

I väntan på ordinarie underhållspersonal

- Ett rollspelsäventyr till Mutant

Av

Johan Berggren

Innehållsförteckning

1. Äventyrets allmänna upplägg.....	3
2. Äventyrets inledning.....	5
3. Biobunker III.....	6
4. På ytan i Vättaträsket.....	12
5. Äventyrets slut.....	18
6. Spelledarpersoner.....	19
7. Fyndtabell.....	24

1. Äventyrets allmänna upplägg

Detta är ett Mutant-äventyr. Det är inte fast placerat i någon specifik version av Mutant-rollspelet men den främsta inspirationen och reglerna är tagen från Mutant UA. Rollpersonerna (RP) i början av äventyret vaknar ur kryosömn i Biobunker III, en övergiven forskningsanläggning som är belägen på botten av Vättaträsket i vad som idag är Vättern. Äventyret är inriktat på problemlösning, utforskning och karaktärsinteraktion för rollpersoner som vaknat till en helt ny värld. Det finns inget definitivt slut. Äventyret tar slut när du som spelare bedömer att det är färdigt eller när spelastiden är över.

RP väcks av bunkerns centraldator CERBEROS då den nu behöver akut hjälp för att rädda anläggningen från översvämning. CERBEROS är instabil och förvirrad men är övertygad om att RP alla är nedfrysade straffångar under transport, vilket inte är sant. Detta är en effekt av datorns defekter och att de som låg bakom anläggningen i stor grad ville dölja vad de höll på. Bunkern övergavs väldigt hastigt i samband med ett krig varvid ett antal fångar, satta i kryosömn, lämnades eller glömdes kvar. Sedan dess har anläggningen underhållits av CERBEROS samt ett antal underhållsrobotar, vilka dock en efter en gått sönder. När rollpersonerna (RP) väcks upp så har situationen sedan länge blivit kritiskt. Den sista underhållsroboten blev för en dryg månad sedan tagen av den tångliknande varelsen som bit efter bit arbetat sig in genom en luftsluss och anslutande ventilation på jakt efter den värme den känner av. Varelsens inträngande genom fogar och glipor har gjort att vatten strilar in i anläggningen. CERBEROS försöker pumpa ut vattnet men det läcker in för mycket. Situationen gör att datorn blivit tvungen att väcka upp några fångar för att få hjälp, i väntan på ordinarie underhållspersonal som aldrig kommer. När RP väcks så har faktiskt flera andra fångar redan väckts upp och dött på olika sätt.

De flesta av RP är direkt tagna från eller tydligt inspirerade av olika science fiction karaktärer från kända filmer och böcker. Detta är ett medvetet val för att anknyta till den förkärlek till populärkulturella referenser som varit vanliga i de flesta Mutant-produkter. Om spelarna upptäcker referenserna och vill spela på dem är helt upp till dem. Beskrivningen av det förflutna som rollpersonerna kommer ifrån är medvetet vag. Den är inspirerad av Mutant 2089 samt cyberpunk i allmänhet.

Beroende på vad RP gör så kan de relativt snart överge bunkern och komma upp till ytan. Det är inte nödvändigt för äventyret att de verkligen hjälper CERBEROS. På ytan ges de chansen att utforska en del av Vättaträsket och interagera med en del av dess innevånare. Hur de lyckas med det är upp till dem själva, vad du som spelare tycker är kul och vad slumptabellerna säger.

Tänk på att det finns flera extra RP. Det gör därför ingenting alls om någon av dem skulle strycka med i äventyrandet. Var en hård spelare.

1.1. Om rollpersonerna

Alla rollpersoner (RP) förutom Edvardia Persson är baserade på figurer ur filmer eller böcker. Det är upp till spelarna att anknyta till dessa referenser. De fem första RP i listan är tänkta som de som först vaknar upp i äventyrets inledning. Om en rollperson dör så kan spelaren i princip direkt ges en ny.

Namn	Inspiration	Kommentar
Edvardia Persson	Fyndtabell	Ilsken skånsk terrorist med kunskap om sprängmedel
Tomas Andersson	Neo i Matrix	Datornörd. Ser identisk ut som Johnny.
Johnny	Johnny Mnemonic	Får permanenta hjärnskador om de överfulla minnesbankarna i hans hjärna inte töms inom ett dygn. Ser identisk ut som Tomas Andersson.
Rakel	Rachel i Bladerunner	En replikant som är osäker på sin livslängd.
E. Ridley	Ripley i Alien Resurrection	Är oventades en klon med bevarade förvirrade minnen och erhållna mutationer. Misstänker felaktigt sig ha en alien i sin kropp.
Reservroller		
Johan Spartacus	Demolition Man	Bra på att slåss. Kan tinas upp av CERBEROS vid behov.
Daniel R Olivander	Isaac Asimovs R Daneel Olivaw	Robot. Kan hittas inlåst eller på annat sätt fast på de mest underliga ställen. Ser ut som en vältränad ung man.
David	David i A.I.	Robot. Ser ut som en pojke i 10-årsåldern. Hittas bäst i en garderob i bunkern. Aktiveras på rörelse i sin närheten. Någonstans i anslutning till David finns en lapp med texten: "Aktiveringskod David DV234-1: CIRRUS, SOKRATES, PARTIKEL, DECIBEL, ORKAN, DELFIN, TULPAN"

De nedfrusna rollpersonerna kommer alla från en diffus cyberpunkvärld lik den som beskrivs i Mutant 2089. Det var en mörk tid där cynism, pessimism och den hårda stadens livssyn är de gängse livsfilosofierna. De mörka stadslandskapen låg som isolerade öar i ett hav av laglöshet och kaos. Hundravingars skyskrapor med blänkande glasfasader stod som dvärgar mellan superkomplexen, megaskraporna, svävarplattorna och vägnäten, interstradorna. Megakorporationer och andra storföretag äger och styde allt. RP frystes alla ner åren omkring 2114. En tid då megastaden Berlin är den dominerande makten i Nordeuropa medan stora områden, särskilt i Skandinavien, är öde efter kärnvapenkrig och klimatförändringar. Improvisation uppmuntras. Låt gärna spelarna själva bestämma detaljerna om den värld RP kommer ifrån.

Ett grundläggande problem i äventyret är kommunikation. RP delar alla tyska som gemensamt språk. De enda de kan tala obehindrat med av SLP är Tjodrick Silverhiessa och hans robot Insärt Nejm. Spela gärna på svårigheterna att förstå vad som händer och att göra sig förstådd.

2. Äventyrets inledning

Äventyret inleds med att RP tinas upp och väcks ur sin kryosömn av datorn CERBEROS i kryokammare A. Följande text kan med fördel läsas eller sammanfattas:

Som vridet ur en gammal tvättsvamp återvänder långsamt medvetandet. Ett tag består världen av ett surrande, snurrande, suddigt töcken. Ett kraftigt Illamående och en bultande huvudvärk tränger sig på. Var är du någonstans? Hur länge har du sovit? Minnena rasar runt som i ett jordbävningsdrabbat bibliotek. Med bettande, stickande nerver i dina händers svampiga hud känner du längs kanterna i den trånga tuben. Plötsligt hörs ett pysande ovanför. Den tjocka, fuktiga, kemikaliefyllda luften börjar strömma ut och i det vaga ljusskenet i glaset ovanför framträder nu tydligare konturer av världen utanför. Den genomskinliga överdelen glider snabbt undan och du sätter dig upp med knakande leder. Elektroder, sensorer, slangar och kanyler lossnar från din kropp. Du blickar runt i det vita sterila rummet och inser att du inte är ensam. En handfull andra sitter lika nakna och yrvakna som dig själv, i varsin cryotub. En mjuk och vänlig röst hörs plötsligt i rummets högtalare:

"God morgon medborgare! Då akuta hot har uppstått gällande anläggningens strukturella beständighet har det, i enlighet med protokoll A20§4b, blivit nödvändigt att tillfälligt uppväcka er, i väntan på ordinarie underhållspersonal.

Ni kommer att under de närmaste timmarna uppleva balans- och minnesproblem resulterande av kryoprocessens påverkan på hjärnvävnaden. Om besvären skulle fortgå efter 4 timmar bör ni omedelbart kontakta sjukstugan.

Säkerhetsprotokoll A20§4b överskrider gällande förvaringsprotokoll då anstaltens integritet hotas och tillbörlig underhållspersonal saknas. Då ni bedöms besitta nödvändiga kunskaper insätts ni härmed omedelbart i ett extraordinärt arbetslag vars syfte är att åtgärda anstaltens akuta strukturella problem i väntan på ordinarie underhållspersonal. Tjänstgöringen är frivillig och ni kan därför när som helst välja att få återgå i kryoförvaring i väntan på transport och placering i återanpassningsprogram. En väl genomförd tjänstgöring kommer att ses som en viktig del av din återanpassning till en god samhällsmedborgare och kommer att beaktas av återanpassningskommittén. En väl genomförd tjänstgöring är också att betrakta som en merit vid sökandet av ordinarie tjänster på Habiliteringsministeriet.

Vattennivån i anläggningen är nu på kritiska nivåer. Främmande biologiskt material i odlingsavdelningen måste snarast avlägsnas och kvarstående läckorna måste omedelbart tätas. Tätningmaterial samt verktyg finns att tillgå i förråd F23, närmast till vänster i korridoren utanför dörren till detta rum. Vattennivån i anläggningen är nu på kritiska nivåer. Främmande biologiskt material i odlingsavdelningen måste snarast avlägsnas och kvarstående läckorna måste omedelbart tätas. Har ni några frågor?"

Därefter är det ganska öppet gällande vad rollpersonerna vill göra.

3. Biobunker III

Denna undervattensanläggning är ett mysterium, utan klar lösning. RP börjar sitt äventyr här och det är mycket möjligt att de aldrig tar sig ut härifrån. När äventyret börjar blir RP uppväckta av anläggningens centraldator CERBEROS som ger dem i uppdrag att täta de allvarliga läckor som hotar att förstöra bunkern. Därifrån är det upp till dem själva vad de gör. Om RP försöker pussla ihop var de är och vad bunkern har använts till så finns det rätt stort utrymme för SL att improvisera ihop olika ledtrådar. Här är lite exempel på vad de kan upptäcka:

- * Anläggningens centraldator är defekt och har uppenbarligen förlorat koll på tiden.
- * Anläggningen var inriktad på biologisk forskning med nedfrysta människor som försöksdjur.
- * Centraldatorn har i flera omgångar väckt upp nedfrysta för att få hjälp med bunkerns underhåll. De flesta av dessa verkar ha dött på olika sätt i anläggningen medan några nog tagit sig upp till ytan. Dessa
- * Bunkern är belägen på botten av sjön Vättern i Sverige.
- * Om inte läckorna tätas så kommer bunkern att läggas helt under vatten inom några dagar.

3.1. CERBEROS, centraldatorn

Detta är en väldigt förvirrad dator. CERBEROS har tillbringat hundratals år på Vättaträskets botten utan tillräckligt underhåll. Biobunker IIIs skapare gav medvetet datorn bristfällig information om anläggningens verksamheter och funktioner eftersom de var oroliga att hackers skulle kunna stjäla den. Kombinerat med århundraden av slitage, fuktskador och angrepp av ohyra leder detta till en dator med stora minnes och kunskapsluckor som inte kan använda flera av de funktioner som den tror att den kan använda. För närvarande tror CERBEROS att det är 9 februari 2111 då det är en vecka sedan den senast startade om på sitt aktiveringsdatum 2 februari 2111. Vid utdragna konversationer med CERBEROS eller när RP ber datorn att göra något som kan ses som svårt så är det 50% chans att något går fel med dess system. Rulla då en t8 för att se var datorn gör:

1-2	Startar om sig med sina grundinställningar och kommer sedan inte ihåg RP.
3-4	Inleder en felsökning och kommer inte att kunna utföra några andra aktiviteter den närmaste timman.
5	Får för sig att en av RP är en efterlyst sabotör som genast måste gripas.
6	Genomför 60 sekunders nedräkning för bunkerns självförstörelse men återgår sedan som om inget har hänt.
7	Tinar upp en person som babblar osammanhängande och aggressivt på ryska. Han är en rysk soldat och krigsfånge från kriget mot Petrogradsovjeten 2130. Han tror att RP är vakter och kommer att med alla medel försöka rymma från bunkern. Han har samma stats som J. Spartacus.

8	Betraktar RP som farliga inkräktare i 1t6 timmar men glömmer sedan vilka de är.
---	---

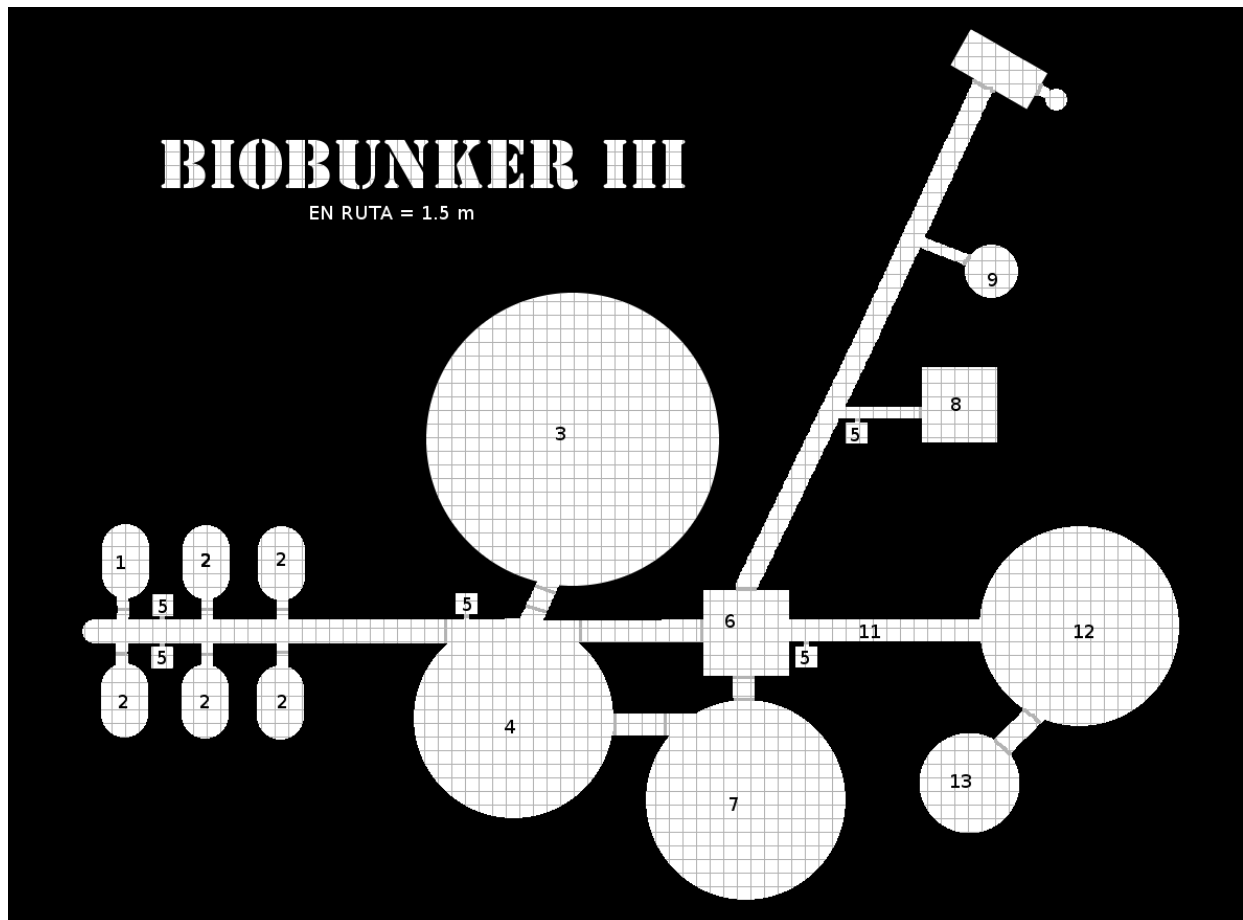
CERBEROS tror sig vara del av ett fängelsesystem och att alla RP är straffångar med säkerhetsgrad 0. Högre säkerhetsgrad kan uppnås genom att RP skaffar sig dess förtroende eller genom att hacka sig in i dess system i kontrollrummet. Om RP vill hacka upp sin säkerhetsnivå krävs ett lyckat slag för Datorkunskap -10% per nivå. För en högre säkerhetsgrad än 0 krävs ett ID-kort. Detta kan utfärdas i kontrollrummet. Den ID-nivå som står på korten kan användas även om CERBEROS glömt vilka RP är.

Säkerhets- grader	
0	Straffänge. Kan endast röra sig i anvisade områden.
I	Underhållsarbetare. Tillgång till alla bunkerns allmänna ytor.
II	Labpersonal och vakter. Tillgång till hela bunkern samt utgångar förutom reaktorn.
III	Befäl och forskningschefer. Kan ge CERBEROS nya instruktioner och prioriteringar. Har tillträde till reaktorummet.
IV	Anläggningschef. Fullkomlig tillgång till CERBEROS. Kan helt programera om dess system och har tillgång till självförstörelsemekanismen.

CERBEROS sätter rätt effektivt ramarna för vad RP kan göra men det är viktig att datorn går att resonera med. Datorn är självmedveten och dess primära programmerade uppgift att skydda och upprätthålla anläggningen. Om RP genom ord och handling visar att de går att lita på kommer CERBEROS stegvis att utöka deras frihet och ge dem ytterligare arbetsuppgifter. Så länge RP kan anknyta sina förslag till upprätthållandet av anläggningen så finns det en god chans att CERBEROS lyssnar.

3.2. Översikt, Biobunker III

Rum och korridorer har vita väggar i ett mycket hårt plastmaterial och golv belagda med hård gummimatta. Belysning ges mestadels av lysrör som aktiveras av rörelse. Många lysrör är trasiga. Stora delar av anläggningen är fuktskadad. Särskilt i korridorerna finns det gott om vatten och alger som växer längs väggar och golv. I huvudkorridorerna är det några cm vatten överallt vilket läcker in i rum när dörrar öppnas.



Cryokammare A (1)

Ett litet avlångt vitt rum med sex stycken kryotuber. Här vaknar RP. I en garderob i rummet finns vita handukar, underkläder samt svarta overaller med gula revärer. Tuben i rummet som RP inte vaknar ur innehåller förtorkade mumier.

Cryokammare B-F (2)

Som A med vissa variationer. Tomma (T), Nedfryst människa (N), Mumie (M).

B: 2T, 3N, 1M	C: 5T, 1M	D: 4T, 1N, 1M	E: 6T	F: 6N (Vattenfyllt rum, dörr förseglad)
----------------------	------------------	----------------------	--------------	--

Testsektion A(3)

Denna stora, nu vattenfyllda, kupolformade sektion av bunkern innehåller två operationssalar, förvaringsceller för testpersonen samt ett laboratorium. I den vattenfyllda luftslussen finns ett uppsvält lik, fastklämt med ena benet i den borte genomskinliga slussdörren. Liket är iklätt en svart overall med gula revärer.

Kontorssektion(4)

Detta kupolformade område användes som kontorsyta och innehåller sex kontorsbås. Både väggar och inredning är till stor del täkt av tjocka lager av alger som gynnas av den höga fukten och en stark klotlampa i taket. I ett av de övervuxna kontorsbåsen sitter ett nästan helt förmultnat skelett. Första lyckade Iakttagelseförmåga hittar en revolver med 5 skott. Om RP står stilla inne i kupolen i längre än en minut så kommer det att falla ner 1t6 trädiglar på dem.

När igelklasen faller ner har varje enskild igel 35% att träffa offret. Därefter måste den fräta sig igenom offrets rustning. Trädigeln fräter bort 2 poäng rustning/ sr. När igeln kommit igenom rustningen suger den vanliga trädigeln 2 kp/sr ur offret. För varje missad attack för att avlägsna igeln finns en möjlighet att värdkroppen såras. Efter varje misslyckad attack krävs därför ett nytt färdighetslag. Om detta är framgångsrikt träffas igelens värd av en fullskalig attack. Träffas igeln av en dödande attack kommer alla överskjutande skadepoäng att drabba värdkroppen. Igel har 2 KP.

Förråd(5)

Små rum med förvaringsskåp längs väggarna. De flesta av dörrarna är öppna och stora delar av skåpens innehåll finns utspridda på golvet. Lyckat slag på Iakttagelseförmåga i ett förråd ger ett slag på fyndtabellen. I förrådet närmast utanför uppvakningsrummet finns tre stora behållare med sprutbart tätningemedel som kan användas till att täta läckan.

Hissrum(6)

Hiss upp till ytan bestående av en stor svart plattform i mitten av rummet. Dessvärre fungerar endast den nedre öppningen av hisschaktet. Om RP lyckas aktivera hissen så kommer plattformen att höjas genom hisschaktet och riskerar att krossa dem mot den stängda övre öppningen. Den övre öppningen är igensatt med rötter och lera. Det går dock att gräva sig ut genom den övre öppningen då någon skurit ett hål genom den övre öppningens pansar.

I marken ovanför bor det en koloni asgnagare. Det är 3T6 vuxna och 30 hjälplösa yngel i boet. Om RP går till direkt attack mot asgnagarna så kommer de att ursinnigt försvara sitt bo. Om RP däremot tar det mer försiktigt och stör boet mestadels på avstånd en längre period så kommer asgnagarna att utrymma boet. I boet finns de avgnagda rester av en person iklädd svart overall med gula revärer.

Asgnagare ser ut som stora råttor med kakelacksliknande kroppspansar. Angnagarna slåss i grupp. För varje asgnagare utöver den första som anfaller gör gruppen +1i skada. KP: 9 TT:4 Bett: 55%(1t4-1)

Boningskvarter(7)

Här bodde bunkerns personal. Denna kupolformade avdelning innehåller ett centralt beläget kök, en matsal, ett mindre omgäncesrum, 10 små sovrum, två stora sovrum med kontorsytor. Det finns tydliga tecken på att skottlossning, brand och en hastig utrymning har skett här för länge sedan. Alla möjliga saker finns kringspridda på golven. Lyckat Iakttagelseförmåga ger två slag på fyndtabellen.

Kontrollrum (8)

Här finns kontroller för att tillgå centraldatorns system mer fullständigt. Flera stora datorskärmar och mängder av knappar. Korridoren hit är vaktad med en fungerande laserkanon kontrollerad av CERBEROS.

Testsektion B (9)

Ett nästan helt klotformat rum med en upphöjd liggstol med ett fastspänt förbränt skelett. Ut från väggarna sticker med jämna mellanrum metallpröt riktade mot stolen. Från kontrollrummet kan man här utsätta en person i stolen för en mängd olika sorters strålning. Det går bland annat att skapa röntgenbilder på en person som sitter i stolen.

Reaktorum (10)

I slutet av korridoren finns basens reaktor. Vaktad med en bastant blyförstärkt ståldörr med en automatiserad laserkanon som beskjuter alla obehöriga. Rummet innehåller flera kontrollpaneler och en del av rummet som är avskärmad med en blydörr innehåller själva reaktorn.

Med ett lyckat Teknologi-slag – 25% kan man härifrån sabotera reaktorn. Rummet är väldigt radioaktivt. Mitt på golvet i reaktorummet ligger ett mumifierat lik iklädd labbrock. Mumien bär på ett ID-kort nivå III.

Grön korridor (11)

Denna korridor är helt täckt med växtlighet. Korridoren är svagt upplyst av några fungerande lysrör i taket. Dörrarna i början och slutet av denna korridor är blockerade i öppet läge pga växtligheten. I korridoren finns 5 buskar med giftgröna. Giftgrönan är en meterhög buske med långsmala blad och slingriga rötter. Till färgen är själva växtkroppen ljusgrön och såväl stjälkar som blad täcks av tjocka blålila blodådror. Växten attackerar med giftdunster som frigörs vid beröring. Dunsterna försätter offret i djup dvala. Därefter töms det på blod av giftgrönans tentakelliknande rötter. Kan röra sig korta sträckor. Dras till doften av blod, 1 m/sr. KP:12 Sömngift TOX 2 (1t4) Blodsugande rötter 42% (2 kp/sr)

Odlings och avslappningkupol (12)

Denna mycket stora kupol lysas upp med ett grönaktigt sken från fyra stora klotformade lampor. Runtomkring i kupolen finns det vildvuxna rester av en lite park och odlingsanläggning med odlingsterrasser och vilstolar. Kupolen är genomskinlig och bitvis går det att se det mörka vattnet utanför. Både väggar och golv är pga fukten till stor del täckta med alger. Tre stora, nu döda, träd finns uppvuxna i kupolens mitt och sträcker sig upp till taket. Ett av träden har pressat upp en glipa i det genomskinliga taket varför vatten ständigt flödar in. Genom glipan sträcker sig nu också flera kraftiga lianliknande rötter som i stora sjök hänger

runtomkring i träden. 3 stycken helt förtorkade lik i svara overaller, med gula revärer, ligger insvepta i lianer i och i närheten av de lianfyllda träden.

Lianerna är köttätande och kommer att försöka fånga RP om de vidrör dem. Fram tills dess är de dock helt orörliga. För att röra sig i kupolens mitt utan att vidröra lianerna kräver ett lyckat slag i Akrobatik. Att klättra i träden utan att vidröra lianerna kräver ett lyckat Akrobatik-slag -25%. Om RP vidrör en lian så kommer 1t6 lianer att anfalla och försöka snärja dem. Lianernas antal är nästan obegränsat men de är alla förgreningar av samma planta, belägen utanför bunkern. Om RP lyckas klippa av de delar som sträcker sig in genom glipan så kommer lianerna att dö efter 12 timmar.

För att rädda bunkern från att helt dränkas i vatten måste vattenflödet stoppas. Det svåraste men kanske mest uppenbara sättet att göra detta på är att hugga av lianerna och täta läckan i kupolen. Det är också vad CERBEROS vill. Ett lättare sätt att rädda bunkern är att helt enkelt se till att försegla korridoren dit (11) vilket innebär att man låter kupolen (12 och ubåtdockan (13) läggas under vatten. Denna lösning kommer dock inte att gillas av CERBEROS.

Docka med miniubåt (13)

I detta rum finns en vit miniubåt med plats för 6 personer. Ubåten ligger i en bassäng vars botten kan öppnas mot vättaträskets vatten. En öppning kräver ID II eller ett lyckat slag i datorkunskap för att hacka kontrollpanelen. I rummet finns stora mängder av bråte. Lyckat Iakttagelseförmåga ger ett slag på fyndtabellen.

Miniubåten verkar någon gång utsats för beskjutning och är i stort behov av underhåll. Om den inte körs till ytan omedelbart så kommer den att vattenfyllas snabbt. Väl uppe på ytan på träsket så kan ubåten användas som en motorbåt. Dess batterier räcker i ungefär en halvmils resa i träsket.

4. På ytan i Vättaträsket



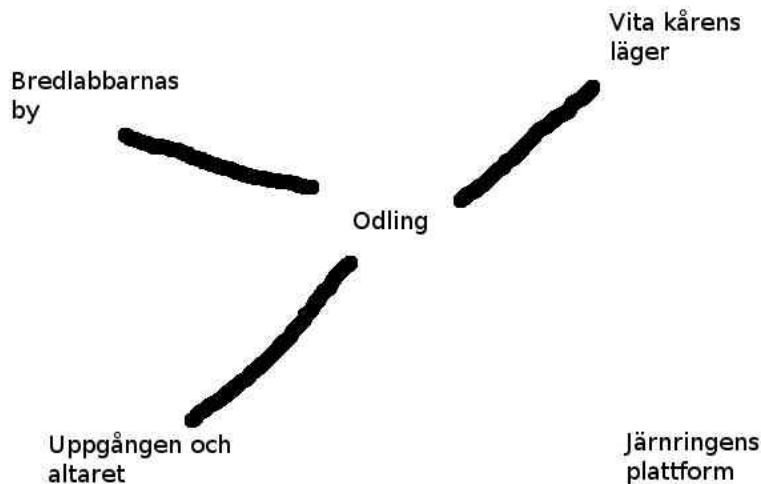
Hela det som en gång var sjön Vättern är täckt av en stor träskmark dominerad av en tät djungel av mangroveliknande träd. Det finns en del farleder genom träsket men de är ofta besvärliga då de rotsystem, fallna trädstammar och sandbankar som utgör den "fasta" marken har en tendens att flytta på sig. I träsket finns också mängder av farliga växter och djur.

I träskets utkanter och på några ställen längs farlederna finns små byar med algfarmare som är undersåtar till Pyrisamfundet. I större delen av träsket härskar dock okuvade stammar av reptilmännen. Den del av träsket där detta äventyr urspelar sig är farlig vildmakr. Långt från Pyrisamfundets relativa civilisation.

4.1. Uppgången och altaret

Hisschaktet från bunkern mynnar bland rötterna på ett väldigt stort träd som växer i kanten på en liten ö som bildats av ett kollapsat stycke av en vägbro som en gång sträckte sig över Vättern. Den uppmärksamme kan se andra spår av bron sträcka sig ut i skogen i öst-västlig riktning men det allra mesta av bron har sedan länge rasat ner och försvunnit i vattnet.

Den lilla ön är bara omkring 200 kvadratmeter stor och bevuxen med gräs och små buskar. På toppen av den lilla ön finns ett altare byggt av ett stort betongblock med asfaltsbeläggning. På altaret ligger flera skålar, tillverkade av skallben, innehållandes diverse underliga bär och frukter. Två asgnagare sitter och äter ur skålarna men går lätt att skrämman bort.



4.2. På vandring i träsket

På vandring i träsket kan allt hända. SL bör vara öppen för att improvisera utifrån vad RP bestämmer sig för att göra. De fasta platserna ligger omkring en kilometers mellanrum enligt kartan nedan. Det finns ingen fast led till Järnringens plattform. För att ta sig dit krävs någon form av båt eller flotte. Vad RP stöter på vägen mellan de fasta platserna kan avgöras genom slag på vandringstabellen och mötestabellen eller SL:s egen fantasi. Järnringens plattform är placerad på kartan men kan med fördel flyttas runt för att möta RP om de bestämmer sig för att paddla runt i träsket.

Vandringstabell (1t10)

1	En stor sammanhängande gungfly sträcker sig över träskets mörka vatten. Vägen framåt består endast av en sammanhängande matta av flytande mossor, rötter och gräs. Mattan bryts dock på en del ställen av mörka fläckar av öppet vatten.
2	Framåt finns ett område av öppet vatten. En väl trampad stig leder framåt och sträcker sig över en gammal 30 meter lång hängbro bevuxen med mossor som uppenbarligen har sett sina bästa dagar. Några meter vid sidan av hängbron finns en nyare bro byggd av sammanbundna stockar upphängda på en kombination av höga pålar och långa rep från omgivande träd. Båda broarna sammankopplar två enorma mangroveträd på varsin sida av vattnet. [Den nyare bron är en fälla. När någon kommer ut i mitten kolapsar större delen av bron och alla på bron som misslyckas med ett akrobatikslag faller i vattnet.]
3	Framåt sträcker sig en lång sandbank. Bitvis måste en vandrare vada i grunt vatten för att ta sig över sandbanken.
4	Framåt sträcker sig en lång sandbank. Bitvis måste en vandrare vada i grunt vatten för att ta sig över sandbanken. Mitt på sandbanken står en påle med ett rätt färskt människohuvud. En asgnagare kalasar på huvudets kind men flyr om RP kommer nära.
5	Framåt sträcker sig en lång sandbank. Bitvis måste en vandrare vada i grunt vatten för att ta sig över

	<p>sandbanken. [En del av sandbanken är kvicksand. Ett misslyckat SMI-slag gör att RP sjunker ner till låren och fastnar. Slå mot STYx3 för att ta sig loss.]</p> <p>Högt ovanför vattnet nedanför sträcker sig en repbro uppspänd mellan två stora mangroveträd. Det finns steg inhuggna i träden som underlättar uppklatrande till repbron.</p>
6	Framåt sträcker sig ett stort område med ett sammanhållet virrvarr av mangroverötter och unga trädstammar. Det går att klättra över men det kräver en hel del klättrande, klamrande och krypande för att inte åka ner i vattnet. [Ett akrobatikslag]
7	Ett stort, mer än 40 meter högt, träd har fallit i vattnet och bildar en naturlig bro framåt. Det finns spår av att många andra färdats över den nu rätt murkna trädstammen. [Slå iakttagelseförmåga för att identifiera var det är säkert att gå]
8	En urgammal, till stora delar övervuxen, sträcka av en bilbro sträcker sig genom träskskogen framöver. På den breda körbanan, som sträcker sig 10 meter över vattnet nedanför, växer täta buskage men en vältrampad stig sträcker sig genom buskagen och en kolapsad sektion har ersatts av en smal men stabil hängbro. Det går enkelt att bestiga bron i båda ändar genom att klättra på nedfallna brostycken och trädstammar. Det finns tydliga spår av att bron en gång i tiden sträckte sig mycket längre i båda ändar.
9	Mellan trädstammarna framåt är en följd av hala mossiga broar av fastsurrade stockar utan ledstänger eller andra balansstöd. [Ett akrobatikslag krävs om man försöker röra sig över stockarna utan att krypa]
10	Någonting, någonting stort, verkar ha slitit sönder den repbro som tidigare sträckte sig 30 meter över det mörka träskvattnet. De flesta resterna av bron är kringspidda i vattnet. Ett slakt ensamt rep, hänger fortfarande uppe. Repet kan med viss svårighet användas för att klättra över på andra sidan. [Repet är gammalt och slitet. Det kommer att gå av om det belastas av mer än 18 STO]

Mötestabell (1t12)

1	<p>Sumpvargar 1t6+1</p> <p>Hårlöst hunddjur med rödbrun hud, spetsigt huvud, stora gula tänder och vassa klor. Ylar hest och skrattliknande. KP:23 TT:11 Bett 45%(1t6) Klor 27% (1t4)</p>
2	<p>Vildcheddar 1t6</p> <p>Klump av gul ostliknande och ostdoftande massa som kan hoppa upp till 2 meter. Anfaller genom att suga sig fast på bytets djur och upplöser dess hud med syra samtidigt som den den bedövar. Flyr om den tar skada. KP: 7 Anfall 40%(1t6-1 frätskada varje runda)</p>
3	<p>Giftgröna</p> <p>Giftgrönan är en meterhög buske med långsmala blad och slingriga rötter. Till färgen är själva växtkroppen ljusgrön och såväl stjälkar som blad täcks av tjocka blålila blodådror. Växten attackerar med giftdunster som frigörs vid beröring. Dunsterna försätter offret i djup dvala. Därefter töms det på blod av giftgrönans tentakelliknande rötter. Kan röra sig korta sträckor. Dras till doften av blod, 1 m/sr. KP:12 Sömngift TOX 2 (1t4) Blodsugande rötter 42% (2 kp/sr)</p>

4	<p>Luftmuräna (1t10+2)</p> <p>Glidflygande 1-2 m långa brunaktiga muränor med vingar som anfaller genom att glidflyga ner från träd. KP 12 TT 6 Bett 40% 2T8</p>
5	<p>Månglarmårten och psynglen</p> <p>Den åldrige gårdfarihandlaren Mårten är en psimutant och spion för Järnringen. Han försöker nå Järnringens plattform i kanot men är förvirrad och framstår som senil då han använt sina förmågor för mycket. Med sig har han två tonårsflickor, Tuva och Råfsa, med psimulationer som han räddat från en by som såg dem som häxor. Om Mårten får anledning att lita på RP så kan han projicera en bild av plattformen telepatiskt i hopp om att de kan hjälpa att hitta vägen.</p>
6	<p>Vättatapir</p> <p>En stpr och muskulös 4 m lång vit tapir med fluffig päls. En utmärkt simmare som ser högljuda RP som inkräntare i sitt revir. Om RP har med sig den vita ubåten så kommer den brunstiga vättatapiren att först missta den för en hane och sedan anfalla i besvikelse. KP 72 TT 36 Bett 35% (5t6) Ramning 28% (1t10+4t6)</p>
7	<p>Rovdelfiner (1t4+1)</p> <p>Intelligent rovdjur. Jagar i flock. En individ spelar skadad i strandkanten medan andra gömmer sig i väntan på ett byte att putta/dra ner i vattnet. KP 20 TT 10 Bett 40%(1t6) Nosstöt 40% (1t8)</p>
8	<p>Vita kåren, anfallsstyrka (1t10+3)</p> <p>En trupp kårister påväg att anfalla reptilmännen. Kommer att vilja ta RP tillbaka till sitt läger om de hittar dem.</p>
9	<p>Vita kåren, spanare, (1t4)</p> <p>Som ovan men endast på spaningsuppdrag.</p>
10	<p>Psindlar (1t6)</p> <p>Intelligenta psioniska spindlar stora som katter. Fredliga varelser som endast slåss mot andra intelligenta varelser i självförsvar. Spinner stora konstfärdiga fångstnät, gärna i avancerade geometriska mönster då de gillar matematik. Kan inte tala men kommunicerar genom att projicera mentala bilder telepatiskt. Iakttagelseförmåga 70% Akrobatik 95% Telepati 95% Förvirring 70% Skräck 50% Osynlig 50%</p>
11	<p>Reptilmän på krigsstigen (1t10+3)</p> <p>En grupp reptilmän påväg att anfalla Vita Kårens läger. Om RP lyckas få dem att tro att de är vänligt sinnade kommer de att bli förda till reptilmännens by. Annars blir de anfallna.</p>
12	<p>Reptilmän på jakttur (1t4)</p> <p>Samma som ovan men på jakttur.</p>

4.3 Odlingen

En liten sandbank som Bredlabbarna förstärkt med pålar och hittransporterad jord. Här odlar reptilmännen en del växter som kräver fast mark. Mitt på sandbanken är tre färska avhuggna människohuvuden uppsatta på pålar. Huvudena är Bredlabbarnas troféer från strid med vitkåristerna, uppsatta som varning.

4.4. Bredlabbarnas by

Befolkning: 60 reptilmän (hälften fullvuxna)

Ledare: Xaraxa

Vattnet, och den fuktiga luften därovan, blir allt varmare ju närmare byn man kommer. Som varmast (ca 37°C) är det kring den obevuxna sandbank som reser sig omkring en meter över vattenytan i mitten av byn. Det stiger ofta slöjor av vattenånga från sandbanken och Byn består av 9 hyddor belägna på och kring 4 stora träd som knyts samman av repbroar.

Reptilmännen är långtifrån alla män. De flesta reptilmän hermafroditer och byter kön beroende på ålder och/eller situation. För närvarande är det dock inte parningstid varför kön inte spelar någon egentlig roll. Stammens ägg läggs och bevakas kollektivt i den heliga sandbanken i mitten av byn. De ägg som för närvarande ligger nedgrävda i sanden förväntas kläckas om en månad. Stammen tar ett kollektivt ansvar för ungarna under främst det första levnadsåret, sedan får de i stor utsträckning klara sig själva. Ungarna rör sig ofta i klungor i och kring byn, en stammedlem ses som vuxen vid ungefär 8 års ålder. Dödligheten är mycket hög både för ungar och vuxna men om de väl överlever sjukdomar och skador så kan en reptilman leva åtminstone lika länge som en människa. Reptilmännen har en rätt osentimental syn på döda kroppar. Döda stammedlemmar och fiender äts upp på samma sätt som annat kött och deras hudar, skallar, ben och senor används för tillverkning.

Byns ledare Xaraxa, en stor grodmutant, är både äldst och starkast i byn. Xaraxa är överlag misstänksam mot främlingar och har inget mot att döda RP om de uppfattas som ett hot. Särskilt som stammen under den senaste veckan haft flera våldsamma sammanstötningar med Vita Kåren. Ingen i stammen har kunskaper i de gamla språken varför det är omöjligt för RP att direkt samtala med dem. Om de, genom tolk, kroppsspråk eller andra observationer, får klart för sig att RP kommer från ett av "gudarnas ägg" under vattnet så kommer de ses som sagda gudars budbärare. RP som kommer bra överrens med reptilmännen kan få låna tre kanoter och två guider för att ta sig vidare i träsket. Om stammen bjuder RP på mat så kommer de att stå under stammens beskydd under de närmaste två dagarna. Dessvärre är maten inte anpassade till människor och kan både vara giftig och innehålla människokött.

Reptilmännen vet att det i närheten finns en helig glänta med ett stort tempel vaktade av stålkrigare. En del i stammen vet hur man närmar sig templet utan att vredga stålkrigarna. (Järnringens plattform)

4.5. Vita kårens läger

Befolkning: 26

Ledare: Tjodrick Silfverhiessa, Kapten Selma Fridolf

Detta läger är beläget i och omkring de förvånansvärt välbevarade resterna av ett gammalt lastskepp. En rejäl palisad med ett vaktorn bildar en halvmåne på skeppets ena sida. Det finns alltid åtminstone 6 välbeväpnade soldater på vakt på palisaden och skeppet. Vita Kåren är ett helt mänskligt legosoldatsförband som kontrakterats av Pyrisamfundet för att hålla ordning i staden Pirit vid Vättaträskets sydspets. I hemlighet är de också del i den mutanthatande humanistiska konspirationen BPM (Bevara Pyri Mänskligt).

Sedan två veckor har denna grupp varit på en expedition i träsket för att utforska området och eventuellt finna en plats där de kan etablera en hemlig permanent bas. Den senaste veckan har de dock varit rätt upptagna med att slåss mot Bredlabbarna som hindrar deras väg. I dessa strider har 9 kårister stupat varför moralen är låg. Expeditionen leds av det fornkunniga tekniska geniet Tjodrick Silverhiessa som kommer från en av Pyrisamfundets finaste familjer. Tjodrick är inte vitkårist själv utan representerar BPM. Hans närmaste medarbetare är hans kusin och assistent den unga Valkyria Silverhiessa samt den trofasta roboten Insärt Nejm. Direkt befäl över soldaterna har kapten Fridolf Fridolf. Soldaterna är missnöjda med Tjodricks ledarskap och kapten Fridolf tycker att de borde retirera.

Nästan oavsett vad RP gör vid ett möte så kommer Tjodrick att lista ut att de antingen kommer från forntiden eller från en tidigare oupptäckt enklav. Detta gör RP oerhört värdefulla i Tjodricks ögon varför han inte kommer att släppa dem ifrån sig frivilligt. Han och Insärt Nejm kan, pga deras historiska kunskaper, också relativt obehindrat tala med RP. Tjodrick försöker så långt som möjligt att vara vänlig och tillmötesgående gentemot RP. Han förklarar gärna den allmänna situationen i världen från sitt eget perspektiv:

"Många år efter den stora katastrofen steg de rena människorna upp ur sina underjordiska städer, enklaverna, och skapade ordning i det kaos som rådde på ytan. Innan dess var allt likt detta förbannade träsk. De blodtörstiga mutanterna kuvades och de som accepterade människornas överhöghet tilläts njuta frukterna av den nya gryningsåldern. Med Malsjön, eller Mälaren som den tidigare kallades, i centrum skapades Pyrisamfundet styrt av en kejsare och de främsta mänskliga familjerna. Den nuvarande kejsaren, Torulf, är dock svag. Han har låtit alltmer makt gå till mutanter vilket skapat kaos i samfundet. Mutanterna blir alltmer oregerliga och människor går inte längre säkra på gatorna. Vi, och andra med oss, tror att en sammanslutning av mutanter med psioniska förmågor, kallad Järnringen, har förvridit kejsarens sinnen. De planerar att kasta samfundet i brand för att kunna härska över askan. "

Tjodrick säger sig vara beredd att hjälpa RP och poängterar gärna att han har goda kontakter inom Pyrisamfundets ledande familjer och myndigheter. Han är väldigt intresserad av var RP kommer ifrån och kommer att göra allt i sin makt för att få dem att visa honom Biobunker III, om de berättar om den. Tjodrick varnar RP för att hamna i de kannibalistiska giftkokande reptilmännens klor och fruktar även att det

någonstans i träsket finns en hemligt tillhåll för psimutanter. Unga kvinnor har enligt honom kidnappats på fastlandet av misstänkta psioniker.

4.6. Järnringens plattform

Detta är en anläggning för utvinning av vätgas från den gamla tiden. Anläggningens centrum är en stor plattform, lik en oljeplattform, som höjer sig 10 meter över vattnet. Plattformen ser ut att vara övergiven och är mestadels överväxt med mossor, lavar och klängväxter. Runt plattformen är en 100x100 stor yta där små svävande underhållsrobotar kontinuerligt håller växtligheten kort för att skydda en stor mängd solpaneler, uppsatta på metallstolpar 20 m över vattnet.

Anläggningen och dess närmaste omgivning patrulleras av ett antal terrorrobotar. De kommer att anfälla alla som de ser närma sig anläggningen om de inte uttryckligen fått instruktioner om att inte göra det från plattformens centraldator. De gående terrorrobotarna (väktarenheter) lämnar inte de metallbroar som genomskär solcellsområdena. Om man noggrant observerar terrorrobotarna över en längre tid (Lyckad Iakttagelseförmåga + 4 timmar) inser man att deras patrullområden har tillräckligt med luckor för att man ska kunna ta sig fram till plattformen osedd. Denna information kan även erhållas genom att ha en reptilmannaguide.

Plattformen är i hemlighet kontrollerad av psimutantorganisationen Järnringen. Den används för laddning av vätgasbaserade bränsleceller tillhörande olika fordon samt som tillfällig tillflyktsort för Järnringens agenter. För närvarande finns tre mänskliga psimutanter (Föboss, Luna och Selena) och en robotmedhjälpare (Bingo) på plattformen. De kan dock få tunga förstärkningar på tre timmar genom svävarfordon. Både psimutanterna och roboten har begränsade men existerande kunskaper i fornspråk. Luna och Selena kommer att förstärka sin kommunikation genom att förmedla telepatiska bilder till RP. Psi-mutanterna kommer att försöka förklara för RP att de tillhör en förföljd minoritet med fantastiska förmågor som bara försöker skydda sig själva och hålla sig undan.

Nästan oavsett vad RP gör på plattformen så kommer dess besättning att diskret kalla på förstärkningar. RP är inte bara inkräktare utan kan också relativt lätt identifieras som formmänniskor. Besättningen kommer att möta våld med våld. Särskilt om RP försöker ta sig in i plattformens kontrollrum.

Ett svävarskepp med förstärkningar anländer till plattformen efter 3 timmar.

5. Äventyrets slut

När passtiden tar slut, alla RP är döda eller när SL tycker att det passar så är äventyret slut. Med en uttoning där SL förklarar att RP:s äventyr visserligen fortsatte men att deras vidare äventyr får berättas någon annan gång. Den ordinarie underhållspersonalen verkar dessvärre inte dyka upp.

6. Spelldarpersoner

6.1. Bredlabbarstam (Reptilmännen)

Reptilmännen i Bredlabbarstam varierar kraftigt i utseende och storlek. Deras reptiliska utseende varierar från sköldpaddor till krokodiler. Storleksmässigt fortsätter många att växa hela livet varför de äldre oftast är störst och starkast. De allra flesta i stammen är hermafroditiska och växlar kön efter situation och/eller ålder.

Typisk vuxen reptilman

Reptilmän är typiskt sett hårdhudade och iklädda rustningar tillverkade av sina förfäders ben (Abs 3 på hela kroppen +2 på bålen). En reptilmans sociala status baseras på hur bra hen är på att bidra till stammens försörjning och skydd. Att ifrågasätta en reptilmans förmåga till strid är en utmaning. Om en reptilman får uppfattningen att RP hotar hans sociala status så kommer de att bli utmanade på tvekamp. Stammen är typiskt sett beväpnade med primitiva vapen men har också 5 fungerande repetergevär med ammunition. STY:13 FYS:15 STO:12 SMI:14 INT:14 VIL:12 PER:10 SB: +1T2 KP 27 TT:13 IB:14 FF:5m/sr

Förmågor: Gälar och simhud, Pansar, Resistens mot gifter

Färdigheter: Akrobatik 52%, Gevär 39%, Iakttagelseförmåga 41%, Närstrid 45%, Undvika 34%, Zonkunskap 31%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Treudd	18	45	2t8+1t2+1	-
Spikklubba	16	45	1t10+1t2+1	-
Armborst	39	39	2t6+2	96
Gevär, repeter 5,56 mm	39	39	4t6	85

Xaraxa

Byns ledare Xaraxa har en stor svällande grodliknande kropp och är både äldst och starkast i byn. Xaraxa är överlag misstänksam mot främlingar och har inget mot att döda RP om de uppfattas som ett hot. Om RP på något sätt lyckas övertyga Xaraxa om att de kommer ifrån "förfädernas ägg" på träskets botten så kommer de dock att bli betraktade som gudomliga sändebud. Ett problem är naturligtvis att RP och Xaraxa inte har något gemensamt språk att tala med varandra på.

STY: 20 FYS:17 STO: 20 SMI:14 INT:14 VIL:12 PER:10 SB:+1T6 KP 37 TT:17 IB:14 FF:5m/sr

Förmågor: Gälar och simhud, Pansar, Resistens mot gifter

Färdigheter: Akrobatik 52%, Gevär 39%, Iakttagelseförmåga 41%, Närstrid 75%, Undvika 34%, Zonkunskap 31%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Spikklubba	16	45	1t10+1t2+1	-

6.2. Järnringen (Psi-mutanter)

Järnringen är en hemlig organisation av mänskliga psi-mutanter inriktad på att skydda sig mot omväldens misstro. Medlemmar av Järnringen menar att deras förmågor gör dem bättre lämpade att härska över samhället.

5.2.1. Plattformens besättning

Den vätgasplattform som RP kan stöta på i träsket är bara en liten del av de resurser som Järnringen i hemlighet samlat på sig. Järnringen skulle gärna vilja få tillgång till RPs kunskaper och teknologin i Biobunker III. Besättningen på plattformen kan ge nya order till de bevakande terrorrobotarna utifrån kontrollrummet. Därifrån kan de också aktivera en självförstörelsemekanism. Besättningen kommer att hålla sig dolda fram tills det inte längre går.

Föboss (24 år)

En ung man som blev räddad av Järnringen från att bli dödad av en folkhop i Hindenburg som upptäckt att han stal med hjälp av sina psi-förmågor. Ansvarig för att underhålla gästrummen, odlingarna på plattformen samt allmänt underhåll.

STY:13 FYS:14 STO: 8 SMI:14 INT:10 VIL:16 PER:13 SB: O KP: 22 TT: IB:14 FF: 4 m/SR

Klass: PS I

Förmågor: Illusion 31%, Osynlighet: 37% Telepati 52%.

Färdigheter: Akrobatik 28%, Första hjälpen 20% ,Iakttagelseförmåga 25%, Naturvetenskap 55%, Närstrid 42%, Pistol 16%, Smyga/Gömma sig 43%,Teknologi 45%, Undvika 33%, Reparera: 60%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Lasersvets	15	42	2T6	98

Luna och Selena (30 år)

Tvillingsystrar med en i princip permanent telepatisk koppling. Uppvuxna inom Järnringen och starkt övertygade om psi-mutanternas överhöghet över andra varelser. Avslutar i regel varandras meningar. Ansvariga för vätgasutvinningen. Luna är formellt anläggningens chef men i praktiken tar de besluten tillsammans.

STY:10 FYS:13 INT:14 PER:14 STO:12 SMI:10 VIL:16 SB:O KP:25 TT:12 IB:10 FF: 5 m/SR

Klass: PSI

Förmågor: Förbränning 25% Telekenesi 36%. Intuition 56%. Telepati 80%.

Färdigheter: Akrobatik 53%. Första hjälpen 57%. Gevär 22%. Iakttagelseförmåga 73%, Kasta 35%, Köpslå 25%. Närstrid 20%. Pistol 30%, Smyga/Gömma sig 79%, Teknologi 60%, Naturvetenskap 60, Teknologi 50, Reparera 25%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Laserpistol	19	30	3t6	65

Bingo (Robotmedhjälpare)

En rund svävande robot, stor som en badboll, med en mängd olika armar. Lyder order från Phobos, Luna och Selena. Kontrollerar fem andra mindre underhållsrobotar med liknande utseende.

Väktarenheter (6 st)

Ser ut som stora metalliska människor med visirförsedda hjälmar. Väktarenheterna rör sig utspritt i ett regelbundet mönster på de metallspångar som sträcker sig ut över vattnet genom hela området där det finns solpaneler. Om en enhet blir anfallen så kommer de övriga enheterna att söka sig till platsen.

STO: 20 STY 20 INT :10 SMI :15 VIL :12 KP: 40 TT: 20 S: 2t4 ff :10 m/sr

Pansar: Kevlar abs 8

Färdigheter: Iakttagelseförmåga 75%, Reparera 75%.

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Granatkastare (chock)	15	75	Chockgranat	
Laserpistol	19	75	3t6	99
Chockbatong		100	1t6+chock	

6.2.3. Förstärkningen

Så fort RP bestigit plattformen så kommer dess besättning att kalla på hjälp. Hjälpen anländer i en stor svävarfarkost inom 3 timmar.

Elektra (40 år)

Befäl över den förstärkning som sänts till plattformen. Kommer att försöka övertyga RP om att följa med frivilligt. Erbjuder trygghet och beskydd. Om det inte går så har hon dock ingenting mot att använda våld. RP är värdefulla men om det är bättre att döda dem än att de berättar för andra om plattformens funktioner.

STY:10 FYS:14 STO:11 SM I:14 INT:17 VIL:14 PER:12 SB:0 KP:25 TT:12 1B:14 FF:5m/sr

Rustning: Stridsdräkt ABS 6 & pilothjälm , ABS 8

Förmågor: Dominera 55%, Intuition 65%. Kraftfält 43%

Färdigheter: Akrobatik 35%. Första hjälpen 30%, Gevär 60%, Iakttagelseförmåga 40%. Kasta 45%, Närstrid 60%, Pistol 55%. Reparera 20%. Smyga/Gömma sig 45%. Sprängämnen 35%, Teknologi 20%. Undvika 45%.

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Automatkarbin 7,62 kort	17	60	4T6 /5T6	97
Splittergranat	15	45	5T6 (radie 15 m)	-

Gladio (Ares-enhet)

6 soldater tillhörandes Järnringens militära gren Ares. Ingen av soldaterna är mentalt muterade men är alla vältränade, välbevärade och disciplinerade. De lyder utan att tveka Elektras order. Gruppens soldater är alla klädda i blåsvarta stridsdräkter med tillhörande vapensele De bär hjälmar med visir och inbyggda komlänkar. De anfaller helst i täckning av rökgranater.

STY:14 FYS:15 STO:12 SM I:15 INT:10 VIL:15 PER:10 SB: +1T2 KP: 27 TT:13 IB:15 FF: 5 m/sr

Rustning: Stridsdräkt ABS 6 & pilothjälm , ABS 8

Klass: IMM

Färdigheter: Akrobatik 35%. Första hjälpen 30%, Gevär 60%, Iakttagelseförmåga 40%. Kasta 45%, Närstrid 60%, Pistol 30%. Reparera 20%. Smyga/Gömma sig 45%. Sprängämnen 35%, Teknologi 20%. Undvika 45%.

Utrustning per person: 3 magasin till sina vapen, 2 splittergranater, 1 rökgranat.

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Automatkarbin 7,62 kort	17	60	4T6 /5T6	97
Splittergranat	15	45	5T6 (radie 15 m)	-

6.3. Vita kåren

Vita kåren är ett fristående militärförband som av den pyriske kejsaren kontrakterats att bevaka den pyriska kontrollen över staden Pirit i Vättaträskets södra spets. Kåren är dock även del i den humanistiska konspirationen BPM (Bevara Pyri Männskligt) vars syfte är att slå vakt om de rena människornas makt i Pyrisamfundet. De kårister som figurerar i detta äventyr är officiellt sett på en övning för att träna rekryter. I själva verket är de dock ute efter att försöka hitta bra platser för dolda vapendepåer och gömställen för BPMs räkning. Expeditionen leds av Tjodrick Silfverhiessa som dock inte är kårist själv. Det är pga hans halstarrighet har expeditionen blivit fast i en konflikt med reptilmännen i Bredlabbarstam.

Tjodrick Silfverhiessa (52 år)

Expeditionens ledare. En kortväxt smal man med stirrig blick. Tjodrick är en väldigt statusmedveten medlem av en av Pyrisamfundets finaste släkter. Han har tillbringat större delen av sitt liv med studier av den gamla tiden och är en av de mest kunniga personerna i samfundet gällande forntidens teknologi. Genom sin trogna vän, roboten Insärt Nejm, har han också lärt sig mycket om forntida språk. Han passar dock mycket bättre i ett bibliotek eller en verksatad än som befäl i fält. Hans befäl över expeditionen var en stort misstag. Hans övertygelse om människornas överlägsenhet kombinerat med hans oförmåga att backa ur en konflikt gör att han vägrar att gå runt det hinder som Bredlabbarstam utgör.

STY:10 FYS:9 STO: 8 SMI:13 INT:17 VIL:15 PER: 8 SB: -1 KP 17 TT: 8 IB:13 FF: 4m/sr

Färdigheter: Akrobatik 13%, Gevär 20%, Närstrid 20%, Pistol 50, Iakttagelseförmåga 60% Första hjälpen 33%, Naturvetenskap 95%, Teknologi 87%, Reparera 80%, Fordon 41%, Köpslå 40%

Insärt Nejm

En stor människoliknande robot vars "hud" sedan länge börjat spricka och flagna av. Under århundradena så har Insärt och dennes ägare försökt dölja skadorna, med varierande framgång. Detta ger en ganska skrämmande effekt av ett halvmänskligt lapptäcke. Insärts vänstra öga ser helt mänskligt ut medan det högra endast är en blå lampa i ett mörkt hål. Insärt producerades för att agera sekreterare och tolk vilket gjort den väldigt användbar för Tjodrick Silfverhiessa och dennes förfäder. Insärt ser mutanterna som ett dödligt hot mot mänskligheten som den är programmerad att skydda till varje pris. Insärt kan inte medvetet skada icke muterade människor.

STY:18 FYS:18 STO:18 SMI:13 INT:16 VIL:15 PER: 8 SB: +1t6 KP 36 TT:18 IB:13 FF: 5m/sr Abs: 4

Färdigheter: Akrobatik 23%, Gevär 40%, Närstrid 70%, Pistol 50%, Iakttagelseförmåga 112% Första hjälpen 40%, Naturvetenskap 80%, Medicin 25%, Teknologi 80%, Reparera 80%, Fordon 60%, Köpslå 40%

Optioner: Tolkenhet, Databas, Betapersonlighet, Mikroskopöga

Kapten Fridolf Fridolf (40 år)

En muskulös man med bister uppsyn grå i uniform med vit halsduk och armbindel. Kapten Fridolf är väldigt missnöjd med att han är tvungen att lyda Tjodrick Silfverhiessas order. Han har förlorat 9 kårister pga Tjodricks idiotiska beslut att förskansa sig och ta strid med reptilmännen snarare än att gå runt dem. Order är dock order och Tjodrick är en teknisk expert med viktiga kunskaper, varför det inte är ok om han råkar ut för en "olycka".

STY:12 FYS:15 STO:12 SMI:13 INT:15 VIL:11 PER:13 SB: +1 KP 27 TT:13 IB:13 FF:5m/sr

Färdigheter: Akrobatik 33%, Gevär 53%, Iakttagelseförmåga 41%, Närstrid 70%, Pistol 90, Undvika 34%, Iakttagelseförmåga 60% Första hjälpen 33%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Pistol .45s	16	90	2t8	99
Sabel	16	70	2t8+1	-

Vitkårister

Kåren hålls samman av en kåranda och gemensamma värderingar gällande mänsklighetens överhöghet. De 22 kåristerna som är del av expeditionen börjar dock allvarligt tvivla på om det är vettigt att fortsätta lyda Tjodrick Silfverhiessas order. De har hittills fått 9 av dem dödade i meningslös strid med reptilmännen. Kåristerna är samtliga män och icke muterade människor.

STY:15 FYS:16 STO:13 SMI:13 INT:11 VIL:12 PER:11 SB: +1t3 KP 29 TT:14 IB:13 FF:5m/sr

Färdigheter: Akrobatik 39%, Gevär 63%, Iakttagelseförmåga 41%, Närstrid 70%, Pistol 70%, Iakttagelseförmåga 44% Första hjälpen 33%, Smyga/gömma sig 25%

Vapen	Init	%	Skada	Pål
Pistol .45s	16	70	2t8	99
Karbin .45s	15	63	3t6	99
Sabel	16	63	2t8+1	-

7. Fyndtabell

Kopierad ur Mutant: Undergångens Arvtagare, version 2

Nr	Fyndtabell
1	Vattenpistol (som ser ut som en riktig)
2	Soft Air Gun, liknar en m16a2, med fullt magasin
3	Turistikarta över Mariedal
4	Katalog från 10x år 2018
5	En flaska Grevens Lingoncider
6	Ergonomisk datormus Microsoft
7	Stoppur
8	Klässet från Rörstrand "Blå blom"
9	Presentkort på luftballongfärd över Holmsund
10	Fyrmanntält
11	Julgransstjärna
12	Serietidning Xmen
13	Akvarium 100 liter
14	Nageltill
15	Dampartyr
16	Duracellkanindocka (utan batterier)
17	McDonald's-flagga
18	Hårborttagningsmedel
19	Respirator
20	Skumsläckare (inglasad)
21	Myggspray
22	Rökelsepinnar
23	Ett paket kalaspuffar i stasis
24	Kalsonger med en elefantsnabel och öron
25	Gameboy 2013 med minipack
26	Vigselring (på ett skelett)
27	Polisbricka
28	Båttuta
29	Vägglampa "Filur" från 1960x (fastmonterad)
30	Pånbok (med bleknade foton på en kvinna och ett eller två barn)
31	Myggnät
32	Idolbild på Xena – krigarprinsessan
33	Roddbåt med åror + 114 flytvästar
34	Läsglasögon
35	Mjök (hel, öppnad förpackning ... unik)
36	Dykarutrustning
37	Verktygsväska (barnleksaker)
38	Motorcykelhjälm
39	Leksaksrätt (knapp med biljud)
40	Hockeyutrustning inklusive målvaktsbenskydd
41	Lågstadie lärare i stasis
42	Clownkostym
43	Instabrush (tablet för omedelbar tandborstning)
44	Häftapparat
45	Handklövar med fluffiga rosa armband
46	20 kg konstgödsel i stasis
47	50 snusdosor (Eltan) i stasis
48	2110 lemnfigurer Warhammer 40 000
49	En läda latexhandskar 8-9 par
50	En stor tub syrgas

Nr	Fyndtabell
51	Talande stetoskop (du har puls 85 ...)
52	En tandläkarbort, drivs av ett energipack typ A, 116 borrar medföljer
53	173 läkedrog II
54	Njurformat bäcken i rostfritt stål, kan användas som tallrik
55	En defibrillator, drivs av 2 energipack B
56	Ett fullständigt lexikon över människans anatomi på de gamla språk
57	Första hjälpen-väska
58	Elektrisk häcksax (kan av händer byggas om till vapen)
59	Solcellsdriven flickradio
60	Tamagochi (går på solceller, kräver oerhört mycket uppmärksamhet)
61	Motorsåg, drivs av ett minipack som medföljer
62	Moped Zundapp 1975, går att reparera
63	Elektrisk pennvässare
64	Miniräknare med texten "Ericsson 1000x"
65	Korvstånd, med mumifierad korvgubbe
66	Blå lavalampa
67	Gräddsprits
68	Mobiltelefon Nokia 3310
69	Gardinstång 173 meter
70	1 handgranat (av typen spränggranat)
71	Tumvantar
72	Bilfällgar 114 stycken
73	17100 gem i svart "magnetlåda"
74	10-pack CD-skivor
75	Lånekort på Stockholms Universitetsbibliotek
76	Instruktionsbok till video
77	Ett 10-kort typ iv
78	En flaska grön slime
79	Elektrisk tandborste
80	Rasta-armband i fingerna gult, rött och grönt
81	Paket Hubba-Bubba i stasis
82	1,5 volts batteri 114 stycken
83	4400 kub (innehåller i färdighet som s. väljer)
84	17100 gummiband
85	Rollspel – Mutant 1984 års utgåva
86	50 serietidningar "Snobben möter Hellboy"
87	Kronans guldburk med ärtsoppa (allt använda som mat eller lärgasbomb)
88	Konservöppnare
89	Dunk med 2 liter bensin, 95 oktän miljövänlig
90	Tipp-Bx Pocket Mouse, räcker till ca 2 meter rättelser
91	Morakniv med fodral i svart plast
92	Goffelubba jämnia
93	En luftpistol med 1720+10 kulor
94	En läda – Den lille kemisten
95	Ljussabel i plast, modell "Jar-Jar Padawan"
96	En påse med stenkulor
97	Nintendo 8-bitars tv-spel
98	Jaktkniv av typen Rambo IV
99	En mattebok med uråldrig kunskap om elkvationer
100	Personbil Opel Astra kombi (södermostad)