

FRIA LIGAN

MULTANT

ÅR NOLL



AVANCERADE REGLER

När någon ställer sig i din väg har du ibland inget annat val än att få honom att flytta på sig. Flera av färdigheterna i *Mutant: År Noll* låter dig påverka andra personer, via manipulation, hot eller naket våld. När någon vill knäcka dig, och du vill knäcka honom lika mycket, har vi en konflikt.

Konflikter tär hårt på din rollperson och kan sluta med döden. Innan du ger dig in i en konflikt ska du alltid fråga dig: Är det värt det?

RUNDOR & INITIATIV

En konflikt startar när du försöker **MANIPULERA**, **SKJUTA**, **SLÅSS** mot eller **MUCKA** med någon – eller när någon annan gör samma sak mot dig. Då är det dags för ett *initiativslag*. Slå det innan någon rullar tärning för sin färdighet.

INITIATIVSLAG

Slå varsin **T6** och addera aktuellt värde i Kyla. Inga färdigheter används och du kan inte pressa slaget. Den som slår högst får agera först. Slår ni lika får slumpen (valfritt omodifierat tärningslag) avgöra. När ni båda har agerat varsin gång är rundan slut, och en ny runda börjar. Turordningen behålls konflikten ut - initiativslag slås bara i den första rundan av en konflikt.

Mutationer och talanger: Mutationen Hyperreflexer och flera talanger kan påverka ditt initiativslag.

Tidsåtgång: I spelets värld kan en runda motsvara mellan ett tiotal sekunder och flera minuter, beroende på omständigheterna och vilka färdigheter som används.




FLER I KONFLIKTEN

Kanske har du din flock på din sida i konflikten. Kanske har fienden också sällskap. Alla individer som vill lägga sig i striden slår varsitt initiativslag. Resultaten skapar en turordning som ni följer konflikten ut. Skriv ner era initiativslag så att ni inte glömmer. Vid lika slag avgörs varje tvist av slumpen, som ovan.

Grupper av SLP: För grupper av SLP med identiska speldata räcker det att SL slår ett gemensamt initiativslag för hela gruppen, som sedan agerar på samma plats i rundans turordning. I vilken turordning de agerar sinsemellan avgör SL.

FÖRÄNDRA INITIATIV

Du slår aldrig om ditt initiativslag under en konflikt, men du kan öka ditt initiativvärde på flera olika sätt:

- ▣ Använda mutationen Hyperreflexer.
- ▣ Spendera extra  som du rullar när du SLÅSS eller SKJUTER.

Det nya värdet gäller från och med nästa runda, och kan alltså kasta om turordningen i alla kommande rundor.

EXEMPEL

Krin, Nafta, Marl och Silas passerar ett förfallet tivoli i Zonen. Plötsligt anfaller en skara zongastar! Dags att slå initiativ, T6 + KYL. SL slår 9 för zongastarna. Krin slår 8, Nafta 5, Marl 6 och Silas 7. Men Krin har Hyperreflexer och väljer att aktivera mutationen. Hennes initiativvärde ökar till 13, vilket innebär att hon agerar först.

HANDLINGAR & MANÖVRER

När det är din tur i rundan får du utföra en *handling* och en *manöver*, alternativt två manövrer.

En handling kan vara att:

- ▣ Slå för en färdighet.
- ▣ Använda en mutation.

En manöver är något du gör under en konflikt som inte kräver ett tärningsslag. Manövrer lyckas alltid automatiskt. En manöver kan vara att:

- ▣ Förflytta dig mot en fiende (sid 4).
- ▣ Söka skydd (sid 15).
- ▣ Plocka upp ett föremål ur packningen.
- ▣ Plocka upp ett föremål från marken.
- ▣ Dra ett vapen.
- ▣ Sikta med ett skjutvapen (nedan).
- ▣ Ladda om ett skjutvapen (nedan).
- ▣ Använda ett föremål.
- ▣ Hoppa in i ett fordon (sid 23).
- ▣ Starta ett fordon.

I EN RUNDA KAN DU:

- ▣ Utföra en handling och en manöver
...eller...
- ▣ Utföra två manövrer

HJÄLPA ANDRA

Om du hjälper en annan rollperson eller SLP ersätter detta din egen handling i rundan. Du kan dock utföra en manöver medan du hjälper någon annan. Du kan läsa mer i kapitel 3 i *Bok 1: Mutanten*.

BLANDA HANDLINGAR

Mutant: År Noll gör inte skillnad på olika typer av konflikter. Inget hindrar att du till exempel **SKJUTER** mot någon i första rundan, försöker **MANIPULERA** honom till att ge upp i runda två, och sedan **SKJUTER** mot honom igen i runda tre. Du väljer fritt vilken färdighet du vill använda.



MUTATIONER

Att aktivera en mutation räknas normalt som en handling. Du kan alltså inte aktivera en mutation och använda en färdighet i samma runda. Vissa mutationer bryter dock mot denna regel:

Reaktiv effekt: Att aktivera en mutation med reaktiv effekt tar ingen tid alls, det räknas varken som en handling eller en manöver. Ofta handlar det om förmågor som kan skydda dig mot skada.

Förstärkande effekt: En annan sorts mutation är den förstärkande. Den aktiverar du samtidigt som du använder en färdighet, för att öka effekten av färdigheten. Att aktivera en förstärkande förmåga räknas inte heller som en handling eller manöver i sig - men det måste ändå ske vid din tur i rundan.

TALANGER

Vissa talanger, till exempel Snabbdragare, låter dig bryta mot de normala reglerna för handlingar och manövrer. Läs mer om talanger och deras effekter i kapitel 4 av *Bok 1: Mutanten*.

EXEMPEL

*Rollpersonerna agerar i striden mot zongastarna. Krin kastar sig i skydd och drar sitt skrotgevär (två manövrer). Marl rusar dödsföraktande mot fienden (två manövrer på förflyttning). Nafta drar sitt vapen och retirerar (en manöver och en handling). Silas tar skydd och försöker **MANIPULERA** fienden till att sluta skjuta (en manöver och en handling).*

AVSTÅND & FÖRFLYTTNING

I konflikter delas avståndet mellan dig och fienden in i fem steg:

Armslängd: Helt intill.

Nära: Några steg bort.

Kort: Upp till 20–30 meter.

Långt: Upp till ett par hundra meter.

Distans: Så långt du kan se i zondiset.

AVANCERA & RETIRERA

För att förflytta dig mot eller bort från en fiende använder du manövrer. Att komma en avståndskategori närmare eller längre bort från fienden kräver en



GRUPPSLAG FÖR SLP

Grupper av **SLP** som samarbetar kan anfalla med ett enda, gemensamt tärningsslag i stället för att slå för separata anfall. Det fungerar som hjälp (sid 54) - varje person som hjälper till ger modifikation **+1** i attacken. Detta underlättar för **SL**.

manöver, så länge du börjar och slutar på kort avstånd eller närmare. Bortom kort avstånd krävs det två manövrer i direkt följd för att förflytta dig en avståndskategori (vilket betyder att du inte samtidigt kan utföra en handling). Mutationer och artefakter kan göra att du kan förflytta dig snabbare än normalt.

Mutationer och artefakter kan göra att du kan förflytta dig snabbare än normalt. Fordon fördubblar till exempel din förflyttning - varje manöver du lägger på förflyttning räknas som två. Se fordonsreglerna på sidan 23 för detaljer.

FÖRFLYTTNING

ATT GÅ FRÅN	TILL	KRÄVER
Nära	Armslängd	En manöver
Kort	Nära	En manöver
Långt	Kort	Två manövrer

FLY FRÅN KONFLIKTEN

Om en strid går dig emot är det bättre att fly och överleva än att kämpa in i döden. Om du vill lämna konflikten direkt slår du för färdigheten **FLY** - ett lyckat slag betyder att du lyckas komma undan på något sätt, och konflikten är över. Du kan inte använda slaget till att ta dig förbi en fiende - du måste fly tillbaka i samma riktning som du kom ifrån.

SL kan ge dig en modifikation på slaget beroende på hur svår terrängen är att gömma sig i. Även avståndet till närmaste fiende spelar in, se tabellen intill.

FLY FRÅN KONFLIKTEN

AVSTÅND	MODIFIKATION
Armslängd	-2
Nära	-1
Kort	0
Långt	+1
Distans	Inget slag behövs

Notera att det räcker med ett lyckat slag för att ta dig undan - lyckas du **FLY** är du ute ur konflikten. Notera också att du inte ska slå om du är på distans, då kommer du undan automatiskt.

Misslyckas slaget blir du så ansatt av fienden att du inte tar dig undan - du blir kvar på samma avstånd. **SL** kan också låta något mer missöde drabba dig. Du kan försöka **FLY** igen i nästa runda.

EXEMPEL

Avståndet mellan rollpersonerna och zongastarna är kort. För att komma fram under konfliktens första runda måste Marl använda två manövrer. I rundan efter kan han angripa dem i närstrid. Hade han haft ett skrotspjut (som kan användas på nära håll) hade han kunnat anfalla redan i första rundan.

Nafta vill lämna striden, vilket betyder att hon måste slå för att fly. Eftersom avståndet till fienden är kort slipper hon modifikation.

ANNAN FÖRFLYTTNING

Det finns förstås andra typer av förflyttning i en konflikt utöver att reti-

rera, avancera eller fly från striden. I dessa fall får **SI** bedöma handlingen och vad du vill uppnå. Att springa en kort bit utan hinder, till exempel för att söka skydd, är en manöver. Om förflyttningen är svårare att klara av, till exempel att du rusar för att hinna fram till ett fornvapen på marken en bit bort eller för att kasta dig in genom en bunkerport som är på väg att stängas, måste du klara ett slag för att **FLY** för att lyckas.

BAKHÅLL & SMYGATTACKER

Nyckeln till att vinna en konflikt är ofta att angripa när fienden minst anar det. Det finns flera olika sätt att uppnå detta.

Överraskning: Om du anfaller på ett sätt som **SI** bedömer vara överraskande får du addera **+3** på ditt initiativslag.

Smygattack: När du tassar fram mot någon och anfaller obemärkt kallas det en smygattack. Slå först för att **SMYGA**. Du får en modifikation som beror på hur nära du går - se tabellen intill. Om du vill anfälla i närkamp måste du som regel komma inom armlängdsavstånd. Om du misslyckas blir du upptäckt på ditt startavstånd - slå initiativ. Om du lyckas får du en fri handling (men ingen manöver) innan ni slår initiativ. Fienden får använda reaktiva mutationer för att försvara sig mot din fria handling.

Om flera personer vill utföra en smygattack tillsammans måste alla slå separata slag för att **SMYGA**. Om ett eller flera slag misslyckas blir angriparna upptäckta och alla måste slå för initiativ normalt.

Bakhåll: En särskild typ av smygattack är ett bakhåll - att ligga och lurpassa på en fiende och angripa när han passerar. Alla som deltar i bakhållet slår för att **SMYGA** precis som ovan, men med modifikation **+2** eftersom det är offret och inte angriparen som rör på sig.

Sjätte sinne: Notera att djurförmågan Sjätte sinne kan användas för att upptäcka smygattacker och bakhåll.



SMYGATTACKER & BAKHÅLL

AVSTÅND	MODIFIKATION
Armslängd	-2
Nära	-1
Kort	0
Långt	+1
Distans	+2



SOCIALA KONFLIKTER

Till konflikter utan våld använder du normalt färdigheten **MANIPULERA**, men krossare kan även **MUCKA**.

FÖRHANDLINGSPOSITION

För att du ska kunna **MANIPULERA** eller **MUCKA** med någon måste du kunna prata med motparten, och det du vill uppnå måste vara rimligt. Om **SI** tycker att så är fallet bedömer hon din *förhandlingsposition* och ger dig en modifikation därefter.

Var och en av dessa faktorer ger dig modifikation **+1**:

- Du har fler personer på din sida.
- Det du önskar kostar inte motparten något.

- o Motparten är har tagit trauma.
- o Du har hjälpt motparten tidigare.
- o Du lägger fram din sak mycket väl (sl:s bedömning).

Var och en av dessa faktorer ger dig modifikation **-1**:

- o Motparten har fler personer på sin sida.
- o Du ber om något dyrbart eller riskabelt.
- o Motparten har inte något att vinna på att hjälpa dig.
- o Ni har svårt att förstå varandra.
- o Avståndet mellan er är kort eller längre.

PÅVERKA GRUPP

När du vill **MANIPULERA** eller **MUCKA** med en hel grupp riktar du oftast handlingen mot gruppens ledare eller talesperson. Kom ihåg att du får **-1** om motparten har fler på sin sida än du. Om du når en överenskommelse med ledaren, eller bryter honom, följer resten av gruppen oftast efter. Finns ingen given ledare är det svårare – då agerar alla på motsidan individuellt.

AVSTÅND

För att **MANIPULERA** eller **MUCKA** med någon behöver du normalt vara nära – men om det är rimligt i situationen kan dessa handlingar användas på kort avstånd eller till och med på långt håll. **sl** kan ger dig en negativ modifikation om hon bedömer att avståndet försämrar din förhandlingsposition (ovan).

PRYLAR


Vissa prylar – särskilt artefakter – kan ge dig prylbonus till att **MANIPULERA** eller **MUCKA** med någon.

EXEMPEL

*Silas försöker **MANIPULERA** zongastarnas ledare. **sl** bedömer att hans förhandlingsposition är dålig – i skottlossningen har zongastarna svårt att höra honom, de har svårt att förstå hans språk, och de har inget direkt att vinna på att lyssna. **sl** ger Silas modifikation **-3**.*

EFFEKTER

När du lyckas **MANIPULERA** någon betyder det oftast att motparten gör som du vill – men kräver någon form av motprestation. **sl** bestämmer vad motprestationen är, men det måste vara rimligt att du kan utföra den. Det är upp till dig att acceptera avtalet eller avstå.

Bonuseffekter: För varje extra  du slår får du välja en av dessa effekter:

- o Du bryter ner motparten. Han tar en poäng tvivel (sid 13). Kan väljas flera gånger. Om han blir bruten ger han med sig utan motprestation.
- o Du sätter skräck i honom. Han tar en poäng stress (sid 13). Kan väljas flera gånger. Om han blir bruten ger han med sig.

Mucka: Färdigheten **MUCKA** har andra effekter. Se kapitel 3 i *Bok 1: Mutanten*.

NÄRSTRID

När du anfaller i närstrid slår du för att **slÅSS**. Närstrid sker normalt på armlängds avstånd. Med vissa vapen – till exempel ett skrotspjut eller en cykelkedja – kan du anfalla från nära avstånd.

EFFEKTER

När du lyckas med att **slÅss** tar offret vapenskada (nedan). För varje extra ☢ du slår utöver den första får du välja en bonuseffekt:

- ☐ Du gör ytterligare en poäng i skada. Du kan välja denna effekt flera gånger, om du slår flera ☢.
- ☐ Du sätter skräck i fienden. Han tar en poäng stress.
- ☐ Du ökar ditt initiativvärde med 2, från och med nästa runda.
- ☐ Fienden tappar ett vapen eller annat föremål. Du väljer vilket. Att ta upp ett tappat föremål kräver en manöver (sid 3).
- ☐ Du håller fast fienden, genom att klänga på honom eller pressa honom mot marken. Se fasthållning, nedan.
- ☐ Fienden faller omkull eller knuffas bakåt, till exempel över ett stup.

PARERA

Om du blir angripen i närstrid kan du välja att *parera*. Du slår då också för att **slÅss**. Ni rullar era tärningar samtidigt, och jämför resultaten. För varje ☢ du slår, välj en bonuseffekt:

- ☐ Du slår ut en av angriparens ☢. Får han noll ☢ kvar missar hans attack.
- ☐ Du ökar ditt initiativvärde med 2 från och med nästa runda.
- ☐ Du slår vapnet ur händerna på angriparen.



SLAGTRÅ MED SPIKAR



SKROTYXA

- ☐ Du fäller angriparen till marken.
- ☐ Du får in en motattack på angriparen som gör vapenskada. Du kan inte öka skadan genom fler ☢.

Notera att du kan välja att få in en motattack stället för att stoppa fiendens attack. Det kan alltså sluta med att ni träffar varandra samtidigt.

Begränsningar: Det finns flera begränsningar för möjligheten att parera:

- ☐ Du måste deklarera att du parerar innan fienden rullar sina tärningar.
- ☐ Om du parerar förlorar du din nästkommande handling, alltså i pågående runda om du inte har agerat ännu och i nästa runda om du redan har agerat. Du behåller dock din manöver.
- ☐ Du kan bara parera en attack per runda. Om du parerar och blir angripen igen i samma runda kan du inte parera på nytt.
- ☐ Om angriparen har ett vapen i händerna och du själv saknar tillhygge får du modifikation -2 på ditt slag för att parera.

FASTHÅLLNING

Som bonuseffekt när du lyckas **slÅss** mot en fiende kan du välja att hålla fast

honom, genom att klänga på honom med klor och tänder eller använda din tyngd för att pressa honom mot marken.

För att komma loss måste fienden lyckas **slåss** mot dig, alternativt aktivera en förmåga som ger dig skada. Innan han gjort det kan han inte utföra någon annan handling, och inga manövrer.

Medan du håller fast fienden kan inte heller du göra annat än att **slåss** eller använda en förmåga mot honom.

EXEMPEL

Marl kastar sig över en zongast. Zongasten vill parera. Marl slår två ☢ och zongasten en ☢ och den väljer att slå ut en av Marls ☢. Marls attack lyckas men han får inte välja någon bonuseffekt. Marl slåss med bara händerna och zongasten tar alltså 1 i skada (vapenskada för obeväpnad attack). Eftersom zongasten parerade måste han avstå sin nästa handling.

STRID PÅ AVSTÅND

När du anfaller någon på avstånd slår du för färdigheten **skjuta**. Du behöver ett avståndsvapen, om så bara en sten att kasta. Tabellen på sid 106 anger vapnets räckvidd, alltså det maximala avstånd som vapnet kan användas på.

Skydd: Du kan inte parera avståndsattacker. I stället gör du klokt att söka skydd (sid 15) när kulorna börjar vina.

MODIFIKATION

När du **skjuter** mot någon är det svårare att träffa ju längre bort målet befinner sig. På



SKROTPISTOL

kort avstånd får du modifikation **-1** och på långt avstånd får du **-2**. På armlängdsavstånd får du **-3**, eftersom det är svårt att få korn på en fiende i närstrid. Detta gäller inte om du **skjuter** mot försvarslösa eller helt omedvetna fiender.

SKJUTA PÅ AVSTÅND

AVSTÅND	MODIFIKATION
Armlängd	-3*
Nära	-
Kort	-1
Långt	-2

*Gäller ej försvarslösa fiender

SIKTA NOGA

Innan du **skjuter** mot någon kan du använda en manöver till att sikta noga. Det ger dig en modifikation **+1** till slaget. Om du dessutom har ett skydd (nedan) att luta dig mot ökar bonusen till **+2**. Du måste sikta och **skjuta** i samma runda – du kan inte spara bonusen till en senare runda. Du kan inte sikta mot en fiende på armlängdsavstånd som är medveten om dig – han är för nära för att du ska få korn på honom.

OMLADDNING

Hemmabyggda skjutvapen laddas normalt med en patron åt gången. Varje gång du har avlossat ett skott måste du ägna en manöver åt att ladda om vapnet innan du kan skjuta igen. Även pilbågar och slungor måste förberedas med en manöver innan de kan avlossas på nytt.

Magasin: Artefakter kan ha magasin med flera patroner som låter dig skjuta gång på gång utan att ladda om. Du behöver inte räkna hur många patroner som finns i magasinet – räkna med att de räcker striden ut. Hur många patroner du har totalt måste du förstås hålla ordning på.

Flerpipiga vapen: Det finns också vapen, både artefakter och hemmabyggen, som har två eller fler pipor som laddas med en patron var. Du kan bara



SKROTGEVÄR

avfira en pipa åt gången, men du behöver inte ladda om förrän alla piporna har avfyrats.

EXEMPEL

Krin har sökt skydd bakom ett bilvrak och ska skjuta mot en zongast med sitt skrotgevär. Först siktar hon noga (en manöver), vilket ger henne modifikation +1. I nästa runda vill hon skjuta igen. Då kan hon inte sikta noga, eftersom hon måste använda sin manöver i den rundan till att ladda om.

KALIBER

I spelets grundutförande gör vi för enkelhetens skull ingen skillnad mellan patroner av olika typ och kaliber – alla patroner går att använda i alla vapen. För den som önskar lite mer realism indelas patroner i tre typer: pistol, gevär och hagel. Den som tillverkar ett skrotvapen måste bestämma vilken typ av ammunition det är gjort för. När det gäller artefakter är det uppenbart. Spelmarkerna för patroner har olika symboler för de olika ammunitionstyperna – se bilderna intill.

GEVÄR



HAGEL



PISTOL



EFFEKTER

När du **SKJUTER** mot någon och träffar tar offret vapenskada. För varje extra ☢ du slår (utöver den första) får du även välja en bonuseffekt:

- ☐ Du gör ytterligare en poäng i skada. Denna effekt kan väljas flera gånger.
- ☐ Du tvingar fienden att hålla huvudet nere. Han tar en poäng stress.
- ☐ Du ökar ditt initiativvärde med 2, från och med nästa runda.
- ☐ Fienden tappar ett vapen eller annat föremål. Du väljer vilket.
- ☐ Fienden faller omkull eller knuffas bakåt, till exempel över en kant.

EXEMPEL

Krin SKJUTER mot en zongast igen och slår två ☢. Skrotgeväret har vapenskada 2. Hon väljer att lägga sin extra ☢ på att öka skadan. Zongasten tar 3 i skada.

AUTOMATELD

Vissa ovanliga artefakter kan avfyra helautomatiska skottsälvor. När du avfyrar ett sådant vapen slår du som vanligt för att **SKJUTA**. Du kan också pressa slaget på normalt sätt – med skillnaden att det kostar dig en till patron.

Du kan därefter välja att fortsätta skjuta automateld genom att fortsätta

pressa ditt slag, om och om igen tills du inte vill skjuta mer. Varje gång du pressar slaget kostar det dig en patron. Som vanligt riskerar både vapnet och du själv att skadas varje gång du pressar (se kapitel 3).

Du kan pressa ditt slag hur många gånger du vill tills dina patroner är slut eller tills du eller vapnet kollapsar.

Flera mål: När du **SKJUTER** automateld kan du rikta dina pressade slag – inklusive det första – mot ett nytt mål. Den första ☢ du rullar för ett nytt mål ger vapenskada på det målet. Ytterligare ☢ för samma mål ökar skadan ett steg.

EXEMPEL

Skrotskallen Nafta har kommit över en dyrbar forntida automatkarbin. Hon öppnar eld mot en zongast och rullar två grundtärningar (hon har KVL 2), två färdighetstärningar (FV 2 i att SKJUTA) och tre pryltärningar (för vapnet). Det första slaget ger inga ☢, men en pryltärning visar ✨. Nafta pressar slaget, trots att hon vet att det skadar vapnet. Hon använder en patron till och slår om sex tärningar (alla utom den som visade ✨). Nu slår hon två ☢ och ingen ☹ eller ✨! Zongasten träffas och faller till marken.

Men Nafta mejar vidare mot en annan zongast – hon pressar slaget igen. Hon använder ytterligare en patron och slår om de fyra tärningar som nu varken visar ☢ eller ✨. Hon slår nu en till ☢. Hon har tre tärningar kvar som hon skulle kunna pressa, men väljer att nöja sig. Två fiender är



SKROTGEVÄR

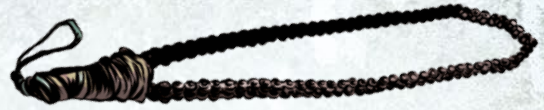
träffade, men Nafta har förbrukat tre patroner och automatkarbinens bonus är sänkt till +2. Efter striden kan hon reparera vapnet genom ett lyckat slag för att MECKA. Om slaget lyckas återställs automatkarbinens bonus till +3. Om slaget misslyckas sänks bonusen permanent till +2.


VAPEN


Vapen ökar din effektivitet i närstrid, och är direkt nödvändiga för strid på avstånd. Här intill finns listor över vanliga vapen som skrotskallar kan bygga och som du kan byta till dig i Arken. Bättre vapen från den gamla tiden kan du hitta ute i Zonen – om du har tur.

Bonus anger hur många pryltärningar du får rulla när du använder vapnet. Kom ihåg att prylbonusen kan sänkas om du pressar ditt slag – bonusen mins-

CYKELKEDJA



kar då med ett för varje  du slagit. Om prylbonus når noll är vapnet trasigt och måste lagas av en skrotskalle.

Skada anger hur mycket skada fienden tar om du lyckas med din attack. Slår du extra  kan du öka skadan.

Räckvidd anger det maximala avståndet på vilket vapnet kan användas.

Hemmabyggen kan byggas av skrotskallar. Bonus och skada för dessa är normalvärden – lyckade hemmabyggen kan få högre värden. Skjutvapen kan också få flera pipor så att de kan avlossas flera gånger utan att laddas om (nedan).



SKROTSPJUT

NÄRSTRIDSVAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Obeväpnad	-	1	Armslängd	-
Tillhygge	+1	1	Armslängd	-
Cykelkedja	+1	1	Nära	-
Knogjärn	+1	1	Armslängd	Hemmabygge, lätt vapen
Skrotkniv	+1	2	Armslängd	Hemmabygge, lätt vapen
Slagträ	+2	1	Armslängd	Kan hittas i Zonen
Slagträ med spikar	+2	2	Armslängd	Hemmabygge
Huggare	+2	2	Armslängd	Hemmabygge
Skrotspjut	+1	2	Nära	Hemmabygge
Skrottyxa	+1	3	Armslängd	Hemmabygge, tungt vapen

AVSTÅNDSVAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Kastad sten	-	1	Kort	-
Slunga	+1	1	Kort	Hemmabygge, lätt vapen
Pilbåge	+1	1	Lång	Hemmabygge
Skrotpistol	+1	2	Kort	Hemmabygge
Derringer	+1	1	Nära	Hemmabygge, lätt vapen
Skrotgevär	+1	2	Lång	Hemmabygge
Eldkastare	+1	2	Nära	Hemmabygge, tungt vapen
Skrotkanon	+1	4	Lång	Hemmabygge



ELDKASTARE

Lätta vapen räknas bara som ett halvt föremål i din utrustningslista.

Eldkastare kräver en dos sprit för varje attack som utförs. Den som blir träffad fortsätter att brinna och tar ytterligare ett i skada varje runda tills han lyckas med ett slag för FLY. Varje försök är en handling.

Skrotkanoner är stora pjäser som knappt kan flyttas för hand. Varje attack kräver en sprängladdning med minst sprängverkan 6 (sid 21).

Artefakter: Speldata för vapen från den gamla världen finns på artefaktkort och samlat i tabellform i kapitel 6 i *Kampanjboken*.

TRAUMA

Det finns fyra typer av trauma i spelet. Varje typ sänker en av dina fyra grundegenskaper.

Skada: Blödande sår, krossade ben och utmattning. Sänker din Styrka.

Stress: Nervositet, oro och rädsla. Sänker din Kyla.

Förvirring: Oklarhet, konfundering och missförstånd. Sänker din Skärpa.

Tvivel: Ovisshet, misstro, besvikelse och sorg. Sänker din Känsla.

KRYSSA TRAUMA

Markera din rollpersons trauma i cirkelarna till vänster om rutan där du fyller i grundegenskapsvärdet.

Du kan få trauma på flera olika sätt:

- o **Av attacker.** När någon lyckas **SLÄSS** med dig eller **SKJUTA** mot dig tar du skada lika med vapenskadorna, plus ett för varje extra ☢ som angriparen använder till att öka skadan (ovan). Du kan ta tvivel eller stress när någon **MANIPULERAR** dig eller **MUCKAR** med dig (se kapitel 3 i *Bok 1: Mutanten*). Även mutationer kan ge trauma - vanligtvis 1 poäng per spenderat MP.
- o **Genom att slå** ☹ när du själv pressar ett tärningsslag. När du pressar får du en poäng trauma av den sort som är kopplad till den aktuella grundegenskapen för varje ☹ du slagit - skada för **STY**, stress för **KYL**, förvirring för **SKP** och tvivel för **KNS**. Det är inte bara negativt - ansträngningen kan utlösa dina inre mutantkrafter. För varje ☹ du slagit när du pressar ett slag får du också en mutationspoäng.
- o **Av Rötan.**

RUSTNING & SKÖLD

Effekten av rustning avgörs av *skyddsvärdet*. Du kan bara bära en rustning åt gången. När du tar skada från en fysisk attack rullar du ett antal pryltärningar lika med skyddsvärdet. För varje ☢ du slår minskar skadan med ett. Slaget är ingen handling och kan inte pressas.

Om någon skada tränger igenom rustningen kan dess skyddsvärde minska - för varje ☣ du slog minskar skyddsvärdet med ett. Om rustningen absorberade all skada har ☣ ingen effekt. Rustningar kan repareras som andra prylar.

Rustningar hjälper inte mot skada från köld, svält eller trauma som du orsakar dig själv när du pressar ett tärningsslag.



Sköldar: Skrotskallar kan bygga sköldar av vägskyltar, soptunnelock eller annat skrot. De fungerar likadant som rustningar och har normalt skyddsvärde 3. Du kan bära en sköld och en rustning, och slår då för båda när du blir skadad. Slå för skölden först.

Mutationer: Vissa mutationer kan skydda dig mot skador utan att någon tärning behöver rullas.

Naturligt pansar: Monster har ofta ett naturligt pansar. Det fungerar som rustning, med skillnaden att skyddsvärdet aldrig minskar - ☣ har alltså ingen effekt.

EXEMPEL

Marl träffas av ett slag som ger två poäng skada. Han har en skrotrustning med skyddsvärde 3. Han rullar tre pryltärningar. Det blir en ☢ och en ⚡. Han slipper en poäng skada, men rustningens skyddsvärde går ner till 2. Efter striden kan Nafta försöka laga den.

SKYDD

När du ger dig in i en eldstrid kan det rädda ditt liv att ta skydd bakom något – helst något hårt, som en mur eller ett bilvrak. Att ta skydd bakom något räknas som en manöver. Skydd har ett skyddsvärde och fungerar exakt som rustning – men hjälper bara mot avståndsattacker. Skydd skadas av ⚡ precis som rustningar. Skydd kan kombineras med rustning.

Sikta: Om du siktar (ovan) när du har ett skydd att ta stöd mot ökar din bonus för siktet till +2.



TYPISKA SKYDD

BARRIÄR	SKYDDSVÄRDE
Buskage	2
Möbel	3
Trädörr	4
Bildörr	5
Husvägg	6
Sandsäck	7



EXEMPEL

Krin ligger i skydd bakom bilvraket

(skyddsvärde 5). En skott träffar henne och ger ett i skada. Krin rullar fem pryltärningar för skyddet. Det blir en ☢ och Krin slipper skada. I nästa runda träffas Krin igen. Den här gången slår hon två ⚡ och ingen ☢. Krin skadas och vrakets skyddsvärde minskar till 3. Krin gör klokt i att hitta ett annat skydd (vilket tar en manöver).

BRUTEN

Om en grundgenskap når noll blir du bruten. Det innebär att du säckar ihop och tappar orken eller viljan att fortsätta. Exakt vad det innebär att vara bruten beror på vilken GE som kraschat:

Styrka: Din kropp är slagen sanslös, eller är lamslagen av smärta.

Kyla: Du får ett nervöst sammanbrott.

Skärpa: Din hjärna överbelastas och du kan inte tänka klart.

Tvivel: Du bryter ihop av sorg, vanmakt eller självömkan.

EFFEKT

När du är bruten (oavsett typ av trauma) kan du inte slå för några färdigheter, utföra handlingar eller aktivera mutationer. Du kan utföra en manöver per runda.

UPP IGEN

När du är bruten är det snabbaste sättet att komma på fötter igen att någon annan person lyckas VÅRDA dig.

Som regel måste du dock inte bli VÅRDAD för att repa dig. Om ingen VÅRDAT dig efter

T6 timmar repar du dig ändå, och återfår en poäng i den aktuella grundegenskapen.

När du är på fötter igen kan du återhämta resten av dina förlorade **GE**-poäng.

Kritiska skador: Om du är bruten av skada och därmed har tagit en kritisk skada, kan det finnas en risk att du dör om ingen **VÄRDAR** dig i tid. Läs mer nedan.

NÅDASTÖT

När du är bruten är du ett enkelt offer. En fiende kan då försöka ge dig en nådstöt och döda dig på fläcken, men måste klara ett slag för **KYL** (utan **FV**) - att döda i kallt blod är inte så lätt som man kanske kan tro. Samma sak gäller fallna fiender i ditt våld.

ÅTERHÄMTNING

För att läka trauma och få tillbaka förlorade **GE**-poäng krävs två saker:

- o Minst fyra timmars vila.
- o Någon typ av resurs, beroende på grundegenskapen.

Vilken resurs som krävs beror på vilken grundegenskap som ska läkas. Du kan till och med läka flera **GE** parallellt under samma viloperiod, så länge du har tillgång till de resurser som krävs. De är:

- o **Styrka:** Mat. Du återhämtar en poäng **STY** för varje ranson mat du äter.
- o **Kyla:** Vatten. Du återhämtar en poäng **KYL** för varje ranson vatten du dricker.
- o **Skärpa:** Minst fyra timmars sömn. Återställer all förlorad **SKP**.
- o **Tvivel:** För att återhämta en poäng **KNS** krävs en stunds närhet med en annan

mutant. Det kan vara ett samtal, en stunds delad tystnad vid lägerelden eller fysiskt kontakt. Det kan också vara ömhet och sexuellt umgänge. Återställer all förlorad **KNS**.

Resurserna som krävs för läkning av trauma går utöver ditt dagliga behov av mat, vatten och sömn (sid 19).

MUTATIONER

Det finns mutationer som låter dig läka trauma omedelbart. Detta kräver inget annat än att du har **MP** att spendera.

KRITISKA SKADOR

Att bli bruten är alltid illa, men att bli bruten av skada är särskilt farligt - det kan innebära döden. Så länge du inte är bruten motsvaras skadepoäng av blåmärken och mindre köttår - smärtsamt, men snabbt återhämtat av vila och lite föda för att ge dig ny energi (ovan). Men när din Styrka når noll tar du en kritisk skada. Slå **T66** på tabellen på nästa uppslag för att avgöra vilken din kritiska skada är. Skriv upp det på ditt rollformulär.

BRUTNA SLP

SLP blir brutna på samma sätt som **RP**. En **SLP** kan **VÄRDA** en **RP**, och vice versa. Däremot slås som regel ingen tärning när en **SLP** **VÄRDAR** en annan **SLP** - i stället avgör **SL** vad som händer. **SL** kan också fastslå att en mindre viktig **SLP** som blir bruten av skada helt enkelt är död.

KRITISKA SKADOR

T66	SKADA	DÖDLIG	TIDSGRÄNS	EFFEKT UNDER LÄKNING	LÄKNINGSTID
11	Tappar andan	Nej	-	Ingen.	-
12	Vimmelkantig	Nej	-	Ingen.	-
13	Stukad hand	Nej	-	-1 på att SKJUTA och SLÄSS.	T6
14	Stukad fot	Nej	-	-1 på att FLY och SMYGA.	T6
15	Hjärnskakning	Nej	-	-1 på att SPEJA och FÖRSTÅ SIG PÅ.	T6
16	Skadat skenben	Nej	-	-1 på att FLY och SMYGA.	2T6
21	Blodig näsa	Nej	-	-1 på att MANIPULERA.	2T6
22	Brutna fingrar	Nej	-	-1 på att SKJUTA och SLÄSS.	2T6
23	Brutna tår	Nej	-	-1 på att FLY och SMYGA.	2T6
24	Utslagna tänder	Nej	-	-1 på att MANIPULERA.	2T6
25	Skrevsmäll	Nej	-	En poäng skada vid varje slag för att TA KRAFTTAG, FLY eller SLÄSS.	2T6
26	Lårskada	Nej	-	-2 på att FLY och SMYGA.	2T6
31	Skadad överarm	Nej	-	-2 på att SKJUTA och SLÄSS.	2T6
32	Avskuren hälsena	Nej	-	-2 på att FLY och SMYGA.	2T6
33	Axel ur led	Nej	-	-3 på TA KRAFTTAG och SLÄSS, inga tvåhandsvapen kan användas.	T6
34	Knäckta revben	Nej	-	-2 på att FLY och SLÄSS.	2T6
35	Bruten underarm	Nej	-	Inga tvåhandsvapen kan användas.	3T6
36	Brutet ben	Nej	-	-2 på att FLY och SMYGA.	3T6
41	Förstört öra	Nej	-	-1 på SPEJA, Sonar fungerar ej.	3T6
42	Mosat öga	Nej	-	-2 på att SKJUTA och SPEJA.	3T6
43	Punkterad lunga	Ja	T6 dagar	-2 på att KÄMPA PÅ och FLY.	2T6
44	Njurskada	Ja	T6 dagar	En poäng skada vid varje slag för att TA KRAFTTAG, FLY eller SLÄSS.	3T6
45	Krossat knä	Ja	T6 dagar	-2 på att FLY och SMYGA.	4T6
46	Krossad armbåge	Ja	T6 dagar	-2 på TA KRAFTTAG och SLÄSS, inga tvåhandsvapen kan användas.	4T6
51	Krossad fot	Ja	T6 dagar	-3 på att FLY och SMYGA.	4T6
52	Blödande buk	Ja	T6 timmar	En poäng skada vid varje slag för att TA KRAFTTAG, FLY eller SLÄSS.	T6
53	Krossat ansikte	Ja	T6 timmar	-2 på att MANIPULERA.	4T6

T66	SKADA	DÖDLIG	TIDSGRÄNS	EFFEKT UNDER LÄKNING	LÄKNINGSTID
54	Perforerad tarm	Ja	T6 timmar	Varje timme som går innan du blir VÅRDAD ger en rötpoäng.	2T6
55	Skadad ryggrad	Nej	-	Förlamad från midjan. Blir du inte VÅRDAD under läkningen blir effekten permanent.	4T6
56	Nackskada	Nej	-	Förlamad från nacken. Blir du inte VÅRDAD under läkningen blir effekten permanent.	4T6
61	Inre blödning	Ja, -1	T6 minuter	En poäng skada vid varje slag för att TA KRAFTTAG, FLY eller SLÄSS.	2T6
62	Avskuren arm-pulsåder	Ja, -1	T6 minuter	-1 på att KÄMPA PÅ och FLY	T6
63	Avskuren ben-pulsåder	Ja, -1	T6 minuter	-1 på att KÄMPA PÅ och FLY	T6
64	Avskuren hals-pulsåder	Ja, -1	T6 rundor	-1 på att KÄMPA PÅ och FLY.	T6
65	Hjärtstopp	Ja	-	Ditt hjärta slår sitt sista slag. Dags att skapa en ny rollperson.	-
66	Krossad skalle	Ja	-	Du dör på fläcken, och kommer aldrig att se Eden.	-
-	Icke-typisk skada	Ja	T6 dagar	Du är medvetslös tills du dör eller blir VÅRDAD.	-
-	Pressad skada	Nej	-	Ingen.	-

FÖRENKLAT SYSTEM

Om ni tycker att systemet för kritiska skador skapar mycket tärningsrullande och bokföring kan ni använda ett förenklat system. Räkna alla kritiska skador som "icke-typisk skada". Det innebär:

- o Om du blir bruten av skada måste någon VÅRDA dig inom T6 dagar, annars dör du.
- o Du är medvetslös tills du dör eller tills det att någon lyckas VÅRDA dig.

DÖDEN

Om din kritiska skada betecknas som *dödlig* i tabellen måste någon annan lyckas VÅRDA dig - annars dör du när tidsfristen har löpt ut. Om du repar dig på egen hand innan du dör kan du försöka VÅRDA dig själv - men med en modifikation -2. Varje person som försöker VÅRDA dig får bara en chans att lyckas.

Omedelbar död: Notera att det finns två kritiska skador i tabellen - nummer 65 och 66 - som dödar dig direkt. Om du slår någon av dessa är det kört. Dags att skapa en ny rollperson!

LÄKNING

Varje kritisk skada har en specifik effekt som du drabbas av under den tidsperiod som anges - mätt i antal dygn.

Vård: Om någon lyckas **VÅRDA** dig medan du läker en kritisk skada halveras den återstående läkningstiden. Ett tidigare **VÅRDA**-slag för att rädda ditt liv räknas inte - det krävs ett nytt **VÅRDA**-slag för att minska läkningstiden.

Trauma: Notera att du kan återhämta all förlorad Styrka, men fortfarande lida av effekterna av den kritiska skadan.

ICKE-TYPISK SKADA

För vissa typer av skada - till exempel skada från giftiga gaser, frätande syra eller eld - passar inte tabellen för kritiska skador särskilt väl. Om du blir bruten av någon av dessa typer av skada slår du inte på tabellen - i stället avläser du effekten på raden märkt "icke-typisk skada".

PRESSAD SKADA

Det finns ett fall då du inte tar någon kritisk skada alls när du blir bruten av skada: när du pressar ett slag för Styrka så hårt att du bryter dig själv på kuppen. Det är väldigt sällsynt, men det kan hända. Detta innebär att du aldrig kan döda dig själv genom att pressa ett tärningsslag.

NEGATIVA TILLSTÅND

I spelet finns fyra så kallade negativa tillstånd som din **RP** kan drabbas av: utsvulten, uttorkad, sömnlös och nedkyld.

Dessa tillstånd kan ge dig trauma och bromsa återhämtning.

UTSVULTEN

Varje dag måste du äta minst en ranson mat, utöver vad som krävs för att återhämta förlorad Styrka. Efter ett dygn utan mat blir du utsvulten. Markera det med ett kryss i rutan på rollformuläret. Att vara utsvulten har flera effekter:

- Du kan inte återhämta skada på något sätt, inte ens via dekokter eller forntida droger. Är du bruten av skada måste du få i dig mat för att komma på benen igen. Du kan återhämta andra typer av trauma.
- Du tar en poäng skada per dygn. Om du blir bruten av skada dör du efter ytterligare ett dygn, om du inte får mat.

Så snart du ätit en ranson mat är du inte längre utsvulten, och du kan sedan återhämta skada på normalt sätt.

UTTORKAD

Varje dag måste du dricka minst en ranson vatten, utöver vad som krävs för att återhämta förlorad Kyla. Efter ett dygn utan vätska blir du uttorkad. Markera det med ett kryss i rutan på rollformuläret. Att vara uttorkad har flera effekter:

- Du kan inte återhämta någon trauma alls, inte ens via dekokter eller forntida droger. Är du bruten måste du få i dig vatten för att komma på benen igen.
- Du tar en poäng skada och en poäng stress per dygn. Om du blir bruten av trauma (oavsett sort) dör du efter ytterligare ett dygn.

Så snart du druckit en ranson vatten är du inte längre uttorkad, och du kan där- efter återhämta trauma normalt.

SÖMNLÖS

Varje dygn behöver du minst fyra timmars sammanhängande sömn. Efter ett dygn utan sömn blir du sömnlös. Markera det med ett kryss i rutan på roll-formuläret. Att vara sömnlös har flera effekter:

- ❑ Du kan inte återhämta förvirring (trauma mot Skärpa), inte ens via dekokter eller forntida droger. Är du bruten av förvirring måste du sova minst fyra timmar för att komma på benen igen. Du kan återhämta andra typer av trauma.
- ❑ Du tar en poäng förvirring per dygn. Om du blir bruten av förvirring när du är sömnlös kollapsar du och sover i minst fyra timmar.

Så snart du har fått minst fyra timmars sömn är du inte längre sömnlös och du kan därefter återhämta Skärpa på vanligt sätt.

NEDKYLD

I Arken kan ni värma er vid eldar i soppunnor eller krypa in under tjocka lager presenning och gammalt tyg i era lyor när zonvinden biter kallt. Där ute, i Zonen, kan kölden vara ett hot lika dödligt som Rötan. Det behöver inte vara frusen atomvinter för att kylan ska vara ett hot – är du illa klädd kan kylan ta ditt liv även i plusgrader.

När kölden är bister och du inte har nog med skydd måste du slå för att **KÄMPA PÅ** med jämna mellanrum. Ju kallare det

är, desto oftare måste du slå. Kring nollstrecket räcker det med någon gång per dygn; i den djupaste polarvintern kan du behöva slå en gång i timmen.

Extra skydd, som en varm filt, kan ge dig pryltärningar att rulla. Misslyckas du med slaget blir du nedkyld. Det har flera konsekvenser:

- ❑ Du tar direkt en poäng skada och en poäng förvirring – när kylan tränger in i din kropp och får blodet att flyta långsammare till hjärnan kan du inte längre tänka klart.
- ❑ Du kan till och med få hallucinationer som kan få dig att göra vansinniga saker – detaljerna är upp till SL att bestämma. Det sägs att den som är på väg att frysa ihjäl upplever en brännande hetta och därför sliter av sig sina kläder just innan döden inträffar.
- ❑ Du måste fortsätta slå för att **KÄMPA PÅ** med samma intervall, och med samma effekt om du misslyckas. Om du blir bruten av skada när du är nedkyld dör du nästa gång det är dags att slå.
- ❑ När du är nedkyld kan du varken återhämta **STY** eller **SKP**. Först när du blivit varm, om så bara vid en lägereld, kan du sova och äta för att återställa dina grundegenskaper.

SPRIT

När kroppen skriker av smärta, när hungern river i magen eller när du skakar av fasa kan du döva plågorna med sprit. I Arken finns det skrotskallar som bränner sprit av växter de odlar eller hittar i Zonen, och senare kan Folket till

och med bygga en destillator. En flaska eller plunta sprit räknas som en pryl och rymmer tio doser.

En dos sprit läker direkt en poäng skada och en poäng tveivel. Nackdelen är att spriten samtidigt orsakar en poäng förvirring. Den läkande effekten av sprit är också tillfällig - efter **T6** timmar får du tillbaka traumat som du läkte. Om du tagit mer trauma under tiden kan du bli bruten på kuppen.



är vatten sannolikt inget främmande element. Problemet är bara att vattnet sannolikt är smittat av Röta.

Regeltekniskt fungerar simning precis som förflyttning på land. Om du däremot befinner dig under vattnet (frivilligt eller ofrivilligt) måste du varje runda (innan du agerar) slå ett slag för att **KÄMPA PÅ**. Slaget kan pressas, men räknas inte som en handling. Misslyckande innebär att du andas in vatten och tar en poäng skada.

MÖRKER

När du befinner dig i kompakt mörker, och saknar mörkerseende eller fackla eller annan ljuskälla, har du inget annat val än att känna dig fram. För komplicerade förflyttningar i kolmörker måste klara ett slag för att **FLY**, och du tar som regel en poäng skada eller stress om du misslyckas.

I mörker kan du angripa fiender på armlängds avstånd som vanligt, men du måste först lyckas klara ett slag mot att **SPEJA** för att få korn på dem. Den handlingen tar ingen tid i konflikter - du kan **SPEJA** och sedan direkt anfalla i samma runda. Du kan inte **SKJUTA** mot mål på kort avstånd eller mer i totalmörker. Du kan skjuta mot fiender på armlängds eller nära avstånd, men bara om du lyckas **SPEJA** mot dem först. Alla attacker i mörker får en modifikation på **-2**.

SIMNING

De flesta Zoner genomkorsas av floder och andra vattendrag, och för Folket

EXPLOSIONER

Kraften i en explosion mäts i sprängverkan. När en laddning detonerar slår **su** - eller den spelare som byggt bomben - ett antal grundtärningar lika med sprängverkan för varje person inom nära avstånd från detonationen. För varje **☢** tar offret en poäng skada. Rustning skyddar normalt. Slaget kan inte pressas.

Armlängd: För ett offer på armlängds avstånd från en explosion ökar skadan med ett. Skadan blir alltså minst **1**, även om inga **☢** rullas.

Effektradie: Kraftiga sprängladdningar, med sprängverkan **7** eller högre kan skada offer även om de inte är nära smällen. På kort avstånd minskar sprängverkan med **6** jämfört med på nära avstånd. Om väldigt många offer befinner sig inom kort avstånd från smällen kan **su** förenkla genom att slå ett slag som gäller för dem alla.



Skrot & spikar: Normala explosioner har en vapenskada på 1 – skadan är helt enkelt lika med antalet slagna ☢. Men en bomb kan apteras med småskrot och spikar för att öka effekten. Laddningen får då en vapenskada på 2 – den första slagna ☢ ger två poäng skada, och varje efterföljande ☢ ökar skadan ett steg.

Fordon: Explosioner kan skada fordon (nedan). Slå skadan mot fordonet som om det vore en person.

EXEMPEL

Nafta har apterat en rörbomb med sprängverkan 9 och vapenskada 2. När den detonerar är två zongastar inom nära avstånd. Nafta slår ett gemensamt slag för dem. Slaget ger två ☢, vilket tillsammans med vapenskadan ger tre poäng skada på båda zongastarna. Inom kort avstånd finns fem

zongastar till. De utsätts för sprängverkan 3. Nafta slår ett gemensamt slag för dem, och får en ☢. Dessa fem zongastar tar två poäng skada var.

FORDON

Ute i Zonen finns otaliga rostande vrak av den gamla världens fordon. Några få av dem har bevarats så väl att en skicklig skrotskalle faktiskt kan göra dem funktionsdugliga igen. Flera fordon finns som artefaktkort, andra beskrivs kortfattat i kapitel 6 i *Bok 2: Zonen*. Varje fordon har en prylbonus som visar hur kraftfullt och snabbt fordonet är. Prylbonusen kan ökas av skrotskallar.

Starta fordon: Att hoppa in i (eller upp på) ett fordon kräver en manöver (se sidan 3). Att starta ett motordrivet fordon kräver en till manöver. Om du hoppar på en moped och startar den kan du alltså inte göra något annat i samma runda.

Bränsle: De flesta fordon behöver bränsle för att fungera - antingen bensin eller sprit. Artefaktkortet anger hur mycket som går åt.

Bära passagerare: De flesta fordon kan ta passagerare. Artefaktkortet anger hur många personer som kan färdas i fordonet totalt.

Zonfärder: Om du åker i ett fordon halveras den tid det tar att utforska en sektor i Zonen.





FORDON I STRID

Även i en konflikt kan du förflytta dig snabbare med ett fordon än till fots. Varje manöver du använder till förflyttning räknas dubbelt - du kan alltså exempelvis förflytta dig direkt från kort avstånd till armlängd med en manöver, eller från långt avstånd till kort med en manöver (i stället för två).

Fly från fara: I ett trängt läge kan du använda ditt fordon till att **FLY**. Använd fordonets prylbonus till ditt slag.

Ramma fiender: De flesta fordon kan användas som ett vapen, för att helt enkelt köra på en fiende. Själva attacken sker på armlängds avstånd, men kom ihåg att du kan använda din manöver i rundan till att förflytta dig från kort avstånd just före angreppet. Attacken räknas som att du **slÅss**, men slå för ditt **FV** i **FLY** (och **KYL**). Glöm inte fordonets prylbonus. Vapenskanan är som regel 1, men kan ökas av en skrotskalle.

EXEMPEL

Skrotskallen Nafta har hittat en gammal Volvo (prylbonus +3) och fått den att funka. Hon vill ramma en zongast på kort avstånd. Nafta använder sin manöver i rundan till att komma till armlängds avstånd (förflyttning i ett fordon räknas dubbelt), och använder sen sin handling till att ramma fienden. Hon slår tre grundtärningar (KYL 3), två färdighetstärningar (FV 2 i FLY) och tre pryltärningar (för bilen). Nafta pressar sitt slag och slår en  och två  - zongast träffas och tar två poäng skada, men bilens bonus minskar till +2.

SKADOR PÅ FORDON

Fordon kan gå sönder och förlora prylbonus när du använder dem. När fordonets prylbonus når noll är det okörbart.


Tålighet: När ett fordon tar skada från yttre attacker sänks inte fordonets prylbonus direkt. I stället måste fordonet ta skada lika med eller över Tåligheten innan prylbonusen sänks ett steg. När den totala skadan överstiger dubbla Tåligheten sänks prylbonusen ett steg till, och så vidare tills prylbonusen når noll.

Pansar: Vissa fordon har ett plåtskal som skydd (sid 15) åt alla inuti. Skrotskallar kan också bygga på ett fordon med mer pansar.

Ramma fordon: Du kan också använda ett fordon till att ramma ett annat fordon - om ditt fordon har minst lika hög Tålighet som fiendens. Det går till på samma sätt som när du ramar en person. Skadan du gör drabbar alla i fiendefordonet. Pansar skyddar - slå bara ett slag för att avgöra dess effekt, inte ett slag per person.

När du ramar ett fiendefordon skadas även själva fordonet. Skadan är densamma som mot passagerarna, multiplicerat med ditt fordons Tålighet.

EXEMPEL

En vildmutant slungar en sten mot Naftas Volvo. Attacken träffar och ger en poäng i skada. Nafta slår för bilens skyddsvärde (3), men hon slår ingen . Bilen tar en poäng skada. Om den tar en poäng skada till (bilen har Tålighet 2) minskar prylbonusen ett steg.

APPENDIX:

NYA MUTATIONER, PROJEKT & ARTEFAKTER

Den andra utgåvan av *Mutant: År Noll* innehåller flera nya mutationer, projekt för Arken och artefakter att finna i Zonen. Alla dessa nyheter beskrivs i detta appendix.

MUTATIONER

Antalet nya mutationer är fem till antalet. De finns alla med i den nya kortleken till *Mutant: År Noll*. Har du inte tillgång till spelkortet kan du använda den nya och utökade mutationslistan på nästa sida.

ELEKTRISK



DUBBELHJÄRNA

Din skalle innehåller två separata hjärnor, vilket ger dig en enastående simultanförmåga. Du kan:

- Utföra två handlingar och två manövrer i en runda, så länge du använder olika kroppsdelar. Kostar 1 MP per runda.
- Avstå dygnsbehovet av sömn. De två hjärnorna turas om att slumra. Kostar 1 MP per dygn.
- Ha en sekundär personlighet, med egen närstående RP, SLP som du hatar, SLP som du vill skydda, och stor dröm. Du får ERF även för den sekundära personligheten, men varje ERF kostar en MP. Du kan till och med ge sin sekundära personlighet ett eget namn. Alla speldata är gemensamma för dina två personligheter.

ELEKTRISK

Likt en elektrisk ål kan din kropp generera ström, stark nog att döda. Du kan:

- Ge en kraftig elektrisk stöt till en fiende inom armlängds avstånd. Skadan är lika med antalet MP du använder. Varken rustning eller naturligt pansar skyddar.
- Driva artefakter och projekt som kräver elström för att fungera. Varje MP ger en halvtimmes drift.
- Skapa gnistror som kan tända en eld eller lysa upp ett område inom kort avstånd under T6 minuter.



SLUMPLISTA ÖVER MUTATIONER

T66	MUTATION
11.	Amfibisk
12.	Dubbelhjärna
13.	Eldsprut
14.	Elektrisk
15.	Fyrramad
16.	Hoppförmåga
21.	Hyperreflexer
22.	Insektoid
23.	Insektsvingar
24.	Likätare
25.	Luxvarelse
26.	Magnetism
31.	Mardrömmare
32.	Mental dominans
33.	Monsterkontroll
34.	Mänsklig planta
35.	Parasit
36.	Patokinesi
41.	Pyrokinesi
42.	Regenerera
43.	Reptilisk
44.	Riktningsknöl
45.	Röt-ätare
46.	Sonar
51.	Sporsäckar
52.	Sprinter
53.	Spårsinne
54.	Syraspott
55.	Telepati
56.	Vilddjur
61-66.	Slå om



MONSTERKONTROLL

På telepatisk väg kan du ta kontroll över ointelligenta djur och monster. Du kan:

- Ta total kontroll över ett monster inom nära avstånd. Det kostar **MP** lika med monstrets startvärde i **STY** delat med fyra, avrundat uppåt. Endast levande varelser som saknar Skärpa kan påverkas. Du kan inte kontrollera svärmar.
- Monstret är slav under din vilja, men kan inte kommenderas att skada sig självt. Kontrollen varar i cirka en timme, och du kan själv utföra andra handlingar under tiden. Kontrollen bryts om du blir bruten av trauma.
- Du kan bara kontrollera ett monster åt gången.

REGENERERA

Din kropp har en övermänsklig metabolism och kan läka skador oerhört fort. Du kan:

- Läka en poäng skada per **MP** som du använder. Läkningen sker på en runda, och du kan göra annat under tiden.
- Läka en kritisk skada. En icke-dödlig kritisk skada kostar 2 **MP** och en dödlig kritisk skada kostar 4 **MP**. Du kan inte läka kritiska skador som dödar direkt.
- När du har läkt måste du inom **T6** minuter äta lika många ransoner krubb som **MP** du använde, annars blir du direkt bruten av skada (skadan räknas som icke-typisk vad gäller kritiska skador, se sidan 19).

RIKTNINGSKNÖL

Du har ärvt flyttfåglarnas förmåga att känna av väderstreck och orientera dig. Du kan:

- ❑ Halvera tiden det tar att utforska en sektor i Zonen. Kostar en **MP**.
- ❑ Agera i totalt mörker utan avdrag eller hinder under **T6** minuter. Kostar 1 **MP**.
- ❑ Påverka balanssinnet hos fiender inom nära avstånd. Offren tar lika många poäng stress som antalet **MP** du använder. Du kan fördela trauma-poängen fritt på flera offer.

PROJEKT I ARKEN

Följande projekt tillkommer till spelet och är möjliga för rollpersonerna att genomföra i Arken

❑ SOLUR

Ett instrument som består av en stång placerad på en platta. Genom att följa hur skuggan från stången rör sig på plattan kan Folket mäta tidens gång.

UN-krav: Kultur 10

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Teknologi +T6

❑ RÖKHUS

Ett litet hus eller skjul där kött eller fisk som fångats i Zonen röks, vilket ökar hållbarheten rejält.

UN-krav: Krubb 5, Teknologi 10

Övrigt krav: Verkstad

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Teknologi +T6

❑ DESTILLATOR

Denna apparat består av en mängd tuber, dunkar och rör. Genom att bränna trä och växter kan en mängd olika kemiska substanser utvinnas. Destillatorn kan bland annat användas till att bränna sprit.

UN-krav: Krubb 5, Teknologi 15

Övrigt krav: Verkstad

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Teknologi +T6

Special: Halverar priser på sprit i Arken. Behövs också för andra, mer avancerade projekt. OBS! Detta projekt ersätter Bränneri i första utgåvan.

❑ VINDSNURRA

En stor fläktliknande konstruktion som monteras i toppen av en mast eller ett torn. Snurran är så klurigt byggd att den alltid vrider sig mot vinden.

UN-krav: Krubb 10, Teknologi 15

Övrigt krav: Verkstad

Slå för: KÄMPA PÅ eller FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Teknologi +T6

Special: Vindsnurran kan driva en kvarn eller en generator - men bara när vinden blåser.

❑ KALENDER

Genom några enkla astronomiska observationer (på nätter när zonsmoggen lättar nog för att stjärnorna ska synas) lyckas Folket återskapa en årskalender med 365 dygn.

UN-krav: Kultur 10, Teknologi 15

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Kultur +T6



○ BLÄCK & PAPPER

Folket utvecklar en metod för att skapa nytt papper, antingen av växter eller av gamla pappersark insalmade i Zonen, samt ett primitivt bläck att skriva med.

UN-krav: Kultur 10, Teknologi 15

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Kultur + 2T6

Special: Bläck & papper är ett krav för tryckpress.

○ ARMÉ

En armé är betydligt mer slagkraftig än en milis, och kan användas för rena angreppskrig mot andra grupper i Zonen.

UN-krav: Försvar 20

Slå för: SLÄSS eller MANIPULERA

Arbetspoäng: 2 x RP

UN-bonus: Försvar + 2T6

○ BOSÄTTNING

Folket hittar en ny plats att slå sig ner och etablerar en ny bosättning i en

annan sektor. När bosättningen är klar flyttar en del av Arkens befolkning dit - hur många är upp till **sl**.

UN-krav: Kultur 20, Försvar 20

Övrigt krav: Bosättningen måste placeras i en sektor som har utforskats av RP eller av en Zonexpedition. Sektorn måste ha rötnivå noll.

Slå för: KÄMPA PÅ

Arbetspoäng: 3 x RP

UN-bonus: -

Special: Detta projekt kan utföras flera gånger om. De nya bosättningarna delar samma **UN** som Arken. Kommande projekt kan utföras i Arken eller i någon av de nya bosättningarna - alla bosättningar gynnas av **UN**-bonusen. Vissa projekt, som väg, heliograf och järnväg, kräver minst två bosättningar.

○ SPRÄNGÄMNINGEN

Ett specialiserat laboratorium som används för att producera krut och andra sprängämnen.

UN-krav: Teknologi 30, Försvar 10

Övrigt krav: Destillator

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Försvar +T6

Special: Kan tillsammans med ett Smältverk användas för att tillverka patroner. Patroner handlas därefter till halva priset mot tidigare. OBS! Detta projekt ersätter Patronfabriken i första utgåvan.

☐ RADIO

En primitiv radioapparat, som använder en kristal av något slag för att likrikta strömmen.

UN-krav: Teknologi 50

Övrigt krav: Verkstad, Generator

Slå för: FÖRSTÅ SIG PÅ

Arbetspoäng: 1 x RP

UN-bonus: Försvar +T6

ARTEFAKTER

Nedanstående artefakter finns även på spelkort i den nya kortleken till *Mutant: Är Noll*.

☐ ARMBORST

Ett tyst och dödligt uråldrigt vapen, byggt av lättviktsmetall.

Effekt: Prylbonus +3 till **SKJUTA**. Vapenskada 1, lång räckvidd. Använder pilar.

UN-krav: Teknologi 20

UN-bonus: Teknologi +1, Försvar +1

☐ KAMOUFLAGEUNIFORM

Denna forntida klädedräkt är tillverkad i grovt tyg i ett spräckligt grönt mönster. En perfekt uniform för en zonfarare som vill gömma sig

i terrängen, och den ger lite skydd mot Rötan också.

Effekt: Prylbonus +2 till **SMYGA**, och skyddsvärde 2 mot Rötan.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +1, Försvar +1

☐ KOMPASS

En bit plast med en roterade visare bakom glas. Visaren pekar åt samma håll hur du än vrider på föremålet. Fornfolket använde prylar som denna för att hitta rätt väg i vildmarken.

Effekt: Prylbonus +2 till **LEDA VÄGEN**. Småsak.

UN-krav: Teknologi 35

UN-bonus: Teknologi +T6

