

# VRÅLÅKSGRAVEN

Demiens tog än en gång i från baktassarna och kastade sig med hela sin tyngd mot spettets hävstång. Med ett gnissel lossnade ännu ett botongstycke ur rashögens topp och studsade rasslande nerför högens sida i ett moln av grus och sand. Varginnan pustade ut och strök svetten ur ansiktets dammiga och smutsiga päls. Det var kvavt och hett uppe under ruinetaket. Bakom sig hörde hon hur Sigurd och Viktor stånkande och svärande baxade upp det senaste botongblocket på ulksläden för att dra det ut ur den röjda passagen.

Demiens såg att en liten öppning nu kunde ses över rasets topp. Ett mörkt hål som sträckte sig in i ruinens innanmäte. Det luktade torrt, tomt och dött, en pust av unken, stillastående luft letade sig upp ur hålet. Hon försökte undvika tanken men den smög sig på: tyst och stilla som i en grav. Kanske hade ingen varit här sen Katastrofen annat än de Gamles dammiga gamla spöken. Demiens svalde nervöst och undrade vad som väntade de där inne? Fynd, skrot och rikedomar eller en tyst och namnlös grav i Zonens djup?



## Parkeringsgarage och brandstation

Denna ruin var ursprungligen lokaliserad i en asköken och rasmasseområde i Musközonen. Den kan lätt flyttas till en annan zon om man målar om lokalfärgen lite, skulle den ligga i Möken t.ex. så lägg till mer växtlighet och väta.

I vår kampanj användes ruinen för en skrotbrytar-expedition och innehåller alltså rätt mycket skrot (ta hänsyn till skrotreglerna i F & S). Vill man inte att RP ska kunna göra sig en hacka på skrot är det helt enkelt rostigare, ärgigare och oanvändbart eller kanske till och med zonrötat, radiaksmittat och osäljbart.

## Marknivå

På en kulle ses ruinen, en låg, grå, och halvt raserad byggnad till vänster. Till höger ses en låg plattform av botong (egentligen ett lågt tak men rasmassorna går nästan ända upp till taket). Under plattformen kan ett mörkt utrymme anas över högarna med rasmassor. Allt är torrt och dammigt och en oförlåtande zonvind viner förbi. Zonen sträcker sig tom och ödslig kilometer vitt runt platsen. Området är drabbat av en svag zonröta vilket leder till en förlust av 1t6 SANitetspoäng per dag.

### 1. BOTONG OCH SKROTHÖG

Högarna med botongblock och tegel runt byggnaden innehåller också en del matnyttigt skrot, bland annat en gammal lyktstolpe.

### 2. RASERAD BYGGNAD

Byggnaden till vänster är av botong och tegel, armerings-

järn sticker ut ur hålen i de ramponerade väggarna. Fönster och dörrar har för länge sen försvunnit eller vittrat bort, och öppningarna gapar tomma och mörka. Inuti är rummen kala men ganska intakta på bottenvåningen, hörnen fyllda med drivor av sand och damm som samlats under seklen. Övervåningen är mer förstörd, här finns bara delar av väggar och tak kvar. Resterna av en trappa pekar som en bruten klo upp mot himlen och skvallrar om att byggnaden en gång varit mycket högre.

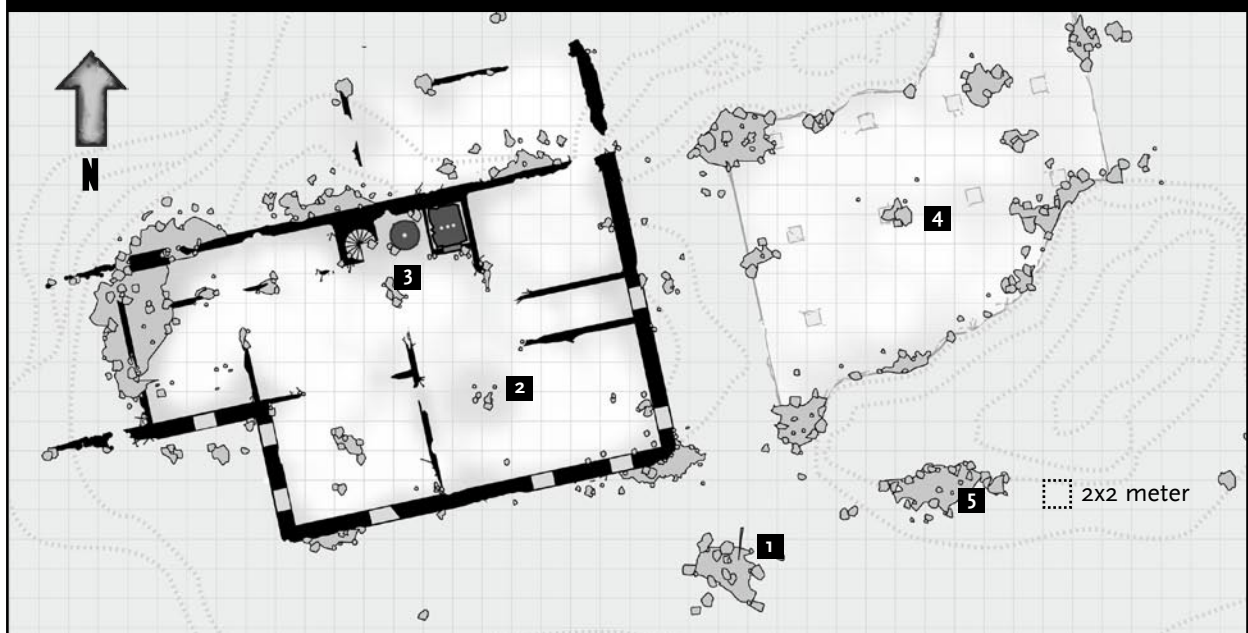
Byggnaden innehåller ett fynd, en repig och sliten gammal vit plasthjälm (räknas som hockeyhjälm). En bild av en brinnande dumfågel kan vagt anas under patinan.

### 3. SCHAKT

I rummet längst in på bottenvåningen sträcker sig tre schakt ner i mörkret. Ett innehåller en smal spiraltrappa i sprucken botong, nästa en rostande metallstång som försvinner neråt i ett nästan två meter brett cirkelrunt schakt. I det sista hålet, dolt bakom en halvmeterstor lucka nere vid golvet, hänger sex tunna söndertrasade stålvaror från hoprostade vinscher i taket.

Ingen av vägarna ner i djupet är säker om inte RP har med sig eget rep, vilket lätt inses med ett lyckat slag i zonkunskap. Trappan kommer att röra sig oroväckande, spricka och släppa ifrån sig botongbitar om man försöker gå nerför den. Drar man inte nytta av den varningen faller man tio meter och träffas av rasmassor för 1-6t6 skada (halveras med Undvika). Provar man att glida ner för den anfrätta stången får man ingen varning. Den lossnar direkt och faller med sin passagerare ner i djupet. RP tar fallskada men slipper rasmassor.

## Ruin - Marknivå

**4. BOTONGPLATTFORM**

Botongplattformen på byggnadens östra sida är täckt med spridda högar av grus och ovanpå den återfinns 9 små plasticskupoler, rundat fyrkantiga med ca en meters sida, jämt spridda över avsatsen. De har nog en gång i forntiden varit genomskinliga men vinddriven sand har med årens gång repat dem mjölkvita. Under dem leder håligheter neråt.

De fyra främsta går ner till övre planet av bildäcket. Tre leder ner i schakt som ohjälpligt stängs av rasmassor och en går till lastkajen utanför brandstationen längst ner i komplexet. Den sista leder, om man röjer bort några lösa järnrör och botongblock som blockerar schaktet ner till rum 14.

**Ner i djupet**

Vill man ta sig in i den mörka öppningen under botongtaket får man kravla sig över ruinhögarna. Det är trångt men är man inte alltför storväxt kan man trycka sig igenom (STO<13). Att röja en hjälplig passage genom den breda öppningen tar 4 mandagar och att rensa den helt tar 8 mandagar.

**5. RAMP**

Bakom stenhögarna sträcker sig en ramp täckt med svart sten neråt i mörkret. Här och var finns rester av de Gamles märken och text i vit färg på golvet. Det verkar mest vara linjer och pilar vilkas betydelse för länge sedan glömts. Det luktar, torrt, gammalt, instängt och dött. Det var länge sedan något levande var nere i detta valv. Kanske har det stått orört sen katastrofen.

**6. ÖVRE PARKERINGSDÄCK**

Följer man rampen neråt kommer man snart ut i en mörk vid sal. Det är lågt i tak för att vara ett så stort rum och med jämna mellanrum hålls taket uppe av knubbiga bo-

tongpelare. Inne mellan pelarna hittar man också tre forntida underverk. Tre halvt kollapsade och nästan sönderrostade bilvrak. De är alltför långt gångna för att kunna repareras men med ett lyckat slag i teknologi kan man montera ut en mekanisk reservdel ur vart och ett av dem. Ytterligare ett lyckat slag ger dessutom en elektrisk reservdel från det tredje vraket.

Runt vraken kan man skopa upp några nävar gnisterbitar (krossad vindruta) till ett värde av ca 15 kr. Vraken innehåller också två fynd, en forntida spegel i svart plasticsfattning (15 kr) kan brytas loss från en dörr och i bakluckan till en bil hittas ett halvmeter långt, rött plasticsetui. Inuti etuiet finns en hopvikt triangel av röd plastics där sidorna besatts med vitt, orange och rött glänsande material. Fälls triangeln ut börjar ytorna blinka med färgat ljus och fortsätter tills triangeln fälls ihop igen (värde 40 kronor).

Förutom detta innehåller salen här och våningen under en hel del skrot. Metall ur bilvraken, gamla ledningar och rör, anfrätta kabelstegar, brunnslock och serviceluckor. Alltså järn, stål, koppar och plastics. Börjar man sen seriöst bryta upp botongen kan man få ut en hel del armeringsjärn men detta kommer förr eller senare få ruinen att rasa samman om man inte tar det försiktigt. Det finns hur som helst tillräckligt med grejs för en mindre skrotgruva. Att rensa ruinen på relativt lättåtkomligt material tar ca 20 mandagar, sen blir det svårare och mer arbetskrävande. All skrotbrytning kräver dock tillgång till ordentliga verktyg, hackor och spadar, block och taljor, spett och metallsågar. Utvinningen styrs av färdigheten reparera eller teknologi, bonus med +5 % för varje nivå i Talangen Zonfarare, +20 % om någon har mutationen Grävare. Det räcker att arbetsledaren har relevant färdighet. Ett misslyckat slag innebär att dagens mandagar halveras. Missar man med 30 % eller mer har en olycka inträffat, t.ex. ett ras, någon eller några tar 1-6t6 i skada, halverat

med undvika. Dagen räknas som förlorad ur brytnings-synpunkt. Ett lyckat slag i sprängämnen och användandet av ett par kilo dynamit eller svartkrut ger 1,5 gånger dagens mandagar och ökar den potentiella skadan vid en olycka till 1-8t6.

#### 7. RAMP OCH PUMPAR

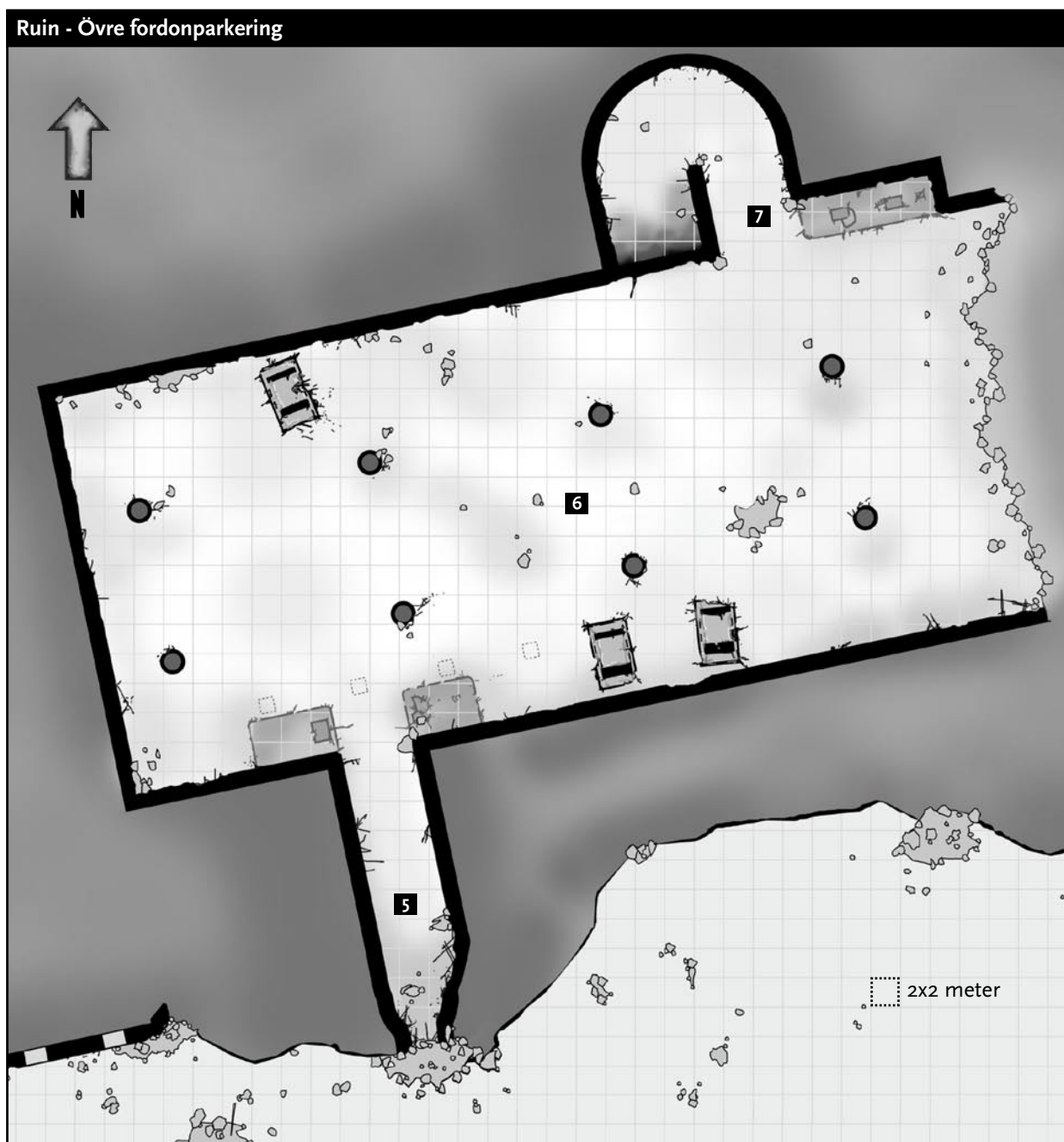
Längst in i salen finner man en ramp som går vidare ner i djupet. Bredvid den finns en djup alkov med två sönderrostade manshöga plåtskåp. De liknar automater men är nog snarare något annat. Fäst vid den ena sitter fortfarande en 2 meter lång plasticsslang (5 kr). Diverse rör runt omkring verkar gå ner i marken. Under marken finns mycket riktigt en nedgrävd tank. Öppnar man denna och

skopar upp några hundra kila starkt stinkande slam och sand som spolats ner kan en kunskapare ur detta destillera fram 50 liter prima fornbränsle. Det är 3 mandagars arbete att få fram allt och sen tar det två dar till att koka ur bränslet.

På vägen nerför rampen möts RP av ett vinddrag och kan också höra svaga, prasslande ljud. Som om något rör sig längre ner i mörkret. Läbbigt. Vid botten av rampen ligger en konformad meterhög tingest av orange plastics med en fyrkantig bas (10 kr). Funktionen är svårförståelig, en forntida hatt männe?

#### 8. NEDRE FORDONSPARKERING

Vid rampens botten breder ännu en fornsal ut sig. Det



## Ruin - Nedre fordonparkering



nya ljusskenet driver bort invånarna, mörkt röda skepnader flyr rasslande in i skuggorna. Sorgmantlade avfallsmunkar (se Zonernas Zoologi för detaljer)! Bestarna är inte aggressiva men är svagt radioaktiva och det kan vara smart att försiktigt mota bort dem. En flock på cirka femton snuskkryp har trängt in på detta plan och i brandstationen från de djupare tunnlarna. Uppehåller man sig i närheten av flocken förlorar man 1t6 SANitetspoäng per timme. I ett hörn av salen har de hittat en godbit som 6 djur tuggar, gruffar och trängs runt. En cirkelformad tjock bit av rubber eller plastics, söndervittrade rester som liknar den sitter runt vråålåksvraken hjul. Däcket är värt ca 5 kr men kommer att vara uppätet några timmar efter att RP kommit ner i den lägre salen om inget görs för att avhysa munkarna.

I ett annat hörn av salen (åt husruinens håll) hänger rullgardinslika dörrar av plåt på sniskan ner från taket.

Bakom dem anas fler avfallsmunkar och mörka skepnader i dunklet därbakom.

#### 9. BRANDSTATIONEN

Bakom gardindörrarna öppnar sig åter en mindre fordons-hall. Den här verkar lagom för kanske fyra större åkdon. Ett sådant står och rostar vid en metallbrygga, ranglig och dan, längs ena kanten. Vrålåket är mycket större och fyrkantigare än de tidigare men om möjligt i ännu sämre skick. Rött har det också varit ser man från färgflagorna som häftar vid rosten.

Inga reservdelar återfinns här men väl två genomskinligt blå plasticskoppar och en svart medfaren plasticväska med rött kors på (värde 10 kr). En generös SL kan här plantera någon läkedrog eller dylikt.

Schakten som leder ner från rum 3 i byggnaden ovanför slutar här.

#### 10. FIKARUM

Under bryggan kan en låg lucka ses och ovanpå bryggan leder en dörröppning vidare inåt. Innanför dörren finns en mindre sal, denna dock i storlek för människor och inte fordon. Här är torrt och dammigt. Golvet verkar vara av vittrad plastics och från väggarna har färgen sen länge fallit. Väggarnas kala och vittrande botong pudrar RP med ett fint, vitt damm. Hela den inre delen av rummet har störtat in och alla röjningsförsök kommer att leda till större och större ras om man inte ser till att röjningsarbetet stagas upp ordentligt med timmer.

#### 11 A OCH B, OMKLÄDNINGSRUM

Två rum innanför innehåller sönderfallande rester av metallskåp. Ett innehåller en vit mugg i plastics (2 kr) och ett annat faktiskt två gamla metalltuber på en sele (värde 20 kr). Dessa kan av den händige byggas om till dykartuber men då måste man också bygga någon slags ångdriven pump för att fylla dem. Den slutliga konstruktionen tillåter sedan andning under vatten eller i gasfyllda utrymmen i en halvtimme.

#### 12. DUSCHRUM

Innanför detta hittar man sedan ett större rum som antagligen varit kakelklätt. Nu ligger de vita plattorna mer eller mindre krossade mot marken. Några hela kan dock samlas upp. Utnötta metallmunstycken sticker fram ur taket.

#### 13. TOALETT

I ett mindre sidorum återfinns ett forntida under. En stol, en klosett i vitt fornporcelain. Bekvämlighetsinrättningen är i utmärkt skick och skulle hos fint folk i Hindenburg eller liknande storstad betinga ett pris på hela 50 kr. Problemet är bara att frakta den uråldriga pjäsen ut ur zonen i ett stycke.

#### 14. FÖRRÅD

Ett nästan helt sammanrasat rum. Detta innehåller inte mycket förutom en ganska sönderslagen trälår. Inuti låren hittar man sex mässingsmunstycken ca en halv meter långa, vart och ett med en stor spak på sidan. De väger ca ett kilo styck och inbringar ett bra skrotpris.

#### 15. TUNNLARNA

Nere under bryggan återfinns en servicelucka som leder till ett antal gamla kabel-, fjärrvärme och dagvattentunnlar under ruinen. Här återfinns inget speciellt förutom 5 stycken små bolmarliknande servicerobotar (se Zonernas Zoologi) som RP kommer att stöta på om de kryper runt här. Små tentakelförsedda klot som inte sprutar rök utan bekämpningsmedel, detta fungerar dock precis som en bolmarattack med Tox 4 men har syftet att ta hand om skadedjur (Sanitetsförlust 4 poäng). Ett antal timmar efter att RP dyker upp kommer robotarna att få korn på avfallsmunkarna och försöka ta kål på dem. De små robotarna är ganska ofarliga men deras tentakler, giftsprutande och lysande röda diodögon kan få RP att tro annorlunda.



Om man vill kan tunnarna leda vidare ner i kloaker eller ett tunnelbanenät men det är ett annat äventyr det.

### Händelser

Förutom kreaturen ovan kan man också slänga in lite händelser från listan om RP stannar ett tag i ruinen.

### Goda grannar

Fyra representanter från någon av områdets invånargrupper dyker upp. I originalversionen var det ett antal av Herr Melins illersöner (Conny, Ronny, Ubbe och Prella) vid Tarvrännan i Musközonen (beskrivna i Vid regnbågens slut). Har ruinen flyttats så kan man slänga in medlemmar från en lokal zonstam eller något annat lämpligt.

Grannarna kommer öppet upp till ruinen och undrar både försiktigt och hotfullt vad RP gör på deras mark och varför de bryter deras skrot. Mutanterna är hotfulla men vill egentligen inte ha bråk, de vill att RP ska betala en avgift för att få hålla till i ruinen. Betalar RP bra i mat, vatten, sprit, ammunition, krut eller läkedroger blir alla nöjda och grannarna ger sig av igen, 20-50 krediters värde kan vara lagom beroende på vem som lyckas bäst med ett slag i Köpslå. Triskas RP kan det bli tumult och gruppen gör klart att deras stamfränder inte är långt borta.

De kan tänka sig att byta bort enstaka skott fornammo om RP ger dem ett bra erbjudande. En konflikt med mutanterna kan få allvarliga konsekvenser för RP då stamfränderna mycket riktigt är både många, välbeväpnade och hämndlystna.

### Conny, Ronny, Urban och Prella

STY: 9	FYS: 10	STO: 8	SMI: 15	INT: 9	VIL: 14	PER: 10
SB: -1T2	KP: 19	TT: 9	IB: 9	FF: 3 M/SR		

**Klass:** MD (iller)

**Pansar:** Blandrustningar, 3 ABS i bål och huvud

**Förmågor:** Resistens: gifter och strålning, Nattsyn, Gälar och simhud

**Färdigheter:** Gevär 32 %, Låsdyrkning 32 %, Närstrid 44 %, Pistol 18 %, Spel 25 %, Teknologi 12 %, Undvika 36 %, Vildmarksvana 45 %, Zonkunskap 23 %, Köpslå 36 %

Vapen	Init	%	Skada	Tål	Pål
Armborst (Conny och Ronny)	11	32 %	3T6	7	95
HB Gevär 5,56 (Urban)	10	32 %	4T6-2	7	65
HB Gevär 7,62 (Prella)	10	32 %	5T6-2	7	61
Skrotklubba (Conny och Ronny)	11	44 %	1T8-1T2	11	-
Kniv (Urban och Prella)	10	44 %	1T6-1T2	7	-

**Utrustning:** 20 armborstskåtor, Urban har 5 skott till sitt 5,56, Prella har 3 skott till sitt 7,62, Conny har en börs med gnistrande fornglas (3 Kr), Urban har en halvfull flaska med brun fornsprit (25 cl Gammeldansk värd 14 Kr), Prella har en skruvdragare modell Bosch som är obehagligt lik en pistol (drivs av ett halvfullt minipack, Pål 65, värd 36 Kr)

### En skepnad i mörkret

En stor, högt slamrande och pysande skepnad rör sig långsamt bland rasmassorna i närheten av ruinen. Det dånar och slamrar ute i mörkret. Om RP ger sig ut för att undersöka saken stöter de på soproboten SC47 på sitt eviga uppdrag. SC är i princip en stor öppen container på sex spindelben med ett litet styrhuvud och två stora skoparmar fram. Den städar sig långsamt fram genom ruinerna och kastar ständigt upp bråte på flaket. När det är fullt tömmer SC flaket i en hög och börjar om.

Roboten har under århundradena blivit bindgalen och kommer att ignorera RP totalt. Står man i vägen blir man nedtrampad (20 % träffchans, 6t6 skada medan SC47 kliver förbi, på, över RP). Man kan också klänga upp på flaket och leta grejer. SC47 tar ingen notis om det heller. Varje minut får man däruppe slå ett slag på lämplig fyndtabell eller skrottabell. För varje slag man gör tar man också risken att träffas av ny bråte som hivas upp i containern. Skada 1-6t6 med

40% träffchans. Undvika skyddar mot hela skadan. Blir SC47 attackerad försöker den långsamt och klumpigt fly medan den kastar skrot på RP.

### SC47

STY: 50	FYS: 50	STO: 50	SMI: 4	INT: 6	VIL: 15	PER: 2
SB: -	KP: 100	TT: 50	IB: 4	FF: 1 M/SR		

**Klass:** Robot (sopbil)

**Pansar:** 10 sp överallt

**Förmågor:** Internbehållare

**Färdigheter:** Kasta 20 %, Städa 44 %

Vapen	Init	%	Skada	Tål	Pål
Kasta skrot*	1	20 %	1-6T6/SR	-	-
Trampa på av misstag	1	20 %	6T6	-	-

\* Ökar till 40% om man klättrat in i sopcontainern

### Får jag se era papper?

En dag dyker parkeringsvaktroboten pLisa-434 upp i parkeringshuset. Lisa är mycket intresserad av om RP kan tänkas vara ägare till något av fordonsvraken i ruinen som sedan katastrofen ansamlat astronomiska belopp i parkeringsböter och obetalda påminnelseavgifter. Då Lisa är relativt strikt i sin myndighetsutövning och dessutom bara talar raspigt formål kan missförstånd lätt uppstå. Lisa försvarar sig med sin chockbatong om hon blir attackerad samtidigt som hon desperat ropar på förstärkning, en förstärkning som inte längre finns.

### pLisa-434

STY: 15	FYS: 20	STO: 20	SMI: 12	INT: 12	VIL: 12	PER: 12
SB: +1T6	KP: 40	TT: 20	IB: 15	FF: 4 M/SR		

**Klass:** Robot

**Pansar:** 5 sp överallt

**Förmågor:** Chockbatong, Intercom, Databank: Fordons- och körkortsregister, Säkerhetsbunden lydnad (Id-lort III), ficklampa, böteslappsprinter (slut på både papper och färg), Internbehållare.

**Färdigheter:** Lappa 80 %, lakttagelseförmåga 75 %, Teknologi 50 %, Reparera 50 %, Trafikregler 95 %, Närstrid 65 %, Prata Skrofmål 0 %

Vapen	Init	%	Skada	Tål	Pål
Chockbatong	18	65 %	1T6+1T4 chock	8	73

### Zonmarans raseri

Syraregnet har stängt in RP i ruinen i över ett dygn men nu verkar det värsta vara förbi. Regnet övergår i skarpt luktande dugg, som övergår i dimma och framåt gryningen ser man inte mer än en fem meter i ärtsoppan. Plötsligt dyker skuggor upp i tjockan och går till attack. Det är en zonmara med ett antal dominerade monster som fått vittring och smak på RP. Anpassa

monstren efter RP: s förmåga. Zonmaran flyger en bit upp och dirigerar striden ovanifrån, utom synhåll för ouppmärksamma RP (+50 % på Smyga/gömma sig, vilket självfallet också gäller de RP som har förstånd på att gömma sig för maran i dimman). Monstren används för att försöka driva RP uppför trappan till övervåningen, en och en. Där väntar en hjärnsugen zonmara i bakhåll. Smaskens!

Driv gärna upp skräckstämningen genom att låta RP känna och höra rörelser i mörkret runt ruinen dagarna innan. Har zongrannarna varit på besök har maran dominerat några av dem på väg hemåt, nu återkommer de zombielikt med tomma blickar. Låt gärna en av bröderna svårt skadad stappla in i lägret en halvminut innan attacken och kollapsa framför vaktposten. Om RP kan rädda de dominerade zonmutanterna till livet

TEXT *Patrik Lundquist*

ILLUSTRATIONER, KARTOR OCH LAYOUT: *Christian Granath*

kommer de och grannstammen vara djupt tacksamma.

### Zonmara

STY: 11	FYS: 11	STO: 13	SMI: 11	INT: 16	VIL: 16	PER: -
SB: ±0	KP: 24	TT: 12	IB: 11	FF: 5 M/SR (FLYGANDE)		

**Klass:** Missfoster

**Pansar:** Inget

**Förmågor:** Djurmästare, Dominera, Illusion, Förvirring alla 80 %.

**Färdigheter:** lakttagelseförmåga 80 %, Smyga/gömma sig 55 %, Undvika 55 %

Vapen	Init	%	Skada	Tål	Pål
Enligt regelboken					