarken började Irene önska att hon gått samma öde till mötes som hennes kollegor. Hon och fem andra forskare hade jobbat med att göra observationer på forskningsstationen BIFROST. Plötsligt en dag tappade deras centraldator kontakten med enklaven, och i samma veva slutade transporterna med mat och andra förnödenheter komma. De sex forskarna bestämde sig då för att det bästa var att sätta sig själva i kryosömn tills dess att datorn kunde återupprätta kontakten. Vistelsen i kryo blev mycket längre än någon av dem kunnat ana, det fanns nämligen inte längre någon enklav att återupprätta kontakt med. När Irene slutligen vaknade, på grund av att ett defekt nödsystem slog till, gjorde hon det bara för att upptäcka de andras kryokistor hade gått sönder, på grund av bristande underhåll genom åren, och alla hennes kollegor var döda. Centraldatorn visade sig vara reducerad till ett gäng

primitiva funktioner och stora delar av BIFOST var förfallna till nästan oigenkännlighet. Irene insåg snart att det inte fanns något annat råd än att packa de få förnödenheter som fanns och ge sig ut utanför BIFROST, i hopp om att hitta hjälp av något slag.

Sedan dess hade såväl flora som fauna försökt döda henne upprepade gånger. Hon låg nu och tryckte i en klippskreva, beredd att ge upp, när hon hörde röster. Men hoppet åter, tänt som en fyrbåk i bröstet, kravlade hon försiktigt fram ur skrevan. Hon såg dem, tre figurer längre ned i slutningen, som högljöt stod och dividerade över en högtryckstvätt. Med glädjetårar i ögonen och armarna viftandes, sprang hon tjoande mot gruppen. Dock tvärstannade hon abrupt när hon kom tillräckligt nära för att inse att sällskapet bestod av en människa, en robot och en...

"Vulpes erectus sapiens?" En räv. Ett livs levande

exemplar av den muterade stammen vulpes. Ett exemplar som dessutom var beväpnat med skjutvapen och såg förfärligt misstänksamt ut. Tystnaden lade sig ett par ögonblick över det sargade landskapet. Den förste att säga något var den unge mannen i gruppen. Han var lång och reslig, tycktes på något sätt framfödd ur själva landskapet, och Irene förstod inte ett ord av vad han sa.

"Ursäkta?"

Vad som uppenbarligen hade varit en fråga återupprepades av mannen, men Irene förstod den inte mer för det.

"Vad är det där för språk? Var kommer ni ifrån? Varför springer du omkring i sällskap med en räv?" Irene blev mer och mer desperat. "När jag äntligen träffar någon i detta förbannade ödeland som går att konversera med så förstår de inte ett jota av vad jag säger!"

"Jag förstår vad du säger." sa plötsligt roboten. Innan Irene han säga något blev roboten ansatt av frågor från mannen, som den sedan förmedlade till henne.

"Mäster vill veta vem du är och vad du gör här."

"Jag är professor Irene Krueger. Jag bodde och jobbade tillsammans med ett par kollegor på en forskningsstation inte långt härifrån. Vilka är ni själva?"

"Det där är mäster Viktor, och det zonfararen Rack. Själva är jag L-8, en enhet av modell B35-ZX." Roboten avbröts av mannen, Viktor, som förmodligen ville veta vad hon sagt. En diskussion

utbröt inom gruppen, och Viktor verkade mycket upphetsad över något. Irene tog mod till sig och frågade roboten frågan som hon förr eller senare skulle bli tvungen att förhålla sig till på något sätt.

"Vilket år är det?"

"Det är år 96 pyrisk tideräkning."

"Pyrisk?" Årtalet sa henne ingenting. Uppenbarligen hade hon sovit mycket längre än vad hon först trott.

"Pyrisamfundet, grundades för ungefär 200 år sedan av Skarprättare. Nuvarande kejsare är Torulf Skarprättare."

"Kejsar...Skarprättare?" Irene förstod då slutgiltigt att hennes enklav var för evigt förlorad. Hennes familj och vänner, alla hon någonsin mött, var döda. Hon anade vem som bar skulden till enklavens fall. "Var finns denne Skarprättare?"

"Hans residens är beläget i Gryningspalatset i Hindenburg."

"Och var ligger Hindenburg?" Här avbröts de igen av Viktor, och L-8 förmedlade det han sa.

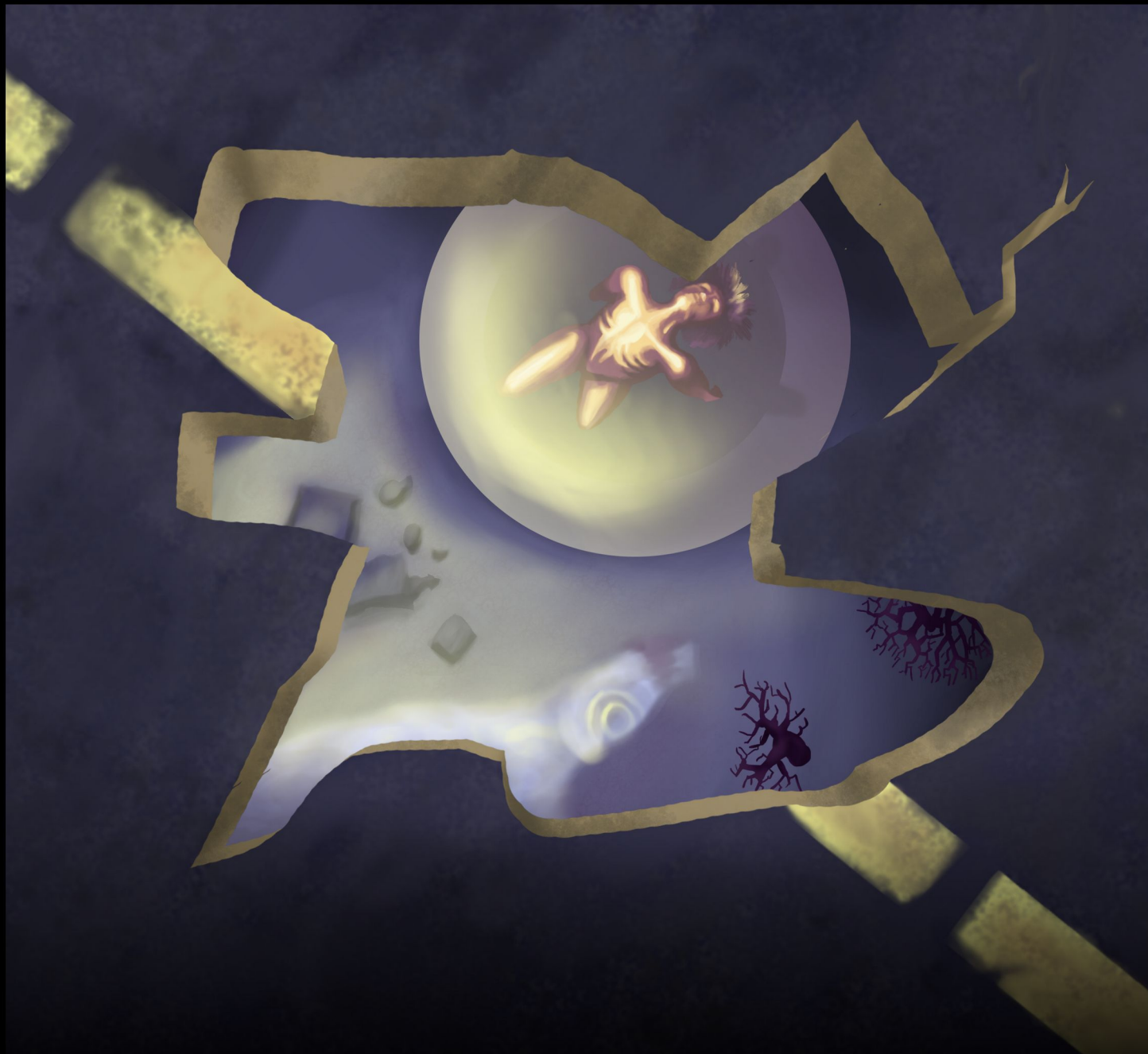
"Mäster erbjuder dig just att slå följe med oss till Hindenburg." Irene funderade, att ha följeslagare som kunde visa henne väg genom det obekanta landskapet var ingen dum idé.

"Det gör jag gärna." Beskedet gladdade Viktor och de bägge skakade hand. Och så begav sig gruppen mot ,för Irene, okänt mål. Hon försjönk snart i djupa tankar. Skarprättare levde fortfarande. Hon kunde inte få de döda att komma tillbaka, men hon kunde ställa de ansvariga till svars.



VÄKTARNA

Pärm



DET FÖRSTA SOM MÖTTE LIAM efter hans långa och kalla sömn var tystnaden. Den tidigare så livfulla enklaven låg nu död framför honom. Det enda ljuset kom från de svaga nödljusen vid golvlisterna. Alla försök att kontakta det lokala nätverket möttes även det av kompakt mörker och tystnad. Liam letade sig fram genom vad han mer och mer insåg var ruiner. Paniken kom sakta krypande. Vad hade hänt? Var var hans familj? Hans vänner? Den förut så trygga miljön kändes nu tryckande, de hundra meterna sten och betong höll honom fången i vad som nu kändes som en grav. Han behövde luft. Ljus. Efter flera timmars letande hittade han tillslut en lufttrumma som enligt de gamla ritningarna ledde upp till ytan. Och så började han sin långsamma mödosamma klättring upp till sitt nya liv som profet och urfader.

PROFETEN & URFADERN är ett supplement till Mutant - Undergångens arvtagare som riktar sig till både spelare och spelledare. Ur övergivna forskningsstationer och militärbunkrar stiger de, efter århundraden i isolation, enklavmänniskorna. Vad möter dem i denna ny och skrämmande värld? Hur ser de på Gryningsvärlden, och hur ser Gryningsvärlden på dem? I denna bok får du:

- Ny klass, Nedfrusen människa
- 7 yrken som passar en fornmänniska.
- 9 nya förmågor, Fornarv, bland annat Expertområde, Forndroger och Neurointerface.
- Beskrivningar av flera enklaver
- Nya droger och mediciner.

**För att använda detta suplement krävs Mutant - Undergångens arvtagare.
För alla i åldrarna 10 - 99**