

# MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

MOZONEN  
NÖDEN HAR INGEN LAG

# MOZONEN NÖDEN HAR INGEN LAG

En zonmodul till Mutant - Undergångens Arvtagare

**Texter** Järnringen forumist  
**Omslagsillustration** Lionel Larsson  
**Illustrationer** Lionel Larsson  
**Layout** Lionel Larsson

Mutant, all characters and likenesses thereof are © 2002-2021  
Paradox entertainment ab. All rights reserved.

## **Innehållsförteckning**

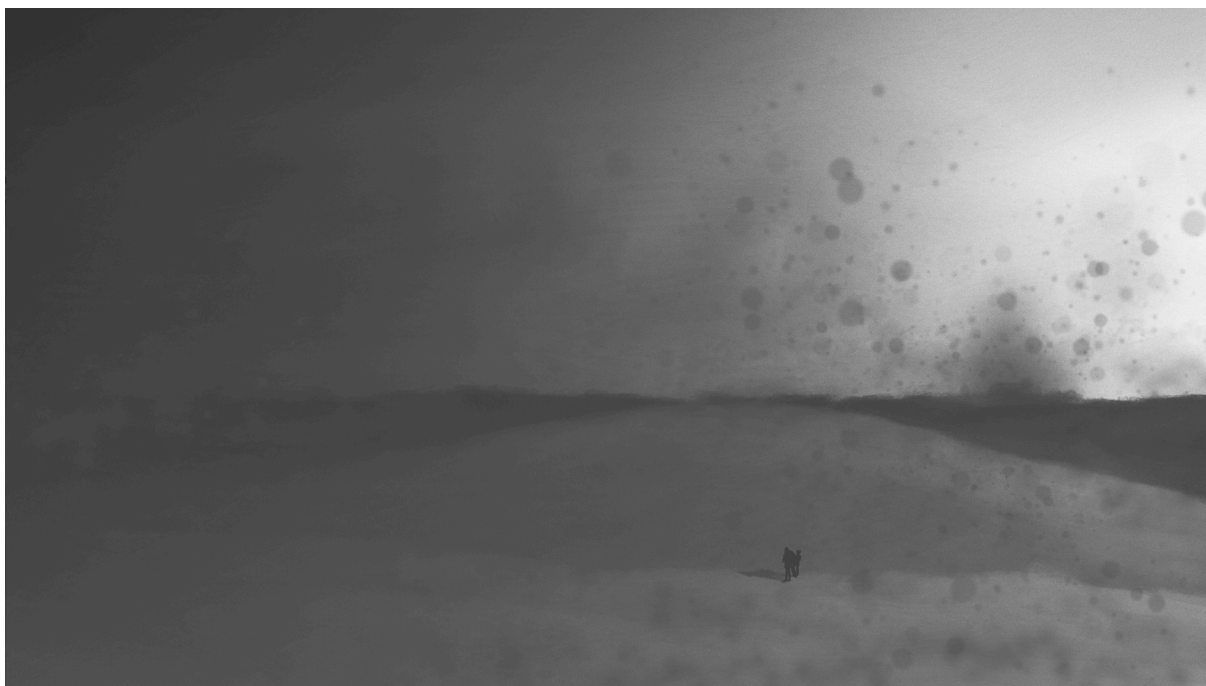
- 5 Mozonen - nöden har ingen lag
- 6 Sagt och hört om mozonen
- 7 Zonens randområden
- 8 Ett öde landskap
- 9 Zonens inre
- 10 Mozonen till havs, väder och vind
- 12 Platser och personer i zonen
- 14 Nya varelser

*Deras dricksvatten var på upprinningen och törsten brann i strupen. Han hade tappat räkningen på dagarna men trodde att det möjligen kunde vara strax över en vecka sedan de nådde zonens randområden. Sedan dess hade ingenting gått enligt planerna och han var beredd att betrakta expeditionen som ett fiasko. Fålarerna, som de hade korsat Frihetens slätter på, hade stupat av törst och utmattning efter bara ett par dagar. De hade inte varit lämpade för den ogästvänliga miljön och sjönk ned i sanden och gruset för varje steg de tog. Skadan hade dessutom blivit värre i och med att man hade överlastat dumdjuren och slitit ut deras krafter mycket snabbare än vad han någonsin kunnat tro. De hade inte haft något annat val än att lämna krakarna åt sitt öde, tillsammans med en del av utrustningen, och fortsätta till fots. De borde ha vänt om, men ryktena om en i stort sett oplundrad stad i zonens hjärta hade lockat dem vidare. Solen hade sakta stekt dem under vandringen och ingen skugga hade funnits att få. Vattnet hade gått åt i oroväckande hastighet. Tanken på de dyrbara dropparna gjorde honom uppmärksam på hur det rev i strupen och han tog en försiktig klunk ur den nästan tomma fältflaskan och grimaserade.*

*Lika illa som det var dagtid hade det varit när mörkret föll och den iskalla natten infann sig. Några torra kvistar och småbuskar hade inte skänkt mycket till värme och när elden snabbt falnat hade de legat huttrande under sina filter och sovfällar och lyssnat på vinden som tjöt över det öde landskapet. Och när de inte trodde att det möjligen kunde bli värre så hade den uppdragat sig vid horisonten- en vägg av virvlande aska, sand, grus och krossat glas som störtade framåt i hög fart. Med ett dån hade stormen kastat sig över dem och slukat hela sällskapet. Vinden hade slitit kläderna i trasor och skrubbat skinnet blodigt. Sanden hade trängt in i öron, ögon och mun trots deras ihärdiga försök att hålla den ute. Den ende som klarat sig ganska väl var Avid. Den satte mullvadsherren hade borrarat ned sig i marken så bara ändalykten stuckit upp och lugnt väntat tills stormen dragit vidare. Värre hade det varit för hans trogne automattjänare och butler Valmer-IX. Den metalliske gentlemannen klagade över att han fått in besvärande grus i maskineriet och kände sig inte längre fullt funktionsduglig. Han surrade dessutom högljutt från sina instrument och*

*hostade då och då smörjolja. Det kunde aldrig vara ett gott tecken...*

*Den flämtande andningen från herr Kenzon gjorde honom uppmärksam på verkligheten igen. Blodhunden hade glidit upp bredvid honom, vädrade i luften och pekade i riktning mot de saltsjöar som sträckte ut sig ett hundratal meter framför dem. Genom sin trogna tubkikare kunde han se skuggor av små varelser som hukande rörde sig i och kring det grunda vattnet, och om inte törsten gjort honom galen på kuppen hörde han också det rytmiska dunkandet av en trumma. Han pressade samman sina spruckna läppar, strök sig över den grova skäggstubben och funderade en kort tag. Om det fanns levande varelser här så måste det också finnas färskvatten, tänkte han och bestämde sig. Han svepte det sista av vattnet i fältflaskan, hängde tillbaka den i bältet och osäkrade sin forntida snabbskjutare. Vänd mot de övriga tog han till orda: "Kom gossar! Nu ska vi ordna oss lite välbehövlig dricka, om vi så ska behöva ta i med hårdhandskarna..."*



## MOZONEN - NÖDEN HAR INGEN LAG

I sydöstra hörnet av Skandiska halvön ligger det förtorkade område som kallas Mozonen. Namnet sägs det ha fått av det sand och grus som täcker marken och döljer forntidens hemligheter. Här och var kan man se rester av forntida byggnadsverk skymta i dynerna. Terrängen och vädret utgör en livsfara och kräver fler offer än de monster och missfoster som har zonen som sitt hem och sina jaktmarker. Asgnagare, levergökar och någon enstaka ekoxe utgör visserligen ett påtagligt hot, men det är glasstormarna, syrareggen och härskartromberna som verkligen släcker livet hos såväl människor som mutanter. Aska, sot och krossat glas ligger i drivor, sveps med av vinden och gör luften ohälsosam att andas. Vatten är en dyrbar bristvara och den lilla växtlighet som finns är förtorkad och förvriden av solens strålar och den tjutande vinden. Otaliga små, grunda saltsjöar sträcker sig som ett pärlband genom zonen och utgör lekplats för den fruktade åhlen. Längs havsbandet växer ogenomträngliga magnråvefält och hydran vet vad som döljer sig under Österhavets oljiga och nattsvarta yta. Som om det inte vore nog befolkas zonen av ett par märkliga stammar som trotsar vädrets

makter och lever av det lilla som området har att erbjuda. De nomadiska dynlänningarna vandrar genom Mozonen med sina bärdjur och deras karavaner förser bosättningarna i södra Skandien med livsnödvändigt salt och enstaka fornfynd. De rödklädda vandrarna håller sig ofta på sin kant, men det händer då och då att de hjälper zonfarare i knipa. Mofeningarna däremot är betydligt aggressivare och utgör ett hot för alla som stöter på dem. Det primitiva fiskfolket lever i och kring zonen saltsjöar samt vid kusten och livnär sig främst på fiske och algodlingar. En samling udda hundmutanter har också zonen som sitt hem och dyrkar det nyckfulla missfostersvädret personifierat under namnet Boss Storm. Varför någon skulle vilja sätta sin fot på denna plats, än mindre leva här, kan vara svårt att förstå. Men svaret står att finna i Mozons förrädiska sand och jord: fynd. Varje år återvänder några lyckliga zonresenärer till Schakara i Pirit nedtyngda av skrot och forntechnologi av finaste sort. Men många år också de som provar lyckan och slutar upp som solblekta benknor i gruset...

# SAGT OCH HÖRT OM MOZONEN

## Historiografen:

"Inte så mycket är känt om denna ogästvänliga plats mer än att den ligger söder om såväl Pyrisamfundet som Frihetens slätter och täcks av en öken av aska, grus, sten och salt. Enligt myterna ska den osunda zonen ha kommit till när en himlasten föll från skyarna och fick marken att skälva. Urberget smulades sönder till grus och damm och självaste marken reste sig i uppror ur det kokande havet. Ett stort bälte av grunda saltsjöar utgör nu zonens kärna och sägs vara hemvist för en stam märkliga och primitiva fiskmutanter. Riklig belöning kan dock utbetalas av exploratorsämbetet till den som kan bidra till att fylla i denna vita fläck på kartan."

Lobelia Linghon, nyutexaminerad historiograf, om Mozonens historia och geografi

## Zonfararen:

"Så sant som jag har horn, om inte Mozonen är en utmaning för till och med den styvaste ren. Det är inget för nybörjare och du gör klokast i att ha förberett dig väl. Jag brukar föredra att använda mina klövar när jag ska någonstans, men här är ett vråålåk att rekommendera. Då kan du snabbt susa fram över vidderna och kan föra med dig stora mängder vatten, för det lär behövas. När dammet stockar sig i halsen och tungan börjar torka till en läderbit då måste till och med jag erkänna att jag hade velat vara lika okänslig för törsten som dynlänningarna. De kan gå veckovis utan minsta droppe vatten, tro mig." Zigge Zmolk ger några dyrbara tips till en oerfaren zonfararkollega

## Storviltjägaren:

"Om man har gett sig möken på att skapa sig ett namn som baneman av monster och missfoster finns det andra platser som är mer värda en exkursion än Mozonen. Missförstå mig icke, zonen har givetvis sin beskärda del av märkliga vidunder och styggelser men det är inte faunan som utgör den största utmaningen, utan väder och vind. Törsten river i strupen som den värsta lomur och mot härskartrombernas frätande vindar biter inte ens ditt trognaste musködunder. I norra delen av zonen ligger dock ett skogsområde som hyser de största och envisaste ekoxar jag någonsin har mött, men håll dig därifrån ty även träden vill dig ont."

Fridruk af Blikken, aristokrat och storviltjägare, över en karaff av Björnstiernas Bästring

## Skrotletaren:

"Mozonen är känd för lödiga fynd av god kvalisort och i dynerna döljs stora skrotfyndigheter som bara väntar på sin bärgare. Att finna dem är dock lättare sagt än gjort och skulle du snubbla över en så återstår fortfarande problemet att bryta och transportera dyrbarheterna. Häftiga stormar kan plötsligt begrava hela majningslägret i grus och sand, eller blåsa det all världens väg. Och då har jag inte ens tagit upp problemet med fientliga zonstammar, som med våld vill lägga tassarna på de skatter som du har grävt fram i ditt anletes svett. Men skulle du ha flax som en tokig kan du bli snuskigt rik genom att bärga ett rostigt fordonsvrak, en låda glaskross eller några välbevarade plasticksrör."

Rubbert Vulkan, extraordinär skrotsamlare av första graden, från Rödesbult



## ZONENS RANDOMRÅDEN

Det märks tydligt när man på allvar närmar sig Mozonen, då det omkringliggande slättlandskapet sakta börjar förändras. De bördiga fälten och frodiga ängarna övergår snart i torr och sprucken jord med gulblekta grästuvor. Här och var växer fält med tistelblomster och taggiga buskar, samt några enstaka förtorkade träd. Små flockar med levergökar går på jakt i området och ibland kan man stöta på deras skafferihålor med rutnade rester. Motormaradörer från Hultamarcken gör stundtals avstickare söderut i jakt på reservdelar, skrot och bränsle, och man gör klokt i att hålla sig ifrån deras patruller. Det händer att plötsliga vindar kan riva upp grus och sand och kasta det i ansiktet på resenärer, men allvarligare stormar hör till undantagen. Klena personer (låg FYS) kan redan här få problem med klimatet och det rekommenderas att inte slarva med vätskan, ty det kan ge allvarliga problem längre fram. I Mozonens ytterkant är det trots allt förhållandevis säkrare att vistas, men andelen fynd är låg och det mesta är redan bärgat av de som bor i mindre bosättningar i närområdet. Skrotletare från det närbelägna Rödesbult (se s. 60 i Pirit - Den innersta kretsen) rör sig i randområdet och finkammar trakten

efter fyndigheter medan de förbereder större expeditioner in i zonens djup. Små befästa gårdar och mindre byar är också hem för en lös sammanslutning av gåsapågar som lever i zonens skugga. Gåsafolket håller sig på sin kant, odlar sin jord och är misstänksamma mot främlingar. De håller också ett vakande öga på zonen och de styggelser som har den som sin hemvist. Ryktet säger att särskilt utvalda gåsapågar från Gåsebo och Maartens rede regelbundet ger sig in i zonens hjärta för att tämja de oväder som härjar där. Närmaste större bosättning är annars Mos Mosel (se s. 58-59 i Pirit - Den innersta kretsen) några mil nordväst och byn var tidigare en naturlig knutpunkt för resande i området. Men sedan dråparträdets härjningar några år tillbaka och borgmästare Junker Ståhls förföljelser och utrensningar av mutanter i trakten har dess betydelse kraftigt minskat. De flesta, i synnerhet muterade resenärer av olika slag, väljer numera att sköta sin handel och knyta kontakter på annat håll - om inte i Rödesbult så i Goda Lag. Strålningen i randområdet är att betrakta som mycket svag eller till och med obefintlig.

# ETT ÖDE LANDSKAP

Ju längre in i zonen man tränger desto kargare blir det. De spruckna jordfälten börjar allt mer övergå till grovt löst grus och kantiga klippblock ligger kringströdda i terrängen. Här och var påträffas uttorkade flodfåror och torrlagda sjöar, och det är inte ovanligt att finna sönderrostade fartygsrester halvt begravda på botten. Men vraken är så gott som alltid redan rensade på vad som är användbart och numera återstår endast spröda vindpinade järnskelett. Rödbrun sand, varvat med aska och fint glaskross, drivs omkring av vinden, föses ihop i drivor och bildar på vissa ställen böljande hav som hindrar sikten. Växtligheten är mycket sparsam och begränsas till knasterlav som har slagit rot i klippblockens skrevor, sporadiska fläckar av istervadd samt en och annan taggtuss.

## Taggtuss

Taggtussen är rätt vanlig i Mozonen och växer även på andra ställen med liknande miljö på Skandiska halvön. Den förekommer oftast i klungor om 2T6 rubbithöga köttiga stammar med blåviolettera ulliga blomknoppar och är täckta med långa vassa taggar.

### Kunskap om taggtussen:

Vildmarksvana eller Zonkunskap: Lyckat slag ger upplysningen att varje växt innehåller en vattenliknande saft som är nog för att förse dagsbehovet av vätska för en person. Men det gäller att passa sig för taggarna, som dryper av ett starkt, skadande nervgift med TOX 8. En person som vill komma åt den livgivande vätskan måste lyckas med ett normalt SMI-slag eller sticka sig på en tagg, som innehåller en dos av giftet. Typ av gift Full effekt Halv effekt Skadande TOX+1T10 KP i skada TOX KP i skada.

Att en uråldrig civilisation en gång har haft en bosättning här kan man tydligt se på de söndervittrade ruiner av fornsmlt sten och rostiga järnbalkar som lite varstans skymtar i gruslandskapet. Lyckosamma zonfarare kan genom att gräva i sanden och askan finna välbevarade fornpnyttlar

och skrotlämningar, som sedan inbringar ohemula mängder krediter på den pyriska marknaden. Att märka ut sina eventuella fyndplatser är dock lättare sagt än gjort då de nyckfulla vindarna snabbt kan täcka ruinerna under metervis av stoft och sopa undan alla spår igen. Bristen på vätska är påtaglig i zonen, men några enstaka oaser med friskt vatten finns trots allt att finna för den som är bekant med området eller har turen på sin sida. Djupa naturliga källor eller uråldriga brunnar som har borrhats långt ned i urberget ger tillgång till friskt och nyttigt vatten utan risk för zonsmitta. Frodigt gräs och högre talgalm skänker grönska och nödvändig skugga, och detta är bra ställen att vila ut och proviantera på innan man beger sig ut i ödemarken igen. Men vilda etterdoggar, levergökar samt andra rovdjur och monster söker sig också till vattenhålerna för att dricka och lura på lämpliga byten, så det gäller att hela tiden vara vaksam och hålla sin skarprättarpuffra i närheten. Oaserna är också naturliga stopp för de nomadiska dynlänningarna, som strövar genom Mozonen med sina karavaner. De är ofta villiga att idka handel och byter gärna salt, skrot och fornfynd mot proviant, svartkrut och andra manufakturprodukter. Annars håller de sig gärna på sin kant. En annan omtalad zonstam är Azurblå Teleskop (se s. 65 i Spelarboken), en brokig skara mutanter som svajar och stapplar fram i området på märkliga styltor och fjäderskor. De fruktar marken och kliver inte ned på backen ens för att sova, utan vilar på trygg höjd med hjälp av hängmattor och särskilda sovställningar. Strålningen i större delen av Mozonen är att betrakta som svag, men blir starkare ju närmare centrum man kommer.



## ZONENS INRE

Antalet saltsjöar och vidsträckta fält med saltkristaller blir allt fler ju längre in i zonen man tränger och gulrött damm och sand blandas med ofantliga mängder gråvit aska. Stoffet virvlar i luften och utan rejäla goggles och en halsduk för ansiktet är det svårt att ta sig fram, eller för den delen andas. Forttida flåsare och andra skyddsmasker ger givetvis det bästa skyddet, men det är långt ifrån alla som är så lyckligt lottade att de äger någon. I en krans kring zonen hjärta sticker plötsligt ruinerna av en öde och skövlad stad upp ur gruset, likt en hägring. En närmare titt bekräftar dock att det är verklighet. Sargade byggnadsskelett reser sig mot himlen och söndervittrade forntidsvägar och brokonstruktioner finns lite här och var i området. Rostiga fordonslik står övergivna i långa rader och lite varstans ligger skrot och gamla bruksföremål och skräpar. Enligt sägner ska jättelika bunkerkomplex och militära anläggningar ligga gömda under jordytan och många är de lyck sökare som har letat förgäves efter nedgångar gömda i sanden. Men det tydligaste tecknet på att man är på väg att träda in i Mozonens centrum är ändå de trätorn som står med någon kilometers mellanrum i en halvcirkel kring ruinerna. Ifrån dessa utposter håller gåsapågarnas vädertämjare stånd mot de stormar som härskar i zonen inre. Med sina psikrafter håller de härskartromber och annat sattyg i schack så gott det går och hindrar Mozonens hungriga stormar från att slita sig loss och sluka Frihetens slätter. Skygga och försiktiga som gåsafolket är gentemot främlingar så håller de sig ofta ur vägen, men det händer att större uppbåd samlas för att hindra oförsiktiga zonresenärer från att väcka de krafter som ruvar i zonen hjärta. För det är här som härskartromberna dansar sin galna och destruktiva dans. Virvlande spiraler av luft, aska och regnbågsfärgade ångor dundrar fram mellan ruinerna och saltsjöarna i väntan på oförsiktiga varelser att slå ned på och smälta till oigenkännliga köttklumpar. Det är här de uppstår och det är så här stora delar av Skandiska halvön

hade sett ut om de fick härja fritt. I vansinnesstormarnas absoluta närhet lever de gälförsedda mofeningarna. Utan att ta någon större hänsyn till de virvlande stormarna fiskar de i de grunda sjöarna, jagar smådjur på landbacken och odlar tång och alger i havets djup. Fiskfolket är aggressivt mot alla främlingar och runt om zonen finns berättelser om hur de har rövat bort landlevande folk och offrat dem till ett uråldrigt havsvidunder som lever i Österhavets djup. Mozonens absoluta centrum, som få har sett och kunnat återvända för att berätta om, utgörs av en stor atoll. Under sin färd längs med kusten år 94 pt döpte den vittbereste upptäcktsresanden Laban Mortimer Kruus platsen till Stillhetens lagun efter den totala avsaknaden av liv. Inga djur eller växter lever i vattensamlingen, vattnet är kristallklart och ytan ligger helt spegelblank. Det var här som himlastenen slog ned enligt de få pyriska historiografer som har brytt sig om att sätta sig in i ämnet och en kusligt öde stämning vilar här. Strålningen i Mozonens hjärta är att betrakta som stark och i Stillhetens lagun uppnår den till och med dödliga nivåer. Om det är någon som är tillräckligt dum eller desperat för att dricka vattnet ur lagunen så är det mycket giftigt (TOX 5, dödligt).

## MOZONEN TILL HAVS

Ungefär hälften av det område som brukar räknas till Mozonen utgörs av öppet hav eller en splittrad arkipelag med kobbar, skär och grynnor. Havsbandet saknar av naturliga skäl de utbredda grusfält som annars karaktäriserar zonen och utmärks istället av förtorkat gräs och en låg växtlighet av förvridna buskar. Längs kusten växer täta magnråvefält som tillhandahåller nödvändigt bränsle för de mutanter och andra varelser som lever på denna ohälsosamma plats. Den tåliga växten verkar inte fara illa av det salta och zonsjuka vattnet, snarare tvärtom, och är hemvist för diverse giftiga snuskkryp, kräldjur och parasiter. Längre ut i skärgården utgörs de små öarna antingen av kala klippor där endast olika typer av lavar fått fäste eller sandbankar som översvämmas när tidvattnet dundrar in. Slaskkorpens havslevande släkting asskarven häckar i mängder längst ut i kustbandet och patrullerar ständigt luftrummet på jakt efter ett självdött och

ruttet buffébord. Österhavets oljiga och svarta yta täcks här och var av stora fält med rovtång, som utgör ett stort hinder och till och med en fara för de fartyg och skeppare som är våghalsiga nog att försöka sig på en båttur i zonen. Det är lätt att fastna i växtligheten och det finns berättelser om mindre fartyg som har dragits ned i djupet med manskap, last och allt. Såväl olika typer av långmal som torskofanter och andra vidunder lurar under ytan och utgör även de en risk för zonfarare som försöker utforska zonen från havssidan. Små sjök av de sopbälten som flyter omkring i Österhavets slits ibland loss och förs med strömmar och vindar till kusten, där de fastnar i magnråveträskets grunda vatten. Vid sådana tillfällen bjuds kustlevande mutanter och stammar på en anseilig mängd skrot och fynd. En del av dessa dyrbarheter hittar förr eller senare vägen till Schakara i Pirit eller Bazaren i Hindenburg.

## VÄDER OCH VIND

Alla zoner tycks ha sina särdrag, något som tydligt skiljer dem från andra. Musközonen har sina monster, Uddezonen sina kristaller och Oz sina hägringar och hallucinationer. För Mozonen är det vädret och klimatet som sticker ut. Rasande oväder och dödliga stormar härjar området och har format det till vad det är idag. Friskt väder kan på ett ögonblick förvandlas till en rasande storm som river upp grus, sand och aska. SL kan slå på nedanstående tabell för att avgöra vilka väderförhållanden som råder för tillfället, välja något passande eller inspireras att komma på något eget. Vädret kan som sagt skifta snabbt så ett par slag på tabell per dygn kan vara på sin plats för att understryka hur förrädiskt och ombytligt det är i Mozonen. Det blir

dessutom värre ju längre in i zonen man tränger, så -10 på slaget i randområdet och +10 i zonen inre kan vara lämpligt.

1T100+Mod	Typ	Beskrivning
<15	<u>Uppehåll</u>	<i>Det är klart, nästan vindstill, och värmen är tryckande. Känslan som infinner sig är att detta är lugnet före stormen...</i>
16-45	<u>Askblåst</u>	<i>Vinden sveper med sig damm, aska och glasstoff. Det är jobbigt att andas och sikten minskar. Med goggles eller andra skyddsglasögon ser man runt 50 meter, annars omkring 10 och får -25% på lakttagelseförmåga.</i>
46-65	<u>Askstorm</u>	<i>En hård blåst fylld aska, vasst grus och glas. Vindarna varar i 1T8 timmar och ger 1T2 i skada per fyra påbörjade timmar av oväder. Använd ABS för att avgöra om rustningar skyddar.</i>
66-75	<u>Giftig dis</u>	<i>Solen steker marken, värmen får luften att dallra och giftiga ämnen ångar upp ur gruset. Man måste övervinna TOX2 eller ta 1T2 i skada. Misslyckas slaget halveras dessutom alla färdigheter av ihärdig hosta, illamående, yrsel eller liknande. Ett lyckat slag sänker färdigheterna med en fjärdedel. En bra flåsare eller annan gasmask skyddar mot alla effekterna.</i>
76-80	<u>Syraskur</u>	<i>När det väl regnar så är det väl typiskt att regnet stinker av kemikalier, fräter sönder utrustningen och förvandlar oskyddade vandrare till högar av osande, bränt kött... Ger 1T4/SR i skada och varar i 2T10+10 SR. Slutar sedan lika plötsligt som det uppstod.</i>
81-85	<u>Blixtstorm</u>	<i>Ett kolsvart moln blåser snabbt upp på himlen, som sprakar av elektricitet, och massvis med blixtar börjar plötsligt slå ned överallt. Alla som befinner sig i området löper STO% risk att träffas av en åskvigg varje minut. Bär man rustning, stora vapen eller mycket annan utrustning av metall ökar risken att träffas enligt SL:s tycke. Askviggen gör 7T6 i skada, men rustning skyddar som vanligt. Fordon räknas som isolerade om de har gummidäck. Stormen varar i 3T10 minuter, innan den är urladdad och upplöses.</i>
86-95	<u>Glasstorm</u>	<i>Ett avlångt moln av tjutande stormvindar sveper fram. Grovt grus, småsten och glasskärvor blåstrar den som är olycklig nog att fångas i stormen. Kläder och utrustning slits i stycken och rustningar nöts ned. Se s. 88 i Kalabaliken i Karle för regler och skada.</i>
96-99	<u>Härskartromb</u>	<i>En mäktig och mycket koncentrerad virvelstorm av aska, frätande kemikalier och regnbågsfärgade ångor dånar fram över landskapet. Alla som inte hinner sätta sig i skydd kastas omkring av vindar och fräts till oigenkännlighet. Se s. 114-115 i Zonernas zoologi för regler och skada.</i>
100>	<u>Boss Storm</u>	<i>Härskartrombernas härskartromb tornar upp sig i all sin skräckinjagande prakt. För beskrivning, egenskaper och förmågor se presentationen av nya varelser längre fram.</i>

# PLATSER OCH PERSONER I ZONEN

## Ekriket

I norra delen av den torra och ovädershärjade Mozonen breder märkligt nog ett större avlångt skogsparti ut sig i nordsydlig riktning, gott och väl en kejslerlig mil långt och ungefär hälften så brett. Den karaktäristiska grus- och stenöknen bryts plötsligt av en vildvuxen och mörk snårskog som tornar upp sig. Jättelika löv- och barrträd sträcker sig mot himlen och den vanligtvis så torrspruckna jorden täcks av snårigt buskage och slingerväxter. Särskilt storvuxna exemplar av ekoxar samt snabbfotade etterdoggar sägs stryka omkring bland skuggorna, men få har vågat sig in i skogens djup och ännu färre är de som har återvänt. Ty detta är Ekriket - hemvist för de sägenomspunna stormekarna, som gör processen kort med inkräktare. De psioniska skogsvarelserna, som fått sitt namn efter deras förmåga att kontrollera väder och vind, ser sig själva som utvalda träd som skänkts särskilda förmågor och är skogens självutnämnda väktare. De lever avskärmade från omvärlden i skogens djup i symbios med resten av naturen. Men berättelserna om skogens faror avskräcker inte dumdristiga lyckosökare som hoppas att nyckeln till just deras framgång ska ligga gömd i den mörka urskogen. Årligen försvinner en handfull personer från trakten när de ger sig in bland stammarna för att hugga ved till matlagning och värme eller för att utforska överväxta ruiner i jakt på fynd.

## Rackarby

Kring ett stort, forntida vattentorn av slätstruken sten i östra zonområdet hukar en samling plåtskjul, lerhyddor och illa medfarna tält. Detta är det lilla samhället Rackarby, med knappt hundratalet invånare. Så gott som alla är hundmutanter, även om en och annan skabbig räv och utmärglad varg också kan skymtas i skarorna. Här framlever man en ganska sorglig och primitiv existens i skuggan av missfostersstormarna i zonen hjärta. Man petar i jorden och försöker få barrber och tåliga sädesslag att växa i den

fattiga myllan samtidigt som utmärglade kutbockar betar av det torra gräset i byns utkanter. Tack vare ett halvt fungerande pumpsystem från de gamles tid kan man bevattna sina små fält hjälpligt och ge alla vatten att dricka, som dessutom är fritt från zonsmitta. Det nyckfulla vädret utgör dock ett stort problem och det har hänt att byn har härjats svårt av såväl härskartromber som glasstormar. Så för att blidka ovädren har mutanterna valt att underkasta sig det största, värsta och elakaste av dem alla - Boss Storm. Rackarbyborna krökar rygg för härskartrombernas härskartromb, som tronar i zonen hjärta, och dagligen skickar man en pannkaka av mossa, lera, skrot och fornskräp, som Boss Storm gladeligen slukar och smälter till intet.

## Rex, MD (Hund: Rottweiler), 32 år

Rex är överkucku i Rackarby och flockens alfahanne, så som hans far var, och hans far före honom. Han är uppvuxen i Mozonen och har fått lära sig den hårda vägen hur tuff världen kan vara. Han tog över ledarskapet i den lilla bosättningen för ett par år sedan när fadern blev gammal och svag, och vandrade in i zonen hjärta för att dö. Rex är hårdför och domderande. Han förväntar sig att bli ständigt åttlydd av invånarna i byn och är fullt beredd på att offra enskilda medlemmar för vad han anser vara bosättningens bästa. Under Rex hårda styre har antalet invånare trots allt växt. En stor anledning till det står att finna i den överenskommelse man har slutit med Boss Storm. Mot att rackarbyborna passar upp på missfostersvädrets minsta vink så låter han dem oftast vara ifred och skyddar dem från övriga stormar. Rex är kolsvart, med de karaktäristiska ljusbruna partierna hos sin ras, har svällande muskler och ett stort fult ärr över nosen som han fick i strid mot en levergök för några år sedan. Han går klädd i paltor av skinn och kutbocksull, samt en lätt blandrustning, och släpar alltid på en stor slägga som vapen.

Relevanta egenskaper: KP 30, IB 12, SB +2T4, TT 22, Explosiv, Robust, Superbt sinne (Hörsel), Gevär 36% (HB hagelbössa med 14 hagelpatroner), lakttagelseförmåga 48%/72%, Närstrid 64% (Slägga), Undvika 24%, Zonkunskap 54%, Lätt blandrustning (ABS 3), Forntida hundhalsband med stora nitar och texten "RAMBO".

### Djupeklyft

Rent och färskt vatten är hårdvaluta i zonen och den som sitter på de dyrbara dropparna har stor makt och kan ta ut det pris han eller hon vill. Det insåg den före detta legosoldaten och marodören Karen Svartsint för länge sedan. När hon och hennes hejdukar flydde från ett uppbåd av mordiska bönder från Frihetens slätter och tog sin tillflykt till zonen snubblade de av en slump över en källa med friskt och klart vatten, som sipprade upp ur berggrunden. Med våld tog man kontroll över källan och drev på flykt de oorganiserade zonmutanter som levde där tidigare. Det var över 20 år sedan, men den ständigt lika unga fröken Svartsint är fortfarande i kontroll av vattenkällan och driver nu en fullskalig affärsrörelse med zonsylta, härbärg och handelsbod. Källan och byggnaderna omgärdas av en skrotpallisad, välbeväpnade råskinn håller vakt och den som vill nyttja sig av det som står till buds måste betala de hutlösa priser som fastställts. Trots att Svartsint skinnar sina kunder har Djupeklyft en stadig genomströmning av upptäcktsresanden, lycksökare, storviltsjägare, marodörer på flykt från rättvisan och desperata zonmutanter som alla är villiga att betala för att kunna vila ut och släcka sin törst.

### Priser i Djupeklyft

*Helrör tinner 0,5 kr*

*Flaska tokjos 1,5 kr*

*Sejdel ölmust 0,3 kr*

*Krus vatten 0,5 kr*

*Zonstuvning 0,3 kr*

*Övernattning 2 kr*

*Byteshandel är mycket vanligt då många besökare saknar reda krediter. Räkna med att övriga varor och tjänster kostar minst 50% mer än vad som anges i Regelboken.*

### Karen Svartsint, MM, 58 år

Karen Svartsint är född och uppvuxen på en liten gård på Frihetens slätter, men insåg tidigt att livet som jordbrukare inte var något för henne. Hon valde istället en karriär som legosoldat och gick sedermera över till att vara ledare för en grupp marodörer som härjade i Pyrisamfundets södra gränstrakter. Nu har hon sadlat om till att driva en handelsplats och zonfararsylta i Mozonen, men klämmer fortfarande folk på så mycket krediter hon bara kan. Karen är bister, mistänksam och fullkomligt känslökall för andras behov och tvekar inte att utnyttja folks desperation för att få det hon vill. Hon ser ut att vara i 30-årsåldern, men är betydligt äldre än så. Hennes ungdomliga utseende och sakta åldrande har gett upphov till en massa rykten om att Djupeklyft skulle vara en ungdomens källa och botar allsköns sjukdomar. Det har Karen inte varit sen att slå mynt av. Hon har svart, långt hår i en hästsvans, bär en blåsvart forntida skyddsdräkt och går alltid beväpnad.

Relevanta egenskaper: KP 25, IB 24, SB +1, TT 12, Blixtnabba reflexer, Långlivad, Resistens (Strålning). Rykte 3 (Legosoldat & marodör), Gevär 80% (Helautomatiskt hagelgevär med 8 flechette, 21 hagelpatroner och 3 slug), Köpslå 49%, Närstrid 54%, Pistol 64% (HB pistol.44M med 9 skott), Spel 28%, Undre världen 56%, Undvika 68%, Zonkunskap 49%, Skyddsoverall (ABS 4).

# NYA VARELSER

## Stormek

Stormekarna är avlägsna släktingar till skäggekarna i Norra ödemarkerna och, om möjligt, ännu mer mystiska och legendomspunna. Så vitt pyriska kunskapare vet så finns de bara begränsade till det skogsområde i Mozonen som går under namnet Ekriket och deras antal är okänt, men beräknas vara tämligen lågt. Klart är i alla fall att det rör sig om en levande organism med beaktansvärd intelligens och anmärkningsvärda psioniska krafter. De kan kontrollera väder, vind och växtlighet med sin viljestyrka.

Utseendemässigt kan stormekarna närmast beskrivas som lövträd som fått liv, slitit sig ur myllan och nu skrider fram i skogens djup med hjälp av ett rotsystem som halvt om halvt omvandlats till korta ben och knotiga fötter. Ett vuxet exemplar blir kring fyra meter högt, är täckt av tjock barkartad hud och två små plirande ögon sitter inbäddade där ansiktet borde vara. Enligt de få zonresenärer som träffat en stormek och haft något meningsutbyte med dem sägs skogs varelsen kommunicera på närmast telepatisk väg. De verkar se sig själva som väktare av skogen och allt som lever där, och sägs ta en gruvlig hämnd på den som bryter kvistar eller avverkar träd i deras egna lilla kejsardöme. Stormekarna lever ofta som enskilda individer, ibland i par, men träffas då och då för långdragna rådslag där man utbyter erfarenheter och information. Kunskap om stormeken  
Zonkunskap: Den vane zonfararen har hört talas om stormeken och dess egenskaper. Han vet att det är viktigt att inte störa eller provocera dem i onödan och att under inga omständigheter skada växtligheten, om man inte vill ådra sig deras vrede. Deras förmåga att kontrollera väder, vind och växtlighet samt kommunicera telepatiskt är också känt.

## Grundegenskaper

STO: 3T10+10/ 27 INT: 3T6/11 SMI: 2T6/7  
VIL: 4T6/14

KP: 54 TT: 27 SB: +2T6 FF: 7m/SR

Antal: 1T2 eller ett rådslag med 2T6/7

Pansar: Bark, ABS 4

Förmågor: Alla stormekar har psi-mutationerna Väderkontroll, Växtkontroll och Telepati. 50% av dem har också 1T2 av följande psi-krafter:

1. Djurmästare
2. Dominera
3. Paralysera
4. Psistöt

Färdigheter: lakttagelseförmåga

INTX4/44%, Väderkontroll VILx5%/70%,

Växtkontroll VILx5%/70%, Telepati VILx5%/

70% och övriga psimutationer VILX4%/56%

Attacker Init % Skada

Trampning 7 SMIx4%/28% 2T8+SB

## Dynlänning

På gårdarna och bosättningarna på södra Frihetens slätter talas det om de rödklädda nomader som strövar genom den ogästvänliga Mozonen med sina karavaner. De förser de bofasta i området med livsnödvändigt salt samt skrot och diverse fynd. I gengäld byter de till sig jordbruksprodukter, tyger och svartkrut till sina musköter. Bönderna har gett dem namnet dynlänningar efter deras liv i den böljande sand- och grusöknen, men själva kallar de sig för "Vi som vandrar" eller i all enkelhet "Vandrarna". De talar skandi, fast med en dialekt som skiljer sig lite från det pyriska skrofmålet. Dynlänningarna lever i storfamiljer på cirka 30 till 50 individer som vandrar fram och tillbaka över sydöstra delen av Skandiska halvön i jakt på nya betesmarker och vattenkällor. Ibland händer det att flera storfamiljer slår sig samman i större stammar, också kallade "strövtåg". Förutom handel livnär de sig på enklare jakt samt boskapsskötsel av kutbockar och dramedrotter, en avlägsen släkting till drabanten som klarar sig mycket bra i det torra klimatet och kan gå

längre perioder utan vatten. Dynlänningarna är vanligtvis något kortare än den genomsnittlige pyriern, mörka och nästintill grå i hyn och såväl män som kvinnor saknar helt kroppsbehåring. De går klädda i karaktäristiska svepningar i rött tyg som de draperar i flera lager och täcker ofta mun och näsa för att slippa sand och aska som vinden drar runt. Såväl nutida som forntida goggles och andra skyddsglasögon är också populära och de flesta går beväpnade med sabel och musköt eller hemmabyggda enkelskottsgevär. Förutom sin nomadiska livsstil är dynlänningarna främst kända för sin tålighet mot väder och vind, och att de kan gå långa perioder utan att behöva dricka någon vätska. Kunskap om dynlänningarna Vildmarksvana/ Zonkunskap: Dynlänningarna är överlevnadens mästare i Mozonen och kan gå över en vecka utan att behöva dricka. De har också förmågan att finna vatten och ätbara växter och rötter där andra bara ser grus, sand och söndertorkade buskar. De är ofta villiga att idka byteshandel och är fredliga mot främlingar, om än lite avvaktande till en början. Skulle man dock försöka stjäla deras boskap eller proviant kommer de att slå tillbaka med full kraft.

#### Grundegenskaper

STY: 3T6/11 FYS: 3T6+2/13 STO: 2T6+2/9  
SMI: 3T6/11

INT: 3T6/11 VIL: 3T6+2/13 PER: 3T6

KP: 22 TT: 11 SB: -1 FF: 4m/SR

Antal: 1T6 spejare eller en storfamilj på 30-50 individer.

Pansar: 0, men i strid bär en del rustningar i läder eller härdat läder.

Förmågor: Alla dynlänningar har mutationerna Minskat vätskebehov (1p. Ny mutation, se nedan), Resistens (Strålning) och Klimatanpassad (1p: Värme). 50% av dynlänningarna har också någon av nedanstående mutationer:

1. Bärare
2. Flockvarelse
3. Grävare
4. Riktningknöl
5. Sprinter
6. Uthållig

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från

sysselsättningarna Vagabond, Handelsman eller Jägare. Dynlänningar har alltid höga värden i Vildmarksvana och Zonkunskap, samt obefintliga värden i Båt.

Attacker Init % Skada

Sabel 14 STYx4/44% 2T8

Slaglåsusköt 12 SMIx5/55% 3T6 HB

Gevär 7.62 lång 12 SMIx5/55% 5T6-2

**Ny mutation: Minskat vätskebehov**

**Kostnad:** 1-2

**Aktivering:** Automatisk

**Räckvidd:** Personlig

**Effekt:** Mutanten klarar sig utan vätska mycket längre än normalt.

**Varaktighet:** Permanent

**Beskrivning:** Genom att hushålla med sina vätske resurser kan mutanten klara sig utan vatten längre perioder än normalt. Detta kommer väl till nytta i den torra Mozonen samt andra ogästvänliga områden där tillgången på rent och drickbart vatten är mycket låg - på sina håll till och med obefintlig. Minskat vätskebehov finns i två olika varianter:

**1 SP** - Genom att antingen sänka sin vätskeförbrukning eller genom att ha vant kroppen att jobba vid låga vätskenivåer kan mutanten klara sig utan vatten i över en vecka (FYS/2 dagar).

**2 SP** - Mutanten har stora fettreserver som den hämtar energi istället och kan klara sig utan att dricka en droppe på över en månad (FYSx2 dagar). Fettreserverna är tydliga i form av en eller flera pucklar, eller ett tjockt lager späck under huden. När mutanten ges möjlighet kan den senare bälja i sig nästan 100 liter vatten vid ett och samma tillfälle för att återställa vätskebalansen.

### Mofeningar

Enligt mofeningarna levde en gång i tiden alla varelser i samexistens i havet och lydde under ett havsvidunder som kallades Bottenhärskaren. Men några satte sig upp mot ordningen, lämnade djupet och steg upp på land. Bottenhärskaren vredgades över deras tilltag och sände sina trognaste undersåtar för att straffa de landlevande och jaga dem tillbaka ned i havet igen. Sedan den dagen har fiskfolket troget gjort som det sagts åt dem och livnar sig nu på fiske, alg- och tångodling samt viss jakt på landbackens smådjur i zonens inre, samtidigt som de utför räder och attacker mot de landlevande humanoider som man påträffar. Ibland försöker man ta fångar levande för att sedan offra dem till Österhavsodjuret (se s. 10-11 i Österhavets otämjda riken) eller andra havsvidunder som tjänar Bottenhärskaren. Fiskfolket brukar då binda offret i fråga på en vassflotte, knuffa ut den till havs och lita på att havets vågor eller rovdjur gör processen kort med landbackingen. Mofeningarna ser ut som förvuxna fiskar som går på två små ben och har utvecklat korta armar med fyra fingrar på varje hand, som de brukar för primitiva redskap. De är kortväxta, fjälliga, har gälar och simhud samt små fenor på så väl underarmar som ben. En lång ryggfena sträcker sig från huvudet eller nacken till rygglutet. Fiskmännen talar inte skandi utan har ett eget gutturalt språk av gurglingar, väsanden och klickljud. De lever i stim, gör allting i grupp och deras bosättningar består av enkla bohålor av lera och sten under ytan eller i vattenbrynet. De klär sig i enkla höftskynken, smyckar sig med benbitar, skal och djurtänder och är beväpnade med enkla spjut, bågar och blåsrör med förgiftade pilar. Kunskap om mofeningarna

Zonkunskap: En kunnig zonfarare har hört berättelserna om det aggressiva fiskfolket i Mozonens hjärta och vet att de utgör ett hot för alla de möter och försöker undvika dem om han eller hon har möjlighet. Det är också bekant att mofeningarna lever nära varandra i stim, så gott som aldrig uppträder ensamma och att det bästa sättet att bekämpa dem är att försöka

skingra dem åt och göra dem osäkra, förvirrade och rädda.

### Grundegenskaper

STY: 2T6+3/10 FYS: 376/11 STO: 1T6+418

SMI: 3T6+6/17

INT: 3T6-2/9 VIL: 3T6/11 PER: 3T6-2/9

KP: 19 TT: 9 SB: -1T2 FF: 5m/SR

Antal: Ett stim på 2T6+3 eller en bosättning på ungefär 50 individer.

Pansar: 0, men i strid bär en del rustningar av ben och trä, vilka fungerar som en lätt blandrustning. Förmågor: Alla mofeningar har Gälar och simhud, Resistens (Strålning) och Flockvarelse. 25% av dem har också en av nedanstående mutationer:

1. Blixtsnabba reflexer
2. Giftig
3. Hal
4. Jaktinstinkt
5. Resistens (Gifter)
6. Silverskinn
7. Syraspott
8. Vidgat synfält (1p: Kameleontögon)

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från sysselsättningen Jägare. Mofeningarna använder sig ibland av enkla vassflottar så Båt är inte ovanligt, men ej heller nödvändigt med tanke på deras mutationer.

Attacker Init % Skada

Träspjut 22 STYx3/30% 276

Kastspjut 17 SMIx3/51% 1710

Pilbåge 17 SMIx3/51% 1T8+2

Blåsrör med giftpilar 17 SMIx3/51% 174 + Skadande gift, TOX 3



### **Boss Storm**

Boss Storm är härskarstrombernas härskartromb och ovädret personifierat. Det är, liksom andra härskartromber en mäktig och mycket koncentrerad virvelstorm av frätande kemikalier och giftigt damm och grus. Men något har väckt en primitiv intelligens i Boss Storm och där finns nu ett medvetande som saknas hos övriga stormar. Ovädret drivs av en hunger och rovdrift av sällan skådat slag. Där den drar fram dör världen: barrberfält slits sönder, hus krossas, vagnar smälter och folk och få bränns till fräsande köttstycken och aska. Den besitter förmågan att till viss del kontrollera och styra andra oväder och stormar, och njuter av att få andra varelser att dansa efter dess pipa. Hundmutanterna i Rackarby kröker rygg för dess skränkinjagande uppenbarelse och försöker blidka den med en pannkaka av mossa, gegga och fornskrot. Det är en gåva som Boss Storm egentligen inte behöver, men att få de små krypen att huka i dess skugga och lyda minsta vink är ovärderligt och härskartromben njuter av varenda stund och slukar girigt offergåvan. Därför får charaden fortsätta tillsvidare. Missfostret är stormarnas okrönte kejsare och Mozonens hjärta är dess tronsal.

### **Grundegenskaper**

STO: 60 INT: 8 VIL: 10 KP: 120 FF: 30m/SR  
Förmågor: Frätande attack och vindkast enligt reglerna i Zonernas zoologi, s. 114-115, samt väderkontroll och skräckslå jämförbart med psimulationerna med samma namn.

Färdigheter: lakttagelseförmåga 32%,  
Väderkontroll 50%, Skräck 50%

Attacker Init % Skada

Frätskada STO/60 100% 1T10/SR

Vindkast STO/60 100% Se Zonernas zoologi, s. 115

