

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

KONVENTÄVENTYR FÖR STOCKHOLM SPELKONVENT 2006

TILLBAKA TILL BUNKERN



Av: Henrik Öhrnebring Bilder: Magnus Fallgren

 JÄRRINGEN

Isidor torkade blodet ur ögonen. Det var ingen synvilla: bunkerdörren var öppen! Han kunde inte låta bli att känna sig lättad, trots att han lovat sig själv att inte slappna av förrän de kommit ut och tillbaka till baslägret. Men med dödens käftar i bakhasorna och minnet av Leilas död alldeles för fårskt försvann Isidors självbehärskning.

"Ubbe, du klarade det! Du har räddat oss allihop!" skrek han och dunkade plåtskrället i ryggen.

"Hejsan hoppсан!" svarade automaten med sedvanlig klämäckhet, till synes oberörd av den terror sällskapet genomliddit under sina timmar i biobunkern. "Dörren är öppen fyrtiofem sekunder till. Får jag föreslå att vi evakuerar oss snarast?" sade Ubbe medan robotens spindelfingrar drog loss sladden som förbundet dess huvud med cyberporten i väggen.

"Ni hörde honom!" vrålade Isidor till sina kamrater. "Nedhållande eld och reträtt! Alton, jag vill ha dej först om det skulle råka finnas någon överraskning därutanför! Ubbe, du följer efter Alton! Sara! Jakop! Ni och jag täcker återtåget!"

Alton hölstrade k-pisten och vände med viss tvekan ryggen till horden av väktarrobotar som var på väg fram mot den provisoriska barrikaden. Men när han såg den öppna dörren fick han ny fart. Bjässen satte haltande av mot utgången med Ubbe tätt efter sig.

Isidor klev in mellan Sara och Jakop och öppnade eld med automatkarbinen. Bäverkvinnan och mården backade och laddade om sina skjutjärn. Med glasartade blickar fortsatte zonfararna lägga en ridå av bly mellan sig och automatarmén. Måtte det vara värt det, tänkte Sara. Måtte det vara värt Leila.

De fem zonfararna var illa skadade, men en hårsman från att bärga hem den största zonskatt Frihetens Slätter skådat. Ingen av dem hörde Ubbes sprakande mummel medan den hastade mot utgången:

"Bzzzt. Hejsan hoppсан! Bzzzt. Hej vad det går! Måste utrota allt levande! Bzzzt. Hejsan hoppсан!"

ÖVERSIKT

RP är ett gäng erfarna zonfarare som precis kommit ut ur Biobunker XVIII i Mozonen. De har plundrat bunkern på en enorm skatt av fornprylar, men till ett högt pris: en av gruppens medlemmar har dödats, och rollpersonerna är illa skadade (utan tillgång till läkedroger eller psionisk läkning) när äventyret tar sin början. Som om inte detta vore nog kommer ytterligare en gruppmedlem gå hädan i äventyrets inledningsscen: den blide roboten "Ubbe" som bär all packning kommer att bli vansinnig av automatkräfte och RP tvingas själva döda ytterligare en av sina gruppmedlemmar för att själva överleva.

De chockade RP upptäcker snart att en välbeväpnad grupp motorkultister slagit läger nära biobunkern och dessa motorkultister, ledda av den formidabla Max Ajatolla, blockerar RPs enda väg ut ur sin prekära situation. Om RP undgår upptäckt märker de att motormarodörerna verkar vänta på något eller några. Dessa några visar sig snart vara två välutrustade Järningen-agenter, som är på plats för att köpslå med motorkultisterna om en psiteknologisk artefakt. Järningenagenterna innebär ytterligare ett hot mot RP.

RPs bästa strategi vore att helt enkelt vänta ut marodörerna och Järningenagenterna, men det är tyvärr inte heller möjligt: det blir snart uppenbart att RP förföljs av ett onaturligt biovapen som rymt från biobunkern de plundrat. Biovapnet driver RP obönhörligt framför sig, mot en konfrontation mot marodörerna och Järningen. Gruppmedlemmen som dog nere i bunkern (gruppens helare, en psimutant) har dessutom sammansmält med biovapnet och jagar spelgruppens ledare, som hon/det håller ansvarigt för sin död.

I denna situation har RP stor handlingsfrihet och kan försöka lösa sin situation bäst de kan. RPs utrustningsövertag kommer inte att ha så stor betydelse i och med att RP är så skadade vid äventyrets start. Smyga/gömma sig är i detta äventyr en viktigare färdighet än Energivapen. Stämningen som ska förmedlas är en allt hetsigare och nervösare färd mot den oundvikliga sammandrabbningen där RP hamnar i korselden mellan marodörer, Järningare och sin egen forna gruppmedlem i biovapenform. Kanske, kanske kan smarta och tursamma RP distrahera Järningen och marodörerna, stjäla det psiteknologiska föremålet Järningen vill ha, och använda det för att "bota" sin psimutantskamrat som smält samman med biovapnet - men då sannolikt till priset av hela bunkerskatten och gruppleadarens liv. Det här är ett äventyr som mycket troligt har ett olyckligt slut, där ett gäng zonfarare får lära sig en dödlig läxa om girighetens pris och där slitningar inom gruppen kan vara ett lika allvarligt hot mot överlevnaden som någonsin marodörer, Järningenagenter och fruktansvärda biovapen från De Gamles tid.

BAKGRUND

Det gäng zonfarare som är huvudpersoner i äventyret består av Isidor von Knaust (IMM, gruppens ledare), Sara Severius (MD-bäver, kunskapare), Jakop Njöder (MD-mård, spejare), Alton Brock (MM, slagskämpe), UB-11317 "Ubbe" (RBT, tekniker) samt Leila Marmaris (PSI, helare/läkare). De fyra förstnämnda är de RP som ingår i spelgruppen - det är Leila Marmaris som dött i bunkern och smält samman med det forntida biovapnet och roboten Ubbe blir galen och dör av automatkräfte i äventyrets inledningsscen.

Zonfarargänget har hängt ihop i två-tre år och under den tiden gjort ett antal expeditioner till Mozonens och Mökens zonränder. Expeditionen till Biobunker XVIII är dock den första som fört dem närmare zonens kärna, och första gången gruppen har kunnat utforska en i princip orörd lämning från De Gamles tid. Under åren har vänskapsband och konflikter mellan gruppens medlemmar hunnit utvecklas och befästas

– gänget kan beskrivas som mycket sammansvetsat och professionellt när det gäller sin huvudsakliga aktivitet (zonexpeditioner, skattjakt och plundring), men där alla inte nödvändigtvis gillar varandra privat.

Vad har hänt i Biobunker XVIII?

Zonfarargänget har under en tidigare expedition till yttre Möken hittat en datasticka som visar sig innehålla koordinaterna till en forskningsstation från enklavtiden, Biobunker XVIII. Gruppens tekniker Ubbe lyckas föra över informationen i datastickan till en någorlunda fungerande GPS (eller "Vägvisarmaskin" som gruppen kallar det) man funnit tidigare och den visar vägen till Mozonen.

Gruppen tar sig igenom Mozonens motorkultisthärjade ytterområden och hittar fram till Gants klyfta, en legendomspunnen plats nära zonkärnan där ingången till Biobunker XVIII ska ligga. De tränger in i bunkern och börjar utforska den. De lyckas bryta sig in i bunkerns vapenförråd och arsenal, där de finner flera orörda och mycket välbevarade vapen och annan utrustning från De Gamles tid. Medan gruppen inventerar och paketerar sina fynd för bortforsling råkar de dock aktivera ett larm. Vapenförrådet spärras av med skottsäkra metallportar som sänks ned från taket och gruppen finner sig delad i två: på ena sidan avskärmningen finns Isidor, Leila och Ubbe och på den andra sidan Sara, Jakop och Alton. Båda grupperna hamnar omedelbart i en kamp för sina liv när mängder av väktarrobotar och andra försvarssystem aktiveras för att driva bort inkräktarna.

Sara, Jakop och Alton kämpar sig tillbaka genom bunkern med skatten och lyckas bygga en barrikad nära utgången där de försvarar sig mot bunkerns robotar. De lider flera skador och tvingas använda alla forntida läkedroger de nyss hittat. Utgången har förseglats av bunkerns försvarssystem och Saras tekniska kunskaper räcker inte till för att kunna knäcka säkerhetssystemet och släppa ut gruppen.

Under tiden drivs Isidor, Leila och Ubbe av robothorderna in i biobunkerns kärna: biolabbet, där de fruktansvärda resultaten av enklavforskarnas vapenutvecklingsprojekt finns samlade. Ubbe lyckas få tillgång till biobunkerns huvuddator och bryter med sitt cyberdeck igenom säkerhetsspärrarna länge nog för att kunna ladda ned passerkoder och en komplett karta över komplexet.

Som en sista desperat skyddsåtgärd väcker bunkerns AI alla biovapen till liv och kommenderar dem att utplåna inkräktarna. De flesta biovapnen dör eller visar sig vara obrukbara efter hundratals år, men en del fungerar och Isidor och Leila råkar i strid med de oheliga resterna av biobunkerns forskningsprojekt, däribland ett biovapen kallat "adaptoid". När Ubbe kopplar bort sig från bunkerns datasystem är läget desperat och Isidor lyckas kämpa sig fri från adaptoiden tillräckligt länge för att kunna dra Ubbe och sig själv i säkerhet, ut från biolabbet. Men trots att han har chansen att också hjälpa Leila tar han den inte. Isidor fattar det ödesdigra beslutet att hans eget liv är mer värt och vänder Leila ryggen. Säkerhetsdörrarna in till biolabbet stängs och Leila blir kvar på insidan där hon slukas av adaptoiden. Ubbe bevittnar händelseförloppet och spelar till och med in det med sin inbyggda kamera, men förmår inte protestera eftersom han sedan sitt uppvaknande har "präglats" på Isidor och är mest lojal mot honom.

Isidor och Ubbe tar sig fram till barriaden vid utgången, där de återförenas med Sara, Jakop och Alton. Isidor meddelar bistert resten av gruppen att Leila dött i kampen mot bunkerns säkerhetssystem. Men det finns ingen tid att sörja – strömmen av väktarrobotar från bunkerns inre verkar outsiders. Ubbe kopplar in sig i bunkerns säkerhetssystem och lyckas med viss ansträngning öppna bunkerporten och hålla den öppen tillräckligt länge för att gruppen ska kunna fly. Flykten visar sig snart vara dyrköpt – Ubbe har ådragit sig en dödlig infektion av automatkräfta när han kopplat in sig i bunkersystemet. Äventyret börjar med att RP attackeras av Ubbe och omedelbart hamnar i en strid på liv och död med sin forne vän.

Leila Marmaris/Adaptoiden

Som framgått tidigare har alltså Leila Marmaris, gruppens psimutant, inte riktigt dött under kampen mot adaptoiden. Hennes kropp är uppslukad och förstörd, men adaptoidens psykänsliga biologi har gjort att det mesta av Leilas medvetande finns kvar och utövar viss kontroll över adaptoiden. Leila har drivits till nästan totalt vansinne av att dö och ändå leva vidare i en oformlig gelékropp. Leila kan inte kontrollera adaptoiden helt och hållet – ibland är det Leila som är dominant och hon får då använda all viljestyrka hon besitter för att klara av att hålla sitt sonderfallande sinne samlat och använda sina psimutationer, och ibland är adaptoiden mer dominant och då fungerar den som den är tänkt att fungera: söka upp fiender, sprida terror, sluka dem och återvända med information hem. Enda anledningen att Leila och adaptoidens sammansmältning fungerar över huvud taget är förmodligen att de i nuläget har liknande mål: Leila vill söka upp Isidor, som lämnade henne att dö i bunken, och hämnas.

Exakt hur du använder adaptoiden är delvis upp till dig som SL. Dess främsta berättartekniska syfte är att i ett första skede vara ett dolt, svårhanterat hot för RP, ett hot som dessutom hindrar dem från att klara sig ur sin situation genom att ligga lågt och vänta ut Tolvtaktarna. Om RP vid någon tidpunkt i äventyret får för gott om tid på sig att göra upp sina planer kan du slänga in ytterligare en attack från adaptoiden – det forntida biovapnet används lämpligen för att ständigt driva spelarna framåt mot en konfrontation med Järnringen och Tolvtaktarna. Om RP däremot agerar tillräckligt panikartat och förvirrat ändå, och/eller ställer till tillräckligt med problem för sig själva genom att bråka inbördes, kan du hushålla med adaptoiden och bara använda den vid de tillfällen som rekommenderas under "Äventyrets gång".

På samma sätt kan du som SL själv avgöra exakt hur bra Leilas psiförmågor fungerar i hennes nya "kropp". Leilas kontroll över sina krafter som en del av adaptoiden är begränsade – hon har svårt att använda Telepati för att kommunicera direkt med RP, det är mycket enklare för henne att få kontakt med någon hon har en stark känslomässig binding till. Dessutom är det enklare för Leila att kontakta sinnen som befinner sig i vila eller dvala (detta är anledningarna till att hon kan sända drömmar till Alton), och att kommunicera telepatiskt med andra som också de är telepatiska. Därför kan Leila nära äventyrets slut försöka kommunicera med RP via Järningen (se vidare i äventyret). En tumregel är att Leila blir bättre och bättre på att kontrollera adaptoiden under äventyrets gång. Under en eventuell slutstrid kan hon därför använda både fysiska attacker och psiförmågor samtidigt.

En annan viktig berättarteknisk detalj är hur snabbt man ska avslöja att Leila lever kvar i adaptoiden (RP, inklusive Isidor, kommer nog i första hand att anta att de förföljs av ett fornmonster som tagit sig ut ur biobunkern). Till en början är det antagligen bara Alton som kommer att tro att Leila lever, och det är inte alls säkert att han sätter det i samband med adaptoidens attacker. I sektionen Spelarmaterial finns två lappar du kan dela ut till Alton vid vissa tillfällen i äventyret. Lapparna beskriver hur Leila försöker meddela sig telepatiskt med sin bästa vän i gruppen via drömmar. Mest effektivt blir det om RP inser sanningen om Isidors svek och adaptoidens sanna natur nära äventyrets slut, så att RP tvingas välja sida när adaptoiden genomför sin slutliga attack mot Isidor. Men det kan också hända att de övriga RP konfronterar Isidor på ett tidigt stadium, och då blir den slutgiltiga sammandrabbningen mellan Leila och Isidor inte lika intressant och viktig. SL får använda sitt eget goda omdöme.

SITUATIONEN I GANTS KLYFTA

Ingången till Biobunker XVII ligger i änden på en avsmalnande bergsklyfta där väggarna närmast mynningen är täckta med lös morän med hög rasrisk. Klippväggarna innanför törnebarriären (se kartbeskrivningen) är märkligt släta och glatta, bearbetade av någon okänd fornprocess. Det är kort sagt i praktiken omöjligt att klättra upp ur eller ned i klyftan, ens om man har tillgång till rep och bra klätterverktyg. Mutanter med Vingar eller Sugkoppar klarar det naturligtvis, liksom psimutanter med Levitera, men saknar man dessa förmågor finns det bara en väg ut och in ur klyftan, och det är via klyftans mynning. Vill RP ta sig ut och hem med sina skatter måste de ta sig igenom törnebarriären och marodörläggret.

Klyftan ligger nära Mozonens kärna och har länge varit en helig plats för motorkultisterna på Frihetens slätter. Järningenagenterna har av Tolvtaktarna begärt att deras förhandlingar måste äga rum på en avlägsen och väl dold plats, efterom Esoterica och Malaise för närvarande måste ligga väldigt lågt i södra Pyri efter ett misslyckat lönnmordsförsök på borgmästaren i Östervik. Tolvtaktarna väljer då såklart Gants klyfta, en plats som de anser bringa tur med sig och som de dessutom inte vallfärdat till på ett tag. Medan RP utforskar bunkern anländer Tolvtaktarna och slår läger innanför klyftans mynning, utan att ha den blekaste aning om RPs närvaro. De ställer upp två vaktposter (fordon, tält och kultister som håller vakt dygnet runt) på var sin sida om klyftmynningens insida. Även om syftet med vaktposterna är att hålla utkik efter zonmonster och rivaliserande motorklaner så gör detta också det väldigt svårt, nästan omöjligt, för RP att smyga sig ut ur klyftan (särskilt om de vill ha med sig sin fornskat). Motorklanen Tolvtaktarna är således RPs främsta antagonister i detta äventyr.

Dagen efter att RP kommit ut ur bunkern (eller tidigare, beroende på vilket tempo RP handlar i och om SL behöver justera händelseförloppet för att bättre passa spelgruppens agerande) anländer Esoterica och Malaise, Järningens agenter, till klyftan på sin gamla armémotorcykel med sidovagn samt släp. De är på plats för att förhandla med Tolvtaktarna om att köpa den psikonsol (se *Spelarboken* s 156) Max Ajatolla har hittat. De slår upp sitt tält en bit bort från motorkultisterna och inleder sitt uppdrag (som RP kan bevittna delar av, se Scen 5). Idealiskt är om SL kan tajma Järningens anländande så att det sammanfaller med att RP just gjort upp en plan för hur de ska klara sig förbi marodörerna och ta sig ut ur klyftan. När Järningenagenterna dyker upp innebär det förmodligen att RP måste ändra sina planer och deras läge kommer kännas ännu mer desperat.

Tolvtaktarna

Tolvtaktarna är en gammal motorklan som de senaste åren inte samspelat så mycket med de andra klanerna på Frihetens slätter. Istället håller sig klanen i zonranden, där de för en nomadiserande tillvaro letandes reservdelar och nya fordon. Emellanåt ger de sig ut på våldsamma plundringsräder mot andra motorklaner eller fribyggarsättningar.

Klanen består av drygt fyrtio individer uppdelade på sex familjer, kvinnor, män och barn, av vilka alla utom de yngsta är redo att försvara klanen med vapen i hand. Man har tillgång till sju fordon, oräknat hövdingen Max Ajatollas Dollargrin (en Chevrolet Impala -68): två motorcyklar, en strandbuggy, en golfbanelbil, en personbil, en pickup och en modifierad skåpbil med en bemannad vapenplattform på taket. Man har även tillgång till en eldkastare och ett marodörpositiv (se Pirit: Den Innersta Kretsen s 36-37), som man kan flytta mellan bilarna eller ställa i lägre efter behov (alla bilarna har vapenfästen).

Tolvtaktarna är fanatiker som kommer att behandla alla främlingar de stöter på i Gants klyfta med intensiv fientlighet. Oinvidiga (d v s icke-motormarodörer) som befinner sig på denna heliga plats måste bestraffas hårt! Tolvtaktarna går i stort sett inte att muta eller manipulera om inte RP kommer på något väldigt smart. I strid slåss de som vildar men inte till döden om de kan undvika det. De är ociviliserade bärsärkar men inte dumma: de kommer lära sig av sina misstag om de slåss mot RP flera gånger. Tolvtaktarnas strategi mot en fiende som har överlägsen eldkraft är att sprida ut sig och försöka slå till ur bakhåll. Om RP lyckas fly ut från klyftan kommer Tolvtaktarna att jaga dem och försöka döda dem. RP har som sagt genom sin blotta närvaro vanhelgat ett heligt område. Bästa sättet att klara sig undan Tolvtaktarnas vrede är att på något sätt slå ut och/eller stjäla deras fordon innan man flyr.

Om RP dödar Järnringens agenter kommer Tolvtaktarna att bli glada eftersom de kan ta Järnringens utrustning (inklusive deras armémotorcykel med alla tillbehör) och handelsvaror utan att behöva ge Järnringen psikonsolen i gengäld. Däremot kommer motorkultisterna inte känna någon direkt tacksamhets-skuld mot RP utan kommer troligen att försöka döda dem också. Även om RP inte visar eller berättar att de hittat en stor zonskatt så kommer bara de välunderhållna högteknovapen och föremål RP bär på sig som personlig utrustning vara tillräcklig frestelse för att Tolvtaktarna ska ta risken att anfalla dem.

Järnringenagenterna

Järnringenagenterna Esoterica och Malaise handlar ibland fornvapor med Tolvtaktarnas klan. Nu har Max Ajatolla kallat på agenterna eftersom han säger sig ha något mycket värdefullt att sälja, något som att döma av hans beskrivningar skulle kunna vara en närmast ovärderlig fornartefakt. Esoterica och Malaise lastar alla handelsvaror de har på sin motorcykel och drar iväg mot Tolvtaktarnas läger i Mozonen för att försöka köpa fornpnylen av Max.

När Esoterica och Malaise inser att det faktiskt är en någorlunda fungerande psikonsol som Max har till försäljning kommer de vara beredda att göra nästan vad som helst för att få tag på dem. I första hand kommer de förstås att försöka förhandla om att köpa den eftersom de vet att de inte kan besegra hela Tolvtaktarklanen i öppen strid. Men om Max trilskas och försöker tvinga till sig ett bättre avtal kommer de att överväga att försöka döda honom i en smygattack, sabotera resten av klanens fordon och sedan fly från lägret.

Detta innebär att Järnringenagenterna kan vara potentiella allierade för RP, inte minst om RP upptäcker att agenterna har tillgång till någonting RP mycket gärna vill ha (läkedroger). Om RP kan ta kontakt med Esoterica och Malaise vid lämpligt tillfälle och övertyga dem om att de alla tjänar mest på att samarbeta är det mycket möjligt att de går med på det, om RPs plan verkar genomförbar. Det enda de två agenterna egentligen är intresserade av är att få med sig psikonsolen. RPs bunkerskatt struntar de i. Av förhandlings-tekniska skäl kan dock paret vilja begära en del i skatten mot att de hjälper RP, helt enkelt för att RP inte ska förstå att de bara är intresserade av psikonsolen. Esoterica och Malaise är inga duvungar, de tvekar inte att använda sina telepatiska förmågor för att få reda på mer om RPs planer och förmågor (Esoterica är en så skicklig telepat att hon kan läsa folks tankar utan att det märks – RP får slå lakttagelseförmåga modifierat av mellanskillnaden på Esotericas Telepati-slag, misslyckas de inser de inte att Esoterica läser deras tankar).

Om RP uppfyller sin del av ett eventuellt avtal kommer Järnringen också att uppfylla sin del, men en allians med agenterna kommer ändå att vara osäker. Esoterica och Malaise är mycket misstänksamma och försiktiga, minsta aning (vare sig den är korrekt eller felaktig) om att RP försöker lura dem kommer att göra att agenterna i sin tur kommer försöka förråda RP så fort de får chansen.

När Järnringen känner av att det finns ett annat psioniskt aktivt sinne i närheten (Leila/adaptoiden) kommer de att bli nyfikna och försöka ta reda på mer om varelsen. Är den ett potentiellt vapen eller allierad? Även om Esoterica och Malaise är nyfikna på adaptoiden så är den i grunden inte mer än en tillfällig distraktion. Så snart agenterna avgör att de inte kan använda sig av adaptoiden kommer de att återgå till att försöka få tag på psikonsolen (om SL inte behöver använda Järnringens agenter för att avslöja sanningen om adaptoiden och Leilas "död" för spelarna, se Scen 7).

Gants klyfta – kartbeskrivning

1. Ingången till Biobunker XVIII

En två och en halv meter hög och en och en halv meter bred dubbelport i grå slät metall längst in i Gants klyfta utgör enda in- och utgången till Biobunker XVIII. Bredvid ingången sitter en dosa infattad i klippväggen. Dosan är avsedd för ID-kort och inmatning av en passerkod men fungerar inte längre, då det sista Ubbe gör när han är inkopplad i bunkerns säkerhetssystem är att helt stänga av dörrsystemet från resten av bunkern. Under resten av äventyret är porten omöjlig att öppna oavsett hur väl man lyckas i Teknologi/Naturvetenskap/Reparera och oavsett hur mycket sprängämnen och granater man använder.

2. RPs basläger

Innan RP trängde in i bunkern slog de upp sitt basläger här. Lägret består av tre kamouflerade tvåmannatält, en eldgrop och några enklare försätsmineringar som skydd. I spelardokumentet "Utrustning i baslägret" finns en komplett lista över den utrustning

RP har tillgång till här.

3. Giftgrönefältet

Omedelbart innanför törnebarriären (se 4) finns ett öppet fält med ett större bestånd giftgröna. RP har tidigare bränt det mesta av giftgrönan och/eller grävt upp flera plantor med rötterna. De har dock lämnat kvar ett par mindre giftgröneplantor närmast törnebarriären, som extra skydd om någon eller några skulle dyka upp utifrån klyftan.

4. Törnebarriären

Ett svårgenomträngligt område av genetiskt manipulerade giftiga och snabbväxande törnesnår fungerar som effektiv spärr till klyftans innersta del där bunkeringången finns. Törnebarriären är mellan tjugo och trettio meter bred och tre till fyra meter hög (flygande och leviterande mutanter kan lätt ta sig över den men sådana dräller det inte precis av i zonranden). Törnbuskaget har skarpa taggar (skada 1T4 samt 80% chans att en tagg skrapar/sticker oskyddad hud om man inte är försiktig) och innehåller ett skadande gift TOX 5. Man kan hugga ned och bränna törnbuskarna, men om man inte drar upp dem med rötterna växer de tillbaka igen inom 1-2 dagar. Törnebarriären är genetiskt programmerad att inte växa utanför det område den för närvarande täcker. RP tog sig igenom törnebarriären genom att försiktigt hugga sig en väg igenom snåren. Sara (som är resistent mot gifter) gick i spetsen och Alton kom efter och rensade grenar och rötter med sin stridssåg. RPs stig genom snåren är nu delvis igenväxt.

5a-d. Tabu-pålar

På utsidan av törnebarriären har Tolvtaktarna för länge sedan rest fyra pålar, vars toppar är dekorerade med skallarna från dräpta fiender. Pålarna markerar att området innanför dem (d v s törnebarriären och bunkeringången) är tabu utom för särskilt utvalda heliga motorkultister.

6. Vattenfallet

Vid denna plats vid klyftans norra vägg rinner ett litet vattenfall. Vattenfallet rinner ned i en damm och från dammen rinner en grund bäck vidare ut ur klyftan. Vattnet är klart och fullt drickbart. Det är den rika tillgången på färskvatten som gjort att Gants klyfta blivit en kultplats för Tolvtaktarna.

7. Bäck

Bäcken rinner från dammen under vattenfallet ut genom klyftans mynning och därifrån vidare ut i zonen. Utanför klyftan är vattnet inte längre drickbart utan grönt, sörjigt och svagt giftigt (TOX 1, skadande). Bäcken är grund och inte någonstans mer än två meter bred. Man kan var som helst bekvämt passera över den gående.

8. Tolvtaktarnas läger

Motorkultisternas läger består (förutom av Max Ajatollas tält och de två vaktposterna) av fyra separata delar. En familj om sex till åtta motorkultister huserar i varje del. Varje del består av ett eller två fordon i mitten och två eller tre tält (för det mesta gamla militärtält eller segelduktält) samt en lägereld. Om dagarna är ungefär 70% av Tolvtaktarna vakna vid varje givet tillfälle och om natten är samma siffra 30%. Tolvtaktarna är inte överdrivet vaksamma eftersom de känner sig säkra när de är vid sin heliga plats, men så snart RP avslöjar sig eller upptäcks kommer kultisterna att bli desto alertare och aktivt börja hålla utkik efter inkräktare. Om RP söker igenom tälten hittar de 1T3-1 mekaniska reservdelar och får ett slag på Fyndtabellen i varje tält.

8a. Max Ajatollas tält

Ledaren Max tält är betydligt lyxigare än de andra marödörtälten. Det är ett röd- och vitrandigt forntält, vilket perfekt matchar Max stora vita fornbil med sina röda fartränder (som står parkerad bredvid tältet). Utvändigt är tältet dekorerat med fläktremmar, fjädrar, polerade navkapslar och diverse troféer. Tolvtaktarna har tagit på sina plundringståg. Inuti är tältet möblerat på typiskt motorkultistiskt lapptäckesmanér: forntida fällstolar och trädgårdsmöbler samsas med fällor från rubbitar och andra, större zonbestar.

Om RP på något sätt lyckas smyga eller tränga sig in i tältet finns det en hel del saker de kan ha nytta av här. I ena hörnet av tältet, nödortfikt dold under en hög fällor, finns Max Ajatollas personliga skattgömma. Den består av två askar innehållande 100 patroner .44M vardera, en verktygslåda med 10 mekaniska reservdelar (främst avsedda för fordon) och 4 elektriska reservdelar, en batteriladdare, två reservdäck, ett paket Wunderbaum-granar, 20 välbevarade nummer av *Vi Bilägare* från 2008-9, samt en trälår med totalt 10 kilo forntida sprängämne (40 plasticstavar). I ett låst metallskrin (Max bär nyckeln i en kedja runt halsen) ligger psikonsolen han hittat, tillsammans med ett e-pack typ B. Psikonsoler beskrivs närmare i Spelarboken, s 156. Denna psikonsol har en PÅL på 75, vilket är mycket högt för den här typen av föremål.

Om RP lyckas stjäla plasticstavarna eller applicera en utlösare från Saras universaldetonator på dem kan detta bli en bra distriktion om/när RP bestämmer sig för att göra en utbrytning ur klyftan. Om RP lyckas stjäla psikonsolen har de ett bra utgångsläge om de vill förhandla med Järnringenagenterna, men tänk också på att det nu är RP som har det som Esoterica och Malaise vill ha mest av allt i hela världen. På många sätt blir det enklare för de två agenterna om det är RP som har psikonsolen för det är mycket enklare att stjäla konsolen från sex RP än från drygt fyrtio motorkultister.

8b-c. Vaktposterna

Innanför klyftans mynning har Tolvtaktarna satt upp två vaktposter för att hålla inkräktare borta (helt oavsiktligt har detta också konsekvensen att hålla RP kvar inne i klyftan). Det är de två hårdaste och mest framstående klanfamiljerna som satts att bemanna posterna. Den ena vaktposten består av skåpbilen med den påmonterade vapenplattformen (som nu är bestyckat med maro-

dörpositivet) och den andra av pickupen (som har eldkastaren på en tripod på flaket). Runt varje fordon ligger några tält (se 8. *Marodörläget* för närmare beskrivning) och en eldgrop.

Mellan fordonen, tvärs över klyftmyningen, har Tolvtaktarna spänt upp två höj- och sänkbara kedjor som de gjort fast vid krokar som sitter festsvetsade på bilarna. Kedjorna är tänkta som skydd mot eventuella anfall från rivaliserande motorklaner. Kedjorna har TÅL 40 vardera och är lätta för enskilda individer att passera under/över, men desto svårare för fjuttiga etanolfordon att forcera. De enda fordon i marodörläget som kan knäcka kedjorna om de får upp lite fart är skåpbilen och Max Dollargrin.

9. Järnringenagenternas läger

När Esoterica och Malaise anländer till Gants klyfta slår de upp sitt läger en bit från marodörerna, nära klyftans södra vägg. De har ett forntida militärtält som de slår upp i anslutning till motorcykelsläpet där de har alla sina handelsvaror. Armémotorcykeln parkerar de precis bredvid tältet så att kan hålla ögonen på den och skydda den från avundsjuka marodörer.

Om RP har möjlighet att söka igenom agenternas tält hittar de en ask med 100 skott 5,56 mm, en ask med 50 skott 10 mm gyrojet, 5 chockgranater och en karta med 5 ytterligare doser Psypro. I motorcykelsläpet finns två tunnor med 500 l bensin vardera, en trälåda med 6 uppsättningar mekaniska reservdelar av hög kvalitet (ger +10% på alla Reparera-slag som har med fordonsreparation att göra), en flygplansstartmotor i gott skick (PÅL 90), en fungerande bilstereoanläggning (PÅL 91) komplett med ett e-pack typ B och datastickor fulladdade med klassisk hårdrock från 1980- och 90-talen, en låda med 10 zebrarandiga rattmuffar samt en magnetisk saftblandare (PÅL 88) – kort sagt en veritabel skattkammare för marodörer.

ÄVENTYRETS GÅNG

"Tillbaka från bunkern" har en tämligen öppen struktur. De två första scenerna kommer att snabbt avslösa varandra i äventyrets början, men efter det är det mest upp till RP hur äventyret utvecklar sig. Det finns i äventyret ingenting fastlagt om hur RP ska lösa sina problem, det är upp till dem själva att bestämma och upp till SL att bedöma om de lyckas eller ej. Scen 4 och 5 kommer att dyka upp i alla spelgrupper, men det är inte säkert att de dyker upp i exakt den ordning de presenteras här, eller under exakt samma omständigheter i alla spelgrupper. Dock rekommenderas SL att om möjligt låta RP bevittna både adaptoidens framfart och Järnringenagenternas ankomst till marodörläget någon gång under äventyret. Beskrivningen av slutscenen innehåller också bara en uppsättning förslag och spekulationer, eftersom det är mycket sannolikt att varje spelgrupp kommer att agera helt olika och därmed färdas fram mot helt skilda slutscener.

Scen 1: Kräftan slår till

Äventyret inleds precis efter att händelserna som beskrivs i inledningstexten har inträffat. SL kan antingen läsa upp följande text för spelarna, eller beskriva situationen med egna ord:

KLONGGGG! Bunkerdörrarna slår igen med ett dån precis när ni vräkt er ut ur det urtida helveteshålet. Ni hör ett sprakande från kontrolldosan bredvid dörren och ser vita gnistor flyga från fornlåset och landa harmlöst på marken. Den dörren får ni aldrig upp igen, och lika bra är väl det. Ni kravlar upp från marken och försöker återfå fattningen – ni är yra, skadade, chockade, men ni förnimmar i alla fall glimtar av er lägerplats: den verkar vara orörd. Ubbe reser sig på knä och ni ser lastkrokarna och spännremmarna på hans rygg lösgöras. Hans packning trillar med en duns ned på marken.

*"Hejsan hoppсан!" säger roboten. "Det där, det där, det där, det där gick ju *bzzzt* bra! *Bzzzt* Måste utrota allt levande! Förlåt, förlåt mästare, jag... *bzzzt* Hej vad det går! *Bzzzt* Utrota! Utrota! Utrota! *Bzzzt* Tror bestämt jag fått en släng av kräftan... *Bzzzt* Hejsan hoppсан!"*

Innan ni hinner förstå riktigt vad det är som händer har Ubbe fällt ut extraarmen ur sin kropp och satt igång lasersvetsen! Med ett ivrigt "Hejsan hoppсан!" anfäller han [slumpmässigt vald RP]!

Ubbe har drabbats av automatkräfta när han kopplade in sig i bunkerns datorsystem. Han fick en släng av viruset när han kopplade in sig första gången, i bunkerns centrum, men hans reparationssystem lyckades hålla smittan stängd. Tyvärr attackerade kräftan med större intensitet när Ubbe kopplade in sig för att öppna bunkerdörren och släppa ut spelgruppen och när gruppen kommer ut har kräftan tagit över. Ubbe drabbas av ett fullskaligt anfall av automatkräfta och drabbas av mordisk galenskap där han försöker ta livet av sina forna kamrater och slåss intill döden. Det finns inga möjligheter att reparera eller rädda Ubbe. Om RP lyckas fånga in honom och neutralisera honom utan att skada honom kommer automatkräftan ändå inom ett par minuter att bränna sönder hans positronhjärna inifrån och döda honom.

Denna scen är naturligtvis till för att göra läget ännu mer desperat för RP (utan Ubbe och hans Frontlastar-option är det mycket svårare för RP att frakta omkring sin zonskatt – se Spelardokumentet *Skatten från Biobunker XVIII* för en lista på vad RP har med sig upp ur bunkern) och öppna för konflikter inom spelgruppen. Zonexpeditionen har nu krävt två dödsoffer och det är mycket möjligt att en del RP inte kommer att tycka att det är värt det, oavsett hur stor och värdefull deras skatt är. Ett annat syfte med scenen är att understryka hur sårbara RP är. De är alla skadade och saknar tillgång till läkemedel eller psionisk läkning. Det räcker med att Ubbe får in en halvbra träff med sin lasersvets på någon av RP för att de ska löpa en allvarlig risk att gå ned på under hälften av sina KP eller till och med ådra sig en Kritisk skada.

När striden är över får RP en kort stund på sig att hämta andan och rollspela hur de reagerar på Ubbes

våldsamma död. En fråga som kanske dyker upp är om man ska plundra/stycka upp Ubbes robotlik. En del RP kan tänkas vara för detta, andra (främst Sara) emot. Lyckas man med ett slag i Reparera kan man omvandla Ubbes kadaver till iT6 robot-reservdelar (automatkräfteangreppet gör att inre kretsar skadas så att de normala zT6 reservdelarna inte kan utvinnas). RP kan också vilja plundra Ubbe på hans optioner. Betapersonlighet, Cyberdäck och Databank: Dataprogrammering är utbrända av automatkräften, men Inbyggd vapen: lasersvets, Frontlastare och Kamera och ljudband går alldeles utmärkt att montera loss från Ubbes livlösa kropp om man lyckas med ett Reparera begränsat av Naturvetenskap. Det mest intressanta är troligen Ubbes kamera och ljudband: de innehåller nämligen en filmsekvens från striden i bunkerns centrum, där man tydligt kan se att Isidor kommenderar Ubbe att lämna kontrollcentrat, och att Isidor sedan flyr och förseglar dörren utan att göra minsta ansats att hjälpa Leila, som under tiden slåss med/håller på att slukas av adaptoiden. Dock kan denna filmsekvens inte spelas upp direkt via optionen. RP (antagligen Sara) måste spela upp den via multimedieprojektorn man hittat i bunkern, och detta kräver i sin tur att man identifierar multimedieprojektorn som just en sådan (se *Skatten från Biobunker XVIII*). Detta gör att SL förhoppningsvis kan fördröja avslöjandet av Isidors handlande i bunkern till ett senare skede (det tar Sara/andra RP en viss tid både att montera loss Ubbes kamera/ljudband-option och att identifiera multimedieprojektorn, och tid är något RP har ont om). SL avgör om filmsekvensen kan göras åtkomlig automatiskt för den som har rätt färdigheter eller om lyckade färdighetsslag krävs.

Scen 2: Marodörpatrullen

Innan RP hinner hämta sig från att de (troligen) tvingats döda en av sina vänner kommer nästa överraskning: gruppen anfalls av två marodörer.

När motorkultisterna anländer till Gants klyfta beger sig Tolvtaktarnas shaman och dennes lärling på en pilgrimsfärd till det allra heligaste delen av klyftan, det vill säga området innanför törnebarriären där RP slagit upp sitt läger. De rör sig försiktigt genom barriären längs en gammal stig (som RP aldrig hittade). Färden underlättas av att de båda har mutationen Resistens: gift. De dyker upp lagom för att bevittna RPs kamp mot Ubbe. De kommer snabbt till slutsatsen att inkräktarna måste dö, kosta vad det kosta vill. De lägger sig i bakhåll, beredda att anfalla RP genom att först skjuta med sina enkelskottsgevär och sedan rusa på RP och attackera dem i närstrid. Marodörerna väntar till striden mot Ubbe är slut, i hopp om att den galna automaten ska mjuka upp RP innan de själva anfaller.

Eftersom RP är rutinerade äventyrare kan de hinna ana att någonting är fel innan marodörerna slår till. Alla RP får en chans att slå sin lakttagelseförmåga med -4% (marodörernas differens på Smyga/gömma sig-slaget) för att upptäcka marodörerna där de lurar i törnsnåren innan attacken kommer. RP som lyckas får använda Undvika i stridens första SR och slår initiativ som vanligt, medan de som misslyckas följer reglerna för bakhåll (*Regelboken s 68*).

På sin första attack har de två marodörerna +25% eftersom de siktar noga. De har båda hemmabyggda enkelskottsgevär 7.62 mm. Efter att de skjutit ett skott mot varsin RP stormar de fram och anfaller i närstrid. De är båda beväpnade med huggare (speldata som Kortsvärd) som de smort in med gift från törnbasketaggarna (TOX 5 skadande gift, gäller bara första träffen). Eftersom RP vanhelgar deras kultplats med sin blotta närvaro slåss marodörshamanen och hans lärling till döden. Båda två är muterade människor med mutationerna Resistens: gift och Magnetism (66%).

I de två första scenerna är det god chans att någon RP dödas eller försätts ur stridbart skick via en kritisk skada om man följer reglerna slaviskt. Det är naturligtvis inte så roligt för en spelare att få lämna spelsalen efter max en timmes spel, så SL rekommenderas att slå alla sina slag dolt under dessa första två strider. På det sättet kan du justera resultaten och hålla RP vid liv tills äventyret egentligen börjar på allvar. Däremot bör du inte justera resultaten så mycket att RP inte skadas alls. En viktig funktion med de här två scenerna är att få spelarna att förstå att de är mycket illa ute och om de tvingas slåss på sina motståndares villkor är det troligt att de aldrig kommer levande ut ur Gants klyfta. Slå helt enkelt slagen som vanligt och låt träffar vara träffar och slagna skadetärningar kvarstå. "Fuska" bara om du någon gång verkligen skulle slå över en RPs TT eller göra slut på alla hennes KP. Efter att de här två scenerna är över rekommenderas SL vidare att inte fuska något ytterligare. Om RP dör eller försätts ur stridbart skick så är det vad som händer. Mycket av den stämning äventyret vill förmedla hänger på att spelarna verkligen känner sig mycket illa ute och att minsta felsteg kan leda till döden. Om det går upp för dem att du håller dem vid liv genom att justera tärningsslagen går mycket av den stämningen förlorad.

När RP har tagit hand om marodörerna har de äntligen en liten tidsfrist då de kan sätta sig ned, summera läget och planera vad de ska göra närmast. Det vet dock såklart inte RP. De kanske tror att de marodörer de dödat/tillfångatagit förväntas rapportera tillbaka till resten av klanen. Detta inte är sant, när shamanen och hans lärling ger sig ut på heligt uppdrag vet de andra marodörerna att det får ta den tid det tar, det hör inte till ovanligheterna att shamanen och hans lärling är borta flera dagar. Följaktligen kommer ingen i marodörläget sakna shamanen och lärlingen under äventyret, men det vet som sagt inte spelarna.

Alla RP kan identifiera sina anfallare som motorkultister. De som lyckas med ett slag i Zonkunskap känner igen dem som Tolvtaktare och kan få grundläggande information om klanen som SL anser lämplig, välj fritt från sektionen *Tolvtaktarna*. De som lyckas med ytterligare ett slag i Zonkunskap kan vidare se att

de två marodörerna är shamaner och därför troligen har mutationen Magnetism (som anses som helig av de flesta motorkultister). Om RP lyckas ta en eller flera av marodörerna levande går det inte att få så mycket vettigt ur dem vid ett förhör – de är religiösa fanatiker som betraktar RP som kättare och tänker inte under några omständigheter avslöja något om Tolvtaktarnas antal, planer eller varför de befinner sig i Gants klyfta.

Scen 3: Utforskning av marodörläget

När RP hunnit lugna ned sig lite kommer de antagligen att vilja ta reda på vad det är som händer i klyftan – varifrån kom de två marodörerna? Finns det fler?

RP kan tränga sig tillbaka genom törnebarriären för att speja i resten av klyftan (kom ihåg att RP saknar möjligheter att ta sig runt barriären eller att klättra upp för klippväggarna som kantar klyftan). Detta kan SL göra så svårt eller lätt som önskas. Om du tycker att RP har tillräckligt med problem kan de med ett lyckat slag i laktagelseförmåga och/eller Vildmarksvana följa marodörernas spår bakåt och hitta deras hemliga stig genom törnebarriären. Då kan RP ta sig in och ut från sin lägerplats utan att behöva lägga energi på att hugga sig fram genom växtligheten. Stigen är smal och om RP vill ta sig fram på den utan någon risk att sticka sig på de giftiga törnetaggarna tar det 45 minuter att ta sig igenom barriären eftersom man måste röra sig långsamt och stundtals krypa fram genom snåren. Om RP vill ta sig fram snabbare går det naturligtvis. En tumregel är då att RP kan minska tiden det tar att ta sig fram på stigen med 10 minuter, men att det då är 20% chans var 5:e minut att taggarna river oskyddad hud. Man kan skynda sig ännu mer, för varje 10 min man minskar tiden med går chansen att bli riven av taggarna också upp med 20%. SL avgör hur/om RPs eventuella planer och strategier för att skydda sig från taggarna fungerar.

När de väl är igenom törnebarriären kan de försöka utforska och övervaka marodörläget som de vill – de kan dela upp sig, hålla sig tillsammans, skicka fram Jakob som kan gömma sig med Kameleont etc. Använd kartbeskrivningen för att avgöra vad RP kan upptäcka och hur svårt det är. Det är inte så svårt att ta reda på hur vaktposterna är beskaffade och lätt att inse vilket tält som tillhör marodörledaren. Att räkna efter exakt hur många marodörer som finns i läget och vilka vapen de har tillgång till tar lite längre tid. Vill man få en uppfattning om marodörernas vakrutiner och hur de rör sig i läget kräver det ytterligare spaning, då måste man hålla marodörläget under uppsikt i ett halvt till ett dygn. Det viktigaste är att du som SL får RP att inse att det är mycket svårt att smyga sig förbi marodörerna utan risk för upptäckt. Det bästa är om man kan ordna någon sorts avledande manöver och helst också sabotera kultisternas fordon så att de inte kan förfölja RP när de flyr. Om RP dessutom vill ha med sig skatten måste de nästan stjäla ett av marodörernas fordon och lasta skatten på det. Skatten består av alldeles för mycket prylar för att RP ska kunna bära allt och samtidigt kunna smyga/slåss obehindrat.

Det finns två smarta lösningar på RPs problem. Den ena är att helt enkelt vänta ut marodörerna: RP begraver de två marodörer de dödat någonstans bland törnesnåren, och väntar sedan helt enkelt i sitt läger ett par dagar tills marodörerna förhandlat färdigt med Järnringen och alla dragit ifrån klyftan. Marodörerna kommer inte att vänta på shamanen och hans lärling utan bara lämna kvar sin lilla golfbil åt dem. Max förutsätter att shamanerna har fått någon vision eller liknande som kräver att de stannar kvar och utför sitt andliga värv.

Om RP kommer på denna idé bör du snarast möjligt gå vidare till scen 4 och om så krävs också scen 7. Om RP stannar kvar vid lägerplatsen för länge kommer Leila/adaptoiden inleda sin terrorkampanj med smygattacker och eventuella psioniska anfall, vilket förhoppningsvis får RP att inse att det inte är möjligt att ligga lågt. Använd Leila/adaptoiden för att driva RP framåt och mot en konfrontation med Tolvtaktarna/Järnringen.

Den andra smarta lösningen är att begrava skatten någonstans innanför eller i törnebarriären, smyga ut ur klyftan utan att Tolvtaktarna ens vet att RP har varit där, och sedan återvända och hämta skatten vid ett senare tillfälle. Om RP väljer detta alternativ kan SL kontra på precis samma sätt som beskrivits tidigare: Leila/adaptoiden attackerar och försöker på olika sätt sabotera RPs flykt och smygande genom marodörläget.

Scen 4: Leila ger sig tillkänna

Strax efter att RP tagit sig ut ur Biobunker XVIII sipprar adaptoiden ut ur ett ventilationsschakt (som är för trångt och ligger för otillgängligt till för att RP eller någon annan ska kunna komma tillbaka in i bunkern den vägen) och lägger sig tillrätta i en grop inne i törnebarriären. Den är förvirrad och Leilas medvetande är för skrämt och traumatiserat för att kunna göra något vettigt. När mörkret kommer har dock Leila hunnit hämta sig tillräckligt för att kunna påverka adaptoiden i den riktning hon vill: mot hämnd på Isidor von Knaust, som lämnade henne att dö i bunkern.

Till en början har Leilas medvetande svårt att styra adaptoiden. Mest kontroll har hon när adaptoiden befinner sig i viloläge. Det första hon gör är därför via sina telepatiska och astrala förmågor sända en dröm till Alton. När RP sover/vilar för första gången under äventyret, ge Alton spelardokumentet *Altons dröm*. Den drömmen ger inget klart besked om Leila lever eller ej. Altons spelare kanske väljer att spela det så att Alton tror det, eller så tolkar spelaren det som ett utslag av Altons dåliga samvete.

Nästa steg är att presentera adaptoiden för RP. Detta sker förslagsvis när RP befinner sig på väg in eller ut genom törnebarriären. Bästa tillfället är när RP är på väg tillbaka till sitt läger efter att ha gjort en första spaningstur runt marodörlägrat. Den här gången är det adaptoiden som har kommandot och monstret agerar i enlighet med sin ursprungliga programmering (Leilas medvetande är inaktivt). Det första du som SL kan göra är att ge RP lite kalla kårar längs ryggraden genom att låta dem slå slag i lakttagelseförmåga på väg ut genom törnebarriären, men inte märka något särskilt förutom en glimt av grenar som skakar till i ögonvrån. På det sättet kan du göra dem nervösa inför färden tillbaka genom törnesnåren. Det du som SL vill uppnå är en Alien-lik stämning där RP hotas av något hemskt monster de inte riktigt kan se eller slå tillbaka mot. De känner bara en svag lukt, ser något i ögonvrån, hör något röra sig i buskagen och så vidare... fram till dess att adaptoiden slår till!

När RP är på väg genom törnebarriären för andra gången attackerar adaptoiden. Den kommer attackera den RP som går sist i marschordningen. Om detta är Alton eller Isidor attackerar adaptoiden istället den RP som går näst sist, om det är Alton eller Isidor attackerar den nästa RP. Den här gången har RP ingen chans att upptäcka bakhållet – adaptoidens flexibla och halvgenomskinliga kropp är så gott som omöjlig att upptäcka när den ligger utspridd över marken i den täta vegetationen. RP träffas automatiskt av en tentakelattack i ena benet. Eftersom adaptoiden mest försöker greppa RP gör den bara halv skada, men greppet lyckas automatiskt. RP kan nästa SR försöka bryta sig loss genom att övervinna adaptoidens STO+1T10 med sin egen STY+1T10. Varje SR RP greppas av tentakeln får RP dessutom 1T4 i frätskada (vilket troligen kommer skada rustningen på den kroppsdel). Adaptoiden drar sedan RP genom törnesnåren mot sin "huvudkropp" för att sluka den. När RP dras genom törnesnåren är det som vanligt 80% chans att de giftiga törnetaggarna träffar oskyddad hud, med risk att drabbas av törnegiftet som följd.

RP kan också försöka hugga av tentakeln. Det lyckas de med om de kan tillfoga den mer än 7 KP i skada i en träff. Tänk på att adaptoiden bara tar halv skada av de flesta vapen! Om skadan är mindre än så behåller adaptoiden greppet och formar om sin kropp så att tentakeln förstärks. Adaptoiden släpper också greppet så snart man tillfogar den 14 KP eller mer totalt. Så snart de hugger av tentakeln ger adaptoiden upp sin attack och försvinner iväg bland törnesnåren.

Adaptoiden drar RP genom undervegetationen i tre SR. Sedan kan den greppade RP se adaptoiden i sin helhet där den ligger och lurar på marken (dock har den vid detta tillfälle inte Leilas ansikte). Lika plötsligt som den attackerade släpper den greppet och försvinner (Leilas medvetande tar över och hon lyckas avstyra adaptoidens attack på hennes vänner). När adaptoiden försvinner (oavsett om det är för att den själv avbryter attacken eller för att RP hugger av tentakeln) hör Alton (eller tycker sig höra) ytterligare ett nödrop från Leila i sina tankar: "Hjälp mig, Alton! Hjälp mig!"

Isidor känner genast igen tentakeln som en del av den/de varelser som anföll honom, Leila och Ubbe i bunkerns centrum. Eftersom de andra RP har en vag beskrivning av "gelévarelser" på sina rollformulär är det troligt att även de kommer att anta att en eller flera varelser från bunkerkärnan har följt med dem ut.

Om RP ännu inte kommit på tanken att montera loss Ubbes kamera- och ljudband-option kan SL använda Leila för att ytterligare betona den ledtråden. Vid lämpligt tillfälle kommer Leila/adaptoiden försöka Dominera Sara. Ett bra tillfälle för detta är när Sara befinner sig avsides från de andra, till exempel om hon sover, håller vakt i lägrat eller liknande. När/om Leila lyckas kommer hon tvinga Sara att ta sig till Ubbes kropp (om Ubbes kropp begravts kommer hon kommendera Sara att hämta en spade från lägrat och börja gräva upp den) och lägga Saras händer på kamera- och ljudbandsoptionen (som sitter i Ubbes hals och nedre delen av hans huvud). Sedan kan Leila inte Dominera Sara och Sara återfår kontrollen över sig själv.

Om RP lämnar sitt läger oövervakat vid något tillfälle efter adaptoidens första attack kommer adaptoiden försöka förstöra RPs matförråd och allmänt sabotera deras utrustning. Dock kommer Leila hindra adaptoiden från att göra allt för mycket skada. När RP kommer tillbaka till lägrat finner de en stor oreda, raserade tält och utspridd utrustning. Deras saker är täckta med ett tunt lager slem och ett slumpmässigt urval av deras utrustning är förstörd, sönderfränt av adaptoidens kropp. Ungefär hälften av deras mat- och vattenförråd har också förstörts. Om RP lämnat bunkerskatten är den oskadd men slemmig, adaptoiden kunde inte fräta igenom de metallådor skatten förvaras i.

När SL tycker det är lämpligt att trappa upp konflikten inom gruppen sänder Leila nästa drömmedelande till Alton (om Alton är död sänder hon istället meddelandet till Sara och i sista hand till Jakop). Det sker någon gång när Alton är sover, vilar eller är borta från resten av gruppen. Om Alton är vaknen kommer visionen till honom som en mycket livlig dagdröm. Ge Altons spelare spelardokumentet *Altons dröm 2*.

Om äventyret börjar lida mot sitt slut utan att de andra RP ställt Isidor mot väggen kan du låta Leila sända ett drömmedelande till någon/några andra av RP förutom Alton. I drömmen anklagar Leila direkt Isidor för att vara ansvarig för hennes död. Använd dock denna nödlösning endast om spelarna är mycket tröga eller om den som spelar Isidor är bra på att skylla ifrån sig och övertyga de andra spelarna om sin oskuld.

Scen 5: Järnringen anländer

Äventyret blir roligare om en eller flera RP bevittnar när och hur Järnringen anländer till marodörlägrat. Denna scen är bäst att lägga när RP övervakar/spionerar på marodörlägrat för andra gången, alltså om

de spejar på marodörerna en gång för att ta reda på vad de håller på med och hur många de är, därefter återvänder till sitt läger för att planera, och sedan smyger ut för att speja på lägret igen och/eller genomföra en eventuell plan de kommit fram till.

Om äventyret inte utvecklats så kan du lägga in denna scen någon annan stans där det passar. Det är bäst om det sker efter adaptoidens första attack men innan RP hinner genomföra något anfall, avledande manöver eller utbrytning genom marodörlägret. Om det inte heller passar kan du vid lämpligt tillfälle bara påpeka för RP att ytterligare ett fordon verkar ha dykt upp i marodörlägret medan RP varit borta och att ytterligare ett tält slagits upp. RP kan börja speja på de nyanlända, läs nästa stycke och under 9. *Järnring-agenternas läger* i kartbeskrivningen för att avgöra vad RP ser och kan få reda på.

Om RP finns på plats för att bevittna Järnringens ankomst, använd följande beskrivning som grund: RP ser på avstånd hur någon av vaktposterna verkar ha upptäckt något och pekar ut mot zonöknen utanför klyftan. Vaktposten signalerar till de andra marodörerna, som gör sig redo med vapen i hand och dessutom hämtar Max Ajatolla. Om RP tittar ut mot öknerna med sina bildförstärkare ser de ett dammoln på väg mot klyftmynningen (lyckas RP med ett slag i antingen laktagelseförmåga, Fordon eller Zonkunskap kan de avgöra att dammolnet kommer från ett enda fordon). Fordonet närmar sig snabbt och marodörerna verkar göra sig beredda, men inte på en attack. Det förefaller som om de väntar sig att någon ska dyka upp. När fordonet kommer närmare ser man att det är en forntida armémotorcykel med sidovagn och släp, och att två personer åker på motorcykeln (en som kör och en i sidovagnen). Det går inte att se närmare hur de som åker på motorcykeln ser ut.

Vaktposterna sänker kedjorna och släpper in motorcykeln. De två personerna kliver av och tar av sig hjälmarna (se SLP-beskrivningen av Esoterica och Malaise för en utseendebeskrivning). När Esoterica tar av sig hjälmen kommer hon att använda psimutationen Skräck två gånger per SR i två SR för att sätta sig i respekt hos de marodörer som samlats runt motorcykeln med höjda vapen. Fyra marodörer släpper i snabb följd sina vapen och springer skrikande tillbaka och gömmer sig i sina tält. Malaise hänflinrar och de andra marodörerna ser nervösa ut. Då kommer Max ut ur sitt tält, hälsar de två agenterna vid namn, och bjuder in dem i sitt tält. De två kvinnorna försvinner in i tältet med Max. De övriga marodörerna håller sig på respektfullt avstånd från både motorcykeln och Max tält. Efter ungefär 20 minuter kommer kvinnorna ut, kliver upp på motorcykeln och puttrar iväg en bit. Sedan stannar de och börjar slå upp sitt läger.

RP är bekanta med organisationen Järnringen sedan förut. Kombinationen av öppet användande av psimutationer och god tillgång till högteknologisk utrustning gör att vana M:UA-spelare kan dra slutsatsen att Esoterica och Malaise är med i Järnringen, och det är helt i sin ordning (den slutsatsen kan nämligen även deras RP dra). RP kan noggrant monstra agenternas utrustning – se SLP-beskrivningen om RP frågar om deras beväpning, rustning och dylikt. Om RP lyckas med ett slag i laktagelseförmåga medan de spanar på agenterna ser de att båda två har autoinjektorer i fickor på låren, vilket kan betyda att de också har tillgång till läkedroger, vilket RP verkligen behöver. Om någon av RP specifikt frågar om agenterna har autoinjektorer upptäcks detta automatiskt.

Om RP lyckas smyga sig fram och tjuvlyssna på konversationen mellan agenterna och Max inne i tältet (farligt!) hör de ett allmänt utbytande av artighetsfraser och reseberättelser innan parterna går in på väsentligheterna. Ingen nämner några detaljer, men RP förstår att det är fråga om en förhandling eller köpsläende av något slag. Max har någonting, antagligen en fornartefakt, som de två kvinnorna gärna vill köpa. De har med sig bytesvaror i sitt släp. De begär att få inspektera tingesten vilket Max inte vill låta dem göra just nu. Båda parterna enas om att ta upp förhandlingarna på allvar (med förevisning av respektive varor etc) på kvällen.

Om RP stannar kvar för att övervaka även denna förhandling ser de hur flera av marodörerna samlas runt en stor eld som görs upp utanför Max tält. De två kvinnorna puttrar dit med sin motorcykel och sitt släp, öppnar släpet och börjar förevisa sina varor: de demonstrerar att det är bensin i tunnorna genom att fylla en kopp och slänga innehållet på elden – när det flammnar upp och lukten av bensin sprids i lägret reser sig ett lyckoväl från de samlade motrokultisterna. Kvinnorna demonstrerar också saftblandaren och stereoanläggningen, till ytterligare jubel från församlingen. Sedan drar de och Max sig tillbaka in i Max tält för vidare förhandlingar.

RP som tjuvlyssnar hör hur Max går med på att visa sin artefakt. Han tar fram psikonsolen och Esoterica sätter igång den och tar den på sig. Det första som händer är att hon med sin förstärkta telepatiska förmåga omedelbart känner av om RP är närvarande i närheten av tältet (om de spanar på avstånd upptäcks de inte), vilket kan utlösa äventyrets slutstrid redan här... Om RP inte ingriper kommer Max att skjuta upp förhandlingarna ytterligare en dag. Han försöker få agenterna att också inkludera sina egna personliga vapen i byteshandeln (han förstår hur viktig och värdefull psikonsolen är för Esoterica och Malaise).

RP som senare under äventyret försöker tjuvlyssna eller spionera på Esoterica och Malaise har inte så mycket för det, eftersom de två agenterna aldrig pratar med varandra när de är ensamma. De kommunicerar enbart via Telepati, som RP inte kan avlyssna.

Scen 6: Spaning, planering och ännu en adaptoidattack

När RP har bevittnat Järnringens ankomst kommer de kanske vilja ändra sina planer och dra sig tillbaka

för att planera ytterligare. De kanske till exempel vill smyga sig in i Järnringens och/eller Max Ajatollas tält för att se vad som finns där och vad det egentligen är kvinnorna och marodörhövdingen förhandlar om. Om de upptäcker och stjäla psikonsolen har de ett övertag om de bestämmer sig för att förhandla med Järnringen, vilket har beskrivits tidigare. RP som undersöker psikonsolen och lyckas med ett slag i Teknologi begränsat av Naturvetenskap inser på ett ungefär vad det är för sorts föremål och att denna tingest ensam troligen är mer värd än hela deras zonskatt (om man hittar rätt köpare).

SL avgör vilka hinder och problem RP stöter på om de försöker organisera en utbrytning, sabotage mot marodörernas/Järnringenagenternas fordon, och/eller någon typ av avledande manöver (som kanske eller kanske inte utnyttjar de stora mängder sprängämnen som finns i Max Ajatollas tält).

Om RP inte har förstått att adaptoiden kontrolleras av Leila och att Leila "överlevt" genom att bli ett med adaptoiden på detta stadium av äventyret (sannolikt, eftersom inga ledtrådar så långt har pekat direkt mot denna slutsats) bör SL lägga in ytterligare en attack från adaptoiden. Den kan som tidigare äga rum inuti törnebarriären, men ännu hellre utanför den, närmare marodörlägrat. Adaptoiden kan t ex slå till när RP är på väg tillbaka till sitt läger efter att ha spionerat på motorkultisterna och Järnringenagenterna en tredje gång. Den här gången har adaptoiden krupit upp i ett träd som RP måste passera under på väg tillbaka. Den attackerar denna gång Isidor direkt genom att sänka ned en tentakel och försöka greppa Isidor runt huvudet, dra upp honom i trädet och sluka honom. RP kan upptäcka bakhållet i tid för att kunna varna Isidor om de lyckas med ett slag i lakttagelseförmåga med -50%. Jakop har bara -25% eftersom han med sin Infrasynt vagt kan urskilja att adaptoidens kropp är lite kallare än omgivningen. Om bakhållet inte upptäcks i tid fungerar det som tidigare helt enligt regelboken (d v s adaptoiden har +25% på att träffa och Isidor kan inte undvika). Om Isidor har sin hjälm på sig kommer han antagligen inte att dö omedelbart. Som tidigare släpper adaptoiden/Leila greppet och drar sig tillbaka om den tillfogas 7 KP eller mer i en träff eller 14 KP eller mer totalt.

Skillnaden gentemot tidigare attacker är att RP den här gången har en chans att tydligt urskilja ett Leila-liknande ansikte som pryder adaptoidens kropp uppe i trädet. SL avgör om RP märker detta automatiskt eller om de måste lyckas med ett slag i lakttagelseförmåga. Mest effektivt blir det om bara en eller kanske två av RP märker Leila-ansiktet (i så fall kanske de tolkar det som inbillning) och de övriga inte ser någonting. Det blir nämligen roligare om inte alla RP nödvändigtvis tror på att Leila på något sätt fortfarande är vid liv (kanske kopierar adaptoiden bara utseendet på de som slukas för att förvirra sina motståndare?). Om RP räddar Isidor och kör iväg adaptoiden en andra gång kan SL understryka att det är möjligt att Leila kanske lever och på något sätt kontrollerar adaptoiden genom att låta henne sända ytterligare ett kort tankemeddelande till Alton innan den försvinner igen. Adaptoiden är mycket svår att förfölja tack vare sin Kroppskontroll 150%, den kan enkelt dra sig undan RP genom att rinna ned i en skreva i marken.

Scen 7: Leila och Järnringen får kontakt

Om du vill skruva upp stämningen ytterligare innan slutet kan du låta Esoterica och Malaise bli medvetna om Leila/adaptoidens närvaro.

Leila använder ogärna sin psimutation Astral projektion när hon delar medvetande med adaptoiden eftersom hon inte är säker på att hon skulle överleva det. Det är svårt nog för henne att hålla kontroll över sitt flyende medvetande och hålla det kvar i adaptoiden, om hon "lämnar" adaptoiden med Astral projektion riskerar hon att inte kunna komma tillbaka igen och hennes medvetande skulle då slutligen sönderfalla och dö.

När Esoterica för första gången provar psikonsolen känner Leila av att det finns ett annat psioniskt sinne i närheten. Om läget blir desperat och hon inte fått sin hämnd på Isidor än kommer hon därför senare att ta risken att använda Astral projektion. Hon frigör sitt sinne från adaptoiden och söker upp Esoterica. När Leilas astralkropp är i närheten av Esoterica känner Järnringenagenten av Leilas närvaro och blir nyfiken. Esoterica försöker med sin Telepati få kontakt med Leilas astralkropp, vilket Leila tillåter. Dock bryter hon omedelbart kontakten och skyndar tillbaka till adaptoiden. Sedan aktiverar Leila den telepatiska länken mellan henne och Esoterica igen, länge nog för att Esoterica ska känna en märklig närvaro av ett sinne någonstans i klyftan som svarar mycket följsamt mot psioniska krafter (Esoterica känner av adaptoidens psikänslighet).

Detta liknar ingenting Esoterica har känt förut och hon bestämmer sig för att undersöka saken. Hon tar med sig Malaise och ger sig av för att leta rätt på sinnet hon känt av. Hon har en ungefärlig aning om i vilken riktning det befinner sig. Detta gör paret helst någon gång under natten, så att marodörerna inte behöver få reda på vad de gör, men om det passar bättre in i äventyret kan de göra det när som helst.

Agenternas sökande kommer såklart att leda dem mot RPs position, för Leila har lagt sig på lur i närheten av där RP befinner sig just för att locka Järnringen till RP. Med lite tur kan RP märka att agenterna verkar vara ute och leta efter dem och kolla bort agenterna (enklast genom att dela upp sig och smyga åt varsitt håll). Om det ännu inte ägt rum någon konfrontation inom spelgruppen om Isidors inblandning i Leilas frånfalle kan Leila (och SL) använda Järnringen för att tvinga fram en sådan. Järnringen når fram till Leila och får kontakt: Leila lyckas sända några delvis osammanhängande telepatiska meddelanden till Esoterica om vad som har hänt i bunkern. Esoterica kan sedan i sin tur sända telepatiska meddelanden

till någon/några av RP (förslagsvis Alton och/eller Sara) där hon antyder sanningen om Isidors förräderi och Leilas död. Det är dock inte säkert att RP väljer att lita på telepatiska meddelanden från främmande personer – men några väl valda antydningar kan i alla fall få övriga RP att pressa Isidor ytterligare.

Scen 8: Slutstriden

Äventyrets kulmen nås förmodligen när RP bestämmer sig för att genomföra vad de nu har för plan för att ta sig ut ur Gants klyfta, med eller utan skatten. Exakt hur denna kulmen kommer att gestalta sig är svårt att förutsäga exakt, men det är viktigt att RP känner att det verkligen blir ett ordentligt klimax och att de konflikter som presenterats under äventyrets gång får sin upplösning. Det är inte alls så att spelarna "vinner" om de lyckas ta sig levande ur situationen med skatten i behåll, snarare måste du som SL känna av stämningen i spelgruppen för att skapa ett slut som känns rätt ur dramaturgisk synpunkt. Här presenteras några hållpunkter och råd.

Det bör ske någon form av konfrontation inom spelgruppen. Resten av spelgruppen bör till slut förstå att Isidor lämnade Leila att dö nere i bunkern och att Leila nu på något märkligt sätt lever kvar i adaptoiden, varelsen som förföljt RP sedan de kom upp ur bunkern. Om en sådan konfrontation inte ägt rum eller verkar komma att äga rum slänger du lämpligen in adaptoiden när RP genomför sin slutgiltiga plan. Vid något tillfälle, gärna sämsta tänkbara, går adaptoiden ur bakhåll till attack mot Isidor och den vansinniga Leila får förnyade mentala krafter som gör att hon i en telepatisk massändning kan avslöja för alla de andra RP hur Isidor utan att blinka lämnade henne åt sitt öde nere i bunkern. RP ställs då inför valet om de ska hjälpa sin ledare eller låta Leila/adaptoiden utkräva sin blodshämnd.

Ytterligare en tänkbar källa till konflikter inom spelgruppen är vad man ska göra med zonskatten. Om RP har som en del av sin plan att de ska försöka få med sig skatten ut ur klyftan så är det bra om du kan ordna så att RP vid något tillfälle under slutstriden tvingas välja mellan om de ska rädda skatten eller någon annan medlem av spelgruppen. Till exempel kanske släpet (som de stulit från Järnringenagenterna) med skatten hotar att skiljas från fordonet som drar det samtidigt som en eller flera RP hotas av förföljande marodörer. Genom att preja marodörerna med släpet kan man orsaka en krasch som gör att RP kan fly, men då kommer släpet (och skatten) alldeles säkert att lossna... Andra händelser med liknande konsekvenser fungerar också bra.

Det är bra om finalen blir hektisk och actionpackad. Om RP klurat ut en bra plan kan du låta dem klara av varje moment (rigga sprängladdningar, sabotera marodörfordon etc) utom just det sista. Motorkultisterna upptäcker dem i planens slutskede och en vild jakt tar sin början där de svårt sårade och numerärt underlägsna RP tvingas slåss och fly för sina liv. Järnringen är en joker i slutstriden – om RPs förehavanden distraherar Tolvtaktarna kanske Esoterica och Malaise försöker stjäla psikonsolen från Max utan att betala för den. Sedan flyr de i förvirringen – kanske sätter de en prickskyttepärla i någon marodör som precis hotar att sätta P för RPs flykt, som en slags tack: RP ser Esoterica vinka åt dem i fjärran med höjd automatkarbin.

Det är inte heller fel om äventyret får ett "olyckligt" slut – alla eller flera i spelgruppen dör i slutet. Det passar bäst om spelarna verkligen har spelat ut sina interna konflikter och bråkat om hur viktig skatten är, till exempel. Ett riktigt deprimerande slut är om alla dör utom Isidor! Då förvandlas äventyret till en cynisk saga om hur svek betalar sig i den grymma världen efter katastrofen – mörkt och dystert så det förslår, vilket passar en del spelgrupper.

Om du som SL tvunget vill ha ett lyckligt slut kan du via Sara försöka leda RP till att norpa psikonsolen. Är du extremt generös kan du då låta Sara mixtra med psikonsolen så att den kan användas för att leda Leilas medvetande in i den som tar på sig psikonsolen (en av Järnringenagenterna kanske?). Om RP sedan lurar Esoterica eller Malaise att ta på sig psikonsolen exploderar manicken i en gnistrande specialeffekt och Leila tar permanent över Järnringenagentens kropp: Leilas sinne lever kvar men i en ny förpackning. Sedan utkräver Leila förslagsvis blodig hämnd på Isidor och hon och resten av spelgruppen rider lyckliga iväg i solnedgången.

SPELARDOKUMENT

Utrustning i baslägret

- Tre tvåmannatält med tillhörande kamouflagenät och myggnät
- Tolv filter
- En 1*1 m bit segelduk (för tältreparationer)
- Fem uppsättningar extrakläder
- Sömnadsverktyg (för tältreparationer)
- Fem forntida ryggsäckar med avbärarbälten
- Två facklor

- Två askar tändstickor (forttida, allväders)
- Fem femliters vattenskin (fyllda)
- Fem uppsättningar muggar, tallrikar och fältbestick
- Forttida gasolkök i miniatyr
- Fyra säckar (10 l)
- En veckas fältproviant för fem personer
- Metspö, lina och krok
- Pausroman: "Utan underbyxor i Uddevåld"
- Pausroman: "Onkel Banjos bravader IX"
- 1 hg tvål
- Rakkniv + liten fickspegel
- Kofot
- Två spadar
- Vedyxa
- Sax
- Burk med vapenfett
- Två mekaniska reservdelar
- Tre robotreservdelar
- 40 m snöre

Skatten från Biobunker XVIII

Skatten ni fått med er från bunkern kommer huvudsakligen från vad som verkade vara komplexets arsenal och vapenförråd, men ni har också fått med er en del saker från andra delar av bunkern (främst laboratorier och bostadsrum). Skatterna är samlade i sex metallådor som ni fraktar på en låg fyrhjulig vagn (också den i metall) ni hittat i ett av komplexets laboratorier. Alla prylar verkar vara i gott skick, en del saker känner ni igen och annat har ni inte hunnit undersöka närmare än.

Låda 1:

- Två vibroknivar
- Fyra pistoler 9 mm
- Två revolverar .38 Special
- Två k-pist 9 mm med tillhörande ljuddämpare
- Fem askar med 100 skott 9 mm vardera

Låda 2:

- Automatkarbin 5,56 mm HL med tillhörande ljuddämpare och skarpskyttesikte med inbyggd bildförstärkare (isärmonterad i egen låda).
- Låda med 20 magasin 5,56 mm HL
- Två askar med 100 skott .38 Special vardera
- Tre askar med 20 hagelpatroner (flechette) vardera
- En ask med 100 skott gyrojet 10 mm

Låda 3:

- Låda med 20 minpaket
- Låda med 10 e-pack A
- Två lådor med tre e-pack B vardera
- Ask med sex anti-robotgranater
- Fem elektroniska reservdelar
- Tolv elektriska reservdelar
- Sex mekaniska reservdelar
- Lasersvets

Låda 4:

- Någon slags forntida tankedosa (20*30*5 cm i silverfärgad plastics med knappar och uppfällbar skärm)
- Åtta tankedosestickor som passar i ovanstående tankedosa
- Energivapenadapter (passar till ett e-pack B)
- Bildförstärkare
- Verktygsset
- Mmokub som verkar innehålla lektioner i Det Gamla Språket (mycket värdefull!)
- Två tuber med tre gulgröna ludna bollar (ihåliga och elastiska) i varje

- Reflecoverall

Låda 5:

- Sex autoinjektorer
- 20 nödransoner inpackade i silvrigt prasselpapper
- Låda med sex flaskor fornkönjack
- Ask med forntida hygienprodukter som ser lyxiga ut
- Åtta 10*5 cm plattor forngodis inslagna i glättigt papper och silvrigt prasselpapper
- Någon annan typ av forntida tankedosa (25*35*2,5 cm i vit plastics med många knappar och uppfällbar skärm)
- Sex tankedosestickor som passar i ovanstående tankedosa
- Robotarm med inbyggd bedövningspistol

Låda 6:

- Ask med sex musikdosor (vit plastics) med tillhörande små hörlurar
- Låda med sex gasmasker
- Ask med uppsättning om 45 färgpennor (alla med olika färg), oanvända
- Portabelt värmeelement (drivs av ett e-pack B)
- Fin skål i kristallglas
- Analysdosa (40*40*10 cm) i metall och svart plastics med reglage, knappar, liten skärm och tillhörande sladdar i olika färger

Skatten från Biobunker XVIII – kommentarer för SL

Alla föremål i skatten är mycket välbevarade och i flera fall helt orörda och oanvända. Varje givet föremål har en PÅL på 90+1T10. Alla matvaror är fullt ätbara.

- Låda 3: "Anti-robotgranaterna" är EMP-granater.
- Låda 4: Tankedosan är en multimediaprojektor (2D och 3D) och uppspelningsanordning, komplett med ljud. De åtta datastickorna innehåller diverse actionfilmer och deckarserier från tiden innan katastrofen. Om Sara eller någon annan demonterar Ubbe och tar ut hans kamera- och ljudband-option märker de att den interna datastickan som Ubbes information lagras på passar i denna multimediaprojektor. Mmokuben innehåller mycket riktigt telepatiska lektioner i Det Gamla Språkets grammatik. Studerar man den en vecka ger den både +10% i Naturvetenskap och baschans (INT %) i den separata färdigheten Det Gamla Språket. Reflecoverallen passar någon med STO 9-11.
- Låda 5: Tankedosan är en iBook, 2020 års modell. Den drivs av ett e-pack B. Datastickorna innehåller diverse programvara för biologiska analyser och databaser i mikrobiologi, biokemi och genetik. All programvara har avancerade, lättfattliga grafiska gränssnitt men är ändå svåra att förstå för den typiske skandiern. Kan man dechiffrera programvaran (som förstås är på Det Gamla Språket) ger programvaran sammanlagt +20% på relevanta slag i Naturvetenskap och Medicin. Fornspriten är Hennessy XO och forngodiset är Green & Black chokladkakor, 70% kakao.
- Låda 6: Musikdosorna är iPods, 2020 års modell, med 30 GiB blandad musik på vardera. Analysdosan är ett gammaldags oscilloskop, om man lär sig använda det kan det ge upp till +15% på vissa slag i Teknologi, Reparera och Naturvetenskap. Det drivs av ett e-pack B.

Altons dröm

Du är tillbaka i bunkern igen. Först hajar du till och drar dina vapen, men sedan inser du att du är alldeles ensam. Det är mörkt och tyst. Inga väktarrobotar, monster eller andra säkerhetssystem syns till. Inte dina vänner heller. Du går runt i de gråa korridorerna och letar efter dina vänner och en väg ut, men du hittar ingenting och alla dörrar är stängda och låsta. Det finns bara ändlösa korridorer överallt. Det går inte att ta sig ut. Du kommer fram till en dörr med en spegel i. När du ser dig själv i spegeln är det inte ditt eget ansikte du ser utan Leilas! Leilas spegelbild talar till dig: "Hjälp mig!" säger hon med svag röst. "Hjälp mig, Alton! Jag kan inte ta mig ut! Hjälp mig!" Medan Leila ropar på hjälp ser du hur hon långsamt täcks av någon sorts halvgenomskinligt slem. Slemmet fräter bort Leilas kläder och hud, men ändå stor hon alldeles stilla. "Hjälp mig, Alton!" säger hon. Du bankar på spegeln för att komma åt henne, hjälpa henne, rädda henne från det frätande slemmet. Men spegeln är omöjlig att krossa. Till slut täcker slemmet Leila helt och hållet och hon bleknar bort. Men du hör fortfarande hennes röst: "Hjälp mig, Alton! Rädda mig!"

Du vaknar. För ett ögonblick är du nästan säker på att du hör Leilas röst i ditt huvud, som när hon brukade tanketala till dig. "Hjälp mig, Alton!" säger hon.

Altons dröm 2

Du är i bunkern. Som förut är det kallt, tyst och mörkt. Du ser Leila stå längst bort i en korridor. Hon försvinner när du springer mot henne. När du kommer fram till platsen där hon stod ser du henne längre bort. Hon försvinner runt en korridorvrök. Du springer efter. När du kommer runt kröken är hon borta, men så ser du henne längre bort i korridoren igen. Du springer och springer men Leila är alltid utom räckhåll. När du kommer runt ännu ett av många hörn stannar du som förstenad: Leila står precis framför dig! Hennes kläder och hud är delvis bortfräta. Hon pekar på något bakom dig. Du vänder dig om. Där står Isidor – du känner igen honom, även om han har ryggen mot dig. När han vänder sig om ser du att han har blod på sina händer. Det strömmar blod från hans händer ned på golvet, fast du ser att han inte är skadad. Det är någon annans blod.

Du vaknar. Återigen är du nästan säker på att du hör Leilas röst tanketalande i ditt huvud: "Hjälp mig, Alton!" säger hon.

SPELLEDARPERSONER

UB-11317 "Ubbe", dödsdömd robot

Ubbe har med glatt humör och entusiastiska tillrop tjänat Isidor von Knaust och hans zonfarare sedan gänget för två år sedan väckte upp honom ur hans dvala i en underjordisk bosättning i Gislaveden. Särskilt tacksam har Ubbe varit mot Isidor själv (som alldeles tydligt är en människa och därför inte orsakar hans beteendespärrar några bryderier) och mot Sara Severius, vars kunskapsörst och nyfikenhet gjort att Ubbe ständigt kunnat känna sig stolt och användbar i denna nya märkliga värld. Den är också glad att hans nya vänner gjort honom mer användbar genom att låta montera in ett par ytterligare optioner i honom (Inbyggt vapen: lasersvets och Frontlastare är inte ursprungliga delar av Ubbe). Ubbes beteendespärrar är intakta och den har med tiden förstått att även muterade djur och mutanter är intelligenta och självmedvetna nog att räknas som en sorts människor. Den är en mycket fredlig robot (det enda han kan tänka sig att skada är dumdjur och andra robotar, och även då motvilligt) vars roll i gruppen har varit som tekniker och fornspecialist. Därför kommer det kännas än obehagligare för rollpersonerna när stackars Ubbe går bärsärk på grund av automatkräfta.

Utseende: En smacker cylinderformad centralkropp som hålls upprätt av tre stabbiga korta ben. Ubbe har två böjliga armar med femfingrade spindellika händer och kroppen kröns av ett ovalt huvud med synsensorer och talorgan nödortfitt placerade för att uppnå lite mer människolikhet. En extra arm med lasersvets kan fällas ut ur Ubbes kropp, och nymonterade krokrokar och korta griparmar på dess rygg kan bära ansemliga laster.

Karaktär: Ubbe är normalt glad, positiv och angelägen om att vara till nytta. Hans favoritutrop är "Hejsan hoppsan!" och "Hej vad det går!". Dessa repeterar han med sprakande röst medan han löper amok med sin lasersvets.

STY: 12 FYS: 16 STO: 14 SMI: 11 INT: 13 VIL: 7 PER: 12

SB: +1T2 (+2T4) BF: 36 KP: 30 (14) TT: 15 IB: 11 REA: 60

Förflyttning: 5/12,5/25 m/sr

Klass: RBT

Förmågor: Betapersonlighet, Cyberdeck, Databank: Dataprogrammering, Frontlastare, Inbyggt vapen: Lasersvets, Kamera och ljudband (total STAB 99) Rykte 3 (som zonfarare)

Färdigheter: Akrobatik 25%, Bildning 31%, Det Gamla Språket 77%, Fordon 24%, lakttagelseförmåga 66%, Naturvetenskap 68% (102%), Närstrid 62%, Reparera 86%, Teknologi 79%, Undvika 43%, Zonkunskap 57%

Utrustning: 6 e-pack typ A, Verktygsset, 5 reservdelar (robot), 5 reservdelar (elektronisk), 3 reservdelar (elektrisk), Fick-GPS (PÅL 85)

Rustning: Naturligt pansar ABS 4

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Lasersvets	12	62	2T6+1T2	5 90/7	
Obeväpnad attack	11	62	1T4+2T4	- -/-	

Biovapen Klass XVIII Typ A "Adaptoid"/Leila Marmaris, ohelig hybrid

Under enklavkrigens slutskede blev den pludrade Biobunker XVIII centrum för synnerligen experimentell design av självmedvetna biovapen – ett resultat av den kontrollerande enklavens tilltagande misstänksamhet mot robotar. Istället försökte bunkerns forskare framställa konstgjorda livsformer vars egenskaper skulle göra dem lämpliga som vapen. Ett av de mer lyckade (eller ur RPs synvinkel misslyckade) försöken var den så kallade Adaptoiden: en formlös massa av proteiner, hypermutagen DNA/RNA-kombinat och psiresponsiva kemikalier vars syfte var att sippra in i fiendens underjordiska hålrum, sprida terror genom att döda och absorbera folk och sedan sippra tillbaka och låta psioniska agenter avläsa den information adaptoiden sugit i sig ur fiendens hjärnor. Flera adaptoider skickades iväg på lyckade uppdrag innan motståndaren identifierade biovapnets svaghet: dess psykänslighet gjorde den sårbar för psionisk neutralisering och medvetandeövertagande.

Utseende: En grön gul gelégoja inte olik en mindre version av ett svartvattn (ZZ s 118) som förflyttar sig genom att välla fram längs väggar och tak. Emellanåt bildar den ur sin kropp tentakler om den behöver flytta på något eller dra någon närmare sig för att underlätta absorption. Adaptoiden sprider konstant en salt, ruttan doft kring sig, inte olik den arom som tång ger ifrån sig när den värms i solen. När Leilas medvetnade kontrollerar adaptoiden formar hon reflexmässigt en del av dess yttre membran till ett plågat ansikte man med lite god vilja kan kalla likt Leilas eget.

Karaktär: Adaptoiden är normalt en enkelspåkig varelse som betar sig i enlighet med sina mål enligt ovan – dock inte utan en viss basal list och förmåga att tänka i flera led. När Leila Marmaris medvetande kontrollerar adaptoiden är hon/den omväxlande på gränsen till totalt vansinne och omväxlande framdriven av en obändig vilja att hämnas på Isidor von Knaust och hjälpa sina andra vänner.

STO: 20 INT: 7/14 SMI: 5 VIL: 5/19

SB: +2T4 KP: 40 (34) TT: 20 IB: 5

Not: Värden inom parentes gäller endast när Leilas medvetande kontrollerar adaptoiden.

Förflyttning: 6 m/SR

Klass: Monster/PSI

Förmågor: Kroppskontroll 150% (symboliserar adaptoidens förmåga att skapa tentakler och att sippra igenom även mycket små hål, skarvar och glipor), Resistens: alla (Astral projektion 61%, Dominera 80%, Läkande händer 63%, Psykometri 85%, Telepati 77%). Adaptoiden regenererar också skada om den konsumerar organiskt material från levande varelser – för varje 5 KP den tillfogar i skada med sina tentakler (inkluderar frätskada) återfår den 1 KP.

Regler: Adaptoidens specialattack fungerar ungefär som schwartwattnets inmundigande-attack: träffar attacken tar offret adaptoidens SB (2T4) i skada och adaptoiden har en chans att innesluta offret i sin kropp om den övervinnet offrets STY+1T10 med sin STO+1T10. Lyckas inmundigandet tar offret ytterligare 1T6 skada/SR i frät/kvävningsskada (rustningar skyddar inte) och får försöka bryta sig fri en gång per SR genom att övervinna adaptoidens STO med sin STY+1T10.

Färdigheter: lakttagelseförmåga 35%, Smyga/gömma sig 85%

Utrustning: -

Rustning: Geléaktig kropp, tar halv skada av alla attacker utom eld, energivapen och sprängämnen

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
2 tentakler	5	60%	1T6+2T4 (grepp)	-	-/-
Inmundigande	5	60%	Se regler		
Syraspott	7	55%	1T6 syra (se s 75 i regelboken)		

Esoterica & Malaise, Järningenagenter

De två järningenagenterna med kodnamnen Esoterica och Malaise har de senaste fem åren arbetat som organisationens spejare i området kring Frihetens slätter och Östervik. Deras främsta uppgifter har varit två: (1) identifiera barn med psioniska gåvor bland slätternas marodörstammar och små fribyggbarbosättningar, föra bort dessa barn och rekrytera dem till Järningen, samt (2) spåra upp exemplar av psi-teknologi och psi-droger som dyker upp på marknader och dylikt och lägga beslag på dessa ting för Järningens räkning. Esoterica och Malaise är naturligtvis obrottsligt trogna Järningen men också extremt trötta på sitt uppdrag och det gudsförgätna område de tvingas hålla till i – primitiva barbarer, mutanthatande fribyggare och en ogästvänlig miljö gör enligt de två agenterna Frihetens slätter till Gryningsvärldens i särklass sämsta plats. Därför hoppas de att det unika fynd de tänker köpa av Max Ajatolla ska få deras överordnade att äntligen kalla hem dem till Hiske och ge dem ett nytt uppdrag i mer civiliserade trakter.

Utseende (Esoterica): En lång spinkig kvinna med en hästsvans av tovtigt hår så blont att det nästan är vitt. Hon har en rak smal näsa och tätt sittande mörkbruna ögon. Går normalt klädd i ett rödsvart MC-ställ från De Gamles tid som hon förstärkt med keramikplattor från gamla stridsrustningar.

Utseende (Malaise): En muskulös brud, lika lång som Esoterica men betydligt bredare. Malaise har kort stubbat mörkblont hår vars toppar hon färgat orange för att bättre smälta in bland marodörerna. Bär en sliten stridsdräkt och ett par rejäla svarta MC-kängor med många spännen i form av försilvrade dödsfallar.

Karaktär: Esoterica sköter i allmänhet snacket medan Malaise står bredvid och hänflinar. När de är ensamma (för det mesta) kommunicerar de uteslutande via telepati, vilket gjort dem ovana att samtala normalt: ofta pratar de antingen alldeles för lågt eller alldeles för högt.

STY: 10 FYS: 13 STO: 14 SMI: 14 INT: 14 VIL: 16 PER: 13

SB: +1 BF: 10 KP: 27 TT: 13 IB: 14 REA: 65

Förflyttning: 5,5/14/28 m/sr

Klass: PSI

Förmågor: Esoterica: Förbränning 64%, Skräck 75%, Telepati 88%, Tidskontroll 57%, Hemligt sällskap 3 (Järningen). Malaise: Kraftfält 70%, Levitera 58%, Telepati 80%, Telekinesi 76%, Hemligt sällskap 3 (Järningen)

Färdigheter: Akrobatik 34%, Bildning 30%, Energivapen 40%, Fordon 58%, Första hjälpen 41%, Gevär, 59%, lakttagelseförmåga 72%, Kasta 28%, Köpslå 63%, Naturvetenskap 25%, Närstrid 37%, Pistol 69%, Reparerer 46%, Smyga/gömma sig 50%, Sprängämnen 35%, Stridskonst 57%, Teknologi 51%, Tunga vapen 33%, Undre världen 38%, Undvika 49%, Vildmarksvana 22%, Zonkunskap 54%

Utrustning: Esoterica: 120 skott 5,56 mm, 30 skott gyrojet 10 mm, 2 e-pack A, 3 minipaket, bildförstärkare (PÅL 93), ID-kort typ IV (PÅL 80), Handstrålkastare (PÅL 96), Toxyrad (PÅL 82), Autoinjektor (PÅL 99) med 6 doser Läkedrog II, 1 dos Regen II, 2 doser Psypro. Malaise: 120 skott 5,56 mm, 30 skott gyrojet 10 mm, 1 e-pack A, 4 minipaket, 2 rökgranater, Verktogsset, 3 reservdelar (mekanisk), 1 reservdel (elektrisk), 1 reservdel (elektronisk), Autoinjektor (PÅL 99) med 5 doser Läkedrog III, 4 doser Radblock, 1 dos Psypro.

Rustning: Esoterica: Förstärkt skinnställ (räknas som Skyddsoverall, ABS 4, skyddar alla kroppsdelar utom huvudet). Malaise: Stridsdräkt (ABS 6), Stridshjälm PÅL 84 (ABS 14)

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Gyrojetpistol	20	69	6T6	10	91/10
Automatkarbin 5,56 mm	16	59	4T6/5T6	-	96/10
Vibrokniv	15	37	2T6	-	93/10
Stridskonst	14	57	1T4+6	-	-/-

Max Ajatolla, marodörhövding

Max Ajatolla har varit överboss för marodörstammen Tolvtaktarna de senaste tre åren, sedan han besegrade den tidigare hövdingen Max Morsk i traditionell duell med slipade cykelkedjor. Max Ajatolla ådrog sig några fula ärr, men han vann fajten! Ajatolla är poppis som ledare eftersom han ofta kommenderar ut Tolvtaktarna på traditionella plundringståg – gänget fräser in i en by, stjälar allt av värde och våldför sig på allt som andas. Dessa marodörsaktiviteter blandas dock med längre perioder av överksamhet eftersom plundringstågen alltid slukar största delen av Tolvtaktarnas magra etanol- och bensinförråd. Men det är bättre att explodera än att blekna bort, som Max brukar säga. Max gillar egentligen inte Esoterica och Malaise men eftersom de två börnorna alltid betalar med etanol eller till och med bensin fortsätter han hålla utkik efter den konstiga teknologi de alltid är på jakt efter. Den nya pryttel han kommit över tänker han sälja dyrt så att det dröjer innan han behöver ha att göra med Esoterica och Malaise igen.

Utseende: Max har ett fårat ansikte och en tjock kalufs av svartgrått hår som han formar till den rätta marodörfrysren med hjälp av rikligt med motorolja. Hans överkropp är bar, endast täckt av en fodrad skinnväst täckt med heliga symboler från De Gamles tid och en mängd tatueringar av fordonssymboler. Till detta bär han läderbrallor och höga skinnstövlar dekorerade med gula flames.

Karaktär: Max Ajatolla är hård som få och brutal som färre. Han styr Tolvtaktarna med järnhand, precis som de vill ha det. Det han älskar och vördar mest i livet är, i turordning, sitt vrålåk Dollargrinet (en Chevrolet Impala -68), blodsutjutelse och plundring, samt Tolvtaktarnas stam.

STY: 15	FYS: 15	STO: 14	SMI: 15	INT: 14	VIL: 13	PER: 13
SB: +1T3	BF: 15	KP: 43	TT: 21	IB: 15	REA: 65/95	

Förflyttning: 5,5/14,5/29 m/SR

Klass: MM

Förmågor: Bärsärk (79%, SB: +1T6 i bärsärkaraseri) Robust, Stryktålig, Egendom 4 (Dollargrinet), Ledare 2, Rykte 6 (som marodörhövding), Status 6 (endast bland marodörer)

Färdigheter: Akrobatik 54%, Fordon 75%, Fällor 36%, Första hjälpen 44%, Gevär 60%, lakttagelseförmåga 52%, Kasta 57%, Köpslä 63%, Närstrid 81%, Pistol 65%, Reparera 66%, Smyga/gömma sig 40%, Sprängämnen 35%, Teknologi 38%, Tunga vapen 39%, Undvika 61%, Vildmarksvana 43%, Zonkunskap 58%

Utrustning: Heliga ludna tärningar (par), 19 skott .44M, 12 hagelpatroner 12g, 6 kastknivar, Verktygsset, 6 reservdelar (mekaniska)

Rustning: Läderväst (skyddar kroppen) ABS 1, Läderbrallor (skyddar benen) ABS 1

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Revolver .44 M	21	65	5T6	-	92/12
Avkapad hagelbössa (Müllersk)	17	60	Hagel	-	98/9
Kastkniv	18	57	1T6+1	-	95/6
Vässad cykelkedja	17	81	1T8+1+1T3	-	-/6

Typisk Tolvtaktare

Tolvtaktarna är en av de mindre motorklanerna på Frihetens slätter (totalt är de ett fyrtiotal uppdelade på sex familjer och med tillgång till sju fordon exklusive överboss Ajatollas Dollargrin). De åtnjuter ändå ett stabilt rykte bland sina medmarodörer, dels tack vare att de är kända för sin trohet mot de gamla motorkultisttraditionerna och dels tack vare att deras fordon är jämförelsevis välunderhållna. Precis som alla motorkultister är de mycket lojala mot varandra, mot sin hövding och kanske framförallt mot sina fordon, som de anser vara en slags representanter för de forntida motorgudarna. Som alla religiösa fanatiker är Tolvtaktarna svåra att resonera med, inte minst på grund av deras förkärlek för ritualiserat våld i alla upptänkliga former.

Utseende: Liksom andra motorkultister klär sig Tolvtaktarna enligt en bisarr lapptäckesestetik där uppklippta bildäck och navkapslar är särskilt populära accessoarer. Alla Tolvtaktare bär dock någonstans på kroppen klanens symbol, en fläktröm dekorerad med färgade fjädrar.

Karaktär: Beter sig med den stil, finess och bordsskick man kan förvänta sig av en grupp våldsbenägna sociopater som dyrkar bilmotorer som gudar. Gillar våld och plundring, ogillar allt som hotar deras fordon och dem själva.

STY: 14	FYS: 13	STO: 14	SMI: 12	INT: 10	VIL: 11	PER: 10
SB: +1T3	BF: 14	KP: 27	TT: 13	IB: 12	REA: 50	

Förflyttning: 5/13/26 m/SR

Klass: MM, MD – hund och MD – gris är vanligast

Förmågor: 1T3 mutationer som SL anser lämpliga

Färdigheter: Akrobatik 39%, Fordon 52%, Första hjälpen 15%, Gevär 48%, lakttagelseförmåga 35%, Närstrid 52%, Pistol 50%, Reparera 55%, Smyga/gömma sig 21%, Teknologi 38%, Tunga vapen 40%, Undvika 32%, Vildmarkskunskap 20%, Zonkunskap 35%

Utrustning: Omsorgsfullt ihopvikt sida ur KAK Bilatlas över Sverige och Norden (2010 års upplaga), flaska motorolja + trasa, 1T10 skott av lämplig kaliber för sina hemmabygga enkelskottsvapen, lämpligt närstridsvapen (typiska val är fälgekors, kedja, polygriptång eller vanligt hederligt järnrör)

Rustning: Medel blandrustning inklusive hjälm/huva, ABS 4 (hela kroppen)

Vapen	INIT	%	Skada	Pen	Pål/Tål
HB Pistol .9 mm alt .38 Special	19	40	3T6-2/4T6-2	-	75/7
HB Gevär 7.62 mm kort	13	38	4T6-2	-	70/7
Närstridsvapen	14	52	1T6+1 – 1T10+2	-	-/ca 10