
01

MINIZONKOMPENDIUM

Välkommen till Minizonkompodium 1 till Mutant: År Noll och Genlab Alfa. Detta häfte innehåller extra material för dig som är spelledare. Först beskrivs en lite mindre Zon, som rollpersonerna exempelvis kan passera igenom vid en längre resa: *Minerad mark*.

Därefter kommer ett antal kompletta särskilda zonsektorer. Dessa följer samma upplägg som de zonsektorer som finns i kapitel 7 av *Bok 2: Zonen* i spelets grundbox (eller de sektorer som finns beskrivna i övriga Zonkompodier) men är lite kortare. Dessa äventyrsplatser kan antingen placeras i den nya Zonen och kopplas samman till en helhet eller användas separat i vilken Zon som helst.

Sist i kompendiet beskrivs nya regler, föremål, artefakter och liknande.

MINERAD MARK

Genom den vidsträckta ödemarken utanför storstadsruinerna löper en bred motorväg. Långa sträckor av vägen är

ödslig och tom, men vid en tunnelpassage har en stor mängd fornvfordon mött sitt öde och står uppradade i en kilometerlång rostig procession. Bilarna står tätare och tätare närmre tunnelrören. De flesta vraken står i samma riktning – mot tunneln.

Runt motorvägen breder en skog som stått orörd i decennier ut sig. Ett fåtal byggnader står kvar på några platser och nästan helt igenvuxna småvägar letar sig fram här och där. I de södra delarna är skogen mörk och än mer ogästvänlig – men ett högt forntida torn skymtar ovanför trädtopparna.

I skogen över tunneln och runt om på båda sidor är marken minerad och en passage förbi den genomborrade åsen på annat sätt än genom tunneln är fullkomligt livsfarlig.

I rät vinkel mot motorvägen löper en osynlig gräns. Vissa som passerar den säger sig uppleva en svag obehagskänsla...

TUNNELN

Denna tvåpipiga tunnel är den enda trygga vägen förbi den skogstäckta ås som korsar motorvägen – trygg så länge dess innevånare tillåter det, vill säga.

Öppningarna till det ena tunnelröret är helt blockerade av rasmassor och ditsläpade bilvrak. I det andra har tunnelfolket konstruerat bommar och hinder för att effektivt kontrollera alla resor till den andra sidan. På nattetid och när zonsmogen är tät kan en elektrisk strålkastare ses söka igenom ytorna runt tunnelöppningen.

MER INFORMATION: Se sida 3 för en detaljerad beskrivning av denna särskilda zonsektor.

SLAVHANDLARNAS LÄGER

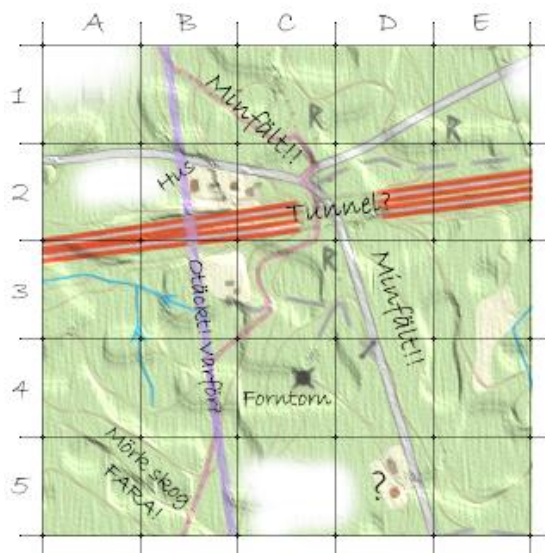
I de relativt välbevarade husruinerna i sektor B2 har ett gäng slavhandlare gjort upp läger. De är på färd genom Zonen men har inte kommit överens med tunnelfolket om passage under åsen.

En sprakande brasa skapar en tydlig rökplym som syns en bra bit bort. De är vana zonfarare och har alltid vaksamma ögon posterade runt sitt läger.

MER INFORMATION: Se sida 5 för en detaljerad beskrivning av denna särskilda zonsektor.

DE RESTA STENARNA

På flera håll i zonen finns märkliga stenformationer som bara kan ha lämnats av forntidens folk. Varför stenarna ställts upp på detta sätt är oklart. Vissa av dem kan i alla fall användas som vindskydd...



DEN MÖRKA SKOGEN

I de södra delarna av zonen är skogen mörkare, tätare och terrängen mer ogästvänlig. Från grenarna hänger skrämmande symboler och döda små djur – en stam av zongastar har bosatt sig här.

MER INFORMATION: Se sida 7 för en detaljerad beskrivning av denna särskilda zonsektor.

FORNTORNET

Upppe på åsen, innan minfältets mest farliga delar, står det rostiga skelettet av en gammal radiomast. Masten slokar något och kring den kretsar en flock zonskator. Utsikten är magnifik – det går att se bort till tunnelns andra sida. Där borta ser vägen ut att vara i väl farbart skick.

MINFÄLTET

Det stora minfältet sträcker sig över nästan hela zonen. Sektorerna kan anses vara minerade enligt följande:

Minfältets täthet

Nivå 1: B1, B3, C4, D5

Nivå 2: C1-C3, D1-D4, E4-E5



ZONSEKTOR 1: TUNNELTULLEN

Ett gäng opportunistiska mutanter med varierande ursprung har bosatt sig i en gammal tunnel – den enda säkra vägen genom ett massivt minfält. Väl förskansade och beväpnade tar de ut en godtycklig tull från alla som vill passera...

ÖVERSIKT

Den som vill fortsätta sin färd längs motorvägen måste igenom tunneln. Mutanterna som bosatt sig där inne är hårda förhandlare – inte minst för att de själva är hårt ansatta av zonens fasor och behöver allt krubb de kan komma över.

Tunneln bestod ursprungligen av två rör, men det ena är nu blockerat av rasmassor och ditforslat skrot. En befäst barrikad blockerar det kvarvarande röret.

PLATSER

Tunnelingången: Vid ingången till det fortfarande öppna tunnelröret har gänget byggt upp ett försvarsverk där de tryggt (skyddsvärde **7**) kan stoppa alla som vill förbi. De har monterat en eldkastare och en strålkastare på barrikaden och förvarar alltid två skrotgevär i närheten. Tre mutanter brukar alltid vakta ingången, och det är näst intill omöjligt att **SMYGA** sig fram obemärkt (-3).

Passagen: Själva tunneln har rensats upp så att det är möjligt även för fordon att ta sig fram när de väl passerat ingången. Några utgrävda öppningar leder till verkstaden i det andra tunnelröret. I anslutning till dessa har bilvrak ställts upp och förstärkts för att kunna erbjuda skydd om inkräktare skulle komma in i själva tunneln.

Verkstaden: Ungefär en tredjedel av det andra tunnelröret upptas av en verkstad, där mutanterna samlat massor av skrot. Centralt står deras generator, fastskruvad i golvet. Den puttrar alltid på och erbjuder el till de lampor som lyser upp boningen. Plåtsjok har lappats ihop för att bilda väggar mot bostaden och svampfarmen som på motsatta sidor om verkstaden.

Bostaden: Det här är tullarnas kombinerade sov- och vardagsrum. Pälisar, bäddar och utslitna bilsitsar bildar ett mysigt, lite mindre rum där det knappast finns utrymme för särskilt mycket enskildhet.

Svampfarmen: På både golv och väggar i detta, det största av de tre, rum växer stora slemmiga svampar. Längst in i ena hörnet jäser tullarna sin förskräckliga sprit i stora kar. Hela rummet stinker.

SITUATIONEN

Tullarna begär ett högt pris – vill rollpersonerna verkligen betala det?

INVÅNARE

I tunnelns blockerade rör bor en samling mutanter. De kallar sig "tullarna", på grund av vad de gör. Ursprungsgänget är en utbrytargrupp från någon Ark, medan andra är enskilda strykare som kommit på god fot med gruppen. Tullen är livsviktig för dem, eftersom de själva inte odlar tillräckligt mycket mat för att klara sig och är rättmätigt rädda att ge sig ut i Zonen om de inte absolut måste.

Vimpel, tullarnas ledare, är en spenslig kvinna med spektakulärt skimrande insektsvingar på ryggen. Vid högtidliga tillfällen fäster hon en liten orange, triangulär fana på en flexibel pinne som hon sätter i bältet.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 4, SKP 3, KNS 4

Färdigheter: Skjuta FV 1, Manipulera FV 3

MUTATION: Insektsvingar (3 MP)

UTRUSTNING: Skrotpistol (3 patroner), tjusig vimpel

Vimpel vill helst att allt ska fortsätta som tidigare och att alla ska betala tull, förstås.

Bullvert, nykomling i gruppen. Bullvert är en av de senaste medlemmarna i tullarnas lilla samhälle. Han har en mycket mer progressiv syn på deras situation och tycker att de borde göra något åt läget utanför tunneln. Han klär sig i en brungul, säckig overall och har ett stort krulligt hår.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 3, SKP 3, KNS 3

Färdigheter: Slåss FV 2, Mucka FV 2, Smyga FV 2

MUTATION: Sprinter (1 MP)

UTRUSTNING: Huggare, flaska med 5 doser gräsligt äcklig sprit

Gruppen är på totalt cirka tjugo mutanter med diverse mutationer och begränsad utrustning. Hade det inte varit för den väl befästa tunneln hade de knappast klarat sig länge.

FÖREMÅL & FÖRNÖDENHETER

Tullarna har ganska mycket skrot samlat i bostadsdelen av sin tunnel. De har under årens lopp skrapat upp det mesta av intresse från bilvraken i närområdet. Det mesta kanske snarast kan kallas "skräp", men de har också en hel del bränsle som de använder till sin eldkastare och sin generator. Dessutom har de sin svampodling där de producerar en slemmig svamp som de både äter (i brist på "tullat" krubb) och gör sprit på.

De har minst två artefakter; en gammal generator (fastmonterad i verkstaden) och en strålkastare (på barriaden, vid eldkastaren).

De flesta har bara lågteknologiska vapen såsom spjut, yxor och slungor. Mutanterna vid barriaden har en handfull patroner.

HÄNDELSER I SPEL

Rollpersonerna anländer till tunneln på sin resa. Kan de förhandla sig till en genomfart?

- Eventuella förhandlingar sker troligen först ropandes på tryggt avstånd. Kanske lockar det till sig något som gör situationen mer akut?
- Om diskussionerna verkar bära frukt och parterna kan tänkas komma överens bjuder Vimpel på ett gästabud precis utanför barriaderna för att säkra affären. Bullvert ställer saken i annat ljus genom att försöka tvinga (**MUCKA**) rollpersonerna att utföra något uppdrag åt honom och tullarna ute i Zonen först...
- För mer uppslag, se sidan 9. Där sätts sektorn samman med zonen som helhet.



ZONSEKTOR 2: SLAVHANDLARNAS LÄGER

Några resande slavhandlare har slagit läger i en samling halvt raserade byggnader, i väntan på att kunna fortsätta sin resa. De slavar de har kommit över är av en märklig sort...

ÖVERSIKT

Ett litet skyddat läger. Slavhandlarna väntar på möjlighet att fortsätta sin resa. De är försiktiga och kompetenta zonfarare som både kan tänka sig att slå följe eller sälja sina slavar redan nu till rätt pris.

PLATSER

Lägret: Slavhandlarnas bivack ligger inklämd mellan en resterna av en handfull gamla byggnader. Inget finns kvar av innehållet i byggnaderna, men de går att klättra upp på och gömma sig runt. En stor eld brinner i mitten av lägret och spyr ut massor av grågul rök. Runt elden står välanvända campingstolar där alla utom vaktposterna brukar sitta.

En liten bit bort står en robust vagn lastad med lådor och säckar. Inget dragdjur, och ingen motor, utan vagnen dras oftast av slavar som alltid sitter fastkedjade i den.

Utfiksposterna: På det som återstår av taken på ruinerna ligger två vaktposter gömda och spejar. De är beväpnade med skrotgevär.

SITUATIONEN

Slavhandlarna har kamperat på den här platsen ett tag nu och börjar bli otåliga, deras slavar lika så.

Vimcent, ledaren, måste göra något snart för att inte situationen ska eskalera. Kanske är lösningen att ge sig av igen, kanske är det lättare att sälja slavar till någon redan här.

INVÅNARE

Slavhandlarna är sju till antalet, och mycket erfarna zonresenärer. De är på väg någonstans de varit tidigare där de tror att de kan få ett bra pris för sina slavar. De är väl rustade med skjutvapen, tillräckligt med patroner för att klara en ordentlig strid och en del ransoner krubb och vatten.

Deras slavar är muterade djur – sex grisar från ett fjärran Genlab. Sedan de lyckats undkomma har grisarnas öde varit att gå från hand till hand som slavar. De är inte förtjusta i främlingar.

Vimcent, följets "kapten". Klädd i regnrock, har ett jättestort svart skägg, och vildsint skelande ögon. Är snål och vill gärna vidare på resan.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 4, KYL 5, SKP 3, KNS 3

Färdigheter: Skjuta FV 3, Manipulera FV 2, Leda vägen 2

MUTATION: Likätare (3 MP)

UTRUSTNING: Skrotgevär (6 patroner), skrotkniv

Scorpio 144, slav. Scorpio är en storväxt grismutant med ordentliga betar. Ganska slug, men lutar inte alls på någon förutom sina rasfränder. På axeln har han ett brännmärke som ser ut som ett litet "m" med en pil på.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 5, KYL 3, SKP 4, KNS 2

Färdigheter: Slåss FV 3, Uthärda FV 3

DJURFÖRMÅGOR: Stor, rovattack (5 VP)

UTRUSTNING: Slitna paltor, gömd kniv

De resterande slavhandlarna kan ses som typiska krossare eller zonstrykare, se *Bok 2: Zonen*.

Grisarna kan behandlas som "SLP utan syssla", men med 4 i STY.

FÖREMÅL & FÖRNÖDENHETER

Slavhandlarna är alla beväpnade med skrotgevär och något mindre närstridsvapen. De har en del patroner (**T6** var, minst) och gruppen har i sin vagn krubb och vatten för några dagar. För att dra vagnen några längre sträckor behövs minst tre mutanter.

De har inga artefakter.

HÄNDELSER I SPEL

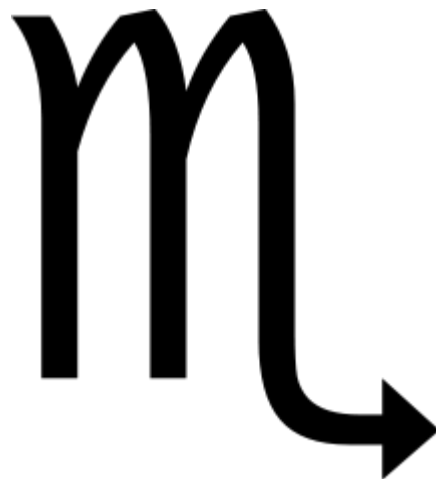
Slavhandlarna håller ständigt vakt och uppskattar ärlighet hos främlingar – de reagerar mycket bättre på någon som ger sig till känna direkt än någon som smyger sig på dem.

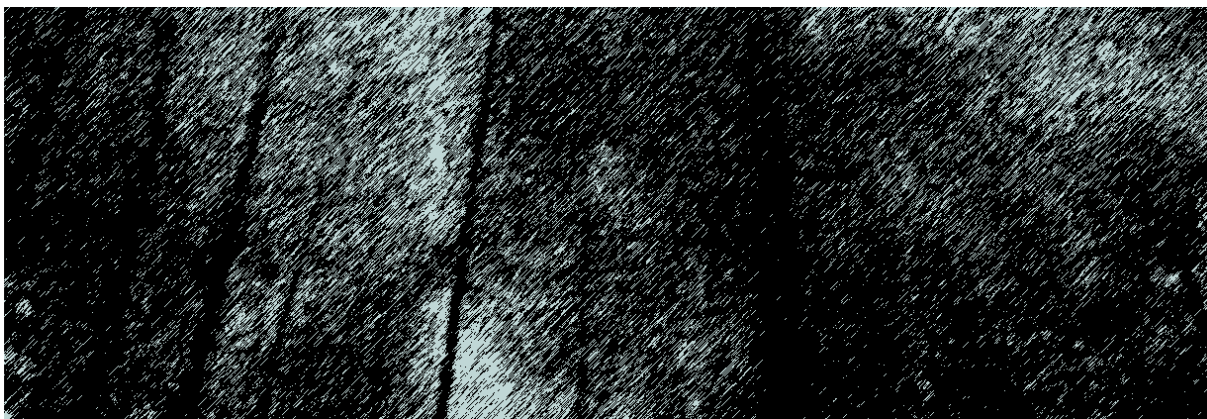
De anser inte att de muterade grisarna riktigt kan ses som "vanliga mutanter" utan att de är lägre stående kreatur.

- Rollpersonerna anländer till lägret, och om de ger ett okej intryck välkomnas de fram till elden för att värma sig. Slavhandlarna vill gärna diskutera ett samarbete för att komma vidare på sin resa, men Vimcents snålhet kan göra det svårt.
- Rollpersonerna kan lära sig mycket om världen vid lägerelden. Följet

har varit på många olika platser i världen och kan säkert peka ut intressanta ställen att besöka för rollpersonerna om de spelar sina kort rätt. Andra storstadszoner, gömda fornbunkrar eller varför inte till och med ett av Genlabben?

- Några av slavgrisarna sliter sig loss från sina bojor och försöker springa mot skogsbrynet. Deras fångvaktare sätter iväg efter dem och vill naturligtvis stoppa dem utan att skada dem allt för mycket. Vad gör rollpersonerna?
- Slavhandlarna försöker sälja en eller ett par slavar till rollpersonerna. De är inte billiga, men kanske är det värt det ändå?
- En rollperson som pratar med Scorpio lär sig nog snabbt att det inte är några sinnesslöa djur han har att göra med utan fullt kapabla individer. Scorpio försöker övertala rollpersonerna att hjälpa slavarna. Eftersom han väntar sig att bli förråd när som helst har han inga som helst problem med att förekomma detta och själv stå för förräderiet (om det gynnar hans vänner).
- För mer uppslag, se sidan 9. Där sätts sektorn samman med zonen som helhet.





ZONSEKTOR 3: DEN MÖRKA SKOGEN

I den snåriga, labyrintlika skogen når solens strålar knappt ner till marken ens mitt på dagen. En vis zonstrykare vet att hålla sig borta – området kryllar av gastar.

ÖVERSIKT

Denna mörka och svårgenomträngliga skog är hem åt en zongaststam. De är territoriella och driver vildsint bort alla inkräktare.

Gastarna är mycket vidskepliga och tillber en artefakt från forntiden som de är säkra på kan skydda dem från allt ont. Deras ledare är inte alls en zongast, utan en bortkommen mutant från en närbelägen boplatz.

Speltekniskt lämpar sig denna miljö bättre om den får sträcka sig över ett antal zonsektorer. Det är en stor skog, trots allt.

PLATSER

Tät skog: Mörk, tät skog som ser ut att ha stått orörd genom undergången. Trädens stora kronor stoppar nästan allt ljus, och snåriga buskar täcker marken. Även den mest bevandrade zonstrykare kan hamna vilse här...

När gruppen försöker leta sig fram genom den mörka skogen slår de först för Leda vägen. Varje extra framgång kan ge **+1** på följande tabell (slå **T6**). Varje gång rollpersonerna misslyckas

med att ta sig dit de vill slår de om på tabellen – men för varje försök får de **+1** på sitt slag (ackumuleras).

SLUMPTABELL, T6

1 - 3. Gruppen irrar runt i en halvtimme.

4. Zongastar överfaller gruppen!

5. Någon går i en fälla!

6+. Gruppen tar sig dit den vill.

Se nedan, under händelser i spel för exempel på överfall och fällor.

Templet: I en avlägsen del av skogen står en halvt förfallen gammal lada. Zongastarna har överöst den med heliga symboler, prydnader och offer av olika slag. Inuti byggnaden förvarar de sin allra mest prisade artefakt – den pipande metalldetektorn, som de självklart inte har en aning om hur den faktiskt fungerar.

SITUATIONEN

Zongastarna i sektorn håller sig oftast inom sin skog, men ger sig ibland ut i områdena omkring för att samla skrot och annat som de inte kan hitta i skogen. De livnär sig mest på jakt och skogen kryllar av deras listiga fällor som, trots att de är gjorda för att fånga vilda djur, även kan snärja en oförsiktig mutant.

Stammen lever ett relativt fredligt liv under sin härskare, Amadeus. Den senare är dock inte säker på att han vill framleva sitt liv bland Zongastarna utan stannar mest för att han är rädd för

förändring och är säker på att han skulle gå vilse om han försökte smita. Dessutom oroar han sig lite för hur stammen skulle reagera om han gav sig av – han vill inte såra dem.

INVÅNARE

Zongastarna följer samma mall som de i *Bok 2: Zonen*. De gillar inte inkräktare som stör deras fridfulla skog och rotar runt bland deras heliga symboler, men de är inte ondare än någon annan i zonen. I första hand försöker de driva bort rollpersoner som tar sig in på deras område.

Amadeus, utstött mutant och zongastarnas ledare. Amadeus förrade sig för några år sedan in på gastarnas territorium av misstag. Han lyckades med hjälp av list och sin mutation få dem att se honom som någon sorts religiös fadersfigur.

Nu klär sig Amadeus precis som zongastarna i lagervis med bylsiga kläder, men han täcker inte ansiktet och har en orange konformad plashatt på huvudet.

Han har med tiden lärt sig att förstå stammens märkliga dialekt.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 3, KYL 3, SKP 4, KNS 4

Färdigheter: Manipulera FV1

MUTATION: Patokinesi (3 MP)

UTRUSTNING: Strutformad hatt i orange plast, två rökgranater

FÖREMÅL & FÖRNÖDENHETER

Utöver metalldetektorn och rökgranaterna kan det finnas någon eller några artefakter i skogen. Zongastarna livnär sig mest på jakt och den mesta mat de har är antagligen lite för rötskadad för de flesta mutanter. Vatten dricker de ur skogens många små bäckar och gölar, vilket sannolikt inte heller är något som är speciellt lämpligt.

De har primitiva vapen – slungor, pilbågar, och både långa skrotspjut och mindre kastspjut.

HÄNDELSER I SPEL

Rollpersonerna ger sig in i skogen på genomresa eller av andra skäl.

- En av rollpersonerna är på väg att vandra rakt in i en av zongastarnas fällor. Misslyckas han med ett slag för SPEJA utsätts han för fällans effekt. Exempel på fällor som kan användas:
 - Fallgrop: en djup, övertäckt grop. Fallet kan tillfoga skada och det kan vara svårt att ta sig upp ur gropen.
 - Fångstsnara: en snara dras åt runt rollpersonen och hissar upp honom, fastbunden högt upp i träden. Någon måste klättra upp och rädda honom.
 - Spjutfälla: vassa spjut skadar rollpersonen.
- Zongastarna anfaller. De inleder striden på kort avstånd och överöser rollpersonerna med projektiler. Om de möter motstånd flyr de snabbt in i skogens mörker.
- Rollpersonerna hittar gastarnas tempel just när en högtidlig ritual utspelar sig, ledd av Amadeus. Stammens medlemmar åmar och kråmar sig framför den pipande metalldetektorn.
- Rollpersonerna fångas in eller besegras i strid och förs till Amadeus. Han avslöjar sitt sanna jag och ber dem att rädda honom, men utan att förarga zongastarna.
- För mer uppslag, se sidan 9. Där sätts sektorn samman med zonen som helhet.



ZONEN I SPEL

Det här avsnittet handlar om hur zonen som helhet och de tre zonsektorerna kan vävas samman till en lite större helhet.

SITUATIONEN

Slavhandlarna, med Vincent i spetsen, anlände till zonen för några dagar sedan. De vill passera tunneln, men Vincents snålhet har gjort relationen mellan dem och tullarna ansträngd. Samtidigt är tunnelfolket i stort behov av krubb och nya pryglar.

Sedan några år tillbaks undrar tunnelfolket vad det egentligen var som hände med deras vän Amadeus. En dag var han bara försvunnen, och just som de hittat en mäktig artefakt som verkade leda vägen mot skatter på något sätt... den tog han också med sig när han försvann.

Ingen av grupperingarna vill egentligen ha någon typ av konflikt, men situationen är besvärlig.

Rötnivåer: Rötnivåerna bör genomgående vara ganska låga i zonen. Det är minorna som är faran här.

HÄNDELSER I SPEL

Rollpersonerna anländer till zonen längs den gamla motorvägen som är den överlägset smidigaste och säkraste passagen genom ödemarken. Antagligen stöter de på slavhandlarna eller tunnelfolket först.

- Vincent ber rollpersonerna att förhandla för slavhandlarnas räkning också. Han nämner inget om sin egen konflikt med tullarna, vilket kan komma som en besvärlig överraskning.
- Slavhandlarna ber rollpersonerna att försöka hitta en alternativ väg över åsen. De pekar på forntornet och säger att där, där borta kanske det är lättare...
- Zongastarna gör en liten räd mot slavhandlarnas läger men drivs bort ganska enkelt. Kanske lyckas de stjäla något. Stämningen blir dock allt mer oroad – tänk om de kommer tillbaka i större nummer? Gastarna är ju kända för att äta vettigt folk!
- Om rollpersonerna kommer på bättre fot med tunnelfolket kan någon nämna mysteriet med Amadeus och den försvunna artefakten.
- Någon berättar att de sett märkliga resta stenar ute i skogen. Där måste det garanterat finnas fynd från förr! Kanske kan de också spekulera i att Amadeus var på jakt efter dessa skatter (sant eller falskt?).
- Båda slavhandlare och tullare är säkert intresserade av att veta mer om rollpersonernas Ark – vad är de villiga att berätta?
- Alla de händelser som listas under respektive sektor kan självklart också användas.

NYA HOT OCH FÖREMÅL

Här beskrivs alla regeltekniska nyheter.

NYTT MONSTER: ZONSKATOR (±0)

Anskrämliga svart-beigea kråkfåglar med en förkärlek för allt som blänker eller inte sitter fast. Se skrotkråkor i Bok 2: Zonen, men med följande tillägg:

SPECIAL: När skatflocken lyckas med en attack och gör skada kan den norpa med sig ett valfritt föremål istället för att tillfoga trauma.

NYTT FENOMEN: JÄTTEMINFÄLT (+1)

Ett enormt minfält från forntidens krig täcker sektorn. Minorna är utplacerade med stor list och är svåra att upptäcka.

EFFEKT: Minfältet täcker en hel sektor. Det kan, liksom rötan, beskrivas i nivåer:

0. Inga minor finns här.
1. Varje timme i sektorn måste rollpersonen lyckas med ett slag för Speja eller trampa på en mina.
2. Ett slag för Speja måste slås varje minut.

Misslyckas slaget för Speja har rollpersonen trampat på en mina och utlöser en explosion med sprängverkan 10.

NY TYP AV DJURMUTANT: GRIS

Grisarnas klan föddes upp på ett Genlab, men dessa individer har på något sätt undkommit fångenskapen.

SPELDATA, GRIS

Bästa GE: SKP

Djurförmågor: Nattsyn, Rovattack, Grävare, Liten eller Stor, Växtätare, Sjätte sinne.

Labbnamn: Grisar döps efter stjärntecknens symboler, på latin. Exempel: Gemini 74, Libra 66. Eftersom det bara finns tolv varianter att tillgå har grisar ofta höga siffror i sina namn.

För att återhämta förlorad Instikt måste grisar böka runt i gyttjan en stund.

NY ARTEFAKT: METALLDETEKTOR

En lång metallpinne med diverse handtag och knappar. I den ena änden sitter en cirkelformad mojang.

Effekt: Kräver ett batteri (artefakt). Med hjälp av metalldetektorn kan en mutant ta sig igenom ett minfält (-1 på minfältets nivå). Låter också en zonstrykare hitta dubbelt så många patroner när han använder bonus-effekten för **Leda vägen**.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi +T6

NYTT VAPEN: KASTSPJUT

Ett kortare, ganska lätt spjut som lämpar sig både för närstrid och att kasta.

BONUS: +2

SKADA: 1

RÄCKVIDD: Armslängd/kort vid kast

KOMMENTAR: Hemmabygge

TACK OCH SÅ

Tack till Fria Ligan för det fina spelet och till forumet för trevlig stämning och inspiration.

Ursprungsbilder från:

Lantmäteriet

- Kartan

Wikipedia

- Tunneln
- Stjärntecknet

Photobucket

- Lagerelden
- Skogen
- Vraket