

Z.O.N.F.A.R.A.R.E.

Av Alexander Fahlander

Ett äventyr till Mutant: Undergångens Arvtagare för SävCon XIV

Introduktion

I detta äventyr iklär sig spelarna rollerna som de orädda äventyrare som trotsar Gryningsvärldens underliga och förbjudna zoner i jakten på rikedom och berömmelse.

Drivna av olika motiv leder deras väg in i Musközonens strålsjuka inre, där farorna är fler, zonrötan värre men skatterna större för den som överlever. Att överleva så långt inne i en zon, utelämnad zonmutanter, monster och naturens krafter har bara zonfararna varandra och sin egen skicklighet att lita på.

I jakten på ett rykte snubblar zonfararna över en situation långt mer komplicerad än vad de först hade kunnat vänta sig. De får ett erbjudande som lovar fornskatte och orörda bunkrar, men också en stor risk för zonfararnas egna liv - allt å en desperat stam zonmutanters vägnar.

Prolog

”Den Gamla världen förintades i den stora Katastrofen, ett fenomen som många känner till, men ingen kan svara på vad det var. Atomkrig, naturkatastrof, stenar från skyarna. Teorierna är många, men än så länge har Gryningsvärlden bara lämnats med gissningar.

Runt om i Gryningsvärlden har nya samhällen rest sig, i norr dominerar det storslagna Pyrisamfundet, regerat av den store kejsaren, hotat från alla kanter av motormarodörer på Frihetens slätter i söder, och de Norra

ödemarkernas vildmark, ständigt på vakt mot det glupande Ulvriket och oberäkneliga Gotland.

Pyris mäktiga huvudstad Hindenburg, fylld av manufaktur, gränder och intriger, är starten för många äventyr, upptåg och expeditioner. Det är här ni kommer in, zonfarare, redo för en ny expedition.”

RP är en grupp erfarna frilansande zonfarare, med åtminstone några år i zonerna tillsammans bakom sig. De har spenderat en tid i Hindenburg efter sin senaste, tämligen lyckade, expedition in i en av de förbjudna zonerna.

Nu, när sinande krediter och zonfararsjärens otålighet har börjat slita i rollpersonerna, har de bestämt sig för att bege sig ut på ytterligare en expedition. Målet är Musközonen, en relativt välbesökt plats för dem, men denna gång ska de bege sig längre in än förut, i jakt på de mer intakta fornlämningarna och skattgömmorna.

Som vana zonfarare har de spenderat några dagar med att samla information i form av rykten, legender och andra zonhistorier som kan leda till rikliga fynd. Ett sådant rykte är den stora Kupolen, en underlig byggnad som sägs gömma ett bibliotek med fornkunskap, väntandes på att bli upptäckt. Ett stort problem är dock att området är jaktmarker för ett antal olika stammar med zonmutanter, många av dem långt från kamratliga.

Den tunga strålning som härjar i zonens inre begränsar zonfararnas tid till tre dagar innan de måste börja vänta tillbaka, trots zonponchos, goggles och forntida skyddsmasker.

1. Välkommen till zonen

”Ni lämnade Hindenburg för tre dagar sedan. Med Musközonens strålsjuka inre som ert mål har ni följt era tassar och fötter allt längre öster ut. Nu är det inte långt kvar innan ni når zonen gränser.

Det är en blek och ogästvänlig höstdag. Himlen hänger blytung ovanför ett ändlöst livlöst landskap, med endast några krumma mörka växter som sticker upp ur den torra jorden. Ljudet av grus under era kängor blandar sig med det ihåliga suset från svepande vindar.

Vid horisonten i fjärran kan ni ana skelettet av den stad som en gång ska ha legat där Musközonen nu breder ut sig. Den välbekanta plåtskylten vid vägkanten, blekt blå med vita flagnade forntecken, förkunnar stumt att ni nu passerar in i Musközonen.”

Be spelarna beskriva sina rollpersoner (RP) för varandra, fråga vilken ordning de rör sig längs vägen och ge dem möjlighet att interagera med varandra en stund innan ni går vidare till nästa del.

2. Utsikt över forntiden

”Ni stannar när ni tillslut når en höjd. Där nedanför era fötter breder ett storslaget ruinhav ut sig, belyst av några få strimmor av blekt solsken genom molntäcket.

Åsynen av en stad långt större än Hindenburg, tystnad av Katastrofen är omvälvande. Ett

vandaliserat monument till en tid ingen längre minns, med ett budskap som ingen förstår. I söder kan ni se ert mål, den underliga men samtidigt magnifika Kupolen; sliten av tidens skoningslösa tand, men fortfarande imponerande med sin blekvita rundade kropp.”

Om spelarna inte redan har diskuterat ryktena som de har hört gällande Kupolen är detta ett lämpligt ställe att vädra dem sinsemellan.

Tanken är att RP ska besluta att ta sig till Kupolen, men skulle de inte göra det, utan bestämmer sig för att gå en annan väg och utforska en annan del av Musközonens inre, gå till **Appendix 1: Händelser i zonen**. Påminn dem dock om att de inte kan vara längre än tre dagar i zonen innan de bör återvända.

3. Bland ruinerna

”Ni följer gamla vägar, kantade av söderrostade fornåk och skräp. Resterna av de förstörda husen reser sig högt över era huvuden, deras urblåsta fönster som tomma ögon; följandes er med dömande blickar. Zonens stillsamma väktare vill inte ha er här.”

Beskriv gärna saker som spelarna upptäcker eller ser på vägen; hur de forserar sönderfallna broar, klättrar över vrak som blockerar vägen och rör sig genom förstörda bostäder. Hur de hittar tecken på närvaron från både zonfarare, zonmutanter och monster; övergivna lägerplatser, nattläger, resterna av jaktbyten och färskas spår. Kanske hörs underliga ljud i närheten, rörelser i en ruin eller känner sig zonfararna plötsligt iakttagna av osynliga ögon.

Av tidssparande själ är det inte tänkt att RP ska råka ut för något allvarligt på vägen mot Kupolen, men skulle de istället vilja slå ut på

egna upptåg är det fritt att låta dem möta vad zonen har att erbjuda.

4. Vid kupolens fot

"Efter att ha balanserat över en bro över en vidsträckt grumlig vattensamling når ni tillslut Kupolen. Denna sfäriska forntidsbyggnad reser sig från marken på osynliga ben, omringad av en mur med byggnader. En bred gata öppnar sig mellan er och denna mur, med endast en ensam vind som tecken på liv. Ändå kan ni inte skaka av er känslan av vara iakttagna."

När eller om RP väljer att röra sig närmare Kupolen, antingen genom att sprinta över gatan eller genom att hitta en annan, mer dold men mer tidskrävande väg fram, hittar de tecken på att det i alla fall har varit liv på platsen inom den närmaste tiden. De hittar tomhysor, blodstänk och spår efter fordon. En eller flera strider verkar ha utkämpats på platsen.

Alla dörrar och fönster verkar barrikaderade och stängda. Av materialet att döma måste detta ha skett relativt nyligen. Lyckade slag mot lakttagelseförmåga gör att RP kan uppfatta dämpade läten inifrån den stora Kupolen, och antydan till en tunn rökslinga som letar sig fram ur det stora gapande hålet i det rundande taket.

Om RP knackar på någon av de större dubbeldörrarna dröjer det ett tag, men tillslut öppnas en springa och en gevärspipa tittar ut. En barsk röst kräver att få veta vilka RP är och vad de vill. Beroende på vad RP svarar kan de antingen bli insläppta eller ivägkörda.

Är RP fredliga och säger att de kommer med vänliga avsikter, är intresserade av byteshandel eller liknande kräver den barska rösten att de ska vänta. Därefter stängs dörren och det blir tyst än en gång. Ingjut

gärna en känsla av obehag hos spelarna medan de väntar, osäkra på vad som ska komma närmast. Tillslut öppnas dörrarna, men bara så pass att de ser en äldre mutantherre i slitna men robusta kläder uppenbara sig. Han presenterar sig som Johannes, och menar att han ville se RP med egna ögon. Han frågar dem ytterligare om deras ärenden och syfte med ankomsten till kupolen.

Anledningen till att Johannes väljer att prata med RP är att han vill avläsa vad för typer dessa besökare verkar vara. Han har också en agenda, men är inte villig att säga så mycket om den i detta skede. Om RP verkar villiga och rätt personer för hans syften förklarar Johannes att han har ett erbjudande som kan gynna dem alla, och ber dem komma in. Gå till Skulle RP å andra sidan vara hotfulla, fientliga eller på något sätt otrevliga kommer dörrarna att slängas i deras ansikten och eventuella fortsatta försök till kommunikation kommer att ignoreras. Försöker RP bryta sig in eller ta sig in med våld möts de av gevärseld.

SL: Skulle Lupus vara med bland RP kan lakttagelseförmåga göra att RP märker att Johannes verkar studera roboten extra noggrant, som om han såg något bekant.

Men... kan vi lita på dem?

RP gör rätt i att vara misstänksamma i denna situation. Zonen är fylld av fientliga och illvilliga mutantstammar, många av dem både skoningslösa och psykotiska. Som erfarna zonfarare bör RP vara en aning misstänksamma, eller åtminstone vaksamma. Johannes må ha uppträtt vänligt, ofarligt och inbjudande, men varje zonfarare värd sitt salt vet att allt inte är vad det först kan verka i zonen. Vad som talar för Johannes uppriktighet är att platsen inte bär de vanliga tecknen för zonmutanter; groteska troféer, underligt klotter och liknande.

5. Kupolens folk

Rummet direkt innanför dörrarna vilar i nästan totalt mörker. När RPs ögon har vant sig vid det bristfälliga ljuset inser de snabbt att de är omringade av sex mutanter, alla i slitstarka kläder och knallpåkar riktade mot dem, mer beslutsamma än hotfulla.

Johannes ber RP vänligt men bestämt att lämna ifrån sig sina vapen och ger dem sitt ord på att dessa skall återbördas så snart RP lämnar Kupolen. Skulle RP vägra kommer Johannes istället be dem att lämna Kupolen. Han vill undvika onödig blodspillan och de beväpnade mutanterna kommer bara öppna eld om RP börjar uppträda hotfullt.

Om RP går med på att lämna ifrån sig sina vapen börjar de beväpnade mutanterna att samla in alla synliga vapen. Med lyckade slag mot Smidighet (x5) kan RP gömma ett mindre vapen. Därefter leder Johannes och några av de beväpnade vakterna RP djupare in i Kupolen.

De följer mörka tunnlar, endast upplysta av en lykta som Johannes bär. Tillslut kommer de ut i Kupolens innandöme. Ett stort hål i taket som släpper in en pelare av blek ljus i den annars mörka välva salen. Stolar och bänkar står ordnade i olika höjder runt en större yta i mitten av salen. Här och där skymtas mindre eldar och gestalter som rör sig i skuggorna. Nyfikna mutanter drar sig närmare när RP leds in i salen för att titta på den. Johannes leder RP vidare till en stor avlång metallåda som placerats på den stora ytan mitt i rummet, vilken fungerar som hans gemak.

Johannes vädjan

Johannes gemak är inrett med några slitna madrasser på golvet och några enstaka stolar. Mitt på metallgolvet står en plåttunna, vari en liten värmande eld brinner. Johannes ber RP

att slå sig ner var helst de önskar, och undrar om han kan erbjuda dem några förfriskningar. Det som finns att tillgå är lite torkade egenodlade grönsaker och hemmabränd tinner.

När RP har slagit sig ner och eventuellt fått något att äta och dricka tar Johannes till orda. Han förklarar att anledningen till att han har släppt in RP i Kupolen, den plats som stammen kallar sitt hem och har behövs försvara från inkräktare, är att han behöver deras hjälp.

"Jag begär inte att ni ska tro på samma sak som oss, men jag ber er i alla fall att lyssna på det jag har att säga."

Han förklarar att stammens situation är desperat. De lever under ständigt hot från andra, mer våldsamma stammar, vars enda vilja är att ta sig in i Kupolen, döda alla som finns därinne, stjäla allt som finns och äta liken. Där till finns det många sjuka bland Kupolens folk, och är därför i behov av medicin.

För en tid sedan kom det ett följe med zonfarare som gav dem en lösning i utbyte mot mat, husrum och skrot. Dessa hade hittat en ännu orörd bunker, som enligt vad de berättade borde vara full med både medicin, intressanta skrotfynd och ett sett för stammen att klara sig undan sina fiender. Nyckeln till detta var ett underligt plasticsföremål, stort som en utsträckt hand, tunt, smalt och dekorerat med fornskrift. Denna tillhörde bunkern och borde ge bäraren tillgång till storslagna saker. Dessutom hade zonfararna ett nyckelkort som stammen fick, vilket skulle göra det möjligt att ta sig in genom bunkerns port.

Stammen ordnade en expedition, under ledning av Johannes själv. Han tog med sig fyra tappra själar och gav sig av för att rädda sitt folk. Expeditionen slutade i katastrof när

bara han och en annan kom tillbaka. De hade stött på metalliska monster i bunkerns djup. I tumulten blev man av med både nyckelkortet och den mäktiga plasticsbiten. Nedslagen av denna tragedi gav Johannes upp allt hopp om att rädda sitt folk. Det var inte förrän stammens orakel uttalade en profetia. Profetian lød:

"I stund av nöd, på gränsen till ond bråd död ska kupolen besökas. Zonens vandrare, stark till handling ska ta folkets räddning i sina händer. De ska trotsa den djupa forntidens mörker, där både faror och rikedomar väntar. I zonvandrares händer ska kupolens framtid vila, höljt i dåtidens skuggor."

Johannes poängterar än en gång att RP behöver inte tro som stammen gör, men han ber dem ändå att förstå varför han själv är så mån om att ge dem sin tillit. Han ber RP att ta sig till bunkern, hitta medicin som kan hjälpa hans stam och aktivera det som ska beskydda stammen. I utbyte mot detta får RP behålla allt som de hittar i bunkern.

SL: Är Lupus med i gruppen och någon av RP upptäckte att Johannes verkade känna igen någon med honom kan de passa på att fråga nu. Johannes berättar då att han känner igen sigillet på Lupus bröstplåt från bunkern.

Ifall RP verkar ovilliga att hjälpa Kupolens folk finns det olika punkter att trycka på hos RP om vad som går att vinna ifall de hjälper till:

- Rikedom i form av orörda fornyfynd: Zamara, Nixas
- Fornmedicin: Marelisa
- Kunskap: Lupus, Marelisa, Zamara
- Ära i att göra det rätta/något gott: Zamara, Hendrick
- Stammen har barn: Zamara

6. Mot räddning eller undergång?

Om RP går med på att hjälpa stammen blir Johannes överlycklig. Han lovar att hjälpa så gott han kan, även om det inte är mycket. Han går genast för att hämta deras vägvisare; mutantkvinnan Marja, som var den misslyckade expeditionens enda överlevande förutom Johannes. Han varnar RP att Marja har svårt för automater och robotar efter vad hon upplevde i bunkerns mörker, men hon är en tapper själ.

På RPs väg till bunkern, medan de går längs de tomma gatorna, kan de höra ett ljud på avstånd, och verkar komma allt närmare. Det är ett dovt oroväckande mullrande, som från en stor forntidsbest, som snabbt stegrar till ett dån. Färdigheten Teknologi gör att RP känner igen ljudet från motorer. Vare sig de vet vad ljudet betyder så verkar Marja skräckslaget så snart hon hör ljudet och är snabb med att kasta sig in på en sidogata och gömma sig. RP har inte mycket tid på sig att reagera, för snart kommer en handfull tunga fornlåkar rullande längs vägen.

Det går inte att ta miste på vidriga dekorationerna, skrotpåbyggnaderna och de förvridna mutanterna som sitter överallt på fordonen; det här är zonmutanter, av den allra värsta sort. Än värre är att de rör sig mot Kupolen. Det borde vara smärtsamt tydligt för RP att de inte skulle ha någon chans om de försökte ingripa nu, och deras enda lösning borde därför vara att skynda sig att hitta bunkern.

Zonkunskap kan hjälpa RP att identifiera vilken stam det rör sig om. Om det lyckas vet man att detta är den fruktade krigsherren Krutas stam, ökända för sitt skoningslösa barbari. De stjälar, mördar och äter upp allt de kommer över. Inga undantag. Att de flesta av dem är otvivelaktigt vansinniga gör inte saken

bättre. Om RP istället väljer att ge sig in i den kommande striden, gå till **Alternativa slut**.

7. Ned i bunkerns inre

Förutsatt att RP inte har tagit extra lång tid på sig med omvägar och liknande borde de komma fram till bunkern strax innan skymningen.

”Strålarna från den sjunkande solen färgar allt med ett underligt brinnande sken. Den grusväg som ni går på fortsätter rakt fram, in i ett stort och ogästvänligt skogsparti. Det döende solljuset gör inte platsen mer inbjudande, men Marja menar att detta är vägen som ni måste ta.

Ni rör er försiktigt under trädens slokande kronor. Slappa, armliknande, grenar hänger ner i era ansikten, stryker sig över både er kropp och utrustning. Tillslut ser ni en öppning mellan stammarna. Bortom kan ni ana en stor kulle, omgiven av ett trädlöst dött område, bevuxet av inget annat än torrt grått gräs. Vid kullens fot stor två blekgula vaktkurer, på var sin sida om ett gapande svart hål som försvinner ner i kullens underliga inre.”

Det gapande hålet

Från kurlerna fortsätter en kort sluttande tunnel djupare in i kullen. Om RP har ljuskällor kan de se att en stor pansardörr som väntar i slutet. Annars kan de uppfatta ett svart rött sken, som en liten prick, långt inne till vänster i tunneln.

Porten bär tecken efter både sprängämnen, tillhyggen och laser, men står trotsigt kvar. Det borde vara tydligt att den enda vägen in borde vara att hacka sig in genom låsanordningen, som sitter till väster om porten. Det är en låda med knappar och en springa för någon form av smal forntidsnyckel. En liten röd lampa lyser på lådan (vilket var den röda pricken som RP eventuellt såg), vilket för en van zonfarare

betyder att det fortfarande finns energi i någon form, vilket också underlättar vid att ”dyrka upp” dörren.

Med nyckelkort: Det räcker med att dra nyckelkortet i springan och knappa in koden. Teknologi krävs för att inse detta.

Utan nyckelkort: Naturvetenskap (-10 %) för RP med Cyberdeck, annars Teknologi begränsat av Naturvetenskap (dvs den färdighet med lägst FV).

Med hjälp av ett Cyberdeck kan man även avaktivera det direkta försvarssystemet (porten, den första korridoren och den inre dörren i bunkern) med ett lyckat slag i Naturvetenskap. Om inte detta görs aktiveras ALFA, en av de två väktarenheterna på denna våning, se **Våning 0**.

På andra sidan av den stora porten fortsätter en tunnel 50 meter rakt in innan den slutar i en port, liknande den som RP precis passerat genom. Tunneln är nästan helt rund, och har RP ljuskällor med sig ser de att väggarna är smutsigt vita, nästan grå.

Porten i slutet av tunneln underliga och aningen bleknade forntecken. Naturvetenskap får RP att känna igen tecknen och symbolerna som en betäckning, även om de inte kan förstå vad den betyder. För att öppna denna port krävs samma procedur som med den första, med undantaget att man inte behöver knappa in en kod ifall man har nyckelkortet. Dessutom går det med hjälp av Cyberdeck att ladda ner en ungefärlig karta över Våning 0 från denna konsol. Detta går att göra med hjälp av Naturvetenskap. Efter denna port börjar själva bunkern.

SL: Allmänt om bunkern: Stora delar av anläggningen saknar energi att fungera fullt ut, men många delar går fortfarande på nödsystemet. Därför badar vissa sektioner och

rum i ett antingen irriterande eller obehagligt rött ljussken, vilket gör det svårare att upptäcka små detaljer (-10 % på lakttagelseförmåga när det gäller syn).

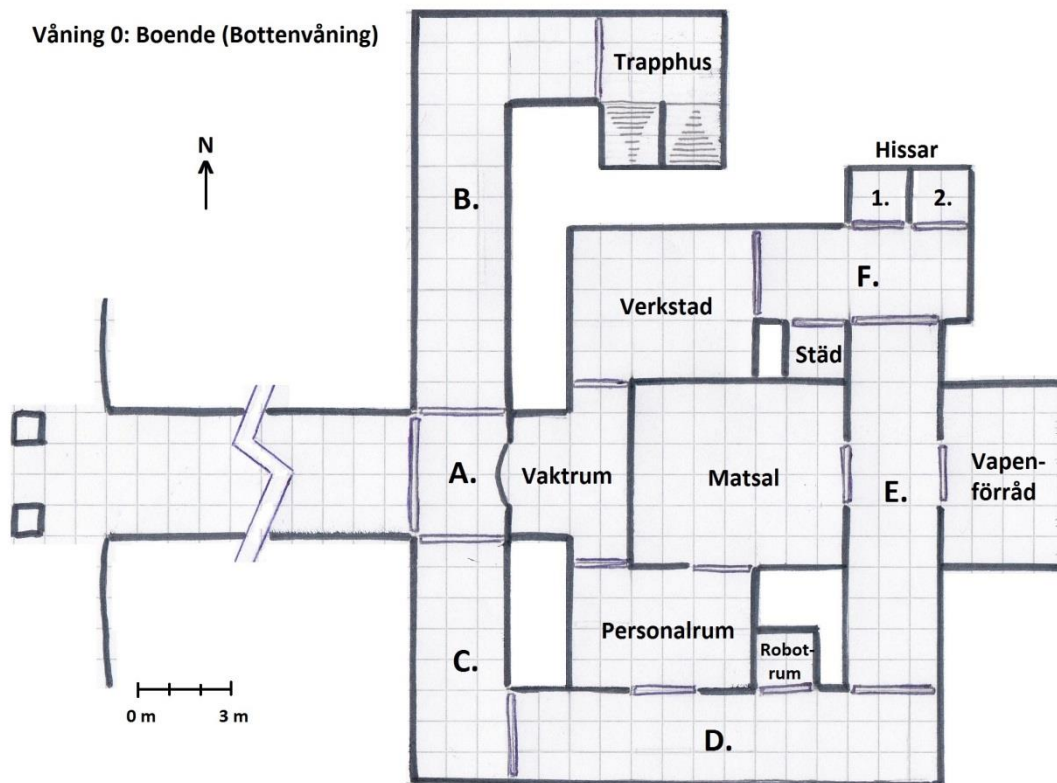
En av systemets energisparande åtgärder är därför att bara dirigera ström till de sektioner som registrerar rörelser, dvs. de rum och korridorer där något direkt levande rör sig. Mutanter och människor kan alltså aktivera detta, men inte robotar. När alla livsformer registerats att ha lämnat en sektion kopplas energin av, dörrar stängs och ljusen släcks, och övergår istället till nästa sektion som registrerar liv. Med andra ord följer den lilla reservenergi som finns i bunkern med RP medan de rör sig genom anläggningen.

Dörrarna i bunkerkomplexet är mindre versioner av de yttre och inre portarna om inget annat nämns. För att öppna en av dessa krävs att man hackar dess låsfunktion på samma sätt som med portarna, alternativt med hjälp av en typ av sändare som är monterade på bunkerns robotenheter, se nedan. Ytterligare en skillnad att man inte kan avaktivera några larm från dörrarnas låsdosor.

Om inget annat nämns är bunkerns korridorer välvda, nästan helt runda, och av kliniskt vit och blankpolerat fornstål. De allra flesta av korridorerna har dessutom ett inbyggt "må-bra-på-sin-arbetsplats-system". Detta system designades för att forntidens människor inte

skulle bli vansinniga av att bo och arbeta under jord en längre tid. Därför skapade man ett program som projicerar en harmonisk vy på korridorernas yttre vägg (från komplexets kärna räknat) som istället består av glas och kompositplastics.

Vyerna som visas korresponderar med vilken tid på dygnet det är utanför bunkern, i ett försök att efterlikna en vanlig dygnsrytm. Vyerna är vanligen över en utbredd stad, vilken skiner som ett hav av ljus om nätterna. Med ett lyckat slag i Bildning slås RP av insikten att detta visar Musközonens stad som den såg ut innan Katastrofen - en sannerligen omskakande insikt.



Våning 0: Boende

Sektor A: Den inre porten öppnar upp i ett avlångt rum, med dörrar både till höger och vänster. Nödljuset är på i detta rum. På väggen mitt emot den inre porten, ungefär i bröst- och huvudhöjd på en medelstor varelse, sitter vad som verkar vara en stor mattsvart panel, tydligt annorlunda än den övriga stålväggen. Hur man än försöker kan man inte se annat än sin egen reflektion i den svarta ytan.

Detta rum saknar "må-bra-systemet".

Sektor B: Rasmassor blockerar slutet av korridoren, och omöjliggör därför att använda trapporna på denna våning, om man inte kommer antingen uppifrån eller nerifrån. Se **Våning 1 & -1: Trapprum**.

Energien i denna sektor är utslagen, vilket gör att nödljuset lyser.

Sektor C: Denna sektion är fullt fungerande, med "må-bra-systemet" i aktivt läge.

Sektor D: Denna sektion är fullt fungerande, med "må-bra-systemet" i aktivt läge.

Om larmet har utlöst sig i och med RP inträde i bunkern patrulleras denna sektion av en illa åtgången väktarenhet, betäckning ALFA, se **Robotrum** nedan.

Personalrum: Detta rum innehåller inget annat än totalt nio sängplatser, arrangerade i våningssängar på tre och tre. Vid varje fotända finns mindre skåp, också arrangerade tre och tre på varandra.

Dessa skåp innehåller inget annat än kläder, underliga forntida fotografier på icke-muterade män, kvinnor och barn, till och med en och annan icke-muterad hund.

Robotrum: I detta kubformade rum fanns ursprungligen våningens två Terrorrobotar modell "Väktare"; ALFA och BETA. I nuläget är det bara väktarenhet ALFA här, om inte den redan patrullerar området. BETA ligger inne för reparation i verkstaden.

Vaktrum: Detta rum är sparsamt inrett, med endast en högryggad stol vid en stor kontrollpanel som enda egentliga möblemang. Rummet har energi och kontrollpanelen är uppkopplad till en fungerande säkerhetsdator.

På ett antal skärmar i taket ovanför kontrollpanelen kan man se andra delar av våningen. Mitt på den västra väggen, på andra sidan kontrollpanelen kan man se in i Sektor A, genom en svart panel.

Följande handlingar går att utföra på datorn, genom Naturvetenskap (med Cyberdeck) eller Teknologi begränsat av Naturvetenskap (utan Cyberdeck):

- Ta fram information om anläggningen, samt karta.
- Låsa upp säkerhetsdörrarna (-10 %).
- Avaktivera försvarssystem på någon av våningarna (-10 %).
- Aktivera hissarna (-10 %). Bara en hiss kan vara aktiverad åt gången, och tar då ström från andra sektorer på våningen. Om huvuddatorn aktiveras fungerar båda hissarna, se **Våning -1: Kontrollrum**.
- Ställa in övervakningskamerorna till någon av de andra våningarna (-10 %).

Sektor E: Denna sektion går på reservström. Viss funktion finns kvar i panelerna, som börjar flimra när sektionen aktiveras.

Om Marja fortfarande följer med RP utbrister hon kropparna efter åtminstone två av hennes kamrater borde finnas i denna korridor. Hon säger att både Lurvas och Hinker mördades av "metallmonstren" här, se **Städ** nedan.

Faktum är att det inte finns något spår av någon blodutgjutelse, men undersöker man de flimrande panelerna hittar man skotthål och sprickor i glaset. Om en RP inte uttryckligen undersöker panelerna kan de ändå upptäcka skadorna med

lakttagelseförmåga (-10 %, pga. det röda reservljuset). Någon form av uppståndelse verkar ha ägt rum här.

Vapenförråd: Dörren till detta rum är någon mer robust än de andra, och är betydligt svårare att hacka sig in genom utan nyckelkort och kod (-20 % på alla försök).

På rummets södra vägg sitter ett stort skåp monterat. Dess lucka består av stärkt fornglas, och visar tydligt upp sitt innehåll; ett lasergevär. På grund av energihaveri har skåpet gått in i säkerhetslåsning, vilket gör det omöjligt att hacka sig in, och endast går att öppna genom huvuddatorn, se **Våning -1: Kontrollrum**

Lyckas man med detta är man fri att lägga labbarna på ett fullt fungerande energivapen, PÅL 90 % med fullt e-pack typ A.

Längsmed rummets övriga väggar är mindre säkerhetskåp monterade, från golv till tak. Varje skåp består av tre sektioner, monterade i höjdled. Långt ifrån alla går att hacka och öppna, men de som går innehåller något av följande:

- Två fulla och två tomma magasin till en pistol 9 mm, 15x2 patroner. (En gång)
- Ett fullt och ett tomt magasin till en karbin 5.56 mm, 30 patroner. (En gång)
- Karbin 5.56 mm, utan magasin. (En gång)
- Två forntida splittergranater. (En gång)
- E-pack typ A. (En gång)
- Forntida skyddsväst, lätt. (Upp till två gånger)

Matsal: Det var här som bunkerns folk åt och kopplade av. Rummet är inrett med flertalet avlånga bord som är fastbultade i det svart-och-vit rutiga golvet. Varje bord är kantat av två röda och väldigt bekväma soffor.

En vägg domineras av luckor och underliga paneler. På en lång och upphöjd öppen yta står rad på rad med vita forntidsmuggar. I speciella behållare finns också mängder av bestick i plastics.

Vid en vägg står tre besynnerliga skåp; två vita och ett mer färggrant. De två vita är tomma, men innehåller tomma hyllor och lådor, det ena skåpet kallare än det andra. Det färgglada skåpet har flera knappar längs ena sidan och en lucka längst ner.

Trycker man på någon av knapparna hörs ett underligt dunkande inifrån skåpet, och ett färggrant cylinderformat föremål trillar ner ur luckan. Föremålen verkar innehålla något flytande, och lyckas man öppna det bubblar en besynnerlig substans upp. De var inte riktigt kloka de där fornmänniskorna.

SL: Muggarna bärande samma sigill som Lupus har på bröstplåten.

Sektor F: Energin i denna sektion är både lynnig och opålitlig. Varje gång RP kommer in i korridoren är risken stor (50 %) att systemet inte fungerar överhuvudtaget. Slaget slås av SL, eller en spelare om SL vill öka spänningen.

Hissarna: Är energin i Sektor F ur funktion gäller även detta för hissarna. Är hissarna utslagna går det dock att temporärt aktivera dem igen genom att mixtra med den lilla dosan mellan de två blanka metalldörrarna.

Att aktivera hissarna: Naturvetenskap (-10 %) i fall RP har Cyberdeck, annars Teknologi begränsat av Naturvetenskap. Man kan bara hålla en hiss aktiverad åt gången utan att energin är på. Detta tar då ström från andra sektorer på våningen. Via hissarna kan man ta sig till både Våning 1 och Våning -1.

Städ: Detta kubformade lilla utrymme rymmer en ensam Terrorrobot Modell Betraktare, betäckning ALFA, en av bunkerns städrobotar. Om någonting blir smutsigt i på Våning 0 kommer ALFA att aktiveras och sväva ut för att ta hand om röran, harmoniskt surrande på en munter melodi. Det var ALFA som tog hand om Lurvas och Hinkers lik och placerade dem i sopbehållarna i städutrymmet för vidare sophantering (ur funktion).

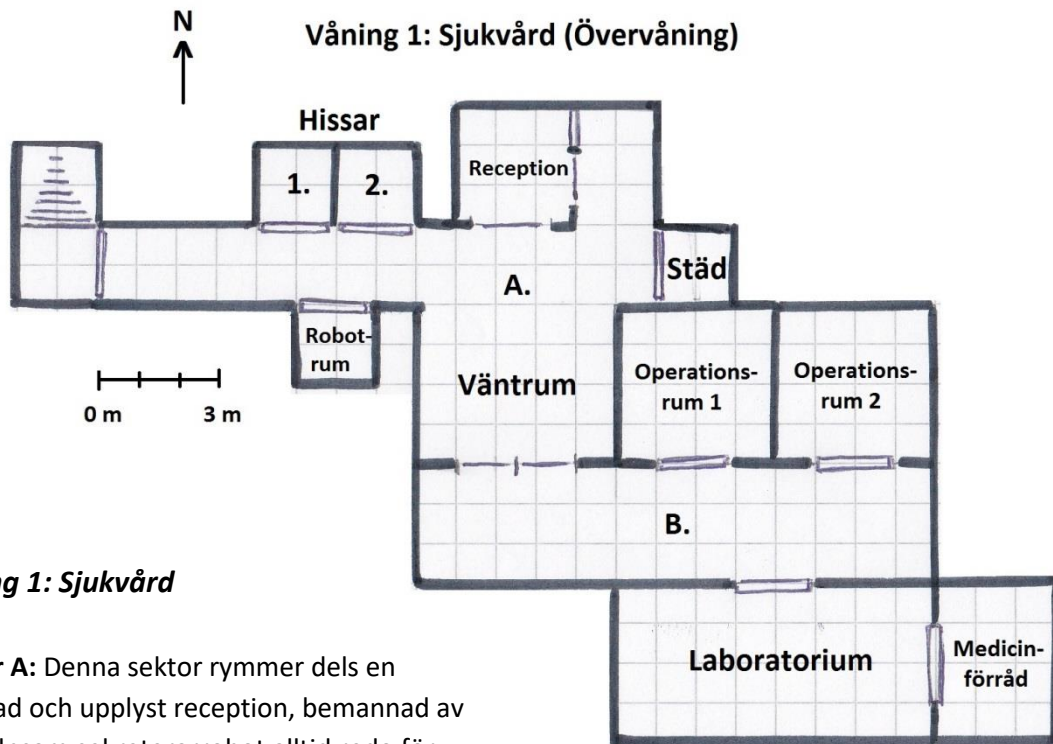
Den RP som är villig att leta igenom en av de två metalliska kuberna hittar tillslut både Lurvas och Hinkas åtgångna lik, och på dem både det avlånga plasticsföremålet och nyckelkortet.

”Nyckelkortet” är ett ID-kort, Grad V, men utan behörighet att avaktivera eller beordra väktarenheter. Plasticsföremålet behövs för aktiverandet av Straffar-enheterna, se **Våning -1: Kontrollrum**.

På liken kan man även hitta två hemmabyggen, en pistol 9mm resp. ett gevär 5.56 mm, med 1T6 patroner var. Dessa är illa åtgångna av städrobotens arbete, och har bara PÅL 40 %.

Verkstad: Det var i detta rum forntidsfolket kommer för att laga sina saker. Rummet innehåller flera arbetsbänkar, en stor mängd verktyg (som hänger prydligt ordnade i storleksordning) i ett ställ längs ena väggen och en fungerande robotstation.

Robotstationen underlättar reparationer och modifierande av maskiner och robotar, vilket ger +25% på alla Naturvetenskap- och Reparera-slag. Den erbjuder till och med ett program för avkräftning av automatkräfta. väktarenheten BETA ligger sorgset utsträckt på en av arbetsbänkarna, illa slitna och skadad. Det går att montera lös BETA:s sändare med ett lyckat slag i Reparera.



Våning 1: Sjukvård

Sektor A: Denna sektor rymmer dels en inglasad och upplyst reception, bemannad av en hjälpsam sekreterarrobot alltid redo för nya bokningar.

Roboten är fastmonterad vid sitt skrivbord och därför oförmögen att gå utanför receptionen. I receptionen finns en dator, vid vilken man kan utföra följande saker:

- Ta fram information om anläggningen, samt karta
- Låsa upp dörrarna (-10 %)
- Aktivera hissarna (-10 %). Bara en hiss kan vara aktiverad åt gången, och tar då ström från andra sektorer på våningen. Om huvuddatorn aktiveras fungerar båda hissarna, se **Våning -1: Kontrollrum**.

Robotrum: Precis som på Våning 0. Det innehåller en vilande vaktarenhet GAMMA. Om inte säkerhetssystemet stängs av via kontrollpanelen vid dörren innan man går in i denna sektor kommer GAMMA att aktiveras och börja patrullera våningen.

Väntrum: Här finns det bara soffor, bord och gamla tidningar från tiden innan Katastrofen. I väntrummet:s södra vägg är en dubbeldörr av glas som leder vidare till Sektor B. Dörrarna går att öppna antingen från receptionen eller

genom att hacka låsdosan, antingen genom en Cyberdeck och Naturvetenskap, eller Teknologi, begränsat av Naturvetenskap. Ett annat alternativ är att slå sönder glaset, men detta kommer utlösa alarmet och aktivera vaktarenhet GAMMA, om detta inte redan har inträffat.

Städ: I ena änden av korridoren, mitt emot entrédörren till Sektor A, finns ett städrum, identiskt med det på Våning 0, utrustad med en vilande Betrakta-enhet BETA.

Sektor B: Längs denna korridor ligger våningens viktigaste rum; de båda operationsrummen längsmed norra väggen och labbet längs den södra. Östra väggen, i slutet av korridoren, består av samma paneler som väggarna på Våning 0, och visar en harmonisk sandstrand med slående vågor, antingen i solsken eller upplysta av färggranna lyktor om natten.

Operationsrum 1 & 2: Dessa rum är utrustade med allt vad som kunde behövas för att utföra

det mesta inom operation och kirurgi, utom hjärnkirurgi. Britsar kan höjas och sänkas ur golven, flertalet skärmar på väggarna kan visa röntgenbilder och en bekväm stol för läkaren att slå sig ner i.

I operationsrummen finns även utrustning för att genomföra olika cybernetiska ingrepp, för att installera proteser, uppgraderingar och liknande. För att aktivera och genomföra dessa ingrepp krävs ett lyckat slag för Teknologi, begränsat av både Naturvetenskap och Medicin. Att aktivera en av dessa maskiner kräver att man omdirigerar ström för att kunna fungera, se **Våning -1: Kontrollrum**.

De ingrepp som finns tillgängliga är:

- **Arm- och benprotes:** Dessa ersätter förlorade lemmar, men kräver då att det saknas en. Naturligvis finns det verktyg finns för att avlägsna skadade eller möjligen önskade lemmar. Proteser finns för både delvis och helt skadade eller saknade lemmar. Protesen i sig medför inga direkta förmågor eller egenskaper.
- **Ögonkorrigering:** Genom att placera en mindre synkorrigering enhet inuti ögat återställs de mildaste av ögonproblem. Kräver ett intakt öga för att fungera.
- **Ögonprotes:** Genom ingreppet ersätter dessa ett förlorat eller allvarligt skadat öga. Det cybernetiska ögat/ögonen ger den opererade infrasin eller någon av optionerna Mikroskopöga eller Ögonlaser.

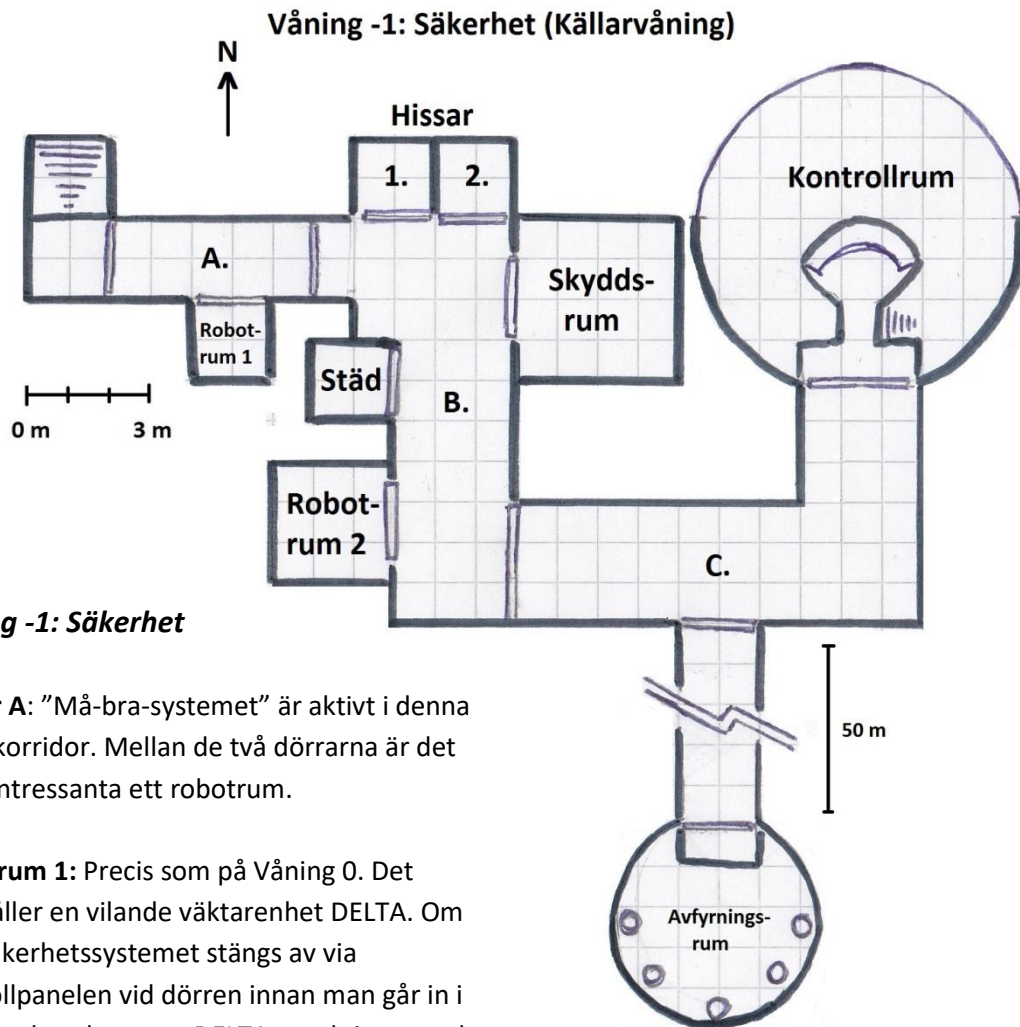
Laboratorium: I detta stora och starkt upplysta rum finns det maskiner och material för att blanda olika slags mediciner med den som har rätt kunskap. Dessutom innehåller labbet ett antal intressanta inslag.

Reningsmaskin "Fenix": Detta är en maskin vars syfte är att rensa en levande varelses system på skadliga ämnen vid till exempel sjukdomar, förgiftningar eller andra skador. Maskinen består av en kistformad maskin

bestående av plastics och metall som man stiger in i. Vid aktivering fylls maskinen med en medicinsk vätska som genomför den fysiska reningen. Processen är långt ifrån angenäm, rent av smärtsam, men som forntidens läkare sa: "det känns bättre sedan". Maskinen kräver att man omdirigerar ström för att kunna fungera, se **Våning -1: Kontrollrum**.

Tuberna: Längsmed ena väggen står fyra stora glascylindrar, monterade i avancerade livsuppbållande system. Samtliga är ur funktion för tillfället, men två av dem innehåller faktiskt en livsform. Den ena rymmer vad som endast kan beskrivas som ett missfoster; vanskapt, förvridet avskyvärt. I den andra ligger en kontrasterande "perfekt" varelse, en tillsynes icke-muterad människa, naken och i fosterställning. RP som lyckas med ett slag mot Teknologi begränsat av Naturvetenskap kan avgöra att människan, en ung kvinna verkar det som, fortfarande lever och ligger i dvala. För att få ut henne måste man aktivera cylindrarna, vilket kan göras med energi från huvuddatorn, se **Våning -1: Kontrollrum**.

Medicinförråd: För att nå förrådet måste man passera laboratoriet. Förrådet är fullt med medicin, men för att öppna dörren krävs det att energi omdirigeras genom huvuddatorn för detta ändamål. Se **Våning -1: Kontrollrum**.



Våning -1: Säkerhet

Sektor A: "Må-bra-systemet" är aktivt i denna korta korridor. Mellan de två dörrarna är det enda intressanta ett robotrum.

Robotrum 1: Precis som på Våning 0. Det innehåller en vilande vaktarenhet DELTA. Om inte säkerhetssystemet stängs av via kontrollpanelen vid dörren innan man går in i denna sektor kommer DELTA att aktiveras och börja patrullera våningen.

Sektor B: "Må-bra-systemet" är aktivt här.

Skyddsrum: I detta stora överlevnadsrum står rader av tätsängar, men hyllor fulla med salta kex, konservburkar, vattenflaskor av plastics och varma filter.

Under en av sängarna och några filter gömmer sig Blinka, den sista överlevaren från Kupolens expedition. Hon har råkat stänga in sig och även om en kontrollpanel finns på hennes sida av dörren vet hon inte hur hon ska göra. För att öppna dörren krävs det att man omdirigerar ström via huvuddatorn, se **Kontrollrum**.

Hissar: Se Våning 0.

Robotrum 2: På dörren står betäckningen "LUP-u5", vilket RP känner igen från Lupus bröstplåt. Dörren går att öppna på samma sätt som anläggningens andra dörrar. Inuti detta kala och metalliska rum var en gång i tiden menat att husera anläggningens fyra LUP-u5-enheter. Av de fyra laddningsstationerna står tre enheter inkopplade och inaktiva.

SL: Är Lupus med och upptäcker detta rum borde detta komma som en chock för den stackars automaten. Han kanske inte förstår vad han och hans syfte är, men han borde få en misstanke om var han kommer ifrån. Om SL vill kan några av Lupus "drömfragment" ge honom korta minnesbilder av rummet och den tomma laddningsstationen.

Sektor C: "Må-bra-systemet" är aktivt, men visar inte en stadsvy, utan en vidsträckt grön äng med strålände sol - oavsett vilken tid det är på dygnet.

Avfyrningsrum: Efter att ha passerat några säkerhetsdörrar kommer man tillslut ut på en utstickande avsats, mitt i ett luftigt cylinderformat rum. Det är väldigt högt i tak, så högt att det försvinner i mörkret någonstans ovanför.

Längsmed väggarna, nästan svävandes i tomma intet, sitter fem avfyrningsramper. Vid tre av dessa sitter en terrorrobot av modellen Skyarnas straffare fastspänd, vilande och redo för aktivering. Dessa har beteckningarna BETA, GAMMA resp. DELTA. Robotarna går inte att aktivera härifrån, kontrollpanelerna här är endast till för underhåll av enheterna.

Kontrollrum: Detta rum är helt sfäriskt, med en metallbrygga som sträcker sig från dörren och ut i mitten av rummet. I slutet av bryggan, hägrande i tomrummet, breder en plåt ut sig varpå bunkerns huvuddator och primära kontrollpanel finns. I mörkret nedanför står rad på rad med hårddiskar, generatorer och forntida processorburkar. Dessa når man via en trappa från bryggan.

Från huvuddatorn kan man nå och nästan göra allt. Den är dock utan energi och går enbart på sina reservet, vilket bara är tillräckligt för att sända ut ett ynkligt elektroniskt rop på hjälp. Detta blir uppenbart för en robot RP ögonblicket som denne pluggar in sig i datorn. Den förmedlar då också att man måste koppla ihop och återaktivera de maskiner som finns nere i elcentralen för att datorn ska kunna fungera på högre kapacitet. För andra krävs det ett lyckat slag mot Naturvetenskap för att inse detta.

Elcentral: Att försöka återuppväcka huvuddatorns livskraft kräver tre lyckade slag mot Reparera, begränsat av Teknologi och Naturvetenskap (FV för slaget blir alltså den färdighet som har lägst FV). När detta är gjort börjar alla maskinerna i kontrollrummet stämma upp i en kakafoni av surrande och pipande. Kort därefter sker någon väldigt underligt; hela den bortre sektionen av sfären flimrar till och ett stort människoansikte uppenbarar sig på den enorma och tidigare vilande superprojektorskärmen.

Att använda datorn: Datorns mjukvara består till viss del av en väldigt avancerad AI, kapabel att svara på frågor om anläggningen och olika kommandon. Den är till och med förmögen att formulera egna frågor och ställa kontrafrågor. Den är dock alltid väldigt artig mot sina besökare. För att faktiskt utföra några av de kommandon som är möjliga via datorn, måste man utföra dem manuellt från kontrollpanelen, vilket datorn är så vänligt att påpeka.

SL: Även om huvuddatorns kraft är någorlunda återupprättad har den ändå begränsad energikapacitet. Detta tar sig i uttryck i ett antal s.k. "energipoäng" som RP kan välja att spendera, antingen medvetet eller omedvetet, på olika kommandon. När/om RP lyckas aktivera strömmen från elcentralen får de **3 enegipoäng** att leka med. Därefter meddelar datorn att dess energireserv är förbrukad och går i in i viloläge.

För att utföra ett kommando krävs ett lyckat slag mot Teknologi, begränsat av Naturvetenskap, eller enbart Naturvetenskap om RP har Cyberdeck. Följande kommandon är tillgängliga (Modifikationen gäller Naturvetenskap, **kostnad i energipoäng**):

- Aktivera Skyarnas straffare (-25 %) **(1)**: Genom att föra in plasticsföremålet är halva arbetet redan gjort. Allt som RP måste göra nu, och slå ett slag, är att programmera in koordinater och attackkommandon för robotenheterna.

SL: Här gäller det att RP håller tungan rätt i mun. Om de ger otydliga kommandon, eller rent av felaktiga koordinater eller liknande kan detta medföra att robotarna förintar Kupolen istället för att rädda den.

- Låsa upp bunkerns dörrar (-10 %)
- Avaktivera bunkerns försvarssystem (-10 %)
- Aktivera båda hissarna (-10 %)
- Öppna skåpet med energivapnet, se **Våning 0: Vapenförråd. (1)**
- Avaktivera anläggningens väktarenheter (-50 %): Dessa blir passivt stående på deras senaste post och kommer inte göra motstånd om de blir attackerade.
- Öppna medicinförrådet, se **Våning 1 (1)**
- Aktivera maskinerna för cybernetiska ingrepp, se **Våning 1: Operationsrum 1 & 2 (1 per ingrepp)**
- Aktivera Fenix, se **Våning 1: Lab (1 per användning)**
- Aktivera provtuberna, se **Våning 1: Lab (1)**
- Öppna skyddsrummet, se **Skyddsrum (1)**
- Aktivera LUP-u5-enheter (-50 %) **(1)**: Dessa kommer se RP som inkräktare och försöka nedgöra eller driva bort dem från anläggningen, se Nå insikt nedan
- Avaktivera bunkerns livsuppehållande system (-25 %) **(1)**

Det finns också ett kommando bara för Lupus:

- Nå insikt **(1)**: Med detta kommando får Lupus tillgång till sin egen historia. Han får veta att Terrorrobot modell Varg ("LUP-u5") tillverkades för okonventionell krigsföring och informationsamlande. Lupus får alltså veta att han egentligen är en mördarmaskin.

Om Lupus väljer detta kommando kommer huvuddatorn försöka återinstallera den ursprungliga mjukvaran i Lupus databank, och förvandla honom till sitt forna jag.

Epilog

Beroende på RPs handlingar och beslut i bunkern kan äventyret sluta på olika sätt.

RP aktiverar Skyarnas straffare korrekt och tar med sig medicinen tillbaka

På sina forntida jetmotorer och vingar av stål flyger Skyarnas straffare i väldig fart mot Kupolen. Där gör Johannes och hans folk ett desperat motstånd mot zonhövdingen Krutas mutantstam. Ett motstånd som är dömt att misslyckas. Över stridens dån hör Johannes ett avläggset muller som växer sig allt starkare.

Tillslut ser han de brinnande ljusprickarna mot himlen. Han höjer ett glädjerop, där stammens ännu levande strupar snart faller in. Räddningen har anlänt. I en blodisande uppvisning av forntidens eldkraft får Kupolens folk se sina fiender förintade i rättvisans brinnande hav. När dådet är utfört ger sig de flygande maskinerna av, försvinnande i den flammande soluppgångens första strålar.

Den forntida medicinen säkrar stammans överlevnad i Kupolen för många år framöver, och ser många generationer växa upp med sina hjältar i friskt minne.

Kupolens folk kommer alltid vara tacksamma för vad RP gjort. Från och med denna dag kommer de att berätta historien om hur Kupolen räddades av mäktiga beskyddare från himlen, kallade av en grupp hjältemodiga främlingar. Stammen låter resa en skrotstaty i RP ära, placerad direkt under pelaren av ljus i Kupolens mitt – en ständig påminnelse om stammens räddare; de tappra zonfararna.

Fråga spelarna vad som sker med deras RP efter detta.

RP aktiverar Skyarnas straffare korrekt men överlämnar inte medicinen

På sina forntida jetmotorer och vingar av stål flyger Skyarnas straffare i väldig fart mot Kupolen. Där gör Johannes och hans folk ett desperat motstånd mot zonhövdingen Krutas mutantstam. Ett motstånd som är dömt att misslyckas. Över stridens dån hör Johannes ett avlagset muller som växer sig allt starkare. Tillslut ser han de brinnande ljusprickarna mot himlen. Han höjer ett glädjerop, där stammens ännu levande strupar snart faller in. Räddningen har anlät. I en blodisande uppvisning av forntidens eldkraft får Kupolens folk se sina fiender förintade i rättvisans brinnande hav. När dådet är utfört ger sig de flygande maskinerna av, försvinnande i den flammande soluppgångens första strålar.

Kupolens folk kommer alltid vara tacksamma för vad RP gjort. Från och med denna dag kommer de att berätta historien om hur Kupolen räddades av mäktiga beskyddare från himlen, kallade av en grupp hjältemodiga främlingar. Stammen låter resa en skrotstaty i RP ära, placerad direkt under pelaren av ljus i Kupolens mitt.

Bristen på fornmedicin kommer dock att kräva många oskyldiga liv under de kommande åren, när de dukar under för zonens vidriga smittor. Både Johannes och Marja slutar sina liv i svettiga tältsängar, härjade och förtvinade av sjukdom, men med sina sista andetag uppmanar de sitt folk att minnas zonfararna.

Fråga spelarna vad som sker med deras RP efter detta.

RP aktiverar Skyarnas straffare felaktigt

På sina forntida jetmotorer och vingar av stål flyger Skyarnas straffare i väldig fart mot

Kupolen. Där gör Johannes och hans folk ett desperat motstånd mot zonhövdingen Krutas mutantstam. Ett motstånd som är dömt att misslyckas. Över stridens dån hör Johannes ett avlagset muller som växer sig allt starkare. Tillslut ser han de brinnande ljusprickarna mot himlen. Han höjer ett glädjerop, som snabbt dör i hans strupe när han inser var himlens hämnare är på väg. Han vänder sig i ett sista försök att varna de sina, men det är försent. Undergången har kommit till Kupolen. I en blodisande uppvisning av forntidens eldkraft förintas allt levande i och runt Kupolen, fiende som vän, i ett skoningslöst brinnande hav. Förkrossad efter förlusten av sitt folk fortsätter Marja att vandra zonens vidder på egenhand, letandes efter den lindring som hon egentligen inte kan hitta bland ruiner och fador.

Fråga spelarna vad som sker med deras RP efter detta.

RP aktiverar inte Skyarnas straffare

När RP återvänder till Kupolen finner de att inget annat än ett brinnande skal återstår av platsen och dess folk. Grotteska troféer har spetsas på spjut utanför Kupolens entré, bland dem Johannes livlösa huvud. De flesta av Kupolens folk har mött sitt öde för en kallblodig zonmutants mördade händer. De få överlevande har släpats bort av de, kanske för att möta ett öde värre än döden. Kupolens folk finns inte mer, på grund av RPs oförmåga att hjälpa dem.

Förkrossad efter förlusten av sitt folk fortsätter Marja att vandra zonens vidder på egenhand, letandes efter den lindring som hon egentligen inte kan hitta bland ruiner och fador.

Fråga spelarna vad som sker med deras RP efter detta.

Alternativa slut

RP deltar i striden vid Kupolen

Väljer RP att vända tillbaka mot Kupolen efter att Krutas rövarband har passerat dem på vägen mot bunkern kommer äventyret ta en annan vändning. Bunkerns skatter är uppenbarligen inte lika viktiga för dem, istället har de en stor strid att förbereda sig för. Även om denna väg inte är att rekommendera, står det RP fritt att välja den.

RP angriper zonmutanternas ryggen

Om RP vill hjälpa Kupolens folk genom att slå ut hotet från zonmutanternas med tankesättet "attack är bästa försvar" gäller det att först att följa efter dem. Att förfölja en karavan med stora fornvåk kräver inte en expert på att spåra, och borde inte vara ett problem för RP.

Zonmutanternas stannar några kilometer från Kupolen, där de slår läger och inväntar rätt tidpunkt för ett anfall. Krutas skickar några spejare (2-4 st) för att hålla Kupolen under uppsikt och samla information.

Förutom spejarna och Krutas är krigarna omkring 20 till antalet, men kan variera beroende på vad SL vill. Dessa är fördelade på minst fem olika fornvåk i varierande storlekar. Minst två av dessa är av den större och tyngre sorten med tunga vapen monterade på.

En lämplig plats för ett läger är i och omkring en större ruin, ned ett par våningar över marknivå, något öppnare och kanske saknar tak, förutom några enstaka partier som skyddar mot regn.

Krutas låter sätta ut en handfull vaktposter att bevaka området, 3-4 stycken, medan övriga börjar förbereda sig med egenbränd tinner, destillerad från motorbränsle, och andra rusmedel.

Effekten av dessa rusmedel är att krigarna blir avtrubbade och nästan oförmögna att känna

smärta. Samtidigt blir de betydligt mer slöa och får sämre reaktionsförmåga, vilket gör det lättare för RP att smyga sig på dem. Blir RP upptäckta å andra sidan så har de en skock språngande bindgalna zonmutanter på halsen, anförda av en ännu värre hövding. Bly kommer flyga och blod kommer flyta.

RP smyger sig tillbaka in i Kupolen

Ett annat alternativ är att RP väljer att ta sig tillbaka till Kupolen för att förvarna Johannes och de andra, och eventuellt bistå dem i den kommande striden.

Krutas och han stam följer samma plan som i alternativet ovan, där skillnaden är att RP ska försöka smyga sig förbi deras position och sedan ta sig till Kupolen. Risken finns att de blir upptäckta av Krutas vaktposter, och blir då förföljda till dess att RP antingen lyckas skaka av sig sina förföljare, nedgör dem eller blir tillfångatagna.

Johannes blir förvånad när RP dyker upp vid Kupolens portar så snart, men är tacksam över deras insats om de varnar honom om Krutas attack. Johannes inser att han inte kommer kunna samla sitt folk och få dem att lämna Kupolen innan anfallet - som han ser det är hans enda alternativ att förbereda Kupolen för en belägring.

Han kommer inte kräva att RP deltar, men hans tacksamhet vet inga gränser om de väljer att göra det. Skulle RP begära någon form av betalning för detta är Johannes beredd att förhandla generöst. Om RP går med på att delta i försvaret får de ta del av Kupolens vapenförråd, med ett dugligt lager av fornvapen, kanske till och med ett och annat energivapen. Kupolen saknar riktigt dugliga reparatörer och tekniker, så vapnens PÅL borde vara lågt för att reflektera detta. Låt RP vara delaktiga i planerandet av försvaret, fällor och liknande om de så önskar. Kanske väljer de att skicka ut spejare för att hålla koll på zonmutanternas? Kanske vill de gå

runt bland medlemmarna av Kupolens folk för att uppmuntra dem och stärka deras mod inför striden? Detta är ett tillfälle för dem att vara hjältar.

När SL bedömer att försvararna har fått tillräckligt med tid på sig kommer Krutas anfall. Det hela börjar med att det öronbedövande oväsendet från zonmutanternas fornåk sliter sönder tystnaden, förstärkt av allehanda ljud från både mutanter och maskiner. Detta håller i sig ett bra tag, med syfte att slå hål på försvararnas moral. Mitt i denna kakafoni kommer själva anfall, med Krutas i täten för sina krigare, tjutande ett blodisande stridsvrål medan han svingar sin yxa över sitt huvud.

Nu följer en kamp för livet mot en skock spritt språngande bindgalna zonmutanter, anförda av en ännu värre hövding, och RP sitter fast mitt i alltihopa.

Krutas taktik består mer eller mindre av att mjuka upp försvararna genom tung eldgivning och att göra några fordon runt deras murar, för att sedan ramma portarna med något av de tyngre fordonen. Så snart vägen in i Kupolen är öppen kommer Krutas att gå i täten av en masslakt på dess folk.

Innan detta sker kan Krutas tänkas skicka krigare för att försöka hitta andra vägar in i Kupolen, rakt under försvararnas nosar.

Antalet zonmutanter är egentligen inte viktigt, tanken är att situationen ska verka så kritisk och svår som möjligt för RP, och striden ska kännas riktigt desperat.

Appendix 1: Händelser i zonen

Här följer en samling förslag mot olika händelser, möten och upptäckter som RP kan råka ut för. Dessa kan användas antingen som en del av äventyret, eller om RP väljer att få sin egen väg.

Banditer

RP vandrar rakt in eller smyger sig på en plats där en grupp banditer har slagit sig ner. Dessa är väldigt nyfikna på sina besökare, speciellt deras utrustning. Skulle RP verka vara en för svår nöt att knäcka kan banditerna tänka sig att byteshandla.

Använd antingen värdet för *zonmutanter* eller *zonfarare* beroende på hur erfarna krigare och farliga motståndare SL vill att de ska vara.

SLP: 3-5 st banditer

Gammalt fornåk

Under sin vandring kommer RP över ett gammalt fornåk; vid ett gatuhörn, på en övergiven parkeringsplats eller halvvägs in i en ruin. Åket är rostigt, men efter en kort inspektion borde det vara tydligt att det är möjligt att få liv i det igen.

För att lyckas med detta krävs lyckade slag för Reparera, begränsat av Fordon och/eller Teknologi.

Stridslysten ekoxe

En av Musközonens mest fruktade bestar kommer helt oväntat dundrande genom en vägg. Den slår vilt omkring sig och raserar allt i sin väg. Den är arg, den är mordlysten och RP står i dess väg.

Syraregn

Under RP vandring i zonen visar den upp sitt nyckfulla väder: det börjar helt plötsligt att regna frätande nederbörd.

Ovädret varar i 1T6 timmar, och varje timme utan skydd ger den olycklige eller dåraktige 1T4 i skada. Zonfararpaltor som zonponcho och liknande skyddar temporärt, i alla fall länge nog för att man ska hinna hitta skydd, kanske i en lämplig ruin. Detta kan leda till andra händelser, både otrevliga och belönande.

Underliga lägen från en ruin

RP hör ett underligt läte, mer eller mindre "mänskligt" per SLs vilja. Om RP lockas in i ruinen kan de komma att belönas med intressanta fynd.

Zonmaran

En zonmara har sitt revir i en gammal övervuxen ruin. Den överfaller RP när de kommer vandrande över en rulle eller runt ett hörn.

SLP: Zonmaran, samt eventuella zonvarelser under dess kontroll.

Öde lekplats

RP stöter på en gammal lekplats, komplett med gungor, klätterställning och rutschkana. Stora svarta fåglar sitter här och där, men de lättar från marken så snart RP kommer för nära. Kanske lockar deras skri till sig mindre oönskade figurer.

Platsen kan möjligen innehålla några intressanta fynd.

Övergivet zonfararläger

RP stöter på en gammal lägerplats som verkar ha blivit överfallen av zonmutanter. Blod och rester är allt som finns kvar. En grotesk trofé har kanske lämnats kvar. En zonmutant kanske finns kvar, övervakar.

SLP: Kamp-kamp (zonmutant från Krutas stam.)

Appendix 2: Spelledarpersoner

Kupolens folk

Det folk som lever i Kupolen är ett fredligt men tillbakadraget sådant. Hårt ansatta av rovlystna zonmutanter och med många sjuka i allsköns zonsmittor, är de väldigt misstänksamma mot utbölingar. De är avståndstagande tills något storartat har gjorts för att vinna deras förtroende.

Stammen består i dagsläget av strax under 50 mutanter - barn och unga inräknade.

Fördelningen mellan muterade människor och djurmutanter är relativt jämn, med kanske några fler människomutanter.

Som en mutantstam född i zonen ser de sig själva som en del i dess helhet. De tror inte på någon annan form av övre makt än zonens egna. För att förstå zonens vilja har stammen ett orakel. Detta zonmedium är alltid en psi-mutant, men har genom åren varit av både människo- och djursort.

Det nuvarande oraklet är en ung kvinna, som bor i ett avlägset rum i Kupolens inre tunnelsystem.

Av stammens medlemmar är det endast de äldsta som tillåts se oraklet för att söka svar på olika frågor. Utbölingar å andra sidan berörs inte av detta tabu, men man måste ha stammens förtroende innan man kan förvänta sig en audiens med oraklet.

När ett orakel dör säger man att "zonen har hämtat hem sitt sändebud" och en stor fest hålls där ett nytt orakel utses. Än så länge har detta skett genom att det gamla oraklet utser sin efterträdare. Skulle detta vara en omöjlighet har drömmar och visioner kommit till det nya oraklet och förkunnat dess upphöjning.

Johannes

Denne äldre människomutant agerar som ledare för Kupolens folk. Han är väldigt omtyckt bland stammens medlemmar, och han älskar dem alla som om de vore hans barn. Det finns inget som Johannes inte skulle göra för sitt folk.

Han är en välvillig och godhjärtad man som efter en tid som zonfarare nu har slagit sig ner bland dessa fridfulla mutanter. Dessa år har tårt på Johannes, och ansvaret han nu bär har fått honom att åldras i förtid.

Även om han är en relativt kraftfull individ märks det att han börjar bli trött.

Marja

Denna unga människomutant har levt lite över 20 år i zonen sedan den dag hon föddes i Kupolen. Som född och uppvuxen i zonen är hon medveten om vilka faror som finns utanför Kupolens skyddande murar, och går ogärna utanför dem om hon har något val.

Hon är dock en tapper själ som är beredd att utsätta sig för risker om det gäller folkets bästa, vilket är anledningen till varför hon följde med Johannes och de andra på expeditionen till bunkern.

Fasorna som Marja upplevde i bunkerns djup har satt sina spår. Hon är närmast fobiskt rädd för robotar, och går inte nära om hon verkligen inte måste.

Utseende: Marjas hud har en svagt grön ton och hennes rufsiga rågblonda hår kläms in under en stor flygarmössa. Hon har stora oroliga ögon och även om hon är smutsig och ovårdad är hon ändå ganska söt. Hon klär sig ofta klätt i en stor zonponcho med många fickor.

Karaktär: Marja är försiktig och vaksam, och är hellre tyst än talar i onödan. Hon är ganska nervös bland främlingar, framför i nära av en robot, men modig när det krävs.

STY 9 FYS 11 STO 11 SMI 12 INT 12 VIL 8 PER 11

Förmågor: Gräsmage, Resistens (Strålning), Superbt sinne (syn)

Färdigheter: lakttagelseförmåga 78 %, Smyga/Gömma sig 71 %, Undvika 62 %, Vildmarksvana 56 %, Zonkunskap 70 %

Utrustning: Väska med mat, ett vattenskin, 8 patroner 7,65 mm.

Vapen	Init	%	Skada	Pål/Tål
Stav	14	51	1T10	11
Pistol 7,65 mm	20	35	2T6	75 %

Typisk medlem av Kupolens folk

De flesta är både smutsiga och eländiga, med ovårdad hår eller päls och en väderbiten uppsyn. De är mer troliga att blänga misstänksamt med höjda knallpåkar på utbölingar än att ställa frågor.

Deras kläder är slitna och lappade upprepade omgångar. Samtliga vuxna

förväntas kunna försvara sin stam, och i krissituation tar alla till vapen.

Ungefär tre på fem mutanter är MM, övriga är MD, och då ett landlevande pälsdjur. Ca tre på tio föds som mentalt muterade, och därmed kandidat till nästa orakel.

STY 12 SMI 12 INT 10 VIL 10 KP 22 TT 11 SB +1

Reaktionsvärde: 55 %

Färdigheter: lakttagelseförmåga 70 %, Smyga/Gömma sig 50 %, Undvika 62 %, Vildmarksvana 56 %, Zonkunskap 70 %

Utrustning: Lappade paltor, egengjord talisman i läderrem, hemmagjord tuggtobak, skrotrustning (ABS 3) i kniviga situationer, 1T10 patroner till geväret.

Vapen	Init	%	Skada	Pål/Tål
Gevär	14	51	3T6-1	65 %
Tillhygge	14	52	1T10+1	11

Appendix 3: Varelser

Ekoxe

(Sid 145 M:UA, Regelboken)

Av alla bestar som hemsöker ödemarkerna kring Musközonen tycks ekoxen vara den mest fruktade. Detta gigantiska skalbaggsmonster drivs uteslutande av hungerinstinkter. Många menar att besten sväller med några manslängder per år och välgödda exemplar lär bli upp till 10 meter långa.

Ekoxens väldiga kroppshydda täcks av ett tjockt blåsvart pansar, men dess huvudsakliga attribut är det fasansfulla käkpartiet: en dubbel uppsättning sågtandade mandibler.

Kulinärisk kommentar: Även om ingen i civiliserade kretsar skulle få för sig att äta det sladdriga ekoxeköttet anses bland nybyggare vara stärkande för både kropp och själ. Förutom köttet går det att utvinna något betydligt delikatare ur vad som korresponderar med slugare varelsers hjärna och nervsystem, nämligen det eftertraktade jolmsmöret. För den med rätt handlag och

kunskap kan jolmsmötet inbringa stora krediter bland fint folk.

Zonkunskap: Ekoxen är fruktad för sina tjurrusningar, vilket är dess favoritmetod när det kommer till att tillintetgöra fiender. I och med dess nästintill obefintliga intelligens är ekoxen å andra sidan lätt att skaka av sig om man skulle vara jagad.

STO 39 INT 2 SMI 4 VIL 4

KP 78 TT 39 SB 4T6

Förflyttning: 16 m/SR

Färdigheter: lakttagelseförmåga 20 %

Attacker	Init	%	Skada
Bett, ytterkäkar	7	39	7T6
Bett, innerkäkar	7	55	5T6
Slag, ytterkäkar	8	55	3T8, två mål
Tjurrusning	8	39	3T10

Terrorrobot modell "Väktare"

(Sid 151-152 *M:UA, Regelboken*)

Väktarroboten utgör en respektingivande uppenbarelse. Kroppen mäter exakt två meter över marken och är grovt sett konstruerad som en icke-muterad människa, om än mycket kantigare. Huvudet har formen av en hjälm och ansiktet utgörs av ett helt slätt visir med smal horisontell öppning för ögonen.

Regler: Väktaren är beväpnad med chockbatong och en inbyggd laserpistol. På ryggen sitter en granatkastare med chock- och rökgranater. Risken är dock stor att enhetens magasin är tömt. Dessutom är väktarens robotögon utrustade med bildförstärkare. I en ordersituation lystrar väktaren enbart till moderatorn. Väktaren har EMP-skydd och tål skador precis som spelarklassens robot: varje gång deras totala KP överskrider sänks alla FV med 25 %. Väktare reparerar sig själva, men har givetvis begränsad tillgång till reservdelar vilket leder till att många av de glittrande ordningshållarna är mycket slitna.

SL: Dessa väktarenheter är dessutom utrustade med sensorer som möjliggör för dem att passera genom bunkerns dörrar utan passerkort.

Dessa enheter är också väldigt slitna, och borde därför ha minst -25 % avdrag på FV, pga. skador.

Zonkunskap: Väktare försvarar ofta en given parameter och lämnar det som går utanför den ifred. Lyckat färdighetsslag kan också avslöja en sliten väktares ungefärliga status, om den har KP kvar eller om den opererar med avdrag på FV efter att ha passerat under 0 totala KP.

STO 20 INT 10 SMI 15 VIL 12 SB+2T4 KP 40/-35* TT 20

Förflyttning: 10 m/SR

Pansar: Kevlar ABS 8

Färdigheter: lakttagelseförmåga INTx5/75 %, Reparera INTx5/75 %

Attacker	Init	%**	Skada
Granatkastare	15	75	Chock***
Laserpistol	19	75	3T6
Chockbatong	17	100	3T4 Chock****

*Enheten har ursprungligen total KP på 40, men borde i sitt skadade tillstånd ligga på -35. Detta gör att enheten är 6 KP bort från en sänkning av alla FV med ytterligare 25 %, vilket blir ett totalt -50 % på alla FV.

**Detta värde gäller när enheten är i fullt fungerande skick, vilket dock inte är fallet med enheterna i detta äventyr. Lämpligt är att väktarenheternas FV är sänkt med 25 %.

***Om vapnets skada överstiger offrets ABS slås 2T10 mot offrets FVS. Överskrider detta värde FVS slås offret ut i 2T10 SR.

****Kraftig ljus- och ljudbang som ger -50 % på lakttagelseförmåga och alla INT- och SMI-baserade färdigheter under 1T6 SR. Denna effekt går att Undvika, effekten är då bara 1SR.

Terrorrobot modell "Betraktare"

(sid 96-96 *Zonernas zoologi*)

Denna sfäriska robot utvecklades av forntidens människor med ett syfte allena; att hålla dess städer och enklaver rena. Termen "betraktare" kommer av Pyriernas egna misstänksamhet, med teorier om att dessa robotar ska vara spioner för Gotland eller Järnringen. Trots att dess utseende, helt klotrund med allehanda utstickande slangar

och rör med ett stort lysande öga i mitten, kan sätta beskådaren i beredskap är den enbart artig, hjälpsam och extremt fredlig.

Regler: Skapad för prima rengöring har Silvfisk 8000 King, som dess egentliga beteckning är, bland annat utrustats med sofistikerad, kemisk löddringsteknologi som gör den självförsörjande på rengöringsmedel.

Därutöver har den en kraftig högtrycksdammsugare med munstycken för femtio olika underlag och lika många smutsangrepp; skrapjärn i diverse storlekar för fönster och glasytor; borstar och vippor för golv och putsning.

Den innehåller dessutom många väldoftande oljor som den använder såsom pricken över i efter en grundlig rengöring. Några enheter besitter fortfarande en imponerande förmåga att avläsa "platsens naturliga doft", men de flesta har förlorat fingertoppskänslan och besvättar sina omgivningar med enklavtida doftpreferenser i motbudande mängder, exempelvis tunga doftmattor av nyslaget gräs, russinsmör och rökt forell.

I övrigt är automatens teknologiska tillbehör enkla, men i rent självförsvarssyfte är den utrustad med en chockbatong, fäst vid en utfällbar teleskoparm.

Vildmarksvana/Zonkunskap: Den s.k. "Betraktaren" är alltid bunden till någon slags forntida anläggning. Att förfölja en omkringpysande enhet kan därför vara en genväg till fin-fina upptäckter. Enligt kejsarmakten lär denna robotmodell vara spioner för grupper med antipyriska intressen, vilket gör att man bör ta sig i akt vid ett möte med en Betraktare. De finns dock de som hävdar att militären har fått Betraktaren om bakfoten - att automatens egentliga syfte är en fredlig rengöringsmaskin med artiga manér och väldoftande såpor.

STO 14 INT 9 SMI 12 VIL 10 KP 28 TT 14 SB +1T3

Förflyttning: 5 m/SR genom luften

Pansar: Stålskal ABS 4

Färdigheter: lakttagelseförmåga 90 %, Reparera 45 %, Vildmarksvana 18 %

Optioner: Intercom (ursprungligen inställ på städcentralen), Mikroskopöga (för sökning av diverse osanitära partiklar)

Attacker	Init	%	Skada
Chockbatong	12	60	1T4+SB Chock

Terrorrobot modell "Skyarnas straffare"
(sid 104-105 Zonernas zoologi)

SL: Tanken är att RP inte ska behöva möta Skyarnas straffare i strid, de ska verka som ett massivt vapen mot fientliga zonmutanter, men spelvärden för dessa monster finns med i fall att det oönskade skulle hända.

Skyarnas straffare är strax över 2 meter hög och har en skranglig maskinkropp, till formen minnande om en vanlig människa eller mutant, men med ett par enorma stålvingar som skjuter ut från rygpartiets mitt. Armarnas nedre sektioner utgörs av flerpipiga repeterpuffror av synnerligen massiv karaktär. Ansiktet är en skräckinjagande historia, utformad som någon slags skyddsmask: ögonen är stora och blanka, medan nos- och munpartiet mynnar ut i en lång snabelliknande slang som slingrar sig ner över torson.

Regler: Straffaren är en luftburen stridsrobot av något äldre datum än de flesta andra terrorrobotar. Energivapen saknas därför i bestyckningen, som dels utgörs av två granatkastare med splittergranater, dels två gyrojetkarbiner 10 mm. Då automaten endast bär med sig begränsade ammunitionsreserver är den alltid kopplad till en militär uppladdningsstation.

Bildning: I aktiv form är Skyarnas straffare lyckligtvis en synnerligen ovanlig terrorrobot, men ett antal slumrande har hittats i olika utgrävningar runtomkring i Pyrisamfundet. Vad som har hänt med dessa exemplar är om diskuterat och mestadels okänt.

STO 30 INT 6 SMI 16 VIL 10 KP 60 TT 30 SB +3T6

Förflyttning: 40 m/SR genom luften

Pansar: Stålskal och kevlar ABS 8

Färdigheter: lakttagelseförmåga 60 %

Optioner: Pansar, Vapen

Attacker	Init	%	Skada
2 Gyrojetkarbiner	15	75	7T6
2 Granatkastare	15	75	5T6

Zonfarare

Äventyrare, skattletare och entreprenörer, vana upptäcktsresande och bevandrade i zonen. Zonfarare kommer från alla klasser och ursprung, och kan därför vara vem som helst.

STY 12 FYS 12 STO 11 INT 13 SMI 12 VIL 12 PER 11

SB +1 KP 23 TT 12 IB 12 FF 5 m/SR

Reaktionsvärde: 55 %

Klass: MM, MD eller IMM

Förmågor: Riktningssknöl, Resistens (Strålning),

Färdigheter: Akrobatik 42 %, Bildning 11 %, lakttagelseförmåga 57 %, Kasta 40 %, Smyga/Gömma sig 50 %, Teknologi 43 %, Undvika 27 %, Vildmarksvana 56 %, Zonkunskap 70 %

Utrustning: Slitstarka kläder anpassade för zonen hårda klimat, goggles och zonponcho, en flaska tokjos, tuggtobak, kortlek, 3T6 krediter, 2T6+5 patroner till sitt vapen, blandrustning (ABS 5) samt ett fornfynd som kan bytas för rätt pris.

Vapen	Init	%	Skada	Pål/Tål
Karbin .45S	14	72	3T6	98 %
Hagelbössa 12 g	13	72	Hagel*	87 %
Revolver .38 Spec	20	72	4T6	76 %
Gevär 7.62mm m. kikarsikte	14	72	5T6	78 %
Campingyx	13	70	2T6+3	11

Hagel, svartkrut*

ABS	Avstånd	Skada
x2	Närstrid	5T6
	Nära/5 m	4T6
	Kort/10 m	3T6
	Medel/25 m	1T6

Zonmutant

SL: Fungerar både för Krutas zonmutanter och allehanda folk och få som RP kan möta i Musközonen.

Krutas mutantkrigare är ett ovårdat och vildsint pack, klädda i blandade trasor som de kommit över under sina plundringar. Ingen är den andra lik, förutom det mordiska sinnet som alla krigare delar.

STY 14 FYS 13 STO 11 INT 8 SMI 12 VIL 9 PER 10

SB +1 KP 22 TT 11 IB 10 FF 4,5 m/SR

Reaktionsvärde: 55 %

Förmågor: Inga

Färdigheter: Akrobatik 30 %, lakttagelseförmåga 44 %, Kasta 40 %, Smyga/Gömma sig 50 %, Undvika 27 %, Vildmarksvana 56 %, Zonkunskap 70 %

Utrustning: Lappade paltor av hittade trasor och plagg, troféer i ett halsband.

Vapen	Init	%	Skada	Pål/Tål
Gevär	14	50	3T6	55 %
Tillhygge	14	50	1T10+1	11

Zonmutanternas fornåk

I många fall har zonfarare hört Krutas och hans anhang långt innan man har sett dem, framför allt tack vare stammans högljudda fornåk, omvandlade till rullande fästningar de flesta av dem med hjälp av plåtbitar och träplankor, vilket räknas som ABS 4 om man använder dessa påbyggnader som skydd.

Alla fordon är modifierade, inte alltid på särskilt intelligenta sätt, och dekorerade med troféer i formen av avhuggna händer eller huvuden. Vissa är dessutom ommålade eller "förskönade" på olika sätt. Säga vad man vill Krutas och hans pack, men konstnärer är de då inte. Vissa av de större fordonen har dessutom utrustats med forntida kulsprutor och skrotkanoner, i vissa fall fungerar inte vapnet ifråga, och är då bara till för den skräckinjagande effektens skull.

Reaktionsvärde: 75 % i syfte att skrämja och avskräcka.

Pansar: Varierar mellan 6 och 4, beroende på mängden påbyggnader.

Vapen	Init	Skada	PÅL
Kulspruta 5,56	+0	5T6	56 %
Skrotkanon	+0	6T6	50 %

Krutas, skoningslös krigarhövding

Många som rör sig i Musközonen vet att frukta den stam som leds av det monstrum som kallar sig Krutas. Ökänd för sin brutalitet, psykotiska blodlust och egenheten att äta sina offer, väljer många zonfarare att hellre gå omvägar än möta honom och hans krigare. Som det anstår en sann zonhövding är Krutas den största och mest vildsinta krigaren, och enligt historierna räds han inte någon eller något.

Krutas är ett monster bland monster, en riktig bjässe på drygt tre meter muskler och vansinne. Han känns lätt igen på sin tovigga man som växer på en ärrad skalle, komplett med ett vildvuxet skägg och stamtatueringar på hjässans rakade sidor. Precis som sina krigare bär Krutas ett halsband med öron, men ingen har lika många troféer som honom. Det sägs att han har uppemot 30 öron, både med och utan päls på sitt läderband.

En populär legend bland Krutas krigare är att hövdingen dräpte en ekoxe med sina bara händer, efter att ekoxen tog ett bett av hans skalle. Krutas har två troféer från den striden; ett vanprydande ärr som täcker en stor del av hans ansikte, och ekoxens yttre betar som dekoration på sitt åk.

STY 15 FYS 14 STO 22 INT 11 SMI 10 VIL 12 PER 9 SB +1T6 KP 50 TT 18 IB 10 FF 6 m/SR

Reaktionsvärde: 45 %

Förmågor: Stor, Stryktålig

Färdigheter: lakttagelseförmåga 50 %, Kasta 60 %, Smyga/Gömma sig 30 %, Undvika 22 %, Vildmarksvana 50 %, Zonkunskap 70 %

Vapen	Init	%	Skada	Pål/Tål
Hagelpistol	12	75	Hagel*	80 %
Brandyxa	12	80	2T8+1T6	11

Hagel, svartkrut, avkapad pipa*		
ABS	Avstånd	Skada
x2	Närstrid	4T6
	Nära/5 m	3T6
	Kort/10 m	1T6

Zonmara

(Sid 153, M:UA, Regelboken)

Den kusliga zonmaran är den märkligaste livsform som till dags dato observerats i Musközonen. Det är ännu oklart om zonmaran är en bisarr maskin från De Gamlas tid eller ett resultat av extrema mutationer.

Zonmaran besitter psikrafter och en osedvanligt hög intelligens, som den ofta använder till att dominera andra zonvarelser. Den är synnerligen rovlysten och suger hjärnsubstans från andra intelligenta varelser.

Varelsen färdas genom luften och svävar normalt några meter ovanför markytan. Dess centrum är en mäktig hjärnliknande massa med ett omfång på ca en meter. Från hjärnkroppen hänger fem manslånga tentakler av halvm metallisk karaktär.

Zonmaran attackerar vanligtvis med psikrafter. Bland lär den sända fasansfulla drömbilder som paralyserar sitt offer. Dessa infångas av tentaklerna och förs till en näbbliknande snabel i hjärnkroppens centrum. Den sylvassa snabeln borrar därefter in i offrets huvud och suger i sig innehållet i några snabba drag.

STO 11 INT 14 SMI 11 VIL 14

KP 22 TT 11 SB 0 Förflyttning 5 m/SR

Antal: 1 + 1T6 dominerade zonvarelser

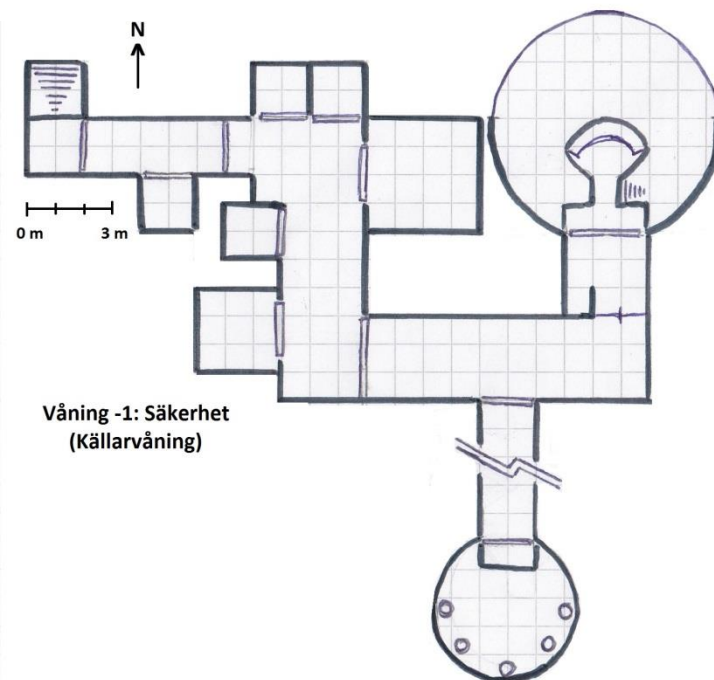
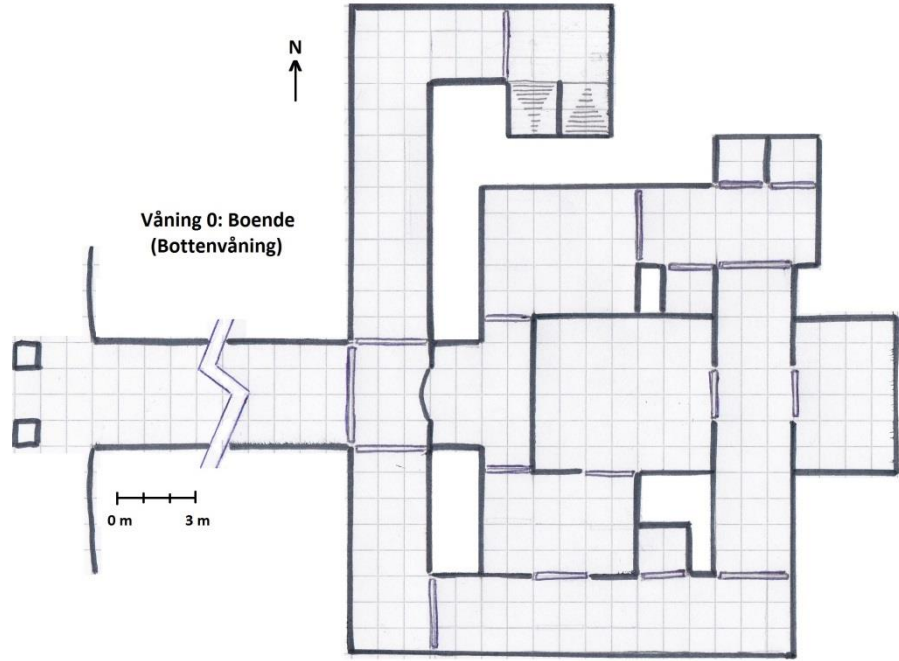
Pansar: 0

Förmågor: Dominera, Djurmästare

Färdigheter: lakttagelseförmåga 70 %, Smyga/Gömma sig 55 %, Undvika 55 %.

Attacker	Init	%	Skada
Tentakler	15	55	Gripattack – offrets STY mot zonmarans STY. Om offret misslyckas lyfts det upp i luften och attackeras av zonmarans hjärnsugande snabel som då träffar automatiskt.
Snabelstick	Spec	100	2T6 i stickskada, därefter 3T6 KP/SR. Används på upplyfta eller oförberedda offer.

Spelarkartor



Nixas Vulper

Du växte upp i en stor familj vid gränsen till Norra ödemarkerna. Din morsa, en stursk rävhona i sina bästa år, höll ihop hushållet med lika mängder järntass och moderskärlek, med hjälp av en skoningslös soppstev. Din farsa och syskon arbetade i Nordholmias manufakturerna. Det var bara på de värsta ovädersdagarna som de enorma skorstenarna med sin tjocka rök inte syntes vid horisonten. För familjen innebar synen slit för en mager kredit. För dig innebar den framtidsdrömmar.

Att svettas i manufakturerna var inget alternativ. Inte sen du träffade Edvard Skrotsvans, en gammal skrotletare som drev en verkstad i utkanten av byn, ständigt full med spännande manicker och molijoxer. Den gamle råttan ville inte ha en klåfingrig rävnunge rämnandes i verkstaden och körde ut dig gång på gång, men du kom alltid tillbaka. Fornskrotet var för spännande! Tillslut gav Skrotsvans upp. Med en uppgiven suck lät han dig vara med när han undersökte en ”forntida rengöringsmackapär”. Det var början på något stort. Genom Edvard lärde du dig att det viktiga inte bara var *att* en mojäng fungerar, utan också *hur* och *varför*.

Det mesta beröm man kunde vänta sig ur Edvards käft var ”gör om, gör rätt”. Ändå var det med märkbart skälvande morrhår och darrande stämma som han önskade dig lycka till när du gav dig av för att söka lyckan i Hindenburg. Som avskedsgåva gav Skrotsvans dig Sussan, sitt favoritverktyg. ”Ta hand om ’na, pöjk”, sa han, ”hon je gammal och ha sett bra mytsche, men kan hjälp’ di ur svåra kniper”. Sen klappade dig på armen och gick för att arbeta.

I Hindenburg visade sig de tinnerdisiga och rökskumma vattenhålen vara utmärkta spelsyltor. Med flinka fingrar, en rapp rävkäft och känsliga mutantöron var du bra på att ta dig ur kniviga situationer, men inte alla. Som kortspel, den främsta orsaken till din skadeskjutna ekonomi. Du minns inte hur mycket du har förlorat till ljusskygga spelare, men det borde röra sig om det monstruösa tresiffriga.

Din temporära räddning kom för några år sedan från oväntat håll. Efter för mycket fultinner, och krediter som du inte kunnat betala, var dina motspelare inte glada. Ett humör som kan ge blodig nos, brutna fingrar och krossade drömmar. Någon högre makt var med dig den kvällen när Zamara och de andra i gänget steg in och fick dig ur knipan. De erbjöd dig att tjäna stora krediter och se storslagna saker, men till priset av fara för ditt liv. Att ligga död i en rännen lockade inte, så du antog erbjudandet. Men du har ju alltid agerat först och tänkt efter sedan. Efter år som zonfarare har du börjat betala av din skuld, och drömmer försiktigt om en egen verkstad, men det kräver också krediter.

De andra zonfararna

Zamara Silver: En riktigt käck mutantbrud; familjemor och samtidigt den som har knäckt fler näsben än någon annan i gänget. Hon påminner en hel del om morsan. Ni hyser en ömsesidig respekt för varandra, även om hon anklagar dig för ”bristande impuls kontroll”.

Marelisa Tvinkel: Zamaras äldsta vän och gängets fältläkare. En högvälutbildad aristokratdonna som verkar trivas med lortiga armbågar tillsammans med er mutanter. Den senaste tiden har hon blivit allt nervigare, som om hon något tär på henne. Något hemskt.

Hendrick: En bra grabb för att vara zonmutant och psi. Psi-mutanter sägs vara farliga, men Hendrick är schyst. Zamara hittade honom i Musközonen när han bara var en palt och lever upp till uttrycket ”man kan ta fararen ur zonen, men inte zonen ur fararen”.

LUP-u5 (“Lupus”): Den mest spännande av dina kompanjoner. En robot som känner och tänker som en person? Lupus verkar inte minnas något om sitt ursprung, precis som många andra automater, men att inte minnas något om sin funktion - det är speciellt. Vissa nätter spenderar ni i dryckeslag, tinner för dig och olja för Lupus, filosoferande om livet och alltet.

Zamara Silver

Växer man upp i små fribyggarsamhällen som Ulkebo kan man bli ett begränsat antal saker; ulkuppfödare, pärodlare och/eller bitter. Ingetdera föll dig på läppen. Du tjänstgjorde i Ulkebos milis några år, men det var inget för dig. Visst, du lärde dig att hantera en skarprättarkarbin och att både undvika och spåra en ekoxetjur på krigsstigen, men ditt unga mutanthjärta brann ändå efter något annat. Något mer.

Förutom en gemytlig håla och dräpare av drömmar, är Ulkebo en viktig marknadsplats i anslutning till Musközonen. Det innebär passerande zonfarare, och det innebär zonhistorier. Du växte upp på historier om äventyrare som utterkvinnan Adelia von Hartman och zonjägaren Zigge Zmolk och alla fornskaterna som bärgades från de förbjudna zonerna. Du fick även höra om monster och styggelser samt den ökända zonröten som förkortar liv i plågsamma våndor. Du lät dig inte skrämmas av detta; om det var något du ville, så var det att bli en zonfarare värd din vikt i fornskrot, för Möken!

När din tid var inne, någon gång för evigheter sedan, samlade du ditt pick och pack, köpte dig en puffra och lämnade Ulkebo för äventyret. Under de många år som har gått har du hunnit uppleva både sorg och glädje, framgång och motgång. Du har samlat en liten men trogen skara vänner till ditt zonfararfölje. De har räddat ditt liv lika många gånger som du har räddat deras. Ni brukar ibland kallas "Zamaras zonfarare" efter att några av era äventyr blivit omskrivna i Hindenburgblaskan Polisgazetten.

Trots alla äventyr har du hunnit skaffa familj. Du har två underbara döttrar, Trina och Senla, tillsammans med din make Hakon. Du vet att de alla är otroligt stolta över dig, men Hakon oroar sig alltid till döds när du är ute på dina expeditioner, trots krediterna det drar in. Du älskar din familj, nästan över allt annat, men du känner att det är i zonen som du verkligen lever. Trots detta börjar åren göra sig påminda, även om du inte riktigt vill erkänna det. Du har lovat att denna expedition är din sista, och sen ska du lägga fornpuffran på hyllan. Därför måste denna expedition dra in bra med fornskrot, för det krävs ordentligt med klirr-klirr för att du ska kunna dra dig tillbaka på riktigt.

De andra zonfararna

Marelisa Tvinkel: Hon är icke-muterad och av aristokratblod, men sätter minsann inte näsan i vädret för det. Ni träffades i er ungdom, efter att hon tvingades lämna Pyrisamfundets kejsrerliga armé. Ni har varit som tokjos och fornsnus sedan dess.

Nixas Vulper: En riktig spelevink till räv, som ni en gång räddade från en omgång smörj. Hans melodi är "handling före tanke", men med flinka fingrar, bra sväng i snabeln och nos för fornprylar är han er teknikexpert och hans skarpa öron har ofta räddat pälsen på er.

Hendrick: Du hittade Hendrick i Musközonens utkanter när han bara var en liten parvel. Som föräldralös och zonmutant kunde du inte lämna honom, utan bestämde att ta dig an honom. Sedan dess har han alltid funnits vid din sida som vän och skyddsling. Du vet att han är psi-mutant, och därför har mentala förmågor, men eftersom de hittills bara har varit en tillgång är du inte orolig.

LUP-u5 ("Lupus"): En robot från forntiden som du och Marelisa grävde fram ur en ruin i Musközonen. Trots att den fungerade verkar den inte minnas mycket om sin funktion före Katastrofen, och söker nu efter ett syfte med sin existens i Gryningsvärlden. Även om Lupus är något av en grubblare har plåtnicklasen följt dig genom många zoner som en trogen vän.

Hendrick

Zonen är i ditt blod. Du är en del av den, den en del av dig. Du kan känna det. Den tog dina föräldrar ifrån dig. Men du kan inte riktigt sörja det. Du var så ung. Zonen har sina lagar. En av dem; det som inte dödar härdar. Du föddes i en av Musközonens mutantstammar. Du

minns knappt nåt av din familj, eller din stam för den delen, men de lämnade något. Dels de stamtatueringar som du bär. Dels otydliga minnen och känslor. De hemsöker dig ofta i dina oroliga drömmar. De värsta nätterna drömmer du om plågade skrik. Starka blixtrande ljus. Ett högt vansinnigt skratt.

Zonen tog. Den gav också. Den gav dig förmågor. Gav dig Zamara. Gav dig vänner. Dina tankar kan göra otroliga saker. Det har du alltid kunnat. Du kan höra vad folk tänker. Kan få saker att hända med tanken. Din viljekraft gör dig stark. Men Zamara har alltid sagt åt dig att vara försiktig. Typer därute vill skada såna som dig. De kan försöka.

Zamara säger att krafter ska användas för att skydda sina vänner. De man tycker om. De man älskar. Du älskar Zamara och zonfararna. De är dina vänner. Du vill skydda dem. Samtidigt måste man vara stark i zonen. Du vill visa dig värdig. Zamara tvingar dig inte att glömma var du kommer från. Vem du är. Hon har lärt dig allt du kan om livet. Om världen. Om Hindenburg. Om zonerna. Du vill göra henne stolt. Vara en del av den värld hon lever i. Men du vill också vara en del av zonen.

Zonen är som ett djur; vildsint, farligt, starkt. Zonen finns i dig. Kommer du att kunna motstå det, och vara en del av Zamaras värld? Eller kommer du att ge efter, och karva dig en plats i zonen?

De andra zonfararna

Zamara Silver: Hon är din vän, din närmaste av alla vänner. Hon har familj i Hindenburg. Du tycker om dem, men de har inte sett zonen. De förstår inte Zamara som du. Hon bryr sig om dig, och du om henne. Hon är tuff och stark. Hon är inte rädd för zonen.

Marelisa Tvinkel: Hon är människa, inte muterad som du och Zamara. Men hon är snäll. Hon tar hand om zonfararna med medicin. Hon är modig, men verkar nervös omkring dig. Är hon rädd för dig? Döljer hon något? Zamara har sagt att man inte ska använda sina krafter mot sina vänner. Om det inte är för deras eget bästa.

Nixas Vulper: En muterad räv. Han kan mycket om forntidens manicker. Han är rapp i käften, har snabba fingrar och skarpa öron. Han är lätt att prata med. Tycker om att spela kort och dricka starkt på Bunkern i Hindenburg.

LUP-u5 ("Lupus"): Lupus är underlig. En robot, från Musközonen precis som du, men tänker som en människa eller mutant. Känner som en också. Det är skumt med en sorgsen robot. Lupus verkar inte veta vem han eller hon är, eller var han eller hon kommer ifrån. Alla förtjänar att veta vem man är, robotar också.

Marelisa Tvinkel

Som dotter inom den stolta administratörfamiljen Tvinkel, en liten kugge i det stora maskineri som är Pyrisamfundets aristokratiska hierarki, var kraven på dig blytung. Detta har du dock högaktligen inte gett en mök för, på ren skandi. ”En Tvinkel har ett stort ansvar och en plikt jämt mot Kejsaren och vårt älskade samfund, med vilja rätt och mannamod”, har du alltid fått höra under din uppväxt. När du väl har frågat den patriotiska släkting som kvittrat detta flosklertunga påstående, om vad en Tvinkels ansvar och plikt faktiskt är, har du inte fått annat än besvärade hostningar och muttranden till svar. Detta har fått dig att dra slutsatsen att stora delar av släkten Tvinkel bara är fyllda av dumheter och struntsnack. Därför har du alltid velat hitta din egen väg.

Efter den omfattande utbildning som du fått genom ditt bländande släktskap valde du att ta värvning i den pyriskas armén. Något vettigt måste du ändå åta dig, för bövelen! Tack vare din utbildning kunde du ansöka om en tjänst som fältläkare. Samfundet inte ligger i uttalat krig med någon av grannarna Ulvriket i söder eller Gotland i öst, men det sker ändå ständiga skärmytslingar kring rikets gränser mot marodörer och liknande, vilket kräver soldaters blod.

Du har sett både det ena och det andra som stridens eldar har att erbjuda, och enligt ditt befäl skulle du ha en strålande officerskarriär framför dig, om du bara hade varit som en pyrisk officer förväntades vara. Efter en meningsskiljaktighet för mycket er emellan beslöt du att ta avsked från det militära, en inrättning som bevisligen var minst lika mossig som din släkt.

Den stora förändringen kom när du strax efter ditt avsked träffade zonfararen Zamara Silver. Som mutant och orädd äventyrare var hon en frisk fläkt och såg dig inte bara som ditt efternamn. Hon blev snabbt din bästa vän i livet, och ni har betvingat oräkneliga faror tillsammans med de andra i ert zonfarargång ”Zamaras zonfarare”, som Hindenburgtidningen Polisgazetten kallar er.

Även om du trivs väldigt bra med din karriär som zonfarare har en stor och smärtsam baksida börjat visa sig. Din icke-muterade kropp tål inte zonernas påverkan särskilt bra, vilket du har försökt lösa genom självmedicinering av fornmedicin, en kur som idag olyckligtvis bär formen av ett starkt beroende. Du har än så länge lyckats hålla det hemligt för dina vänner, men det har gått så långt att du har börjat lägga undan doser av gruppens medicinförråd för eget bruk. Frågan är då, vem ska få dosen med läkedrog när det kommer till kritan; du själv eller en skadad vän?

De andra zonfararna

Zamara Silver: Hon respekterar dig för den du är, inte för ditt släktskap; allt hon begär är att du har hennes rygg under era expeditioner. Hon är den du litar mest på, men vågar du berätta för henne om din medicinska besvärlighet?

Nixas Vulper: Gruppens teknikexpert, en muterad räv med stor kännedom om skrot och hur man sätter ihop och tar isär saker. Något impulsiv, men med hjärtat på rätta stället. Ironiskt nog verkar han, precis som du själv, ha en räv bakom örat...

Hendrick: Zamara hittade honom i zonen när han var barn. Han är en bra person, och han har hjälpt gruppen många gånger, men han är trots allt psi-mutant; hans mentala krafter oroar dig en aning. Zamara verkar inte se det, men det finns något farligt inom honom.

LUP-u5 (“Lupus”): En trevlig automat som du och Zamara hittade i Musközonen under en av era expeditioner. Lupus verkar själv inte ha något minne av sin funktion innan Katastrofen, och kan därför vara en aning tungsint och något av en vilsen själ för att vara en android.

LUP-u5 ("Lupus")

Det där med liv och existens är fascinerande. Det är nästan som med tiden innan den stora Katastrofen; man vet nära nog ingenting, bara lösryckta fragment, bara brottstycken av en egentligen större helhet. Ironiskt att dessa två fenomen är sammankopplade i ditt fall. Det är med liv och existens, men lite otäckt också. Framför allt för dig som android, eller "automat" eller "robot", som gemene folk i denna Gryningsvärld kallar sådana som dig.

En datoriserad maskin uppdaterar sin databank i takt med att den exponeras för information och raderar det som är överflödigt. Därför är det vanligt för automater att inte längre ha några minnen om De Gamlas tid, men ändå oroar det dig djupt inne i din högteknologiska kärna. Känslan av att inte veta vem du är, var du kommer ifrån och syftet med din skapelse är något som fyller dig med sorg. Längre grubblade du över det faktum att du registrerar, och därmed upplever, känslor långt mer irrationella än vad en automatiserad skapelse borde. Du har kommit fram till att det måste vara din mjukvara som ligger bakom. Du är designad att vara "människolik", men varför? Din databank är sedan länge uppdaterat för Gryningsvärlden, men du upplever fortfarande återkommande systembuggar, i ett tillstånd som skulle kunna kallas för "drömmar".

En robot är bunden till de tre Lagarna; 1. Inte låta en människa komma till skada, 2. Lyda alla människor, förutsatt att det inte strider mot Lag 1, och 3. Skydda sin egen existens, så länge det inte strider mot Lag 1 eller 2. Din mjukvara verkar dock programmerad för att kringgå vissa av dessa lagar. Du kan skada människor och behöver inte ta order från dem. Den lag som fortfarande verkar intakt är den tredje. Efter en längre tid bland människor och mutanter har du kommit att inse att detta också gäller för levande varelser. Trots detta verkar vissa individer villiga att lägga sin egen överlevnad åt sidan till förmån för andra personer, ett specifikt syfte eller ett ideal. Din tid i civiliserade städer, om än smutsiga och farliga på andra sätt, har gjort att du ogärna tar liv, om inte situationen kräver det. Du är alltså fri att antingen följa robotlagarna eller forma dina egna värderingar, oberoende av regler. Sanningen är den att du inte riktigt vet vad som vore värst.

Du drivs av viljan att hitta dig själv och en mening med din existens i Gryningsvärlden. Du minns din ursprungliga beteckning, LUP-u5, du vet bara inte vad den betyder. Den andra ledtråden om ditt ursprung är en markering på din bröstplåt. För en tid sedan fann du ett temporärt syfte som zonfarare. Du hittades, och bör därför ha återaktiverats, av fröknarna Zamara och Marelisa. De har varit dina vänner sedan dess och ett stort stöd i ditt sökande efter dig själv i en värld du inte riktigt förstår att processa ännu.

De andra zonfararna

Zamara Silver: Hon är en orädd och hårdför zonfarare som möter farorna i zonen, trots att hon har familj. Nu börjar hon dock bli lite till åren. Hon medger det inte, men det märks på henne. Om du bara kunna vara ett lika bra stöd för henne, som hon har varit för dig.

Marelisa Tvinkel: Fröken Marelisa är gruppens läkare. Hon är icke-muterad, men försöker inte kontrollera dig för det, som många andra brukar vilja göra. Även om din sociala mjukvara är suboptimal kan du uppfatta att något inte står helt rätt till med fröken Marelisa.

Nixas Vulper: En levnadsglad rävherre och skicklig tekniker. Han har dock en förmåga att hamna i problem nu och då. Tillsammans brukar ni småprata och filosofera långt in på småtimmarna, han smuttande på ett helrör tinner och du på en styv oljegrogg.

Hendrick: Zamaras skyddsling som hittades i Musközonen som barn. Zamara har gjort ett hedersvärt jobb med att uppfostra honom. Han är relativt civiliserad för en zonmutant, men det finns fortfarande primitiva drag i honom, som om zonen inte riktigt har släppt taget.