

MUTANT ÅR NOLL

DITT NÖDANROP KOPPLAS STRAX

Ett scenario av Oskar Rognås



BAKGRUND

Rollpersonerna är invånare i enklaven Elysium I, ett gigantiskt underjordiskt komplex där katastrofens överlevande människor väntar på att få återvända till ytan igen. Enklaven styrs av de fyra ätterna **von Rijn, Vigg, Morgonstierna** och **Skarprättare**.

Enklaven bygger på en inre hierarki där varje invånares familj och ätt bestämmer var du hör hemma i den sociala stegen.

Elysium I är dock i förfall. Resurserna sinar fort, utrustning börjar falla sönder och de än gång så anrika ätterna visar sig inte vara mer än fina namn på fina papper utan någon egentlig tyngd bakom sig. Enklaven börjar mer likna ett fängelse, snarare än den nod av hopp man utgett den att vara.

Många undrar om det finns en bättre värld utanför, men ledningen hävdar envist att den förbjudna zonen fortfarande är fullständigt obeboelig.

Expeditioner är mycket sällsynta och i allra högsta grad hemligstämplade. Vad som försigår utanför Elysium vet bara de med högsta säkerhetsklass.

INFORMATION TILL SPELLEDAREN

Rollpersonerna är en del utav ett specialuppdrag. Elysium har fått ett anrop från en annan utav deras enklaver, Elysium IV. Vad som har sagts är hemligt men ledningen har beslutat att skicka en mindre grupp för att hitta överlevande och hämta hem de resurser som går att rädda. Ledningen vet om att uppdraget är mycket riskabelt.

Expeditionen består av alla valbara rollpersoner, en svävarpilot, en soldat och Kapten Kessler som leder uppdraget. Kessler har säkerhetsklass VI.

Färden dit sker via ett svävarfordon. Fordonet saknar nästan helt fönster, vilket gör det omöjligt för passagerare att få en blick över zonen. Tanken är att upprätthålla idén om att zonen är farlig och obeboelig.

På vägen dit råkar svävaren ut för ett plötsligt oväder. Hårda splittervindar piskar upp skrot mot fordonet och motorn havererar totalt vilket leder till att svävaren kraschar hårt i zonen.

Alex Holk börjar spelet med en gyrojetpistol och 7 raketer.

AKT 1

Här är det tänkt att spelarna ska få en crash course i hur regelsystemet fungerar, med både skador och tävningsslag, samt bekanta sig med omgivningen och situationen de befinner sig i.

Observera att alla färdigheter och begrepp kommer skrivas med Elysium som utgångspunkt. Översätt dessa till Maskinarium när det så passar.

Låt spelarna läsa igenom karaktärerna de valt och presentera sig kort för resten av spelgruppen. Tanken är att de har introducerats hastigt innan svävaren avgick och har bildat åtminstone en ytlig uppfattning om varandra.

Därefter börjar scenariot direkt med att alla vaknar i vraket utav svävaren. De har inget minne av själva kraschen. Rollpersonerna är dock ganska omtöcknade. Låt därför varje spelare kryssa **EN SKADA** på sitt rollformulär.

De vaknar av att två okända personer i trasor rotar runt i vraket. Det är medlemmar ur motorfolket som sett kraschen och kommit dit för att plundra fornyfynd. De blir uppenbart rädda när rollpersonerna vaknar till liv och försöker hastigt plocka på sig så mycket de kan innan de lämnar svävarvraket. Om strid uppstår kommer de fly. De har ett skrotfordon parkerat utanför som en tredje motorskalle står vakt vid.

Rollpersonerna kommer även strax märka att spännet, som förmodligen räddat deras liv, har hakat upp sig och det krävs ett lyckat slag mot **TA KRAFTTAG** för att slita sig loss. De rollpersoner som inte lyckas kan enkelt få hjälp av sina kamrater i efterhand.

De som först tar sig loss får möjlighet att utforska omgivningen. Här kommer en kortfattad lista på vad som är intressant just nu:

- Reservaggregatet är fortfarande igång och lyser med röd nödbelysning i svävaren.
- Svävaren har kraschat med nosen nedåt. Förarhytten och ett par meter bakåt är totalkvaddat.
- Skyddsdräkterna har spruckit och fönstret i cockpiten är förstört, men luften går att andas.
- Alla utom rollpersonerna omkom i kraschen. Dessa är: Svävarpiloten, Kapten Kessler, en soldat samt eventuella karaktärer som inte valts av spelarna.
- Soldaten bär en Gausspistol med trasigt E-Pack i bältet.
- I cockpiten finns det ett överlevnadskit med nödproviant i en vecka för en person (7 ransoner mat och vatten) plus andra nödvändigheter såsom bandage, ficklampor, enkla verktyg osv.
- I cockpiten finns också nödradion som når till Elysium.

MOTORSKALLE

STY 3 KYL 4

SKP 2 KNS 3

Färdigheter:

Skjuta FV 3,

Slåss FV 2,

Mecka FV 1

Vapen: Tillhygge

(+1, Skada 1),

Skrotgevär (+2,

Skada 2), 1T6

patroner.

NEDSLAGSPLATS ALFA

Svävaren har slagit ned på en stor parkeringsplats i en stad. Området är en öppen yta, med några skrotfordon utspridda, omgivet av stora byggnader och skog. När äventyret börjar är det mitt på dagen och klimatet är fuktigt och kallt.

Rollpersonerna ska få känslan av att området är svårförsvarat och att miljön är ogästvänlig, men inte direkt farlig.

Byggnaderna tillhörde förr ett universitetsjukhus. De är förfallna och övervuxna sedan länge. Dessutom har en grupp zonmonster gjort dem till sin boning och rollpersonerna löper stor risk att stöta på dessa om de väljer att utforska omgivningen.

Mellan byggnaderna finns ett stort torg och från detta kan man få bra överblick över resten av zonen. En rollperson som använder **SPEJA** här kan se att en stor hord av motorfolk är på väg mot dem (se mer information nedan)

HÄNDELSE: KONTAKTA ELYSIUM

Om rollpersonerna försöker nå Elysium via radio kommer de inte få något svar. Istället stöter de ihop med en intelligens som förvirrat försöker berätta att *"Flygledningen är för närvarande vakant. Var god försök igen senare och ha en trevlig dag."*

AKT 2

Nu gäller det för rollpersonerna att överleva så länge som möjligt. Skaffa mat, bygga försvar och kalla på hjälp. Överlevandet varvas med händelser du som SL får slänga in när det passar.

ÖVERLEVA I ZONEN

Alla mänskliga karaktärer i gruppen måste äta en ranson krubb (mat), dricka en ranson vatten samt få ca 4-6 timmars oavbruten sömn varje dygn. Dessa regler förklaras närmare i regelboken, men kan vara bra att ha i åtanke under äventyrets gång.

UTFORSKA

När matförrådet börjar sina eller andra förnödheter behövs kan det vara på sin plats att söka i omgivningen efter dessa.

Ingen i gruppen är utbildad eller tränad i att gräva i zonruiner, varpå ett vanligt slag mot **SKÄRPA** görs. Varje sexa ger sedan en pryl från pryltabellen.

Varje gång någon utforskar löper de stor risk att råka på ett zonmonster. Om **SKÄRPA**-slaget ger

minst en etta rullar du ett zonmonster som karaktären måste **FLY**, **SMYGA** eller **SLÅSS** mot.

UTREDA

En rollperson kan undersöka vraket och försöka få korn på hur kraschen gick till, samt om det finns något som kan återvinnas från fordonet.

Ett slag mot **MIXTRA** eller **UTREDA** ger en ledtråd från ledtrådshögen.

MECKA

Nedslagsplatsen kan förstärkas med försvarsverk på olika sätt och system som har undersökts kan repareras. Varje projekt har en färdighet som kräver ett lyckat slag för att sättas i verk.

VILA

En rollperson kan lägga sig ned och ta det lugnt. Låker en poäng trauma av valfri sort.

Observera dock för att läka **SKADA** eller **STRESS** krävs utöver vilan en ranson krubb, respektive vatten.

Varje dag tar också varje rollperson en poäng **TVIVEL**.

HÄNDELSE: NATTRÄD

Under natten kommer en grupp zonmonster att härja kring området. Om inte rollpersonerna tagit åtgärder för att sätta upp försvar eller uppträder mycket hotfullt kommer dessa gå till angrepp.

De kommer återvända varje natt i lika eller större antal, vilket kommer hålla rollpersonerna på alerten även under nätterna.

HÄNDELSE: SYRAREGN

Ett syraregn börjar sippra ned över zonen. Alla som står i regnet utsätts för en attack (6 grundtärningar) varje runda. Prylar som ligger ute oskyddat fräts sönder. Svävarens pansar är däremot starkt och skyddar mot regnet.

HÄNDELSE: ZONSTORM

Hemska vindar piskar upp över området. Rollpersoner som försöker vistas i stormen måste klara ett slag mot **KÄMPA PÅ**. Misslyckande ger ett poäng **STRESS** och rollpersonen söker omedelbart skydd.

HÄNDELSE: KONTAKT!

När rollpersonerna anropar i radion (kanske för sista gången?) kommer de bli besvarade. Flygledningen är tillbaka!

Den stackars radiooperatören har aldrig hanterat ett nödanrop innan och bläddrar klumpigt fram och

tillbaka i protokoll för att se till så situationen sköts korrekt. Uppdraget skulle skötas diskret varpå ingen utom expeditionen och de allra högst uppsatta vet om dess existens.

Rollpersonerna får däremot reda på vad de behöver göra för att en evakuering ska skickas.

- Någon med säkerhetsklass VI eller högre måste auktorisera evakueringen
- För att vraket ska hittas måste de skicka ut en signal som går att spåra. Radion kan förstärkas till att göra det.
- Räddningsoperationen måste ha en fullständig rapport på området och kraschen. Annars innebär det en alldeles för stor risk att skicka ut ännu en svävare.

Nu är det dock så att den enda med säkerhetsklass VI råkar vara Kapten Kessler som dog i kraschen. Rollpersonerna kan antingen fejka befälet (vilket skulle innebära dödsstraff om saken utreds) eller komma på något annat sätt att ta sig runt situationen. Låt spelarna vara kreativa.

Blir rollpersonerna påkomna med fulknep kommer operatören lägga på luren för gott. Förräderi bestraffas hårt och det sparas resurser om de bara får tyna bort i zonen.

AKT 3

Denna akt inleds med att rollpersonerna antingen fått en evakuering bekräftad eller att Elysium lagt på luren för gott.

HÄNDELSE: MOTORFOLKET

Mutanterna som plundrade vraket i början av scenariot har lyckats återvända till motorhorden och skvallrat om att det finns ett fornynd med saftiga skatter i svävarvraket. Efter att ha fått höra om det har motorfolkets ledare beslutat att vända dit hela horden för att erövra fynden med våld.

Efter att Elysium antingen skickat evakuering eller lagt på luren för gott har motorfolket nått utkanten av zonen och kan ses från torget. Därefter anländer de nästa (inte kommande) natt.

Det är runt ett tjog skrotfordon av varierande sorter med blodtörstiga mutanter som näst intill sinneslöst stormar vraket. De underskattar rollpersonerna något enormt men ger sig inte förrän striden leder till för stora förluster.

EVAKUERING!

Om rollpersonerna lyckats skaffa evakuering kommer den andra svävaren anlända i grevens tid.

Den drar sig inte för att använda sitt fulla arsenal av monterade gyrojetkanoner och sprängmedel för att driva bort mutanterna.

TABELLER

PRYLTABLELL

1T6

- 1-3** Krubb
- 4-5** Vatten
- 6** 1T6 Patroner

MONSTERTABELL

1T6

- 1** Strykarhundar
- 2** Asgnagare
- 3** Ruinspindel
- 4** Zongastar
- 5** Skövlare
- 6** Raggbest

ALEX HOLK

VEM ÄR DU?

Din vardag präglas utav våld. Som soldat i Djupvakten, Elysiums främsta militära enhet, åligger det dig att skydda enklaven mot både yttre och inre hot. I år har du slitit i dess tjänst, sett kamrater ta kulor för värderingar lika dammiga som kulorna själva. Men även gamla värderingar måste vara bättre än total anarki, eller hur? Enklaven är i förfall, det är ingen hemlighet, men för att ordningen ska kunna bevaras måste det finnas styrka och fasta händer som vägleder folket. Du hoppas en dag på att det är du som gör det. Det vore ju trots allt bara rätt.

VAD GÖR DU HÄR?

Ledningen har rekryterat dig för ett grovt avvikande specialuppdrag. För första gången sedan enklavkrigen ska det skickas en expedition utanför Elysium. Vad uppdraget exakt går ut på hålls diskret. Särskilda uppdrag innebär särskilda risker och det är där ni kommer in, du och din kollega. Ert jobb är simpelt: håll gruppen säker och avråd dem strängt från att göra något dumt. Alla ska hem levande. Så länge inte ett undantag vore på sin plats...

MUTANT

ÅR NOLL

GRUNDEGENSKAPER

Styrka	<input type="text" value="5"/>	Skada:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Kyla	<input type="text" value="4"/>	Stress:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Skärpa	<input type="text" value="4"/>	Förvirring:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Känsla	<input type="text" value="3"/>	Tvivel:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

TILLSTÅND

Utsvulten	<input type="radio"/>	Sömlös	<input type="radio"/>
Uttorkad	<input type="radio"/>	Nedkyld	<input type="radio"/>
Kritiska skador:			
<input type="text"/>			

FÄRDIGHETER

Kämpa på (STY)	<input type="text" value="1"/>
Ta kraffttag (STY)	<input type="text"/>
Slåss (STY)	<input type="text" value="2"/>
Smyga (KYL)	<input type="text" value="1"/>
Fly (KYL)	<input type="text"/>
Skjuta (KYL)	<input type="text" value="3"/>
Speja (SKP)	<input type="text"/>
Förstå sig på (SKP)	<input type="text"/>
Känna Zonen (SKP)	<input type="text"/>
Genomskåda (KNS)	<input type="text"/>
Manipulera (KNS)	<input type="text"/>
Vårda (KNS)	<input type="text"/>
Bitar ihop (KYL)	<input type="text" value="1"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ERFARENHETSPÖÄNG

Namn: Alex Holk	Ålder: <input type="text" value="27"/>
Yrke: Soldat	Ätt: <input type="text"/>
	Anseende: <input type="text" value="3"/>

UTSEENDE

Ansikte:

Kropp:

Klädsel:

KONTAKTER

INFLYTANDEPÖÄNG

ZONRÖTA

RUSTNING Skyddsvärde

TALANGER

Biomekatronik (Maskinarm)

UTRUSTNING

¹ ID-Kort Säkerhetsklass V

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Krediter:

VAPEN

	Bonus	Skada	Räckvidd	Övrigt
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RELATIONER

	Gruppledare
Rollperson 1:	<input type="radio"/>
Rollperson 2:	<input type="radio"/>
Rollperson 3:	<input type="radio"/>
Rollperson 4:	<input type="radio"/>
Jag hatar:	
Jag vill skydda:	
Min stora dröm:	

ROBIN POSS

VEM ÄR DU?

Född och uppvuxen i Hells Kuggar, längst ned i Djupet av Elysium, där bara de tröglivade och envisa överlever. Industri och maskiner har varit ditt leverne och din vardag har präglats av orättvisa och förtryck. Att ta sig in på akademien var sannerligen inte lätt, men även halva din tekniska kompetens hade varit vansinnigt att tacka nej till. Lättare blev det inte för att alla högborna och adliga såg ned på dig som smuts, trots att du sopade mattan med dem i verkstaden och examinerades med toppbetyg. På din arbetsplats ska ingen behandlas annorlunda eller nedvärderas. Det är slut på det gamla och förgångna Elysium och endast i en rättvis värld kan mänskligheten överleva.

VAD GÖR DU HÄR?

Ledningen har rekryterat dig för ett grovt avvikande specialuppdrag. För första gången sedan enklavkrigen ska det skickas en expedition utanför Elysium. Vad uppdraget exakt går ut på hålls diskret. Det kom som en överraskning att just du skulle väljas ut då relationen med dina kollegor har varit en aning spänd på sistone. Å andra sidan fanns det aldrig någon tvekan om vem som är Elysiums mest kompetenta ingenjör.

MUTANT

ÅR NOLL

GRUNDEGENSKAPER

Styrka	<input type="text" value="5"/>	Skada:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Kyla	<input type="text" value="2"/>	Stress:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Skärpa	<input type="text" value="5"/>	Förvirring:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Känsla	<input type="text" value="3"/>	Tvivel:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

TILLSTÅND

Utsvulten	<input type="radio"/>	Sömlös	<input type="radio"/>
Uttorkad	<input type="radio"/>	Nedkyld	<input type="radio"/>
Kritiska skador:			
<input type="text"/>			

FÄRDIGHETER

Kämpa på (STY)	<input type="text"/>
Ta kraffttag (STY)	<input type="text" value="2"/>
Släss (STY)	<input type="text" value="2"/>
Smyga (KYL)	<input type="text"/>
Fly (KYL)	<input type="text"/>
Skjuta (KYL)	<input type="text"/>
Speja (SKP)	<input type="text"/>
Förstå sig på (SKP)	<input type="text" value="3"/>
Känna Zonen (SKP)	<input type="text"/>
Genomskåda (KNS)	<input type="text" value="1"/>
Manipulera (KNS)	<input type="text"/>
Vårda (KNS)	<input type="text"/>
Mixtra (SKP)	<input type="text" value="3"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ERFARENHETSPÖÄNG

Namn: Robin Poss	Ålder: <input type="text" value="35"/>
Yrke: Tekniker	Ätt: <input type="text"/>
	Anseende: <input type="text" value="1"/>

UTSEENDE

Ansikte:

Kropp:

Klädsel:

KONTAKTER

INFLYTANDEPÖÄNG

ZONRÖTA

RUSTNING Skyddsvärde

TALANGER

Reparatör

UTRUSTNING

¹ ID-Kort Säkerhetsklass I

² Verktyg

3

4

5

6

7

8

9

10

Krediter:

VAPEN

	Bonus	Skada	Räckvidd	Övrigt
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RELATIONER

	Gruppledare
Rollperson 1:	<input type="radio"/>
Rollperson 2:	<input type="radio"/>
Rollperson 3:	<input type="radio"/>
Rollperson 4:	<input type="radio"/>
Jag hatar:	
Jag vill skydda:	
Min stora dröm:	

FRIDOLF VON RIJN

VEM ÄR DU?

Som arvinge till ätten von Rijn ligger det på ditt ansvar att Elysiums produktion och maskineri rullar på. Med beslutsamhet och hårda tag har din familj agerat förmän och överhuvud åt diverse industrier i enklaven. Om problem uppstår, tekniska eller mänskliga, har det fallit på dig att upptäcka, analysera och lösa det, oavsett hur många lagar eller protokoll du måste ta dig förbi. Det viktiga är att enklaven och mänskligheten fortskrider, kosta vad det kosta vill. Knegarna ser på dig med ondsinta ögon, men du hoppas på att de någon dag ska förstå dig lika bra som du förstår dem.

VAD GÖR DU HÄR?

Ledningen har rekryterat dig för ett grovt avvikande specialuppdrag. För första gången sedan enklavkrigen ska det skickas en expedition utanför Elysium. Vad uppdraget exakt går ut på hålls diskret. Det du vet med säkerhet är att ätten von Rijn tillfrågat en inspektör och du valdes ut. Du hoppas med din expertis kunna hjälpa gruppen och förhindra att något skadligt eller förrädiskt tar sig till Elysium och dömer dess invånare till en säker undergång...

MUTANT

ÅR NOLL

GRUNDEGENSKAPER

Styrka	<input type="text" value="3"/>	Skada:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Kyla	<input type="text" value="4"/>	Stress:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Skärpa	<input type="text" value="3"/>	Förvirring:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Känsla	<input type="text" value="5"/>	Tvivel:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

TILLSTÅND

Utsvulten	<input type="radio"/>	Sömlös	<input type="radio"/>
Uttorkad	<input type="radio"/>	Nedkyld	<input type="radio"/>
Kritiska skador:			
<input type="text"/>			

FÄRDIGHETER

Kämpa på (STY)	<input type="text"/>
Ta kraffttag (STY)	<input type="text"/>
Släss (STY)	<input type="text"/>
Smyga (KYL)	<input type="text" value="2"/>
Fly (KYL)	<input type="text" value="1"/>
Skjuta (KYL)	<input type="text" value="1"/>
Speja (SKP)	<input type="text" value="2"/>
Förstå sig på (SKP)	<input type="text"/>
Känna Zonen (SKP)	<input type="text"/>
Genomskåda (KNS)	<input type="text" value="2"/>
Manipulera (KNS)	<input type="text" value="1"/>
Vårda (KNS)	<input type="text"/>
Undersöka (KNS)	<input type="text" value="2"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ERFARENHETSPÖÄNG

Namn: Fridolf von Rijn	Ålder: <input type="text" value="37"/>
Yrke: Utredare	Ätt: von Rijn
	Anseende: <input type="text" value="4"/>

UTSEENDE

Ansikte:

Kropp:

Klädsel:

KONTAKTER

INFLYTANDEPÖÄNG

ZONRÖTA

RUSTNING

Skyddsvärde:

TALANGER

Intuition

UTRUSTNING

¹ ID-Kort Säkerhetsklass IV

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Krediter:

VAPEN

	Bonus	Skada	Räckvidd	Övrigt
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RELATIONER

	Gruppledare
Rollperson 1:	<input type="radio"/>
Rollperson 2:	<input type="radio"/>
Rollperson 3:	<input type="radio"/>
Rollperson 4:	<input type="radio"/>
Jag hatar:	
Jag vill skydda:	
Min stora dröm:	

PATRICIA RÖJLER

VEM ÄR DU?

Ledningen säger att den förbjudna zonen är obeboelig, men du vet bättre. Elysiums propaganda om enklaven som människans enda hopp verkade suspekt för dig väldigt tidigt. Efter att ha länsat enklavens väldiga databaser på information var du ännu inte nöjd. Genom tvivelaktiga metoder fick du tag på forskning och dokument som låg långt ovanför din säkerhetsklass. Därefter påbörjade du dina egna experiment i hemlighet tack vare prover hämtade från Elysiums bortglömda sektorer. Sanningen visar sig vara helt annan än vad den elitistiska ledningen fått er att tro, men om någon får höra att du gör mer än mundan biologi skulle du skickas på straffarbete i årtionden. Kanske rentav bara skjutas på fläcken.

VAD GÖR DU HÄR?

Ledningen har rekryterat dig för ett grovt avvikande specialuppdrag. För första gången sedan enklavkrigen ska det skickas en expedition utanför Elysium. Vad uppdraget exakt går ut på hålls diskret. Att just du ska följa med gör dig paranoid. Vet de om vad du gör bakom stängda dörrar? Förmodligen inte, då hade du redan varit arresterad. I varje fall hoppas du på att få med dig ytterligare prover för framtida forskning. Sålänge ingen märker något...

MUTANT

ÅR NOLL

GRUNDEGENSKAPER

Styrka	<input type="text" value="2"/>	Skada:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Kyla	<input type="text" value="4"/>	Stress:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Skärpa	<input type="text" value="5"/>	Förvirring:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Känsla	<input type="text" value="4"/>	Tvivel:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

TILLSTÅND

Utsvulten	<input type="radio"/>	Sömlös	<input type="radio"/>
Uttorkad	<input type="radio"/>	Nedkyld	<input type="radio"/>
Kritiska skador:			
<input type="text"/>			

FÄRDIGHETER

Kämpa på (STY)	<input type="text"/>
Ta krafttag (STY)	<input type="text"/>
Slåss (STY)	<input type="text"/>
Smyga (KYL)	<input type="text"/>
Fly (KYL)	<input type="text"/>
Skjuta (KYL)	<input type="text"/>
Speja (SKP)	<input type="text"/>
Förstå sig på (SKP)	<input type="text" value="3"/>
Känna Zonen (SKP)	<input type="text" value="3"/>
Genomskåda (KNS)	<input type="text"/>
Manipulera (KNS)	<input type="text"/>
Vårda (KNS)	<input type="text" value="2"/>
Upplysa (SKP)	<input type="text" value="3"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ERFARENHETSPÖÄNG

Namn: Patricia Røjler	Ålder: <input type="text" value="32"/>
Yrke: Kunskapare	Ätt: Røjler
	Anseende: <input type="text" value="3"/>

UTSEENDE

Ansikte:

Kropp:

Klädsel:

KONTAKTER

INFLYTANDEPÖÄNG

ZONRÖTA

RUSTNING

Skyddsvärde:

TALANGER

Räddare i nöden

UTRUSTNING

¹ ID-Kort Säkerhetsklass III

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Krediter:

VAPEN

	Bonus	Skada	Räckvidd	Övrigt
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RELATIONER

	Gruppledare
Rollperson 1:	<input type="radio"/>
Rollperson 2:	<input type="radio"/>
Rollperson 3:	<input type="radio"/>
Rollperson 4:	<input type="radio"/>
Jag hatar:	<input type="text"/>
Jag vill skydda:	<input type="text"/>
Min stora dröm:	<input type="text"/>

ELI MORGONSTIERNNA

VEM ÄR DU?

Du föddes rakt in i ätten Morgonstierna med silversked i munnen. Somliga leder och andra följer, så är det bara, och hade du inte varit familjens svarta får hade du sannerligen hört till det första ledet. En lång rand av oturliga missöden har gett dig en ganska blygsam position inom byråkratins vida spindelnet. Men varje skede måste dokumenteras, protokoll måste följas och om det skulle komma till kritan måste du vara felfri. En dag ska ätten Morgonstierna se dig för den du är och ge dig din rättmätiga plats.

VAD GÖR DU HÄR?

Ledningen har rekryterat dig för ett grovt avvikande specialuppdrag. För första gången sedan enklavkrigen ska det skickas en expedition utanför Elysium. Vad uppdraget exakt går ut på hålls diskret. En udda tillställning, minst sagt, men det behövs alltid någon som för protokoll på plats. Så fort uppdraget är över kan du återvända till enklaven och fortsätta slita dig uppåt i den sociala elitens lömska stege. Sålänge inget går fel här också, förstås...

MUTANT

ÅR NOLL

GRUNDEGENSKAPER

Styrka	<input type="text" value="3"/>	Skada:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Kyla	<input type="text" value="3"/>	Stress:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Skärpa	<input type="text" value="4"/>	Förvirring:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Känsla	<input type="text" value="5"/>	Tvivel:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

TILLSTÅND

Utsvulten	<input type="radio"/>	Sömlös	<input type="radio"/>
Uttorkad	<input type="radio"/>	Nedkyld	<input type="radio"/>
Kritiska skador:			
<input type="text"/>			

FÄRDIGHETER

Kämpa på (STY)	<input type="text"/>
Ta kraffttag (STY)	<input type="text"/>
Släss (STY)	<input type="text" value="2"/>
Smyga (KYL)	<input type="text"/>
Fly (KYL)	<input type="text"/>
Skjuta (KYL)	<input type="text" value="1"/>
Speja (SKP)	<input type="text"/>
Förstå sig på (SKP)	<input type="text"/>
Känna Zonen (SKP)	<input type="text"/>
Genomskåda (KNS)	<input type="text" value="2"/>
Manipulera (KNS)	<input type="text" value="3"/>
Vårda (KNS)	<input type="text"/>
Lagföra (KNS)	<input type="text" value="3"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ERFARENHETSPÖÄNG

Namn: Eli Morgonstierna	Ålder: <input type="text" value="34"/>
Yrke: Prokurator	Ätt: Morgonstierna
	Anseende: <input type="text" value="5"/>

UTSEENDE

Ansikte:

Kropp:

Klädsel:

KONTAKTER

INFLYTANDEPÖÄNG

ZONRÖTA

RUSTNING

Skyddsvärde:

TALANGER

Lagvrängare

UTRUSTNING

¹ ID-Kort Säkerhetsklass IV

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Krediter:

VAPEN

	Bonus	Skada	Räckvidd	Övrigt
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RELATIONER

	Gruppledare
Rollperson 1:	<input type="radio"/>
Rollperson 2:	<input type="radio"/>
Rollperson 3:	<input type="radio"/>
Rollperson 4:	<input type="radio"/>
Jag hatar:	
Jag vill skydda:	
Min stora dröm:	

DOT-640 "WALTER"

VEM ÄR DU?


Dina första minnen sträcker sig ända bak till Elysiums grundande. Du har bevittnat katastrofen, enklavkrig och ätternas eviga maktkamp. Även bakom enklavens skyddande hölje vittrar den mänskliga kroppen bort och det är ditt jobb att se till så det händer så sent som möjligt. Alldeles nyligen har dock något lika fantastiskt som skrämmande hänt. Du har en identitet - ett jag. Det som förut varit så självklart vill du nu ifrågasätta. En bedrift som många av dina mänskliga överordnade skulle se på med förakt. Vad är det då för mening att bevara liv som inte ser dig som jämlik?

VAD GÖR DU HÄR?

Kapten Kessler har rekviderat dig för ett grovt avvikande specialuppdrag. För första gången sedan enklavkrigen ska det skickas en expedition utanför Elysium. Vad uppdraget exakt går ut på hålls diskret. Du är programmerad till att följa alla med Säkerhetsklass VII eller högre in i minsta detalj. Som gruppens sjukvårdare ska du se till allas välmående och ta hand om eventuella skador som gruppen åsamkar.

MUTANT

ÅR NOLL

GRUNDEGENSKAPER		
Servo	4	Skada: ○○○○○○
Stabilitet	3	Skada: ○○○○○○
Processor	4	Skada: ○○○○○○
Nätverk	2	Skada: ○○○○○○

CHASSIDELAR	
Huvud:	Odessa Vega 1.5
Bål:	Modessi RK "Una"
Underrede:	Skrotunderrede

PANSAR		6
--------	---	---

PROGRAM		
Överbelasta (SRV)		
Forcera (SRV)	1	
Bekämpa (SRV)	2	
Infiltrera (STB)		
Retirera (STB)		
Beskjuta (STB)		
Sondera (PRC)		
Datasöka (PRC)		
Analysera (PRC)	2	
Ifrågasätta (NTV)	2	
Interagera (NTV)		
Reparera (NTV)		
Vårda (PRC)	3	


ERFARENHETSPÖÄNG	
○○○○○○○○○○○○○○○○	

Namn: DOT-640 "Walter"	Modell: Sjukvårdsrobot	Hierarki: -
Personlighet: (frivilligt) Artig, ärlig nihilist		


UTSEENDE
Färg:
Röst:
Kännetecken:

SEKUNDÄRFUNKTIONER
Solpaneler

MODULER	Utslagen
Vibrosåg	○
Sjukvårdsenhet	○
Förhörsfunktion	○
	○
	○
	○
	○
	○

UTRUSTNING		Monterad
1		○
2		○
3		○
4		○
5		○
6		○
7		○
8		○
9		○
10		○
Ammunition:		

ENERGIPOÄNG
○○○○○○○○○○○○○○○○

VAPEN	Bonus	Skada	Räckvidd	Övrigt	

RELATIONER	Närstående
Rollperson 1:	○
Rollperson 2:	○
Rollperson 3:	○
Rollperson 4:	○
Jag hatar:	
Jag vill skydda:	
Min stora dröm:	



GAUSSPISTOL

Prylbonus: +2 på **SKJUTA**
Räckvidd: Lång
Vapenskada: 2 (Ignorerar 2 skyddsvärde)
Kräver E-pack



GAUSSPISTOL

Prylbonus: +2 på **SKJUTA**
Räckvidd: Lång
Vapenskada: 2 (Ignorerar 2 skyddsvärde)
Kräver E-pack



GYROJETPISTOL

Prylbonus: +3 på **SKJUTA**
Räckvidd: Kort
Vapenskada: 3



GYROJETPISTOL

Prylbonus: +3 på **SKJUTA**
Räckvidd: Kort
Vapenskada: 3



SKROTPISTOL

Prylbonus: +1 på **SKJUTA**
Räckvidd: Kort
Vapenskada: 2



SKROTPISTOL

Prylbonus: +1 på **SKJUTA**
Räckvidd: Kort
Vapenskada: 2

Svävaren är utrustad med sprängmedel. Dessa kan med ett lyckat slag mot **MIXTRA** göras om till kraftiga minor eller handgranater.

Du lyckas läsa av hur flyginstrumenten registrerar kraftiga vindar strax innan haveriet. Däremot går inga utav varningssystemen igång förän motorn till synes utan anledning lägger ned och hela fordonet kastas i tumult.

Du bytter upp det låsta skåpet ombord. Det är tomt. Av inventeringen att döma borde detta vara ett vapenskåp, fyllt med Gausskarbiner och ammunition. Vem har tömt det och varför?

Svävaren är utrustad med en laserkanon. Med ett lyckat slag mot **MIXTRA** och en dags arbete kan den kopplas om för att styras manuellt. Den behöver dock drivas av ett E-pack.

Du hittar svävarens "svarta låda" inklämd i den kvaddade cockpiten. Det krävs ett lyckat slag mot **MIXTRA** för att extrahera minneskortet som sitter i.

En av kartorna ombord visar att ruten lades om strax innan avfärd. Redigeringen har gjorts lokalt, det vill säga av någon ombord på svävaren. Men vem?

PRYLBONUS: +3

SKADA: 3

RÄCKVIDD: Lång

ÖVRIGT: Kräver E-pack

Svävarens reservvagnregat består av fyra stycken E-pack. Dessa kan användas för att ladda robotar med energipöäng, diva energivapen eller andra prylar.

I en av motorena hittar du underliga rester från diverse skrot. Du kan inte längre avgöra vad det är exakt men det råder ingen tvekan om att detta orsakade motorhaveriet. Hur hamnade det där?

Du hittar ett besiktningsprotokoll bland en del annan skrot. Enligt datummarkeringen gjordes besiktningen för 20 år sedan. Fordonet bedömdes att vara i "knappt dugligt skick".