

INSTITUTET

Ett äventyr till Mutant År Noll



Skrivet av Totte Alm



INSTITUTET

Ett äventyr till Mutant År Noll

Idé och genomförande: Torsten "Totte" Alm

**Testäventyrare: Jesper "Maximon" Alm
Joar "Benny" Bergwall
Kalle "Rasper" Bergwall
Torbjörn "Vikton" Alm
Ulrika "Jenna" Alm-Bergwall**

Om du gillar äventyret och vill se fler fria äventyr till Mutant År Noll från 4Eyes roleplaying

klicka gärna in på

https://www.paypal.com/cgi-bin/webscr?cmd=s-xclick&hosted_button_id=FS8TF5DTWYR9L

och donera via paypal.

INLEDNINGSAVENTYR

Detta äventyr är något mer av ett traditionellt rollspelsäventyr och följer inte strikt den mall med zonsektorer som *Mutant År Noll* annars använder sig av. Äventyret börjar i arken, och tar sedan **rp** ut på ett äventyr i zonen. Du kan älska det eller hata det, men så är det.

Översikt - för SL

Från en annan ark, långt ifrån **rps** ark har tre mutanter flytt. Det är Jern, Jerna och Desille, Jern och Jerna tror att de är syskon eftersom att de är ganska lika, och de har alltid tytt sig till varandra. Desille är Jernas stora kärlek. Anledningen till att Jerna och Desille flydde från sin ark, var att Bossen Jarek inte gillade att Jerna och Desille hade ett förhållande. Du valde Jerna före mig, vidrigt, skrek han när han fick reda på det. Jern följde med sin syster eftersom det är han kall att hålla henne säker. Deras mål var att försöka finna en annan ark, en mer tolerant ark, som skulle låta Jerna och Desille vara ifred. Desille är en mycket duktig skrotskalle, och Jern är en krönikör och Jerna är en zonstrykare.

När de undersökte en fornuin under deras resa, blev de jagade av en fruktansvärd flygande metallvarelse, men de lyckades fly och gömma sig för den. Jern och Jerna antecknade platsen eftersom det verkade vara en plats som ingen hade utforskat tidigare.

Sedan, när de började närma sig plasten där **rps** ark ligger belägen, nån timmes vandring bort, blev de på natten anfallna av en stor grupp Raggbestar. De försökte först värja sig med handvapen, men Desille såg det nödvändigt att använda den bärbara skrotkastaren hon hade byggt, men som bara hade fem skott. Desille laddade och sköt, laddade och sköt, och Raggbestarna föll i drivor när skrotkastarens skrotskott kom som svärmar av död. Just när de trodde det var över, hoppade

en Raggbest fram från ingenstans och klöste Desille i magen. Jerna högg ihjäl besten, men Desille var dödligt sårad. De gav henne första hjälpen, och nu hoppas de på att någon skall röda dom, för Desille behöver vård, annars dör hon. Desille vägrar lämna sin skrotkastare, Jerna vägrar lämna Desille, och Jern lämnar inte Jerna.

Situationen

Rollpersonerna befinner sig i arken, det är mitt i natten, när plötsligt det hörs tunga explosioner eka ute i zonen, flera stycken, och sken lyster kort upp natthimlen i horisonten. Bossarna bestämmer sig på morgonen för att skicka ut en patrull för att undersöka det inträffade. Är det ett angrepp mot arken, eller är det några zonstrykare som är i fara, eller kanske någon ny gruppering som fått makt. Äventyrarna utrustas med krubb och vatten för en dag samt två patroner var till de som har skjutvapen. Rollpersonerna ger sig av, tidigt på morgonen med ordern att gå i riktning mot eldskenen och ta reda på vad som hänt.

Möte med okända

Det tar ungefär en timme att ta sig till platsen där Jern, Jerna och Desille befinner sig, ifall man exakt vart det är. För att ta reda på hur lång tid det tar så skall **rp** slå ett **[Leda vägen]** och räkna antalet lyckade tärningar.

Ingen - rp är framme just när skymningen faller.

En - Det tar närmare fyra timmar.

Två - Det tar två timmar.

Tre eller fler - Det tar mindre än en timme, går rätt på bara.

Beskriving

Ni kommer runt en hög av formsten, och ser flera, säkert ett tiotal, döda Raggbestar ligga utspridda på marken, de har grova uppslitna sår över kroppen.

Ett lyckat **[Speja]** med normal svårighetsgrad, gör att **rp** ser två personer som sitter och kurar i en vrå av fornsten, och en tredje person ligger på marken mellan dom, under en tjock jacka. Här rollpersonerna närmar sig ropar Jern "*Halt!, vilka är ni?*". Med ett lyckat **[Manipulera]** normal svårighetsgrad, så lyckas **rp** prata med Jern och Jerna. De berättar att deras kamrat, Desille är dödligt sårad och behöver omedelbar vård. De säger att de har gjort vad de kan, och givit henne vad det har, men hon blir inte bättre. Hon behöver komma till en ark och få vård av en riktig helare, och de är för få för att bära henne och hennes viktigaste ägodel, hennes egen skrotkastare.

Ifall **rp** erbjuder sig att hjälpa Jern, Jerna med Desille, berättar Jern och Jerna på vägen tillbaka till arken deras historia, de använder **[Genomskåda]** för att försöka se ifall **rp** verkar vara som bossen Jarek, eller ifall de inte har några problem med Jernas och Desilles förhållande. Det krävs en **[Manipulera]** normal svårighetsgrad för att övertala arkens bossar att Jern, Jerna och Desille skall få stanna och att Desille skall få omedelbar vård. Två av bossarna måste övertalas, **rp** väljer själv vilka bossar som man tror man kan övertala.

Tillbaka i Arken

SL slår ett slag för arkens bästa helare **[Vårda]** -2, men helaren har fem Grundvärdestärningar, fem Färdighetstärningar och två pryltärningar, plus att den bästa krönikören (**rp** eller Jern) har möjlighet att lägga till en tärning med hjälp av att inspirera.

Ifall Desille inte överlever, bryter Jerna ihop, men och Jern använder **[Genomskåda]** för att ta reda på ifall **rp** har lurats och inte gett Desille den bästa hjälpen de kunde ge. Hur som helst kommer de stanna i arken, men endast Desille har kunskapen att skapa laddningar till och avfyra skrotkastaren. Det kommer ta fyra dagar innan Desille är så pass frisk att hon kan tala och röra lite på sig. Ifall hon får stanna i arken, kommer skrotkastaren öka arkens försvar med **1T6**, och Desilles närvaro öka arkens teknologi med **1T6**.

Jern och Jerna antecknade noga positionen för den stora fornruin där de blev jagade av den fruktansvärda flygande metallvarelsen. Dessa anteckningar lämnar de ifrån sig till **rp** ifall de får lov at

stanna i arken, eftersom fynden och artefakterna som kanske kan finnas där kommer hjälpa denna ark, och att hjälpa de som hjälper är det sätt på vilken Jern, Jerna och Desille vill att det borde fungera.

Ifall **rp** bestämmer sig för att ta anteckningarna med våld, kommer de dels få **-1** på alla finna vägen slag i sökandet efter denna plats, och de kommer att gå fel eftersom Jern och Jerna använder sig av små oförståliga koder på sina kartor och i sina anteckningar. Det krävs ett vanvettigt svårt **[Förstå sig på]** för att klura ut dessa koder. Genom att gå fel hamnar de mitt i gapet på den fruktansvärda flygande metallvarelsen, se vidare i äventyret där det händer.



Skrotkastaren

Skrotkastaren fungerar ungefär en mörsare eller en modern granatkastare. Desille har gjort laddningar som innehåller skrot och två sprängladdningar, en drivladdning och en verkansladdning.

Avfyrning går till så att man håller laddningen i mynningen, drar i en utlösare och släpper ner laddningen. Den första explosionen skjuter iväg laddningen till avstånd långt, där den sedan detonerar och sprider skrotdelar vida omkring. Precisionen är inte den bästa, men man kan justera skottlängden med ett vred på sidan.

Vapendata

Bonus: +1, Skada: Explosion 6, Räckvidd: Lång

Grundskadan från en skrotkastare beräknas på alla som befinner sig inom avstånd nära från nedslagsplatsen med vapenskada 2 på grund av att laddningen innehåller skrotdelar.

För att skapa laddningar till Skrotkastaren krävs att Arken har **un** Teknologi på minst 20.

Här slutar inledningsäventyret.

EXPEDITION I ZONEN

Nu när det finns en utforskad ruin i zonen, och det finns information i form av anvisningar och kartor, bestämmer sig arkens bossar för att sända ut en expedition för att utforska denna ruin i hopp om att finna saker som kan förbättra livsvillkoren för Folket i arken. Decille är fortfarande alldeles för sjuk och skadad för att kunna följa med, och Jern och Jerna vill stanna med henne så länge hon är dålig.

Nu står hoppet till gruppen som nyligen var ute i zonen och hittade Jern, Jerna och Decille. Resan är lång, 13 zonsektorer i vardera riktningen. Det tar ca. 4 dagar inklusive övernattningsar och vila i zonen att ta sig fram, och vägen dit är inte på något sätt enkel.

Ifall gruppen saknar en zonstrykare eller en skrotskalle, utser bossarna en zonstrykare eller en skrotskalle, eller både och, som skall följa med gruppen på expeditionen.

Ifall Jerna lever och fått känna sig trygg i arken, ger hennes ord på vägen zonstrykaren en extra bonustärning på Finna vägen.

SL får i uppgift att välja vart i zonen denna zonsektor ligger, ungefär 13 zonsektorer bort. Ta med i beräkningarna att **rp** gärna går genom zoner de känner till som har låg röta. Resan dit är som vilken annan zonexpedition som helst, och SL får köra den efter eget huvud. Tänkt dock på att inte göra slut på alla **rps** resurser innan de når fram till målet.

Det finns ett antal olika zonelement beskrivna nedan. Dessa är tänkta att användas av SL under resan till den utforskade ruinen. Vissa har ingenting med ruinen att göra, men andra kan ge ledtrådar eller tips som kan komma att vara viktiga, ifall **rp** lyckas lösa problemen som finns i vägen.

Det är inget krav att alla dessa zonelement skall användas, och det finns ingen speciell ordning för hur dessa kommer att inträffa.

Zonelement

Zonelement - Skydd för natten

När det börjar bli mörkt, och zonens ljud får det att isa i blodet och kylan tränger sig på, är det dags för **rp** att söka skydd för natten. En lyckad [**Leda vägen**] eller [**Speja**], lätt svårighetsgrad (**+1**), och **rp** ser en fornstenstunnel som leder neråt. Tunnelns väggar och golv verkar ha varit täckta av en blank fornsten. Stenen har nu mist sin lyster och är för det mesta täckt av ett tjockt lager zondamm. Platsen ser ut att vara en bra lägerplats, lätt att försvara och samtidigt dold för insyn. Det finns en gång som går vidare inåt.

För SL

Ifall rollpersonerna börjar undersöka den gången, så möter det gruppen av Morlocker som är bosatta i tunneln, i annat fall kommer Morlockerna fram under den tredje vakttimmen, och smyger varsamt och tittar på **rp**.

Möte med Morlockerna

Morlockerna är inte ondsinta, men det krävs ett lyckat [**Förstå sig på**] men normal svårighetsgrad för att kommunicera med dem. Ifall gruppen mött Morlocker tidigare och lyckades kommunicera med dem så behövs inget slag, man vet redan några få artighetsfraser och gester. Morlockerna är dels intresserade av att byta till sig ett krubb, men det verkar vilja visa eller förklara något för **rp**.

För att förstå denna mer komplicerade kommunikation så krävs att **rp** verkligen anstränger sig för att förstå. Efter en liten stunds ritande på marken, viftande och pekande samt en hel del nästan skrattretande charader utan framgång, så Morlockerna visar en bild på en drake från en gammal forntidning.

Morlockerna lyckas tillslut förklara att det långt ner i tunneln, förbi deras boplat, finns någon form av drake med superhörsel och gula lysande ögon. Varje gång de smyger ner dit, oavsett hur duktiga jägare de är, öppnar draken ögonen och börjar prata med dem på ett främmande språk och skrämmer iväg dem. Morlockerna undrar ifall **rp** är villiga att undersöka denna hemiska plats, eftersom det verkar finnas både krubb och vatten i drakens håla.

Överblick - för SL

Platsen är en gammal tunnelbanenergång, och draken, är en tunnelbanevagn som står i en tunnel. Det som händer när någon börjar röra sig ut på perrongen är att en rörelsedetektor aktiverar pratorn som skall läsa upp tidtabellen för de som är synskadade, och detta sätter även igång nödströmmen att ge lite ström till tunnelbanevagnen i tunneln så strålkastarna tänds lite svagt. Det den lite raspiga kvinnliga rösten säger är "*Felkod fjorton, kunde ej ansluta till centraldator, var god försök senare.*"

När drakens ögon tänds och rösten börjar prata måste alla som hör eller ser detta blir drabbade av fasa. Alla måste slå **KYL + SKP** och sedan få minst två framgångar (▲), annars springer man iväg.

Den som lyckas kan gå framåt och ser att det som lyser verkar vara lampor på ett stort metallföremål i gången. Mitt på marken i den stora grottan, bredvid kanalerna på sidorna, står ett stort metallföremål. När **rp** kommer närmare börjar det plötsligt lysa, och **rp** ser bilder på krubb. Det krävs ett lyckat **[Mecka]** krävande svårighetsgrad **(-1)**, för att öppna denna konstiga stora metallsak från forntiden. Försöker man slå på det med våld, blyt-

rar det till och en röst från maskinen hörs ropa "*Stöldförsök, vakt till perrong 2, norra delen*".- Den **rp** som slog får en stör som ger **1** poäng i skada samt **1** poängs förvirring. För att öppna den med våld krävs det att man get metalllådan minst 10 poäng i skada.

Lyckas **rp** öppna den med **[Mecka]**, så kommer **rp** att hitta dels 30 rötfrött krubb, som inte är konserverat men håller i ungefär två veckor och skrotskallen förstår hur allt fungerar. Det finns en svart och tung låda av metall inne i maskinen, ur den kommer två trådar av metall med mjukt skinn.

Används våld, förstörs hälften av krubbförpackningarna, och Magnetex strömkällan.

Krubbet är is kallt när det hittas, men blir snabbt varmare.

Teknisk beskrivning för vetgirig SL

Detta är en Magnetex strömkälla som bygger på en teknik som är mycket simpel. Två extrema industrimagneter finns i lådan, de är monterade på ett sådant sätt att de nästan möts, och där i mellan ligger en spole av ett flera tunna skikt av supraleddare som alstrar ström genom magnetfältet. En Magnetex kan så länge man tar mindre än dess nominella energi leverera ström in hundratals år. Dock krävs det en enorm högteknologi för att skapa en.

Artefakt

Magnetex strömkälla, kan driva 8 lampor. Ger **+2T6 un** teknologi till arken.

All dela bytet

Morlocker vill ha hälften av krubbet som **rp** hittade i den konstiga plåtlådan, men de bryr sig inte om Magnetexen.

Känner sig Morlockerna lurade eller orättvist behandlade, kommer de försöka göra ett bakhåll längre bort i zonen eller anfalla **rp** ifall de bestämmer sig för att sova. En lyckad **[Manipulera]** normal svårighetsgrad gör att **rp** kan ta en extra krubb från bytet för varje framgång.

Morlocker

STY 2 KYL 3 SKP 5 KNS 2
Fly FV2, Slåss FV1, en slumpmässig mutation.

Totalt finns det 36 Morlocker i denna boning. De är beväpnade med skrotspjut.

Zonlement - Kyrkoruinen

Ni kommer fram mot en gammal ruin som verkar ha varit byggd av vanliga stenblock, inte grå forsten. Ruinen är övervuxen med brun växtlighet. En trappa leder upp mot ruinen topp, och där ser ni en äldre kvinna med ett vapen i handen komma ner, hon pekar mot ner och säger *“Försvinn GEPO, ni försökte komma och ta min far, har sedan länge död, min mor likaså, nu försöker ni komma och ta mig, men jag vägrar. Ge er iväg, jag vill inte ha med er att göra. Jag klarar mig trots allt som hänt, jag vill inte bli som en av dom.”*

Det krävs ett **[Manipulera]** svårighetsgrad krävande **(-1)** för att lugna ner kvinnan. Under samtalet kommer hon vid upprepade tillfällen nämna fraser som *“Institutet”* och *“Bli som dom”*, tills hon lugnat ner sig.

Monika

Hon heter Monika och är ingen mutant utan en person från den gamla tiden, men hon föddes efter katastrofen. Hon har mot alla odds lyckats överleva alla strapatser i zonen. Hennes far och mor flydde till denna byggnad, som en gång i tiden var en kyrka. Detta var flera år innan katastrofen. Det hon vet är man skall gömma sig för GEPO.

Hennes föräldrar gömde sig här, då hennes far hade blivit anklagad för genusbrott. Hennes mor hade snubblat och stukat foten. De åkte till vårdcentralen, där sjuksystemen frågade *“Vad har hen gjort här då?”* och hennes far svarade *“Hon har ramlat och har ont i foten.”* Han blev anmäld till GEPO för genusbrott, användandet av ett icke könsneutralt ord var ett grovt brott.

Hon berättar vidare att genusbrott var det värsta man kunde dömas för, man blev omhändertagen och deporterad till institutet, där man blev utsatt för hemska saker. De hade en glad och gemytlig granne, Mohammed, som försvann till institutet.

De mötte honom ett år senare, han var en helt annan person, likgiltig, uppgiven och hade en frånvarande blick. Hennes far och mor gick bort för många vintrar sedan, hon minns inte riktigt hur många. Hon har i alla år livnärt sig från ett matförråd i en gammal butik runt hörnet, som nu börjar sina. Ifall hon kan bli övertalad att följa med till arken, **[Manipulera]** svårighetsgrad krävande **(-1)**, så kommer hennes närvaro ge **+1T6 un** på kultur. eftersom hennes föräldrar lärde henne massor om hur tiden innan katastrofen var. Hon kommer dock inte följa med i riktning mot Institutet utan väntar i så fall på att **rp** kommer tillbaka, om det gör det.

Om **rp** frågar om flygande metallmonster säger hon att det är maskiner som tillhör GEPO, dom är farliga, men hon kan ge en ledtråd. På ryggen har den en liten lucka. Om man öppnar den luckan och vridar ratten till grönt, stannar den. Det lärde hon sig av sin far. Dom hör och ser bra, men bara när man rör sig. Står man stilla, så syns man inte. Försök lura den i en fälla, och vrid ratten till grönt.

Platsen

Hon bor i ett gömt krypin under ruinen, dit en väl kamouflerad gång leder. Där hon har bott i hela sitt liv, hur länge vet hon inte. I den lilla rummet finns 20 krubb och 20 vatten samt 8 flaskor sprit. Det finns en stor mängd tomma konserverburkar och spritflaskor bakom ruinen. Både krubb och sprit ser ut att komma från framtiden. Vatten får hon från en väldigt djup brunn som har funnit där väldigt länge, sedan långt innan staden blev en stad, men den ger ganska lite vatten, 2 rötfritt vatten om dagen.

Zonlement - Skogsdruiderna

Ni kommer gående längs en klyfta mellan två långa rader av fornstens ruiner. Ruinerna har fallit och endast ett fåtal fornstensväggar står upp. Tjocka växter slingrar sig kring ruinerna och ni hör avlägsna hemska skrin i luften. **rp** får slå ett **[Spejal]** normalt slag för att spana eftersom något inte känns helt rätt.

Överblick - för SL

I fornruinerna som är insnärjda i träden som tagit över, bor en grupp mutanter som alla kommer från olika arker. Vissa kommer långväga ifrån, andra från arken inom en fem tio sektorer. De har alla fångats av den skönhet som uppstår när naturen återtar det som en gång tillhörde naturen. De leds av Zeb, en ärrad, skäggig och väderbiten man. Han kallas bara för ledaren, eller den store eller den siste. Vissa tror att han är en överlevare och inte en mutant, men man vet inte, han är ju ganska gammal, dock inte lika gammal som den gamle i de arket de andra kommer ifrån. Endast ett fåtal, druiderna, de som har varit med från början, kan veta sanningen. De kallar sig själva skogens adepter, de lever av skogen och växtligheten och har lärt sig att tämja den och dra nytta av den. Fåglar har flyttat hit, och vissa insekter börjar komma, såsom bin.

Träden kommer från en gammalt genlabb där man forskade på träd som skulle vara motståndskraftiga mot bekämpningsmedel. Detta har gjort att dom klarar sig i zonen, och sprider sig.

Gruppen är fredlig, men gillar inte när andra mutanter stryker kring deras område. Zonen är ju en hård plats, man vill inte utsätta sig för onödiga faror. De har vid upprepade tillfällen blivit attackerade av ett gäng gatuskövlar, som har anfallit deras boplats. De vill inte kalla den för en ark eftersom det ger vissa hemska minnen av bossar, bråk och kollektiva bestraffningar.

Situationen

Skogsdruiderna väntar ett anfall vilken minut som helst från gatuskövlarna. Druidernas spanare, som även har följt **rps** rörelser har sett en grupp gatuskövlade på väg från ett annat håll jämfört med **rp**.

Det finns ett tiotal skogsdruider gömda kring **rp** och alla är utrustade med bilbågar, tysta dödliga vapen. eller skrotspjut och yxor av olika slag. Några av skogsdruiderna gör sig till känna, det har spända bågar, och höjda vapen, och en av dem säger: -*"Vilka är ni? Mitt namn är Dana, druid i skogsdruidernas boning. Vad har ni för ärende till druidernas glänta? Är ni här och spanar för gatuskövlarna? Vi vet att de snart kommer att anfälla. Ni kan välja, vår sida eller deras sida, men bestämt er fort, tiden är knapp."*

Dana väntar nu på att att **rp** svarar, hon börjar räkna, 5, 4, 3, 2, 1,

- Har rollpersonerna inte fattat något beslut när Dana kommer till 0, så säger hon spring, jag räknar till 10, sen skjuter vi, så säger hon 1, 2 o.s.v.

- Bestämmer de sig för att välja gatuskövlarnas sida, attackerar druiderna skoningslöst det finns tio druider inom skotthåll. De **rp** som överlever kan söka skydd hos skövlarna.

- Bestämmer de sig för att välja druidernas sida, blir de beordrade att inte använda vapen som låter (skjutvapen) ifall det kan undvikas eftersom det skrämmer de fåglar som faktiskt börjat bygga bon i denna skog. Dana säger att de skall följa henne så skall hon ge dem en plats att försvara.

Gatuskövlarna anfaller

Gatuskövlarna kommer efter några minuter, och de gör ett fruktansvärd oljud, som slår lock i öronen och gör att alla som hör det känner sig konstiga. **rp** får slå ett **[Förstå sig på]** på krävande svårighetsgrad **(-1)**. De som lyckas inser att man kan stoppa något i öronen för att slippa bli påverkad av oljudet.

Oljudet ger annars alla som hör det **1** förvirring. Gatuskövlarna har proppar i öronen så de påverkar inte. Gatuskövlarna försöker attackera träden och druiderna och försöker även komma åt druidernas matförråd.

Totalt finns det 22 druider i boningen plus ledaren och tre adepter. Antalet gatuskövlar som anfaller är samma som antalet **rp** plus 3.

Druider - skyttar, 18st

STY 1 KYL 4 SKP 4 KNS 3
Fly FV1, Skjuta FV2, en slumpmässig mutation.

Skyttarna är utrustade med pilbågar av trä, **+3** prylbonus tillsammans med de pilar de använder, annars bara **+2**.

Druider - kämpar, 4st

STY 4 KYL 2 SKP 4 KNS 4
Fly FV1, Slåss FV2, en slumpmässig mutation.

Kämparna är utrustade med skrovyxor, **+1** prylbonus. De har skrotrustingar med skyddsvärde **3**.

Gatuskövlare - antal = antal rp + 3 st

STY 5 KYL 5 SKP 3 KNS 1
Fly FV1, Slåss FV1, en slumpmässig mutation.

Gatuskövlarna är utrustade med skrovyxor, **+1** prylbonus. eller klubbor, **+1** prylbonus. De har även skrotsköldar med skyddsvärde **3** samt skrotrustingar med skyddsvärde **3**.

Striden

För att inte SL skall behöva hantera hela denna strid är delen mellan druiderna och gatuskövlarna förenklat. Varje runda kommer druiderna med sina pilbågar ta ut en gatuskövlare. Det tar tre stridsrundor innan skövlarna når fram till den plats som **rp** har fått ansvar för att försvara, ifall de valde druidernas sida. Druiderna kommer skjuta på oskadade gatuskövlare, inte de som **rp** har skadat.

När gatuskövlarna når fram efter runda tre kommer de dels attackera **rp** och dels ge sig i strid med druiderna. Kämparna kommer att slåss sida vid sida med de **rp** som strider i närstrid. När det är färre än två skövlare kvar, kommer de resterande att dra sig tillbaka. Druiderna kommer fortsätta att skjuta efter som, och fälla en, **rp** kan även dom antingen skjuta eller springa efter och slåss.

Efter striden

Druiderna låter de skövlare som fallit vara, de låter zonens odjur såsom Skrotråkorna, Asgnagarna och Raggbestarna få sig ett skrovmål. Endast de gatuskövlare som fallit nära dungen släpas ut i zonen igen.

De druider och **rp** som fallit eller fått skada, tas om hand av Zeb och Dana.

De **rp** som är kunniga i att **Vårda** kan hjälpa till och på så sätt bygga upp relationen mellan druiderna och **rp** ännu mer.

Vad händer sen?

Zeb presenterar sig nu för **rp** efter att han har he-lat klart, och han tackar för deras insats, och han vill erbjuda dem nattsömn i deras dunge ifall de vill, samt mat. Färska grönsaker och nyttiga rötter och knölar som växer i jorden.

Får Zeb veta att **rp** kommer från en ark, erbjuder han dem att stanna, men har förstått ifall de har andra planer. Han säger att en ark där **rp** bor måste vara en bra ark. Han erbjuder även **rp** en påse med blandade frön att så i sin ark. Han rekommenderar att först planera de stora trädfröna eftersom de träden har en renande effekt på marken och gör att man sedan kan växa, efter ett år eller så.

Zeb erbjuder även **rp** druidpilbågar och två dusin pilar per båge. Han erbjuder två pilbågar som tack. Han är även intresserad av att handla med **rps** ark. Vatten och verktyg för odling, som spadar och hackor. Om **rp** frågar om GEPO eller Institutet svarar Zeb att han inte vet något om det. Tiden före katastrofen, är det få som minns.

Ifall **rp** nämner Monika, säger Zeb att de inte ger sig ut på expeditioner, druiderna här kommer alla från olika Arker. De har alla flytt från missförhållanden, bossarnas fasor och från ondsinta personer. De vill stanna här och leva ett nytt liv.

För SL

Påsen med frön, ifall man följer Zebs råd, kommer ge **+2T6 un** krubb till Arken.



Zonelement - Institutet

Ni tror att ni börjar närma er platsen som ni söker. Ni ser en stor fornstensruin i horisonten, och flera mindre ruiner framför den. Ni ser även en stor fornstensmur som verkar gå runt området. Den har rasat på flera ställen.

Översikt för SL

Ifall **rp** tagit kartorna och anteckningarna från Jern och Jerna och inte fått kartorna ordentligt avkodade, kommer de gå rätt in i ett bakhåll av det hemska flygande maskinmonstret. I annat fall kommer de till en öppning i muren och ser ett stålmonster sitta på en klipphylla av stål och fornsten en bit bort, långt avstånd.

Bakhållet

Ni kommer fram till öppningen i fornstensmuren som fanns på kartan. Innanför ser ni massor av rasade fornstensruiner. Ni eller hör inget, men en lyckad **[Speja]** avslöjar att det verkar finnas någon form av möjligt fynd i den närmaste ruinen, det syns ett svagt blått blinkande sken från den.

Bakhållet för SL

GEPO övervakningsroboten har en vaktpositionsplats på en hylla snett ovanför hålet i muren, och det är en av dess lampor som speglas i en trasig spegel som syns. Ifall **rp** går fram mot den närmaste ruinen, det tar tre rundor att ta sig dit, vaknar roboten och hoverar bakom och över den, och en metallisk röst hörs: "*Icke genusneutrala individer upptäckta*". Roboten fortsätter: "*Ni måste omedelbart följa med för genusterapi, gör inte motstånd, motstånd kommer att bestraffas*".

Roboten är fruktansvärd, och den är stor. Denna situation är inte bra för **rp**, inte bra alls. Försöker de springa, kommer den skjuta ett skott med sitt bedövningsvapen mot en slumpmässig **rp**. Den kommer fortsätta skjuta så länge den kan upptäcka **rp** som inte ser ut att ge upp. Sövda **rp** låter den ligga och väntar dock förgäves på markenheter som skall komma och plocka upp dem. Man sover i **1T6** timmar. Försöker **rp** attackerar roboten öppnar den verkanseld med sina vapen.

Att stänga av roboten

Känner **rp** till hur man stänger av den, eller någon som sett den slå ett lyckat **[Förstå sig på]** svår svårighetsgrad, **-2** för att komma på vad den har på ryggen, kan man försöka stänga av den. Att smyga sig förbi roboten är nästan omöjligt då dess rörelsesensorer är väldigt bra. Dock märker den inte stillastående personer. För att hoppa upp på dess rygg krävs ett lyckat **[Fly]** normal svårighetsgrad, sedan ett lyckat **[Kämpa på]** normal svårighetsgrad för att hålla sig kvar och öppna luckan och stänga av den.

Kvarteret skatan

rp kan nu söka igenom de byggnader som ligger i området innanför muren och framför den stora byggnaden. De ser att det finns en fornstensmur till som verkar gå runt själva den stora ruinen. Den mindre byggnaderna verkar väldigt förstörda, men det finns otroligt mycket skrot och småsaker att hitta här. Totalt finns det tio raserade byggnader här, och alla har fynd att hitta.

Det som finns i alla byggnader är stora tunnor av metall och glas, där glaset har krossats när byggnaderna rasat samman. För en skrotskalle finns det massor av intressanta delar här.

Det finns även ett annat roligt fynd att göra i varje byggnad, se listan nedan:

Nr.	Fynd
1	En liten gul plastanka
2	Tre schackpjäser, bonde, löpare, dam
3	En häftapparat utan klammer
4	Ett rosa durkslag
5	Ett litet smutsigt vykort**
6*	En halv rosa blomkruka
7	Ett tomt filmfodral, "Tillbaka till Eden"
8	En liten plastfigur, en blå smurf.
9	En påse med 4 häftstift
10	En sked

* Se vidare nästa sida..

** Finns som bild att visa för spelarna.

I byggnad nummer **6**, finns ifall man letar ordentligt, en artefakt, en burk med **3T6** antidepressiva tabeller. Ett lyckat **[Förstå sig på]** på normal nivå ger information om att dessa tabletter tar bort tvivel.

Huvudbyggnaden - Schymaninstitutet

Tar sig **rp** fram mot huvudbyggnaden, ser det med ett lyckat **[Speja]** på normal svårighetsgrad en fyrkant i blank formskinn som ligger på marken. I den finns brevet från Professor Katarina Eriksson. (Finns som bild att visa för spelarna).

Med en **[Speja]** normal svårighetsgrad ser **rp** att det finns ett större hål i fornstensväggen till den stora byggnaden. Tunneln leder neråt till en bredare gång, där ena väggen ser ut att ha rasat ihop. Framför, i mörkret vidgar sig den grå fornstensgången till en större sal, med tre högra pelare från golv till tak.

I den stora salen med pelare finns massor av skrot, och faktiskt en ansevärt mängd rostfritt krubb. Totalt finns över 50 krubb här inne. Bland skrotet finns det skrot för att bygga en hel del skrotyxor och fornrör i metall för att bygga skrotgevär och skrotpistoler. Dock väger skrotet såpass mycket att det går nog inte att få med sig så mycket man skulle vilja.

För SL

Bland skrotet finns sängar och rullstolar, allt i rostfritt. En skrotskalle skulle kunna mecka ihop en vagnkonstruktion för att ta med sig nästan allt skrot.

Från den stora salen med pelare finns en tunnel och två stora dörrar i metall, som verkar komplicerade att öppna.

Tunneln leder uppåt och ser ut att ha varit målad i vackert rosa, men längre fram har den kollapsat totalt och är helt oframkomlig.

Det fyrkantiga rummet - Degenusatorn

På den dörren som leder till det fyrkantiga rummet sitter en skylt, Genuslab. Skylten finns som bild att visa för spelarna.

För att öppna dörren krävs en **[Förstå sig på]** på krävande svårighetsgrad **-1**. Dörren även att öppna med våld, det har **STY 7**.

Innanför dörren finns den mest fruktade av maskiner, degenusatorn, med det vet inte **rp**. Det är smutsigt och skrot har rasat ner från taket på olika ställen.

Det finns en bild på rummet att visa.

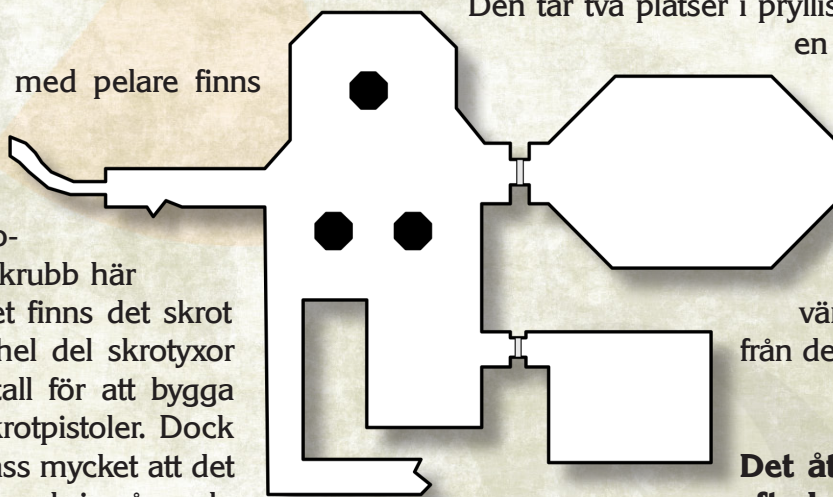
I rummet ifall **rp** letar runt lite, i ett av skåpen i botten änden, så finns en GEPO rock i svart läder. Bokstäverna i reflexmaterial går enkelt att ta bort, och rocken är tung och känns rejält bepansrad. Den tar två platser i pryllistan och fungerar som en rustning med skydd **4**.

I övrigt finns inte så mycket i rummet. Degenusatorn är trasig och det går inte att ta några användbara tekniska delar från den, enbart skrot.

Det åttakantiga rummet - efterbehandlingen

Dörren till detta rum är även den av bastant metall och kräver ett **[Förstå sig på]** på krävande svårighetsgrad **-1**. Dörren även att öppna med våld, det har **STY 7**. När någon rör dörren lyser plötsligt ett litet rött öga vid dörrkarmen. Det är en detektor, men larmet är för länge sedan dött. Dock visar detta att det finns en strömkälla någonstans.

Inne i rummet finns ett antal stora burar med glaskåpor, och det lyser svagt ifrån burarna. I burarna verkar det finnas personer, med kort rakat hår, och klädda i rosa overaller. Alla ser ut att sova. När någon **rp** kliver in mer än en meter, tänds plötsligt belysningen i taket, och alla burarna öppnas med ett skrämmande pysande ljud.



Personerna inne i burarna börjar röra på sig, men man kan se hur de plötsligt börjar att åldras, och åldrandet går väldigt fort. När de ser **rp** ropar de alla i kör: - "Skydda oss, icke *genusneutrala individer i området!*". Det går fort, bara nån minut, sedan har alla de tolv personerna slutat att leva, de ser skrynkliga och krumma ut.

Kryobäddarna är för högteknologiska för att **rp** skall kunna dra någon riktigt nytta av dem, men ifall någon sätter sig i en och stänger den och är där inne i ca tio minuter, tills den röda lampan blir grön, kommer personen vara röttfri, även permanent röta försvinner. Ärr och andra skavanker försvinner också, och det finns en risk att en mutation försvinner. Slå en **T6**, blir det **1**, slå en till. Blir det **1** även denna gång försvinner en mutation, blir det **6** tillkommer en ny mutation.

Efter en körning börjar ljuset i taket bli lite svagare. Strömmen räcker nu till en körning till om den påbörjas direkt, alla **rp** kan ta plats i var sin kryobädd. Efter denna slocknar sedan ljuset och strömreserven är förbrukad.

Ifall **rp** söker igenom rummet ordentligt så hittar de en artefakt som de kan komma att ha nytta av, **SL** väljer något passande som de inte redan har i sin ark.

Nu återstår bara hemresan, och den får **SL** köra som en vanlig zonvandring. Det viktigaste är ju att spelarna har det kul. Gillar de att slåss, ge dem några strider, gilla de spännande möten, ge dem det.

SLP I ÄVENTYRET

Nedan finns det beskrivningar på de olika SLP, Monster och annat som förekommer i detta äventyr. Det är fritt att använda dessa i egna äventyr.

Jern - Krönikör

Han har ett stort ansikte och de stora ögonen har en vänlig blick under lampskärmen som han bär på huvudet. Han är smal och mager med enormt långa spretiga fingrar, endast tre på varje hand, samt ett finger som ser missbildat ut.

Han är klädd i en sliten kostym med diverse prylar från forntiden. Han har en liten ryggsäck i vilken han har sitt anteckningsblock, en artefakt från forntiden det med. Jern är en vänlig själ, och han beskyddar sin syster Jerna och allt hon håller kärt. Han är en artist, hans poesi är fantastisk och hans röst kan trollbinda.

Jern är klädd i en gammal sliten kostym med diverse fornpnylar fastsatta. Han har ett gammalt anteckningsblock från forntiden och en bunt korta blyertspennor som det står IKEA på, en skrotkniv och en sida från en tidning (TV-tablå).

STY 3 KYL 3 SKP 4 KNS 4

Kämpa på (STY)	1
Slåss (STY)	1
Smyga (KYL)	2
Fly (KYL)	1
Speja (SKP)	2
Genomskåda (KNS)	1
Manipulera (KNS)	1
Vårda (KNS)	1
Inspirera (KNS)	3

Jern är beskyddande mot sin syster Jerna, rädd för att bli lurad eller utsatt och väldigt pålitlig och ordningsam.

Jern har 0 krubb, 0 vatten & 0 patroner.

Mutation: Gripklor

Mutantens händer är vanskapta och har bara två fingrar plus en tumme, men dessa gripklor kan aktiveras med en **MP**, och kan då hålla fast med en enorm styrka. För varje **MP** ökas styrkan i gripklon med **STY** för rollpersonen. Styrkan är aktiverad i **1T6** minuter innan den avtar igen. Ibland kan ett tredje, och till och med ett fjärde, missbildat finger finnas med det har ingen funktion.

Mutationen gör att man kan t.ex hålla fast någon som fallit, hålla fast ett fordon som är på väg att åka eller hålla fast en dörr som håller på att stängas, så länge det finns något att greppa i med den andra handen med.

Jerna - Zonstrykare

Jerna är senig och hennes huvud är delvis täckt av en luva. Hon bär kamouflagekläder och kraftiga armékängor. Jerna är bror till Jern, i alla fall tror hon det. Hon har aldrig känt sig dragen eller attraherad av pojkar eller män, hennes hjärta bultar för Desille, skrotskallen. I början var hennes tid svår och hon undvek män, förutom sin bror, Jern. Med tiden blev känslorna alltför starka och hon märkte att de var besvarade av Desille. De fick träffas i hemlighet, sitta och mysa och ta hand om varandra, och tillsammans och med hjälp av varandra klarade de av svåra strapatser. Dock blir lyckan kortvarig då bossen Jarek upptäckte den en natt och hotade dem och förnedrade dem. Jarek hade försökt många gånger att flörta med



Jernas kärlek Desille, men fick kalla handen varje gång, Jernas talang är sakletare.

Jerna bär på ett jaktgevär, en skrotkniv och en gammal kompass som fungerar så länge det inte är för mycket metallföremål i närheten.

STY 2	KYL 4	SKP 5	KNS 3
Kämpa på (STY)			1
Smyga (KYL)			2
Skjuta (KYL)			3
Speja (SKP)			2
Känna zonen (SKP)			1
Genomskåda (KNS)			1
Leda vägen (KNS)			2

Jerna är kärleksfull och vill vara snäll mot andra. Hon är nyfiken och vill veta vad som finns runt nästa krök, samtidigt som hon är försiktig. Hon är rädd att bli förvisad från Arken än en gång.

Mutation: Magnetism

Jerna har 0 krubb, 0 vatten 6 patroner

Decille - skrotskalle

Decille är kort, small och går klädd i en sliten oljig läderoverall med en ditsydd krage av någon form av päls från ett djur, hon vet ej vilket. Hon har vackra anletsdrag och kan vara både feminin men samtidigt är hon en duktig skrotskalle och har uppfunnit skrotkastaren. Hon är inte intresserad av män, utan hennes hjärta slår för Jerna. Kärleken har växt fram under alla de år de tillbringat tillsammans i arken och tillsist blev det omöjligt att stå emot. Eftersom hon flera gånger sagt bestämt nej till bossen Jareks närmanden, blev han rasande och kände sig förlöjligad och därför började han trakassera Jerna och Decille. Hennes talang är Uppfinnare och hon har uppfunnit många saker.

Decille har en verktygslåda med prylbonus +2, ett par gamla skyddsglasögon. Hon är beväpnad med en skotkniv, en fyrpipig skrotpistol och har sin skrotkastare

STY 3 KYL 4 SKP 5 KNS 2

Kämpa på (STY)	1
Slåss (STY)	2
Fly (KYL)	1
Skjuta (KYL)	2
Förstå sig på (SKP)	2
Känna zonen (KNS)	1
Mecka (SKP)	3

Decille är flitig och mycket teknisk. Hon är vacker, trevlig och charmerande, och vissa tror inte att hon är en mutant, hennes anletsdrag är alldeles för fina. Hon kan vara lite tvär mot män som försöker göra närmanden.

Mutation: Immun mot röta

Mutaten har en mycket speciell förmåga, att hålla sig fri från röta genom att stöta bort den och dess effekter. Varje poäng röta som drabbar rollpersonen kostar en MP att bli av med, direkt, innan den ens sattsig och börjat tära och förstöra.

Decille har 0 krubb, 0 vatten 12 patroner och 2 laddningar till skrotkastaren



Monika - överlevare

Född i ett hemligt gömställe under en gammal kyrka, då hennes föräldrar gömde sig från GEPO, GenusPolisen då hennes far hade i en stressad situation råkat använda de ej genusneutrala ordet hon när han pratade om sin fru, istället för det genusneutrala och korrekta hen.

Monika lärde sig väldigt mycket av hur det var förr från sina föräldrar och hon kan väldigt många berättelser och sagor som hon fick höra som liten.

Hon är hårdförd, och även om hon är gammal och väderbiten kan hon skjuta med sitt dubbelpipiga hagelgevär och träffa det mesta.

Monika är klädd i kläder som hon plockat ihop från sådant hon hittade direkt efter katastrofen och som hennes mamma och pappa samlade ihop. Kläderna hon bär ser lite ut som hennes favoritsagofigur, Fru Richards i en saga som utspelar sin i vilda västern. Det är Fru Richards som blivit hennes ideal, en stark kvinna som klarar sig själv i det hårda livet på den tuffa prärien under nybyggartiden.

Monika är självständig, hård och enbart rädd för en sak, GEPO. Hon har sitt hagelgevär på 30 patroner i ett patronbälte samt ytterligare 50 st patroner i en ask, som hon håller väl dold. För henne är patroner inte pengar, de är en förutsättning för att kunna leva som en stark och självständig kvinna. Hon har även en gammal men vass överlevnadskniv. Pyl-bonus +2.

Om hon kan övertalas att följa med till **rps** ark för att bidra, gör hon det ifall hon ser att det kan leda till något gott. Hon stannar inte ifall arken inte ger henne möjligheter att föra det bra arvet från forntiden vidare

Hon vill gärna berätta om hur det en gång i tiden var, om det som var bra och det som var hemskt. Det bra var att människorna levde oftast i fred med varandra, de flesta hade det bra. Man hade mat för dagen och bodde i varma hus och det mesta var vackert och fint.

Det som var dåligt var personer klädda i svarta långa läderrockar med stora bokstäver på ryggen där det stod GEPO. Deras blotta närvaro fick människor nervösa, och ett enkelt misstag kunde bli ödersdigert, man blev tagen till Institutet för att genomgå Genusterapi.

Det inte bara förändrade ditt inre, utan ditt yttre blev förändrat till ett neutralt icke-utseende. Du förvägrades vara den du fötts till, du tvingades bli någon som passade GEPOs sjuka bild på hur människor skulle vara.

STY 1 KYL 5 SKP 5 KNS 4

Kämpa på (STY)	1
Slåss (STY)	2
Smyga (KYL)	3
Fly (KYL)	4
Skjuta (KYL)	5
Speja (SKP)	3
Genomskåda (KNS)	3
Manipulera (KNS)	1
Vårda (KNS)	2

Zeb - Druidernas ledare

Zeb är en gammal, ärrad och väderbiten man. Han är enligt vad vissa säger inte en mutant utan en överlevare. Han är klädd i byxor, jacka, grova ängor och en mössa bär en liten ränsel på ryggen. Han har ett stort skägg och ett hårt men vänligt ansikte. Zeb's bakgrund är dold för alla, ingen känner till hans historia.

Zeb's officiella historia

Han hittade denna plats i zonen, bevuxen med träd, och bestämde sig för att detta skulle bli hans druidskog. Han mötte Dana och Trider, och de ville bli hans läreljungar, hans druidadepter. Tillsammans började de bygga upp boningar, plantera träd, ordna och fler och fler mutanter anslöt sig till gruppen.

Tiden gick och de lyckades odla lite eftersom träden verkade rena vattnet genom sina rotsystem, och ju fler träd som växte, desto renare blev vattnet och luften just kring druidernas dunge.

Men allt var inte frid och fröjd. En grupp Skövlare, vilda mutanter som enbart vill slåss och förstöra, dök upp och började attackera druidernas boning. Flera druider fick sätta livet till under dessa attacker, men med hjälp av pilbågar lyckades det hålla Skövlarna i schack.

Zeb's hemliga historia - enbart för SL

Zeb, eller Klas Zebastian Engström som hans fullständiga namn är, arbetade som vaktmästare på SecuSeed, ett företag som sysslade med avancerad växtförädling. Han befann sig långt nere i underjorden i laboratoriet och märkte upp säckar med odlingsjord när larmet gick och det automatiska dörrarna stängdes.

Eftersom han inte var en av forskarna missade man att han inte fanns med när man räddade alla och han blev klar där nere. Det fanns mat och eftersom man bland annat forskade på snabbväxande morötter så fanns det färska rotfrukter.

Han lade sig i en nödsäng som stängdes, och han minns inget annat än att han vaknade, stel

och svag. Alla dörrar öppnades alla lampor hade slocknat och Zeb smög ut. Han befanns sig mitt i en katastrof, så inga andra levande varelser till att börja med, och ett tag trodde han att han var ensam om att han överlevt jordens undergång.

Men, det var en kort lycka, då han blev attackerad av olika monster och varelser. Han såg att på vissa ställen hade frön börjat gro, så han hämtade alla frön från laboratoriet, och dunkar med gödning, och det tog inte lång tid innan trädplantor slog rot och började gro. Han försökte odla grönsaker, men det gick inte.

Zonen var opålitlig och ett jordskalv raserade resterna av nedgången, som begravdes under ett enormt lager av betong och skrot.

Tiden gick och skogen växte. Zeb började kalla sig druid, när man fick skogen att växa i den ruttnande betongöknen som zonen utgjorde. Tiden gick, och plötsligt dök det upp personer som var vänliga, Dana och Trider.

STY 2 KYL 4 SKP 5 KNS 4

Kämpa på (STY)	1
Slåss (STY)	2
Smyga (KYL)	2
Fly (KYL)	2
Skjuta (KYL)	2
Speja (SKP)	1
Förstå sig på (SKP)	4
Genomskåda (KNS)	3
Manipulera (KNS)	4
Vårda (KNS)	3

Zeb har ett armborst med 12 pilar, prylbonus +1 och en skrotklubba med spikar. Han har även en liten planteringsspade från den gamla tiden, och en nyckelknippa med nycklar som inte går någonstans.

Dana - Druidadept

Dana kommer från en ark långt borta. Hon och hennes grupp av äventyrare av ute och sökte skrot och kunskap i zonen när de blev attackerade av bestar. Dana och Trider var de enda två överlevande. De försökte förtyvlat finna vägen tillbaka då deras zonstrykare hade omkommit, och av en slump fann de skogsdruiden Zebbs glänta.

Dana är en av de tre adepterna, de som lyder direkt under Zeb. Hennes ansvar är att träna nykomlingar i bågskytte och att organisera försvaret av skogen. Hon är en mycket duktig bågslytt, men hennes temperament spelar ibland henne spratt. Hon är klädd i kängor, jeans och en lång läderrock. Pilbågen har hon gjort själv, av en gren från ett träd, och pilarna likaså. I

hennes ark var hon en skrotskalle, men hon är mer intresserad av trän än skrot dessa dagar, men hon gör pilspetsar av skrot, och tar fjädrar som hon hittar i skogen till som styrfenor på sina pilar.

Dana har en pilbåge, prylbonus +2 samt ett koger med 20 pilar med prylbonus +1. Hon bär även med sig en gammal men fungerade speldosa, som hon tar fram för att lugna sig när hon fått stress.

Mutation: Patokinesi

Dana har 6 krubb, 6 vatten 0 patroner

Trider

Trider kom tillsammans med Dana till druidgläntan i zonen. Han var gruppens krönikör, och har håller på att skriva en lång krönika om hur skogen återtar zonen. Han är även en av de tre adepterna, de tre som tillsammans med Zeb styr i skogen.

Han är ingen vidare krigare, utan hans huvudsakliga roll är helande och att organisera odling av mat och att få fram av friskt vatten. Oftast tar man saven från träden, den är både stärkande och frisk.

Trider är fascinerad av zonen hemskheter, och hur vissa mutanter har blivit förvildade bestar, som t.ex Skövlarna.

Trider håller av Dana och försöker alltid se till hennes bästa. Han är en av de få som verkligen känner henne, och vet att hon är en vänlig själ under en ganska kall fasad.

STY 2 KYL 5 SKP 5 KNS 2

Kämpa på (STY)	1
Slåss (STY)	1
Smyga (KYL)	2
Fly (KYL)	2
Skjuta (KYL)	5
Speja (SKP)	1
Genomskåda (KNS)	1
Mecka (SKP)	3

Dana är smart och kylig, ibland ses hon som lite väl kylig. Hennes målmedvetenhet är det som driver henne. Hon vill att skogen skall växa och för göra den fula zonen.

STY 2 KYL 3 SKP 3 KNS 5

Kämpa på (STY)	1
Slåss (STY)	1
Smyga (KYL)	1
Fly (KYL)	2
Skjuta (KYL)	1
Speja (SKP)	1
Förstå sig på (SKP)	2
Genomskåda (KNS)	1
Manipulera (KNS)	2
Vårda (KNS)	3
Inspirera (KNS)	4

Trider bär på en fin gammal kniv från den gamla tiden, en kockkniv. Den har prylbonus **+2** men anars som en vanlig skrotkniv.

Mutation: Sporsäckar

Trider har 4 krubb, 5 vatten 0 patroner

Reno

Reno är den tredje av druidadepterna och den som senast kom till druiddungen. Han kommer från en annan ark, och han blev lämnad kvar, skadad, av den grupp han var ute och undersökte zonen med, och de tog alla hans prylar, hans krubb, de tog allt av värde och de lämnade honom att dö.

Reno hade tur, då Trider och Dana upptäckte honom under en liten expedition och helade honom och tog honom tillbaka till druiddungen. I sin forna ark var Reno en slav, men nu är han en fri mutant som har sin egen vilja. Reno är stark och tålig och har blivit mycket duktig på att odla. Reno är väldigt tacksam att han blev räddad och att han fick stanna, och sist men inte minst, att han blev fri. Druiddungen är hans allt och skulle den hotas försvarar han den med sitt liv.

STY 5 KYL 4 SKP 2 KNS 3

Kämpa på (STY)	3
Slåss (STY)	3
Fly (KYL)	2
Speja (SKP)	1
Förstå sig på (SKP)	1
Uthärda (KYL)	4

Reno har ett fynd som han använder till att både slåss och jobba med, en stor spade. Han bär en skrotrustning med skyddsvärde **3**. Förutom sin spade har han även ett litet nystan med smutsigt gult garn, den kramar han i sin hand när han behöver kraft.

Mutation: Magnetism

Reno har 5 krubb, 4 vatten 0 patroner

GEPO Robot

Detta vidunder, en lämning från forntiden, är ett av de värsta monster **rp** kan möta. Dock har alla jättar en akilleshäl. GEPO-robotens akilleshäl är en lucka på dess rygg som döljer en huvudströmbrytare. Öppnar man luckan och vrider strömbrytaren till grön, ofarligt läge, ställer sig roboten på marken och gör inget.



Robotens uppgift är att tillse att inga icke genusneutrala individer befinner sig innanför muren kring kvarteret Skatan, som är ett genusneutralt område. Den ser rörelse men har svårt att upptäcka stillastående varelser.

Ifall den utsätts för anfall är den programmerad att direkt göra motanfall med verkanseld.

Beväpningen på en GEPO neutraliseringsrobot X1337 består av två sömnampullsgevär samt två kulsprutor.

STY 8 KYL 6

Skydd 10

Skjuta (KYL) **4**

Vapen

Bedövningsgevär, 2st

Ifall det minst en framgång, blir offret attackerat av ett sömnmedel. Sömnmedlet ger offret **2** poäng trauma per runda tills offret svimmar.

Gatling maskingevär, 2st Skada 2

GEPO roboten kan aldrig förlora kyla. Ifall GEPO roboten övervinns eller stängs av kan vapnen inte tas bort då de är integrerade i själva maskinen.