

FRIA LIGAN

MUTANT

ÅR NOLL



ZONKOMPENDIUM D1:

VID REGNBÅGENS SLUT





FRIA LIGAN

Christian Granath, Tomas Härenstam,
Nils Karlén, Kosta Kostulas

PROJEKTLEDARE & REDAKTÖR

Tomas Härenstam

SKRIBENT

Jonnie Hedqvist

OMSLAGSBILD

Jonnie Hedqvist

FORMGIVNING & LAYOUT

Christian Granath, Jonnie Hedqvist

ILLUSTRATIONER

Jonnie Hedqvist

KORREKTURLÄSNING

Mattiaz Fredriksson, Pontus Kjellberg,
Karl Modig, Jimmy Ringkvist



ZONKOMPENDIUM

Välkommen till Zonkompodium D1 till *Mutant: År Noll*. Detta häfte innehåller material till dig som är SL.

Häftet är ett inofficiellt kompendium, skapat av mig, Jonnie Hedqvist a.k.a. Daarkh på Fria Ligans forum och runt om på internet, och är släppt helt gratis som en hyllning till Fria Ligans version av *Mutant*.

Zonsektorn är baserad på en Ark vi byggt upp under våra spelomgångar, där jag varit SL. Den är omgjord för att fungera som ett grottkrälar-äventyr som ni kan stoppa in i utkanten av er Zon.

Beskrivningarna av rummen är tänkta som inspiration till SLn, och inte menade att läsas högt för spelarna.

Då Arken ansågs vara ganska rik från början bör besöket göras värt besväret för gruppen, och SL uppmuntras att låta spelarna slå minst ett slag på slump-tabellen för varje rum som undersöks.

Artefakter är det mer sparsamt med, vilket beskrivs närmare senare.

Efter platserna kommer ett kapitel med några nya varelser som förekommer i denna sektor. Sektorn beskrivs med en karta som finns i två versioner: SL-kartan med siffror och anteckningar (sid. 21) visar vad som döljer sig på olika platser i sektorn.

Spelarkartan (sid 20) utan dessa detaljer kan visas upp för spelarna när de kommit in i sektorn.

ARKEN BIFROST

Arken Bifrost grundades under ledning av Moder Grete och hennes arbetslag. Vad som hände med arbetslaget är okänt, men Grete var till slut den enda människan kvar i Arken. Hon försvann spårlöst en natt efter att en bländande stark ljuspelare iakttagits vid horisonten av Arkens utkik.

Utan hennes ledning fick Arkens mutanter klara sig själva. Ett tag klarade de sig på de resurser som fann i Arken, men till slut sinade tillgången på Krubb och de tvingades ut ur sin Ark och undersöka Zonen runt om dem.

Avdelning Tyr, som hade säkerhetsansvaret för Arken, ansåg att de övriga var för oförsiktiga i Zonen, och att de riskerade hela Arkens säkerhet med alla saker som släpades tillbaka och att något kunde spåra dem tillbaka. De tog därför över makten i Arken och började införa nya hårda regler.

Rykten om missnöje mot styret och ojämn fördelning av Arkens förnödenheter spreds genom Zonen. Till slut så förbjöds utomstående att besöka Arken och all tidigare handel avbröts.

Nu har det varit tyst från Arken i månader och många i Zonen diskuterar vilt om vad som hänt. Mest pratas det om de artefakter som Arken samlat och som gömmts undan i sitt Gryningsvalv.

Mer information om de olika avdelningarna finns på sid. 17.

ÖVERSIKT

Upp ur Zonens dis reser sig berget Bifrost, en naturlig mur 250 meter över havet, som inringar den norra delen av Zonen. En smal och delvis övervuxen grusväg slingrar sig upp längst bergets södra sida i ett par kilometer innan den når den platta toppen. Sly och smala knotiga tallar håller sakta på att ta över området, men det är fortfarande relativt enkelt att se skillnaden på väg och



skogskant. På den trädklädda toppen av berget syns bara ruinerna av ett utkikstorn i sten. Bråte av trä och tegel ligger runt ruinen (*Ett lyckat slag på **KÄNNA ZONEN** avslöjar att stor del av den extra bråten är hustaket från en villa, som verkar ha slungats in i tornet med våldsamt kraft och krossat dem båda.*)

PLATSER

När man närmar sig ruinen syns snart det stora gapande hålet (ca sex meter i diameter) som ruinen en gång dolde. En stor cylinder av betong försvinner ner i berget. En svajig plattform av träplank och skrot är byggd på kanten av cylindern. Under finns en metalltrappa av gallerdurk som följer väggen likt en spiral ner i djupet. Betongschaktet är närmare 100 meter djupt och det är knappt att dagsljuset når ända ner, ens under en solig dag. Utan ljuskällor riskerar en grupp lyckasökare famla sig fram i totalt mörker på vissa delar av den gamla bunkern. De sista 20 metrarna saknar trappa. Tydliga spår av en explosion skvallrar om hur den försvann. RP får antingen använda

sig av ett långt rep, använda bråte på ytan för att bygga en tillfällig stege eller kanske aktivera mutationer för att komma ner.

Entrén (1): Botten av schaktet är helt runt till formen. Grus och stenar från ruinen har under åren fallit ner i det öppna gapet och täcker nu golvet. Metallrester från den förstörda delen av trappan har samlats ihop och ett misslyckat försök att bygga en stege av dem ligger mitt i rummet. En enda dörröppning leder vidare härifrån.

Notering till Spelledaren: Ingången bevakas av mutanten **Scocco** (Se sid. 14). Med Mutationen **REPTILISK** gömmer sig hen i skuggorna under resterna av trappan. Hens syfte är att vänta tills RP nått Ljustorget (2 på kartan) och därefter sabotera deras flyktväg, dvs. den stege eller rep de tog sig ner med och därmed fånga RP i Arken. De kan naturligtvis använda bråte till en ny stege, men det tar tid, tid de kanske inte har om de väljer att fly från en strid.

Scocco själv sätter sig på metalltrappen, och kommer med en skrotbössa **SKJUTA** dem som kommer tillbaka till entrén och på så sätt försvåra ytterligare för RP att lämna Arken.

Saneringskammaren: Rummet innanför entrén är litet och fyrkantigt. Det har helt kala väggar med undantag för ett fönster i den västra väggen. Glaset i fönstret är så smutsigt att det inte går att se något annat än mörka konturer av något som ser ut som en samling smala rör, upplysta av ett svagt grönt sken. Fönstret är av

tjockt pansarglas och kan troligen inte påverkas av spelarnas vapen eller utrustning.

Korridor Violet: En 50 meter lång korridor leder vidare in i Arken. Gången är fläckvis täckt av indragen smuts och torkad lera, men är i övrigt övergiven.

På väggen direkt till vänster om saneringsrummet sitter en inplastad kartbild av bunkern (*Spelarkartan, detta kan vara ett bra tillfälle att ge den till spelarna*). Den sitter fastlimmad, men kan lossas med lite försiktigt skrapande med ett vasst objekt.

Korridoren slutar i en tredelad förgrening. De tre gångarna är blockerade av bråte, allt från stock och sten, till demolerad inredning såsom länsade godisautomater och använda toalettstolar. Den mittersta gången är inte blockerad ända upp och erbjuder en passage om man klättrar lite. Dagtid syns även ett skarpt ljus tränga sig genom gliporna i barriken i den mittersta gången.

Att ta sig genom någon av de blockerade sidogångarna tar ungefär en timme vardera, om de av någon anledning hellre vill det.

Ljustorget (2): Bakom den provisoriska barriken gömmer sig Arkens centrum. Ett stort runt torg med kupolformat tak. Torget lysas dagtid upp av ett avancerat system av speglar och glasprismor som leder ner solljus till en ljusbrunn i kupolens tak.

Förutom en fri yta i mitten av torget, är hela området fyllt av enkla byggnader av trä, kartong, tyg och allt annat man lyckats hitta här nere. Kvarlevor och benfragment från hundratals människo-



liknande varelser ligger spridda över hela området och gör det stora rummet till en gigantisk gravkammare.

Tyst vakande över sina döda barn står en handgjord staty av Moder Grete mitt under brunnens ljuspelare. Ett ganska dåligt hantverk, men konstnären (*Merasin av avd. Odin enligt en liten inskription i statyns bas, om någon av RP är läskunnig*) har åtminstone lyckats få fram sorgen i Gretes blick.

Bakom statyn står ett podium, byggt över vraket av ett fordon utan tak. Sidan mot en eventuell publik är målad i rött. Vid sidan av podiet finns tre mindre bås, skyltade med "Krubb", "Vatten" och "Underhåll". De är tomma förutom ett skelett i båset för "Krubb". Skelettet visar tydliga tecken på att ha fått sin skalle krossad av ett tungt

och trubbigt objekt vilket lett till omedelbar död.

Det finns sju utgångar från torget. Varje gång är färgkodad. Violett (gången RP kom in genom), Indigo, Blå, Grön, Gul Orange, Röd.

Alla gångarna, utom den röda, är mer eller mindre barrikaderade. Den röda är mer än dubbelt så stor som de andra och är bred nog för ett fordon.

KÄNNA ZONEN – Svagt klickande ljud som verkar bli fler och fler. Stannar RP mer än 30 minuter här inne, kommer snart en svärm av små Rötbaggar inkrälande genom springor i barrikaderna. De har ätit på de döda i månader och för dem är ljudet av mutanter här inne samma sak som en matklocka. De bekämpas som en svärm.

Korridor Indigo: Denna korridor leder till ett personalutrymme. En skylt förkunnar att detta är avdelning Heimdall. Gången är betydligt smutsigare än de andra gångarna, med lera och damm samlat i högar. Väggarna är fläckiga och en närmare titt avslöjar att det är levrat blod som stänkt längst väggarna. Kulhål och skrapmärken avslöjar även att strid har skett i korridoren.

En melodi hörs från rummen längre in. Det är en ensam stämning som nynnars på en visa.

Samlingsrummet (3): Ett allmänutrymme med bord, några stolar och en trasig hörnssoffa. Soffkuddarna saknas. Ett stort biljardbord står i rummet, men någon har skurit bort tygduken det en gång var klätt med.

WC: Denna dörr är igenspikad med ett par plankor, men kan brytas upp ett **TA KRAFTTAG**. Innanför möts man av en vidrig stank och ett kaklat toalettutrymme, två handfat och tre toalettåsar. Hela rummet är i dåligt skick och det verkar som det bött djur här inne. Intorkat blod och avföring finns överallt och ruttna köttstycken hänger uppspända med fastspikade nylonrep mellan åsakens väggar. Maskar och flugor har en festmåltid. I ett av åsaken står en gammal GB-gubbe i plast och flinar. En lortig madrass visar att någon bött här inne, men det verkar vara länge sen.

Sovsalar: Tre identiska rum med våningsängar med nakna metallramar. Madrasser, filtar och kuddar har plundrats (*de ligger i byggnaderna ute vid Ljustorget, 2*)

Lyan: Tillhörde ledaren för Heimdall, Excalibur. Rummet stängdes av efter han mördats av sin slav, men folk smög in och stal allt. Numera finns endast ett metallbord fastbultat i golvet och en brits inbyggd i väggen.

Kontrollrummet: Litet kontor tänkt att styra saneringsduschen, men som aldrig byggdes klart. Istället har en spritkokare byggts här inne som står och puttrar långsamt. Kraftiga spritångor i rummet gör att det sticker i ögonen och spenderar RP mer än några minuter i rummet så förlorar de 1 i Skärpa. Rummet lysas upp av ett grönt sken från en stor Rötbagge. Den ligger i knät på en kraftigt Rötscadad mutant. Mutanten (*Ebba, sid. 15*) sitter och nynnars på en visa och klappar Rötbaggen som om den vore en hund. Mutanten tittar på RP men hon verkar för svag för att resa sig och fortsätter att nynna istället. Rötbaggen verkar inte gilla att ni stör och den spänner sig, till synes redo för ett utfall.

Försöker RP prata med mutanten ler hon bara trött mot dem och med svag viskande röst börjar hon rabbla: *"Men icke skola de rättfärdiga falla, ty fader Forsmarks kraft flödar inom Hedman Bucas som hos få andra och i gudens närvaro bleknar mörkret i odjurens själar."* Sedan attackerar Rötbaggen (*sid. 12*) medan mutanten sjunker ihop och verkar ha svårt att andas. Om Rötbaggen dödas spenderar Ebba sina sista 3 mutationspoäng på en attack med **ELD-BLÅS** mot den som dödar baggen. Detta orsakar att spritkokaren antänds och hela rummet sprängs, med sprängverkan 6.

Förråden (4): Två förråd, en gång i tiden fyllda med konserver, toapapper och andra förnödenheter. De senaste åren har de varit sovplatser för mutanter som stötts ut från de andra grupperna.

Korridor Blå: Korridoren leder till ett trapphus och ett hisschakt. En skylt säger att detta är avdelning Njord. Hissen är trasig och sitter fast mellan våning 2 och 3 och dörren är stängd. Med **TA KRAFTTAG** går den att öppna. Den har använts som fängelsecell och en naken mutant som svultit ihjäl ligger på golvet. En liten plasthink, fläckad av avföring, ligger omkullvält. Doften av urin hänger kvar i hissen ännu.

Då och då kan man höra ett rytmiskt klinkande ljud i Korridor Blå. Ljudet kommer från våning 3 där några instängda mutanter håller på att gräva sig ut.

Våning 2: Trappan leder ner till en liten korridor med flera små rum. Rummen fyrkantiga som gamla kontorsrum och är helt tomma. Det var länge sen de användes. Trappan fortsätter vidare ner till nästa våning.

Våning 3: Trappan slutar i en välbyggd barrikad. Gamla skrivbord har förstärkts med balkar och plåten från en läskautomat. Två små hål i barrikaden bevakas av pigga ögon och mynningen från en skrotbössa. Personerna bakom barrikaden är ovilliga att prata med RP och skjuter efter första varningen.

Att storma barrikaderna är extremt svårt, då de är välbyggda och mutanterna innanför bunkrat upp med patroner och vässade träspjut att använda genom hålen i barrikaden om de angrips.

Korridor Grön: Avdelning Frej står det på skylten som pekar in längs den gröna korridoren. Den leder in till mässen och köket.

Mässen (6): Salen är tom nu, då alla bord och stolar som tidigare fanns, använts till barrikaderna.

Köket: Ett kök anpassat för att laga mat till stora mängder folk. Arkens skrotskallar har gått lös på inredningen och allt som gick att få loss har plundrats för att bygga deras makalösa manicker.

Skafferiet: Egentligen en kyl och frys, men de har inte fungerat på många år och istället har man förvarat insamlad och odlad mat här. Numer är det renskrapat, vilket vittnar att Arkens mutanter troligen svält innan de dog.

Officersmässen: En inre kammare, matsal till de med högre rang. Den har använts som sovsal till medlemmar ur avdelning Frej. En del väggar är täckta med dekorativa tyger, från flaggor, handdukar och gamla t-shirtar. Andra väggar har fingermålade konstverk och diverse blanka skrotdelar upphängda.

Mutanten **2 Levis** (sid. 13), en karismatisk gängledare som skötte droghandeln i Arken, finns här inne. Han har överlevt genom att äta sina forna gängmedlemmar, men har dåligt med vatten. Han smyger ut och kollar om det regnar via nedgången ibland, men han är väldigt rädd för Scocco, som lekt en katt & råttalek med honom en längre tid. Scocco smyger efter och attackerar 2 Levis då och då, men låter honom leva för att ha något att roa sig med.

Arlas håla: Dold bakom en gammal läskautomat (*Spår av att automaten flyttats vilket syns för den uppmärksamme*) finns en spricka i väggen som förstörats manellt. Den slingrar sig in i berget och slutar vid ett litet naturligt grottrum. Rummet har använts som privat kammare. Två bäddar av halm och tygtrasor finns här. Väggarna är dekorerade med enkla målningar av olika typer av djur. Rummets golv är täckt av en enorm svärm av Rötbaggar. Dessa är väldigt unga och mätta från näringen från sin tid i puppan. De attackerar endast om någon kliver på dem eller på annat sätt stör dem, men då som samlad svärm (**STY 10**).

Korridor Gul: Korridoren leder in mot avdelning Odin.

Rådets kammare: Ett av de större rummen i Arken bortsett från torget. Takhöjden är dubbelt så hög som de övriga rummen. Ett sexkantigt bord finns mitt i rummet, fastbultat i golvet. Runt om det står stolar vid fyra av bordets sex sidor. Väggen mot Ljustorget är av glas men sikten ut är nästintill obefintlig. Damm och smuts täcker rutorna och endast små strimmor av dagsljus sipprar in under de ljusa timmarna av dygnet. En vördnadsfull tystnad finns i detta rum, och RP märker hur välbevarat rummet är i förhållande till resten av Arken.

Gryningsvalvet: Ett rum där Arkens mutanter samlat artefakter från Zonen. Nu är det en serie tomma montrar, helt utan innehåll.

Moder Gretes kammare: Dörren och väggen till kammaren är täckt av tusentals inristade streck. Dörren är låst och kan inte öppnas utifrån. Via, den sista medlemmen av Avdelning Odin smög in

och blockerade dörren inifrån för att inte Hedman skulle kunna besudla Gretes kammare. Hon svalt ihjäl och hennes döda kropp ligger på golvet innanför.

Biblioteket: Tomma hyllor där det en gång fanns massor av gammal kunskap samlad. Mattan på golvet är sönderbränd och en hög av aska visar att en stor mängd böcker har bränts här.

Merasins rum: Bibliotekariens kammare. En krönikör och konstnär som arbetade med att fylla Arken med kultur, men flydde när Avd Tyr tog över. Rummet är vackert dekorerat med enklare statyetter av skrot och halvdana väggmålningar.

Kontoret: Arkens ledande krönikörs kammare. En handgjord skylt med namnet Via sitter på dörren. Rummet brändes ut efter att någon kastade in en brandbomb i det.

(Hedmans Röttyrkare låg bakom attacken då de inte gillade att Via försökte förklara att Forsmark var en plats och inte en Gud. Via hann fly till Moder Gretes kammare).

Fader Forsmarks Tempel: Tidigare en serverrum, nu ombyggd till en kyrka. Bänkar och hemmagjorda lyktor av glasburkar och dricksglas, fyllda med den självlysande gegga som uppstår om man mosar en Rötbagge. En predikstol har byggts av rör och plankor. Ett par stolar från rådets kammare står bredvid predikstolen. Plåtskåpen som tidigare innehållit datadelar tycks glöda av ett vagt grönt sken.

Hedman Bucas står vid predikstolen och välkomnar RP när de anländer. Med bullrande stämman förklarar han att den

store Fader Forsmark berättat för honom att de var på väg. Han är Profeten och RP är utvalda att bli hans nya lärjungar och sprida Fader Forsmarks strålande budskap ut i Zonen.

Hedman kommer använda sin mutation **PATOKINESI** för få dem att känna vördnad inför hans storhet, och stolthet inför att blivit utvalda. I värsta fall byter han till mutationen **RÖTÄTARE** för att orsaka dem smärta om de vägrar.

Accepterar RP rollerna som lärjungar, döper Hedman dem i Faderns namn, RP får en oblat av torkat Rötbagge-kött i munnen medan han håller Rötvtatten över dem (*1 poäng Rötta*). Sen leder han dem ut medan han förkunnar att de ska bygga honom en katedrom (*kyrka*) i deras Ark och sedan missionera i Zonen och sprida ordet för att samla fler anhängare. Lever Scocco fortfarande så kommer hen inte skjuta på RP om de har Hedman med sig ut.

Vid strid trampar Hedman på en sprint, som i sin tur öppnar alla dataskåp och en svärm Rötbaggar väller ut. Hedman övergår sedan till att **SKJUTA** på den som ser mest stridsduglig ut, med sin revolver.

Hedman har plundrat Gryningsvalvet och samlat sakerna i sitt tempel. Revolvern han har är en artefakt men det kan med all sannolikhet finnas 1T6 artefakter till här inne.

Korridor Orange: Korridoren är märkt med en skylt med texten Laboratorium. Den har rasat in fullständigt efter ett flygplan kraschade in i bergsväggen för flera hundra år sedan och raset går inte att rensa undan utan kraftfulla maskiner.

Korridor Röd: Den bredaste korridoren sluttar svagt nedåt mot våning 2 och den är stor nog för ett fordon. Korridoren leder imot avdelning Tyr och är märkbart mer underhållen och välstädad i förhållande till andra korridorer, men bredden på korridoren har gjort det svårt att barrikadera gången, så istället har sidogångarna blockerats.

Fordonsparken (8): Avdelning Tyrs gamla huvudbas, ett stort garageutrymme med över sex meter högt i tak. En samling trasiga fordon, några fraktcontainrar och timmer från Zonen har byggts till ett fort av plåt och trästockar mitt i rummet. Krossade benbitar av flertalet människoliknande varelser ligger spridda över hela lokalen. En minibuss har vält mot den västra väggen och blockerar effektivt vägen in i sidorummen.

Notering till Spelledaren:

Mitt i fortet vilar en gigantisk Rötbagge. Den har just ätit och ligger och jäser aningen dold under en stor presenning. Så länge RP är tysta och smyger utgör den inte ett hot, men om de börjar rota runt bland saker eller på annat sätt är högljudda vaknar den upp och går till anfall.

Då fortet var huvudbasen för Avdelning Tyr, så finns en stor del av Arkens "värdesaker" samlade här. Låt spelarna slå på fyndtabeller, hitta lite skrotvapen och dra ett artefakt-kort om de lyckas dräpa eller lura bort den gigantiska Rötbaggen.

Logistikkontor: Fyrkantigt rum, plundrat på allt användbart. Endast ett skal från en gammal dator står kvar.

Lunchrum: En matsal för lokalvårdarna, vaktmästarna och säkerhetspersonalen.



Väggarna är flottiga av rök och matlagning utan fläkt. Rötbaggen älskar det och söker sig gärna hit. Då äts de upp av den gigantiska Rötbaggen som vaktar området som sitt. Den är själv för stor för att ta sig in genom dörren till detta rum. Möblerna som tidigare fanns här har tagits ut och låg i fortet tills den gigantiska Rötbaggen åt dem.

Förråd och reservdelslager: Tre rum där skräp och tillbehör ligger utslängt överallt, som om något letat efter något viktigt i dessa rum. Låt spelarna slå på fyndtabell om de hittar något av intresse.

Tyrs sovsal: Ett litet rum där Tyrs slavar bodde. Nu fyllt med lik. Här inne har inte Rötbaggen kommit åt kropparna så liken har legat och ruttnat i månader. Stanken är fruktansvärd.

HÄNDELSE I SPEL

Detta kompendium är skrivet som om

Arken är nästan tom och öde. Vill SL så kan stället fyllas med betydligt fler detaljer och varelser. Här kommer några förslag:

Råttorna på bordet

En grupp muterade gnagare (4-6 st) från Genlab Alfa har tagit sig in i Arken i hopp om att hitta ätbara saker eller ta över stället. De träffade på den gigantiska Rötbaggen i Fordonsparken (8) och flydde in i korridoren i västra väggen. Baggens försök att stänga sig in välte minibussen som stod i vägen och spärrade in de muterade djuren. Kanske är de beredda att samarbeta med RP om de får hjälp att komma ut?

Pumparna i djupet

Nere på våning tre i korridor blå, finns resterna av Avdelning Njord. Ett tiotal mutanter, extremt rädda för den stora stygga Rötan. Vill SL kanske RP kan muta sig in med Krubb eller **MANIPULERA**.

Nere hos Avdelning Njord finns Arkens vattenpumpar. Elen är trasig men med åtta man som samarbetar kan man driva pumparna för hand och få upp litervis med Rötfrött vatten i timmen. De jobbar aktivt med att bygga en ny utgång genom berget. Ledaren har en **RIKTNINGSKNÖL** och leder vägen medan de med dåliga hackor gräver sig utåt. De har minst en månads arbete kvar och väldigt dåligt med mat.

Röttdyrkarna

Vill SL ha mer motstånd kan denne lätt skapa fler Röttdyrkare som överlevt. De var från början 30 stycken, men inte alla visade sig värdiga och överlevde därför inte den kraftiga Rötan som rör sig runt Hedman och Rötbagarna.

Rivalerna

En grupp med mutanter eller annat spännande kommer nedför schaktet. Kan de samsas med RP om prylarna här nere och samarbeta eller kan bara en grupp gå vinnande ur detta? Kommer Hedman rekrytera rivalerna istället?

Mimers brunn

Inne i den äldstes kammare har Via, den ledande krönikören från Arken Bifrost, stängt in sig för att minnet av den äldste ska bevaras obesudlat. Om SL vill kan hon ha överlevt. Hon är en enorm tillgång kunskapsmässigt och kan i detalj berätta allt som hänt i Arken.

Varken 2 Levis eller Hedman kommer uppskatta att sanningen kommer fram, utan försöker mörda henne om de får chansen.

Det enda sättet att komma in i kammaren

är via ventilationssystemet. Öppnar spelarna den vägen kommer snart Rötbagarna söka sig dit också.

STRIDSREGLER

En påminnelse om redan existerande regler från Mutant: År Noll, eftersom de är aktuella i detta kompendium.

Explosioner

(Från sidan 109 i Mutant: År Noll, Bok 1)

Slå lika många grundtärningar som sprängverkan för varje person i rummet. För varje tar offret en poäng skada. Rustning skyddar normalt. Slaget kan inte pressas.

Svärmar

(Från sidan 67 i Mutant: År Noll, Bok 2)

En särskild typ av monster är svärmar, som består av en stor mängd mindre varelser. Speltekniskt fungerar svärmar som andra monster, med två skillnader:

En svärm kan dela upp sin attack och angripa flera offer med samma handling. Du fördelar helt enkelt grundtärningarna mot valfritt antal offer.

Svärmar tar ingen skada av vanliga vapen, det krävs eld (eldkastare eller mutation) eller en explosion. Saknar rollpersonerna sådana vapen har de inget annat val än att fly för sina liv.

MONSTER I ARKEN

Arken Bifrost är inte helt öde, även om man till en början kan tro det. Nedan följer en lista över personer, monster och övriga varelser RP kan möta på i den forna Arken.

RÖTBAGGAR

Rötbaggar finns i flera storlekar och deras beteende varierar beroende på storleken. De små baggarna är stora som en hand. De lever i stora svärmar, har ett gemensamt medvetande och betar sig mer som en enda varelse än som separata individer. En typisk svärm består av tusentals Rötbaggar och kan bli flera meter i omfång. De söker ständigt föda och äter allt organiskt, men föredrar så färsk föda som möjligt. De söker sina offer med både lukt och känselspröt som fångar upp ljud och vibrationer. De angriper sina byten genom att hastigt omsluta offret och försätta det i panik, för att sedan förtära det.



De små Rötbaggarna är ätbara om de tillreds på rätt sätt. Man knäcker deras skal och skrapa bort all självlysande gegg som finns under. Därefter finns två små filéer som kan skäras loss och kokas till ätbarhet. De smakar ungefär som fotogen luktar, men ger näring nog för att fungera som en dagsranson av krubb. Den självlysande geggan är giftig men kan samlas upp och användas som ljuskälla i ca tolv timmar innan den slocknar. Man kan använda en sprit-kokare till att göra lysgeggan till en alkoholhaltig dryck, alternativt bränsle.

Svärm av Rötbaggar

GRUNDEGENSKAPER:

STY 8 (normalt startvärde som minskar med skada, kan börja ännu högre om det är en väldigt stor svärm)

PANSAR: –

VAPEN: Omslutning (vapenskada 1).

Den första attacken ger stress. Fortsätter angreppet tar offret skada från runda två och vidare.

Röta: Varje lyckad attack ger offret en Rötpoäng.

Svärm: Rötbaggesvärmen kan endast skadas av eldkastare, explosioner och mutationer.

Stor Rötbaggar

Stora Rötbaggar är lite lättare att hantera, då de oftast är ensamma eller i mindre grupper på 2-4 individer. Deras käkar är rejält starka och vassa och kan klippa av en arm eller ett ben. Till skillnad från de små Rötbaggarna är de större baggarna inte ätbara och deras kött är giftigt att äta även om man kokar dem. Lysgeggan har samma egenskaper oavsett storlek på Rötbaggen.

GRUNDEGENSKAPER:

STY 4

FÄRDIGHETER: Slåss FV 3, Fly FV 1

PANSAR: 4

VAPEN: Bett (vapenskada 2).

Röta: Varje attack, oavsett om den lyckas eller inte, ger offret en Rötpoäng.



Röta: Varje attack, oavsett om den lyckas eller inte, ger offret en Rötpoäng. Varje skada som Rötbaggen tar, gör att den läcker lysgegga som ökar Röttnivån i baggens direkta omgivning med 1, till ett max av Röttnivå 3, dvs att alla i dess närhet tar 1 poäng Röta per runda.

MUTANTER

De mutanter som finns kvar i Arken är de invånare som lyckats överleva instängda i Rötan. Främst är det Hedman och hans två kvarvarande Röttyrkare Scocco och Ebba, som styr över Arken. De har avlat fram mängder av Rötbaggar, och sedan tittat på medan Rötan från dessa sakta dräpt av resten av mutanterna.

Även överlevaren 2 Levis gömmer sig i skuggorna i sin gamla lya i avdelning Frej.

Gigantisk Rötbagge

Gigantiska Rötbaggar kan vara stora som fordon. De lyser av Röttnivån inom dem. De lever helt ensamma då de kräver en hel del föda. Andra levande varelser blir därmed konkurrenter som måste ätas. De bygger gärna nästen av sten och metall, där de gräver ner sig och gömmer sig i när de vilar. Till skillnad från de små Röt-baggarna är de enorma baggarna inte ätbara, utan deras kött giftigt att äta. Lysgeggan har samma egenskaper oavsett storlek på Rötbaggen. En gigantisk Rötbagge har litervis av lysgegga under sitt massiva pansar.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 7

FÄRDIGHETER: Slåss FV 2, Fly FV 1

PANSAR: 6

VAPEN: Bett (vapenskada 4).



2 LEVIS, Fixare

En synbart sliten och lortig man. Blond, grönögd och troligen ganska attraktiv i vanliga fall. Nu märks det tydligt att han

svultit en längre tid och inte haft tillgång till vatten. Han är avvaktande och försiktig, men ber om vatten och krubb och slutligen att följa med dem ut ur Arken. Säger de nej kommer han använda **MENTAL DOMINANS** för att få dem att gå med på det.

2 Levis är en överlevare men tänker enbart på sig själv. Han har tidigare haft ett stort följande och drivit en stor del av drog- och alkoholhandeln här nere. Han har överlevt genom att ha gömt undan resurser och att han offrat och ätit sina "vänner".

I händelse av strid hjälper han till om det verkar riskfritt men han flyr hellre om han får chansen. Attackerar RP honom så flyr han och utnyttjar sin kunskap om alla skrymslen och vrår i området för att gömma sig.

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

FÄRDIGHETER: Slåss FV 2, Fly FV 3,
Skjuta FV 1, Speja, FV 2, Schackra FV 4

TALANGER: Elak jäkel

MUTATIONER: Hyperreflexer, Mental Dominans (4 MP)

RUSTNING: -

VAPEN: Rakkniv (Bonus +1, Skada 2)



UTRUSTNING: Har artefakten *Solglas-ögon*, gömd i en ficka i sin väst.

Ett par solbrillor från den gamla tiden. Spegelglaset är repigt men helt och döljer bärarens ögon – ett värdefullt övertag i kniviga förhandlingar.

Effekt: Prylbonus +2 till att manipulera och mucka. Småsak.

UN-krav: -

UN-bonus: Kultur + 1



SCOCCO, Zonstrykare

En smal, hårlös och androgyn Zonstrykare, klädd i lindor och lätta åtsittande kläder. Scocco är en jägare till hjärtat, och älskar att smyga på sina offer och anfalla från strategiska platser. Finns det möjlighet att leka och skrämman upp offret först, så blir jakten desto roligare. Scocco är en Röttdyrkare och anser att Hedman verkligen är Fader Forsmarks profet. Hen använder sina krafter till att klättra upp ur Arken ibland, något som troligen räddat hen från att bli lika Röttskadad som de andra härnere.

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

FÄRDIGHETER: Slåss FV 1, Fly FV 3, Skjuta FV 3, Speja, FV 1, Förstå sig på FV 2, Känna Zonen 1

TALANGER: Monsterjägare

MUTATIONER: Insektoid, Reptilisk (6 MP)

RUSTNING: 0 (Se mutation)

VAPEN: Välbyggt skrotgevär, bär namnet Sara. (Bonus 2, vapenskada 2).

UTRUSTNING: En cd-skiva med Mauro Scoccos debutalbum från 1989. Scocco använder den främst till att spegla sig.



EBBA, Krönikör

Svårt Rötskadad kvinna. Hennes ansikte

och kropp ser svårt bränd ut och mycket av huden har smält. Hon ser för sjuk ut för att utgöra ett hot. Hon kommer använda sin mutation för att antända spritkokaren och orsaka en explosion om RP dödar hennes Rötbagge Anki. Ebba förstår att RP kan vara ett hot och försöker skydda sin Profet Hedman in i det sista. Ebba Döpt efter en LP-skiva, så möjlig att endast ett ord gick att utläsa.

GRUNDEGENSKAPER:
STY 1, KYL 4, SKP 2, KNS 3

FÄRDIGHETER: Slåss FV 1, Fly FV 1, Förstå sig på FV 2, Känna Zonen FV 2, Vårda FV 3

TALANGER: Helare

MUTATIONER: Eldsprut (3 MP)

RUSTNING: -

VAPEN: -

UTRUSTNING: -



HEDMAN BUCAS, Boss

En enorm man, över 2,5 meter lång och 300 kg tung. Ovårdad och oklippt hår och ett stort helskägg. Han är för stor för att bära vanliga kläder, så han skyler sin enorma lekamen med ett häst-täcke, klippt som en poncho som hålls samman av rep och silvertejp.

Hedman är stark i sin tro på att Rötan gör honom starkare och att han är menad att leda mutanterna in i framtiden. Spela honom som en fanatisk tv-evangelist och som att han ser svart-vitt på världen. Antingen följer man honom eller är en kättare som ska koka under Fader Forsmarks styrka.

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

FÄRDIGHETER: Kämpa på FV 4, Slåss FV 3, Ta krafttag FV 2, Fly FV 1, Skjuta FV 2, Genomskåda FV 2, Manipulera FV 4, Kommendera FV 2

TALANGER: Arkens beskyddare, Reser sig på nio

MUTATIONER: Rötätare, Patokinesi (8 MP)

RUSTNING: -

VAPEN: Artefakten Revolver. Ett skjutjärn av fornstarkt stål som vilar tungt och skönt i handen. Vapnet är lite rostigt men i förvånansvärt gott skick. Lätt att använda dessutom.

Effekt: Prylbonus +3 till att skjuta. Vapenskada 2, kort räckvidd. Har magasin.

UN-krav: Teknologi 10

UN-bonus: Teknologi +T6, Försvar +1

UTRUSTNING: En sliten broschyr om kärnkraftverket Forsmark. Svår att läsa då mycket av texten bleknat men många av bilderna är fortfarande färgglada och ger ett positivt intryck.

Hedman har sex patroner i revolvern och tolv patroner till i en skokartong med texten Hedmans Skor på.

INVÅNARNA PÅ VÅNING 3

Det finns några fler mutanter kvar i Arken, ett tiotal medlemmar ur Avdelning Njord. De har stängt in sig vid våning 3 och öppnar för någon. De är paranoida och vill inte diskutera med någon då de är övertygade om att alla är agenter från Hedman som vill sprida sin Röta och som säger vad som helst för att få komma in.

Vakterna (*alltid två i taget, men hela vaktlaget på totalt tio mutanter finns i närheten*) har följande egenskaper vid behov.

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

FÄRDIGHETER: Kämpa på FV 2, Slåss FV 1, Ta krafttag FV 2, Fly FV 2, Skjuta FV 2

TALANGER: Slumpa fram en

MUTATIONER: Slumpa fram en

RUSTNING: -

VAPEN: Skrotbössa, Bonus +1, Skada 2

UTRUSTNING: -

INFORMATION TILL SL

Lite blandad information om saker och ting om Arken Bifrost och dess invånare. Informationen har kanske ingen större inverkan på ert äventyr, men kan kanske vara kul att veta.

WARNING: Kan innehålla spoilers till andra böcker eller expansioner.

Utkikstornet: Tornet rasade relativt nyligen när en orkanvind slet med sig ett fortfarande intakt tak från en gammal villa och blåste in det i tornet.

Avdelningarna: Arken var tidigare uppdelad i fem avdelningar. *Avdelning Heimdall* skötte yttre säkerhet, jägare och spejare. *Avdelning Frej* ansvarade för odlandet och samlandet av krubb. *Avdelning Njord* pumpade in rent vatten i

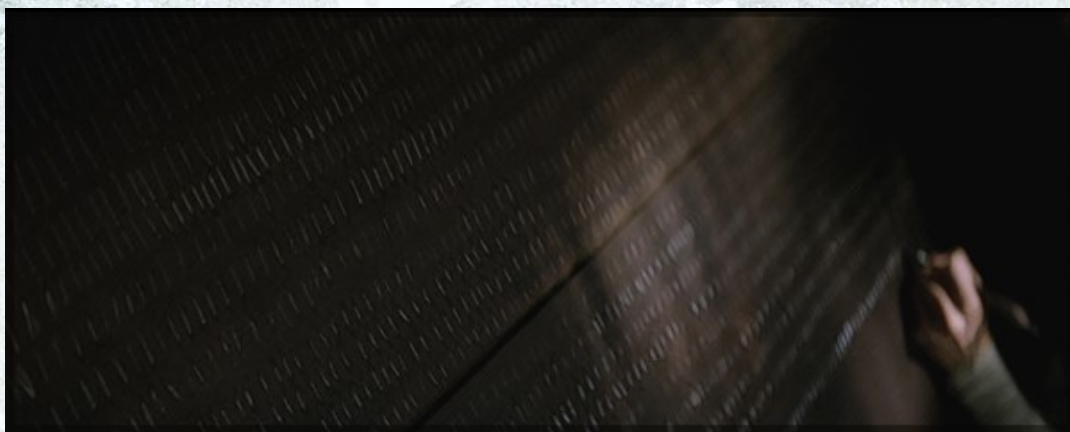
Arken, *Avdelning Tyr* höll rent och skötte säkerheten inom Arken, och *Avdelning Odin* var dom läs- och skrivkunniga som samlade kunskaper och artefakter från förr.

Avdelning Tyr ledsnade på hur dåligt de andra avdelningarna sköttes och utnyttjade att dom var fler till antalet och bättre beväpnade än de andra avdelningarna och tog makten över Arken. Många flydde Arken, medan övriga blev mer eller mindre förslavade under *Avdelning Tyr*.

Röttdyrkarna: En grupp mutanter i Arken, som under pastor Hedman Bucas ledning dyrkar Fader Forsmark. De anser att Rötan är ett test från den stora Fader, och att det är de starkas lott att ärva jorden. Pastor Hedman själv är en Rötätare och klarar sig betydligt bättre än de flesta andra i Rötan, även om han också börjar känna av effekterna av Rötan, något han aldrig skulle erkänna.

När *Avdelning Tyr* tog makten i Arken krävde de att Röttdyrkarna skulle underkasta sig och sluta sprida Röta eller dödas. Röttdyrkarna accepterade men fortsatte i lönnedom. De avlade en stor mängd Rötbaggar i Arlas håla. När tiden var inne, saboterade de trappan upp ur Arken och fångade alla där nere. De släppte lös Rötbaggarna på de sovande mutanterna i Arken och Hedman själv använde sina krafter på ledningen för *avdelning Tyr*. Resultatet var förödande, och mer än hälften av invånarna blev svårt sjuka av Rötan.

I hopp om att få skydd vände sig de kvarvarande mutanterna till pastor Hed-



man och bad om Fader Forsmarks barmhärtighet. Den kom aldrig och istället bröts Arkens invånare ner en efter en tills de alla var för svaga för att göra något annat än ligga och vänta på sin död. Endast de mest motståndskraftiga har överlevt i dagsläget, Scocco, 2 Levis, Ebba och pastor Hedman själv.

Namnen: Alla mutanter i Arken Bifrost var döpta till endast en bokstav baserad på deras tilldelade avdelning och ett födelsenummer på tre siffror. Men efter att porten öppnats började samlandet och det blev ett "mandomsprov" att ge sig ut i Zonen och hitta sig ett namn. Man skulle finns något med bokstäver på, ta med det tillbaka och försöka tyda texten på prylen. Utifrån texten skapades ett namn och Mutanten bar det med stolthet. Några exempel finns kvar, 2 Levis äger två(!) plagg av märket Levi's, Ebba hittade en LP, Hedman Bucas bär ett hästtäckle av märket Bucas då han inte hittar kläder i sin storlek, namnet Hedman kommer från en skokartong, Scocco äger en cd-skiva med Mauro Scoccos debut-album från 1989.

Strecken: Strecken på dörren och väggen till den äldstes kammare är antal gryningar sen hon försvann. I vår krönika har det gått 11 år nu så det är över 4000 streck. Strecken har även blivit den officiella tideräkningen i Zonen, då det var samma natt som djurmutanterna besegrade Kronos (Se äventyret *Flykten från paradiset* i **Mutant: Genlab Alfa**).

SLUTORD

Jag hoppas ni får en trevlig spelkväll med materialet från detta kompendium.. Det var svårare än jag trodde att sätta ihop material från våran kampanj till något som ska fungera för spelare som inte varit med i krönikan från början. Men med hjälp av några frivilliga som kommit med värdefulla förbättringar, så känns slutresultatet betydligt bättre. Det finns massor av mer historier kopplade till denna Ark, men jag valde att begränsa det lite då detta är det första försöket till att skriva ett sånt här kompendium. Jag vill tacka Tomas Härenstam och resten av Fria Ligan för ett inspirerande

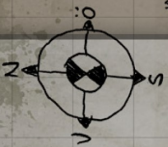
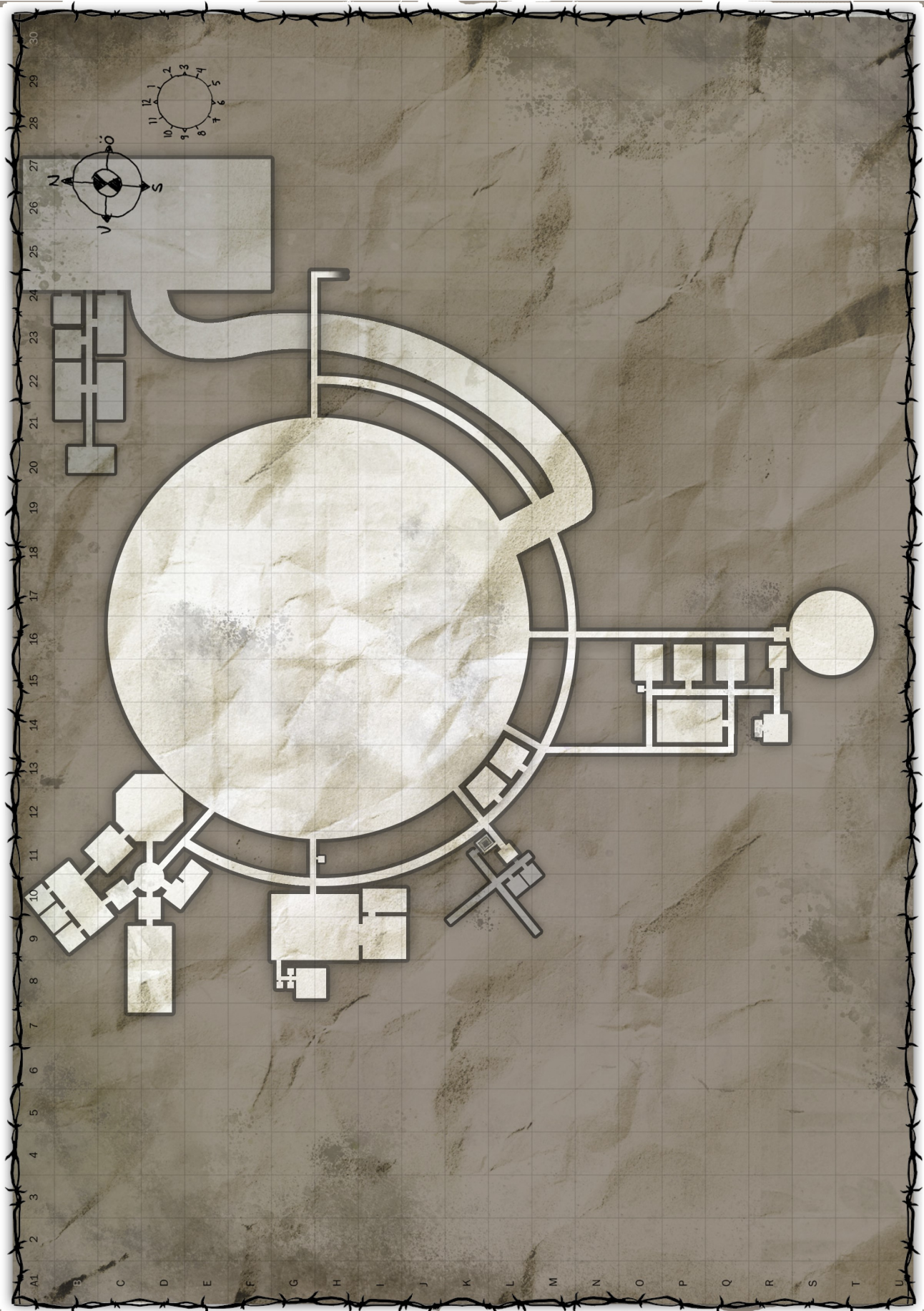
arbete med denna version av Mutant. Jag vill även tacka de korrekturläsare som ställde upp och hjälpte mig städa upp i den röra som var originaltexten. Men framför allt vill jag tacka min spelgrupp som varit den främsta källan till allt som skrivits i detta kompendium. Tack!

Är det någon som har några frågor eller lämna kommentarer, så är ni välkomna att höra av er via facebook gruppen: [Titanmakt Noatun - Spelledarens Guide till Mutant: År Noll](#), eller via [Fria Ligans forum](#), där jag också går under användarnamnet Daarkh.

Ni kan läsa mer om våra spelgrupps krönika Mutant: År Noll – Hellsingland, på webadress: <http://mutant.daarkh.net/> På den sidan finns det även möjlighet att ladda ner både spelarkarta och SL-kartan, i högre upplösning om ni vill skriva ut dem.

// J.

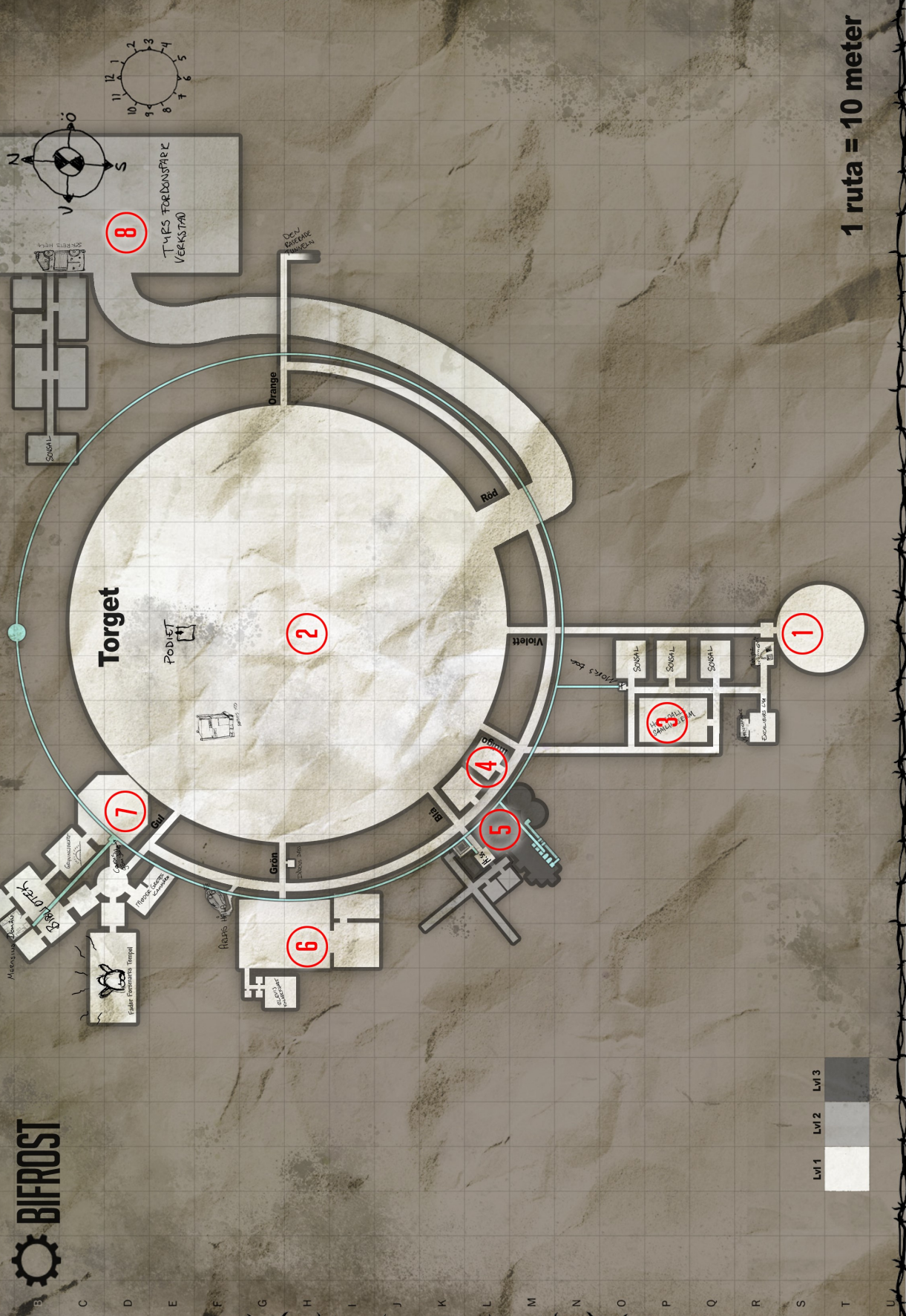




A1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U

A1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



Target

N
S
V

8

TYRS FÖRDONSPLÅK
VEEKSTAD

2

Orange

Violet

4

5

1

7

Gul

6

Grön

Blå



Ballpark

Grön

Blå

Violet

Orange

Röd

Podiet

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

SOFFAL

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12



1 ruta = 10 meter

FRIA LIGAN

MUTANT

ÅR NOLL



ZONKOMPENDIUM

UNDER UTVECKLING





En rysning kröp längs ryggen på Tuss, hon hade nog aldrig varit så här djupt under jorden förr och mörket runt om henne kändes nu som om det försökte dränka henne. Luften var väldigt stilla här nere och verkade tyngre att andas är normalt. Det lilla fyrkantiga rummet påminde henne om mardrömmarna hon brukade ha om att vakna upp i ett laboratorium, med skalpellbeväpnade maskiner som stirrade på henne utan att blinka. Hon rycktes tillbaka till verkligheten av ett dovt ljud av någon som knackade på ett tjockt glas. Hon svängde runt med ett stadigt grepp om sitt skrotspjut, bara för att möta Joxarens fåniga leende.

“Det är något som lyser bakom glaset” sa han och knackade på det igen, “Det måste vara fullt av bra prylar och byte här nere!”

Tuss tog ett djupt andetag för att ge honom den vanliga utskällningen om hur hans girighet alltid brukar sätta dem i knipa, men avbröts innan hon ens börjat. Ett kraftigt skrapande ljud, som enorma hårda klor mot rostig metall. Ett kranium från en mänsklig varelse kom plötsligt rullandes mot dem genom korridoren.

“För tre månader sen pulserade denna ark av liv, men nu är det som en krypta! Vad har hänt med alla?” viskade Linné och kliade sig nervöst.

“Välkommen till Bifrost!” viskade Tuss tillbaka, tog ett stort steg över kraniumet och började försiktigt smyga djupare in i arken.

Zonkompendium D1 är ett inofficiellt minikompendium, ett besök i en tillsynes övergiven ark djupt ner i en gammal bunker. Det är skrivet av Jonnie Hedqvist, baserat på en krönika till Mutant: År Noll.



FRIA LIGAN

Daarkh

<http://mutant.daarkh.net>