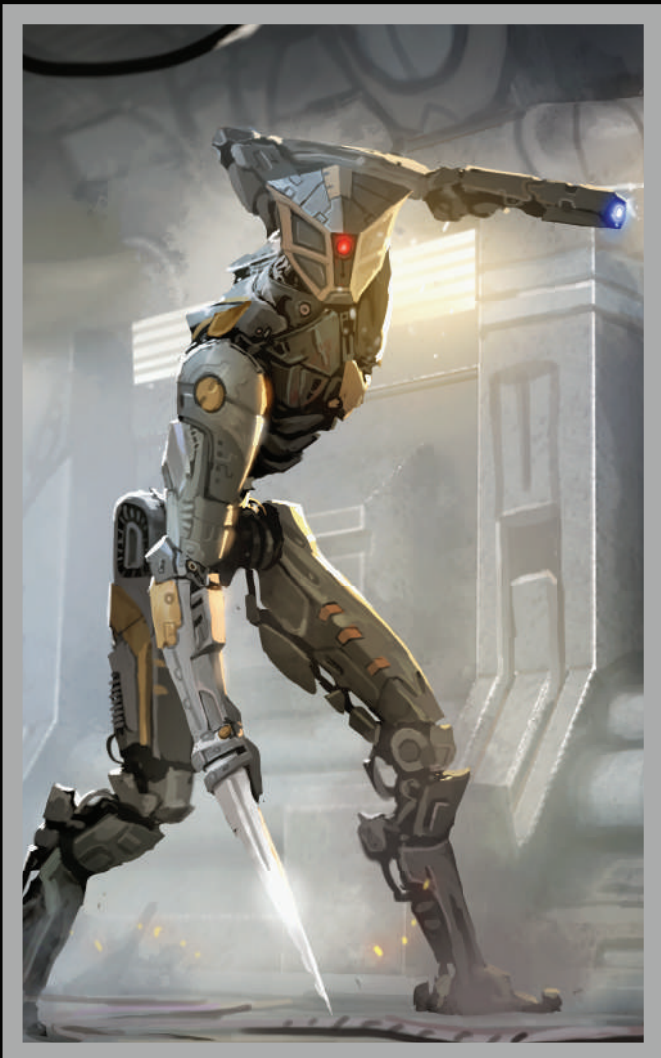


# MUTANT



## TERMINAL STATE

MUTANTÄVENTYR

FRUNCON-91  
TURNERINGSMODUL

KONSTRUKTION AV MATTIAS ACKE AXELSSON  
GAMERS' GUILD / YXAN

# TERMINAL STATE

## OBEY THE LAW GLORY TO THE MACHINE

Terminal State är ett konventsäventyr (eller turneringsmodul) för **Mutant** (även känt som "Nya Mutant", "Svarta Mutant" eller "Mutant 2089"). Det spelades på spelkonventet **FrunCon-91** som arrangerades av rollspelsföreningen Gamers´ Guild / Yxan. Jag vill rikta ett särskilt tack till Trygve Bergholm som var ordförande i Gamers´ Guild / Yxan på den gamla goda tiden och även bevarade detta äventyr. Stort tack även till Tomas Härenstam på Fria Ligan och Fredrik Malmberg som gav grönt ljus för att publicera denna historiska artefakt.

### Konstruktion

Mattias Acke Axelsson

### Omslagsbild

Grzegorz Pedrycz

### Illustrationer

Olle Kullberg, Orc Lönn

© 2018 Game Ark Limited, part of the Cabinet Group. MUTANT and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks or registered trademarks of Game Ark Limited. Used with permission. All rights reserved.

### FÖRORD/SL TIPS

Äventyret spelas med grundregler och är skrivet utan tillägsregler. Spelarna får ett uppdrag (tillskillnad från många äventyr där det är oklart om vad man skall göra) och det är inget tjafs om belöning. Äventyret är indelat i några faser. Den avgörande fasen är fas 4. Det är då de skall gå in i bunkern där gisslan hålls. Eftersom det är så tråkigt och ologiskt inträffar inget på bilfärden mellan olika ställen. Men i fas 2 är ett sidospår inlagt. Rollpersonerna kan bli lurade eller inte pressa Jim Bronco tillräckligt mycket. Då kanske de åker fel i fas 3, och det är rätt tungt.

Äventyret är skrivet så att SL inte skall läsa rakt ur äventyret. Det blir ofta bättre om SL använder sina egna ord med hjälp av äventyret. Det som är viktigt är att SL inte får säga för mycket. Du måste alltså läsa lite i förväg så du inte försägar dig. Tänk till exempel på att aldrig nämna biobunkern förrän rollpersonerna vet att det är en biobunker och inte en vanlig bunker. De kanske inte ens känner till att det finns en bunker någonstans.

Jag kallar skymningszonen för wastelands och spelar äventyret med kroppsdelar. Om du vill kan du förklara hur de kunde gjort för att klara det efter äventyret.

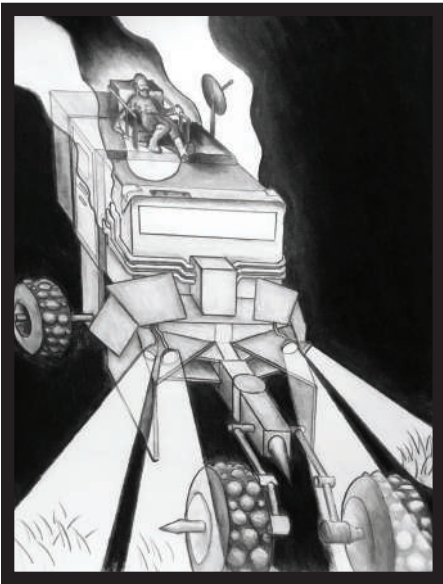


## SL BAKGRUND

Några terrorister har forskansat sig i en gammal biobunker. De har gisslan och har slagit på datorsystemen i biobunkern. Dessutom lever det kvar ett gammalt monster som forskarna skapade för länge sedan. Polisen känner endast till att gisslan har tagits. Tyvärr så har redan myndigheterna avrättat de personer terroristerna vill ha frigivna så en speciell Wasteland (skymningszon) enhet kopplas in.

## BIOBUNKER BAKGRUND

Biobunkrens syfte var att producera biologiska vapen. Det gjordes det också för länge sedan men alla mänskliga forskare och militärer är döda. Det som lever kvar sedan urminnes tider är en robot och en "intelligent" dator.



*Blizzard 4WD Extern. Illustration: Olle Kullberg.*

## FASER

- 1 De får uppdraget
- 2 De åker till och letar information i byn *Discett*
- 3 De färdas mot bunkern
- 4 De går in i bunkern och försöker befria gisslan
- 5 De åker tillbaka till HQ

## SPELARNAS BAKGRUND

Big Jim och Patrick Codensys arbetar för SVOT. De är Sodapop Pepsilights "tungt artilleri". Perry Comondore följer med från den tekniska roteln. Ralf Rütter har anlitats som vägvisare i Wastelands. Han är betrodde av polisen.

## UTRUSTNING

Alla har den utrustning som står på deras formulär samt 5 magasin till resp. vapen. Dessutom har gruppen en *Blizzard 4WD Extern* i polisutförande (dvs. siren, blåljus, polisradio). Och den kan faktiskt åka ända upp till 160 km/h på jämna underlag.

## FAS 1

Samtliga rollpersoner sammankallas ute i wastelands (skymningszonen), Sodapop Pepsilight har fått följande order:

UPPDRAG: DJG8273  
KOD: XX83

TILL: PO S. Pepsilight  
FRAN: MP DISJ49

Några terrorister har tagit gisslan och flytt ut till wastelands. Ni skall frita gisslan utan att någon i den skadas eller dör. Terroristerna är redan dömda till döden. De sågs senast i en skrotby vid namn *Discett*. De färdades i en buss av märket *Lincoln Databet* med reg. nr 05938503. Antal terrorister är okänt, antal gisslan är 12. Keep in touch - over and out. -

## BILREGISTRET

Om spelarna kontaktar bilregistret så får de reda på att bilen är registrerad på *Joe Bronco*. Hos polisen är han registrerad för ett flertal brott, bland annat mord, rån och stöld.



**KARTA DISCETT**  
□ Cirka 5x5 meter



KARTA: MATTIAS ACKE AXELSSON

# FAS 2

Ralf hittar lätt till Discett och på vägen dit inträffar inget. Det är ett ökenaktigt landskap och solen bränner. När de kommer till Discett efter cirka 30 minuter kan de se att Discett är mycket liten. Det finns ett hundratal invånare i byn och den ligger vid ett skrotupplag. I byn finns det följande viktiga byggnader (rollpersonerna ser endast värdshuset först):

- 1 Vårdshus
- 2 MC-lokalen
- 3 Ladan

## FAKTA

När spelarna åker in i Discett så ser de direkt värdshuset. Dessutom ser de lite olika personer som går omkring i byn. Om spelarna frågar "vem som helst" om terrorister vet den inget. Om bussen kan 90% av byn invånare säga att den åkte för 3-4 timmar sedan. Dock kan nästan alla invånare säga att det är *Eddie Denver*, ägaren av värdshuset som vet mest om det hela. Om MC-klubben uttalar de sig ogärna men de kan (med lite press) säga att *Jim Bronco* och hans gäng är mycket otrevliga mot allt och alla och en pina för trakten.

## 1. VÄRDSHUSET

I det skumma värdshuset står Eddie Denver och serverar öl. På väggarna hänger det räkningar och indrivningsshot. Om rollpersonerna frågar Eddie säger han att en buss stannade vid ladan som ligger i byns utkant. Ingen har besökt ladan sedan bussen åkte för 3 och 1/2 timme sedan. Han säger också att de kan besöka MC-klubben. Eddie vet inte vart bussen åkte.

## 2. MC-KLUBBEN

Bakom några galler ligger ett slitet hus. Utanför står det en rad med bågar. Några stora killar står och kastar pil på en därtavla som är fäst utanpå huset. De skriker lite åt polisen innan Jim tystar ner dem. MC-gänget *Nightriders* är mycket otrevliga mot allt och alla, speciellt poliser. Ledaren presenterar sig som Jim

Bronco och han är i själva verket Joe Broncos (bussens ägare) bror. Han försöker få rollpersonerna att tro att bussen åkte till zon Fo2-43. Han gör detta genom att vara ovanligt trevlig. Egentligen så var det några ur 'Nightriders' som eskorterade terroristerna till bunkern som de upptäckte för några veckor sedan. I MC-lokalen finns det sammanlagt 7 killar förutom Jim. Alla slås med 60-70% på kedja (2), blyrör (1), slägga(2), kniv (1), revolver python (1). De har alla KP: 26 och 2p rustning. Undvika 35%.

## JIM BRONCO

STY	15	INT	9	PER	11
SMI	10	STO	16	FYS	15
MST	9	SB	-	KP	31

Vapen	GCL	Skada
Python	50 %	4T6

**Förflyttning:** 25 m/SR

**Pansar:** 2p läder

**Färdigheter:** Pistol 50%, Undvika 40%, Spark 70%, Markfordon 80%

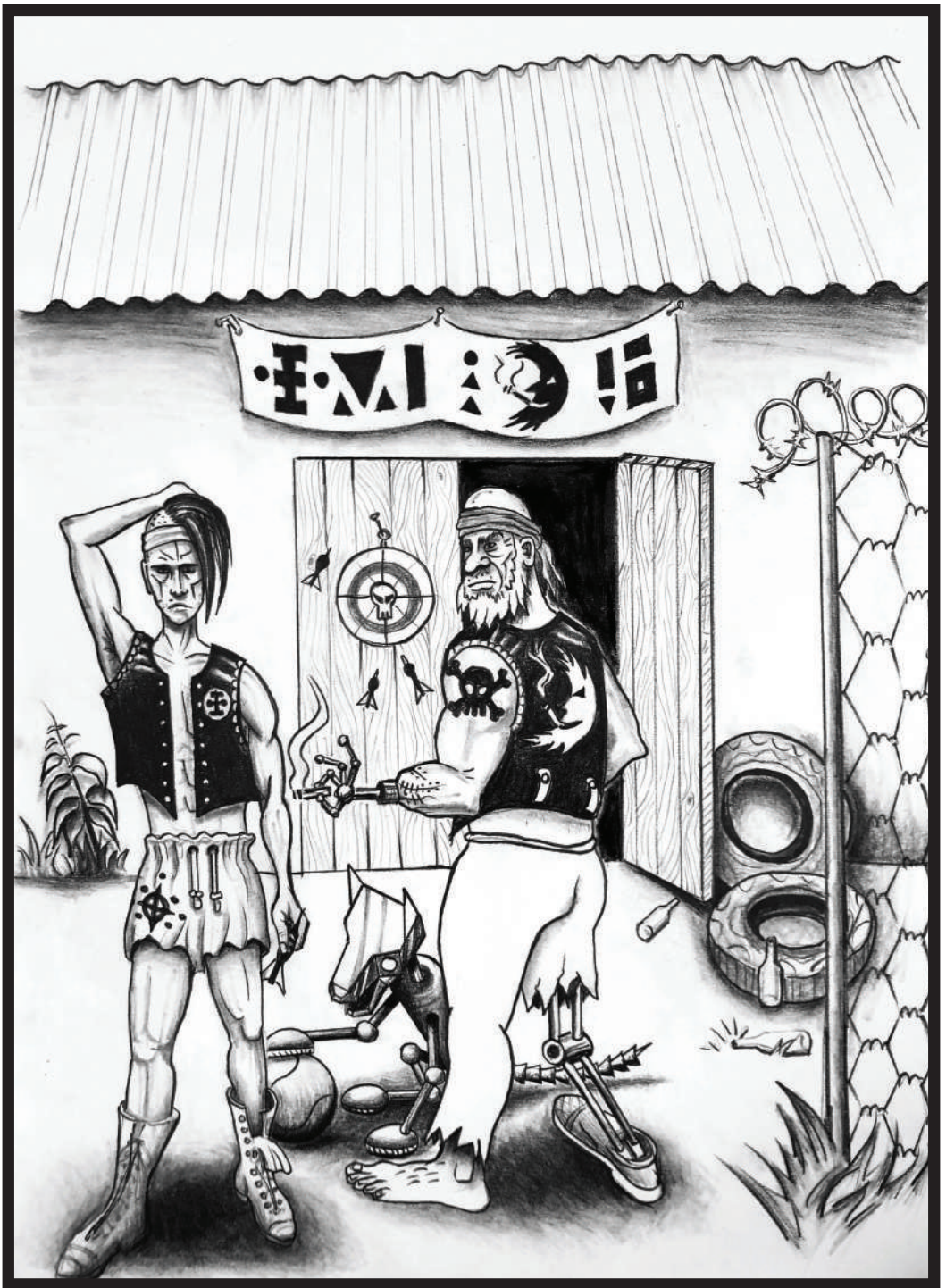
**Viktig utrustning:** 1 magasin till Python-revolvern, handklovar

Under tortyr erkänner Jim att han är bror till Joe samt vart bunkern ligger (zon Fo2-42), Ralf vet var den zonen är. Jim vet också att det finns ett monster i bunkern.

## 3. LADAN

Ladan är trots allt blod som finns på golvet rätt hemtrevlig. På ett bord finns det en kanna kaffe och lite kanelbullar och det finns också ett skåp (tomt) och ett annat bord lite längre bort. På ett annat bord kan man (om man letar) hitta en karta med zon Fo2-41,42 och 43 inringade. Det är svårt att se vilken som gäller. I ladan har alltså terroristerna varit på vägen mot biobunkern.





*En skinnknutte och Jim Bronco utanför Nightriders klubbhus. Illustration: Olle Kullberg.*

**LEGEND**

-  INTERSTATE ROUTE
-  DIRT ROAD
-  MUTANT PATH
-  CITY / VILLAGE
-  MUTANT CAMP
-  BIOHAZARD
-  RADIOACTIVITY

TILL CITY ↑

CITY FREEWAY

**KARTA ZONER**

N ↑

1      5      10      15

SKALA - KILOMETER

**DISCETT**

CLAM DIGGER POST



TOXIC PLATEAU  
PIONEER HILLTOP

LOONIE HILL

NOB MESA

CAMP CANDY

DEATH TRAP PASS



GRAMMA HEAP

OLD JUDGE RANGE

BUSHI GRAVE

**ZONE F02-42**

**ZONE F02-41**

**ZONE F02-43**

SHADOW HILL

POISON PEAK

LIZARD STACK

DEAD COW RIDGE

NECRO VALLEY



# FAS 3

På färden till biobunkern händer det inget. Men de får ett vägval:

- 1 Zon FO2-41
- 2 Zon FO2-42
- 3 Zon FO2-43

## ZON FO2-41

De åker in i ett skogsområde och får punktering på bilen. Den anfalls då plötsligt av tre stycken blåsvarta cirka fem meter långa och två meter breda gigantiska ekoxar.

### 3 GIGANTISKA EKOXAR

STY	38	INT	4	PER	-
SMI	4	STO	38	FYS	38
MST	4	SB	-	KP	76

Vapen	GCL	Skada
-------	-----	-------

Bett	45 %	5T6
------	------	-----

**Förflyttning:** 15 m/SR

**Pansar:** 6p skal

**Färdigheter:** Iakttagelseförmåga 20%, Rörliga manövrer 10%, Undvika 10%

## ZON FO2-42

Se nedan.

## ZON FO2-43

De råkar passera ett område med kvicksand. Bilen börjar långsamt sjunka. De måste klara en rörlig manöver (-10%) för att ta sig ur området. Annars väntar en rätt snabb död.

# FAS 4

När spelarna åker in i zon FO2-42 kan de rätt snabbt få upp spåren efter bussen. Om de stannar för att undersöka extra noggrant kan de med ett lyckat spåraslag upptäcka att bussen blivit eskorterad av ett antal motorecyklar. Spåren leder emellertid till biobunkern.

## BIOBUNKER VIII

Från avstånd ser de en lång byggnad av betong, en tjock metalldörr verkar vara den enda ingången. Två strålkastartorn står bredvid bunkern. Bredvid ingången står bussen och två MC parkerade. Med kikare kan man se två vakter. Rollpersonerna kan åka rakt mot bunkern (om de inte upptäcker vakterna eller inte bryr sig om dem) och då kommer en eldstrid att utbryta. Rollpersonerna kan även försöka smyga sig på vakterna. För att klara detta måste minst ett rörligt manöverslag lyckas. Dock två om någon av vakterna klarar ett iakttagelseslag.



Martin och Al är verkligen två av tjejtusarna i terroristgänget. Men de sköter även sina uppgifter mycket bra. De bevakar ingången till bunkern. I strid tar de skydd vid MC:na (över skydd -50%). Martin skjuter alltid automateld (på 1 mål) och Al pumpar ut max antal möjliga skott första gången han skjuter. Följande rundor tar han det mer sparsamt. I bussen ligger den walkie-talkie de kommunicerar med sin chef med. Börjar det gå dåligt försöker de varna honom (och då har rollpersonerna i princip ingen chans att klara äventyret)

## MARTIN L SNORE

STY	16	INT	11	PER	15
SMI	12	STO	13	FYS	9
MST	14	SB	-	KP	22

Vapen	GCL	Skada
-------	-----	-------

Uzi	90 %	3T6-1
-----	------	-------

**Förflyttning:** 21 m/SR

**Pansar:** Skottsäker väst (mage och bröstkorg), armé hjälm (abs 10 på huvud)

**Färdigheter:** Automatvapen 90%, Obeväpnad strid 70%, Undvika 70%, Rörliga manövrar 50%, Iakttagelseförmåga 60%

**Viktig utrustning:** Uzi, 3 magasin, KEYCARD level 2

## AL JÜRGENSEN

STY	12	INT	15	PER	15
SMI	16	STO	6	FYS	15
MST	13	SB	-	KP	21

Vapen	GCL	Skada
-------	-----	-------

Gevär Itaca	85 %	*
-------------	------	---

**Förflyttning:** 31 m/SR

**Pansar:** MC-ställ (3p)

**Färdigheter:** Gevär 85%, Kniv 60%, Undvika 50%, Markfordon 40%

**Viktig utrustning:** Gevär Itaca, 2 magasin, 2300ED

## BUSSEN

I bussen finns bland allt blod, köttslamsor & bandage handeldvapen, kläder, div. mat, 1 död gisslan (torterad). Ammunition finns det ingen (den är redan intagen i bunkern). De flesta av vapnen är trasiga men man kan hitta hyfsade revolverar (S&W M31, 38 special, S&W M36) och något gevär (M700, Sako). Här finns också den walkie-talkie som Martin & Al kommunicerar med sin boss Richard med. För tillfället råder frekvenstystnad.

## NER I BUNKERN

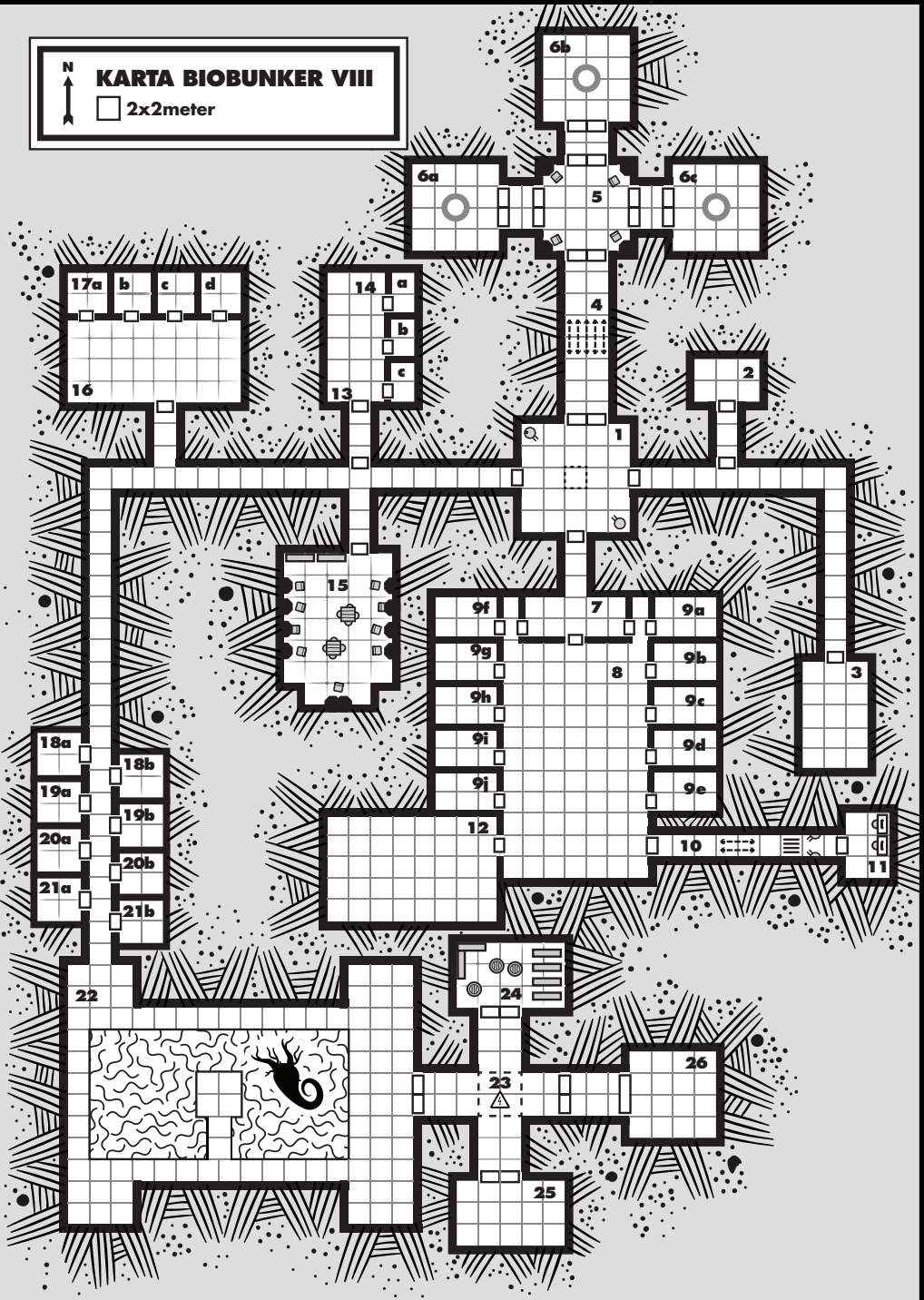
Om terroristerna blivit varnade av Martin eller Al kommer det att vara på gränsen omöjligt till att lyckas nu. I så fall så väntar J-L de Meyer, Joe Bronco, Alan Wild, Dave Gahman och Bill Weeb i rum 1. De ligger i öppningen till vänster och nedåt. I alla fall om rollpersonerna använder Martins KEYCARD på metalldörren så öppnas dörren och rollpersonerna transponeras ned på en hissplatta till bunkerns rum 1.

Det är ljus i hela bunkern utom rum 22, datorn är inte fientlig förutom om de skjuter på vapentornen eller anfaller den eller roboten.



# KARTA BIOBUNKER VIII

□ 2x2meter



KARTA: MATTIAS ACKE AXELSSON

## BESKRIVNING ÖVER BIOBUNKERN

### 1 Hissrum.

När hissplattan glidit ner kommer spelarna in i detta rum. I taket hänger det ett vapentorn med 2 turbolaser (skada 3T20). De beskjuter dock inte rollpersonerna (eftersom huvuddatorn kontrollerar dem). Rollpersonerna blir även avgiftade här, dvs. de sprayas med en luktfri vätska. Nu upptäcks spelarna av terroristen i rum 15, som genast meddelar att fiender inkräktar och att alla skall vara på högspänn och hålla position tills "faran är över".

### 2 Förråd.

Ett tomt rum.

### 3 Säkerhetsvakter.

Rummet är tomt förutom ett medicinskåp (Bandage, plåster, 3 Mendator, 2 Salinsyl, 5 Regen, 3 Förbandpack, 1 autoinjektor), ett bord och ett par stolar.

### 4 Korridor.

Korridoren är i själva verket 1300 meter lång (kartan räckte inte till).

### 5 Kontrollrum för acceleratorer.

Här är det svagt ljus och det finns förutom några stolar 4 metallpaneler med blinkande knappar. Här inne finns det strålning som skadar personerna med 10 KP/timme.

### 6 abc Acceleratorer

Ett starkt mullrande och en lukt av ozon finns här. I rummets mitt svävar ett grönt klot med 2 meters diameter. Vidrörs klotet avlider man direkt (förbränns).

### 7 Avgiftning

Här avgiftas rollpersonerna med ett speciellt infrarött ljus. Det blir varmare och det börjar tjuta och en datoriserad röst säger "Avgiftning pågår". Så fort rollpersonerna kommer in i rum 8 kommer de att bli beskjutna.

### 8 Sällskapsrum med kök

Ett stort rum med en härlig soffgrupp med bord i mitten. Längs bort står en autokock med över 300 maträtter. På bordet finns en kaffekokare med några koppar kring sig. Terroristerna härinne tar skydd i soffgruppen och mejar för allt de är värda.

## J-L DE MAYERS

Jean-Luc tar skydd (-50) bakom en fätölj. SL avgör om och när han vill kasta sin granat.

STY	15	INT	11	PER	16
SMI	14	STO	12	FYS	14
MST	12	SB	-	KP	26

Vapen	GCL	Skada
Uzi	70 %	3T6-1

**Förflyttning:** 28 m/SR

**Pansar:** Kevlarrustning 14

**Färdigheter:** Undvika 55%,  
Iakttagelseförmåga 20%, Kasta 50%

**Viktig utrustning:** Uzi, 3 magasin, 1  
splittergranat, KEYCARD level 2

## JOE BRONCO

Joe är bussens ägare och ingen stridis. Han är för dum för att ta skydd.

STY	13	INT	8	PER	9
SMI	9	STO	17	FYS	11
MST	11	SB	-	KP	28

Vapen	GCL	Skada
Python	65 %	4T6

**Förflyttning:** 20 m/SR

**Pansar:** -

**Färdigheter:** Undvika 20%, Markfordon 65%

**Viktig utrustning:** Python, 2 mag.



*Joe Bronco är för dum för att ta skydd men Jean-Luc tar betäckning. Illustration: Olle Kullberg.*



## ALAN WILD

Tar även han skydd (-50%) och skjuter automateld.

STY	12	INT	14	PER	12
SMI	15	STO	11	FYS	8
MST	13	SB	-	KP	19

Vapen	GCL	Skada
Colt Mk IV	80 %	3T6

**Förflyttning:** 23 m/SR

**Pansar:** Skottsäker väst (abs 9) på mage och bål.

**Färdigheter:** Undvika 50%, Rörliga manövrar 70%

**Viktig utrustning:** Colt Mk IV, 4 mag.

### 9 a-j Sovrum.

Två sängar och ett bord med två fåtöljer och två skåp finns i varje rum.

### 10 Korridor.

Korridoren är i själva verket 200 meter lång. Efter 100 meter går de i en fälla. Plötsligt blir golv, tak, väggar, luft glödgheta. Ett vapentorn med 2 turbolaser fälls ner från taket och börjar skjuta med 60% träffchans. Springer rollpersonerna direkt tar de 1T6 (rustning skyddar ej) i skada. Annars tar de 4T6/round (rustning skyddar).

### 11 Reaktorum.

En reaktor, strålning 6 KP/timme. Självklart finns det en styrpanel och strålningsmätare på väggen.

### 12 Biologiskt och kemiskt laboratorium.

Rummet är totalförstört av terroristerna. Bara krossat glas, kvaddade hyllor och sönderslagna datorer finns kvar.

### 13 Huvuddatorcentral.

Dörrarna hit är spärrade (KEYCARD fungerar ej) och måste sprängas upp eller datorsyrkas. Perry kan göra det, han märker i så fall att det verkar vara någon kraftfull dator som kontrollerar bland annat denna dörr. Inne i rummet finns en dator med artificiell

intelligens. Den styr och ställer med bunkerns alla funktioner (som vapentorn, ljus, luft, dörrar, hiss och reaktor) Datorn är relativt neutral men vissa dörrar försvarar den (t ex reaktorn) huvuddatorn har 10 KP. I rummet finns också en säkerhetsrobot. Roboten börjar först slåss efter att rollpersonerna agerat fientligt mot den eller datorn. Om rollpersonerna går in i rummet tar roboten deras vapen (som lämnas tillbaka när de går ut). Om Perry Comondore börjar kommunicera med datorn kan han få fram att gisslan finns i rum 25. Dessutom kan han meddela att det är "farligt" i rum 22, 23 och 24. Han kan dock inte specificera sig. Han får också fram en karta över bunkern.

## SECURITYGUARD 01

Roboten skjuter automateld och kastar även granaterna kvickt.

STY	24	INT	10	PER	-
SMI	10	STO	18	FYS	18
MST	-	SB	-	KP	50

Vapen	GCL	Skada
M60	70 %	4T10+1
Granatkastare	70 %	5T6

**Förflyttning:** 23 m/SR

**Pansar:** Täckt av pansarplåt, abs 7

**Program:** Iakttagelseförmåga 80%, Gömma sig 40%, Rörliga manövrar 30%, Automatvapen (och granatkastare) 70%, Undvika 20%

**Viktig utrustning:** En M60 och en granatkastare monterad på roboten, med ett magasin som rymmer 500 patroner (kaliber 7.62) och 5 splittergranater.

### 14 abc Kontorsutrymmen.

Bord och stol, kanske någon tavla.



### 15 Kontrollrum.

Härinne finns det TV-skärmar som visar rum 1, 10, 16, 22. En terrorist står gömd bakom väggen och försöker skjuta någon av rollpersonerna i ryggen.

### ELDRITCH MERCY

Eldritch står som sagt bakom väggen och försöker överraska någon som går förbi. Lyckas han får han +35 på hugget. Han är också lite personlighetsklubben.

STY	10	INT	13	PER	8/15
SMI	11	STO	10	FYS	18
MST	12	SB	-	KP	28

Vapen	GCL	Skada
Laservärja	80 %	3T6+2

**Förflyttning:** 29 m/SR

**Pansar:** Reflecrustning (20/1) på armar, ben, mage, bröstorg.

**Färdigheter:** Rörlig manöver 50%,  
Gömma sig 60%, Undvika 30%

**Viktig utrustning:** Laservärja, minidatorspel, KEYCARD level 2

### 16 Verkstad.

Det är uppenbart att det är en verkstad fullt med diverse verktyg. Två terrorister har forskansat sig bakom några tunnor (skydd -50). Det första de gör är att avfira en eldkastare på någon av rollpersonerna.

Eldkastaren har en laddning och den ger 7T6 i skada. Räckvidden är 15 meter och träffchansen är 50%.

### DAVE GAHMAN

Tar även han skydd (-50%) och skjuter automateld.

STY	13	INT	5	PER	11
SMI	12	STO	11	FYS	9
MST	14	SB	-	KP	19

Vapen	GCL	Skada
H&K MP5	70 %	3T6-1

**Förflyttning:** 21 m/SR

**Pansar:** MC-ställ (3)

**Färdigheter:** Undvika 40%

**Viktig utrustning:** H&K MP5, 4 mag., knogjärn

### BILL WEBB

Bill försöker sikta på oskyddade personer/kroppsdelar.

STY	12	INT	12	PER	14
SMI	14	STO	12	FYS	12
MST	10	SB	-	KP	24

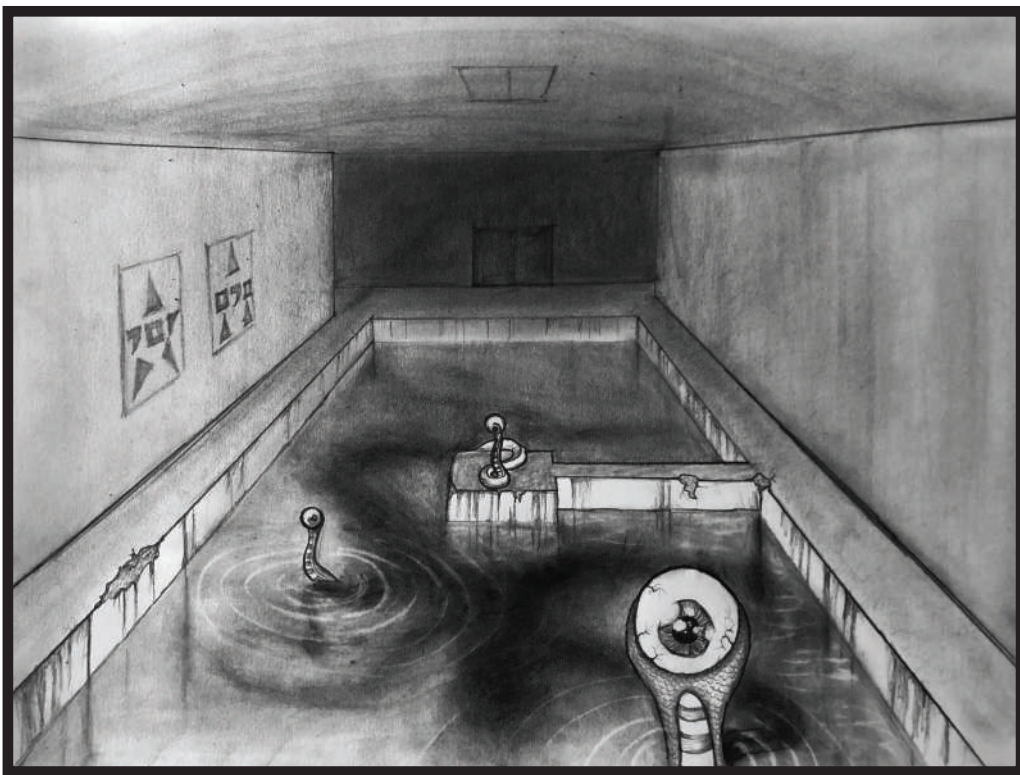
Vapen	GCL	Skada
Laserpistol	95 %	3T6

**Förflyttning:** 26 m/SR

**Pansar:** Kravallrustning (6).

**Färdigheter:** Undvika 60%, Obeväpnad närstrid 50%, Fingerfärdighet 65%

**Viktig utrustning:** Laserpistol, 3 mag., KEYCARD level 2



### 17 abcd Förrådsrum.

Innehåller lådor med plast, metall, kretskort, mikrochips och andra elektroniska komponenter.

### 18 - 21 Vapenförråd.

Alla är tomma.

### 22 Huvudlaboratorium.

I det mörka rummet finns det en stor och djup vattenbassäng, i mitten av den finns det en grå plattform. Rollpersonerna måste passera bassängen, om de vill kan de gå på varsin sida av bassängen och då kan "demonen" bara attackera den ena. I bassängen ligger nämligen en demon och lurpassar. När någon går/springer/smyger förbi så attackerar den. På grund av mörkret i rummet är det -25 på attacker om man inte har mörkerseende eller mörkersikte.

## DEMON

Demonen är hungrig och vill äta, därför attackerar den rollpersonerna. Om de slänger åt den 2-3 människolik så äter den upp dem på 4 SR. Den är definitivt mätt efter 6 människor och dyker ner (demonen kan andas under vatten). Den attackerar endast på de smala sidorna och rör sig inte på stora öppna ytor. Den har också infrason och ett mycket välutvecklat luktsinne.

STY	60	INT	13	PER	3
SMI	15	STO	22	FYS	22
MST	14	SB	5T6	KP	44

Vapen	GCL	Skada
2 Klor	60 %	2T6 + SB 5T6 dvs. 7T6
1 Bett	40 %	3T6+SB 5T6 dvs. 8T6

**Förflyttning:** 37 m/SR

**Pansar:** 16p klabbig hud

**Färdigheter:** Simma 110%, Undvika 20%

**Viktig utrustning:** Tandpetare

### 23 Korskorridor.

De fyra rutorna i mitten är en elchockfälla. Den ger 1T8 i skada (rustning absorberar ej) om man inte hoppar över rutorna. När fällan utlöses öppnas dörren till rum 24.

### 24 Kemiskt förråd.

I det här rummet finns det lådor, burkar och tunnor. Ledaren för terroristerna och hans livvakt ligger bakom några tunnor och lådor och pepprar för allt de är värda.

## RICHARD 24

Richard döljer sig bakom tunnor och lådor (-50). Han skjuter automateld.

STY	13	INT	18	PER	15
SMI	14	STO	12	FYS	15
MST	18	SB	-	KP	24

Vapen	GCL	Skada
Galil	90 %	4T10+1

**Förflyttning:** 29 m/SR

**Pansar:** Kevlarrustning (utom huvudet) 14 abs

**Färdigheter:** Elektronik 50%, Fixare 100%, Förfalskning 40%, Teknik 30%, Övertyga 75%, Undvika 40%, Sprayflaska 60%

**Viktig utrustning:** Galil, 5 mag., rökgranat, K-O spray, KEYCARD level 2

## IAN CURTISAN

Ian skyddar sig på samma sätt som Richard 24 (-50%) men han begår självmord om Richard 24 dör.

STY	18	INT	7	PER	6
SMI	11	STO	17	FYS	11
MST	6	SB	-	KP	28

Vapen	GCL	Skada
2 S&W M29	80% / 50 %	5T6

**Förflyttning:** 22 m/SR

**Pansar:** Kravallrustning 6 abs

**Färdigheter:** Undvika 50%, Obeväpnad närstrid 65%, Rörliga manövrar 40%

**Viktig utrustning:** 2 S&W M29, 3 mag. st, 1 serietidning i fickan

### 25 Kemiska förråd.

Här inne finns de 12 gisslan. De är sårade, chockerade och upprörda. De kan inte hålla tyst utan gråter, klagar och skriker. Alla kan i varje fall gå. Terroristerna försöker beskjuta dem om de får chansen. Och man räknar som om alla har 20 KP och inget pansar.

### 26 Laboratorium.

Ett grönaktigt ljussken lyser upp ett sönderslaget rum med omkullvälta arbetsbord, krossad labbutrustning och fullt med glassplitter.

## FAS 5

På hemfärden inträffar ingenting speciellt och förhoppningsvis har rollpersonerna klarat äventyret och har de 12 gisslan med sig. Börja din poängbedömning!

# HALL OF FAME

## H I G H S C O R E

## S C O R E R A N K I N G

### POÄNGBEDÖMNING

#### Overall

- 3 för varje rollperson som dör i äventyret
- +1 för varje dödad eller tillfångatagen terrorist (max 8)
- +6 för rollspelandet (1 per rollperson samt 1 om de benämnde varandra med sina rollpersoners namn)

#### Fas 2

- +1 Om de är trevliga mot Eddie i Vårdshuset och ger honom lite pengar.
- +2 Om de försöker kontakta bilregistret
- 1 Om de inte vågar åka bil in i Discett utan försöker smyga in.
- +1 Om de hittar kartan i Ladan
- +1 Om Perry dricker kaffe i Ladan
- +3 Om de knäcker Jim Bronco
- +2 Om de meddelar polisen vart de åker

#### Fas 3

- +4 om de väljer FO2-42 direkt

#### Fas 4

- +1 Om de smyger sig på vakterna
- +1 Om Perry dricker kaffe i rum 8
- +3 Om de "samarbetar" med huvuddatorn
- +2 Om de delar upp sig i rum 22
- +1 Om de inte går i elchockfällan
- +2 / gisslan de befriar upp ur bunkern (max 24)

# AXE

TERMINAL STATE 18



## BIG JIM

STY	16	INT	12	PER	7
SMI	11	STO	18	FYS	17
MST	14	SB	+1T6	KP	32

Vapen	GCL	Skada
Laserkarbin	100 %	5T6

**Förflyttning:** 25 m/SR

**Pansar:** Lätt stridsrustning (Abs 10)

**Färdigheter:** Flygfordon 70%, Första hjälpen 60%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 80%. Rörliga manövrar 65%, Simma 70%, Spåra 90%, Överlevnad 70%, Automatvapen 100%, Gevär 95%, Obeväpnad strid 80%, Undvika 50%

**Viktig utrustning:** Komlänk, ryggsäck, autoinjektor med 6 regen, lufttub med ansiktsmask, mörkersikte, 1 tågasgranat, 10 m rep, ficklampa, handbojor, kamera med teleobjektiv

**Yrke:** SVOT

**Klass:** NOM

**Huvudhand:** Höger

**Utseende:** Big Jim är en muskulös, vältränad person i 40-års åldern. Han betraktas som en av de bästa inom SVOT-folket och har en mycket hög position inom sin avdelning. Han är en typisk ensamräv och en som inte litar på kvinnor (och har inte haft så väldigt många). Han bär den vanliga uniformen inom er grupp: Svart lätt stridsrustning (heltäckande).

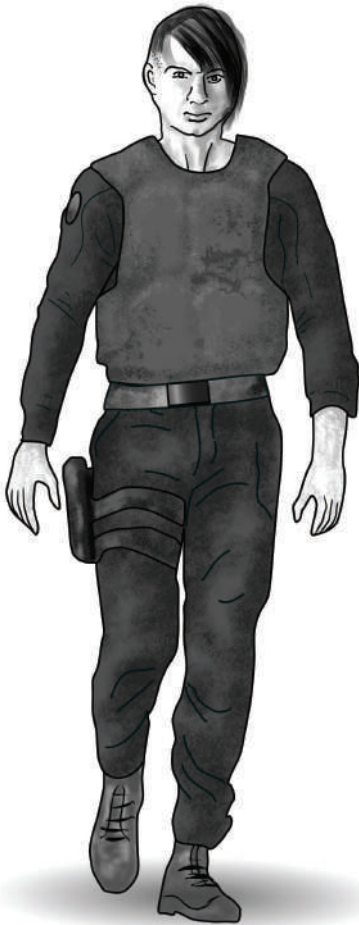
**Uppträdande:** Tystlåten, men om Big Jim säger något tas det alltid med allvar och största respekt. Han skämtar aldrig och utför sitt jobb med största möjliga effektivitet.

**Bakgrund:** Som femåring startades hans SVOT-utbildning och han är således helt fräst av jobbet. Han skulle aldrig ta mutor (hellre döden). Om någon skulle kunna vara en fara för gruppen eller påverka uppdraget skjuter Big Jim honom eller i bästa fall skickar iväg honom/henne.

**Musiksmak:** Klassisk musik, typ Mozart och JS Bach.



*Big Jim är en muskulös, vältränad person i 40-års åldern. Han bär heltäckande svart lätt stridsrustning.*



*Patrick är en yngling med en spänstig och smidig kropp. Han har svart kortklippt hår med en mycket överdriven lugg. I SVOT har han sin svarta heltäckande lätta stridsrustning.*

## PATRICK CODENSYS

STY	14	INT	16	PER	13
SMI	18	STO	12	FYS	17
MST	12	SB	+1T4	KP	29

Vapen	GCL	Skada
H&K MP5	80 %	3T6-1

**Förflyttning:** 29 m/SR

**Pansar:** Lätt stridsrustning (Abs 10)

**Färdigheter:** Första hjälpen 40%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 60%, Rörliga manövrar 5%, Simma 65%, Spåra 45%, Teknik 40%, Övertyga 60%, Automatvapen 80%, Kniv 60%, Pistol 70%, Obeväpnad strid 100%, Undvika 60%

**Viktig utrustning:** Komlänk, ryggsäck, autoinjektor med 6 regen, lufttub med ansiktsmask, änterhake, kikare, metaldetektor

**Yrke:** SVOT

**Klass:** NOM

**Huvudhand:** Höger

**Utseende:** Patrick är en yngling med en spänstig och smidig kropp. Han har svart kortklippt hår med en mycket överdriven lugg. I det civila bär han alltid helsvarta kläder och killer-kängor, men i SVOT har han sin svarta heltäckande lätta stridsrustning.

**Uppträdande:** Patrick tänker mer på sig själv än någon annan. Han anser att det är bättre att han överlever än någon annan men han är fullt lojal till gruppen. Kan vara väldigt brutal.

**Bakgrund:** Patrick är välutbildad och mycket intelligent (vilket han vet och låter andra veta). Han kommer från en bra familj och fick en god uppfostran. Och, han är ett ideal för sina föräldrar.

**Musiksmak:** Front 242, Skinny Puppy, Nitzer Ebb.

## PERRY COMMONDORE

STY	5	INT	15	PER	7
SMI	11	STO	9	FYS	8
MST	4	SB	-	KP	17

Vapen	GCL	Skada
-------	-----	-------

Bedövningspistol	60 %	*
------------------	------	---

\* Bedövningspistolens elblitx har STY 12 mot målets FYS i motståndstabellen. Lyckad attack slår ut motståndare i 1T10 minuter.

**Förflyttning:** 19 m/SR

**Pansar:** -

**Färdigheter:** Datorkunskap 100%, Elektronik 90%, Förfalskning 50%, Gömma sig 50%, Rörlig manöver 20%, Pistol 60%, Undvika 30%

**Viktig utrustning:** Bärbar terminal, dyrksats datalås, diverse programvara, autoinjektor, 4 enduran, 2 förbandspack, 100 EuroDollar (ED)

**Yrke:** Tekniker

**Klass:** NOM

**Huvudhand:** Höger

**Utseende:** Perry är en kostymklädd man i 30-års åldern. Stressad, hispig, nervös, koffeinberoende. Han ser ut att vara tio år äldre än vad han är. Han har brunt, stripigt hår och en mager kroppsbyggnad.

**Uppträdande:** Frånvarande eller oerhört påfrestande nervöst. Perry vill alltid hem till sin stora HD color-TV. Perry är också mycket kaffeberoende och om han inte får kaffe då och då faller han ihop.

**Bakgrund:** Svår uppväxt, var mobbad i skolan. Kom alltid sist i alla tävlingar. Har blivit rånad ett antal gånger och allt detta har gjort honom mycket nervös. Men, Perrys skicklighet vid datorn kompenserar.

**Musiksmak:** Metallica, Morbid Angel.



*Perry är en kostymklädd man i 30-års åldern. Han har brunt, stripigt hår och en mager kroppsbyggnad.*



*Sodapop är vältränad och medelvacker. Har en Mpol uniform med hjälm.*

## SODAPOP PEPSILIGHT

STY	13	INT	12	PER	15
SMI	15	STO	12	FYS	16
MST	16	SB	-	KP	28

Vapen	GCL	Skada
Laserpistol	95 %	3T6
Nightstick	70 %	1T6+1

**Förflyttning:** 31 m/SR

**Pansar:** Uniform (Abs 3)

**Färdigheter:** Fixare 60%, Första hjälpen 35%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 65%, Rörliga manövrar 40%, Pistol 95%, Gevär 80%, Enhands närstridsvapen 70%, Obeväpnad strid 70%, Undvika 60%

**Viktig utrustning:** Komlänk, ryggsäck, autoinjektor med 6 regen, lufttub med ansiktsmask, ficklampa, handklovar, Nightstick (som Blyrör med STY 11 och vikt 2)

**Yrke:** Metropolis

**Klass:** NOM

**Huvudhand:** Höger

**Utseende:** Sodapop är vältränad och medelvacker. Blond med blå ögon. Har en Mpol uniform med hjälm.

**Upptäddande:** Sodapop är mycket trevlig och korrekt trots att han slänger ur sig en massa lustigheter och skämt. Sodapop är trevlig och förstående mot alla, speciellt sina chefer. Som du förstår hade Sodapop väldigt höga betyg.

**Bakgrund:** Sodapop är född hos en medelrik familj och lärde sig tidigt att man tjänade på att smila in sig hos folk. I skolan var han inte speciellt framgångsrik men hade ändå toppbetyg. Detta har hjälpt honom hela livet, han har en bra position hos Mpol.

**Musiksmak:** NWA, Ice-T, Ice Cube.

## RALF RÜTTER

STY	13	INT	12	PER	8
SMI	16	STO	11	FYS	17
MST	14	SB	-	KP	28

Vapen	GCL	Skada
Armborst (Infra 03)	85 %	4T6+1
Kniv	70%%	1T6

**Förflyttning:** 33 m/SR

**Pansar:** Skinn (Abs 1)

**Färdigheter:** Första hjälpen 50%,  
Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer  
60%, Simma 90%, Spåra 50%, Överlevnad 85%,  
Gevär 85%, Kniv 70%, Obeväpnad strid 65%,  
Undvika 60%

**Viktig utrustning:** Ryggsäck, mat för 14  
dagar, gasmask, kikare, tält + sovsäck,  
överlevnadskniv

**Yrke:** Nomad

**Klass:** NOM

**Huvudhand:** Höger

**Utseende:** Ralf är en spänstig, uthållig person.  
Han har svart kortklippt hår och har kläder av  
djurhudar, skinn och päls.

**Upptådande:** Ralf är betraktande och håller  
sig i bakgrunden. Pratar endast om aktuella  
saker som rör ett eventuellt uppdrag.

**Bakgrund:** Ralf har i hela sitt liv levt ute i  
wasteland (skymningszonen) och kan stora  
geografiska områden utantill. Ralf är lite  
avtrubbad eftersom han växt upp i mycket  
hårda förhållanden.

**Musikmak:** Dissecting Table, SPK, (t.o.m  
Kraftwerk).



*Ralf Rütter med sitt Infra 03 på ryggen.*





**KARTA DISCETT**

☐ Cirka 5x5 meter



SKROTUPPLAG

KARTA: MATTIAS ACKE AXELSSON

**LEGEND**

-  INTERSTATE ROUTE
-  DIRT ROAD
-  MUTANT PATH
-  CITY / VILLAGE
-  MUTANT CAMP
-  BIOHAZARD
-  RADIOACTIVITY

TILL CITY ↑

CITY FREEWAY

**KARTA ZONER**

N ↑

1      5      10      15

SKALA - KILOMETER

**DISCETT**

CLAM DIGGER POST

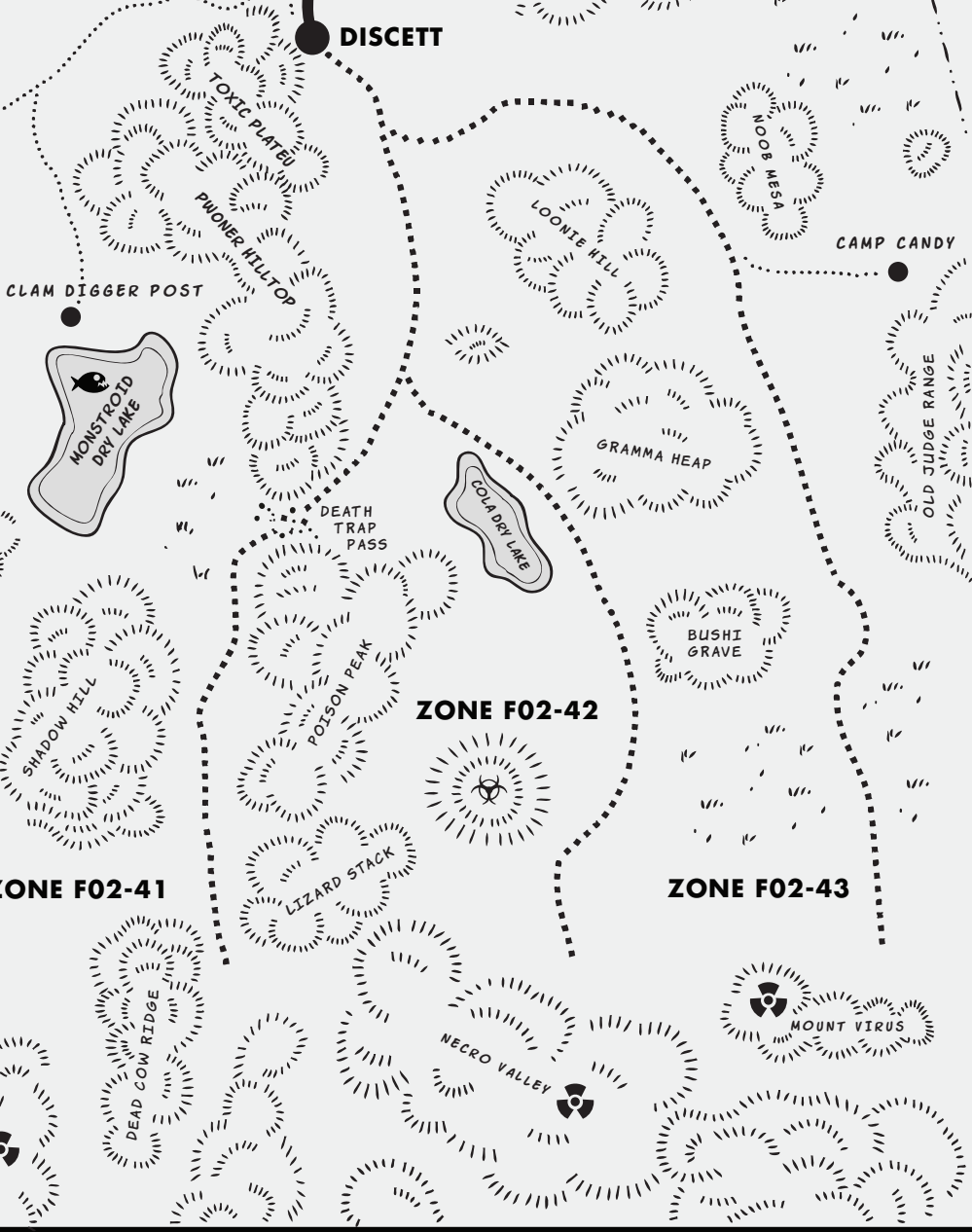
CAMP CANDY



**ZONE F02-42**

**ZONE F02-41**

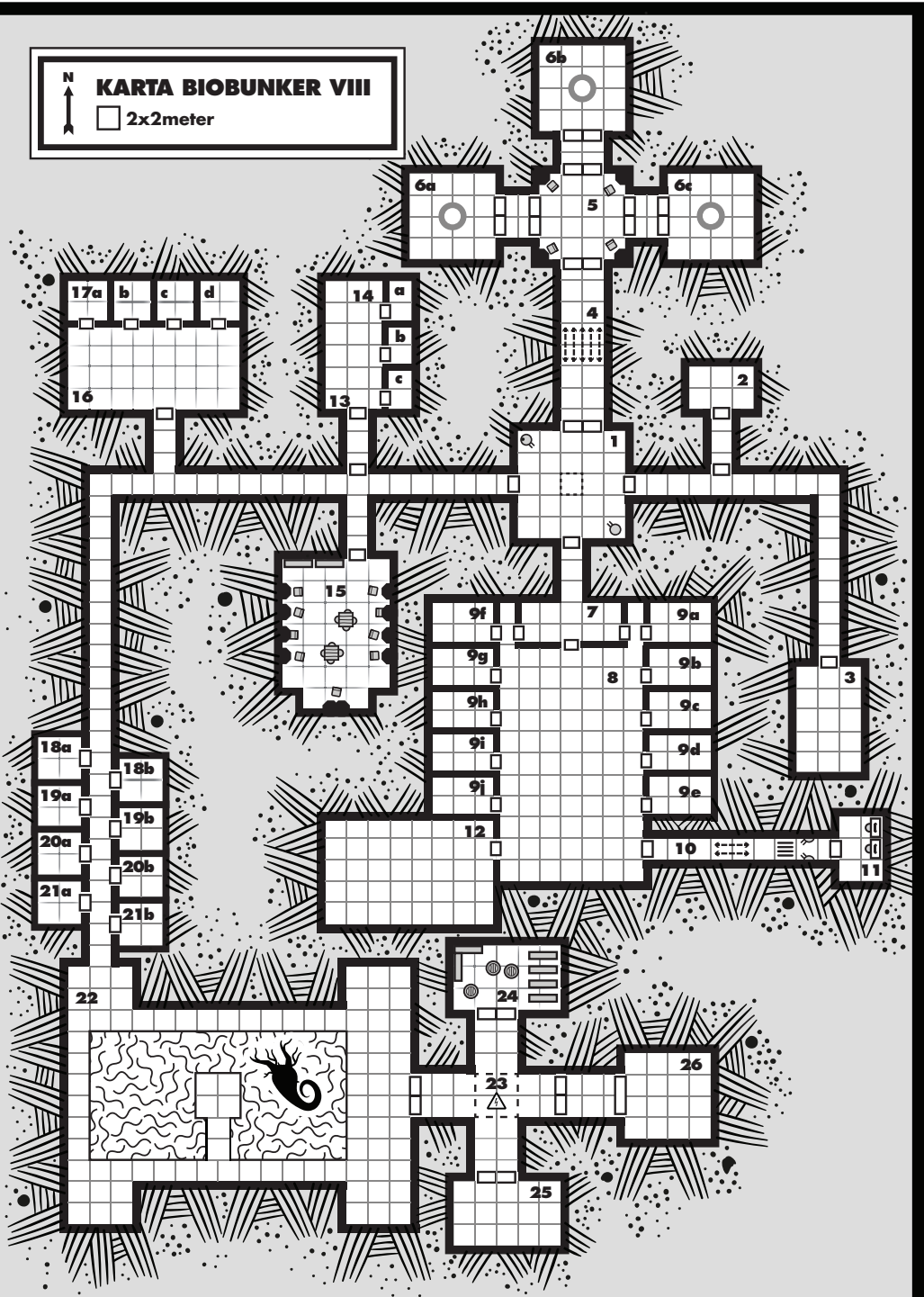
**ZONE F02-43**





# KARTA BIOBUNKER VIII

□ 2x2meter



KARTA: MATTIAS ACKE AXELSSON

# MPOL INFOSYS M2

## GLORY TO THE MACHINE

### OBEY THE LAW

System Boot... [Complete]  
Volume Serial Number 924-84-874284-1-3  
INITIALIZING INTERFACE VERSION 71.4.13...

Last login: Mon Oct 94 03:26:40 on  
x2sys0000  
spepsilight@comlink7361:- \$./decryptm  
Enter passcode: .....  
Accepted

UPPDRAG: DJG8273  
KOD: XX83

TILL: PO S. Pepsilight  
FRAN: MP DISJ49

Några terrorister har tagit gisslan och flytt ut till wastelands. Ni skall frita gisslan utan att någon i den skadas eller dör. Terroristerna är redan dömda till döden. De sågs senast i en skrotby vid namn Discett. De färdades i en buss av märket Lincoln Databet med reg. nr 05938503. Antal terrorister är okänt, antal gisslan är 12.

Keep in touch - over ond out. -





# ROLLFORMULÄR MUTANT

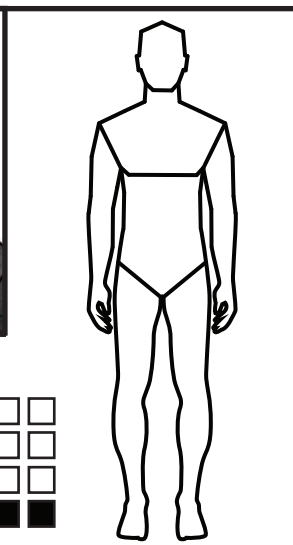
<b>ROLLPERSONENS NAMN</b>	SODAPOP PEPSILIGHT
<b>KLASS</b> <b>NOM</b>	<b>YRKE</b> <b>METROPOLIS</b>
<b>STYRKA</b>	13
<b>INTELLIGENS</b>	12
<b>PERSONLIGHET</b>	15
<b>SMIDIGHET</b>	15
<b>STORLEK</b>	12
<b>FYSIK</b>	16
<b>MENTAL STYRKA</b>	16

<b>SB -</b>	<b>KP 28</b>	<b>FÖRFLYTTNING 31</b>
-------------	--------------	------------------------

<b>HUVUDHAND HÖGER</b>	<b>PENGAR -</b>
------------------------	-----------------

<b>CYBERNETIK / ROBOTTEKNIK / MUTATIONER -</b>
--

**UTSEENDE**  
 SODAPOP ÄR VÄLTRÄNAD OCH MEDELVACKER. BLOND MED BLÅ ÖGON. HAR EN MPOLUNIFORM MED HJÄLM.



**TOTAL KP KVAR**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>RUSTNING / SKÖLD</b>	<b>ABS</b>	<b>VIKT</b>
LINIFORM	3	6

**UPPTRÄDANDE**  
 SODAPOP ÄR MYCKET TREVLIIG OCH KORREKT TROTS ATT HAN SLÄNGER UR SIG EN MASSA LUSTIGHETER OCH SKÄMT. SODAPOP ÄR TREVLIIG OCH FÖRSTÅENDE MOT ALLA. SPECIELLT SINA CHEFER. SOM DU FÖRSTÅR HADE SODAPOP VÄLDIGT HÖGA BETYGG.

**BAKGRUND**  
 SODAPOP ÄR FÖDD HOS EN MEDELRIK FAMILJ OCH LÄRDE SIG TIDIGT ATT MAN TJÄNADE PÅ ATT SMILA IN SIG HOS FOLK. I SKOLAN VAR HAN INTE SPECIELLT FRAMGÅNGSRIK MEN HADE ÄNDÅ TOPPBETYGG. DETTA HAR HJÄLPT HONOM HELA LIVET. HAN HAR EN BRA POSITION HOS MPOL.

**MUSIKSMÅK**  
 NWA. ICE-T. ICE CUBE


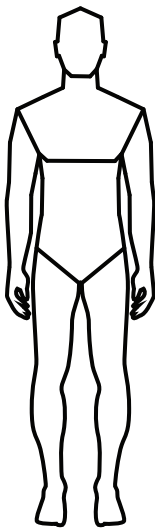
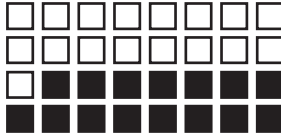
<b>FÄRDIGHETER</b>	
FIXARE	60%
FÖRSTA HJÄLPEN	35%
IAKTTAGELSEFÖRMÅGA	50%
MARKFORDON	65%
RÖRLIGA MANÖVRAR	40%

<b>STRIDSFÄRDIGHETER</b>	
PISTOL	95%
GEVÅR	80%
ENHANDS NÄRSTRIDSVAPEN	70%
OBEVÄPNAD STRID	70%
LINDVIKA	60%

**UTRUSTNING**  
 KOMLÄNK, RYGGSÄCK, AUTOINJEKTOR MED 6 REGEN, LUFTTUB MED ANSIKTSMASK, FICKLAMPÅ, HANDKLOVAR, NIGHTSTICK (SOM BLYRÖR MED STY 11 OCH VIKT 2)

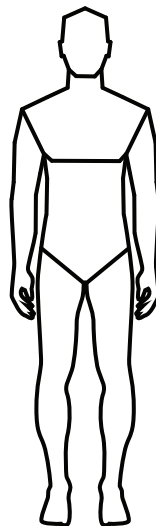
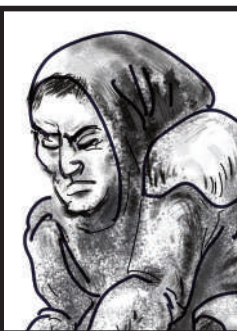
<b>VAPEN</b>	<b>SKADA</b>	<b>VIKT</b>	<b>RÄCKV.</b>	<b>SALVA</b>	<b>OML</b>	<b>MAG</b>	<b>EV</b>
LASERPISOL	376	2	50 M	1	0	10	1
NIGHTSTICK	176+1	2					

# ROLLFORMULÄR MUTANT

<b>ROLLPERSONENS NAMN</b> PERRY COMMONDORE							
<b>KLASS NOM</b> YRKE TEKNIKER							
<b>STYRKA</b>	5						
<b>INTELLIGENS</b>	15						
<b>PERSONLIGHET</b>	7						
<b>SMIDIGHET</b>	11						
<b>STORLEK</b>	9						
<b>FYSIK</b>	8						
<b>MENTAL STYRKA</b>	4						
<b>SB -</b>	<b>KP 17</b>	<b>FÖRFLYTTNING 19</b>					
<b>HUVUDHAND HÖGER</b>	<b>PENGAR 100 ED</b>						
<b>CYBERNETIK/ROBOTTEKNIK/MUTATIONER -</b>							
<b>UTSEENDE</b> PERRY ÄR EN KOSTYMKLÄDD MAN I 30-ÅRS ÅLDERN. STRESSAD, HISPIG, NERVÖS. KOFFEINBEROENDE. HAN SER UT ATT VARA TIO ÅR ÄLDRE ÄN VAD HAN ÄR. HAN HAR BRUNT, STRIPIGT HÅR OCH EN MAGER KROPPSBYGGNAD.							
<b>UPPTRÄDANDE</b> FRÅNVARANDE ELLER OERHÖRT PÅFRESTANDE NERVÖST. PERRY VILL ALLTID HEM TILL SIN STORA HD COLOR-TV. PERRY ÄR OCKSÅ STARKT KAFFEBEROENDE OCH OM HAN INTE FÅR KAFFE DÅ OCH DÅ FALLER HAN IHOP.							
<b>BAKGRUND</b> SVÅR UPPVÄXT, VAR MOBBAD I SKOLAN. KOM ALLTID SIST I ALLA TÄVLINGAR. HAR BLIVIT RÅNAD ETT ANTAL GÅNGER OCH ALLT DETTA HAR GJORT HONOM MYCKET NERVÖS. MEN, PERRYS SKICKLIGHET VID DATORN KOMPENSERAR.							
<b>MUSIKSMAK</b> METALLICA, MORBID ANGEL							
<b>UTRUSTNING</b> BÄRBAR TERMINAL, DYRKSATS DATALÅS, DIVERSE PROGRAMVARA, AUTOINJEKTOR, 4 ENDURAN, 2 FÖRBANDSPACK, 100 EURODOLLAR (ED) * BEDÖVNINGSPISTOLENS ELBLIXT HAR STY 12 MOT MÅLETS FYS I MOTSTÅNDSTABELLEN. LYCKAD ATTACK SLÅR UT MOTSTÅNDARE I ITIO MINUTER.							
<b>TOTAL KP KVAR</b>							
<b>RUSTNING / SKÖLD</b>	<b>ABS</b>	<b>VIKT</b>					
-							
<b>FÄRDIGHETER</b>							
DATORKLINSKAP	100%						
ELEKTRONIK	90%						
FÖRFALSKNING	50%						
GÖMMA SIG	50%						
RÖRLIGA MANÖVRAR	20%						
<b>STRIDSFÄRDIGHETER</b>							
PISTOL	60%						
LINDVIKA	30%						
<b>VAPEN</b>	<b>SKADA</b>	<b>VIKT</b>	<b>RÄCKV.</b>	<b>SALVA</b>	<b>OML</b>	<b>MAG</b>	<b>EV</b>
BEDÖVNINGSPISTOL	*	05	2 M	1	1	5	1

# ROLLFORMULÄR MUTANT

<b>ROLLPERSONENS NAMN</b> RALF RÜTTER	
<b>KLASS</b> NOM	<b>YRKE</b> NOMAD
<b>STYRKA</b>	13
<b>INTELLIGENS</b>	12
<b>PERSONLIGHET</b>	8
<b>SMIDIGHET</b>	16
<b>STORLEK</b>	11
<b>FYSIK</b>	17
<b>MENTAL STYRKA</b>	14
<b>SB</b> -	<b>KP</b> 28 <b>FÖRFLYTTNING</b> 33



<b>HUVUDHAND</b> HÖGER	<b>PENGAR</b> -
<b>CYBERNETIK/ROBOTTEKNIK/MUTATIONER</b> -	

**UTSEENDE**  
RALF ÄR EN SPÄNSTIG, UTHÅLLIG PERSON. HAN HAR SVART KORTKLIPPT HÅR OCH HAR KLÄDER AV DJURHUDAR, SKINN OCH PÅLS.

**TOTAL KP KVAR**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

<b>RUSTNING / SKÖLD</b>	<b>ABS</b>	<b>VIKT</b>
SKINN	2	9

**UPPTRÄDANDE**  
RALF ÄR BETRAKTANDE OCH HÅLLER SIG I BAKGRUNDEN. PRATAR ENDAST OM AKTUELLA SAKER SOM RÖR ETT EVENTUELLT UPPDRAG.

<b>FÄRDIGHETER</b>	
FÖRSTA HJÄLPEN	50%
IAKTTAGELSEFÖRMÅGA	50%
RÖRLIGA MANÖVRAR	60%
SIMMA	90%
SPÅRA	50%
ÖVERLEVAD	85%

**BAKGRUND**  
RALF HAR I HELA SITT LIV LEVT UTE I WASTELAND (SKYMNINGSZONEN) OCH KAN STORA GEOGRAFISKA OMRÅDEN UTANTILL. RALF ÄR LITE AVTRUBBAD EFTERSOM HAN VÄXT UPP I MYCKET HÅRDA FÖRHÅLLANDEN.


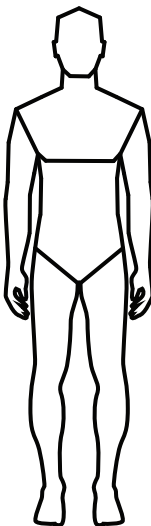
<b>STRIDSFÄRDIGHETER</b>	
GEVÄR	85%
KNIV	70%
OBEVÄPNAD STRID	65%
LINDVIKA	60%

**MUSIKSMÅK**  
DISSECTING TABLE, SPK (T.O.M. KRAFTWERK)

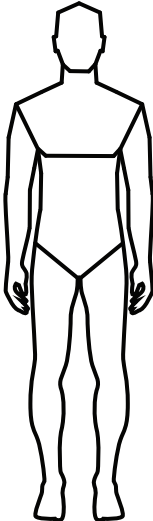
**UTRUSTNING**  
RYGGSÄCK, MAT FÖR 14 DAGAR, GASMASK, KIKARE, TÅLT + SOVSÄCK, ÖVERLEVADSKNIV

<b>VAPEN</b>	<b>SKADA</b>	<b>VIKT</b>	<b>RÄCKV.</b>	<b>SALVA</b>	<b>OML</b>	<b>MAG</b>	<b>EV</b>
ARMBORST (INFRA-03)	4T6+1	3	110 M	2	1	2	2
KNIV	1T6	0,25					


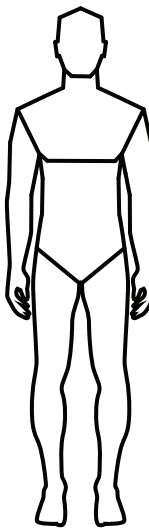
# ROLLFORMULÄR MUTANT

<b>ROLLPERSONENS NAMN</b> SODAPOP PEPSILIGHT																																		
<b>KLASS NOM</b> YRKE METROPOLIS																																		
<b>STYRKA</b>	13																																	
<b>INTELLIGENS</b>	12																																	
<b>PERSONLIGHET</b>	15																																	
<b>SMIDIGHET</b>	15																																	
<b>STORLEK</b>	12																																	
<b>FYSIK</b>	16																																	
<b>MENTAL STYRKA</b>	16																																	
<b>SB -</b>	<b>KP 28</b>			<b>FÖRFLYTTNING 31</b>																														
<b>HUVUDHAND HÖGER</b>		<b>PENGAR -</b>																																
<b>CYBERNETIK/ROBOTTEKNIK/MUTATIONER -</b>																																		
<b>UTSEENDE</b> SODAPOP ÄR VÄLTRÄNAD OCH MEDELVACKER. BLOND MED BLÅ ÖGON. HAR EN MPOLUNIFORM MED HJÄLM.		<b>TOTAL KP KVAR</b> <table border="1"> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> </table>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																											
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																											
<b>UPPTRÄDANDE</b> SODAPOP ÄR MYCKET TREVLIIG OCH KORREKT TROTS ATT HAN SLÄNGER UR SIG EN MASSA LUSTIGHETER OCH SKÄMT. SODAPOP ÄR TREVLIIG OCH FÖRSTÅENDE MOT ALLA. SPECIELLT SINA CHEFER. SOM DU FÖRSTÅR HADE SODAPOP VÄLDIGT HÖGA BETYGG.		<b>RUSTNING / SKÖLD</b> <table border="1"> <tr> <td>LINIFORM</td> <td><b>ABS</b></td> <td><b>VIKT</b></td> </tr> <tr> <td></td> <td>3</td> <td>6</td> </tr> </table>	LINIFORM	<b>ABS</b>	<b>VIKT</b>		3	6																										
LINIFORM	<b>ABS</b>	<b>VIKT</b>																																
	3	6																																
<b>BAKGRUND</b> SODAPOP ÄR FÖDD HOS EN MEDELRIK FAMILJ OCH LÄRDE SIG TIDIGT ATT MAN TJÄNADE PÅ ATT SMILA IN SIG HOS FOLK. I SKOLAN VAR HAN INTE SPECIELLT FRAMGÅNGSRIK MEN HADE ÄNDÅ TOPPBETYGG. DETTA HAR HJÄLPT HONOM HELA LIVET. HAN HAR EN BRA POSITION HOS MPOL.		<b>FÄRDIGHETER</b> <table border="1"> <tr><td>FIXARE</td><td>60%</td></tr> <tr><td>FÖRSTA HJÄLPEN</td><td>35%</td></tr> <tr><td>IAKTTAGELSEFÖRMÅGA</td><td>50%</td></tr> <tr><td>MARKFORDON</td><td>65%</td></tr> <tr><td>RÖRLIGA MANÖVRAR</td><td>40%</td></tr> </table>	FIXARE	60%	FÖRSTA HJÄLPEN	35%	IAKTTAGELSEFÖRMÅGA	50%	MARKFORDON	65%	RÖRLIGA MANÖVRAR	40%																						
FIXARE	60%																																	
FÖRSTA HJÄLPEN	35%																																	
IAKTTAGELSEFÖRMÅGA	50%																																	
MARKFORDON	65%																																	
RÖRLIGA MANÖVRAR	40%																																	
<b>MUSIKSMAK</b> NWA. ICE-T. ICE CUBE		<b>STRIDSFÄRDIGHETER</b> <table border="1"> <tr><td>PISTOL</td><td>95%</td></tr> <tr><td>GEVÄR</td><td>80%</td></tr> <tr><td>ENHANDS NÄRSTRIDSVAPEN</td><td>70%</td></tr> <tr><td>OBEVÄPNAD STRID</td><td>70%</td></tr> <tr><td>LINDVIKA</td><td>60%</td></tr> </table>	PISTOL	95%	GEVÄR	80%	ENHANDS NÄRSTRIDSVAPEN	70%	OBEVÄPNAD STRID	70%	LINDVIKA	60%																						
PISTOL	95%																																	
GEVÄR	80%																																	
ENHANDS NÄRSTRIDSVAPEN	70%																																	
OBEVÄPNAD STRID	70%																																	
LINDVIKA	60%																																	
<b>UTRUSTNING</b> KOMLÄNK. RYGGSÄCK. AUTOINJEKTOR MED 6 REGEN. LUFTTUB MED ANSIKTSMASK. FICKLAMPAN. HANDKLOVAR. NIGHTSTICK (SOM BLYRÖR MED STY 11 OCH VIKT 2)																																		
<b>VAPEN</b>	<b>SKADA</b>	<b>VIKT</b>	<b>RÄCKV.</b>	<b>SALVA</b>	<b>OML</b>	<b>MAG</b>	<b>EV</b>																											
LASERPISOL	3T6	2	50 M	1	0	10	1																											
NIGHTSTICK	1T6+1	2																																

# ROLLFORMULÄR MUTANT


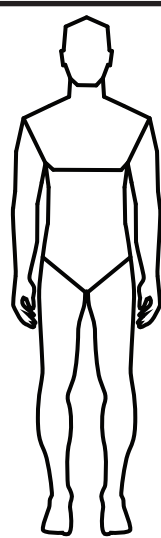
<b>ROLLPERSONENS NAMN</b>																																			
<b>KLASS</b>	<b>YRKE</b>																																		
<b>STYRKA</b>																																			
<b>INTELLIGENS</b>																																			
<b>PERSONLIGHET</b>																																			
<b>SMIDIGHET</b>																																			
<b>STORLEK</b>																																			
<b>FYSIK</b>																																			
<b>MENTAL STYRKA</b>																																			
<b>SB</b>	<b>KP</b>			<b>FÖRFLYTTNING</b>																															
<b>HUVUDHAND</b>	<b>PENGAR</b>																																		
<b>CYBERNETIK/ROBOTTEKNIK/MUTATIONER</b>		<b>TOTAL KP KVAR</b>																																	
<b>UTSEENDE</b>		<table border="1"> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> </table>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
		<b>RUSTNING / SKÖLD</b>	<b>ABS</b>	<b>VIKT</b>																															
<b>UPPTRÄDANDE</b>		<b>FÄRDIGHETER</b>																																	
<b>BAKGRUND</b>		<b>STRIDSFÄRDIGHETER</b>																																	
<b>MUSIKSMAK</b>																																			
<b>UTRUSTNING</b>																																			
<b>VAPEN</b>	<b>SKADA</b>	<b>VIKT</b>	<b>RÄCKV.</b>	<b>SALVA</b>	<b>OML</b>	<b>MAG</b>	<b>EV</b>																												

# ROLLFORMULÄR MUTANT

<b>ROLLPERSONENS NAMN</b>							
<b>KLASS</b>	<b>YRKE</b>						
<b>STYRKA</b>							
<b>INTELLIGENS</b>							
<b>PERSONLIGHET</b>							
<b>SMIDIGHET</b>							
<b>STORLEK</b>							
<b>FYSIK</b>							
<b>MENTAL STYRKA</b>							
<b>SB</b>	<b>KP</b>				<b>FÖRFLYTTNING</b>		
<b>HUVUDHAND</b>	<b>PENGAR</b>						
<b>CYBERNETIK / ROBOTTEKNIK / MUTATIONER</b>							
<b>UTSEENDE</b>					<b>TOTAL KP KVAR</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<b>RUSTNING / SKÖLD</b>	<b>ABS</b>	<b>VIKT</b>			
<b>UPPTRÄDANDE</b>		<b>FÄRDIGHETER</b>					
<b>BAKGRUND</b>		<b>STRIDSFÄRDIGHETER</b>					
<b>MUSIKSMAK</b>							
<b>UTRUSTNING</b>							
<b>VAPEN</b>	<b>SKADA</b>	<b>VIKT</b>	<b>RÄCKV.</b>	<b>SALVA</b>	<b>OML</b>	<b>MAG</b>	<b>EV</b>



# ROLLFORMULÄR MUTANT

<b>ROLLPERSONENS NAMN</b>																																												
<b>KLASS</b>	<b>YRKE</b>																																											
<b>STYRKA</b>																																												
<b>INTELLIGENS</b>																																												
<b>PERSONLIGHET</b>																																												
<b>SMIDIGHET</b>																																												
<b>STORLEK</b>																																												
<b>FYSIK</b>																																												
<b>MENTAL STYRKA</b>																																												
<b>SB</b>	<b>KP</b>				<b>FÖRFLYTTNING</b>																																							
<b>HUVUDHAND</b>	<b>PENGAR</b>																																											
<b>CYBERNETIK/ROBOTEKNIK/MUTATIONER</b>		<b>TOTAL KP KVAR</b>	<table border="1"> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> </table>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																			
<b>UTSEENDE</b>		<b>RUSTNING / SKÖLD</b>	<b>ABS</b>	<b>VIKT</b>																																								
<b>UPPTRÄDANDE</b>		<b>FÄRDIGHETER</b>																																										
<b>BAKGRUND</b>		<b>STRIDSFÄRDIGHETER</b>																																										
<b>MUSIKSMAK</b>																																												
<b>UTRUSTNING</b>																																												
<b>VAPEN</b>	<b>SKADA</b>	<b>VIKT</b>	<b>RÄCKV.</b>	<b>SALVA</b>	<b>OML</b>	<b>MAG</b>	<b>EV</b>																																					

**T**ERMINAL STATE ÄR TURNERINGS-MODULEN (ELLER KONVENTSÄVENTYRET) FÖR **MUTANT** (ÄVEN KÄNT SOM "NYA MUTANT", "SVARTA MUTANT" ELLER "MUTANT 2089") TILL **FRUNCON-91**, ETT SPELKONVENT SOM ARRANGERADES AV ROLLSPELSFÖRENINGEN GAMERS GUILD / YXAN.

DENNA HISTORISKA ARTEFAKT HAR SAMLAT DAMM I DEN TIDIGARE ORDFÖRANDENS PRIVATA ARKIV MEN PUBLICERAS NU SOM EN KULTURGÄRNING. ÄVENTYRET ÄR KOMPLETT MED FEM KARAKTÄRER, POÄNGBEDÖMNING OCH ALLT.

GILLAR DU BUNKERRÖJ DÄR DE FLESTA UPPGIFTER LÖSES BÄST MED EN UZI ELLER SPLITTERGRANAT? BRA, DÅ HAR DU GODA CHANSER ATT KLARA DETTA ÄVENTYR.

**TERMINAL STATE** ÄR ETT KLASSISKT RUN-AND-GUN ÄVENTYR MED MYCKET PANG-PANG OCH LITE LÄTT DECKARARBETE.

INGET PÅ NOBELPRISNIVÅ ALLTSÅ MEN DET FINNS NÅGRA KLURIGHETER OCH KAN FUNGERA SOM ONE-SHOT EN KVÄLL DÄR HJÄRNAN FÅR VILA OCH AVTRYCKARFINGRET JOBBA HÅRT.

**AXELMAKT**

**VARNING VARNING VARNING VARNING VARNING**  
**OBS! DET HÄR ÄR INTE ETT SPEL I SIG, DU MÅSTE HA MUTANT FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA ÄVENTYRET.**