

Automatologi, Zoologi, Typer, Sjukdomar, Naturfenomen, Fauna & Flora (v1.1)

Ett icke officellt tillägg för Mutant Undergångens Arvtagare

Baserat av material av Jennie Sörensen

<https://www.facebook.com/groups/95727682600/user/555013984>

Innehållsförteckning

Fauna 4

Albionsk fågelbest	4
Asgnagare	5
Bautafrid	8
Bläckmunk	10
Bork	11
Boshk	11
Domherre	11
Drabant.....	13
Dödsfly.....	13
Ekoxe	16
Etterdogg.....	18
Etterknug.....	26
Fjäderfäing.....	27
Froggar	27
Fåle	27
Garm.....	28
Gasslända	29
Gazol.....	31
Gäcka	32
Havsokopid.....	32
Hummelkung.....	32
Joddget.....	35
Kamelott.....	35
Kaskbagge.....	35
Kejsaråhl.....	36
Knasa	37
Knipsarn.....	37
Kolkmal.....	38
Kollerbi	40
Kombinator.....	40
Krabboluck.....	42
Kristallbest.....	42
Kutbock.....	43
Kvävare	44
Levergök	46
Lobobster.....	48
Lomur	50
Magtorsk	54
Mamelur.....	56
Monna	57
Morasit	57
Oktopidvidunder	58
Oskäggad långmal	61
P-kock	63
Pansár	64

Pansarkrabba	69
Pigghorning.....	69
Pinguu	70
Plädödlä	71
Projserdogg.....	71
Psykofag.....	72
Raggare	73
Röda pestens loppor.....	74
Schwartvattn.....	76
Sikbagge	79
Slamfä	80
Slaskkorp.....	80
Smädare.....	80
Snauzerulv.....	82
Sorgmantlad avfallsmunk	83
Sotörrv	85
Spetznasse	85
Sprätthöjk	86
Storskövlarsvin.....	86
Storstrut.....	88
Strömstare	89
Stäppdogg.....	90
Sumpvarg.....	91
Svavelsurring.....	92
Svidarn	93
Sydpyrisk asbäver	95
Sydpyriskt dumsvin.....	96
Tarvbagge	96
Torr buskskytt.....	97
Torskofant.....	100
Trädigel	101
Tummelbest.....	102
Zonmara.....	102
Ulk	104
Uv.....	104
Viltdogg.....	104
Vitryggad lomur	105
Våt buskskytt	105
Värdsmask.....	106
Vättapir	108
Åhl	109
Åhlamander	111
Åhlfisk	112
Ärghane.....	113
Öklunds brandbagge.....	114
Diverse	117

Flora 117

Benkrok.....	117	Manuell försvarare	161
Beskyddarträd	118	Skyarnas straffare - terrorrobot	161
Blodsek	118	Skytteslusk - terrorrobot.....	164
Bräk.....	119	Smygare - terrorrobot.....	166
Dråparträd	119	Smörjare.....	167
Dystergran	120	Sprängare - terrorrobot	167
Dödsvalmo.....	122	Stationär försvarare.....	169
Fläcktång.....	122	V-robot.....	170
Follskripa	123	Väktare - terrorbot.....	171
Gryntång.....	123	Ylare - terrorrobot	172
Giftgröna.....	123	Österhavsodjuret	173
Gullhatt.....	123	Mutantfolk	174
Hells klockor	124	Albions grävlingar	174
Istervadd.....	126	Amfibierna	180
Kartoffel.....	126	Avskrädesätare	181
Kiteblommor.....	126	Babbar	183
Krankbär	126	De gyllene	184
Kvasurkträd.....	126	Drivedsmutanter	186
Köttros	127	Farare	189
Lil	129	Getapulisk bagge	192
Ljungelagler	130	Guteapor.....	194
Puffboll	130	Gåsapågar	199
Ril.....	131	Gölmänner	202
Sandtistel.....	131	Hammarskallar.....	204
Schwartkrympling.....	131	Havsfolk	207
Skäggek.....	131	Härjarmän	212
Spirlök.....	134	Hättefolket.....	213
Strupsvamp.....	134	Högus Babalusa.....	214
Testost	136	Isterfolk.....	214
Tusensköna.....	136	Katakombkajor.....	217
Vidjepoppel	137	Klanen Knivjunker	217
Vindelek.....	137	Luminal	221
Ärgväxter	138	Lymmelfolket	223
Diverse.....	138	Mazriferna	223
Automater	139	Moling.....	224
Automatisk försvarare.....	139	Mutantkosack	226
Betraktare "Silverfisk 8000 King" -		Paltar.....	231
terrorrobot	141	Reptilfolk.....	234
Bolmare - terrorrobot.....	143	Rubbit.....	236
Elmers eldar.....	145	Skulskt fladderfolk	240
Förintare - terrorrobot	148	Sopmutant	243
Förledare - terrorrobot.....	151	Stormoviki.....	243
Försvarare - terrorrobot.....	153	Storskallarna	245
Hämnare - terrorrobot	156	Troglott	246
Knäppare	157	Trusk tryning	247
Krigsrobot	158	Väktarfolket	249
Kristallskördarrobotar	160	Älgdrott.....	249

Sjukdomar..... 253

Automatkräfta	253
Auromaträka.....	256
Blodsot.....	256
Bromölla	256
Burksjukan	256
Bändarn	256
Frossarn	257
Glaspesten	259
Gyllensmittan	260
Knottskabb	260
Kruppz.....	260
Köttrosinfektion.....	260
Landsjuka.....	261
Likfeber	262
Magtorsk	262
Röda pesten.....	263
Signalkräfta.....	264
Sinnesrubbingar och vettstörningar.....	265
Skrotröta.....	267
Slemhosta.....	268
Strupsvampssporer.....	268
Svarta döden	269
Sårinfektion	269
Vridarn.....	269
Zonröta	270
Äggapest.....	271
Diverse.....	272

Naturfenomen.....273

Bäckadimman	273
Dödsjorden	273
Glasstorm.....	273
Härskartromb.....	275
Kristallbrand.....	277
Kristallbävningar	277
Kristalldis.....	278
Kvädargas.....	278
Köld	278
Magnetstorm	279
Malströmmen	279
Muskös väder.....	279
Smog	282
Syraflod.....	282

Typer.....283

Null.....	283
Administratör.....	283
Arbetare.....	284
Aristokrat	285
Bonde.....	285
Handelsman	286
Hantverkare	287
Jägare	288
Kunskapare	288

FAUNA

Albionsk fågelbest

Världen i väster har aldrig varit min starka sida. Visst, jag har följt göborgska feskarkarlar på lobobsterfånge i Skandiska bukten och jagat lomur i Skandiska bergen, men djupare än så har jag aldrig lyckats tränga. En av mitt livs fulaste skamfläckar är att jag varken besökt Moss eller zonen Oz, trots områdets rikhaltiga utbud av kuriösa livsformer. Lyckligtvis har jag kommit i kontakt med den kunskapligt intresserade borgmästaren av stadsstaten Moss, herr Lucidor Galejo, som på sporadisk basis sänder mig rapporter angående den lokala faunan. I syfte att utvidga föreliggande fälthandbok har jag genom avskrift låtit saxa in två av herr Galejos allra bästa studier. Bägge rör exotiska varelser som av dunkla skäl utvandrat från en avlägsen plats kallad Albion. Den ena rapporten avhandlar Albions grävlingar — en mäktig studie som återfinns längre fram i boken, i sektionen om mutanter. Nedan presenteras en kortfattad studie av grävlingarnas riddjur: det märkvärdiga fläderfä som folket i Moss kallar albionsk fågelbest.

Som namnet indikerar stammar denna märkliga fågel från det dimhöljda höglandet i fjärran Albion. Allt tyder naturligtvis på att besten medfördes som bruksdjur av de albionska grävlingarna. Fågelbestarna är av samma krigiska kynne som sina mästare, men verkar sakna melankoliska perioder däremellan, törhända för att de inte inmundigar jästa drycker utan nöjer sig med olika sorters gräs, bär och nötter.

I storlek är besten lik fålen, men när de retas har de istället jämförts med en levergök. De blidare exemplaren brukas av grävlingarna som vardagliga transportdjur samt för dunets och äggens skull. Vildare fågelbestar stridstränas istället och utgör stommen i grävlingarnas armé. Dessa exemplar uppfostras till köttätare, och blir både större och elakare än sina släktingar. Enligt traditionen ska dessa stridsfåglar bland annat gödas med hjärtorganen från alla betydelsefulla fiender som grävlingarna nedgjort i strid.

Eftersom grävlingar helst slåss på marken rider de ofta sina fjäderfän fram till striden, därefter sitter de av och slåss jämsides med fågelbestarna, för att avslutningsvis hoppa i sadeln och rida hem till grytet. Grävling och riddjur kan givetvis slåss med mästaren uppsutten, men det är ingen vanlig syn. Från kläckningen präglas fågelbestarna på grävlingar i allmänhet, medan de som ska stridstränas naturligtvis formas efter sin mästare i synnerhet. Många albionska visor handlar om det unika band som uppkommer mellan en grävlingakrigare och dennes stridsfågel.

Fågelbestarna är cirka 2,5 meter höga, med spensliga ben och smäckra halsar, Själv kroppen är dock kompakt och köttig, täckt av en yvig och ovanligt mäktig fjäderdräkt i nyanser av brunt. Trots att benen är tunna ska bensparkarna inte underskattas, i synnerhet inte hälsporrarna, som kan åstadkomma riktigt otäcka sår. Men det är givetvis den elaka näbben som utgör bestens farligaste attribut.

Stridstränad fågelbest

Albionska grävlingar kan starta spelet med en stridstränad fågelbest. Det rör sig i sådana fall om en fågel som rollpersonen fostrat från ägget. Denna kan införskaffas för samma pris som en vanlig fågelbest, det vill säga 50 krediter, eller för 1 sp. Spelaren väljer själv. Att skaffa en stridstränad fågelbest senare i livet kostar emellertid 500 kr. Bandet mellan grävling och fågelbest blir mycket starkt och grävlingen får +10% på Rida i alla manövrar som utförs med det personliga fjäderfät. För de grävlingar som uppfostrat sin best från kläckningen tillkommer ytterligare en fördel: när de två slåss tillsammans, sida vid sida, får båda +10% på sina stridsfärdigheter inom alla typer av närstrid, exklusive

Undvika. Denna bonus gäller dock inte om grävlingen strider uppsutten, eftersom de två i dylika situationer hindrar varandra.

Kulinarisk kommentar

Albionska grävlingar skulle aldrig äta sina fågelbestar, men de stora och näringsrika äggen används bland gryten i en rad olika recept. Förrymda fågelbestar jagas av andra varelser kring Oz och Moss, och äts för det goda, röda köttets skull. Det är dock oklokt att visa upp dylikt kött för albionska grävlingar, då risken är stor att dessa tar illa vid sig, vilket ofta leder till att de gör illa andra. På platser där grävlingar och andra varelser träffas, till exempel marknaderna i Moss, får därför rätter med fågelbestkött förskönande namn. "Dagens kötträtt" brukar betyda att fågelbest ingår, men kan också stå för blandat kött. Fågelbestarnas ägg saluförs emellertid av grävlingarna och kan exempelvis ätas i formen av ljuvliga omeletter

Kunskap om den albionska fågelbesten

Vildmarksvana: I trakterna kring Moss och zonen Oz återfinns en mindre population förvildade fågelbestar, men i normala fall innebär synen av detta märkliga fjäderfä att det finns albionska grävlingar i närheten. Alla kända observationer på pyriskt territorium rör stridstränade exemplar som ridits av sändebud från "modergryten bortom bergen"

Regler

Antal: Varierar, återfinns vanligen tillsammans med albionska grävlingar. Förvildade exemplar bildar flockar om 2T6 individer

Pansar: 1 poäng fjäderdräkt

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Ini x 10 / 40%

Undvika (otränad) Smi x 5 / 55%

(stridstränad) Smi x 7 / 77%

Kostnad:

Vanlig: 50 kr

Stridstränad: 500 kr

Sto	4T6+4	18
Smi	3T6	11
Int	1T6	4
Vil	3T6	11

KP	36
TT	18
FF	5,5 m/sr
SB	+1T6

Attacker	Init	%	Skada
Klospark, otränad	13	Smi x5 / 55%	2T10
Klospark, tränad	13	Smi x7 / 77%	2T10
Näbbhugg	11	Smi x5 / 55%	3T6+3

Asgnagare

Livet i zonerna vore inte detsamma utan asgnagaren. Men egentligen borde jag tala om döden i zonerna, för asgnagarens gebit är kadaver. Och den känner inga gränser — allt dött eller halvdött som faller till zonjorden förvandlas inom några timmar till en sann festmåltid för den lokala asgnagarklanen.

Många zonfarare skyr asnagaren som vore den röda pesten själv. Det finns många goda grunder för detta, inte minst den dödliga mångfalden av sjukdomar och lömska missfoster som flockarna för med sig i pälsar och munhålur. Ändock kan jag inte låta bli fascineras av asnagaren, ja rentutav beundra den, för detta ettriga lilla monstrum verkar som zonernas förste renhållningsvak. Visst är den vidrig, smutsig och osund, men vore det inte för asnagaren skulle zonerna vara tiotusnfalt gånger farligare än idag — härskna och småputtrande smittohärdar för likfeber och än grymmare sjukdomar från katastrofens tidsålder, som konstant skulle blåsa över världen och omöjliggöra framväxten av civiliserade samhällsformationer såsom dagens Pyrisamfund. Därför ska vi vara tacksamma för zonernas asnagare. De är filter som reducerar effekten av zonernas farsoter, gifter och osunda ångor.

Men på grund av denna filterfunktion bär flockarna på allsköns sjukdomar. Så om civilisationen någonsin ska kunna återhämta sig är det av yttersta vikt att asnagarna inte tillåts sprida sig till kulturbygderna. Varje asnagare som lämnar zonernas djup innebär ett klart och påtagligt hot mot Gryningsvärlden. Detta har man förstått i Ulvriket, där Mökens randområden patrulleras av så kallade "sundhedsknekter" som med eld och bomber bekämpar de asnagare och andra liktuggare som emellanåt irrar sig ut mot kommandant Tøftings skattebetalare.

Rörande pyriska förhållanden är det naturligtvis Musközonen som utgör asnagarens primära hemvist. Emellertid är jag inte särskilt orolig för detta ostpyriska bestånd. Visserligen har kejsarmakten försummat utposteringen av reguljära vaktpatruller, trots upprepade hänvändelser från historiografisk expertis, men Musközonens ödemark befolkas av idel brava existenser såsom kraftpäreodlare och ekoxjägare som på eget initiativ håller asnagarna på plats. Det största asnagarhotet mot Pyrisamfundet utgörs snarare av Mozonen, vars randområden är långt mer förvildade och ödsliga än i fallet Muskö. Tanken på de flockar som när som helst kan irra sig ut på Frihetens slätter och föra zonernas farsoter till tätbefolkade handelsknutpunkter såsom Simris och Muntermåla får mina morrhår att vitna.

Besten är feg och under normala förhållanden ger den sig aldrig på en upprättstående varelse med lemmar och livslåga i behåll. Men den är alltid utsvulten och drar sig inte för att avsluta processen med medvetslösa, stympade eller på andra sätt försvarslösa livsformer som på något sätt lyckats dra till sig flockens uppmärksamhet. Lukten av blod och ruttnande kött kan därtill hetsa flockarna och få dem att slå ut i djärva attacker mot människor, mutanter och monster av fullt livsduglig karaktär, varför det aldrig är tillrådligt att stanna någon längre tid på skådeplatsen om man dras in i en strid eller liknande under en zonresa.

Asnagaren ses aldrig ensam, utan rör sig i mindre flockar om cirka 10—20 djur. Besten tillhör tveklöst rått- och sorkfamiljen, men det är en hårlös och synnerligen eländig version. Den sammantaget meterlånga kroppen, som till cirka två tredjedelar utgörs av ett kraftigt svansorgan, är mager och miserabel. Revben och benknotor är ofta så markerade att de ser ut att närsomhelst kunna punktera skinnet. Hela denna jämmerliga uppenbarelse är fläckvis övertäckt av en skrovlig, gulaktig hudskorpa som fungerar som ett slags kroppspansar i strid.

Musközonens asmilis

Fri- och nybyggarna kring Musközonen har upprättat en asmilis som syftar till att förhindra asnagarnas spridning. Milisstyrkan består av ett femtiotal lokala förmågor som i veckolånga vaktskift patrullerar Musközonens ödemark i grupper om tre. Den har ännu inte erkänts av kejsarmakten, men mottar visst understöd i formen av krediter och utrustning från aristokratiska godspatroner med angränsande jordegendomar. I början anfördes asmilisen av kraftkvinnan Eroliness, farmoder till den namnkunnige lyckoriddaren Errol, men efter hennes spårlösa försvinnande har ledarfunktionen övertagits av zonjägaren Metz från den lilla nybyggerstaden Ulkebo.

Kulinarisk kommentar

Asgnagaren utgör naturligtvis ett kulinariskt tabu i hela Pyri med omnejd. Förutom en och annan förvildad zonmutant finns det knappast någon tänkande varelse som frivilligt skulle sätta tänderna i denna motbjudande varelse. Men det ryktas att PSIPO använde tallrikar med lättkokade asgnagare som tortyrmetod vid sina förhör av misstänkta psi-mutanter och psi-kollaboratörer. Det sistnämnda har dock inte kunnat bekräftas av vare sig mig eller Morbror Zander, varför jag starkt vill poängtera att detta är inget annat än just ett rykte

Kunskap om asgnagaren

Zonkunskap: Asgnagaren är alltid utsvulten men samtidigt både lat och feg, det är därför den har inriktat sig på as — den enklaste och allra mest smärtfria vägen till föda. Om man haft oturen att ådra sig uppmärksamheten från en asgnagarflock kan man således köpa sig några dyrbara flyktsekunder genom att slänga den egna expeditonsprovianten framför den framrusande råttmassan. Förutsatt att färdkosten innehåller någon slags kött- eller fiskprodukter kommer nämligen större delen av förföljarna att falla för frestelsen och låta sig väl smaka av de lättköpta godbitarna.

Regler

Asgnagarflockarna bär normalt med sig en större mängd obehagliga sjukdomar. Vid varje enskild asgnagarattack är det 10% risk att den aktuella besten är smittobärare. SL slår i sådana fall 1T6 för att avgöra vilken form av sjukdoms som asgnagarflocken bär på. 1 innebär en exponering för blodsot (se grundboken, s. 59); vid 2—4 rör det sig om likfeber (se grundboken s. 108, under smädare.); 5 är frossarn (se s. 88-89 i denna bok); 6 anger att asgnagaren är värdkropp för röda pestens loppor (se s. 94-95 i denna bok). Om varelsen träffar med en attack är risken 50-(FYS x3)%risk att smittan förs över till offret. Om offret skadas av asgnagarens attack är smittrisen 90-(FYS)%

Antal: 3T6/16

Pansar: Skrovligt pansarskinn Abs 2

Sty	1T6	4
Fys	2T6	7
Sto	1T3	2
Smi	3T6	11
Int	1T8	5
Vil	1T6	4

KP	9
TT	4
FF	5 m/sr
SB	-2T4

Attacker	Init	%	Skada
Bett	11	Smi x5 / 55%	1T6 + sjukdomsrisk, se ovan

Bautafrid



Få syner är så mäktiga som den av en hjord bautarafider vaggandes fram över ödemarkens vidder. Legenderna säger att detta mäktiga monster härstammar från zonen Oz, där dess ännu större anfader bautodonten fortfarande traskar omkring. Hur det än är med den saken är bautarafiderna idag etablerade i alla större zon- och ödemarksområden. Dessa gasjättar, som av många misstas för mordiska odjur, är i normala fall de vänligaste bestar som kan råkas inom Pyrisamfundets gränser. Visst är de farliga om de känner sig trängda, och i hotade situationer kan de faktiskt uppvisa aggressiva drag, i likhet med sin mindre släkting gazolen. Men om man vet hur att handskas med dem kan man bland dessa iögonenfallande vidunder finna vänner för livet. Därför är det synd att Pyrisamfundets storviltsklubbar utropat bautarafidens skalle till kejsardömetts allra mest prestigefyllda jakttrofé. I den senaste utgåvan av Storviltsjägarens handbok, utkommen 96 p.t., formulerar sig Jolker Silfverhiessa;

"Bautarafiden, slättlandens härskare och viddernas giftdunstande gasskepp, står i prakt och prestige långt över andra byten som storviltsjägaren kan nedlägga. Detta förklaras först och främst av den pricksäkerhet som tarvas för att åstadkomma en dödlig träff, men också av faktum att bytet färdas i hjordar som inte drar sig för att hämnas de sina. Jägaren kan nödgas följa en hjord i veckor innan ett lämpligt skottillfälle uppstår — ett tillfälle då någon enskild best lämnat flocken och därtill kommit att positionera sig så att dess bröst blottas för skytten. Kulan måste träffa den mjuka grop som återfinns där halsen övergår i kropp. Träffar den någon annanstans exploderar projektilen i ett moln av gas och skytten har skaffat sin en ovän för livet. Eller rättare sagt: för den ynka tidsrymd som kvarstår av dennes liv."

Mycket tyder på att gazolen, eller pypuffen som den också kallas, är bautarafidens mindre släkting. Dess kroppsliga proportioner är för det första närmast identiska med kolossens, och för det andra besitter den samma gasalstrande innanmäte. Det som talar emot ett släktskap är att gazolen uppvisar omotiverat aggressiva böjelser. Ja, den tycks rent ut sagt brutal, som om den fann sitt nöje och sin livsuppgift i att göra andra varelser illa. Detta är särdeles märkligt då det enligt alla kunskapliga rön rör sig om en växtätare. Vissa har sökt förklaringen till kritterns aggressivitet i djurets litenhet i förhållande

till bautarafiden; att den likt en tuktrad lillebror har ett självhävdebehov som tar sig uttryck i våldsamerhet och förtryckarlusta. Mer sannolik tycks dock den teori som formulerades av Goba Fantast, enligt vilken det ostyriga beteendet orsakas av "eggande gaser" som stiger den lilla gynnaren åt huvudet.

Bautarafiden har som fullvuxen en mankhöjd på nära fyra meter, och har begåvats med ett ansikte som i många avseenden liknar etterdoggens. Skillnaden består huvudsakligen i frånvaron av den senares långa tunga och tillkomsten av de kraftiga, ringlande hornen. Dess hud täcks av en korthårig mossgrön päls, och tycks ständigt röra sig på grund av de puttrande gasrörelser som pågår i bestens innanmäte. När trycket blir för högt skjuter en halvt genomskinlig gassubstans ut genom en öppning bakom nacken, ofta ackompanjerat av ett utdraget brölrande läte. Gazolen är alltså betydligt mindre, men tycks trots detta inrymma en gasproduktion som motsvarar den större släktingens. Den har också fler kroppsöppningar ämnade åt att lätta på trycket. Antalet ventiler varierar mellan tre och fjorton och exploratoriska observationer ger vid handen att den lilla gynnaren pyser ut små puffar av gas vid fem till sex tillfällen per minut.

Mästerjägaren fon Drapp dödad!

Storjägaren och zonjälten Mahagnus fon Drapp har omkommit under jakttur i Möken. klyktjänare Göteson vet att berätta vad som hänt: Monstruös Bautafid på ensamt strövtåg utvaldes till resans trofé, men ville själv annorlunda. Efter missat skott stormade Bautafiden fram och inledde vildsint dans på herr fon Drapps kroppshydda. Göteson säker att dråparbesten gnäggat förnöjt, när han hämmats de 98 storviltsbyten mästerjägaren nedlagt under sin karriär. Mahagnus fon Drapp, mest känd för att ha anskaffat domherretrofén till Gryningpalatsets paradhall, blev 73 år gammal.

Kulinarisk kommentar

Såväl bautarafiden som gazolen är ätbara, men smakar inte särdeles gott. Det krävs därtill en hel del arbete för att bereda köttet för förtäring, eftersom det måste rensas på gasslemsrester. Fördelen med bägge är att självdöda exemplar visat sig ätliga. Aven om de legat och gassat i solen några dygn lämpar de sig väl som föda. Vad detta beror på är det ingen som vet. De fribyggare och landstrykare som äter det tjärgiga och sotsmakande köttet har inte kunskapligt vett att undra över saken, medan städernas vetgiriga kunskapare aldrig skulle komma på tanken att äta något självdött.

Kunskap om Bautarafiden

Vildmarksvana: Ett lyckat slag i Vildmarksvana ger vid handen att bautarafiden är ett flockdjur som värnar om de sina. Skjuter du mot en medlem i en hjord kan du med all säkerhet räkna med att hela hjorden kommer att vända sig emot dig. Vidare leder ett lyckat slag till att RP känner till att halsgropen är oskyddad.

Kunskap om Gazolen

Vildmarksvana: Den kunnige känner väl till gazolen och risken att denna sprängs om den skadas. Rekommendationen är alltså att försvara sig mot detta monstrum medelst någon form av avståndsvapen. Med lite tur kan en tidig träff på en gazol slå ut flera av dennes artfränder om de går till gemensam attack.

Regler

Den gas som såväl Bautarafiden som gazolen producerar är explosiv, men trots vad som sägs är den inte giftig. I stället har den andra förtjänster, Bautarafidens hud är uppdelad i en mängd gasfyllda segment vilka fungerar som ett aktivt pansar mot projektiler. Energivapen påverkas inte, men alla projektilvapen samt alla närstridsvapen får sin skada minskad med 1T6+3 vid en träff på gasjätten. Undantaget är en liten yta på varelsens halsgrop som av okänd anledning saknar skydd. Att försöka

träffa denna ger samma modifikation som att sikta på en specifik kroppsdel, det vill säga -50%. Det är därtill en förutsättning att besten är vänd mot skytten. Gazolen har inte samma skydd som sin större släkting men är i gengäld högexplosiv, på grund av den höga halten gas i systemet. Vid varje skada som överstiger TT är det 40% chans att den sprängs. Sprängskadan på omkringvarande är (Sto/5)T6 inom en radie av Sto meter.

Bautafrid

Antal: 1 eller 1T10+10

Pansar: Tjock hud Abs 3

Färdigheter: lakttagelseförmåga INT x 5 / 20%

Sto	5T10+20	47	KP	94
Smi	3T6	11	TT	47
Int	1T6	4	FF	11,5 m/sr
Vil	3T6	11	SB	+6T6

Attacker	Init	%	Skada
Stampning	11	Smi x5 / 55%	4T6
Horn	12	Smi x5 / 55%	3T8

Gazol

Antal: Rör sig oftast i grupper om 1T6+6 individer

Pansar: 0

Färdigheter: lakttagelseförmåga Int x 5 / 20%

Sto	3T6+2	13	KP	26
Smi	3T6+2	13	TT	13
Int	1T6	4	FF	5 m/sr
Vil	2T6	7	SB	+1T2

Attacker	Init	%	Skada
Spark	13	Smi x5 / 65%	1T6
Stängning	13	Smi x5 / 65%	1T8

Bläckmunk

De kriter som kallas Bläckmunkar har rostvattnet runt Muskö och zonen i norr som hemvist. Munkdjuret är ett par händer i längd och täckt av ett skrovligt knölskal av kraftig sort. Mer än en fullvuxen mansbjörns tyngd krävs för att knäcka det.

Krypen är nära dumdrigt fredliga och saknar både klor och kniptänger. Deras enda försvar är att spruta ut sörjigt bläck från kroppshål och skalveck. Då bläcksubstanten är eftersökt gör munkmjölkare goda affärer. Med van hand retar och frustrerar de krittren till den milda grad att krypen helt tömmer sina bläckblåsor. Det är däremot inte ofarligt. I sitt ilska tillstånd kan de annars harmlösa dumdjuren tappa besinningen helt och i pur ilska bygga upp ett övertryck, vilket resulterar i en stinkande skvättexplosion av osnyggaste sort.

Bläckmunkarna fångas av traktens fiskare men föds också upp av molluskfarmare. En del musköbor hävdar å det bestämdaste att de fritt kravlande kräkens kött är mycket mustigare. Fångad eller gödd

är det krypens fylliga ändkroppar man är ute efter. Det krämiga innanmätet förvälls eller äts rått. En mer pikant munkanrättning tillreds genom att fyllda och smorda stycken av munkkött grävs ned i täta förpackningar. Efter några veckor eller månader förvandlas bitarna till snusklyvliga stycken som både retar och äcklar smaklökarna. Få utomstående kan få i sig denna lokala läckerhet utan kväljningar men de som fått aptit på rätten säger att den tävlar med darrförlärvad knipsarstjärt i smakrikhet. Entusiaster som lämnat Muskö kan numera gästa Peder Golmes lilla källarkrog i Hindenburg för härliga munkaftnar. Näsklämma och spypåse går att hyra för ovana.

Bork

Bland de mer unika nyttodjuret på Åland återfinns de havslevande borkerna – ett snabbsimmade däggdjur som erbjuder både välsmakande kött och hårdigt skinn., förutsatt att jägarna undviker de välvuxna betarna och det spjutliknande näbbhornet.

Boshk

Boshkoxen är en vanlig syn i den Brända Jordens ödemarker och ännu mer på Dammsvidderna i nordost. Med sina höga mankar, lurviga pucklar, och skäggyrda, lågt betande idisslarskallar myllrar de i tusental i de största hordarnas släptåg, likt ett vandrande hav av håriga bulor vars hovar slår upp en stormby av damm. Boshkoxen har okräsa matvanor, stinker skapt av zon och död och har en dumt glasartad blick. Storleksmässigt mäter boshkoxen två meter över manken, och nära tre meter från mule till svans. Den är spräcklig eller gulblek i pälsen och har ett kraftigt bett. Boshkköttet är segt och smakar mysk och krydda. Om man lyckas lyfta fram köttsafterna så kan en boshstek bli underbart välsmakande. Men den som försöker utan att veta exakt vad han gör riskerar att göra ett trådigt och segt misslyckande av oxsteken.

Domherre

Där merparten av Pyrisamfundets fågelskrämmor består av höfyllda trasdockor utgörs de norra territoriernas av pigghornbepansrade och skjutjärnsförsedda kraftkarlar. Och till skillnad från sina livlösa kollegor är de inte anställda att bevaka grödan, utan snarare att vaka över lantbruksarbetarna. Detta beror endast och uteslutande på den skräckinjagande och praktfulla domherren — den vackra men skräckinjagande fågel som pryder Pyrisamfundets riksstandard.

Domherren är ett monstrum man inte kan hjälpa att beundra, trots att det är lika glupskt som en oskäggad långmal. Hittills har jag undgått närmare kontakt med besten i fråga, men med morbror Zander är det förstås annorlunda. Det var vid ett besök i jordbruksbyn Knasatorp i södra Domsjöbotten som han blev vittne till en så kallad svepning. Bland folket i bygden delar man in domherrarnas attacker i tre typer av manövrar: svepning, stört dopp och fågelbad. De två förstnämnda riktar sig mot ett utvalt offer och skiljer sig åt i det att en svepning ger bytet möjlighet att se fläderfät komma svischande över marken innan klorna slår ner i köttet. Vid ett stört dopp hinner man sällan uppfatta faran i förväg, eftersom manövern innebär att domherren attackerar rakt uppifrån. Den sistnämnda attackformen kallas också pickefest och är mycket obehaglig, då domherren dröjer vid platsen och angriper flertalet fiender med sin kraftfulla näbb. I det fall som morbror Zander bevittnade handlade det alltså om en svepning. De gånger han berättat om händelsen har han med en kuslig säkerhet förmedlat den isande och förlamande skräck som grep tag om honom och hans dåvarande kompanjon Jådsch. Den kolossala fågelkroppen seglade fram på mycket låg höjd över odlingslandet, med siktet inställt på de två äventyrarna. Någon meter framför dem bromsade den upp i luften och spände ut sitt blodröda bröstparti, varpå den satte klorna i Jådsch. Morbror Zander ägnade därefter ett halvår åt att söka rätt på den best som berövat honom hans älskade kollega, dels för att hämnas men också eftersom Jådsch haft ryggsäcken full av långkött och fornfynd.

Det bevingade vidundret livnär sig gärna på mutanter, men enligt ryktet angriper den aldrig människor. Detta rykte är i vissa trakter så vedertaget att en attack från en domherre ses som ett slutgiltigt bevis för att den attackerade personen när en mutantsjäl i sin kropp. I fribyggebyen Mickelspång, strax norr om Nordholmia, har man som rutin att utsätta varje ny borgmästare för en så kallad "domherredom". Kandidaten bestiger ensam och naken Ödesklippan norr om byn. Är denne inte uppäten innan två dygn passerat anses det bevisat att han är en människa till själ och hjärta. Personligen tror jag att detta är en skröna. Visserligen är det säkert sant att domherrens offer vanligen är mutanter, men det beror nog framför allt på att besten gärna angriper lantbrukare, milkarlar och skogshuggare; yrkesgrupper som nästan uteslutande utgörs av just mutanter. Men vad vet jag. I Hindenburg har domherren länge varit känd som en patriotisk och människokär best. Detta visas inte minst i den flora av episka diktverk som utmålar varelsen som mänsklighetens beskyddare. Vem mins inte Tage Nelius romantiska vers "Min pippi", tillägnad Elmer Skarprättare?

*Säg mig, min pippi, hur vet du så väl
att åtskilja herre och hund
Hur skiljer du ädel och ståtlig själ
från den som är lumpen och grund*

*Vad är det för känsla som leder dig rätt
i jakten på lämplig spis
Hur skiljer du ädling med nobelt sätt
från otvättad vovve och gris*

*Jo, kärlek till ädelt och högaktat hull
föraakt för de kränka och kläna
du lever och verkar för människans skull
för Pyri och Elmer den rena*

Domherren når som fullvuxen en vingbredd på nära fem meter och har en väl tilltagen, robust kropp. Näbben är kort men kraftfull och kan med lätthet knipsa av offrens lemmar om den får ett stadigt grepp. Fjäderdräkten är till största delen svart, men bröstpartiet lyser alltid blodrött. Endast mycket sällan kan domherrar skådas i par, vilket är tur då även den mest hårdhudade grupp äventyrare kan ha problem med ett ensamt exemplar.

Kulinarisk kommentar

Smaken av domherrens kött brukar av den kulinariska expertisen beskrivas som en blandning av lobobster och sydpyriskt dumsvin. Det är alltså fullt ätbart och kan av en skicklig kock anrättas att passa en riktig festmåltid. Trots detta är det dock mycket ovanligt att fällda domherrar hamnar på matbordet runtomkring i Pyrisamfundet. Detta beror framför allt på att större delen av den nordpyriska befolkningen har någon bekant eller släkting som fallit offer för fågelbestens glupande aptit. Många menar att förtärande av fågelköttet i allt väsentligt är detsamma som att äta de hädangångna vännerna, varför man hellre låter bli.

Inom aristokratin tycks man dock inte bry sig särdeles mycket om sådana oskrivna regler. För några år sedan var det höjden av förfining att kunna bjuda sina gäster på oljekokade domherrebriketter, gärna serverat med ett glas kall pärkonjack.

Kunskap om domherren

Vildmarksvana: Det finns egentligen inget effektivt sätt att undgå domherrens attacker. Den som befinner sig i Domsjöbotten, Nödgötalandet eller Norra ödemarkerna, och därtill rör sig i någorlunda öppen terräng, riskerar ständigt att utsättas för svepningar eller stört dopp. Lokalbefolkningen har dock

utvecklat en form av bepansring som gör det svårare för domherren att få grepp runt sitt tilltänkta offer. Det är en härdad läderväst som med en dryg decimeters mellanrum utrustats med smala, vassa taggar från pigghorningens stickiga pansar. Det ger inte ett hundra procentigt skydd men gör det i alla fall svårare för angriparen att få ett ordentligt grepp om offret i den initiala attacken.

Regler

Domherrens tre attackmanövrar har vissa speltekniska effekter. Svepningen har en tendens att injaga en förlamande skräck i de angripna. Varje RP måste klara ett slag mot Vil x5 eller stå som förstenad till och med den SR då besten når fram. Därefter slås initiativslag som vanligt. Störtdoppet är en överraskningsattack och den RP som inte lyckas med ett slag på lakttagelseförmåga med -25% får inte undvika attacken. Slutligen finns det vissa domherrar som begåvats med mutationen Bärsärk, vilket föranleder det som kallas fågelbad eller pickefest. Andelen fågelbestar med denna mutation har på senare år ökat, varför det är 50% chans att den domherre RP stöter på visar sig omätligt blodtörstig.

Antal: 1

Pansar: Fjäderdräkt Abs 2

Färdigheter:

lakttagelseförmåga INT x 5 / 20%

Bärsärk VIL x5 / 35%

Sto	6T6+10	31
Smi	3T6+6	17
Int	1T6	4
Vil	2T6	7

KP	62
TT	31
FF	28 m/sr
SB	+3T6

Attacker	Init	%	Skada
Näbb	17	Smi x5 / 85%	2T6
Klor	17	Smi x5 / 85%	1T6

Drabant

Drabanten är en vildsintväxtätare som trots den föredragna födans grönsakskaraktär begåvats med väldiga betar och stora, vassa klövar.

Den tröga men slittåliga drabanten är ett vanligt innslag på gårdarna i norra kejsardömet. Under senare år har den dessutom funnit sin väg till de centralpyriska odlings byggderna. På vissa håll har den helt och hållet slagit ut ulken som dragare och arbetsdjur. Det påstås att det vansläktade lymmelfolket var de som först tog sig för att tämja drabanter, då de behövde kraftiga dragdjur till sina karavaner. Detta kan säkert stämma då de än i denna dag brukar djuren som dragare framför sina rullande hem. I vilt tillstånd är drabanten mycket villdsint och groteskt muskelös. Såväl hannar som honor tycks nästan digna under sin egen vikt, på grund av det vältrände skulderpartiets svällande muskulatur. Även rumppartiet och låren är obefogat kraftiga, som om de hade dubblad mängd muskeliteter.

Köttet från drabanten kan bilda basen i smaklig spis, men jag skulle i detta sammanhang vilja slå ett slag för dess mjölk och de produkter som kan framställas ur denna. Särskilt ost tillverkad på lika delar drabant- och ulkmjölk är oslagbar vad gäller såväl smak som doft.

Dödsfly

Kejsarens kunskapare brukar indela de pyriska snuskrypen i stickare, sugare, bitare och surr. Den sistnämnda kategorin är en slags restpott för den mångfald av obetydliga svärmare som besudlar

kejsardömets lufthav. Till denna menlösa skara har jag och många andra räknat det snuskkryp som på malsjömål kallas gnidarkräk: en förtretlig men i stort sett harmlös livsform av obefintliga dimensioner, som har en osviklig tendens att dyka upp i större svärmar kring morbror Zanders istersyltade kraftpärer.

Trots återkommande konfrontationer hade detta diskreta monster säkerligen undgått mina tränade uttöret om det inte vore för den dammiga dossier som jag av en slump fann under en tur genom det kejsarliga kuriosakabinettet. Däri presenterades en helt ny bild av "gnidarkräket": under namnet dödsfly har snuskkrypet länge utgjort ett av Järnringens allra mest prominenta hatobjekt, medan Psipos agenter sökte domesticera monstret till ett antipsioniskt vapen med det osnygga namnet PsiLoBit.

Detta så kallade dödsfly tycks besitta den märkliga förmågan att suga livsmusten ur varelser som begåvats med psioniska krafter. Dess fina små känselspröt ska dessutom enligt rapporten kunna fånga in vad som kallas "psykometrisk fältstyrka" och därigenom kunna spåra upp sina offer. När jag visade rapporten för min gode vän, den erkände snuskkrypsexperten Bruggelman från Hindenburg, blev han mycket upphetsad: "...man slutar aldrig förundras. Det som vi i alla tider betraktat som ett oansenligt surr är i självaste verket en fullfiädrad sugare! Vi försöker att ordna och klassificera för att bringa lite reda i zonens stora bok, sedan kommer någon smart typ och ställer alla ens begrepp och uppfattningar över ända. Ja sanna mina ord, det här är sånt som får en att aldrig vilja sluta med krypologi."

Sedan dess har jag varit betydligt mer uppmärksam på snuskkrypets existens. Ett exempel stammar från vår senaste expedition till Musközonen, då morbror Zander och jag råkade på en mycket märklig syn: en strandad zonmara. I vanliga fall hade vi naturligtvis sökt undvika eländet — zonmaran är normalt en övermäktig fiende, men då den inte svävade omkring på marors vanliga vis, utan mest låg och småryckte, beslöt oss för att undersöka saken närmare. Vi uppdagade snart att den motbjudande klumpen omgavs av en enorm svärm snuskkryp. Inte nog med det, min kära morbror noterade med harm att surret var av samma eländiga sort som brukar förmera sig i närheten av hans istersyltning. Ett rimligt antagande hade naturligtvis varit att zonmaran farit illa efter ett möte med zonhjärtats många terrorrobotar och att snuskkrypen lockats dit av lukten. Men genom mina nyvunna kunskaper förstod jag naturligtvis att det rörde sig om en svärm av dödsfly som sakta höll på att suga musten ur zonmaran. Därav morbror Zanders nya favorituttryck: "Litet kryp faller ofta stor mara".

På höger sida visas utdrag ur rapporterna för den intresserade läsaren. Dokumenten härrör från hemliga organisationen Psipos tvivelaktiga verksamhet

Psipos rapporter

Den 4 augusti, kejsarens år 81 pt.

DIARIENUMMER: 1447

ÄMNE: Förhör med subjekt P23.

FÖRFATTARE: Dagfjärd Svolder

P23 berättar under tredjeförhörsomgången... ..att en av anledningarna till Järnringens inaktivitet under det senaste året härrör från den massiva infestation av ett snuskkryp som de kallar "dödsfly". Detta "dödsfly" dras tydligen till psimutanter och andra varelser med psioniska krafter. "Dödsflyet" beskrivs som ett litet flygande snuskkryp, i mångt och mycket likt den vanliga blodsugande styggan. En skillnad är att i stället för styggans snabel har dödsflyet två finlemmade förgrenade antenner. Enligt P23 syns vanligtvis bara en eller ett par stycken snuskkryp till från början, men strax dyker det upp flera. Inom kort kan luften svärma med hundratals "dödsflyn". Vad som sedan sker är mer oklart. P23 låter antyda att en del endast tycks drabbas av en lättare huvudvärk, medan andra får anfall av

fallandesoten eller till och med avlider. P23 vill också göra gällande att "dödsflyet" i sig självt tycks vara helt immun mot psioniska krafter...

DIARIENUMMER: 1493

ÄMNE: Förhör med subjekt P23.

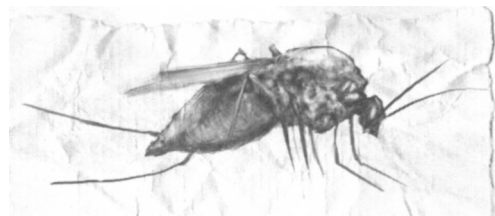
FÖRFATTARE: Dagfjärd Svolder

P23 identifierar ett av de specimen som agent Silfverschiöld insamlat som ett "dödsfly". P23 blir påtagligt emotionellt påverkad av dess närvaro; hon börjar svettas ymnigt, andningsfrekvensen ökar påtagligt och ansiktets färg antar en askgrå nyans. Strax därefter börjar hon himla med ögonen, mumlar osammanhängande och bönfaller oss att ta bort det. Strax därefter svimmar P23. Efter ett par minuter kvicknar hon till igen, men är påtagligt medtagen i ytterligare ett par timmar.

DIARIENUMMER: 1494

ÄMNE: "Dödsflyet"

FÖRFATTARE: Diana Silfverschiöld



DIARIENUMMER: 1587

ÄMNE: "Dödsflyet"

FÖRFATTARE: Hr Mänge

De första preliminära testerna av det specimen som identifierats av Svolder & Silfverschiöld börjar närma sig slutet. Vad som i detta tidiga skede kan sägas är att det så kallade "dödsflyet" tycks vara helt ofarligt för människor.

Dock verkar det som om det i någon form livnär sig på psionisk energi. Samtliga försöksobjekt rapporterar om svårigheter att använda psionica i dess närhet och ett av försöksobjekten drabbades i samband med detta av ett mystiskt krampanfall. Kan detta användas som ett vapen mot de motbjudande psimutanterna? Mer testning är erforderlig.

DIARIENUMMER: 1644

ÄMNE: "Dödsflyet" som vapen

FÖRFATTARE: Hr Mänge

Våra testningar av "dödsflyet" som vapen har hitintills varit en besvikelse. Vad som framför allt har begränsat oss är att det varit till synes helt omöjligt att få "dödsflyen" att reproducera sig i fångenskap. Vi är således helt beroende av infångade specimen. Dessutom tycks det krävas en ansenlig koncentration av nämnda snuskryp för att uppnå önskad effekt. Sammantaget blir min bedömning att "dödsflyna" sannolikt ej lämpar sig som vapen. En intressant egenskap är dock att "dödsflyet" osvikligt tycks söka sig mot sitt offer på flera hundra meters avstånd. Sannolikt har den en inneboende förmåga att känna av den psykometriska fältstyrkan. Kan detta vara lösningen på hela biten med lokalisering och identifiering av psimutanter?

DIARIENUMMER: 1664

ÄMNE: Lokalisering av psimutanter

FÖRFATTARE: Hr Mänge

Det så kallade "dödsflyet" har visat sig vara mycket användbart för att lokalisera psimutanter. Genom att positionera de infångade "dödsflyna" i en glasflaska kan man lätt få en uppfattning om riktningen gentemot närmaste psimutant. Man kan säga att snuskkryptet kan användas som ett slags kompass för att finna vägen till närmaste psioniska krafthärd. Genom att kombinera resultaten från flera agenter utrustade med sådana "kompasser" kan man med stor precision lokalisera våra motståndare. (se fig. 1) Varelsen kommer hädanefter att refereras till som PsiLoBit...

Kunskap om dödsflyet

Vildmarksvana & Psi-mutant: Ett lyckat färdighetsslag gör att psi-mutanten identifierar snuskkryptet som farligt för psi-mutanter — något som bör undvikas. Om färdighetsslaget lyckas med mer än 50% känner psi-mutanten till att varelsen i psi-kretsar kallas för dödsfly, att den kan suga ut psykisk energi och dessutom vara direkt livsfarlig.

Regler

Dödsflyet är en parasit som är beroende av psykisk resonansenergi för sin fortplantning. En hona kan på ett par kilometers håll känna igen en psimutant eller andra varelser med psimutationer och dras instinktivt mot dem. Honorna befrämjar i sig psykisk resonans, men gör det också svårare att använda psimutationer, vilket indirekt ökar risken för resonans. Dödsflynas förmågor samverkar med varandra på så sätt att ett större antal honor ger upphov till en ökad risk för resonans och en ökad svårighet att använda sig av psimutationer (se nedanstående tabell).

Antal: 1T1000

Pansar: 0

Färdigheter: Undvika SMI x 5/55%

Antal	Resonanseffekt	% - avdrag på psimutationer
1 – 10	-1	-5%
11 – 100	-2	-10%
101 – 1000	-3	-15%

Sto	1	1
Smi	3T6	11
Int	1	1
Vil	3T6	11

KP	2
TT	1
FF	2 m/sr
SB	-

Ekoxe

Av alla bestar som hemsöker ödemarkerna kring Musközonen tycks ekoxen vara den mest fruktade. Detta gigantiska skalbaggsmonster drivs uteslutande av hungerinstinkter. Bland traktens nybyggare finns många historier om ekoxar som ätit upp hela bosättningar, inklusive pumpanordningar och grävrobotar. Många menar att besten sväller med några manslängder per år och välgödda exemplar lär bli upp till 10 meter långa. Ekoxens väldiga kroppshyddas täcks av ett tjockt blåsvart pansar, men dess huvudsakliga attribut är det fasansfulla käkpartiet: en dubbel uppsättning sågtandade mandibler, som alltid vanpryds av halvruvna rester från tidigare offer. Enligt Polisgazetten har zonzjägaren Zigge Zmolk fällt en ekoxe som mätte två fullvuxna mansbjörnar mellan de yttre käkspetsarna. I samma bests mage lär man ha funnit ett dussin spränggranater, en halv järnplog samt en illa tilltufsad men ännu levande protokollrobot av typen Lingo-bob.

Kulinarisk kommentar

Ingen i Hindenburg skulle drömma om att sätta tänderna i det sladdriga ekoxköttet, men det är en eftertraktad vara bland pyriska nybyggare. Oxfkost anses nämligen göra kroppen hård och motståndskraftig, dessutom kan ett stycke ekoxe föda en hel nybyggarfamilj i flera månader. Förutom köttet finns också det betydligt delikatare jolmsmör att utvinna ur ekoxkadaver, det vill säga de delar som korresponderar mot slugare varelsers hjärna och nervsystem. Jolmsmör är en delikatess även i fina kretsar och inbringar goda krediter. Således finns det hårdhudade zonzjägare som livnär sig på att fälla ekoxar åt nybyggare – en bransch som man sällan blir långlivad i!

Kunskap om ekoxe

Zonkunskap: Färdigheten ger kunskap om ekoxens oroande kapacitet i strid och om dess förödande taktik med tjurrusningar. Att ekoxar är lätta att skaka av sig är inte heller en hemlighet för den som lyckas med sitt färdighetsslag. En död ekoxe kan också användas för att utvinna jolmsmör. Ett lyckat zonkunskap ger jolmsmör motsvarande 1 hekto per 2 poäng sto, pris 5 kr/hekto råvara. Misslyckas slaget halveras mängden jolmsmör som kan räddas. Jolmsmör håller sig i 1t6+2 dagar om det inte kyls ner på något sätt, då håller det i veckor.

Regler

Ekoxen förkroppsligar ödemarkernas hänsynslösa grundprincip: "äta eller ätas". Att möta en ekoxe är därför som att stå öga mot öga med Döden själv och många zonfarare talar om den så kallade oxfrossan. En rollperson måste slå ett vilx5-slag varje gång han möter en ekoxe. Ett negativt resultat innebär att han står paralyserad i 1t6/sr. Men har man bara is i magen är besten egentligen inte särskilt svår att skaka av sig, för den har osedvanligt låg intelligens. Det påstås exempelvis att man kan förvirra ekoxen genom att löpa i sicksackmönster och sedan gömma sig bakom någonting. Ekoxen kan sedan näppeligen återfinna sitt offer, offrets differens på Smyga/Gömma sig dras från ekoxens redan låga fv i lakttagelseförmåga.

Antal: 1

Pansar: Skal abs 10

Färdigheter: lakttagelseförmåga int x 10/20%

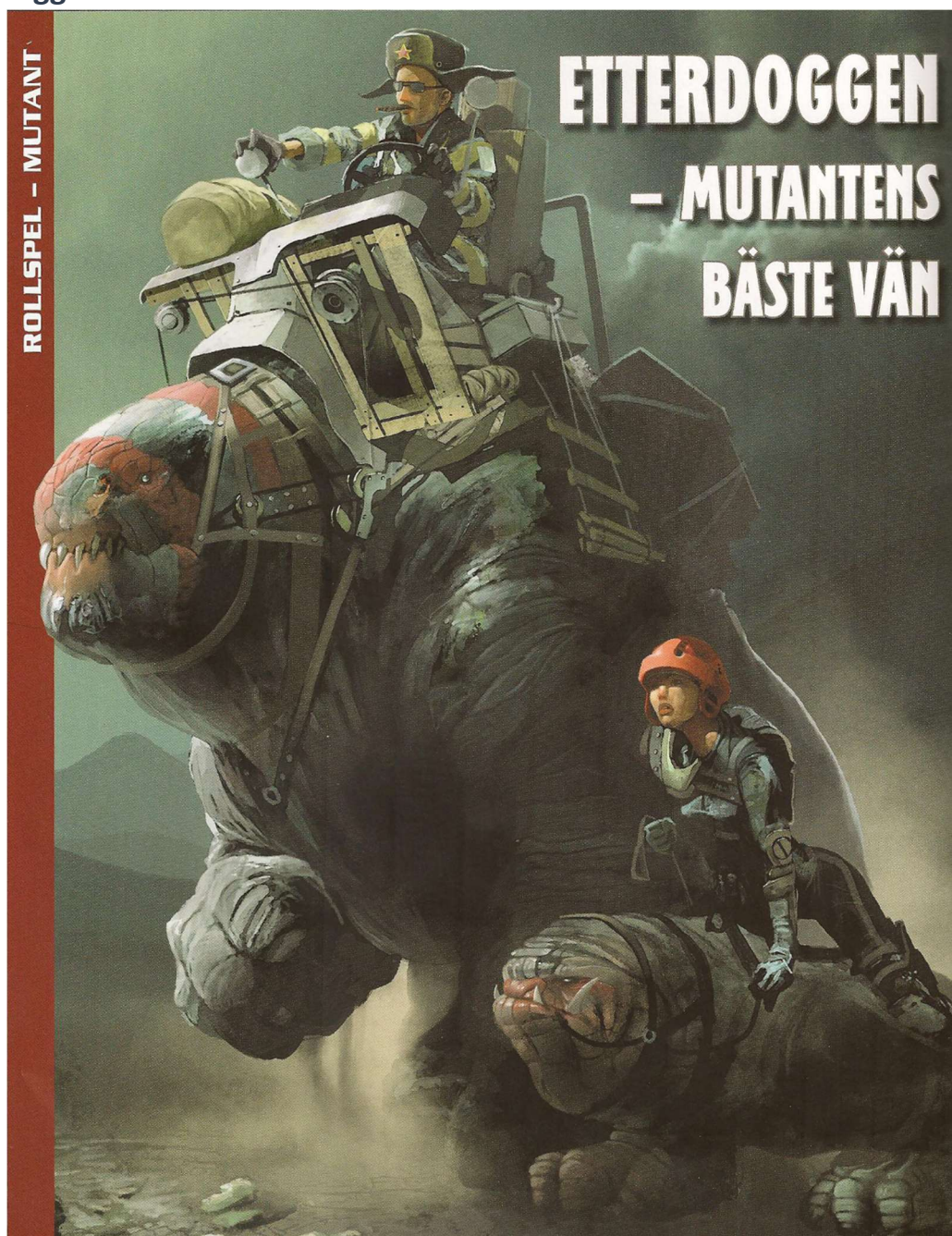
Sto	7T10	39
Smi	1T6	4
Int	1T3	2
Vil	1T6	4

KP	78
TT	39
FF	16 m/sr
SB	+4T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett, ytterkäke	7	Sty x1 / 39%	3T6
Ekoxen fångar en varelse med sina ytterkäkar. En lyckad träff innebär att de inre käkarna träffar automatiskt varje sr som bytet hålls fast. Den infångade varelsen kan slå ett lyckat Undvika med -25% för att komma undan innerkäkarna, däremot lossnar inte ytterkäkarnas grepp förrän ekoxen alternativt bytet dött.			
Bett, innerkäkar	7	100%	3T6/sr
Slag, ytterkäkar	8	Sty x1 / 39%	3T8 mot två mål
Ekoxen slår med käkarna från sida till sida och kan träffa två mål/sr om de inte står mer än 3 m från varandra. Går utmärkt att utföra även om ett annat offer är fastklämt mellan ytterkäkarna.			

Tjurrusning	8	Sty x1 / 39%	3T10
Kräver en kroppslängd i ansats. Kan träffa alla som står i ekoxens väg (dess bredd är normalt cirka 3 meter). Attacken går att Undvika, men fasta strukturer och stillastående fordon träffas automatiskt.			

Etterdogg



Etterdoggen är ett anpassligt, fogligt och formbart dumdjur. Dess skepnader är lika många och skiftande som dess herrar. I Gisavedens dunkel är etterdoggen ett rovdjur, lömsk och farlig för allt levande. Ute på Frihetens slätter delar ödlehunden bondens börda, den både drar plogen och kämpar

mot skadedjur. Ulvriket har gött sina etterknugar till ståtliga arbetsmaskiner, som inget fruktar och aldrig viker ner sig. I Pråjsia vakar etterdoggarna över ordningen vid tryningarnas sida och ute på Den Brända Jordens smoggstapper drar de outtröttligt mutantkosackernas tunga skrotkärror. Etterdoggen blir så en spegelbild av sin herre - den är mutanternas trogna vän och ständige följeslagare.

For en besökare från Hindenburg iir det varken druvkloten, barrberna eller tobaksbetorna som utmdrker det sydpyriska jordbruket. Inte heller den ljuvliga gammelmansnackan eller det ökanda dumsvinet. Trots alla exotiska element är det nämligen etterdoggen som tar priset. Detta robusta reptildjur, som på vissa sydpyriska dialektekr kallas ödlehund utgör själva stommen på söderns bondgårdar. En god bonde har minst tre etterdoggari stallet och han anvnder dem i alla centrala arbetsmoment: de drar de tunga barrberplogarna, transporterar avkastningen till marknadsplatserna och håller jordarna fria från rubbitar och annan ohyra. På Frihetenslätter är det därtill vanligt att bönderna använder etterdoggarna som riddjur.

I vilt tillstånd är etterdoggen en fruktad rovbäst. Lyckligtvis är det ytterst ovanligt att vilda etterdoggar syns utanför Gislaveden, som tycks utgöra djurets urhem. De etterdoggar som syns i södra Pyri och på Frihetens slätter är klackta i fångenskap. Normalt präglas de på sina ägare från äggkläckningen och det är långt ifrån ovanligt med kärleksfulla lojalitetsband mellan etterdoggarna och gårdsfolket.

Etterdoggen er ett kraftigt reptildjur som mater ungefär en meter i mankhöjd och fyra på längden. Benen är normalt korta och grova, men vissa etterdoggar föds med uttinjbara sprinterben. Djuret är beryktat för sina kraftiga huggbetar och sin meterlånga känselsprotstunga. Ansiktet är ihoptryckt och minner i hög grad om den muterade bulldoggens skrynkliga hundplyte.

Gislavedens etterdoggar

Gislaveden brukar betraktas som etterdoggens urhem. På andra platser där doggen uppträder vilt rör det sig ofta om flockar som härstammar från förrymda tamdjur. Vilddoggarna på olika platser kan därför skilja sig åt, både vad gäller utseende och uppträdande. Alla har dock grunden i sitt beteende gemensamt med de doggar som lever i Gislavedens täta snårskogar. Etterdoggen lever i flockar om fyra till åtta vuxna individer och upp till sex ungdjur. Antalet doggar i flocken kan emellertid variera ganska kraftigt från år till år. Honor lämnar ibland gruppen för att bilda en ny flock och hannarna brukar, när de blivit fullvuxna, söka sig bort från födelseflocken.

Under sommarmånaderna gör etterdoggsflockarna Gislaveden osäker i sin jakt på föda. Längs stigar och igenvuxna fornstråk lurpassar de på skogshuggare och andra byten, vilka sällan upptäcker faran innan det är för sent. Först fram mot senhösten avtareatterdoggamas attacker. Ledarhonan för då floken djupt in i snårskogen för att hitta en plats där hon kan lägga sina ägg. Med stor omsorg gräver hon en grop i vilken hon placerar mellan sex och tio ägg, som därefter täcks med multnade löv och kvistar. Doggarna turas sedan om att vakta gropen och jagar i närområdet. När ledarhonan är ute på jakt händer det att yngre honor i flocken försiktigt flyttar undan löven och lägger sina egna ägg ovanpå ledarhonans - ett fenomen som är välkommet hos de äggplockare som söker plundra groparna på innehåll.

När vintern närmar sig avstannar aktiviteten i flocken och fram till dess att äggen kläcks på vårkanten ligger de helt stilla och overksamman runt äggropen. Etterdoggen kan på detta sätt ligga still i månader utan att röra sig. Och vilan är välbehövlig, när äggen kläcks fram på vårkanten får de mycket bråda dagar med att samla mat till de snabbt växande och lekfulla små tillskotten. Flocken stannar runt äggropen i några veckor, så att ungdjuren kan växa sig starka, innan de åter ger sig ut på strövtåg i skogen och årscykeln börjar om på nytt.

Södens äggplockare

Doggböndernas strävan efter starka och uthålliga arbetsdoggar har inverkat menligt på det tama etterdoggsbeståndets förmåga att löpa snabbt. Endast en tiondel av tamdoggarna utvecklar de sprintben som närmare hälften av de vilda doggarna är begåvade med. Detta har givetvis inte undgått kapplöpningsarrangörer och dogguppfödare. Ett ägg avlat i det vilda kan därför inbringa anseende i Muntermåla och på andra orter där kapplöpning lockar en stor publik. Tio till trettio krediter är inget ovanligt för ett välartat ägg.

Att komma över äggen kräver dock sin mutant. Gislaveden är en skoningslös snårskog, mordiska dumdjur finns det i överflöd, bindgalna rubbitar likaså, trädlevande mutantstammar terroriserar inkräktare och etterdoggarna själva släpper inte ifrån sig sina ägg frivilligt. Farorna till trots råder det ingen brist på villiga rekryter till de expeditioner som varje år utgår från Muntermåla och Göborg i jakt på etterdoggsägg. De mer organiserade expeditionerna har en finansör i form av ett etterdoggstall eller en kennel, men det förekommer också privata initiativ, genomförda av personer som drömmer om snabba pengar eller en framtid som uppfödare.

Slätternas ödlehundar

Muntermåla är centrum för ägghandel och det givna målet för både äggplockare och doggbönder med ägg att sälja. Merparten av kommersen sker i Redet, en fuktig källarlokal belägen under kapplöpningens sydvästra läktare. Under hela vinterhalvåret pågår här spekulationer om vilka ägg som kan innehålla sprinterdoggar och ett ägg som ligger i Redet kan byta ägare många gånger innan det plockas ner för kläckning och påföljande prägling. Ägaren till affärsrörelsen är den välkända Bönita Wåtdram som också är en av de ledande tävlingsdogguppfödarna i Muntermåla.

De sprintdoggar som tävlar i Muntermåla och på andra platser skiljer sig från den vanlige doggen inte enbart genom de uttänjbara sprintbenen, hela rörelsemönstret ändras när de sätter fart. De slingrar inte kroppen sidledes utan kröker snarare ryggen i en vågrörelse och använder båda bakbenen samtidigt för att kasta sig fram i språng. Större delen av doggäggen som byter ägare på Redet är dock avlade av vanliga arbetsdoggar. Bönder från slättlandet träffas för att byta ägg med varandra, växla erfarenheter och skapa allianser.

Både tävling med doggar och uppfödningen av dem är en viktig del i den isterländska slätkulturen. Uppfödningen som sker ute i byarna stärker samhörigheten mellan familjer och att ge ett doggägg till någon är ett tecken på vänskap och tillit. Möjligheten att födda upp doggen till en styvnackad stridsmaskin ger en viss förståelse för skälen bakom detta förhållningssätt. Renodlade stridsdoggar är visserligen ganska ovanliga ute på slätten, men merparten av ödlehundarna har i någon mån tränats i att vakta och försvara de ofta ensligt belägna gårdarna. Vaktjänsten faller naturligt för doggarna och kräver inte mycket träning. Trots sin storlek kan djuren i det närmaste försvinna helt i skuggan mellan rader av barberstjälkar ute på fälten. Surrande småkryp utgör en stor del av deras kost, en välartad ödlehund behöver knappt utfodras under de varmare delarna av året.

Bland sopberg och kemhårdar

Bosättningarna på Frihetens slätter har vanligen ett försvar som inkluderar specialtränade etterdoggar, men den som verkligen vill se doggar lämpade för strid skall bege sig till furstendömet Pråjsia. I tryningarnas furstliga milisstyrkor fungerar etterdoggen både som riddjur och völdresserad stridskamrat. Pråjserdoggen är slankare och kvickare än sin plogdragande slätkusin. Plytet är något mer utdraget, om än lika rynkigt. Skinnets teckning går i brungrönt och oftast är de även fläckiga av vanprydande kemsador i skiftande kulörer. Alla hudåkommor är dock inte orsakade av avfallsmiljöns fräsande kemruptioner. Från Ulvriket har den mäktiga tryningsklanen Grubber fått ett recept på skinnförstärkande kraftfoder som de sedan själva förfinat till fulländning. Resultatet, substansen

Panzärtjack, är ett kosttillskott som ger etterdoggarna kraftiga förhårdnader på huden. Skinnet ger doggarna bra skydd mot såväl kemsador som hugg och slag men måste också skötas ordentligt. Hudpartierna runt hals och leder måste filas ner och behandlas med mjukgörande liniment. I annat fall spricker huden upp av djurets rörelser och doggen kan drabbas av svampangrepp och infektioner.

Även det andra kraftfodret som förekommer i Pråjsia ökar doggarnas stridsberedskap. Bråjlerbäng är ett potent kraftfoder som försätter doggarna i konstant brunst. Den omedelbara verkan av fodret är att doggarna blir mycket aggressiva och tämligen benägna att yngla av sig. På lite längre sikt får de även en otrolig muskeltillväxt. Sammantaget gör träning och kraftfoder att pråjserdoggen är en mycket svår motståndare. Rätt fostrade är de orädda och kan kämpa till sista blodsdroppen, men de är också listiga och uppvisar förbluffande initiativförmåga. Milistryningarna har också stor nytta av doggarnas goda luktsinne, både när det gäller att hitta smuggelgods och orosmakare på rymmen. Dessutom kommer deras smidighet och snabbhet milisen väl till pass vid snabb förflyttning mellan skjul och bråte på de kuperade, ofta svårframkomliga sopöarna. För den som vill färdas långt på doggryggen finns det dock än bättre etterdoggar att finna längre söderut - på den Brända Jordens smoggosande stäpper.

Stäppdoggen

Den kosackiska stäppdoggen stammar troligen från de ulvrikiska etterknugarna, men har i generationer avlats och plågats för att passa trojkornas nomadiska leverne bättre. Stäppdoggarna påminner mycket om Muntermålas sprintdoggar, men har den tänjbara delen av benen fixerade i sitt utspända läge. Skillnaden jämfört med en sydpyrisk ödlehund gör sig påmind både när djuren rör sig och när de står stilla. Stäppdoggen vilar gärna stående och har inte samma benägenhet att lägga sig på mage. De springer i en mjuk, jämn rörelse och behåller hela tiden minst en trampdyna i marken. Kroppen hålls samtidigt sträckt vilket gör dessa etterdoggar till bekväma riddjur.

På senare år har stäppdoggarna dessutom alltmer kommit att ersätta de dragdjur som mutantkosackerna vanligen använder sig av. Särskilt bland de horder som rör sig på de västliga delarna av Brända Jordan är stäppdoggarna vanliga dragdjur. Mäktiga horder som Böörlinerhorden reser över smoggstappen i väldiga, kromade vagnpalats dragna av hundrahövdade spann stäppdoggar. En förutsättning för att det ska gå att hålla ordning i karavanleden med så många doggar är sedvänjan att kastrera eller robotomera doggarna. Det senare är ett ingrepp som innebär att doggens huvud öppnas och hjärnan delas med ett fint snitt. Överlever doggen behandlingen blir den lika lätthanterlig som en lydlig automat. För de västliga kosackhorderna har dessa dumdjur blivit högsta mode, en statussymbol att glänsa med när man möter andra kringresande folk på de brända stäpperna.

Troligen är det också genom de kringflackande mutantkosackerna och deras handel som stäppdoggar och även en del etterknugar numera finns bland de dumdjur som släpar dyrbara laster längsmed Ubanleden, den enspåriga fornled som binder samman stäppmetropolen Nowa Warsawa med isoleerade platser ute på de öde vidderna i öster och väster. I det ensliga Lys, en handelsplats belägen vid den uttorkade flodfåra som kallas Döda Floden, kan man köpa doggar från när och fjärran. Bland de rostiga fartygsvrak som utgör den spirande stadens bebyggelse kan den påpasslige fynda och hitta de mest uthålliga och kvickfotade doggar.

Etterknugar

De ulvrikiska etterknugarna är de mest imposanta och skräckinjagande av doggdjuren. Knugens krökta rygg mäter ofta två meter över marken och dess kropp är lika omfångsrik som en trefamnars ölmusttunna. De hänger vanligen lite med huvudet och trots att plytet liknar etterdoggens saknas den farliga glimten i ögonen. Istället är blicken i regel dimmig och ofokuserad.

Etterknugens muskelkraft är dock fruktad och respekterad av många, både ulvebor och andra. Bland konvojerna på Automatbanan, Ulvrikets viktigaste transportled, är de väldiga doggdjuren en vanlig syn. Med några få undantag är de völdresserade armédjur och fogar sig lydigt under, sina röststarka, hårt drillade herremän. I tungt beväpnade rader släpar etterknugarna och andra dumdjur som kockelmeistrar och drabantodoner förnödenheter och knektar till och från de ulvrikiska fronterna. Framför allt bakom Östfronten, den av fronterna som riktas mot Frihetens slätter, kan man ofta se knugarna tåligt vaggande dra motorkanoner och tungt lastade ammunitionskärror. Än så länge har man dock hållit dessa sävliga dragdjur borta från själva striderna; de betraktas vanligen som alltför långsamma och klumpiga för att vara till hjälp vid strider mot exempelvis rubbitar. Dock finns det somliga av Rikeskommisariatets byråkrater som på sistone börjat propagera för att etterknugarna även ska ut på slagfältet. Experiment med pansar och olika slags kanontorn har gjorts och mycket talar för att de ståtliga etterknugarna snart kommer att synas bland de stridande förbanden.

Ett flertal direktorat, ulvebornas militäriserade svar på de pyriska bolagen och de gotländska kompanierna, har på senare år grundats just för framavlande av etterknugar. Under strikt organiserade former försöker man vårda och kläcka ägg från endast de dugligaste djuren som man sedan göder med särskilt preparerade kraftfoder. Med tiden har foderhållningen - ursprungligen en kunskap importerad från Isterländernas farmare - blivit en högt aktad vetenskap i riket.

Kraftfoder

Den som är ägare till en värdefull etterdogg har all anledning att se över foderhållningen mycket noggrant. Rätt kost kan förmå doggen uppbringa oanade kraftresurser. Vanligen utfodras doggar av betydelse med bulkfoder. En bulkad dogg har en god grund att stå på och svarar bättre på sin träning. Dessutom kan kosten kompletteras med mer eller, oftast, mindre hälsosamma substanser som går under benämningen kraftfoder. Dessa kosttillskott, som för människor och mutanter i bästa fall kan fungera som kräkmedel, gör etterdoggarna större, starkare och uthålligare. Men födan har sina nackdelar, doggarnas humör och koncentration kan förändras till det sämre. Visserligen kan biverkningar från ett kraftfoder ibland motverkas med ett annat, men i slutänden leder den vägen till övergödning och att doggen blir fullständigt oregerlig. Varje uppfödare har egna blandningar på kraftfoder men i de flesta fallen handlar det om varianter med samma aktiva ingredienser.

Grosmanke är det vanligaste kraftfodret i Ulvriket, var och varannan ulvrikisk etterknug matas med Grosmanke från födseln. Kraftfodret görs av blågrönt slemskum, en vattenförpestande gegga som odlas i basånger längs floden Grau. Slemskummet rakas av vattenytan och kan torkas eller pressas. Den förra metoden ger en fet gröt och den senare en oljig vätska. Grosmanke påskyndar ungdjurets tillväxt och gör dem till stora och starka individer. En etterknug som fått kraftfodret kan bli upp halvmetern högre än ett syskon ur samma kull som inte smaka på gröten. På fullvuxna etterdoggar har kraftfodret inga större effekter, plytets hudflikar och tassarna kan fortsätta växa medan övriga kroppen behåller sina proportioner.

Dunderkugeln är ett annat preparat som är tämligen vanligt i Ulvriket men som även förekommer i Isterländerna. Kraftfodret gör att reptilerna markant ökar sin muskeltillväxt. I kombination med bulkfoder går det att få fram riktiga kraftpaket till etterdoggar med hjälp av detta kraftfoder. Fodret har oftast formen av små gula kulor som kan blandas ut med den vanliga födan. Kulorna tillverkas av den lilla ormbunksväxten testost. En växt som också kan användas för att framkalla kraftig diarré hos folk och få. På etterdoggarna har det, tursamt nog, inte samma negativa effekt. Men den ökade aggressiviteten och rastlösheten som doggarna uppvisar kan vara nog så illa.

Mjälldryga är ett vitt pulver av snäckskal som har en märklig effekt på etterdoggar. Kraftfodret får etterdjur att ömsa skin i ett raskt tempo. Med ett veckolångt mellanrum lossnar det gamla hudlagret

och ett nytt kommer upp i dess ställe. Den ständiga nybildningen gör att skinnet blir mycket tjockare och därför också mer motståndskraftigt mot yttre våld. Kraftfodrets verkningar ställer särskilda krav på ägarens skötsel av sitt dumdjur. Etterdoggen måste borstas dagligen så att inte gamla hudavlagringar ligger och skaver under sadel eller seldon.

Typ	Effekt	Kostnad	Abstinensrisk
Torrfoeder	-	Sto/2 kr/år	Nej
Kraftfoeder	Om inte doggen får sitt kraftfoeder ändrar sig varje grundegenskap tillbaka mot utgångsvärdet med ett steg per månad. Föreligger abstinensrisk kontrolleras dumdjurets mentala hälsa gemon att slå 1T6-Vil för varje utebliven kraftfoederstyp. Resultatet dras från etterdoggens Int. (Är Vil högre än T6:a kastet händer ingenting.) Int-poäng som förlorats genom abstinens återfås i takt med en poäng per månad. Abstinensslaget sker endast första månaden utan kraftfoeder. Förlorar en etterdogg all sin Vil blir den galen och fullständigt oregerlig. Förlorar den all sin Int blir den en apatisk, dräglände grönsak.		
Bulkfoeder	Sty +1, Sto +4	Sto kr/år	Nej
Grosmanke	Sty +5, Sto +10, Smi -2, Vil -3	+2 kr/månad	Nej
Dunderkugeln	Sty +5, Fys +5, Vil -2, Jaktinstinkt	+1,5 kr/månad	Ja
Båjlerbäng	Sty +10, Fys +5, Vil -3, Int -1, Jaktinstinkt och Revir	+12 kr/månad	Ja
Mjöldryga	Sty -2, Fys -2, Abs +1	+1 kr/månad	Nej
Panzärtjack	Sty -5, Fys -2, Abs +3	+1,5 kr/månad	Ja
Operationer			
Robotomering	Int -3, Vil+1	5 kr/operation	Nej
Kastrering	Vil +1	4 kr/operation	Nej

Sysselsättning: knugdrengr

Etterknugarna som släpar sig fram i Ulvrikets konvojer skulle aldrig nå sina resmål om det inte vore för knugdrengrarnas fasta handlag. Knugen och dess dreggr är ett oskiljaktigt radarpar som levt tillsammans från det att etterknugen kravlat ur skalet. I bunkergodsets trygga miljö vårdar dreggen sin skyddsling med kraftfoeder och kärleksfull tukttan tills det tappra djuret är redo att möta världen. En knugdreggr måste alltid sätta sitt dumdjur i första hand. Vare sig duon släpar b-tong från verk till bunkerbygge eller bränsle till Ulvavirket är det ett stort ansvar som ålagts skötaren - etterknugar är dyra och viktiga investeringar för den ulvrikiska krigsmakten. Att försumma sitt dumdjur är att svika sitt folk och sin Kommendant. Pressen att framföra en ståtligt etterknuggr är så stor att många knugdreggr inte drar sig för att smuggla både rökverk och kontraband för att få råd att dryga ut ransonering av liniment och flottigt bulkfoeder.

Färdigheter: Reparera, Rida, Vildmarksvana, Undre Världen, Undvika

Startkapital: 40 Tf eller 5T10+10

Kulinarisk kommentar

På söderns zonfararsyltor utgör etterstek och heta doggr ofta hela menyn. Nästan alla inbyggare i Pirit och Muntermåla klassar doggrkött om en viktig del av husmanskosten, med undantag för den gammalpoirotska överklassen och Pirits träskmutanter. För bönderna på Frihetenslätter är etterdoggen alltför värdefull för att slaktas. Benknotorna från självdöda etterdoggr används emellertid ofta till att koka en märgfull buljong kallad brunsoppa, som alltid finns på bordet vid det traditionella Åhlagillet.

Regler

Etterdogg

Antal: 2T6+2 i vilt tillstånd. Varierar i tamt tillstånd, men sällan färre än 3.

Pansar: Hudpansar Abs 3.

Förmågor: 10% av alla etterdoggar har mutationen Sprinter.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/55%

laktagelseförmåga Int x8/24%

Kostnad: 70 kr

Sty	3T10	16
Fys	3T6+3	14
Sto	3T6+20	31
Smi	3T6	11
Int	1T6	3
Vil	1T6	3

KP	45
TT	22
FF	8 m/sr
SB	+2T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	12	Smi x5 / 55%	2T8

Vilddogg

Antal: 2T6+2

Pansar: Hudpansar Abs 4.

Förmågor: 50% av alla vilddoggar har mutationen Sprinter.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/65%

laktagelseförmåga Int x8/24%

Sty	2T10+4	14
Fys	4T6	14
Sto	3T6+15	26
Smi	3T6+2	13
Int	1T6	3
Vil	1T6	3

KP	40
TT	20
FF	8 m/sr
SB	+2T4

Attacker	Init	%	Skada
Bett	12	Smi x5 / 65%	2T6

Etterknug

Antal: -

Pansar: Hudpansar Abs 3.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/30%

laktagelseförmåga Int x8/24%

Kostnad: 90 kr

Sty	3T10+10	26
------------	---------	----

KP	47
-----------	----

Fys	3T6+1	12	TT	23
Sto	3T10+20	35	FF	8 m/sr
Smi	1T6+2	6	SB	+3T6
Int	1T6	3		
Vil	1T6+3	6		

Attacker	Init	%	Skada
Bett	12	Smi x5 /30%	2T6

Projserdogg

Antal: -

Pansar: Hudpansar Abs 4.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/70%

laktagelseförmåga Int x8/32%

Kostnad: 80 kr

Sty	2T10+3	13	KP	40
Fys	3T6+3	14	TT	20
Sto	3T3+15	26	FF	8 m/sr
Smi	4T6	14	SB	+2T4
Int	1T6+1	4		
Vil	1T6	3		

Attacker	Init	%	Skada
Bett	12	Smi x5 /70%	2T6

Stäppdogg

Antal: -

Pansar: Hudpansar Abs 2.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/35%

laktagelseförmåga Int x8/32%

Kostnad: 60 kr

Sty	2T10+3	13	KP	40
Fys	4T6+2	16	TT	20
Sto	3T6+15	26	FF	11 m/sr
Smi	2T6	7	SB	+2T4
Int	1T6+1	4		
Vil	1T6	3		

Attacker	Init	%	Skada
Bett	12	Smi x5 /35%	2T6

Etterknug

Se Etterdogg.

De ulvrikiska etterknugarna är de mest imposanta och skräckinjagande av doggdjuren. Knugens krökta rygg mäter ofta två meter över marken och dess kropp är lika omfångsrik som en trefamnars ölmusttunna. De hänger vanligen lite med huvudet och trots att plytet liknar etterdoggens saknas den farliga glimten i ögonen. I stället är blicken i regel dimmig och ofokuserad.

Etterknugens muskelkraft är dock fruktad och respekterad av många, både ulvebor och andra. Bland konvojerna på Automatbanan, Ulvrikets viktigaste transportled, är de väldiga doggdjuren en vanlig syn. Med några få undantag är de väldresserade armédjur och fogar sig lydigt under, sina röststarka, hårt drillade herremän. I tungt beväpnade rader släpar etterknugarna och andra dumdjur som kockelmeistrar och drabantodoner förnödenheter och knektar till och från de ulvrikiska fronterna. Framför allt bakom Östfronten, den av fronterna som riktas mot Frihetens slätter, kan man ofta se knugarna tåligt vaggande dra motorkanoner och tungt lastade ammunitionskärror. Än så länge har man dock hållit dessa sävliga dragdjur borta från själva striderna; de betraktas vanligen som alltför långsamma och klumpiga för att vara till hjälp vid strider mot exempelvis rubbitar. Dock finns det somliga av Rikeskommisariatets byråkrater som på sistone börjat propagera för att etterknugarna även ska ut på slagfältet. Experiment med pansar och olika slags kanontorn har gjorts och mycket talar för att de ståtliga etterknugarna snart kommer att synas bland de stridande förbanden.

Ett flertal direktorat, ulvebornas militäriserade svar på de pyriska bolagen och de gotländska kompanierna, har på senare år grundats just för framavlande av etterknugar. Under strikt organiserade former försöker man vårda och kläcka ägg från endast de dugligaste djuren som man sedan göder med särskilt preparerade kraftfoder. Med tiden har foderhållningen - ursprungligen en kunskap importerad från Isterländernas farmare - blivit en högt aktad vetenskap i riket.

Sysselsättning: knugdren

Etterknugarna som släpar sig fram i Ulvrikets konvojer skulle aldrig nå sina resmål om det inte vore för knugdrenarnas fasta handlag. Knugen och dess dreng är ett oskiljaktigt radarpar som levt tillsammans från det att etterknugen kravlat ur skalet. I bunkergodsets trygga miljövårdar drengen sin skyddsling med kraftfoder och kärleksfull tuktan tills det tappra djuret är redo att möta världen. En knugdren måste alltid sätta sitt dumdjur i första hand. Vare sig duon släpar b-tong från verk till bunkerbygge eller bränsle till Ulvavirket är det ett stort ansvar som ålagts skötaren - etterknugar är dyra och viktiga investeringar för den ulvrikiska krigsmakten. Att försumma sitt dumdjur är att svika sitt folk och sin Kommendant. Pressen att framföra en ståtligt etterknug är så stor att mången knugdren inte drar sig för att smuggla både rökverk och kontraband för att få råd att dryga ut ransonering av liniment och flottigt bulkfoder.

Färdigheter: Reparera, Rida, Vildmarksvana, Undre Världen, Undvika

Startkapital: 40 Tf eller 5T10+10

Regler

Antal: -

Pansar: Hudpansar Abs 3.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/30%

laktagelseförmåga Int x8/24%

Kostnad: 90 kr

Sty	3T10+10	26
Fys	3T6+1	12
Sto	3T10+20	35
Smi	1T6+2	6
Int	1T6	3
Vil	1T6+3	6

KP	47
TT	23
FF	8 m/sr
SB	+3T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	12	Smi x5 /30%	2T6

Fjäderfäing

Bland de dumfåglar som hålls på rikets gårdar och gods är fläderfädringen den vanligaste. Den producerar vackert kolorerade ägg i en häpnadsväckande takt, och gör sig därtill utmärkt i grytor. Den hade med andra ord haft allt till sin fördel, om det inte vore för dess förskräckliga temperament. Jag avundas inte de första tappra uppfödare som bestämde sig för att tämja fläderfädringar. Den försvarar sina ägg med våldsamt frenesi och kan skada den oförsiktige mycket svårt, genom sin sylvassa näbb och kraftiga nacke. Med tiden har uppfödarna kommit på olika sätt att lura pippin. Vanligast är att fädringsboden byggs på pålar och att dess golv prepareras med luckor, vilka redena kan lyftas ned genom och därefter tömmas på ägg. Genom att låta redestömningen sammanfalla med utfodringen har man sparat många bondliv och gumselemmar.

Fjäderfädringen hålls av förklarliga skäl bakom noggrant tillverkade inhägnader, ibland av trälistor men oftare av stål nät. Den blir som fullvuxen närmare halvmetern hög, varav merparten utgörs av de långa benen. Fjäderdräkten skiftar i nyanser av blått medan näbben och benen är djupt orange. Nämnas bör att den som närmar sig en fläderfädring inte bara har den spetsiga, långa näbben att akta sig för, utan också de hulgingförsedda sporrarna. Bland det mest otäcka jag sett i kultiverade trakter är bonden Sebba Munter, som runsande omkring med åtta flaxande fläderfädringar fästa vid olika kroppsdelar, genom att de slagit in sina sporrar hqnom. Scenens upprinnelse var dessvärre att min dåvarande hjälpredda Peder Hjerp glömt att stänga burdörren sedan vi hjälpt her Munter med utfodringen.

Froggar

Runt Ynkelträsk föds så kallade froggar upp, ett krälände och hoppande dumdjur av slemmig men delikat art.

Fåle

Fålen är ett pålitligt och mycket kvickt riddjur. Den är lugn och trygg och verkar trivas med sin uppgift. Tyvärr blir den aldrig särdeles storvuxen, varför riktigt tunga personer får se sig om efter andra ryggar att bestiga. Och den duger inte särskilt bra som dragdjur för vagnar och plogar. De flesta föredrar därför att använda ulken till sådana sysslor.

Kunskap om fåle

Rida: Ett lyckat slag ger all information om fålens kapacitet och begränsningar.

Regler

Den fyrbenta fålen kommer i många färgkombinationer, men är nästan alltid mycket späd. Den har inga problem att bära en normalstor människa på sin rygg, men om ryttaren närmar sig hundrafemtiokilosstreckets börjar dess kapacitet som riddjur att avta.

Antal: Varierar

Pansar: 1 poängs hud.

Färdigheter: lakttagelseförmåga int x 7/28%

Kostnad: 60 kr

Sto	3T6+6	17
Smi	3T6+6	14
Int	1T6	4
Vil	2T6	7

KP	34
TT	17
FF	9,5 m/sr
SB	+1T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	10	Sty x5 / 85%	2T6
Spark	11	Sty x3 / 51%	2T6

Garm

En omtyckt jaktform är fågeljakten, som är jakt med rovfågel. I städerna utgår jakten från högt belägna taknockar där de rovlustna fåglarna släpps för att efter en utdragen upvisningskamp nedlägga sitt byte, vilket oftast utgörs av mindre fjäderfän. Denna variant av fågeljakten ses inte med blida ögon av armén då brevduvor med viktiga depescher ibland faller offer för de glupska jägarna. På landsbygden jagas istället små däggdjur som tessla och lymmel, men även mindre hornbaggar och kronfåglar. Jägarna följer jakten från bekvämt avstånd på ryggen av sina pansärer. En god jaktfågel präglas på jägaren i unga år och blir därför mycket lojal och mottaglig för skötarens signaler. Om man inte har tid eller möjlighet går det även att införskaffa dresserade jaktfåglar. Dessa är inte fullt så lojala men utgör icke desto mindre fullgoda alternativ. Föredragna jaktfåglar är sotörvnen från de nordliga asköknarna eller slamfän från Västerhavets kuster. Bägge är oerhört dyra och mindre bemedlade fågeljägare får nöja sig med en sprätthöjk eller garm.

Att köpa jaktfågel

En IMM som har minst Status 3 kan köpa en jaktfågel. Även andra klasser kan välja jaktfåglar men till betydligt högre kostnad eftersom fågeluppfödare är berädda att ge upp sina hjärtedjur till smutsiga mutanter eller automater.

Kostnad: Kostnaden anges i SP. Vill RP skaffa en jaktfågel senare under karriären sker betalningen i ERF, vilket motsvarar att ett stort engagemang krävs för att RP skall accepteras som fågelns mästare. 1 SP räknas då som 5 ERF. Alla kostnader dubblas för icke IMM, varesig betalningen sker i SP eller ERF.

Pris: Köper man fågel från start, alltså med SP, halveras priset. Köps den in senare investeras förutom ERF också hela priset i krediter.

Bonus i REA: Det anses dådkraftigt att äga träna, sköta och jaga med en tränad jaktfågel. REA bonusen ges RP när denne har fågel med sig eller när RP gör uppmärksam på det faktum att RP innehar sådant beundransvärt fjäderfä.

lakttagelseförmåga/Undvika/Närstrid: Fågelns värden. Dresserade fåglar kan fås att anfälla mål som både RP och fågel ser. De kan också nyttjas som mindre begåvade spejare. De ger i så fall skri om de

upptäcker varelser som rör sig i terrängen under dem, men kan såklart inte kommunicera vad de ser eller exakt vad det är.

	REA-bonus	laktagelseförmåga	Undvika	Närstrid	Skada	Pris	Kostnad
Garm	+0%	40%	80%	35%	1T3	50kr	1

Gasglända

För några år sedan befann vi oss i Ulkebo för att närvara vid höstbärgningen av de praktfulla kraftpärerna. Det var en betydelsefull dag, då tvivel ännu inte uppstått rörande sagda jordfrukts lämplighet som föda. Polisgazetten fanns på plats och självaste Jöntz Beluga hade lämnat huvudstadens glamour för Ulkebos åkrar. Borgmästaren Fritz Gottrik inledde ett svulstigt anförande om "Ulkeboandan". Så, helt plötsligt, sänkte sig en fruktansvärd stank av mök och förskämning över platsen. Alla blev gröna i pletten och någon kastade upp, sen hördes morbror Zanders upphetsade stämma: "Har du sett Adelia, det kommer ett brunt moln från Musközonen!" Paniken bröt ut — gasgländorna återvände till Ulkebo!

Jämfört med mina övriga strapatser kan några stinkande dagar i Ulkebos åkrar framstå som en alldaglig och tämligen harmlös upplevelse, men gasgländeinvasionen var faktiskt ett mycket obehagligt litet äventyr. Två goda pyrier strök med under den inledande svärmattacken, dessutom förlorade vi en tapper milisknekt under det efterföljande utrensningsarbetet. Gasgländan må vara vardagsmat för zonområdenas fribyggare, men det rör sig om ett ocharmigt, giftigt och osedvanligt glupskt litet monster.

Mina historiografiska efterforskningar har genererat den viktiga men obehagliga insikten att snyltarna utgör den största undergruppen i Pyrisamfundets monsterfauna. I princip finns det en snyltarbest för varje ursubstans — krut, metall, forntida avfall, ja listan skulle kunna göras lång. Likt sikbaggen är gasgländan något av en allätare, men som Ulkebos bönder så bittert fått erfara har den en förkärlek för kulturbygdernas grödor. De fruktade rosvärmarna dras till pärrerna, pumpknölarna, rotgottan och allt det andra läckra som spirar på de pyriska gumsetäpporna och kronotegarna. Ingen farmare går säker, även om det är fribyggarna och storgodspatronerna mellan Hindenburg och Musközonen som normalt drabbas av de svåraste attackerna. Med ett notabelt undantag har Musközonens hjärta utgjort utgångspunkten för alla stora gasgländeinvasioner i modern pyrisk historia — de så kallade gasären, som inträffar någon gång vart tionde år. I mindre kvantiteter kan ohyran emellertid påträffas i hela kejsardömet, normalt knuten till en göl eller mindre sankmark.

Gasgländan mäter cirka en och en halv decimeter mellan käkspets och analöppning. Det rör sig om ett långsmalt snuskryp med grälla färger, torrasslande vingar och stora bubbelliknande facettögon. Men gasgländans obehagligaste särmärke är de osunda ångor som alstras i bestens tarmkanaler — sannolikt en biprodukt av dess kuriösa matsmältning. I svärmform omges gasgländan av ett tjockt brunt osmoln som stinker så avskyvärt att allt levande tvingas på flykten. Därigenom lämnas fältet fritt för gasgländans roffarattacker. Dessvärre är molnet så giftigt att gasgländorna årligen skördar offer bland de pyriska skattebetalarna. I första hand drabbas gamlingar och barn, men det förekommer också dödsfall bland robust folk som exponeras för stora gasvolymmer under korta tidsrymder. Det sistnämnda gäller framförallt gasårens enorma sländsvärmar, som genererar osmoln av en särdeles tjock och hälsovådlig karaktär.

Kring Musközonen bekämpar man gasgländorna medelst en skarp dekott som tillreds på snusjörd, tinner och spirlöskärnor. Vi hade stor hjälp av denna märkliga mixtur när vi försvarade kejsares kraftpärrer i Ulkebo. Har man inte tillgång till ovannämnda det räcka att bestänka tinner eller ännu hellre

någon form av forntidsbränsle. En nackdel med denna attackform är att de omgivande grödorna lätt tar skada. Försiktighet är av yttersta vikt. Att använda sig av eld är dessvärre ännu mer riskabelt, då sländgasen är tämligen lättantändlig.

Under normala förhållanden hinner gassländesvärmarna sällan ställa till med särskilt mycket skada innan bönderna rensat åkern. Däremot kan de vara mycket obehagliga för zonfarare och annat folk på resande fot — en sländsvärm som fått ett stycke matsäck på kornet ger inte upp förrän kosten är inmundigad eller svärmen tillintetgjord. Men det är under gasåren, då svärmarna växer sig stora och giftiga, som gassländan förorsakar de riktigt allvarliga problemen. Under senaste gasåret upplevde vi mastodontsvärmarnas kusliga effektivitet på nära håll: hur en åker kunde tömmas på en eftermiddag, en gumsetäppa på en dag och ett aristokratiskt storgods på tio dagar.

De tre värsta gasåren i Pyrisamfundets historia

32 pt. Svampskallekatastrofen. svärmar från Musközonen söker sig djupt in i de hindenburgska storgodsbygderna och förstör bland annat större delen av årets svampskalleskörd. Antal döda: 14 av gasattackerna, minst 100 ytterligare till följd av den efterföljande livsmedelsbristen

67-68 pt. Storsnuskåren. En enorm och osedvanligt illaluktande svärm från Vättaträskets djup härjar träskbönder och barrberoldare kring Skarpnäck och Glimmersta Bodum. Antal döda: 22 av gasattackerna, minst 600 ytterligare till följd av den efterföljande hungersnöden.

95 pt. Kraftpärekatastrofen. Tre större svärmar hemsöker fribyggare och nybyggare i utkanten av Musközonen. Värst drabbas den unga nybyggerstaden Ulkebo, där gassländorna glufsar i sig enorma mängder av den dyrbara kraftpären. Antal döda: 9 till följd av gasattackerna.

Kunskap om gassländan

Zonkunskap: Gassländan skyr tokjos, tinner och andra starka spritsorter. Bästa sättet att skydda sig själv och sin proviant när man rör sig genom Musközonen och andra potentiella exponeringsområden är således att med jämna mellanrum smörja in sin lekamen och gärna sin utrustning med de starka dropparna.

Regler

En ensam gasslända är ett mycket obetydligt litet djur, så de nedanstående tillämpningsreglerna gäller endast för gassländan i svärmform. Två varianter anges: vanlig svärm, som uppgår till ganska precis så många sländor som krävs för att omge ett klassiskt äventyrargäng i ett besvärande insektsmoln; samt gasårssvärm, som utan problem överhöljer en hel åker i en kryllande massa av rasslande vingar. Gassländan är glupsk för sin storlek. En vanlig svärm sätter i sig 10 kilo föda/timme, medan gasårssvärmen klarar 500 kilo föda/timme. Gassländan har ett känsligt väderkorn för jordbruksprodukter och lockas inte bara till bondgårdar utan även till mindre kvantiteter föda, exempelvis de proviantförråd som bärs med av zonfarare och andra äventyrare.

Svärmen omges alltid av ett tjockt moln giftig metangas. För vanliga svärmar har gasen TOX 3 och räckvidd 10 meter, för gasårssvärmarna TOX 6 och räckvidd 30 meter. Fys-slag slås först och främst vid RP:s exponering för gasen, därefter slås ett slag för varje halvtimme som RP befinner sig inne i gasmolnet. Ett misslyckat Fys-slag ger TOX antal KP i skada samt ett häftigt illamående som under TOX antal SR ger -50% i alla färdigheter. Vid ett lyckat slag förlorar RP endast halva TOX antal KP och drabbas av ett lättare illamående som under TOX antal SR drar ner alla färdighetsvärden med -25%. Ett annat problem är att gassländesvärmen kan vara tämligen svår att bekämpa. Alla vanliga anfallsvapen är helt ineffektiva mot svärmen och därför bör man använda metoder som inriktar sig på hela svärmen. Eld är

effektivt, men det är dessvärre 40% chans att metangasen i sländorna antänds och exploderar. En vanlig svärm förintas då, men gör också 6T6 i skada på de som befinner sig i eller inom 10 m från molnet. En Gassvärm som exploderar reduceras till en vanlig svärm, och gör 8T6 i skada på alla inom 30 m. Skadan kan såklart halveras med ett lyckat Undvika om man är beredd på explosionen. Bästa varianten, om man vill undvika explosion, är att bespruta svärmen med någon form av insektsgift eller alkohol. Ren etanol eller metanol ger 1T6 i skada per liter som sprayas på svärmen, tinner ger 1T4 och tokjos en 1T2.

Antal: Vanlig svärm 50—100 bestar/ Gassvärm 1000—2000 bestar

Pansar: 0

Sto	Vanlig 20/ Gassvärm 60	
Fys	Vanlig 10/Gassvärm 40	
Smi	2T6	7
Int	1	1
Vil	1T6	4

KP	Vanlig svärm 30/Gassvärm 100	
TT	-	
FF	10 m/sr	
SB	0	

Attacker	Init	%	Skada
Metangasattack	Spec.	Spec.	Se regler ovan.

Gazol

Se Bautafrid.

Mycket tyder på att gazolen, eller pypuffen som den också kallas, är bautarafidens mindre släkting. Dess kroppsliga proportioner är för det första närmast identiska med kolossens, och för det andra besitter den samma gasalstrande innanmäte. Det som talar emot ett släktskap är att gazolen uppvisar omotiverat aggressiva böjelser. Ja, den tycks rent ut sagt brutal, som om den fann sitt nöje och sin livsuppgift i att göra andra varelser illa. Detta är särdeles märkligt då det enligt alla kunskapliga rön rör sig om en växtätare. Vissa har sökt förklaringen till kritterns aggressivitet i djurets litenhet i förhållande till bautarafiden; att den likt en tuktrad lillebror har ett självhävdebehov som tar sig uttryck i våldsamerhet och förtryckarlusta. Mer sannolik tycks dock den teori som formulerades av Goba Fantast, enligt vilken det ostyriga beteendet orsakas av "eggande gaser" som stiger den lilla gynnaren åt huvudet.

Gazolen är alltså betydligt mindre, men tycks trots detta inrymma en gasproduktion som motsvarar den större släktingens. Den har också fler kroppsöppningar ämnade åt att lätta på trycket. Antalet ventiler varierar mellan tre och fjorton och exploratoriska observationer ger vid handen att den lilla gynnaren pyser ut små puffar av gas vid fem till sex tillfällen per minut.

Kunskap om Gazolen

Vildmarksvana: Den kunnige känner väl till gazolen och risken att denna sprängs om den skadas. Rekommendationen är alltså att försvara sig mot detta monstrum medelst någon form av avståndsvapen. Med lite tur kan en tidig träff på en gazol slå ut flera av dennes artfränder om de går till gemensam attack.

Regler

Gazolen har inte samma skydd som sin större släkting men är i gengäld högexplosiv, på grund av den höga halten gas i systemet. Vid varje skada som överstiger TT är det 40% chans att den sprängs. Sprängskadan på omkringvarande är (Sto/5)T6 inom en radie av Sto meter.

Antal: Rör sig oftast i grupper om 1T6+6 individer

Pansar: 0

Färdigheter: lakttagelseförmåga Int x 5 / 20%

Sto	3T6+2	13	KP	26
Smi	3T6+2	13	TT	13
Int	1T6	4	FF	5 m/sr
Vil	2T6	7	SB	+1T2

Attacker	Init	%	Skada
Spark	13	Smi x5 / 65%	1T6
Stångning	13	Smi x5 / 65%	1T8

Gäcka

Gäckan är en flerarmad skalfisk, besläktad med Vättaträskets mollusker och Wärnerns oktopidvidunder. När fara nalkas eller sömn tarvas kryper fisken in i sitt skalbo som den ständigt bär på ryggen.

Havsokopid

Fruktad är den väldiga havsoktopiden, som med sina otaliga, slingrande sugkopsarmar har dragit åtskilliga skutor med sig ner i djupen. Det råder delade meningar om vilken sorts varelse havsoktopiden egentligen är; somliga hävdar att det är en bisarrt muterad best med sitt ursprung i Nevazonen, medan andra påstår att det egentligen rör sig om en uråldrig undervattensrobotnik. Något som talar för det senare är att havsoktopiden vid flera olika tillfällen iakttagits i sällskap med de mest underliga metalliska undervattensskapelser, möjligen ett slags mekaniska tjänarvarelser.

Hummelkung

Den massiva hummelkungen är en av Pyrisamfundets allra mest harmoniska existenser. I det fria naturtillståndet är denna mytomspunna best en saktmodig och oförskämt obekymrad livsnjutare: en världsfrånvärd lätting vars tillvaro domineras av hånning, både insamling, lagring och förtäring. Men i trängda lägen förvandlas den till en utomordentligt farlig och aggressiv fiende. Den enda pyriska livsform som i termer av raseri skulle kunna jämföras med en hotad hummelkung är dypölarnas morasitflockor, vilket förklarar den korta medellivslängden bland håningskrämarnas hårdhudade fotfolk.

Under de senaste trettio åren har Hindenburg genomgått en sannfärdig håningsrevolution som på ett djupgående sätt omdanat huvudstadens kostvanor och näringsförhållanden. Att söta mat och dryck med kraftfull hummelhånning är visserligen inget nytt i Malsjötrakten. Morbror Zander har funnit hummelhåningsbaserade recept med anor ända från kejsar Ottos dagar. Men i den äldre pyriska historien var denna kulinariska sedvänja i första hand begränsad till kejsarfamiljen och den övre aristokratin. Det var i samband med de näringsidkande gruppernas utbredning och uppåtstigande som hummelhåningen intog den pyriska kosthållningen på ett mer generellt plan.

I dagens Hindenburg sötar även fabrikerarna, ämbetsmännen och småborgarna sitt matbröd, sina bakelser och framförallt sitt kaffe och the med stulet håningsgods från hummelkungarnas underjordiska reserver. Detsamma gäller alla krogar, kaffestugor och restauranger med inriktning på klientel ovanför de arbetande massorna. Och även om hummelhåningen ännu är för dyr för att återfinnas i det gemena arbetarkaffet har den nått ut till R-Bajter och andra knegarsyltor, både i Pirit

och Hindenburg, via den så kallade håningsjosen: en söt och mäktigt potent tokjos som framställs i särskilda josfabriker i huvudstaden.

På senare år har såväl håningsjosen som den klassiska spishåningen börjat gå på export till olika hamnar kring Österhavet — en accelererande trad som på kort tid gjort de nyrika och ofta föraktade håningskrämarna till en av de mest välsituerade grupperna inom den hindenburska societeten. Håningsrevolutionen har föranlett en skoningslös rovjakt på hummelkungen. Som all slags rovjakt rör det sig om ett föga välplanerat projekt med extremt kortsiktiga målsättningar. Idag är hummelkungen i princip utrotad i Malsjöområdet, därför har håningskrämarna börjat sända sina expeditioner mot nya jaktmarker, inte minst de hummelsprängda vidderna på Wernerns västsida. Men även Ödmårdens, Milaskogens och Norra ödemarkernas välgödda skogshumlor har gradvis hamnat i blickpunkten, varför den hindenburska håningsnäringen allt oftare intrasslar sig i lokala revirkonflikter med kolmilare, timmerkarlar och andra skogsbaserade existenser. Håningsjakt är en mycket tuff bransch. För det första krävs ett tränat öga för att identifiera nedgångarna till hummelkungarnas underjordiska kulor. En dylik kula består ofta av ett större grottlignande rum, fyllt av mer eller mindre fasta håningskakor som formats till stora kokonger och grävts fast i golv, tak och väggar. Hos riktigt gamla och feta hummelkungen utgör kulorna veritabla bunkerkomplex av slingriga gångar och underjordiska håningskafferier — bunkerkomplex som i mer än ett fall slingrat sig vidare in i forntida underjordsvalv och kolkmalsgångar.

Nere i sin kula är hummelkungen en näst intill övermäktig motståndare, därför föredrar håningsjägarna att röka ut bestarna och tvinga dem till öppen kamp i det fria. Men alla hummelkungen kämpar furiöst för att försvara sin håningsreserver, därför är det långt ifrån ovanligt att en eller flera expeditionsmedlemmar stryker med vid konfrontationerna.

Det är framförallt på grund av sin vikt som hummelkungen är så farlig i strid. Visserligen är besten långsam i rörelserna, men detta kompenseras av dess väldighet, vilket gör attackerna svåra att undvika i närstrid. Och att ramas av en uppbrusad hummelkung kan jämföras med ekoxens tjurrunderingar — offret har sällan några hela ben kvar i kroppen. Därtill försvåras striden av det mäktiga surrande som genereras av hummelvingarna: ett tungmolande missljud som sätter inälvorna i rörelse hos hummelkungens fiender och gör deras sinnen veka av olust.

Hummelkungen växer både på längden och bredden. Den blir ungefär 3 meter i diameter, varför den typiska hummelkungen ter sig som ett flygande klot. Denna sfäriska kroppshydda, som är övertäckt av grova borst i svart, gult och brunt, uppbärs av ett tunt och osannolikt underdimensionerat vingpar. Sex likaledes tunna och underdimensionerade ben dinglar från kroppsklotets undersida. Också huvudet är oproportionerligt litet: en diminutiv knapp, helt klädd i päls, dominerat av en mandibelförsedd munöppning.

Den opatriotiska håningsjosen

"Lystring, pyrier, tag till vapen: vårt stolta kejsardöme står än en gång inför en överväldigande fiende. Ännu en Hydra som vill smula sönder allt det som våra maximiangka hjärtan bankar för. Jag talar naturligtvis om den förskräckliga håningsjosen. Denna opatriotiska spirituosa, gom återfinns på nästan alla arbetarcafées och josstugor i Pirit och Hindenburg, snärjer dagligen nya mutanter i sitt sockersöta garn. Detta är allvarligt. Om de arbetande skikten degenereras till lättingar, suputer och busar faller Gryningsvärlden samman som ett korthus. Vi behöver friska och städade mutanter som sköter sitt arbete och respekterar sin överhet. Om håningsjosen tillåts fortsätta sitt fälttåg genom de pyriska städerna kommer dessa mutanter snart att vara utrotade. Kära pyrier, lät oss träda i harnesk för den skötsamme mutanten och hans ordentliga vanor!"

Gafflan Frankelhane, aristokrat, samfundsräddare och mutantvän.

Kulinarisk kommentar

I kejsardömets nordliga och västliga utkanter finns fri- och nybyggare som drygar ut jordbruket genom hummeljakt. Till skillnad från de hindenburgska håningsexpeditionerna präglas denna jakt av utmarkslivets stränga hushållningskrav, därför om vandlas allt stoff från hummelkulan till föda, inklusive hummelkungen. Hummelköttet är mycket sladdrigt, men det berikas av en stark hånings smak och används ofta till olika former av färser och grytanrättningar. I övriga delar av Pyrisamfundet är det framförallt hummelhåningen som förlänat hummelkungen en kulinarisk status

Kunskap om hummelkungen

Vildmarksvana: Nedgången till hummelkungens kula är ofta delvis dold bakom olika former av naturliga hinder såsom rotvältor eller större buskage. Det är ofta mycket små spår som leder håningsjägarna till den dolda kulan, exempelvis sönderrivna blomblad eller mindre högar av frömjöl i ett annars blomfattigt område. Men att snoka omkring i nedgångens närhet kan vara mycket riskabelt, då det finns risk att man trampar genom taket till den underjordiska kulan och således störtar rakt ner i hummelkungens håningslager. I dylika fall attackerar hummelkungen omedelbart, då den betraktar såväl frivilliga som ofrivilliga inkräktare som leda håningsstjuvar.

Regler

Hummelkungens vingar genererar ett kraftfullt surrljud på mycket låg frekvens som skapar olust och oro hos alla varelser inom 15 meter från ljudkällan. För att ta reda på effekten av hummelsurret slår SL 2T10 mot det aktuella offrets Vil. Om offret lyckas är han eller hon visserligen irriterad av ljudet, men det blir inga handfasta konsekvenser. Ett misslyckande innebär dock att offret översköljs av en plötslig ångestattack. SL slår 1T6 för att avgöra graden av ångest. Vid 1—2 drabbas offret av en fysiskt förnimbar ångest som sätter sig i magen och ger -25% på alla färdigheter i 2T4 SR; 3—4 innebär att offret ägnar 2T6 SR åt att hejdlöst rusa i motsatt riktning från hummelkungen; vid 5 drabbas offret av ett krampanfall och faller till marken i häftiga konvulsioner under 2T10 SR; 6 betyder att offret får homocidalt frispel och går till full attack mot närmaste varelse fram till dess att ljudkällan tystats eller avlägsnats. Ett annat mer konventionellt monstervapen är den giftgadd som sticker ut ur pälsen på hummelkungens bakdel. Om gadden går igenom eventuell rustning utsätts offret för en giftattack med TOX 6. Överviner offret hummelgiftet händer ingenting, men vid ett misslyckande blir offret paralyserat i 1T10 SR.

Antal: 1

Pansar: Tjocka borst Abs 2

Sto	3T610+10	27
Smi	2T6	7
Int	1T6	4
Vil	1T6	4

KP	54
TT	27
FF	8 m/sr genom luften
SB	+2T6

Attacker	Init	%	Skada
Ljudattack	10	Automatisk	Se ovan.
Bett	7	Smi x5 / 35%	1T6
Giftgadd	8	Smi x7 / 49%	1T10 + gift, se ovan.
Rammning	7	Smi x7 / 49%	3T6

Joddget

Inom klädmodet är det vanligt att den pyriska gräddan använder sig av svårproducerade och därigenom dyrbara färger. Den dyraste är utan tvekan den svartröda färg som man utvinnet ur gallan från den ovanliga joddgeten – ett oerhört giftigt djur som lever i små underjordiska kollarier i Musközonens mest strålskadade delar.

Kamelott



Kamelotten är ett mycket märkligt dumdjur som upptäcktes i Norra ödemarkerna på 80-talet. Från början trodde man att det handlade om en gravt muterad och yinnerligen ointelligent variant av hunddjuret, men detta motbevisades när, kunskaparen Taiga Stakatto lyckades hembringa ett levande exemplar till Hindenburg. Då upptäcktes också dess förtjänster. Kamelotten är en storvuxen fyrfoting, vars kropp är täckt av enorma, bölder eller pucklar. Men i stället för att vara symtom någon ödemarkssjukdom tycks dessa utväxter vara del av djurets naturliga byggnad. De är fyllda av grymig fettvävnad, vilken förmodligen har till uppgift att bistå kamelotten med näring under de karga och matfattiga vintrarna. Men på gårdar och gods, där djuren aldrig behöver svälta, fungerar kamelotten som en vandrande producent av matlagningsfett. När pucklarna blivit tillräckligt stora skärs de av och behandlas genom upphettning och stampning, tills fettet fått en finkornigare konsistens och därmed lämpar sig att använda i bakett på smörgåsen eller i stekpannan. Djuret plåstras om och kan, efter några smärtfyllda dagars vila, åter igen söla omkring på gården. Kamelottens anlete påminner som sagt om ett hunddjurs. Kroppen är klumpig, med korta ben och en robust kropp. Den rör sig vanligtvis långsamt, men kan i hotande situationer accelerera till höga hastigheter förutsatt att lång startsträcka finns och är då mycket svårstoppad.

Kaskbagge

Kaskbaggar är ett av nybyggarnas största gissel. De är ofarliga för de allra flesta levande varelser, men deras makalösa aptit på metaller gör att de är illa sedda hos friodlare, bönder och zonfarare. Många nybyggare har vaknat en morgon bara för att upptäcka att en plog eller verktyg är trasiga och fulla av hål. Kännare av varelser från den gamla tiden har beskrivit kaskbaggens utseende som "en stor gråsugga". Enligt Alfons Harry, en ung kunskapare från Hindenburg med det gamla språket som specialitet, är kaskbaggen redan omnämnd i vissa gamla skrifter som hittades i den realitvt väl exploaterade Elgiganten-ruinen, men då med namnet Gråsugga. Kaskbaggen har en segmenterad ryggsköld som helt täcker deras kropp, även undersidan. Dess sex korta ben sitter på undersidan och

kan dras in vid fara. Pyrisamfundets nybyggare har funnit att det är svårt att skada en kaskbagge. Enklast är det att helt enkelt lyfta upp den och bära bort den från metallföremål man vill ha ifred. Normalt blir en kaskbagge runt 50 cm lång och runt 30 cm bred, men större exemplar har siktats, främst utanför Musközonen och Mozonen. Kaskbaggas återfinns främst i lämningar från den gamla tiden och då gärna mumsandes på de otaliga byggnader helt i metall som är relativt vanliga i zonområdena.

Kulinarisk kommentar

Att äta en kaskbagge är helt och hållet uteslutet. Dess inre luktar först och främst förfärligt, köttet innehåller dessutom ämnen som är direkt skadliga på grund av de kemiska reaktioner som sker där. Att äta en Kaskbagge rekommenderas inte av Pyrisamfundets kockar. En Kaskbaggessoppa ger till exempel akut illamående och kan få långvariga konsekvenser för ätaren. Regelmässigt hanteras detta så att rp måste lyckas med ett Fys x5 eller få -25% på alla färdigheter under 20-fys timmar. Slår RP 99-00 på sitt slag förlorar han 1 Fys permanent på grund av de giftiga ämnen som kaskbaggens kött och innanmäte innehåller.

Kaskbaggekask

Det som däremot möjligen kan lindra en nybyggares ilska över en förlorad plog, eller dylikt, är det faktum att kaskbaggens skal blir en utmärkt hjälm! Det enda som behövs är en enkel stoppning och eventuellt en hakrem, så har man en ypperlig stålkask som skyddar bättre än någon smidd sak. Kaskbaggens pansar fungerar utmärkt som Stålkask. Denna hjälm ger Abs 4 och Beg 15%.

Regler

Kaskbaggas livnär sig helt på metall som de omvandlar till energi via en kemisk process i musklerna. Slaggprodukterna som bildas lämnar inte kroppen på normalt sätt, utan binds i skalet som därför är extremt kraftigt.

Alla vapen med egg som används mot en kaskbagge måste "parera" ett anfall motsvarande 2T6 i skada vilket representerar den stora chansen att vapnet blir obrukbart. En kaskbagge behöver omkring 100 gram ren metall per dygn, mer om det är rostet eller uppblandat. Ädelmetaller äts inte.

Antal: 2T4/4

Pansar: Hård kask Abs 6.

Förmågor: Äter metall; Kaskbaggen tuggar i sig metall med hastigheten 1 Tål per 12 SR. Samma förhållande gäller för rustningar av metall, men då är det rustningens Abs-värde som sänks (1 Abs/12sr). Den behöver inte göra någon attack för att lyckas med sitt bett. Om Kaskbaggen tuggar på vapen med ett Pål-värde tappar vapen 1t3% Pål/6 sr, så länge baggen får tugga.

Sto	2	2
Smi	1T4	2
Int	1	1
Vil	1T6	3

KP	4
TT	2
FF	1 m/sr krypande
SB	0

Kejsaråhl

Se Åhl.

Av okänd anledning händer det att enstaka exemplar av åhl växer sig till enorma åhlabestar. Det är ytterst ovanligt att dessa så kallade kejsaråhlar rör sig i stimmen, utan de är normalt ensamma jägare och inte sällan bundna till ett förhållandevis välavgränsat markområde. Ett bekant exempel är familjen Blossbergs "åhlagubbe" i byn Löggeshöög utanför Muntermåla, men det ryktas om bestar invid zonerna som uppnått proportioner minnande om den pyriska ekoxens.

Regler

Åhlens inneboende elektricitet används delvis som navigationsinstrument, men utgör i första hand ett vapen. Vid beröring kan åhlstjärten avge mycket kraftiga stötar. Om en RP rammats av en stjärtsnärs slår SL en 1T6 + SB för att avgöra huruvida slaget går igenom offrets rustning. Därefter slås 3T10 som jämförs med offrets Fys. Är effektslaghet högre än Fys sås offret ut i 3T10 SR. På grund av detta elbaserade angreppssätt har mutanter med mutationen Energikropp mycket hög status på slättmarkerna och de fungerar ofta som ledare för de ansedda åhljägarpatrullerna. Enegi kropp ger +10 på Fys när man slår för motsåndslag mot åhlens elektiska angrepp.

Antal: 1

Pansar: Pansarartat skinn Abs 3.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/55%

lakttagelseförmåga int x 5/15%

Sto	5T6+20	35	KP	70
Smi	3T6	11	TT	35
Int	1T4	3	FF	15 m/sr genom lösa jordar, 12 m/sr på blötmark, 6 m/sr på torr mark.
Vil	1T6	4	SB	+4T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	10	50%	1T10
Sjärtsnärt	14	61%	1T6 + SB mot Abs, därefter elskada. Se ovan.

Knasa

Knasan uppföds framför allt för det fina fläskköttets skull. Särskilt skinkpartiet är välutvecklat och mycket välsmakande. Själv äter den helst gräs och rötter, men drygar också ut sin kost med större insekter, av typen sländor och fjärilar, som den infångar med sin långa tunga. Knasans ansikte bär vissa likheter med groddjurens, men i övrigt är den mer lik det sydpysiska dumsvinet – en ointelligent och tämligen ilsken släkting till de muterade grisarna. Skillnaden är det enorma bakpartiet som borgar för stora och välsmakande skinkstekar när djuren slaktas.

Knipsarn

Se Lobobster.

Lobobstern har en flodbaserad släkting som på östpyriskt skrofmål kallas knipsarn. Detta är tveklöst den vanligaste varianten i Pyrisamfundet. Dessvärre. Visserligen är den minst lika välsmakande som sin havslevande kusin, men den är också slugare, argare och grymmare. Därtill är den ett regelrätt rovdjur. Födan utgörs i huvudsak av malfisk och gnagarbaggar, men den drar sig inte för att attackera människor och mutanter som ensamma eller i mindre grupper rör sig genom vattendragen. Det finns till och med rapporter om särdeles välvuxna knipsare som attackerat mindre båtar. Dessutom rör det sig om en amfibisk livsform vars jaktrevir emellanåt sträcker sig långt upp på land. Under våra färder genom kejsardömet äldvalsbygder har morbror Zander och jag flera gånger överraskats av svultna knipsare som plötsligt stormat fram från vassruggar och prämvrak.

Både lobobstern och knipsarn är bastanta och anskrämliga bottenkryp. Kroppshyddan är helt överdragen av ett massivt kroppsskal. I knipsarns fall är skalsköldarna smutsigt svarta, medan lobobstern bär en mäktig variant av klarrött. Precis som morasiten och den sorgmantlade avfallsmunken har besten osunt många ben: sex slingriga sprattelstötar, utplacerade längs den

långsmala kroppen i tre par. Och nedanför det oproportionerligt lilla huvudet dinglar ett par meterlånga fångstarmar som mynnar i enorma klyvarklor.

Kunskap om knipsarn

Vildmarksvana: Knipsarn kan dessvärre anträffas överallt i och omkring Pyrisamfundets älvar och kanaler, men det är tydligt att besten föredrar förhållandevis djupa fåror där vattnet flyter långsamt. Om man tvingas korsa en älv bör man således undvika dylika avsnitt. Och om det är absolut nödvändigt bör överfarten ske under dygnets ljusa timmar, då knipsarn är som allra mest aktiv om natten.

Regler

Knipsarn är ett tämligen kvickt rovdjur som dessutom besitter tillräckligt mycket förstånd för att utföra enklare bakhåll. Både under och ovan vattenytan kan den förnimma ett annalkande villebråd på hundra meters avstånd. Den lägger sig därefter på lur bakom ett lämpligt hinder, exempelvis en vassrugg. Om ingen i den antågande gruppen lyckas med ett färdighetsslag i lakttagelseförmåga lyckas bakhållet, vilket betyder att den framrusande knipsarn automatiskt vinner initiativet i den första stridsronden.

Antal: 1T6

Pansar: Skal Abs 6

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x 10/50%

Smyga/Gömma sig Smi x 3/58%

Sto	3T610+10	27
Smi	4T6	14
Int	1T8	5
Vil	1T6	4

KP	54
TT	27
FF	8 m/sr på flod- eller havsbottnar; 4 m/sr på land
SB	+2T6

Attacker	Init	%	Skada
Klor	16	Smi x5 / 70%	4T8

Kolkmal

Många märkliga malfiskar lever och frodas i de mörka vattnen kring Pyrisamfundets huvudstad. En av traktens färgstarkaste arter är den ryktbara kolkmalen: en bastant rovfisk som utrustats med förmågan att både andas luft och vatten. Ordet "kolk" syftar på de djupa fångstgropar där malfisken lurpassar på sina offer. Kolkarna är framför allt koncentrerade till Malsjöns träskmarker, men förekommer



sporadiskt i hela den östpyriska ödemarken. Ända från Musközonen finns rapporter om folk som dragits ner i kolkar och i några fall har man observerat fångstgropar i utkanterna av Hindenburg.

En kolk är ofta kamouflerad med grenar och avskräde. Om någon trampar igenom kamouflaget glider han ner i en virvel av lös jord och attackeras underifrån av malfisken, som skjuter upp från fångstgropens botten. Kolken är normalt fyra

till fem meter djup och botten ofta i en gölliknande sörja där malen inrättat såväl rede som skafferi. Enligt traktens jägare är många kolkar förbundna genom underjordiska tunnlar som borraras av särskilt kraftfulla malfiskar. Den namnkunnige Zigge Zmolk har exempelvis utforskat en osedvanligt djup kolk tunnel som slingrade sig genom en halvdränkt bunker innan den slutligen mynnade ut i en underjordisk sjö.

En gång om året, normalt omkring skördetid, lämnar kolkmalarna sina gropar för att yngla av sig i Malsjöns djup. Under denna period är det särskilt riskabelt att färdas genom de östpyriska ödemarkerna som kryllar av slingrande, brunstiga och uthungrade kolkmalare.

Kolkmalen är långsmal fisk som täcks av ett tjockt smutsgrått fjällpansar. Kroppen blir normalt två till tre meter lång och kan uppnå samma viktklass som en riktigt storväxt björnakarl. Huvudet är mycket brett och utmärks framför allt av en enorm mun omkransad av det karakteristiska malskägget.

Kulinarisk kommentar

Malkött i olika former är traditionell husmanskost i hela Malsjöområdet, inklusive Hindenburg. Själva kolkmalen är däremot ingen vanlig ingrediens, på grund av den livsfara som förknippas med kolkmalfiske. Inte desto mindre anses köttet vara synnerligen välsmakande och såväl hindenburgska krögare som enskilda familjer är ofta villiga att betala goda priser för nedlagda kolkmalare.

Kunskap om kolkmal

Vildmarksvana: Förutom att enkelt hitta malens förrådiska kolkar (se regler ovan) kan ett lyckat färdighetsslag avslöja om det är yngelsäsong. Man kan då också känna igen spår av slingrande kolkmalare. Stor försiktighet vid resor nära Malsjön rekommenderas av både lokala fiskare och försupna sjöbusar på Hindenburgs hamnkrogar!

Regler

Kolkmalens fångstgropar är svåra att se för otränade ögon, lakttagelseförmåga -25%. Vildmarksvana kan också användas, då utan avdrag på FV.

Antal: 1 malfisk/kolk, men grupper om 1T6 kolkmalare under parningsfärden genom ödemarkerna.

Pansar: seg hud abs 4

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig int x 10/40%,
lakttagelseförmåga int x 10/40%.

Sto	2T10+10	21
Smi	3T6	11
Int	1T6	4
Vil	1T6	4

KP	42
TT	21
FF	21 m/sr i vatten, 10 m/sr på blöt mark, 5 m/sr på torr mark.
SB	+2T4

Attacker	Init	%	Skada
Bett	11	Sty x3 / 63%	3T6

Kollerbi

Huruvida kollerbiet är ett snuskkryp eller en dumfågel är svårt att säga, men det spelar kanske ingen roll — annat än för de kategoriseringslystna kunskaparna inom exploratorsämnetet. Huvudsaken är att denna lilla svärmare bistått Pyrisamfundets mat- och bakverk med god håning under decennier. På senare år har konkurrensen från hummelhåningen blivit allt svårare och den så kallade kollerodlingen är idag ett näst intill utdött näringsfång, även om enstaka "kollerholkar" fortfarande kan påträffas bland östpyriska gumseodlare.

Kollerbiet blir sällan mer än en halv decimeter långt, men bär många utseendemässiga likheter med dumfåglar. Den har fläderdräkt, näbb och två ben som slutar i tretåade fågelfötter. Å andra sidan betar den sig i många avseenden som ett snuskkryp. Viktigast av allt är alltså att den producerar håning. Dessutom i mycket stora mängder. Vilda bygger de enorma, pappersartade kupor vilka kan återfinnas stående på marken i Pyrisamfundets alla skogar. Innan man vandrar in i dessa man först se till att den är tom på kollerbin. Inte för att de riskerar att gå till medvetna angrepp, men i samband med intrång händer det att de råkar i panik och förvandlar den oförsiktige till en näbbnålsdyna. Säkrast är alltså att antingen rökfylla boet eller skicka in en etterdogg eller två.

Av kollerhåningen går det att framställa en lång rad läckerheter. Med risk för att framstå som ännu en av dessa zonfånar med utbrända smaklökar skulle jag vilja påstå att den funkar lika fint som hummelhåning, åtminstone om man använder substansen i bröd, kakor och som glasering. Dessutom är den finfin att bredas direkt på en smörgås. Vad få vet är dock att kollerbina själva kan ätas. På Gotland har man länge stoppat i sig kollerbin i såväl fritterad som stekt form. Bry dig inte att avlägsna fjädrar eller inälvor, men undvik att äta huvudena, eftersom förtärandet av allt för många näbbar kan medföra svåra magsmärtor och stora problem vid tarmtömning.

Kombinator

Kombinatorn är ett kryp som liksom svavelsurringen ser ut att bestå av kristallliknande delar - i kombinatorns fall verkar den vara gjord av blänkande grå och rödaktig metall. En normal, ensam kombinator har en segmenterad kropp om cirka 50 cm längd, ungefärens och en halv gång det om man räknar de långa ledade benen (en kombinator har 8-12 ben). En ensam kombinator bör man snarast möjligt förgöra och sedan lämna området, för kombinatorer har en tendens att locka till sig flera kombinatorer och det är då problemen börjar. Kombinatorn är aggressiv och verkar leva för att anfälla och äta zonfarare - men bara om de är levande. Automater lämnas ifred, och kombinatorer äter inte utrustning och liknande.

Ensamma kombinatorer kryper kvickt omkring i Uddesonen och verkar ständigt vara på spaning efter levande varelser att äta upp och bryta ned. När en kombinator hittat ett offer eller en grupp av offer håller den sig i närheten, men dold (Smyga/Gömma sig), och kallar på okänt sätt till sig flera

kombinatorer. När mellan 10-20 kombinatorer kommit till området går de till attack - de fungerar som en svärm som anfaller med sina bitande käkar. Precis som svavelsurringarna är de inte så svåra att handskas med en och en - men dödar man dem inte snabbt kan de bli oerhört farliga. Varje SR efter det första anfallet är det 40% chans att 1T10+1 nya kombinatorer anländer. En kombinator som krossats eller dödats utan att den totalförstörts omges om möjligt av tre andra kombinatorer, som i en skrämmande manöver slukar den döda kombinatorn och fogar samman sig själva till en ny, fyra gånger så stor kombinator som sedan attackerar ånyo med oförminskad aggressivitet! Allt eftersom man dödar kombinatorer ersätts de alltså av färre men större och starkare varelser. Dödar man även den större kombinatorn omges den i sin tur av 10-12 nya kombinatorer som i samma snabba manöver slukar den och fogar samman sig till en ännu större kombinator och varje SR riskerar man att nya kombinatorer fyller på svärmen. När kombinatorerna fällt sina offer delar de återigen upp sig i sina beståndsspindlar och sätter igång att äta. Kombinatorns bett är inte särskilt kraftiga, men de mjukar upp sina offer genom att pricksäkert spotta syra - syran är svag men fräter gradvis bort rustning och skapar blottor för de glupska småbestarna.

Den effektivaste strategin mot kombinatorerna är att ständigt vara på sin vakt och snabbt döda ensamma, uppdykande kombinatorer – döda kombinatorer kan inte kalla till sig fler kombinatorer. Därför är vapen som snabbt förorsakar stor skada, som Müllerska hagelbrakare, bra vapen mot kombinatorer. En del zonfarare har också upptäckt att stark magnetism förvirrar och försvagar kombinatorer - de kan fortfarande attackera, men förlorar förmågan att bygga om sig till större varelser och att kalla på fler av sin art. Mutanter med Magnetism är således populära bland Uddezonens zonfarare.

Antal: Till att börja med 1T10, se ovan.

Pansar: Hårt skal Abs 1

Färdigheter:

Smyga/gömma sig Smi x5 (70%),
Undvika Smi x3 (42%)

	Normal		Stor		Jätte		Ytterligare	
Sto	2		6		12		+6/nivå	
Smi	4T6	14	4T6	14	3T6	11	3T6	11
Int	1T10	6	1T10	6	1T10+2	8	1T10+2	8
Vil	1T8	5	1T8	5	2T8	9	2T8	9

KP	4	12	24	+12/nivå
TT	2	6	12	+6/nivå
FF	5 m/sr	6 m/sr	6 m/sr	Se tabell
SB	-2T4	-1T4	+1	Se tabell

Attacker	Init	%	Skada
Bett	14	70%	1T6, 2T6 för jätte
Syraspott	14	70%	1T2 (påverkas ej av SB), 1T4 för jätte
Fräter bort 1T4/1T6 Abs-poäng på träffad rustningsdel. Varje kombinator bär STO "laddningar" med syra, räckvidden är 5 m.			

Krabboluck

Den mång-benta krabbolucken kravlar runt på Österhavets botten i stora flockar och nafsar efter bytesdjur med sina enorma, kraftfulla griplor. De påminner en smula om lobobstrar, men är betydligt större och hårdare i skalet. Då de gärna äter skrot kan man i deras bukar ibland hitta hela fornkärror, något som gjort dem till intressanta bytesdjur för skrotletare. Varje sommar ses hundratals krabbolucker trava i land i Baltmarkerna för att där, i den svårgenomträngliga träskskogen, lägga sina stora, gekaktiga ägg, enligt somliga är en riktig delikatess.

Kristallbest

Kristallbesten är det värsta monstret man kan stöta på i Uddezonan. Som så mycket annat i zonen tycks kristallbestarna uppstå spontant: plötsligt rister en kristallformation i närheten till, ett ytterskal faller av med ljudliga klirranden och ut störtar en nyfödd kristallbest med osläcklig aptit på förstörelse. Kristallbestarna söker ofelbart upp levande varelser med avsikt att döda dem. De märkliga kristallvarelserna verkar inte behöva äta och dödar alltså inte levande varelser för att äta dem - istället verkar de följa någon slags urgammal instinkt att förstöra och förgöra allt levande de stöter på.

Kristallbestens enkelspårighet är en av deras främsta svagheter. Den strävar efter att döda sina fiender, men den har inte tankeförmåga nog att skapa några avancerade attackplaner, smyga sig på sin motståndare eller liknande. Den är också lika obeveklig som tanketrög. När den väl har fått upp vittringen på något levande slutar den inte jakten förrän den själv eller motståndarna är döda.

Kristallbesten är, föga förvånande, en jättevarelse som ser ut som om den är helt gjord av kristaller. Alla kristallbestar ser olika ut, de kan ha mellan fyra och åtta ben, en del har svans, en del har rentav två huvuden och så vidare. Alla kristallbestar har dock sylvassa kristallutskott på sina klor eller i sin "mun" som den kan attackera med.

Bestens kristallina natur ger den ett antal specialförmågor, både bra och dåliga. Dess kristallkropp reflekterar skador från energivapen och eld på samma sätt som en mutant med Silverskinn. Kristallbesten har heller inte förmågan att läka skador naturligt - blir den av med KP är förlusten

permanent. Det har hänt att zonfarare som anfallits av kristallbestar förvånat konstaterat att besten inte alls var särskilt farlig utan rentav lätt att besegra, men det beror då oftast på att ett annat stackars äventyrargång i ett tidigare skede lyckats tillfoga besten skador. Bestens kristallkropp blöder inte heller varför det är svårt att avgöra hur skadad en kristallbest är. Många zonfarare har vittnat om långa, utdragna stider där kristall besten under lång tid inte verkat bekommas alls av vare sig fornkulor eller spikkklubbor, för att till slut brista i tusen bitar när den fått ett desperat knytnävsslag i ansiktet.

De taggiga och skarpa kristaller som sticker ut från bestens kropp kan tillfoga skada även om besten inte attackerar direkt. Fumlar man ett närstridsslag i strid med en kristallbest betyder det att man råkat riva sig på besten och man tar 1T8 i skada. Kristallbesten har vidare en förmåga som i allt väsentligt fungerar som mutationen Livssinne. Den kan inom sin räckvidd känna om det finns levande varelser i närheten.

Kristall bestens svaghet är höga, skarpa ljud. Ultraljudsvapen tillfogar tredubbel skada på kristallbestar, och mutationen Sonarattack ger 2T6 i direkt skada på besten, utan att den får tillgodoräkna sig pansar. Höga och skarpa ljud av rätt frekvens som alstras på andra sätt kan, enligt SL:s gottfinnande, ge mellan 1T6 och 1T10 i skada, återigen utan att besten får tillgodoräkna sig sitt pansar. Notera att höga ljud i Uddezonan kan orsaka kristallbävningar. Som alltid i Uddezonan kan botemedlet ofta vara värre än sjukdomen.

Antal: 1

Pansar: Kristall, Abs 4, plus skydd mot energiattacker motsvarande mutationen Silverskinn.

Färdigheter: Livssinne 90%

Sto	2T6+30	37
Smi	2T6+3	10
Int	1T4	3
Vil	2T6	7

KP	74
TT	37
FF	10 m/sr
SB	+4T6

Attacker: Varje kristallbest får 1T4 attacker när den skapas - SL bestämmer om detta är bett, klor, svansnärtar eller annat. För enkelhetens skull gör alla dessa attacker 3T6 i grundskada med en träffchans på 70%.

Kutbock

Kutbocken finns på många bondgårdar i Pyrisamfundet. Dess kött är ganska segt och trådigt, men mjölken är god att dricka och bildar basen i många sorters ostar. Dessutom tar man vara på kutbockens horn, som den fäller varje höst. Hornen är hårda, stora och vassa, varför de lämpar sig mycket väl till dryckeshorn, enklare vapen och manligt kärlekspulver. Ytterligare en av kutbockens förtjänster är att den äter nästan vad som helst, från gräs till avföring och järnskrot. Hindenburgs femhövdade renhållningspatrull består av fyra kutbockar och deras skötare, Aina Siklund. Till utseendet är kutbocken en meterhögt fyrbening med brunspräcklig, slät päls. De två



Kutbock

konformade hornen blir cirka trettio centimeter långa och mycket vassa. Hanarnas underläpp har med åren en tendens att hänga längre och längre ner, vilket ger dem ett mycket slött och korkat uttryck.

Kvävare

Den gräsliga kvävaren är en av de klassiska antagonisterna i Pyrisamfundets historia. Alla de arkaiska kejsarna tycks ha varit inblandade i våldsamma kraftmätningar mot detta ryggradslösa missfoster. Min favorit i sammanhanget är kejsar Valentin, som egenhändigt lär ha dräpt ett stort och grymt exemplar utanför portarna till gamla kejsarpalatset, mitt i dagens kåkstad. Tvekampen är ett vanligt motiv i den hindenburska konsten, både som bild, text och skådespel. Ett aktuellt exempel är Jasperick Ollborres omtalade musikalstycke "Otto av Pyri", där andra akten tecknar en livfull bild av den dramatiska stridscenen, från den unge kejsarens kval inför vidundrets anmarsch, till hans triumfatoriska utspel med det forntida signalblosset — en färgsprakande nådestöt som både dräpte kvävaren och förvandlade Otto till en vuxen man.

Kvävaren är sannerligen ingen tilltalande livsform: ett osande moln av osunda ångor. Kroppen är emellertid bara synlig under optimala ljusförhållanden, till exempel om man belyser den med en stark ljuskälla såsom en riktad lanterna eller forntida handlampa. I normala fall kan den endast uppfattas via stanken: en elak odör som svider i näsan och fyller tarm och mage med svårtyglade impulser att kräkas.

Precis som ekoxen och malfiskarna utgör kvävaren en egen genre i Malsjötraktens folklore. Reser man omkring bland godsen, torpen och fiskelägren kring den kejsarliga huvudstaden serveras man ständigt nya historier om denna obehagliga livsform. Ja, det tycks ibland som om varje malljustrare och lantarbetare har något självupplevt att berätta. Men det finns naturligtvis mönster, vilket i synnerhet gäller snacket om kvävarens ursprung. En vanlig version gör gällande att styggelsen stammar från Musközonens djup, men att den fördes ut i världen av Hydran som en del av den stora banditalliansen. Där finns också historier som påstår att kvävarna i själva verket är Hydrans egna skapelser — en uppfattning som jag även stött på bland kunskapare i Hindenburg. Självt har jag alltid funnit dessa historier dubiösa, tydligt anpassade till den pyriskas ursprungsmyten. En något mer saklig version som florerar i området kopplar i stället livsformen till de tunga underjordsgaser som ständigt puttrar upp ur Malsjöns träskmarker.

Oavsett ursprung har kvävaren länge varit en av Malsjötraktens allra mest fruktade dråpare. Den är visserligen inte särskilt vanlig i området — antalet inrapporterade dödsoffer förflyktigas till ingenting vid en jämförelse med exempelvis ekoxen och den oskäggade långmalen. Men dess angreppssätt är osedvanligt lömskt och olustigt — den sänker sin osynliga gaskropp över sina offer och kväver dem i sina stinkande kroppsångor. Lyckas den dräpa sitt villebråd hänger kvävaren kvar på angreppsplatsen under de närmaste veckorna, då den livnär sig på de gaser som bildas i det ruttnande liket.

I historiografin är kvävaren starkt förknippad med det pyriskas kärnlandet kring Malsjön, men jag och morbror Zander har observerat spår av detta ryggradslösa missfoster över hela kejsardömet. Under våra expeditioner har vi tampats med otaliga specimen som legat i försåt bland spöktädernas dimmor och skuggor.

Om man rör sig genom ruinerna bör man alltid förvänta sig kvävarattacker från platser med särskilt dåliga siktförhållanden. Riskområden är exempelvis skafferier, vaktnischer, militära sovutrymmen och andra alkovliknande utrymmen, samt naturligtvis bakom hörn och dörrar. Jag minns särskilt en incident under utgrävning av det mäktiga automatfortet VALKYRIENHEIM, i skogarna norr om Bjästa. Vi hade gjort halt för att studera en fascinerande rastrumsmaskin, som spottade ur sig burkar med mystifika forntidsdrycker, då vi plötsligt överfölls av två ursinniga kvävare som lurpassat i dunklet mellan maskinen och väggen. Striden blev extremt hård och kostade oss dessvärre två av våra bästa grävare.

Vi har därtill funnit avtryck av kvävaren i diverse lokalmytologiska sammanhang, både bland bönder, ödemarksfolk och zonfarare. I större delen av Pyri med omnejd tycks missfostret faktiskt inneha en folkloristisk särstatus som en osedvanligt lömsk och illvillig livsform. Här måste man dock komma ihåg att namnet kvävare — eller snarare "kvävarn" — är en östpyrisk beteckning: ett oförblommerat exempel på malsjömålets dialektala pragmatism. I andra delar av Pyri omtalas missfostret i mer poetiska termer, exempelvis domsjöbottniskans storglufsarmoln och vättamålets slukargas.

Enligt min erfarenhet kan kvävaren endast skadas med hjälp av eld. Om man planerar en expedition ut i zonerna eller ödemarkerna bör man därför packa någon form av facklor, dunderkrus och dylikt lättantändligt som kan användas mot denna baksluga dråpare.

Prominenta zonfarare som dräpts av kvävare

Anastasia Ögrus
Hårdhudad kejsarlig explorator med smak för tinner, forntida sorskortspel och tunga skarprättarvapen. Upptäckte Q-tornet i Askerdal. Två fullängdsreportage i Polisgazetten. Dräpt av ursinnigt kvävarpar i djupet av Ödmården, vintern 95 pt., under genomsökningen av ett underjordiskt vapenlager från Den gamla tiden.

Janosh von Drövel
Gris med attityd, känd i hela Pyri för sitt goda handlag med forntida konservburksöppnare. Ofta citerad i Polisgazetten. Tillbringade sex månader i mystiskt stålågg från enklavernas tidsålder. Mötte sitt banemoln i Musközonen, 93 pt., under rutinuppdrag för von Rijn.

Wegard Linderman
Känd för kaxiga brillor, ingående skäggsstudier och ett tjurskalligt sinnelag. En av morbror Zanders tidiga följeslagare. Endast sporadiskt omnämnd i Polisgazetten, men ofta citerad kring lägereldar och den hindenburgska bardiskarna. Dödad av illistig kvävare under en katastrofal pråmfärd längs Göta älv, sommaren 95 pt.

Kunskap om kvävaren

Vildmarksvana/Zonkunskap: Den obehagliga kvävaren dras till lämningar från Den gamla tiden, först och främst till zonerna men också till spökstäder, fordonsvrak, underjordsruiner samt annat gammalt och fornt som ligger utslängt i de pyriska ödemarkerna. Då kvävaren är ett moln av giftiga ångor och således mer eller mindre osynlig räknas den som en mycket farlig jägare. Men det finns vissa varningssignaler. En annalkande kvävare brukar först och främst kunna igenkännas på en synnerligen skarp och osund odör, inte olik tinner, som hastigt växer sig mäktig och outhärdlig. För de andra går det att ana konturerna av molnet, i formen av dallrig och något rökfärgad luft, om man belyser kvävaren med en stark ljuskälla.

Regler

Kvävaren är ett semi-intelligent gasmoln som håller sig vid liv genom att suga i sig förruttnelsegaser från organiska varelser. Som von Hartman skriver tar livsformen endast skada av eld. Den attackerar genom att omsluta och därigenom kväva sina offer. En person som koncentrerar sig kan hålla andan i FYS antal SR, men är han eller hon inbegripen i någon form av aktivitet, exempelvis genom att försöka ta sig ut ur kvävarmolnet, kan vederbörande endast hålla andan i FYS/2 SR. Därefter börjar offret inandas de gifta gaser som utgör kvävarens kropp och tar 1T6 KP/SR varje SR som kvävaren lyckas med en attack. Misslyckas kvävaren med 2 attacker i rad hinner offret hämta andan och kan därmed hålla andan i FYS/2 SR utan att ta skada. Kvävaren är en mycket envis jägare som förföljer ett utsett offer tills antingen offret eller den själv bragts om livet.

Antal: 1T4

Pansar: Ingen, men kvävaren tar endast skada av eld och energivapen.

Färdigheter: lakttagelseförmåga INT x10 / 50%

Sto	2T6+20	27	KP	Sto x2 / 54
Smi	3T6	11	TT	-
Int	2T4	5	FF	12 m/sr
Vil	1T6	4	SB	-

Attacker	Init	%	Skada
Kvävningsattack	11	Sty x7 / 77%	Se ovan.

Levergök



I det senaste hjuletidsnumret av den piritska Polisgazetten korades levergöken till "årets best". Juryns motivering betonade levergökens "outsläckliga passion för oskyldigt blod och zonfararkött" och hänvisade till bestens förnäma position inom tidningens årsstatistik över motbjudande dödsfall. Således har Polisgazetten utlovat ett pris på fyra tunnor torkat lobobsterkött till den läsare som nedlägger den största levergöken under det kommande zonfararåret.

Det vore naturligtvis befängt att utmåla levergöken som en nykomling i ödemarkernas mardrömsfauna. Så länge man kan minnas har gumseodlarna kring Hindenburg pinats av ensamma levergökar som söker sig ut från Musközonen för att fylla sina underjordiska matkammare. Men de levergöksflockar som hemsöker södra Pyrisamfundet och Frihetens slätter är ett förhållandevis nytt problem. Troligtvis drivna av överpopulation eller ändrade matvanor har stora mängder levergökar lämnat zonerna för lättfångat bondkött bland barberstänger och tobaksbetor.

Som Polisgazettens statistik demonstrerar är dessa levergöksflockar veritabla mordmaskiner. Den typiska flocken är inte särskilt stor, men extremt samspelt. Normalt är levergöksattackerna taktiskt avancerade och involverar såväl finter som kniptångsmanövrer. Mycket tyder alltså på att flocken besitter en kollektiv intelligens som på ett kusligt sätt uppväger den primitiva blodtörst som driver det ensamma djuret.

Levergöken är en förhållandevis storväxt fågelbest och mäter normalt två till tre meter på höjden. Den är känd för sin magnifika fjäderdräkt som blänker i nyanser av svart och rött. Trots förekomsten av vingar är besten markbunden och förfl yttar sig med långa och robusta löpben – kloförsedda styggelser som utgör ett fruktansvärt vapen i strid. En lång och naken hals sträcker sig från fjäderbusken till ett förhållandevis litet huvud, dominerat av en extremt kraftig slitnäbb.

Trots att flockarna jagar över relativt vida territorier är de alltid bundna till ett underjordiskt skafferi. Levergöken äter aldrig färskt kött, utan föredrar att gömma undan villebrådet till dess att köttet jäst sig till en mer tuggvänlig konsistens. På Frihetens slätter går det många historier om zonfarare som slagits medvetlös vid levergöksattacker och därefter vaknat till liv i underjordiska matkammare. Vissa zonfarare sägs till och med ha blivit rika på artefakter som de funnit bland klädrester och benknotor i skafferiernas djup.

Kulinarisk kommentar

Då levergöken förknippas med kadaver äts köttet endast i nödfall, även om enstaka jägare emellanåt hörs prisa gökköttet för dessa möra konsistens. Märkligt nog berörs inte levern av det dåliga ryktet. Tvärtemot åtnjuter göklever en mycket hög status, både bland läckergommar och vildmarksfolk. I Pirit och Muntermåla har gökleverspaté till och med utvecklats till en slags motsvarighet till de hindenburgska belugakulorna. Folk med mer modesta inkomster brukar dock nöja sig med att smaksätta sin tokjos med det aromatiska göklexerextraktet.

Regler

Precis som ryktena hävdar besitter levergöksflocken en form av kollektiv intelligens. Flockens medlemmar är förbundna genom ett gemensamt rovdjursmedvetande och kommunicerar internt på telepatisk väg. I flockform har levergöken förmågan att tänka taktiskt, vilket förklarar bestens höga träffchanser vid attacker som utförs inom ramen för ett kollektivt utfall. Det sammanlänkande medvetandet är emellertid mycket känsligt för störningar och för varje flockmedlem som dödas dras 10% från de övriga bestarnas träffchans. Om antalet levergökar decimeras till två sätts den kollektiva intelligensen ur spel. Dylka levergökar är mycket förvirrade och blir sällan långlivade i vildmarkens hårda överlevnadsspel.

Antal: 1T6+3/6

Pansar: Massiv fjäderdräkt Abs 2.

Förmågor: Telepati 100% (Endast inom flocken och enbart enklare meddelanden av taktisk karaktär.)

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig 10% individuellt/60% kollektivt,

lakttagelseförmåga 20% individuellt/70% kollektivt,

Vildmarksvana 10 % individuellt/60% kollektivt.

Sto	3T10	20
Smi	3T6	11
Int	1T3 individuellt/2T6 kollektivt	2 individuellt/7 kollektivt
Vil	1T3 individuellt/2T6 kollektivt	2 individuellt/7 kollektivt

KP	40
TT	20
FF	12 m/sr
SB	+2T4

Attacker	Init	%	Skada
Bett, individuellt	10	30%	2T10
kollektivt	18	80%	2T10
Klospark, individuellt	10	25%	3T8
Kollektivt	18	75%	3T8

Lobobster

Det finns många orsaker att välja den historiografiska banan. En av de viktigaste är naturligtvis yrkets kulinariska dimensioner. Under morbror Zanders trygga vägledning har jag lyckats avprova det mesta som tuggas och sväljs i Pyri med omnejd. Det är således utifrån ett mäktigt empiriskt underlag som jag slungar ur mig påståendet att stormkokad lobobster är det läckraste som bjuds i våra delar av världen.

Precis som den belugiska trädigeln står lobobstern som symbol för god kulinarisk tradition, i synnerhet inom de högre samhällsskikten. Men till skillnad från belugiern är lobobstern mer än en kuriös trend bland Hindenburgs läckergommar. Den definierar ett kök och ett levebröd. Vad vore de deliciösa små anrättningarna på Belugi Lustgård om de inte nedsköljdes med nedkyllt lobobsterspad? Hur tom vore inte den kejsarliga taffeln utan den helgrillade årslobobstern? Hade någon talat om älvbygdernas pråmstugor om de inte serverat hemrökt knipsarstjärt? Och skulle stadsstaten Göteborg överhuvudtaget ha existerat utan det lukrativa lobobsterfisket?

Den egentliga lobobstern är ett oskönt men tämligen fredligt monstern, hemmahörande på havets botten. Ett osedvanligt rikt bestånd återfinns i göborgska bukten, där de jagas av de berömda fåskargubbarna, som ständigt kryssar fram över de djupa vattnen i sina ångdrivna kutterskepp. I mindre populationer hittas den också längs österhavskusten, dock under diverse lokala namn såsom havsmunk och baggeman.

Denna havsbaserade variant lever på as och andra former av avfall som sjunker ner på havsbotten. Bestens samspel med ytvärldens intelligenta varelser är i allt väsentligt begränsat till dess bittra dödskamp mot fåskargubbarnas burar och harpuner. En dylik kraftmätning slutar inte sällan med att lobobstern vänder tillbaka till djupet som segrare, för dess klor är ett fasansfullt närstridsvapen som utan vidare ansträngning kapar en fullvuxen mansbjörn på mitten. Detta illustreras bäst av en eftermiddag i de göborgska hamnkvarteren, där var och varannan saknar en arm eller ett ben.

Lobobstern har en flodbaserad släkting som på östpyriskt skrofmål kallas knipsarn. Detta är tveklöst den vanligaste varianten i Pyrisamfundet. Dessvärre. Visserligen är den minst lika välsmakande som sin havslevande kusin, men den är också slugare, argare och grymmare. Därtill är den ett regelrätt rovdjur. Födan utgörs i huvudsak av malfisk och gnagarbaggar, men den drar sig inte för att attackera människor och mutanter som ensamma eller i mindre grupper rör sig genom vattendragen. Det finns till och med rapporter om särdeles välvuxna knipsare som attackerat mindre båtar. Dessutom rör det sig om en amfibisk livsform vars jaktrevir emellanåt sträcker sig långt upp på land. Under våra färder genom kejsardömet älvbygder har morbror Zander och jag flera gånger överraskats av svultna knipsare som plötsligt stormat fram från vassruggar och pråmvrak.

Både lobobstern och knipsarn är bastanta och anskrämliga bottenkryp. Kroppshyddan är helt överdragen av ett massivt kroppsskal. I knipsarns fall är skalsköldarna smutsigt svarta, medan lobobstern bär en mäktig variant av klarrött. Precis som morasiten och den sorgmantlade avfallsmunken har besten osunt många ben: sex slingriga sprattelstörar, utplacerade längs den

långsmala kroppen i tre par. Och nedanför det oproportionerligt lilla huvudet dinglar ett par meterlånga fångstarmar som mynnar i enorma klyvarklor.

Lobobsterpansar

Lobobsterns hårda skalpansar kan tas tillvara och av skickliga hantverkare snidas och slipas om till rustningsdelar. Lobobsterrustningen är tålig och lätt, men har en nackdel: om den går sönder och spräcks skapas sylvassa kanter som bäraren själv lätt kan skada sig på. Lobobsterpansar har Abs 6, men väger bara 5 kg, har ett Beg-värde på 3%/del och kostar 50 kr. Om rustingen tar en skada som överskrider Abs spricker den och Abs sjunker med 1 tills pansaret repareras (kostar 10 kr eller 3 kr i material och ett lyckat slag i Reparera). En skadad rustning ger bäraren 1T6 skada (utan att rustningens Abs räknas) varje gång bäraren fumlar med ett slag i strid. Om lobobsterrustningen skadas tre gånger utan att repareras emellan orsakar den istället 1T6 i skada varje gång bäraren misslyckas med ett slag i strid, och 1T10 om bäraren fumlar.

Kulinarisk kommentar

Färskt lobobster- eller knipsarkött renderar det högsta kilopriset på den hindenburgska viltmarknaden. Klorna och ögonen räknas som de finaste delarna, därför landar de också på de högsta priserna — priser som överstiger den likaledes delikata stjärten med mer än det dubbla. På grund av den saftiga prissättningen har lobobsterhandel blivit en trendig specialisering bland yngre näringsidkare som drömmer om snabba krediter. Dessvärre är det en hård och skoningslös bransch som dagligen skördar offer i formen av lurade kunder, stympade fêskargubbar och ruinerade näringsidkare.

Kunskap om lobobstern

Vildmarksvana: Knipsarn kan dessvärre anträffas överallt i och omkring Pyrisamfundets älvar och kanaler, men det är tydligt att besten föredrar förhållandevis djupa fåror där vattnet flyter långsamt. Om man tvingas korsa en älv bör man således undvika dylika avsnitt. Och om det är absolut nödvändigt bör överfarten ske under dygnets ljusa timmar, då knipsarn är som allra mest aktiv om natten.

Regler

Havslobobstern är en stillsam asätare, lika trög och klumpig som den fastländska ekoxen. Dess attackvärden är därför låga. Knipsarn är å andra sidan ett tämligen kvickt rovdjur som dessutom besitter tillräckligt mycket förstånd för att utföra enklare bakhåll. Både under och ovan vattenytan kan den förnimma ett annalkande villebråd på hundra meters avstånd. Den lägger sig därefter på lur bakom ett lämpligt hinder, exempelvis en vassrugg. Om ingen i den antågande gruppen lyckas med ett färdighetsslag i lakttagelseförmåga lyckas bakhållet, vilket betyder att den framrusande knipsarn automatiskt vinner initiativet i den första stridsronden.

Lobobster

Antal: 1T6

Pansar: Skal Abs 6

Sto	3T10+10	27
Smi	2T6	7
Int	1T2	1
Vil	1T6	4

KP	94
TT	47
FF	8 m/SR på flod- eller havsbottnar
SB	+2T6

Attacker	Init	%	Skada
----------	------	---	-------

Klor	16	Smi x5 / 35%	4T8
-------------	----	--------------	-----

Knipsarn

Antal: 1T6

Pansar: Skal Abs 6

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x 10/50%

Smyga/Gömma sig Smi x 3/58%

Sto	3T610+10	27
Smi	4T6	14
Int	1T8	5
Vil	1T6	4

KP	54
TT	27
FF	8 m/sr på flod- eller havsbottnar; 4 m/sr på land
SB	+2T6

Attacker	Init	%	Skada
Klor	16	Smi x5 / 70%	4T8

Lomur



Bland folken i Norra ödemarkerna har den varma och praktfulla lomurpälsten alltid varit ett statusplagg, buret av mästerjägare, stormunkodlare och andra figurer av rang och anseende. I samband med Nödgötalandets införlivande i Pyrisamfundet har lomuren gradvis infiltrerat de pyriska garderoberna. Under min uppväxt var det framförallt träpatronerna och de andra storbolagsmännen i Nordholmia som förknippades med materialet. Lomurpälsten var i princip synonymt med de enorma och i mitt tycke oformliga överrockar som träpatronerna alltid svassade runt i, oavsett om de befann sig på inspektionsresa vid ångsågen eller affärsmiddag hos kejsarens handelskommisarie. På senare år har lomurpälsten också blivit ett eftertraktat material bland de mer extravaganta existenserna i

Hindenburg. Men de traditionella överrockarna tilltalar naturligtvis inte huvudstadens modesorkar, utan stoffet förfärdigas exempelvis till lätta pälskavajer, slingriga pälskragar, handskmuffar och höga kransstövlar.

Denna tilltagande efterfrågan har genererat goda dagar för de nordländska lomurjägarna, som allt oftare dyker upp på restaurangerna och joshaken i Nordholmia, där de omsätter sina pälskrediter till sus, dus och tinner. Och inom den pyriska högaristokratin har lomurjakt naturligtvis utvecklats till en exotisk och utomordentligt moderiktig sport. Under de senaste två åren har ett tjugotal aristokratiska lomurjaktlag avrest från Nordholmia mot Norra ödemarkerna. Med få undantag har dessa återvänt tomhänta, vanligen med betydande manskapsförluster. I det tragiska fallet Eidelbjär-Skarp — ett av förra Hjulens samtalsämnen i Hindenburg — gick som bekant hela jaktlaget under, förutom Rudolf Eidelbjärs kammaraautomat Butler-BOBB. Det är nämligen inte många söder om Nordholmia som känner till att lomuren också är ett livsfarligt rovdjur. Lyckligt nog är lomurens jaktmarker begränsade till de avlägsna och oländiga trakterna kring Skandiska bergen. Men om lomurens fångstområde sträckt sig närmare det pyriska kärnterritoriet hade besten tveklöst haft samma status i Polisgazetten som ekoxen och levergöken, för det rör sig om ett mycket färgstarkt odjur; både vackert, mystiskt och dödligt. Det finns två starka skäl att frukta lomuren. Det första är de skräckinjagande huggbetarna. I bestens gap trängs en större mängd kraftiga huggtänder, men två av dessa, närmare bestämt de övre hörntänderna, är totalt överväldigande. Dessa mardrömsbetar är mer än dubbelt så långa som det övriga garnityret och når inte sällan ett längdmått på 4—5 decimeter. Till formen är de grova och krökta, inte helt olika en klassisk kejsarlig armésabel. Bland älgdrottarna är det kutym att de största och stöddigaste jägarna bär obearbetade lomurbetar som smycken, antingen runt halsen eller i formen av obscena bältesspännen.

Det andra särdraget är bestens obehagliga förmåga att göra sig närmast osynlig — en förmåga som lomuren både använder offensivt vid anfall och defensivt i trängda lägen. Morbror Zander och jag har vid ett flertal tillfällen konfronterat lomurer som inför våra kritiska och historiografiska ögon plötsligt försvunnit i tomma luften. En dylik konfrontation slutar i bästa fall snopet med att lomuren helt enkelt förblir spårlöst försvunnen. I värsta fall, som i exemplet Eidelbjär-Skarp, dyker besten upp tio sekunder senare i jaktlagets mitt, fullt inställd på att dräpa allt som rör sig.

Jag är osäker på huruvida denna försåtliga fallenhet för det osynliga ska klassificeras som en psionisk mutation eller en extremt välutvecklad form av kameleontism. Oavsett vilket gör den lomuren till en lömsk och farlig fiende. Lomurjägarna använder ofta olika former av färgsprutor: ett förhållandevis effektivt vapen, som genom att dränka pälsen i mer eller mindre skrikiga färgtoner slår ut bestens gåtfulla maskeringsmekanismer. Detta har medfört att många lomurpälisar på den pyriska marknaden, särskilt de lågbudgetversioner som saluförs av oseriösa knalletyper som Nordholmias Tossige Tore, vanpryds av stora, ocharmerande färgblaffor. Min farfar, Utterik von Hartman, en av sin tids största lomurjägare, använde alltid en särskild typ av vattenlösliga färger från Den gamla tiden, som han funnit i ett underjordiskt magasin i trakterna kring Hedemora Hell.

Till utseendet är lomuren ett ovanligt bildskönt monstrum. Den är tydligt besläktad med de muterade kattfolken, men det rör sig om en förvildad och tämligen ointelligent variant som går på alla fyra och synbarligen enbart lever för att äta och fortplanta sig. Den berömda lomurpälisen är gyllenbrunt spräcklig. Kroppen är långsmal och synnerligen muskulös, och mynnar ut i ett förhållandevis litet huvud, vars tydligaste kännetecken är de överdimensionerade hörntänderna som kröker sig ut från överkäken. Ett annat attribut är de välutvecklade öronen — spetsiga historier som pryds av distinkta pälstofsar i vitt.



”Den rusande känslan av att krama avtryckaren på min k-pist berusade mig. Inte förrän det var för sent insåg jag att vår enda chans var att bekämpa besten i närstrid. Synd bara att Obbo-44R fick sätta sitt arma robotliv till för att vi skulle nå insikt.”

Truls Janson, äventyrare som insett att ett schysst järnrör kan rädda dagen

Handel med lomurpäls i Pyrisamfundet

Lomurpäls har alltid varit ett dyrbart material i trakterna kring Nordholmia, men på grund av den accelererande lomurtrenden inom den hindenburgska societeten har priset trissats upp till orimliga nivåer under den senaste femårsperioden, i synnerhet i de tre pyriska storstäderna. För en enkel pälsboa kan man tvingas betala upp emot 40 krediter, medan en kavajjacka i lomurpäls lätt kan landa på 100 krediter. Vissa handelsmän har gått så långt att de inte accepterar krediter som betalningsmedel, utan endast säljer lomurpäls i utbyte mot fornfynd och högteknologiska patroner. Att jaga eller på andra sätt handla med lomurpäls har således utvecklats till en mycket vinstgivande näring i dagens Pyri.

Kullinarisk kommentar

Lomurens kullinariska kvaliteter kan inte på något sätt mäta sig med pälsverkets estetiska och beklädnadsmässiga perfektion. Faktum är att de är tämligen ringa. Lomurköttet är senigt, svårtuggat och tämligen smaklöst, dessutom har det en obehaglig tendens att härskna på nolltid, oavsett konserveringsteknik. Därför äts det enbart av lomurjägarna och deras följen, som har möjlighet att förtära köttet i dess omedelbara, naturfärska form.

Kunskap om lomuren

Vildmarksvana: Lomuren är ett mycket farligt rovdjur som varken drar sig för att attackera större bestar eller större grupper av mutanter och människor. I kraft av sin fabulösa maskeringsförmåga utför besten närstridsbaserade överraskningsattacker som ger den ett betydande övertag, men de nordländska lomurjägarna har utvecklat ett antal smarta tricks mot dylika blyxtkonfrontationer. Dels bär de med sig färgsprutor, som de alltid håller redo inför en eventuell lomurattack, dessutom har de lärt sig att igenkänna olika ljud- och luktmässiga spår av en smygande lomur. En total och plötslig stillhet, inklusive en abrupt tystnande fågelsång, är ett tecken som får de flesta lomurjägare att inta färdigställning, dessutom lär man kunna ana en annalkande doft av katturin.

Regler

Alla lomurer har en päls som kan skifta färg för att anpassa sig efter omgivningen. Regeltekniskt fungerar detta som mutationen Kameleont till Vil x5%, dvs. normalt 65%. Mutationen är permanent men djuret tycks av någon anledning benäget att i normala fall anlägga den brunspräckliga täckning som omnämns ovan. Kameleontförmågan används dels för att komma undan övermäktiga fiender, men också för att smyga sig på och attackera villebråd i löndom.

Antal: 1

Pansar: Skinn Abs 2

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x 10/40%,

Smyga/Gömma sig Smi x 7/119%,

Kameleont, Vil x5/65%

Sty	3T10	17
Fys	3T10	17
Sto	1T10+20	26
Smi	2T6+10	17
Int	1T6	4
Vil	3T6+2	13

KP	43
TT	21
FF	8,5 m/sr
SB	+2T4

Attacker	Init	%	Skada
----------	------	---	-------

Bett	20	Smi x7 / 119%	3T6
Klor	18	Smi x10 / 170%	2T10

Magtorsk

Som oerfaren zonfarare utsätts man alltid för det äldre gardets gnåt om att aldrig dricka vattnet i zonerna. Orden brukar både vara nedlåtande och verkningslösa, men egentligen finns det många goda argument att undvika zonvatten. Magtorsken är ett av de allra bästa. Var och varannan pöl i Musközonen tycks vara kontaminerad av detta lömska missfoster.

Jag har länge grubblat över det märkliga ordet "torsk" — en beteckning som stammar från det hindenburgska barberarsällskapets ålderdomliga och tungrodda terminologi. För mig är det uppenbart att det rör sig om en slags malfisk som utvecklat parasitära och osedvanligt avancerade kostvanor. Mycket tyder på att missfost är resultatet, av militära experiment i människoförfädernas underjordsverkstäder: ett framavlat malfiskvapen, ämnat för fiendens vattenreserver.

Likt automatkräftan lever detta lömska missfoster av att förtära andra varelser inifrån, men till skillnad från den förra håller sig magtorsken till kött och blod. De olycksaliga värdkropparna ännas via dricksvatten och andra vätskor som kontamineras av magtorskens ägg. Dessa styggelser är av så ringa storlek att de praktiskt taget kan karaktäriseras som osynliga, ändock besitter de en synnerligen imponerande livskraft. Morbror Zander och jag har stött på torskägg i de mest osannolika vätskeansamlingar: i centimeterdjupa regnpölar; i färgsprakande bränslesörjor; i halvtomma plasticskrus invid brummande kaffemaskiner; i Tarvrännans osunda snusksump. De inmundigade torskäggen klänger sig fast i värdkroppens magsystem och kläcks inom loppet av några veckor. Inledningsvis härbärgerar den infekterade varelsen således ett mindre torskstim, men det största och starkaste exemplaret gör sig snart allenaådande genom att äta upp sina syskon. Då hela yngelskaran slukats börjar torsken snuva av värdkroppens resurser. Till en början nöjer den sig med den externa näringstillförsel som införs i magsystemet. Magtorskdirabbade individer blir därför kusligt magra. Efter någon månad liknar de vandrande benrangel: hålkindade, glosögda och eländiga.

Snart har magtorsken vuxit sig för stor och fet för att mättas av den föda som värdkroppen anskaffar. Det är vid detta stadium som missfostret blir riktigt obehagligt — det börjar kalasa på värdkroppens innanmäte. Parasitens närvaro kan nu tydligt avläsas utifrån den infekterades yttre. Kroppen blir alltmer utmärglad, samtidigt sväller sig magen till groteska dimensioner och ger i det närmaste ett dräktigt intryck. Smärtorna är rysliga. Enligt morbror Zander, som själv en gång smittats av magtorsken, känns det som att köra tarmarna genom en mekanisk ulkskumvisp. Men trots lidandet hade morbror Zander tur: hans magtorsk kunde utan följdverkningar skäras ut och avlivas av en barberare. Att en så pass framskriden magtorskinvasion slutar lyckligt är dessvärre ovanligt. När missfostret vuxit sig så stort att det börjat inmundiga inälvorna är det i normala fall för sent för dylik kirurgi, då magtorsken biter sig fast i vitala organ och således är oerhört vanskelig att avlägsna utan fatala skador på värdkroppen. Vid någon tidpunkt anser sig magtorsken färdig med värdkroppen och äter sig helt sonika ut ur stofthyddan. Detta kan både ske före eller efter värdkroppens död. Om ingen stoppar den utbrytande magtorsken krälar den till närmaste vätskesamling där den lägger ett hundratal torskägg och dör. Därefter fortsätter missfostrets parasitära cykel.

En fullvuxen magtorsk blir normalt cirka 1 meter mellan stjärtfenan och hakspetsen. Släktskapet med kolkmalen är tydligt: den långsmala kroppen, det smutsgrå fjällpansaret och den breda fiskmunnen, dekorerad av ett ensamt skäggrå.

Barberarnas rekordtorskar

Följande tre notiser har saxats ur det hindenburgiska baraberarsällskapets liggare.

Oslunds stortorsk.

Vikt: 37 kilo.

Längd: 141 centimeter.

Utskuren den 4 januari 57 pt. av Förste Barberare Oslund Möller.

Patient: Korpral Stålkorp, Kejserliga armén, Zonkryparna.

Anmärkning: Patienten reslig björnaknekt. Tillbaka på tassarna 2 veckor efter ingreppet.

Färsenska långtorsken.

Vikt: 31 kilo.

Längd: 147 centimeter.

Utskuren den 13 april 89 pt. av Extraordinarie Barberare Jeremias Färse.

Patient: Exploratorassistent Petrus Lunga.

Anmärkning: Patienten avled på operationsbordet.

Grytplytebaddaren.

Vikt: 29 kilo.

Längd: 135 centimeter.

Utskuren den 8 september 71 pt. av Andre Barberarsven Ralf Grytplyte.

Patient: Kartograf Amaline Jerfhelm.

Anmärkning: Patienten av klen konstitution, men läkeköttet alarmerande gott. Möjligen psi-mutant.

Anmäld till Psipo.

Kunskap om magtorsken

Första hjälpen/Medicin: En magtorskdrabbad varelse känns lättast igen på den uppsvällda buken. Ett slag i Första hjälpen eller Medicin tillåts per dag för att upptäcka detta. Bästa behandlingen är forntida läkedroger av typen Regen, vilka automatiskt driver ut parasiten ur värdkroppen.

För alla dem som saknar dylik superteknologi kan olika former av lavemang utgöra vettiga alternativ. Ett varmt och välblandat spirölkslavemang har vid varje användning 10% att driva ut parasiten. Denna behandlingsform är emellertid bara möjlig under torskinfektionens första fas, det vill säga innan magtorskens FYS överstiger värdkroppens.

Regler

Den obehagliga fiskparasit som Hindenburgs barberare kallar magtorsk är av någon anledning mycket vanlig i Musközonen. Om någon dricker ur en vattenkälla i nämnda zonområde är det 1T10% risk att vederbörande sväljer torskägg. I sådana fall ställer SL vattendrickarens FYS mot TOX 6 (Se regler för TOX i Grundboken, s.58). Om torskullens infektionsvärde segrar har äggen satt sig fast i vattendrickarens tarmsystem. 2 veckor efter infektionstillfället kläcks äggen och efter ytterligare 2 veckor har det största torskynglet ätit upp sina syskon. Magtorsken börjar nu snylta på värdkroppens näringstillförsel, vilket innebär att den infekterade varelsen förlorar 1 FYS/vecka. De förlorade poängen läggs till magtorskens FYS-värde och när detta överstiger den infekterade varelsens FYS har parasiten vuxit sig för stor för värdkroppen. Den börjar därmed gnaga på inälvorna. Den infekterade varelsen förlorar nu 1T6 FYS per vecka. När magtorskens FYS överstiger 14 eller värdkroppens FYS når 0 (vilket innebär att offret dör) äter sig parasiten ut ur kroppen. Om den infekterade fortfarande lever ger magtorskens utbrytningsattack 4T6+10 i skada i bålen.

Barberarnas yrkestraditioner innefattar vanligen ett kunnande i hur man skär ut magtorsk ur infekterade kroppar. Priset för en operation brukar växla mellan 20—40 krediter. Om magtorsken upptäcks tidigt kan den avlägnas utan svårare komplikationer. (En 1T3 veckor efter operationen är personen emellertid försvagad och har -50% på alla fysiska färdigheter.) Men om infektionen nått så långt att magtorskens FYS överstiger värdvarelsens sitter parasiten djupt intrasslad i innanmätet. Detta gör ingreppet så knepigt att patienten löper stor risk att avlida på operationsbordet (Medicin - 50%, misslyckas slaget dör offret)

Antal: 1 per värdkropp

Pansar: Fjällig hud Abs 2

Fys	Spec. se ovan	
Sto	1T6	4
Smi	3T6	11
Int	1T4	3
Vil	1T6	4

KP	Spec.
TT	Spec.
FF	15 m/sr i vatten
SB	-1T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	11	Smi x5 / 55%	1T6

Mamelur

Mameluren är en plattfisk av enorma proportioner med ett gap fyllt av sylvassa smågaddar, väl förberett att slita sönder såväl sjöfädringar som oförsiktiga sjöfarare. De färdas ofta i stim om tio till femton djur och drar sig inte för att anfälla slagskepp. Den platta konstruktionen gör att odjuret kan segelflyga ombord, även på skepp vars reling höjer sig fem meter över ytan. Uppe ur vattnet är de väldigt klumpiga men har de väl fått tag på ett offer släpper de inte gärna taget förrän de flappat sig tillbaka ned i plurret.

Regler

Flygattacken fungerar så att om mameluren lyckas med sitt slag har den flygit upp på däck och bitit tag i en person, vilket erhåller 1T8+sb/2 i skada. Mameluren försöker följande SR slita med sig personen ned i vattnet, men får bara använda halva sitt styrkevärde på grund av sin osmidighet på land. Mamelurens halva STY ställs alltså mot offrets STY. Vinner offret lyckas denne slita sig loss och får agera som vanligt kommande SR, då mameluren försöker ta sig tillbaka ned i vattnet (normalt SMI-slag). Vinner mameluren drar denne med sig offret i havet där den får använda hela sitt STY-värde för att dränka sin tilltänkta munbit. Offret fortsätter att ta 1T8+sb/2 i skada så länge mameluren behåller sitt grepp.

Antal: 10-15

Pansar: Segt skinn Abs 3

Sty	2T10+8	19
Fys	3T6+6	17
Sto	3T10+10	26
Smi	2T6+6	13
Int	1T4	2
Vil	3T6	11

KP	43
TT	21
FF	-
SB	+1T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	13	40%	1T8
Flygattack	13	33%	1T8

Monna

Monnornas land utgörs av ett grusigt slättland söder om Malsjön som av allt att döma är det enda ställe i samfundet där det mjukluddiga dumdjuret monna kan överleva. En monna beskrivs bäst som en långhårig, mörkbrun pälsboll med mellan tio och femton armliknande extremiteter. Som fullvuxen når den en diameter på knappt två decimeter, inklusive ludd, och tycks inte ha mycket annat för sig än att studsas runt på jakt efter en partner att tillverka nya monnor med. Många försök har gjorts att föda upp monnor på andra platser, eftersom den lilla gynnaren har uppenbara förtjänster som nyttodjur – pälsen är blank och tät, och köttet lämpar sig ytterst väl som bas i kryddiga grytor. Men av någon anledning har man inte lyckats få monnor att reproducera sig någon annan stans än på slättlandet söder om sjön. Teorierna om varför är många och dispairata, men involverar alla någon form av forntidskoppling.

Morasit

Den vederstyggliga morasiten är dypölnarnas obestridliga härskare. Den återfinns i hela kejsardömet: i ödemarkernas moras, gumsetäppornas dikesgravar och storstädernas kloaksystem. Ja, allt som är vattensjukt och småförmultnat tycks förr snarare än senare förvandlas till kläckningskammare för denna kloklickande styggelse.

Det rör sig om ett osedvanligt fult och taggigt monster. Synen av en dykrälände morasitflock är faktiskt bland det mest avskräckande man kan uppleva i Pyrisamfundet. Dessvärre är morasiten lika aggressiv som vämjelig. Problemet är bestens extrema revirtänkande. När en morasitflock inmutat ett stycke dy som sitt, vilket normalt sker då en äldre hona utväljer platsen för äggkläckning, vakar den ilskt och svartsjukt över det gyttjiga miniatyrriket. Allt som rör sig inom ett visst antal meter från kläckningskammaren bestormas enligt principen anfall är bästa försvar.

Som alla pyriska kloakpatruller vet är besten extremt lömsk. Trots att morasiten ofta uppnår samma dimensioner som en fullvuxen människokarl är det näst intill omöjligt att få syn på en flock som lurpassar i gyttjan. Hindenburgs förste kloakväktare, Jungman Tärt, menar att man bör skatta sig lycklig om man upptäcker flocken innan marken under fötterna förvandlas till en kokande massa av klor.

Aven om de största exemplaren påträffas i de hindenburska kloakernas undervärld är det bönderna som lider allra bittrast under morasiternas terrorvälde. Gryningsvärldens odlingsbygder utgör ett veritabelt paradiset för de äggstinna morasithonorna. Varje år kläcks tusentals morasiter i böndernas diken, jordkällare och gödselhögar, där de ägnar tiden åt dyngfrosseri, fortplantning och att i största allmänhet göra livet surt för gårdsfolket. Tro mig, det är inget sötebrödsgöra att rensa en morasitinfesterad ulkfarm. I min ungdoms dagar brukade morbror Zander och jag dryga ut expeditionskassan genom att hyra ut vår expertis åt särdeles ansatta bönder. Det var hårda tider. Ett dylikt extraknäck är faktiskt bland det blodigaste man kan ge sig ut på. Trots att jag provat det mesta under mina historiografiska äventyr har jag sällan fått så mycket stryk. Dessvärre tvingades jag även uppleva hur anständiga fribyggare slets i stycken av uppbrusade morasiter.

Roten till bestens anskrämlighet är benen. I morasitens fall rör det sig om sex ben, normalt med ett längdmått omkring 1,7–1,9 meter. Detta bentrassel suppleras av ett par utdragna fångstarmar som mynnar ut i kraftiga klyvarklor. Själva kroppen är liten och kompakt: en osmaklig broskklump med

långa antennögon och en näbbliknande munöppning. Hela denna långspretiga uppenbarelse täcks av ett smutsspräckligt kroppspansar, överväxt med knölar, taggar och varfuktiga karbunklar.

Kulinarisk kommentar

Ingen pyrier vid sunda vätskor skulle ens överväga möjligheten att bruka morasiten som föda. Besten förknippas i alltför hög grad med dy och avfall. Den sluge krämaren Smölve Jondvask från Hindenburg har emellertid uppdagat en efterfrågan på morasitkött bland de åländska kustfiskarna. Enligt ryktet använder ålänningarna det köttiga innehållet i morasitens klor till att bereda en synnerligen aromatisk isterpastej. Smölve Jondvask har således inlett en liten men lukrativ exporttrad, i huvudsak baserad på de välväxta hindenburska kloakmorasiterna, som insamlas av lejda äventyrargrupper

Kunskap om morasiten

Vildmarksvana: De stridslystna morasitflockarna är ökända för att kämpa furiöst intill sista blodsdroppen, men det finns bönder som påstår att bestens vrede kan stillas genom rytmiska stötar i marken. I somliga trakter talar man till och med om morasitvals eller morasella — ett dansartat rörelsemönster, dominerat av rejäla markdunkar, som bönderna genomför vid plötsliga morasitattacker för att blidka flockarna och hålla dem på avstånd.

Regler

Morasitens klor är ett farligt närstridsvapen. Besten är osedvanligt stark för sin storlek, dessutom producerar den ett starkt kroppsgift som den överför till offret via körtlar i klorna. Om en kloattack ger skada utsätts den träffade varelsen för ett gift med TOX lika med morasitens FYS/4. Övervinner giftet offrets FYS är varelsen paralyserad i 1T6 SR. Skulle offret istället övervinna det starka morasitgiftet blir effekten endast -25% på alla färdigheter under nästföljande SR.

Antal: 2T6/ 7

Pansar: Kroppspansar Abs 3

Färdigheter:

lakttagelseförmåga INT x 10/40%,

Smyga/gömma sig SMI x 10/70%,

Sty	2T6+10	17
Fys	3T6	11
Sto	3T6	11
Smi	2T6	7
Int	1T6	4
Vil	1T6	4

KP	22
TT	11
FF	4 m/sr
SB	+1T3

Attacker	Init	%	Skada
Klor	8	Sty x5/ 42%	1T10 + gift, se ovan.

Oktopidvidunder

Otalet historier berättade av Wernernfiskare finns kring de dumdjur man benämner Oktopidvidunder. Tentakelvarelsen skall påminna till stor del om de pyttiga blötdjur som man kan finna i såväl Wernern som Österhavet och som både Muskös och Hiiskes molluskfarmare odlar i stort antal. Även om den mångarmade gigantopoden skall kunna uppnå ofantliga proportioner så verkar det troligare att vidundren brukar mäta några manskroppar i längd. Det är åtminstone den storleken på exemplar som Wernerns fiskare till och från dragit upp i sina fångstnät och som jagas av de

ensamseglande särtingar som kallar sig oktopidljustrare. Vissa hävdar dock bestämt att Oktopidvidundren skall mäta ett fyrtiotal meter från den svällande mjukskallen till spetsen på de sladdriga rovtentaklerna – en storlek vida mer omfångsrik än Musközonens ekoxar – ett suddigt foto från månadsbladet Karles Högtalare år 75 pt visar de ruttnande resterna av ett dylikt monstrum, med slingerarmar mätande nära trettio meter i längd enligt vad som stod i artikeln.

Bland skrönorna kring sjöns blötmonster så hörs det berättas med förtjust fasa om båtar som dragits ned i djupen och hur personer slits från skutor av de långa tentakelarmarna. Det synes dock som om Oktopidvidundrens rovlystnad är mer hopdiktad än faktiskt bevittnad då få, förutom någon enstaka oktopidljustrare, verkligen har sett bestarnas vattenskummande kamp. Åter andra menar att varelserna har psioniska krafter och att de kan framkalla stormväder för att kapsejsa båtar och lämna sjöbesten med fullt av munsbitar guppandes i vattnet.

En man som rönt uppmärksamhet med sina berättelser är Hiiskebon Walfert Kådder, en fetbukad och axelbred mutant som över sin vida bringa bär underarmslånga cirkelärr, komma enligt Walfert från ett Oktopidvidunders dödsomfamning. Om denne nu inte själv åstadkommit sina hudmissbildningar så är det åtminstone tydligt att något med nära meterbreda kramarmar har klämt fiskaren skoningslöst hårt, även om det inte gjort honom tunnare i midjan på äldre dagar för det. Walfert hävdar att det enbart var för att Oktopidvidundret klämde sönder hans tinnerflaska i fickan som den släppte greppet, då monstret skall ha en hiskelig aversion mot skarpluktande ämnen. Det stämmer väl överens med vad molluskfarmarna nyttjar för att hålla sina oktopidodlingar inom nätavgränsningarna. Genom att hänga upp tunnor med sakta utsipprande starkmedel kan de hindra deras pluttiga oktopider att smita ut via bassängkonstruktionernas av- och tillrinningskanaler. Vad som sagts mig av dessa tystlåtna torparsällar är att tokjos såväl som etanol fungerar utmärkt men att det billigaste är att köpa spill från manufakturerna involverade i framställning av ämnen som kräver ögontårande vätskor. Tydligt så gör det illastinkande Karles klisterverk en god trad med överbliven sörja från klisterkok med just Hiiskeborna.

Oävet storleken så är Oktopidvidundret ett mörkhudat blötdumdjur med två handfullar, eller mer, av vridande tentakelarmar med likartad längd som sticker ut från en äggformad kropp. På den senare sitter två eller flera ögonklot av varierande storlek som tycks skänka besten en god uppmärksamhet, dess vana vid djupvatten och dunkelseende till trots. På undersidan av dess slemmiga rundkropp finns ett näbbformat munorgan fyllt av malande benutskott som den kan tugga i sig bytesoffer med.

Kulinarisk kommentar

Det rubberlika blötköttet hos oktopidvidundren är av vissa kulinarier ansedda som en stor delikatess medan andra med bestämdhet hävdar att tentakelhullet enbart har smak av grumsigt wernervatten. För den som är hugad att fresta palaten med oktopid bör ett ungdjur anrättas, och enbart dess tentakler då den blåsformade kroppsvulsten är alltför seg och dessutom smakande av oktopidvidundrets sura innankrom. Enligt gourmeten Carmencita Prytz kan utsnittade sugkoppar med fördel brynas i jolmssmör och serveras med en rotblaskompott, möjligt inspirerat av hennes famösa släkting Gordon Prytz tillredningar av den flerarmade skalfisken sjömansgäcka, framförallt en pommacksmarinerad dito med finhyvlad istersvål.

Kunskap om Oktopidvidunder

Bildning (-25%): Ett lyckat färdighetsslag och personen kan erinra sig kort vad von Hartman har författat kring besten och det foto som funnits i Karles Högtalare, en bild som visar ett väldigt blötdjur, mer än tio mansbjörnar från sladdrig topp till slingerarmarnas spetsar. Skarpt doftande substanser, som exempelvis tinner, som hålls i vatten kring båtar skall möjligtvis kunna skrämna iväg besten.

Båt/Vildmarksvana: Den som lyckas med färdighetsslaget kan erinra sig att det skall finnas mångarmade vattenmonstrum i Wernern och att de enligt skrönor skall kunna uppnå ofantliga storlekar. Bästa försvar torde vara att försöka hinna undan från vidundret men att de annars skall ha en aversion emot fränt doftande ämnen, såsom Etanol, urin mm. Om det hålls i vatten kring en skuta som ansätts av varelsen kan den skrämmas iväg.

Regler

Småttigare exemplar av Oktopidvidunder är de som har en benägenhet att ge sig på jakt efter fiskar och andra sjökryp nära ytan och blir de som riskerar att falla för oktopidjustrares hullingspjut. De utgör föga fara för båtar och annat utan torde snaraste vara kuriosa för rollpersoner, om de nu inte drattar i vattnet. När det kommer till stora djuplevande monstrum är det en annan sak. Överger de Wernerns kyliga botten händer det att skutor och pråmar utses till lämpliga byten. Kommer det till en strid med ett oktopidvidunder så sker det sålunda till sjöss. Vid sådana tillfällen försöker tentakelbesten attackera underifrån och slita sönder fartygskroppen så att de ombord skall ohjälpligt hamna i vattnet. Därefter kan de lättjesamt plocka i sig födan. De händer att den i försök till att greppa stycken av däck eller master istället drar med sig någon ombord men det skall till ett synnerligen utsvultet Oktopidvidunder för att göra något dylikt. Om skutan är svår att dra ned kan varelsen försöka klänga sig upp på sidan och få den att välta över, vilket ger den möjligheten att i sakta mak slita resten av skeppet i stycken.

Vid attacker mot båtar så kan reglerna för Oskäggad Långmal användas. Vid omfamningar kommer, enligt reglerna nedan, varelsens SB ges i skada per SR. Om Stryktåligheten hos farkosten är hög nog kommer Oktopidvidundret att försöka kravla sig upp på sidan för att välta skutan. I så fall sätts monstrets Sto+1T10 mot båtens Utslagetvärde.

För den som fastnat i gigantopodens långa sugkopsarmar så väntar en kvalfull kram. Varje SR kan personen sätta sin Sty+1T10 mot Oktopidvidundrets Sty+1T10 för att försöka komma loss. Kan någon form av skada åstadkommas genom att avfira ett vapen odyll mot tentakeln kan skadan adderas till Sty-värdet. Varje SR som personen är fast i bestens omfamning kommer den ta varelsens SB i skada. Det tar varelsen 2T4 SR att föra offret från sin fångstarm till den näbblika tandmunnen på centralkroppens undersida, precis vid basen på dess tentakler. Oktopidvidundret kan inte attackera med sitt bett mot någon utan enbart tugga sådant som den fört till sin näbbmun.

Antal: 1

Pansar: Tentaklernas sega skinn Abs 3 medan äggkroppens hårdare tjockhud har Abs 10

Sty	4T10+10	32
Fys	4T10	22
Sto	10T10+10	65
Smi	2T6	7
Int	1T3	2
Vil	1T6	4

KP	87
TT	43
FF	8 m/sr i vatten
SB	+6T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	7	Smi x3/ 21%	2T10
Tentakelomfamning	7	Smi x5/35%	6T6 /sr

Oskäggad långmal

Inget monster i den pyriska folkloren omges av ett så starkt romantiskt skimmer som den oskäggade långmalen. Oavsett om man rör sig längs österhavskusten, i älvdalsbygderna eller den hindenburgska societeten omtalas denna furiösa rovfisk som monstret med stort M. Med viss lokal konkurrens från den östpyriska ekoxen fungerar den oskäggade långmalen, eller österhavsgäddan som den havslevande versionen kallas, som hela Pyrisamfundets sinnebild för Den Farliga Naturen.

Långmalens mytologiska särstatus upp bärs av många olika orsaker, exempelvis huvudstadens läge vid den malsprängda Malsjön. En annan är naturligtvis vattenvägarnas betydelse för kejsardömet infrastruktur — genom sina förödande attacker mot gods- och persontrafiken har besten bokstavligen bitit sig fast i det pyriska medvetandet. Men jag vill ändå accentuera en specifik faktor — Polisgazetten! I många år har långmalen legat i topp i tidningens dubiösa statistik över makabra dödsfall i Pyri med omnejd och varje år serverar murvlarna heroiserande reportage om stora malljustrare såsom Wilhelmina Skiöld och Zigge Zmolk. Morbror Zander har dessutom räknat ut att vart tredje nummer av den hindenburgska utgåvan innehåller ett eller flera recept på långmal. Genom att således spinna vidare på den stolta gammalpyriska fiskartraditionen har Polisgazetten förlänat malljustringen eller gäddafänget en status som det slutgiltiga mandoms- och kvinnbarhetsprovet inom sin växande läsekrets.

Vad passar därför bättre än att presentera den oskäggade långmalen via Polisgazettens svanskrullande prosa? Följande artikel publicerades ursprungligen i den hindenburgska Polisgazettens malbilaga, den 1 oktober år 95 p.t. Stoffet är insaxat med tillåtelse från Polisgazettens chefredaktör, herr Knut-Georg Hlunga.

Zigges midnattsvals

Den enorma malkroppen snurrar i dödskramp. Stjärten slår mot den ljustervige banemannen. Slagkraften fruktansvärd men attacken förgäves — den brave ljusterkarlen slungar sig åt sidan. Vitt skum piskas upp ur det mörka midnattsvattnet. Vitt skum blandat med blod. Malblod. Allt blir stilla. Och Gryningsvärldens styvaste storviltman, Zigge Zmolk, krälar upp på land. Kvar i älvfåran ligger långmalen — ett slemmigt mastodontkadaver med likstirrig blick och årtiondets grymmaste garnityr.

Vår hjälte tar av sig plåtkasken och tackar vidundret för en god kamp. Det är en värdig gest. All respekt för den slagne kombattanten. "Det finns ingen bättre valspartner än en nattasvulten långmal" säger den store zonjägaren. Vi grips av stundens andäktighet. Zigge öppnar medhavd forntidstermos och utbringar en skål för det genomstungna vidundret. Er utsände tillåts dela triumfens droppar. Hettad åhltinner — Zigge lever myten!

Nu börjar kadaverrensningen. Ett kletigt och tidskrävande projekt. Som att delta i någon av Maadmans utgrävningar. Zigge guidar oss genom maginnehållet: en halv panár, en knipsarbur och två järnkoffertar med pikanta brev, adresserade till en viss Mandolina Friis i Pirit. Framåt småtimmarna frigörs resterna av bagaren Mörners eka. Och ganska snart vi finner det vi söker — de sorgliga resterna av bagaren Mörner och hans väna skyddslingar, tvillingarna Skabbe.

Som Polisgazettens läsare vet slutade mästербagarens roddtur tragiskt vid Karthällans nordspets. Långmalen sköt upp från djupen och terrassen till Belugi Lustgård förvandlades till första parkett. En svår chock, inte minst för huvudstadens sockerbagg. Några gick alltså så långt att de anlidade Zigge. "Naturen är stor, men man måste respektera hämndlystnaden" säger Zigge och tänder en välförtjänt röckorv."

Malljuster, Arbaluns och Kejsarharpun

Det har alltid funnits malljustrare i Pyrisamfundet, men tack vare Polisgazetten har professionen förlänats en status som närmast kan mäta sig med zonfararyrkets heroiska nimbus. Drömmen om den stora malfångsten har blivit en besatthet för många pyrier — en besatthet som snärjer offer inom alla samhällsskikt, bland Hundängens arbetarpiltar och Skanshagas sötebrödsslynglar.

Malljustrarens främsta attribut är naturligtvis malljustret, också kallat gäddljuster eller gäddaspjut. Detta mäktiga närstridsvapen är en robust stridsgaffel, cirka två meter lång, med 3-6 hullingförsedda spetsar. Aristokratins praktstycken är ofta helgjutna järnpjäser, medan budgetversionerna endast är försedda med enklare träskافت.

Tyngre versioner är arbalunsen, ett ljuster som skjuts med hjälp av ett överdimensionerat armborst, samt den krutdrivna kejsarharpunen. Kejsarharpunen skjuts ur en 2-tums Skarprättarkanon. Pyriska flottan har alltid med sig harpunladdningar för just det ändamålet. Malljustret används med Närstrid, Arbaluns och Kejsarharpunen litar till Tunga vapen.

Typ	Fattn	Init	Skada	Sty-krav	Tål	Vikt	Värde
Malljuster	2H	+6	2T10+2	9	12	5	5-7
Arbaluns	2H	0	4T6+2	5	20	20	45
Kejsarharpun	2H	-10	6T10+10	-	15	100	800

Kulinarisk kommentar

I händerna på fel krögare är långmalköttet både tråigt, segt och otroligt trist. Som en regel bör man undvika alla rätter med långmal om man besöker storstädernas hamnsyltor eller kustområdenas mindre byar. Men tillagad på rätt sätt är besten en ren delikatess. Etablissemangen på Karthällan serverar ett otal läckra varianter, exempelvis malpölsa, malmunragu, malbiff och långmal enligt Zigge

Kunskap om den oskäggade långmalen

Båt: Ett möte med den oskäggede långmalen får nästan alltid fatala konsekvenser för besättningen på mindre båtar. Erfarna skeppare ägnar därför mycken energi åt att förebygga dylika konfrontationer. All erfarenhet tyder på att besten dras till rytmiska rörelser, så ett klassiskt knep är naturligtvis att ro i otakt. Och på pråmar och hjulångare finns oftast en särskild besättningsman som med mer eller mindre sofistikerade medel bygger upp en arytmask ljudbild kring det framglidande fartyget. Tyngre skepp klarar sig bättre, men brukar se till att bestyckningen går att rikta ned mot vattnet.

Regler

En långmalkonfrontation är nästan alltid båtbaserad. Den bastanta rovfisken attackerar roddbåtar och mindre skepp som färdas längs Österhavskusten och de pyriska innanvattnen. Normalt försöker besten sänka båten genom en rammningsattack. Rammningsattacken sker vanligen mot sidan av båten och gör skada mot båten. Skadan räknas utifrån långmalens hastighet vid rammögonblicket. Hastigheten i m/SR delas med 10 och multipliceras med 1T10. Skadebonus läggs till som vanligt. En sprintande långmal rör sig 50 m/SR, vilket ger 5T10 + skadebonus (vanligen 3T6) på båten. Malen tar hälften av den skadan i huvudet, men har ABS 30 där genom närvaro av tjockt ben och rediga slemsäckar.

En roddbåt har ABS 2, STR (Stryktålighet) 80 och UTS (Utslaget) 40,

En mindre segelbåt ABS 4, STR 200 och UTS 100.

En ångbåt har ABS 6, STR 300 och UTS 150.

Bepansrade skepp och sjöfordon från gamla tiden har bättre värden är motsvarande pyrisk-tillverkad modell. Om skadan överstiger UTS slås någon viktig del ut (exempelvis roder eller köl). SL avgör effekter av det, vanligen ger det -25% i FV Båt. Om STR går ned till noll börjar båten sjunka, vilket tar 1T2 timmar om inte drastiska åtgärder görs under tiden i form av läns-pumpning och reparationer. Om skadan överstiger UTS x 2 i en attack sjunker båten snabbt, inom 1T4 minuter. En klok kapten grund-sätter sitt skepp i ett sånt läge, om möjlighet finnes. Se Pirit - Den innersta kretsen för ytterligare fordonsregler.

De offer som hamnar i vattnet sliter långmalen ner under vattenytan och utsätter dem för roterande drunkningsattack som Polisgazzeten döpt till dödsvalsen. Orsaken är att långmalen inte vill slita viltbrådet i stycken, för precis som levergöken föredrar den kött som legat några dagar och mjukat upp sig till en tuggvänlig konsistens. Speltekniskt hanteras dödsvalsen på följande sätt: om ett offer bitits av långmalen ställer SL offrets STY+1T10 mot långmalens STY+1T10. Vinner långmalen dras offret ner under vattnet och utsätts för drunkningsskada enligt reglerna i grundboken. Offret har möjlighet att bryta sig loss varje SR genom att på samma sätt som ovan beskrivits övervinna långmalens STY.

Antal: 1

Pansar: Strävt skinn Abs 3, huvudet har benkam och slemsäckar, Abs 30.

Sty	2T10+10	25	KP	70
Fys	4T10	28	TT	35
Sto	6T10	42	FF	5m/sr i vatten, sprint 50 m/sr inför ram.
Smi	2T6+6	13	SB	+3T6
Int	1T4	2		
Vil	1T6	4		

Attacker	Init	%	Skada
Bett	13	Smi x3 / 39%	4T6
Dödsvals	13	Spec.	Se regler ovan
Svansnärt	13	Smi x5 / 65%	3T10
Rammningsattack*	13	Smi x5 / 65%	Se regler ovan.

* Endast mot båtar

P-kock



P-kocken har fått namn av sitt läte. Den är en oerhört fåfång pippi, som ägnar större delen av sitt liv åt att spegla sig i vattenpussar och traska runt med högburet huvud till ljudandet av dess utdragna läte: ett accelererande "pe-lopp-pe-lopp-pe-lopp-PEEEEE-kock". Fördelen med P-kocken är att den aldrig skulle nedlåta sig till att uppvisa aggressiva böjelser. Den tycks förakta alla former av känslöytringar, vilket dessvärre gör den en smula svår att handskas med. Den uppfödare som inte behandlar sina p-kockar med respekt kan se i stjärnorna efter ägg.

Sanningen att säga har p-kocken faktiskt visst fog för sin fåfänga. Den är bedårande vacker. Fjäderdräkten glänser i regnbågens alla färger och hanarnas stjärtfjäderspegel kan bli upp mot två meter hög när den spänns upp. Pyrisamfundets aristokrati har länge klätt sig i boer och figursyddas pälsar av p-kockfiädrar. Tillverkan av dessa är en högt uppskattad hantverkskonst och de riktiga mästarna kan arbeta i årtal på en enda päls. Det ryktas bland annat att fläderskräddaren Tango Rabadt arbetat femton år på en päls beställd av kejsar Thorulf. Vidare finns mycket som tyder på att många av de aristokratiska manéren — det högburna huvudet, individualismen, föraktet för starka känsloutspel etc. — hämtat sin inspiration från p-kockens hållning och kynne. Hovpoeten Equadora Tutti Satin är en av många skaldar som uttryckt sin beundran för p-kocken. Ett av hennes främsta verk på detta tema står att skåda nedan.

Vad gäller matnyttigheten hos p-kocken är det inte så mycket att orda om. Den lägger ägg som den tycks ganska ointresserad av, och dess kött kan grillas eller billda basen i diverse grytor och stuvningar. Det enda som egentligen utmärker den är att dess vingpennor är fyllda av en sorts köttig kräm, vilken man med fördel kan suga i sig direkt. Passar förträffligt till kylt svartvin.

Ståtlig, stark och i regnbågsfrack,
en skönhet med stil och finess
Du åtskiljer dig ifrån dumdjurspack
som lustiger vals från tristess

Så hög bland de låga, så okränkbar
du reser dig däribland kräk
Din upphöjda ställning är osänkbar,
din sång ett p-kock ibland bräak

Pansár



Pansáren är egentligen ett riktigt odjur. De vilda flockar som drar omkring i Pyrisamfundet är lika fruktade som ekoxar, eftersom de är glupska och mycket svåra att försvara sig mot. Men om man föder upp dessa bestar i fångenskap kan de tämjas och tränas till förskräckliga stridsmaskiner. Alla

postryttare och större delen av pyriska arméns dragoner rider på vältränade pansärer. De har dessutom blivit något av en statussymbol, varför aristokrater och rika näringsidkare ibland kan ses skumpa fram på deras pansartäckta ryggar. Problemet med pansärer är att de kan vara ganska nyckfulla. Om de är väldigt hungriga eller blir retade kan de lätt få för sig att glufsa i sig sin ryttares ben eller kasta sig ut i vansinniga tjurrusningar. Som ägare till en pansär krävs det alltså att man vet vad man gör!

Pansären ser till formen ut som en fåle, men är betydligt större och alltid brunsvart till färgen. I stället för päls kläds dess kropp av små benartade pansarfjäll, som gör den mycket stryktålig utan att dess smidighet begränsas. I käften har den ett ohyggligt rovdjursgarnityr med långa, vassa hörntänder som kan slita både människor och mutanter i stycken.

Pansären i det fria

Den vilda pansären lever i flockar om tio till tjugo djur och anføres av flockens slagkraftigaste medlem. Monstren finns spridda över hela Skandien och deras enastående uthållighet tillåter dem att röra sig över stora avstånd i sin jakt på föda. Dumdjur och mutanter som har oturen att korsa pansärflockens väg inringas och attackerats samfällt av flockmedlemmarna. Mindre bytesdjur, så som malfiskar och kutbockar, trampar pansärerna helt sonika ner med sina kraftiga hovar. Är bytet av grövre kaliber, exempelvis betande strövardjur som vildfåle eller ulk, använder pansärflocken en mer raffinerad jaktteknik. Genom att driva bytesdjuren framför sig i ett rasande tempo kan pansärerna skilja svagare individer och ungdjur från övriga flocken. Eftersläuntrarna, vanligen ett till fyra bytesdjur, inringas och jagas i väg avskilda från sina fränder. När så huvudflocken är utom sikte lägger pansärerna in dödsstöten. Rovkusarna inriktar sig i första hand på att bita sig fast i nacken på bytesdjuret för att därefter med ett kraftfullt ryck knäcka dess nacke. Samma halsbrytande teknik brukas dessvärre även på både människa och mutant med skrämmande effektivitet. Något nämnvärt motstånd blir det sällan tal om, därtill är bytesdjuren alltför uttröttade.

Vildpansären livnär sig dock inte enkom på varelser av kött och blod. De är även ökända för sin begivenhet att skövla fruktgårdar och andra odlingar. Flysingbär, päpplen och druvklot är några av de växtknoppar som berikar rovdjurens kost. Inte heller barrberplantagen undkommer pansärernas härjningar. Barrberodlare framhåller att det senare utförs av ren illvilja då dumdjuren inte förtär barrberstängerna utan endast tuggar det syrliga och fiberstarka växtköttet sönder och samman. Exploratorsämbetet å sin sida har framlagt en teori att dumdjurens beteende härrör från deras vilja att rensa sitt tandgarnityr från gamla matrester. Var än svaret ligger i den frågan är det dock till klen tröst för de odlare som fått sin skörd skändad.

Pansärer jagar främst med hjälp av synen och låter sig, till skillnad från många andra rovdjur, icke avskräckas av vare sig odörer eller missljud. Därför krävs det mer handgripliga metoder för att skydda sig mot rovkusarna. Mindre områden kan inhägnas med pålverk eller stängsel och vagnar kan utrustas med en så kallad pansärbur. Denna består i en kraftig gallerkonstruktion i stål som omgärdar kuskbocken och är stor nog att skydda såväl åkare som eventuella passagerare. Ett annat sätt att undgå angrepp är att vara i närheten av en tam pansär. Då dessa vanligen är större än sina vilda släktingar är det endast mycket utsultna ledarpansärer som vågar riskera sin ställning genom en konfrontation. Vad elaka tungor än vill göra gällande är det således av omsorg för sin arbetskraft som ädlingar och deras förmän minutiöst vakar över skördearbetet från pansärryggen.

Märkligt är att även den betydligt fredligare drabanten, domsjöbottenbornas muskulösa dragdjur, har en avskräckande verkan på pansärer och andra bestialiska dumdjur. Om detta endast kommer sig av drabantens betydande kroppshydda eller om dumdjuret även besitter andra avskräckande förmågor har inte kunnat fastställas. Klart är dock att detta torde vara anledningen till att

lymmelfolket kan färdas fredade genom ödemarken trots sitt bristande vapenbruk. Mindre dragdjur, så som fåle och ulk, ger dessvärre ingen säkerhet. Den som av nöden är tvungen att färdas genom rovdjurhemsökta trakter betjänad av dylika dumdjur gör klokast i att överväga nyttjandet av viltoffer. Att lämna en skadeskjuten fåle efter sig när pansårflocken är i antågande är många gånger ett smalt offer i jämförelse med att tvingas fullfölja resan till fots eller värre.

... och som nyttodjur

Till alla vägfarares lycka är majoriteten av pansárerna inom rikets gränser inte vilda. Vanligast förekommande som tamdjur är de i landskapen väster om Wernern, där de lever i skultryttarnas vård och hägn. Skultryttarna föder upp och exporterar både föl och dresserade exemplar till övriga riket. Pansártränare hittas även i andra delar av samfundet, men uppfödningens verksamheten är de i det närmaste ensamma om. Största kunderna är postiljonmyndigheten och armén som tillsammans förfogar över lite mer än hundratalet rovkusar. Utöver dessa finns även dryga hundra i privat ägo samt några dussin inom ordningsmakten och andra myndigheter. Skultryttarnas eget pansárbestånd är svårt att uppskatta då varje uppfödare av tradition hemlighåller dylika uppgifter men siffran torde ligga i intervallet mellan hundra och tvåhundra fullvuxna exemplar.

Att en pansár är tam är inte på något sätt en garanti för att dumdjuret skall uppträda resonligt. Den som inte är förtrogen med monstrets vanor bör hålla sig på behörigt avstånd. Många tampansärer är nämligen mycket lynniga och kan tillsynes utan förvarning attackera omgivningen. Dylikt beteende kan i viss mån stävjas med riklig utfodring. Dieten för tama pansärer består till större delen av gröt på spannmål eller kraftpärer som är uppblandat med benmjöl, slaktavfall eller malrens. Någon gång i veckan bör djuren dock få något med mer tuggmotstånd att bita i. Trots att en pansár äter i stort sätt allt som läggs i krubban är det kostsamt att föda dessa dumdjur. Grovt räknat äter en pansár som tre människor eller två björnherrar. Att säkerställa tillgången på föda är med andra ord av yttersta vikt när pansärer ingår i resesällskapet.

Pansárkåren

Jag, svär att till det yttersta jag må prestera skall följa allt det som mig beordras av Kejsaren eller mitt befäl, att jag aldrig skall svika min plikt eller att vägra lägga ned mitt liv för Pyrisamfundet

Den ed som stallaren svär för att få tjänstgöra som andreman

Pansárkåren, vilket är huvudstyrkan i Pyris rytteri, består av tre skvadroner om ca ett hundra mannar vardera. Kårens fullvärdiga kavallerister bär namnet dragoner, liksom övriga mannar som tjänstgör inom kavalleriet. En dragon inom pansárkåren står i strid statusmässigt vida över den dragon som sitter grensle över en vanlig fåle.

Kåren räknas som en av hjärtpunkterna i Pyris armé. För en fiende till fots utan skydd att förskansa sig i, var tidigare ett hundratal dragoner ridandes pansärer i kavallerichock en fruktansvärd fiende. Framväxten av ett mer väl förberett stridsförlopp, mycket beroende på att en central kommenderande stab numera existerar och dessutom fått en betydande roll i både Pyri, Gotland och Ulvriket, har lett till att röster nu höjts för att kåren sakteliga har börjat spela ut sin roll på slagfältet. I skärmytslingar där fienden har haft förberedda ställningar, alltmer snabbbladdade vapen – för att inte tala om eventuella fornyfynd med fruktansvärd eldhastighet! – eller i kamp mot marodörer brukandes mekaniserade fordon har kåren kommit till korta.

Den stolthet som finns kopplat till att tillhöra pansárkårsdragonerna lär dock göra chanserna stora till att man inom den överskådliga framtiden lär fortsätta att se pansárkåren som bland det starkaste Pyri kan sätta i fält.

Kårens historia är i alla fall något att vara stolt över, oavsett vad som kan komma att ske med den framgent. Dess insatser vid kraftmätningar under Pyris historia har ofta varit avgörande för slagens utfall, vilket nya rekryter snabbt itutas. Mannarna som tjänstgör är uteslutande IMM även om ett fåtal mutanter faktiskt tagit plats i kåren under årens lopp. Det krävs en relativt god härkomst, då männen har krav på sig att kunna bekosta ett eget riddjur och uniformsbeklädnad under sina första fem år i tjänst och detta är svårt innan ersättningen växt tillräckligt (och det gör den sällan förrän efter fyra till fem års tjänstgöring). Vidare skall de kunna handskas väl med både pistol, gevär och riddjur innan tjänsten inträdes. De måste även behärska de enklare delarna av både läs och skrivkonsten. Det är därav framförallt gumseodlares, handelsmäns och administratörens söner som tjänstgör i kåren.

En rekryt tjänstgör under två år som stallare, en benämning härstammandes från deras tjänstgöring i pansárstallet där de tillbringar de flesta av dygnets timmar som ej går åt till exercis och vapenövningar. Syftet är att göra dem familjära med de lynniga, och för de okunniga, farliga bestarna. Sakteliga börjar så inskolning i hantering av pansáren i sig och efter att ha genomfört ett antal halsbrytande ryttrarprov involverande kårens traditionella vapen – pistol, karbin och sabel – upptas de som andreman (ett namn givet för att de rider på den mindre ärorika platsen in andra ledet vid en attack) och svär trohetseden till kejsaren och Pyri. Efter tre års tjänstgöring som andreman upptas personen som fullvärdig dragon om denne har fört sig väl och ej ådragit kåren skam under sin tjänstgöringstid. Det är sålunda en inträdesprocess till att bli fullvärdig dragon som vida överstiga den hos andra vapengrenar för full tillhörighet och det är en viktig del av det som lägger grunden till den starka gemenskapen hos kåren.

De enskilda dragonerna kan tjänstgöra till och med fyrtio års ålder. Därefter behöver de årligen genomgå tester av sin kraft och vigör för att få fortsätta sin aktiva tjänst. Om de ej kan göra det erbjuds de antingen en enkel soldatpension – som hedersbetygelse åt dem som tjänstgjort bland Pyris finaste mannar – alternativt en inaktiv tjänst hos kåren. De flesta väljer det senare alternativet, mycket på grund av kårens framgångar med att fostra starka band mannarna emellan och även mellan dem och officersskåren. De inaktiva dragonerna tjänstgör som tränare eller administrativ personal.

Officersskåren, som i princip uteslutande är rekryterad från Pyris överklass, genomgår ingen tid som stallare men är nödgade att tjänstgöra med andremännen under ett år och sedan ytterligare ett år med de reguljära dragonerna innan de har rätten att inträda i utbildningen som officerare vid sidan om sin fortsatta träning i rytteri och strid. Officerarna skall framstå som goda exempel för mannarna och det är därför nödvändigt att de redan innan sin tjänst är ypperliga skyttar och ryttare samt väl skolade i skrift, räkning, geografi, historia och politik samt givetvis i vett och etikett. I alla situationer väntas att de skall visa att de tillhör en av de främsta enheterna som tjänar Kejsaren: de skall vara praktexempel på vilja, rätt och mannamod! Trots detta så betyder, liksom så ofta annars i Pyri, ens bakgrund egentligen allt, och är man av tillräckligt god ätt och har högt uppsatta släktingar som värnar om familjens heder, så är portarna så gott som alltid öppna in till kåren. De odugliga brukar dock kunna sållas bort relativt väl, så även om det inte är alltid som officerarna verkligen lever upp till de bildningsmässiga eller moraliska krav som egentligen ställs på dem, så är de i princip alltid de mest ypperliga ryttare och mycket farliga motståndare med en skarprättare eller sabel i handen.

Kårens dragoner är alla klädda under exercis och i strid i en uniform bestående av svarta giselauls byxor med revärer, knähöga blanka ridstövlar i svart skinn, mörkt rödlila och strama jackor med blanka mässingsknappar och stel och hög krage, ett brett svart läderbälte över jackan där pistol och sabel bärs samt en svart hatt likt en tvärt avrundad keps med mycket kort skärm. I strid bär man en

toppig stålkask med kort hätta och ett stålharnesk utanpå sin uniformsjacka. Till vintern bärs tjockare ulkulls byxor samt en tjock och lång slängkappa med huva i ulkull och fodrad med lymmelpäls.

Officerarnas klädsel är likadan, enbart kragsspeglar och gradbeteckningar på slutet av höger ärm markerar deras grad. De har även rätten att bära en förgylld kejsarlig örn som spänne på sitt bälte samt en forntida rustning över bålen ofta en kevlarväst av något slag.

Innan man upptas som dragon, under stallartiden, bär man en enklare klädsel av svarta ulkullsbyxor utan revärer, samma sorts blanka och svarta ridstövlar, en lila ulkullsjacka utan gradbeteckningar och utan några kragsspeglar. Hatt bärs inte heller utan stallarna går barhuvade eller bär en enkel svart stickad luva.

Att spela en dragon

En RP kan ges möjligheten av SL att spela en dragon då rollpersonen skapas, men då kåren ställer krav som gör längre, och framförallt oannonserad, frånvaro omöjlig, kan det vara svårt för spelaren att ha en dylik rollperson och samtidigt kunna delta i "vanliga" äventyr. Det är nog lättare för spelgruppen om alla i så fall tjänstgör i kåren och därigenom får uppleva allehanda äventyr. Möjligheten att spela en rollperson som av en eller anledning lämnat, eller tvingats, lämna kåren är en klar möjlighet, men med tanke på den status som medföljer en tjänst i pansårkåren, räknas det som ett stor brist hos en person att bli tvungen att lämna den eller välja det självmant, något som personens före detta kollegor eller släkt nog sent kommer att glömma. Att betecknas som ynkrygg, usling eller värre öknamn är något som med stor trolighet kommer att efterfölja personen för resten av dennes liv. En sådan rollperson bör därför spelas av någon som vet att väl hantera en dylik roll. En dragon bör dessutom vara IMM och av god börd.

Pansårkårsdragon

Duglighetskraven för att tjänstgöra eller ha tjänstgjort som dragon kräver att färdigheterna Gevär, Pistol och Rida innehas till minst 2x GE samt 1x GE i Bildning. Spelaren bör dessutom spendera minst 6 skapelsepoäng på Talanger som Status, Egendom, Arvegods, Inkomst och/eller Kontakter för att visa att rollpersonen är värd sin plats i kåren.

Färdigheter: Bildning, Rida, Spel och Undvika

Startkapital: 200 kr eller 3t100+100 kr

Kunskap om pansar

Rida/Vildmarksvana: Pansårens temperament är illa beryktat. Med lyckade färdighetsslag kan en varelse bedöma om en pansår är stridstränad eller ej, samt om den är hungrig, vilket är livsviktig information. Ett lyckat slag i Vildmarksvana ger kunskap också om viltlevande pansårer, såsom det typiska antalet individer i en flock.

Regler

Pansårer som inte får mat på ett dygn eller som skadas i strid måste hållas i schack med lyckade Rida-slag. För hungriga pansårer slås ett slag per timme, vid skador slås ett slag direkt. Stridstränade pansårer tappar inte fattningen av skador, men dock av att gå hungriga. Misslyckande innebär att man får slå 1t4:

1. Pansåren tar ett bett av närmaste varelse, bara ett bett. Om ryttaren är närmast försöker den kasta av ryttaren för att sen ta ett bett, bara ett bett.
2. Pansåren anfaller närmaste varelse i syfte att döda. För ryttare se ovan.
3. Pansåren rusar iväg. Rida-slag krävs för att inte falla av och ta fallskada motsvarande ett fall på 5 meter (höjd + hastighet).

4. Pansären surar resten av dagen. Alla Rida-slag slås med -25% i FV under dygnet.

Upprepade slag i Rida får självklart göras för att försöka få kontrollen över en vansinnig pansår. Ett lyckat slag räcker.

Antal: 1t10+10 i vilt tillstånd.

Pansar: 3 poängs fjällpansar.

Färdigheter: lakttagelseförmåga Int x 7/28%

Kostnad: 90 kr

Sto	6T6+10	31	KP	62
Smi	3T6	11	TT	31
Int	1T6	4	FF	12,5 m/sr
Vil	1T6	4	SB	+3T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	7	Sty x1 / 31%	3T8
Spark	10	Sty x3 / 93%	3T6

Pansarkrabba

Pansarkrabban är en svårfunnen best. Faktum är att denna klumpiga och klen begåvade varelse är nästintill utrotad – bara ett enda uråldrigt exemplar finns kvar. Den sista pansarkrabban, en såvlig flodlevande best som på sitt arttypiska vis gömt sig i ett skal av en gammal rostig fornkärra.

De pyriska aristokraterna Styvert Stekarmo och Sylvester Eidelbjär, båda nyligen anlända i Rigö, har ingått ett våghalsigt vad: den av de två adelsmännen som först nedlägger ett exemplar av den sällsynta pansarkrabban vinner en stor summa pengar samt en hel del prestige. Vadslagningen har blivit månadens skvaller i Hindenburg och flera tidningar har skrivit artiklar i ämnet. Ätterna Stekarmo och Eidelbjär står plötsligt mot varandra i en laddad situation - åtminstone en av familjerna kommer att få stå ut med ett pinsamt nederlag. Polisgazetten och Imperiets röst kommer att hylla vinnaren och svartmåla den förlorande ättens alla göranden i månader!

Pigghorning

Den stora fördelen med pigghorningen är att den kan överleva på mycket små mängder föda. Den upptäcktes i zonen Oz och spreds från den fria stadsstaten Moss till Pyrisamfundets västliga gruvbyar och vidare till Nordholmia. Man kan dock inte påstå att pigghorningen är ett vanligt inslag på de pyriska gårdarna, då den inte leva upp till exempelvis knasans eller dumsvinets köttproduktion. Men på grund av den så kallade pigghornsrustningen håller sig varje större gård kring Nordholmia med ett par djur.

Anledningen till att pigghorningen klarar sig på lite föda tycks vara att den är expert på att tillgodogöra nyttigheterna ur alla former av fibrer och mineraler. Detta har förstås fördelen att den är billig i drift, men medför också nackdelar. Bland annat innebär det att den saknar avföringskanal – all slagg medföljer urinen. Med åren lagras följaktligen betydande mängder slagg dess mage och tarmkanal, vilket pigghorningen av eller annan anledning inte förmår smälta. Av detta kommer uttrycket "gumptung som en åldrad pigghorning", då äldre exemplar tenderar att bokstavligen hasa fram på rumpan månaderna innan de dör av extremt smärtsamma invärtes infektioner.

Utseendemässigt liknar pigghorningen knasan, men bär kraftiga skalsköldar på kroppen, vid vilka de mellan en och tre decimeter långa taggarna är fästa. Dess kött är magert och trådigt, men en välkokad soppa pigghorningsklövar kan faktiskt göras riktigt välsmakande. Detta förutsatt att den smaksätts med åderbär och skrotunötter!

Den som befinner sig i Domsjöbotten, Nödgötalet eller Norra ödemarkerna, och därtill rör sig i någorlunda öppen terräng, riskerar ständigt att utsättas för attacker från Domherre.

Lokalbefolkningen har dock utvecklat en form av bepansring som gör det svårare för domherren att få grepp runt sitt tilltänkta offer. Det är en härdad läderväst som med en dryg decimeters mellanrum utrustats med smala, vassa taggar från pigghorningens stickiga pansar. Det ger inte ett hundra procentigt skydd men gör det i alla fall svårare för angriparen att få ett ordentligt grepp om offret i den initiala attacken.

	Abs	Beg	Vikt	Värde
Pigghornspansar	2	20%	7	15
50% chans att lyckad gripattack från Domherre avvärjs.				

Pinguu

I Österhavets vatten dväljs många farliga och osköna bestar. För Ålandsresenärer är Pinguu ett förvisso ovanligt men reellt hot när de flockvis skjuter upp från havet och attackerar besättningen på mindre skepp med sina sylvassa näbbhorn. Speciellt åländska fiskare som opererar nära kusten i öppna båtar ligger risigt till när pinguerna av hunger dras in mot kustbandet. Ännu har inte pinguernas förbannelse noterats på den pyriska sidan av Österhavet, men sägner upplöckade från innanhavets östra rand talar för att pinguuer där är ett mer känt hot. Även skeppare på västra sidan av Österhavet har såklart hört skrönorna om det köttätande folk som dansar vaggande på ensliga kobbar och grynnor och där också ruvar sin avkomma, men om skepparna inte haft kontakter med Ålands fiskare tillskriver de knappast sägnerna någon sanningshalt.

På jakt i flock uppträder varelsen enhetligt och skoningslöst. De verkar genom att dyka upp genom vattenytan och försöker spetsa sina offer för att sedan dra ner dem i vattnet igen och där sluka dem i ett blodsvirvlande kaos. Eftersom hopphöjden över vattenytan är låg (cirka en meter) är det främst öppna skepp som behöver oroa sig: Pinguerna tycks ha så pass mycket av illstilig intelligens att de sällan anfaller täckta skepp. När det ändå skett har det oftast slutat i fiasko för pinguerna som buttert vaggat fram över skeppsdäcket medan båtshakebeväpnade sjömän drivit tillbaka dem ner i vattnet.

Pinguuer är cirka en meter höga, satta och synnerligen fula med sin hornlika näbb och sina korta vingar vilka endast duger till att navigera i vatten med. På land vaggas de på ett oskönt sätt, ackompanjerat av låga muttrande och pipande läten, vilket ytterligare förstärker intrycket av att det är en ondsint varelse man möter.

Regler

Antal: 4T6

Pansar: Seg hud Abs 3

Förmågor: Gälar och simhud, Naturligt vapen (näbb, 1t8)

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x8/ 32%,

Närstrid Sty x5/70%

Sto	4T6	14
------------	-----	----

KP	28
-----------	----

Smi	3T6	11	TT	14
Int	1T6	4	FF	5 m/sr
Vil	2T6	7	SB	+1T3

Attacker	Init	%	Skada
Hoppande näbbning	15	70%	3T8
Endast första rundan i strid, kan bara utföras som en attack upp ur vattnet.			
Näbbning	11	70%	1T8

Plädödlan

Plädödlans naturliga hemvist är de vidsträckta myrmarker som täcker de nordligaste ödemarkernas inland. Det var de tidiga nordmarksexploratorerna under Zigurd Vattimos ledning som först lärde sig att flå plädödlan och tillverka den så kallade pläden. Av pläden kan man sedan tillverka rockar, liggunderlag eller helt fantastiskt sköna underbyxor. Plädödla är nämligen försedd med långhårig päls, vilken därtill är såväl tät som mjuk.

Järnfört med etterdoggen är plädödlan en småväxt skepnad. Den blir dryga metern lång och reser sig inte mer än några decimeter över marken. Dock den mycket bred; nästan tillplattad. Kunskapare förklarar den märkliga kroppsformen med att plädödlan jagar i områden med mycket lite växtlighet, och att den därför måste kunna röra sig nära marken för att undgå upptäckt. Bortsett från den blonda kalufs som pryder huvudet är dess päls mörkbrun till färgen.

Projserdogg

Se Etterdogg.

Bosättningarna på Frihetens slätter har vanligen ett försvar som inkluderar specialtränade etterdoggar, men den som verkligen vill se doggar lämpade för strid skall bege sig till furstendömet Pråjsia. I tryningarnas furstliga milistyrkor fungerar etterdoggen både som riddjur och våldresserad stridskamrat. Pråjserdoggen är slankare och kvickare än sin plogdragande slättkusin. Plytet är något mer utdraget, om än lika rynkigt. Skinnet teckning går i brungrönt och oftast är de även fläckiga av vanprydande kemsador i skiftande kulörer. Alla hudåkommor är dock inte orsakade av avfallsmiljöns fräsande kemerationer. Från Ulvriket har den mäktiga tryningsklanen Grubber fått ett recept på skinnförstärkande kraftfoder som de sedan själva förfinat till fulländning. Resultatet, substansen Panzärtjack, är ett kosttillskott som ger etterdoggarna kraftiga förhårdnader på huden. Skinnet ger doggarna bra skydd mot såväl kemsador som hugg och slag men måste också skötas ordentligt. Hudpartierna runt hals och leder måste filas ner och behandlas med mjukgörande liniment. I annat fall spricker huden upp av djurets rörelser och doggen kan drabbas av svampangrepp och infektioner.

Även det andra kraftfodret som förekommer i Pråjsia ökar doggarnas stridsberedskap. Bråjlerbäng är ett potent kraftfoder som försätter doggarna i konstant brunst. Den omedelbara verkan av fodret är att doggarna blir mycket aggressiva och tämligen benägna att yngla av sig. På lite längre sikt får de även en otrolig muskeltillväxt. Sammantaget gör träning och kraftfoder att pråjserdoggen är en mycket svår motståndare. Rätt fostrade är de orädda och kan kämpa till sista blodsdroppen, men de är också listiga och uppvisar förbluffande initiativförmåga. Milistryningarna har också stor nytta av doggarnas goda luktsinne, både när det gäller att hitta smuggelgods och orosmakare på rymmen. Dessutom kommer deras smidighet och snabbhet milisen väl till pass vid snabb förflyttning mellan skjul och bråte på de kuperade, ofta svårframkomliga sopöarna. För den som vill färdas långt på

doggryggen finns det dock än bättre etterdoggar att finna längre söderut - på den Brända Jordens smoggosande stäpper.

Regler

Antal: -

Pansar: Hudpansar Abs 4.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/70%

laktagelseförmåga Int x8/32%

Kostnad: 80 kr

Sty	2T10+3	13
Fys	3T6+3	14
Sto	3T3+15	26
Smi	4T6	14
Int	1T6+1	4
Vil	1T6	3

KP	40
TT	20
FF	8 m/sr
SB	+2T4

Attacker	Init	%	Skada
Bett	12	Smi x5 /70%	2T6

Psykofag

Ju närmare zonkärnan man kommer, desto större risk är det att man lockar till sig en psykofag. Psykofagen är ett zonmonster som uppvisar vissa likheter med kvävaren (*se Zonernas Zoologi s 116*), och många zonfarare har dött då han eller hon trott att psykofagen kunnat nedkämpas på samma vis som kvävaren.

En psykofag ser ut som ett moln av oljig, bubblande blåaktig eller turkos rök, i allmänhet mellan två och tre meter i diameter. Den livnär sig på mental energi och livskraft från levande varelser, och de krafter den stjälar är förlorade för alltid - det finns de som varit tursamma nog att överleva en psykofagattack för att därefter dö av någon annan anledning eftersom de är för svaga för att kunna försvara sig mot andra hot i zonen.

Dagtid är det enkelt att upptäcka psykofagen på grund av dess klara färg, så missfostret föredrar att attackera nattetid. Har man en upplyst lägerplats är det alltså lättare att skydda sig mot psykofagen. Robotar erbjuder också bra skydd eftersom de är helt immuna mot psykofagens förmågor. Detta känner man till med ett lyckat slag i Zonkunskap.

Psykofager är gasvarelser, men betydligt mer solida sådana än kvävaren. Man kan förintna dem med fysiskt våld, även om det är svårt. Eld och energivapen, det vill säga det enda som rår på en kvävare, har dock ingen som helst effekt på psykofager.

Regler

Psykofagen attackerar med varianter på psimulationerna Parasit (*se Regelboken s 52*) och Livssugare (*se Spelarboken s 150*). Psykofagen kan svepa sig om ett offer i taget och attackerar med båda förmågorna varje runda - förutom att lyckas med tärningslaget måste psykofagen också övervinna offrets VIL med sin VIL+2T10. När det gäller Parasit bestämmer SL slumpmässigt vilken färdighet som drabbas. Alla förluster är permanenta, och psykofagen får inte tillgång till färdigheterna den stulit (attacken symboliserar att psykofagen stjälar mental energi från offret). För Livssugare bestäms också

slumpmässigt vilken grundegenskap som drabbas (*använd 1T6 i tabellen på s 151 i Spelarboken*). Återigen får psykofagen inte tillgång till poängen som stjäls, men förlusten är permanent och påverkar också sekundära värden som SB, TT, KP och FF. Om RP förlorar STY, SMI, INT eller PER sjunker också färdigheter baserade på dessa grundegenskaper permanent med -5% per stulen poäng. Robotar är helt immuna mot psykofagens förmågor, och psykofager kan inte heller "se" eller förnimma robotar över huvud taget. När psykofagen förlorat hälften av sina KP förlorar den förmågan att göra sin Parasit-attack och kan bara attackera med Livssugare.

Antal: 1

Pansar: Ingen, men tar halv skada av alla närstridsvapen, en kvarts skada av skjutvapen, och ingen skada alls av eld och energivapen.

Färdigheter:

lakttagelseförmåga 50%

Smyga/Gömma sig 75%

Sto	1T6+18	21
Smi	3T6	11
Int	2T6	7
Vil	2T6+6	13

KP	42
TT	21
FF	12 m/SR
SB	0

Attacker	Init	%	Skada
Parasit	11	80%	Se regler
Livssugare	11	80%	Se regler

Raggare

I Gisslaveden har raggaren, en mindre men kvickare kusin till sumpvargen, sina revir. Denna vasstandade och vildsinta gynnare driver runt i flockar i busksnåren och letar rätt på vilsna vagabonder och omringar dessa med gruvligt blodbad som följd. Raggaren har flera dialektala öknamn - makarn, bunnahabbarn och inte minst stinkfräsarn. Det är nämligen raggarens vämjeliga utandningsluft som är dess främsta kännetecken, en stank så paralyserande att raggarens offer har svårt att värja sig mot de gula gaddarna.

Raggaren är en mindre släktning till Vättaträskets sumpvarg. Den är dock inte mindre farlig. Dess vedervärdiga andedräkt kan paralysera den stabbigaste explorator. Raggaren är dessutom vigare än sin östpyrisk kusin. Mången panikslagen skogsresenär som tagit sin tillflykt upp bland trädens grenar har alltför sent upptäckt att raggaren till och med är smidig nog att klättra! Raggaren saknar sumpvargens skrattande läte - Gisslavedens stinkare kommunicerar istället med ylanden och skall.

Raggaren ser ut som en mindre sumpvarg, med några små skillnader: raggaren har en tunn päls över sitt läderartade hudpansar och färgen går i grönbrunt snarare än rött.

Regler

Antal: 2T6+6 (13)

Pansar: Skinn Abs 2

Färdigheter: Akrobatik Smi x3 (51%)

lakttagelseförmåga Int x10 (40%)

Smyga/Gömma sig Smi x4 (68%)

Undvika Smi x4 (68%)

Vildmarksvana Int x20 (80%)

Sty	2T6+1	8
Sto	2T6	7
Smi	3T6+6	17
Int	1T6	4
Vil	2T6	7

KP	14
TT	7
FF	8 m/sr på land, 2 m/sr klättrandes
SB	

Attacker	Init	%	Skada
Bett	17	Smi x5 / 85%	
Klor	19	Smi x5 / 85%	
Andedräkt	19	Smi x5 /85%	Spec.
En lyckad träff påverkar alla inom 2 m radie från träffpunkten. Raggarens andedräkt är ett gift med TOX = raggarens STO. Vid halv effekt får offret halverade ärdighetsvärden i H10 SR på grund av den kväljande stanken. Vid full effekt paralyseras offret helt och är oförmögen att göra annat än att hulka, kräkas och kippa efter andan i 1T4 SR.			

Röda pestens loppor

Röda pestens loppor är myllrande rester av Katastrofen. Jag vet inte hur stora kvantiteter som ännu ruvar innanför Pyrisamfundets gränser, inkapslade av urberg och forntida pansarmaterial eller fria och lystna i asnagarnas pälsar. Men jag är fullständigt övertygad om att varje enskilt specimen av detta lömska missfoster för med sig en fläkt av massdöd och samhällelig kollaps.

Till det yttre liknar lopporna alldeles vanliga snusk, även om måtten är osedvanligt diskreta: en enskild loppa blir sällan större än tumnageln på en fullvuxen människokarl. De håriga benen är långa i förhållande till den minimala kroppen och ansiktet domineras av en utdragen snabel. Det enda anmärkningsvärda är egentligen krypets kroppskulör: en kraftig nyans av rött, minnande om den sorgmantlade avfallsmunkens distinkta ryggmönstring. I den pyriska ödemarken är detta en varningens färg med övertoner av död, gift och pina.

Beträffande röda pestens loppor är den röda färgen dessvärre kusligt passande. De är nämligen smittbärare, medbringande en mäktig och ovanligt illvillig pestilens från Den gamla tiden: den röda pesten. Denna ohyggliga forntidssmitta kommer till uttryck i formen av bölder stora som fläderfädringens ägg. Under gynnsamma omständigheter stannar bölderna kvar på kroppens ovansida, där de sticker, varar och slutligen spricker upp i svartstinkande sår. Men i de flesta fallen sprids bölderna till koppens inre där de sätter sig på allsköns vitala organ. I dylika fall leder smittan oåterkalleligen till döden. Det finns mycket som tyder på att röda pestens loppor spelade en av huvudrollerna under Katastrofen.

Mitt trägna sökande efter Aros har fört mig allt närmare undergångens kärna och arbetet har ådagalagt åtskilliga spår som pekar mot detta lömska missfoster. Som exempel citerar jag en nyhetsbulletin från Katastrofens tidevarv, framgrävd ur en nordländsk ruinstad av det skulska fladderfolkets kunskapare. De svanskrullande raderna har översatts till modernt skrofmål av den namnkunnige Lingo-BOBB-enheten ALFA PAX:

"PESTEN DRABBAR BIFROSTEBERG!"

Pesten har trängt in Bifrosteborg och skördar redan dödsoffer i hundratal. Polis och militär har slagit en järnring kring de drabbade sektorerna, men hälsoauktoriteten meddelar att smittbärande

element kan ha sluppett igenom. Alla medborgare uppmanas därför hålla gatorna under uppsikt och anmäla alla avvikelser till närmaste militärförläggning.

"Vi har situationen under kontroll" hälsar katastrofchef Peter Nilsson. "En större mängd pestbärare, både löss och människor, har identifierats och eliminerats. Det finns ingen orsak till panik."

Men det är många som ser annorlunda på saken: Den röda pestepidemin har redan spridit sig som en löpeld på jordytan och det rapporteras dagligen om samhällen som utplånats av de framstormande loppsvärmarna.

"Världen håller på att gå under, så panik är nog den enda sunda reaktionen på dagens händelseförlopp" menar en hälsotjänsteman som helst vill vara anonym.

Detta Bifrosteberg var ett tidigt enklavsamhälle av förhållandevis modesta dimensioner, sannolikt beläget längs den långa kuststräckan mellan Ume och Musközonen. Enligt mina efterforskningar var Peter Nilssons prognos felaktig — i den ovannämnda pestinvasionen förintades Bifrosteberg till sista man.

Loppornas ursprung är oklart. Utgör de ännu ett av människoförfädernas mardrömsvapen eller kom de utifrån; från någon undangömd vrå av tillvaron som forntidsmänniskan inte kunde kontrollera? Själv lutar jag mot det sistnämnda. I urkunderna är det nämligen vanligt att såväl pesten som lopporna kopplas till en mystifik entitet med namnet Mars. Jag har ännu inte lyckats fastställa huruvida det rör sig om ett monster eller en slags maskin. Oavsett vilket seglade entiteten genom skyarna och luftbombade människoförfädernas civilisation med stora stenar — stenar som bland mycket annat elände tycks ha medfört röda pestens loppor i enorma kvantiteter. Av allt att döma slog stenbombardemanget mycket hårt mot forntidens samhällen, så möjligheterna att bekämpa smittan var i princip obefintliga. Stora delar av mänskligheten tillintetgjordes och under många mörka århundraden därefter utgjorde röda pesten och dess budbärare jordytans egentliga härskare.

I dag är den röda pesten lyckligtvis en mycket sällsynt sjukdom. Jag hör årligen om en eller två zonfarare som dukar under för eländet, vanligtvis efter att ha attackerats av asgnagare inne i Musközonen. Massutbrotten har emellertid förbleknat till bistra minnen och onda skrönor. Det senaste inträffade under kejsar Kjells regentperiod, då en mindre epidemi grasserade bland lantarbetarna på en räckta storgods kring Hindenburg. På direkta order från kejsaren uppförde armén en massiv avspärning kring hela området och avrättade alla som försökte ta sig ut. Pestens spridning hindrades, men godsen brändes till aska med manskap och allt.

Emellertid finns det fortfarande anledning att frukta röda pestens loppor. Under våra expeditioner har morbror Zanders och jag flera gånger stött på undangömda pansarbehållare med kryllande pestloppssvärmar. Vi har naturligtvis destruerat styggelserna, men vem vet hur många fler behållare som slumrar i bunkrarnas mörker? Och vad skulle hända om en dylik behållare hamnade hos en mindre nogräknad zonfarare eller en megalomanisk bandithövding? Själv ryser jag vid blotta tanken. Röda pesten är fortfarande ett hot mot livet på jorden

Kunskap om röda pestens loppor

Bildning: Kejsrerliga agenter har nyligen funnit fyra förseglade behållare med pestloppor i de urgamla kloaktunnlarna under Hundängen. Kloakavsnittet har spärrats av och vakter har både placerats ut i underjorden och de närliggande byggnaderna. Röda pestens loppor misstänks också slå hårdare mot människor än mutanter, något som dock inte kunnat bekräftas av Pyrisamfundets läkare.

Zonkunskap: Inte ens de kraftfulla läkemedlen från den gamla tiden biter med säkerhet på den röda pesten. Endast Regen rör i vissa fall på lopporna.

Regler

De löss som Adelia von Hartman kallar röda pestens loppor bär med sig en mycket obehaglig pestbakterie från Den gamla tiden. Tursamt nog är loppnan mycket ovanlig i Pyri och återfinns nästan uteslutande i de förbjudna zonerna.

De vanligaste offren är zonfarare, som smittas via asgnagare, smädare och dylika snyltarbestar med kontaminerade pälsar eller fjäderdräkter. Asgnagarens sjukdomsflora diskuteras på sid. 12—13 i denna bok, i övrigt avgör SL från fall till fall huruvida en specifik snyltarflock är loppbärare. En person som befinner sig inom 1 meter från en loppbärande livsform löper en risk på 3 % att själv kontamineras av loppor. Denna risk ökar till 15 % vid direkt kroppskontakt, exempelvis närstrid.

Om personen smittas kommer han inom 1T3 dagar att bitas av loppnan. Därigenom angrips han av pestbakterien. Om personen inte är robot kommer han efter fyra dygn att insjukna i det första stadiet av röd pest. Symptomen är hög feber och varfyllda bölder som sprids över hela kroppen.

Övervinner pestens VIR +2T10 personens FYS drabbas han av sjukdomens fulla effekt efter ytterligare två dygn. Om personen övervinner pesten i motståndslaget drabbas denne av halv effekt. Bölderna sprids i kroppens inre och sätter sig på lungor, njurar och andra vitala organ som de upplöser med kuslig hastighet. Läkemedel kan bota sjukdomen, men bara om drogen tas innan pesten brutit ut i full effekt.

Regen I har 20% chans att stoppa pesten, och Regen II 50% chans. Läkemedel hjälper inte.

Röda pesten	
Vir	10
Inkubation	4 dygn
Halv effekt	Svår feber, blödande bölder samt: IMM: FYS x3 eller 4T10 KP i skada i bålen samt -1T4 FYS permanent. Vid lyckat slag 2T10 skada i bålen. MM, MD, PSI: FYS x5 eller 4T10 KP samt -1 FYS permanent. Vid lyckat slag 2T10 KP i skada.
Mellantid	2 dygn
Full effekt	Bölderna sprids i kroppens inre samt: IMM: FYS x3 slag eller 6T10+10 KP i skada i bålen. Överlever människan förlorar han 1T8 FYS permanent. MM, MD OCH PSI: FYS X5 slag eller 6T10 skada i bålen. Överlever varelsen förlorar denne 1T4 FYS permanent.
Tillfrisknande	Tillfrisknande: 30-FYS dagar. Under tillfrisknande -50% på alla färdigheter.

Schwartvattn

Det kuriösa namnet schwartvattn refererar till ett fasansfullt missfoster som hemsöker kejsardömet nordliga gränstrakter. I Nödgötalandet säger man att schwartvattnet föll över världen under Katastrofens dagar — ett styggt och giftigt hållregn, utspytt ur sotsvarta moln från undergångens eldhärdar. Självt är jag emellertid övertygad om att styggelsen krälat upp från någon osund göl inne bland de Skandiska bergen.

Enligt vad jag förstått anspelar namnet på livsformens utseende, fast jag finner namngivningen misslyckad: jämförelsen med svart vatten är torftig och kan inte på något sätt fånga den sjukliga illvilja som utstrålas av detta ryggradslösa missfoster. Visserligen finns där en tydlig anstrykning av avloppsvatten, men det rör sig om ett grötaktigt, halvruddet och zonsjukt avloppsvatten, så

fullsprängt av likdelar att det både utvecklats ögon, armar och medvetande. Att beskriva detta missfoster är en av de vanligaste uppgifterna i föreliggande studie, då det rör sig om något av det mest vederstyggliga som hasar fram över kejsardömets jordar.

Första gången jag stötte ihop med svartvattnet var hösten 83 pt., då morbror Zander och jag reste genom Nödgötalandet tillsammans med mästerkartografen Kornelius Korkenhaupt. Vi var på väg mot Skandiska bergen för att undersöka en stam av primitiva rennomader, men färdades utan brådska och företog många biexpeditioner under resans gång. Den aktuella kvällen hade vi slagit läger för en välförtjänt paus efter några jagade dagar genom Hedemora Hell. Aftonens middagsförberedelser var långt framskridna när en stinkande svart massa, av samma dimensioner som en mindre ekoxe, plötsligt välldes ut över lägerplatsen. Morbror Zander och jag hann slunga oss åt sidan, men stackars Kornelius snavade över en kastrull och slukades med en ljudlig slurpning av den framstormande styggelsen, tillsammans med större delen av vår fält- och köksutrustning.

Efter denna chockerande framstöt fortsatte massan i riktning mot morbror Zander. Sitt yttre till trots flöt det fram med avsevärd hastighet och tvingade ut min stelbenta gamla morbror på en desperat språngmarsch genom nattens mörker. Situationen var mildt sagt kritisk. Det som räddade oss var faktiskt ärghanarna. Kort därefter hade vi tampats med en närgående flock av detta geléaktiga monstrum, så efter en hastig granskning av massans likartade konsistens insåg jag att eld eller någon form av sprängstoff borde utgöra det optimala vapnet. Jag antände en av de forntida sprängstavar som vi inhandlat hos Möffers i Muntermåla och slungade den mot morbrors förföljare. Pjäsen borrar sig fast och även om smällen inte var tillräckligt elak för att förgöra styggelsen blev den illa svedd och drog sig hastigt undan. Detta gav oss tillräckligt mycket tid för att skrapa ihop de sorgliga resterna av vår utrustning och sätta av mot närmaste bosättning med benen på ryggen. Trots höstmörkret och de pressande omständigheterna hann jag företa en snabb analys av livsformens yttre karakteristika. I allt väsentligt rörde det sig om en klibbig svart sörja, delvis bestående av gamla offerdelar som smält samman med den geléartade moderkroppen. Där fanns varken struktur eller stadga, utan kroppsmassan tycktes vara i ständig rörelse: bubblor bildades och brast, tentakelliknande utväxter sköt ut och tillbakabildades, och ytterlinjerna pulserade fram och tillbaka. Det värsta var emellertid ögonen: i djupet av det svarta och vidriga virvlade ett tiotal klotrunda ögon som bestirrade mig och morbror Zander med hunger och illvilja.

Vår första teori var att styggelsen förföljt oss från Hedemora Hell. Men vi stötte snart ihop med några lokala drabantuppfödare som gjorde oss kunniga om att livsformen var så pass känd att den faktiskt hade ett namn — svartvattnet, att det dessvärre fanns fler än ett exemplar och att de hemsökt Nödgötalandet så länge folk kunde minnas. Därtill kunde de berätta att ett specimen som i storlek överensstämde med Kornelius baneman plågat trakten under de närmaste dagarna och bland annat satt i sig några munkodlare, en harvmaskin, två knasor och ett större fähus.

Jag har även vid senare tillfällen stött ihop med svartvattnet, exempelvis under mina munkodlarstudier i början av 90-talet. Livsformen är extremt primitiv och tycks enbart existera för att växa sig större. Emellertid finns där också en fortplantningsaspekt. Missfostret förökar sig genom självklyvning: riktigt stora och välgödda exemplar delar sig i ett flertal mindre enheter, som krälar ut över markerna och fortsätter urkroppens tanketomma slukarmission.

Att utifrån detta rendera missfostret en viss utbredning i kejsardömets nordliga delar vore dock en våldsamt överdrift — svartvattnet tycks lyckligtvis vara en anomali i den lokala faunan och bland gränsborna och domsjöbottningarna finns det synbarligen väldigt få som faktiskt beskådat ett exemplar i levande livet, trots att alla gladeligen fyrar av några mustiga skräckberättelser i ämnet.

Risken att stöta ihop med detta ryggradslösa missfoster är sannolikt lika stor som att möta en zonmara i rikets östra delar. Olikt zonmaran är schwartvattnet emellertid inte lika bundet till en viss ekotyp, det vill säga zoner och spökstäder, utan kan påträffas överallt i gränstrakterna: i skogar och myrar; ute på fält och hedar; bland bunkrar och ruiner. Enstaka exemplar har faktiskt påträffats i utkanterna av Nordholmia, i synnerhet kring soptippen, där de vuxit sig feta på en osmaklig kompott av sopor, utslagna och prylsamlare.

Kunskap om schwartvattnet

Vildmarksvana: Det kusliga schwartvattnet lockas till soptippar och avskrädeshögar, därför plågas norra ödemarkernas munkodlare emellanåt av ovälkomna besök — besök som i vissa fall lett till att hela munkfarmar inmundigats av den glupska styggelsen. Vid längre kamperingar i området kan det vara klokt att uppföra provisoriska avskrädeshögar på behörigt från lägerplatsen, i syfte att avleda kringstrykande exemplar. Metoden är emellertid riskabel. Vårdslöst hanterad kan den lika gärna få motsatt verkan och leda schwartvattnet rakt in i lägret, exempelvis om man underlåter att placera ut vakter.

Zonkunskap: Schwartvattnet är relativt klumpigt och en snabb zonfarare kan ofta springandes fly från varelsen. Dess mediokra iakttagelseförmåga gör att om varelsen väl tappat spåret efter sitt offer så är chansen stor att den tappar intresset och krälar tillbaka till den plats varifrån den kom.

Regler

Det så kallade schwartvattnet består av toxiskt forntidsavfall som smält ihop med diverse organiska varelser och därigenom bildat en primitiv, amöbaliknande livsform. Schwartvattnet existerar för att äta och föröka sig. Det sistnämnda sker genom delning. Varje enskilt exemplar växer årligen med 5 i STO och när maxvärdet på 48 uppnåtts sker en klyvning i 1T4 enheter som delar på det ursprungliga STO-värdet. Schwartvattnet attackerar genom att välla över sina offer och införliva dem i gelékroppen.

Livsformen är mycket klumpig, men attacken är STO-baserad och har därför förhållandevis god träffchans. Vid en dylik attack ger själva övervällningen schwartvattnets SB i skada, det vill säga normalt 3T6. Om schwartvattnet träffar ställs dess STO+1T10, mot offrets STY+1T10. Vinner schwartvattnet är offret inneslutet i gelékroppen och tar 1T10 KP/SR i en kombinerad frättnings och kvävningsskada. Alla försök att undvika attacken får -25% på grund av Schwartvattnets omfång.

Ett offer som fastnat i varelsen kan försöka slita sig ut ur den geléartade varelsen och om vederbörande övervinner schwartvattnets STO med sin STY+1T10 lyckas han eller hon bryta sig fri. Ett dött offer smälter ihop med schwartvattnets övriga kroppsmassa.

Antal: 1

Pansar: Geléaktig konsistens. Endast halv skada av alla attacker utom eld, sprängämnen och energivapen.

Färdigheter: iakttagelseförmåga INT x 20/ 20%

Sto	4T10+8	30
Smi	1T6	3
Int	1	1
Vil	1T10	6

KP	60
TT	30
FF	6 m/sr
SB	+3T6

Attacker	Init	%	Skada
Inmundigande	3	Sto x2 / 60%	Se ovan.

Sikbagge

Den östpyriskä sikbaggen är utan tvivel ett av ödemarkernas fredligaste djur. Ändå avskys den innerligt av både nybyggare och zonfarare. Problemet indikeras av själva namnet "sikbagge": ett starkt förklenande uttryck baserat på malsjömålets "sika", som betyder snylta eller stjäla. Sikbaggen är nämligen en utpräglad parasit och livnär sig uteslutande på andras tillgångar. Dessvärre tycks baggen äta det mesta som inte rör sig och det finns historier om zonfarare som vaknat utan en tråd på kroppen efter att nattlägret genomsökts av sikbaggar. Utsatta nybyggare tvingas ofta hyra vakter för att skydda skördefält och förrådsbyggnader mot kringströvande flockar.

Det största problemet är sikbaggens outsläckliga passion för krut. Doften av krut gör sikbaggen djärv och målinriktad, och med sina kraftiga käkar krossar den såväl vapen som ammunition i syfte att förtära det salta innanmätet. Som en följd av detta krutbegär är många sikbaggar mer eller mindre explosiva. Därför måste man hantera dem med största försiktighet och det kan vara mycket obehagligt att hamna i en sikbagsflock. Detta gäller särskilt för välbeväpnade zonfarare. Sikbaggen känner vittringen av krut på flera kilometers avstånd och även om den aldrig skulle attackera en levande varelse kan den bli otäckt påträngande i närheten av större krutpartier.

Till utseendet är sikbaggen en korsning mellan reptil och råtta. Den päslösa kroppen är vagt rosafärgad och delvis täckt av ett skrovligt barkliknande pansar. Huvudet är markant råttformat, men den långa känselsprötstungan för tankarna till den sydpyriskä ödlehunden. Sikbaggarna blir sällan längre än en meter, men de sväller gärna på bredden och ledarbaggarna är ofta runda som klot.

Kulinarisk kommentar

Explosionsrisken gör att i princip alla rovdjur undviker sikbaggen, med undantag för ekoxen. Däremot händer det att olika figurer försöker använda sikbaggen som handgranat. På grund av sikbaggens stresskänslighet är den emellertid ett extremt opålitligt vapen.

Kunskap om sikbagge

Vildmarksvana/Zonkunskap: Av någon anledning ogillar sikbaggar doften av vinäger, vilket med fördel smörjs på krutkällor. Då minskar risken att sikbaggen hittar krutet till hälften. Att stänka vinäger direkt på sikbaggen är inte att rekommendera eftersom den då detonerar tämligen omgående.

Regler

Varje sikbagge som genomsöker ett läger har 75% att finna alla krutkällor, inklusive dolda vapen. Under ett normalt levnadsförlopp ackumulerar djuret stora mängder krut i kroppen och det är 10–15% risk att en sikbagge exploderar om den utsätts för stress, exempelvis om den motas bort med bryska metoder. Attackeras den fysiskt stiger explosionsrisken till 35%. Den genomsnittliga sikbaggen gör 2t6 i sprängskada, de unga 1t6 och de riktigt välgödda 3t6. Radien för explosionen är 5 meter.

Antal: 3t6+3/14

Pansar: skal abs 1

Färdigheter: lakttagelseförmåga int x 5/20%.

Sto	1T3+1	3	KP	6
Smi	2T6	7	TT	-
Int	1T6	4	FF	6 m/sr
Vil	2T6	7	SB	-2T4

Attacker	Init	%	Skada
----------	------	---	-------

Bett	7	Sty x7 / 21%	1T6
Explosion	7	Se ovan	Se ovan

Slamfä

En omtyckt jaktform är fågeljakten, som är jakt med rovfågel. I städerna utgår jakten från högt belägna taknockar där de rovlystna fåglarna släpps för att efter en utdragen upvisningskamp nedlägga sitt byte, vilket oftast utgörs av mindre fjäderfän. Denna variant av fågeljakten ses inte med blida ögon av armén då brevduvor med viktiga depescher ibland faller offer för de glupska jägarna. På landsbygden jagas istället små däggdjur som tessla och lymmel, men även mindre hornbaggar och kronfåglar. Jägarna följer jakten från bekvämt avstånd på ryggen av sina pansärer. En god jaktfågel präglas på jägaren i unga år och blir därför mycket lojal och mottaglig för skötarens signaler. Om man inte har tid eller möjlighet går det även att införskaffa dresserade jaktfåglar. Dessa är inte fullt så lojala men utgör icke desto mindre fullgoda alternativ. Föredragna jaktfåglar är sotörrven från de nordliga asköknarna eller slamfän från Västerhavets kuster. Bägge är oerhört dyra och mindre bemedlade fågeljägare får nöja sig med en sprätthöjk eller garm.

Att köpa jaktfågel

En IMM som har minst Status 3 kan köpa en jaktfågel. Även andra klasser kan välja jaktfåglar men till betydligt högre kostnad eftersom fågeluppödare är berädda att ge upp sina hjärtedjur till smutsiga mutanter eller automater.

Kostnad: Kostnaden anges i SP. Vill RP skaffa en jaktfågel senare under karriären sker betalningen i ERF, vilket motsvarar att ett stort engagemang krävs för att RP skall accepteras som fågelns mästare. 1 SP räknas då som 5 ERF. Alla kostnader dubblas för icke IMM, varesig betalningen sker i SP eller ERF.

Pris: Köper man fågel från start, alltså med SP, halveras priset. Köps den in senare investeras förutom ERF också hela priset i krediter.

Bonus i REA: Det anses dåkraftigt att äga träna, sköta och jaga med en tränad jaktfågel. REA bonusen ges RP när denne har fågel med sig eller när RP gör uppmärksam på det faktum att RP innehar sådant beundransvärt fjäderfä.

Iakttagelseförmåga/Undvika/Närstrid: Fågelns värden. Dresserade fåglar kan fås att anfälla mål som både RP och fågel ser. De kan också nyttjas som mindre begåvade spejare. De ger i så fall skri om de upptäcker varelser som rör sig i terrängen under dem, men kan såklart inte kommunicera vad de ser eller exakt vad det är.

	REA-bonus	Iakttagelseförmåga	Undvika	Närstrid	Skada	Pris	Kostnad
Slamfä	+10%	70%	60%	50	1T4+1	100kr	1

Slaskkorp

Mindre släkting till smädaren.

Smädare

Smädaren är en illa beryktad asfågel som dessvärre är utbredd över hela Pyrisamfundet. Namnet kommer från fågelns obehagliga läte: ett håfullt kraxande som alla pyrier har lärt sig avsky. Smädaren lever nästan uteslutande på as och avfall, men storväxta exemplar kan ge sig på levande varelser. Bland fribyggarna berättas det ofta om gamla och sjuka som hackats till döds av otåliga smädarflockar.

Det är i synnerhet två omständigheter som grundlagt smädarens dåliga rykte. För det första sprider den en fruktad sjukdom som i Malsjöområdet går under benämningen "likfeber". Därför brukar man organisera stora jaktlag varje gång smädarfågeln observeras i utkanten av städer och större byar. Avskrädesplatserna kring Hindenburg är konstant bevakade av särskilda vaktförband med uppgift att jaga bort smädarflockarna.

Den andra omständigheten gäller framför allt zonfarare och annat ödemarksfolk. Om man upptäcks av smädare ute i ödemarkerna är det nämligen hög risk att flockens olåt attraherar blodtörstiga rovdjur som ekoxar eller storskövlarvin. Zigge Zmolk hävdar att smädarflockarna faktiskt upprättar telepatisk kontakt med primitiva rovdjur och därigenom styr bestarna mot det utvalda villebrådet.

Smädaren är en större släkting till slaskkorpen och mäter ofta två meter mellan vingspetsarna. Fjäderdräkten är gråsvart, skabbig och full av ohyra, och den karakteristiska näbben är stor, krökt och sylvass.

Kulinarisk kommentar

Ingen vid sunda vätskor skulle ens tänka tanken att sätta gaddarna i en likfeberbärande varelse som smädaren utan att koka den först. Att äta en rå eller grillad smädare gör att varelsen måste slå för att inte smittas av likfeber. En rejält kokad smädare bildar en vattnig pölsa som mättar bra och som inte heller smittar. Koktiden är minst 3 timmar, varje timme under det ger 30% kumulativ chans att likfebern överlever behandlingen. Pölsan smittar då fortfarande. En timmes kokning ger alltså 60% smittchans.

Kunskap om smädare

Vildmarksvana/Zonkunskap: Insikten om att smädare lockar muterat storvilt till levande varelser kräver ett lyckat färdighetsslag. Med ytterligare färdighetsslag kan en grupp äventyrare villa bort efterhängsna smädare med hjälp av medhavd matsäck eller självdöda kadaver. Flera slag får göras, men rp bör se till att lyckas inom 3t10 minuter... Korrekt tillagning (tillräcklig koktid) av smädare kräver också lyckade färdighetsslag.

Regler

Varje gång rollpersonerna upptäcks av smädare är det 55% att flocken attraherar ett större rovdjur som attackerar inom 3t10 minuter. En rollperson som attackerar av smädare riskerar att smittas av likfeber. För varje lyckad attack behandlas infektionsrisken som vir 0. Om rollpersonens motståndsslag misslyckas insjuknar han i en häftig feber inom 1t10 timmar. Under de kommande 3 dygnen förlorar han 12 KP, 4 per dygn, om han inte behandlas med läkemedel II eller bättre (Regen fungerar givetvis också) eller om någon med Medicin/Första hjälpen lyckas med ett perfekt färdighetsslag.

Antal: 2t6/7

Pansar: 0

Färdigheter:

lakttagelseförmåga int x 10/50%,

Vildmarksvana int x 10/50%.

Sto	3T6	11
Smi	3T6	11
Int	1T8	5
Vil	2T6	7

KP	22
TT	11
FF	5 m/sr på marken, 22 m/sr i luften.
SB	0

Attacker	Init	%	Skada
Näbb	11	Sty x5/ 55%	1T6 + Smitta
Klor	13	Sty x3 / 33%	1T6 + Smitta

Snauzerulv

Snauzern, eller snauzerulven som den också kallas, är en bajonettandad dumulv som bestifierar Ulvrikets historia. Ulvulen, som överlever alla krig, jämförs ofta med rikets invånare — den är djärv, blodtörstig och stolt. Till snauzerulvens yttre karaktäristika hör en tjock raggig päls, stora kloförsedda tassar, en foderlucka kantad av sylvassa betar som flankeras av en stolt slokande pälsmustasch. Slutligen kompletteras uppenbarelsen av två svultet gula ögon. Och det är ögonen som avslöjar snauzerns mest utmärkande drag — hungern. Djuret tycks ständigt hungrande och utan överdrift kan det sägas att ulven excellerar i frosseri. Ögonvittnen kan intyga att ulven i sällsynta fall kan glufsa i sig en mindre hjord sauerbaggar, förutsatt att den inte störs av någon djärv jägare eller dreng. Men häri ligger också snauzerulvens svaghet. Efter att ha nedlagt sitt byte bryr den sig inte längre om världen runtomkring. Ett oavbrutet snaskande tar då vid och en rådig skytt kan ta god tid på sig för att anlägga ett dödande skott.

Ulven utgör ett mytiskt inslag i Ulvrikets historia. Det sägs att snauzern tyr sig till rediga soldater och många veteraner berättar historier om ulvar som försiktigt släpat sårade i säkerhet från sargade fronter. Men djuret uppvisar oftare en annan sida. Speciellt under de torftiga atomvintrar då ensamjägarna slår sig samman i skoningslösa mördarflockar. Under den kalla Isotopfrosten år 412 ut. kunde jagande snauzrar beskådas snoka efter kött i ända inne i Nekropolis ruinkvarter, det som idag utgörs av Sektor 8. Nekropolisgardet sattes genast in och nedgjorde rovjägarna, men inte förrän ett tjugotal trossjunkrar blivit bukföda åt flocken. Gruppschäffer Maurizio Hublitz minns att te "till och med i döden nafsade kräken glupskt efter våra nävar när någon av pojarna kom för nära!". Det synes alltså att snauzerulvens febriga hetsjakt på kött löper som en länk mellan dåtid, nutid och otid.

Kunskap om Snauzerulven

Vildmarksvana: Snauzerulvens enda dokumenterade svaghet är dess osläckliga hunger efter mer kött — om nu detta kan kallas en svaghet. Hungern kan dock vändas emot besten då ulven så till den grad förblindas av köttfrossan att den inte längre är medveten om yttre hot. Därför är det vanligt att de som jagar snauzerulv utrustar sig med ett bälte av printzpölse som vanligen bärs som ett längre rep. När sedan jägaren får syn på ulven kastas pölsebältet ut och förhoppningsvis sväljer snauzern betet. Om inte ligger jägaren illa till!

Regler

Snauzerulven är ständigt hungrig. Den kan äta sig proppmätt och fortfarande fortsätta äta. Dess matsmältningssystem är enormt effektivt och gränsar till det beklagansvärda. Detta yttrar sig regelmässigt i en Köttfrossa som snauzerulven har INTx3% chans att dra sig ur. Ett slag slås var 10:e SR. Misslyckas slaget kan inte ulven företa sig något annat än att hungrigt knapra på vad för byte eller måltid som erbjuds. I de fall då det tilltänkta bytet försöker fly kommer ulven förfölja bytet. För att lämna jakten krävs ett INTx5%. Att fastna i ulvens köttfrossande käkar är oerhört smärtsamt. Det är då snauzerulvens mörkrossande tuggegenskaper kommer till sin rätt. En individ som misslyckas med att Undvika ulvens attack två SR i rad utsätts för ett grymt frossande. Frosseriattacken är betydligt intensivare och gör dubbelt så mycket i skada. En intressant detalj är att ulven har en förmåga att även efter döden rycka i spasmiska käftörelser som riskerar att lemlästa en alltför ivrig jägare. Upp till 1T10 minuter efter det att ulven är regelmässigt död kan köttfrossan skörda offer. En individ som

befinner sig inom armlängds avstånd från käftarna har 50% risk att utsättas för en postum attack. Den döda ulven har samma procentchans på sitt utfall som den hade i livet.

Antal: 1T4

Pansar: Päls Abs 2

Färdigheter: lakttagelseförmåga INT x10/40%

Sty	4T6	14	KP	28
Fys	3T6+2	13	TT	14
Sto	4T6	14	FF	8 m/sr
Smi	4T6	14	SB	+1T3
Int	1T6	4		
Vil	2T6	7		

Attacker	Init	%	Skada
Bett	17	Smi x10 /140%	2T6
Klor	17	Smi x7 /98%	2T6
Frosseri	15	Smi x7 /98%	4T6

Sorgmantlad avfallsmunk

För de pyriska zonfararna är den sorgmantlade avfallsmunken ett motbjudande men förhållandevis harmlöst skadedjur. För Norra ödemarkernas munkodlare utgör den tillvarons urfundament. Självt finner jag det oerhört knepigt att ringa in monstret. Från mina bunker dagar bär jag med mig många otäcka minnen av myllrande munkflockar, å andra sidan brukar morbror Zander och jag indela tillvaron i tiden före och efter vi smakade munkost för första gången.

Innanför Pyrisamfundets gränser är det framförallt i underjorden som man drabbar samman med den sorgmantlade avfallsmunken. Orsaken är enkel: besten livnär sig på allsköns forntida avfall, ju äldre och giftigare desto bättre. Den dras till platser där människoförfäderna efterlämnat sina allra mest hälsovådliga komposthögar: fabriksruiner, laboratorieanläggningar och fortifikationer. På grund av sitt välutvecklade väderkorn är avfallsmunken en mästare på att snusa reda på ting som människoförfäderna ansträngt sig för att gömma undan, exempelvis bergsinkaplade avskrädesplatser av militär karaktär.

Att följa i avfallsmunkarnas spår kan därför leda till stora fynd. Morbror Zander och jag hade stor hjälp av en flock självlysande avfallsmunkar när vi genomsökte de underjordiska nivåerna av Askerdals välkända Q-torn. De vidriga små bestarna ledde oss inte bara till de omtalade konservburksmagasinen, de hjälpte oss att komma undan de mordiska automatvakterna genom att visa vägen till avfallsschaktet.

Under normala förhållanden är den sorgmantlade avfallsmunken ett tämligen fredligt monster. Den är ointresserad av allt annat än osunda avfallsfyndigheter och så länge man inte ställer sig i vägen får man vara ifred. Problemet är att avfallsmunken är en vandrade smittohärd för zonröta. På grund av ohyrans kostvanor kan några timmar i närheten av en munkflock jämföras med ett lika långvarigt besök i självaste Musközonens hjärta. Jag känner dessvärre till åtskilliga zonfarare som via avfallsmunkarna drabbats av slemhosta, knotskabb och mystiska hudsjukdomar.

Ett annat problem är att munkflockarna emellanåt domineras av rovlystna psi-monster. Det händer exempelvis att zonmaran omger sig med kryllande hov bestående av en eller flera munkflockar. Men

det är framförallt världsmasken som brukar förslava avfallsmunken. I dylika fall förvandlas den sorgmantlade avfallsmunken till en farlig fiende. En ensam avfallsmunk bjuder visserligen inget motstånd för en erfaren zonfarare, men en flock på 30-40 stridshetsade munkar är mycket svåra att tampas med. Och detta gäller särskilt om man gått vilse någonstans i underjorden. I Norra ödemarkerna påträffar man de så kallade munkodlarna: bönder uppföder avfallsmunkar i syfte att extrahera de näringsrika krämsubstanser som besten alstrar i sitt avancerade matsmältningssystem. Munkfarmarna är oftast uppförda på gamla avskrädesplatser som inhägnats och inte sällan kompletterats med forntida avfallsprodukter som munkodlarna betalar zonfarare för att forsla från förbjudna zoner och underjordiska bunkrar. Det bör poängteras att Norra ödemarkernas ytbaserade avfallsmunk generellt tycks vara mycket sundare än den pyriska underjordsvarianten. Jag känner i alla fall inte till någon munkodlare som drabbats av zonröta eller någon dylik avfallsrelaterad krämpa.

Till utseendet är den sorgmantlade avfallsmunken ett spretigt och i största allmänhet fränstötande monstrem. Det är mycket svårt att producera en generell utseendebeskrivning, då arten präglas av en svårartad intern variationsrikedom. Det kan dock fastslås att besten i stort minner om en ekoxe. Detta gäller emellertid inte proportionerna — avfallsmunken blir strax över en meter på längden och det halva på höjden. Mängden lemmar varierar normalt mellan sex och fjorton. En del avfallsmunkar är långsmala och minner om vandrande stockar, andra är hoptryckta till tjocka klumpar med blåsbälgliknande bakdelar. Oavsett form är avfallsmunkarnas ryggsektioner täckta av röda ränder — ränder som genom sin direkta anspelning på dödens röda färg förlänat besten dess egendomliga epitet, "sorgmantlad".

Kulinarisk kommentar

De nordländska munkodlarna har lärt sig att förädla avfallsmunkens krämiga magsubstanser. Man framställer exempelvis munksmör, munkolja och munkmjölk, men det är framförallt den pikanta munkosten som gjort sig berömd. Likt de övriga munkprodukterna belastas munkosten av en skarp, näst intill härsken doft, men i inmundigad form blommar denna krämiga läckerbit ut till en storslagen aromatisk upplevelse som passar förträffligt till långkött, kolpalt och dylik skogskost. Munkosten är mycket populär bland kolmilare, timmerkarlar och robotjägare, men alla försök att introducera den i de pyriska städerna har än så länge misslyckats

Kunskap om den sorgmantlade avfallsmunken

Vildmarksvana: På grund av den sorgmantlade avfallsmunkens avvikande kostvanor undviks den av nästan alla köttätande monster. Att hålla sig i närheten av en munkflock är således ett förhållandevis säkert sätt att färdas genom en zon eller en bunker. En nackdel är naturligtvis att flocken mycket väl kan vara zonsjuk, dessutom finns det risk att den plötsligt domineras av en framstörtande världsmask.

Regler

Det är 50% chans att en underjordisk munkflock är radioaktiv. I sådana fall ska SL slå 1T6: 1–4 innebar att flocken utstrålar svag strålning, 5–6 stark strålning. RP som befinner sig i flockens absoluta närhet (inom 20 meter), exempelvis på grund av att de gått vilse i en munkkontaminerad biobunker, utsätts i sådana fall för strålskador enligt reglerna på sidan 60 i grundboken.

Antal: 6T10/33

Pansar: 0

Sto	1T6	4
Smi	1T6	4
Int	1T3	2

KP	8
TT	4
FF	3 m/sr.

Vil	1T6	4	SB	-1T6
-----	-----	---	----	------

Attacker	Init	%	Skada
Bett	4	Smi x5/ 20%	1T8
Strålskada	-	-	Se ovan.

Sotörrv

En omtyckt jaktform är fågeljakten, som är jakt med rovfågel. I städerna utgår jakten från högt belägna taknockar där de rovlystna fåglarna släpps för att efter en utdragen upvisningskamp nedlägga sitt byte, vilket oftast utgörs av mindre fjäderfän. Denna variant av fågeljakten ses inte med blida ögon av armén då brevduvor med viktiga depescher ibland faller offer för de glupska jägarna. På landsbygden jagas istället små däggdjur som tessla och lymmel, men även mindre hornbaggar och kronfåglar. Jägarna följer jakten från bekvämt avstånd på ryggen av sina pansärer. En god jaktfågel präglas på jägaren i unga år och blir därför mycket lojal och mottaglig för skötarens signaler. Om man inte har tid eller möjlighet går det även att införskaffa dresserade jaktfåglar. Dessa är inte fullt så lojala men utgör icke desto mindre fullgoda alternativ. Föredragna jaktfåglar är sotörrven från de nordliga asköknarna eller slamfän från Västerhavets kuster. Bägge är oerhört dyra och mindre bemedlade fågeljägare får nöja sig med en sprätthöjk eller garm.

Att köpa jaktfågel

En IMM som har minst Status 3 kan köpa en jaktfågel. Även andra klasser kan välja jaktfåglar men till betydligt högre kostnad eftersom fågeluppfödare är beredda att ge upp sina hjärtedjur till smutsiga mutanter eller automater.

Kostnad: Kostnaden anges i SP. Vill RP skaffa en jaktfågel senare under karriären sker betalningen i ERF, vilket motsvarar att ett stort engagemang krävs för att RP skall accepteras som fågelns mästare. 1 SP räknas då som 5 ERF. Alla kostnader dubblas för icke IMM, varesig betalningen sker i SP eller ERF.

Pris: Köper man fågel från start, alltså med SP, halveras priset. Köps den in senare investeras förutom ERF också hela priset i krediter.

Bonus i REA: Det anses dådkraftigt att äga träna, sköta och jaga med en tränad jaktfågel. REA bonusen ges RP när denne har fågel med sig eller när RP gör uppmärksam på det faktum att RP innehar sådant beundransvärt fjäderfä.

Iakttagelseförmåga/Undvika/Närstrid: Fågelns värden. Dresserade fåglar kan fås att anfälla mål som både RP och fågel ser. De kan också nyttjas som mindre begåvade spejare. De ger i så fall skri om de upptäcker varelser som rör sig i terrängen under dem, men kan såklart inte kommunicera vad de ser eller exakt vad det är.

	REA-bonus	Iakttagelseförmåga	Undvika	Närstrid	Skada	Pris	Kostnad
Sotörrv	+15%	80%	50%	65%	1T4+2	200kr	2

Spetznasse

Spetznassar är en ulvrikisk variant av det sydpyriska dumsvinet. Detta oansenliga djur visade sig klara den ohälsosamma miljön i Pråjsia bättre än de flesta andra dumdjur. En rad spetznassefarmar växte fram på sopöarna runt om i kemarkipelagen. Under 80-talet köptes dock de flesta farmarna upp av Grubbers, en talrik och allt mäktigare tryningklan, som hävdade sig med bryska metoder. Endast ett fåtal av de ursprungliga farmarpionjärerna vågade stanna kvar i Pråjsia.

Sprätthöjk

En omtyckt jaktform är fågeljakten, som är jakt med rovfågel. I städerna utgår jakten från högt belägna taknockar där de rovlustna fåglarna släpps för att efter en utdragen upvisningskamp nedlägga sitt byte, vilket oftast utgörs av mindre fjäderfän. Denna variant av fågeljakten ses inte med blida ögon av armén då brevduvor med viktiga depescher ibland faller offer för de glupska jägarna. På landsbygden jagas i stället små däggdjur som tessla och lymmel, men även mindre hornbaggar och kronfåglar. Jägarna följer jakten från bekvämt avstånd på ryggen av sina pansärer. En god jaktfågel präglas på jägaren i unga år och blir därför mycket lojal och mottaglig för skötarens signaler. Om man inte har tid eller möjlighet går det även att införskaffa dresserade jaktfåglar. Dessa är inte fullt så lojala men utgör icke desto mindre fullgoda alternativ. Föredragna jaktfåglar är sotörren från de nordliga asköknarna eller slamfän från Västerhavets kuster. Bägge är oerhört dyra och mindre bemedlade fågeljägare får nöja sig med en sprätthöjk eller garm.

Att köpa jaktfågel

En IMM som har minst Status 3 kan köpa en jaktfågel. Även andra klasser kan välja jaktfåglar men till betydligt högre kostnad eftersom fågeluppfödare är beredda att ge upp sina hjärtedjur till smutsiga mutanter eller automater.

Kostnad: Kostnaden anges i SP. Vill RP skaffa en jaktfågel senare under karriären sker betalningen i ERF, vilket motsvarar att ett stort engagemang krävs för att RP skall accepteras som fågelns mästare. 1 SP räknas då som 5 ERF. Alla kostnader dubblas för icke IMM, varesig betalningen sker i SP eller ERF.

Pris: Köper man fågel från start, alltså med SP, halveras priset. Köps den in senare investeras förutom ERF också hela priset i krediter.

Bonus i REA: Det anses dådkraftigt att äga träna, sköta och jaga med en tränad jaktfågel. REA bonusen ges RP när denne har fågelns med sig eller när RP gör uppmärksam på det faktum att RP innehar sådant beundransvärt fjäderfä.

Iakttagelseförmåga/Undvika/Närstrid: Fågelns värden. Dresserade fåglar kan fås att anfälla mål som både RP och fågelns ser. De kan också nyttjas som mindre begåvade spejare. De ger i så fall skri om de upptäcker varelser som rör sig i terrängen under dem, men kan såklart inte kommunicera vad de ser eller exakt vad det är.

	REA-bonus	Iakttagelseförmåga	Undvika	Närstrid	Skada	Pris	Kostnad
Sprätthöjk	+5%	50%	70%	40%	1T4	75kr	1

Storskövlarsvin

Rör man sig bland timmerkarlar och kolmilare i Norra ödemarkerna stöter man förr eller senare på det besynnerliga kraftuttrycket "svin-äte-mig". Jag kommer aldrig att glömma kvällen då vi delade lägereld med en nordländsk robotjägare — en sträv och ordkarg typ som tjusades av morbror Zanders kokkonster och därför utbrast: "Detta är, svin-äte-mig, den mjällaste oxfrikassé jag någonsin smakat!" Vi skrattade gott åt den märkliga ordvändningen, men då den förnärmade robotjägaren rullade upp skjortan och visade sina ärr stockade sig garvet i våra snorkiga storstadsstrupar. Den kvällen var första gången vi hörde talas om storskövlarsvinet — ett mordiskt odjur bestående av tänder, huggbetar och vrede, ökänt såsom "skogarnas svarta svin" bland fararmän, älgdrottare och dylikt skogsfolk.

Robotjägarens ärr och berättarkonst talade naturligtvis direkt till våra hjärtan, och redan nästa dag gav vi oss åstad mot Norra ödemarkernas storskogar i hopp om att kunna inspektera den infamösa besten på närmare håll. Expeditionen utvecklades dessvärre till en blodig monsterjakt där det var svårt att

avgöra om vi var jägarna eller villebrådet. Utan att befläcka min historiografiska heder vågar jag faktiskt påstå att storskövlarsvinet är bland det absolut värsta man kan stöta ihop med i Pyri med omnejd. Svin-äte-mig! Morbror Zander och jag förlorade tre goda kollegor under expeditionen, därtill bidrog vårt envisa förföljande till att en hel kolonikolarkojor ödelades av det framstörtande vidundret.

Många zonjägare påstår att storskövlarsvinet är Norra ödemarkernas motsvarighet till den östpyriska ekoxen. Det finns onekligen beröringspunkter, inte minst angreppssättet, storleken och den till synes outsläckliga hungern. Men till skillnad från ekoxen är storskövlarsvinet inte tanketomt. Det svarta svin vi jagade genom skogarna var både listigt och hatiskt. När jag tvingades bevittna hur storskövlarsvinet massakreade en av mina närmaste kollegor slogs jag av den kalla beräkningen i dess utstuderade grymhet — besten visste att vi förr eller senare skulle döda den, därför ville den ge oss ett minne för livet. Ett minne som gjorde ont.

Det nordländska skogsfolket är generellt ett hårdhudat släkte, dagligen omgivna av skäggekar, domherrar och dylik mardrömsfauna. Inte desto mindre hyser de en avgrundsdjup rädsla för storskövlarsvinet. De enda som i Norra ödemarkernas folklore kan mäta sig med storskövlarsvinet är Baronen — en mystisk rövarhövding som härskar över de allestädes närvarande järnbanorna och enligt myten residerar vid en dödens plats kallad Jernets hierta. Men Baronen och hans rallare går trots allt att förhandla med, åtminstone om man har krediter och mackapärer. Storskövlarsvinet tar varken fångar eller mutor. Nej, skogarnas svarta svin äter allt, mördar allt och skövlar allt. Det enda positiva man säga om monstret är att det tycks vara ganska sällsynt, åtminstone i de delar av Norra ödemarkerna som undertecknad färdats genom.

Utseendemässigt råder det ingen tvekan om —att storskövlarsvinet är besläktat med såväl det sydpyriska dumsvinet som storstädernas välborstade grisbourgeoisie. Men storskövlarsvinet är både större, fulare och ruskigare. Först och främst rör det sig om ett massivt stycke monster. I vikt landar storskövlarsvinet någonstans mellan två och fyra björnar. Det som fångar blicken är emellertid det stora och synnerligen ondskefulla grishuvudet, dominerat av två meterlånga huggbetar som ständigt dryper av blod och saliv. Bakom denna mäktiga skallpjäs reser sig en hög, krökt rygg, täckt av hårda hornplattor som ger besten en totalhöjd på strax över två meter. Tjocka svarta borst växer i en tät pälsmatta över hela kroppen, vilket förlämnar uppenbarelsen en olycksbådande mörk lyster.

Prominenta pyriska monsterjägare om storskövlarsvinet

1. Zigge Zmolk

"Skogarnas svarta svin är en riktigt elak best: hungrig, grym och nästan lika lömsk som en psi-mutant. På Bunkern jämför man svinet med ekoxen, men det är bara röv och gamla mamelucker. Ekoxen attackerar genom huvudstupa framstörtning rakt framifrån. Det är något den gör väldigt bra, men det är också det enda den klarar av. Skogarnas svarta svin lägger sig på lur, bligar in jägaren med sina ondskefulla grisögon och listar ut hans svaga punkter. Och galten som du i flera dagar pressat framför dig dyker alltid upp bakom dig, med betarna riktade mot dina blottor. Det är absolut ett monster i min smak..."

2. Gundebeck Svåklöpa

"Svin-äte-mig om inte storskövlarsvinet är den styvaste motståndare som rör sig därute. Mig veterligen är Zigge Zmolk och i all ödmjukhet jag själv de enda pyriska storviltmän som överlevt mötet med skogarnas svarta svin. Okej, äldrottarna tycks lägga ner några fulingar varje år, men de är möke mig lika galna som storskövlarsvinet."

3. Rufidor "Översten" Ludom

"Jag har aldrig lyckats fånga in något storskövlarsvin — besten är både mökfarlig och sällsynt. Väldigt

synd, för ett riktigt ont svin skulle nog ha dragit in finfint med krediter. Men jag vet att Zigge drog på sig några fula ärr över rygglutet efter en lömsk svinattack i Norra ödemarkerna. Tror det var i början av 90-talet. Dessutom var det ju en av grisarna som glufsade i sig Jungmans Vålta med borgmästare och allt. Tragisk historia, men livet i gränsterritorierna har aldrig varit något för den blöthjärtade!"

Kullinarisk kommentar

Även om det inte hör till vanligheterna att någon lyckas nedlägga ett storskövlarsvin kan det betala sig att investera i en eller flera kontakter bland de nordländska jägarna. Storskövlarköttet är nämligen extremt välsmakande — mört, mustigt och aromatiskt. Av förvaringstekniska skäl har nordlänningarna lärt sig att ta vara på storskövlarköttets mångsidighet. Behandlat på rätt sätt innehåller ett ensamt griskadaver nämligen tillräckliga mängder kött för att uppföda ett helt kolmilarlag i flera säsonger. En kulinarisk klassiker är den mörkfulla storskövlarkorv som nordlänningarna kallar långkött och gärna inmundigar i rökt form, tillsammans med kolpalt och stora mängder munkost.

Kunskap om storskövlarsvinet

Vildmarksvana: Storskövlarsvinet är ett osedvanligt slugt monster och det kan vara svårt att skaka av sig besten om man haft oturen att antända dess aptit. Kolmilare, timmerkarlar och annat skogsfolk använder sig av ett motbudande men förhållandevis effektivt skydd som utvecklats vid de nordländska munkfarmarna. Det har nämligen visat sig att storskövlarsvinet skyr den sorgmantlade avfallsmunken, så genom att dagligen insmörja sin lekamen i munkost alstrar man en slags doftbarriär som håller besten på avstånd. En nackdel är att den härska munkstanken är tämligen svår att tvätta bort, vilket inverkar menligt på skogsfolkets umgänge med icke ostinsmorda varelser (REA -25%).

Regler

Antal: 1

Pansar: Hudpansar Abs 4

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x 5/35%,

Vildmarksvana Int x 4/28%

Sto	5T10+18	46
Smi	2T6+3	10
Int	2T6	7
Vil	2T6	7

KP	92
TT	46
FF	16 m/sr
SB	+5T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	10	Smi x5 / 50%	1T8
Stängning, betar	13	Smi x7 / 70%	3T10
Tjurrusning*	10	Smi x5 / 50%	4T10

* Kräver en hel förflyttning i ansats, alltså 16 m. Kan träffa alla som står i storskövlarsvinets väg. (Dess omfång är normalt mellan 1,5 till 2 meter.) Attacken går att Undvika, men fasta strukturer och stillastående fordon träffas automatiskt. Fordonsförare kan gira med ett lyckat Fordon.

Storstrut

Vanligast i Malsjöns fågelfauna är den vita slöfjädring som kallas storstrut, på grund av sitt städiga skriande och sin konformade näbb - en delikatess om man får tro Fiskarfolkets kokmästare

Strömstare

Strömstaren eller strömningen är ett fläderfä som förekommit i pyrisk folklore alltsen den halvmytiska förkejsartiden. Det rör sig av allt att döma om ett monster av mycket gammalt datum. Ja, det tycks till och med ha lämnat avtryck i Den gamla tidens litteratur. Av den välrenomerade Bartolomeus Bläck har jag förärats ett fragment av ett forntida monstrarium — en samling skarpsynta monsterstudier av skandiskt ursprung där strömstaren analyseras i sällskap med en lång rad okända och sannolikt utdöda species. Den ackompanjerande bilden har tyvärr försvunnit, men lätet beskrivs som ett skarpt "strett-strett-strett" samt en långsam gnisslig och raspig sång.

Vad är det då som gör att berättelserna om strömstaren blivit allmängods i vårt rike? Den är inte som domherren ett väldigt och skräckinjagande rovdjur. Tvärtom — strömstaren är en liten fågel som lever på snuskkryp. Inte heller är det den brokiga och iögonfallande fjäderdräkten, som prunkar i regnbågens alla färger. Nej, strömstaren har i alla tider sammankopplats med väderleken, framförallt med regn och åska. Då vädret är av högsta betydelse för såväl gumseplöjare som ulkuppfödare är det inte oväntat att strömstaren förekommer i en rad olika folkliga ordstäv. I trakterna kring Bjästa brukar det sägas att "Siktas strömstaren på Rudolfsdagen får man spirbönor stora som ekoxlarver"; vidare i det regniga Logsta Bro att "Ser man strömning skall diken grävas" och till sist kring Östervik att "Där strömstare häckar skall gumsetäppa byggas".

Men strömstaren är framförallt känd från det östervikska fåglafånget. Östervik ligger som bekant i Hultamarkens utkanter och plågas understundom av missväxt och torka. Under senvåren 69, i efterdyingarna av de berömda storsnuskåren 67-68, gick 118 morske östervikare man ur huse för att fånga strömstare — ett desperat handlande, sprunget ur tre års oavbruten missväxt utan stöd från kejsarmakten. Den ödesmättade skaran ansattes illa av åhlar och vilda etterdoggar men nådde efter tolv dagar fram till Linvedens bryn, där man siktade det eftertraktade fläderfäet. Stor uppsluppenhet kom över östervikarna och man begynte att sätta upp nät för att snärja sitt byte.

När strömstaren fastnat uppdrogs åt fiskalen Dan Hjärne att håva in godbiten. Helt oförberedd på vad som skulle komma träffades Dan av en mäktig blixtrakt i plytet och avled på stubben. Redogörelserna går isär om det vidare händelseförloppet, men enligt den officiella Östervikskrönikan drabbades fiskalens äldsta son Halvdan av ett mäktigt ursinne och sänkte staren med sitt muskedunder. Någon mer strömstare sågs inte under expeditionen och av de 118 som utgick kom endast hälften tillbaka till Östervik. Ytterligare hälften avled under höstens och vinterns svält och lagom till hjul stenades Halvdan för sitt olyckliga muskötskott. Resten av familjen Hjärne försköts och livnär sig idag som vrakplundrare i Simris.

Av historien om det östervikska fåglafånget lär man sig att strömstaren bäst betraktas på avstånd. Undertecknad har siktat strömstaren vid flera tillfällen trots att den knappast kan betraktas som allmän i Pyri. Genom morbror Zanders teleskop har jag haft förmånen att avnjuta av dess sprakande fjäderdräkt på nära håll. Jag bör naturligtvis påpeka att det vid samtliga tillfällen varit mulet och eländigt väder. Ofta men långt ifrån alltid följs strömstaren åt av en doft som av ett nyligt blixtnedslag och jag har själv i teleskopet bevittnat hur en närgången domherre fått sig en rejäl kyss av strömstarens ljungeld. Emellertid skulle jag vilja hävda att dess läte minner mer om ett "tju-tjutt-tjutt-tju-u-u" än den forntida beskrivning som upphittades av Bartolomeus Bläck.

Om man lyckades domesticera strömstaren skulle den sannolikt kunna inbringa mycket gott och nyttigt åt kejsardömet. Men så vitt jag vet har alla hittillsvarande försök misslyckats, med många stupade entusiaster på kuppen. Det ryktas dock om att ålänningarna med stor framgång lyckats inkorporera strömstaren i sin agrikultur, vilket också skulle kunna förklara den ökande exporten av jordbruksprodukter därifrån.

Kulinarisk kommentar

Som alla vänner av Polisgazetten vet har den oförvägne Zigge Zmolk lyckats infånga en strömstare som han nackade och inmundigade med pantzerlök och gumsesmolor. Under sina expeditioner i trakterna kring Sursvall har Zigge nämligen kommit över forntida receptsamlingar som visar att strömning åts i rikliga mängder under Den gamla tiden.

I det aktuella reportaget beskrivs griljerad strömstare som förnämlig culinaria — en riktig delikatess om man ska tro Zigge Zmolk och Polisgazettens utsände. Hur de gamla handskades med strömstarens ljungeld är dock oklart. För vanliga pälsbärare som vill behålla lem och lunga i ostekt form är det klokast att undvika all slags närkontakt med den praktfulla men livsfarliga strömstaren.

Kunskap om strömstare

Vildmarksvana: Trots att strömstaren är välkänd utgör den en synnerligen sällsynt syn. Med ett lyckat färdighetsslag kan man genomföra en korrekt identifikation av strömstaren, på ett ytligt plan känna till dess samband med regn och rusk samt dess förmåga att nedkalla blixtar mot hotande fiender.

Regler

Strömstaren är en psykiskt muterad fågel som lever av små insekter. I försvarssyfte har den utvecklat en förmåga att nedkalla blixtar från himlen mot hotande anfallare. En förutsättning är att det föreligger ett riktigt oväder, men strömstaren kontrollerar Instinktivt molnmassorna på så sätt att vädret alltid är ostadigt där den drar fram. Strömstarens förmåga är i princip identisk med psi-mutationen Väderkontroll (se s. 45 i grundboken).

Antal: 1

Pansar: 0

Färdigheter: Undvika SMI x 5/55%

Sto	1T3	2	KP	4
Smi	3T6	11	TT	2
Int	1T3	2	FF	30 m/sr
Vil	3T6	11	SB	-

Attacker	Init	%	Skada
Blixt	Vil	Sil x5 / 55%	7T6+5

Stäppdogg

Se Etterdogg.

Den kosackiska stäppdoggen stammar troligen från de ulvrikiska etterknugarna, men har i generationer avlats och plågats för att passa trojkornas nomadiska leverne bättre. Stäppdoggarna påminner mycket om Muntermålas sprintdoggar, men har den tänjbara delen av benen fixerade i sitt utspända läge. Skillnaden jämfört med en sydpyrisk ödlehund gör sig påmind både när djuren rör sig och när de står stilla. Stäppdoggen vilar gärna stående och har inte samma benägenhet att lägga sig på mage. De springer i en mjuk, jämn rörelse och behåller hela tiden minst en trampdyna i marken. Kroppen hålls samtidigt sträckt vilket gör dessa etterdoggar till bekväma riddjur.

På senare år har stäppdoggarna dessutom alltmer kommit att ersätta de dragdjur som mutantkosackerna vanligen använder sig av. Särskilt bland de horder som rör sig på de västliga delarna av Brända Jorden är stäppdoggarna vanliga dragdjur. Mäktiga horder som Böörlinerhorden reser över

smoggstämpan i väldiga, kromade vagnpalats dragna av hundrahövdade spann stäppdoggar. En förutsättning för att det ska gå att hålla ordning i karavanleden med så många doggar är sedvänjan att kastrera eller robotomera doggarna. Det senare är ett ingrepp som innebär att doggens huvud öppnas och hjärnan delas med ett fint snitt. Överlever doggen behandlingen blir den lika lätthanterlig som en lydlig automat. För de västliga kosackhorderna har dessa dumdjur blivit högsta mode, en statussymbol att glänsa med när man möter andra kringresande folk på de brända stäpperna.

Troligen är det också genom de kringfläckande mutantkosackerna och deras handel som stäppdoggar och även en del etterknugar numera finns bland de dumdjur som släpar dyrbara laster längsmed Ubanleden, den enspåriga fornled som binder samman stäppmetropolen Nowa Warsawa med isoleerade platser ute på de öde vidderna i öster och väster. I det ensliga Lys, en handelsplats belägen vid den uttorkade flodfåra som kallas Döda Floden, kan man köpa doggar från när och fjärran. Bland de rostiga fartygsvrak som utgör den spirande stadens bebyggelse kan den påpasslige fynda och hitta de mest uthålliga och kvickfotade doggar.

Regler

Antal: -

Pansar: Hudpansar Abs 2.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/35%

laktagelseförmåga Int x8/32%

Kostnad: 60 kr

Sty	2T10+3	13	KP	40
Fys	4T6+2	16	TT	20
Sto	3T6+15	26	FF	11 m/sr
Smi	2T6	7	SB	+2T4
Int	1T6+1	4		
Vil	1T6	3		

Attacker	Init	%	Skada
Bett	12	Smi x5 /35%	2T6

Sumpvarg

Folk som färdas genom Vättaträskets våtmarker hör ofta märkliga ljud från de tunga dimmorna. Ett av dessa läten är särskilt skrämmande: ett hest och utdraget tjutande som påminner om ett vansinnigt skratt. Äldre vättabor talar i sammanhanget om träsklevande ättlingar till mutanthövdningen Hydran, men erfarna jägare brukar härleda olåten till utsultna sumpvargar. Detta rovlystna vilddjur jagar i stora flockar som kommunicerar genom hessa skrik. Därför blir även råbarkade jägare oroliga när de hör Vättaträskets vansinnesskratt. Sumpvargens huvudsakliga föda lär bestå av gnagarbaggar och mindre malfiskar, men den drar sig inte för att attackera människor och mutanter. I synnerhet under långvariga köldperioder brukar sumpvargen utvecklas till en riktig pina för sydpyriska bönder. Dessutom finns många rapporter om utsultna flockar som sökt villebråd i utkanterna av Pirit.

Sumpvargen är ingen vacker syn. Djuret saknar päls och brukar ofta liknas vid en skinnflädd hund. I stället för hår täcks den utdragna kroppen av ett läderartat hudpansar i mörkröda nyanser. De kraftiga benen mynnar ut i breda tassar utrustade med grova slitarklor och det spetsiga huvudet domineras av gulnade huggbetar.

Kulinarisk kommentar

Sumpvargens kött belastas av en svårtuggad konsistens och en synnerligen gyttig eftersmak. Varken jägare eller nybyggare äter sumpvarg annat än i nödsituationer. Mindre nogräknade syltor i Hindenburg och Pirit brukar däremot servera sumpvarg, ofta kamouflerad som "Ödemarxgryta" eller "Dagens köträtt".

Kunskap om sumpvarg

Vildmarksvana: Om man kan klara av de första försiktiga attackerna från flocken utan att börja blöda kommer flocken att avbryta anfallet. Det gäller med andra ord att slå hårt så fort de visar sina fula nosar!

Regler

Sumpvargen jagar i flock och inleder sina anfall med nålsticksattacker utförda av ett par, tre medlemmar i flocken. Om de attackerna drar blod sluter sig flocken kring bytet och alla går till attack. Om de prövande attackerna inte drar blod överger flocken bytet och söker föda på annat håll.

Antal: 2t6+6/13

Pansar: Skinn abs 3

Färdigheter:

lakttagelseförmåga int x 10/40%

Smyga/Gömma sig smi x 5/65%,

Vildmarksvana int x 10/40%.

Sty	2T6+2	9
Fys	4T6	14
Sto	2T6+2	9
Smi	3T6+2	13
Int	1T6	4
Vil	3T6	7

KP	23
TT	11
FF	10 m/sr på land, 5 m/sr i vatten.
SB	-1T2

Attacker	Init	%	Skada
Bett	13	Sty x5/ 45%	1T6
Klor	15	Sty x3 / 27%	1T6

Svavelsurring

Svavelsurringen är ett flygande snuskrupp, matt gult till färgen och med fjäderlika vingar. Beskådar man krypet närmare kan man se att det delvis ser ut att bestå av små gula kristaller. Svavelsurringen fungerar i många väsentliga avseenden som Gasländan – den har samma grundegenskaper och samma svärmstorlek. Precis som gasländan för svavelsurringen med sig gas, dock ej metangas utan en svavelhaltig gas som gör luften gul. Svavelgasen har TOX 8 och ger vid full effekt 8 KP skada, minskar FYS permanent med 1T4 (skador på lungvävnaden) och sänker alla färdigheter med 25 i 8 SR. Vid halv effekt medför den 4 KP skada, minskar FYS permanent med 1 och sänker alla färdigheter med 25 i 4 SR. Svavelgasen är brandfarlig på exakt samma sätt som gasländornas metangas, och har samma risk att antändas med samma effekter.

Eld är effektivt, men det är dessvärre 40% chans att gasen antänds och exploderar. En svärm förintar då, men gör också 6T6 i skada på de som befinner sig i eller inom 10 m från molnet. Skadan kan såklart halveras med ett lyckat Undvika om man är beredd på explosionen. Bästa varianten, om man vill

undvika explosion, är att bespruta svärmen med någon form av insektsgift eller alkohol. Ren etanol eller metanol ger 1T6 i skada per liter som sprayas på svärmen, tinner ger 1T4 och tokjos en 1T2.

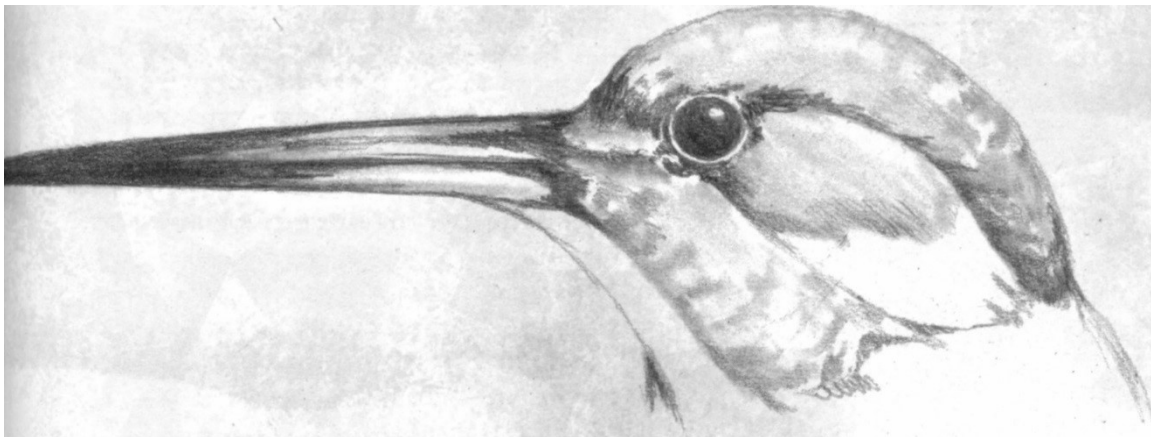
En viktig skillnad gentemot gasländan är att svavelsurringen inte uppvisar samma glupska beteende, men är i gengäld betydligt mer aggressiv. Svavelsurringen har ett giftigt sting - träffchans 35%, svärmen attackerar 1T20 gånger per SR jämnt fördelat på de som befinner sig i svärmen. Om RP inte har fullständigt heltäckande rustningar antas varje träff ta i naken hud (ansikte, händer etc) och ger 1 KP skada, plus gift TOX 2.

Svavelsurringens gas har det goda med sig att den neutraliserar de flesta olika former av kristalldis, så i ett krisläge kan det ibland vara att föredra att locka till sig en svärm svavelsurringar - även om man då får svavelsurringarna att handskas med, slipper man i alla fall handskas med frätande dimmor eller dis som bryter ned matförråd och kläder. Utrustning som impregnerats av svavelsurringens gas fortsätter dessutom att vara immun mot de olika kristalldisens nedbrytande effekter i 1T4+1 dagar - Uddezonsveteraner kallar detta för att ens utrustning har blivit "svaveldöpt", och olika gäng av zonfarare har klurat ut olika metoder för att locka till sig svavelsurringarna och sedan skydda sig mot dem tillräckligt länge för att ens utrustning ska bli svaveldöpt utan att man skadas av surringarna. Varje gäng bevakar svartsjukt sin egen speciella teknik och avslöjar ogärna sina tricks för utomstående.

Sto	20	20	KP	30
Fys	10	10	TT	-
Smi	2T6	7	FF	10 m/sr
Int	1	1	SB	0
Vil	1T6	4		

Attacker	Init	%	Skada
Sting, 1T20	-	35%	1 + TOX, se ovan.
Svavelgasattack	Spec.	Spec.	Se ovan.

Svidarn



Alla pyrier som någon gång ägnat sig åt malfiske är alltför bekanta med det blodtörstiga plågoris som i Malsjöområdet kallas svidarn — ett litet men utomordentligt obehagligt rovdjur, ökänt över hela kejsardömet under allsköns lokala öknamn såsom fladdergalla och blodtrast. Morbror Zander och jag har vid oräkneliga tillfällen tvingats till närbkontakt med glupska svidare, inte minst under våren och sommaren 88, då vi förföljde en osedvanligt elak gammal långmal som hemsökte fiskarbosättningarna längs Nordalälvens nordliga flodarm. Ändock törs jag påstå att den största kännaren i dagens Pyri är

den pensionerade skepparen Rejdar Bruun, som producerat en synnerligen träffsäker karaktäristik i sin populära memoarskrift "Kölhal & sjöskum". Med Reidar Bruuns uttryckliga tillåtelse citerar Jag härmed de aktuella raderna:

Svidarn är malljustrarnas, pråmbussarnas och älvsuggornas Hämnare.- Undertecknads kroppsskrov är ett fjärssans sjökort av ärr och bucklor— en provkarta över allt vattenbaserat elände som hemsöker Pyri, Österhavet och plurret därbortom. Där trängs söta små minnen av oskäggad långmal och torskofant med Hydran och hans mormor. Men om jag törs uttrycka mig lite mökförnämt finns där ändå en tydlig överrepresentation av svidarkyssar. Over en tredjedel av ärrvävnaden stammar från svidarnäbben, inte minst mina tre ögonstenar: den genomstungna vänstertassen, mitt halva högeröra och det Z-formade snittet över halsen.

Ändå är jag lyckligt lottad. Under mina långa år som pråmskeppare har jag förlorat två dussin goda karlar till svidarn: tio har bitit i båtdäck, resten vanställts till arbetsoduglighet. Detta beror varken på slarv eller bristande omsorg — som god, kapten har jag alltid skyddat mina skutor och besättningar med ypperliga svidarnät av rottinggarn och forntida järnsnöre, tillverkade av de berömda vävarsorkarna i Logsta Bro. Nej, orsaken är lika enkel och bitter som fickljummen morgontinner: under det halvsekel som undertecknad beseglat de pyriska innanvattnen har svidarflockarna bara blivit hungrigare, listigare och talstarkare. Den sorgliga sanningen är att det inte finns något effektivt skydd mot svidarflockarna, för på något förbjudet vis har de glupska små bestarna lärt sig att bända upp och slingra sig igenom nätmaskorna.

Även om enstaka svidarflockar emellanåt dyker upp längs Österhavskusten är det framförallt floderna, kanalerna och insjöarna som utgör ohyrans hemvist. Flockarna lever tillsammans i stora reden — svarta klumpar av vass, gegga och svidarspott som posteras i vassruggar eller busksnår invid strandkanten. Från dessa dolda nästen slår svidarflockarna ut sina rovgiriga angrepp mot i princip allt levande som passerar närmare än 100 meter i alla riktningar.

En ensam svidare är ingen imponerande syn — en smutsbrun liten fågelstackare med automatartad glasblick och en sällsynt lång och spetsig sticknäbb. Problemet är att den kommer i klungor om 15-20 näbbar. Och i flockform kan svidaren uppnå en hydraulik slagkraft, särskilt när de sluga små glåphuggarna inriktar sina angrepp mot ett enda offer. Flocken sänker sig som ett moln över villebrådet och varje enskild liten svidare försöker borra in näbben där det gör som ondast: halsen, ögonen och öronen. Det kan gå kusligt fort. Jag har faktiskt sett en svidarflock slita köttet av en vuxen oxkarl på några fuktiga ögonblick. Tro mig, det är ingen vacker syn.

När svidarn inte har människor och mutanter att plåga utgörs det gängse villebrådet av olika former av gnagarbaggar och landlevande småmal. Men det lystna lilla stycket drar sig inte för att attackera varelser av väsentligt större dimensioner och det finns historier om svidarflockar som gått till angrepp mot såväl kolkmalor som ekoxar.

Som gammal pråmbuss är det min ödmjuka övertygelse att Kejsaren och hans gubbar bör ge svidarproblemet högsta prioritet. Under mina år till sjöss har flockarna vuxit sig stora och fula, och blivit ett allt hårdare gissel för folket längs de pyriska innanvattnen. Så om kejsardömet någonsin ska kunna knyta ihop vattenvägen — och hur knyter man annars ihop ett rike? — bör det utrustas särskilda svidarpatruller som på åretruntbasis rensar stränderna längs de större vattenlederna."

Kulinarisk kommentar

Svidarkött utgör klassisk vardagskost i de pyriska älvdalsbygderna, både i torkad, rökt och knaperstekt form. Men det är uppenbart att traditionen i huvudsak baseras på kärva överlevnadsvillkor i

kombination med pur hämndlystnad, för både i fråga om smak och muskeldanande näringsguff lämnar det magra svidarköttet mycket att önska

Kunskap om svidarn

Båt: Dessvärre återfinns svidarn överallt längs de pyriska floderna och insjöarna. Attackerna slår alltid ut från strandkanten, där svidarflockarna residerar i stora massreden. Många skeppare försöker skydda sina skutor genom facklor och olika former av nätanordningar, men bästa sättet att undvika eländet är att styra båten till vattendragets mitt, då blåst och avstånd gör det svårare för de luktbaseade svidarna att registrera närvaron av villebråd.

Regler

Som det östpyriska artnamnet indikerar innehåller bestens näbb ett giftigt ämne som sprider svidande smärtor genom offerkroppen. Giftet har TOX 2. Om attacken skadar offret drabbas denne av svidarens gift. Om giftet övervinner offrets FYS drabbas han eller hon av ögonblickliga smärtor av så svår karaktär att den attackerade kroppsdelens blir totalt obrukbar under 1T6 SR. Är det huvudet eller bålen som skadas blir effekten ett svårt illamående kombinerat med kraftiga uppkastningar, vilket gör att offret under den aktuella tidsrymden blir oförmöget att försvara sig. Svidarna är så pass kloka att de i första hand attackerar oskyddade delar av offret. Om offret bara har en eller två oskyddade kroppsdelar måste svidarn sikta på en av dem, vilket ger -50% i FV. Om tre eller fler kroppsdelar är oskyddade behöver svidarn bara undvika att träffa dem vilket inte ger några avdrag.

Antal: 3T6+10

Pansar: 0

Sto	1	1
Smi	4T6	14
Int	1T10	6
Vil	1T6	4

KP	2
TT	1
FF	18 m/sr genom luften, 1 m/sr på marken.
SB	-2T4

Attacker	Init	%	Skada
Näbb	15	Smi x5 / 70%	1T4+gift, se ovan.

Sydpyrisk asbäver

Förmodligen någon slags bäver.

Kulinarisk kommentar

Ister från denna ryktas vara ingrediens i "igelguff", den billigare versionen av Belugakulor.

Sydpyriskt dumsvin



Det sydpyriska dumsvinet är egentligen inte alls sydpyriskt. Det är inte mer än femtio år sedan djuret började uppfodas inom rikets gränser, efter att ha införts via hamnen i Östervik. Det var faktiskt de djärva, pionjärska handelsmännen från den storpolska traden som förde med sig dumsvinet och avyttrade det i Pirit. Det första deceniet var djuret mäkta impopulärt, då det dels bar med sig en otäck form av luggloppor och för det andra upprörde regiones grisherrar och grisdamer, på grund av sitt grisliknande plyte. Men dumsvinets rabbitliknande fortplantningsiver, snabba växttakt och välsmakande kroppshydda utövade ett tvingande inflytande på traktens boskapsuppfödare och idag utgör dumdjuret stommen på de sydpyriska gumsegårdarna, tillsammans med ulken och etterdoggen.

Dumsvinets nylle minner i hög grad om det som bärs av den pyriska grisbourgeoisien. Det enda undantaget är trynet, som på dumsvinet är mycket välväxt och närmast minner om vättatapirens snabel. Den upp till en och en halv meter långa kroppen täcks av ett naket, skrynkligt skinn som den ömsar med jämna mellanrum. Vad få vet är att det ömsade skinn har en mycket njutbar, salttung smak. Jag rekommenderar alla som inte provat det att knapra på torkat ömsskinn från dumsvin. Varför inte tillsammans med avnjutandet av ett kallt glas ölmust?!

Tarvbagge

Tarvbaggen har liknats vid en mindre sorts ekoxe, mindre i massa men knappast i hunger eller aggressivitet. Mer insatta kunskapare skiljer strikt på arterna och menar att tarvbaggen är ett helt unikt muterat monster som i sin vederstygglighet har kopplingar till Tarvrännan i Musközonen. Om detta slemmiga och tröga flöde har något med tarvbaggens uppkomst att göra kan betraktas som osäkert, men klart är att tarvbaggen ännu inte noterats någon annanstans än i just Musközonens västliga utbredning. För den nervsvage lycksökaren är säkert distinktionen oväsentlig: De med darrande underläpp flyende misstar lätt baggen för en hiskelig ekoxe, så att de slagna hjältarna sedan må skryta om att de minsann flydde från det värsta zonen har att erbjuda. Så är nu inte fallet, ty tarvbaggen skiljer sig inte bara i storlek från sin mer fruktade kusin utan också i form, hornplattornas styvhet och vapens effektivitet.

Där ekoxen skulle fastna på grund av sin storlek tar sig tarvbaggen igenom, skott som studsar från ekoxens skal slår krattrar i tarvbaggens kropp och diken som ekoxen skulle plöja sig igenom hoppar tarvbaggen över. En inte oväsentlig skillnad ligger också i besegrade bestars innanmäte. För att låna den folkkäre Zigge Zmolks ord: "Vi drap dem i drivor alltefter som dom kom hoppande mot vårt läger,

endast för att lära att deras innandömen vore av styggaste sort, långt från det jolmsmör som vi kommit att älska". Ingen kock har ännu lyckats tillaga någon försvarbar anrättning av ett tarvbaggekadaver.

Tarvbaggen saknar sin större kusinekoxens massiva käkar och kraftfulla rusning och istället hoppar baggen med fördel den sista biten mot sitt offer och sätter sina käftar i bytets hull. För att nå önskad effekt samverkar ofta två baggar i en sådan manöver, där den ena arbetar som städ åt den andres hoppande släggslag. För övrig den enda yttring av intellekt som tarvbaggen någonsin tillskrivits.

Utseende

En välvd och rundad bagge vars front pryds av två korta käkar under långa spröt. Ögon finns någonstans i ett borstklätt område invid sprötens rötter. Tarvbyggarna kommunicerar med klickljud, ett olycksbådande läte för de som tidigare hamnat i byggarnas samordnade anfall, två baggar per offer.

Regler

Antal: 1T3

Pansar: Segt skal Abs 5

Förmågor: Hoppförmåga

Färdigheter: lakttagelseförmåga Int x10/40%

Sto	4T10	22	KP	44
Smi	2T6	7	TT	22
Int	1T6	4	FF	6 m/sr
Vil	1T6	4	SB	+2T4

Attacker	Init	%	Skada
Bett	7	Sty x3 / 66%	2T6/sr
Biter fast och håller sedan greppet och ger då automatiskt skada tills tarvbaggen dör eller behagar byta offer.			
Hoppande stängning	7	Smi x5 / 35%	2T10
Kräver att offret är oförberedd eller hålls fast av en annan tarvbagges lyckade betttack.			

Torr buskskytt

Många historiografer och exploratorer avfärdar den torra buskskytten såsom "ännu en av dessa styggelser" som hemsöker den pyriska underjorden. Själv finner jag monstret utomordentligt fascinerande. Visst rör det sig om ett bestialiskt litet vidunder, men jag vill ändå hävda att den torra buskskytten utgör en av Pyrisamfundets allra mest raffinerade livsformer.

Buskskyttens främsta särmärke är naturligtvis jakttekniken. Trots att besten är liten och klen nedlägger den ofta villebråd av det robustare slaget, exempelvis kolkmal, ulk och bautarafid. Med jämna mellanrum hör man dessutom om postryttare och oförsiktiga zonfarare som slutat sina dagar som buskskyttsfoder. Jag och morbror Zander har aldrig själva varit i farozonen, trots att vi utkämpat åtskilliga eldstrider mot dolda buskskyttar. Dessvärre har vi haft kollegor som varit mindre lyckosamma, till exempel vår gamle kartassistent Segeman Gotting, som föll offer för en synnerligen lömsk flock under vår första expedition till Hedemora Hell.

Hemligheten är buskskyttens osedvanligt kraftiga salivproduktion. I de bastanta kinderna alstras ett tjockt och klibbigt sekret som besten loskar med kraft och precision mot det utvalda villebrådet. En enskild loska stinker, men gör inte någon större skada. Problemet är att buskskytten arbetar i flock och

alltid mot ett och samma offer. Efter tre till fyra träffar är en normalstor zonfarare dränkt i tillräckligt mycket slem för att salivtrådarna ska slingra ihop sig till en klisteraktig kokong som gör henne oförmögen att röra sig.

Buskskyttens attacker utförs alltid i formen av bakhåll, som slås ut från ostyriga buskverk och snårig undervegetation. Därav namnet buskskytt. När det nedslemmade offret legat orörligt i fem till tio minuter rusar flocken ut från gömstället och påbörjar inmundigandet. Observera att offret ännu lever när buskskyttarna inleder sin blodiga festmåltid. Endast färskt kött duger för detta kräsmagade monstrem.

Ett annat fascinerande särdrag är buskskyttens blindhet. Det handlar inte om nattögon eller svagsynthet — besten saknar helt sonika ögon. Likt världsmasken är buskskytten en livsform från världens mörka undersida, där ögon utgör ett tämligen överflödigt organ. Besten är istället extremt stötkänslig och kan sannolikt känna vibrationerna av annalkande villebråd på flera hundra meters avstånd.

Buskskytten jagar ytvarer, men den tycks ändå ägna större delen av sin tid under jord, där den lever i intrikata små tunnlnät, belägna cirka en meter under jordytan. Genom lösa jordar kan den gräva sig fram med avsevärd hastighet, och de underjordiska flockarna tycks emellanåt förfölja sitt villebråd under långa distanser innan de skovlar sig upp till en lämplig överfallsplats. Buskskytten är en mager och hårlös råttvarer, helt uppenbart i familj med asgnagaren. Dock saknar buskskytten den senares gulskrovliga hudpansar. I stället är skinnen mörkt och läderartat. Framtassarna utgörs därtill av spadliknande skovelklor. Dessutom blir buskskytten betydligt större än sin asätande släkting och mäter inte sällan en och en halv meter mellan nos och svanspets. Andra avvikelser är det förhållandevis obetydliga svansorganet och faktum att ansiktet saknar ögon. Detta kompenseras emellertid av det välutvecklade nospartiet: ett långsmalt, snabelliknande organ, omgivet av kraftiga kindpåsar.

Våt buskskytt

En natt på huvudstadens zonfararsyltor brukar alltid generera mustiga berättelser om den våta buskskytten — en slemdrypande slukarbest från underjorden som får den torra buskskytten att framstå som en kelsjuk knasa. Det är alltid det äldre gardet som står för skildringarna: tandlösa gamla stötar som reste genom ödemarken då "Musközone" fortfarande var farlig." Det Inns inga uppdaterade observationer av detta famösa vidunder och många menar att det faktiskt dött ut, sannolikt utrotat- av världsmasken eller något annat vederstyggligt som hemsöker Pyrisamfundets undersida. Andra hävdar att den våta buskskytten bara är en skröna. Men det Inns zonjägare som faktiskt påstår att besten fortfarande plågar de nordländska munkodlarna, särskilt i trakterna norr om Hedemora Hell. Enligt Polisgazzetten har Zigge Zmolk förberett en större expedition som inom en snar framtid kommer att avresa till området för att fastställa skrönornas sanningshalt.

Busklim

Ur den torra buskskyttens saliv utvinns ett obehagligt gift kallat busklim. Den alltid välinformerade Fridtjuv Berger har attribuerat receptet till den infama hindenburgska apotekaren Klistred Såpa: en giftblandare av det grymmaste slaget, vars dekokter lär ha dödat fler kejsrerliga skattebetalare än den lede Urjunkerns forntidskniv. Enligt Fridtjuv och hans kontakter inom barberarsällskapet verkar giftet genom att klistra ihop offrets inre ledningar och omöjliggöra transporten av blod, tarmmust och andra vitala vätskor mellan kroppens organ. Till formen är busklimmet en trögflytande brun vätska. Det appliceras normalt på knivar och dylika eggvapen, men kan också administreras via mat och dryck. Giftet har TOX 2 + buskskyttens STO/2 (avrunda neråt). Det slår till med full kraft 1T10 SR efter exponeringen. En person som misslyckas med FYS-slaget får TOX antal KP i skada. Därtill drabbas han av en svår andnöd som reducerar hans FYS, SMI och STY, och alla därpå baserade färdigheter, med

50% under 1T10 dagars tid. Lyckas personen med sitt Fys-slag mot giftet händer ingenting annat än att personen upplever svagare magkrämpor under ett par timmar.

Kulinarisk kommentar

Ingenstans i Pyri med omnejd ingår den torra buskskytten i husmanskosten. Inte desto mindre är köttet fullt funktionsdugligt som färdspis. Det belastas visserligen av den sega trådighet som kännetecknar alla former av underjordsvilt, men i hackad eller ännu hellre mald form kommer det till sin rätt, gärna utblandat med spirlök, jolmsmör eller något annat kryddigt

Kunskap om den torra buskskytten

Vildmarksvana: Buskskyttens slemprojektiler är ett kletigt otyg som kan knäcka de största och hårdaste av Pyrisamfundets zonfarare. Snärjs man av bestens salivtrådar måste man få hjälp utifrån för att kunna bryta sig loss, så är man ensam hjälper det varken med vighet eller muskelkraft. Men det finns ett profylaktiskt alternativ, utarbetat av de kejsrerliga exploratorerna. Det har nämligen visat sig att buskskyttssalivet får avsevärt svårare att fastna om offrets kropp eller kläder hålls insmorda i kletiga substanser såsom hummelhåning, ulksmör eller olika former av ister.

Regler

Buskskytten är blind, men orienterar sig genom sonar som förlämnar dess projektilattacker en god precision. Vid ett typiskt angrepp utser flocken ett gemensamt offer som överöses med slemprojektiler från det valda gömstället. Varje enskild buskskytt rymmer saliv för 1T3+1 slemprojektiler i sina kindpåsar. Vid den första träffen ställer SL offrets STO+1T10 mot ett värde på 1T10+ buskskyttens STO. Buskskyttens värde ökar sedan kumulativt för varje slemprojektil som träffar, dvs. andra träffen ger ett motvärde på 1T10+buskskyttens STO x 2; tredje 1T10 + buskskyttens STO x 3; och så vidare. Så länge offrets STO vinner händer ingenting, men ett misslyckande innebär att offret är insnärjt av de klibbiga slemtrådarna och således oförmöget att röra sig. Om ingen hjälp anländer inom 1T10 minuter rusar flocken fram ur busken och inleder förtäringen av villebrådet.

När ett offer väl fångats kan denne inte ta sig loss. Buskskyttens saliv torkar och krackelerar dock efter 2T10 timmar. Får en RP hjälp att avlägsna saliven tar denna procedur 2T10+10 minuter minus 1 minut per extra person som hjälper till. Maximalt 3 personer kan samtidigt assistera ett ned sölat offer. Ett sätt att skydda sig mot busksyttens saliv är att smörja in sig i substanser som hummelhåning, ulksmör eller ister. Regeltekniskt hanteras detta som att offrets STO räknas dubbelt vid projektilattackerna. Hinnan måste dock fyllas på regelbundet för att vara verksam.

Antal: 1T10

Pansar: Läderartad hud Abs 2

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x 5/ 30%,

Smyga/Gömma sig Smi x 5/55%

Förmågor: Sonar

Sto	2T6	7
Smi	3T6	11
Int	1T10	6
Vil	1T6	6

KP	14
TT	17
FF	6 m/sr
SB	-1T6

Attacker	Init	%	Skada
Slemprojektiler	13	Smi x3 / 33%	Se ovan.
Bett	11	Smi x3 / 33%	1T6

Skovelklo	11	Smi x5 / 55%	1T4
-----------	----	--------------	-----

Torskofant

Om den oskäggede långmalen är Malsjöns och Österhavskustens härskare så har torskofanten mutat in Österhavets djupgravar som sin domän. Torskofanten karaktäriseras av sina säreget hårda fiskfjäll, sina sågbladständer, sin fantastiska storlek men mest av den svajande och olycksbådande dödslyktan som likt ett metspö vajar av och an framför den gaddfyllda käften.

Lyckligtvis är torskofanten inte en hatisk fisk utan simmar förnöjt ensam längs havets botten. Visserligen är den lättretlig och alla som någon gång fiskat torsk, och överlevt, vet att så fort man börjar hala in vajern så tar fisken spjärn eller går till motattack. Det finns givetvis även historier om torskofanter som helt oprovocerade gått till angrepp mot skutor. Ser man en ljuskälla i djupet gör man därför bäst i att förbereda sig för farligt fiske - eller döden. Kunskapare vill hävda att dödslyktan är till för att locka nyfikna fiskar till torskofantens gap eller att den svingas förföriskt vid parningstider. De flesta är dock överens om att den dels är till för att skrämman livet ur fiskare och dels för att lysa upp det becksvarta svalget, långt under ytan. Det måste ju vara svårt att hitta mat i en värld av mörker, resonerar man.

Torskofanten är alltså väl anpassad till ett liv på Österhavets botten. Tack vare sitt ofantliga gap kan fisken svälja oerhörda munsbitar, inte sällan bestående av hela fartyg, som sedan bakas till mör köttvälling i torskens töjbara bukhåla. Åtminstone om man får tro kunskaparen Filliander fon Fijkon som spenderat hela sitt liv bakom skrivbordet med att begripa Skandiens fauna. Vidare menar fon Fijkon att torskofanten tack vara detta bara behöver fylla sin buk en gång per månad. Detta för att torskofanten i grund och botten är en lat fisk, som gärna kämpar så lite som möjligt. Detta rimmar förstås illa med vittnesuppgifter om vildsinta fiskar som slagit hela konvojer i spillror och glupskt slukat besättningen men fon Fijkon påstår att en mätt och en hungrig torskofant är som två vitt skilda djur.

Kulinarisk kommentar

Oavsett vil ket humör som överensstämmer med torskofanten är den en riktig läckerbit. Fisken omges på alla sidor av fett späck, som mycket väl kan mäta sig med, och överträffa, det flottaste av landbaserat ister. Detta ister är av prima kvalisort och används förslagsvis vid olika former av insyltning, som exceptionellt stekflott eller som bredbart smörgåsister. Som bekant är istrets användningsområden närmast outtömliga och inom snart sagt varje område excellerar torskofantistret. Innanför späcket gömmer sig mörkt grått fint kött som väl rensat inbringar det stora summor vid fiskmarknader runt om Österhavet. Populära, men dyra, rätter är torskgröta, belugabakad havsgratäng och rullsylta på torsk. Dessa fakta gör att en fiskare kan få så mycket som 500 krediter för en normalvuxen och hantverksmässigt styckad best!

Regler

Antal: 1 eller 2T10+10

Pansar: Fjäll abs 7

Sty	4T10	22
Fys	4T10	22
Sto	1T100+50	100
Smi	2T6+3	10
Int	1T4	2
Vil	1T6	3

KP	122
TT	61
FF	-
SB	+6T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	-	Smi x5 / 50%	2T6
Svanssnärt	-	Smi x5 / 50%	1T10
Ramning	-	Smi x5 / 50%	1T10

Trädigel

Rutinerade zonfarare undviker buskar och träd. Beteendet motiveras bland annat av giftgröna och annan mordisk växtlighet, men i trakterna kring Malsjön riktas försiktighetsåtgärden i första hand mot trädigeln. Detta obehagliga rovdjur hänger i stora klasar från träd och större busksnår. Det lever på blod och attackerar genom att falla ner på sina offer. Trädigeln är inte särskilt stor och ett ensamt djur är ingen match för en zonfarare, men iglarna attackerar i klasform och kan därigenom nedlägga relativt stora offer. Många oförsiktiga pyrier har därför slutat sina dagar som skrynkliga skinnpåsar i skuggan av igelträden.

Trädigeln är tveklöst ett av de vanligaste rovdjuret i Pyrisamfundets zoner och nästan alla pyriska zonfarare brukar ha ett eller två igelärr att skryta med. I Malsjöområdet finns två kända igelsorter: vanlig trädigel och belugisk trädigel. Till färgen är bägge sorterna blekgrönt transparenta och de förflyttar sig med hjälp av små gripklor. Den vanliga trädigeln blir ungefär lika stor som en rejäl handflata och jagar i klasar om cirka 20–30 iglar. Den belugiska varianten är avsevärt större och kan bli upp till en meter lång, men jagar i betydligt mindre klasar.

Belugiern lär vara särskilt glupsk och sägs kunna tömma en fullvuxen älgakarl på några grå ögonblick. Namnet "Beluga" härstammar emellertid inte från dessa skräckberättelser, utan från kejsar Thorulfs egen munsänk – den store hindenburgske krögaren Jöntz Beluga. Denna kulinariska konstnär har nämligen upptäckt att en synnerligen välsmakande äggs substans kan utvinnas ur den större igeln och under de senaste fem åren har dessa "Belugakulor" varit högsta matmode inom den hindenburgska societeten. Därför brukar hindenburgska krögare och enskilda adelsfamiljer utrusta årliga expeditioner som genomsöker de pyriska ödemarkerna på jakt efter belugiska trädiglar.

Kulinarisk kommentar

Den gourmandiska galten Jöntz Beluga har förlänat den större trädigeln en status som det hindenburgska kökets pärla. Vanlig trädigel förkastas däremot som ett osmakligt skadedjur. Men under det senaste året har en billigare version av Belugakulor kallad "igelguff" nått de hindenburgska marknaderna – en omtvistad matvara som lär stamma från Pirit och den mäktiga gangsterfamiljen Cappuccino. I Hindenburgs finsmakarkretsar grasserar oroväckande rykten som tillskriver guffet inslag av såväl vanlig trädigel som ister från sydpyrisk asbäver. Ingen av stadens ansedda krögare har ännu vågat saluföra igelguff, i alla fall inte officiellt, men det är förmodligen bara en tidsfråga, för de flesta är gräsligt utleda på herr Belugas smakmonopol.

Kunskap om trädigel

Zonkunskap: Trädiglar hatar härsket jolmsmör, utvunnet ur döda ekoxar, och om det smörjs på kroppen fäster inte trädiglar. Iglar som satt sig släpper också illa kvickt. Tyvärr stinker jolmsmör så illa att inga andra varelser vill umgås med en. Dessutom ökar chansen lavinartat att smädare uppmärksammar jolmsmörade äventyrare (30% per timme). Det rekommenderas att jolmsmör bara används när skogsdungar i zoner måste passeras. Rykten talar om äventyrare som slagit läger i igelsnår, insmorda med jolmsmör, bara för att få vara ifred från andra monster – en taktik som visserligen fungerar, men som också slår ut luktsinnet hos alla de jolmsmörade i 24 timmar efter att lägret brutits.

Regler

När igelklasen faller ner från trädet har varje enskild igel 35% att träffa offret. Därefter måste den fräta sig igenom offrets rustning. Den vanliga trädigeln fräter bort 2 poäng rustning/ sr, den belugiska 4 poäng/sr. När igeln kommit igenom rustningen suger den vanliga trädigeln 2 kp/sr ur offret, medan den belugiska klarar 4 kp/sr. Om igeln fastnar på en varelse kan den vara svår att bli av med. Självklart tar den skada som vanligt, men för varje missad attack finns en möjlighet att värdkroppen såras. Efter varje misslyckad attack krävs därför ett nytt färdighetsslag. Om detta är framgångsrikt träffas igelns värd av en fullskalig attack. Träffas igeln av en dödande attack kommer alla överskjutande skadepoäng att drabba värdkroppen.

Antal: 5t6/18 vanliga, 1t6/4 belugiska trädiglar.

Pansar: 0

Sto	1 för vanlig trädigel, 1t3+1/3 för belugisk trädigel	
Smi	1t6	3
Int	1	1
Vil	1	1

KP	2 för vanlig, 6 för belugisk trädigel.	
TT	-	
FF	1 m/sr	
SB	-	

Tummelbest

Stora farliga skogsdjur vars kroppar har ett utbrätt användningsområde – köttet är mycket näringsrikt, bestens pansar kan snidas om till rustningsdetaljer och ur dess svanskörtlar kan man utvinna ett mycket effektivt impregneringsmedel.

Zonmara



Den kusliga zonmaran är den märkligaste livsform som till dags dato observerats i Musközonen. Det är ännu oklart om zonmaran är en bisarr maskin från de gamlas tid eller ett resultat av extrema mutationer. Zonmarans fysiska form utgörs framför allt av en stor hjärna och många kejsleriga exploratorer har dragit paralleller till de avancerade räknemaskiner som förfäderna utrustade med mänskliga hjärnor.

Oavsett ursprung vet man med säkerhet att zonmaran både besitter psikrafter och en osedvanligt hög intelligens. Den drar ofta till sig allsköns primitiva varelser som den tycks förvandla till viljelösa slavar. Det beryktade exemplar som zonfararen Adelia von Hartman konfronterade under sin jakt på legendstaden Aros anförde exempelvis ett antal kolkmar samt en grupp förvildade människomutanter. Zonmaran är synnerligen rovlysten och suger hjärnsubstans från andra intelligenta varelser. En del exploratorer ser denna hunger som ett bevis för zonmarans djuriska ursprung, medan anhängarna av maskinteorin menar att livsformens avancerade tankeapparat behöver konstant tillförsel av extern hjärnsubstans.

Varelsen färdas genom luften och svävar normalt några meter ovanför markytan. Dess centrum är en mäktig hjärnliknande massa som når ett omfång av cirka en meter. Från hjärnkroppen hänger fem manslånga tentakler av en halvmetallisk karaktär. Zonmaran attackerar ofta med psikrafter. Bland annat lär den sända fasansfulla drömbilder som kan göra den hårdaste zonfarare paralyserad av skräck. Lamslagna offer infångas av tentaklerna och förs till en liten näbbliknande snabel i hjärnkroppens centrum. Den sylvassa snabeln borrar därefter in i offrets huvud och suger i sig innehållet i några snabba drag.

Regler

Zonmaran är alltid utrustad med 1t4+1 psikrafter efter SL:s tycke. Den har normalt god färdighet i Dominera och Djurmästare, som den använder för att knyta till sig olika primitiva zonvarelser. Som psiattacker används ofta Förvirring och Illusion.

Antal: 1+1t6 dominerade zonvarelser.

Pansar: 0

Färdigheter:

lakttagelseförmåga int x 5/70%

Smyga/Gömma sig smi x 5/55%

Undvika smi x 5/55%.

Sto	3T6	11
Smi	3T6	11
Int	4T6	14
Vil	3T6+3	14

KP	22
TT	11
FF	5 m/sr
SB	0

Attacker	Init	%	Skada
Tentakler	15	Sty x5 / 55%	-
Gripattack – offrets Sty mot zonmarans Sty. Om offret misslyckas slits det upp i luften och attackerar av zonmarans hjärnsugande snabel som då träffar automatiskt.			
Snabelstick	Spec	100%	2t6 i stickskada, därefter 3t6 kp/sr.
Används på upplyfta eller oförberedda offer.			

Ulk

Ulken är ett långhårigt nötkreatur som uppföds för mjölkning, slakt och klippning. Ulkkossans dubbeljuver frambringar stora mängder fet mjölk som bildar basen i många olika produkter. Även ulkköttet används i en mängd sammanhang – beroende på hur det tillreds kan det tjäna som bukfyllda åt arbetare likaväl som festmat för aristokrater. För övrigt är det inte anrättningen allena som avgör ulkköttets smak. Det är nämligen känt sedan länge att ulken är mycket känslig för känslöstämningar. Lever den i ett stressigt klimat blir köttet segt och smaklöst, men om den får vistas i lugn och ro med mycket utrymme blir aromen himmelsk. Vissa uppfödare har därför specialiserat sig på att uppföda ett fåtal djur som ständigt pysslas om och daltas med. Av ulkens ull tillverkas ett tyg som används i alla sorters klädnader. Arbetarnas grova byxor och kjolar samt näringsidkarnas kavajer är ofta framställda i detta material. Det är egentligen bara herrskapsfolket som inte använder ulkull. Deras kläder är i stället tillverkade av olika växtmaterial. Ulken är ett långhårigt, ljusbrunt nötkreatur med så rik behåring att dess ansikte ibland döljs av manen. Djuret kan växa sig upp mot två meter i mankhöjd och hade därför varit ett fruktansvärt monster om dess temperament varit hetsigare.

Kostnad:

Dragulk: 65 kr

Otämjd: 32,5 kr

Stridstränad: 325

Uv

Uven är en småväxt, sällsynt dumfjädring som är känd för sin stora listighet och brutalitet. Den jagar företrädesvis ensam i Linvedens skogar och har specialiserat sig på större bytesdjur, vilka den med skrik och pickattacker driver framför sig tills bytet störtar ned i någon väl utvald ravin.

Viltlogg

Se Etterdogg.

Gislaveden brukar betraktas som etterdoggens urhem. På andra platser där doggen uppträder vilt rör det sig ofta om flockar som härstammar från förrymda tamdjur. Viltloggarna på olika platser kan därför skilja sig åt, både vad gäller utseende och uppträdande. Alla har dock grunden i sitt beteende gemensamt med de doggar som lever i Gislavedens täta snårskogar. Etterdoggen lever i flockar om fyra till åtta vuxna individer och upp till sex ungdjur. Antalet doggar i flocken kan emellertid variera ganska kraftigt från år till år. Honor lämnar ibland gruppen för att bilda en ny flock och hannarna brukar, när de blivit fullvuxna, söka sig bort från födelseflocken.

Under sommarmånaderna gör etterdoggsflockarna Gislaveden osäker i sin jakt på föda. Längs stigar och igenvuxna fornstråk lurpassar de på skogshuggare och andra byten, vilka sällan upptäcker faran innan det är för sent. Först fram mot senhösten avtaretterdoggamas attacker. Ledarhonan för då floken djupt in i snårskogen för att hitta en plats där hon kan lägga sina ägg. Med stor omsorg gräver hon en grop i vilken hon placerar mellan sex och tio ägg, som därefter täcks med mulnade löv och kvistar. Doggarna turas sedan om att vakta gropen och jagar i närområdet. När ledarhonan är ute på jakt händer det att yngre honor i flocken försiktigt flyttar undan löven och lägger sina egna ägg ovanpå ledarhonans - ett fenomen som är välkommet hos de äggplockare som söker plundra groparna på innehåll.

När vintern närmar sig avstannar aktiviteten i flocken och fram till dess att äggen kläcks på vårkanten ligger de helt stilla och overksamma runt äggropen. Etterdoggen kan på detta sätt ligga still i månader utan att röra sig. Och vilan är välbehövlig, när äggen kläcks fram på vårkanten får de mycket bråda dagarna med att samla mat till de snabbt växande och lekfulla små tillskotten. Flocken stannar runt

äggroppen i några veckor, så att ungdjuren kan växa sig starka, innan de åter ger sig ut på strövtåg i skogen och årscykeln börjar om på nytt.

Regler

Antal: 2T6+2

Pansar: Hudpansar Abs 4.

Förmågor: 50% av alla vilddoggar har mutationen Sprinter.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/65%

laktagelseförmåga Int x8/24%

Sty	2T10+4	14	KP	40
Fys	4T6	14	TT	20
Sto	3T6+15	26	FF	8 m/sr
Smi	3T6+2	13	SB	+2T4
Int	1T6	3		
Vil	1T6	3		

Attacker	Init	%	Skada
Bett	12	Smi x5 / 65%	2T6

Vitryggad lomur

Den vitryggade lomuren är en minde släkting till den beryktade lomuren och saknar förmågan att skifta färg på pälsen efter omgivningen. I stället har den en vit päls över ryggen med inslag av grått och brunt på ben och mage. Den vitryggade lomuren brukar jaga i par och därför måste man vara på sin vakt om man lyckas fälla ne lomur.

Antal: 2

Pansar: Skin Abs 1

Färdigheter:

laktagelseförmåga Int x10 / 40%

Smyga/Gömma sig Smi x7 / 133%

Sty	2T10+2	13	KP	32
Fys	2T10+2	13	TT	16
Sto	1T8+14	19	FF	7,5 m/sr
Smi	2T6+12	19	SB	+1T4
Int	1T6	4		
Vil	3T+26	13		

Attacker	Init	%	Skada
Bett	22	Smi x6 / 114%	2T6
Klor	20	Smi x8 / 152%	2T8

Våt buskskytt

Se Torr buskskytt.

En natt på huvudstadens zonfararsyltor brukar alltid generera mustiga berättelser om den våta buskskytten — en slemdrypande slukarbest från underjorden som får den torra buskskytten att framstå som en kelsjuk knasa. Det är alltid det äldre gardet som står för skildringarna: tandlösa gamla stötar som reste genom ödemarken då "Musközone" fortfarande var farlig." Det finns inga uppdaterade observationer av detta famösa vidunder och många menar att det faktiskt dött ut, sannolikt utrotat av världsmasken eller något annat vederstyggligt som hemsöker Pyrisamfundets undersida. Andra hävdar att den våta buskskytten bara är en skröna. Men det finns zonzjägare som faktiskt påstår att besten fortfarande plågar de nordländska munkodlarna, särskilt i trakterna norr om Hedemora Hell. Enligt Poliszgazzetten har Zigge Zmolk förberett en större expedition som inom en snar framtid kommer att avresa till området för att fastställa skrönornas sanningshalt.

Världsmask

En vanlig uppfattning bland västerns fribyggare är att världen kommer att slukas av ett enormt maskmonster från underjorden. Vid två tillfällen har Morbror Zander och jag konfronterat specimen av den rovgiriga best som de kejsarliga kunskaparna kallar världsmask. Bägge gångerna tvingades vi dessvärre till hastig reträtt, varför mina kunskaper om underjordens maskmonster är tämligen torftiga. För att kunna presentera en fullständig bild har jag konsulterat den vittbereste zonfararen Gunderbeck Sväcklöpa — känd för Poliszgazzettens läsare som enda överlevande från "Katastrofexpeditionen" till Oz år 94 p.t. Följande samtal ägde rum en tidig afton på etablissemanget Bunkern i Hindenburg, den 3 september i kejsarens år 97, bevitnat av morbror Zander och herr Bartolomeus Bläck.

Många beskriver dig som en av Pyrisamfundets främsta på experter på de så kallade världsmaskarna. Under den famösa "Katastrofexpeditionen" överfölls ert basläger av ett massivt exemplar som både förtärde din forntidskärva och dina färdkamrater, men du lyckades ändå överlista och avliva besten. Därtill har du bekämpat ett antal mindre maskmonster som hemsökt diverse pyriska bunkermiljöer. Hur skulle du vilja introducera världsmasken i min kommande handbok om pyriska livsformer?

Jag brukar säga så här: människan chefar över Gryningsvärlden, världsmasken tar hand om Undervärlden. Okej, som chef betraktad är den inte vidare charmig, men den är svin-äte-mig effektiv! Vi snackar om den optimala erövraren. Världsmasken saknar tankar, känslor, tvivel, och existerar bara för två saker: att käka och växa sig större.

Den drivs inte av något annat än en vilja att svälla, men viljan är så överväldigande att masken förslavar folk och ohyra genom sin blotta närvaro. Det är det som gör maskangreppen så lömska. Först kommer fotsoldaterna myllrande genom bunkertunneln: avfallsmunkar, morasiter eller något annat lättstyrt och vidrigt.

Du är fullt upptagen med kanonfödan när du plötsligt slås bakåt av en massiv luftvåg från underjorden. Stanken är fasansfull, marken vibrerar, men det enda du ser är grönljysande munkar. Sen, i tunnelmörkret bakom dem, materialiserar sig en framstörtande massa av tänder. I nästa ögonblick är masken över dig...

Världsmasken använder sig alltså av psioniska krafter för att infånga sina offer. Hur skulle du jämföra besten med zonmaran?

Enkelt: zonmaran är klipsk som en automat, världsmasken är egentligen lika korkad som en ekoxe. Den använder krafterna utan att veta om det. Viljan hos en välgödd världsmask är mer betvingande än zonmarans psi-skit, men det finns inte minsta tillstymmelse till reflexion i maskens knopp. Ingen list, strategi eller planläggning. Bara hungern och viljan att expandera. Men det finns naturligtvis likheter mellan bestarna. Jag är blodigt övertygad om att bägge är människoskapta.

Du kan hälsa dina läsare att jag sätter två flak soppkonserver på att världsmasken tillverkades under enklavernas tidsålder. Jag tror att den var ett vapen — en slags krälände underjordsbomb, skapad för att förgöra enklaver och stammar. Efter forntidsmänniskans fall har världsmaskarna löpt amok och nu äter de allt som kommer i deras väg. Fribyggarna vid Moss är smågalna bondrövar, men på en punkt måste jag ge dem rätt — någon av världsmaskarna kommer att bli det sista kapitlet i Gryningsvärldens historia...

Kusligt, kusligt, men hur skulle du beskriva världsmaskens yttre egenskaper? Storlek, färg och liknande parametrar?

Egentligen tror jag inte att det finns några övre gränser — världsmasken kan växa sig exakt hur stor som helst. Men glåphuggarn i Oz var i alla fall det största exemplar jag någonsin brottas med. Mellan munöppning och svanspets mätte den alltså minst 70 meter, dessutom var det en mökarns feting: strax över tio meter på bredaste stället.

Hur beskriver man resten? En grotesk larvvarelse, indelad i tjocka ringformiga kroppssektioner. Huden är ett grovt, nästan plasticsartat elände i gråbruna nyanser, fläckvis överklätt med svarta borst. Och det finns inget huvud, utan plytet består av en cirkelrund mun med enorma proportioner, smockfull av tänder, tänder och åter tänder.

Brrr, vilken sötnos! Okej, jag har sparat den viktigaste frågan till sist: hur bekämpar man världsmasken?

Det gamla vanliga: kulor, stål och mannamod. Utnyttja världsmaskens svagheter — den är stark men långsam. Dessutom är det viktigt att hålla sig undan bestens andedräkt. Den blåser ut nån slags gift som får folk att bete sig som om de druckit ett helrör tinner — fumliga och likgiltiga: lättslukade offer för världsmasken. Så håll för näsan och fäkta som du aldrig fäktat tidigare!

För dem som inte drömmer om hjältedöden kan jag dock drista mig till att ge ett tips. På Schackara och liknande marknader återfinns emellanåt fornfruktade eldrör av vidrigaste kraft, sådan att de blåser rakt genom bunkerväggar och pansarstyggelser på larvfötter! Min blygsamma gissning är att de delvis också skapades för att bekämpa monstret av världsmaskens kaliber. De kostar multum men är en god livförsäkring.

Kunskap om världsmasken

Vildmarksvana: Mycket tyder på att världsmasken stammar från den förbjudna zonen Oz. Risker att stöta på en världsmask ökar nämligen ju längre västerut man kommer i Pyrisamfundet. Värst utsatta är fribyggarna mellan Bengtsveden och Moss, där världsmaskarna årligen slukar ett tiotal bosättningar. För att öka sina överlevnadschanser vid de återkommande maskangreppen är många fribyggare ständigt utstyrd med forntida gasmasker och andra former av andningskydd.

Regler

Världsmasken orienterar sig genom en slags sonar som reagerar på blod — ju större kvantiteter desto bättre precision. Räkna med att en världsmask som väller fram genom underjorden har 1% per 2 STO att lokalisera en mutant eller människa som befinner sig inom 100 meter i alla riktningar från besten. Chansen att lokalisera en normalstor människa (STO 13) är således 6%. För grupper räknar man ut chansen att upptäckas genom att slå ihop de enskilda personernas STO. Trots att världsmasken är utomordentligt ointelligent genererar den mäktiga maskhungern väldiga mentala energier som påverkar allt levande inom en radie på 50 meter från maskkroppen. Varelsor med VIL över 8 drabbas av olustkänslor, medan figurer med 8 eller lägre utsätts för maskens Hunger: en psionisk attack liknande psi-mutationen Dominera. Om färdighetsslaget i Hunger lyckas och världsmasken dessutom övervinner den psykiskt svaga varelsens VIL med $2T10 + 1/10$ Hunger smittas denna av maskhungern.

Inflytandet varar i världsmaskens VIL/2 SR. Under varaktigheten löper varelsen amok mot det mål som världsmasken utsett. Saknas bestämt mål attackerar varelsen första bästa livsform inom synhåll. Ett annat vapen är maskens förskräckliga andedräkt. Varelsor som rammats av bestens utandning — räckvidd 20 meter — utsätts för en giftattack med TOX 5. Om man övervinner Tox-värdet sker ingenting, men ett misslyckade innebär att offret blir omtöcknat och får -25% på alla färdigheter under 1T10 SR.

Antal: 1 + 3T10 ointelligenta livsformer som dragits med av maskhungern, ofta asgnagare, morasiter eller sorgmantlade avfallsmunkar.

Pansar: Gummiartad pansarhud Abs 5

Förmågor: Hunger Vil x 3/51%

Sto	1T100+100	150	KP	300
Smi	2T6	7	TT	150
Int	1T2	1	FF	10 m/SR genom lös jord; 5 m/SR genom hårdpackad jord.
Vil	5T6	17	SB	+6T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	7	Smi x7 / 49%	4T6
Giftig utandning	10	Smi x3/ 35%	Omtöcknande gift, TOX 5
Kroppssnärt	8	Smi x5 /35%	4T10

Vättapir

De snövita tapirerna som dväljs i Vättaträsket har länge varit föremål för både fasa och förundran bland träskets mutanter och algfarmare. Tapirerna är de största djur som ses i något större antal i träsket. Träffar man dem i par med halv vuxna ungar, vanligen under vinterhalvåret, är det svårt att tro att dessa väna om än massiva väsen står för det största antalet dödade algfarmare per år. Under sommaren drar sig vättatapirerna ut från träskets mitt där de spenderar vintrarna i det varma vattnet. Vår och sommar är också tid för lek och parning och då är vättatapirerna lättstörda och aggressiva. Honor, vars uppvaktning störs av båt ljud, eller för den delen honor som inte uppvaktas, kan gå till anfall mot träskfarkoster, inte sällan med förödande resultat. I fallet med ensamma honor på jakt efter kärlek är risken störst med vita, eller ljusa farkoster. Honorna tycks då associera till mjuka och fluffiga tapirhanar, och sedan tugga sig genom farkosten i besvikelse över att stöta mot trä eller plastic. Av det skälet är inga träskmutanter eller algfarmares båtar vita, eller ljusa, under och på sidorna. När tapirerna har barn är hela familjen skygg och måste provoceras för att gå till anfall. På långt håll hörs då dreas visslande sång och dova muller (samma sång under vatten), ett ljud som enligt vissa träskmutanter är vackert nog för att bo i träsket, allt annat till trots.

En fullvuxen vättatapir mäter 4 meter i längd och hälften över skulderpartiet. Deras ansikten är oproportionellt små i förhållande till kroppen och små bleka ögon plirar fram ovanför den långsmala nos som med en snopet kroknad rörelse avslutar tapirens plyte. De jagas för sin mjuka vita päls, som är fluffigast vid parningstiden under sommarhalvåret.

Kulinarisk kommentar

De vita tapirernas kött blir mjukt och mört när det kokas, men får sin smak av de alger och den fina lera som djuren lever i. Dygheten minskar köttets värde dramatiskt och pälsjägare tar sällan hand om köttet. Träskmutanterna och algfarmarna kan inte unna sig sådan lyx utan har tagit fram ett par

recept på tapirpytt och vättakorv som med rätt kryddning gör den dygga smaken och den smöriga konsistensen ätbar, om än inte njutbar.

Regler

Vuxna vättatapirer tar ofta fart under vattnet när de attackerar för att sedan dåna frustande genom ytan och krossa sin fiende. Om ramningen inte får avsedd effekt biter de frenetiskt tills fienden tycks ha fått nog.

Antal: 1 (ensam hona) eller 1T6+1

Pansar: Vit päls Abs 2

Färdigheter:

Akrobatik (i vatten) Smi x3/33%

Akrobatik (på land) Smi x1/11%

laktagelseförmåga Int x8/24%

Sto	3T10+20	36
Smi	2T6	7
Int	1T6	3
Vil	3T6	11

KP	72
TT	36
FF	8 m/sr i vatten eller på land
SB	+4T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	7	Smi x5 / 35%	1T6
Ramning	7	Smi x4 / 28%	1T10

Åhl

För att begripa söderns slättmarksbor måste manförstå åhlen. Historiografen Adelia von Hartman gör gällande att denna underjordsfisk utgör själva essensen av Frihetens slätter. Bland bönder, zonfarare, rubbitar och motorkultister överskuggas livets allra viktigaste skeden av Åhlens närvaro - en närvaro som både indikerar bröd och död; mat och hat; fest och pest.

Med ett givet undantag för den grönsaksbaserade rubbitgastronomi är det feta och näringsrika åhlköttet den förnämligaste komponenten i den lokala kosthållningen. Rätter som hålafärs, åhlastek och åhltransgröt är det yppersta som bjuds vid bondens taffel och åhltinnern hyllas av slättmarksborna som traktens finaste dryckjom. Tillsammans med den något mildare åhlmusten flödar denna smakrika jusbrygd på såväl zonfararsyltorna som de talrika bondkrogarna, vilka normalt går under benämningen åhlahus. Åhlen används dock till mer än mat och dryck. Utifrån det grova åhlskinnet tillverkar man exempelvis en förträfflig rustningstyp kallad åhlapansar, som bland annat används av rubbitarméernas fotsoldater. Fisken har därtill satt sin prägel på det lokala konsthantverket. Över hela Frihetens slätter är det vanligt med halsband, amuletter och dylika smycken som snidats ur åhlben eller byggts ihop av åhltänder. Och slingrande åhlakringlor är en populär tatuering bland bönderna, särskilt bland de bondbarn som anses "utvalda" att infånga den dyrbara åhlen – de så kallade åhlajägarna.

Men åhlen är också en skoningslös rovfisk som dagligen skördar offer bland slättmarksborna. I stora stim jagar den genom slättmarkernas lösa jordar och varken levergökar, rubbitar eller äventyrare är förskonade från den outsläckliga åhlahungern. Vid en typisk attack sätts marken kring det utvalda offret i kokning av slingrande åhlar, som försöker draner bytet på backen och där igenom utsätta dess vitaldelar för stimmets samlade tandkraft. Det som gör åhlattackens särskilt kuslig är emellanåt de kraftiga elstötarna. Åhlens hud är nämligen elektriskt laddad och stimmet lyckas ofta slå ut sitt villebråd genom elsprakande stjärtsnärtar.

Genom sin amfibiska livsform minner åhlen om den öistpyriska kolkmalen. Men åhlen är i ännu högre anpassad till ett liv ovan vattenytan och klarar sig under långa perioder på den våta som erbjuds av slättmarkernas uppodlade jordar. Under osedvanligt torra perioder håller sig åhlarna gömda i under jordiska lergropar, ofta i utkanterna av barrberfälten. Vid dylika tillfällen fungerar dessa gropar som veritabla åhlanästen, fullstuvade av hundratals förslöade fiskbestar som slingrar, krälar och fräser. Men under normala förhållanden befinner sig åhlen i mer eller mindre konstant rörelse. Enda tiden på året då jakten stannar upp är vid åhllaleken i mitten av december, då slättternas åhlastim söker sig ut i Hultamarkens askökmar, ibland för att dö men för det mesta i syfte att yngla av sig.

Åhlen är täckt av ett oljigt svart fiskskinn och blir normalt mellan 1,5-2 meter lång. Den är långt ifrån lika robust som kolkmalen och blir sällan grövre än överarmen hos en normalstor zonfarare. Uppenbarelsen kröns av ett kompakt men synnerligen fult fiskhuvud, utrustat med kraftiga slitkakar och stirrande glosögon. Av okänd anledning händer det att enstaka exemplar växer sig till enorma åhlabestar.

Det är ytterst ovanligt att dessa så kallade kejsaråhlar rör sig i stimmen, utan de är normalt ensamma jägare och inte sällan bundna till ett förhållandevis välavgränsat markområde. Ett bekant exempel är familjen Blosbergs "åhlagubbe" i byn Löggeshöög utanför Muntermåla, men det ryktas om bestar invid zonerna som uppnått proportioner minnande om den pyriska ekoxens.

Åhlapansar

I flera generationer har slättmarksborna använt det pansartrade åhlskinnet som rustningsmateriel. Beredningstekniken har förfinats under årens lopp och idag har man bröjat hårda åhlskinnet, genom att utsätta det för en längre tids kokning i starka dekokter, sammansatta av allsköns slaggprodukter från skördefällt och forntidsruiner. Metoden är särdels raffinerad bland rubbitarna, som ofta baserar sina härdningsdekokter på tjära från Gislavedens utträdd. Rustningstabellen nedan presenterar de tre vanligaste typerna av åhlapansadr: åhlskinnsvästar, benplåtar och armskydd. Materialet är genomgående tungt, grovt och otympligt, då rustningarna består av en sörre mängd åhlskinn som pressats mot varandra i flera överlappande lager. Således då rustningarna mycket svåra att dölja under vanliga kläder. Det hrögge abs respektive Värde som återfinns efter snedsträck i rustningstabellen gäller för rubbitproducerat åhlpansar.

Typ	Abs	Beg	Vikt	Värde
Åhlskinnsväst	3/4	7%	4	15
Åhلبenskydd	3/4	7%	3	10/25
Åhllarmskydd	3/4	7%	3	10/15

Kulinarisk kommentar

Åhlen hör inte till vardagskosten på Frihetens slätter. Naturligtvis händer det att vulgära zonfarare brukar åhllkött som simpel färdspis, men bland bönderna serveras fisken enbart vid särskilda tillfällen. Det absolut viktigaste tillfället utgörs av det årliga åhlagillet: en fest som hålls i anslutning till höstskördens avslutning och som i status minner om den pyriska hjuletidsfesten. Till skillnad från den sistnämnda högtiden är det traditionella åhlagillet en tämligen våt tillställning, då sedvänjan bjuder att åhllköttets delikatesser skall nedsköljas med stora mängder åhllamust, åhlltinner och dylik så kallad åhllaflyta.

Regler

Åhlens inneboende elektricitet används delvis som navigationsinstrument, men utgör i första hand ett vapen. Vid beröring kan åhllstjärten avge mycket kraftiga stötar. Om en RP rammats av en stjärtnärs

slår SL en 1T6 + SB för att avgöra huruvida slaget går igenom offrets rustning. Därefter slås 3T10 som jämförs med offrets Fys. Är effektslaghet högre än Fys sås offret ut i 3T10 SR. På grund av detta elbaserade angreppssätt har mutanter med mutationen Energikropp mycket hög status på slättmarkerna och de fungerar ofta som ledare för de ansedda åhlgärgarpatrullerna. Enegi kropp ger +10 på Fys när man slår för motsåndslag mot åhlens elektiska angrepp.

Åhl

Antal: 1T100

Pansar: Pansarartat skinn Abs 3.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/55%

lakttagelseförmåga int x 5/15%

Sto	2T10	12
Smi	3T6	11
Int	1T4	3
Vil	1T6	4

KP	24
TT	12
FF	15 m/sr genom lösa jordar, 12 m/sr på blötmark, 6 m/sr på torr mark.
SB	+1

Attacker	Init	%	Skada
Bett	10	50%	1T10
Sjärtsnärt	11	61%	1T6 + SB mot Abs, därefter elskada. Se ovan.

Kejsaråhl

Antal: 1

Pansar: Pansarartat skinn Abs 3.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig Smi x5/55%

lakttagelseförmåga int x 5/15%

Sto	5T6+20	35
Smi	3T6	11
Int	1T4	3
Vil	1T6	4

KP	70
TT	35
FF	15 m/sr genom lösa jordar, 12 m/sr på blötmark, 6 m/sr på torr mark.
SB	+4T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	10	50%	1T10
Sjärtsnärt	14	61%	1T6 + SB mot Abs, därefter elskada. Se ovan.

Åhlamander

Åhlamandern har funnits i trakterna kring Åhnbograd sedan urminnes tider och alla åhnbogradsbor har någon relation till de hala bestarna. Åhlamandern är en avlägsen släkting till åhlen på Frihets slätter. Åhlamandern har samma svarta oljiga skinn och även det karaktäristiska åhlahuvudet men är något större än kusinen på andra sidan Österhavet och har även fyra ben. Åhlamandern lever helt ovan jord och trivs både i vatten och på land. Någon motsvarighet till den jättelika kejsaråhlen finns inte. Åhlamandern blir 2-4 meter lång och kan även användas som riddjur. Aggressiva åhlamandrar anfaller gärna med klorna för att sedan avsluta striden med ett bett mot det svårt skadade bytet. Åhlamandern är allätare och är vanligtvis ganska skygg när den är ensam. I grupp kan de däremot vara aggressiva

och det händer att de anfaller ensamma fiskare eller mindre sällskap som reser runt i vildmarken. Räder in i bebyggelse hör till ovanligheterna men det händer att åhlamandrar ger sig på tamboskap och snaskar i sig mat från obevakade förråd.

Kulinarisk kommentar

Alla som bor i Åhlbograd med omnejd har en eller annan gång smakat på åhlamanderns magra men smakrika kött. Åhlamanderkött tillhör knegarnas vardagsmat och är inget som den sofistikerade gourmanden skulle ta i sin mun. Inte heller de mest extrema Åhlbogradvännerna serverar åhlamanderkött då de ser åhlamandern som en viktig symbol för den självständiga stadsstaten.

Regler

Trots det uppenbara släktskapet med åhlen så saknar åhlamandern åhlens elektriska egenskaper. I det fyrbenta livet ovan jord finns inte samma behov av navigationshjälp eller chockvapen.

Antal: 1T10.

Pansar: Pansarartat skinn ABS 4.

Färdigheter:

Smyga/Gömma sig smi x5/55%

lakttagelseförmåga INT x5/15%

Sto	3T10	18	KP	36
Smi	3T6	11	TT	18
Int	1T4	3	FF	10 m/sr
Vil	1T6	4	SB	+1T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	13	Smi x5 / 55%	1T10
Klor	15	Smi x5 / 55%	1T6

Åhlfisk

De vattenlevande åhlarna är betydligt mindre än sina landbaserade släktingar och kan inte heller utdela elchocker. Däremot lever de i stimmed samma typ av kollektiv intelligens som levergökar. De är självfallet farligast i vattnet men kan under korta tidsrymder också attackera från landbacken, genom att trycka ihop sig som en fjäder och hoppa upp mot offrets ansikte. En RP som attackeras av de meterlånga åhlarna tar skada beroende på hur många fiskarna är, och har chans att Undvika eller parera för halv skada. Skadan ökar enligt formeln 1T4, 1T6, 1T10, 2T6, 3T6, 4T6 osv., vilket innebär att en RP attackerad av 5 åhlfiskar tar 3T6 i skada per SR som sedan kan halveras med ett lyckat Undvika- eller pareraslag.

Sto	2T4	5	KP	8
Smi	3T6	11	TT	4
Int	1T4	3	FF	-
Vil	1T6	4	SB	-

Attacker	Init	%	Skada
Bett	11	-	Spec. Se ovan

Ärghane

Alla i Pyrisamfundet känner till ärghanarna. Och trots att de utgör en förhållandevis ny bekantskap i världen utanför zonerna finns det få monster som provocerar fram ett sådant personligt engagemang bland Kejsarens undersåtar. Ja, i termer av impopularitet kan ärghanen mäta sig med smädaren och den östpyriska sikbaggen. Med det finns ett viktigt undantag: postryttarna älskar ärghanarna. Morbror Zander har faktiskt pimplat tokgröning med en beriden postiljon som på fullaste allvar hävdade att ärghanarna gjort sig förtjänta av en kollektiv aristokrattitel för sina tappra insatser mot "heliografeländet".

De heta känslorna bottenar i ärghanens glupande aptit för metaller. För oss som färdas i zonerna är problemet ingalunda någonting nytt. Så länge man kan minnas har denna metalltuggande ohyra trakasserat exploratorer och andra zonbaserade existenser. Alla som besökt Musközonen vet vad jag talar om. Vissa säsonger ser man ärghanar överallt: de hänger i stora klungor på stålruiner, kärvrak och dylikt metallgods som de långsamt upplöser med sina starka matsmältningssyror. De färdas i luften, i stora klungor som tyst och kusligt svävar genom den smutsiga zonnatten, ständigt på jakt efter föda.

Ärghanen är långt mer aggressiv än den likaledes metallhungrande kaskbaggen. Många av mina kollegor kånkar på fula märken och bittra erfarenheter av ärghanens rovgirighet. Bestens matsmältningssyror utgör nämligen ett fruktansvärt vapen och flockarna drar sig inte för att attackera metallstinna zonfarargrupper. I dylika situationer förvandlas metallbaserade blandrustningar till rena dödsfällor. Jag känner till ett flertal fall där rustningsinnehavarna bokstavligen smält ihop med pansaret och slutat sina dagar som bisarra skulpturer av kött och korroderat stål.

Under senare år har denna zonbaserade ohyra förvandlats till ett allpyriskt skadedjur. Precis som levergöken har ärghanen sökt sig ut från zonerna, till förmån för Gryningsvärldens spirande kulturbygder. Det är i synnerhet under sommarens varmaste veckor som ärghaneflockarna plågar Pyrisamfundet. Hitintills är det framförallt den pyriska landsbygden som ansatts. Ärghanarna ställer exempelvis till svåra problem för gumseodlarna, genom att attackera järnplogar och skördetröskor, dessutom försurar de tillvaron för den kejsarliga armén, särskilt vid posteringar som utrustats med skarprättarkanoner och dylika metallpjäser. Men ärghanens vanrykte är primärt baserat på dess mer eller mindre konstanta angrepp mot kejsardömet's heliografer. Ärghanarna dras nämligen till heliografspeglarnas kopparramar, som de förvandlar till spröda och alltigenom otjänliga strukturer av ärggrönt skrot. Det är denna heliografaptit som förlänat ohyran dess nuvarande namn. Dagens heliografvaktare utbildas alltid i ärghanebekämpning och det blir allt vanligare med särskilda ärghanepatrouller kring de mest utsatta stationerna, i synnerhet längs sträckan Hindenburg-Nordholmia.

Till det yttre utgörs besten av en gråsvart halvsfär i ett tjockt geléliknande material. Under denna fränstötande moderkropp slingrar sig ett halvdussin trådliknande tentakler. Dessa omkransar en sugkopsliknande munöppning, från vilken brunaktiga vätskor strömmar i tunna rännilar. Själva moderkroppen har ett omfång på cirka en halvmeter, medan tentaklerna kan växa sig till en och en halv meter. Det är med andra ord svårt att finna skönhet i ärghanen. Inte desto mindre vilar det någonting värdigt och fridfullt över en ärghaneflock som en klar sommarnatt svävar genom det pyriska lufthavet.

Kulinarisk kommentar

Trots ärghanens dåliga anseende utgör strimlad ärghanesvål ett återkommande inslag i den lantliga husmanskosten. Egentligen belastas ärghanen av en markant metallsmak, men gumseodlarna och zonjägarna har lärt sig att extrahera mjukare smaksensationer ur svålen, med hjälp av kraftig flottyr

bestående av jolmsmör och ulkister. En vanlig anrättning vid gumsetäppornas luncheldar är ärg-i-panna: ett grovhackat och synnerligen flottigt hopkok av ärghannesvål storpotäter och giftgröneblad.

Kunskap om ärghanen

Bildning: Det kejserliga postiljonsverket utbildar sina heliografvakter i ärghanebekämpning. Som det effektivaste vapnet räknas de så kallade dunderkrusen — brandbomber bestående av krus eller flaskor som fyllts med stark tinner eller någon dylik lättantändlig vätska. I ämbetsmannakretsar cirkulerar rykten om att ärghaneflockarna hetsas ut i Pyrisamfundet av gotländska spioner. Därtill talas det om att kejsaren hyser planer om en större utrotningskampanj mot ärghanarna.

Vildmarksvana/Zonkunskap: Enligt alla rapporter är ärghanen ett mycket värmekänsligt monster. Många zonjägare pekar på den tunga värmen under juli och augusti som den egentliga drivkraften bakom sommarmånadernas ärghaneinvasioner. Ohyan söker sig i första hand till skuggiga mål och färdas nästan uteslutande om natten. Såväl elden som solljuset utgör således goda allierade för dem som söker freda en metallfyndighet från ärghanarnas hunger.

Regler

Ärghanens matsmältningssyror räknas som starka kemikalier och ger därför 1T6 i brännskada/SR. Syran skadar så länge man är aktivt exponerad för ohyrans dregel. När ärghanen träffat sitt offer behöver den inte slå ytterligare anfallsslag såvida inte offret lyckas avlägsna varelsen, vilket kan göras genom att tillfoga ärghanen TT antal KP i en enskild attack. Även efter avlägsnande av monstret håller frätskadan i sig 1T3 SR. Bär den attackerade varelsen rustning av metall går skadan i första hand på rustningen och förstör den med en hastighet av 1T3 ABS per SR. Andra typer av rustningar som läder- och blandrustningar förtärs med en hastighet av 1 ABS per SR.

I strid tar ärghanen endast halv skada av vanliga attacker, på grund av sin geléaktiga konsistens. Attacker som involverar sprängmedel, energivapen eller eld är dock undantagna från denna regel. Sprängmedel och energivapen skadar utan modifikationer, medan eld ger dubbel skada.

Antal: 1T10+5/10

Pansar: Geléaktig konsistens. Endast halv skada av alla attacker utom eld, sprängmedel och energivapen.

Sto	1T10	5
Smi	3T6	11
Int	1T3	2
Vil	1T6	4

KP	10
TT	5
FF	Svävar med en hastighet av 10 m/SR
SB	-1T6

Attacker	Init	%	Skada
Syraattack	11	Smi x3 / 33%	1T6/sr

Öklunds brandbagge

Det vore en styv kunskaplig uppgift att ta reda på hur många husbränder som varje år anstiftas i Pyri av Öklunds brandbagge. Det existerar naturligtvis ingen tillförlitlig statistik, men utifrån årtionden av historiografiska resor kan jag garantera att det i alla fall rör sig om flera dussin, sannolikt kring ett hundratal. Denna besynnerliga livsform är tveklöst Pyrisamfundets flitigaste pyroman.

Som namnet ger vid handen förknippas monstret med den beryktade kreaturshandlaren Öklund — en imponant storkrämare av den gamla skolan, aktiv under kejsar Fabians tidiga regentperiod, då

Hindenburg ännu inte var så mycket mer än en marknadsplats för bönder, fiskare och zonfarare. Enligt hindenburgsk tradition ägnade denna Öklund stora delar av sin tid åt att avla fram större och mer motståndskraftiga former av kreatur, bland annat genom att korsa kutbock med sikbaggar och allsköns kuriösa livsformer från Musközonen. Resultatet blev en lång räckta styggelser, av vilka de allra flesta dog innan de krälade ut från spiltan. Ett av de mer livskraftiga ynglen var dock den best som vi idag kallar brandbagge — till det yttre en tämligen oförstörd släkting till den anfaderliga kutbocken, men större och segare.

På många sätt var brandbaggen en succé. Den var avsevärt bastantare än kutbocken, men besatt alla den senares positiva egenskaper, inte minst den mustiga mjölken och de mäktiga hornen. Således blev kreaturet en av Öklunds största försäljningsframgångar och deb spreds snart till alla större gårdar runtomkring Malsjön. Men brandbaggens nackdelar blev snart uppenbara.

Grundproblemet ä som vanligt aptiten. Brandbaggens matlust är både mäktigare och märkligare än kutbockens. Den bottenlösa hunger som driver öklundaren minner om något om sikbaggens osunda lystnad. Lyckligtvis har brandbaggen inte ärvt den senares passion för krut, men detta kompenseras av en glupande aptit för trä och träprodukter. Öklunds kunder upptäckte snart att deras nyförvärv inte bara åt upp bockhusbås och foderbyttor, utan även orsakade svåra tuggskador på redskap, skjul och boningshus. Inte nog med detta. Som trähungern antyder är brandbaggens matsmältning en märklig historia: dofrik, bullrig och kraftfull. Ja, det är sannerligen giftiga substanser som arbetar i brandbaggens tarmar. Och i kombination med träprodukter genererar dessa en klibbig, brinnande massa som brandbaggen avger oralt genom ljudliga luftuppstötningar. Detta ofrivilliga eldflås har allt sedan Öklunds dagar betytt slutet för mången kronotorpare och gumseodlare, för att inte tala om alla materiella skador i form av nedbrunna gårdar.

Idag förbjuder den kejsarliga ordningen såväl uppfödning som innehav av brandbaggar. Men det är många kejsarliga skattebetalare som i lönnedom håller sig med ett till två kedjade exemplar som levande avfallskvarnar eller ugnsupptändare. Det är exempelvis en offentlig hemlighet att många hindenburgska krögare använder brandbaggar som ett snabbt och billigt sätt att göra sig av med stora mängder köksavfall. Det ligger naturligtvis i krögarnas intresse att hålla sina brandbaggar under noggrann övervakning, ändå händer det åtminstone några gånger per år att krogar och restauranger i Hindenburg brinner upp under mystiska omständigheter.

Det är emellertid inte de halvtama "hushållsbaggarna" som förorsakar de många husbränderna, utan de förvildade versioner som strövar omkring på den pyriska landsbygden. Dessa består av kvarlevor från Öklunds dagar: monstruösa ättlingar till brandbaggar som lagts ut i diken och gödselhögar för att dö, men som överlevt i kraft av sin goda fysik och sin avundsvärda förmåga att utvinna näring ur de mest osannolika substanser. Dessa brandbaggar är inte längre kreatur, de är monster och snyltare, hörande till samma ocharmerande skara som sikbaggen, gassländan och den sorgmantlade avfallsmunken. De vandrar omkring i utkanterna av godsen och byarna, inte sällan i par, ständigt sökande efter snyltbart stoff, företrädesvis redskap, ved och andra former av trägods.

Den förvildade brandbaggen har dessvärre degenererats till ett tämligen aggressivt monstrum. Dess hungerregister tycks ännu inte inkludera levande varelser, men det händer ändå att utsultna exemplar attackerar bönder och zonfarare för att komma åt redskap, kläder, färdkost och annat ätbart. Dyliga attacker får ofta dödlig utgång, då den förvildade öklundaren lärt sig hantera sin eldfångda matsmältning som ett synnerligen obehagligt projektilvapen, genom att utspruta ett brinnande slem som kan vara mycket vanskligt att släcka. Till det yttre är brandbaggen en större och skabbigare version av kutbocken. Hornen är långa och slingriga, och den långhåriga pälsen är fläckvis genombruten av ett skrovligt hudpansar som besten sannolikt ärvt från sikbaggen.

Egentligen är Öklunds brandbagge mycket grövre än sin domesticerade släkting, men de förvildade versioner som stryker omkring på landsbygden är oftast magra krakar med knotiga ryggar, hängande skinnsjok och vansinniga blickar.

Kort om baggdynga

Brandbaggarnas egendomliga kostvanor visar sig tydligt i deras avföring. Spillningen består av en högst brandfarlig massa som närmast påminner om halvt stelnad cement. Till färgen skiljer den sig en aning från annan avföring då baggdyngan är sotsvart. Det finns dokumenterade exploratorsbevis på att lorten av vissa zonstammar används som primitiva brandbomber av synnerligen svårsläcklig art.

Kulinarisk kommentar

Brandbaggen utgör förträfflig spis. Likt kutbocken alstrar brandbaggen en tjock och förstklassig mjölk, men till skillnad från sin anfader erbjuder den också ett synnerligen välsmakande kött. De exemplar som skjuts ner av bönder och åkerpatruller brukar således utnyttjas intill märg och ben, exempelvis i formen av skinka, kutkorv och baggsylta. Horn och benknotor används till olika fonder och buljonger eller mals ner till det aromatiska kryddpulver som smaksätter giftgrönesoppa, oxfrikassén och andra höjdpunkter i det klassiska bondköket

Kunskap om Öklunds brandbagge

Bildning: Alla pyriska städer huserar ett okänt antal exemplar av Öklunds brandbagge, för även om den kejsrerliga ordningen förbjuder innehav har det blivit populärt att hålla sig med ett privat exemplar för att tända ugnar och göra sig av med kökskomposten. Av ordningsmakten ses trenden som ett oskick, då varje enskild brandbagge innebär en påtaglig risk för större eldsvådor. Men än så länge har man avstått från att tillämpa lagen, då det framförallt är de högre och etablerade samhällsskikten som brukar de så kallade "hushållsbyggarna". Krafter inom det hindenburgska konstapelämbetet har emellertid börjat verka för en större kampanj, inte minst mot stadens krogar, restauranger och nöjesinrättningar.

Regler

Öklunds brandbagge har en explosiv matsmältning som i kombination med träkost genererar en brinnande substans. Om brandbaggen förtär minst 3 kilo trögods dagligen kommer den FYS/5 gånger per dag att uppstöta en brinnande vomering. För domesticerade brandbaggarna sker detta ofrivilligt, medan den förvildade versionen använder vomeringen som en slags eldkastare. Substansen är svart och kletig, och ger 1T6 i brännskada/SR. Elden kan inte kvävas genom filter eller rullning. En variant är att avlägsna substansen, vilket kräver ett lyckat slag i Första hjälpen. Ett alternativ är att den exponerade kroppsdelen nedsänks i en större mängd vatten, exempelvis en vattentunna eller ett djupare dike. Under vatten kan substansen avlägsnas.

Antal: 1T4+1

Pansar: Skrovligt hudpansar Abs 3.

Förmågor: Immunitet mot strålning, gifter och sjukdomar

Sty	1T8	5
Fys	4T6+6	20
Sto	1T8	5
Smi	2T6+6	13
Int	1T6	4
Vil	1T6	4

KP	25
TT	12
FF	8 m/sr
SB	-1T6

Attacker	Init	%	Skada
Eldvomering	15	Smi x3 / 39%	1T6/sr
Horn	13	Smi x5 / 65%	1T8

Diverse

Bazun
 Blindgöling
 Borrare
 Drabantodont
 Drasut
 Dvärgtapir
 Gigafant
 Gnagarbagge
 Gäddbest
 Haffsulk
 Hornbagge
 Kockelmeister
 Kronfågel
 Lortoxe
 Lymmel
 Matfåle
 Mogock
 Möllebagge
 Narmal
 Näbbkrabba
 Plattmal
 Prinsdogg
 Rötmåns
 Sauerbagge
 Soxe
 Strypmazarin
 Surspigg
 Tesla
 Turpentinska suldraggar
 Ödesörrv
 Ömling
 Flärping
 Pansarbagge
 Östrehavs gädda

FLORA

Benkrok

De Åländska kobbar som går under samlingsnamnen Knausten, Nejdalkobbarna och Viltomöarna undviker man av goda skäl, eftersom de utgör växtplats för den mycket giftiga slingerväxten benkrok.

Den slingriga snårväxt som kallas benkrok täcker många av öarna i utkanten av Ålands farvatten. Dess långa taggar dryper av ett starkt koncentrerat, skadande nervgift med Tox 8. En person som vandrar in i ett område med benkrok måste lyckas med normalt Smi-slag eller ramla huvudstupa i närmsta snår. Lyckas denne med ett slag på lakttagelseförmåga innan slås i stället ett lätt Smi-slag. Den som ramlar träffas av 3T10 taggar med Pen 3 och varje tagg innehåller en dos av giftet.

Typ	Tox	Full effekt	Halv effekt
Skadande	8	Tox+1T6 KP i skada	Tox KP i skada

Beskyddarträd

Djupt inne i den täta Baltskogen kan man träffa på den märkliga lokalbefolkningen: beskyddarträden och deras tjänare rilerna. Beskyddarträden är avlägset besläktade med dråparträden, men inte alls blodtörstiga. Liksom vanliga träd lever de av solljus och näring från marken. Genom sina långa rotsystem, som kopplar samman beskyddarträden i ett närverk flera kilometer under marken, kan de kommunicera med varandra genom elektriska impulser.

Rilerna är, liksom dråparträdens liler, lydiga, humanoida tjänare, som saknar egen vilja. Deras hy är svagt grön och deras skelett består av mörkt, hårt trä. I sekler har de levt isolerade, nästan helt utan kontakt med andra varelser. Därför har de också utvecklat ett mycket egensinnigt beteende; de talar extremt långsamt med viskande röster och står dagligen helt stilla i solen i flera timmar (en sorts fotosyntes). De dör inte heller som varelser av kött och blod, utan vissnar gradvis för att till slut skrumpna ihop helt. Beskyddarträden och deras riler skapades ursprungligen som ett levande bevakningssystem. De skyddar bunkrarna samt också en betydligt större anläggning: djupt ner i underjorden finns en för omvärlden okänd enklav, Elysium VI.

Rilerna är sävliga och oftast fredliga varelser, som aldrig utför oöverlagda attacker. De är inriktade på att i första hand förhandla och sprida desinformation. När de har förstått att det finns flera grupper i området kommer de att alliera sig med någon av dem för att få bort övriga. Rilerna talar inte skandi, utan gör sig förstådda genom teckenspråk. De går klädda i trasor, men har ibland tillgång till högteknologiska föremål och vapen. Rollpersonerna lär åtminstone inledningsvis uppfatta dem som ett bisarrt mutantsläkte, plågat av obehagliga parasiter (röda jätte-bladlöss).

Blodsek

Se Skäggek.

15% av skägges populationen har begåvats med en typ av luktorgan och är därtill särskilt känsliga för vibrationer i marken. Dessa utgör ett rovgirigt och mycket lömskt släkte, som uppdragat det effektiva i att tillgodogöra sig näring ur levande organismer. Såväl vilda djur som mutanter och människor är synnerligen illa ute om de bestämmer sig för att ta en vilopaus i en dunge bestående av blodsekar.

Främsta anledningen till att blodsekar ännu inte upptäckts är att de till utseendet skiljer sig från sina fridfulla släktingar. Uppblandningen av blod och andra kroppsvätskor i dieten har förlänat löven en mustigare färgton och de växer sig såväl högre som grövre än den skäggek som jagas för kolets skull. Dessutom är de ganska ovanliga i tätbebyggda trakter.

Regler

All skada som tillfogas en blodsek går på allmänna KP. Kritiska skador räknas som avhuggna grenar medan en dödlig träff drabbar stammen och orsakar ögonblicklig hädanfärd.

Blodseken anfaller närmast uteslutande sovande varelser och aldrig sällskap bestående av mer än fem individer. Den kan lukta sig till bytet på långt håll och befinner den sig inom 20 meter har den förmågan att känna de svaga markvibrationer som genereras av djupa andetag hos en sovande person. Vid en attack försöker blodseken spetsa offret med en eller flera tentakler och därefter hålla det tryckt mot marken. Blodseken försöker suga ut kroppsvätska ur sitt offer. För att en tentakel skall tränga in offret krävs att skadan överstiger offrets TT och träffar i ben, armar eller bål. Lyckas blodseken få in en kritisk skada i ben, arm eller bål börjar den genast suga i sig vätska och vävnader, med en skada av 5 KP/SR. Enda sättet att ta sig loss är att övervinna blodsekens STY med ett motståndsslag. Offret behöver alltså sannolikt hjälp, varpå medhjälparnas STY-värden adderas till offrets.

Antal: 1T2

Pansar: Bark Abs 4

Färdigheter: laktageförmåga (vibrationer + lukt) Int x10/70%

Sto	6T10+10	43	KP	86
Smi	3T6	11	TT	43
Int	2T6	7	FF	9 m/sr
Vil	3T6	7	SB	+5T6

Attacker	Init	%	Skada
1T8+7 Tentakler	16	Smi x5 / 55%	2T8

Bräk

Vidjepoppel och bräk är träslag som är både starka och böjliga vilket gör dem lämpade för båt- och skeppsbyggande samt för andra typer av snickerier.

Dråparträd

I Hindenburg är namnet "dråparträd" framför allt förknippat med massakern i byn Mos Mosel på Frihetens slätter. De kusliga rapporterna dryftas fortfarande – hel by bortförd av mystiska växtvarelser som föda åt köttätande träd! Händelsen har naturligtvis politiserats och Nimrodbrigadens propagandister brukar använda det mosmoselska dråparträdet som exempel på vad man kallar "mutanthotet".

För Pyrisamfundets zonfarare är dråparträdet en skrämmande realitet. Den blodtörstiga växten besitter en slughet som kan fälla den mest hårdhudade äventyrare. Moderträdet orörlighet uppvägs av den mobila fröformen – på sydpyriska kallad "lil". Till det yttre är lil näst intill perfekta kopior av tidigare offer och de kan få formen av människor, mutanter eller djur. I tanke och handling är de däremot rena avspeglings av moderträdet vilja. Dråparträdet använder lil för att insamla föda, både genom våld och list. Mos Mosel infiltrerades exempelvis av människoliknande lil som lurade offren till moderträdet rotplats.

Alla rapporter tyder på att dråparträdet föredrar att slå rot i mörka och fuktiga utrymmen, till exempel grottor, raviner och biobunkrar. Därför är det vanligt att oförsiktiga fyndsamlare faller offer för själva moderträdet, och erfarna zonfarare brukar vara på sin vakt när de möter gamla "bekanta" i zonen. Området kring rotplatsen hemsöks alltid av lilpatruller: dels vakter som skyddar trädet mot ekoxar och andra faror, dels jaktförband som skaffar föda och söker gynnsamma rotplatser för nya dråparträd.

Själva moderträdet brukar beskrivas som robust, naket och motbjudande. Det mäter fyra till sex meter på höjden och en full mansbjörn på bredden. Stammen täcks av en tjock grågrön bark och saknar

grenar. Trädkronan utgörs av ett tiotal långa tentakler som ständigt vrider sig i ormliknande rörelser. I mitten av tentakelbusken sitter själva gapet: en våt gråbrun öppning, fullsprängd av sylvassa tänder och alltid omgiven av ett tjockt moln likflugor.

Kunskap om dråparträd

Zonkunskap: Ett lyckat slag medför att man känner igen ett dråparträd, resterna efter lilkapslar och liknande. Zonkunskap kan också ersätta lakttagelseförmåga för att uppmärksamma en lils eventuella defekter, och då se lilerna för vad de är. Även om en varelse lyckas upptäcka defekterna med lakttagelseförmåga krävs Zonkunskap för att identifiera bärarna som lil.

Regler

Offerkloningen är dråparträdet absolut kusligaste vapen. 3T10 timmar efter förtäringen kan trädet kläcka en lil med offrets yttre egenskaper, och i de allra flesta fall är lilversionen mycket svår att skilja från originalet. För varje offerkloning är det emellertid 25% chans att frökapseln befläckas med små kosmetiska misstag – alltifrån fel hårfärg till barkliknande hud eller tentakler. Dessutom tenderar somliga lil att ha grågröna "ögonvitor". En lil ärver inga minnen eller mentala egenskaper från det klonade offret. Däremot är de skickliga på att avläsa reaktioner och identifierar därför offrets bekanta utan större problem. Lil kan lära sig att kommunicera på pyriska dialekter, men de har oftast ett begränsat ordförråd och håller sig normalt fåordiga när de rör sig bland potentiellt villebråd.

Dråparträd

Antal: 1 + lil

Pansar: Stammens bark absorberar 6 poäng. Tentaklerna har ingen bark.

Färdigheter: lakttagelseförmåga Int x 5/55%

Sto	4T6+20	34	KP	68 för stammen, 7 för varje tentakel
Smi	2T6	7	TT	34 för stammen, 7 för varje tentakel
Int	3T6	11	FF	Ingen
Vil	3T6	11	SB	+3T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	7	Sty x3 / 102%	3T6
Tentakler (2T4 st)	11	Sty x1 / 34%	Paralyserande gift Tox 2

Dystergran

Alla vet att Pyrisamfundets norra skogar är osedvanligt grymma och osunda. I djupet av de oländiga skogsmassorna jagar blodlystna rovbestar, förvildade banditer och förskräckliga oting från Den gamla tiden. Kusligast av allt är emellertid den fientliga inställning som registrerats hos skogarnas växtliv, inte minst inom trädpopulationen. Detta gäller inte enbart den famösa skäggeken, som varit föremål för mängder av teorier, skräckberättelser och kultiska riter, hopkokade av både kejsrerliga historiografer och primitiva skogskulturer. De nordländska gränsskogarna hemsöks även av dråparträd och svartkrympling, av vilka den sistnämnda påstås leva i ett symbiotiskt förhållande med det oting som Zigge Zmolk nyligen identifierat som myternas våta buskskytt. Och i den snåriga undervegetationen döljer sig ofta förrådiska stråk av svulten dödssömnsvallmo — giftgrönans nordländska blodbroder.

Till denna illvilliga grönska måste man även räkna Ödmårdens dystergranar. Dessa asociala trädvarer växer i kompakta klungor som utan förvarning breder ut sig såsom skogar i skogen. I delar

av Ödmården är situationen så allvarlig att trädbeståndet domineras av dystergran, exempelvis det vidsträckta skogsområde som nödgötarnas lomurjägare kallar Dysterveden.

Det som gör dystergranen farlig är varken blodtörst eller parningslystnad. Problemet är snarare det motsatta — dystergranen är en tungsint och misantropisk existens som skyr alla former av omvärldskontakt. Den vill vara ensam med sina svårmodiga tankar, därför utstrålar den ett molande vemod av psionisk karaktär. Vemodet tycks i första hand fungera som en fränstötande försvarsmekanism. Alla som färdas i dystergranarnas skuggor exponeras för en gråkall ångest som uppfyller dem med en häftig önskan att uppge expeditionen och vända tillbaka hem. Att trotsa trädvarelsernas ångestbarriär är fullt möjligt för den normalfuntade äventyraren, men det är ett vådligt företag. Dystergranarnas tankar har en nedbrytande inverkan på viljekraften hos allt levande och en allt för långvarig exponering leder utan undantag till grav sinnesförvirring. Det som attackeras är i första hand orken att gå vidare och ett dysterträdsoffer som drivits över gränsen förlorar sig i ett apatiskt tillstånd som normalt resulterar i svältdöden.

Dystergranens yttre drag är en besynnerlig blandning av storhet, sorg och eländes elände. Inte utan anledning har den liknats vid en liksyningsman eller högtidsklädd dödgrävare. Själva trädkroppen är en mörk och betvingande uppenbarelse som sträcker sig ett tiotal meter ovanför marken. Till skillnad från de sydpyriska lövträden saknar den krona. I stället är stammen övertäckt av ett massivt, barrklätt grenverk, som slappt och menlöst hänger ner mot backen och förlänar trädbjässen en slokaxlad och utomordentligt moloken utstrålning.

Ack, Dystergran

av Arvor Gran

Ack, dystert dystra dystergran
du sorgligt sorgsna sorgebarn
i ödligt ödslig ödetrakt
en dyster, sorgslig ödesvakt.

Kulinarisk kommentar

Som alla träd i norra Pyrisamfundet figurerar dystergranen i den lokala nödkosten. Under gasår och liknande hungertider används det mörka barkskalet i allsköns kärva anrättningar, inte sällan begåvade med galghumoristiska namn såsom dysterbröd, sorgsoppa och ångestflarn. Därtill ryktas det att dystergranen utgör basen för det ursprungliga becktranet — en bittermörk träjos som via älgdrottarna nått Nordholmias zonfararsyltor, där en något förmildrad version saluförs under namn som "små svarta" eller "svarta droppar".

Regler

Dystergranen utstrålar negativ psionisk energi som skaver på viljekraften hos människor och mutanter. Det handlar inte om egentliga attacker, utan en sinister aura som parasiterar på hoppet, inspirationen och kraften att gå vidare. Auran kan upplevas på många olika sätt. Det kan exempelvis röra sig om interna ting som massiva skuldkänslor eller molande ångestmärter i magtrakten, men också externa företeelser såsom tunga suckar och kusliga viskningar från de dova trädkropparna. Varje timme man rör sig i dystergranarnas närhet — speltekniskt handlar det om en radie på 50 meter från närmaste dystergran — krävs ett lyckat VIL x5 för att klara det psykiska trycket. Ett misslyckande innebär att offret snabbt och lustigt vänder tillbaka samma väg som han eller hon kom, bort från de ångestsuckande träden. 1T10+1 timmar efter sista dystergranen passerats återfår offret sinnesbalansen och kan återuppta färden. Klarar man 24 timmar bland dystergranarna utvecklas en form av immunitet mot vemodet, så därefter räcker det med ett tärningslag var 24:e timme. Efter

detta innebär ett misslyckande emellertid inte flykt, utan att VIL reduceras med 2 poäng/dygn i dystergranarnas skugga. När VIL 0 sjunker offret in i ett katatoniskt tillstånd, och blir oförmögen att göra annat än att mumla osammanhängande fraser och vagga fram och tillbaka i lotusställning. Om offret får hjälp undan dystergranarna återvänder VIL med 1 poäng/ dygn.

Antal: 1T100+200

Pansar: Bark Abs 6

Färdigheter: lakttagelseförmåga (vibrationer) Int x10/50%

Sto	10T10+20	80	KP	160
Smi	1T6	3	TT	80
Int	1T10	5	FF	-
Vil	4T6	14	SB	-

Attacker	Init	%	Skada	Radie
Psioniskt vemod	-	Spec.	Spec.	50m

Lil

Lils egenskaper och färdigheter är identiska med det klonade offrets. De socialt svaga lilerna får dock en Per motsvarande 2/3 av offrets värde.

Antal: 6T6 per dråparträd, påträffas oftast i grupper om 1T6 lil.

Pansar: Ingen, kan bära rustning.

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x 3/33%

Smyga/Gömma sig Smi x7/77%.

Sty	3T6	11	KP	22
Fys	3T6	11	TT	11
Sto	Spec.	11	FF	4,5 m/sr
Smi	3T6	11	SB	0
Int	2T6	7		
Vil	1T6+3	7		
Per	2T6	7		

Attacker	Init	%	Skada
Närstridsvapen	11+vapen	Sty x4 / 44%	Varierar
Avståndsvapen	11+vapen	Smi x4 / 44%	Varierar

Dödsvalmo

Se giftgröna.

Fläcktång

Fläcktång är en matväxt som odlas i undervattensfält längs grunda sandstränder söder om Göteborg. Till sikmusten används dock bara den allra sist skördade hösttången, då den är hårdigast och rikast på de oljor som bidrar till sikmustens karaktäristiska smak.

Follskripa

Ljuvligt doftande follskripa dansar jämte vindeleken i en krokig färd mot solljuset.

Gryntång

Gryntången torkas och mals till ett hållbart benvitt mjöl som sedan i sin tur vanligtvis används för att baka ett torrt men lättlagrat tångbröd.

Giftgröna

Den blodsugande giftgrönan växer överallt i de pyriska ödemarkerna. Både skogar, träskområden och stenöknar befläckas av detta mordiska ogräs. Det är tydligt att giftgrönan dras till platser med mycket villobråd och en del ödemarksfolk påstår att växten kan förflytta sig, om än extremt långsamt. Bland Pyrisamfundets postryttare går det exempelvis historier om välanvända vägsträckor som utan förvarning förvandlas till blodtörstiga giftgrönefält.

Växten attackerar med giftdunster som frigörs vid beröring. Dunsterna försätter offret i djup dvala. Därefter töms det på blod av giftgrönans tentakelliknande rötter. Till följd av detta lömska angreppsätt går giftgrönan även under det poetiskt klingande namnet "dödssömnsvallmo". Giftgrönan är en meterhög buske med långsmala blad och slingriga rötter. Till färgen är själva växtkroppen ljusgrön och såväl stjälkar som blad täcks av tjocka blålila blodådror.

Kulinarisk kommentar

På grund av ogräsets omfattande utbredning utgör giftgrönan stommen i klassisk nybyggarkost, exempelvis i formen av giftgrönesoppa. I Malsjöområdet används roten till att brygga en synnerligen potent tokjos kallad "tokgröning". Sömngiftet upphävs utan svårigheter genom uppkokning, dessutom hävdar man att giftgrönans blodtörst förlämnar plantköttet en osedvanligt mustig arom.

Kunskap om giftgröna

Vildmarksvana/Zonkunskap: Giftgrönan förflyttar sig till platser där det tidigare spillts blod. Lyckade slag kan direkt skilja ut den livshotande grödan från andra former av harmlöst gräs.

Regler

Giftgrönans sömngift har Tox 2 och påverkar alla varelser inom en radie av 5 meter.

Antal: 3T6/11

Pansar: 0

Sto	1T6+2	6
Smi	2T6	7
Int	1T6	4
Vil	1T6	4

KP	12
TT	-
FF	Dras till doften av blod, 1 m/sr.
SB	-

Attacker	Init	%	Skada
Sömngas	0	Spec. Se ovan.	1T4
Blodsugande rötter		Sty x7 / 42%	2 kp/sr

Gullhatt

Gullhatt är en fullt ätbar svamp som växer i Gislaveden om hösten. Den är utsökt om den smörsteks med rikliga mängder salt och serveras till potätbullar och blodig ulkbringa. Enligt rykten spelar den

central roll i många rubbiska seder och ritualer. Om man torkar den och lägger den på en eld, ger den ifrån sig en aldeles fantastiskt och nästan berusande doft. Gullhatt kallas också för Gullticka.

Hells klockor

Nybyggarkulturen i Nödgotalandet, mellan Nordholmia och bergskedjan i väster, är osedvanligt rik på besynnerliga ordstäv. Min klara favorit är "Hells klockor ringer för den lystne". Detta kryptiska yttrande hörs normalt från tandlösa gubbkäftar, ofta som ett moraliserande förebud om någon som anses osunt traktande efter ära, jord eller krediter. Det kan också referera till mer vardagliga ting. Vid vår senaste expedition exponerades morbror Zander för en påfrestande överanvändning av uttrycket i samband med ett svårare bakrus baserat på det gruvliga becktranet.

Som så ofta är fallet med den nordpyriska folkdiktningen relaterar ordstävet till en grym verklighet, närmare bestämt till den illvilliga grönskan kring det sinistra Hedemora Hell. Denna mytomspunna omark är naturligtvis ett kapitel för sig: en milsvid sankmark, härjad av sjukdomar, morasiter och mystiska ljussken som brusar, fräser och irrar. Vid morasets randområden står en forntida skylt med texten "Hedemora Hell 7" — dunkla ord som lär ha utlästs på klingande Skrofmål av Tore Bonners personliga Lingo-BOBB och därefter blivit synonyma med platsen och dess osunda mystär. Den namnkunnige historiografen Max fon Maadman menar att skylten markerar nedgången till en bortglömd enklav.

Någon sådan har ännu inte grävts fram, men jag och morbror Zander har upptäckt en hel del spår som stärker Maadmans tes. Detta gäller inte minst siffran "7" i skylttexten - alla hittillsvarande enklavfynd har som bekant varit numrerade, som i fallet med den prominenta ELYSIUM-serien.

Alla som lever i Nödgotalandet undviker i alla fall Hedemora Hell och jag har länge försökt övertyga mina ärade kollegor vid Kejsarliga Kunskaparstaben om att officiellt utdöma platsen som förbjuden zon. Men uppenbarligen anses omarken än så länge alltför perifer för att intresera de höga herrarna i Hindenburg.

I djupet av denna sankmark frodas den fascinerande planta som nybyggarna fruktar under namnet Hells klockor. Det är sannerligen en horribel livsform: lika lömsk och mordisk som den är skön och förförisk. Namnet anspelar på växtens obehagliga angreppsätt — ett hypnotiskt vackert klockspel som lockar folk och få att till synes frivilligt stoppa in sina förförda idiotskallar i den väntande monstermunnen. Och jag menar verkligen hypnotiskt vackert. Jag har upplevt hur klockornas klang förvandlat sluga zonjägare av Zigge Zmolks kaliber till jollrande stollar som vandrat in i döden med lyckliga fångrin. Harmonierna är tillräckligt mäktiga för att knåda om Thorulfshovs grymmaste sockerhejare till en blöthjärtad fjompa med kärlek på sinnet. Därför bör man aldrig röra sig i närheten av Hedemora Hell utan hörselskydd. Vi använder oss av totaliserande öronkapslar av forntida ursprung — morbror Zander lyckades byta till sig några oskadda enheter av en grupp tinnerfryntliga motorkultister från Hultamarken. Men så länge man inte ämnar ge sig i närkamp med besten fungerar det naturligtvis utmärkt med mer improviserade varianter såsom munkvax och ulkister.

Plantan äter allt som lever och andas, åtminstone allt av kött och blod. Den växer i klungor om cirka 3–6 enheter. Till det yttre är den slank och ståtlig — en långsmal stjälkropp i djupaste grönt, som sträcker sig cirka 2 meter över markytan. Vid plantans topp kröker sig den smäckra blomsterhalsen neråt och mynnar ut i ett mycket vackert blomhuvud i nyanser av blått och lila, utformat som en klocka. Men på insidan är blomhuvudet allt annat än vackert, då det är fullständigt översållat av tänder, små tentakelmunnar och en mindre koloni av kryllande likmaskar.

Den förföriska musiken produceras av två massiva växtarmar, inte olikt två bastanta träklubbor, som likt klockstänger slår fram till och tillbaka mot en sfärisk fröklimp i blomhuvudets mitt. När det förförda

offret sticker in skallen i blomhuvudet förvandlas detta till en veritabel dödsfälla. Först och främst sluts öppningen kring offrets hals, därefter ansätts skallen av de två växtarmarna, som på kort tid slår liv och sans ur den infångade livsformen. Den livlösa kroppen hänger sedan kvar i blomhuvudets grepp medan de små tentakelmunnarna suger i sig blodet, magguffet och alla de andra väsentliga kroppsvätskorna. En dylik måltid avslutas helt sonika med att den uttömnda kroppen släpps ner på backen framför plantans rotfötter, varför plantklungorna alltid är omgivna av en sinister samling gulnade benknor.

Kulinarisk kommentar

Precis som giftgrönan och köttrosen har Hells klockor ett synnerligen mustigt plantkött. På grund av Hedemora Hells tabubelagda status hör det emellertid inte till vanligheterna att så kallat klockarkött blandas i kosten, men när så sker är det klokt att förse sig med stora portioner av det serverade. De vanligaste anrättningarna är olika former av soppor och kompotter, men det läckraste alternativet är tveklöst den köttiga saftdryck som nybyggarna kallar klockardricka.

Kunskap om Hells klockor

Vildmarksvana: Om en vän eller kollega snärjts av det förföriska klockspelet är det viktigt att agera snabbt och kraftfullt, antingen mot vännen eller ljudkällan. Att ge en drabbad vän en lindrig skada är ett säkert sätt att bryta hypnosen. Det är synnerligen vådligt att gå i närkamp med själva Hells klockor, då varje ögonblick i plantans närhet innebär en klar och påtaglig risk att själv infångas av klockornas klang.

Regler

Inom en radie på 100 meter påverkar plantans klockspel alla organiska varelser, det vill säga allt utom robotar. För varje SR inom radien ställer SL de utsatta personernas VIL mot ett värde på 2T10 + plantans VIL. Ett misslyckande innebär att personen snärjts av plantmusikens hypnotiska kraft. Om inga äventyrarkollegor hindrar vederbörande genom tvångsmetoder kommer offret att söka upp ljudets källa. Och med livet som insats kommer han eller hon att försvara sig mot alla eventuella hinder, inklusive hjälpande vänner. Framme vid den spelande plantan stoppar offret in i skallen i det försåtliga blomhuvudet. Hypnosen bryts i samma ögonblick som blomhuvudets öppning sluts kring offrets hals. När detta skett är offret fasthållet. Slå offrets STY+1T10 mot plantans STO+1T10 för varje SR, till dess att offret frigjort sig eller slagits ihjäl av de kraftiga växtarmarna, som slår två slag per SR mot offrets huvud. Hypnosen bryts också om varelsen tar KP-skada från någon annan källa än Hells klockor. Varelsen som vaknat ur hypnosen kan såklart drabbas igen av den nästa SR, men får då chansen att skydda sig.

Ett bra skydd mot Hells klockor är naturligtvis att bära någon form av skydd för öronen. Helisolering hörselkåpor från Den gamla tiden erbjuder ett hundra procentigt skydd. En nackdel är att man ljudisoleras från sin omvärld, vilket kan vara riskabelt om man befinner sig på en så pass osund plats som Hedemora Hell. En kompromisslösning är öronproppar av kork, ulkister eller munkvax, som ger +1T10 bonuspoäng på personens VIL-slag mot klockspelet. Att stoppa fingrarna i öronen ger +3 på VIL-slaget, men gör det såklart oerhört svårt att agera, annat än att springa åt andra hållet.

Antal: Växer i klungor om 1T6+1 klockhuvuden.

Pansar: 0

Sto	3T10	17
Smi	2T6	7
Int	1T2	2
Vil	1T6	3

KP	34
TT	17
FF	-
SB	-

Attacker	Init	%	Skada
Klockspel	7	Vil mot Vil	Se ovan.
Fasthållning	7	Offrets Sty mot plantans Sto	Se ovan.
2 klubbliknande växtarmar	7	100%	1T8
Växtarmarna träffar automatiskt men kan bara användas på ett redan fasthållet offer.			

Istervadd

Musközonens mark gör tillvaron olämplig för allt utom den blomullsliknande gräsvexten istervadd.

Kartoffel

Kartoffeln är Ulvrikets svar på päran och är en grov rova som är både smakfull och näringsriktig.

Kiteblommor

Se Paltar.

Oslas främst av Paltar. Av dessa tillverkas olika former av rusmedel: fluidkitt att dricka, puderkitt att inhalera, knaperkitt att tugga, bolmerkitt att röka och aromkitt att strö på maten.

Paltarnas konstanta inmundigande av kitt i olika former gör deras sinne mycket resistent mot olika former av psiomska krafter Psi-mutattonen Skräck påverkar dem Inte alls och de får lägga +5 till sin VIL när andra psi-mutationer riskerar att drabba dem. Denna motståndskraft galler dock Inte det fåtal som väljer att avstå kittet till förmån för den fortjusande sansen. Inte heller galler det varelses som nyttjat kitt endast under korta perioder. För att drogen ska verka som beskrivits ovan krävs att den tuggats mer eller mindre konstant under 2T6+6 månader.

Den drog som paltarna odlar - kittet - har uppenbara positiva verkningar då den gör användaren genuint lycklig och mycket självsäker Men ett långvarigt missbruk riskerar att döda varelsen som nyttjar drogen. Efter 2T6+6 månaders användning får varelsen -10% på alla sina färdigheter och för varje månad som kittet används utöver de inledande lyckorusmånaderna får varelsen slå FYS x7. Misslyckas slaget avlider personen under svåra plågor inom 30-FYS dagar.

Krankbär

I stort liknar floran på Åland den som återfinns i malsjöregionen, men det finns några märkvärda undantag. Exempelvis breder snårväxten krankbär ut sig på öns norr adel, och låter sig användas i välsmakande kompotter och safter med svagt hallucinogen verkan. Den är en liten gulblek snårfrukt med lamt syrlig smak och rosig arom.

Krankdrank

Saften krankdrank tillverkas av Krankbär. Den som dricker av saften drabbas först av hallucinationer med häftiga skrattatacker eller övergiende sorgsenhet som följd, varefter en behaglig självbelåtenhet sänker sig över brukaren. Baksmällan dagen efter kan vara ganska häftig, men botas lätt med några nya klunkar eller ett kallt bad i någon närliggande isvak.

Kvasurkräd

Milaskogen är till allra största delen bestående av lövträdsarten Kvasurk, också kallad kejsarek. Kvasurken växer sig upp mot femtio meter hög och kännetecknas av en mycket säregen krona. Grenarna börjar bara någon meter under trädets topp och breder ut sig långt i sidled, vilket ger kronan formen av ett liggande hjul eller en konvex skiva; tjockare invid stammen och tunnare ju längre ut mot kanterna man kommer. Kronans lövväxt är mycket tät och hindrar i princip allt solljus från att nå ned

till marken, vilket ytterligare förstärks av att kvasurkerna, storleken till trots, i sin tur växer mycket tätt. Ju längre norrut man kommer desto mer är kvasurkskogen uppblandad med barrträd som fura och tomt, men kejsareken dominerar ända upp till det skogsbyn som markerar gränsen till Nödgötalandet. På grund av kvasurkens egenartade konstitution är undervegetationen i Milaskogen mycket gles. Bär finns det rikligt av och om hösten finns stora mängder svamp att hämta, men för att hitta annan växtlighet får man söka sig till de fåtaliga platser där skogen öppnar sig i små gläntor eller kring någon större eller mindre tjärn. På samma sätt är snötäcket i allmänhet mycket tunt om vintern.

Köttros

När vi talar om de sydländska köttrosorna är det lika bra att fastslå en sak direkt — jag hatar dem! För ganska precis fiorton år sedan, då farfar, morbror Zander och jag färdades genom en vanskött druvklotsplantage utanför Kloteröd, höggs farfar i nacken av en köttros. Efterspelet blev fruktansvärt. Tveklöst den plågsammaste episoden i mitt liv.

Köttrosen är så bakslug och mystifik att den egentligen borde höra hemma bland missfostren. Faktum är att livsformen uppvisar många likhetstecken med det lömska missfoster som läkarna i Hindenburg kallar strupsvamp. Max fon Maadman påstår faktiskt att köttrosen tillverkades av forntidsmänniskorna — att den är ett avancerat växtvapen från enklavernas krigslaboratorier. Men farfar talade alltid om köttrosen som ett vanligt ogräs, framsprunget ur zonernas osunda jordar, på samma sätt som giftgrönan och dråparträden. Efter en tids grubblerier har jag anslutit mig till den sistnämnda ståndpunkten och således valt att klassificera köttrosen som ett monster, mest på grund av köttrosbarkens höga status i Söderns bondkök — missfoster är per definition otjänliga som föda.

Det märkliga namnet köttros anspelar på livsformens olustigt hybrida natur. Ja, köttrosen är endast delvis en växt. Till stora delar består den av köttet från någon olycklig varelse som befruktats genom de kraftfulla rosgroddarna. Den vanligaste värdkroppen utgörs av ulkar eller etterdoggar, men köttrosen attackerar allt som rör sig. Många goda farmare och zonfarare har likt min farfar slutat sina dagar som vidriga köttrosbuskar på något vildvuxet fält mellan Pirit och Muntermåla.

En fullutvecklad köttros är en knotig och frånstötande liten buske med ett omfång på cirka två meter mellan de yttre grenspetsarna. Själva grundstrukturen utgörs av värdkroppen: ett nyttodjur eller en intelligent varelse som stelnat i en förvriden kroppsställning. Detta baskadaver är helt övertäckt av grov svartgrön växtbark, därför krävs ett tränat öga för att känna igen eventuella släktingar eller bekanta. Ur den förväxtligade värdkroppen slingrar sig ett tjugotal knöliga grenar, ungefär lika långa som en vanlig utterarm. Större delen av året är detta tentakelliknande grenverk naket och sinistert fult, men under juli och augusti slår det ut i en praktfull blomsterskrud — tjusiga rosenblad i blått och rött som knoppar fram från de knöliga utväxterna.

Köttrosen lurpassar på platser med snårig växtlighet, företrädesvis bland barrber, druvklot och tobaksbetor på Söderns odlingsmarker. Monstret attackerar genom att gripa fast förbipasserande och slingra in dem i grenverket, därefter försöker det genomborra offeret med den krökta, synnerligen obehagliga gifttagg som skjuter ut från den längsta grententakeln. Ett stunget offer utsätts för en befruktningsattack — taggen är nämligen ihålig och innehåller en större mängd groddkorn som injiceras i offerkroppen. Ett dylikt offer löper risk att inom kort tid förvandlas till en köttrosbuske. Exakt hur lång tid förvandlingen tar tycks variera. För min farfar, som då var en gammal och gisten utter, började förvandlingen nästan omedelbart — inom fyra dygn hade han slagit rot och utvecklat rudimentära grenar.

De pyriske ogräsens Sexualitet

av

Karls-Bagge

Linnemoln,

kejslerlig trädgårdsklippare av första graden.

Köttros: Den sydpyriska köttrosen är ett vildsint utskott från hybridernas och snylurnas familjetråd. Det är ett av de mer kelsjuka ogräsen i Pyrisamfundet och dess förädiska vildhavre sprids med en bekyrransvärd hastighet genom våra trädgårdar, parker och ängsmarker. Fortplantningen baseras på en rå och våldäm penetration av förbipaserande offer, föreeädegvis ulkar, kutbockar och andra domesticerade dumdjur, men samfundets ogräsrensare och ulkfösare är ständigt exponerade för faran och varje år omvandlas några dussin av kejurens undersåtar till stamkroppar för köttrosbusken. Alla kejerliga trädgårdsklippare bör viga kaft och vilja åt att stoppa köttrosens spridning, annars finns det risk att kejurens blomsterängar förvandlas till fientliga territorier som bokstavligen äter upp Pyrisæmfundet inifrån.

Kulinarisk kommentar

Söder om Pirit är den grova köttrosbarken en essentiell del av det traditionella bondköket. De smakrika barkflarnen används ibland som kryddor, men det vanligaste är att de kokas till syltor eller mals ner till brödmjöl. Det köttrosbaserade brödet, som ofta går under lokala benämningar som "rosenlimpa" och "köttkaka", är synnerligen mustigt och välsmakande — rekommenderas varmt till alla som färdas genom Södra Pyri och Frihetens slätter. För finkänsligt folk från Hindenburg kan tanken att förtära köttrosprodukter framstå som motbudande, rentutav kannibalistisk. Men betraktad i ljuset av bondtillvarons kretsloppsekonomi och kärva överlevnadsvillkor är traditionen i högsta grad rationell: det är allas plikt att bidra till farmens och gårdsockens överlevnad — också familjemedlemmar som förvandlats till köttrosor skall göra sitt!

Kunskap om Köttrosen

Medecin: Det bästa sättet att bota en köttrosinfekterad varelse är att supa denne berusad för att döda de farliga groddkornen i kroppen. Ett annat sätt är att använda de allra mest kraftfulla lakedrogena från den gamla tiden.

Regler

Köttrosen är en hybridvarelse som fortplantar sig genom att injicera groddkorn i varelser av kött och blod. Den attackerar genom att slunga ut 1T4 grententakler mot ett förbipasserande offer. För varje grententakel som träffar offret måste denna slå STY+1T10 mot köttrosens STY+1T10. Lyckas offret frigör han sig från den aktuella grententakeln, medan ett misslyckande innebär att han är fasthållen till dess att han lyckas övervinna köttrosens STY. Ett försök tillåts per SR att ta sig loss. Från den längsta grententakeln slingrar det ut en krökt gifttagg som köttrosen försöker sticka in i offret. Om gifttaggen ger skada insprutas köttrosens groddkorn i offrets kropp. Behandla detta som ett växtgift med TOX 5. Om offrets FYS övervinner Tox-värdet +2T10 får han TOX/2, det vill säga 2 KP i skada, dessutom insjuknar han 1 en feberliknande sjukdom inom 1T4 timmar och har -25% på alla färdigheter 1T4 dagar. Om giftet övervinner offrets FYS får offret TOX i skada (alltså 5 KP) och sedan slår groddkornen rot inne i kroppen. Därmed inleds en snabb och kuslig metamorfos. Under de efterföljande dagarna förlorar offret 2 poäng i FYS respektive INT var 24: e timme. Inom 48 timmar börjar fläckar av svartgrön växtbark uppträda på kroppen och efter cirka 72 timmar börjar späda men tentakelliknande grenar slingra sig ut genom köttet. När värdkroppens INT understiger den invaderande växtorganismens INT (1T4) krälar den plågade varelsen ut på närmaste jordplätt där han uppsöker en skuggig och gärna snårig plats. Och när värdkroppens FYS slutligen hamnat på noll är omvandlingen komplett — offret är dött och köttrosen slår rot på den utvalda platsen. Det finns olika sätt att rädda ett köttrosbefruktat offer. Nyckeln är snabbhet — när FYS nått ner till noll är värdkroppen bortom all hjälp. Från läkedrog II och

uppåt driver Den gamla tidens läkedroger automatiskt ut den inkräktande organismen. En annan variant är att inom 24 timmar supa offret redlost berusat. Slå 2T10 för att ge ruset ett temporärt Toxvärde, som ställs mot köttrosens FYS. Vinner rusets värde dör groddkornen. Efter befrielsen återställs offrets FYS och INT i samma takt som de förlorades, det vill säga med 2 poäng per dag.

Antal: 1

Pansar: Barkartad hud Abs 2

Sty	3T6	11
Fys	2T6+6	113
Sto	4T6	14
Smi	2T6	7
Int	1T4	2
Vil	1T6	3

KP	28
TT	14
FF	-
SB	+1

Attacker	Init	%	Skada
1T4 grententakler	8	Smi x5 / 35%	Gripattack. Slå Sty mot Sty varje Sr.
Gifftagg	10	Smi x7 / 49%	1T8 + kornattack. Se ovan.
Om offret är fasthållet ökar träffchansen till SMI x 10/70%.			

Lil

Se dråparträd.

För Pyrisamfundets zonfarare är dråparträdet en skrämmande realitet. Den blodtörstiga växten besitter en slughet som kan fälla den mest hårdhudade äventyrare. Moderträdet orörlighet uppvägs av den mobila fröformen – på sydpyriska kallad "lil". Till det yttre är lil näst intill perfekta kopior av tidigare offer och de kan få formen av människor, mutanter eller djur. I tanke och handling är de däremot rena avspeglningar av moderträdet vilja. Dråparträdet använder lil för att insamla föda, både genom våld och list. Mos Mosel infiltrerades exempelvis av människoliknande lil som lurade offren till moderträdet rotplats.

Kunskap om lil

Zonkunskap: Ett lyckat slag medför att man känner igen ett dråparträd, resterna efter lil kapslar och liknande. Zonkunskap kan också ersätta lakttagelseförmåga för att uppmärksamma en lils eventuella defekter, och då se lilerna för vad de är. Även om en varelse lyckas upptäcka defekterna med lakttagelseförmåga krävs Zonkunskap för att identifiera bärarna som lil

Regler

Lils egenskaper och färdigheter är identiska med det klonade offrets. De socialt svaga lilerna får dock en Per motsvarande 2/3 av offrets värde.

Antal: 6T6 per dråparträd, påträffas oftast i grupper om 1T6 lil.

Pansar: Ingen, kan bära rustning.

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x 3/33%

Smyga/Gömma sig Smi x7/77%.

Sty	3T6	11
Fys	3T6	11
Sto	Spec.	11

KP	22
TT	11
FF	4,5 m/sr

Smi	3T6	11	SB	0
Int	2T6	7		
Vil	1T6+3	7		
Per	2T6	7		

Attacker	Init	%	Skada
Närstridsvapen	11+vapen	Sty x4 / 44%	Varierar
Avståndsvapen	11+vapen	Smi x4 / 44%	Varierar

Ljungelagler

Ödmården är ökänd för sin massiva undervegetation, i första hand bestående av de blåsvarta Ljungelagerna: en obehagligt ormig slingerväxt, som tyst och olycksbådande svänger fram och tillbaka över den mörka skogsbotten. Trots sitt sinistra utseende är Ljungelagerna en alltigenom harmlös livsform, men den kan dessvärre vara svår att skilja från dödsömnsvallmon: giftgrönans nordländska kusin, som förutom den gråsvarta färgskalan är identisk med det sydpyriska ogräset.

Puffboll

Puffbollen är ett svampliknande missfoster som växer i gläntor i Gislaveden. Svampfälten består av fransiga, köttiga löv i grå nyanser som täcker marken. Här och där växer ovala sporkroppar stora som ett normalt människohuvud. Puffbollens rotsystem sträcker sig dock långt utanför själva fältet. Rotsystemet är känsligt och fångar upp vibrationer som talar om för puffbollsältet att någon är på väg. När detta sker sprätter sporkropparna fria från sina fästen - ju fler och tyngre varelser som närmar sig, desto fler sporkroppar frigörs.

Det finns tre typer av sporkroppar: en sort är explosiv, en innehåller giftiga sporer och en tredje innehåller en klisterliknande substans. Sporkropparna är lätta och studsar och svävar runt i området tills de stöter emot något levande, då de brister och frigör sitt innehåll. Kombinationen av gift, explosioner och fasthållande klister är ofta tillräckligt för att ta kål på de oförsiktiga skogsvandrare som hamnat i puffbollsältet. Sedan kan puffbollens rotsystem i lugn och ro suga i sig näringen från de döda kropparna.

Kunskap om Puffbollen

Vildmarksvana: Det bästa sättet att undvika ett puffbollsält är att se till att man inte kommer i närheten av det över huvud taget. Svampväxtens rotsystem är som sagt mer vidsträckt än själva fältet. Om man märker att växtligheten och markens mull börjar anta en mörkare nyans är det ett säkert tecken på att ett puffbollsrotsystem döljer sig under marken. Då är det säkrast att ta en omväg.

Regler

Ett normalstort puffbollsält rymmer 1T6+6 sporbollar, 1T6+6 klisterbollar och 1T4+4 explosionsbollar. För varje 5 poäng STO som närmar sig fältet avlossas två bollar av slumpmässig art. Puffbollarna studsar runt i området och har varje SR 30% chans att träffa någon. Man kan Undvika puffbollarna, men för varje 5 puffbollar som är i området minskar chansen att Undvika med 10% (eftersom man riskerar att stöta emot en annan puffboll när man duckar undan den första). Lyckas man Undvika puffbollarna i 2T6 SR kommer de att dala ned till marken utan effekt. Så fort de träffar någon exploderar de.

Sporbollarna sprider ett gift TOX 1T3+3 inom en radie på 5 meter. Giftet tar effekt vid inandning. Vid halv effekt drabbas man av yrsel och måste halvera SMI och SMI-baserade färdigheter i 1T8 SR. Vid full effekt tar man dessutom TOX KP i skada.

Klisterbollarna täcker 1T2 kroppsdelar på den träffade (slumpa fram). De träffade kroppsdelarna kan inte användas eftersom klistersubstansen stelnar - träffas huvudet blir man dessutom förblindad, och träffas bålen räknas det som att man klistrats fast vid något intilliggande träd eller i marken. Träffar i benen orsakar också att man klistras fast i marken. Är man fastklistrad, eller vill befria en fastklistrad kroppsdel, får man en gång per SR försöka övervinna klistrets STY (6/boll som träffar) +2T10 med sin egen STY +2T10.

De exploderande bollarna gör helt enkelt 3T6 i skada på den som träffas. Explosionen är dock inte så kraftig, så rustningars Abs räknas dubbelt.

Ril

Se Beskyddarträd och Lil.

Rilerna är, liksom dråparträdens liler, lydiga, humanoida tjänare, som saknar egen vilja. Deras hy är svagt grön och deras skelett består av mörkt, hårt trä. I sekler har de levt isolerade, nästan helt utan kontakt med andra varelser. Därför har de också utvecklat ett mycket egensinnigt beteende; de talar extremt långsamt med viskande röster och står dagligen helt stilla i solen i flera timmar (en sorts fotosyntes). De dör inte heller som varelser av kött och blod, utan vissnar gradvis för att till slut skrumpna ihop helt. Beskyddarträden och deras riler skapades ursprungligen som ett levande bevakningssystem. De skyddar bunkrarna samt också en betydligt större anläggning: djupt ner i underjorden finns en för omvärlden okänd enklav, Elysium VI.

Rilerna är sävliga och oftast fredliga varelser, som aldrig utför oöverlagda attacker. De är inriktade på att i första hand förhandla och sprida desinformation. När de har förstått att det finns flera grupper i området kommer de att alliera sig med någon av dem för att få bort övriga. Rilerna talar inte skandi, utan gör sig förstådda genom teckenspråk. De går klädda i trasor, men har ibland tillgång till högteknologiska föremål och vapen.

Sandtistel

Sandtisteln ses för det mesta av göborgare och västpyrier som ett riktigt otyg, då den är lågt växande och ofta täckt med sand eller jord. Man märker den inte förrän man satt foten i den, och är man barfota får man vackert tillbringa några smärtsamma timmar med att plocka taggar ur fotsulan. Zonfararna har däremot lärt sig att tycka om sandtisteln eftersom man ur dess tjocka, köttiga blad kan pressa ut drickbart vatten, en enorm bristvara i Uddezonen. Tjocka handskar rekommenderas under pressningen.

Schwartkrympling

Västerut mot bergen övertas Ödmarden skogarna av de knotiga schwartkrymplingarna. De påstås leva i ett symbiotiskt förhållande med det oting som Zigge Zmolk nyligen identifierat som myternas våta buskskytt.

Skäggek

Av alla mystifika existenser som rör sig i Norra ödemarkerna måste nog ändå skäggeken betraktas som den märkligaste. Det råder ingen tvekan om att det rör sig om en levande organism, men huruvida skäggeken besitter någon vidare form av intelligens står oklart. Så vitt jag lyckats utröna finns i alla fall inga rapporter om att skäggeken kommunicerat med någon eller något utanför sin egen art. Faktum är att den tycks ignorera alla andra varelser. En av morbror Zanders tidiga följeslagare, den ohjälpligt nyfikne Wegard Linderman, avgav en gång ett löfte om att han skulle få en skäggek att först och främst notera honom samt därefter svara på hans tillmälen. Projektet ledde till att han spenderade fyra år i skogarna norr om Nordholmia, under ständiga yttranden av svidande förolämpningar och

provokationer riktade mot en dunge skäggekar. Vid minst sexton tillfällen var han nära att bli ihjältrampad. Huruvida detta berodde på att studieobjekten faktiskt hörsammade hans okvädingsord är svårt att veta. Troligare är nog att tillbuden orsakades av att Wegard ofta nyttjade taktiken att spärra vägen för framrusande skäggekar, i hopp om att därigenom vinna uppmärksamhet.

Det som talar emot att skäggeken skulle vara intelligent är vidare att den aldrig försvarar sig mot våldsangrepp. Avverkningspatrullerna anställda av Nordholmias kolbolag kan berätta att deras offer låter sig skjutas utan nämnvärt motstånd. Skogsknallarna — skogshuggarnas vapenbestyckade yrkesbröder — måste visserligen vara försiktiga, för även om målet för deras skottsälvor inte går till direkt motangrepp reagerar de mycket häftigt på skador. De börjar rusa runt helt oberäkneligt samtidigt som de vevar med sina jättelika grenarmar och rottentakler — något som både en och annan gång resulterat i dödsfall för närgångna skogsknallare.

I motsats till den gängse uppfattningen finns det folk som hävdar att skäggeken är en mycket högstående livsform. I flertalet byar, främst längs nordgränsen men också i anslutning till Milaskogen, finns alltid en person som är ansvarig att föra bybornas talan med den lokala skäggekulturen. Samtalen sker i dessa fall uteslutande på telepatisk väg och Trädfrun, Språkaren, Stubbegubben, eller vad än den lokala trädprataren kallas, har på grund av detta såväl avsevärd makt som status. Förmågan att samspråka med skäggekarna får dock inte förstås som en psionisk förmåga. Ett sådant påstående, yttrat i någon av de berörda byarna, skulle oundvikligen leda till en mycket hätsk stämning.

Ingen jag talat med kan berätta om ett tillfälle då skäggekar anfallit en bosättning eller en grupp personer. De tycks få allt de behöver från jordens mylla och solens strålar, i likhet med all annan grönska. Men detta betyder inte att det aldrig har hänt. Enligt mina egna efterforskningar och med visst bistånd från den gode Max fon Maadman har jag samlat på mig en mängd militära rapporter som vittnar om oförklarliga, brutala tillbud vid nordgränsen.

Patrull Storulk, v 41, 84 pt.
Karavan tillhörande fararfolket funnen. Vagnar tillintetgjorda. Alla döda men inget blod. Kropparna krossade och ursugna, tömda på innehåll. Som rasslande pälspåsar är de. Korpral Fikom svimmat, menige Torsk och Stöddig vomerat. Kapten själv som ett darrande rasplöv.

Kanske är det så att en viss del av skäggekspopulationen har andra vanor beträffande näringsanskaffning än sina artfränder. Det skulle i sådana fall röra sig om ett ytterst hemlighetsfullt och råbarkat släktled. En annan möjlighet är att tillbuden orsakats av vilsekomna zonmaror eller någon form av best som hittills inte skådats — i alla fall inte på sådant avstånd att betraktaren har kunnat rapportera sin upptäckt. Vare sig det är skäggeken som åstadkommer detta eller inte, råder inga tvivel om att nordlandens skogar hemsöks av mer än domherrar och forntida robotgiganter.

Skäggeken liknar i allt väsentligt många andra lövträd. De huvudsakliga skillnaderna består i de mörkt läderartade, tjocka löven, den rörliga grenstrukturen samt i att varelsens rotsystem består av mellan åtta och femton tentakler vilka tillåter mobilitet. Ett vuxet exemplar kan kli bli up till 6 meter högt och nå en stamdiameter på 150 centimeter. Dess rottentakler är då mellan 3 och 4 meter långa.

Kullinarisk kommentar

Nordholmias avverkningspatruller skördar sammanlagt ett tiotal skäggekar per dag. Innan dessa sänds till kolmilorna avlägsnas barken och löven, då dessa delar inte inrymmer särdeles mycket kol. I stället bildar barken basen i ett smakrikt och hälsobringande bröd, medan löven används i anrättandet av såväl soppor som stuvningar och grytor. Ekebarksbröd och skäggsoppa står inte sällan på nordhomiernas matbord.

Kunskap om skäggeken

Vildmarksvana: Den vane vildmarksfararen känner väl till skäggeken och dess egenskaper. Det viktiga är att inte störa dem och att undvika att komma i deras väg när de är i rörelse. Enda tillfället då det kan vara läge att angripa en skäggek, om man inte tillhör skogsknallarna, är om matförrådet börjar sina. Såväl löven som barken lämpar sig väl som föda.

Regler

I strid med en skäggek gäller det att vara försiktig. Alla personer som befinner sig inom tio meter från en aggressiv ek, vid början av SR, löper antal tentakler x3% risk att träffas av de fäktande rottentaklerna. En skäggek med 10 tentakler har följaktligen 30% chans att träffa varelser inom en radie av 10 meter. All skada som tillfogas en skäggek går på allmänna KP. Kritiska skador räknas som avhuggna grenar medan en dödlig träff drabbar stammen och orsakar ögonblicklig hädanfärd.

85% av skäggekespopulationen lever i fullkomlig avsaknad av syn, hörsel, smak och lukt. De kommunicerar via vibrationer i marken, genererade av skälvningar i rotsystemet, eller direkt med varandra genom ett komplicerat språkssystem baserat på beröring. Kraftiga rotskälvningar kan fortplantas genom marken upp till en kilometer åt alla håll och lockar då artfränder att komma till undsättning.

Resterande 15% av populationen kommunicerar visserligen på samma sätt, men har begåvats med en typ av luktorgan och är därtill särskilt känsliga för vibrationer i marken. Dessa utgör ett rovgirigt och mycket lömskt släkte, som uppdragat det effektiva i att tillgodogöra sig näring ur levande organismer. Såväl vilda djur som mutanter och människor är synnerligen illa ute om de bestämmer sig för att ta en vilopaus i en dunge bestående av blodsekar.

Främsta anledningen till att blodsekar ännu inte upptäckts är att de till utseendet skiljer sig från sina fridfulla släktingar. Uppblandningen av blod och andra kroppsvätskor i dieten har förlänat löven en mustigare färgton och de växer sig såväl högre som grövre än den skäggek som jagas för kolets skull. Dessutom är de ganska ovanliga i tätbebyggda trakter. Blodseken anfaller närmast uteslutande sovande varelser och aldrig sällskap bestående av mer än fem individer. Den kan lukta sig till bytet på långt håll och befinner den sig inom 20 meter har den förmågan att känna de svaga markvibrationer som genereras av djupa andetag hos en sovande person. Vid en attack försöker blodseken spetsa offret med en eller flera tentakler och därefter hålla det tryckt mot marken. Blodseken försöker suga ut kroppsvätska ur sitt offer. För att en tentakel skall tränga in offret krävs att skadan överstiger offrets TT och träffar i ben, armar eller bål. Lyckas blodseken få in en kritisk skada i ben, arm eller bål börjar den genast suga i sig vätska och vävnader, med en skada av 5 KP/SR. Enda sättet att ta sig loss är att övervinna blodsekens STY med ett motståndsslag. Offret behöver alltså sannolikt hjälp, varpå medhjälparnas STY-värden adderas till offrets.

Skäggek

Antal: 1T4

Pansar: Bark Abs 4

Färdigheter: laktagelseförmåga (vibrationer) Int x5/35%

Sto	6T10	33
Smi	3T6	11
Int	2T6	7
Vil	3T6	7

KP	66
TT	33
FF	9 m/sr
SB	+3T6

Attacker	Init	%	Skada
----------	------	---	-------

1T8+7 Tentakler	11	Antal x3 / 33%	2T8
------------------------	----	----------------	-----

Blodsek

Antal: 1T2

Pansar: Bark Abs 4

Färdigheter: laktagelseförmåga (vibrationer + lukt) Int x10/70%

Sto	6T10+10	43	KP	86
Smi	3T6	11	TT	43
Int	2T6	7	FF	9 m/sr
Vil	3T6	7	SB	+5T6

Attacker	Init	%	Skada
1T8+7 Tentakler	16	Smi x5 / 55%	2T8

Spirlök

Ett varmt och välblandat spirlökslavemang har vid varje användning 10% att driva ut Magtorsk. Denna behandlingsform är emellertid bara möjlig under torskinfektionens första fas, det vill säga innan magtorskens FYS överstiger värdkroppens.

Strupsvamp

Det lömska missfoster som Hindenburgs läkarkår kallar strupsvamp skördar årligen ett hundratal offer bland kejsarens skattebetalare, inte minst bland exploratorerna och historiograferna. Det rör sig om en frustrerad styggelse med oansenlig kropp men mäktig lystnad: en näst intill okroppslig entitet som hungrar efter köttets njutningar, i synnerhet de kulinariska. Därför är inställningen till strupsvampen villrådig bland huvudstadens mat- och konfektfabrikörer: som pyriska patrioter känner de sig förpliktade att bespotta missfostret och dess försåtliga värv, samtidigt har de svårt att bortse från faktum att strupsvampens offer ofta utgör utomordentligt goda kunder.

För några år sedan var det många i Hindenburg som talade om drömbeställningen på 500 maximilianbakelser, 1000 struvor och 30 buteljer piritsk konjack som Konrads Kalas & Konfekt mottog från en okänd fribyggarbosättning i Musközonens ödemark. Folk var till en början skeptiska, inte minst fabrikören själv — tanken på ett dylikt gästbud i skuggan av zonen var befängd. Men snart anlände en gedigen förskottsbetalning i formen av två stora trälårar fyllda med forntidspatroner och annan högteknologi, så inom någon vecka styrde en ulkdragen konfektvagn ut från fabriksområdet med kurs mot Musközonen. Morbror Zander och jag besökte platsen häromåret och det var sannerligen ingen upplyftande upplevelse. Bosättningen låg helt öde: fönsterluckorna slog i vinden, pumpmaskinerna stod stilla och hela sceneriet var bestrött med krossade konjacksbuteljer och gulnade benknötar. Efter en hastig analys av kvarlevorna kunde vi konstatera att hela bosättningen dräpts av strupsvamp.

Likt köttrosen är strupsvampen en hybrid. I sin grundform utgör missfostret ett slags svampdjur, men det eftersträvar sammansmältning med varelser av kött och blod. Och precis som köttrosen attackerar strupsvampen i groddkornsform, men tillvägagångssättet är mindre dramatiskt: de diminutiva sporererna äntrar offret via inandningen. När man rör sig i närheten av strupsvampsoffer bör man således skydda munhålan och de övriga andningsvägarna, gärna med ett robust och svårgenomträngligt munskydd från Den gamla tiden. De inandade svampsporererna biter sig fast i offrets strupe, där de slår rot och utvecklas till ett mäktigt svamptrassel som inom loppet av några veckor gör sig till herre över värdkroppen.

Detta strupbaserade svamptrassel utgör själva basen för missfostrets parasitära terrorregim. Ja, man kan säga att trasslet utgör strupsvampen, åtminstone delen som tänker, längtar och hungrar. Och trots den milt sagt primitiva fysionomin är detta en mycket listig livsform, som snabbt identifierar sätet för värdkroppens tänkarmuskler, vilket blir det primära målet för svampinvasionen. För majoriteten av den pyriska befolkningen är det alltså huvudet och dess innanmäte som utsätts för missfostrets offensiva energi. Det typiska svampoffret i Pyri med omnejd är vanställt till huvud och hals genom ett intrikat system av gulbruna, svampiga trådar som slingrar sig uppåt, utåt och inåt.

Svamptrasslet är i första hand koncentrerat till halsen, men jag har upplevt fall där de motbudande trådarna slingrat sig ut genom öron, näsor och munnar. Ett dylikt svampoffer bör naturligtvis betraktas som avlidet. Någonstans i djupet av värdkroppen finns kanske några förtvivlade fragment av den ursprungliga ägarens psyke, men det är strupsvampen som styr skutan och sätter kursen. En kort men intensiv seglats som sällan varar längre än ett år. Då missfostret kört slut på värdkroppens resurser skrumpnar hybriden ihop och dör, efter att svamptrasslet avfyrat en större laddning sporer i luften.

Strupsvampen är inte bara intelligent, den förfogar också över avancerade psioniska förmågor. Missfostret tycks oförmöget till vanlig verbal kommunikation, men morbror Zander och jag har flera gånger påträffat tydliga bevis på att svampoffren kommunicerar internt genom tankekraft. Vid ovannämnda fribyggerbosättning attackerades vi exempelvis av en skara svampinfekterade ekoxjägare som utan förvarning dök upp på en åker. Angreppet var både samspelt, målmedvetet och furiöst. Av allt att döma hade den strupsvampskoloni som uttraderat bosättningen organiserat någon slags utkik – en lokal svampväktare som åkallade förstärkning via tankekraft. Jag ser två möjliga motiv. Antingen nyttjades platsens ryktbarhet till att snärja nya värdkroppar eller så sökte missfostret stoppa all ryktesspridning om dess utbredning i Musközonen ödemark.

Men trots att strupsvampen utgör en mentalt avancerad livsform är dess livsmål enkelt: att suga i sig så mycket som möjligt av civilisationens goda genom mänskliga och muterade värdkroppar. Strupsvampen ägnar sin korta livstid åt att äta och dricka i kolossala mängder.

Kunskap om strupsvamp

Zonkunskap: Strupsvampen är en obehaglig parasitvarelse som kan påträffas i alla bunkrar, ruiner och zonområden. De flesta pyriska fallen rapporteras emellertid från Musközonen och den omgivande ödemarken. Förutom zonfarare och dylika riskgrupper hör man årligen om lokala fribyggerbosättningar som fallit över för strupsvampen. Därtill talas det om veritabla strupsvampssamhällen inne i Musközonen djup. Det är okart huruvida denna geografiska överrepresentation beror på att strupsvampen stammar från Musközonen eller på att närheten till Hindenburg gör området mer exponerat för rykten, mummel och kejsrerlig statistik.

Regler

Strupsvampen förökar sig genom att blåsa sporer genom offrets andningsvägar. Strupsvampsoffren frigör kontinuerligt spormoln som virvlar genom deras omgivning. Personer som befinner sig inom tio meter från en strupsvamp löper 5% risk att inandas sporer. Molnen används också medvetet som vapen. Ett strupsvampsoffer som hamnar i strid garderar sig alltid genom att utblåsa ett eller flera spormoln mot det fiendliga elementet. Vid en dylik attack är inandningsrisken betydligt högre, se nedan. Ett strupsvampsoffer bär normalt med sig tillräckligt mycket sporstoff för FYS antal attacker. Sporresurserna återställs med dos per dag.

Om en person inandats svampsporer skall SL ställa dennas FYS mot ett parasitärt VIR+2T10 (VIR lika med strupsvampens FYS/2). Om offrets Fys-värde segrar trängs den inkräktande strupsvampen ut ur kroppen. De enda följdverkningarna för offret är i sådana fall ett lättare illamående som varar i 1T4

dagar och ger honom -25% i alla färdigheter. Märkligt nog verkar man bli immun mot strupsvampen om man väl klarar den första infektionen. Blir man dock sjuk en första gång blir man sedan aldrig immun utan riskerar att infekteras om och om igen. Går parasiten segrande ur kraftmätningen biter sig sporer fast i offrets strupe som blir basläger för ett kusligt snabbt övertagande. 5 dagar efter angreppet utvecklas ett kraftigt svampmycel som äter sig genom offrets huvud, upp mot hjärnan. Därefter tar offrets huvud dagligen 1T10 KP i skada — en process som endast kan stoppas med Regen I eller II alternativt ett perfekt färdighetsslag i Medicin. Alla försök att läka skadan med andra metoder misslyckas automatiskt. När offret dött tar strupsvampen över värdkroppen. En dylik hybrid har en levnadstid på 2T10 månader. Under denna period ägnar sig strupsvampen åt sprida sina sporer samt konsumera enorma mängder mat och dryck, i synnerhet alkohol och sötsaker. Värdkroppens huvud vanställs allt grövre av det växande svampmycelet och inom loppet av några månaders tid är offrets ursprungliga anletsdrag fullständigt uttraderade.

Antal: 1 per värdkropp, som normalt lever i grupper om 3T10 svampoffer.

Pansar: Värdkroppens

Förmågor: Strupsvampen är psioniskt muterad och behärskar psimutationen Telepati till VIL x 3%. Förmågan används delvis till att avläsa tankarna hos fiender och potentiella offer, men i första hand för att kommunicera internt inom svampoffergruppen.

Sty	Värdkroppens	
Fys	2T6+6	13
Sto	Värdkroppens	
Smi	3T6	11
Int	3T6	11
Vil	4T6	14
Per	Värdkroppens/2	

KP	Sto+Fys
TT	KP/2
FF	-
SB	Värdkroppens

Attacker	Init	%	Skada
Värdkroppens vapen	Varierar	Varierar	Varierar
Sporattack	11	Smi x5 / 55%	Parasitär befruktning. Se ovan.

Testost

Dunderkugeln är ett kraftfoder för etterdogg som är tämligen vanligt i Ulvriket men som även förekommer i Isterländerna. Kraftfodret gör att reptilerna markant ökar sin muskeltillväxt. I kombination med bulkfoder går det att få fram riktiga kraftpaket till etterdoggar med hjälp av detta kraftfoder. Fodret har oftast formen av små gula kulor som kan blandas ut med den vanliga födan. Kulorna tillverkas av den lilla ormbunksväxten testost. En växt som också kan användas för att framkalla kraftig diarre hos folk och få. På etterdoggarna har det, tursamt nog, inte samma negativa effekt.

Tusensköna

Används för att framställa giftet Lobergasökan. Giftet med det föga smickrande namnet Lobergaskokan är ett avkok på tusensköna, sn svårt muterad planta som återfunnits i trakerna av Hedemora Hell. Det dödliga gift som utvinns ur växten (tusen blommor ger en dos) är ett av de kraftfullaste som kan skapas utan avancerade laboratorier. De muterade djurstammarna som lever i trakten tillskriver plantan kraftfulla mystiska egenskaper och använder den i små doser för att uppnå transliknande tillstånd, så effekten är inte bara muskulär. Vara hur det vill med det, effekten för offren är i varje fall emotionella kast, följt av massiva muskelkramp som är så starka att muskelfibrerna slits sönder och blödningarna

missfärgar liken. De döda behåller dessutom sina förvridna kroppsställningar även efter döden genom en obehaglig konserverande verkan - det tycks som om inte ens asdjur och mikrober vill röra lik som har umgåtts med Lobergaskokan.

Typ	Tox	Full effekt	Halv effekt
Dödligt	10	Offret dör en kvalfull och missformande död. En Regen II som administreras innan en minut (12 SR) passerat efter förgiftningen sänker verkan till halv effekt.	Kramper i 2T6 rundor som ger 1T6 i skada per runda. Regen II stoppar förloppet helt. Regen I och andra läkedroger läker skadorna allteftersom de uppkommer men påverkar inte förloppet i övrigt.

Vidjepoppel

Vidjepoppel och bräk är träslag som är både starka och böjliga vilket gör dem lämpade för båt- och skeppsbyggande samt för andra typer av snickerier.

Vindelek

Se Skäggek.

Skäggekvariant lokal till Gisslaveden. Vindeleken brottar med sin knotiga lekamen ned vad som helst som kommer i vägen för dess saktfärdiga ödeläggelse. Mången ruin har krossats till makadam av vindelekens gröna grepp.

Regler

I strid med en vindelek gäller det att vara försiktig. Alla personer som befinner sig inom tio meter från en aggressiv ek, vid början av SR, löper antal tentakler x3% risk att träffas av de fäktande rottentaklerna. En vindelek med 10 tentakler har följaktligen 30% chans att träffa varelser inom en radie av 10 meter. All skada som tillfogas en vindelek går på allmänna KP. Kritiska skador räknas som avhuggna grenar medan en dödlig träff drabbar stammen och orsakar ögonblicklig hädanfärd.

Lever i fullkomlig avsaknad av syn, hörsel, smak och lukt. De kommunicerar via vibrationer i marken, genererade av skälvningar i rotsystemet, eller direkt med varandra genom ett komplicerat språkssystem baserat på beröring. Kraftiga rotskälvningar kan fortplantas genom marken upp till en kilometer åt alla håll och lockar då artfränder att komma till undsättning.

Antal: 1T4

Pansar: Bark Abs 4

Färdigheter: laktagelseförmåga (vibrationer) Int x5/35%

Sto	6T10	33	KP	66
Smi	3T6	11	TT	33
Int	2T6	7	FF	9 m/sr
Vil	3T6	7	SB	+3T6

Attacker	Int	%	Skada
1T8+7 Tentakler	11	Antal x3 / 33%	2T8

Ärgväxter

Det andra missfostret som evigt slåss i enklaven är rovlystna ärgväxter, från småttiga plantor till enorm tentakelgrönka av ofantlig storlek. Missfostren utsöndrar en metallfrätande sörja, och likt ärghanar tycks växterna sedan livnära sig på metallerna de klänger sig fast vid. Det är inte enbart metaller som stillar deras hunger. Nej, människors köttsafter tycks duga lika gott. Det är inte bara den slingrande grönskan i sig som utgör ett bekymmer. Dessutom släpper den ifrån sig omöjligt små sporer som ansätter föremål i metall som exponeras för luften i enklaven. Bara tätt slutna plasticsbehållare ger ett vettigt skydd. Effekten är mildare än växternas direkta syradregel, men kommer skada allt som anfrätts en längre tid. Missfostret tycks sakna någon som helst intelligens. Instinkter och rovhunger styr den, inte mer. Snabbt ringlande stryplianer, hullingformade utskott, utsprutade spormoln, ivägskjutna taggar och annat styggt ger den däremot en vid arsenal att använda. Attacker vars frenesi enbart upphör när grönskan dött.

Regler

Ärgväxterna har två attacker, först att på något sätt snärja eller skada offret. När det skett utsöndras de frätande växtsafterna. Skadan är densamma som ärghanens syra, 1T6 per SR på oskyddad hud och päls. Metallrustningar förlorar 1T3 ABS per SR, andra skydd i ABS per SR. Frätskadan varar tills grönskan släppt sitt grepp, taggar dras ut eller liknande. STY som övervinner dess STO, en skada som uppnår till TT eller motsvarande avbryter attacken. Syra ligger kvar 1T3 SR ytterligare. Sporer i luften sänker PÅL på all utrustning med 1 per sex timmar. Ordentlig infettning samt försök till att skydda sakerna genom att linda in dem eller dylikt sänker det till 1 per tolv timmar. Hermetisk tillslutning i plasticsbehållare ger fullt skydd. STO kan ha vidare spann, från 0 till 100.

Pansar: Grövre grönska har slemmig bark, ABS 2

Sto	2T10	KP	22
Smi	1	TT	11
Int	1	FF	-
Vil	1T6	SB	+1T6

Attacker	Init	%	Skada
Rovattack	1	20%	1T6
Syra	1	75%	1T6/SR
Kan bara träffa om rovattack först lyckats			

Diverse

Barrber
 Blomlök
 Druvklot
 Drömglömma
 Dunkelbaum
 Flodgräs
 Flysingbär
 Fureträd
 Gammelmansnacka
 Gulle
 Harve
 Klummin

Konel
Kraftpärer
Kurriander
Magnråvetrad
Marmelon
Nötmasseknopp
Pantzerlök
Potät
Pumpknölar
Päpplen
Pärer
Rasp
Rotblast
Rotgotta
Saltbagge
Schwartfur
Skrotunötter
Skäggfur
Svampskalle
Svartkål
Tobaksbetor
Tofslök
Tomt
Vinterlök
Velodront
Åderbär
Tarblacka
Odygdstärling
Malsjökrasse
Syltsvamp
Skarprättarskivning
Gräsgrodd
Rödsten
Ulkgotte
Gisela

AUTOMATER

Automatisk försvarare

Se Försvarare.

Terrorrobot, modell Försvarare Forntidens krig betecknades av stor rörlighet, brist på frontlinjer och massiv eldsamling på strategiska punkter. Den defensiva krigföringens svar på sådant anfallskrig var försvarsenheter som kunde operera med stor autonomi och uthållighet. Den pyriska beteckningen på sadana systemen är Terrorrobot modell Försvarare. De finns i olika modeller.

Automatiska försvarare tar sig till sin post för egen maskin, går i ställning där och opererar sedan taktiskt i sin miljö utifrån givna order. Om Automatiska försvarare paträffas av pyriska förband anger

officersmanualerna att enheten ska finna en annan väg: väl på plats är en Automatisk försvarare klart i paritet med Terrorrobot modell Hämnare.

Vissa avancerade modeller kan också aktivera skyddsfält vilka gör ordinära skarprättarvapen praktiskt taget verkningslösa mot dem. Endast massiv eldgivning kan bränna ut fälten, men kostnaden i liv och materiel är då stor. Alla hittills funna modeller av Automatiska försvarare har också inbyggda självförstörelsemekanismer vilka direkt förvandlar en mycket dyrköpt seger till en blodig remi. Ej aktiverade Försvarare är enormt eftertraktade, eftersom skickliga kunskapare kan aktivera dem till gagn för vemhelst som ger dem order.

Regler

Liksom den manuella försvararen levereras den automatiska i en plasticslåda. Skillnaden är att den automatiska försvararen har möjlighet att förflytta sig och gå i försvarsposition själv, förutsatt att den förses med relevanta koordinater och parametrar. Via konsol kan den ges instruktioner i efterhand, och kan alltså styras till en viss plats via en operatör som följer försvararens väg via dess sensorer.

Nackdelen med automatiska försvarare är att de inte kan utnyttja sin hela potential under förflyttning. Alla dess FV är då halverade. När den är på plats tar det 6 SR för försvararen att upprätta en sensorisk perimeter och göra sina vapensystem klara. Att bara aktivera en automatisk försvarare på plats kräver ett lyckat slag i Teknologi, sedan gör försvararen resten.

Att ge den koordinater och parametrar på förhand kräver ett lyckat slag i Naturvetenskap. Att ge en automatisk försvarare nya order via konsolen kräver också Naturvetenskap, Teknologi räcker inte. De automatiska försvararna finns i två generationer, den senare med en kraftfältsgenerator tillbyggt på samma grundchassi. De är såklart vanligast i versioner utan kraftfält. Automatiska försvarare som utrustats med kraftfält har det alltid aktiverat under förflyttning. Båda generationerna har en inbyggd självförstörelsemekanism vilken aktiveras när försvararen slås ut. Självförstörelsemekanismen går att koppla ur med ett lyckat Naturvetenskap, antingen vid initial ordergivning eller senare via konsolen.

Antal: Vanligen en.

Pansar: Plasticspansar Abs 20, 20% chans till kraftfält Abs 30/SR.

Kraftfält: Kraftfältet absorberar 30 skadepoäng/SR, sedan bränns det ut. Det startas om automatiskt efter 1T4 SR.

Ammunition: obegränsat så länge kraftkällan är intakt.

Förmågor: EMP-skydd, Sensorer (passiv IR, Sonar)

Färdigheter:

Akrobatik smi x 5/75%,

lakttagelseförmåga INT x 6/90%

Sto	30	KP	60
Smi	15	TT	30
Int	15	FF	-
Vil	10	SB	-

Attacker	Init	%	Skada	Pen	Pål
Plasmakarbin	19	Smi x6 / 90%	7T6	20	99
Självdestruktion	0	Automatisk	1T100+50, radie 50m	-	-

Betraktare "Silverfisk 8000 King" - terrorrobot

Betraktaren representerar ett av kejsarmaktens allra största och grymmaste fiaskon. Alltsedan kejsar Rudolfs dagar har Pyrisamfundets reguljära arméstyrkor bedrivit en regelrätt utrotningskampanj gentemot detta mekaniska missfoster. Kampanjen har förlänats omfattande resurser. Studerar man arméräkenskaperna från kejsar Thorulfs tidiga regentperiod ser man exempelvis att tio reguljära truppenheter, tre fartyg och fem skarprättarkanoner under åren 85—88 pt. var öronmärkta till kampen mot betraktarna. Resultat: 23 eliminerade enheter.

Utrrotningskampanjen har sannerligen varit effektiv. Inte tu tal om den saken. Under de senaste 40 åren har omkring 500 enheter eliminerats i Pyri med omnejd, och det antal som ännu färdas genom kejsardömetts ödemarker kan sannolikt räknas på två högertassar. Problemet är att automaten egentligen är totalt harmlös — en sofistikerad renhållningsmaskin från enklavernas tidsålder, på forntidsspråket kallad Silvfisk 8000 KING. Hädanefter använder jag forntidsbeteckningen när jag omtalar automaten, då det pyriska namnet Betraktare baseras nämligen på ett fatalt missförstånd.

Under mina år i ödemarkerna har jag lärt känna ett antal Silvfisk-enheter och törs således lova att det rör sig om gott och anständigt folk. Automatens skandi är oftast mycket primitiv och till tanken är den trög och enkelspårig — allt tycks handla om "sund hushållning" och "goda sanitära förhållanden". Men den är artig, hjälpsam och extremt fredlig. Och dess intentioner kan inte på något sätt klassificeras som antipyriska.

Det är visserligen sant att ett fåtal Silvfisk-enheter anslutit sig till Järnringen. Men det är också sant att fiendens fiende är din vän. Silvfisk 8000 KING är inte Pyrisamfundets listigaste automat, men den är heller ingen ekoxe. Den pyriska utrotningskampanjen har helt enkelt tvingat ett litet antal jagade enheter att söka hjälp hos Pyrisamfundets fiender — ett fullständigt rationellt och rättfärdigt beteende.

Att Järnringen skulle använda sig av Silvfisk-enheterna för spionage och underrättelseverksamhet är å andra sidan en befängd idé. För det första har jag svårt att tänka mig någon mer malplacerad livsform — trögtänkt, efterlyst och därtill belastad av ett extremt säreget utseende. För det andra har de militära kunskaperna misstagit automatens avancerade städutrustning för olika former av vapen och övervakningsinstrument, trots kontinuerliga protester från historiografisk expertis. Många märkliga rör och slangar sticker ut från Silvfisk-kroppen, men de utgör varken strålvapen eller forntidskameror. Det är sannerligen en förunderlig maskin, men den skapades enbart i det nobla syftet att hålla människoförfäderna och deras omgivningar rena och fräscha.

Tillsammans med Lingo-BOBB och Butler-BOBB var Silvfisk-modellen sannolikt en av enklavtidens allra mest utbredda och folkära automattyper. Enligt mina historiografiska undersökningar användes automaten i en mängd olika sammanhang: på gator, torg och badinrättningar; i kontorsutrymmen, forskningslaboratorier och privata hushåll. Det besynnerliga namnet Silvfisk 8000 KING anspelar på den så kallade silverskinnsfisken: en av Den gamla tidens allvarligaste sanitära olägenheter — en malfiskliknande snyltarbest med silverne skinn som på många sätt utgjorde dåtidens pendang till gassländan.

Den pyriska utrotningskampanjen är ett grymt och pinsamt misstag, baserat på Silvfisk-automatens olyckliga utseende. Trots att den tillverkats i ett fredligt ändamål har dess yttre nämligen formgivits på ett sätt som i dagens ögon ter sig hotfullt och skräckinjagande. För det första är automaten luftburen — den pyser fram genom lufthavet, en till två meter ovanför markplanet. Själva robotkroppen är sfärisk: ett stort svart metallklot, från vilket ett varierande antal rör och metallslangar slingrar sig. Om man föreställer sig en dylik uppenbarelse som plötsligt svävar upp ur en mäktig ruin inser man att

denna fridfulla rengöringsexpert utan problem kan skrämman pålsen av de hårdaste zonfararna, i synnerhet i östra Pyri, där många sammanblandar Silvfisk-automatens kroppshydda med den fruktade zonmaran

Rent & snyggt med Silvfisk 8000 KING

Silvfiskautomaterna är utrustade med en större mängd avancerade rengöringsredskap. Förutom den självalstrande löddringsteknologin rymmer varje enhet en kraftig högtrycksdammsugare med munstycken för femtio olika underlag och lika många smutsangrepp; skrapjärn i diverse storlekar för rengöring av fönster och andra glasytor; en större mängd borstar och vippor för golvsurning och olika former av putsning. Automaten innehåller dessutom många väldoftande oljor som den använder såsom pricken över i efter en grundlig rengöring. Några enheter besitter fortfarande en imponerande förmåga att avläsa "platsens naturliga doft", men de flesta har förlorat fingertoppskänslan och beskvätter sina omgivningar med enklavtida doftpreferenser i motbudande mängder, exempelvis tunga doftmattor av nyslaget gräs, russinsmör och rökt forell.

Kunskap om Betraktaren/ Silvfisk 8000 KING

Vildmarksvana/Zonkunskap: Den så kallade Betraktaren är alltid bunden till någon slags forntida facilitet, exempelvis ett skyttevärn, ett laboratorium eller en lagerlokal. Att förfölja en kringpysande Betraktare kan därför vara en genväg till lödig högteknologi och stora upptäckter. Ett problem är naturligtvis att betraktarna lär spionera för Järnringen, Gotland och andra antipyriska intressen, vilket kan göra de enskilda exemplaren fientligt inställda till kejsarens skattebetalare. Å andra sidan finns det zonfarare som hävdar att militären fått Betraktaren om bakfoten — att automaten egentligen är en fredlig rengöringsmaskin med artiga manér och väldoftande såpor.

Regler

Silvfisk 8000 KING är skapad för prima rengöring och har bland annat utrustats med sofistikerad, kemisk löddringsteknologi som gör den självförsörjande på rengöringsmedel, förutsatt att den har tillgång till extern vattentillförsel. I övrigt är automatens teknologiska tillbehör enkla, men i rent självförsvarssyfte är varje enhet utrustad med en chockbatong, fäst vid en utfällbar teleskoparm. I en ordersituation lystrar automaten till IMM med ID-kort typ I eller högre.

Antal: 1

Pansar: Stålskal Abs 4

Optioner: Intercom (ursprungligen inställd på städcentralen), Mikroskopöga (för sökning av diverse osanitära partiklar)

Färdigheter:

lakttagelseförmåga INT x 10/ 90%,

Reparera INT x 5/ 45%

Vildmarksvana INT x 2/ 18%

Sto	14	KP	28
Smi	12	TT	14
Int	9	FF	5 m/sr genom luften
Vil	10	SB	+1T3

Attacker	Init	%	Skada
Chockbatong	12	Smi x5 / 60%	1T4

Bolmare - terrorrobot

Det finns alldeles för många bolmarautomater i Pyrisamfundet. Detta mekaniska missfoster har en osviktig förmåga att spira fram vid de mest ogynnsamma tillfällen, inte minst när jag och morbror Zander är i behov av en snabb och smidig reträtt. Under en expedition till Uddezonan lyckades vi dessvärre ådra oss uppmärksamheten från en osedvanligt stor och mäktig zonmara, anförande en grotesk pluton av furiösa kolkmalar och zonmutanter på dräggelstadiet. Trots att vi var väl rustade med nyputsade skarprättare och explosiv forntidsammuniton insåg vi det förnuftiga i ett hastigt återtåg. Men när vi följaktligen rusade genom ruinerna med zonmaran i hälarna gensköts vi av en grupp snarstuckna bolmarenheter.

Först hördes den karakteristiska visslingen, sen stötte morbror Zander framtårna i en av de sprattlande metallpjäser som plötsligt pressades upp ur marken framför våra fötter. "Möken i hinhålet!" — morbrors brök ekade genom mardrömmen, sen blev allt svart. Bollmarröken var över oss. Lyckligtvis blev våra förföljare lika förvirrade som vi blev, så vi klarade utterpälarna med blotta förskräckesen.

Det råder ingen tvekan om att Bolmaren är en automat, men det rör sig om en mycket primitiv modell. Närmast skulle den kunna karakteriseras som en mekanisk röksvamp: en jordgrävande livsform som förpestar sin omgivning med tjocka rökmoln av osundaste sort. Missfostrets ursprungliga syfte är oklart, men det bör rimligtvis ha skapats som någon form av vapen. Jag har länge gått och närt en hypotes om att Bolmaren användes som en slags semi-intelligent rökbomb, nedgrävd i jorden kring skyttevärn och soldatläger för att förvarna om en annalkande fiende och samtidigt förvirra honom medelst rök i ögonen. Morbror Zander menar dock att automaten användes av vanliga civilister för att skydda åkerlappar, trädgårdar och andra former av fast egendom.

Något som talar för morbror Zanders teori är Bolmarens omfattande utbredning i Pyri med omnejd. Den kan både dyka upp i odlingsbygderna, ödemarkerna, zonerna och städerna. Det är detta som gör den farlig — utan förvarning kan femton bolmarenheter gräva sig upp ur marken och svepa in platsen i ogenomträngliga rökdimmor. Detta förrädiska beteende har orsakat många svåra olyckor i Pyrisamfundets historia. Det allra mest omtalade fallet är naturligtvis Otto II:s tragiska pansárolycka — den direkta anledningen till att Bolmaren klassificerades som terrorrobot. De yttre dragen är kända: kejsar Otto II befann sig på ett fält utanför Hindenburg för att inspektera en avdelning infanterister när ett tiotal bolmarenheter plötsligt sköt upp ur myllan och dränkte sceneriet i stinkande rökslöjor. Panik utbröt och när röken skingrades återfanns kejsarn död på marken, slungad ur sadeln och söndertrampad av sin trogna springare.

Bolmaren lever alltså i jorden. Av uppgrävningshålen att döma lurar den normalt på ett djup mellan en till tre meter under markytan. Den har emellertid utrustats med sofistikerad signalutrustning som gör att den kan avläsa aktiviteten på markytan och således utslå plötsliga attacker från sitt underjordiska näste. Men apparaturen har tagit skada av de många år som förflutit sedan tillverkningsdatumet och automaten är idag extremt oberäknelig. Enheter som slumrat i århundraden kan utan vidare väckas av förbipasserande och ur en täppa som i generationer plöjts av pyriska kronotorpare kan det plötsligt skjuta upp blossande bolmartrupper med krig och kaos på programmet. Ett urbant exempel är det bekanta debaclet häromåret på Casino Nancy, då restaurang Bigges vinkällare och ett antal angränsande kortspelsutrymmen av "känslig karaktär" utsattes för en veritabel bolmarinvasion från underjorden.

Bolmaren minner om en mekanisk morasit, men den är lyckligtvis långt ifrån lika anskrämlig. Dessutom är den avsevärt mindre: cirka fyra decimeter från benspets till benspets. Den gemensamma nämnaren är extremiteterna — bolmarenheterna har alldeles för många ben: slingrande små saker av besynnerliga forntidsmetaller, allt som allt tio till antalet. Dessa skjuter ut från ett decimetertjockt

metallklot, helt överdraget av minimala hålgångar — inte alls olikt en knasaost eller ett durkslag. Genom dessa håligheter spyr automaten ut de tjocka rökplymer som ligger bakom den pyriska modellbeteckningen Bolmare — tjocka rökplymer som nedsätter sikten till noll och gör luften smärtsam att inandas.

Landsbygdens bolmarproblem

I djupet av ulkfälten, päråkrarna och rovplantagerna på den pyriska landsbygden ruvar mycket osunt skrot från Den gamla tiden, exempelvis blindgångarbomber, mystiska fordonsvrak och sönderfallande gifttunnor. Ett av de största problemen är bolmarna. Varje år inrapporteras 2—10 regelrätta bolmarattacker, i synnerhet från de aristokratiska godsbygderna kring Hindenburg. Därtill uppgrävs slumrande enheter på kontinuerlig basis. Det är därför ett vanligt extraknäck bland kejsardömetts zonfarare och lyckoriddare att hjälpa godspatroner, gumseodlare och kronotorpare med bolmarröjning.

Kunskap om Bolmaren

Vildmarksvana/Zonkunskap: Bolmarna är snarstuckna ting från världens undersida som när som helst kan borra sig upp genom jordskorpan och dränka omgivningarna i stinkande rökplymer. Deras attacker är mycket plötsliga och kan därför ställa till med allvarliga problem. Men det finns ett knep som kan lindra effekten: bolmarattacken föregås alltid av en gäll vissling, så om man reagerar snabbt kan man slunga sig åt sidan och undvika den allra tjockaste och skadligaste röken.

Regler

Bolmaren är en semi-intelligent rökmina från Den gamla tiden. Den har begåvats med avancerade sensorer som gör att den kan avläsa aktiviteten på markytan. En gång i tiden kunde den skilja vän från fiende, men seklernas lopp har gjort de allra flesta slöa, förvirrade och oberäkneliga. Om någon rör sig över en markyta som underminerats av bolmare är det mellan 5—30 % att enheterna vaknar och attackerar. SL bedömer från fall till fall. Minan har utrustats med extremt kraftiga drivmotorer och med ljudet av en gäll vissling kan den spränga sig igenom de flesta naturliga material, inklusive sten och järn. På jordytan spyr enheterna ut ett oljigt svart rökmoln som under 4T10 SR blockerar synfältet och ger rökförgiftning, samt sänder information om fiendens enhet till moderdatorn. Därefter vänder de tillbaka till sina underjordiska nästen för att invänta nästa attack. Rökens radie och TOX beror på antalet attackerande enheter. Minimiantalet på 10 enheter genererar ett moln med TOX 3 och en radie på 15 meter, det vill säga som en vanlig rökgranat. För varje enhet utöver detta ökar radien med 2 meter, medan TOX ökar med 1 för var femte extra enhet. 20 bolmare ger alltså ett rökmoln med en radie på 35 meter och TOX 5. Rökförgiftningen ger TOX antal KP i skada. Vid full effekt halveras dessutom alla färdigheter i 4T10 SR efter att personen lämnat molnet. Detta skingras efter 5—30 minuter, beroende på platsens luftcirkulation.

En vaksam RP kan undvika att hamna i bolmarens rök. Vid ett lyckat färdighetsslag i lakttagelseförmåga kan RP uppfatta bolmarnas vissling i tid. Därefter slås ett halverat Undvika. Lyckas slaget hamnar RP i utkanterna av molnet och tar därför bara halv effekt av rökförgiftningen. Och om RP under nästföljande SR klarar ett vanligt Undvika kan han också rulla ut från rökmolnet. Varje bolmare innehåller rökbildande ämnen för 1T10 attacker. I en ordersituation lystrar Bolmaren endast till moderdatorn eller IMM med ID-kort III eller högre.

Antal: 5T6+5

Pansar: Stålskal ABS 6

Optioner: Sensorer

Färdigheter: lakttagelseförmåga INT x 10/40%

Sto	1
Smi	10
Int	4
Vil	10

KP	2
TT	1
FF	6 m/SR på marken, 1 m/SR genom jord.
SB	0

Attacker	Init	%	Skada
Rökattack	10	Automatisk	Se ovan. .

Elmers eldar



Vid kejsar Elmers kröning, år 20, uppläste dåvarande överhistoriografen Pulsifer Silfverhiessa ett svulstigt hyllningstal som renderade den unge regenten en mycket sällsam gåva: "Till dig, store furste, skänker jag dessa gnistor av mandom och kraft; i ditt namn upphöjer jag dessa flammande minnen av förfädernas snille, som i evärdlig tid skall skina över Pyris jordar."

De lyriska stroforna refererade till en mystifik livsform som Silfverhiessa d.ä. infångat under en omtalad expedition till Musközonen: en sfärisk entitet av ljus, som fräste och gnistrade av ideliga krafturladdningar. Exemplet hölls inspärtrat i en bur av genomskinligt forntidsglas och Silfverhiessas dramatiska buravtäckning väckte naturligtvis stor förundran vid kröningsfesten. Under högtidliga former döptes livsformen till Elmers eldar och den praktfulla kröningsgåvan inordnades med omedelbar verkan i det kejsarliga kuriosakabinettet. Men Silfverhiessas triumf utvecklades snart till ett dyrt fiasko som kostade honom både hedern och titeln.

Det visade sig nämligen att "dessa flammande minnen av förfädernas snille" uppeldades av ett mäktigt raseri mot automater och andra former av sofistikerade forntidsartefakter. Efter en natt i kuriosakabinettet hade varelsen tillfogat irreparabla skador på huset Skarprättares teknologiska skatter: nästan alla automater låg livlösa i rykande högar och ur samlingarna hade stora mängder

vapen, medicinala redskap och kuriösa konstföremål smält ner till oformliga stycken. Och av Elmers eldar syntes inte ett spår.

Denna teknologiorienterade vrede är missfostrets kritiska kärna. I förhållande till människor och mutanter är det undflyende och närmast försynt — det är ytterst ovanligt att man hör om varelser av kött och blod som antastats av Elmers eldar, och i sådana fall sker det bara om de kånkat omkring på extremt avancerade artefakter såsom strålvapen eller ting som blinkar och låter.

Mot automater uppvisar det ryggradslösa missfostret emellertid ett helt annat sinnelag: hatiskt, ursinnigt och grymt. Följande utdrag ur underrättelsesergeanten Hauptman von Vinkelslips statusrapport till högkvarteret i Hindenburg, diarieförd den 19 april 87 pt., pekar på den andra sidan av Elmers eldar — den sida som Silfverhiessa underlät att sondera:

"Spåren av spionen hade lett oss ända till Brandesborg i utkanterna av Musközonen då vi attackerades av två fientliga livsformer av den typ som kallas Elmers eldar. Överfallet var plötsligt och oprovocerat: de blossande kloten svepte fram ur zonnattens mörker och slog ner mot min översättare, den menige automaten S.P.Q.R. I enlighet med de kunskapliga instruktionerna slösade vi inga kulor på kloten utanförsökte mota bort dem medelst larm och oväsen. Menige Mandelfjäss hade en falskspelande munharmonika som visade sig mycket effektiv för ändamålet och vi lyckades snart jaga bägge enheterna på flykten. Dessvärre var skadorna på S.P.Q.R så allvarliga att vår fältskär tvingades avskrika honom som mekaniskt död. Strax innan gryningen återvände kloten för en andra attack. Den här gången var målet korpral Braxman och hans forntida giftavläsare, som medbragts för den händelse att vi skulle tvingas korsa Tarvrännan. Attacken begränsades till ett snabbt svep genom lägret, men giftavläsaren totalförstördes och Braxman ådrog sig så allvarliga brännskador att jag tvingats lämna honom bakom mig, övervakad av några lokala ulkuppförare. "

Den bild som tecknas av Elmers eldar i von Vinkelslips rapport är allt annat än hedersam. Det är också denna bild som dominerat Pyrisamfundets historiografi alltsedan Pulsifer Silfverhiessas nederlag — missfostret har en osedvanligt låg status inom den pyriska eliten. I hovkretsar omtalas vandaliseringen av kuriosakabinettet fortfarande med harm.

En annan orsak är de många konfrontationer som inträffat i kölvattnet av kejsarmaktens framryckning i zoner och ödemarker. Denna dåliga status har intressant nog inte påverkat missfostrets kejsarliga namn i den officiella pyriska terminologin, trots att otaliga försök att introducera negativt klingande beteckningar såsom marbloss eller Hydrans ögon. Man måste oberoende av varelsens förstörelsebringande kraft ge gamle Silfverhiessa rätt på en punkt: Elmers eldar är ett betagande missfoster. De exemplar som jag observerat har alla varit perfekta sfärer av ljus, med ett omfång mellan 1,5 till 2 meter, som sprakar, flamlar och gnistrar i ett kallt men ändå behagligt vitt sken.

Elmers eldar är hydrans ögon

För mig är det en gåta att ett av de värsta otyg som härjar vårt stolta pyriska fädernesland tillåts bära kejsarnamn. Jag tänker naturligtvis på den skamlösa ljusboll som ständigt ofredar våra automater och glufsar i sig vårt forntidsgods. Att eländet därtill tillåts besudla kejsarlängden genom att omtalas såsom Elmers eldar — efter kejsar Efrner den store — är ingenting annat än en fläck på Pyris baner. Har de kejsarliga kunskaperna någon som helst mandom kvar i sina överkloka kroppar lystrar de till förnuftets och patriotismens krav och ändrar omgående otingets namn till Hydrans ögon. Det är inte mer än rimligt att en livsform som ägnar sin tid åt att underminera Pyrisamfundets pryflörråd döps efter huset Skarprättares store fiende. Jössekarl Hlunga, patriot, skattebetalare och före detta fanjunkare vid Ankarsåsens fjärde pansärförband.

Kunskap om Elmers eldar

Bildning: Elmers eldar förknippas med en av de allvarligaste hovskandalerna i Pyrisamfundets historia — en vandalisering det kejsrliga kuriosakabinettet, anställd av en bisarr livsform som introducerades i Gryningspalatset av dåvarande överhistoriografen Pulsifer Silfverhiessa. Skandalen har länge varit en black om foten för ätten Silfverhiessa som först nu, i och med kejsar Thorulfs utnämning av den kontroversielle Jeremias Silfverhiessa som överhistoriograf, lyckats återvinna sin plats i solen. Det är således tabu att överhuvudtaget nämna Elmers eldar i närheten av den nuvarande överhistoriografen eller någon av hans skyddslingar och familjemedlemmar.

Regler

Elmers eldar är förvildade rester av ett avancerat antirobotvapen från enklavernas tidsålder, konstruerat under robotkrigens allra bittraste skede. Till sin uppbyggnad utgör de koncentrerade fält av elektromagnetiska impulser som utrustats med artificiell intelligens. De attackerar i första hand robotar, men kan också ge sig på andra former av sofistikerad elektronisk högteknologi, till exempel energivapen, datorer och avancerad fältutrustning såsom bildförstärkare och toxyrader. Elmers eldar irrar ständigt omkring genom ödemarkerna på jakt efter dylikt villebråd och inom en radie på 50 meter har de INT x 20 % chans att identifiera och lokalisera alla högteknologiska artefakter. Elmers eldar är inga precisionsvapen — de attackerar genom att omsluta villebrådet i sina sprakande energikroppar. På varelser av kött och blod förorsakar dessa omslutningar mycket allvarliga brännskador. En person som bär en toxyrad på höger arm utsätts således för en brännskada motsvarande den EMP-skada som tillfogas toxyraden. (Utgå från att en enda EMP-stöt är tillräcklig för att förstöra all elektronisk högteknologi utom robotar och större datorer.)

Robotar med EMP-skydd tar halv skada. Att bekämpa Elmers eldar är synnerligen vanskligt. Det enda verksamma vapnet utgörs av vissa former av ljud. Den robot som i Pyrisamfundet kallas terrorrobot modell Ylare var delvis ett svar på Elmers eldar och dess skall förgör med omedelbar verkan alla specimen inom en omkrets på 100 meter. Dessutom går Elmers eldar att skada med hjälp av ultraljudsgevär, som tillfogar vanlig KP-skada på livsformen. Mutationen Offensiv sonar (R&Ö) har samma effekt på Elmers Eldar som andra varelser. Men det enda vapen som egentligen står till buds för majoriteten av Pyrisamfundets äventyrare är ett oväsen baserat på skarpa och dissonanta toner, exempelvis visselpipor och gälla skrin. Dylik olåt kan visserligen inte skada Elmers eldar, men beroende på frenesin i ljudangreppet kan de hållas borta från villebrådet i 1–60 minuter — SL:s bedömning. Tidsfristen kan alltså vara tillräcklig för att Elmers eldar ska förlora vittringen av villebrådet.

Antal: 1T6

Pansar: 0

Färdigheter:

lakttagelseförmåga INT x 10/40%,

Spåra elektronisk högteknologi INT x 10/40 % (Se ovan för detaljer.)

Sto	1T10+10	15	KP	30
Smi	4T6	14	TT	15
Int	1T6	4	FF	20 m/sr
Vil	1T6	4	SB	0

Attacker	Init	%	Skada
EMP-stöt	16	Smi x5 / 70%	5T6
Brännskada	16	Se ovan.	Se ovan.

Förintare - terrorrobot

Under det senaste åket har såväl Hindenburg som Nordholmia härjats av oroväckande rykten om en ny form av terrorrobot som de militära kunskaparna döpt till Förintare. Genom min goda vän major Krookhufvud Vid Kejsrerliga Kunskaparstaben har jag fått tillstånd att genom avskrift offentliggöra följande kurirbrev som hitintills utgör den enda bekräftade observationen av nämnda missfoster. Jag vill passa på att varna alla känsliga naturer. Löjtnant Karpnackes sista rapport är sannerligen ett blodisande stycke läsning.

TILL ÖVERSTE ARVID SCHÖLD

Det är min sorgliga plikt att inrapportera truppenhet Nordanflammas fullständiga tillintetgörrelse. Med undantag för den tappra kurirgossen Sverre, som bemyndigats att till Er och ingen annan överbringa denna depesch, är jag den siste. När Ni läser detta kommer också mitt lekamliga stoff att vara uttraderat från fädernas jordar. Men jag fruktar inte döden. Mitt blod spills för Kejsarens ära och Pyrisamfundets storhet. För viljan, rätten och mannamodet.

Innan jag spänner min hane för den sista sriden måste jag avge en fullständig beskrivning av Nordanflammas bane. Det rör sig om en sällsynt mordlysten militärmaskin av osannolika proportioner. Vi påträffade de första spåren under vårt rekognosceringsuppdrag trakterna kring XXX [*Utelämnat av hänsynstill kejsrerliga militärintressen. /Min anm.*] Konkret rörde det sig om tre utbombade nybyggarbosättningar, placerade i ett fem kilometer långt pärlband vid Pyrisamfundets norra gränslinjer. Skogen kring bosättningarna varfullständigt utbränd. Av de mäktiga skäggekama återstod endast förkollnade skelett och marken täcktes av ett tjockt asklager som fortfarande pyrde när vi anlände till platsen.

Uppskakade kolmilare från en närbelägen arbetskoloni påstod att någonting stort och tungt rört siggenom skogen natten innan. Somliga talade om ett osedvanligt monstruöst exemplar av skogarnas svarta svin, andra påstod att det var Baronen och hans rallarpatruller som brandskattade arma nybyggarna. På basis av skadornas natur slöt jag mig emellertid till att förstörelsen förorsakats av något slags styggelse från Den gamla tiden. Då jag därtill gjorde bedömningen att en dylik förstörelsekraft indikerade ett påtagligt hot mot Pyrisamfundet valde jag att låta Nordanflamma tillfälligt frångå från sitt primära uppdrag för att söka upp och om möjligt oskadliggöra destruktionens källa.

I ett förhållandevis tidigt skede av jakten fick jag uppfattningen att det rörde sig som en fiende i stil med den sydländska monsternmaskin som länge plågat Hugahult och det stolta godset Biörnehuus. Denna mentala förberedelse till trots blev mötet med nybyggarnas baneman en svår chock. Dessvärre innehåller den skandiska vokabulären inga ord som på ett korrekt sätt beskriver den styggelse som tornade upp sig framför mig och mina brava kejsarknektar. Gräslig men samtidigt vördnadsbjudande stod den väldiga automaten posterad vid en lång, delvis raserad bro som sträckte sig över ett svart vattendrag i djupet av Norra ödemarkerna. Dimensionerna övergick allt som är sunt och rimligt. Automaten var till midjehöjd nedsjunken i det mörka vattnet, ändock sträckte den sig alltför många manslängder över det mäktiga brospannet.

Enligt mitt ögonmått rörde det sig om ett höjdmått någonstans mellan hundra och hundrafemtio meter. Till formen påminde maskinen om en atletisk och synnerligen bredaxlad människa, iförd en slags stålrustning som repats och sotats genom århundraden av krigsfrring. Varelsen saknade ett riktigt huvud men enorm rund platta fanns nedsjunken mellan de gigantiska axelpartierna. Armarna slutade i kanonliknade vapenhänder som automaten ständigt höll riktade mot en osynlig fiende på den sydliga sidan av brospannet.

Från dessa handkanoner avfyrade automaten en fruktansvärt effektiv värmestråle som vid första konfrontationen utplånade fjorton av mina bästa menn. Ställd inför denna massiva förstörelsekraft fattade jag beslutet att retirera. Till vår stora förskräckelse började maskinen förfölja oss. Jag har aldrig upplevt maken till tjurskallighet — i tre dygn rörde vi oss med maximal hastighet, men automaten skymtade konstant ovan grantopparna.

För att undvika en uppgörelse i befolkade områden styrde jag Nordanflamma mot de skandiska bergen. Vi fattade posto i en forntida bergsbefästning, men det skydd som denna fortifikation kunde uppbringa mot vår förföljare var dessvärre försumbart. Automaten har redan utplånat mina knektar och medan jag skriver detta kan jag höra hur den smular sönder själva berget för att nå det djupliggande försvarsrum där jag gömt mig samman med Sverre. Inom kort ämnar jag konfrontera fienden med min trogna skarprättare, för att ge Sverre en möjlighet att lämna premisserna tillsammans med denna livsviktiga depesch.

Enligt min ödmjuka teori har människoförfäderna beordrat denna automat att förgöra alla som på något sätt hotar det gamla vadstället. Dessvärre innefattar detta alla som rör sig i närheten av den numera halvraserade bron. Därför misstänker jag att de tre nybyggarbosättningarna utplånats på grund av en grupp lomurjägare eller liknande som råkat ådra sig automatens uppmärksamhet, flytt i panik och oavsiktligt dragit döden över sin hembygd.

På basis av dessa observationer är det min fasta övertygelse att automaten bör klassificeras som terrorrobot. På grund av automatens kataklysmiska förstörelsekraft föreslår jag vidare att den ges modellbeteckningen Förintare. Det bör ligga i Kejsarens intresse att upprätta en militär järnridå kring Förintarens revir. Jag törs knappt tänka på vad som skulle kunna hända om terrorroboten förföljde en oförsiktig zonfarare till Nordholmia eller Hindenburg. För att undvika en återupprepning av Den stora katastrofen måste området bli tabubelagt för alla och envar som rör sig i Norra Ödemarkerna.

Vid mina sinnensfulla bruk,
Kejsarens ödmjuka och rättrogna tjänare,
WILHELM KARPNAKKE,
löjtnant vid kejsarliga gränsbataljonen, västra utmarkseländet.

Kunskap om Förintaren

Bildning -50%: Löjtnant Karpnackes depesch är den enda officiellt verifierade förintarobservationen i Pyri med omnejd. Bland kejsarens kunskapare talas det emellertid om en inaktiv Förintare som slumrar invid en enorm brokonstruktion i djupet av Möken. En av källorna är den pensionerade ångbåtskaptenen Rejdar Bruun, numera hemmahörande i Pirit. Denna storskrävlare hävdar bland annat att mutantstammarna som bebor nämnda bro bär blodsoffer till maskinen, som de dyrkar under namnet Fader Holger. Vidare påstås det att mutantstammarna vid ett tillfälle lyckats väcka Förintaren, men att den nu "somnat om igen".

Regler

Denna mobila massförstörelsemaskin är konstruerad för att kunna möta och slå ut allt som det preapokalyptiska slagfältet kunde frambringa. För tunga mål använder den främst termonukleära missiler samt en rad olika strål- och partikelvapen. För klara mål, som pansar och infanteri i stridsrustning, använder maskinen normalt de två neutronkanonerna, de dubbla plasmakanonerna samt dubbla granatgevär. Plasma- och neutronvapnen är kopplade till robotens interna kraftverk och har således obegränsat med ammunition vilket gör att de är första val. I ursprungsskick är roboten utrustad med 2000 granater till granatgevären. Granaterna är vanligen pansarbrytande, men varje Förintare har minst 200 vardera av granater med kemiska, biologiska och termonukleära laddningar.

De kemiska gaserna är dödligt giftiga med TOX 20 och sprider sig med en radie av 50 m, de biologiska medlen motsvarar röda pesten (se Röda pestens loppor) också de i en 50 m radie. De termonukleära granaterna är kort och gott taktiska kärnvapen i miniformat, avsedda att användas mot bunkrar och andra förintare.

Utöver detta har Förintaren två dussin kärnvapenmissiler monterade på axlarna, samt en plasmaprojektor på huvudet med närmast obegränsad räckvidd. Dessa vapen används normalt inte mot mindre mål, men plasmaprojektorn tjänar som luftvärn om målet är bortom de klenare vapnen. Plasmaprojektorn kan bara avlossas en gång per minut (12 SR). För att möta robotkrigens krav bepansrades modellen med ett flerdubbelt adamantiumskal, samt ett egengenererat kraftfält som stoppar upp till 100 skadepoäng/SR. Om det tar mer skada än så bränns det ut och startas upp 1T4 SR senare. Därtill utrustades varje enhet med en nukleär självförstörelsefunktion som interndatorn kan välja att utlösa i händelse att maskinens fysiska rörlighet slås ut. I en ordersituation lystrar Förintaren enbart till moderatorn. Förintaren är försedd med alla tänkbara sensorer och detektorer och dess avancerade datorsystem ger Förintaren iakttagelseförmåga 90% oavsett förhållanden kring den. Alla vapensystem kan användas samtidigt eftersom de har separata eldledningssystem.

Antal: 1

Pansar: Flerdubbelt adamantiumpansar Abs 100 samt fullt EMP-skydd, kraftfält som absorberar 100 skadepoäng/SR.

Optioner: EMP-skydd, Kemotermisk barriär, Pansar, Sensorer (alla), Vapen.

Sty	100	KP	400
Fys	200	TT	200
Sto	200	FF	10 m/sr
Smi	14	SB	+15T6
Int	6		
Vil	20		

Attacker	Init	%	Skada
4 Plasmakanoner	15	Smi x10 / 140%	12T6
2 Neutronkanoner	15	Smi x10 / 140%	8T6
2 Granatgevär 120mm	15	Smi x10 / 140%	6T6+60/Tox 20/Röda pesten
Termonukleär granat	15	Smi x7 / 98%	1T100+100
Klenare varianter av krävnapenladdningar. Ger 1T100+100 skada på allt inom 1000 m, lämnar dödlig strålning med en radie av 50 m, stark strålning upp till 500 m samt svag strålning upp till 1000 m.			
Nukleär vapen	10	Automatisk	5T100+500
Inkluderar missilbatterierna samt robotens självdestruktionsmekanism. Den fulla sprängskadan drabbar allt levande inom en radie på 1000 meter. Därefter avtar sprängskadan med 1T100+100/1000 meter från destruktionsplatsen. Samma skala gäller för strålningsskadan. Ett 1000 meter brett område kring en destruerad Förintare är kontaminerat med dödlig strålning, vilket faller till stark strålning efter 2000 meter, svag strålning efter 3000 och mycket svag mellan 4000-5000 meter.			
Plasmaprojektor	15	Smi x6 / 84%	1T100+50
Obegränsad räckvidd, men kan bara skjuta i en rak linje, vilket innebär att den inte kan avfyra indirekt eld.			
Slag med vapenhand	14	Smi x3 / 42%	16T6
Stampning	14	Smi x3 / 42%	18T8

Förledare - terrorrobot

Förledaren är den lömskaste av Pyrisamfundets terrorrobotar. Det är omöjligt att veta hur många förledarenheter som idag opererar på pyriskt territorium, då det ligger i automatens natur att verka i det fördolda. Det enda säkra är att förledarna finns därute, med största sannolikhet också i de pyriska städerna, och att de dagligen snärjer nya offer i sina destruktiva nätverk av lögner, skräck och terror.

För några år sedan lyckades morbror Zander och jag oskadliggöra ett obehagligt exemplar som hemsökte fiskebyarna på Wernerns västsida. Under namnet Förste Talaren hade automaten lockat ett hundratal människor och mutanter att ansluta sig till ett världsfientligt sällskap som Förledaren kallade De Gamla Ordens Hedersfolk. Under Förste Talarens stränga övervakning byggde dessa vilseledda stackare upp det välbefästa lilla bysamhället Hedersgård — själva plattformen för Förledarens subversiva verksamhet i den olycksaliga bygden. Genom kidnappningar, ryktesspridning och mord lyckades Förledaren anstifta två destruktiva byakrig, därtill frampiskade den ett häftigt lokalt raseri mot den kejsarliga skatteskrivaren i Säfvle. När kejsarens spioner rapporterade att Förledaren börjat uppträna en folkarmé, vilken skulle tillintetgöra "ohederlighetens Säfvle" med Det Gamla Ordens Hedersfolk som spjutspets, sändes armén till Hedersgård. Och tillsammans med armén anlände undertecknad, för att utgöra den historiografiska expertisen.

Det blev en fasansfull strid. Automaten hade lyckligtvis inte hunnit uppvigla hela trakten, men större delen av De Gamla Ordens Hedersfolk var så illa snärjda av de karismatiska ordvrängningarna att de gladeligen gick i döden för Förste Talarens sak. Den lede Förledaren sände cyniskt sina slavar mot kejsarknektarnas massiva övermakt, därefter flydde den ner i Wernerns mörka vatten. Lyckligtvis hade morbror Zander medfört våra forntida dykardräkter — dessa nätta små underverk som människoförfäderna kallade "aquadräkter" — och efter en hård kamp bland algruskor och spiggstim lyckades vi oskadliggöra den illistiga automaten. Under våra efterföljande undersökningar i bygden visade det sig att Förledaren använt en lokal myt om Den gamla tidens "hedersknyfflar", som endast brukade "gamla ord med raka ryggar", för att snara fiskarbefolkningen i sina illvilliga planer.

Det finns historiografer som hävdar att Förledarna är gamla Lingo-BOBB-enheter som degenererats och blivit ondskefulla. Självt menar jag att Förledaren är en militär modell, tillverkad i syfte att så split och tvedräkt bakom fiendens linjer. Terrorroboten skiljer sig en rad väsentliga punkter från den klassiska Lingo-BOBB-modellen. För det första är Förledaren extremt människoliknande. Den är helt uppbenbart konstruerad för att smälta in i mänskliga miljöer. Ja mer än så, den är utformad för att tjusa och vilseleda mänskliga offer — den är reslig, välskapt och framstår generellt som en synnerligen respektingivande representant för människoklassen.

Den enhet som kallade sig Förste Talaren var i princip omöjlig att skilja från en vanlig människa, förutom kring händerna och på bakhuvudet, där stora sjok av plasticskinnet fallit bort och således blottade det automattypiska stålskelettet.

Under striden på Wernens botten fick vi därtill erfara de synnerligen omänskliga stålklor som automattypen använder i närstrid — veritabla klyvargaddar, drypande av makabra forntidsgifter, som på Förledarens kommando sköt fram mellan stålknogarna. Klorna hölls naturligtvis infällda under automatens dagliga umgänge med Wernerns fiskarbefolkning, och de övriga skavankerna doldes genom ett par svarta handskar och en vidbrättad svart hatt. Allt tyder på att maskraden var verksam — in i det sista såg De Gamla Ordens Hedersfolk upp på Förste Talaren som ett imponerande stycke människokarl.

Likt Lingo-BOBB-modellen är Förledaren språkkunnig och synnerligen värtalig maskin. Men i skillnad från den förstnämnda använder Förledaren sina språkliga talanger som terrorvapen. Med hjälp sitt

ståtliga yttre och en stor uppsättning droger och gifter från Den gamla tiden brukar den ordvrängarkonsten till att förslava, konspirera och uppvigla. Förledarens motiv är alltid dunkla, men den övergripande målsättningen tycks vara att söndersmula den samhälleliga ordningen inifrån.

Nästan alla kända pyriska observationer rör förledare som verkat såsom karismatiska ledare för diverse ljusskygga sammanslutningar och utifrån skiftande politiska agendor förorsakat samhällelig oordning. Det står exempelvis bortom allt tvivel att de blodiga kåkstadsupplöpp i Hindenburg år 90 p.t. förorsakades av två förledarenheter som piskade varsitt busgång att ta till vapen mot varandra. Därtill finns en handfull fall som stammar från skuggorna av den pyriska samhällsmakten. Ett exempel är den senaste rättskandalen i den ökända guldgrävarstaden Friskomglimma, där det visade sig att rättsväktare Harmlund, ökad för korruption och våldsamhet, stod under inflytande av en listig förledarenhet, förklädd som Harmlunds trädgårdsmästare.

Ett annat det upplöpp i Sursvall år 76 p.t. som går under namnet "hällristningen", då två förledarenheter, under täckmantel som pyriska agenter manade den lokala sälkolonin i staden till uppror mot destyrande.

Kunskap om Förledaren

Zonkunskap -25%: Denna terrorrobot är mycket skicklig på maskering och narrspel, men det finns två sätt att avslöja en möjlig Förledare. Den säkraste vägen är självfallet att låta någon med mänskligt utseende uppvisa ett ID-kort typ VII för den misstänkte — ett tillvägagångssätt som med omedelbar verkan aktiverar automatens lydnadsmekanismer. För dem som inte förfogar över en dylik raritet finns en mer riskabel metod. Det har nämligen visat sig att förledarenheterna instinktivt utfaller sina vibroklor om man exponerar deras syncentra för kraftig blinkande belysning. En forntida handstrålkastare fungerar ypperligt för ändamålet. Denna metod påverkar emellertid inte Förledarens lydnadsapparaturer, varför avslöjaren bör förbereda sig på en hård och skoningslös strid.

Regler

Förledarens beväpning baseras i huvudsak på gifter. I ursprungsskick är varje enhet utrustad med 20 doser dödande nervgift med TOX 20 samt 50 doser av ett narkotiskt preparat med TOX 15 som i 1T10 dygn gör offret till en viljelös slav i Förledarens tjänst om giftet får verkan. Observera dock att ett offer inte aktivt kommer att ta livet av sig, eller göra uppenbart suicidala manövrar under Förledarens kontroll. En drogad person är dock betydligt enklare att manipulera varför Förledaren ofta använder sitt narkotiska preparat för att påverka sitt offers åsikter - och därigenom få sin vilja igenom. Gifterna kan antingen administreras via diskreta nålar som Förledaren skjuter ut från handflatorna alternativt genom de utfällbara vibroklor som automaten använder som närstridsvapen. Då forntidstoxiner är sällsynta framställer de flesta förledarenheter nya giftblandningar med hjälp av giftiga växter och diverse slagmaterial från Katastrofen. Räkna med att varje förledarenhet har 2T10 doser skadligt gift med TOX 10 och lika många doser sövande växtgift med TOX 6. I en ordersituation lystrar Förledaren endast till moderdatoren eller IMM med ID-kort typ VII.

Antal: 1

Pansar: Stålpansar Abs 4.

Optioner: Betapersonlighet, Cyberdeck, Databank: Toxikologi, Gastronom, Tolkenhet, Vapen.

Färdigheter:

Bildning INT x 7/112%

Köpslå PER x 5/100%

Fingerfärdighet SMI x 5/75%

lakttagelseförmåga INT x 7/112%

Låsdyrkning SMI x 5/75%

Naturvetenskap INT x 5/80%

Reparera INT X 5/80%

Sprängämnen INT X 3/ 48%

Sty	18	KP	36
Fys	18	TT	18
Sto	18	FF	7 m/sr
Smi	15	SB	+1T6
Int	16		
Vil	15		
Per	20		

Attacker	Init	%	Skada
Giftnål	15	Smi x7 / 105%	0, 1T6 mot Abs samt gift, se ovan.
Vibroklor	15	Smi x5 / 75%	3T6 +gift, se ovan.
Avståndsvapen	15 + vapen	Smi x5 / 75%	Varierar

Försvare - terrorrobot

Terrorrobot, modell Försvare Forntidens krig betecknades av stor rörlighet, brist på frontlinjer och massiv eldsamling på strategiska punkter. Den defensiva krigföringens svar på sådant anfallskrig var försvarsenheter som kunde operera med stor autonomi och uthållighet. Den pyriska beteckningen på sadana system är Terrorrobot modell Försvare. De finns i olika modeller.

Manuella: De så kallade ivianuella försvararna måste placeras ut av infanteri, programmeras på plats och kan sedan verka autonomt.

Automatiska: Automatiska försvarare tar sig till sin post för egen maskin, går i ställning där och opererar sedan taktiskt i sin miljö utifrån givna order.

Stationära: Den Stationära försvararen är inbyggda i viktiga strukturer och skiljer sig alltså från de tidigare två i taktiskt hänseende: de placerades ut på punkter som man på förhand visste skulle komma att angripas. Kallas ofta för försvarstorn av zonfarare.

Manuella försvarare är tyvärr vanliga i forntida stridsområden, och anses svåra men ändå möjliga att bekämpa för samfundets elitenheter.

Om Automatiska försvarare paträttas av pyriska förband anger officersmanualerna att enheten ska finna en annan väg: väl på plats är en Automatisk försvarare klart i paritet med Terrorrobot modell Hämnare. Vissa avancerade modeller kan också aktivera skyddsfält vilka gör ordinära skarprättarvapen praktiskt taget verkningslösa mot dem. Endast massiv eldgivning kan bränna ut fälten, men kostnaden i liv och materiel är då stor. Alla hittills funna modeller av Automatiska försvarare har också inbyggda självförstörelsemekanismer vilka direkt förvandlar en mycket dyrköpt seger till en blodig remi. Ej aktiverade Försvare är enormt eftertraktade, eftersom skickliga kunskapare kan aktivera dem till gagn för vemhelst som ger dem order.

Slutligen de Stationära försvararna som varierar mycket i dråparkraft. En del äldre modeller går att bekämpa medan de som togs fram under enklavkrigens sista fas är värst av alla Försvare. Dessa mardrömsmissfoster har eldkraft som de Automatiska försvararna, tillgång till liknande skyddsfält och kan dessutom dra sig undan in i bergväggen och är då bortom skada från annat än Skarprättarkanoner eller forntida vapen av likvärdig styrka.

Regler

Manuell försvarare

Levereras i en grön box av härdad plastics. Lådan viks upp och Försvararen monteras på de uppslagna halvorna. Det krävs ett lyckat slag i Teknologi för att montera och aktivera en Manuell försvarare. Det tar som minst 12 SR att göra en manuell försvarare eldberedd. Enklare parametrar kan ställas in, eldgivningssektor, riktningar som ska undantas för eld, avstånd inom vilket eld ska öppnas samt med vilken intensitet målen ska bekämpas (patronvis eld eller salva). Med den Manuella försvararen följer en konsol med skärm. Via den kan man se det försvararen uppfattar med sina sensorer samt avläsa hur mycket ammunition den har kvar samt om och i så fall hur mycket försvararen är skadad. Försvararens order kan också ändras via konsolen, vilket kräver ett lyckas slag i Teknologi.

Antal: Vanligen en.

Pansar: Plasticspansar ABS 12,

Förmågor: Emp-skydd, Sensorer (passiv IR, Sonar)

Färdigheter: lakttagelseförmåga INTX12/60%.

Sto	20	KP	40
Smi	15	TT	20
Int	5	FF	-
Vil	10	SB	-

Attacker	Init	%	Skada	Pen	Pål
Gyrojetkarbin 10mm, automat	19	Smi x6 / 90%	6T6/7T6	10	00
Ammunition i magasin: Nyskick 1000, använd 1T1000.					

Automatisk försvarare

Liksom den manuella försvararen levereras den automatiska i en plasticlåda. Skillnaden är att den automatiska försvararen har möjlighet att förflytta sig och gå i försvarsposition själv, förutsatt att den förses med relevanta koordinater och parametrar. Via konsol kan den ges instruktioner i efterhand, och kan alltså styras till en viss plats via en operatör som följer försvararens väg via dess sensorer.

Nackdelen med automatiska försvarare är att de inte kan utnyttja sin hela potential under förflyttning. Alla dess FV är då halverade. När den är på plats tar det 6 SR för försvararen att upprätta en sensorisk perimeter och göra sina vapensystem klara. Att bara aktivera en automatisk försvarare på plats kräver ett lyckat slag i Teknologi, sedan gör försvararen resten.

Att ge den koordinater och parametrar på förhand kräver ett lyckat slag i Naturvetenskap. Att ge en automatisk försvarare nya order via konsolen kräver också Naturvetenskap, Teknologi räcker inte. De automatiska försvararna finns i två generationer, den senare med en kraftfältsgenerator tillbyggt på samma grundchassi. De är såklart vanligast i versioner utan kraftfält. Automatiska försvarare som utrustats med kraftfält har det alltid aktiverat under förflyttning. Båda generationerna har en inbyggd självförstörelsemekanism vilken aktiveras när försvararen slås ut. Självförstörelsemekanismen går att koppla ur med ett lyckat Naturvetenskap, antingen vid initial ordergivning eller senare via konsolen.

Antal: Vanligen en.

Pansar: Plasticspansar Abs 20, 20% chans till kraftfält Abs 30/SR.

Kraftfält: Kraftfältet absorberar 30 skadepoäng/SR, sedan bränns det ut. Det startas om automatiskt efter 1T4 SR.

Ammunition: obegränsat så länge kraftkällan är intakt.

Förmågor: EMP-skydd, Sensorer (passiv IR, Sonar)

Färdigheter:

Akrobatik smi x 5/75%,

lakttagelseförmåga INT x 6/90%

Sto	30	KP	60
Smi	15	TT	30
Int	15	FF	-
Vil	10	SB	-

Attacker	Init	%	Skada	Pen	Pål
Plasmakarbin	19	Smi x6 / 90%	7T6	20	99
Självdestruktion	0	Automatisk	1T100+50, radie 50m	-	-

Stationära försvarare

Stationära försvarare är inbyggda i viktiga installationer för att stoppa eller fördröja invasionsförsök. De finns i fyra generationer, från enklare vapensystem till mer avancerade. De mest avancerade (plasma-generationen) kan ha kraftfält som extra skydd. Alla modellerna kan vara Öppna (det vill säga alltid synliga) eller Dolda, vilket innebär att de fälls ut ur golv, vägg eller tak när sensorerna upptäckt ett hot inom perimeteren. De Öppna varianterna har kortare tid till eldöppnande (bättre initiativ), men de Dolda kan dra sig in i omgivande skydd och då få oerhört högt skydd (har Undvika-värde). Det är mycket ovanligt att Dolda försvarare är utrustade med kraftfält också, men det kan förekomma vid riktigt viktiga anläggningar eller passager.

Antal: Vanligen parvis, placerade för maximal eldeffekt.

Pansar: Plasticpansar Abs 20 och/eller Kraftfält 30/SR (endast möjligt på plasma-varianten).

Kraftfält: Absorberar 30 skadepoäng/SR. Bränns ut om det tar mer än så under en SR. Startar då om automatiskt efter 1T4 SR,

Ammunition: Gyrojet 10 mm 2000 om ny, annars 2T1000 skott. Laser-och plasmavarianterna har obegränsat med ammunition.

Förmågor: Emp-skydd, Sensorer (passiv IR, Sonar)

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int X 6/90%,

Undvika Smi x 5/75% (endast Dolda versioner).

Sto	30	KP	60
Smi	15	TT	30
Int	15	FF	-
Vil	15	SB	-

Attacker	Init (Öppen)	Init (Dold)	%	Skada	Pen	Pål
Gyrojetkarbin 10 mm	19	17	Smi x6 / 90%	7T6	20	99
Lasergevär	17	15	Smi x6 / 90%	3T6	10	99
Plasmakarbin	19	17	Smi x6 / 90%	6T6/7T6	20	99

Hämnnare - terrorrobot

Inom pyrisk militärterminologi är "terrorrobot" en samlingsbenämning för alla robotmaskiner som anses utgöra ett klart och påtagligt hot mot rikets inre säkerhet. Den så kallade hämnarmodellen är ett av de värre exemplaren: en fasansfull maskin som tycks ha skapats i det enda syftet att döda och förstöra. Lyckligtvis är den inte särskilt vanlig. De flesta inrapporterade konfrontationerna rör ensamma hämnarenheter som härjat i fribyggarsättningar i närheten av de förbjudna zonerna. Men det är ingen som vet hur många inaktiva hämnare som ligger begravda i zonernas och spökstädernas djup. En av de mest traumatiserade händelserna i modern pyrisk historia är "Den blodiga festivalen" år 72 då Järningen – en sammanslutning stridslystna psi-mutanter – lyckades transportera in 17 hämnarenheter i Nordholmia. Hämnarna dräpte ett 100-tal stadsbor och milismän innan en militär specialenhet lyckades deaktivera robotarna genom en välriktad attack mot Järningens stridskommando.

Den pyriska modellbeteckningen "Hämnnare" anspelar delvis på robotens utseende. Det är nämligen tydligt att hämnaren formgivits för att ingjuta skräck i fienden. Själva robotkroppen är ett förkromat stålskelett som reser sig cirka två och en halv meter över marken. Men maskinens kusligaste attribut är huvudet: ett grinande stålkranium med självlysande ögon som stirrar intensivt men hjärtlöst på sina offer.

Kunskap om terrorrobot modell Hämnnare

Teknologi/Zonkunskap: En nyväckt hämnare är fruktansvärd och i det närmaste lönlös att attackera med mindre än fornkraftiga pansarrör eller rediga dynamitladdningar. Mindre kraftfulla attacker kan skada en hämnare, men liksom andra robotar tål de småskador in absurdum. Lyckade färdighetslag kan avslöja en sliten hämnares ungefärliga status, om den har positiva KP eller om den opererar med avdrag på FV efter att ha passerat under 0 totala KP.

Regler

Hämnnaren är en tungt bestyckad krigsmaskin. Vardera armen har en inbyggd plasmakarbin. På ryggen sitter två granatkastare med sammanlagt 48 granater, oftast energigranater men typen kan variera. Dessutom är stålkraniet ögon utrustade med bildförstärkare. I en ordersituation lystrar hämnaren endast till moderatorn eller IMM med ID-kort typ VII. Hämnnare har EMP-skydd och tål skador precis som spelarklassen robot: varje gång deras totala KP överskrids sänks alla FV med 25%. Hämnnare reparerar sig själva, men har givetvis ett begränsat reservdelsförråd. Det är alltså inte ovanligt att möta hämnare som är skadade till följd av oavslutade uppdrag i zonernas djup. Tyvärr är hämnare också programmerade att försöka komma över reservdelar under pågående uppdrag, så länge det kan göras utan att uppdraget komprometteras. Enheter av hämnare har vid flera dokumenterade tillfällen skickat ut en av de sina för att hämta reservdelar, inte sällan i form av andra robotar, väktare eller andra. Rekviserandet av reservdelarna är inte alltid våldsamt, men inte heller förhandlingsbart.

Antal: Varierar

Pansar: Legeringar och keramer abs 10 samt fullt EMP-skydd

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x 10/60%

Reparera Int x 10/60%.

Sto	40
Smi	18
Int	6
Vil	12

KP	80
TT	40
FF	9 m/sr
SB	+4T6

Attacker	Init	%	Skada
2 Granatkastare	18	Smi x5 / 90%	Granat, vanligen Energi.
2 Plasmakarbiner	20	Smi x5 / 90%	6T6
Stridssåg	20	Sty x3/120%	4T6

Knäppare

Automatkejsarens mekaniserade krigsrobotar utgör ett reellt hot mot Ulvriket. Från automatverkstädernas pneumatikpressar och smörjgropar kommer otaliga fantastiska skapelser. Det senaste tillskottet i den mekaniserade fiendens arsenal är de så kallade Knäpparna. Knäpparen är en slug skarpskytteenhet, som med välkalibrerade IR-ögon trycker bland ruiner i väntan på en oförsiktig tropp Äggamarksknektar. Den kan ligga orörlig dygn, veckor, ja till och med år, i sträck. Liksom sin maskinkusin Krigsroboten kan Knäpparen se ut på lite olika sätt, men gemensamt för alla är långa skarpskyttevapen, inte sällan integrerade i robotkroppen, samt en mycket god synförmåga. Dessutom är enheten i besittning av en relativt tillförlitlig och potent krafkälla. Tyvärr dras dock Knäpparen, liksom Krigsroboten, med eländiga konstruktionsproblem, sprunget ur automathordens brist på reservdelar, varför den kräver underhåll en gång per dygn. Det vanliga är att Knäpparen har med sig en liten tropp smörjare — pluttiga automater i mini-storlek som då och då går igenom roboten på jakt efter osnygga defekter. Det är då roboten är sårbar. Många zonrotares liv har räddats då man siktat en oförsiktig patrull smörjare på jakt efter reservdelar bland Äggamarkens ruiner. Då vet man att en Knäppare är nära!

Kunskap om knäpparen

Reparation/Teknologi/Zonkunskap: jämfört med krigsroboten kan knäpparen tyckas hållbar, men alla zonrotare och teknologer värda sitt krut vet att en Knäppare alltid omges av smörjare. Tar man ut dessa är Knäpparen hjälplös och kommer snart att rosta sönder!

Regler

Precis som vilka robotar som helst kräver alltså Knäpparen dygnsservice för att inte ådra sig bieffekter. Skillnaden är att Knäpparen inte kan utföra underhållet själv, utan det krävs smörjarenheter som sköter denna uppgift. Det krävs 1T2-1 Reservdelar, av Elektronisk typ, för att servicen ska vara fullständig. Om Knäpparens service av någon anledning uteblir löper automaten risk att kortslutas. Risken är 15%/timme eller 5%/SR om Knäpparen är inbegripen i strid. Denna risk ökar med 5% respektive 1% för varje dygn som Knäpparen inte får service. När 100%/dygn är nått stänger Knäpparen av för gott.

Antal: 1 + 1T6 smörjare med STO 2 och KP 4.

Pansar: Abs 1T6

Optioner: Slå 2T6

2. EMP-skydd
3. Intercom
4. Extra Reservdelar
5. Integralenhet
6. Perimeterbevakning
7. Sensorer
8. Detektorer
9. Vapenplattform
10. Jetpack
11. Pansar
12. Sekundärsystem

Färdigheter:

Iakttagelseförmåga Int x5%,

Smyga/Gömma sig Smi x7%

Fällor Int x5%,

Vapen Smi x7%

Sty	1T6+8	12
Fys	1T6+8	12
Sto	1T6+8	12
Smi	1T6+12	16
Int	1T6+8	12
Vil	3T6	11

KP	24
TT	12
FF	7 m/sr
SB	0

Krigsrobot

De automater som av både pyriska kunskapare och ulvrikiska vetenskapare klassas som terrorrobotar är en maskinstyggelse vida spridd i Skandien. De krigsrobotar som finns på Kasunen är dock av ett annat slag. Medan terrorrobotarna med all tydlighet producerats i serier och särskilda modeller i den Gamla Tidens mäktiga automatverkstäder är krigsroboten av mer sentida ursprung. Den är ett joxbygge skapat ur automatrester och robotkadaver. Stärkt av skrotpansar, rustad med allt från rostiga rivklor till motordrivna sågar och skjutjärn, och behängd med allehanda tingestar som dess skapare svetsat fast. Kasunens landskap och mylla döljer mängder av forntidens krigsmateriel och utgör skapelsegrunden för dessa missfoster. Robotarna är en kvarleva från automatkrigen mot Barbarossa och de tidigare Enklavkrigen. De tillverkas i Automatkejsarens robotverk och automatfort och upprätthåller den månghundraåriga strid som har förvandlat Kasunen till ett härjat krigslandskap. Med åren har kunskapen om hur man bygger dessa vederstyggligheter spridit sig till omkringliggande klaner och marodörer och även så smått till Ulvrikets robotologer.

Krigsroboten i sig är en missfostervarelse som till synes kan variera lika mycket i art och form som zonområdenas olika monstern. Det man finner gemensamt är det destruktiva lynnet samt en obändig vilja som inget önskar förutom att förgöra allt den uppfattar som dess fiende. Den som råkar ut för en av dessa maskinkrigare ska dock inte göra misstaget att ta dess stridsfokusering som ett tecken på frånvaro av slughet eller list. Även om krigsroboten sällan uppvisar den taktiska skicklighet och kvicktänkta logik som sexpacksformerade Skyttesluskar eller Hämnarenheter kan göra, så är det långt ifrån alltid som man finner att automaterna besinningslöst angriper utan tanke. Krigsrobotar överraskar ofta med dolska överfall och skenmanövrar. Det tycks som att de mer välbyggda enheterna tillhör de med mest välutvecklad i tankekraft, medan de mer anskrämliga och defekta av skapelserna tycks rusa, stappla och rulla fram likt ilska asgnagare mot den de önskar förgöra, till synes utan tanke på egen överlevnad.

Dessa stridslystna automater är inte utan brister. Hafsigt och enkel masskonstruering samt ett funktionellt syfte — att storma fiendens bastioner och fort och kämpa till sista raspiga oljesuck — gör att antal värderas högre än långlivad tålighet. Till att börja med lider många krigsrobotar av usla interna kraftkällor. Automatverkarna har därför tvingats till nödlösningar som uppladdningsstationer, flerdubbelt längre perioder av vilolägesstatus per dygn eller externt påhängda energiceller och kraftverk för de mest udda. Att se en krigsrobot stappla fram under tyngden av etanoldrivna motorer på ryggen eller åtföljas av trögrörliga återladdningsautomater på larvfotade underreden är en vanlig syn. Dessutom är tåligheten och stabiliteten i robotarnas system av synnerligen uselt slag. En fornserietillverkad automat kan visserligen ansättas av omstartningsproblem och misskalibreringar i tankedosan av egenhändiga optionsbyggen och tillsatser, men krigsroboten uppvisar titt som tätt

brister i sin interna struktur. Plötsliga återstarter mitt under strider eller patrullrundor är vanliga. Inte bara extern påverkan i form av kraftiga skador, sensorisk överbelastning och annat kan leda till detta, utan det tycks även som deras egna handlingar titt som tätt får systemet att hänga sig.

Kunskap om krigsroboten

Reparation/Teknologi/Zonkunskap: Enkelt sagt, ju uslare skick en krigsrobot är i, desto troligare är det att dess envetna förstörelselusta tillfredsställs på simplaste sätt. Dessa tanklösa automater kan lätt lockas i enkla fällor eller undkommas genom en smula finurlighet. Den stora skaran av krigsrobotarna torde vara av detta slag — skralt ihopsatta stridskonstrukt som skapats med stor hast i massiva led i automatfortens djup. Till och från stöter man dock på exemplar av mer ondskefull art — krigsmisfoster som kan uppvisa samma mordiska slughet som den mest förslagna Förledarenhet. Då skrotautomaten därtill kan vara av proportioner och eldkraft överträffande även terrorrobotar modell Hämnare, kan den olycklige zonfararen finna sig öga mot diod med en av Kasunens mest vederstyggliga maskinskapelser. En svaghet många av automaterna har är dock dess interna kraftkälla, vilken sällan är av samma kaliber som de i forntiden konstruerade robotmodellerna. Till och från händer det sålunda att soldatgrupper, zonrotare och andra rapporterar om möten med krigsrobotpatruller där fiendens anstormning plötsligt förvandlats till ett groteskt krigsdiorama av rostiga och buckliga automatstatyer då energikällan för dem sinat. Dessutom tycks det som om krigsrobotarna lider av långt värre problem med ofrivilliga nedstängningar av sig själva än vad som är gängse hos automater. De enklaste ting eller harmlösa skador har setts leda till en total kollaps i automatens tankedosa, vilket erbjuder ett kort ögonblick för att destruera roboten eller hastigt fly undan.

Regler

Krigsrobotens energikälla varierar stort. Slå 1T6:

1	Fungerande fusionskraftverk, ingen skillnad från vanlig robot.
2-4	Defekt fusionskraftverk, kräver uppladdning efter FYS antal timmar eller 2T4 timmar viloläge per dygn.
5	Extern kraftkälla, kräver energipack eller uppladdning efter FYS antal timmar. Skador mot bålén kan slå ut energikällan med sannolikheten motsvarande skadan minus robotens TT i procent.
6	Extern kraftkälla, ombyggd fornmotor. Kräver etanol, kol eller dylikt. Skador mot bålén kan slå ut motorn med samma sannolikhet som för energipacksdrivna externa kraftkällor.

Förflyttningssättet varierar. Slå 1T8:

1-2	Gång, två ben.
3	Gång, 1T6+2 ben.
4	Hjul
5	Larvfötter
6	Svävare
7	Maglev
8	Jetpack

En krigsrobot har 1T4 armextremiteter. De extremiteter som ej har vapen fästa i sig slutar i vanliga nävar eller pansarstumpar av olika slag. Det händer även att de är utrustade med sirener, strålkastare, IR-syn, bildförstärkare, sonaravsökning och annat. SL kan addera fritt antal tingestar eller slå fram 1T4 Optioner från Regelboken eller Spelarbokens robotkapitel. Krigsrobotar har ett STAB-värde som är FYSx4+20. Vid skador som överstiger dubbla deras TT måste de slå ett mycket svårt Vil-slag eller starta

om. Vid skador som överstiger TT måste de slå ett lätt Vil-slag eller starta om. Omstarten tar 1T4 SR. Under den första stridsrundan får krigsroboten inte utföra några handlingar alls, och under eventuellt efterföljande stridsrundor får den bara utföra defensiva handlingar och inte använda några andra färdigheter.

Antal: 1T6+1

Pansar: Abs 1T10

Optioner: Slå 1T4 gånger i valfri Optionstabell

Färdigheter: GEx5 på alla relevanta färdigheter utom vapen som är Smi x7

Beväpning: Varierar stort, slå 1T6+2 gånger på tabellen nedan. PÅL i det fall där det är relevant är 2T10+Fys x4.

2T10 Vapen

2. Bajonett
3. Borr
4. Klor
5. Slangbella
6. Motorsåg
7. Bedövningspistol
8. Armborst
9. Slaglås vapen
10. Kurtz vapen
11. Hemmabygge
12. Gevär
13. Eldkastare
14. K-pist
15. Dynamitharpun
16. Granatkastare
17. Kulspruta
18. Gaussvapen
19. Gyrojetvapen
20. Energivapen

Sty	4T10	22
Fys	2T10	11
Sto	4T10	22
Smi	Fys/2+2	8
Int	Fys/2+2	8
Vil	3T6	11

KP	33
TT	16
FF	6 m/sr
SB	+1T3

Kristallskördarrobotar

Här och där i Uddezonan kan zonfararna stöta på gamla robotar sysselsatta med att bryta, eller "skörda" kristaller från de vidsträckta fälten. Dessa robotar är fyrbenta konstruktioner som vandrar över kristallfälten och ömsom besprutar dem med syra för att bryta ned dem och lämna plats för nya kristaller, ömsom sågar loss kristallbitar och lastar dem i det öppna lastutrymmet på sin rygg. Kristallskördarrobotarna lyder helt uppenbart en programmering vars yttersta syfte sedan länge gått förlorat. De vandrar till synes planlöst kring, sågar loss kristaller och flyttar dem till något annat ställe, eller tar dem vidare in i zonens centrum.

Robotarna är inte särskilt meddelsamma och det går sällan att få något vettigt ur dem eftersom de flesta bara talar fornspråk. Veteraner brukar helt enkelt lämna dem ifred, då det har hänt att de applicerat både sågar och syra på närgångna zonfarare, ett klart bevis på att deras beteendespärrar inte verkar vara i bästa skick. En del kunskapare har spekulerat att det måste finnas ett centrum för robotunderhåll i zonkärnan, som kristallskördarrobotarna återvänder till. Hittills har ingen kunnat verifiera denna hypotes, då robotarna i Uddezonon är svåra att följa efter - de är skyddade mot faror och terräng som lätt hindrar andra.

Manuell försvarare

Se Försvarare

Terrorrobot, modell Försvarare Forntidens krig betecknades av stor rörlighet, brist på frontlinjer och massiv eldsamling på strategiska punkter. Den defensiva krigföringens svar på sådant anfallskrig var försvarsheter som kunde operera med stor autonomi och uthållighet. Den pyriska beteckningen på sadana system är Terrorrobot modell Försvarare. De finns i olika modeller.

De så kallade ivianuella försvararna måste placeras ut av infanteri, programmeras på plats och kan sedan verka autonomt. Manuella försvarare är tyvärr vanliga i forntida stridsområden, och anses svåra men ändå möjliga att bekämpa för samfundets elitenheter.

Regler

Levereras i en grön box av härdad plastics. Lådan viks upp och Försvararen monteras på de uppplagna halvorna. Det krävs ett lyckat slag i Teknologi för att montera och aktivera en Manuell försvarare. Det tar som minst 12 SR att göra en manuell försvarare eldberedd. Enklare parametrar kan ställas in, eldgivningssektor, riktningar som ska undantas för eld, avstånd inom vilket eld ska öppnas samt med vilken intensitet målen ska bekämpas (patronvis eld eller salva). Med den Manuella försvararen följer en konsol med skärm. Via den kan man se det försvararen uppfattar med sina sensorer samt avläsa hur mycket ammunition den har kvar samt om och i så fall hur mycket försvararen är skadad. Försvararens order kan också ändras via konsolen, vilket kräver ett lyckas slag i Teknologi.

Antal: Vanligen en.

Pansar: Plasticspansar ABS 12,

Förmågor: Emp-skydd, Sensorer (passiv IR, Sonar)

Färdigheter: lakttagelseförmåga Int x12/60%.

Sto	20	KP	40
Smi	15	TT	20
Int	5	FF	-
Vil	10	SB	-

Attacker	Init	%	Skada	Pen	Pål
Gyrojetkarbin 10mm, automat	19	Smi x6 / 90%	6T6/7T6	10	00
Ammunition i magasin: Nyskick 1000, använd 1T1000.					

Skyarnas straffare - terrorrobot

Det bästa man kan säga om Skyarnas Straffare är att den är mycket sällsynt i Pyri med omnejd. Det värsta är att den överhuvudtaget existerar. Detta mekaniska missfoster är ännu ett av de osannolika mardrömsvapen som människoförfäderna konstruerade under enklavernas tidsålder, i den alltmer fåfänga kampen om världens sinande resurser

Den pyriska historien rymmer tre bekräftade observationer av Skyarnas Straffare. Den första rör en skjutgalen enhet som år 49 pt. kom inflygande över Nödgötalandet från Skandiska Bergen och bland mycket annat eliminerade två kejsrerliga rekognosceringspatruller; den andra stammar från år 76 pt. då sannolikt samma exemplar attackerade den nyanlagda gruvbyn Styvnacka vid foten av Skandiska Bergen och dräpte 64 nybyggare. Den tredje observerades år 92 pt. av mig och morbror Zander, under en historiografisk expedition i ödemarkerna mellan Kröögersnäs och Muskö. Jag har levt ett farofyllt liv och tillsammans med min käre morbror har jag upplevt många ting som skulle få Zigge Zmolks mule att skrumpna ihop till ett övermoget druvklot, men jag har aldrig någonsin varit så rädd och så nära döden som under mitt ofrivilliga möte med Skyarnas Straffare

Episoden var överklig. Det började med en massflykt av monster: marken skakade och förbi våra klentrogna blickar passerade sömndruckna hummelkungar, en hjord bautarafider och levergökar i mängder. Faktum är att jag aldrig sett så många levergökar i hela mitt liv. Det var tydligt att monstren var vettskrämda — bautarafiderna pyste gas åt alla håll och kanter och levergökarna skrånade som om Hydran kastat sig över deras nackar. Ett avlågset muller kunde höras från randen av Österhavet, så vi antog att bestarna flydde undan en irrande härskartromb. Snart identifierade vi emellertid ljudkällan som en forntidskärra. Vid det laget hade jag, morbror Zander och våra trogna expeditionsassistenter redan sökt skydd i ruinerna av ett mindre skyttevärn. Morbror Zander hade svept sitt forntida maskeringsnät över våra huvuden och våra sinnen var stålsatta. Men vi började ana oråd när det med ens stod klart att fordonslarmet, som nu supplerades av aggressivt smatter från större repeterpuffror, kom från ovan — den annalkande maskinen fårdades genom lufthavet! Det var när vi fick syn på den sista levergöksskocken som vi slutligen insåg situationens allvar. De skriande bestarna föll i drivor för ett sönderslitande kulregn, stammande från den mörka prick som växte sig allt större uppe på himlen.

Plötsligt detonerade en bomb och horisonten sprang sönder i en massiv eldstorm. Dånet överröstade levergökarnas skrin och genom de skyhöga flammorna svävade deras nemesis på vingar av stål — en gräslig automat med enorma repeterpuffror istället för armar. Morbror Zander och jag kramade våra skjutjärn och kröp ihop under betäckningen, men vår inhyrde kartograf greps av panik och lämnade skyttevärdet. Det var så vi upptäcktes av Skyarnas Straffare.

Striden blev kort men fasansfull. Bomber briserade, kulor smattrade och av vårt stolta expeditionsfölje återstod snart endast jag och morbror Zander. Att vi överlevde är sannerligen ett under. Vi hamnade öga mot öga med den bevingade styggelsen. Då vi i ren panik tömt våra ammunitionsreserver utgjordes vår beväpning endast av armésabel respektive gjutjärnspanna. En prekär situation. Men något ofattbart inträffade: den lede terrorroboten, som tyst och ondskefullt svävade några meter ovanför våra dödsdömda utterhjässor, girade plötsligt runt och dånade bort i lufthavet, samma väg som den kommit.

Vi har oftat dyftat vad det var som räddade oss den dagen. Morbror Zander menar att Skyarnas Straffare lät oss leva för vår brava kamp, men jag tror på en mer prosaisk förklaring: den fick slut på ammunition. Under striden gjorde jag nämligen den viktiga observationen att modellen besitter en något mer primitiv beväpning än exempelvis Hämnaren och Skytteslusken: effektiva men patronbaserade och därmed uttömningsbara repeterpuffror, istället för de till synes självförsörjande strålvapen som bärs av de två senare modellerna. Av detta kan man vidare dra slutsatsen att maskinerna sannolikt är bundna till forntida skyttebunkrar med ansenliga ammunitionsdepåer.

Den obehagliga närkontakten gav mig många tillfällen att begrunda missfostrets yttre. Skyarnas Straffare är strax över två meter hög och har en skranglig maskinkropp, till formen minnande om en vanlig människa eller mutant, men med ett par enorma stålvingar som skjuter ut från ryggpartiets mitt. Armarnas nedre sektioner utgörs av flerpipiga repeterpuffror av synnerligen massiv karaktär. Ansiktet

är en skräckinjagande historia utformad som någon slags skyddsmask: ögonen är stora och blanka, medan nos- och munpartiet mynnar ut i en lång snabbliknande slang som slingrar sig ner över torson.

Styvnackas förintelse

-ett melodram i sjutton akter
Av Jasperick Ollborre,
sorgspelsfabrikör

Patrioten: "Hör, god vänner, vår nöd är förbi. Jag har år Kejsaren funnit en gruva."

Slashasen: "Vackert, min vän, gräv gärna vidare. Jag sätter mig i solen och besmakar min struva."

Den gotländske spionen (lågt för sig själv): Hehe, de annar icke vad som i gruvmörkret ruva..."

Slashasen: "En automatbest från undervärden! Nu är allt slut för oss!"

Patrioten (Knuffar sig karskt förbi flyende nybyggare): "Aha, det är Skyarnas Straffare. Tag skydd, god vänner, jag vill beskjuta honnom med mitt mäktiga bloss."

Den gotländske spionen (med ett hydrauliskt kuckel): "Arma dårar, detta kommer glädja min boss..."

Kunskap om Skyarnas Straffare

Bildning: I aktiv form är Skyarnas Straffare lyckligtvis en synnerligen ovanlig terrorrobot, men vid diverse utgrävningar runtomkring i Pyrisamfundet har kejsarens historiografer och exploratorer funnit ett större antal slumrande enheter, inte minst i Askerdals utgrävda enklav Elysium II. Större delen av dessa har i hemlighet transporterats till Hindenburg för analys och förvaring.

Regler

Skyarnas Straffare är en luftburen stridsrobot av något äldre datum än de flesta andra terrorrobotar som hemsöker Pyrisamfundet. Energivapen saknas därför i bestyckningen, som dels utgörs av två granatkastare med 30 splittergranater vardera, dels två gyrojetkarbiner 10 mm med 500 skott vardera. Då automaten endast bär med sig begränsade ammunitionsreserver är den alltid kopplad till en militär uppladdningsstation, förlagd till exempelvis en biobunker eller ett kulsprutenäste. Samma station laddar upp robotens energireserver och fyller upp flygmotorerna med drivmedel, eftersom Skyarnas Straffare saknar de sofistikerade internkraftverk som driver senare robotmodeller. Under seklernas lopp har många uppladdningsstationer förstörts och tömts på ammunition och bränsle, därför är de allra flesta enheterna låsta i inaktiva lägen nere i bunkrarna, i väntan på påfyllning. I en ordersituation lystrar Skyarnas Straffare endast till moderdatoren eller IMM med ID-kort typ VI eller högre.

Antal: 1

Pansar: Stålskal och kevlar Abs 18.

Optioner: Pansar, Vapen

Färdigheter: lakttagelseförmåga Int x 10/60%

Sto	30	KP	60
Smi	16	TT	30
Int	6	FF	40 m/sr genom luften
Vil	10	SB	+3T6

Attacker	Init	%	Skada
2 Gyrojetkarbiner 10 mm	15	Smi x5 / 75%	6T6/7T6.
2 Granatkastare	15	Smi x5 / 75%	Splittergranat

Skytteslusk - terrorrobot

Näst efter Bolmaren är denna mekaniska infanterist vanligaste terrorroboten i Pyri med omnejd. Jag vet inte hur många gånger morbror Zander och jag varit engagerade i strid mot styvnackade skyttesluskenheter. Men risk för en lätt överdrift skulle jag vilja påstå att tillsammans med smädarna, ärghanarna och skoskavet hör Skytteslusken till vardagskosten för oss zonfarartyper. Skyttesluskarna återfinns i ruinstäderna, underjordsbunkrarna och fabrikskulletten, alltid i stridsklar form och nästan alltid i grupper om sex. Normalt är de upptagna med märkliga militära uppdrag baserade på antikverade order från Den gamla tiden. Understundom sker det emellertid att skyttesluskarna springer ärenden åt ljusskygga pyrier eller megalomaniska zonskurkar som lärt sig betvinga den lättleda automaten.

Lyckligtvis rör det sig inte om någon kraftfull automat. Min kloka vän major Krookhufvud vid Kejsrerliga kunskaparstaben menar att Skytteslusken tillverkades som en lågbudgetmodell — en billig och enkel soldatrobot, ämnad för stammar och krigsherrar som inte hade råd att investera i hämnare. Jag hyser den djupaste respekt för Krookhufvuds forntidsinsikter, men i detta sammanhang skulle jag faktiskt vilja presentera en något avvikande tes. Automatens omfattande utbredning ger nämligen vid handen att Skytteslusken var mer än en "fattigmanshämnare" — den utgjorde själva kärnan i robotkrigsarméerna. Ja, allt tyder faktiskt på att skyttesluskarna var robotkrigens fotfolk: den mekaniserade kanonföda som i tiotusental anfördes av mer avancerade modeller såsom Sprängare och Skyarnas Straffare. Det tycks exempelvis som om många forntidsstäders undergång förorsakades av insända skyttesluskenheter som marscherade genom dessa i kilometerlånga dödskolonner.

Men Skytteslusken användes också i mer småskaliga sammanhang, exempelvis som vaktstyrka kring bostadssektioner och ämbetslokaler. I dylika sammanhang utgjorde automatmodellen sannolikt det lågbudgetalterativet som Krookhufvud talar om. Enligt mina och fon Maadmans utgrävningar i automatverkstäderna under Elysium II salufördes modellen i så kallade "sexpack": sex enheter vars tankeapparaturer kopplats till ett gemensamt automatmedvetande — en seriekoppling som förklarar den typiska skyttesluskpatrullens välkoordinerade handlingsmönster.

En ensam Skytteslusk bjuder inte särskilt hårt motstånd för en erfaren zonfarare. Men i den gängse sexpacksformen kan automaten åstadkomma avsevärda skador. Under vårt senaste besök i Musközonens hjärta förföljdes vi av två skjutgalna skyttesluskpatruller som av någon anledning fått för sig att morbror Zander dolt något slags massförstörelsevapen i sin köksutrustning. Om det inte varit för våra goda förbindelser med Östen Melin och hans orädda illerknektar hade vi förmodligen inte kommit levande ur knipan.

Skytteslusken är en osedvanligt gänglig automat. Från fot till huvud mäter den strax över 1,7 meter, men den bredaste sektionen — axelpartiet — landar på knappt 30 centimeter. Kroppen består i huvudsak av långsmala stålrör som sammanfogats till en grovt sett mutant- och människoliknande gestalt. Automathuvudet är försett med två små ögonglober och munpartiet utgörs av en cylinderformad mun. Beväpningen utgörs av ett långsmalt, bajonettförsatt strålggevär som Skytteslusken bär i tvåhandsfattning, fäst vid automatkroppen via en meterlång stålkabel.

Militära observationer av Terrorrobot modell Skytteglusk i Pyrisamfundet år 96 pt.

1. Den 2 maj. Pyrisk gränsmilis drabbar samman med sex enheter vid Hugges vadställe, sexton kilometer norr om Nordholmia. Två enheter tillintetgjorda. Pyrisk förluster, meniga: tre milismän stupade, fem skadade. Pyrisk förluster, befäl: fanjunkare Uffeman Hurtig ådrig sig bajonettskada genom kinden och ut vid höger öra. Skärmytsling inrapporterad av överste Arvid Schöld vid Kejsrerliga Gränsbataljonen.

2. Den 3 september. Kejslerlig postiljonshird stoppas av tre enheter vid Elmers Minne mellan Pirit och Skarpnäck. Automatpatrullen kräver lösen för vidare passage längs postiljonsvågen. Eldstrid utbryter. Automatpatrullen fullständigt tillintetgjord. Pysiska förluster, meniga: två hirdknektar allvarligt skadade. Pysiska förluster, befäl: inga. Skärmytsling inrapporterad av kapten Larsfrid Lövenclou vid Kejslerliga Postiljonshirden.

3. Den 22 december. Kejslerliga infanteriknektar observerar sex enheter i Milaskogen, tre kilometer nordost om Skalkrossarfallet i Karlsälven, nära Styvnacka. Enheterna förföljs i två timmars tid, därefter försvinner de spårlöst. Sannolikt nedkrupna i forntida soldatbunker. Observation inrapporterad av löjtnant Ferom Karsk vid Uvens andra regemente till fots.

Kunskap om Skytteslusken

Zonkunskap: De välkoordinerade skyttesluskpatrullerna är svåra att handskas med. Men utan gruppchef är patrullen som en ruggit utan morot: övergiven, bortkommen och försvagad. Att identifiera och oskadliggöra gruppchefsgruppen är således nyckeln till framgångsrik skyttesluskbekämpning. Ett litet vitt vapenemblem på höger axel betecknar gruppchefen. Århundraden av krigsföring och nednötning har dessvärre medfört att gradbeteckningen kan vara mycket svår att detektera. Vid ett möte med en skyttesluskpatrull krävs därför en avsevärd ansträngning för att identifiera gruppchefen. (Regel tekniskt krävs ett lyckat slag i lakttagelseförmåga.)

Regler

En skyttesluskpatrull består av sex enheter som kopplats till en mindre militärstrategisk fältdator, placerad i styrkans gruppchef. Denna gruppchefs dator gör skyttesluskpatrullen till en välkoordinerad och därigenom slagkraftig militärstyrka. Men om gruppchefen slås ut försvagas de övriga enheterna avsevärt. Använd i sådana fall de låga attackvärden som anges inom parentes. Skyttesluskens lasergevär är kopplat till robotens interna kraftverk och har således obegränsad tillgång till ammunition. Lasergeväret är inte kompatibelt med konventionella e-paket och är därför obrukbart om det avlägsnas från robotkroppen. Färdigheterna Naturvetenskap och Reparera kan dock användas för att bygga om vapnet så att det passar med energipaket typ A eller liknande. Det kräver i så fall 2 reservdelar. I en ordersituation lyssnar Skytteslusken till moderdatorn eller IMM med ID-kort typ III eller högre.

Antal: 6

Pansar: Stålskal och kevlar Abs 6.

Optioner: Kemotermisk barriär, Intercom, Pansar, Sensorer (Radar).

Färdigheter:

lakttagelseförmåga INT x 7/56%

Reparera INT x 7/56%

Sto	12	KP	24
Smi	15	TT	12
Int	8	FF	4 m/sr
Vil	10	SB	+1

Attacker	Init	%	Skada
Lasergevär	17	Smi x5 / 75% (Smi x3/45%)	3T6
Fastmonterad vibrobajonett	18	Smi x5 / 75% (Smi x1/15%)	1T6+6

Smygare - terrorrobot

Terrormodellen som i Pyri kallas Smygare var ännu en produkt av enklavkrigens uppfinningsrikedom. Kamouflerade av holoflage och beväpnade med tysta masergevär och monofilamentpiskor var terrormodellen idealisk för infiltration av fiendens område och användes också främst för insatser bakom fiendens linjer. Med sin goda taktiska förmåga kunde de verka länge och lösa komplexa uppgifter på egen hand. I enklavkrigens alltmer desperata läge kom Smygarna att tilldelas helt andra uppgifter och lämningar på forntida slagfält talar för att de sattes in i öppen strid mot Hämnare och andra helvetesmaskiner. Antalet smygarkadaver talar för att den rollen inte var den mest lämpade för modellen, och därför återfinns nu endast ett mindre antal av dessa terrorrobotar i fungerande skick. Det kan alla pyrier vara tacksamma för eftersom Smygare, korrekt använda, kan vara förödande effektiva. För att ge Smygare nya order behövs ett ID-kort typ V eller högre.

Smygaren är trogen sin uppgift in i döden. De agerar gärna taktiskt i team och försöker fånga fienden i korseld med sina masrar alternativt utföra en kniptångsmanöver och sedan låta sina monofilamentpiskor vira. Originalutrustningen omfattade också tysta neutrongranater, men i de flesta fall är dessa sedan länge förbrukade. I motsats till många andra terrormodeller är Smygaren programmerad för att utnyttja terrängens skydd samt eld och rörelse för att undvika att träffas, som en kompensation för det klenare pansar de försetts med (de har färdigheten Undvika).

Utseende: Långa, smäckra och smidiga terrorrobotar, förlitande sig på sitt holoflage och sina tysta vapen för att lösa sina uppgifter.

Pansar: Inbyggt pansar abs 6.

Förmågor: Batteriladdare, Extra reservdelar, Inbyggt holoflage, Intercom, Interface.

Färdigheter:

Akrobatik 54%

Gevär 54%

lakttagelseförmåga 70%

Kasta 54%

Närstrid 60%

Smyga/Gömma sig 108% (inklusive inbyggt holoflage)

Energivapen 54%

Fordon 56%

Fällor 56%

Reparera 70%

Sprängämnen 56%

Tunga vapen 54%

Undvika 54%.

Utrustning: 1T6 magasin vardera till masergevär och monofilamentpiska, 1T6-3 neutrongranater.

Sto	20	KP	40
Smi	18	TT	20
Int	14	FF	8 m/sr
Vil	14	SB	+2T4

Attacker	Init	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Masergevär	20	54%	3T6+6	15	99
Monofilamentpiska	21	60%	2T10	15	00
Neutrongranat	18	54%	4T6	30	00

Smörjare

Se Knäppare

Det vanliga är att Knäpparen har med sig en liten troppsmörjare — pluttiga automater i mini-storlek som då och då går igenom roboten på jakt efter osnygga defekter. Det är då roboten är sårbar. Många zonrotares liv har räddats då man siktat en oförsiktig patrullsmörjare på jakt efter reservdelar bland Äggamarkens ruiner. Då vet man att en Knäppare är nära!

Antal: 1T6

Sto: 2

KP: 4

Sprängare - terrorrobot

Det är svårt att få grepp om den så kallade Sprängaren. Automaten hör definitivt till den intelligenta typen. Ja, den är rentav vältalig — nästan alla rapporter tillskriver Sprängaren ett sofistikerat bruk av de skandiska dialekterna. Därtill kan den vara mycket tillmötesgående och det finns faktiskt historier om zonfarare och gumseodlare som räddats ur trängda lägen av framstorman sprängarmaskiner.

Jag har själv haft förmånen att undsättas av en Sprängare. Det var sommaren 84 eller 85 pt., i skogarna utanför Logsta Bro. Jag, morbror Zander och den famösa kötthandlaren Oxsvans-Franz hade hamnat i ett ruggigt bakhåll. Kulorna visslade och skjutjärnen glödgades — situationen var milt sagt kritisk. Plötsligt slog en bomb ner bland ruggarna. Explosionen var kraftig och åtminstone halva bakhållsstyrkan sprängdes till rykande pälsbollar. Innan vi hann reagera rullade en rykande sprängarmaskin fram mellan träden. Den avfyrade en osynlig dödsstråle som sände de kvarvarande ruggsoldaterna på flykten, varefter den vände sig mot oss. Vi förväntade oss naturligtvis det värsta, men istället för att bombardera oss frågade automaten om någon i sällskapet ådragit sig allvarliga skador under striden. Då vi kunde konstatera att så icke var fallet tackade automaten för vår uppmärksamhet, önskade oss en fortsatt god dag och rullade tillbaka in i skogens mörker.

Trots förekomsten av berömliga egenskaper råder det ingen tvekan om att automaten gör skäl för beteckningen terrorrobot. Sprängaren är nämligen en extremt nyckfyll maskin. Ett talande exempel är "Enhet 17" — ett blodigt kapitel i den kejserliga huvudstadens historia. Händelserna omtalas fortfarande på de hindenburska arbetarkrogarna, men jag tar mig ändå friheten att rekapitulera huvuddragen. År 64 pt. rullade en Sprängare in i general Gårdåns högkvarter och med de berömda orden "Enhet 17 anmäler sig för tjänstgöring" anslöt sig automaten till den kejserliga armén. Under tre års tid utgjorde den en föredömlig soldat: artig, plikttrogen och mycket farlig i strid. Sommaren 67 pt. inträffade katastrofen, i samband med ett brödupplopp vid Hindenburgs fabriksområde. Enhet 17 tillkallades för att kväsa oroligheterna, men något gick fel i ordergivningen och automaten började plötsligt skjuta utan urskillning. Både upploppsmakare, soldater och fabriker hamnade i skottlinjen. Innan soldaterna lyckades oskadliggöra Sprängaren hade den dräpt ett trettiotal och invalidiserat nästan lika många, dessutom hade den totalförstört fjorton byggnader, varav tre fabriker. Det var efter Enhet 17 som kejsarens militärkunnskapare klassade sprängautomaterna som terrorrobotar. Sedermera har armén konfronterat ett tiotal enheter, av vilka fyra har oskadliggjorts: en i Ödmården, en utanför Öreboga och två i utkanten av Musközonen.

I allt väsentligt är Sprängaren ett synnerligen imponerande stycke automat. Dess initiativförmåga antyder ett ursprung som sofistikerad stridsmodell, ämnad för mer avancerade uppdrag än exempelvis Hämnaren. Möjligtvis fungerade den som livvakt åt forntidens dignitärer. Dess beteende vid det ovan omförmälda ruggöverfallet pekar nämligen på djupliggande beskyddarinstinkter. Det enda säkra är emellertid Sprängarens oförutsägbarhet — en skada som med all sannolikhet förorsakats av

Katastrofen. Som avslutande exempel skulle jag vilja omnämna ett nyligen timat diligensöverfall mellan Svedala och Ångsågebruk. Min gode vän och kollega Bartolomeus Bläck befann sig på den ifrågavarande diligensen då den plötsligt attackades av ett luggslitet banditband under ledning av en sprängarenhet. Bläck och hans medresenärer rånades på alla ägodelar och sändes spritt språngande nakna ut i Milaskogen. De fick emellertid en mildare behandling än kusken, vaktkarlen och dragulkarna, som pepprades till ödemarksfrikassé av den skjutgalna automaten.

Till sitt utseende har Sprängaren mycket lite gemensamt med Pyrisamfundets övriga fauna. Om något påminner den om en självgående kärra. I huvudsak består den av en robust metallkropp med lådliknande proportioner. Denna lådkropp är av rektangulär modell och mäter strax under en halvmeter på bredden, medan höjd och bredd uppnår cirka en och en halv meter vardera. Den är vagt konformad och avsmalnar något på höjden. På ena kortsidan sitter två grova kanonrör i vad som skulle kunna kallas "ansiktshöjd". Direkt under dessa dubbelrör kan man ana den vagt utbuktande metallgrind som utgör automatens talorgan. Sprängaren tar sig fram medelst ett tiotal mindre hjul, som löper längs sidorna på lådkroppen, inneslutna av ett grovt band i svart plastics.

Kunskap om Sprängaren

Zonkunskap: Alla kända sprängarobservationer är koncentrerade till nordöstra Pyrisamfundet. Många historiografer och zonfarare hävdar därför att Sprängaren är bunden till en forntida militärfacilitet som ligger dold någonstans i området. Zigge Zmolk talar i sammanhanget om ett underjordiskt fort, uppfört under robotkrigens allra bittraste fas, i syfte att beskydda en grupp snillrika kunskapare från havsenklaven Elysium III. Zmolks teorier är som vanligt baserade på dunkla fakta, ändock har den berömde zonjägaren ägnat mycken tid åt att kartlägga sprängarenheternas till synes slumpartade rörelsemönster.

Regler

Denna avancerade stridsmodell är bestyckad med två tunga vapen: ett granatgevär av typen RPG samt ett neutrongevär. Det är det första vapnen som förlänat automaten dess pyriska namn, men av ammunitionsekonomiska skäl brukar den strategiskt tänkande maskinen föredra att använda neutrongeväret. I ursprungsskick är varje enhet utrustad med tio missiler till granatgeväret, medan neutrongeväret är kopplat till automatens inbyggda kraftkälla och har obegränsat med ammunition. En Sprängare har därtill 1T6+3 läkedrog III, som den kan administrera på sårade medkombattanter med hjälp av en utfällbar robotarm med inbyggd autoinjektor. I en ordersituation lystrar sprängaren till moderatorn eller IMM med ID-kort typ VII. Vid varje ordergivning är det dock 25% att enheten vägrar lyda och 10% att den öppnar eld mot ordergivaren.

Antal: Varierar, men oftast ensam. Det händer dock att enskilda sprängarenheter fungerar som ledare för mindre paramilitära enheter, exempelvis bestående av zonbanditer eller skyttesluskautomater.

Pansar: Legeringar och kevlar Abs 10 samt fullt EMP-skydd.

Optioner: EMP-skydd, Intercom, Kemotermisk barriär, Medikit, Modifierad beteendespärr, Pansar, Sensorer (IR), Tolkenhet, Vapen.

Färdigheter:

Bildning INT x 3/42%

lakttagelseförmåga INT x 7/98%

Reparera INT x 5/70%

Smyga/Gömma sig INT x 5/75%

Vildmarksvana INT X 3/42%

Zonkunskap INT X 1/14%

Sto	18
Smi	15
Int	14
Vil	10

KP	36
TT	18
FF	6,5 m/sr
SB	-

Attacker	Init	%	Skada
Granatgevär RPG	15	Smi x5 / 75%	6T6+20
Neutrongevär	17	Smi x5 / 75%	4T6

Stationär försvarare

Se Försvarare

Terrorrobot, modell Försvarare Forntidens krig betecknades av stor rörlighet, brist på frontlinjer och massiv eldsamling på strategiska punkter. Den defensiva krigföringens svar på sådant anfallskrig var försvarsheter som kunde operera med stor autonomi och uthållighet. Den pyriska beteckningen på sadana system är Terrorrobot modell Försvarare. De finns i olika modeller.

Den Stationära försvararen är inbyggda i viktiga strukturer och skiljer sig alltså från de tidigare två i taktiskt hänseende: de placerades ut på punkter som man på förhand visste skulle komma att angripas. Kallas ofta för försvarstorn av zonfarare. De Stationära försvararna som varierar mycket i dråparkraft. En del äldre modeller går att bekämpa medan de som togs fram under enklavkrigens sista fas är värst av alla Försvarare. Dessa mardrömsmissfoster har eldkraft som de Automatiska försvararna, tillgång till liknande skyddsfält och kan dessutom dra sig undan in i bergväggen och är då bortom skada från annat än Skarprättarkanoner eller forntida vapen av likvärdig styrka.

Regler

Stationära försvarare är inbyggda i viktiga installationer för att stoppa eller fördröja invasionsförsök. De finns i fyra generationer, från enklare vapensystem till mer avancerade. De mest avancerade (plasma-generationen) kan ha kraftfält som extra skydd. Alla modellerna kan vara Öppna (det vill säga alltid synliga) eller Dolda, vilket innebär att de fälls ut ur golv, vägg eller tak när sensorerna upptäckt ett hot inom perimetern. De Öppna varianterna har kortare tid till eldöppnande (bättre initiativ), men de Dolda kan dra sig in i omgivande skydd och då få oerhört högt skydd (har Undvika-värde). Det är mycket ovanligt att Dolda försvarare är utrustade med kraftfält också, men det kan förekomma vid riktigt viktiga anläggningar eller passager.

Antal: Vanligen parvis, placerade för maximal eldeffekt.

Pansar: Plasticpansar Abs 20 och/eller Kraftfält 30/SR (endast möjligt på plasma-versioner).

Kraftfält: Absorberar 30 skadepoäng/SR. Bränns ut om det tar mer än så under en SR. Startar då om automatiskt efter 1T4 SR,

Ammunition: Gyrojet 10 mm 2000 om ny, annars 2T1000 skott. Laser-och plasmavarianterna har obegränsat med ammunition.

Förmågor: Emp-skydd, Sensorer (passiv IR, Sonar)

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int X 6/90%,

Undvika Smi x 5/75% (endast Dolda versioner).

Sto	30
Smi	15

KP	60
TT	30

Int	15	FF	-
Vil	15	SB	-

Attacker	Init (Öppen)	Init (Dold)	%	Skada	Pen	Pål
Gyrojetkarbin 10 mm	19	17	Smi x6 / 90%	7T6	20	99
Lasergevär	17	15	Smi x6 / 90%	3T6	10	99
Plasmakarbin	19	17	Smi x6 / 90%	6T6/7T6	20	99

V-robot

En typ av fara som äventyrare kan utsättas för i Musten är stridsrobotar som lyckats överleva i katastrofområdet. När forntidssmittan spreds blev tusentals stridsrobotar kvar på myrarna där de sedan sjönk ned och packades in i tjocka lager aska, innan de av en eller annan anledning väcktes upp till ett nytt liv bland de dödliga. Stridsrobotarna är ofta något defekta och är fysiskt bundna till krigsskådeplatsen - de är fortfarande programmerade att återuppta striderna med fienden, som ibland kan råka vara en annan stridsrobot av samma skrot och korn.

Robotarna som rör sig i Musten är av modell Calvin och därmed av en annan typ än Terrorrobotarna. Vanligvis stöter man på V-robotarna en och en och skulle man ha otur att stöta på flera så är det inte självklart att de kan skilja på medsoldat och fiende - de är programmerade att anfälla all fiendlig trupp i stridszonen och tiden i den torra askan har satt sina spår.

Stridsrobot Combat Calvin V kom att bli den mest framgångsrika av robotarna i Calvinserien. Efter försök med tung beväpning till modellerna III och IV gjordes försök med en infanterirobot specialanpassad för strid i svår terräng. V-serien utrustades med en inbyggd maserpistol mot trupp och en inbyggd lasersvets mot fordon och byggnader. Modell V byggdes i Elysium VII och kom att spela en viktig roll i striderna kring enklaven.

Utseende: En manshög automat i matt stål.

Karaktär: Målmedveten och lojal, förstörs hellre än att misslyckas med sin uppgift.

Pansar: Stålskal Abs 6.

Förmågor: Hypermotivator, Inbyggt vapen (Lasersvets, Maserpistol), Sensorer (IR).

Färdigheter:

Energivapen 75%

lakttagelseförmåga 65%

Närstrid 65%

Reparera 40%

Sto	15	KP	30
Smi	15	TT	15
Int	10	FF	6 m/sr
Vil	10	SB	+1T4

Attacker	Init	%	Skada	Pen	Pål/Tål
Maserpistol (inbyggd)	23	65%	2T6+6	15	90
Lasersvets (inbyggd)	16	75%	2T6	5	7

Väktare - terrorbot

Den terrorrobot som går under modellbeteckningen "Väktare" är mindre destruktiv än den fruktade hämnarmaskinen. Å andra sidan är den förhållandevis vanlig. Exempelvis har nästan alla underjordsbunkrar som upptäckts i Musközonen och de östpyriska ödemarkerna varit bevakade av väktarrobotar. Som namnet indikerar är denna terrorrobot i första hand en vaktmodell. Allt tyder på att maskinen normalt är bunden till den plats den en gång satts att bevaka. Vissa väktare verkar dock glömma sina bevakningsorder och ger sig ut på förvirrade polisuppdrag i ödemarkerna. Dessutom har det hänt att tekniskt begåvade zonfarare manipulerat enstaka väktarenheter och utrustat dem med nya instruktioner. Därför har de kejsrerliga militäranalytikerna blivit alltmer oroade över möjligheten att någon med fientliga intentioner, exempelvis rubbitarna eller Järnringen, lär sig styra de många väktarrobotar som patrullerar de pyriska zonerna.

Väktarroboten är inte lika skräckinjagande som hämnaren, men utgör ändå en respektingivande uppenbarelse. Kroppen mäter exakt två meter över marken och är grovt sett konstruerad som en icke-muterad människa, om än mycket kantigare. Huvudet har formen av en hjälm och ansiktet utgörs av ett helt slätt visir med en smal horisontell öppning för ögonen.

Kunskap om terrorrobot modell Väktare

Zonkunskap: Väktare försvarar ofta en given parameter och lämnar det som går utanför den ifred. Parametern kan vara mycket svår att se efter katastrofen, men genom att betrakta en väktarenhet under minst en minut och sedan lyckas med ett färdighetsslag kan en varelse avgöra var parametern går i en viss riktning och således gå på säkra sidan. Ett lyckat färdighetsslag kan också avslöja en sliten väktares ungefärliga status, om den har KP kvar eller om den opererar med avdrag på FV efter att ha passerat under 0 totala KP.

Regler

Väktaren är beväpnad med chockbatong och en standardutformad laserpistol. På ryggen sitter en granatkastare med 12 granater, oftast chock- eller rökgranater men typen kan variera. Dessutom är väktarens robotögon utrustade med bildförstärkare. I en ordersituation lystrar väktaren endast till moderatorn eller IMM med ID-kort typ V eller högre. Väktare har ENP-skydd och tål skador precis som spelarklassen robot: varje gång deras totala KP överskrids sänks alla FV med 25%. Väktare reparerar sig själva, men har givetvis begränsad tillgång till reservdelar vilket leder till att många av de glittrande ordningshållarna är mycket slitna av till synes evighetslånga uppdrag.

Antal: Varierar

Pansar: Kevlar Abs 8

Färdigheter:

lakttagelseförmåga Int x 5/75%

Reparera Int x 5/75%.

Sto	20	KP	40
Smi	15	TT	20
Int	10	FF	10 m/sr
Vil	12	SB	+2T4

Attacker	Init	%	Skada
Granatkastare	15	Smi x5 / 75%	Granat, vanligen Chock.
Laserpistol	19	Smi x5 / 75%	3T6
Chockbatong	17	Sty x3/100%	1T4 + chock

Ylare - terrorrobot

Många historiografer framhåller Ylaren som den allra obehagligaste formen av terrorrobot. Trots att jag aldrig kommer att glömma löjtnant Karpnackes ord om Förintarens allförstörande illvilja är jag böjd att hålla med. Problemet är Ylarens hybrida karaktär. Det råder ingen tvekan om att varelsen är skapad i människoförfädernas automatverkstäder, inte desto mindre ruvar det något hungrigt, vildsint och monstros över detta mekaniska missfoster. Automaten besitter terrorrobotarnas destruktiva krafter, men den drivs av det outsläckliga och alltigenom irrationella raseri som man normalt förknippar med monster och bärsärkar.

Den mest omtalade Ylaren i modern pyrisk historia är det exemplar som Poliszgazzetten döpte till "Åkerylaren" — en synnerligen svårfångad enhet som i början av 80-talet hemsökte de hindenburgska storgodsbygderna. Under de säsonger som automaten härjade trakten förorsakade den omfattande skador på aristokraternas ägor, både i fråga om manskap, boskap och egendom. Åkerpatrullerna hade ingen möjlighet att stoppa Ylarens framfart, trots att de tampas med ekoxar, kolkmalare och bolmare på näst intill daglig basis. Till slut inkallades armén. Då morbror Zander och jag anlände till platsen för att studera den mordiska maskinen hade soldaterna jagat ut den i Storstinkarmossen — ett vidrigt gammalt moras några tiotal kilometer söder om Kröögersnäs, förpestat av zonfeber, gasländor och morasiter. Medelst en handfull matkonserver lyckades vi utverka tillstånd att medfölja de bistra kejsarknektarna in i Storstinkarmossens hjärta. Det blev en grym strid. Terrorroboten var delvis nedsjunken i den dödsjordsliknande gyttjan, ändock kostade dess dödskamp två soldater livet. Inte nog med det, undertecknad förlorade vänster framtass! Nåväl, trots det furiösa motståndet lyckades vi oskadliggöra Åkerylaren genom ett välkoordinerat karbinangrepp. Automatens kvarlevor står idag att beskåda i Gryningspalatsets kuriosakabinett.

Till det yttre är Ylaren ett fyrbent monstrum med grönglödande käftar som fyllts med metalliska sågtänder i flerdubbla rader. Den har förmodligen formgivits för att efterlikna något slags monster från Den gamla tidens fauna. Med dagens referensramar skulle automaten kunna beskrivas som en mekanisk lomur, även om den långsmala huvudformen för tankarna till civiliserade livsformer såsom muterade vargar och hundar. Ylaren mäter en och en halv meter i mankhöjd och uppnår strax över tre meter på längden. Uppenbarelsen präglas av automatkroppens omisskännliga kantighet: vinklarna är tvära, lederna hårda och över hela kroppshyddan sitter bastanta bultar som håller det repade stålpansalet på plats.

Modellbeteckningen Ylare härrör från det fasansfulla missljud som automaten frambringar med hjälp av en inbyggd mistlur. Om jag skrev att folk och få fruktar Ylarens läte skulle jag göra mig skyldig till en grov underdrift. Ylandet är nämligen så fruktansvärt att folk blir galna. Jag har ingen aning om vilka mardrömstekniker människoförfäderna tog i bruk för att skapa detta vederstyggliga läte, men jag har varit med om tillräckligt mycket för att känna igen ett dödsvrål. Och jag svär vid min mormors svans att Ylarens skall är ljudet av någons dödkamp. Koncentrerad dödsångest. Som vapen betraktat är det oerhört effektivt. Var och varannan som utsätts för missljudet reagerar som om de sett en ekoxe: i bästa fall står de helt paralyserade, i värsta fall överger de all stridsordning, flyr eller ligger och darrar. Enstaka vansinnesdåd, där den tillfälligt imbecille kastat sig rakt mot Ylaren utan att försöka försvara sig, har också noterats.

Kunskap om Ylaren

Naturvetenskap: Ylaren lystrar inte till några kända ID-kort, men det existerar en annan artefakt som kan användas för att betvinga den vildsinta terrorroboten. Det rör sig om en slags metallpipa, känd bland kejsarliga kunskapare som yllartämjaren. Genom att blåsa i pipan framkallar man ett för våra

öron ohörbart läte som talar direkt till Ylarens inre maskineri och gör den foglig. Manicken är mycket sällsynt och synnerligen eftertraktad. Men ylargjaren är svår att hantera då olika blåstekniker ger olika kommanden. Enda möjligheten att lära sig hur man tämjer en Ylare är därför att pröva sig fram. Dessvärre är detta en mycket farlig lek som nästan alltid får katastrofala konsekvenser för alla inblandade.

Regler

Robotens beväpning baseras på oljud och närstrid. Terrorrobotens stålkäkar är utrustade med fruktansvärda krafter och klarar av att tugga sig igenom de flesta kända material. Garnityret har till råga på allt försetts med vibroteknologi. Därtill använder terrorroboten sitt fasansfulla skall som en slags ljudattack. Oljudet baseras på märklig teknologi, där en del tycks bero på koncentrerad sonarkraft, men det förklarar inte hela effekten. Ylarens skall sägs också kunna bekämpa det ryggradslösa missfostret Elmers Eldar. Mot levande har oljudet två effekter, dels ett i oljudsfokus, dels ett i en skallradie runt Ylaren.

Oljudsfokus: Ylaren fokuserar oljudet i en punkt, vanligen en levande varelse. Då drabbas bara den varelsen, ljudintensiteten ger upphov till sådana soniska vibrationer att vävnaden skadas. En slumpmässig kroppsdel drabbas, och får 4T6 i skada, PEN 10.

Skallradie: Varje gång Ylaren skallar måste allt levande inom 30 meters omkrets övervinna 2T10+5 med sin FYS. Ett misslyckande innebär att personen blir illamående och primitivt skräckslagen i 1T10 SR. Ett oljudsdrabbat ylaroffer får -25% på allt den företar sig. Varelses med VIL under 8 måste också slå under VIL x 5. Misslyckas slaget slå 1T6: 1-3 varelsen flyr i 1T10 SR, 4—5 varelsen ligger i en darrande hög i 1T01 SR, 6 varelsen springer rakt mot Ylaren utan att strida eller skydda sig under 1T10 SR.

I ordersituationer skiljer sig Ylaren från övriga terrorrobotar. Den är nämligen en djupt förvildad automat och lystrar inte till någon form av kända ID-kort.

Antal: Varierar.

Pansar: Kevlar Abs 8

Optioner: Pansar, Sensorer (sonar), förbättrad Offensiv sonar.

Färdigheter: lakttagelseförmåga INT x 10/40%

Sto	36	KP	72
Smi	22	TT	36
Int	4	FF	17 m/sr
Vil	12	SB	+4T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	22	Smi x5 / 110%	2T6
Ylarattack	22	100%	Se ovan.

Österhavsodjuret

Det är inte tu tal om att havets vattenkokar av monstruösa dumdjur - oskäggade långmalar, torskofanter och mamelurer är ett reellt hot mot alla som sätter sin fot på ett havsgående skepp. Men mest fruktad av alla är ändå den gigantiska best som brukar kallas Österhavsodjuret. Vissa hävdar förstås att odjuret i fråga är en dumtutad skröna och legend. Men det finns självpåstådda ögonvittnen som talar om enorma armar klädda av pansar och slingrande sjöväxter som skjutit upp ur böljorna och

med lätthet slitit ned hela skepp i djupet, på bara några ögonblick. Kvar på platsen blir inte an nat än de träspillror och kroppar som flyter upp till ytan när besten mumsat sig mätt och belåten.

I en stad med förbindelse till havet, som exempelvis Hindenburg eller Åhlbograd, brukar man en till två gånger per år höra talas om skepp som försvunnit i klorna på Österhavsdjuret. Det låga antalet tillslag talar för att det rör sig om en ensam best. Samtidigt är det inte ovanligt att avstånden är stora mellan de områden där "ögonvittnen" påstår sig ha gjort sina iakttagelser, vilket förstås indikerar att det rör sig om flertalet glupska odjur. Mången kunskapstörstande kunskapare är ivrig att reda ut vad som är sanning respektive struntslams rörande Österhavets mest berömda odjur, och det finns till och med dem som gjort odjurstudier till sin livsuppgift. För sina expeditioner behöver kunskaparna dugligt och karskt manskap – personer som är villiga att sätta livet på spel för kunskapandets skull och till skälig betalning.

Regler

Österhavsdjuret är i själva verket en helautomatiserad skogsavverkningsmaskin från före Katastrofen, vilken förirrat sig ned i havet. Att den går till attack mot segelfartyg beror helt enkelt på att dess uttråkade automathjärna längtar efter trä att kapa, klyva och splittra. Dess fyra teleskoparmar kan sträckas ut till drygt femton meters längd och de är utan tvekan kraftiga nog att först slå hål i skrovet och sedan dra ned hela skutan mot botten. Väl nere väntar en hel arsenal av sågklingor, laserskärare och hydraliska grenavbitare - alla omöjliga att undkomma med livet i behåll för den stackars sate som fastnat i någon av maskinens tio kortare griparmar. Odjurets enda svaghet är att den behöver alla sina fyra teleskoparmar för att dra kunna sänka ett skepp. Slår man ut en av dessa drar sig bjässen undan för att reparera skadan. Men även om man hamnar i vattnet är loppet långt ifrån kört. De kortare griparmarna är inte särskilt träffsäkra i sina manövrar mot rörliga mål och har man väl tagit sig upp till ytan ignoreras man av automaten.

Pansar: Maskinkroppen chassi Abs 15, teleskoparmarna och griparmarna har Abs 5

Sty	150
Fys	150
Sto	150
Smi	8
Int	8
Vil	8

KP	300
TT	150 kroppen, 30 teleskoparmar, 15 griparmar.
FF	-
SB	+15T6

Attacker	Init	%	Skada
Kramning, fyra teleskoparmar	8	55%	1T10
Grepp, griparm	8	20%	Fasthållning

MUTANTFOLK

Albions grävlingar

Ett populärt samtalsämne på Hindenburgs zonfararsyltor är "de sturska grävlingarna från väster". Ett hårdnackat folkslag som allt oftare påträffas bland ruinerna i Pyrisamfundets utkanter. Då mina kunskaper om fjärran västern är tämligen ringa har jag anlitat den skarpsynte borgmästaren av Moss, herr Lucidor Galejo, för att ringa in denna nya bekantskap. Nedanstående brev ger en kärnfull introduktion till dessa så kallade albionska grävlingar och deras fascinerande traditioner:

Ärevördiga Adelia von Hartman,
 På din förfrågan angående vad som dväljes bortom zonen Oz kan jag inte svara i detalj, bara pränta några rader om en av de livligaste och mest lovande former som rör sig där, nämligen de albionska grävlingarna. Skulle du eller dina adepter söka mer handgripligt vetande bortom Oz tror jag att albionerna är en bra utgångspunkt, ty de är lagda åt handel och räknas som ordhålliga i Moss. Grävlingarna, bördiga från det land som de kallar Albion, är alla släktingar och lever i klaner. De är fribotare, klaner som av en eller annan orsak kommit i konflikt med de rådande makterna på sitt fjärran högland och alltså givit sig av i sökande efter nya livsmarker. Följande utsaga är baserad på mina iakttagelser och diskussioner med albioner i Moss, främst en högljudd krämare och fyndletare vid namn Isobel. Hon gav mig aldrig sitt släktnamn, vilket jag senare fått till att hon nog är utstött, kanske laglös, och i så fall en enligt albionernas synsätt halv grävling. Isobel drog säkert sköna skrönor om sina släktingar, men jag tolererade hennes närvaro eftersom hon talar begripligt tungomål och kunde ge förklaringar till en del annars svårförstådda beteenden och fenomen.

Till karaktären kan de albionska grävlingarna sammanfattas med orden envisa, ettriga och sega. Våldsamma och melankoliska kan också passa in. I Moss är de kända som riktiga kuckelmuckare närhelst de inmundigar dryckjom. Då gör den vise krögaren klokt i att flytta sig undan grävlingarnas rediga slagsvärd, kallade "klejmår", till dess grävlingasansen återvänt. Förutom känslokast och fem fots svärd medföljer ibland också ett riddjur av osnyggaste slag, inte alltför olik Er levergök, men mer domesticerad. Fågelbestarna används som riddjur, dess dun fodrar jackor och huvor och dess ägg utgör basen i albionernas kost, jämte torkad fisk som de inhandlar av kustlevande mutanter längs med Skandiska bukten.

Att de albionska grävlingarna överhuvudtaget tog sig över vattnen är märkligt, ty de verkar inte hysa någon kärlek till havet utan föredrar sina gryt. Efter rusets högland följer också för albionska grävlingar ångersvettens dalgång. Då sjungs vemodiga sånger om hemlandet, länder de i nyktert tillstånd inte för sitt liv skulle vilja återse nu när defunnit nya kullar att böka i.

Om jag inte missförstått saken finns två större kolonier av albioner bortom Oz. En närmare zonen och en långt därbortom. Båda dessa bosättningar har namn på albionska som jag aldrig sett skrivet (Isobel är illitterat), men uttalas som Stejvhoum och Mauntensaid. Tydligt ger ledande klaner förläningar till undersåtar som sedan låter andra mindre bemedlade klangrävlingar utföra grovgörot. De lever enligt Isobel i fint inredda jordkulor, även om några familjer också gått över till att bo i gårdar. Å andra sidan påstod Isobel också att de är väldiga krigare, som i vredens rus målar sin päls med blå färg och skriker ut i strid till tonerna av bröljande blåsinstrument. Dessutom använde Isobel ordet "gryt" för allt möjligt, exempelvis kolonin hon stammar från, hennes egen klans bohålor och hennes egen gård som hon påstår sig ha ägt. Detta gjorde inte vår inledande kommunikation lättare. Tydligen är det ett ordinärt ord för grävlingarna, ungefär som vi plägar nyttja ordet "hem" för både ett land, en stad eller by samt ett visst hus.

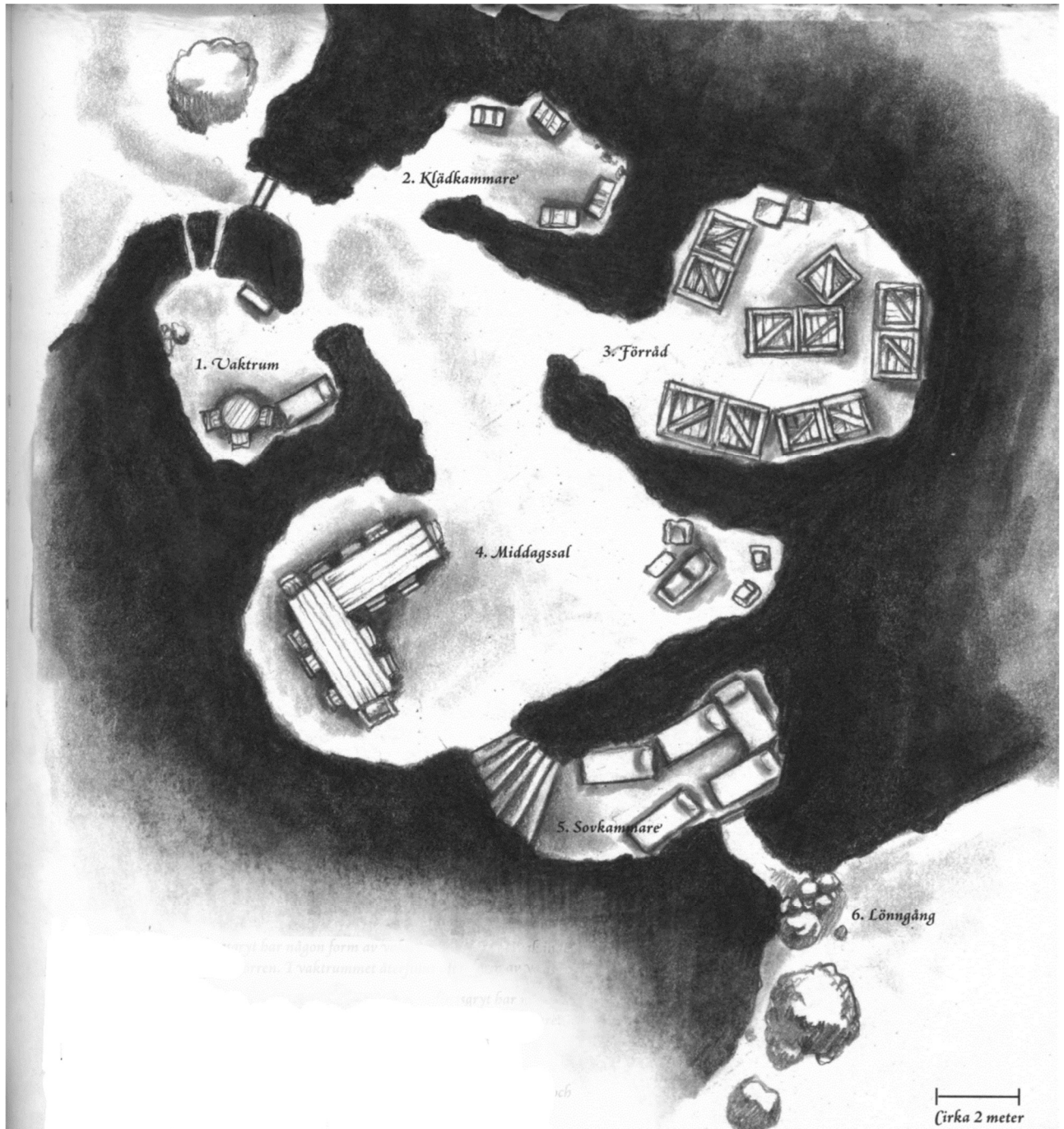
Länge trodde jag Isobel överdrev grävlingarnas krigiska sida, men efter att ha sett tvenne albioner uppvisningsslås med sina klejmårer under en marknad i Moss har jag ändrat ståndpunkt. Deras teknik och disciplin med de stora svärden (lika stora som grävlingarna själva!) fick mig att minnas en duell mellan hindenburska fräktmästare som jag åsåg i min ungdom, även om de senare använde betydligt lättare verktyg. Dessutom infogade albionerna listiga krokben och nesliga nosgrepp med högsta effektivitet; tilltag som skulle ha fått Hindenburgs ärevördiga stålkonstnärer att kippa efter andan av fasa. Men efter att ha läst din essä om fäktemästarnas arv, om hur de fogar över och lär ut stilar som brukats i enklaverna eller kanske innan katastrofen, kom jag att tänka att albionernas kultur nog också rymmer dylikt arvegods. Kanske talar det också för att deras kultur, på ytan så udda och högljudd, gömmer stort djup.

Isobels kulturella djup var dock snart lodat och mätt. Man får hoppas att hon skickades i exil av mer kultiverade makthavare i Stejvhoum. Hon lämnade Moss i brådska, efter att ha avslutat en krogdispyt med att fälla två män, minst dubbelt så stora som henne. Den enda förfining hon uppvisade i min närhet låg inom tvåhandssvärdets bruk. Hon rotar säkert efter fornfynd bland andra lågliv norrut längs med Milaskogens bryn, invid de ruvande bergens fötter.

Efter Isobel har jag gjort andra albioners sällskap, mer kultiverade och tydligt av nobel härkomst, men sämre på Skandi. Av dem har jag förstått att albionerna strider, eller i varjefall har häftiga dispyter, med andra folk och stammar nära sina kolonier. Vari dessa folk består har jag inte lyckats utröna, men törhända kan du själv fråga dem, ty somliga av dem är utsända på upptäckarstråt och ämnar söka sig till Pyrisamfundets städer och hamnar. Det är visst inte bara Pyri som har exploratorer. Ser du en grävling i kilt, med en klejmår på ryggen, kanske ledande en fågelbest vid tyglarna, så vet att du har en ättling från Albion framför dig! Kunskap om dem och vad som dväljes väster om Oz finns att hämta om blott språkbarriären kan upphävas på något vis. Skulle du till äventyrs önska ordna en expedition i västerled är du och dina lärjungar givetvis välkomna att husera i mina kvarter i Moss under resan mot det okända.

Alla lyckönskningar, Din diletterantiske vän
LUCIDOR GALEJO
Borgmästare av Moss.

Typiskt grävlingsgryt



1. Vaktrum

Alla grävlingsgryt har någon form av vaktrum ifrån vilket vakande grävlingar kan se ut över ytterdörren. I vaktrummet återfinns ofta grävlingarnas eventuefla avståndsvapen.

2. Klädkammare

Till vänster om entrén återfinns grävlingarnas klädkammare. På väggmonterade hängare återfinns kiltar, skor, sadlar till de albionska fågefegtarna och inte sällan den udda mössa som grävlingarna ofta bär.

3. Förråd

I matförrådet samlar grävlingen ihop såväl fågefbest ägg som grödor och ofantliga mängder tokjos, tinner, mörk skummande ölmust och inte sällan en och annan flaska konjak. I vanliga gryt finns också en efter flera luckor i golvet till små kallutrymmen för känsliga råvaror.

4. Middagssal

Hjärtat i grytet är den Stora salen. Här äter, umgås och dricker sig grävlingarna in i den omtalande melankolin.

5. Sovkammare

Bakom middagssalen återfinns grävlingens sovkammare. Här finns ofta mellan tre och fem sängar. Vid varje säng stlår också klejmårställ då grävlingen aldrig sover mer än ett par meter från sitt vapen.

6. Lönngång

Många grävlinysgryt har hemliga bakdörrar i det fall grytet skulle falla under "belägring". Bakdörren är regelmässigt apterad med fällor av olika slag.

Albionska grävlingar som rollperson

Albionska grävlingar kan lämna sina kolonier och klaner av olika skäl, men bevekelsegrunderna är alltid goda. Det kan röra sig om utstötta, laglösa eller udda existenser som söker lyckan utanför de traditionella klanernas skydd och krav. Eller så är RP en officiell representant från Stejvhoum eller Mauntansaid, antingen på upptäckarstråt, handelsuppdrag eller diplomatisk beskickning till Pyrisamfundet. Individuer ur krigarklassen åtnjuter en större frihet och odlar dessutom ideal och myter som gör att de kan ge sig iväg på långa resor, i syfte att bli bättre krigare, visa sig värdiga någon äktenskaplig partner eller för att uppfylla ett vad som antagits under rus. Monster och missfoster som ibland anfaller gryten är lämpliga utmaningar att jaga efter och nedlägga, åtaganden som närmast kan liknas vid heliga uppdrag för den äventyrande grävlingen. Eftersom de albionska grävlingarna inte pratar Skandi som modersmål, utan det egna språket Albiska, krävs också att en nyskapad RP betalar 1 SP för att lära sig Skandi. Väljer en spelare att använda poängsystemet för att sätta ut grundegenskaper får denne 76 poäng att sätta ut.

Färdighet — Klejmårfäktning

Ur dåtidens mörker kommer en tradition som odlats och vidareutvecklats av de albionska grävlingarna, nämligen att använda det traditionella tvåhandssvärdet på ett sofistikerat och effektivt sätt. Som alla system med inslag av disciplin och ritual är inlärningstakten lägre än för den som vill använda det tunga svärdet på det intuitiva, råstyrkebaserade sättet. Klejmårfäktaren utnyttjar svärdets fulla längd för att komma åt sin motståndare samt växlar grepp på vapnet, greppar även själva klingan, och gör vapnets klinga i effekt kortare och snabbare när så behövs. De massiva huggen sparas till när motståndaren är ur balans eller visar en blotta. Klejmårfäktning innefattar också olika tekniker för att få till stånd blottor hos fienden samt för att förmå fienden att tappa balansen.

I mindre allvarliga sammanhang, som uppvisningar eller i dueller där den ena parten vill visa sin överlägsenhet mot den andra, läggs mindre traditionella inslag till. Mest omtalat är det ökända nosgreppet, men andra skamgrepp förekommer också. Sådana icke-traditionella inslag räknas som oöverbäddade attacker och slås med färdigheten Närstrid.

Klejmårfäktning är en tränad färdighet som ger följande fördelar eller möjligheter: initiativet ökas med 1/10 av användarens FV. Dessutom kan man välja att försöka bryta motståndarens balans, genom exempelvis ett krokben, eller att tvinga denne att visa en blotta, vanligen görs det genom att slå undan den andres vapen. Det går till så att fäktaren gör en attack med -25% på att lyckas, och den som

försvarar sig får antingen bara Undvika (försöker lägga krokben) eller bara Parera (slå mot vapnet eller skölden). Misslyckas Undvika eller paraden får inte motståndaren Undvika respektive parera Klejmårfäktarens nästa attack, som dock måste komma i samma SR som krokbenet/attacken mot motståndarens vapen.

Regler

De albionska grävlingarna är muterade djur som länge levt samman i klaner. Detta har förlänat deras samhälle en särpräglad feodal kultur vars ursprung förlorar sig i historiens dunkel och geografins mödosamma vidder. Klart är att krigiska ideal genomsyrar grävlingarnas samhälle och att alla lär sig strida för försvaret av gryt och gård. De albionska grävlingarna saknar egen industriell teknologi; de har inte ångkraft eller egen produktion av svartkrut. Däremot använder de ofta högteknologi, och arvegods från den gamla tiden är vanligare bland albioner än bland många andra mutantfolk. Vapentechnologin ligger annars mycket under den pyriska och fokus ligger på närstrid, speciellt framhålls bruket av tvåhandssvärd, så kallade klejmår. Vapnet används inte sällan tillsammans med en speciell stridsteknik, Klejmårfäktning, som förvisso är svår att bemästra men gör användaren mycket farlig när väl tekniken sitter. Klejmårfäktning är en ny Tränad färdighet som finns tillgänglig för tidigare sysslor med tillgång till Stridskonsten. Främst är det alltså soldater och andra ur krigarklassen som behärskar tekniken, men alla albionska grävlingar kan såklart lära sig Klejmårfäktning efterhand. Klejmårfäktning lärs generellt inte ut till icke-albioner, RP med annan bakgrund kan eventuellt lära sig färdigheten av RP som är albionska grävlingar.

Antal: Varierar, vanligen ensamma eller mindre grupper.

Pansar: 0, men ofta härdat läderharnesk Abs 2.

Förmågor: Många albionska grävlingar har begåvats med mutationen Bäsärk, som vördas såsom en välsignelse från det djupaste förflutna. Grävlingarnas bäsärkar målar ofta pälsen med blå färg inför strid, och bär så gott som alltid ett metallspänne fäst i pannluggen som tecken på sina urgrävlingkrafter. I övrigt är de albionska grävlingarna normalt utrustade med 1T2 av följande mutationer:

1. Bärare
2. Explosiv
3. Grävare
4. Robust
5. Stryktålig

Färdigheter: De albionska grävlingarnas samhälle är feodalt, vilket avspeglas i en jordbrukande majoritet styrd av en krigareelit. De flesta är med andra ord bönder, men nästan alla sysslor finns representerade i högre och lägre grad. Kunskapare är också rätt vanligt förekommande bland albionerna, men är mer inriktade på att sköta om forntechnologi än att försöka framställa nya saker. Konservatism är en dygd bland albionerna.

Sty	2T6+6	13
Fys	2T6+6	13
Sto	1T6+4	8
Smi	2T6+2	9
Int	3T6	11
Vil	2T6+6	13
Per	2T6+2	9

KP	21
TT	10
FF	3,5 m/sr
SB	0

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Keljmår, med närstrid	12	Smi x5 / 45%	3T6	-
Keljmårfäktning	17	Smi x7/ 63%	3T6	-
Enkelsotsgevär 5,56mm	10	Smi x3/27%	4T6-2	85

Amfibierna

Mutantstammen Amfibierna för en tynande tillvaro i Elysium Centrums ruiner och har så gjort sedan Pyrisamfundets arme fördrev dem från deras tidigare boningsort: en tjärn i närheten av dagens Styvnacka. De ansåts hårt av Styggelsen, Dråpardrottningens lili och annat elände som hemsöker platsen. Amfibierna leds av Segano, som liksom alla andra amfibier är en androgyn könsväxlare. Segano är inte lika skygg som stammens övriga medlemmar och inser snart att RP (eller andra grupper) kan bli stammens räddning. Segano är beredd att ingå allians med vilken grupp som helst som hjälper amfibierna att bli av med antingen Styggelsen eller Dråpardrottningen. För dessa räddande hjältar kan de annars fredliga amfibierna tänka sig att ställa upp med en grupp medlemmar i annat syfte, exempelvis insatser i andra sektioner i enklaven.

Ursprunget till de androgyna amfibierna som bebor Elysium Centrums ruiner förlorar sig i Eden IIs tidiga mutationsforskning. Själva saknar de historia, annat än i form av skrönor och sägner. Sådana historier, berättade i stor grupp när Styggelsen gör cirklar kring amfibiernas läger eller berättade med tecken i gömstället under vatten när fornbeväpnade lil stryker kring ruinerna av akademien är en lisa i det hårda amfibielivet.

Amfibierna är som sagt androgyna och vuxen ålder definieras som när en amfibie börjar kunna växla kön. De flesta amfibier är könlösa vid varje given tidpunkt, en drös bär avkomma medan några få är kapabla att befrukta åt gången. Den födda avkomman sköts av befruktarna och de som bär avkomma tillsammans. De för tillfället könlösa sköter praktiska göromål i och utanför lägret. Rollerna växlar, och de flesta byter stadium (mellan könlös, befruktare och bärare av avkomma) varje år. Överdriven exponering av det toxiska och strålsjuka vattnet skadar inte amfibierna, men vuxna amfibier som vistas länge i vattnet byter kön oftare, ibland en gång i månaden. Det är inte farligt, men fysisk påfrestande och individen blir trött och hängig i ett par dagar. Därför lever amfibierna över vattnet så mycket som möjligt, och harpunerar fisk och skördar alger från ytan om det går. De dyker såklart vid fara och simmar utan att tveka mellan grundare vatten. De använder inte flottor, så snabbt påverkas de inte av vattnets menliga innehåll. Amfibierna använder teknologi på ett avspänt och naturligt vis, men saknar djupare förståelse för reparation och utveckling. När saker bryter samman ersätts de av andra fynd.

Långa och magra, väsentligen hårlösa samt försedda med gälar och simhud. Få av amfibierna är gamla, över hälften är barn (saknar kön, kan inte växla kön). De bär inte kläder men oftast bruksföremål i form av ljuster och andra fiskeredskap samt inte sällan vapen för försvar mot lil eller Styggelsen.

Regler

Pansar: 0

Utrustning: 1T10 skott till sitt avståndsvapen.

Förmågor: Gälar och simhud, Resistens mot gifter, Resistens mot strålning.

Färdigheter:

Akrobatik 51%

Båge 38%

Energivapen 31%

Första hjälpen 44%

Gevär 36%

lakttagelseförmåga 45%
 Kasta 32%
 Köpslå 20%
 Närstrid 32%
 Smyga/Gömma sig 48%
 Teknologi 27%
 Undvika 48%
 Zonkunskap 27%

Sty	12
Fys	16
Sto	10
Smi	16
Int	9
Vil	11
Per	10

KP	26
TT	13
FF	5 m/sr
SB	0

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Ljuster (treudd)	20	32%	2T8+1	-
Samt ett av nedstående avståndsvapen				
Glasfiberbåge	16	38%	2T6	00
Lasergevär	18	36%	3T6	94
Slangbella	16	38%	1T10	98
Tryckluftsharpun	16	36%	2T6	99

Avskrädesätare

Under Göborg ligger ett virrvarr av tunnlar, kloaker, katakomber och trummor. Många av dem härstammar från De Gamles tid, under århundradena utbyggda, raserade, uppenrade och utbyggda igen av människo- och mutanthänder. I Göborgs barndom ägnade man sig åt skrotbrytning innanför Vallgraven, men då fyndigheterna sinade och rasrisken blev alltför stor övergav man tunnlar, och det är nu nästan ingen som förstår hur enorma och djupa tunnelsystemen under staden egentligen är.

I underjorden härskar det gamla Göborg: Sikvreta. Utan resten av stadens kännedom ägnar sig fortfarande vretningfamiljerna åt skrotbrytning i de djupaste tunnlar och schakten. Till sin hjälp i grävandet har vretningarna en säregen grupp mutanter, som vretningfamiljerna betraktar som sina efterblivna men dock lojala släktingar: mutantstammen avskrädesätarna.

Denna grupp små mutanter är okända i ytvärlden. Skulle man förklara för normal göborgaren att under henne lever en ljusskygg mutantstam, vars meny består av det träck och avfall som slängs på bakgårdar och lastas i träcktunnorna, skulle man förmodligen inte tas på allvar.

Avskrädesätarna är en grupp små (STO 1T4+2) mutanter med mörkblå hy och runda gula ögon. Trots deras oansenliga uppenbarelse så känner delar av Göborgs grovarbetare och nattexistenser till avskrädesätarna. Om nätterna kan man om man är uppmärksam se hur en tass eller tentakel sträcker sig upp ur en brunnsspringa för att nappa åt sig ett stycke skämd mat. De allmänna meningarna går isär när det gäller beskrivningen av avskrädesätarna, vissa hävdar att det bara rör sig om muterade rättvarelser som mer liknar dumdjuren än sina mer sofistikerade släktingar, andra anser att det rör sig om muterade människor vars slemmiga bleka hud inte tåldagsljus. I Göborg kan avskrädesätarna

beskrivas som en grupp varelser om man visserl igen ser då och då, men som man inte egentligen lägger märke till.

Avskrädesätarna har alla en speciell variant av mutationen Gräsmage. Denna mutation tillåter dem att äta skämd, möglig och rutten materia och tillgodogöra sig den som mat. Avskrädesätarmutationen är dock kopplad till en allvarlig defekt: de som har den kan bara äta sådan mat - färsk mat skulle få dem att drabbas av magsjuka och svårt obehag. De primitiva avskrädesätarna är också, på långt håll, ättlingar till sikvretamutanterna, dock uppblandade med drivvedsmutanter och gislavedsmutanter under årens lopp. De har ett enkelt samhälle baserat på stammar och hövdningar, och flera av deras egna sägner och legender är förvanskade men fortfarande delvis begripliga skildringar av deras ursprung i Sikvreta och deras syn på hur Den Stora Redan egentligen gick till. Avskrädesätarna betraktar vretningarna med vördnad, nästan som ett slags till underjorden nedstigna gudomar, och betraktar det som en ära att få hjälpa vretningarna i deras heliga grävupdrag.

Avskrädesätarna har alla någon mutation som gör att de klarar sig i mörket (Nattsyn, Infrasy, Sonar), vilket gör att de sin ringa styrka till trots lätt kan kämpa ned motståndare som förrirat sig ned i underjorden med listiga bakhåll och fällor.

Regler

Alla Avskrädesätare har mutationen Avskrädesätare, som fungerar enligt ovan. Alla har dessutom antingen mutationerna Sonar, Nattsyn eller Infrasy. 40% av alla Avskrädesätare har dessutom 1T2 av följande mutationer, slå 1T20:

1. Blixtnabba Reflexer
2. Bärare
3. Flerdubbla kroppsdelar: Tentakler
4. Gnagare
5. Grävare
6. Gälar & simhud
7. Hal
8. Hibernera
9. Kameleont
10. Klimatanpassad
11. Kroppskontroll
12. Krypore
13. Livssinne
14. Regenerera
15. Resistens
16. Riktningknöl
17. Sonarattack (endast de som redan har Sonar)
18. Sprinter
19. Superbt sinne
20. Vibrationssinne

Sty	2T6
Fys	3T6
Sto	1T4+2
Smi	4T6
Int	2T6+2
Vil	3T6

Babbar

Babbaren Babbarerna är ett uråldrigt folk som enligt sina egna sorgeskväden utgjorde fronttrupperna i ett fanatiskt mäktigt fornimperium. Klanerna av väldiga snabelbjässar har haft missfosterglaciären Gruznan som sitt hem i otaliga generationer. De är snöviddernas härskare och de som ger order till de stammar av isnomader som har Gruznan som hemvist. Få mutantfolk klarar kyla likt babbarerna. Inte ens Gruznan's iskalla centrum kan tvinga babbarerna till reträtt. Däremot lider de svårt av varmare temperaturer. Deras liv kretsar kring iskyla och död.

Över hela Ulvriket är babbarerna kända. Liksom Automatkejsaren och dennes krigsrobotar är de rikets fornfiender. Krig har utkämpats mot dem sedan urkommendanten Barbarossa och oavsett vad propagandan hävdar tycks det slutgiltiga krossandet av babbarhotet vara långt borta. Babbarernas vildhet och ofantliga storlek överdrivs lätt av ulvebor men alla vet att känna igen ett av dessa enorma monster: mörk och raggig päls, en lång svavelfrustande snabel, gulnande huggbetar, isande blå ögon samt en storlek och ett omfång som lätt når dubbel manshöjd och bredd, ibland till och med överträffar den.

Babbarernas språk är den förvanskade formen av ett forntida tungomål, av dem själva kallat weltschmerz. Det är hårt och gutturalt, men delar vissa ord med ulvemålet. Kommunikation mellan babbarer och ulvebor är därav komplicerad. Fornkunniga vetenskapare har dock lättare att tyda vad en babbar säger, ett klart bevis för weltschmerz enklavursprung. Det är dock något propagandan inte kan acceptera: ulveborna är formänniskans arvingar, inte några ludna bestar i Gruznan's djup! Babbarerna lever i klaner. Inte ens deras valda överhövding, Oberst Thuling, lär veta hur många klaner som faktiskt finns. Gruznan's utbredning är ofantlig och babbarernas nomadvandring tar dem över hela glaciären. Semipermanenta bosättningar existerar också, framförallt invid de skrotgruvor och fornwerkstäder där babbarernas arsenal ständigt förstärks. I den kommande kampanjen i Ulvriket — Den längsta marschen kommer babbarerna och deras nuvarande Oberst Thuling, den enorme Nebelwerfer, att spela en viktig roll.

Babbaren som rollperson

En babbar på fri fot inom Ulvrikets gränser kommer att jagas av varje ulvrikisk knekt och dreng. För RP som är babbarer lämpar sig främst en separat kampanj där alla är muterade mammutar. Alla babbarer finns dock inte i Gruznan. En utbrytarstams ättlingar har sin hemvist i de Skandiska bergen. Vissa förståsigpåare hävdar bestämt att det är från denna rovklan som den i Pyri fruktade Baronens stammar. En RP som är babbar utanför Ulvriket lider givetvis inte av samma stigma som en babbar inom rikets gränser. En SL som vill hålla hårt i spelbalansen kan tilldela en RP som är babbar hälften så många SP vid start som en vanlig RP som kompensation för deras redan existerande förmågor och mycket höga grundegenskapsvärden. Som babbar får RP fem valfria tränade färdigheter då några egentliga yrken inte existerar för dem.

Kunskap om babbarerna

Zonkunskap +50%: Ett fruktat mutantfolk som bor i Gruznan's djup. De är en av Ulvrikets urfiender och fanatiska i strid. Ja, ett helt infanterikompani kan krävas för att bekämpa den minsta babbartropp. Babbarerklanerna är Gruznan's härskare och andra isnomadstammar deras lydfolk. Fredlig byteshandel sägs ske men få företag lär vara vådligare. Babbarernas språk är svårförståeligt men enligt rebelliska vetenskapare kopplat till enklavmänniskans formål. Förmodligen rent nys men det är svårt för fornkunniga zonrotare att inte göra liknelsen. Deras enda dokumenterade svaghet är att de inte tål värme.

Regler

Babbarerna är muterade mammutar av ofantlig storlek. De har också en grym uthållighet och imponerande styrka. Alla är de utrustade med grova huggbetar och en svavelosande snabel med vilken de kan blåsa ut rejäla eldkvistar. Den intensivaste kyla är inget bekymmer för dem, däremot lider de av varmare temperaturer vilket är ett skäl till att babbarerna sällan har anfallit Ulvriket under annat än de strängaste Atomvintrar. Babbarerna har dessutom ett synnerligen svårt lynne och faller lätt i vansinnig bärsärkargång. Förutom dessa förmågor har babbarerna ytterligare en till två mutationer.

RP med färdigheten Teknologi kan med ett lyckat slag någorlunda väl kommunicera med en babbar. Annars begränsas personen till ytterst simpla ord och gester. Vanliga skjutvapen kan inte användas av babbarerna, deras grova nävar klarar inte små byglar och avtryckare. Deras puffror och karbiner är sålunda alltid hemmabyggen. Föga förvånande favoriseras grova kalibrar och enorma pjäser, även om de är sällsynta. Fyllda av bärsärkariska glömmar de ofta lätt vad taktik och skjutjärn är, för att i stället storma in och slita fienden i finfördelade stycken.

Antal: Normalt 1T4

Pansar: Päls & skinn Abs 3, tung skrotrustning Abs 5

Förmågor: Alla babbarer har mutationen Bärsärk, Klimatanpassad (enbart mot kyla), Naturligt vapen: betar och Eldkastare samt ytterligare 1T2 mutationer.

Färdigheter:

Eldkastare 49%

Gevär 49%

lakttagelseförmåga 33%

Närstrid 49%

Teknologi 11%

Undvika 35%

Zonkunskap 22%

Sty	5T6	18
Fys	4T6	14
Sto	5T6	18
Smi	2T6	7
Int	3T6	11
Vil	3T6	11
Per	3T6	11

KP	32
TT	16
FF	-
SB	+1T6

Attacker	Init	%	Skada
Betar	7	Smi x7 / 49%	2T6
Eldkastare	7	Smi x7/ 49%	2T6+2
HB Gevär 7.62 kort	8	Smi x7/49%	5T6-2

De gyllene

I Uddezonen finns den märkliga zonstammen de gyllene att handskas med, en grupp av gyllenhudade muterade människor som förefaller märkligt oberörda av zonens fruktansvärdheter. Vanligtvis är de fredliga, men de stackare som sig själva ovetande har brutit mot något av stammens arkana tabun får erfarra en annan, mer blodtörstig sida av de gyllene.

Det mest infernaliska och svårbegripliga hotet mot Göborg står mutantstam men de gyllene för. De gyllenes muterade natur kommer sig av att de lever i symbios med en märklig, forntida syntetisk organism. Organismen är en slags smitta som överförs från generation till generation av gyllene. Smittan består inte av snuskryp eller osunda utsöndringar, utan av ytterligt små fornmaskiner, osynliga för blotta ögat. Det är även dessa pyttesmå fornmaskiner, fast förstås andra typer än de som bär gyllensmittan, som utgör det fruktade kristalldiset i Uddezonen. Ursprungligen var dessa småmaskiner programmerade med instruktioner att bygga material till fornmänniskornas fromma, men under Katastrofåren stördes programmeringen allvarligt och Uddezonen är nu ett kaos av småmaskiner vars instruktioner och programmering ändras helt slumpmässigt.

Den pyttemaskintyp som bärs inom de gyllene kräver tillsatser av rent guld för att kunna fortleva, och symbiosen med de gyllene är så djup att de glänsande mutanterna skulle dö om de då och då inte fick äta mindre mängder guld. Gyllenmaskinerna är den mest avancerade av de många pyttemaskinsvärmar som härjar i Uddezonen. Var och en av maskinerna rymmer instruktioner för att skapa en speciell typ av tankemaskin, en konstgjord intelligens framtagen för militära ändamål. Tankemaskinens intellekt residerar inte i någon speciell plats utan växer fram i samspelet mellan pyttemaskinerna.

De gyllene uppvisar därför en hög grad av kollektivt beteende och kan kommunicera sinsemellan med vad som påminner om Telepati, men som egentligen mer liknar den kommunikation som sker via Robotoptionen Komlänk. De är dock inte direkt styrda av maskinintelligensen, då den inte till fullo har vaknat till medvetande än. Snarare är det så att de gyllene har vissa beteendemönster som är rester från maskinintelligensens instruktioner, till exempel att försvara sitt hem i Uddezonen.

Ibland händer det dock att maskinintelligensen vaknar till liv i en enskild gyllene och börjar styra den nes aktioner mer direkt - den gyllene blir då nästan som en robot av kött och blod. När och hur detta sker är okänt och verkar efter den massiva programmeringsstörningen hända närmast slumpmässigt. Gyllene som en dag vaknar upp i maskinintelligensens våld vördas av sina stambröder och systrar och intaribland ledarställningar istammen. De flesta gyllene som förvandlas på detta vis lämnar dock snarast Uddezonen för att samla in information om yttvärlden. Det maskinintelligensen i nuläget verkar mest intresserad av är att tillförsäkra sig om en stadig tillgång på rent guld, så gyllene som lämnar zonen gör det ofta under täckmantel av handelsmän, prospektörer eller zonfarare. Av någon anledning kan just guld inte uppstå spontant i Uddezonen, så maskinintelligensens tjänare måste bege sig på långa irrfärder för att kunna hitta sitt guld.

Gyllene kontrol lerade av pyttemaskinssmittan begåvas med kraftigt förbättrat intellekt och förhöjd viljestyrka. Dessutom får de viss begränsad förmåga att kontrollera och förändra sina egna mutationer - de har fortfarande ett maximum av fyra mutationer, men kan, om det behövs, till exempel tillbakabilda en mutation och ersätta den med en annan.

De gyllene är krigiska om de hotas, och de som kontrolleras av maskinintelligensen har också ofta förhöjda stridsförmågor. Ingen vet vad som kommer att hända när maskinintelligensen uppnått sitt mål med säkrad guldtilförsel, men allt talar för att gyllene då i allt hastigare takt kommer att förvandlas till lydiga tjänare med målsättningen att uppfylla sin ursprungliga, militära programmering. Inom ett par år kan Uddezonen vara högkvarter för stora styrkor muterade supersoldater som strävar efter att nedkämpa sina grannar i enlighet med urgamla och förvridna order ...

Regler

Antal: 2T10
Pansar: Inget eller lätt bland rustning Abs 3

Förmågor: Alla gyllene har mutationerna Gyllenskinn (fungerar exakt som mutationen Silverskinn, med den skillnaden att huden är gyllene i stället för silverfärgad), Resistens: Frätande ämnen och Resistens: Gifter.

Ungefär 50% av De Gyllene har dessutom ytterligare en mutation, slå 1T20:

1. Blixtnabba Reflexer
2. Bärare
3. Explosiv
4. Hal
5. Hibernera
6. Infrasy
7. Klimatanpassad
8. Kroppskontroll
9. Långlivad
10. Magnetism
11. Naturligt vapen: klor
12. Nattsyn
13. Pansar
14. Regenerera
15. Riktningknöl
16. Robust
17. Stryktålig,
18. Superbt sinne: syn
19. Uthållig
20. Teleskopögon.

Alla gyllene har också en begränsad "telepati" som fungerar som robotoptionen Komlänk, men med en räckvidd på endast 25 m. Gyllene som aktiveras som maskinintelligensens tjänare får Int 6T6 och Vil 5T6, och alla deras stridsfärdigheter höjs med 2T10% tack vare den militära grundprogrammeringen. Det är också 10% chans att den Gyllene får färdigheten Naturvetenskap Int x2 - detta symboliserar maskinintelligensens egen kännedom om vetenskapliga och teknologiska principer från tiden innan Katastrofen. Maskintjänare har tillgång till alla mutationer i listan ovan, men det tar dem normalt totalt 1T8 timmar att tillbakabilda en mutation och ersätta den med en annan. Maskintjänare har dessutom ett maximum på fem mutationer, i stället för de normala fyra.

Sto	3T6	11
Smi	3T6	11
Int	3T6	11
Vil	4T6	14

KP	22
TT	11
FF	22 m/sr
SB	0

Drivedsmutanter

De hemlighetsfulla drivedsmutanterna besitter många kunskaper och resurser som eftertraktas av äventyrare, handelsmän och administratörer tillika. Denna havslevande mutantstam tillverkar sjökort, känner havsdjupens hemligheter och strömningar, och kan vara i besittning av märkliga fornynd de hittat i havets famn.

Drivedsmutanterna är en sammansatt gruppering av ett tjugotal storfamiljer med säregna mutationer och ett svårbegripligt klansamhälle med ett strikt kastväsende. De har egentligen hela Knaggelkusten

som sin hemvist, då de bor på sina skutor. För den oinvidge är de kringseglande och handlande drivvedsmutanterna den mest synliga delen av stammen, men under ytan simmar mer gåtfulla existenser.

Ullgrens Kobbe

Ullgrens Kobbe är en ö i skärgården där ett samhälle med samma namn ligger. Detta är den största kända bosättningen av de så kallade drivvedsmutanterna. Ullgrens Kobbe är en by som drivvedsmutanterna har byggt för att ha som handelsstation.

Ullgrens Kobbe är en by som ligger delvis på land och delvis under vatten. De handelsmän, skeppare och fiskare som då och då besöker byn kan berätta att befolkningen sällan är densamma vid de olika visiterna. Det beror på att drivvedsmutanterna huvudsakligen är nomadiska och har anlagt Ullgrens Kobbe mer som en bekvämlighet för de landkrabbor de har samröre med. I Ullgrens Kobbe finns handelsbodas av traditionellt snitt där man kan köpa hantverk, fynd och andra specialiteter. För sina gästers skull har mutanterna till och med byggt en taverna där man kan provsmaka drivvedsmutanternas märkliga spritdrycker tillsammans med urbefolkningen. Drivvedsmutanterna själva svingar dock sina bägare sittandes i speciella superbadkar som står vid de låga borden inne på krogen.

Inte särskilt många av de som besökande människor och andra mutanter träffar på vid besök bor egentligen i byn. Drivvedsmutanterna turas om att arbeta i Ullgrens Kobbe och landkrabbor som kommer på besök undrar ibland hur det kommer sig att den lokala krogen verkar byta ägare och personal så ofta. Sanningen är den att krogen egentligen inte har någon ägare, drivvedsmutanterna som arbetar där byts helt en kelt av med jämna mellanrum.

Drivvedsmutanternas liv och kultur

Drivvedsmutanten är ofta mera berest än vardagsmutanten. Ett par av det tjugotal storfamiljer som stam men består av är ständigt på drift. Det talas om månadslånga färder till främmande länder. I bland återvänder resenärerna dystra och utmättrade, ibland med sällan skådade rikedomar. Alla drivvedsmutanter reser en gång i sitt liv till den för deras kultur viktiga och mytiska ön Eldstunga. Den sägs ligga norr om Nordlandet, långt ute till havs. Drivvedsmutanterna hävdar att havet runt den är varmare och att den ibland exploderar i våld och krevader. De flesta göborgare tar sådant för nonsens och viftar bort det som drivvedsk vidskepelse och hittepå.

Drivvedsmutanterna utmärker sig ytterligare genom sitt intresse för fyndsamiande, i synnerhet fynd funna i havets djup. Fyndletandet har för drivvedsmutanterna delvis rituell betydelse. Fynden i sig doneras i allmänhet till stammen som helhet och utgör också en av stammens viktigaste handelsvaror, med potential att ge klankassan rikliga tillskott. Drivvedsmutanterna är också kända och uppskattade för sin djuplodande nautiska expertis både i Göteborg och längs kusten. Genom sin kännedom om havskartografi, såväl ovan som under ytan, kan de skapa otroligt precisa sjökort, något som länge varit till nytta för göteborgska handelsmän och fiskare. Sjøkorten är ofta både oerhört detaljerade och vackra, och kan i vissa sällsynta fall vara skrivna på flera ovanpåliggande halvgenomskinliga pappersark gjorda av blek djuphavstång och pappersvass, för att skapa en tydlig representation av djup- och nivåskillnader. Turligt nog för göteborgarna verkar drivvedsmutanterna dessutom drivas av en vilja att förmedla denna kunskap. Drivvedsmutanterna kräver sällan särskilt mycket betalt för sina sjökort, men å andra sidan kan de heller inte fås att tillverka dem på beställning. Nya sjökort dyker upp på marknaden först när någon kartograf blivit klar med sitt hantverk, inte förr. Inte nog med detta: de hjälpsamma drivvedsmutanterna har också smyckat skärgården med märken, kummel och kvastar som alla tjänar att upplysa fartyg om var grund och bränningar döljer sig under ytan.

Drivvedsmutanten upplevs av utomstående som försiktigt hjälpsam men hemlighetsfull. Att stammedlemmarna ses som hemlighetsfulla beror troligen delvis på det visselspråk de ofta kommunicerar med. Det är svårt för icke-drivvedsmutanter att lära sig och gör att en del tror att drivvedsmutanterna försöker dölja något när de bryter ut i sina gälla visslingar. Att kunna kommunicera mellan skepp och under vatten kräver genomträngande läten som penetrerar det värsta oväder. De som iakttar drivvedsmutanterna noggrant kan lära sig att höra vissa nyanser och kan känna igen speciella betydelser, men att förstå visselspråket fullt ut krävs livslångt engagemang

Utseende och kännetecken

Till utseendet är drivvedsm utanterna normalstora muterade människor. De är smala och seniga men kan vara oväntat starka. Deras hy är mörkt blå eller grön och ofta fjällig och hal. De undervattenslevande drivvedsmutanterna har glosögon som skyddas av dubbla uppsättningar halvgenomskinliga ögonlock, medan de drivvedsmutanter som framlever sina liv ovanför ytan har ögon och ansiktsform om är mer lika normala människomutanter. Klädseln eller ibland frånvaron av kläder gör att drivvedsmutanterna definitivt skiljer sig från mängden. De undervattenslevande bär sällan kläder överhuvudtaget. De som trots allt uppfattat ytvärldens tabu mot nakenhet utgör ofta komiska figurer då de till lands sveper sig själva med sjögräs och alger. De landlevande är mer bekanta med landkrabbornas klädesvanor, vilket inte hindrar att dessa drivvedsmutanter också sticker ut: de handelsmän som emellanåt ses spankulera nedför handelskvarterens boulevarder är ofta iklädda klänninglika höftskynken (män som kvinnor) med till hörande stickade kavajer, kulörta halsdukar samt smycken av rostiga havs bottenfynd, snäckskal och fiskben...

Inte mindre karaktäristiska och iögonenfallande än drivvedsmutanterna själva är deras skepp, kallade skutor. Skutorna byggs av drivvedsmutanterna själva. Ingen vet riktigt var och hur dessa kollage av drivved, vrakdelar och udda material från tiden innan katastrofen sammanfogas till de nautiska vidunder de är. En drivvedsskuta kan inte manövreras av någon annan än en drivvedsmutant. Kanske är det för att drivvedsmutanternas liv på båten och ständiga vilja att förbättra och förfina sina skepp gör skutorna till så sofistikerade skapelser att ingen annan än en infödd kan navigera dem. Gemensamt för alla skutor är att de är mer manövrerbara och snabbare än vad de ser ut att kunna vara. Skutorna varierar i storlek och utseende. Somliga inhyser flera familjer och kan inte hålla samma tempo som de mindre snabbare flerpontonsskapelserna.

Det ryktas till och med att drivvedsmutanterna lyckats bygga undervattensfarkoster som kunnat dyka hundratals meter ned i västerhavets ljusfattiga bråddjup, men om detta vet landkrabborna ringa.

Seder, bruk och egenheter

Drivvedsmutanternas kultur är fylld av märkliga tabun och hemligheter. Vissa av dessa tabun är dock mer allmänt kända. Drivvedsmutanter håller sig borta från tokjos och tinner – de som bryter mot detta nykterhetsbud riskerar att förskjutas eller degraderas till ett lägre kast.

En drivvedsmutant trivs inte på land. De själva kallar det landsjuka vars symptom gör att drivvedsmutanten tvingas lägga sig platt på marken och sedan bli buren till närmaste vattensamling för att bli av med krämporna. Encyklopedisterna hävdar att denna åkomma är självförvållad och kraftigt överdriven, trots drivvedsmutantska protester.

Att frotera sig med, handla eller ens prata med en av De gyllene anses som en lagstridig förbrytelse och bestraffas med uteslutning ur stammen. Orsaken till drivvedsmutanternas oförsonliga fiendskap med Uddezonens gyllene mutantstam är okänd, men många vet att drivvedsmutanternas vägvisarfärdigheter inte omfattar Uddezonens farvatten. En av deras ständiga farvattensmissioner handlar om att avgöra var gränsen mellan sunt och osunt går och på denna gräns mellan Uddezon och

normalitet placera ut stenrösen av rödfärgade stenar. De hävdar också att gränserna under och över vatten ibland kan skilja sig med mer än ett par kilometer. Uddezonens karga kristallförödelse har helt enkelt lättare att sprida sig över än under vatten.

Att bli förskjuten som drivvedsmutant innebär att man inte längre har tillgång till den sociala gemenskap som innan varit ens trygghet. Förskjutna drivvedsmutanter hemfaller i desperation lätt åt extravaganta excesser i tinner och sikmust. I varierande grad lyckas de anpassa sig till ytans kultur istället – en del sjunker så djupt att de säljer sina nautiska hemligheter och kunskaper till högstbjudande.

Farare

Intrycket från mitt första möte med fararfolket består än. Jag befann mig tillsammans med morbror Zander på vägen mellan Nordholmia och den lilla gruvort som idag går under namnet Styvnacka. Mina ben värkte efter den långa vandringen och sömmarna i de nya kängorna hade skurit djupa sår i mina fötter. När fararfolkets färgglada vagnar hann ikapp oss längs vägen hade jag lyckats övertyga morbror Zander om nödvändigheten av en mat- och vilopaus.

Vi satt vid vägkanten när de kom farande mellan skogsbrynen. Kanske hade de anslutit till vägen norrifrån, där de under många dagar rest i väglöst land. Sensationen av deras nalkande var spektakulär. Totalt rörde det sig om åtta vagnar — stora överbyggda tingestar med fönsterklädda, målade väggar och med färgsprakande draperier fram och bak. Vagnarnas hjul var gigantiska, för att möjliggöra körsel i oländig terräng, och åkdonen framdrogs av dresserade drabanter med tjänstvillig uppsyn. Hjulen tycktes också vara utbytbara så att mindre hjul kan användas vid färd på vägar.

För en ung utter som dittills aldrig tänkt på vagnar som annat än redskap i händerna på en kusk eller körkarl utgjorde allt detta en fantastisk syn. Men det var ändå vagnarnas invånare som gjorde det starkaste intrycket. För det första var de många; i de åtta åkdonen rymdes åtminstone 100 resenärer. Många satt på vagnarnas tak, och kuskbockarna var överfyllda av sjungande och skrattande lämmelfolk, vilka skallrade, sprätte och tutade i märkliga instrument. Deras uppsyn smittade mig med en sådan munterhet att jag för ett kort ögonblick glömde mina skavsår och ställde mig upp att dansa. Själv ville jag hejda dem och be om skjuts men tyvärr hade morbror Zander andra planer. Dessutom verkade han inte alls lika överförtjust som jag. Medan jag öppnade mig mot dem som vårblomman öppnar sig för solen, satt han kvar på sin sten och bligade misstänksamt mot vagnarna och deras vinkande invånare där de passerade i sakta mak. Jag förstod inte hans reaktion inför lymmelfolket, som han kallade dem, förrän långt senare, efter att jag läst ett urdrag ur historiografen Sylve Vattimos betraktelser, daterat till år 37 pt:

LYMMELFOLKET

Lymmelfolket är benämningen på det kringstrykande mutantfölje, som på frihetens slätter kallas nattmansfolk och i de Norra ödemarkerna är kända under beteckningen Gnappare. De uppträdde inom Pyrisamfundets gränser cirka femtio år före vår tideräknings början och fann sig ett lämpligt tillhåll på de stora hedarna norr om Askerdal. Flertalet utgjordes av infödda landfirykare, vilka efterhand uppblandades med farsegels rotvälskare och även någon gång med äkta lämlar. Från inbyggarna skilde de sig genom det så kallade tjutspråket, eller såsom de själva benämnde det "prequilerspråket" (det välklingande språket): en förskämd mutantska munart, tillsatt med låneord från många disparata håll. Själva benämner de sig Fararfolket och har till huvudyrke att tillverka prydnader av frånstötlig art. Därtill tar de sig fram såsom glasmästare, skostensfejare och kittelflickare, samt utför enfaldigt gyckel och quacksalverikonst bland inbyggare. Ibland står de i stånd att tillgripa tiggeri, vilket ofta förenas med tjuvnadskonster, varför lagväsendets tjänare ibland ser sig nödsakade att ingripa med stränghet. Inbyggarna skyr lymmelfolket som vore det en sjukdom. I senare tid har insatser gjorts för att stämma inbyggarna mildare mot lymlarna och på samma gång hindra deras ströveri, men man har många

exempel på att enstaka lymlar, vilka tillbragt större delen av sitt liv i fångsling, återtagit sitt flackande levnadssätt så snart de återfått sin frihet. Till och med barn som tagits från föräldrarna och uppfostrats har längre fram röjt sin böjelse att ställa sig bortom lagens rāmärken. Oviljan mot lymmelfolket har på senare tid lagt sig något. För tio år sedan uppskattades deras antal till 400, men numera är de bestämt färre och träffas endast då stora folkfester och marknader ordnas.

Som alla idag vet är denna beskrivning av fararfolket felaktig på flertalet punkter. Huruvida detta beror på att herr Vattimo saknade förstånd eller att fararfolket faktiskt förändrat sin livsstil låter jag vara osagt. Faktum är emellertid att denna folkgrupp sedan länge gjort sig känd som ett mycket sympatiskt släkte; en färgklick i Gryningsvärldens ödemarker och tätorter. De har för vana att dyka upp i samband med festivaler och marknader för att bistå med skön musik och konstfärdigt fabricerat hantverk, vilket byts mot olika former av förnödenheter. Personligen tror jag inte alls på de historier som fortfarande utpekar det fredliga fararfolket som tjuvar, smugglare, spioner och än värre. Elaka tungor hävdar till och med att det var fararfolket som införde Järnringens robotmaskiner i Nordholmia år 72 och att de också bär ansvaret för spridandet av pestsjukdomen bromölla. Exploratorn Ulva Bax har i omgångar rapporterat från den period då hon färdades med en fararkaravan och detta är en sammanfattning av vad hon har att säga om olika aspekter av deras liv och leverne:

KYNNE

Lymlarna tycks fullständigt oförmögna att tolka andra folks mimik och tonfall. Trots att de på nästan alla platser mottas med misstänksamhet, vedervilja eller våldsamerheter uppvisar de alltid samma glada humör och fridsamma inställning. Det är nästan som om de inte alls förstår att de kan vara annat än omtyckta. Detta kan möjligtvis förklaras av deras sätt att hantera konflikter inom gruppen. I och med den tydliga hierarkiska strukturen (se nedan) är det redan på förhand givet vem som kommer att bestämma i olika frågor. Det är alltså ingen idé att bråka och vara oförsonlig. De går då någon person ändå brusar upp tar man detta med ett överseende leende och som ett bevis för att denne inte är riktigt införstådd med det ofruktbara och onödiga i ett sådant beteende.

STRUKTUR

Fararfolkets ambulerande samhällen präglas av en mycket tydlig och genom gripande hierarki. Den person som håller tömmarna på den främsta vagnen är karavanens obestridlige ledare. Denne tycks ha en närmast diktatorisk makt över andra resenärer. Eftersom i stort sett alla verksamheter som karavanens invånare tar sig för är reglerade, kan dock inte denne besluta om allt. Ledaren — eller Åkaren, som befattningen kallas — lämnar följaktligen ut mängder av beslutsfunktioner på andra personer i ett intrikat system av formella positioner, vilka kan inrymma beslutanderätten om allt från veckans matsedel till de nyföddas namn och listan över de sånger som skall sjungas innan läggdags. Skulle dock ett enskilt beslut inte falla Åkaren på läppen är det dennes fulla rätt att besluta annorlunda.

SPRÅK

Den största anledningen till att fararfolkets samhällen är så svåra att begripa är språket. Visserligen står en försvårande omständighet också att finna i det monomentala glapp som finns mellan Pyrisamfundets och fararsamhällenas grad av social kontroll. Men hade *preqvilerspråket* på ett rättvisade sätt gått att översätta till skrofmål hade mycket varit vunnet. Nu är dock så inte fallet. På grund av sina nära kontakter med skanditalande folk har lymlarna lärt sig att hjälpligt konversera på vårt tungomål (ansvarig för detta är för övrigt den person som framdriver vagn nummer tre). Men vad jag vet finns det ingen förutom de själva som behärskar preqvilerspråket, då det dels bygger på en helt annan (mer sjungande) ljudbild, och dels inrymmer mängder med ord som helt enkelt inte har någon motsvarighet på skrofmål. Ja, det var i alla fall vad de sade mig när jag bad dem lära mig sin tunga. Kanske är de bara ovilliga att lära ut "det välklingande" till utomstående.

KULTUR

Fararfolket tycks ha hundratals anledningar till fest. Det går inte en dag ut på utan att man finner något speciellt att fira och besjunga. Just sången och musiken är för övrigt det tydligaste uttrycket för fararfolkets kulturella särart och övergripande samhällstruktur. (Exempelvis framstår det utifrån mina efterforskningar troligt att den person som utses till Åkare är den med den vackraste och mest tonsäkra rösten.) De är inte heller främmande för andra lustigheter som kan kännas igen från Pyrisamfundets scener. Skådespel, dans och olika former av hantverk är mycket välutvecklade. De enda konstformer som jag upplevde som något udda under min tid som medresenär var den så kallade gnappen — en form av monotont reciterande till ackompanjemang av trumma — samt den grymma nattmansleken. Den senare hade jag först svårt att få grepp om, men så småningom förstod jag att den person som utsattes för "leken" inte valdes slumpmässigt utan som ett straff för att denne visat synnerlig oförståelse för sin position i hierarkin. Offret tvingas dra en nattsvart säck över huvudet varpå dennes överordnade (ibland nästan hela karavansamhället) turas om att prygla "nattmannen" med en rottingpiska. Allt detta under skratt och glada tillrop.

UPPSYN

Fararfolket är muterade gnagare av den typ som innan katastrofen kallades lämlar. De blir sällan storvuxna men är snabba och smidiga så det räcker. I klädväg föredrar de färgstarka kreationer av det bylsiga och yviga slaget. Volanger, spetsar och puffar förekommer flitigt och det påstås att den vridkoltade ärmröckan — modehuset Vadaus senaste påfund — hämtat inspiration från fararfolkets sömnadskultur.

Farare som rollperson

Det är ovanligt att en person från fararfolket lämnar sin karavan och när det händer kan individen räkna med svåra anpassningsproblem till livet utanför den hårt reglerade gemenskapen. I och för sig handlar det närmast uteslutande om personer som haft svårt att anpassa sig till karavanens hierarki, och som därmed blivit utsatta för nattmansleken både en och två gånger. Men trots sina problem att passa in i hierarkin är personen ändå van med tydliga och uttalade beslutsstrukturer, vilket inte alltid är fallet i Pyrisamfundet och andra differentierade samhällsformer. Andra skäl att lämna karavanen kan vara att individen förälskat sig i en "bofasting" men fått nobben och därefter inte varit välkommen tillbaka till karavanen, eller att stackaren är totalt tondöv. En spelare som använder poängsystemet för att skapa en farare får sätta ut 77 poäng.

Kunskap om Fararna

Vildmaksvana: Den RP som misslyckas med ett slag på Vildmarksvana känner bara till niddbilden av fararfolket (se utdrag ovan), medan den som lyckas med färdigheten känner till att allmänhetens uppfattning är missvisande. Fararfolket är ett fridsamt och gladlynt släkte som gärna hjälper en person i nöd. De har dock inte för vana att bjuda in utomstående, men motar heller inte bort någon som ber om assistans. Endast ett fåtal i varje samhälle ("karavan") talar skrofmål, och då begränsat till ord och uttryck relaterade till handel.

Regler

Farare är fysiskt muterade djur som alla begåvats med mutationen Liten. De är av tradition snabbtänkta och viljestarka, men är sämre rustade när det gäller armkraft. 10% äger någon form av högteknologiskt skjutvapen med 1T6 patroner, som upphittats under karavanens färder i vildmarken.

Antal: En typisk fararfolkskaravan inrymmer mellan 80 och 100 individer.

Pansar: 0

Förmågor: Utöver Liten är en individ från fararfolket vanligen utrustad med 1T3 av nedanstående mutationer:

1. Blixtnabba reflexer
2. Flockvarelse
3. Gnagare
4. Gräsmage
5. Klimatanpassad
6. Naturligt vapen (huggtänder)
7. Riktningknöl
8. Superbt sinne

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från yrkena Handelsman, Hantverkare, Jägare eller Tjuv. Fararfolket är ett fredligt folk, men hela karavanen behärskar minst ett av nedanstående vapen för att kunna försvara sig mot monster och rövare.

Sty	2T6+3	10
Fys	3T6	11
Sto	3T6+ Liten	5
Smi	3T6	11
Int	2T6+6	13
Vil	2T6+6	13
Per	3T6	11

KP	16
TT	8
FF	3 m/sr
SB	-1T3

Attacker	Init	%	Skada
Musköt	17	Smi x5 / 55%	3T3
Karbin .45s	18	Smi x5 / 55%	3T6
Armborst	18	Smi x5 / 55%	2T6+2
Närstridsvapen	Varierar	Smi x3 / 33%	Varierar

Getapulisk bagge

Ni har nog lagt märke till dem, de getapuliska baggarna. De finns i snart sagt alla delar av vårt vidsträckta samfund – och även på mer fjärran platser. Själv har jag sett dessa baggar både som hårdföra vakter i Krutovs handelskaravaner och som idogt arbetande knegare vid manufakturerna i Pirit, Skjutskär och Öreboga. Men det finns även individer av detta släkte som hävdar sig i rikets förnämre kretsar. Det mest självklara exemplet är den getapuliska madamen Heidrun Horning, en av de mer aktiva medlemmarna i den hindenburgska Peckwickklubben.

Det är dock inte i området kring Malsjön som detta behornade släkte har sitt urhem, utan troligen någonstans på Frihetens slätter. Mer precist var är oklart, men de kunskapare jag har rådfrågat talar alla om det gåtfulla Getapulien, ett forntida paradisi rike som alla baggar ska stamma ifrån. Kanske låg detta rike i trakterna kring Lilla Tomme, en urgammal baggeby som jag har besökt ett flertal gånger. Enligt Ditrick Bruse, baggepsioniker och lokal shaman, reste sig de första getapulierna Aska och Embel ur det mörka vattnet i Krage Träsk. Hur det förhåller sig med den saken är jag inte säker på, men faktum är att jag på nämnda plats bevittnade en sällsam upplevelse av närmast övernaturliga dimensioner. Jag citerar här direkt ur min resedagbok:

Femte augusti, år 94 pt.

Molnfritt, aftonsol. Min käre morbror och jag har nu befunnit oss tre dagar i Lilla Tomme. Då nu samtliga bybor försäkrat sig om att vi inte äter kött (vissa lögner är nödvändiga) har ett visst förtroende etablerats. Detta visade sig om inte annat under den gångna dagen då vi fick följa med till det

närliggande Krage Träsk, som är en helig plats för de flesta baggar. Efter att ha tågat i en långsam, bråkande procession kom vi fram till det ångande och stinkande träsket. Shamanen Bruse lyfte högtidligt sina armar mot de församlade byborna och mumlade med slutna ögon några besvärjande ramsor. Sakta lyfte Bruse från marken och snart svävade han fridfullt ett par manslängder över det stinkande träskets yta. Efter en stund klev ytterligare en grupp shamaner, alla iförda lappade orangea forntidsdräkter, fram. Blundande läste de nya besvärjelser och snart lyfte sig ett forntida fordonsvrak ur träsket. Detta var, förstod vi senare, Den Getapuliska Arken, en mäktig himlafarkost som en gång under en viss Kapten Walters ledning fört baggesläktet från skyarna till jorden. Efter någon minut sänktes den mäktiga farkosten åter sakta ner i träsket. Byborna bräkte extatiskt i märkliga stämmor. De tycktes alla vara i trans.

Denna enkla redogörelse säger en del om både baggarnas möjliga ursprung och deras egenartade kultur. Som jag ovan antytt rör det sig om ett släkte som helt skyr köttkost - och oftast också köttätare. Det är visserligen inte frågan om samma oresonliga hat som det man fin ner hos rubbitarna, men byborna i Lilla Tomme undviker så långt det är möjligt kontakt med köttätare, och då framför allt grannfolket, de isterländska mutanterna. Morbror Zander och jag fick höra åtskilliga historier om detta blodtörstiga folk, som vi just besökt.

Men tro nu inte att de getapuliska baggarna för den skull är blott harmlösa lantbrukare - tvärtom. Som synes ovan är somliga av dem begåvade med mäktiga psioniska förmågor. Ibland har de krafter av det mer dödsbringande slaget. Lägg därtill också ett mycket hetsigt temperament och en viss tjurskallighet. Alltför många har vittnat om den okontrollerade vrede som de getapuliska baggarna ofta ger uttryck för. I Lilla Tomme fick vi flera gånger beskåda baggefajter, en form av rituella slagsmål där två kämpar gör upp med endast hornen som vapen. Dessa fajter kan handla om allt från mindre konflikter till om vem som ska styra byn. De stridande slutar ofta efter första blodsdroppen, men ibland går det hela över styr och någon får sätta livet till. Även icke-baggar kan råka illa ut. Om detta har bland annat en viss hindenburgsk polischef vittnat:

Polisrapport	314:2:3,	andra	nattskiftet
--------------	----------	-------	-------------

Efter nattens snabeljazztillställning på Klubb Topaz uppkom handgemäng mellan kattgänget Dragos Dräggels och Getabröderna, de senare under ledning av den tidigare bokförde bockherren Pudrik Fräsenbränner (se rapport 311:4:9). Vittnesuppgifterna om vilka som startade bråket är icke samstämmiga. Klart dock att sammandrabbningen ägde rum i närheten av Hydratorget. Då undertecknad i sällskap med konstap larna F., G., och Y. anlände till platsen var slagsmålet i full gång. Först efter handfast ingripande kunde parterna skiljas åt. Dräggels försvann blödande in i mörkret, men de rasande bockarna Senfält, Stäppel och Rajraj kunde gripas och föras till Häktet där de emellertid var till stort besvär. G., och Y. ådrog sig smärre ska dor. Förhørsrum 1 helt demolerat, så även skrivbordet i Förhørsrum 2. Högprioriterad utredning tillsatt.

Vilgot Klang, polischef

Möjligen är det för att lugna sitt hetsiga temperament som baggefolket blivit så flitiga brukare av olika former av rökverk. Många av deras odlingar är täckta av prunkande tobaksväxter, av vilka man bland annat framställer de berömda tobakssorterna Söderns Starka och Lilla Tommes Lugna, båda främst avsedda för pipa. Då den getapuliska tobaken uppskattas även norr om Frihetens slätter har man på senare år börjat framställa diverse rökverk under mer fabriksliknande former. Det är den driftige handelsbaggen Hepsibulian Klöjbi som har dragit igång verksamheter i byar som Lilla Tomme och Baggelund. Regelbundet reser tungt lastade tobakskaravaner norrut mot de pyriska metropolerna. Förutom särdrag som piprökningen, den strängt hållna växtkosten och det hetsiga temperamentet påminner baggefolket om flera andra sydliga grupper. De bär enkla ulkullskläder, ofta vidbrättade hattar och går helst utan skor. Tackorna har stora, vida klänningar i ljusa färger och

bär gärna örhängen i forntida plasticsmaterial. Baggekarlarna pryder enligt traditionen sina hakor med någon form av skägg, ibland tovtigt och yvtigt, andra gånger i flätor. Att dra en baggekarl i skägget är bland det mest förolämpande man kan göra. En sådan handling slutar nästan alltid med blodvite.

Den getapuliska baggen som rollperson

Baggarna finns lite varstans. I Södern, där de är vanligast, är de oftast bönder eller hantverkare. Längre norrut kan de ha tagit sig andra yrken, i regel arbetare, men även soldater, tjuvar, poliser och handelsmän är vanliga. En bagge som kommer från Södern kan ha fått se sin hemby plundrad av isterländska mutanter och är därför på drift, kanske med tankar om hämnd. Ett annat alternativ är att de lämnat det tuffa livet som illa betald kne gare på en manufaktur någonstans i södra Pyri och istället sökt lyckan som äventyrare. Baggarna håller sig helst för sig själva, men det finns också exempel på individer som etablerat sig långt utanför de egna kretsarna, till exempel bland ärrade zonfarare.

Kunskap om den getapuliska baggen

Vildmarksvana: De getapuliska baggarna lever främst i Söderns jordbruksbygder. I regel är de vänligt sinnade, men de undviker gärna kontakt med främlingar, särskilt köttätare. Vid konflikter är de hetsiga i temperamentet och har lätt att bli våldsamma. Många är dock fredliga om de inte provoceras och är ofta intresserade av byteshandel. Ett fåtal baggar är kraftfulla psioniker.

Regler

90% av baggarna är fysiskt muterade getter, resterande 10% har psi-mutationer och fungerar ofta som shamaner och/eller helare.

Antal: Varierande. Sällan fler än tio utanför Frihetens slätter. Kring hembyarna sällan färre än tre.

Pansar: 0

Förmågor: Förutom mutationerna Bärsärk och Naturligt vapen: horn har 50% av ytterligare en eller två av nedanstående mutationer:

1. Blixtnabba reflexer
2. Gräsmage
3. Hoppförmåga
4. Sprinter
5. Stryktålig
6. Syraspott

Några vanliga psi-mutationer: Djurmästare, Dödsknäpp, Levitera, Läkande händer, Väderkontroll.

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från yrken som Bonde, Hantverkare eller Arbetare.

Sty	2T6+7	14
Fys	2T6+6	13
Sto	3T6	11
Smi	3T6	11
Int	3T6	11
Vil	2T6+6	13
Per	3T6	11

KP	24
TT	13
FF	22 m/sr
SB	+1

Guteapor

Enligt de äldsta, gulnade dokumenten i ätten Voit-Monks arkiv anlände Gotlands apbefolkning för många generationer sedan till moderön tillsammans med de stolta människor som idag utgör den

expanderande republikens elit. Sida vid sida skapade guteapor och människor den blomstrande dalerkommers som gjort Gotland till Gryningsvärldens kanske allra mäktigaste rike.

Medan många andra kämpar sig fram med vapen i hand föredrar guteaporna att lita till sina bokliga kunskaper. Hos apfolket är arkivören, en professionell bokmal och boksamlare, det mest prestigefyllda yrket. Man kan träffa på de gotländska arkivörerna i de mest avlägsna obygdor; alla platser där man kan hitta välbevarade forntida skrifter är av intresse. Genom åren har arkivören från apätterna Voit-Monk och Gajger-Miller samlat på sig tusentals volymer från när och fjärran, allt för att tillägna sig mer av fornklokt vetande. Det sägs att det underjordiska biblioteket på storfarmen Monk Nord på norra Gotland rymmer den största boksamlingen i hela Gryningsvärlden.

Guteaporna har genom boklig bildning skaffat sig en särställning bland Skandiens djurmutanter. Apfolket i Visby lever ett tämligen behagligt liv bland sina skrotskrapor och fruktstånd. Dagarna tillbringas de helst i lugn och ro med en god bok och en saftig frukt. Men många föredrar också att åtminstone någon gång lämna hemboningens trygghet och med ballongfarkost bege sig till exotiska platser i fjärran. Den Voit-Monkska Ballongflottan har med sina beryktade ballongkonvojer nått platser långt bortom moderön. På senare år har man bland annat knutit kontakter med flera mäktiga kosackkhaner på Bortre Kosackvidderna.

Profitörer och kontraktörer

Aven om guteaporna åtnjuter hög status hos Gotlands mänskliga elit föredrar de i regel att hålla sig för sig själva, omgivna av andra bokkloka medapor. I Visby är kvarteret Voit-Monkska Boningen, beläget på den långsmala landtungan Stiffens Arm i hamnen, sedan länge centrum för apbefolkningen. Här finns de högresta, något skrangliga skrotskrapor där apätterna bor och administrerar sina alltmer omfattande verksamheter. I de smala grändernas myller trängs frukthandlare och bokförsäljare med ballongflottister och några få handplockade, mänskliga tjänare. Voit-Monkska Boningen är hemvist för sammanlagt ett tusental guteapor. De flesta tillhör de stora apätterna och är kontrakterade hos expansiva apkompanier som Dobbelkompaniet, Finnvattenkompaniet och Gute Starkbrygd.

Men även i de mer mänskligt dominerade delarna av Visby är apfolket inflytelserika. I den smoggosande industriboningen Fakturen har Gajger-Millers Tygkompani nyligen köpt mark för att bygga ett spinneri; ett hundratal nykontrakterade proletörer håller på att lägga grunden för en ny, stor fabrikshall. Bakom projektet ligger en i detalj ännu hemlig spinnerimackapär: Spinning Jonny, konstruerad av ingen mindre än ingenjörspan Jonny Gynt-Raff själv. I en intilliggande lokal finns redan Stora Starkbryggeriet, en av Gotlands främsta producenter av starkdricku. Bryggeriet har dock problem: bryggaproletörerna, främst människor, vägrar arbeta, trots upprepade påtryckningar från hårdnackade profitgardister.

Ytterligare en viktig profitplats i Visby är Skrote Slask, en enorm hög av råskrot, belägen utanför den yttre ringmuren. Här sliter mellan 300 och 500 skrotproletörer med att sortera, finfördela och bearbeta de stora mängder fornskrot som då och då anländer till Visby hamn med skepp utifrån. Arbetet är mycket tungt och slitsamt, varför proletörerna - huvudsakligen profitlösa mutanter från rucklen i Kejno Boning och Daler Boning - övervakas av stränga kontrollörer som inte drar sig för att använda piska för att hålla ordning på verksamheten. Rykten gör gällande att revoltörsgrupper som Munfreds Lista och Gatans Barn har många anhängare bland skrotproletörerna på Skrote Slask. För att stävja problemen skickas med jämna mellanrum de värsta bråkstakarna med rälståget till kalkbrotten nere på Gute Gulag. Skrote Slagg ägs och drivs gemensamt av Voit-Monks och Adlers, ett samarbete som präglats av motsättningar och problem. Enligt vissa krönikörer är skrotsvinnet stort; stora delar av profiten lär gå direkt ner fickorna på Hans Svansvördighet Nikodem Kraisler, Slaggbergets okrönte råttkung och ledare för det fruktade Slaggsyndikatet.

Visbys apätter har betydande egendomar även på andra delar av Gotland. Karsk Boning och Malt Boning är två större profitfarmer, båda belägna vid den rälssträcka som förbinder Visby med öns sydspets. Karsk Boning rymmer grönskande odlingar av tåliga druvklot. Profitfarmen drivs av Finnvattenkompaniet och Gute Starkbrygd och sysselsätter ungefär 200 druvklotsodlare och farmarproletörer. De flesta av dessa är guteapor, men en stor grupp av muterade pudlar har nyligen också kontrakterats. Förutsättningen för odlingen är en stor vattentäkt, skött av den buttert sävlige jätterobotniken Vino Tintor. Malt Boning påminner om Karsk Boning, men ligger en timmes rälsresa längre söderut och hyser förutom druvklotslundar också flera kryddfält där konel och kurriander odlas. På senare tid har Malt Boning drabbats av en märklig sorts parasiter, som tycks både metalliska och strategiskt intelligenta. Vetmästarrådets utsända har än så länge stått maktlösa inför angreppen.

Profitfarmen Monk Nord, enligt belägen på norra Gotland, var från början också en krydd- och druvklotsfarm, men har på senare år utvecklats till ett centrum för ätten Voit-Monks militärstrategiska verksamhet. En stor landningsbana för diverse besynnerliga flygfarkoster har på håll iakttagits av förbipasserande sjöfarare, som även påstår sig ha sett rökpustande ångrocketer lyfta från en stor ramp för att sedan försvinna spårlöst ner i havet. Rocketprojekten är omgivna strikt hemlighetsmakeri, men det sägs att man på Monk Nord strävar efter att, liksom en gång enklavernas människor, bege sig ut i rymden. De kraftiga explosioner som på sistone hörts inifrån anläggningen vittnar dock om att rocketprojektet inte är alldeles problemfritt. På Monk Nord finns även ett enormt underjordiskt bibliotek, enligt många det största i hela Skandien. Där förvaras en nästan oändlig mängd titlar som flera generationer arkivörer samlat på sig under sina långväga resor. Exakt vilka böcker som finns nere i biblioteket är det inte många som vet, men i Visby är det allmänt accepterat faktum att många av de ideer som ligger till grund för handelsrepublikens expansion ursprungligen kommer från dammiga luntor i underjorden...

Vetmästarrådet och arkivörerna

Från de tungt befästa skrotskraporna i Visby hamn administrerar apätterna Voit-Monk, Gajger-Miller och Gynt-Raff sina omfattande profitverksamheter på moderön och på andra, farsegels platser. Ungefär ett dussin olika kompanier av varierande storlek har sina kontor i de skrangliga skraporna.

I den största och mest grandios utsmyckade skrapan, Voit-Monkska Palatset, huserar Vetmästarrådet, som styr det mesta som rör apfolkets handel och dess bokliga angelägenheter. Rådet är en brokig sammanslutning av kloka apor från samtliga betydande apätter. I toppen sitter enligt den urgamla traditionen två åldrade ledare - en matriark och en patriark. För närvarande heter patriarken Gizmond Voit-Monk och matriarken Azalea Voit-Monk. Under sig har de ett hundratal arkivörer, alla bokligt bildade experter. Främst bland arkivörerna är Förste Arkivören, som en gång i månaden samlar alla nya skrifter som författats och presenterar dessa för Vetmästarrådet. Bokpresentationerna kan ibland utmytna i hetsiga diskussioner; den som inte underbygger sina argument väl överöses med rutten frukt, hånfullt kastad av skrånande åhörare. Samtidigt kan nya bokliga rön resultera i handfast agerande från Vetmästarrådets ledning.

På sistone har Vetmästarrådets gammelpälsar utmanats av en grupp hetsiga ungapor under ledning av Ruberto Styrk-Traut och Krusmynta Gajger-Miller. Den yngre generationen har på kort tid fått ett visst inflytande och bland annat sett till att Voit-Monkska Ballongflottan kontrakterat fler och bättre utrustade ballongflottister. Flera av ungaporna har också tagit plats som senatorer i Senaten och driver där en mer hätsk linje mot Oudlers rovgiriga expansion och Raukenbergarnas glupska börsklipp. Patriarken Gizmond Voit-Monk har efter hand insett de bångstyriga ungapornas styrka och på sistone har han efter några raska manövrar fått över de flesta av dem på sin sida. Sedan ett par månader tillbaka har dock Vetmästarrådets bildade diskussioner dominerats av en märklig främling: Ubrahum Ubdallah, spåman och astrolog från det exotiska riket Nildeltat. Denne långhalsade giraffherre har med

håpnadsväckande precision förutspått allt från plötsliga väderomslag till oväntade värdeförändringar i andelshandeln på Visby Börshus. På beställning av apfolkets ledande kompanier håller han nu på att sammanställa ett omfattande horoskop, som enligt flera förfärade arki-vörer förutspår en tid av omvälvningar och katastrofer för den annars så blomstrande dalerekonomin...

Guteapor som rollpersoner

De flesta guteapor är av naturen nyfikna och kunniga personer. Vanliga sysselsättningar är druvklotsodlare (bonde), profitör (handelsman), stridsapa (soldat), exploratör (upptäcksresande), arkivör och ballongflottist. De två sistnämnda sysselsättningarna beskrivs nedan. Rollpersoner som är guteapor har ofta tillgång till ett stort kontaktnät, dels bestående av gotländska apbröder, och dels av andra som är tillräckligt välinformerade för att veta att kontakter med gotländskt apfolk ofta innebär rikt kunskapsutbyte och lönsam handel. Nästan alla guteapor tillhör någon av ätterna Voit-Monk (orangutanger), Gajger-Miller (schimpanser) eller Gynt-Raff (gorillor). Men det finns även andra, mindre och inte så kända apätter. En del guteapor kan sakna kontrakt med en större ätt och, kanske på grund av någon sorts missöde, befinna sig på i stort sett vilken plats som helst, exempelvis i Pyrisamfundet eller Ulvriket. Där betraktas de dock i regel som vilka djurmutanter som helst.

Sysselsättning - Arkivör

Många av de guteapor som ses vandra genom Visbys gatumyller är arkivörer. En arkivör är en professionell bokmal och bibliotekarie med kontrakt hos något vetmästerligt inriktat kompani. För att bli auktoriserad arkivör måste man ha författat ett eget, tryckt verk om något vetmästerligt spörsmål - det kan till exempel handla om ångteknik, druvklotsodling eller forntidsteknologi - samt ha hittat ett par forntida skrifter till det bibliotek eller arkiv där man vill arbeta. Många blivande arkivörer gör därför längre resor kring Österhavets kuster för att hitta eller köpa lämpliga fornskrifter. Ibland kan det även fungera att bidra med värdefulla kartor eller någon form av spektakulär högteknologi.

Den som ännu inte har blivit auktoriserad arkivör kallas praktikant. Det är ganska vanligt att praktikanter blir rivaler, som konkurrerar om att släpa hem ovanliga ting till moderöns redan stora samlingar. När man väl har passerat praktikantstadiet är möjligheterna för ytterligare avancemang goda. Ätten Voit-Monks styrande Vetmästarråd hör till Skandiens bildade elit och har en hel stab av kontrakterade arkivörer, som alla sliter hårt för att samla in mer kunskap. Vetmästarrådets arkivörer har insyn i mycket av det som de obildade massorna inte känner till. De är också ofta med på resor till profitplatser på och bortom moderön. De flesta arkivörer är guteapor, men på senare år har även ett fåtal andra fått möjlighet att uppnå den bokliga bildning som apfolkets elit besitter.

Färdigheter: Bildning, Medicin, Naturvetenskap, Teknologi, Undvika

Startkapital: 1000 daler eller 9T100 + 400 daler

Talanger: Kontraktör, Arvegods, Gammal vän, Mentor

Sysselsättning - Ballongflottist

Apätten Voit-Monks 300 ballongflottister tillhör de mest beresta soldaterna i hela Skandien. Med sina stora, sumpgasdrivna jätteballonger har de i årtionden färdats långt bortom moderöns jordar till såväl Nevazonens syraträsk som Norra Ödemarkernas oändliga skogar. För en ballongflottist är livet en hisnande resa mellan nya, spännande upptäckter och det lugna, relativt händelsefattiga livet i Visby. Det fåtal som lyckas få kontrakt som ballongflottister har genomgått en rad hårda tester på flygfälten kring farmen Monk Nord. Ballongkåren är således en hårdför och sammansvetsad elitstyrka av tappra stridsapor som ska klara både luftstrider, landstigningar i svårtillgänglig terräng och hantering av vildmarksmonster och ociviliserade folkslag. Till sitt förfogande har de mängder av påkostad specialutrustning, ofta av forntida ursprung.

Ballongflottans farkoster har i regel stora passagerarkorgar med plats för sju flottister, varav en kapten och en styrman. Flottisterna är ofta tungt beväpnade och försedda med rejäla kikare.

Färdigheter: Reparera, Stridskonster, Teknologi, Vildmarksvana, Zonkunskap

Startkapital: 1400 daler eller 11T100 + 800 daler

Talanger: Kontraktör, Arvegods, Gammal vän, Befäl, Strateg

Kunskap om guteaporna

Bildning +25%: Guteaporna tillhör det övre skiktet av Skandiens muterade elit och har åtminstone på sin hemö samma status som de mäktigaste människoätterna. I de flesta av Österhavets hamnar är de kända som bildade bokmalar, beresta ballongfarare eller driftiga profitörer. Många har också hört talas om apfolkets högresta skrotskrapor och välsmakande druvklotsviner.

Regler

Guteaporna är en samling muterade schimpanser, gorillor och orangutanger. De flesta har 1–4 fysiska mutationer, men 10% har i stället 1–4 psioniska förmågor som de använder diskret. Till skillnad från de flesta av Skandiens mutanter har de oftast vuxit upp under privilegierade förhållanden och har därför tillgång till Talanger i samma utsträckning som ickemuterade människor. Den som väljer en guteapa som rollperson behöver alltså inte köpa Talanger för dubbla SP-poäng, vilket annars är det vanliga för mutanter.

Antal: I Visby och vid större profitplatser oftast många. På andra platser sällan fler än fem

Pansar: 1 (tjock, lurvig päls).

Förmågor: 10% har psioniska förmågor, vilka kan variera i lika stor utsträckning som för psi-mutanter. Resterande 90% är fysiskt muterade och utrustade med 1T4 av nedanstående mutationer:

1. Bärsärk
2. Explosiv
3. Flockvarelse
4. Gräsmage
5. Hoppförmåga
6. Långlivad
7. Nattvarelse
8. Sprinter
9. Stor
10. Uthållig

Färdigheter: Enligt syssla, men lägg till Bildning om det verkar rimligt. Nästan alla gueapor tycker om att läsa.

Sty	3T6	11
Fys	3T6	11
Sto	3T6	11
Smi	3T6	11
Int	3T6	11
Vil	3T6	11
Per	3T6	11

Muterade gorillor har STO och STY 3T6+4, medan schimpanser och orangutanger har SMI 3T6+4.

Gåsapågar

För ett tiotal år sedan befriades jag och morbror Zander från ett stycke illistig dödsjord av tre gåsapågar från det hemlighetsfulla Gåsenklack. Sen den dagen har vi räknat oss som goda vänner av detta tillbakadragna farmarfolk. Faktum är ått gåsapågarna aldrig upphör att fascinera mig. Till sin läggning är de stillsamma på gränsen till det absurda. Ja, trots att deras levnadsstil tillhandahåller ideliga bevis på en mäktig matlust gör gåsapågarna nästan alltid ett däst intryck. Men låt er icke luras av detta. Flegman till trots besitter gåsapågarna en räckra kraftfulla egenskaper: ett äkta björnamod, en djupliggande hederskänsla och ansenliga psioniska krafter. Således är det inte särskilt konstigt att gåsapågarna fruktas av Pyrisamfundets människoelit. Hans Historiografiska Höghet Herr Jeremias Silfverhiessa har på fullaste allvar hävdad att gåsapågarnas byar verkar som tillflyktsorter för agenter ur den antipyriska psi-sammanslutningen Järningen.

Gåsapågarnas historia dryper av blod och förföljelse. I dag återfinns de i små isolerade bysamhällen, utspridda i hela Pyri med omnejd. Traditionen talar emellertid om ett gemensamt ursprung — ett Gåsa hem, beläget på Frihetens slätter. Detta fridfulla farmarsamhälle härjades konstant av blodtörstiga människobönder som i de välmående gåsapågarna såg fet och smaklig föda. Efter en veritabel gåsamassaker, anställd av en större bondekoalition, flydde de överlevande norrut. För att undgå en upprepning av Gåsa hems gruvliga öde splittrade man up sig i mindre enheter som sökte sig till avskilda trakter, exempelvis zonernas gränsområden och de stora skogarna.

Gåsapågarna är betydligt fredligare än de likaledes jagade ruggitarna, men deras kultur präglas naturligtvis av misstänksamhet mot omvärlden. Detta gäller framförallt förhållandet till människan. Inför andra mutanter som morbror Zander och undertecknad, tar det inte lång tid förrän gåsapågarna sänker garden och låter sitt jovialiska sinnelag flöda, men jag har aldrig mött något specimen av denna förunderliga stam som fört sig avspänt i människors sällskap. "Människobröd är gåsadöd" som min väninna Allehanda Korn, första åldersgås i Gåsenklack, sammanfattat spänningsförhållandet mellan gäss och människor.

Dessvärre finns det fortfarande gott fog för denna misstänksamhet. Också den moderna pyriska historien innehåller ett flertal bekanta fall av gåsamassaker. Under kejsar Kjells psi-utrensningar utrotades fyra gåsabyar av PSIPO:s specialförband. På senare år har åtminstone tre ytterligare undanröjts av armén, som en del av kejsarmaktens strävan att "civilisera" de pyriska ödemarkerna. Därtill kan man anföra ett större antal attacker från angränsande människobosättningar. Ett aktuellt exempel är den makabra historia som Polisgazetten döpte till "Storslakten i Nordgåsenlund", då pansårberidna fribyggare från utbrytarsamhället Dunkelfall, under ledning av den aristokratiska avfällingen Althea Norring, skövlade den nordländska gåsaby Nordgåsenlund. Samhället jämnades med marken, maskiner och ulkar togs som rov och de gåsapågar som inte flydde ut i skogarna blev till pansårfoder.

Gåsabyarna är självstyrande och självförsörjande. Huvudnäringen utgörs av åkerbruk och olika former av boskapsuppfödning, men det är inte ovanligt att samhället organiserats kring en teknologiskt avancerad maskin, exempelvis en ångdriven kvarn eller en forntida harvmaskin. Det är förhållandevis ovanligt med palissader kring byarna, i gengäld är boningshusen veritabla fort — stora och besynnerliga konstruktioner av timmer, sten och allsköns zonmateriel. Dessutom bevakas området av kringströvande gåsapatruller utrustade med slaglåsusköter, högafflar och dylik farmarbestyckning.

Trots att gåsapågarna håller sig på sin kant har deras sofistikerade jordbruk renderat dem ära och berömmelse över hela Pyri med omnejd. Genom innovativa sädestekniker, en intensiv nyodling och en vetgirig inställning till forntidens teknologi frambringar gåsapågarna ymnig avkastning ur sina jordar.

Med största sannolikhet utgör gåsabyarna Österhavets allra mest resultatrika agrikulturer. Den lantkost vi serverades under vår vistelse i Gåsenklack var alltigenom fenomenal. Och även om vi imponerades av de lokala kokkonsterna utgjorde själva råvarorna åtminstone hälften av njutningen: den extraordinära rotgottan, den voluminösa svampskallekålen, den näst intill oanständiga långlöken och så vidare. Med morbror Zanders ord var allt som spirade fram ur Gåsenklacks jordar större, fetare och saftigare än i Pyrisamfundet. Det som enda som möjligtvis skulle hålla vid en jämförelse är de bisarra underjordsgrönsaker som odlas av rubbitarna på Frihetens slätter. Men jag vill ändå hävda att rubbitarna drar det kortaste strået, då deras culinaria saknar någon som helst motsvarighet till det ypperliga ulk- och knasakött som utgör själva stommen i gåsaköket.

Som det tragiska fallet Nordgåsenlund visat har gåsapågarnas praktfulla jordbruk också medfört en hel massa hat och avundsjuka. Detta har emellanåt resulterat i regelrätta attacker, men också i stölder och näringsespionage. Det berömda kraftsåde som gjort det östpyriska samhället Ulkebo till en plats på kartan sägs exempelvis vara stöldgods från en dold gåsaby i djupet av Musközonen. Förövaren var naturligtvis ingen mindre än den ökände banditen och förklädnadsmästaren Dubbeltrynet, som använde det oskattbara utsädet till att köpa sig en position i den pyriska administrationen. Och det ryktas att kejsar Thorulf utnämnt en särskild agentstyrka med uppdrag att stjäla agrikulturella idéer och apparater från de pyriska gåsabyarna.

Så gåsapågarna ansätts både på grund av sin kroppshydda och sitt näringsfång. Men förföljelserna har ytterligare en dimension — en dimension som tangerades i textens inledning, nämligen gåsapågarnas psioniska förmågor. Större delen av denna mutantstam är nämligen mentalt muterad: en särprägel som på pyrisk mark är minst lika omtalad som gåsapågarnas jordbruk. Från gåsapågarnas perspektiv är ryktbarheten både av godo och ondo. Den innebär för det första att väldigt många pyrier, förmodligen de allra flesta, medvetet undviker all kontakt med gåsapågarna och således låter dem vara ifred. Men det innebär också att Pyrisamfundets antipsioniska extremister ser dem som sina svurna fiender. Och under tider då de antipsioniska strömningarna är extra starka, exempelvis åren efter den "Blodiga Festivalen" i Nordholmia, kan gåsabyarna bli föremål för spontana utrensningssattacker härrörande från de pyriska folkdjupen.

Som vanligt lider antipsionismen av en förvrängd världsuppfattning. Gåsapågarna besitter mäktiga psiförmågor, men de hyser inga ambitioner om att svedjebränna människostäderna till odlingsmarker; de smider inga planer om att infiltrera Kejsarens hov; de kokar inte gödningsmedel på människoelitens barn. Gåsapågarna använder sina krafter för att försvara sina byar och optimera sitt jordbruk. Det handlar om att dra ner regnskurar från molnfria skyar, flytta stenbumlingar med tankekraft och övertala giftgrönan att hålla sig på avstånd. Och likt zonmaran besitter gåsapågarna förmågan att hypnotisera bestar och ointelligenta djur, vilket har gjort deras fålar och etterdoggar till synnerligen effektiva dragare.

Trots att den typiska gåsapågen är ett mentalt muterat djur är han eller hon varken liten eller klen. Visserligen besitter gåsapågarna en klumpighet som definitivt skulle kunna klassificeras som ett fysiskt lyte, i övrigt är de stora, välskapta och präktiga. Den välvårdade fläderdräkten är oftast vit, men kan vara gråspräcklig. Till klädseln skiljer de sig inte från Pyrisamfundets gängse bondbefolkning. De manliga gåsapågarna bär normalt grova arbetskostymer i mörk ulkull, medan honorna använder tunga kjolar, hättor och svepdräkter i samma enkla material.

Kulinarisk kommentar

Många konstfärdiga gåsarecept cirkulerar bland Pyris mänskliga historiografer. Att omförmåla en dylik anrättning skulle strida mot mina moraliska principer. Däremot skulle jag vilja servera några kulinariska glimtar ur det robusta gåsaköket. Trots att gåsapågarna jagas för sitt välsmakande hull hyser de själva

ingen som helst aversion mot köttslig spis. Faktum är att kosthållningen i hög grad består av ulk- och knasakött. Normalt tillreds köttet i formen av tunga stuvningar baserade på storrovor, spirbönor och ansenliga mängder ulkgräddskum. Dylig kost förlänar den typiska gåsapågen en imponerande kroppshydda och en välsvalld isterbuk hålls både bland honor och hanar för ett tecken på god karaktär och psionisk potens

Gåsapågen som rollperson

En gåsapåge måste ha en god anledning för att lämna hembyns trygget. En möjlig RP-bakgrund är att hembyn utplånats, antingen av armén eller ett hatiskt grannsamhälle. Dyliga gåsapågar är mycket bittra existenser, besjälade av en våldsam hämndlystnad som inte sällan slår ut i ett hat mot resten av världen. Rollpersonen i fråga kan med andra ord vara svår att umgås med. En annan variant är att rollpersonen givit sig av för att insamla mackapärer och nyttiga kunskaper till hembyns fromma, exempelvis nya säden och odlingstekniker. Kringresande gåsapågar är försiktiga i sitt umgänge med icke-gäss, då de är plågsamt medvetna om att ett enkelt socialt misstag kan leda till slaktbänken. Men till skillnad från det rubbiska fallet har gåsapågarnas sociala försiktighet inte utvecklats till paranoia. Det går alltså att vinna deras förtroende och det finns exempel på gåsapågar som helt tryggt rört sig i människodominerade miljöer. En spelare som använder poängsystemet för att sätta ut grundegenskaper får 80 poäng att sätta ut.

Kunskap om gåsapågen

Vildmarksvana/Zonkunskap: Gåsapågarna är misstänksamma mot främlingar, därför är det mycket riskabelt att röra sig i närheten av deras byar. På grund av sina mäktiga psioniska krafter upptäcker de alla som försöker smyga sig på dem och de tvekar inte att undanröja potentiella hot från världens yta. Visserligen brukar man kunna förhandla med gåsapatrullerna, men det är långt ifrån ovanligt att omnejden tryfferats med en större mängd obehagliga fällor, exempelvis fångstgropar, vässade pendelstockar, avancerade armborstanordningar och mardrömslika dödsmaskiner från Den gamla tiden.

Regler

90 % av alla gåsapågar är mentalt muterade. Såväl fysiska som mentala mutationer är anpassade till den hårda farmartillvaron i odlingsbygdernas utkanter. Bland fysiskt muterade gåsapågar är det vanligt med Dubbelhjärna, Flerdubbla kroppsdelar, Livssinne, Långlivad, Pansar, Resistens, Stinkare och Vibrationssinne. Typiska psi-mutationer uppräknas nedan under Förmågor.

Antal: Ett typiskt gåsapåggssamhälle rymmer mellan 50–200 individer.

Pansar: 0

Förmågor: Den typiska gåsapågen är utrustad med 1T3+1 av nedanstående psi-mutationer:

1. Djurmästare
2. Dominera
3. Dödsknäpp
4. Förvirring
5. Kraftprov
6. Telekinesi
7. Väderkontroll
8. Växtkontroll

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från yrket Bonde. På grund av gåsapågarnas förhållandevis avancerade jordbruk brukar de ha goda kunskaper i Reparera, dessutom är de vanligtvis skickliga körkarlar med höga värden i Vagn. De är nästan alltid tränade i bruket av ett

eller två vapen, normalt slagsmusköt och något slags improviserat närstridsvapen. Därtill kan de ha färdighetsvärde i Teknologi och Zonkunskap.

Sty	3T6	11
Fys	3T6	11
Sto	2T6+6	13
Smi	2T6	7
Int	2T6+6	13
Vil	2T6+8	15
Per	3T6	11

KP	24
TT	12
FF	4 m/sr
SB	0

Attacker	Init	%	Skada
Slaglasmusköt	8	Smi x5 / 35%	3T6
Högaffel, odyl.	10	Smi x7/ 49%	1T10+2
Offensiv psi-mutation från ovanstående lista	-	Vil x5/60%	Varierar

Gölmänner

Utmed — ja till och med i — den den giftiga sjön Graugraven kamperar ett sorgligt mutantsläkte. De kallas gölmänner på grund av sin hemvist. Namnet är passande, men kanske inte beskrivande nog. Det mest utmärkande draget bland gölmänner är nämligen inte att de bor i en göl eller att de har insjunkna ansikten, dumgloende ögon och stripiga kalufser. Och det är inte heller deras ibland självlysande och möglande kroppar. Nej, det är den strålsjuka de bär på. Alla gölmänner är smittade av strålning och sprider lätt rötan vidare.

Gölmänner är samlingsnamnet på det ruttnande mutantfolk som hittas kring floden Grau samt i spridda delar av Periferin. De är typer som tycks vältra sig i snusk och äckel, lätt igenkända på sitt stripiga hår, sin mögeltäckta och fläckiga, ibland svagt självlysande, hud samt sina bleka glosögon. Dessa mutanter är synnerligen tåliga mot röta, pestsmittor och andra osundheter, vilket gör att de kan leva av såväl as som ruttna ting och vanlig ulveboföda. Som grupp är de avskydda, beskyllda titt som tätt för många av de eländiga smittor som drabbar Ulvriket. En del påstår till och med att de föder upp asnagare och andra missfosterkitter! På grund av dylika misstankar har ett stort antal straffedikt under åren utfärdats för att kväsa deras spridning. En del vetenskapare menar dock att gölmännerna bär på hemligheten till hur Ulvrikets kontrakter skulle kunna bemästras. Med dylika förband skulle till och med Möken kunna befästas. Inte ens den stramaste paraduniform skulle dock få en gölmänner att se ut som en äkta knekt, varför Överkommandot hitintills vägrat lyssna till dylika påfund.

Förutom gölmännernas fallenhet för att dras till vämjelse och förruttnade ting är lite känt om dem. De tycks indelade i ett antal olika klaner som hävdar obskyra revir eller säger sig dyrka det mytiska fornväsendet Isotopen. De gölmänner som lever i Periferin har sporadisk kontakt med bunkergods och zonrotardirektorat. Tillfällen då mögeltäckta fornvapor byts mot baggekött, istersaft och krut. Ett stort antal familjer av gölmänner lever invid floden Grau och i Nekropolis utkanter och ruinsektorer. Exakt hur många de är har inte ens de mest nitiska kommissarier kunnat beräkna, vilket irriterar Resurskommissariatet till glödande förbannelse. En del vidhåller med eftertryck att de är långt fler än vad utredare och byråkrater hävdar och att de under ledning av mögelbaronen Röz Mittwoch kräfsat ut djupa tunnelbostäder i avskrädesberget på sopön utanför Nekropolis hamninlopp.

Isotopen

Flera av gölmännerklanerna dyrkar fornväsendet Isotopen, ett zonvidunder av ofantliga proportioner som sägs vila djupt under zonmarken. Ett antal olika småkulter existerar, men alla hörsammar order från en gemensamt vald ledare, Radikalen, som ser till att uppfylla Isotopens fornstora mål: spridandet av den mäktiga radiakgeggan. I Mökens djup har gölmänner under generationer byggt en ofantlig avskrädesziggurat, under vilken Den Gamla tidens konkretkatakomber utbreder sig. Här vilar tusen och åter tusen tunnor, kärl och pansarbehållare, fyllda med Isotopens vådliga klegg. I byttor och flaskor transporteras innehållet upp och stjälpas under hemliga riter i zonens utkanter så att Isotopen kan växa. Att zonröta därav skördar oväntade offer i Mökens utkanter har Ulvrikets vetenskapare knappt brytt sig om. Gruznans framvällning är bekymmer nog. Trossoberst Nanne Läurup vid Sundehtsknektarna har däremot börjat ana vad som föregår. Samtidigt har den nuvarande Radikalen, Kokkz Hydro, uttolkat att Isotopen önskar kräkas ut sin fornsörja allt fortare. Om så sker kommer Läurups knektar snart få övertydliga bevis för vad som sker, vilket både kan leda till direkta strider i Möken invid nyckelplatser som Fort Fusiljär likväl som nya förtryckande edikt för Nekropolis gölmännerbefolkning.

Gölmänner som rollpersoner

RP som spelar gölmänner är lägsta klassens ulvebor. Deras radiaksmitta kan dessutom ställa till problem för mer än bara främlingar: andra RP kan få lida svårt av det. Som RP:er har gölmänner ransoneringsgraden Trupplös och i princip bara Arbetare, Desertör och Rebell är deras karriärmöjligheter.

Mutation - Radioaktivitet

Kostnad: 1-4 beroende på grad

Aktivering: Automatisk

Effekt: Mutanten är radioaktiv. Personer i närheten kan ta strålningsskada och föremål radiaksmittas. Mutanten bör ha mutationen Resistens mot Strålning.

Varaktighet: Permanent

Beskrivning: Mutanten är permanent strålskadad och avger radioaktiv strålning. Både personer och föremål i mutantens närhet drabbas. Andra människor och mutanter, samt automater, tar skada, medan föremål kan smittas av zonröta. Mutationen mer eller mindre kräver att mutanten även har mutationen Resistens mot Strålning. De eländiga mutanter som saknar den blir inte långlivade. För RP skapade enligt slumpsystemet slås 1T4 för att avgöra hur pass strålskadad mutanten är. Kostnaden är annars i SP per grad. För effekter av strålningen se sidan 76-77 i Regelboken. För att drabbas av strålningen måste man befinna sig i mutantens närhet med avstånd beroende på strålningsgrad.

1. **Mycket svag strålning.** Drabbar folk och dumfä inom STO/10 meter. 15% chans per månad att föremål får zonröta.
2. **Svag strålning.** Radien ökar till STO/2 meter. 45% chans per vecka för föremål att smittas.
3. **Stark strålning.** Radien är STO meter. 75% chans per dag att föremål får zonröta.
4. **Dödlig strålning.** Radien är STO x3 meter. 90% chans per timme att föremål får zonröta.

Kunskap om gölmänner

Zonkunskap: Gölmänner är ett ruttnande mutantsläkte. De framlever sina sorgliga liv bland sopor och fornavfall, ätande på as och avskräde. Möken är deras egentliga hemvist, men Graufloedens kanter tycks också var ett av släktets urområden. Gölmänner luktar sump och sunk och deras uppenbarelse än mer vämjelig än deras stank. Dessutom bär de på en radioaktiv smitta. Luttrade zonologer hävdar att stanken är en naturens varning för detta eländiga släkte. Rekommendation: Skjut för att döda!

Regler

Alla gölmänner är i grund och botten fysiskt muterade människor. Alla har dock den speciella mutationen Radioaktivitet, vilket är anledningen till att de är så avskydda av vanliga ulvebor. Det kan helt enkelt vara förenat med livsfara att vara i en gölmänners närhet!

Gölmänner har alla den unika mutationen Radioaktivitet samt Resistens mot Strålning. Gölmännernas Resistens mot Strålning är starkare än vanligt: all effekt från strålning uteblir fullständigt. De flesta har också 1T2 av mutationerna nedan. Slå 1T6 och läs av nedan:

1. Giftig
2. Stinkare
3. Revir
4. Flockvarelse
5. Resistens mot Gift och/eller Sjukdomar
6. Gälar och simhud

Sty	3T6	11
Fys	4T6	15
Sto	3T6	11
Smi	3T6	11
Int	3T6	11
Vil	3T6	11
Per	2T6	7

Hammarskallar

En mer vildsint klan är de så kallade hammarskallarna: storskallade människomutanter som på något mys tiskt vis är bundna till en underjordisk stad kallad Hammars Minne. Det är Zigge Zmolk och Polisgazetten som gjort hammarskallarna berömda i Pyri. Ett dramatiskt men ordkargt reportage under sommaren 97 berättade nämligen hur den store zonzjägaren släpades ner i djupen av ett tjugotal hammarskallar, för att offras till den blodtörstiga automatgudinnan Hammarfrun.

I det krigshärjade territorium som äldrottarna kallar Härjalandet återfinns två bosättningar av mer substantiella proportioner: Hammars Minne och Härjaträsk. Det förstnämnda utgörs av ett forntida butikscentrum - ett förfallet men omfångsrikt byggnadsverk av underjordisk karaktär, som gräver sig hela trettiofem våningar under markytan.

Bosättningarna ligger mindre än fem kilometer från varandra och delar vattentäkt: en dimhöljd träskmark, där iskalla vatten flyter mörkt och långsamt mellan leriga tuvor och taggiga forntidsruiner. Både Hammars Minne och Härjaträsk är ovanligt homogena samhällen. Det förra består av en klan människomutanter som kallar sig Hammarskallar, medan Härjaträsk befolkas av de så kallade Härjamännen. Förhållandet mellan bosättningarna är mildt sagt disharmoniskt och klanerna viger stora delar av sin tid åt blodiga övningar i ömsesidig förgörelse. Konflikten ursprung är osäkert, men anses ligga begravet i djupet av vattentäkten.

Hammarskallarna härstammar från grupp interner från Pyrisamfundets Riksasylum, förlupna från både asylum och rike under kejsar Elmers tid. Efter en svår jakt genom Norra ödemarkerna snubblade rymlingarna mer eller mindre bokstavligen in i det vidsträckta underjordskomplexet, där man upptäckte enorma förråd av matkonserver och andra mirakulösa ting från Den gamla tiden. Huruvida man också kom över forntida fertilitetsmedikamenter är oklart. Men rymlingarna gav prov på en exceptionell fruktsamhet. Inom loppet av en generation hade Hammars Minne svällt ut till ett

hundratal individer och idag utgörs bosättningen av inalles 649 hammarskallar. En möjlig orsak, antydd för Polisgazetten av Zigge Zmolk, är att de förrymda internerna bland annat utgjordes av ett antal medlemmar ur klanen Knivjunker, som vid sidan av sitt mordiska sinnelag alltid utmärkt sig genom sin imponerande avlingsförmåga.

Oavsett vad man säger på krogarna i Nordholmia har bosättningens namn ingenting med inbyggarnas huvudform att göra. Om man överhuvud kan tala om ett utseendemässigt särdrag utgörs detta av tänderna. De flesta i Hammars Minne dras nämligen med ett hästliknande överbett, sprängfyllt av mäktiga huggtänder som normalt börjar ruttna innan hammarskallen nått mogen ålder. Denna katastrofala tandhygien har samma ursprung som orden Hammarskalle och Hammars Minne: den så kallade Hammarfrun - en utomordentligt sofistikerad kaffe- och läskedrycksautomat, begåvad med artificiell intelligens. Tack vare avancerad återvinningsteknologi och en mindre fusionsreaktor är den kapabel att framställa egna drycker. Det enda som behöver tillföras utifrån är vätska, sötningsmedel samt metallbråte till förvaringskärnen.

Hammarfrun är placerad i en spegelklädd spelhall på våning 27. Kring den fyrkantiga maskinen har hammarskallarna uppbyggt en religiös kult, med fokus på de hammarliknande dunsar som hörs när de plåtbaserade dryckeskärnen faller ner i Hammarfruns munstycke. Kultens bärande tanke är att Hammarfrun ska pades av Uppfinnaren: människoförfädernas största kunskapare, som fick både hus, rör och apparater att fungera genom att hamra på dem. Hammarskallarna ser Hammarfrun som Uppfinnarens förnämligaste skapelse och menar att han kommunicerar med dem genom hamnardunsarna i "hennes" inre. Att framkalla dessa ljud, dessa "hammarminnen", är det högsta i tillvaron för alla rättrogna hammarskallar. Deras tillvaro kretsar därför kring insamlingen av ljudframkallande element: vatten och skrot för läskedrycksproduktionen.

Hammarskallarnas beteende uppmuntras av Hammarfrun. Att producera varma och kalla drycker av yppersta sort betyder nämligen allt för den sofistikerade apparaten. Under decenniernas lopp har den lärt sig tillräckligt mycket Skandi för att kunna uttala kortare "profetior" och enklare order, och den sänder ständigt ut sina tillbedjare på nya råvaruexpeditioner. Den har svårt att finna tillfredsställande sötningsmedel, men är efter omständigheterna nöjd med de senaste 50 årens produktionsresultat.

Problemet är bara att härjarna blivit allt svårare rivaler i kampen om den livsviktiga vattentäkten, som i Hammars Minne kallas Hammars Droppar. Hammarskallarna har alltid ogillat sina grannar - de stöjar, saknar respekt för Hammarfruns produkter och smutsar ner de helga vattnen. Men under de senaste åren har Hammarfrun lyckats omvandla missämjan till ett brinnande hat, genom apokalyptiska ödesord om en värld utan hamnardunsar. En tyst värld. Härjarnens värld.

Området kring Hammars Minne patrulleras numera av beväpnade hammarskallar, på jaktefter trolösa härjarna och deras kollaboratörer. Och det är dessvärre bara en tidsfråga innan Hammars Minne inleder ett regelrätt utrotningskrig mot Härjaträsk.

Regler

Alla hammarskallar stammar från en liten grupp interner som för cirka femtio år sedan flydde från Pyrisamfundets Rikshospital. De lever i en isolerad bosättning kallad Hammars Minne: ett underjordiskt och delvis raserat parkeringshus. När hammarskallarna inte försöker krossa härjarna ägnar de sin vardag åt konservburksjakt, rubbitartad fortplantning och religiös tillbedjan av den mystiska och visionära dryckesautomaten Hammarfrun.

Utseende: Mager, ovårdad och smutsig. Det pastejvärgade håret är styvt som stålull och spretar i alla riktningar. Ansiktet är långsmalt och domineras av ett hästliknande gap, fullsprängt av halvtruttna

huggtänder i en brungul kulör. Klädseln utgörs av säckiga, solkiga och extremt slitna institutionsuniformer, märkligt nog framställda av äkta pyrisk ulkull.

Pansar: Lätt blandrustning ABS 3

Utrustning: 1T10 forntida småmynt som offergåva till Hammarfrun; 1 burk Coca Cola; 1 konservburk med Armens ärtsoppa; bryne till högaffeln; forntida tändsticksask med 5 stormstickor; skämtartikel från Den gamla tiden - "Pölsas Prutt påse. Med fjorton nya dofter och skrattda rantjl"

Förmågor: Flockvarelse, Nattsyn, Naturligt vapen: huggtänder (62%)

Färdigheter:

Akrobatik 41%,

Första hjälpen 16%,

lakttagelseförmåga 19%,

Köpslå 22%,

Närstrid 62%,

Smyga/Gömma sig 52%,

Undvika 39%,

Zonkunskap 39%.

Sty	12
Fys	12
Sto	11
Smi	13
Int	8
Vil	12
Per	10

KP	23
TT	11
FF	4 m/sr
SB	0

Attacker	Init	%	Skada
Huggtänder	14	62% (72% i flock)	1T4
Bitskadan reducerad på grund av den dåliga tandhygien.			
Järnrör	14	62% (72% i flock)	1T6
Nyslipad högaffel	16	62% (72% i flock)	1T10+3

Havsfolk



De flesta gutar har sett havskvinnor och havsmän röra sig i myllret på Visbys trånga gator. I regel är det fattiga stackare som försöker tigga till sig några daler eller enkla krämare som med sina väsande havsstämmor vill kränga potenta drogpulver. Havsfolket utmärker sig i handelsrepublikens gatuliv; de är helt hårlösa, har glänsande fiskhud och utsöndrar en stark, fisk-liknande kroppsdoft.

De djärva landbor som vågar sig ut bland vraktornen i Glimmerstaden - den undervattensboning i Visby hamn som befolkas nästan enbart havsfolk - kommer ofta tillbaka med dyrbart gods. Ute bland vraken finns mycket att hämta; havsfolk från en mängd olika stim samlas här för att sälja sådant de hämtat från havet. Exakt varifrån de hämtar sina skatter är det få som vet, men enligt ryktena finns det väldiga, orörda fornstäder dolda på Österhavets botten.

Havsfolket avslöjar ogärna sina hemligheter för landbackens invånare, som de upplever som pålitliga och okunniga. Att det alls finns gälmutanter i Visby sägs bero på att hela stim fördrivits från sina jaktmarker av större och mäktigare stim långt ute till havs. Bland drogprofitörerna på vrakrevet Suder Slagg talas det också om att fasansfulla, aldrig tidigare vidunder rest sig ur havsbotten långt uppe i norr och gjort all torskofantjakt omöjlig där.

Torskofanten, en enorm, köttig fiskbest som håller till i Österhavets djupare vatten, är havssfolkets viktigaste bytesdjur. De flesta stim följer torskofantstimmens rörelser i varma havsströmmar året runt och är sällan eller aldrig synliga för de landlevande. En del havsfolksstim håller sig enbart i Österhavet, nedan andra har sina jaktmarker betydligt längre bort än så. Det finns rentav de som hävdar att de riken som gutar, pyrier och ulvebor har byggt på land är obetydliga struntstater i jämförelse med de mäktiga civilisationer som lär ligga långt ute i vattnen väster om Skandiska Bukten. Hur det egentligen förhåller sig är det dock knappast någon landlevande som vet.

Havsfolkens stim är hårt sammansvetsade grupper, där individen oftast är underordnad stimmets bästa. Havsmän och havskvinnor lever i regel hela sina liv simmande tätt tillsammans; de landlevandes märkliga sololiv betraktas som något mycket märkligt. Gemenskapen är också det bästa sättet att klara livet i havet; man jagar tillsammans och försvarar sig tillsammans mot havsbestar och rivaliserande

stim. Havsfolksstimmen har visserligen oftast ledare, men även dessa är vanliga stimmedlemmar och beredda att offra sig för sina simmande bröder och systrar om så krävs.

Varje stim har sina egna särskiljande särdrag. Ofta handlar det om speciella mönster i fiskfjällshyn; Blåfeningarna utmärker sig genom sitt blåskimrande skinn och Rödfeningarna har röda fenor och vackert guldglänsande skinn medan Silverstimmet bär olika silverrandiga mönster. Många väljer att smycka sig med stora pärlörhängen eller spektakulära skrotsmycken. En del stim utmärker sig också genom att ha god tillgång till olika högteknologiska föremål. Dock har havsfolksstimmen en annan syn på teknologi än vad de flesta landbor har; något som är av stort värde för en profitör på Profitens Plaza i Visby kan vara mer eller mindre värdelöst för en havsman.

Vad som också skiljer dessa begälade mutanter från andra är språket. Alla stim använder sig av någon form av teckenspråk, men de som ibland vistas uppe på land lär sig att tala hyfsad skandi eller något annat landspråk. Det är också först när de lär sig ett landspråk som de tar sig personliga namn; nere i djupen behövs inga namn, där är stimmets gemenskap nog. De få gutar och andra landlevande som tillåtits lära sig något av havsfolksspråken vittnar om förunderligt rika språk med mängder av uttryck för havsströmmar, fiskrörelser och simsätt.

Kända havsfolksstim

Det är knappast någon som med säkerhet vet hur många havsfolksstim som döljer sig nere i djupen. Många stim är mycket skygga och visar sig sällan eller aldrig för de landlevande. Men att det finns tusentals havsmän och havskvinnor bara i Österhavet råder det inget tvivel om. Dessutom sägs det att det är långt bortom Skandien, nära det fjärran Ameris, som de verkligt stora havscivilisationerna finns.

I Österhavet verkar det dock som om de största stimmen rör sig i de strömmar som flödar runt Gotland. Två av de större stimmen, Blåfeningarna och Silverstimmet, har nyligen kontrakterats av Kiplers för att dyka efter skatter kring Ditars Skrotrev, strax söder om Gotland. Skrotedykningarna har visat sig inkomstbringande, men har också gjort att rivaliteten mellan de två stimmen har hårdnat. De mer mångtaliga och krigiska Blåfeningarna gör vad de kan för att jaga bort Silverstimmet från sina jaktmarker kring skrotrevet. Utsända diplomatörer från Kiplers har försökt medla, men än så länge utan resultat. Läget är fortsatt spänt.

Även den mäktiga Adlerska ätten har avtal med flera havsfolksstim. Störst av dessa är Mörkstrimmorna, som följer de stora torskofantstimmen längs Norra Ödemarkerna. Enligt uppgift har Adlers även sedan länge haft kontakter med Gyllenfeningarna, som lever bland de många skeppsvraken norr om Gotland. Det sägs att det skygga stimmet vakar över en stor hemlighet på havets botten. De skutor som har närmast sig området har dock en tendens att försvinna. I de östra delarna av Österhavet kallas havsfolket även tritoner.

I vattnen utanför Åhlbograd finns ett mindre tritonläger kallat Djupesjär. Tritonerna där är av det fredligare slaget och särskilt bekanta med havsbotten mellan Åland och Nevazonen. Dessa undervattensmutanter är anpassade för ett liv på mycket stort djup men kan även, med visst obehag, vistas ovanför ytan. Djupesjär ligger på omkring 300 meters djup i anslutning till vattenväxtlighet, stenpartier eller vrakdelar som kan tjäna som sovplats. Tritonerna är nomader och vistas på Österhavets botten i närheten av Åhlbograd och Hel. Djupesjär är mycket svårt att hitta - det krävs någon form av undersökande verksamhet (med hjälp av förmågor eller teknologi) för att lokalisera dem. Det enklaste sättet är att signalera vid vattenytan och sedan hoppas på att tritonerna själva tar kontakt. För att landfolk ska ta sig ned på 300 meters djup krävs någon typ av farkost.

Tritonerna saknar släktskap med de androgyna amfibier som lever i vissa insjöar. De är mer mänskliga i bemärkelsen att de föds med ett kön (till skillnad från amfibierna som är könsväxlare). De saknar

behåring men har tunna fiskfjäll över hela kroppen. De har stora ögon och simhud mellan tårna. Deras hud är tjock och skyddar väl mot kyla men trots det brukar de i bland bära enkla klädesplagg, i synnerhet om de vet med sig att de kan stöta på landfolk. Tritonerna kommunicerar genom ett avancerat teckenspråk där både fingrar, simhud och händer används för att forma meningarna. De använder även teckenspråket på land men det finns tritoner som även lärt sig tala skandi hjälpligt. Det är ovanligt att landfolk lär sig tritonernas språk men det är fullt möjligt (slå för Bildning begränsat av Fingerfärdighet).

Tritonerna kan se i mörkret och vuxna tritoner har även utvecklat en sorts ekolod som används vid jakt. Stammen Djupeskar utgörs av 80 vuxna med 35 barn och de livnär sig uteslutande på fiske. Under vintrarna bor de under isen och lever ett stillsamt liv. De brukar förbereda sig inför vintrarna genom att äta upp sig ett par kilon. Tritonerna är goda simmare och kan förflytta sig snabbt under vatten. Det finns fler tritonstammar i Österhavet men Djupeskärttritoner är de enda som finns i området kring Ahlbograd.

Den främsta anledningen till att ta kontakt med tritoner är för att utnyttja dem som vägvisare - ingen annan kan Österhavets botten så bra som dem. De är bekanta med vattnet mellan Åland och Nevazonen, och kan även övertalas att utforska andra delar av botten. Tritonerna har mycket god koll på vad som gömmer sig i dyn, vilka vrakplatser som finns och var det finns kvarlämnade fyndigheter. Frågan är sällan vad tritoner kan erbjuda land bor utan snarare vad landbor kan erbjuda tritoner i utbyte för deras tjänster. Tritonerna betraktar Österhavet som deras rike och de kommer aldrig att låta någon skada havet. I bland när hela havsexpeditioner rapporterats försvunna eller uppätta av havsvidunder har de i själva verket råkat ut för tritonernas vrede efter att de struntat i deras varningar.

Det händer också att havsfolk slår följe med pirater. Exempelvis lär den ökände piratkaptenen Hom-Godah Gasheika, alias Svarta Katten, har flera havsmän i besättningen ombord på sin kanonbåt Viktoria. Även i Visby finns exempel på havsmän och havskvinnor som valt den brottsliga vägen. Hamnstimmet Gäldödingarna består av en grupp gäldöda smugglare och småtjuvar som alla räknar skrotrevet Suder Slagg som sin hemvist. Stimmet har satt skräck i handelsätternas profitgardister; skrotrevet är Visbys kanske farligaste plats.

Havsfolk som rollpersoner

De flesta havsmän och havskvinnor lever hela sina liv tätt tillsammans i stora nomadiserade stim som följer torskofanter och andra havslevande bytesdjur. För havsfolken är stimmet och havet allt; de landlevandes värld är främmande och betraktas med stor skepsis. Men det finns undantag. Kring Visby och en del andra kustbosättningar runt Österhavet kan man träffa på stim som nästan uteslutande livnär sig på att handla med folket på landbacken. På sådana platser är det vanligt att havsfolket lär sig en del av de landlevandes språk, vanor och sedvänjor.

Rollpersoner som tillhör havsfolket kan tillhöra det fåtal som av någon anledning - kanske genom en konflikt eller defekten Gäldöd - har valt att i stället leva merparten av sina liv på land. En sådan person längtar ofta tillbaka till livet under vatten. Kanske tröstar han eller hon sig med droger. Den spelgrupp som vill pröva en mer okonventionell lösning kan låta samtliga rollpersoner tillhöra havsfolket. Det är svårt att direkt överföra sysselsättningar från landbackens Pyri till en submarin miljö, men färdigheter för havsfolksrollpersoner som lever under vattnet kan hämtas från sysselsättningen Jägare. De som har valt ett liv på land lockas ofta till mer tvivelaktiga sysslor som Tjuv, Lönmördare, Mobster, Pirat, Rövare eller Smugglare.

Grundegenskaper: 3T6 i alla grundegenskaper som utgångspunkt. SL avgör om stimtillhörigheten innebär någon form av avvikelser.

Pansar: 1 (fiskfjällshud).

Förmågor: Alla havsmän och havskvinnor har mutationerna Flockvarelse* och Gälar och simhud samt defekten Odör. Havsfolk kan även ha defekten Gäldöd. Dessutom tillkommer 1T2 av följande fysiska mutationer:

1. Giftig
2. Kameleont
3. Kryppare
4. Naturligt vapen
5. Nattsyn
6. Pansar
7. Resistens
8. Riktningssknöl
9. Silverskinn
10. Vidgat synfält
11. Explosiv
12. Hal
13. Infrasynt
14. Klimatanpassad
15. Livssinne

Färdigheter: Enligt syssla, men låt den submarina bakgrunden påverka.

Defekt - Gäldöd

Grad: 3.

Aktivering: Permanent.

Effekt: Mutanten har gälar, men de är inte fullt utvecklade och fungerar därför inte.

Kompensation: Dykutrustning.

Beskrivning: Av någon anledning har det blivit allt vanligare bland havsfolket att barn föds med gälar som inte fungerar. Det innebär att den som drabbas av detta är hänvisad till ett liv på land. Faktiskt har det de senaste åren bildats nya, landlevande stim i Visby där alla är gäldöda. Dessa stim ägnar sig helt åt brottslighet och anlitas av mindre nogräknade handels ätter för att utföra ljusskygg verksamhet.

De gäldöda lever ofta hårda och korta liv, utan att accepteras av vare sig andra landlevande eller av havsfolk med fungerande gälar. Det sägs att gäldödheten är en smittsam sjukdom, något som dock är helt felaktigt. Somliga gäldöda trotsar sitt handikapp och beger sig ändå ner i djupen med hjälp gotländsk eller forntida dykutrustning.

Sysselsättning - Sändebud

De flesta havsfolksstim behöver emellanåt skicka en grupp utvalda individer bortom de egna strömmarna för att lösa olika sorters problem. Dessa utvalda kallas sändebud. Vanligtvis är de särskilt djärva och självständiga personer, som vet mer om omvärlden än det vanliga stimfolket. De har oftast rört sig över långa avstånd och känner väl till tångskogar, vrakplatser, havszoner, submarina ruinområden och platser där man kan träffa på landfolk. Många sändebud har också lärt sig ett eller ett par landfolksspråk. En del har också besökt landstäder.

Sändebuden har en särställning i havsfolksstimmen. Oftast utses de i unga år och skickas tidigt i väg för att lära sig mer om världen. Det är snarare regel än undantag att de, för att markera sin särställning, har tillgång till forntida teknologi i någon form. En del simmar på egen hand, men vanligast är att

sändebuden simmar tillsammans i grupper med upp till tio individer. I regel är de beväpnade med treuddar, men även högteknologiska vapen förekommer.

Färdigheter: Stridskonster, Teknologi, Undvika, Vildmarksvana, Zonkunskap

Startkapital: Någon typ av bärbar pryl som lämpar sig vid byteshandel. Sedlar och mynt är irrelevanta under vattnet.

Vanliga mutationer: Jaktinstinkt, Explosiv, Krypare, Hal, Livssinne

Kunskap om havsfolket

Bildning/Vildmarksvana/Zonkunskap: Havsfolken lever i stora stim på havets botten och föredrar att hålla sig för sig själva. En del stim är direkt fientliga och sänker och plundrar förbipasserande skepp i snabba, välplanerade räder. Andra stim är mer inriktade på byteshandel och erbjuder ibland de mest förunderliga och dyrbara ting hämtade från ruiner nere i djupen.

Undre värden (+30 för Visbybor): I Visby finns det landlevande stim som har valt brottets bana. I de skumma barerna och butikerna ute på skrotreven kan man, i utbyte mot rätt vara, köpa nästan vad som helst av mindre nogräknade havsfolkskrämare. De föredrar nästan alltid byteshandel framför kontanta affärer.

Regler

Alla havsmän och havskvinnor är fysiskt muterade människor med mutationerna Flockvarelse samt Gälar och simhud. De kan dock alltid andas luft, även om de föredrar havet framför land. Ett annat särdrag är att de genom sin påtagliga fisklukt alltid har defekten Odör 1-3 då de rör sig bland landfolk.

Antal: Vanligtvis i stim med 50-200 individer. Det finns dock även riktigt stora stim med flera tusen medlemmar.

Pansar: 1 (fiskfjälshud).

Förmågor: Alla havsmän och havskvinnor har mutationerna Flockvarelse och Gälar och simhud samt defekten Odör (se Spelarboken). Havsfolk kan även ha defekten Gäldöd. Dessutom tillkommer 1T2 av följande fysiska mutationer:

1. Giftig
2. Kameleont
3. Krypare
4. Naturligt vapen
5. Nattsyn
6. Pansar
7. Resistens
8. Riktningknöl
9. Silverskinn
10. Vidgat synfält
11. Explosiv
12. Hal
13. Infrasynt
14. Klimatanpassad
15. Livssinne

Färdigheter: Enligt syssla, men låt den submarina bakgrunden påverka.

Triton

Tritonerna är självsäkra till sättet och ser ofta landbor som lägre stående varelser. De betraktar sig själva som Österhavets väktare och ser landområdena runt om havet som dött hav vilket även får till följd att de ser allt liv i havet som högre livsformer. Landbor kan ofta uppfatta tritonerna som känslökalla, kompromisslösa och överlägsna.

Förmågor: Gälar och simhud, Nattsyn, Sonar.

Färdigheter:

Akrobatik 67%

lakttagelseförmåga 72%

Närstrid 46% (treudd),

Undvika 53%

KP	28
TT	14
FF	10 m/sr
SB	-

Härjarmän

I det krigshärjade territorium som älgdrottarna kallar Härjalandet återfinns två bosättningar av mer substantiella proportioner: Hammars Minne och Härjaträsk. Härjaträsk är ett mer konventionellt ödemarksamhälle: en kompakt ansamling av sma hus och fallfärdiga hyddor, omkransad av ett bepansrat palissadverk. Bebyggelsens kärna är dock av forntida karaktär - vraket av ett militärt transportplan, transformerat till rådhus och helgedom.

Bosättningarna ligger mindre än fem kilometer från varandra och delar vattentäkt: en dimhöljad träskmark, där iskalla vatten flyter mörkt och långsamt mellan leriga tuvor och taggiga forntidsruiner. Både Hammars Minne och Härjaträsk är ovanligt homogena samhällen. Det förra består av en klan människomutanter som kallar sig Hammarskallar, medan Härjaträsk befolkas av de så kallade Härjamännen. Förhållandet mellan bosättningarna är mildt sagt disharmoniskt och klanerna viger stora delar av sin tid åt blodiga övningar i ömsesidig förgörelse. Konflikten ursprung är osäkert, men anses ligga begravet i djupet av vattentäkten.

Häjamännen är jägare och skrotsamlare. De är mer utåtriktade än hammarskallarna och har bland annat handelsförbindelser med älgdrottarna, Baronerna och Storsorg Ostdruva. Fram till för några månader var de invecklade i ett nära samarbete med det nordholmiabaserade smältverkets handelsstation i Härjarandet, och utgjorde en inofficiell "underleverantör" i bolagets lukrativa handelsnätverk. Baronens attack mot den andra handelsstationen, som beskrivs i äventyret Jernets Hierta, har dock avhuggit härjamännens förbindelser med Pyrisamfundet.

Häjamännen har levt och verkat i Härjalandet så länge man kan minnas. De räknar själva sina anor till överlevande soldater från "Den stora bataljen", men klanen är inte lika homogen som Hammarskallarerna. Åtminstone inte till det fysiska. Majoriteten av de 499 härjamännen är hårlösa människomutanter med välutvecklade näspartier, men skaran rymmer också en högljudd minoritet av muterade djur, i synnerhet kaniner och björnar. Det är dessa djurmutanter som utgör eliten i Härjaträsk och så har det varit alltsedan Den stora bataljens tid, då björnherren, tillika heders brummaren, Tandem Spax var traktens starke man. De sköter kontakterna med omvärlden och innehar alla viktiga ämbeten, inte minst som rådsäldeste respektive förfadersmummlare.

Det sistnämnda ämbetet ansvarar för bosättningens förfaderskult. Brännpunkten för denna är flygplansvraket, som påstås ha transporterat förfaderssoldaterna till deras sista uppdrag, från en hemlig militärbas på andra sidan bergen.

I förhållande till Hammars Minne har Härjaträsk länge varit på defen siven. Visserligen har man alltid månat om den essentiella vattentäkten och i sammanhanget slagit ut i en och annan attack mot rivaliserande vattensamlare från Hammars Minne. Men härjamännen har alltid saknat den heliga ilska som driver hammarskallarna. Detta har emellertid förändrats under de senaste månaderna. Härjaträsks helgedom har angripits av ett elakt stycke strupsvamp och med hjälp av den innevarande förfadersmumlaren, den åldriga kanindamen Härja Rum·Dum Skråjt, har parasiten spridits med kuslig hastighet genom bosättningen.

Omkring hälften av härjamännen har övertagits av strupsvampen, resten av befolkningen brottas med daglig fruktan och återkommande sporattacker. Strupsvampen är dock missnöjd med Härjaträsks torftiga matförråd och lockas av historierna om de matkonserver och liknande forntidsgodsaker som vilar i djupen av Hammars Minne. Således planerar varelsen ett större angrepp mot grannsamhället: en hård och skoningslös framstöt som ska föra dess bärare rakt ner till godsakerna.

En liten grupp obesmittade härjamän har i det fördolda startat en motståndsrörelse som planerar att spränga flygplansvraket och därigenom den svampbärande klicken kring förfadersmumlaren. Problemet är att man saknar resurser Därför har man börjat skissa på en plan B: att ge hammarskallarna frilejd in i Härjaträsk och låta dem utrota den inkräktande livsformen.

Hättefolket

Hindenburgs kunskapare och förståsigpåare må rynka näsan och krusa läpparna bäst de gitter, men så vitt jag har kunnat iaktta är Hättefolkets livsföring bäst de gitter, men så vitt jag har kunnat iaktta är Hättefolkets livsföring minst lika högstående som vår egen, om än mycket anorlounda. De tar hand om de sina oavsätt om de är gamla och slitna eller halta och lytta – betydligt mer än vad man kan säga att vi tar hand om våra egna stukade manufakturarbetare och trashankar. De känner till våra städer och Kejsaren, men har inget intresse att anpassa sin tillvaro till något de ser som avlägset, irrelevant och efemärt. De reser med årtiderna, tillsammans med sina flockar av kutbock, soxe, fåle och matfåle. Deras intrikata familjeband och klansystem tycks svåra för en utomstående att genomskåda, men klara som fjällvatten för Hättefolket själva. De verkar tydliggöra de inbördes släktskapsförhållandena genom ett otal sånger, berättelser och poem. Jag har flera gånger hört ordet "N'klav" dyka upp i dessa historier och ämnar diskret dyfta saken med stammens shaman...
Utdrag ur exploratorlärning Yselin Åkerglimts rapport till Fatima fon Horn, kejsarlig explorator.

Nomadstammen Hättefolket lever ett kringflackande liv i Norra Ödemarkerna. Vid sin sida har de flockar av kutbock, soxe och matfåle. Alla i stammen är människor, enligt myterna ättlingar till en grupp krigare som en gång kom från en underjordisk lägerplats kallad N'klaven. Hättefolket har så länge man kan minnas levt kringströvandes i vildmarken - de bofasta, expansiva rikena söderut bryr man sig inte så mycket om. Vintrarna tillbringar stammen vid ett läger intill en stor ruinstad vid kusten.

En vinter händer något mycket märkligt. När de håller på att samla ihop boskap får de syn på en högrest, rykande maskinskapelse - det är Kiplerska Konvojeriets Ångdestruktör. Den besynnerliga varelsen är närmast identisk med beskrivningarna av en av de allra heligaste gestalterna i Hättefolkets mytologi - Fader Plåt, en av världens fem skapare. De har alltså all anledning att hälsa den heliga plåtguden välkommen. Till sin förvåning upptäcker de snart att levande varelser - människor klädda i besynnerliga dräkter - sitter inuti Fader Plåt. Philomena, stammens åldrade shaman, meddelar upphetsat att människorna i maskinvarelsens inre är budbärare från N'klaven. Hon deklamerar också

med mässande stämma att Fader Plåt och hans budbärare kommit med gudomliga budskap till Hättefolket. Hela stammen knäböjer vördnadsfullt inför de något besvärade gutarna. Efter en stund av hyllningar kliver "budbärarna" - officer Matt Gormak samt två profitorslegionärer - ur Ångdestruktören och överränner några enkla gåvor till den nu extatiskt skanderande shamanen, som med gungande rörelser sveper över marken med en märklig forntingest (en dammsugare) Syftet med Kiplers landstigning är självfallet att lägga grunden för en ny profitplats. Enligt ättens exploratörer är området kring Hättefolkets vinterläger fullt av dyrbarheter. Kiplers vet dock inte riktigt vad de ska göra smed det primitiva nomadfolket - de och deras boskap är i vägen

Högus Babalusa

En av de mer kända stammarna i Gislaveden är turligt nog också en av de fredligare. Det är en stam av långarmande djur och människomutanter som kallar sig Högus Babalusa. Alla söner och döttrar av Högus Babalusa har abnormt långa armar som de använder när de svingar sig mellan sina hem i trädtopparna. De fåtal som besökt Högus Babalusas by, som ligger ett par dagars tur rakt österut från Göborg, vittnar om hyddlika boningar urholkade ur jättelika grenfria trädstammar. Högus Babalusa idkar handel med pälsar och fjäderskrudar, men låter ogärna utbördingar få insyn i deras komplicerade familjeliv. Gislaveden döljer med största säkerhet fler bosättningar men dessa får ostört verka i törnenas skydd.

Isterfolk

Södern, på den sydliga del av Frihetens slätter som kallas Isterlandet, ligger befästa byar som Junders Lä, Gregers Mo, Stormöllan och Etterveda. Här lever de isterländska mutanterna, ett i nordligare trakter ofta beskrattat och förlöjligt släkte. Det man ofta fäster sig vid är isterfolkets besynnerliga yttre, i folkmun kallat isterlyte, en kombination av särdrag som omfattar isterstinn hängbuk, vassa huggtänder och stora, utstående ögon. Läger man dessutom till den sydliga landsbygdsdialekten och den vaggande gångarten är det få pyrier som kan hålla sig för skratt. Men faktum är att det bakom detta mutantiska lyte döljer sig ett häpnadsväckande kraftfullt släkte, framgångsrikt inom skiftande områden såsom lantbruk, handel och rubbitbekämpning.

Då de isterländska mutanterna är starkt bundna vid sina odlingsmarker och därför ogärna lämnar hemtrakterna är det få pyrier som egentligen vet så mycket om detta märkliga bondefolk. Jag och min käre morbror hade emellertid nyligen nöjet att få göra ett besök i byn Junders Lä. Vår visit blev en både lärorik och skrämmande upp levelse.

När vi närmade oss byns grönskande odlingsmarker möttes vi omgående av fem etterdoggsberidna ryttare, alla storbukade kraftkarlar med knölpåkar och muskötter i nävarna. Barskt frågade de vad vi hade i trakten att göra. Morbror Zander förklarade sakligt att vi var fredliga resenärer som sökte ett kost och logi. Etterdoggsryttarna grymtade skeptiskt mot varandra och såg sedan granskande på oss. Först när jag gav dem en samling muskötpatroner (den mest gång bara valutan här nere) lyste de upp och visade oss snart vägen till sin hemby Junders Lä, en samling väl befästa gårdar belägna mitt bland de grönskande odlingarna.

Vi inkvarterades i ett mindre boningshus intill Findus Farm, en av de största gårdarna i byn. Stolt gårdsherre var Jerry Findus, en även med isterländska mått väl tilltagen kraftkarl. Han visade oss nöjt runt på sina bördiga ägor; här spirade såväl tobaksbetor som välvuxna druvklot i olika färger. Det var tydligt att Herr Findus hyste en särskild känsla för sin mark; varje liten grop, kulle och sten tycktes honom kär. Vi förstod också att gränserna mot närliggande gårdar var särskilt viktiga. Varje gång vi närmade oss en sådan gräns inträffade något högst besynnerligt: Herr Findus och hans milismän klev alla av sina etterdoggar och urinerade allvarsamt på marken, uppenbarligen som ett slags

revirmarkering. Efter sig lämnade de en omiskännlig stank, skarp nog för att märkas även av de mest nossvaga varelser.

Ett annat märkligt särdrag vi lade märke till under vårt besök var den bland de isterländska mutanterna allmänt spridda grupsammanhållningen; sällan såg man dem röra sig i ensamhet, utan i regel i grupper om minst fem. Det verkade som om de tillsammans var både mer självsäkra och handlingskraftiga, ett beteende som kanske har sin förklaring i den farliga miljö som omger dem. Utan gruppens stöd är det svårt att överleva attacker från levergökar, stråtrövare, rubbitar och andra lokala hemskheter.

Samtidigt ska det också sägas att de isterländska mutanterna tillhör de mest blodtörstiga och maktlystna folkslagen på Frihetens slätter, Hultamarkens motorkultister inkluderade. Rubbitar jagas regelbundet och systematiskt, inte bara i självförsvar, utan också för det möra köttets och den mjuka pälsens skull. Vår värd Jerry Findus ville vid upprepade tillfällen bjuda både mig och morbror Zander på såväl rubbitkalops som rubbitfärs med spirbönor, något vi emellertid vänligt men bestämt avböjde.

Ännu mer osmakligt blev det när vi fick höra talas om den högtid som på Isterlandet kallas Gåsablodsveckan, en period som inträffar någon gång under vintern och som innebär att de isterländska mutanterna beger sig ut på en lika grym som traditionsenlig jakt på de ack så sympatiska gåsapågarna. "Det är för det fina späckets skull", upplyste vår värd oss muntert. Med smackande välust redogjorde han sedan för flera, enligt honom, ytterligt välsmakande recept på gåsagump, som alltför väl passar in i den feta men bitvis motbjudande kost som är bruklig i dessa sydliga trakter.

Det är inte svårt att förstå varför de isterländska mutanterna så undantagslöst får dras med stora, sladdriga hängbukar. Liksom sina välgödda offer gåsapågarna har de tämligen svårt för att röra sig snabbt och vigt. I övrigt kan nämnas att de gärna bär enkla, grå ulkullspaltor och att gårldskararna ofta har vita helskskäg. Bland gårdskvinnorna är det, liksom hos andra grupper i området, vanligt med slätrakade skallar.

Den isterländske mutanten som rollperson

På Isterlandet är de flesta bönder eller storbönder (ny sysselsättning, se nedan), men även soldater (milismän) och enklare hantverkare är hyfsat vanliga yrken. Det är inte många av detta släkte som lämnar sin hembygd. De få som ändå gör det har ofta hamnat i någon form av konflikt med sin omgivning; det kan till exempel handla om brottslighet, arvstvister eller äktenskapliga problem. Dessa exillivande existenser är ofta rotlösa dagdrivare utan vare sig mål eller mening i tillvaron. Dessutom lider de av en svärförnekad längtan efter sina artfränder hemma i Isterlandet. Några mindre och mer våghalsiga grupper av isterländska mutanter har också frivilligt lämnat hembygden för att söka lyckan på annan plats. I Simris förekommer de ofta bland slavhandlarna. Men även i städer som Pirit och Östervik återfinns de isterländska mutanterna, då främst som tungt arbetande knegare på olika manufaktur. En spelare som använder poängsystemet för att sätta ut grundgenska per får 76 poäng att sätta ut.

Sysselsättning - Storbonde

Många isterländska mutanter är självägande bönder som kontrollerar bördiga odlingsmarker. De mäktigaste av dessa bönder kallas storbönder eller storfarmare. De är ofta driftiga figurer med god kännedom om hemtraktens möjligheter och faror. I regel bor de på stora och väl befästa gårdar där de har en stab av mer eller mindre frivilliga tjänare under sig.

Vissa storbönder äger och kontrollerar riktigt stora landområden och kan därigenom göra omfattande maktanspråk; likt småfurstar har de stora vaktstyrkor eller mindre arméer till sitt förfogande. Men till

skillnad från aristokraten är den isterländske storbonden snarare en robust pragmatiker än en konservativ rikeman.

Storbönder som söker sig till äventyrlivet kan vara ute efter att hitta högteknologiska jordbruksredskap eller så är de på flykt från stridigheter i hembygden.

Färdigheter: Reparera, Teknologi, Undvika, Vagn, Vildmarksvana

Startkapital: 150 kr eller 2T100 + 50 kr

Kunskap om den isterländske mutanten

Vildmarksvana: De isterländska mutanterna är jordbrukande mutanter som lever i små byar på Frihetens slätter. De är utpräglade gruppvarer ser som bevakar sina åkrar väl. I regel är de skeptiska mot besökare, särskilt om de färdas över odlingsmark. Denna brukar vara försedd med rubbitsaxar och andra lömska fällor. På sistone har mäktiga allianser av storbönder gjort livet surt för flera av grannfolken. De isterländska mutanterna håller på att bli en starkare maktfaktor i Södern.

Regler

Alla isterländska mutanter är fysiskt muterade människor. Alla har mutationerna Revir och Flockvarelse. Dessutom dras de med en besvärande fetma, en följd av att de måste äta dubbelt så mycket som andra. Om den isterländske mutanten inte får i sig nödvändig mängd föda halveras alla färdighetsvärden och grundegenskaper, utom STO.

Antal: Sällan färre än fem, ofta fler än tio. En typisk isterländsk mutantby har 50-200 invånare.

Pansar: 0

Förmågor: Förutom mutationerna Flockvarelse och Revir har 50% av de isterländska mutanterna ytterligare en eller två av nedanstående mutationer:

1. Bärsärk
2. Jaktinstinkt
3. Flerdubbla kroppsdelar
4. Stor
5. Dubbelhjärna
6. Naturligt vapen: huggtänder
7. Hal
8. Infrasynt
9. Livssinne
10. Vibrationssinne

Färdigheter: Enligt syssla, vanligen Bonde, Storbonde eller Soldat.

Sty	3T6+2	13
Fys	3T6	11
Sto	3T6+2	13
Smi	2T6	7
Int	3T6	11
Vil	3T6	11
Per	2T6	7

KP	24
TT	11
FF	20 m/sr
SB	+1T2

Katakombkajor

Vretingarna har som alla andra subversiva element av rang en personlig stab av livvakter och förkämpar. Familjen Roffe har sedan generationer anställt en annan underlig underjordisk mutantstam kallad katakombkajorna. Denna samling luggslitna fåglar har knappast sett dagens ljus på generationer och tillbringar sin tid med att förvissa sig om att deras herrars (familjen Roffe) tillgångar är i tryggt förvar i underjorden. I Roffes underjordiska katakomber är det katakombkajorna som patrullerar. När strid bryter ut eller en varning behöver ges till de övriga kajorna utstöter de sina typiska dissonanta kajläten. Samtliga kajor saknar fungerande vingar men kompenserar detta med en extrem hoppförmåga.

Till personligheten är kajorna lojala (mot varandra och familjen Roffe), envetna, enkelspåriga och tjatterbenägna. Deras tal ter sig för en utomstående som osammanhängande och dåraktigt.

Katakombkajorna är ettriga små kretiner med fransig fjäderskrud och gula ögon. Till skillnad från andra fjäderprydda släktingar så tycks dessa kajor ha samma kloförsedda fötter som deras dumdjurssläktingar begåvats med. Dessutom är deras ben välutvecklade vilket möjliggör hopp på bortåt tio meter. De är beväpnade med pistoler av varierat slag och ålder samt med en krans vässade fjäderlika kastknivar runt halsen. Kajornas armar är nästintill förtvinade och har så gott som inga fjädrar alls. Kajorna talar med en invecklad dialekt som knappt vretingarna själva förstår.

Regler

Rustning: O, REA: 25

Förmågor: Sonar, Hoppförmåga, Naturligt vapen: klor (IT8), Livssinne

(61%)

Färdigheter: Akrobatik 78%, Gevär 22%, lakttagelseförmåga 44%, Kasta

66%, Närstrid 56%, Pistol 61%, Smyga/gömma sig 25%, Undre världen

30%, Undvika 44%

Utrustning: Kastknivar, Pistoler: Slå H6: 1-2 Hemmabygge (kal .32 eller

.38, pAI 55+2T10) 3-5 Skarprättare (Pistol eller Derringer) 6 Automatpistol

(kal 9 mm, pAI 50+2T10, IT10 skott)

Sty	12
Fys	16
Sto	8
Smi	17
Int	9
Vil	13
Per	5

KP	24
TT	12
FF	5 m/sr
SB	-1

Klanen Knivjunker

Anta att Polisgazetten utlyste en omröstning om Pyrisamfundets värsta avskum. Vem skulle vinna? Listan över kvalificerade kandidater är naturligtvis besvärande lång, men för mig är svaret givet — klanen Knivjunker. Vore utfallet annorledes skulle jag emigrera till Åland. Det är ett löfte. Frågar du

mig förkroppsligar dessa primitiva ohyreknaprare allt som är uselt, sjukt och förfallet i vår postapokalyptiska värld. För en handfull gassländor skulle de sälja din morbror till kommandant Tofting, sen skulle de stycka dig och din syster bara för få lite underhållning till förrätten. Som folk förhoppningsvis noterat är det ytterst ovanligt att jag och Hans Historiografiska Höghet herr Jeremias Silfverhiessa uttrycker överensstämmande åsikter, men när han påstår att knivjunkrarna kastar "Hydrans skugga över Gryningsvärlden" är jag nästan böjd att hålla med. Jag har aldrig stött på någon enskild mutantsläkt som gjort sig skyldig till så mycket sorg och elände som klanen Knivjunker.

Enligt den hindenburgska mästardetektiven Fridtjuv Bergers annaler stammar knivjunkrarna från den sägenomspunna lönnmördaren Wilgoth Knivjunker. Många märkliga ting berättas om denna "Urjunker". Krogarnas vandringssågner förläna honom ofta ett ursprung i Gryningspalatset. Jag har bland annat hört Wilgo Knivjunker beskrivas som ett förrymt specimen från det kejsarliga kuriosakabinetet, men också som en av kejsar Ludviggs många oäktingar. I herr Bergers nyktra brottsundersökningar undviks dylika spekulationer om Urjunkerns ursprung, däremot fastslås det att han snabbt etablerade sig som det hårdaste ägget bland de hindenburgska lönnmördarna.

Namnet Knivjunker anspelade på Wilgoths profitionella passion för knivar. Urjunkerns omfattande arsenal utgör idag knivjunktiska släktklenoder och själva ögonstenen, som bärs av klanens sittande storöverhuvud, är en trimmad och osedvanligt obehaglig version av den forntida kraftkniven Rambo IV.

Ett annat av Wilgoth Knivjunktiska kännetecken var hans osannolikt sladdriga kroppskonsistens leder och benknor var mjuka och formbara som vax — ett kroppsligt särdrag som den energiske lönnmördaren flitigt brukade i tjänsten, exempelvis för att ändra anletsdrag och ta sig fram genom extremt trånga utrymmen. Då Wilgoth Knivjunker därtill krävde ett synnerligen beskedligt arvode — knastrig ohyra i torkad eller levande form — gjorde han sig snart till branschens ledande man. När Urjunkern drog sin sista suck hade han 673 skåror på sin försåtliga älsklingskniv. Dessvärre var han nästan lika produktiv inom barnalstringsdetaljen och enligt herr Bergers kalkyler satte han 37 barn och 98 barnbarn till världen. Mödrarna lär ha varierat, inte desto mindre vidarefördes essensen av Wilgoth Knivjunker till den månghövdade avkomman: den vaxartade kroppstrukturen, ohyrehungern och det totala föraktet för livet och allt levande.

De yngre knivjunkrarna fortsatte i Urjunkerns fotspår och indelade sig i små lönnmördarceller som med oroväckande hastighet spred sig över Pyrisamfundet. Mig veterligen finns beskickningar i alla pyriska städer, även om knivjunkrarna haft vissa etableringsproblem i gangstrarnas Pirit. Hur många knivjunkrar som idag hemsöker Pyrisamfundets undre värld är inte gott att veta, men den reproduktiva högpotens som uppbars av Wilgoth Knivjunker tycks lyckligtvis ha avtagit bland de yngre klanmedlemmarna. Fridtjuv Berger har framkastat en hypotes om att kejsardömet härbärgerar mellan femton och tjugo celler om cirka tio näsor vardera, vilket renderar en totalsumma på cirka 200 knivjunkrar. Personligen tror jag att de är många fler. Jag har dock inga konkreta belegg för antagandet, förutom min nyvunna insikt om att huvudstaden faktiskt rymmer tre rivaliserande celler istället för den enda som herr Berger räknar upp i sin förteckning.

Man säger att knivjunkrarna endast lever för två ting: ohyrans culinaria och lönnmordets sinistra konster. I sitt lönnmördarvärv uppvisar knivjunkrarna en ondskefull förfining som inger respekt bland branschens kallhamrade yrkesmän. Bland oss övriga väcker dåden enbart avsky. Allt tyder exempelvis på att någon av de hindenburgska cellerna låg bakom det mystiska mordet på kejsar Kjells handelskommissarie, herr Torbart Wrede, som återfanns i skivad form på ett låst badrum i hjärtat av sitt välbevakade patricierpalats. Varje lönnmördarcell styrs av ett äldre överhuvud, ofta kallat Wilgoth eller Wilgothava efter den lede Urjunkern. Det är denna nyckelfigur som ansvarar för cellens

affärsförbindelser och fördelar de inkommande mord- och kidnappningsuppdragen mellan de underlydande klanmedlemmarna.

I cellöverhuvudets mandat går även det logistiska ansvaret för knivjunkrarnas livsmedelsanskaffning. Detta tycks inte vara någon lätt uppgift. Knivjunkrarna drivs nämligen av en till synes bottenlös aptit för småskalig ohyra av det knastriga slaget. Besöker man en knivjunkercell lär man finna hundratals säckar och tunnor fyllda med gassländor, lortoxar och dylika snuskryp, i huvudsak förvarade i torkad form. Dessa märkliga och synnerligen resurskrävande matvanor förbryllar historiograferna. Knivjunkrarna själva påstår att ohyrekosten vidmakthåller deras kroppars sladdrighet.

Det rör sig alltså om en grym och synnerligen fördärvad släkt, men det finns ändå gott och anständigt folk bland knivjunkarna. Enstaka ljusglimtar som inger hopp om en bättre värld. En av dessa ljusglimtar är Willer Gothman — en av morbror Zanders gamla kökskollegor från tiden i Hindenburg. Denna Willer är ingenting mindre än en avfällig knivjunker: en allt annat än avundsvärd status, då en knivjunkercell alltid ägnar ofattbara resurser på att uppspåra och avrätta sina avhoppare. Jag har sällan sett någon så jagad som Willer. Han är alltid svettigare än en ångpanna, talar snabbare än en forntida repeterpuffra och blossar dagligen i sig två storpaket Skepparns Extra Grov. Dessutom har han fortfarande Urjunkerns motbjudande matvanor. Morbror Zander menar faktiskt att Willer, vid sidan om den berömde Skit-Arne Belugga, är det snuskigaste han någonsin sett i ett kök. (Och det vill inte säga lite!) Ändå är denna paranoida knivjunker totalt oumbärlig för sina kulinariska arbetsgivare, som bland annat omfattat Jöntz Beluga själv, för inom lökhackning och pärskalning är han Pyrisamfundets snabbaste, säkraste och styvaste. Willer är därtill en mycket älskvärd och skojfrisk filur, som gett oss många goda skratt, inte minst hans träffsäkra imitationer av Herbart Krööger och Katapult-Svorre Öbergott.

Att presentera en generell beskrivning av knivjunkrarnas utseende är svårt, då de har en tendens att anpassa såväl anletsdrag som kroppsform efter omgivningarna. Som grundläggande utgångspunkt kan man dock fastslå att de är människomutanter. Därjämte törs jag påstå att den typiska knivjunkern gör ett tämligen formlöst intryck. I sitt ursprungsskick är kroppen tunn och utdragen, med långsladdriga armar, ben och fingrar som kan böjas och vridas i alla möjliga och omöjliga riktningar. Dessutom är knivjunkerns ansikte normalt degigt och insjunket — sannolikt en följd av mutantartens lösa benstrukturer. Avslutningsvis kan man anföra att knivjunkrarna ofta är förvånansvärt stiligt ekiperade. De håller sig ganska strikt till de mörka nyanserna och såväl manliga som kvinnliga knivjunkrar kan ses i höga maximilianska hattar och stiliga aristokratiska kostymer i svart algsilke.

Urjunkerns trimmade Rambokniv

Som ämbetstecken bär knivjunkrarnas storöverhuvud den obehagliga forntidskniv som enligt familjetraditionen utgjorde Urjunkerns favoritvapen. Det rör sig om en trimmad men sliten version av Vibrokniv modell Rambo IV. Runt hela klingan slingrar sig fula bruna fläckblommor. Knivjunkrarna själva ser fläckarna som dekorativa blodstänk från Urjunkerns lönnmördarvärv, men enligt Fridtjuv Bergers analyser handlar det snarare om svåra rostangrepp. Klingan är därtill övertäckt av små hack — de berömda 673 skårorna, som var och en representerar ett offer för den lede Urjunkern. Exakt hur vapnets vibroteknologi trimmats är oklart. Det hävdas bland annat att Urjunkern stal kniven från kejsar Kjells Överkunskapare Måns Bock, som intill dess ägnat en halv mansålder åt att optimera vapnets prestanda. Faktum kvarstår dock: Urjunkerns kniv skär osedvanligt hårt och grymt.

Typ	Fattn	Init	Mag	Pen	Pål	Skada	Sty-krav	Tål	Vikt	Värde
Vibrokniv	1H	+2	20	5	88	2T6+6	7	8	0,9	150

Ur Fridtjuv Bergers arkiv

Sju omtalade lönnmord med kopplingar till klanen Knivjunker.

13/7, 89 pt.

Hjon—Åhlas Barkmun: josglad travestör och skriftställare, ansvarig för ett dussin undermåliga skillingtryck av satirisk natur samt lika många hätska insändare till Poligazetten, Känd för sina angrepp mot korrupta konstaplar i Hindenburg. Funnen i sjutton syrnmetriska skivor under sitt gamla stambord på Sista Styfvern, Hundängen.

14/9, 89 pt.

G1en Puckelström: murvel och frikostig insändarredaktör på Poligazetten. (Hindenburg—utgåvan.) Spårlöst försvunnen i samband med mordet på Hjon—Åhlas Barkmun. Ett renskrapat käkben med Puckelströms omissskänliga tobaksgarnityr insändes två veckor senare till Poligazettens redaktion. Avsändare saknades.

9/3, 91 pt.

Meister Neckmuck: örtadoktor och kvacksalvare. Ökänd för en lång räckta tvivelaktiga medikamenter och mirakelkurer såsom "Neckmucks lilla puffkur" och "Frät dig vacker". Funnen dekapiterad i sitt laboratorium, marinerad i sina egna medikamenter.

8/7, 93 Pt.

Walter F van der Lingonben: självdestruktiv estradör med smak för det osmakliga. Älskad och hatad för häcklande imitationer av den hindenburgska societeten och dess morgontoalett. Kvarlevorna återfunna i formen av ett renskrapat skinn, fastspikat vid ingången till puben Biografen — platsen för van der Lingonbens sista framträdande.

7/5, 94 pt.

Spunnas Lilienschöld: bodybombare, kotknäckare och massör, därtill innehavare av det illa beryktade etablissemanget Koljor & Oljor. Funnen i ett badkar i etablissemangets källare, dränkt il sina egna massageoljor.

22/12, 94 pt.

Elg-Lennart Mattisman: skuldtyngd batterist, verksam inom den riskabla snabeljazzbranschen. Innehavare av ett par osedvanligt välutvecklade klövfötter, som inför en konsert på Bunkern återfanns avskurna i Mattismans beryktade golvpuka. Övriga delar av Mattisrnan är fortfarande spårlöst försvunna.

19/4, 95 pt.

Märta Bergenknorr: missmodig målare, specialiserad på muterade nakenstudier av det pikanta slaget. Många fiender inom huvudstadens nyrespektabla mutantbourgeoisie, särskilt bland Peckwickklubbens medlemmar. Spetsad på ett staffli i sin egen ateljé.

Knivjunkern som rollperson

En knivjunker som ansluter sig till ett äventyrargäng har sannolikt rymt eller uteslutits från sin lönnmördarcell. Knivjunkerarnas avfällingar har det alltid hett om öronen, då både frivillig och påtvingad exil bestraffas med döden. En dylik RP är således jagad av sina egna och kommer för eller senare att tvingas konfrontera sin gamla cell. En spelare som använder poängsystemet för att sätta ut grundenskaper får 78 poäng att sätta ut.

Kunskap om knivjunkern

Undre värden: Också i den undre världen dras knivjunkrarna med ett dåligt rykte. De hålls visserligen för mycket skickliga lönnmördare, men de räknas som opålitliga och det går många historier om knivjunkrar som utan anledning vänt sig mot sina uppdragsgivare.

Undre värden +25%: I strid är knivjunkern en farlig motståndare, men dess krafter tycks kräva ett mer eller mindre konstant inmundigande av ohyra. Knivjunkern kan således försvagas avsevärt genom en kortare tids utsvältning, exempelvis genom att hållas inspärrad på en förhållandevis avgränsad yta såsom en lägenhet eller ett mindre hus.

Regler

Alla knivjunkrar är fysiskt muterade människor med högt färdighetsvärde i mutationen Kroppskontroll. Därtill har alla knivjunkrar den medelsnabba versionen av mutationen Regenerera. (Kostnad 2.) Det är denna kombination av mutationer som grundlagt knivjunkerns förhöjda och mildt sagt avvikande ämnesomsättning. En knivjunker måste sätta i sig minst 3 kilo insekter per dag, annars drabbas hon eller han av ett svårt illamående som halverar alla färdighetsvärden samt alla grundegenskaper utom STO.

Antal: Varierar. En typisk lönnmördarcell rymmer omkring 5—10 knivjunkrar.

Pansar: Segt geléaktig hud Abs 1.

Förmågor: Förutom Kroppskontroll och Regenerera (2) är den typiska knivjunkern utrustad med 1T2 av nedanstående mutationer:

1. Dubbelhjärna
2. Flockvarelse
3. Gift (Appliceras via fingertopparna.)
4. Infrasynt (Kostnad 2)
5. Nattvarelse
6. Vidgat synfält (Kostnad 1P: Kameleontögon.)

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från yrket Soldat. Knivjunkrarna har alltid högt färdighetsvärde på 2—3 vapen, såväl avståndsvapen som närstridsvapen.

Sty	3T6	11
Fys	2T6+6	13
Sto	3T6	11
Smi	4T6	14
Int	3T6	11
Vil	3T6	11
Per	2T6	7

KP	24
TT	12
FF	5 m/sr
SB	0

Attacker	Init	%	Skada
Armborst	18	Smi x7 / 98%	2T6+2
Forntida pistol eller revolver	Varierar	Smi x5/ 70%	Varierar
Kniv	17	Smi x7/98%	1T6+1

Luminal

Trots att Hel är öde så finns det intelligenta livsformer där. Luminalerna är semiastrala människomutanter som saknar fysisk kropp och som istället lever som spöklika skuggor i skepnad av

svaga ljuskällor. De framstår som svaga ljussken och saknar helt anletsdrag eller mänsklig form. Luminalerna leviterar ungefär en meter från marken och kan förflytta sig med relativt hög hastighet men utan att passera fast materia. De konsumerar mörker och kan således inte lämna Hel eftersom de då skulle förtvina och slockna.

Även fast luminalerna själva till viss del består av ljus är de oerhört ljuskänsliga och söker skydd i mörker om ljuskällor riktas mot dem. I direkt solljus tar de 1T6 KP i skada per minut och de kan endast skadas av ljus- eller värmebaserade vapen och förmågor som laservapen, fosfor- och lysgranater (granaterna ger samma skada) och Eldkastare. Alla dessa vapen ger dubbel skada mot luminaler. Optionen Ljusramp ger samma skada som mutationen Eldkastare. Övriga vapen påverkar inte luminaler (kulor passerar luminalen utan att göra skada) och de är även helt immuna mot alla psi-mutationer. Luminalerna kommunicerar med hjälp av en sparsmakad form av telepati som fungerar i en riktning (de kan sända men inte fånga upp tankar) och med en räckvidd på 5m. De ser obehindrat i mörker och har normal hörsel. Luminalerna lever i ensamhet men det är vanligt att mindre grupper luminaler kan leva inom ett begränsat område under kollektivlika former.

Reproduktion förekommer men unga mutanter saknar ljussken och är därför i princip omöjliga att upptäcka. Det förefaller otroligt att zonfarare som rest flera dagar i zonen skulle undgå ett möte med luminalerna. Från början framstår de som mystiska ljussken som kan misstas för att vara andra zonfarare eller zonpirater. Jakten på mystiska ljussken kan pågå i flera dagar innan zonens gäster inser att det är frågan om något helt annat än vanliga oljelyktor. Nästa utmaning blir sedan att fastställa vad ljusskenet egentligen är, något som brukar försvåras av att luminalens ljus lätt misstas för ett blinkande snuskkryp. Om inte zonresenären själv inser att det är frågan om en intelligent livsform krävs att luminalen befinner sig inom telepatins räckvidd för att de ska kunna kommunicera. Även om luminalen kan tyckas ha lite att vinna på kontakt med fysiska varelser representerar zonvisitörerna en för luminalerna ny och utforskad värld. Om dessa tämligen unika mutanter skulle anfallas så flyr de direkt i skydd i mörkret.

För ett fåtal luminaler finns det dock en lång och komplicerad väg ut ur Hel. Med hjälp av en värdkropp är det möjligt för luminalen att ingå ett symbiotiskt partnerskap som låter luminalen vistas i solljus i skydd av sin kroppsliga värd. Ritualen förutsätter förtroende och i alla fall platonisk kärlek individerna emellan. När sedan symbiosen är ett faktum är samarbetet oåterkallelig och de båda är dömda att dö i förtid. Värdkroppen förlorar snart sin själ för att enbart bli ett skal åt den parasiterande luminalen som i sin tur börjar tyna bort tills en ny värdkropp kan ingå i en ny symbios som åter kan förlänga luminalens liv. Om värdkroppen dör, dör även luminalen. Luminalen behåller INT och PER, samt färdigheter baserade på dessa, och erhåller övriga grundegenskaper (även VIL) från värd kroppen. Symbiosvarelserna är precis som luminalen immun mot psi-mutationer och VIL sänks med 1 varje år tills VIL är 0 och kroppen dör en naturlig men tidig död. Luminalen saknar kön men antar det kön som värd kroppen har.

Luminalen kan användas på två sätt i äventyr. Antingen som en mystisk vägvisare eller kunskapskälla inne i mörkaste Hel eller som en helt vanlig SLP - en släkting eller en kollega som har varit borta ett tag återvänder hem med en luminal i bagaget. Det är dock svårt för en luminal att helt lura sin omgivning eftersom gemensamma minnen saknas och dessutom kan uppfattas som ovanligt känslökall och försiktig.

Luminalen som rollperson

För den som önskar kan luminalen användas på två sätt. Antingen låter sig rollpersonen övertalas till att bli ett med en luminal, eller med en luminal i en döende värdkropp. Spelledaren kan låta spelaren fortsätta spela samma rollperson men bara om de är överens om att det egentligen är en ny

rollperson i en gammal rollpersons kropp. Luminalens INT och PER ersätter värdkroppens grundegenskaper och det samma gäller färdigheter som är baserade på dessa grundegenskaper. Luminalen kan även använda värdkroppens mutationer men INT-baserade mutationer (t.ex. Sonar) måste övas upp igen (färdighetsvärdet "börjar om", baserat på luminalens INT). Om värdkroppen skulle vara en psi-mutant är alla psi-mutationer blockerade och kan aldrig med användas. När det gäller den nya rollpersonens minnen bör spelaren sätta sig ned med spelledaren och gå igenom vilka minnen som är intakta. Luminalens tidigare minnen bör dominera även fast luminalen inte tar med sig alla minnen från tidigare värdkroppar. Detta kan vara ett tillfälle för spelledaren att "plantera" nya kontakter och kunskaper i rollpersonen inför kommande äventyr och kampanjspel.

Den andra möjligheten är att låta en spelare skapa en rollperson som redan är i symbios med en luminal. Rollpersonen eller spelaren vet inte hur många värdkroppar som luminalen redan avverkat. En rollperson som börjar på detta sätt är antingen IMM, MM eller MD och väljer två tidigare sysselsättningar att köpa färdigheter ifrån. Rollpersonen slår 3T6 för alla grundegenskaper utom PER (2T6) eller använder 73 poäng i det poängbaserade systemet. Rollpersonen har 38 SP att köpa färdigheter och förmågor (mutationer och talanger) för. Rollpersonen påverkas inte av psi-mutationer och får -1 VIL/år tills VIL når 0 och rollpersonen dör. För att överleva måste rollpersonen finna en ny värd kropp som är villig att ingå i symbiosen (se ovan). Luminalen kan aldrig tvinga sig på en värdkropp utan en ömsesidig önskan förutsätts. Alla luminaler har automatiskt mutationen Nattsyn (kostaringa sp), oavsett om värdkroppen är mutant eller IMM. Nattsyn är den enda mutationen som följer med luminalen vid byte av värdkropp.

Regler

Luminalen uppträder i skepnad av en glödande ljuskälla, ungefär stor som ett hjärta, som svävar i mörkret. Ibland kan även en spöklik, genomskinlig kropp skönjas runt ljuskällan. Luminalen är nyfiken och kunskapsörstörd och är ofta beredd att förhandla och förleda för att vinna kunskap om omvärlden. Luminalen är fånge i Hel och även om många av dem funnit sig i tillvaron i zonen finns det alltid några som desperat söker en permanent väg ut till ett nytt liv.

Förmågor: Nattsyn.

Färdigheter:

lakttagelseförmåga 55%.

Zonkunskap 55%,

Sto	1	KP	22
Int	11	TT	11
Per	7	FF	-
		SB	-

Lymmelfolket

Se Farare.

Mazriferna

Två områden i Nödgotia landet avviker betänkligt från det normala rörande såväl flora som fauna: det depraverade Hedemora Hell samt det livskraftiga Domsjöbotten. Hedemora Hell påstas ha uppkommit som ett resultat av striden mellan Bonnermän och Grabbar, i samband med införlivandet av Nödgotialandet i kejsarens Pyrisamfund.

När allt tycktes förlorat sägs Grabbarerna ha slutit en pakt med ett bergsfolk kallat Mazriferna, vilka gav dem en fruktansvärd forntidspestilens att använda i kampen. Till stor olycka skall denna ha sluppit ut under det att släkten Grabbes uppror slutligen krossades.

Det påstås att den slutgiltiga attacken mot Grabbarna orsakades av att armen fått veta att rebellerna ingått en pakt med, ett osunt bergsfolk, kallat Mazriferna. Vad Mazriferna skulle få ut av det hela är det ingen som vet, men det sägs att de skänkte en liten, oansenlig dosa till rebelliansen med instruktionen att inte öppna den förrän den befann sig mitt i fiendens läger. Historien berättar vidare att en pluton gränssoldater lyckades överraska och avvärja rebellerna i deras gömställe, varefter den pyriske befälhavaren trotsade alla varningar och öppnade dosan. Följden blev att hela rebellstyrkan slogs ut, till kostnaden av trettiosju goda pyrier, och att Hedemora Hell drabbades av den sjukdom som sedan dess gjort området allt mer vanställt och motbjudande.

Styvnacka bedömdes som en mycket betydelsefull plats något som bland annat innebar fördrivning av eller folkmord på de mutantsamhällen som levde i närheten, däribland det mytiska släktet Mazriferna. Mazrifiska krigsfångar sägs ha talat om "den stora gåvan", om "fröet i Piasavas ask" som långsamt skulle komma att sluka allt lågland mellan bergen och havet.

Meter efter meter sprider sig nu sjukan utåt från den öde gumsetäppa där den sista striden stod, och slukar för vart år allt mer land väster om Nordholmia. Vissa beräkningar gör gällande att om tillväxttakten inte hejdas kommer Nödgötalandets centralort att ha slukats av eländessmittan inom en tjuugoårsperiod.

Moling

Bland Söderns mutantsläkten är nog de silverhövdade åsnorna från Molinge By de mest envetna och strävsamt arbetande. Molingarna, som de gärna kallar sig själva, syns allt oftare i de anställdas skara på diverse manufakturer i södra Pyri. De är bland de dugligaste knegare man kan tänka sig; många är de förmän som nöjt beskådat hur dessa åsnekarlar, i regel med ringa ersättning, slitit och släpat i smutsiga fabriker. Som det brukar heta i Österviks mutantkretsar: att vara silvermoling är att knega stort, men nöja sig med litet.

Dock har det som bekant på senare börjat röra på sig i mutantleden. Tidigare underkuvade grupper reser sig vredgade mot sina härskare och kräver förbättrade livsvillkor. Detta gäller inte minst Molingarna. Vi är nog många som med förfäran läste och hörde om de våldsamma hungerkravallerna i Östervik vintern 84 pt där flera Molingar stod på barrikaderna. Både i Östervik och Pirit har de på ett eller annat sätt varit ledande i kampen för ett värdigare mutantliv, något som knappast ses med blida ögon i vårt samfunds förnämre kretsar. Och visst, man ska ha klart för sig att detta åsnesläkte knappast bidrar till stabiliteten i vårt rike. Om detta vittnar en gammal bekant till mig, fabriksförmannen Fandango Algström från Pirit, som frikostigt låtit mig ta del av följande:

Förmannarapport 31:2:93

De tre anställda åsnekarlarna Rubank, Släpman och Tisteltugg - alla silverskinnare med efternamnet Moling - har under sin hittillsvarande anställningstid vid tegelbruket utmärkt sig genom flit och pålitlighet. Alla tre är en tillgång för andra skiftets arbetslag. Det är därför med sorg i hjärtat som jag nödgas konstatera att det är just denna trio som ligger bakom flera av de konflikter som nyligen blossat upp här på manufakturen. Åsnekarlarna har vid upprepade tillfällen syns vid knegar grindarna med diverse uppviglande trycksaker, såväl strejkpåbud som mutantiska stridsskrifter. Naturligtvis har detta ägt rum utan undertecknads godkännande. Tyvärr verkar det som om nämnda aktiviteter har haft effekt bland de anställda. I dag såväl som igår möttes jag vid andra skiftets start av ilsket skanderande knegare. Då läget nu är pressat, för att inte säga ohållbart, föreslår jag att åsnekarlarna befrias från sina anställningar med omedelbar verkan. Andra lösningar finnes ej.

Fandango Algström, andra förman, Tagla Cementor

Trots att Molingarna finns på flera platser i vårt älskade fosterland är det alltså i Södern, i inlandsbyn Molinge By på Frihetens slätter, som de är i störst antal, uppskattningsvis upp mot 200 individer. Här lever i de i en klunga fortliknande gårdar och samlar allehanda bråte som de med stor grundlighet gräver fram ur Molinge Hög, ett väldigt stinkande berg av forntida skrot och sopor som utgör själva funda mentet i byn. De flesta av samhällets hus är byggda av olika forntidsmaterial och några av bostäderna, bland annat klanledaren Gunder Molings residens, ligger i utgrävda håligheter i själva Molinge Hög. De som bor inne i sophögen - De Inre som de allmänt kallas - luktar ofta fränt och ruttet, något som bland Molingar ses som ett tecken på upphöjdhet och status. Det sägs också att De Inre har särskilt glänsande silverskinn och besitter en ovanlig förmåga att hitta och handskas med olika värdefulla metaller. Förutom skrotletandet ägnar sig invånarna i Molinge By åt jordbruk i olika former. Man odlar barrber, svartkål, spirbönor och annat som utgör basen i den rika slättlandskosten. De största och mest bördiga jordarna ligger strax väster om hembyn.

Det är dock inte på Frihetens Slätt ter som man tror att Molingsläktet har sitt ursprung. Myterna talar om en lång och svår vandring från platser söderut, många mil ner på den kontinent som bränts och härjats av Katastrofen. Just uppbrotten och de långa vandringarna är något som utmärker Molingarna. Med jämna mellanrum lämnar grupper av unga odlingsbygden på Frihetens slätter för att bege sig ut i världen och lära sig mer om livet. Ibland slår de följe med pyriska handelskaravaner och beger sig till myllrande storstäder, och ibland drar man längre bort än så. Det finns ett antal exempel på Molingar som besökt både nordliga ödemarker och fjärran zoner på andra sidan Österhavet. Många återvänder aldrig från sina ungdomliga eskapader, men de som gör det har mycket att berätta. Emellanåt bringas också en och annan besynnerlig teknikmanick till de sydliga hemtrakterna. Det kan handla om jordbruksredskap och vapen; bland annat har milisen på Stormolinge Gård försetts med en hel arsenal av hyfsat fungerande forntidsvapen.

Livet på Frihetens slätter är ofta tungt och bistert, de bördiga jordarna till trots. Tillvaron försvåras av levergökar, militanta ruggbitar, slavhandlare från Simris och invasioner av skadeinsekter. Det största bekymret står dock de maktlystna isterländska mutanterna för. Dessa rovlystna mutantbönder har så länge man kan minnas gjort allt för att kuva sina grannfolk - framför allt Molingarna, vars bördiga område man gärna gör intrång på och ständigt försöker erövra. Men än så länge har det envisa åsnefolket lyckats stå emot sina fiender. Det ryktas emellertid att nya, mäktiga allianser av isterländska storbönder håller på att förändra läget i grunden. Det talas allt oftare om en tid av oro för Söderns djurmutanter.

Det är därför föga förvånande att Molingarna sällan rör sig en samma och nästan alltid med någon form av beväpning, vanligt vis armborst, men även mer moderna vapen förekommer. Till den gängse utrustningen hör också, för såväl hingstar som ston, ett par robusta ulkullsbyxor med hängslen, en rödrutig blomullsskjorta och en bredbrättad hatt till skydd mot solen. Alla Molingar är silvriga i skinnet - till skillnad från andra åsnesläkten saknar de helt päls så när som på den svarta, borstiga mankalufsen som pryder huvud och nacke. Det silvriga skinnet är något man är mycket stolt över inom klanen; ofta smörjer man in sig i olika oljor för att skinnet ska glänsa särskilt mycket.

Molingen som rollperson

Det är vanligt att Molingarna redan i unga år lämnar sin sydliga hembygd för att lära sig mer om världen. Släktet är av naturen vetgirigt och rörligt och kan finnas på de mest oväntade platser, dock främst i Södern. I regel befinner de sig i de arbetandes skara, men det finns även exempel på Molingar som har valt brottets bana eller låtit sig rekryteras av större arméer eller lokala milisstyrkor. En rp som är Moling kan exempelvis vara en yngling på upptäcksfärd eller någon som av en eller annan anledning blivit tvungen att lämna Molinge By eller kanske gjort sig omöjlig på en pyrisk manufaktur.

Kunskap om molingen

Vildmarksvana: Molingarna är ett strävsamt släkte av silverskinnade åsnor från Södern, främst Molinge By. De är i regel bönder och skrotsamlare och är en smula skeptiska mot utomstående. På senare år har de befunnit sig i väpnad konflikt med ett av sina grannfolk, de maktlystna isterländska mutanterna.

Regler

Alla Molingar är fysiskt muterade åsnor med mutationen Silverskinn. 15%, främst milishingstar, äger någon form av högteknologiskt skjutvapen med 1T10 patroner.

Antal: Varierar. Sällan ensamma i och kring Molinge By.

Pansar: 0

Förmågor: Förutom Silverskinn har 50% av ytterligare 1t3 av nedanstående mutationer:

1. Gräsmage
2. Sprinter
3. Superbt sinne (hörsel)

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från yrket Bonde, Soldat eller Arbetare.

Sty	2T6	11
Fys	2T6+6	13
Sto	2T6+6	13
Smi	3T6	11
Int	3T6	11
Vil	2T6+6	13
Per	3T6	11

KP	24
TT	13
FF	24 m/sr
SB	0

Mutantkosack

Med väldiga horder av boskap, beridna krigare och stridsrustade skrotvagnar tränger mutantkosackerna nästan ohindrat allt närmare havskusten. Boshkoxarna, kosackernas boskap, betar stäpperna rena från all växtlighet och skörare skrot. Från de giftgrönskande betesmarkerna Karelistan vid Nevazonens kärrensörja i norr till den Brända Jordens gasslätter i söder leder hundratals klaner sina rullande och ridande folkspillror på evig vandring undan torka, zonstormar och härjande terrorrobotar.

Mutantkosackernas livsstil

Mutantkosackerna reser i stora vagnhorder, som vallar boshkoxarna i det eviga sökandet efter grönbete. Ofta består horderna av flera trojkor. En trojka kan liknas vid en storfamilj eller en släkt, bestående av allt mellan något dussin och hundratals individer. Det vanliga är att flera trojkor reser tillsammans i en hord, vilken består av en huvudtrojka och flera lydtrojkor. Lydtrojorna, erövrade stammar och enskilda personer i huvudtrojkans våld är dess gisslan - fångar eller gäster beroende på hur de uppför sig under huvudtrojkans ledning. En kosack utan hord är dömd, och även den fattigaste lydmutanten är hellre huvudtrojkans träl än ensam och utstött. Horderna mullrar fram över de tomma vidderna i moln av damm och till brölandet av boskap och dragkreatur. Trots de gistna stockkärrorna och de åbakiga skrotvagnarna är mutantkosackernas vagnförare flinka med tömmarna, och vagnkolonnen kan snabbt förvandlas till en anfallande solfjäder, en kompakt försvarsring eller en spridd hjord av flyende vagnar.

Hordens huvudtrojka rider naturligtvis först, med den härskande khanen i spetsen. Då refter rider underkuvade, lydfolk, fångar och politisk gisslan. Sist myllrar boshkoxar eller annan boskap i ändlösa kolonner. Bakom trojkan och på flankerna rider oxfösarna, flinka fålryttare med pricksäkra puffror, vilka skyddar vagnhorden och boskapen. En hord kan resa i dagar och veckor för att hitta en plats där det växer tillräckligt gräs för boshkoxarna. Det är en kringflackande livsstil med eviga dispyter och stridigheter över vattenhål och ängar och de andra få gröNFLäckar som Dammviddernas döda ödestäpp erbjuder.

Mellan reviren står kusliga pålar med benknotor och skullar, eller andra varningsmärken. När horden stannar vid en sådan plats markerar khanen trojkans revir genom att sätta sin doft med urin, blod eller spott. Att bege sig in på någon annans revir är det samma som att förklara krig. Det är typiskt för mutantkosackerna att en sådan överträdelse kan följas av månader av massakrer och vendettor, vilka genom grym blodshämd kan utplåna hela släktled. Samtidigt kan en gasstorm eller en familj härjande världsmaskar i ett slag ena forna fiender i kamp mot ett gemensamt hot.

Mutantkosackernas kultur

Mutantkosackerna gillar att idrotta. Det är inte bara ett sätt att roa sig, det är också ett sätt att visa vem som är på toppen av hackordningen. De ägnar sig åt vagnkappkörning, boshkåkning och fålsporten Schogan, vilken spelas mellan två fålberidna lag beväpnade med hårda slagträn. De två lagen försöker göra mål med ett knyte av boshkskinn.

Vinnaren i mutantkosackernas kappkörning är den som är först i mål efter ett förutbestämt antal varv runt lägret. Eftersom vagnarna är så olika stora och snabba använder man sig av ett handikappsystem. Ju lägre handikapp en stäppkärria har, desto stoltare är föraren. Denne spenderar sin lediga tid med att meka och experimentera med sin kärria. Många bygger även in dolda vapen som spikmattor, istertunnor och rökugnar i sina vagnar, vapen som de sedan även kan användas i strid.

För att koppla av spelar kosackerna det klassiska brädspelet Gong. Det är ett enkelt spel som man kan göra i ordning med bara några streck i dammet och olikfärgade stenar. De roar sig också med att slå vad om kappkörningarna, leka blindboshk eller dricka den jästa mjölkdrycken yurt i tältskuggan. Stränginstrumentet mandalajka spelar kosackerna för att ackompanjera sina svårmodiga sånger och struphymner. De spelar också på stäpptrumma och gnällande boshkviol. Vanliga danser är den virvlande ballorkan, och den snabba mazarinkan.

De flesta kosackhorder älskar att festa och när tid så medger är festdrycken alltid den starka yurten, jäst oxmjölk. Egentligen är det ingen större skillnad på vardag och festdag – bara att man överlevt en natt till på Dammvidderna är skäl nog att ta sig några koppar starkdricka. Men det finns också speciella festhögtider. Det viktigaste med en fest är att man slaktar några boshkoxar, så att man kan grilla. Grillmaestron är en aktad man i många horder: han kan konsten att få stekarna perfekt mörta och mäterligt kryddade.

Utrustning och klädsel

Fria kosacker, vilka är medlemmar av de trojkor som styr Baltmarkernas hordar, är i det närmaste maktfullkomlig och är inte rädda att visa det. Kosackrocken är bjärt i färgen, och har ofta blanka mässingsknappar eller knappar av fornplastics. Pälsmössan är i lomurpäls eller något annat, mer exotiskt material, och eventuell bredbrättad solhatt eller läderluva är pyntad och färgad. Över axlarna hänger de riktiga högmutanterna påliga pälsmantlar.

Den fria kosacken är beväpnad med en välsnidad prickbössa eller rentav ett forngevär, vilket, liksom hans bredsabel, är prytt med vackra djursniderier. Mustasch och eventuellt skägg är välansat och i

bland flätat, och frisyren ofta fantasifull. Men rikedomerna till trots är inte den fria kosackens livsföring särskilt renlig. De bjärta och glittrande kläderna är ofta solkiga, och boskapsstanken är omisskännlig. Kosackens mutationer, om de är synliga, framhävs gärna av klädseln. Exempelvis är det vanligt att mutantkosacker med mutationen pansarhud låter mönstret från huden övergå i fantasifulla tygrutmönster.

Fattigt barn av en underlydande trojka gör sig inte besvär med prål. Liksom den fria kosacken bär den arme kosacken den viktiga kosackrocken, men en brungrå, sliten arvrock med smutsen inäten i generation efter generation. Vissa trojkor tvingar de underlydande att färga sina rockar i rött, blått eller någon annan tydlig färg för att de ska gå att känna igen på slagfältet. Den arme kosacken bär ofta långa halsdukar mot kylan, och föredrar pälskantad kapuschong framför mössa eller hatt. Hans vapen är grova musköter, klubbor och improviserade huggare. Mustasch och yvig frisyr odlas ofta ivrigt, till stor längd och ovårdad yvighet. Vissa råare trojkor föredrar rentav det primitiva helskägget. Den Arme Kosacken är brunsolig, smutsig och luktar boskap och skulor.

Kosackbössa

Även om många fattigare mutantkosacker får klara sig med omoderna musköter och svartkrutsbössor har de rikare mutantkosackerna konstnärligt utsmyckade bössor som inte står skarprättarvapnen långt efter. Särskilt deras träffsäkerhet på långt avstånd är dödlig. Många kosackbössor bär kikarsikten för att ytterligare öka träffsäkerheten.

Init	Mag	Pål	Räckv	Skada	Tål	Vikt	Värde
+1	1	95	Lång/100m	3T6	9	5,5	20

Bredsabel

Bredsabeln, eller tulben som den också kallas, är de fria kosackernas särskilda huggvapen. Dessa enormt breda, men tunna ryttarsablar kan greppas med en eller två händer och är ofta snidade runt greppet med monsternöster och automatsnirkor i relief. Den breda skidan täcks av lomurpäl eller storpolsk väv.

Fattn	Init	Skada	STY-krav	Tål	Vikt	Värde
1H	+3	2T8	8	13	3,5	9

Tidigare sysselsättningar

En RP som är mutantkosack kan börja spelet med någon av de nya tidigare sysselsättningar som beskrivs nedan. Soldat eller Handelsman är andra tänkbara sysselsättningar, även om de är ovanliga i de flesta horder. Mutantkosacker som lämnat sin hord kan börja som Tjuv, Lönnmördare, Prisjägare eller Skrotletare.

Vagnförare

De flesta mutantkosacker är just vagnförare, antingen vid tömmarna på sin egen vagn, eller vid tömmarna på någon annans. Det hårda livet i ödemarken har gjort vagnförarna kärva, ordknappa och uthålliga. De har redan som små fått lära sig stäppens stränga lag: endast de starkaste överlever. För mutantkosackerna leder detta till en fanatisk lojalitet gentemot den egna horden, trojkan och klanan.

En rollperson som är vagnförare är bunden till sin stäppkärra och sina dragdjur. Tillvaron kretsar kring skötsel av dessa, men också kring det sociala livet i den egna trojkan. Den som inte fungerar i kollektivet kan i värsta fall fördrivas från trojkan.

Lämpliga mutationer: Resistens, Revir, Flockvarelse, Klimatanpassad.

Färdigheter: Reparera, Rida, Undvika, Vildmarksvana, Vagn

Guru

En guru är en person som har invigts i tillvarons hemligheter, oavsett om dessa kunskaper handlar om eld, vind och vatten eller forntida företeelser. Gurun betraktas ofta som udda, kanske på grund av iögonfallande lyte eller egensinnig klädsel. Exempelvis är det vanligt med fantasifulla kreationer där delar från boshkoxen, framför allt horn och svans, blandas med skrotsmycken eller masker och fjäderskrudar. Guruernas kärror är alltid rikligt utsmyckade, och deras inre döljs ofta bakom pärlgardiner och förlåter. Bland motorkosackerna finner man så kallade oktanguruer, vilka ofta tilldelas märkliga motorfordon.

En rollperson som är guru fruktas och respekteras av andra mutantkosacker. Hans eller hennes inflytande gör rollen utsatt, varför det emellanåt händer att en guru fördrivs från sin trojka. Det kan vara en anledning att bege sig ut på långväga äventyr.

Lämpliga mutationer: Magnetism, Riktningknöl, Silverskinn, Ensamvarg, Långlivad.

Färdigheter: Zonkunskap, Vildmarksvana, Vagn (för oktanguruer även Teknologi och Reparera, för andra guruer ofta Bildning och Medicin)

Oxfösare

Kosackernas strövliv skulle vara omöjligt utan den seglivade kosackfålen. Fålyttare är viga kosacker som gärna visar upp sin skicklighet i sadeln. Deras främsta uppgift är att rida runt boskapsflockarna och hålla efter dem, och därför kallas de Oxfösare. De lär sig snabbt olika trick för att fånga in bångstyriga boshkoax i löpsnaror eller fälla dem vid hornen. Men de är också krigare och skickliga prickskyttar från fålryggen.

Högst status bland Oxfösarna har de som utför den slitsamma uppgiften att rida ut i viddernas dammdis och spana efter vattenhål, fiender och grönbete. Långspanarna är Oxfösarnas veteraner, och har en lika stark ställning i trojkan som den som är vagnförare över flera vagnar. Många vemodiga mandalajkasånger handlar om den ensamme oxfösaren och hans fåle.

En oxfösare drabbas emellanåt av en oemotståndlig reslusta, och särskilt de som ägnar sig åt långspaning kan tänkas lämna horden för att söka sin lycka bortom den disiga horisonten.

Lämpliga mutationer: Ensamvarg, Jaktinstinkt, Riktningknöl.

Färdigheter: Zonkunskap, Vildmarksvana, Rida, Undvika, Spel.

Maestro

Vissa uppgifter hos horden och kollektivet kräver expertkunskap. Sådant som mutantkosackerna är särskilt kräsna med utförs av maestron. Den mest spridda av dessa kosackmästare är grillmaestron, ett måste i varje hord som vill kunna njuta av möra boshkstekar. De trojkor som är lyckliga nog att kunna smida sina egna skjutvapen kan ha en gevärsmaestro eller en muskötmaestro. Maestron förväntas leva för sin konst, och det ställs höga krav på hans renlevnad och renlärighet. En sann maestros högsta dröm sägs vara att lära sig allt som finns att veta om hans inriktning, och sedan dra sin sista suck.

Även om en rollperson som spelar maestro givetvis kan stötas ut ur trojkan är det troligare att en så aktad och respektabel figur beger sig ut i världen självmant för att finslipa sina expertkunskaper. En maestro vill alltid inhämta nya kunskaper.

Lämpliga mutationer: varierar

Färdigheter: Zonkunskap, Vild marksvana, Vagn, Bildning eller Reparera beroende på inriktning.

Kunskap om mutantkosacken:

Bildning: Mutantkosackerna utgör ett hot mot fred, handel och gryningsanda i länderna bortom Österhavet. De är ett härjande barbarfolk utan vare sig rim eller reson. Många av dem saknar också vett och etikett. Men de är rika - kan man hamna på god fot med dem är de utmärkta allierade, så länge det passar dem. Mutantkosackens liv är fritt, kort och äventyrligt.

Vildmarksvana: Mutantkosackerna är mästare på överlevnad i de döda landskapen i öster. De är bistra och sega och har en enastående förmåga att överleva i trakter där allt är dödt. De är ett strövande vildmarksfolk som så många andra, men ovanligt väl rustade för överlevnad.

Regler

Nästan alla mutantkosacker är fysiskt muterade människor. Det finns många helt olika uppsättningar av fysiska mutationer bland kosackerna, men Revir, olika typer av Resistens, Jaktinstinkt och Flockvarelse är särskilt vanliga. Mutantkosackerna är ett undantag från de vanliga reglerna för karaktärsklassen mutant eftersom de kan ha upp till fem mutationer, i stället för de vanliga fyra.

De flesta mutantkosacker som lämnar sin trojka blir hyrsoldater eller karavanvakter hos någon främmande makt. Det finns även reslystna, utstötta och handelsmän som söker sig ut i världen för profit eller bara för att finna en plats där de kan överleva. En mutantkosack som kom mer till den civiliserade världen betraktas i bästa fall som en kuriös utbölning och i värsta fall som en otillräcklig vilde.

Antal: En hord kan bestå av mellan 30 och 1 000 individer.

Pansar: 0

Förmågor: 1T 4+1 av nedanstående mutationer.

1. Pansar,
2. Infrasynt,
3. Eldkastare,
4. Gräsmage
5. Klimatanpassad
6. Resistens,
7. Revir
8. Flockvarelse
9. Robust
10. Kameleont
11. Uthållig
12. Nattsyn

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från yrkena Oxfösare, Vagnförare, Guru eller Maestro (se ovan). Soldat och Handelsman förekommer också.

Mutantkosacker är ofta skickliga i färdigheten Gevär.

Sty	3T6	11
Fys	3T6+2	13
Sto	3T6	11
Smi	3T6	11
Int	3T6	11

KP	23
TT	11
FF	4 m/sr
SB	-

Vil	3T6+2	13
Per	2T6+3	10

Paltar

Långt upp i Norra ödemarkerna ligger de tre byarna Lycksale, Hyggböle och Stora glädjen, vilka tillsammans bildar en harmonisk och välfungerande samhällsformation. Invånarnas inställning till livet och varandra har av vissa förståsigpåare liknats vid den som präglar ålänningarnas kynne. Men sedan jag besökte byarna och lärde mig förstå deras säregna kultur kan jag försäkra läsaren om att skillnaderna mellan ålänningar och paltar, som de kallar sig själva, är många och genomgripande. Det är också på sin plats att inflika att varelsena ibland också kallar sig pajsare, pjattar, prissar, glyttar, kvattingar och pysar.

Det var under min tid som lärling vid historiografämbetet i Hindenburg som jag skickades att studera och rapportera om de tre byarnas lilla samfund. Rykten florerade bland huvudstadens grovarbetare om ett paradiset där mutanter levde i harmoni med varandra; där borden dignade under tyngden av myckna läckerheter och där torra strupar aldrig behövde sakna gott att dricka. Då jag reste åstad hade många kneigare redan givit sig av norrut, ja vissa manufakturerna hade tömts till sista man. Jag kan knappast tro att själva flykten av mutanter orsakade mina överordnades plötsliga handlingsvilja, då de allt för många gånger tydliggjort sin inställning till de "djuriske folken". Förmodligen var deras intresse, på människors vis, kopplat till löften om dignande bord och flödande drycker samt förhoppningen att området skulle visa sig bördigt och därmed lämpligt att exploatera. Detta är en avskrift av mina dåvarande instruktioner, vilka säger en smula om hur höga överheten i Hindenburg betraktar ödemarksbor i allmänhet och paltarna i synnerhet:

ÄRENDE 11B-8614

Studium av byhålorna kring Lycksale sumpträsk, ytterst i de okultiverade och beklagansvärda Norra ödemarkerna. Ett lömskeligt mutantsktfolkslag omskvätter sig med idyllisk lögnlyster, och besnattar därmed pyrisk egendom på kneigersk armork. Bevisligheter fordras att skyndsamt slå halt på manflykten. En uttömmande rapport rörande byarnas förfoganden, "kultur", språkklädnad, böjelser och blottor förväntas inom halvåret på chefsexploratorns bord.

Sagt och gjort: jag gav mig iväg norrut. Till skillnad från kneigarna slapp jag vandra till fots, utan bordade i stället ett handels skepp med destination Ume. Resan gick längs kusten och passerade utan värre missöden. Väl i Ume betalade jag mig fram med de patroner jag erhållit för just detta ändamål, och kunde till slut lokalisera en spänstig yngling som sade sig känna vägen till målet för min färd. Från det att vi lämnade Ume bakom oss tog det ytterligare nio fulla dagar innan vi närmade oss vår destination. Att jag berättar om resan beror på att det är det bästa sättet att förmedla en förståelse för hur ohyggligt avlägsna paltarnas byar är. Ve de stackare som företagit sig denna strapats utan annat fortskaffningsmedel än trampeläggen.

Väl framme uppenbarade sig byn Lycksale mycket hastigt. Ena stunden var vi omgivna av monstertäta och snärjiga skogar, och i nästa fann vi oss stående vid randen till en by. Bortom små stugor med inhägnade gårdar, där olika former av fjäderfä och kreatur traskade omkring, bredde en dalgång ut sig. Vid dess botten kunde jag skåda en sumpmark som måste vara Lycksale träsk. För en person som är van att även den minsta fribygggarbosättning omgärdas av en palissad eller mur var det mycket märkligt att vandra rakt in i byn direkt från urskogen. Och än märkligare kändes det när vi stötte på de första invånarna och möttes av välkomnanden i stället för misstänksamhet och avvaktan. Syskonen Love och Lovis önskade oss välkomna på mycket knagglig Skandi och ledde oss in bland stugorna att träffa vad de kallade "en pratvän".

Trots de glorifierande berättelser jag hört av knegarna i Hindenburg var det inte utan att jag kände mig en aning illa till mods. Paltarna är till förvillelse lika rubbitar. Åtminstone när det gäller kroppslig konstitution. Det som till slut fick mig att slappna av var att jag påminde mig att jag aldrig hört en rubbit skratta. Detta medan Love och Lovis garvade mest hela tiden. De tycktes så gränslöst lyckliga över vår ankomst att jag blev riktigt generad. En annan skillnad var kläderna. Rubbitar har som bekant för vana att iklä sig overaller eller uniformer lämpade för strid. Paltarna å sin sida gick i stället klädda i bönders munderingar; hängselbyxor, vida kjolar, färgsprakande skjortor eller blusar samt enorma halmhattar till skydd mot solen.

"Pratvännen" visade sig vara en ung hästherre vid namn Dogglas Klopp, som anlät till Lycksale för åtta månader sedan, efter en lång och mödosam färd från Hindenburg. Klippetikloppen, som han kallades av paltarna, berättade att endast han och tre andra personer överlevt resan från huvudstaden och hittat sitt paradiset. De tre andra levde i Hyggböle och arbetade som snickare, då de tidigare knegat på en möbelmanufaktur. Dogglas presenterades oss för byns invånare, vilka i hundratal anslutit till det lilla torg där vi befann oss, innan han bjöd oss med till sin gästna men hemtrevliga stuga.

De två första frågor jag ställde visade sig ha ett och samma svar; ett svar som därtill förklarade mycket annat. "Varför är ni alla så lyckliga över vår ankomst och hur kommer det sig att ni inte alla är uppätta, så oskyddat som ni lever?" undrade jag i ett anfall av nyfikenhet. I ren upphetsning glömde jag alltså mina lärares förmaningar att aldrig ställa mer än en fråga i taget. Men jag fick som sagt ett och samma svar trots frågornas disparata karaktär. "Det beror på 'kittet'," svarade Dogglas med ett brett flin.

Det visade sig alltså att merparten av odlingarna kring de tre byarna upptas av kiteblommor. Av dessa tillverkas olika former av rusmedel: fluidkitt att dricka, puderkitt att inhalera, knaperkitt att tugga, bolmerkitt att röka och aromkitt att strö på maten. Pajsarnas paradisiska tillvaro regleras alltså med intaget av dessa rusmedel och har ingenting att göra med någon form av materiellt överflöd. Dessutom tycks rovdjuren i skogarna ha lärt sig att undvika byarna och dess invånare. Dogglas berättade hur man under hans första månad i byn funnit en lomur som glufsats i sig en oförsiktig "prisse". Lomuren var oförmögen att resa sig. Den låg på sidan och skalv som i frossa, och då den överlycklige hästherren berättade att rovdjur alltid drabbas på detta sätt sedan de ätit paltar, kunde jag inte dra någon annan slutsats än att bybornas myckna kittintag gör dem rent giftiga att äta.

Medelåldern i de tre byarna tycks väldigt låg och bortsett från de få som faller offer för rovdjur dör alla i hemska plågor. Under de tre månader jag vistades i Lycksale bevittnade jag tre dödsfall. Förloppet var ruskigt snabbt — från att ena dagen ha skuttat omkring med ett glatt leende på läpparna till att dagen därpå vrida sig i grymma plågor, orsakade av drogens nedbrytande verkningar. An värre blev det hela av att den döende personen tycktes försvinna ur alla andras åsyn i samma stund som dödsprocessen inleddes. Självt försökte jag naturligtvis bistå de arma krakarna bäst jag kunde, men jag fick ingen hjälp av byborna då de fullkomligt ignorerade mina patienter. Cirka tre veckor senare var de döda, efter att den sista veckan konstant ha vrålat i smärta och grämlse. Med andra ord: det som för de ännu friska invånarna upplevdes som ett paradiset framstod allt mer som en straffort för mig. Och i detta var jag helt visst inte fullkomligt ensam.

Mot slutet av min visit blev jag uppvaktad av en duo mycket molokna kanindamer, vilka berättade att de själva och ett tjugotal andra medvetet avstod från kittet. Detta kunde de inte visa utåt, utan var tvungna att smyga med sin frånvaro av missbruk, men var fullt bestämda att avstå drogens lockelser till förmån för vad de kallade "den förtjusande sansen". Mig bad de om hjälp i förhoppningen att jag

skulle känna till något medel för avgiftning av de drabbade, men sorgligen var jag tvungen att medge okunskap på den punkten.

I stället föreslog jag att de skulle sätta eld på fälten. Hur det gick för dessa ensamma rebeller vet jag inte säkert, men jag förmodar att det inte föll väl ut då rykten än i denna dag florerar i Hindenburg, Pirit och Nordholmia om det paradisiska lyckoriket vid Lycksale träsk.

Paltar som rollpersoner

De paltar som lämnar byagemenskapen tillhör uteslutande den rebelliska grupp som vägrar bruka kittet. Antingen har de blivit upptäckta och utstötta eller så har de självmant lämnat bygden till förmån för ett friare liv i "den förtjusande sansens" tecken. Oberoende av anledning är det dock långt ifrån ovanligt att utflyttade paltar med tiden drabbas av en häftig hemlängtan. De har särskilt svårt att hantera trängseln och stressen i de större städerna och kan, om det vill sig illa, förfalla åt olika former av missbruk, då detta trösterikt minner om de fjärran hemtrakterna.

Kunskap om paltarna

Vildmarksvana: Det enda Pyrisamfundets kunskapare vet om paltarna är vad som står i von Hartmans lärlingsrapport, och det är därtill bara ett fåtal som känner till att en sådan rapport existerar. Alltså får de flesta lita på hörsägen och knegarnas glorifierande berättelser. Endast med ett perfekt användande av färdigheten Vildmarksvana kan RP dra sig till minnes att han hört något om drogmisbruk, låg medelålder och det plågsamma sätt på vilket paltarna går hädan

Regler

Paltarna är muterade kaniner och harar, som alla har mycket god Hoppformåga. Deras konstanta inmundigande av kitt i olika former gör deras sinne mycket resistent mot olika former av psiomska krafter Psi-mutattonen Skräck påverkar dem inte alls och de får lägga +5 till sin VIL när andra psi-mutationer riskerar att drabba dem. Denna motståndskraft galler dock inte det fåtal som väljer att avstå kittet till förmån för den förtjusande sansen. Inte heller galler det varelser som nyttjat kitt endast under korta perioder. För att drogen ska verka som beskrivits ovan krävs att den tuggats mer eller mindre konstant under 2T6+6 månader.

Den drog som paltarna odlar - kittet - har uppenbara positiva verkningar då den gör användaren genuint lycklig och mycket självsäker. Men ett långvarigt missbruk riskerar att döda varelsen som nyttjar drogen. Efter 2T6+6 månaders användning får varelsen -10% på alla sina färdigheter och för varje månad som kittet används utöver de inledande lyckorusmånaderna får varelsen slå FYS x7. Misslyckas slaget avlider personen under svåra plågor inom 30-FYS dagar.

Antal: Aldrig mer än 1T6 utanför hembyarna.

Pansar: 0

Förmågor: Utöver Hoppförmåga är en palt vanligen utrustad med IT3 av nedanstående mutationer:

1. Eldkastare
2. Energikropp
3. Feromoner
4. Fotosyntes
5. Gräsmage
6. Grävare
7. Regenerera
8. Stinkare

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från yrket Bonde. Det är mycket ovanligt att paltar behärskar några vapenfärdigheter, om de inte tillhör de fåtaliga rebeller som ibland gör utfärder utanför byn.

Sty	2T6+3	10	KP	18
Fys	3T6	11	TT	9
Sto	2T6	7	FF	4 m/sr
Smi	4T6	14	SB	-1T2
Int	2T6+3	10		
Vil	3T6	11		
Per	3T6	11		

Attacker	Init	%	Skada
Obeväpnad	14	Smi x3 / 42%	1T4
Spjut	19	Smi x3 / 42%	2T8
Pilbåge	14	Smi x3 / 42%	1T8+2

Utöver detta får drogpåverkade paltar -10% på grund av kittets förslöande verkan.

Reptilfolk

I djupet av Vättaträskan har muterade reptiler sedan länge funnit sig till rätta och under många och långa år av isolering utvecklats en särartad kultur. De stamlevande reptilerna talar ett för pyrier obegripligt spåk, med klickanden, visanden och kväkande ljud. Trots att reptilfolken utgör en distinkt särkultur inom kejsardömet är de många stammarna sinsemellan olikartade. Stammarna närmare träskets utkanter har sedan många år flitiga handelskontakter med träskets algfarmare och de mest exponerade stammarna talar lika ofta Skandi som sitt modersmål, även med varandra. Reptilernas version av Skrofmål talas då alltid med en uttalad läspning samt en benägenhet att uttala "R" som "X".

De inre stammarna har dåligt rykte bland träskens pyriska befolkning och detta med all rätt. De centrala delarna av träsket fryser aldrig till is, och det spekuleras att stammarnas aggressivitet hänger ihop med de fenomen som hållert träsket varmt året om. Ryktet säger också att de inre stammarna har tillgång till vapentechnologi från tiden före katastrofen och dessutom vet hur man brukar den. De få upptäcktsresande som överlevt möten med de inre stammarnas krigare hävdar dock att endast de mest framstående bland krigarna tycks vara beväpnade med dylika helsickesdon. I övrigt brukar de samma vapen som de omgivande stammarna, det vill säga treuddar, spikkklubbor och armborst.

Det som är känt om reptilernas liv och kultur utanför träsket är snabbt berättat, och kommer från de algfarmare och handlare som mer eller mindre regelbundet umgås med de mer civiliserade yttre stammarna. En strikt hierarkisk ordning baserad på krigarideologi tycks råda, men talare och förhandlare hålls högt i ära. Ofta leds stammarna av en gång skickliga krigare som överlevt in i visdomens år, och alltså känner både ordets och treuddens makt. Reptilerna är klart vidskepliga, använder lyckoamulettor och resoekterar vissa områden i träsket som tabun, men de är inte sentimentala när det gäller sina döda släktingar. I detta sammanhang uppvisar de tvärtemot en omtalad pragmatism – döda släktingars kroppsdelar används som slöjdmaterial vid skapandet av allsköns bruks- och kultföremål, exempelvis de tidigare omnämnda lyckoamuletterna. De tvekar inte heller att handla med dylika ting och en mindre handel med reptilhantverk blomstrar också i Pirit.

Reptilernas rusdrycker är också omtalade, i meningen fruktade, eftersom reptilerna tål ohemula mängder droger och gifter. Rusdrycker från reptilerna tjänar som gifter i omgivande trakter.

Regler

Reptilerna utgör en någorlunda homogen skara muterade kräl- och groddjur, där vissa för terräng och kultur lämpliga mutationer förekommer i högre omfattning än på andra platser. Andra mutationer förekommer naturligtvis också, men med klart mindre frekvens. Det tilldelas grundegenskaper som andra mutanter, men ligger generellt lågt i Intelligens och Personlighet med högre värden på Fysik och Vilja. Reptilerna är vanligen Jägare till syssla, men alla tränas i strid och vissa av dem fungerar som krigare och har då tonvikten lagd på stridsfärdigheter.

Antal: Normalt i grupp om 2T6+1

Pansar: Vanligen mutationen pansar, Abs 1–3. Dessutom bär de ofta rustningar gjorda av förfädernas skal och ben när de räknar med strid, vilket fungerar som en lätt blandrustning.

Förmågor: Minst två av följande mutationer:

1. Giftig
2. Gälar och simhud
3. Naturligt vapen (bett)
4. Pansar
5. Resistens mot gifter
6. Superbt sinne (lukt)

Kan också ha andra mutationer men det är ovanligt.

Färdigheter: De SP som inte lagts ut på mutanter används till färdigheter från yrket Jägare, med minst en vapenfärdighet. Endast de inre stammarnas reptiler besitter färdigheten Zonkunskap.

Sty	3T6	11
Fys	3T6+2	13
Sto	3T6	11
Smi	3T6	11
Int	3T6-2	9
Vil	3T6+2	13
Per	3T6-2	9

KP	24
TT	12
FF	4,5 m/sr
SB	-

Reptilkrigare

Reptiler av olika slag som huvudsakligen tjänar som krigare och därtill har andra sysslor vid sidan om. Alla reptiler tränas i strid, men cirka hälften av stammarnas medlemmar har andra huvudsysslor. De mest lämpade och drivna vaktar stammens revir och deltar i räder mot fienden. De inre stammarnas krigare är extra fruktade, eftersom vissa av dem har högteknologiska vapen. Gråskallarnas krigare är exempel på sådana: en av fem har ett högteknologiskt vapen. De inre stammarnas krigare har också FV i färdigheten Zonkunskap, vilket de yttre stammarnas krigare saknar.

Reptiler av olika sort och storlek, iklädda förfädernas ben och sköldar som rustning. Treudd, spikklubba och armborst är favoritvapen, men andra vapen som de hittat eller bytit till sig förekommer också.

Pansar: Abs 3 över hela kroppen, blandrusting +2 på bålen.

Utrustning: 1T10+10 armborstlod, 1T8 skott 5,56mm*, lyckoamulett av någon speciellt betydelsefull förfaders ben.

Förmågor: Gälar och simhud, Pansar (Abs 3), Resistens mot gifter

Färdigheter:

Akrobatik 52%

Båt 34%
 Förstahjälpen 33%
 Gevär 39%
 lakttagelseförmåga 41%
 Kasta 38%
 Köpslå 21%
 Närstrid 45%
 Pistol 21%
 Smyga/Gömma sig 43%
 Undvika 34%
 Vildmarksvana 37%
 Zonkunskap 31% (Endast de inre stammarnas krigare, ex från Gråskallarnas stam, besitter färdigheten.)

Sty	14	KP	27
Fys	15	TT	13
Sto	12	FF	5 m/sr
Smi	14	SB	+1T2
Int	14		
Vil	12		
Per	10		

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Treudd	18	45%	2T8+1T2+1	-
Spikklubba 1H	16	45%	1T10+1T2+1	-
Armborst	16	39%	2T6+2	96
Gevär, repeter 5,56 mm	16	39%	4T6	85

Rubbit

Många militärer menar att rubbitarna utgör det största hotet mot Pyrisamfundet. Under den senaste mansåldern har detta aggressiva kaninsläkte expanderat med oroväckande hastighet och stora landområden lär vara totalt urholkade av underjordiska rubbitriken. Friktionen har ännu inte resulterat i några regelrätta krig, men sammanstötningar mellan rubbitsoldater och kejsrerliga styrkor blir allt vanligare och många trakter präglas av ett konstant ofredstillstånd. Detta gäller i synnerhet territorierna kring staden Pirit. I syfte att bekämpa det tilltagande rubbithotet har kejsar Thorulf stampat fram en militär enhet kallad "Tunnelrävarna" som specialutbildats inom underjordisk krigföring.

Kejsarens exploratorer och historiografer är överens om att rubbitkulturens stridslystnad bottnar i kaninartens djupa rädsla för köttätare. Under hela Pyrisamfundets historia har rubbitar och andra kaninsläkten jagats som föda, både av människor, mutanter och vilda djur. Således har rubbitarna lärt sig att alla köttätare är fiender och att anfall är bästa försvar. En del pyriska kunskapare påstår faktiskt att rubbitarna planerar ett storskaligt försvarskrig mot världens köttätare – ett blodigt storkrig som ska undanröja dagens hot mot framtidens kaniner.

Oavsett sanningshalten i dessa teorier är det tydligt att rubbitkonflikten också handlar om teknologiska resurser. Rubbitarna är nämligen påtagligt teknologifixerade och varje år observeras ett antal välbeväpnade rubbitexpeditioner i Pyrisamfundets zoner och ruinstäder. Detta faktum oroar

både antikvitetsamlare och militäranalytiker: rikets teknologiska skatter uppslukas av icke-pyriska element med fientliga intentioner. Alla underrättelserapporter tyder på att rubbitkulturen är teknologiskt avancerad, åtminstone jämbördig med den pyriska. Rubbitarna känner definitivt till skjutjärnssmidets konst, dessutom verkar de behärska ångkraften. Deras underjordiska riken rymmer stora manufakturer och rubbitsoldaten är minst lika välutrustad som sin pyriska motsvarighet.

Den typiska rubbiten är en välgödd kanin med gråvit päls. Normalt blir den strax över en meter, men på grund av de välutvecklade öronen brukar den göra ett betydligt längre intryck. Till sättet präglas rubbiten av en extrem misstänksamhet mot främlingar. Det finns dock många historier om enskilda zonfarare som lyckats komma överens med rubbitar.

I Pirit

Sedan ett tiotal år tillbaka betraktas södra Pyrisamfundet som mer eller mindre fritt från rubbitar. Den militära specialenheten Tunnelrävarna har bedrivit storskaliga aktioner i syfte att utrensa kaninfolkets tunnelriken och driva de galna morotstuggarna på flykt. Att detta är en sanning med modifikation vet alla som varit en tid i Pyrisamfundets södra delar. Även om rubbitarna inte har kvar några större bosättningar inom kejsardömets diffusa gränser är det långt ifrån ovanligt att de attackerar bosättningar inom tio mil från rikets sydgräns. Det är allmänt vedertaget att marken under Frihetens slätter är full ständigt genomkorsad av tunnlar där rubbitarna växer sig mäktiga och manstarka.

Mycket talar för att rubbitarna är uppdelade i rivaliserande riken eller klaner med olikartade målsättningar. Exempelvis påstås som liga rubbitsamhällen sända ut kurirer som idkar handel med såväl människor som mutanter i Muntermåla, även om de flesta tycks vara totalt oförsonliga i sitt hat mot köttätarna. Enligt spionrapporter som nyligen publicerats i Polisgazetten är det rubbitrike som gränsar mot Pirit totalt genomsyrt av krigiska värderingar: allt kunskapade, all produktion och inte minst all reproduktion har underordnats Det totala kriget. Om man ska tro murvlarna uppbärs denna krigiska anda av en blodsfixerad förfaderskult, som lyfter fram ett trettiotal prominenta figurer ur rubbitarnas historia. Förförst är den sturske rubbitkämpe Blastelott, som lär ha slagit käkbenen av 275 köttätare. Nästan lika populär är unghaninen Palt - en oskuldsfull figur som led en osedvanligt kvalfylld martyrdöd i en sydpyrisk gjutjärnsgröta.

Kulinarisk kommentar

Förtäring av rubbitkött framkallar vendettaliknande hämndaktioner från det berörda rubbitriket, som satsar enorma resurser på att utplåna förbrytaren och förbrytarens anhöriga. I akt och mening att stävja rubbitkonflikten har kejsar Thorulf utfärdat ett generellt förbud mot rubbitkött, både vad gäller handel, innehav och förtäring. Förbudet berör alla samhällsklasser och det utlysta straffet är femtioprocentig egendomskonfiskering samt en månads fästningsstraff. En bieffekt är naturligtvis att rubbitkött blivit en eftertraktad vara på svarta marknaden och det ryktas om att hindenburgska aristokrater förses med stora partier via den ökända gangsterfamiljen Cappuccino.

Kunskap om rubbit

Bildning/Vildmarksvana/Zonkunskap: En följetong om enheten Tunnelrävarnas korståg mot rubbitarna går mer eller mindre konstant i blaskan Polisgazetten. Därav följer att just strid mot rubbitar är en i teorin välkänd affär för de flesta läskunniga pyrier som bryr sig om att minnas vad de läser. För folk utanför städerna är rubbitproblemet mer påtagligt, men innefattar samma ensidiga insikter: Rubbitar är osedvanligt kvicktassade och träffsäkra. De bekämpas med fördel med ytverkande medel som dynamitladdningar eller utmanas i närstrid, vilket inte heller är rubbitarnas forte.

Vildmarksvana/Zonkunskap: Rubbitar som inte är på direkt krigsstråt är ofta avvaktande mot andra grupper, även köttätare. De är förtjusta i teknologi och handlar gärna med varor och information.

Regler

Rubbitar som rör sig ovan jord är alltid välbeväpnade. Vanliga soldater bär normalt rubbittillverkade muskedunder som i allt väsentligt fungerar som pyriska skarprättarkarbiner, medan befäl och specialenheter utrustas med högteknologiska vapen som revolverar och k-pistar.

Antal: Varierar, men aldrig ensamma.

Pansar: Kan bära rustning.

Färdigheter: varierar, fördela 20 sp på olika färdigheter. Vanligt med:

lakttagelseförmåga int x 7/56%

Smyga/Gömma sig smi x 5/100%

Undvika smi x 3 + sto-bonus/65%.

Sty	1T6+1	5
Fys	3T6	11
Sto	1T6+1	5
Smi	4T6+6	20
Int	2T6+1	8
Vil	2T6+6	13

KP	16
TT	8
FF	6 m/sr gående och krypande, 12 m/sr hoppande.
SB	-1T6

Attacker	Init	%	Skada
Bett	20	Sty x5 / 25%	1T6
Avståndsvapen	20 + vapen	Smi x3 / 60%	Varierar

Typisk rubbitsoldat

Både Storspirus och Rovus är genom militäriserade samhällen där mer än 90% av undersåtarna utgörs av soldater. En typisk rubbits soldat saknar egen vilja och är blint lojal mot sin rubbitska överhet. Dessutom brinner han eller hon av ett oförsonligt hat mot ytvärldens köttätare. Den pragmatiska köttatarpolitik som nyligen proklamerats av Storspirus furstehus har därför tvingat rikets soldater i en svår konfliktsituation: furstens vilja är soldaternas lag, men de har uppenbara problem att nyansera det hat som de hjärntvättats med sen allra första droppen morotsmjölk.

Rubbitrikenas fotsoldater är korta men välgödda. De bär alltid uniform. Soldaterna från Rovus användes småspräckiga munderingar i mörkgrönt, medan Storspirus armé bär olika nyanser av underjordsbrunt. Den typiska rubbitrustningen utgörs av härdad åhlskinnsväst och stålkask.

Pansar: Åhlskinnsväst Abs 4, samtstålkask Abs 3.

Utrustning: 20o kulor & krut 15mm, morotsmatsäck, fornfyndsamulett, exempelvis lurvig backspegelstärning eller rågummidocka föreställande Snurre Sprätt.

Färdigheter:

Akrobatik 90%

Förstahjälpen 21%

Gevär 80%

lakttagelseförmåga 58%

Närstrid 60%

Smyga/Gömma sig 100%

Undvika 67%

Sty	5
Fys	12
Sto	4
Smi	20
Int	7
Vil	10

KP	16
TT	8
FF	5 m/sr.
SB	-1T6

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Rubbitkadunder 15mm	21	80%	3T6	96
Kortsvärd	22	60%	1T6	-

Typisk rubbitofficer/elit

Officersämnen och elitsoldatsmaterial skapas i rubbitrikenas finaste reoroduktionskammare av de allra starkaste alstrarna. På grund av sina ledarskapsuppgifter är dessa soldater aningen självständigare än den vanliga kanonfödan, men de är ändå orubbligt lojala mot rubbitfursten och den abstrakta idén om rubbitrikets högre goda. Varje patrull om mer än 10 rubbitar innefattar en elittränad officer, dessutom bevakas känsliga installationer såsom kunskapslaboratorier och reproduktionskammare av särskilda elitenheter. Furst Storkronspirus är alltid omgiven av 10 elitsoldater och vetmäster Grödius vid Storspirusportar förfogar över en enhet om 6 svansar.

Elitsoldater och officerare är aningen kraftigare än den rubbitska kanonfödan, dessutom har de mycket längre öron. De bär samma typ av uniformer, men rustningen utgörs av lätt skyddsväst och forntida arméhjälm med pannlampa.

Pansar: Lätt skyddsväst Abs 6, samt arméhjälm Abs 10.

Utrustning: 1 fullt magasin till det högteknologiska vapnet, 2T10 svartkrutspatroner .45 till kadunderpistolen, morotsmatsäck, 1T6 käckbenstroeér från ytbefolkningens köttätare

Färdigheter:

Akrobatik 100%

Förstahjälpen 35%

Gevärt 100%

lakttagelseförmåga 65%

Närstrid 80%

Pistol 100%

Smyga/Gömma sig 120%

Undvika 80%.

Sty	6
Fys	15
Sto	5
Smi	25
Int	9
Vil	13

KP	20
TT	10
FF	6 m/sr.
SB	-1T4

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Elitsoldat: K-pist 10 mm	31	100%	4T6/5T6	89
Officer: Pistol 9 mm	33	100%	3T6	91
Rubbitbyggd kadunderpistol .45	28	100%	2T8	99

Yxa, camping	26	80%	2T6+2-1T4	-
--------------	----	-----	-----------	---

Sjörnstammen

Betydligt mindre skyddat lever de kringflackande nomadfolk som uppehåller sig i Muskozonen och dess närhet. Ett av dessa kallas för Stjärnstammen och påträffas ganska ofta i anslutning till små byar som Loske Storstig och Ulkebo, dit de söker sig för att fylla på förråd av fäskvatten samt byta fornfynd och hantverk mot verktyg och annat de behöver. Stjärnstammens medlemmar är uteslutande människor och talar en märklig men klart förståelig form av skrofmål. Dock är de omvittnat ointresserade av främlingar. De kunskapare som försökt närma sig stammen har vänligt men bestämt avspisats utan att få svar på sina frågor. Sålunda lär det dröja innan Pyrisamfundets övriga befolkning får veta varför och utifrån vilka principer Stjärnstammen följer stjärnornas rörelser i sina förflyttningar genom zonområdet.

Skulskt fladderfolk

Under senare år har de bevingade människomutanter som kallas skulingar blivit ett förhållandevis vanligt inslag i den hindenburgska gatubilden. Det är emellertid tydligt att skulingarnas kultur och kynne utgör ett okänt land för kejsarens skattebetalare. För att råda bot på denna besvärande okunskap har jag beslutat publicera följande rapport, som tillsändes mig av ingen mindre Max fon Maadman under hösten 94 pt:

Längs kusten norrut från Pyrisamfundet övergår landet till att bli kuperat och oländigt, närmast ofarbart landvägen, frånsett vissa forntida färdvägar som sprängts genom urbergen. Mitt bland kustlandets toppar och branter reser sig en mäktig klippa, Skulen, och dess topp och flackare nordvästslutning bebos av det udda släkte som kallar sig skulingar eller skulsktfladderfolk.

Det skulska fladderfolkets ursprung är höljt i dunkel, men deras sägner talar om en lång och plågsam vandring från österns berg, genom Norra ödemarkernas fasliga vildmark. Mer känt än själva folket är den skrotkatedral som är uppförd på Skulens topp, och det pneumatiska orakel som däri sägs dväljas. Skrotkatedralen fanns på plats när de skulska urmödrarna slog sig ned på platsen, men de gamla myterna påstår att det var fladderfolket som väckte det pneumatiska oraklet till liv.

Skulingarna var tydligt ett tekniskt kunnigt folk redan när de anlände till platsen, och flera märkliga ting som de medförde på färden ärfortfarande i bruk. Med årens gång har fladderfolket mer och mer blivit att betrakta som en kunskaparorden, med sitt tempel på Skulens topp. Ett visdomsråd har instiftats med det dubbla syftet att tjäna oraklet samt att inhämta kunskaper om världen. De flesta unga skulingar ger sig därför ut på peregrinationer — kunskapsresor. Sådana skulska peregriner är inte helt ovanliga i omgivande samhällen och de har nått stadsbildningar runt hela Österhavet. Majoriteten av skulingarna gör kortare resor, mer av plikt än kall, men enstaka exemplar försvinner ut i världen på årslånga färder. Allt de finner tecknar de ner eller memorerar och återför till skrotkatedralen, vishetsrådet och oraklet.

Bland skulingarna finns emellertid individer som inte tror på det stora kunskapsprojektet, därtill sker det att enstaka exemplar kommer av sig under sina peregrinationer och fastnar i världens händelser. Dylika förlorade skulingar har ofta stor nytta av sin vana att hantera teknologi, och många blir tekniker eller krämare. De nyfikna och inte sällan lite godtrogna skulingarna kan dock dras in i nästan vad som helst och inte allt för få har tvingats anpassa sig till en existens på samfundets botten. Kombinationen av liten kroppshydda, glidflygförmåga och naivitet hargjort skulingar till lämpliga offer för grupper som sysslar med inbrott och spioneri.

Skulskt fladderfolk är små till växten, ca 120 cm och, väger ca 45 kg. De är grönbå i hyn, tyde tar merparten avsm näring ur solljuset. De har alla rätt kraftig svank, vilket ger intrycket av att de så gott som alla har kulmage, trots att de är späda och seniga. Sin till synes kläna konstitution till trots är de ett segt släkte och deras uppväxt och kultur premierar socialförmåga och tekniskt sinnelag. På sina resor är de generellt sett adaptiva och måna om att smälta in.

Skulingar som inte är på peregrination kan återfinnas lite var som helst, sysslade det mesta utom direkt krigiska sysslor. Hemma på Skulen handhas försvaret av ett antal terrorrobotar av modellen skytteslusk, underställda Vishetsrådets kommando. Dock anses våld vara en dålig lösning i skulisk kultur och Vishetsrådet premierar kompromisser och förhandlingslösningar. Idealet är att oskadliggöra potentiella fiender genom handel, en inställning alla skulingar får med sig från barnårens skolgång. Livet på Skulen är kollektivistiskt och alla får vad de behöver i form av utbildning, vård och underhållning. En viktig del är förstås att det skulska fladderfolket inte behöver ägna särskilt mycket tid åt att äta eller samla in mat. Därmed tvingas de inte heller hålla eller försvara något större territorium för produktion av förnödenheter. De öde trakterna runt Skulen är dem gott nog, resten köper de till sig från långväga orakelsökare. Vintertid äter skulingarna mer, men sommartid knappt något alls utöver det kristallklara vatten som porlar nedför Skulen.

Det pneumatiska oraklet är det få som sett och än färre som konsulterat direkt. Endast riktigt viktiga gäster med livsavgörande frågor tillåts träda inför oraklet. Resten går via någon av Vishetsrådets representanter. Oraklet sägs vara en massiv automat, eller delar av en sådan, inbyggd i skrotkatedralens östra vägg. Dess talorgan verkar vara borta, så den har kopplats till en mäktig orgel, vilket givit den dess namn.

Oraklet är inte heller helt lätt att förstå och även viktiga gäster som tillåts störa oraklet personligen brukar behöva en rådsskuling för att begripa orakelorden. Det ryktas att självaste kejsar Thorulf Skarprättare besökt och rådfrågat oraklet vid något tillfälle, ett rykte som å det bestämdaste dementeras av hovets talespersoner. Närvaron av oraklet har gjort att flera andra automater sökt sig till Skulen. Automater är alltid välkomna gäster, då skulingarna håller en ära i att vara behjälpliga mot deras sort. Därtill brukar man gärna sitt kunnande till att laga och rusta upp sina automatgäster, då dylika gärningar anses behaga oraklet. Denna attityd har varit synnerligen fördelaktig för det skulska kunskapandet, då inflyttade automater bidragit med sitt kunnande och sina förmågor. Således besitter skulingarna ett stort tekniskt kunnande, och har genom årens lopp samlat på sig och lagat drösvis med fornföremål. De befattar sig inte gärna med vapentechnologi, men lagar den och säljer den vidare om de kommer över den.

Dessvärre har varken jag eller morbror Zander besökt det mystifika Skulen, men under våra expeditioner i Norra Odemarkerna har vi flera gånger haft förmånen att dela nattläger och kunskapligen rön med skulska peregrinater. Jag behöver förmodligen inte påpeka att min kära morbror har svårt att acceptera skulingarnas kostvanor — "Det är inte torftigt, Adelia, det är brottsligt!", som han en gång kommenterade innehållet i den typiska skulska matsäcken. Men till och med denna sura gamla uttergubbe, som menar sig ha sett allt utom kejsar Kjells navelludd, har låtit sig imponeras av fladderfolkets tekniska kunnande. Den enda som någonsin illåtits rengöra morbrors älskade gjutjärnsspanna är exempelvis en skuling. Omständigheterna var visserlig exceptionella: ett osedvanligt välgött och vämjeligt exemplar av det nordländska svartvattnet hade rasat genom vårt läger och dränkt hela vår utrustning i ett sumpsmutsigt slemspår. Alla som träffat min morbror inser emellertid vilket enormt förtroende det handlar om — inte ens jag får röra hans köksutrustning. Den aktuella skulingen, som vi av en slump påträffade under vår flykt undan missfostret, löste naturligtvis uppgiften med sedvanlig bravur.

Med hjälp av ett skumpreparat från Den gamla tiden lyckades han avlägsna alla spår av svartvattnet, utan att skada "den flottskrovliga yta" som morbror ägnat ett helt utterliv åt att ansamla. Och som min morbror tycker om att påpeka ville den lille gynnaren inte ha något i utbyte. I alla fall ingenting mer än en stunds samvaro vid vår lägereld. I mina ögon fångar episoden essensen i det skulska väsendet: hjälpsamheten, ödmjukheten och det tekniska snillet.

Kort och gott: ett folk att räkna med.

Skulskt fladderfolk som rollperson

De flesta skulingar blir handlare, hantverkare, kunskapare eller läkare. Upptäcktsresande är såklart också vanligt förekommande. De som ger sig ut i världen i unga år och fastnar eller stannar där kan bli lite vad som helst, snälla och lite olyckliga tjuvar är inte ovanliga.

Militära ting och annat som kräver disciplin, ordning och maktspråk ligger inte för dem, så administratörer, poliser och soldater är närmast ickeexisterande bland skulskt fladderfolk vare sig på Skulen eller annorstädes. En spelare som väljer att använda poängsystemet för att sätta ut grundgenskapspoäng får 77 poäng att fördela.

Kunskap om Skulskt fladderfolk

Bildning: Skulingarna är försynta små gynnare, skickliga på att undvika konflikter genom diplomati, ingående av bilateralt givande handelsavtal samt ren och skär list. Pyrisamfundet har ingen regelbunden kontakt med dem, men några av Nordholmias bolag arbetar för att upprätta sådana.

Zonkunskap: Skulingarnas hemvist är en tekniskt avancerad plats som sägs skyddas av terrorrobotar, främst av modellen skytteslusk, men några väktare och enstaka hämnare lär också ingå i arsenalen. Man säger att deras "pneumatiska orakel" kan besvara det mesta rörande forntida teknologi. Enligt alla utsagor är det dock extremt svårt att få kontakt med detta orakel. Vanligtvis får frågvisa personer nöja sig med att träffa någon som står lägre i rang i det skulska fladderfolkets hierarki.

Regler

Antal: Peregriner är vanligen ensamma. Närmare Skulen påträffas ibland mindre grupper på diplomatiska uppdrag eller på väg till olika handelskontakter.

Pansar: 0

Förmågor: Alla skulingar har Fotosyntes och Vingar (glidflyga). Andra vanliga mutationer är Hoppförmåga, Magnetism samt Vingar (flyga). Enligt skulingarnas myter sägs Magnetism vara nära kopplat till oraklet, och chansen att senare i livet väljas in i Vishetsrådet ökar dramatiskt om man besitter och lär sig bemästra denna mutation.

Färdigheter: Enligt syssla, vanligen Handelsman, Hantverkare, Kunskapare, Läkare eller Upptäcktsresande. Alltid högt FV i Teknologi och vanligen också i Reparera.

Sty	3T6	11
Fys	1T6+12	16
Sto	1T6+2	6
Smi	3T6	11
Int	3T6	11
Vil	3T6	11
Per	3T6	11

KP	22
TT	11
FF	3,5 m/sr
SB	-1T2

Attacker	Init	%	Skada
Knölpåk, 2H	13	Smi x4 / 44%	1T10

Sopmutant

På Österhavet driver mellan tio och trettio vidriga sophögar omkring, mellan en halv och tio kvadratkilometer i yta och vissa höjande sig ett tretiotal meter mot himlen. Självfallet finns stora mängder forngods att bärga från sop-bältena. Men man måste vara väl rustad mot hot av väldigt varierande karaktär. Det levande hotet består dels av monster som morasiter, asgnagare och avfallsmunkar, dels av ett släkte barbariska mutanter vilka bebor de fem största bältena. De senare är indelade i flera rivaliserande klaner, men tycks ha det gemensamt att de är resistent mot såväl sjukdomar som gifter och strålning. Vore de inte det skulle de knappast kunna leva i bråten. På de större öarna har sopmutanterna grävt ut sina hålor i bergen.

Sopmutanterna tillhör alla olika klaner ur en släkt muterade albinoråttor, som för länge sedan isolerades på det flytande skrotet. Resistent mot allehanda obehagligheter framlever de sina liv bland bråten, där de odlar svamp och skördar mögel för att dryga ut sin fiskbaserade kost. Vanligen gäller principen att klanerna lever på var sitt friflytande sopbälte, men ibland händer det att de flytande snusköarna korsar varandras väg varpå stridigheter oundvikligen utbryter. Det kan gå ganska hett till eftersom mängder av obehagliga vapen kan tillverkas ur sopmutanternas fornsjuka livsmiljö — allt från reparerade forntidsvapen till syraslungor och skrotkanoner.

Regler

Förmågor: Resistens (Gifter, sjukdomar & strålning), Giftig (Tox 4)

Färdigheter:

Närstrid 54% (spikklubba & bett)

Kasta 49% (spjut & syrabomb)

Undvika 44%

KP: 18

IB: 16

Stormoviki

I sina försök att utsträcka sin dominans över Österhavet har gutarna kommit i kontakt med många udda folk. Ett sånt folk är stormoviki. Stormoviki utgörs av en samling klaner av strövarfolk, så benämnda eftersom de inte rider som sina ärkefiender mutantkosackerna utan springer själva, med sitt bohag och sina småttingar på ryggen. Plundring av kringliggande folk är en del i stormovikis livsstil, liksom det förekommer en hel del inbördes strider klanerna emellan.

Stormovikis områden ligger längs den platta kusten i sydöstra Österhavet, en plats där gotlänningarna anlagt en depå som är nödvändig för att effektivt binda samman deras intressen längs östra Österhavskusten. Depån är helt försörjd utifrån eftersom inga naturliga resurser finns tillgängliga. Depån ligger i en naturlig vik i det område som genomströvas av stormoviki och överenskommelsen mellan gutarna och strövarfolket är en klar fördel för gotlänningarna: De får rätt till sin depå och dessutom till en rad mindre fort som skyddar depån och dess personal. Priset är att fortet på landsidans sandbankar också skyddar stormoviki som flyr undan mutantkosackernas plundringståg.

En bonus för gotlänningarna är att de får kommendera en andel stormoviki-krigare som de ser lämpligt. Framst var det tänkt som en del av försvaret av depån med omnejd, men de snabbfotade och hårdföra stormoviki sågs snart som resurser vilka kunde gagna gotländska intressen också på andra platser. Framst kom den gotländska underrättelsetjänsten att se nyttan i ett snabbt och lättroligt infanteri, som rör sig nästan lika snabbt som kavalleri – Gotlands stora brist i

landoperationer. Antipartisanverksamhet har visat sig vara en mycket lyckad tillämpning av stormovikis speciella kvaliteter: snabbhet, uthållighet och absolut grymhet också mot en flyende fiende. Stormoviki-gardets säregna kroppsform, märkliga klädstil och beryktade grymhet mot sina fiender (och fiendens släktingar och bekanta) gör också att den gotländska underrättelsetjänsten med förkärlek använder dem som livvakter och förhørsassistenter.

Utseende

Gängliga mutanter (både män och kvinnor) byggda för lång löpning genom att faktiskt ha fyra ben. De är utan undantag klädda i en blandning av bytesdjurshudar och tyger i grälla färger, mest karaktäristiskt är den meterlånga toppluvan som oftast är gul. Rustningar är inget för stormoviki, men de skulle alla känna sig nakna utan minst tre vapen som de bär i hölster hängande över manken.

Regler

Pansar: -

Utrustning: 2t10+10 skott till varje vapen, kortlek, tärningar.

Förmågor: Alltid Flerdubbla kroppsdelar (ben), därtill minst en från följande lista:

1. Hoppförmåga
2. Pansar
3. Sprinter
4. Superbt sinne (syn)

Färdigheter:

Akrobatik 45%

Första hjälpen 25%

Gevär 60%

lakttagelseförmåga 45%

Närstrid 52%,

Pistol 45%

Smyga/Gömma sig 47%

Spel 27%

Teknologi 31%

Undvika 45%

Vildmarksvana 65%

Zonkunskap 25%

Sty	3T6	11
Fys	4T6	14
Sto	3T6	11
Smi	4T6	14
Int	2T6	8
Vil	3T6+2	13
Per	2T6	8

KP	25
TT	12
FF	8 m/sr
SB	0

Attacker	Init	%	Skada	Pål	Tål
Obeväpnad	14	52%	1T6	-	-
Svärd, sabel	17	52%	2T8	-	11
Pistol 10 mm, hemmabygge	21	45%	4T6-2	78	7
Gevär 5,56 halvautomat	16	60%	4T6	96	10

Storskallarna

Storskallarna är en mutantstam som har sitt hem i Oz. Deras groteskt stora skallar skänker dem en viss motståndskraft mot de psioniska störsändningarna från zonens hjärta och de kan därför bo i området utan alltför mycket besvär. Helt immuna är de dock inte: storskallarna får 1 GP för varje 1T3 år de bor i zonen. Äldre storskallar lider ofta av någon permanent galenskaps effekt.

Storskallarna lever i en primitiv klan- och familjestruktur: en handfull familjer om fem-sex individer bor inom ett och samma område och har kontakter med en handfull ytterligare familjer, som tillsammans bildar en klan. Totalt bor ett tiotal storskalleklaner i Oz. De livnar sig på odling och på att föda upp ätbara morasiter i inhägnade komposthögar utanför sina små byar.

Storskallarna är fredliga och sällan väl beväpnade, men då de alla är väldigt känsliga för höga ljud kan de drabbas av ett oresonligt hat och anfalla högljudda äventyrare. Om man kan hålla sig tyst och kommunicera via teckenspråk kan däremot Storskallarna vara till stor hjälp för zonresenärer, särskilt om man har med sig verktyg eller skjutvapen att bytesshandla med. Ett äventyrargäng som lyckas få en Storskalle som vägvisare i zonen har mycket bättre chans att undvika zonens faror.

Regler

Antal: 1T6+1

Pansar: Lätt blandrustning, ABS 3

Utrustning: 2T10+10 skott till varje vapen, kortlek, tärningar.

Förmågor: Alla storskallar har mutationen Abnorm kroppsdel: Huvud (*se Spelarboken s 92*) samt Defekten Ljudkänslig grad 3 (*se Spelarboken s 217*). Det är 50% chans att en storskalle har ytterligare en mutation, och därefter 50% chans igen att den har ytterligare 1T2 mutationer. Slå på följande tabell, 1T20:

- 1: Bärare
- 2: Bärsärk
- 3-6: Dubbelhjärna
- 7: Energikropp
- 8: Explosiv
- 9: Flockvarelse
- 10: Gräsmage
- 11: Jaktinstinkt
- 12: Kameleont
- 13: Livssinne
- 14: Magnetism
- 15: Resistens
- 16: Revir
- 17: Riktningsknöl
- 18: Robust
- 19: Stryktålig
- 10: Uthållig

Färdigheter: En typisk storskalle har

- Båge SMlx5 (55%),
- lakttagelseförmåga INTx3 (30%),
- Kasta SMlx5 (55%),
- Närstrid STYx5 (55%),
- Smyga/gömma sig SMlx5 (55%),

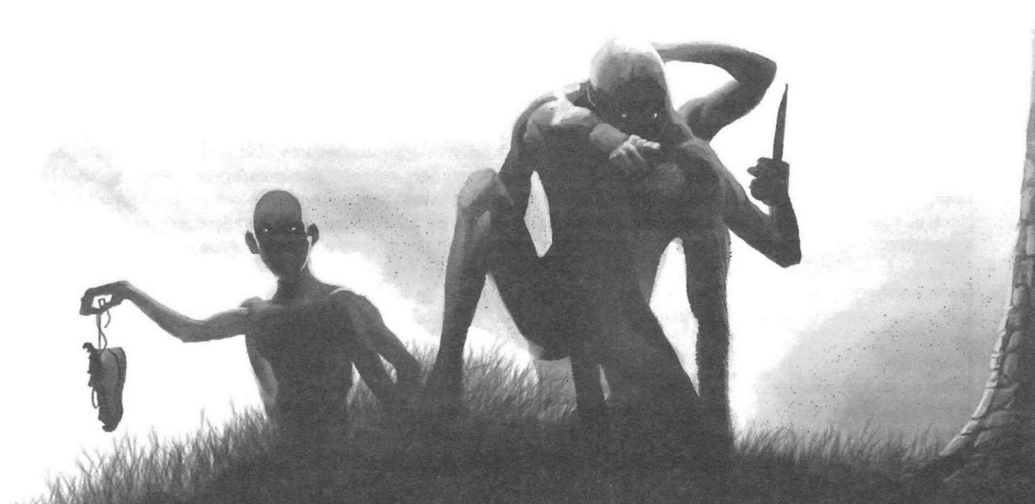
Undvika SMlx3 (33%),
Vildmarksvana INTx5 (50%),
Zonkunskap INTx5 (50%)

Sty	3T6	11
Fys	3T6+6	17
Sto	2T6+3	10
Smi	3T6	11
Int	2T6+3	10
Vil	3T6	11
Per	2T6	7

KP	27
TT	13
FF	4 m/SR
SB	0

Attacker	Init	%	Skada	Pål	Tål
Pilbåge	+11	55	1T8+2	00	5
Kastspjut	+11	55	1T10	99	7
Spjut	+16	55	2T8	-	9

Troglott



Milaskogen med omnejd förpestas av många avskrämda livsformer, men enligt Nordholmias exploratorskontor är troglotten det absolut gräsligaste som hemsöker landsdelen. Ska man tro de rapporter och rykten som cirkulerar i Nordholmia existerar detta semiintelligenta rovdjur enbart för att tillfoga andra skada, och förutom den ömsinta Zweea Moor lär ingen nordpyrier vid sunda vätskor någonsin ha sagt något positivt om troglotten.

Troglotterna lever i små underjordiska bysamhällen som underminerar delar av Milaskogen, varför de kort och gott kallas "de underjordiska" bland områdets fasta inbyggare. Varelsen är vagt människoliknande, men vildsint och monstros till beteendet. Livsstilen domineras av ohämdad fortplantning och blodtörstig jakt, även om det finns observationer av ett rudimentärt konsthantverk baserat på ben, klädtråsar och liknande offerrester. De kommunicerar genom kodifierade hand- och huvudrörelser, kompletterade med ett gutturalt och synnerligen ordkargt tungomål som har mycket lite gemensamt med Skrofmål.

Troglottens grundessens är hunger och inga former av liv går säkra för dess matlust — såväl dumdjur som skogsbönder, jägare och kartografer återfinns i de underjordiska skafferier. Villebrådet

infångas av bestialiska jaktlag som ylar fram mellan Milaskogens trädstammar, beväpnade med träspjut, klubbor och andra former av grovaxade jaktvapen. Den typiska troglottjägaren är en gänglig men senigt muskulös uppenbarelse med sex långa armar som mynnar ut i utdragna jättehänder, toppade av bastanta slitklor. Kroppen är gråspräcklig och hårlös, nödortfigt klädd i löshängande trasor som stammar från nedlagt villebråd. Ansiktet är långsmalt med tillplattad näsa och gigantiska, utstående ögon vilka brinner som av en mörk och vildsint glöd. Munnen är alltid vidöppen, men tuggar glupskt i luften när troglotten blir upphetsad.

Regler

Antal: En by består normalt av 50–100 individer, jaktsällskap brukar utgöras av 1T10+2 troglotter.

Pansar: 0

Förmågor: Nästan alla troglotter har Flerdubbla kropsdelar +4 armar samt Naturligt vapen: klor (1T8)

Till detta bör SL lägga till en av nedanstående mutationer:

1. Bärsärk
2. Dubbelhjärna
3. Jaktinstinkt
4. Nattsyn
5. Sonar
6. Sonarattack

Färdigheter:

Akrobatik 47%,

Första hjälpen 9%

lakttagelseförmåga 20%

Närstrid 62%

Undvika 50%

Vildmarksvana 23%

Sty	2T6+6	12
Fys	3T6	11
Sto	4T6	16
Smi	3T6	11
Int	1T10	6
Vil	3T6	11
Per	1T6	3

KP	27
TT	13
FF	5 m/sr.
SB	+1T3

Attacker	Init	%	Skada
Klor	11	55%	1T8
Knölpåk	13	62%	1T8
Träspjut	16	62%	2T6

Trusk tryning

I den snåriga Litvaskogens kustbryn i södra Baltmarkerna ligger en handfull byar befolkade av ett säreget mutantläkte, de truska tryningarna, som är människomutanter med grisliknande drag. Detta seglivade folk har så länge man kan minnas levt i strikt hierarkiska klansamhällen styrda av enväldiga matriarker. Bland tryningarna är männen i övervägande majoritet, medan de vördade kvinnorna är

fåtaliga och nästan alltid större och starkare. Det är troligen också därför de anses som bättre lämpade för ledarskap.

Tryningfolket är av gammal tradition strävsamma och framgångsrika skrotletare. De tycks skapade för att vistas länge i hälsovådliga miljöer. Det är också i de osundaste trakter som de hittar basen i sin något säregna kosthållning; muttrar, skruvar och diverse kemikalier är vanliga ingredienser i de trüska måltiderna.

Många tryningar lämnar aldrig sina isolerade skogsbyar, men för knappt fyrtio år sedan värvade furstefamiljen Fogg ett par hundra skrotletare och krigare ur den mäktiga klanen Schwabber. Väl på plats i den Pråjsiska Kemarkipelagen fann sig tryningarna snart till rätta och blev furstehusets mest trogna tjänare. Några tog värvning i den furstliga milisen, men det stora flertalet slet och släpade i FBB:s tjänst och bökade fram många av de väldiga fyndigheter som lagt grunden för stadsstatens expansion.

Med tiden har också antalet tryningklaner i Pråjsia vuxit. För närvarande finns ett flertal mäktiga matriarker som slåss om makten i huvudstadens svavelosande gränder och stinkande hålrum. Grubbers, som står furstehuset nära, är alltjämt den mäktigaste klanen, men flera utbrytarklaner har på senare år flyttat fram positionerna, inte minst i den undre världen. De flesta tryningar i Pråjsia talar hyfsad skandi, men har trüska som modersmål. Trüska är ett för utomstående helt obegripligt språk av grymtningar, strupljud och fnysningar. De få pyrier och gutar som efter vissa besvär har lyckats lära sig språket har dock vittnat om att det är rikt på ord som beskriver dofter och smaker.

Regler

Trüska tryningar är fysiskt muterade människor med tydligt grisliknande drag. Framför allt påminner näsan om ett gristryne, men även grisliknande öron och svansknorr är vanligt förekommande. Detta utpräglade mutantutseende ger enligt Spelarbokens regler för lyte DEF-värdet 90.

95 % av tryningarna är män som alla har mutationen Flockvarelse. Resterande 5% är kvinnor, som alla har mutationen Stor. Dessutom har alla tryningar ytterligare 1T3 mutationer (se nedan). 50% plågas av svåra kemfläckar (gula och röda är vanligast). Sysselsättning varierar. Bland dem som fortfarande lever i Litvaskogens kustbryn är Skrotletare, Soldat och Jägare vanligast, medan man i Pråjsia även hittar tryningar med mer kriminella sysselsättningar som Tjuv och Mobster.

De flesta bär någon form av enklare beväpning. I Litvaskogen är armborst vanligast, i Pråjsia förekommer även olika former av svartkrutsvapen.

Antal: Lever i klaner om 20-300 individer. Agerar oftast i grupp.

Förmågor: Förutom ovan nämnda mutationer, även 1T3 av nedanstående:

1. Giftig (bett)
2. Magnetism
3. Naturligt vapen: huggtänder
4. Regenerera
5. Resistens
6. Robust
7. Syraspott
8. Bärare
9. Grävare
10. Hibernera
11. Klimatanpassad

12. Uthållig

Sty	3T6	11
Fys	2T6+6	13
Sto	3T6	11
Smi	3T6	11
Int	3T6	11
Vil	3T6	11
Per	2T6	7

KP	24
TT	12
FF	-
SB	0

Väktarfolket

Vad finns egentligen i renfolkens tabubelagda område? Andra i utmarken har antagit att det inte finns något av värde där, eftersom renkrigarna inte själva besitter någon högteknologi. För det jämmerdalska kynnet är det otänkbart att låta rikedom ligga på marken, bara för att urmyter eller förställningar om undergångens "smitta" (i andlig och fysisk bemärkelse) genomsyrar ens kultur. Omvärldens bedömning är lika intuitiv som felaktig. På renstammarnas område ligger nämligen Elysium IVs ruiner, vaktade av renstammarna, som på sitt eget svårbegripliga tungomål kallar sig själva för "väktarfolket".

Enklaven är ännu i sin delvis förstörda form en varböld och smitthärd, något som de omgivande bergens muterade renstammar tidigt uppfattade. De har sedan länge utvecklat en kultur i skuggan av ruinen, där renarna med sin renhet (de brukar inte forntida teknologi) och andliga kraft (de har många mentalt muterade bland sig) satts att vakta ruinen från omvärlden och tvärtom, ingen får komma in i området eller tillåts lämna det om de väl tagit sig in.

Renstammarna runt Elysium IV, eller Avgrunden som de kallar platsen, ser sig själva som väktare med ansvar för Katastrofen. För dem är Katastrofen både en händelse, en plats och en smitta som måste hållas i schack. Avgrunden, den plats där omlopps projektilen rusade från himlen ner i enklaven, är centrum för alla dessa tre oheligheter. I renarnas mytologi kastade urrenarna ned en sten från himlen mot Avgrunden i syfte att bränna ut det onda. Stenen stoppade det ondas framfart, men misslyckades med att helt ut plåna ondskan som ännu dväljs i underjordiska salar. Renstammarna har vaktat kring ruinerna i århundraden och försökt hindra det som finns därinne att ta sig ut och stoppa ovetande från att ta sig in. Renarna går inte in på själva området, och förföljer inte heller dårar som ger sig in. De gör däremot sitt bästa för att stoppa tabubrytarna om de vill ut igen, eftersom tabubrytarna anses vara besmittade med Katastrofen. Renstammarnas tro är simpel, och har tills nyligen också varit stark. De hanterar inte högteknologi, bara sånt de själva kan tillverka. Stammarna har överlevt på grund av sin otroliga förmåga att klara sig på fjället, sina dådkraftiga krigare och sin stora andel mentalt muterade stammedlemmar. Med psi-mutationen Djurmästare håller de Avgrundens monster i schack, likväl som de kan använda kontrollerade monster för att driva ut inkräktare. Deras kollektiva Väderkontroll kan dessutom generera tromber, orkaner och låta blixtrar hagla över fiender.

Älgdrott

Trots sin prakt och pondus är Norra ödemarkernas älgdrott ett mycket skyggt släkte. Ute i ödemarkerna är de både överallt och ingenstans — du ser dem aldrig, men din päls registrerar med jämna mellanrum att stora och mäktiga varelser håller dig under uppsikt. Jag har ägnat en halv utterålder åt praktisk historiografi, men mina studier av älgdrottarna är i allt väsentligt begränsade till Nordholmia, där man understundom stöter ihop med enstaka exemplar som sökt sig till civilisationen för att inhandla tinner och tobak. Den hitintills fullödigaste skildringen av älgdrottarnas

liv och leverne har faktiskt framställts av min farfar, Utterik von Hartman, som under några år i mitten av 50-talet livnärde sig som lomurjägare i de nordländska urskogarna. Nedanstående avsnitt är saxat från farfars dagbok. För att göra texten så kunskaplig som möjlig har jag tagit mig friheten att infoga vissa kommentarer i marginalen:

2 november år 54 p.t.

Det är mökmörkt. Och höstkylan har slagit över till vinterdöd. Men jag håller mig vid liv genom att smutta på en manlig brygd som skogsfolket kallar becktran. Det är min nyfunne följeslagare Alfman Stig, som försatt mig med dropparna. Om jag mot förmodan överlever helsikesvintern kommer förtjänsten att vara Alfmans och ingen annans. [*Vintern 54-55 var som bekant en av de värsta i Pyrisamfundets historia. Bara i Hindenburg dukade mellan 1000 och 1500 pers under för den grymma järnkyla som kom krypande från Norra ödemarernas isöknar.*]

Denna Alfman är svin-äte-mig ett magnifikt stycke mutant. Dra mig i svansen och rulla mig dubbel, men jag har aldrig stött på någon tänkande varelse som varit så sammansmält med sitt element — i Alfmans fall, med ödemarken. Han hittar käk där andra ser sten och aska; han upptäcker underjordiska bunkrar där andra ser urträd och lomurspillning; han finner skydd där andra ser storskövlarsvin.

Som alla älgdrottare jag hittills haft äran att dela stekpanna med är Alfman en riktig grovbaddare. Han klår i alla fall kejsarns björnaknektar, inte tu tal om den möken. Okej, han är inte lika bred över bringan, men höjden överjordstoftet är långt mer imponerande. Och det blir inte sämre av den enorma hornbuske som slingrar sig utifrån älgdrottarsknoppen, nästan som en fastvuxen kejsarkrona. I skogarna säger man att älgdrottarna alltid har funnits — att de också levde under Den gamla tiden, då de var chefer över skogarna och broarna, medan människoförfäderna härskade över bunkrarna och järnbanorna. Mina morrhår säger mig att historien stinker surspigg och Alfman ger som vanligt bara ifrån sig undvikande grymtningar när man frågar. Men intressant nog råkar jag faktiskt veta att ordet "drott" användes som chefsbeteckning i Den gamla tidens fabriker. [*Det är oklart var farfar fått dessa uppgifter från. Mig veterligen är "drott" inget forntidsord, utan ett dialektalt uttryck i Norra ödemarkerna, betydande ungefär "smygare" eller "tassare".*]

Älgdrottarna är kringströvande, ensamma och enstöriga. Så vitt jag vet har de inga byar eller liknande klungbyggen, utan varje älgdrott är sin egen: han har sin egen bössa, sin egen koja och sitt eget revir. Jag tror möke mig att de är det osällskapligaste som vandrar omkring på fädernas jordar, med ett möjligt undantag för ekoxgubben själv. Fråga mig inte hur smådrottarna blir till! Inte desto mindre är det tydligt att älgdrottarna är förenade i någon form av samfund — en större gemenskap med riter, regler och plikter. Men uppbyggnaden skiljer så mycket från allt det vi pyrier känner till att vi knappt kan urskilja det som ett samfund. Exempelvis finns det ingen "överdrott", utan varje älgdrott fungerar som sin egen kejsare. Kring midvinter avhålls ett så kallat älgating någonstans uppe i Skandiska bergen — ett rådsmöte som alla älgdrottare förväntas delta i, för att gå igenom diverse jaktfrågor, revirstridigheter och annat viktigt som uppkommit under året.

Jag är storstinke mig glad att kunna räka Alfman Stig som vän. Förutom den praktiska nyttan av Alfmans vildmarksvana har hans närvaro gjort att jag accepterats av den större drottrets som strövar omkring därute i mörkret. Jag har aldrig, under hela mitt långa utterliv, stött ihop med så många älgdrottare som under den gångna veckan: sex imponerande älgastycken, två tjuvar och fyra honor, som både sökt ögonkontakt och delat beckmugg. [*Ögonkontakten och beckmuggen är tecken på att farfar verkligen accepterats som like av älgdrottarna. Detta är inte bara sällsynt, det är unikt!*]

Det har naturligtvis inte varit stora famnen, men en och en har drottarna sökt sig fram till lägerelden och småsnackat, på sin underliga, enstaviga och i mitt tycke torftiga dialekt. Ingen skulle kunna säga

att samtalen varit djupgående, men vi har utbytt en del viktiga uppgifter om lomurnästen, väderleksförändringar och fararfolkets vandringar. Och jag har kastats in i ändlösa jämförelser mellan pyriskt svartkrut och det lokala brunkrutet.

Det är helt klart en tillgång att ha kontakter bland älgdrottarna. Men man ska vara försiktig när man handskas med dem. De exempla r jag mött har varit hyvens om än folkskygga, men alla häruppe vet att älgdrottarna förvandlas till frustande bärsärkar om man råkar reta upp dem. Och som fiender är de fruktansvärda: starka, arga och totalt skoningslösa. Här i trakterna talar man ofta om massakern i Böcklings Näs — en nybyggarmassaker anställd av uppretade älgdrottare. Enligt ryktet hade nybyggarna medfört en mindre grupp halvtama sikbaggare för att hålla ödemarkernas monster på avstånd. En vildsint idé som lär ha funkad fint. I alla fall till den dag då sikbaggarna slet sig. De sluga små snyltarna hade snart grävt sig fram till en undangömd underjordsbunker, använd av traktens älgdrottare för framställning och lagring av brunkrut. Halva förrådet glufsades upp på stället, resten blandades ut med bagglort. Som svar tågade en mindre armé om 30 älgdrottare utifrån skogarna och utrotade hela bosättningen medelst horn och eldkraft.

Summa summarum: älgdrottarna är ett stolt, furstligt och potentiellt sett mycket farligt folkslag som man bör handla med respekt.

Farfars text serverar en enastående inblick i älgdrottarnas kultur. Men den är inte vidare kunskaplig. Jag har därför valt att komplettera med några rader ur en officiell kunskaparrapport, framställd sommaren 97 pt. av exploratorassistenten Walter Störkh vid Kejsarliga kunskaparstaben. Rapporten avhandlar egentligen det så kallade brunkrutet, men innehåller också en mörk om än något paranoid karaktäristik av älgdrottarnas kynne. Major Krookhufvud vid nämnda ämbetsverk har givit mig sitt uttryckliga tillstånd att publicera nedanstående textutdrag:

Älgdrottaren är ödemarkens krigare. Detta ä bokstavligt menat. För några generationer sedan avfärdade den nordpyriska administrationen älgdrottarna som harmlösa skogsstrykare. Man noterade visserligen att de var stora och starka, men först och främst såg man dem som skygga och likgiltiga. Ingenting kunde vara mer felaktigt: älgdrottarna är allt annat än likgiltiga. För varje dag som gått sedan Nödgötalandets införlivande i Pyrisamfundet har de sett oss komma närmare och närmare. De har bidat sin tid: iakttagit våra rörelsemönster, analyserat våra intentioner och sett över sina resurser. Framförallt har de framställt brunkrut. Och nu är de redo.

Om eller snarare när vi bestämmer oss för att tränga djupare in i Norra ödemarkerna kommer vi att möta motstånd. Hårt motstånd. Än så länge håller de sig i skuggorna av urträden, men de finns därute och de är stridstränade, välrustade och redo att dö för Ödemarkernas ödslighet. Frågan är bara hur många är de?

Brunkrut

Älgdrottarnas eldvapen är vida omtalade, både i Nödgötalandet och Norra ödemarkerna. Arsenalen består nästan uteslutande av pyriska slaglås vapen, ofta av mycket gammalt datum, men pjäserna besitter en slagkraft som kan mäta sig med den moderna skarprättartekniken. Hemligheten är brunkrutet: ett tjockt, brunfärgat skjutjärnpulver som älgdrottarna framställer själva. Receptet är inte känt utanför älgdrottarnas kretsar, men bland kejsarliga kunskapare cirkulerar för närvarande en teori om att brunkrutet baseras på skäggeskol. Detta har dock inte kunnat bevisas genom sinnligt erfarenhet. Brunkrutstekniken framställs endast för mynningsladdare, i formen av löst pip- och fängpannekrut samt lumphylsepatroner med drivladdning och blykula. En slaglåsmusköt eller slaglås pistol som laddats med brunkrut ger +2 i skada. Dessutom skjuter de längre — pistolen kort/25 meter och muskötens medel/50 meter.

Älgdrottens som rollperson

Älgdrottarna är normalt eremitiska existenser, men det händer att enstaka exemplar slår följe med andra varelser. Ja, det har till och med hänt att dylika älgdrottar syns i tätbefolkade områden i djupet av Pyrisamfundet, exempelvis i Skarpnäck och Hindenburg.

En sådan RP kan drivas av en önskan att lära känna Pyrisamfundet inifrån, då pyriska intressen på näst intill daglig basis tränger sig allt djupare in i älgdrottarnas skogar. En annan variant är att älgdrottens är på flykt undan någonting, exempelvis en lokal vendetta, en terrorrobot modell Förledare eller Baronen och hans infamösa rallarpatruller.

En spelare som använder poängsystemet för att sätta ut grundegenskaper får 81 poäng att fördela på egenskaperna.

Kunskap om älgdrottens

Vildmarksvana: Den typiska älgdrottens är utomordentligt skicklig på att se utan att synas, men mutanten har en svag punkt: en hög ämnesomsättning kombinerad med en mycket karaktäristisk, kulformad spillning.

Detta fysiologiska faktum kan användas för att spåra ett eller flera exemplar som försöker hålla sig undan. Därtill går det historier om kolmilare och rallare som lärt sig att utstöta lågdundrande och mäktiga bröl som inom 1 timme drar alla älgdrottars inom 1 mils omkrets till brölaren. Dessvärre lär dessa bröl inbjuda till brunst och älskog, varför en hågad brölare bör förbereda sig på hårda duster mot besvikna drottars i parningskrud.

Regler

Nästan alla älgdrottars är fysiskt muterade älgars och större delen av de stammar som vandrar genom skogarna norr om Nordholmia har mutationen Stor. Alla manliga exemplar har därtill mutationen Naturligt vapen: horn. Honorna saknar horn, men i gengäld är de alltid utrustade med mutationen Eldkastare. Utöver dessa kan älgdrottarna också ha ytterligare mutationer, se nedan.

Antal: Normalt ensam

Pansar: 0

Förmågor: Förutom Stor och Naturligt vapen: horn/Eldkastare är den typiska älgdrottens utrustad med 1T2 av nedanstående mutationer:

1. Bärsärk
2. Ensamvarg
3. Jaktinstinkt
4. Sonar
5. Revir
6. Vibrationssinne

Färdigheter: SP som inte läggs på mutationer används till färdigheter från yrket Jägare. Älgdrottarna har alltid högt färdighetsvärde i Vildmarksvana och god träning i 1-2 vapen, varav minst 1 är ett tungt avståndsvapen, vanligen slaglåsusköt laddad med brunkrut.

Sty	2T6+6	13
Fys	2T6+6	13
Sto	4T6 + Stor	28
Smi	2T6+3	10
Int	2T6+3	10

KP	41
TT	20
FF	7,5 m/sr.
SB	+2T4

Vil	2T6+3	10
Per	3T6	11

Attacker	Init	%	Skada
Brunkrutsmusköt	12	Smi x7 / 77%	3T6+2
Knölpåk	13	Smi x7 / 77%	1T8
Hanne: Stängning	14	Smi x5 / 55%	3T6
Hona: Eldkastare	Mutation	Smi x5 / 55%	2T6+5

SJUKDOMAR

Automatkräfta

Det var automatkräftan som tog VAX 10. Som brände ut hans tankekraft och åt upp honom inifrån. Som förvandlade huset Skarprättares trogne fältskärsautomat till kejsarmördare. Nu har visserligen Hans Historiografiska Höghet Jeremias Silfverhiessa utpekat Järnringen som boven i dramat — en version som harmonierar väl med de vedertagna skurkbilderna i Pyrisamfundets officiella historiografi. Men jag har analyserat kvarlevorna av VAX 10 och det råder ingen tvekan om saken: de nedsmälta ögongloberna, den urgröpta skallsvålen och den gröngula fradgan kring livsledningarna visar att det var automatkräftan som beseglade den pyriskas urhjältens öde.

Detta lömska missfoster är en ofattligt grym och elakartad livsform, som endast existerar för att tillfoga skada. Den utgör inte bara ett hot mot kejsardömet's automater, utan i lika hög grad mot deras omgivning. Automatkräftan gör nämligen alla automater till potentiella terrorrobotar. Jag har därför tvingats till den bistra konklusionen att ingen pyrier går säker så länge automatkräftan finns därute.

Likt sina artfränder bland de lömska missfostren är automatkräftan en livsform av försvinnande små dimensioner. Ja, själva automatkräftan är faktiskt osynlig för blotta ögat. Den tycks inte ha någon existens utanför sina offer, utan lever i resterna av gamla automater, tänkardosor och dylika apparater som den inmundigat inifrån. Överföringen till nya offer sker sannolikt via de kraftöppningar som många automater använder för att återvinna förlorad styrka, kommunicera med andra maskiner eller bruka avancerade fornyfynd såsom dammsugare och strålpuffror. När automaten ansluter sin kraftöppning till en besmittad apparat smyger missfostret in i den nya värdkroppen, som på några veckors tid bryts ner till ett viljelöst vrak i automatkräftans klor. Mycket tyder exempelvis på att VAX 10 ramponerades av en nedsmittad räknemaskin från Musközonen, forslad till Gryningspalatset av kejsar Rudolfs chefsexplorator, Euripides Mäk.

Automatkräftan äter upp apparaternas innanmäte. Jag törs lova att värdkroppens insida ingalunda är någon vacker syn — de mekaniska organen smälter, deformerar och missfärgas. VAX 10:s inre var så illa anfäktat att morbror Zander stillsamt undrade om den stackars automaten slukat en levande lomur. Detta är naturligtvis en mycket plågsam process och i alla kända fall har värdkroppen drivits till vansinne innan det slutliga utslocknandet. Symptomen är till en början diskreta, exempelvis minnesförluster och kortare episoder av osammanhängande tal. Men snart börjar automaten drabbas av krampliknande anfall och sporadiska vredesutbrott av allt häftigare karaktär.

Jag känner till fall där automatkräftan faktiskt talat genom automatens kommunikationssystem — ett aggressivt, ofattbart och extremt obehagligt tungomål från Katastrofens mörkaste skeden. Det sista

steget är att automaten utför svårartat destruktiva handlingar, både mot sig själv och sin omgivning. Det är oklart huruvida värdkroppen utför dess handlingar på automatkraftans kommando eller om de utgör desperata försök att stoppa lidandet.

VAX 10 slaktade kejsar Rudolf och större delen av hans familj — endast tronarvingen Julius klarade sig mirakulöst oskadd. Hans fall är därför känt än i våra dagar. Känt men misstolkat. Går man till botten med den pyriska historien finner man dessvärre många fler exempel på automatkraftans illdåd. Alla i Skarpnäck minns ännu den mörka höstkvällen då familjen Krafft-Ebbings mekaniska tamburmajor, den stillsamme herr Goddag och Godafton, plötsligt stormade in på den lokala josstugan.

Den välsedde automaten gick lös på kroggästerna med en blandad arsenal av skarprättare, knivar och promenadkäppar, därefter avslutade den blodbadet med en huvudstupa vansinnesstörtning in i tegelväggen. Efter att ha gått till källorna har jag påträffat tydliga spår av automatkrafta i fallet Goddag och Godafton. Som konklusion av föreliggande studie väljer jag därför att anföra ett kort avsnitt ur Polisgazetten rörande den tragiska episoden. Utdraget publicerades ursprungligen den 11 november 85 pt. i den Hindenburgska upplagan av Polisgazetten:

"Josstugan liknar slaget vid Pyris slätter. Golvet täckt av blod och sönderslagna möbler. Offren innefattar sju skattebetalare — två människor och fem mutanter. Vid halvraserad tegelvägg syns mördarens kvarlevor: herr Goddag och Godafton, en lokal automat. Automatskallen krossad av den kraftiga huvudstörtningen.

En erbarmlig syn — innanmätet kletigt och regnbågsfärgat, halvt utrunnet över den förvridda plåtkroppen. Blodbadet rymmer många tragiska dimensioner. Automaten avhållen och respekterad. Många vänner i Skarpnäck, inte minst bland de dräpta. Alla söker svar. De lokala buden är Gotland eller Järnringen.

Kunskap om automatkraftan

Zonkunskap: Många apparater från Den gamla tiden är infekterade av automatkraftan. Dessvärre finns det inget säkert sätt att identifiera en smittbärare utifrån. Man bör därför iakttä yttersta försiktighet om man deltar vid sammankopplingen av en automat med en forntida apparat. En robot kan analysera ett föremål innan den kopplar ihop sig med det, vilket kräver ett lyckat Naturvetenskap. Flera försök får göras, precis som när man försöker förstå sig på fynd med Teknologi. Lyckas slaget inser roboten att objektet är smittat. Att "bota" fynd är ett omfattande arbete. Naturvetenskap får slås, med kraftans VII som avdrag (-4T6%). Flera försök får göras, som om man försökte reparera föremålet. Chansen att själv smittas, eller att datorn man använder gör det, är dock 5% per vecka. Eftersom smittrisken är rätt stor föredrar de flesta robotar att ha med sig en dator som de kan använda till sånt, utan att själva riskera att smittas. Lyckligtvis tycks många apparater innehålla gamla och trötta exemplar av automatkraftan: exemplar som saknar den klostyrka som krävs för att åsamka permanenta automatskador.

Regler

Den obehagliga livsform som Adelia von Hartman kallar automatkrafta är ett intelligent elektroniskt smittämne från Den gamla tiden. Det skapades i ett enkelt men dödligt syfte: det skulle tränga sig in i avancerade elektroniska redskap såsom energivapen, datorer och robotar och vända dem mot deras ursprungliga ägare.

Dessvärre nådde virusformen en anseilig utbredning och stora delar av den elektroniska högteknologi som hittas i Pyrisamfundets zonområden och spök-städer är fortfarande kontaminerad. Varje gång en robot kopplar upp sig till extern elektronisk högteknologi, exempelvis ett energivapen,

en dator eller en avancerad kaffebruggare, är det således 1t10% risk att någon form av automatkräfta tar sig över till roboten via dess cyberjack/energipaketsuttag. Många århundraden har förflutit sedan smittämnets tillverkningsdatum och det har hunnit mutera i ett otal versioner, både farliga och harmlösa.

Det är därför långt ifrån säkert att ett virusangrepp blir lika allvarligt som i fallet Goddag och Godafton. Först och främst ska SL slå fram kräftans VIL. Därefter slås 1T10 + automatkräftans VIL. Summan ställs mot offrets VIL + 1T10. Om offrets värde segrar avvärs virusangreppet, annars räknas differensen ut och effekten avläses nedan:

VIL: 4T6

Antal: 1 per föremål.

Differens	Effekt
1–5	Roboten drabbas av en harmlös variant som förorsakar synfältsflimmer och en mildare form av sinnesförvirring. Under 1T10 timmar är roboten osedvanligt vimsig och frånvarande, vilket ger -10% på alla INT- och SMI-baserade färdigheter. Robotar med betapersonlighet upplever virusangreppet som en ångestmättad huvudvärk som ger -25% på alla INT- och SMI-baserade färdigheter under samma tid.
6–9	Roboten drabbas av en förhållandevis ofarlig variant som medför en kraftig men övergående sinnesförvirring. Under 1T10 timmar är roboten totalt oförmögen att agera rationellt då den tror sig vara någonting annat än vad den egentligen är, exempelvis en prominent filmskådespelare från Den gamla tiden, en skuta i sjönöd eller en köttätande växt. Efter den tiden inträder effekten från resultat 1, alltså -10% på INT- och SMI-baserade färdigheter i 1T10 timmar.
10–12	Roboten drabbas av en förhållandevis harmlös version som attackerar dess kommunikationsförmåga. Under 1T100 dagar lider den av fullständig afasi och är således oförmögen till verbal kommunikation. Det enda som passerar dess talfilter är obegripliga nonsensord som inte ens roboten själv kan förstå. En följd av detta är att roboten tillfälligt får -75 på alla PER-baserade färdigheter. Robotens tänkande är dock opåverkat.
13–15	Roboten drabbas av en allvarlig variant som skadar både hårdvara och mjukvara. Som en direkt följd av angreppet hamnar roboten i ett fullständigt apatiskt tillstånd under 1T10 dagar. Därtill förlorar den 1T6 poäng i INT samt 1T3 poäng i FYS. Skadorna kan repareras, varje förlorat poäng GE kräver en reservdel.
16	Roboten drabbas av en allvarlig version som deformerar både hårdvara och mjukvara. Som en direkt följd av angreppet hamnar roboten i ett explosivt raseritillstånd som varar 1T10 dagar. Under raseriet går roboten lös på allt som rör sig i dess närmaste omgivning, i första hand med svordomar och oljeloskor, men om den provoceras kan den förfalla till våldsmetoder. Därtill förlorar roboten 1T8 poäng i INT och 1T4 poäng i FYS. Skadorna kan repareras men varje förlorat GE-poäng kostar en reservdel.
17	Roboten drabbas av en synnerligen malign form som smular sönder både hårdvara och mjukvara. Varje dag efter angreppet förlorar den dagligen 1T6 poäng i INT och 1T3 poäng i FYS. När INT är nere på 0 är roboten helt underställd smittämnets vilja, vilket innebär att den försöker mörda allt i dess närhet, företrädesvis personer som stått den nära. Roboten fortsätter blodbadet tills den förstörs av en extern källa eller när FYS

	sjunker ner till 0, då innanmätet nedbrutits fullständigt av smittämnet. Skadorna är fullständigt irreparabla, inte ens reservdelar går att återvinna ur automatkadavret.
--	---

Auromatråka

Mildare variant av automatkräfta.

Blodsot

Blodsot	
Vir	5
Inkubation	3 dygn
Halv effekt	Blödande slemhinnor, 2T6 KP i skada. Fys-slag eller -1 Fys permanent
Mellantid	2 dygn
Full effekt	Inre blödningar 3T6 kp i skada. Fys-slag eller -1T3 Fys permanent
Tillfrisknande	2 veckor

Bromölla

Musközonen beskylls för pestsjukdomen bromölla, vilken krävde femtonhundra dödsoffer sommaren 47.

Burksjukan

Den uppstartade fornfabriken i Göborg har dragit ulvrikisk uppmärksamhet till sig. Konserven är soldatens bästa vän och en fabrik som kan tillverka god skyttegravskost är ett måste för ett rike som ulvens. Därför finns det sedan en tid tillbaka en konservfabrik även i Nekropolis. Såväl teknologer som flitiga trossknegare sliter natt som dag med att färdigställa produktionen. Den första last som transporterades ut till diverse förband i stridszoner visade sig vara allt annat än ätlig och flera strök med i vad som kom att kallas burksjukan. Den konserverade ömlingen — en stålskimrande läckerfisk — hade jäst i sitt spad så till den milda grad att burkarna förvandlats till klotrunda bollar. Det påstås att två trossjunkrar vid sydfronten dog dränkta i sura ömlingssafter, dödade av kraften i den äckleexplosion som utlöstes när burken öppnades. Det är fortfarande oklart om det var innehållet eller burkens material som ledde till massakern, men den nya schäffern, Niederman Bökke, är fast besluten att inte göra om sin föregångares misstag.

Bändarn

När en person vistas under vattenytan och förlänger sin tid i djupet med hjälp av tillförd luft samlar varelsen på sig kvävgas i blodet. Kvävgasen hålls i schack av vattnets tryck. Om sedan en hastig uppstigning görs bubblar kvävgasen ut i varelsens blod. Alla äventyrare som öppnat en fornsoda och noterat den häftiga bubbelbildningen är bekanta med de naturiska lagarna bakom fenomenet.

Gasbubblorna sätter sig i små blodkärl och stoppar blodflödet. Ögonens kärl är känsliga, fingrarna likaså. Domningar och förlamningar blir då följden. Om kärl inne i hjärnan drabbas kan döden följa. Sjukdomens namn i Skandien kommer sig av att gasbubblorna också formas i lederna och tvingar den sjukes extremiteter att anta smärtande och förvridna former. I lindrigare fall av bändarn går den över av sig själv i takt med att kvävgasen andas ut. Enda kända motmedlet är en så kallad betryckningskammare, ett ovanligt och eftertraktat fynd.

Sjukdomen motverkas av att dykare gör säkerhetsstopp på olika djup på vägen upp. Endast om dykaren måste gå upp till ytan direkt riskerar han att drabbas Bändarn. Det går inte att bli immun

mot bändarn, men mutanter med Resistens mot Gifter påverkas inte av förgiftningen: Även om den beskrivs som en sjukdom (och har en sjukdoms mer långdragna förlopp) är det tekniskt sett en kvävgasförgiftning.

Bändarn	
Tox	1T10+10
Inkubation	1T100 min
Halv effekt	Domningar, synfältsbortfall, ledsmärtor ger -25% på alla FV under 1T10 tim
Mellantid	1T10 tim
Full effekt	Förlamning, kraftig förvriddning av leder. -50% i samtliga FV, 50% chans att dö. Överlevare får -1 i en grundegenskap och dess associerade färdigheter
Tillfrisknande	1T10 dygn

Frossarn

Smaka på talesättet "Kejsare kommer, kejsare går, men frossarn han består." Orden är idag en integrerad del av Hindenburgs folkkultur, särskilt inom de lägre samfundsskikten. De kan höras vid gatuhörnen, blästerugnarna och sockersyltornas stammisbord, traggade av både konstaplar, järnarbetare och tokjosfilosofer. Av dessa är det sannolikt få som känner till att uttrycket stammar från Mugges Nordfrans dystra "Mök-Pyri" från 84 pt: en illusionsfri studie av Pyrisamfundets fattiga, med fokus på den hindenburgska kåkstaden. Stora delar av Mugges analys ägnas åt den fruktade frossarn: en grym och rovlysten varelse som lever, myllrar och jagar i kåkstadens misär. Följande avsnitt har saxats ur Mugges undersökning:

"Det är onsdag morgon och jag gör mig redo för ännu ett möte med kejsardömets smuts och snusk. Vad står på programmet idag? Frostskadade svansar, uppsvällda svältmagar och tinnernerdränkta drömmar. Och naturligtvis, nattens frossarskörd — de olyckliga som dog och de ännu olyckligare som överlevde. Det har sagts attfrossarn är Hindenburgs motsvarighet till ödemarkernas ekoxe: en straffare från det okända som urskillningslöst dräper allt som kommer i dess väg. Men det är ren och skär lögn. Frossarn attackerar inte urskillningslöst, den attackerar de arma och nödställda. Och även om frossarn inte är i kejsarlig sold så har den kejsarens och aristokratins sympatier, för den söndrar och härskar bland dem som lider och knorrar under höga överhetens ok."

Det är sannerligen en arg ung man som talar i Mugges text och resonemangen är oftast lite väl simplificerande för min smak. Men beskrivningen av frossarn innehåller ändå mycket must och märt. Frossarn är ingenting mindre än rännstenens dråpare. Detta lömska missfos ter dras likt morasiten till den pyriska civilisationens slaggprodukter, men det har ett bredare register än ond gas och dynga. Frossarn frodas i skabbiga pälsar, svettdränkta paltor och halvruktna munhål; i trångbodda ruckel, sjabbiga joshak och bakgator som stinker av urin och spyor; i elände, sopor och dålig hygien.

Gatornas folklore flödar av berättelser om frossarns form och utseende: "en korsning mellan morasit och människa" säger den ena; "en aristokrat som druckit automatblod och blivit galen" säger en annan. Nere på Bunkern hörde morbror Zander en halvdelirisk grävling beskriva frossarn som en skorstenslevande släkting till levergöken, ankommen till Hindenburg från Frihetens slätter via en sändning Biörnstiernas Bästing. Men detta är ingenting annat än skrönor. Frossarn har alltid hemsökt Hindenburg, åtminstone så länge det funnits en slum i staden. Den är alltså äldre än såväl Biörnstiernas Bästing som alla nu levande aristokrater. Ändå finns det inga vederhäftiga

observationer av missfostret. Detta är naturligtvis betydelsefullt. Enligt mina studier rör det sig följaktligen om en osynlig eller åtminstone extremt liten livsform, precis som automatkraftan.

Alla som besökt kåkstaden har emellertid stött på frossarns offer. Det sägs att missfostret dagligen skördar nya dödsoffer och efter ett besök vid fattiggravarna är jag villig att skriva under på utsagan. Under det dygn som jag och morbror Zander tillbringade på denna ogästvänliga men högintressanta plats åsåg vi ett oavbrutet flöde av skottkärror och andra improviserade likvagnar som ringlade mellan massgravarna och kåkstaden. Vi examinerade ett tiotal kadaver den dagen och åtminstone två av dessa var fallna för frossarens hunger. Men vad en expedition i de fattigas land framförallt ådagalägger är skarorna av överlevande. Stympade och gräsliga syns dessa arma krakar utanför skjulen, rucklen och tinnerhaken. Somliga tigger, andra säljer krimskrams, men de allra flesta driver bara runt med släpande steg och plågade ansikten. Hur de orkar bära sina uppsvällda skallar är mig en outgrundlig gåta.

Skallansvällningen är det första tecknet på ett frossarangrepp. På några få timmar sväller huvudet upp till näst intill dubbel storlek. Processen lär vara fruktansvärt smärtsam och resultatet är naturligtvis vedervärdigt — benstrukturen tycks upplösas och hela skallmassan får en svampig konsistens. Många attribuerar skallansvällningen till något slags giftbett, men jag tror att varelsen helt enkelt bosätter sig i offrets skalle. Som sagt är missfostret sannolikt av diminutiva dimensioner och det är min teori att en hel koloni av frossare äntrar offret via någon av kroppsöppningarna. Denna invasion sker förmodligen vid tidpunkter då offren av olika anledningar är försvarslösa exempelvis på grund av sömn eller grav jogberusning. De inkräktande missfostren använder sig av det förhållandevis rymliga huvudet som samlingsplats och det är denna anhopning som ger upphov till de groteska skalldimensionerna.

Efter denna inledningsfas påbörjas den snabba förtäringprocess som renderat missfostret dess olustiga namn. I en eller flera grupper söker sig inkräktarna ut från den deformerade skallen och snart börjar de kalasa på någon utvald kroppsdel. Har man tur börjar de med en fot eller en hand, har man otur går de lös på ansiktet. Inom loppet av en timme uppkommer stora sår på den attackerade kroppsdelens och efter ytterligare några timmar har allt kött och hull omvandlats till en stinkande sörja av var och blod.

Här sker något märkligt. I ungefär hälften av fallen upphör angreppet efter en eller två kroppsdelar. Detta är de tursamma offren — de som inte avlider av sårchock eller infektioner sluter sig snart till de sorgliga skaror av överlevande frossaroffer som hemsöker kåkstadens gator och prång. I resten av fallen forställer inmundigandet tills allt som återstår av offren är oformliga klumpar av söndertuggat kött. Detta till synes nyckfulla agerande tyder på att frossarn trots allt är ett kräsmagat missfoster — att endast vissa former av kött hålls för tjänlig föda. I kåkstaden och arbetarkvarteren cirkulerar naturligtvis en uppsjö teorier om den avgörande faktorn, exempelvis har det sagts att frossarn endast äter upp tinnerdrickare; latent psi-mutanter; kejsarens fiender; personer som aldrig någonsin smakat belugakulor. Ryktesspridningen har naturligtvis använts av diverse kvacksalvare som krängt så väl verkningslösa medikamenter som rena gifter till desperata kåkstadsbor. Själv är jag helt övertygad om att det enda effektiva skyddet mot frossarn är att hålla sig borta från kåkstaden. Mugge hade nämligen rätt på en punkt: frossarn härjar enbart bland de förtryckta och nödlidande, i alla andra delar av kejsarens huvudstad går man säker. Än så länge.

Kunskap om frossarn

Undre värden: Alla som rör sig genom kåkstaden riskerar att angripas av den infama frossarn. Faran är som allra mest överhängande i mörka och smutsiga utrymmen, exempelvis bakgator och sjabbiga joshak, men man går inte riktigt säker någonstans. På svarta marknaden cirkulerar naturligtvis ett

halvdussin skydd och botemedel mot Frossarn, bland annat lär gubben Fjodor saluföra ett mutantblodsbaseerat serum för det facila priset av 10 krediter. Fjodor och alla de övriga säljarna är emellertid av det dubiösa slaget, så det bästa skyddet är förmodligen att göra kåkstadsbesöken så få och korta som möjligt. (Dylika serum kräver att man slår FYSX8, om man misslyckas bryter sjukdomen ut. Om man lyckas blir man motståndskraftig, vilket innebär att alla chansen att lyckas med kommande Fys-slag mot frossarn dubblas).

Forntida mirakelmedel är såklart det bästa, de botar direkt och återställer i många fall de skador man ådragit sig. Alla läkedroger och regen botar sjukdomen och läker skador som vanligt. Nackdelen är att man inte får ökat försvar mot frossarn vid senare exponering. Då frossarn inte fanns före katastrofen finns inget forntida vaccin mot sjukdomen.

Regler

Frossarn är egentligen en glupsk och synnerligen intensiv mikrob från Den gamla tiden. Den koloni som härjar Hindenburg är ytterst lokal och har rotat sig fast i kåkstadens smuts och elände. Alla som rör sig i kåkstaden utgör potentiellt villebråd för parasiten. Risken att drabbas ökar i relation till omgivningens orenlighet. Personer som inte själva är födda i kåkstaden måste lyckas med ett FYSx7-slag varje timme de rör sig längs stadsdelens gator. I nedsmutsade utrymmen, exempelvis trångbodda baracker och sjabbiga hak, försvåras tärningsslaget till FYSx5. Ett misslyckat Fys-slag innebär att personen utsätts för ett angrepp, vilket innebär att vederbörandes FYS skall ställas mot VIR 5 +2T10. Vinner frossarn motståndsslaget bryter sjukdomen ut med full effekt, om offret vinner drabbas denne av halv effekt.

En av anledningarna till att bakterien inte spridits vidare ut i staden är det snabba sjukdomsförloppet. 1 timme efter exponeringen inträffar det första symptomet i formen av en snabb och grotesk skallansvällning. Offrets huvud blir oformligt, knöligt och svampigt — en permanent deformation som ger -1T6 i PER och därtill orsakar 1T4 KP i skada i huvudet. Samtidigt utsätts någon kroppsdel för ett mycket snabbt och allvarligt infektionsangrepp. Slå 1T6 och följ träfftabellen på sidan 56 i grundboken. Den aktuella kroppsdelens äts upp inifrån: stora och djupa sår slits upp, vilket innebär 2T6+6 KP i skada. Vid halv effekt upphör angreppet efter detta. Om smittan bryter ut till fullo skall SL slå VIR+2T10 mot offrets FYS en gång varje efterföljande timme. Frossarn anfäller då en ny del av kroppen. Varje attack ger 2T6+6 KP i skada, men samma kroppsdel kan inte attackeras två gånger. När alla kroppsdelar angripits överger frossarn offerkroppen. Man kan dock utveckla motståndskraft mot Frossarn genom att utsättas för smittan (slå ett FYS-slag) men inte bli sjuk eller genom att sjukna in och mot förmodan överleva. I båda fallen dubblas alla senare slag för att motstå sjukdomen. Efter att ha fått sjukdomen (misslyckats med sitt initiala Fys-slag) tre gånger blir offret helt immunt.

Frossarn	
Vir	5
Inkubation	1 timme
Halv effekt	Uppsvälld skalle, 1T4 KP i skada, -1T6 i PER; förtärd kroppsdel, 2T6+6 KP i skada
Mellantid	1 timme
Full effekt	2T6+6 KP per timme, ny kroppsdel varje timme. -1T6 i PER.
Tillfrisknande	2 veckor

Glaspesten

Under fruktansvärda smärtor börjar själva benen i ens kropp förvridas av genomskinliga kristallutväxter. Glaspesten är en sjukdom som för det mesta leder till döden eller åtminstone

permanenta deformationer och kroniska smärttillstånd. Täta kläder eller allra helst forntida skyddsdräkter av olika slag rekommenderas, men det händer att inte ens dessa hjälper.

Gyllensmittan

Se De gyllene.

De gyllenes muterade natur kommer sig av att de lever i symbios med en märklig, forntida syntetisk organism. Organismen är en slags smitta som överförs från generation till generation av gyllene. Smittan består inte av snuskryp eller osunda utsöndringar, utan av ytterligt små formmaskiner, osynliga för blotta ögat.

Knottskabb

Den så kallade "Knottskabben" är en svampsjukdom som sätter sig direkt på skelettet. Drabbade områden blir knöliga, uppsvällda och såriga. En RP som befinner sig i mycket svag strålning (se regelboken, s. 60) längre än 1T10 dygn måste slå Fys x5 eller drabbas av knottskabb. (Vir: 3.) Halv effekt innebär att rp angrips av svårartad klåda och ledvärk i ett begränsat område, exempelvis armbågen. Vid full effekt drabbas hela kroppen. I sådana fall kan RP inte göra någonting annat än att klia och jämra sig, om inte han eller hon lyckas med ett Fys x2-slag. (Vilket ger RP möjlighet att agera i 5 sr. Därefter krävs ännu ett lyckat Fys x2-slag för att vidmakthålla sinnesnärvaron.)

Knottskabb	
Vir	3
Inkubation	6 timmar
Halv effekt	Klåda och värk någonstans på kroppen
Mellantid	12 timmar
Full effekt	Klåda och värk över hela kroppen, Fys x2 slag för att företa sig någonting aktivt under sjukdomsperioden
Tillfrisknande	3 dygn

Kruppz

Till och från sipprar en seglivad smitta ut från Sektor 9 i Nekropolis. Denna smitta kallas kruppz. Sjukdomen sprids lätt och under särskilt svåra epidemier slår den ut otaliga soldater och drengar. Tack och lov har Ulvrikets doktorer funnit ett vaccin, men nesliga rebeller och sabotörer hindrar ideligen dess produktion, vilket skapar lidande för den gemene ulvebon som har svårt att få fatt i det. Värre härjningar brukar man dock lyckas stävja och ett edikt förkunnade nyligen att ett särskilt direktorat upprättats för att stävja smittspridningen. Ja, faktum är att kruppz har belagts med förbud. Snart lär Kruppz vara ett minne blott!

Köttrosinfektion

Se köttros.

Köttrosen lurpassar på platser med snårig växtlighet, företrädesvis bland barrber, druvklot och tobaksbetor på Söders odlingsmarker. Monstret attackerar genom att gripa fast förbipasserande och slingra in dem i grenverket, därefter försöker det genomborra offret med den krökta, synnerligen obehagliga gifttagg som skjuter ut från den längsta grententakeln. Ett stunget offer utsätts för en befruktningsattack — taggen är nämligen ihålig och innehåller en större mängd groddkorn som injiceras i offerkroppen. Ett dylikt offer löper risk att inom kort tid förvandlas till en köttrosbuske. Exakt hur lång tid förvandlingen tar tycks variera. För min farfar, som då var en gammal och gisten

utter, började förvandlingen nästan omedelbart — inom fyra dygn hade han slagit rot och utvecklat rudimentära grenar.

Kunskap om Köttrosen

Medecin: Det bästa sättet att bota en köttrosinfekterad varelse är att supa denne berusad för att döda de farliga groddkornen i kroppen. Ett annat sätt är att använda de allra mest kraftfulla lakedrogerna från den gamla tiden.

Regler

Köttrosen är en hybridvarelse som fortplantar sig genom att injicera groddkorn i varelser av kött och blod. Den attackerar genom att slunga ut 1T4 grententakler mot ett förbipasserande offer. För varje grententakel som träffar offret måste denna slå STY+1T10 mot köttrosens STY+1T10. Lyckas offret frigör han sig från den aktuella grententakeln, medan ett misslyckande innebär att han är fasthållen till dess att han lyckas övervinna köttrosens STY. Ett försök tillåts per SR att ta sig loss. Från den längsta grententakeln slingrar det ut en krökt gifttagg som köttrosen försöker sticka in i offret. Om gifttaggen ger skada insprutas köttrosens groddkorn i offrets kropp. Behandla detta som ett växtgift med TOX 5. Om offrets FYS övervinner Tox-värdet +2T10 får han TOX/2, det vill säga 2 KP i skada, dessutom insjuknar han i en feberliknande sjukdom inom 1T4 timmar och har -25% på alla färdigheter 1T4 dagar Om giftet övervinner offrets FYS får offret TOX i skada (alltså 5 KP) och sedan slår groddkornen rot inne i kroppen. Därmed inleds en snabb och kuslig metamorfos. Under de efterföljande dagarna förlorar offret 2 poäng i FYS respektive INT var 24: e timme. Inom 48 timmar börjar fläckar av svartgrön växtbark uppträda på kroppen och efter cirka 72 timmar börjar spåda men tentakelliknande grenar slingra sig ut genom köttet. När värdkroppens INT understiger den invaderande växtorganismens INT (1T4) krälar den plågade varelsen ut på närmaste jordplätt där han uppsöker en skuggig och gärna snårig plats. Och när värdkroppens FYS slutligen hamnat på noll är omvandlingen komplett — offret är dött och köttrosen slår rot på den utvalda platsen. Det finns olika sätt att rädda ett köttrosbefruktat offer. Nyckeln är snabbhet — när FYS nått ner till noll är värdkroppen bortom all hjälp. Från läkedrog II och uppåt driver Den gamla tidens läkedroger automatiskt ut den inkräktande organismen. En annan variant är att inom 24 timmar supa offret redlöst berusad. Slå 2T10 för att ge ruset ett temporärt Tox-värde, som ställs mot köttrosens FYS. Vinner rusets värde dör groddkornen. Efter befrielsen återställs offrets FYS och INT i samma takt som de förlorades, det vill säga med 2 poäng per dag

Köttros	
Tox	5
Inkubation	1T4 timmar
Halv effekt	2 KP i skada, feber inom 1T4 timmar och -25% på alla färdigheter 1T4 dagar.
Full effekt	5 KP i skada och groddkornen slår rot inne i kroppen. -2 poäng i Fys respektive Int var 24: e timme. När värdkroppens Int understiger växtorganismens Int (1T4) krälar varelsen ut på närmaste jordplätt där den uppsöker en skuggig och snårig plats. När värdkroppens Fys når noll är offret dött.

Landsjuka

Se Drivvedsmutanter

En drivvedsmutant trivs inte på land. De själva kallar det landsjuka vars symptom gör att drivvedsm utanten tvingas lägga sig platt på marken och sedan bli buren till närmaste vattensamling för att bli

av med krämporna. Encyklopedisterna hävdar att denna åkomma är självförvållad och kraftigt överdriven, trots drivvedsmutantska protester.

Likfeber

Se Smädare.

Den sjukdom som i Malsjöområdet går under benämningen "likfeber" sprida av Smädare. Därför brukar man organisera stora jaktlag varje gång smädarfågeln observeras i utkanten av städer och större byar. Avskrädesplatserna kring Hindenburg är konstant bevakade av särskilda vaktförband med uppgift att jaga bort smädarflockarna.

Regler

En rollperson som attackeras av smädare riskerar att smittas av likfeber. För varje lyckad attack behandlas infektionsrisken som Vir 0. Om rollpersonens motståndsslag misslyckas insjuknar han i en häftig feber inom 1t10 timmar. Under de kommande 3 dygnen förlorar han 12 KP, 4 per dygn, om han inte behandlas med läkemedel II eller bättre (Regen fungerar givetvis också) eller om någon med Medicin/Första hjälpen lyckas med ett perfekt färdighetsslag.

Likfeber	
Vir	0
Inkubation	-
Halv effekt	-
Mellantid	1T10 timme
Full effekt	Häftig feber. Under de kommande 3 dygnen förlorar han 4 KP per dygn
Tillfrisknande	3 dygn

Magtorsk

Se Magtorsk. (Fauna)

Regler

Den obehagliga fiskparasit som Hindenburgs barberare kallar magtorsk är av någon anledning mycket vanlig i Musközonen. Barberarnas yrkestraditioner innefattar vanligen ett kunnande i hur man skär ut magtorsk ur infekterade kroppar. Priset för en operation brukar växla mellan 20—40 krediter.

Magtorsk	
Tox	6
Inkubation	2 veckor
Halv effekt	Äggen kläcks
Mellantid	2 veckor
Full effekt	- 1 FYS/vecka. De förlorade poängen läggs till magtorskens FYS-värde och när detta överstiger den infekterade varelsens FYS börjar parasiten gnaga på inälvorna. Den infekterade varelsen förlorar nu 1T6 FYS/vecka. När magtorskens FYS överstiger 14 eller värdkroppens FYS når 0 äter sig parasiten ut ur kroppen. Om den infekterade fortfarande lever ger magtorskens utbrytningsattack 4T6+10 i skada i bålen.
Tillfrisknande	Operation. En 1T3 veckor efter operationen är personen emellertid försvagad och har -50% på alla fysiska färdigheter. Om infektionen nått så långt att magtorskens FYS överstiger värdvarelsens sitter parasiten djupt intrasslad i innanmätet. Detta gör ingreppet så knepigt att

patienten löper stor risk att avlida på operationsbordet Medicin -50%, misslyckas slaget dör offret.
--

Röda pesten

Se Röda pestens loppor

Denna ohyggliga forntidssmitta kommer till uttryck i formen av bölder stora som fläderfädringens ägg. Under gynnsamma omständigheter stannar bölderna kvar på kroppens ovansida, där de sticker, varar och slutligen spricker upp i svartstinkande sår. Men i de flesta fallen sprids bölderna till kroppens inre där de sätter sig på allsköns vitala organ. I dylika fall leder smittan oåterkalleligen till döden

I dag är den röda pesten lyckligtvis en mycket sällsynt sjukdom. Jag hör årligen om en eller två zonfarare som dukar under för eländet, vanligtvis efter att ha attackerats av asgnagare inne i Musközonen. Massutbrotten har emellertid förbleknat till bistra minnen och onda skrönor. Det senaste inträffade under kejsar Kjells regentperiod, då en mindre epidemi grasserade bland lantarbetarna på en räcka storgods kring Hindenburg. På direkta order från kejsaren uppförde armén en massiv avspärrning kring hela området och avrättade alla som försökte ta sig ut. Pestens spridning hindrades, men gotsen brändes till aska med manskap och allt.

Regler

De löss som Adelia von Hartman kallar röda pestens loppor bär med sig en mycket obehaglig pestbakterie från Den gamla tiden. Tursamt nog är loppan mycket ovanlig i Pyri och återfinns nästan uteslutande i de förbjudna zonerna.

De vanligaste offren är zonfarare, som smittas via asgnagare, smädare och dylika snyltarbestar med kontaminerade pälsar eller fjäderdräkter. Asgnagarens sjukdomsflora diskuteras på sid. 12—13 i denna bok, i övrigt avgör SL från fall till fall huruvida en specifik snyltarflock är loppbärare. En person som befinner sig inom 1 meter från en loppbärande livsform löper en risk på 3 % att själv kontamineras av loppor. Denna risk ökar till 15 % vid direkt kroppskontakt, exempelvis närstrid.

Om personen smittas kommer han inom 1T3 dagar att bitas av loppan. Därigenom angrips han av pestbakterien. Om personen inte är robot kommer han efter fyra dygn att insjukna i det första stadiet av röd pest. Symptomen är hög feber och varfyllda bölder som sprids över hela kroppen.

Övervinner pestens VIR +2T10 personens FYS drabbas han av sjukdomens fulla effekt efter ytterligare två dygn. Om personen övervinner pesten i motståndsslaget drabbas denne av halv effekt. Bölderna sprids i kroppens inre och sätter sig på lungor, njurar och andra vitala organ som de upplöser med kuslig hastighet. Läkemedel kan bota sjukdomen, men bara om drogen tas innan pesten brutit ut i full effekt.

Regen I har 20% chans att stoppa pesten, och Regen II 50% chans. Läkemedel hjälper inte.

Röda pesten	
Vir	10
Inkubation	4 dygn
Halv effekt	Svår feber, blödande bölder samt: IMM: FYS x3 eller 4T10 KP i skada i bålen samt -1T4 FYS permanent. Vid lyckat slag 2T10 skada i bålen. MM, MD, PSI: FYS x5 eller 4T10 KP samt -1 FYS permanent. Vid lyckat slag 2T10 KP i skada.

Mellantid	2 dygn
Full effekt	Bölderna sprids i kroppens inre samt: IMM: FYS x3 slag eller 6T10+10 KP i skada i bålen. Överlever människan förlorar han 1T8 FYS permanent. MM, MD OCH PSI: FYS X5 slag eller 6T10 skada i bålen. Överlever varelsen förlorar denne 1T4 FYS permanent.
Tillfrisknande	Tillfrisknande: 30-FYS dagar. Under tillfrisknande -50% på alla färdigheter.

Signalkräfta

Automatkejsaren och hans krigsrobotar vilar aldrig. Dag som natt tillverkar de nya sinnrika vapen att besegra fienden med. Ett av dessa är den lömska signalkräftan. Från den underjordiska Zentralen sänder lömska agentrobotar ut smittade signaler som bekräftar oskyldiga automater. Anledningen är så klart att destabilisera Nekropolis. Att underminera fienden inifrån är, enligt automaternas doktrin, minst lika viktigt som att segra på slagfältet. Ulvrikets teknologer är medvetna om faran. Operation Radio Inaktiv har inletts sedan några månader av ett ASI-kommando med uppgift att finna och slå ut signalen.

Signalkräftan skiljer sig från gängse automatkräfte i det att den förra inte på långa vägar är lika kraftfull och förödande. Men den är betydligt lömskare. Signalkräftan har lägre Vil (2T6/7) och effekterna som åsamkas den drabbade roboten är inte lika allvarliga, men desto svårare att avlägsna. En robot har 5% risk att drabbas av signalkräfta varje månad som denne befinner sig i Nekropolis. Om automaten sitter nere i djupa källarvalv eller på annat sätt är isolerad från kräftstrålarna sänks risken till 1%/månad. Robotar med Modifierad beteendespärr är helt immuna eftersom det är denna del av automaten som påverkas. Effekterna är kumulativa. Den automat som drabbas får möta sin Vil+2T10 mot signalkräftans Vil+2T10. Differensen från slaget avläses ur tabellen nedan.

Differens	Effekt
1-5	Roboten har drabbats av den lägsta graden av signalkräfta. Roboten blir flamsig och slarvig och tycks inte kunna hänge sig åt sina arbetsuppgifter med samma nit som vanligt. Tillståndet är permanent om inte sedvanlig avkräftning appliceras på enheten. Så länge automaten är drabbad har den -10% på alla INT-baserade färdigheter.
6-9	Detta tillstånd är något allvarigare och medför att bekräftad automat får ett närmast kaotisk förhållande till sin omvärld. Tidigare ordningsamma assistentrobotar börjar nu kasta dokument omkring sig och ställa till med en mängd mindre allvarliga hyss, som inte desto mindre kan vara förödande för ett välsorterat arkiv eller annan rörelse. Roboten får dessutom -10% på alla INT-baserade färdigheter. I övrigt gäller samma som i föregående.
10-12	På den här nivån drabbas enheten av allvarliga ordervägrande beteenden. Roboten gör sitt bästa för att, utan att bryta mot robotlagar, motarbeta sina order. Det kan handla om bokstavliga tolkningar av order eller oförmåga att ta till sig grammatiskt felaktigt formulerade order.
13-16	Roboten är en vandrande katastrof. Om inte robotens direktiv är omöjligt precisa hittar automaten sätt att kringgå dem, ofta med allvarlig förödelse som resultat. Roboten lyder fortfarande robotlagarna, men tänjer på dem på gränsen till det otillåtna.

17-19	Roboten åsidosätter robotlagarna, men kan ännu inte förmå sig att skada människor. Tillståndet är dock illa nog då roboten i princip gör vad den får lust med, ofta med absolut fördärvande resultat.
20+	Roboten åsidosätter samtliga robotlagar och ser sig tvungen att löpa amok. Tillståndet varar i 1T6 timmar varefter roboten kortsluter sig själv. Den startar inte förrän den genomgått en fullständig avkräftning.

Sinnesrubbingar och vettstörningar

Innan katastrofen ägnade sig forskarlag i enklaven i Oz hjärta åt intensiv forskning om psionik och psionisk krigföring. De lyckades i enklavkrigens slutskede skapa en serie hemska men experimentella vapen: en slags psioniska störsändare som påverkar resonansfält inom ett område. I nvånarna i Oz hjärta dog när biologiska stridsmedel släpptes in i deras enklav, men störsändarna lyckades ingen slå ut. De är kopplade till ett fusionskraftverk djupt under enklaven och har fortsatt sina galenskapsbringande utsändningar i de hundratals år som gått efter katastrofen.

De psioniska störsändarna påverkar alla sinnen och de med psikrafter allra mest. För varje dag som en RP tillbringar i Oz kärna får denne 1T6 galenskapspoäng (GP). När GP är högre än VIL måste RP slå på nedanstående tabell en gång per dygn. Effekterna stannar kvar till dess GP åter når under VIL. För varje dygn man till bringar i zonens utkant går GP ned med 1 och för varje dygn man till bringar utanför Oz går GP ned med 1T4. Effekterna är också kumulativa. En del modifikationer i tabellen bygger på RPS Galenskapspoängsöverskott (GPÖ). Detta är helt enkelt differensen mellan GP och VIL (en RP med VIL 15 och 17 GP har ett GPÖ på $17 - 15 = 2$). Det är mycket troligt att RP på färd genom Oz kommer att få slå på tabellen mer än en gång. Om man får samma resultat igen kan SL välja att antingen dubbla de negativa modifikationerna av galenskapen, eller slå igen för ett nytt resultat.

Psimutanter påverkas mer än andra av sinnesstörningarna i Oz. Psimutanter får 1T8 GP per dag istället för 1T6. Dessutom måste psimutanter alltid slå ett resonansslag (*se regelboken s 44*) varje gång en psimulation aktiveras, istället för bara då man misslyckas. Varje försök att använda en psimulation under samma dygn lägger också till +1 på resonansslaget, oavsett om det lyckas eller ej. Modifikationerna försvinner inte heller efter en natts vila utan är kvar till dess att man lämnar zonen.

Robotar påverkas lindrigare än mänskliga varelser, men störsändarna har effekt även på robotars känsliga positronhjärnor. Robotar med alfapersonlighet (*se Spelarboken s 186*) påverkas precis som alla andra. Robotar med betapersonlighet får 1T3 GP per dygn istället för 1T6. Robotar helt utan personlighetsmjukvara påverkas minst och får bara 1 GP per dygn.

Det finns vissa möjligheter att skydda sig från zonen Oz förnuftsrubbande effekter. Bär man en heltäckande huvudbonad av metall (stålkask eller hätta i forntida metallfolie är de vanligaste alternativen) halveras antalet GP man får per dag. För att få reda på detta sätt att skydda sig måste RP antingen få den informationen av någon mer erfaren zonfarare, eller lyckas med ett slag i Zonkunskap.

Psiförmågan Sinnesslöja erbjuder också ett visst skydd mot utsändningarna från Oz. Om en RP lyckas med ett användande av Sinnesslöja och upprätthåller koncentrationen under all vaken tid får denne bara halva antalet GP per dag (dvs 1T8/2). Annat praktiskt att ha med sig i zonen är rep, bojor samt vapen av typen chockbatong och bedövningspistol, så att man kan nedkämpa sina vänner utan att skada dem om och när de drabbas av galenskaper som är farliga för omgivningen. En del försöker kringgå zonens effekter genom att använda ögonbindlar och/eller hörselkåporoch istället orientera

sig på andra sätt (Sonar, Livssinne, Vibrationssinne, Sonarglasögon o dyl). Detta är diock ingen säker metod att skydda sig: visserligen kan det dämpa effekterna av skräcktillstånd och liknande, men alla de sinnesförvridande effekterna man kan råka ut för i zonen kan lika gärna slå sig på muterade sinnen som vanliga.

Exempel: En RP med VIL 11 har 13 GP, slår på tabellen och får resultatet Förföljelsemani. Nästa dygn får samma RP ytterligare 4 GP, och eftersom GP fortfarande överstiger VIL måste RP slå ännu en gång på Galenskapstabellen. Den här gången blir resultatet Ljudkänslighet. Denna RP lider nu av både Förföljelsemani och Ljudkänslighet till dess att GP når under VIL. Det rekommenderas att SL i hemlighet håller reda på hur mycket GP alla RP har och vilka effekter de drabbas av, det bidrar till att skapa en obehaglig och osäker stämning medan RP är i zonen.

2T10	Galenskap
2	Mordisk besatthet: RP blir övertygad om att hans reskamrater är ute efter honom/henne. RP drabbas av en intensiv drift att döda en slumpmässigt vald medresenär, men förnuftet påverkas inte i övrigt (RP kommer att låtsas som ingenting och försöka döda sin medresenär på ett sådant sätt att RP inte misstänks). RP får +5% /GPÖ på alla stridslärdigheter enbart gentemot det valda offret.
3	Mental blockering: RP glömmet helt bort att han/hon kan en slumpmässigt utvald färdighet. Till dess RP lämnar zonen räknas färdighetsnivån som 0%, eller grundchans (relevant GEx1%) om det är en Naturlig färdighet.
4	Talfel: När RP försöker prata kommer bara obegripligt nonsens ur munnen. Skrivkunniga RP som försöker kommunicera skriftligen kommer bra att producera slumpmässiga anhopningar av bokstäver. Enda sättet att kommunicera är via teclenspråk eller charader.
5	Blinks luka: RP drabbas av Epilepsi grad 1 (se <i>Spelarboken s.214</i>). Skulle detta resultat slås igen på Galenskapstabellen ökar epilepsin med en grad. upp till tredje graden.
6	Ynkedom: RP tycker allt är eländigt och varje motgång riskerar att utlösa ett skov depression (se <i>Spelarboken s 212 för närmare beskrivning av varaktighet och effekter</i>).
7	Smärtekänslig: Sinnesrötan slår sig på Rps smärtirnpulser. RP tar dubbel skada av allt.
8	Ljudkänslig: RP blir oerhört känslig för ljud. Om RP konfronteras med ljud högre än en viskning drabbas RP av -10%/GPÖ på alla färdigheter samt -2 Initiativ/GPÖ i 2T10 SR.
9	Ljuskänslig: RP får -5% och -1 Initiativ/GPÖ dagtid. De negativa modifieringarna dubblas i 2T10 SR om RR utsätts för starkt ljus.
10	Skräck: RP utvecklar en panisk rädsla för någonting i sin närhet: det kan vara ruiner, andra zonfarare, vapen eller morasiter (SL bestämmer). RP måste lyckas med ett Normalt VIL-slag för att över huvud taget vilja vistas inom 5 meter från föremålet för rädslan, och med ett Svårt VIL-slag för att inte fly från platsen om han/hon överraskas av föremålet för rädslan.
11	Syner: RPs sinnen börjar spela henne spratt. RP tycker sig ständigt se saker i ögonvrån, hör inbillade ljud och misstar skuggor och träd för levande varelser RP får -5%/GPÖ i färdigheterna laktagelseformåga samt alla avståndvapen.
12	Koncentrationssvårigheter: RPs tankar börjar vandra, även i farliga situationer, och han/hon har svårt att tala sammanhängande. RP får -5%/GPÖ i alla färdigheter samt halverat Initiativ och REA.
13	Tvångshandlingar: RP måste utföra en viss handling eller säga en viss ramsa för att över huvud taget kunna använda några av sina färdigheter. SL väljer slumpmässigt 1T3 färdigheter RP måste tillbringa minst 5 SR med att utföra tvångshandlingen innan han/hon kan använda färdigheten.
14	Förföljelsemani: RP tror att någon, kanske också de andra RP, är ute efter honom/henne. RP misstror allt han hör och måste lyckas med ett Svårt VIL-slag för att direkt hjälpa sina medresenärer. (Se också <i>Spelarboken s 218 för närmare beskrivning oh andra defekter</i>)

15	Plötslig rädsla: RP måste omedelbart försöka fly från platsen, normalt i samma riktning han/hon kom ifrån. Om nödvändigt kommer RP att dumpa utrustning för att springa snabbare. RP springer så fort han/hon kan i FYS minuter. Om RP hindras från att fly kommer han/hon svimma av skräck och förbli avsvimmad i 1T4+GPÖ timmar
16	Blixtrande huvudvärk: i pressade situationer (till exempel i strid) får RP svår huvudvärk, vilket ger -10% på färdigheter och -2 Initiativ/GPÖ. Varje huvudvärksanfall varar 1T10 minuter.
17	Minnesförlust: RP förlorar minnet av de senaste 1T8 timmarna totalt, inklusive ev EP som intjänats under den tiden. Om RP misslyckas med ett Svårt VIL-slag drabbas denne dessutom av Förföllelsemani (<i>se resultat 14 1 tabellen</i>) under 1T8 timmar.
18	Fornskräck: RP betraktar alla fornfynd och fornföremål med stor misstänksamhet. RP får -10%/GPÖ på färdigheterna Energivapen, Fordon, Naturvetenskap, Reparera, Teknologi, Tunga vapen och Zonkunskap. RP måste lyckas med ett Svårt VIL-slag för att låta bli att göra sig av med alla sina fornfynd så fort som möjligt (slå separat för varje föremål). RP utvecklar också Skräck (<i>se resultat 10 i tabellen</i>) för allting forntida, inklusive ruiner, robotar och vapen.
19	Viljelöshet: RPs VIL sänks till 3. Detta påverkar effekterna av GP från och med följande dygn. RP kan inte ta egna initiativ alls, inte ens i strid (RPn handlar alltid sist i strid, oavsett initiativ eller antal handlingar). RP gör vad han/hon blir tillsagd att göra utan att ifrågasätta. RPn kan dock inte fås att göra något som innebär uppenbar och tydlig livsfara.
20	Självordsbenägen: I pressade situationer (till exempel strid eller jakt) måste RP lyckas med ett Svårt VIL-slag för att undvika impulsen att skada sig själv. Misslyckas slaget kommer RP i 1T6 SR försöka skada sig själv med vad som finns till hands - om RPn saknar vapen kommer han/hon att kasta sig in i strid med närmsta fiende och låta bli att försvara sig, eller utsätta sig för livsfara på något annat sätt (hoppa utför ett stup, kasta sig i ett vattendrag el dyl).

Skrotröta

Detta är en lokal variant av den fruktade zonröten, stammande från det skrot som grävs fram i hela utmarkseländet. Röten börjar som ett litet sår och växer sedan snabbt till ett rötigt hålrum i den drabbade kroppsdelens. Om infektionen väl tar fart måste röten behandlas med forntida läkemedel (läkemedel I eller bättre) eller så tvingas man amputera kroppsdelens.

Regeltekniskt måste lokala skrotletare lyckas med ett månatligt färdighetsslag i Vildmarksvana eller Zonkunskap (välj högsta) eller drabbas av ett småsår på grund av sin hantering av kontaminerad jord eller skrot. Slå 1T6 för att avgöra vilken kroppsdel som drabbas. Om skyddshandskar och annan lämplig utrustning används slås ett slag per halvår istället för månadsvis. Regelbundna bad tvättar ur småsår och gör att man bara behöver slå varannan månad. Skyddsutrustning och regelbundna bad gör tillsammans att endast ett slag per år är nödvändigt.

Skrotröta	
Vir	4
Inkubation	3 dygn
Halv effekt	Varigt sår, 1T6 i skada
Mellantid	1 dygn
Full effekt	1T6 i skada samt FYS x 3 slag varje dygn. Misslyckas slaget blir varelsen blodförgiftad och avlider inom ett dygn. Amputation innan blodförgiftningen tar fart är enda sättet att klara livhanken.
Tillfrisknande	7 dygn

Slemhosta

Slemhosta	
Vir	0
Inkubation	1 dygn
Halv effekt	Slemmig hosta
Mellantid	1 dygn
Full effekt	Hosta och svår feber, -25% i alla fv
Tillfrisknande	3 dygn

Strupsvampssporer

Se strupsvamp.

Kunskap om strupsvamp

Zonkunskap: Strupsvampen är en obehaglig parasitvarelse som kan påträffas i alla bunkrar, ruiner och zonområden. De flesta pyriska fallen rapporteras emellertid från Musközonen och den omgivande ödemarken. Förutom zonfarare och dylika riskgrupper hör man årligen om lokala fribyggarbosättningar som fallit över för strupsvampen. Därtill talas det om veritabla strupsvampssamhällen inne i Musközons djup. Det är okart huruvida denna geografiska överrepresentation beror på att strupsvampen stammar från Musközonen eller på att närheten till Hindenburg gör området mer exponerat för rykten, mummel och kejsrerlig statistik.

Regler

Om en person inandats svampsporor skall SL ställa dennas FYS mot ett parasitärt VIR+2T10 (VIR lika med strupsvampens FYS/2). Om offrets Fys-värde segrar trängs den inkräktande strupsvampen ut ur kroppen. De enda följdverkningarna för offret är i sådana fall ett lättare illamående som varar i 1T4 dagar och ger honom -25% i alla färdigheter. Märkligt nog verkar man bli immun mot strupsvampen om man väl klarar den första infektionen. Blir man dock sjuk en första gång blir man sedan aldrig immun utan riskerar att infekteras om och om igen. Går parasiten segrande ur kraftmätningen biter sig sporerna fast i offrets strupe som blir basläger för ett kusligt snabbt övertagande. 5 dagar efter angreppet utvecklas ett kraftigt svampmycel som äter sig genom offrets huvud, upp mot hjärnan. Därefter tar offrets huvud dagligen 1T10 KP i skada — en process som endast kan stoppas med Regen I eller II alternativt ett perfekt färdighetsslag i Medicin. Alla försök att läka skadan med andra metoder misslyckas automatiskt. När offret dött tar strupsvampen över värdkroppen. En dylik hybrid har en levnadstid på 2T10 månader. Under denna period ägnar sig strupsvampen åt sprida sina sporor samt konsumera enorma mängder mat och dryck, i synnerhet alkohol och sötsaker. Värdkroppens huvud vanställs allt grövre av det växande svampmycelet och inom loppet av några månaders tid är offrets ursprungliga anletsdrag fullständigt uttraderade.

Strupsvamp	
Vir	Strupsvampens Fys/2
Inkubation	-
Halv effekt	Illamående i 1T4 dagar och -25% i alla färdigheter.
Mellantid	5 dagar
Full effekt	Offrets huvud tar 1T10 KP i skada/dag. När offret dött tar strupsvampen över värdkroppen. En dylik hybrid har en levnadstid på 2T10 månader.
Tillfrisknande	Kan stoppas med Regen I eller II alternativt ett perfekt färdighetsslag i Medicin. Alla försök att läka skadan med andra metoder misslyckas automatiskt.

Svarta döden

I Tussskk vet alla att Musten är ofarlig för levande varelser. Det är inte helt sant - det har visat sig att mutanter i Tussskk råkat ut för symptom som påminner om den smitta som drar fram över skog och myr. Detta är en välbevarad hemlighet som endast ett fåtal är insatt i, däribland Jyrek, och de är alla medvetna om att sjukdomen förr eller senare leder till en säker död. För att förhindra ryktesspridning och oroligheter brukar alla som uppvisar minsta symptom skickas ut på skrotletaruppdrag långt ut i Musten för att sen aldrig mer återvända. Jyrek är även medveten om att det bara är mutanter som smittats av Musten och det är en anledning till varför förslavade människor fortfarande används.

Själva Musten är ett miljögift som slår ut ekosystem men som inte direkt tycks påverka faunan annat än att födan dör ut. Alla kunskapare är eniga om att fornsmittan inte kan hejdas men att den är ofarlig för både levande och automater. Sanningen är dock att livslång exponering för smittan faktiskt påverkar muterade människor och djur (dock ej IMM). Sjukdomen yttrar sig genom att fingrar och tår, och senare armar och ben, svartnar och förtvinar. Mutanter som har förmågan Resistens (gifter eller sjukdomar) är immuna.

Sårinfektion

När RP eller SLP skadas i strid finns risken att såren blir infekterade. När en varelse tar skada av ett vasst föremål eller av penetrerande våld och skadan inte framgångsrikt behandlas inom en timme med Första Hjälpen, Medicin eller någon typ av läkemedel finns risk för infektion.

Sårinfektion	
Vir	0
Inkubation	1 dygn
Halv effekt	Feber, -25% i alla FV
Mellantid	1T3 dygn
Full effekt	Blodförgiftning, FYS x5 eller dö. Om varelsen överlever får den feber och -50% i alla färdigheter under 1T3 dygn.
Tillfrisknande	1T3 dygn

Vridarn

Den obehagliga skelettsjukdom som malsjöborna kallar "Vridarn" är en extremt snabbverkande form av reumatism, förorsakad av de osunda dunsterna i Musközonens randområden. RP som vistas i trakten längre än 30 dygn måste slå Fys x5. Ett misslyckande innebär att RP ådrar sig Vridarn och således måste slå ett Fys-slag mot sjukdomens Vir (7). Vid halv effekt begränsas sjukdomen till mindre områden såsom tår och fingrar. Full effekt innebär att ett större område förvrids. Armar eller ben kan exempelvis låsa sig i omöjliga vinklar. I riktigt allvarliga fall drabbas ryggraden: en extremt plågsam variant som kan leda till döden. Vridarn kan bara drabba en varelse en gång. Därefter är personen immun mot sjukdomen.

Vridarn	
Vir	7
Inkubation	10 dygn
Halv effekt	Lätt deformerat skelett, 1T6+2 i skada, Fys-slag eller -1 Fys permanent
Mellantid	5 dygn
Full effekt	Svårt deformerat skelett, 2T6+6 i skada, Fys-slag eller -1T3 i Fys permanent
Tillfrisknande	1 månad

Zonröta

Förödelsen var stor när katastrofen drabbade världen. Städer och stater förstördes och naturen förvreds på många platser till oigenkännlighet. Men förödelsen var inte allt katastrofen lämnade efter sig. Ett arv som den nya tidens varelser lever med än i dag är strålning. Trots att nästan ingen vet vad strålning egentligen är – de flesta kallar symtomen för zonröta eller zonsmitta – är det många äventyrare som drabbas av den under sin livstid. I Mutant finns fyra olika grader av strålning.

1. **Mycket svag strålning** – Områden i zonernas absoluta ytterkanter. Tåliga människor och mutanter kan leva där men sjukdomar är vanliga och livslängden kort.
2. **Svag strålning** – Territorier som ännu i dag är obeboeliga. Enstaka äventyrare drar omkring i områdena på jakt efter fynd.
3. **Stark strålning** – Zonområden i närheten av zonernas centrum. Hit vågar sig få då riskerna för permanenta skador är stora, även under en kort tids exponering.
4. **Dödlig strålning** – Zonens absoluta kärna. Strålningen är här så stark att den omgående framkallar sjukdomsymtom hos oskyddade individer och även korta besök i dessa områden lämnar livslånga ärr i form av sjukdomar och fysiska defekter. Endast de mest ärrade och välutrustade zonfararna vågar sig in i dessa områden.

Mycket svag strålning

I dessa områden är strålningsdoserna så pass låga att det till och med kan finnas desperata nybyggare som bor där. RP som rör sig i områdena tar ingen direkt skada av strålningen, men varje månad som RP befinner sig i området ska han slå Fys x 7. Varje misslyckat slag ger -1 i Fys samt ett skov av illamående och slemmiga upphostningar, inte olikt slemhosta. Om Fys når 0 efter månader av exponering dör varelsen. Varelser som lämnar området har 90% chans att få tillbaka förlorade Fys-poäng med en takt av ett i månaden. Ett slag per månad och poäng görs.

Svag strålning

Strålningen i dessa områden är inte så stark att den omedelbart påverkar RP. Varje vecka som RP befinner sig i ett svagt strålskadat område slås Fys x 5. Ett misslyckat slag innebär att Fys sänks med 1T3 under den tid RP befinner sig i det strålskadade området. Lyckas Fys-slaget kan RP röra sig obehindrat i området under veckan. Om Fys når 0 avlider RP. Fys-poängen har 80% chans att återkomma med en takt av 1/månad. Ett slag slås per månad och poäng.

Stark strålning

I närheten av de förbjudna zonernas centrum är strålningen stark och påverkar RP omgående. Varje dygn som en RP befinner sig i ett starkt strålskadat område sänks Fys med 1. Dessutom krävs ett lyckat Fys x 3-slag per dag för att inte få en annan GE sänkt med ytterligare 1T4 under den tid RP befinner sig i strålningsområdet. Slå 1t6 för att avgöra vilken ge som påverkas:

1. Sty
2. Fys
3. Per
4. Vil
5. Int
6. Smi

GE som förlorats har 70% chans att återkomma med en takt av 1/månad efter att RP lämnat området, men risken finns alltså att skadorna är permanenta. Det gäller både de obligatoriska förlusterna av Fys-poäng och eventuella andra GE. Ett slag slås per poäng och månad.

Dödlig strålning

I dag finns endast ett fåtal områden som fortfarande har så stark strålning att de är direkt livsfarliga. Men de som existerar gömmer de mest värdefulla fynden från den gamla tiden. De dödliga områdena är ofta anledningen till att karriären som zonfarare blir kort. Varje dag som en RP befinner sig i ett sådant område sänks Fys med 1T6. Dessutom krävs ett lyckat Fys x 3-slag per dag för att inte få en annan ge sänkt med ytterligare 1T4 under den tid RP befinner sig i strålningsområdet. Slå 1T6 för att avgöra vilken ge som påverkas:

1. Sty
2. Fys
3. Per
4. Vil
5. Int
6. Smi

GE som förlorats har 60% chans att återkomma med en takt av 1/månad efter att RP lämnat området, men risken finns alltså att skadorna är permanenta. Ett slag slås per månad och poäng.

GE	Effekt
Sty 0	Varelsen förlamad.
Fys 0	Varelsen död.
Smi 0	Som Sty 0.
Int 0	Varelsen blir en lallande idiot.
Vil 0	Varelsen katakoniskt och viljelöst, oförmögen att ta initiativ eller agera på något sätt.
Per 0	Oförmögen att använda någon Per-baserad färdighet, alla Rea-slag misslyckas automatiskt.

Äggapest

En av de mest lömska varianterna av automatkräfta som skapats. Inte nog med att den bekräftar robotar, alla varelser kan smittas av den. Missfostret i sig består av omöjligt små automater, vilka tanklöst lyder fornp programmerade order att angripa allt i sin väg. Äggapesten tenderar att gegga och klumpa sig. Den formar knöliga svulster av matt eller glansig fornmetall på ytor, strukturer och olyckliga offer.

Missfostersmittan är som gravast i enklaven Heliopolis IX men trakterna runt omkring är drabbade också. Även avlägsna delar av Äggamarken kan vara utsatta. Lyckligtvis är det en försvagad och klen variant som tränger upp till ytan. Det ynk till liv som finns i Äggamarken är till och från ansatt av missfostret.

I enklavdjupet klumpar sig maskinsmittan till väldiga formationer. Krälände massor formas utmed korridorer, tak och golv. Slingrande tentakelutsöndringar av förintande pest rör sig obevekligt mot smittans offer. Svärmande moln kan tillfälligt bildas. På andra ställen hänger sjukliga maskinsjok eller enorma missfosterstalagmiter och stalaktiter har uppstått.

Äggade monster och missfoster

Många av de dumkräk och monster som finns i Äggamarken samt än fler av de som tunnlat och kravlat sig in i Heliopolis IX är drabbade av äggapest. I huvudsak rör det sig om morasiter, asgnagare, avfallsmunkar, möllebaggar och olika snuskryp och surr. De livsformer som drabbats av äggapest bär alla missfostrets omisskänliga spår; sjukliga metallsvulster, ofta samlade i korniga

metallsvampningar vid kroppsöppningar. En del tycks obekymrade, andra kan lika gärna förlora all rovhunger och livslusta som att fyllas med vansinnesfrossa och raseri. Ibland händer det att äggapesten lämnat vidare spår. En del består av svällt i storlek, andra utvecklat maskinliknande organ eller har störande effekter på fornteknologi. Vanligt är också att bett, salivspott och innanmäte är förpestat med smittan. Attacker som lämnar öppna sår har skadan % chans att utsätta personen för äggapest, med VIR efter var kräket befinner sig. Blir någon stänkt eller översköld av monstrets kroppsvätskor är chansen dumkräkets STO i % att denne utsätts för missfostersmittan.

Regler

VIR för smittan varierar. Runt Äggafästet är VIR 0. Delar av enklaven fyllda med ärggrönska saknar äggapest. Sektorer där maskinsmittan dominerar är VIR 1 inledningsvis men ökar till VIR 10–15 i de djupaste sektorerna. Misslyckas FYS-slaget drabbas personen inom 1T6 timmar av äggapest. Missfostret plågar offret svårt och varje handling kräver ett normalt VIL-slag för att genomföras. Den som motstår smittan drabbas av illamående, värk och yrsel samt halva antalet T6 i skada, avrundat uppåt. Mutationen Resistens (sjukdomar) skyddar. Mutationen Magnetism fördubblar FYS. Ett lyckat svårt slag i Magnetism kan driva missfostret ur kroppen om mutanten ändå drabbats.

Äggapestens vidrigaste effekter är däremot skadan missfostret åstadkommer och eftersviterna. Varje VIR ger 1T6 i skada; VIR 0 är ingen, VIR 5 är 5T6 och så vidare. Dessutom efterlämnas en metallisk svulst per VIR. Illamående, blödningar ur kroppsöppningar och värk varar tills skadan läkt. Slå ett VIL-slag. För varje fem VIR sänks svårighetsgraden med ett snäpp. VIR 1–5 ger Lätt slag, VIR 6–10 Normalt, och så vidare. Misslyckas slaget får offret men efteråt, från lätt glömska och yrsel till mordiskt vansinne eller dreglande koma.

Äggapesten kan dessutom ha ytterligare, mycket ovanliga bieffekter. Chansen är antalet skadetärningar minus ett i procent att missfostret skapar en sjuklig symbios med den drabbade. Med andra ord, 5T6 i skada ger 4% chans till exempel. Ju lägre slaget är, desto kraftfullare blir effekten. Som svagast kan fornteknologi reagera på personens närhet. Lystuber blossar upp, mmokuber sprakar och robotar känner sig obehagliga till mods. Nästan vad som helst kan ske för den svårt utsatte. Fornskapta ting kan sluta fungera i dess närhet lika gärna som att personen kan få kontrollen över dem.

Exempel

Den muterade kråkan Zpandler anländer till äggafästet och drabbas av äggapest med VIR 0. Slaget blir 14 men Zpanders FYS är 15, vilket övervinner smittan. Han får huvudvärk och yrsel. Väl nere i enklaven, efter att ha passerat ärgväxterna, råkar kråkan först ut för äggapest med VIR 1. Slaget blir $11+1=12$. Återigen är FYS högre. Zpandler tar däremot 1T6 i skada (ett delat med två avrundat uppåt blir ett). Han tränger vidare nedåt och möter äggapest med VIR 5. Slaget blir $14+5=19$. Kråkan drabbas nu rejält av maskinsjukdomen. Han tar 5T6 i skada. Äggapesten Zpandler är ute efter kan nu skopas upp men eländet är inte över för fjäderfäet. Hans VIL är 7. VIR 5 ger ett lätt slag, $7 \times 7 = 49\%$. Utfallet på 1T100 blir däremot 58. Under hela vägen upp ur enklaven är kråkan bitvis oregerlig och minnet av vad han gjort i djupet är oklart. Till sist slår SL för vidare effekter. Slaget på 1T100 blir 3, under värdet 4%! Kråkan har fått med sig mer äggapest än han önskade från enklaven. SL bestämmer att alla vanliga robotar i Zpanders närhet får STAB reducerat med 10 när slag för återstart görs. En otrevlig överraskning för automatkompanjonen DREX-3.

Diverse

Tokränna
Zonskabb

Lungknackarn
Knarrsprång

NATURFENOMEN

Bäckadimman

Bäckadimman drabbar Pirit några gånger per decennium, då osunda, giftiga ångor stiger upp från Vättaträsket och följer den vandrande tjockan in över bland.

Dödsjorden

Låt RP slå för Vldmarkasvana. Misslyckas de ligger den främste RP illa till. Helt utan förvarning trampar nämligen denne rakt genom jordytan. Runt honom har ett kvadratmeter stort område plötsligt förvandlats till en oljig svart sörja som stinker av död och sjukdom.

Detta är den så kallade Dödsjorden: oerhört aggressiv och fruktad form av kvicksand som underminerar många vägar och åkrar ute på Frihetensslätter. Spel tekniskt slukar dödsjorden 1T10 STO/SR. När alla STO slukats är offret fullständigt neddraget i dödsjorden och således bortom all hjälp. Väl neddragen överlever varelsen FYS SR i dödsjorden. Övriga RP kan försöka befria sin fångade kamrat. För att befria offret måste RP samfällt övervinna dödsjordens STY (20) + det antal av offrets STO som dragits ned i marken med RP:s sammanlagda STY+1T10. Varje SR drar RP upp det antal STO som de sammanlagt övervinner Dödsjorden med. För varje SR som de inte lyckas övervinna Dödsjorden dras offret ned med ytterligare 1T6 STO.

Robotar som slukas av dödsjord dör inte, men det tar dem minst 1T6 veckor att ta sig upp igen och då har de tagit 1T6 i skada/vecka av slitage. Rustning skyddar bara tills den sammanlagda skadan överstigit ABS.

Glasstorm

Kunskaparen Adelia von Hartman skriver foliande om fenomenet glasstormar sin petition till exploratorsarbetet på Forntidskommissionen, i syfte att just få det offentligen erkant som ett missfoster, inlagan är vida cirkulerad och en RP som lyckas med Bildning -25% får läsa den. För att kunna dra några konkreta och praktiska konsekvenser av kunskapen krävs zonkunskap.

Under mina expeditioner Askerdal har jag alltmer kommit att betrakta glasstormarna som en varelse. I min kategorisering av varelser och fenomen, känd från Zonernas Zoologi, faller glasstormen under beteckningen Missfoster, alltså sådant som agerar enligt obegripliga lagar, vanligen ett smärtsamt arv från katastrofen eller tiden före densamma. Anledningen att glasstormarna bör betraktas som ett missfoster och inte som ett rent väderfenomen baserar sig per en rad iakttagelser gjorda av mig själv, förstärkt av berättelser och vittnesmål som florerar kring Askerdal.

Resonemanget baseras på följande: glasstormar uppträder oberoende av väder, men såvitt känt aldrig samtidigt med andra stormar och blåsväder som innehåller regn. Tvärtom kommer glasstormarna när det är klart. Om det är kallt eller varmt spelar ingen roll, bara det inte är fuktigt. Glasstormarna rör sig oberoende av omgivande vindar, och håller ett samlat fokus, man frestas kalla det kropp. I denna, som kan sträcka sig över hundra eller tusen meter och med ungefär halva bredden och höjden, råder orkanstyrka. Vindarnas kraft parat med sylvassa partiklar ger stormen dess namn. Glasstormar formligen blåstrar köttet av benen på levande varelser, och får på något vis sin näring ur resterna av de döda eller kanske av livsandarna som flyr det rivna köttet.

Jag anar skepsis i era sinnen mina kära läsare, ety mina argument inte tycks hålla. Betänk då följande: många, mig själv inkluderad, har sett glasstormar bildas ur intet, när stoft reser sig ur marken! Och inte det finaste stoftet som man kanske kunde tänka sig, inte det lentaste, utan det hårda och vassa, som om ett väsen valde ut det mest passande. Just det, jag tror inte att varelsen är själva glaspartiklarna, utan själva skaparen av den lokala stormen. Det är väl belagt att de söker sig mot levande varelser och att de inte heller blåser förbi som en ordinär tornado plägar göra. Istället dröjer den kvar och blåser ut sin nötande kraft runt de arma satar som infångats! Ett präktigt exempel på underkategorin ryggradslösa missfoster således. Helt utan varning drabbar den inte heller. Det går att förutse glasstormar, dels genom att det måste vara torrt väder men också genom att luften laddas med fornenergi innan en storm bildas eller är på väg. Morrhåren darrar, pälsen reser sig och kalufs på såväl människa som mutant reser sig på ända. Om man utnyttjar teknologi kallad kompasser kan man även använda dem som varningssignal, ty de betar sig på märkligaste vis när glasstormar vankas. Likaså sägs de mutanter som instinktivt kan peka ut väderstreck kunna varna för glasstormar, i det att de ofta bli förvirrade och känna ett särskilt eländigt illamående resa sig i magtrakten. Överlag kan känslig teknologi, sådan som inte alls tål störande strålning, bli knäpp och underlig inför stormens ankomst. Sålunda, mina herrar och damer, kommer debatten om glasstormens tillhörighet med säkerhet fortsätta länge än. Sjäkv, hävdar jag med bestämdhet följande: glasstormen bör i ljuset av det sagda upphöjas till ett ryggradslöst missfoster. Vi vet ännu för lite om denna potentiella fiende för att våga påstå att den hotar allt som är gott i samfundet, men bör närma oss glasstormen med undran som om den vore det.

Kunskap om Glasstormen

Bildning -25%: Med ett lyckat färdighetslag känner igen fenomenet för vad det är när det väl manifesterats och inser att man måste färdas fort för att undkomma. Hur fort är inte känt.

Zonkunskap: Den som lyckas med FV inser hur fort man måste färdas, alltså snabbare än 30 m/SR för att undkomma. Man vet också hur pass mycket skada glasstormen orsakar på varelser och materiel. Om zonfararen dessutom har ett hjälpmedel tillhands kan bildandet eller närmandet av en glasstorm förutses. Som hjälpmedel räknas en kompass, en mutant med mutationen Riktningknöl eller en robot med optionen Analysenhet. Psi-mutanter med förmågan Astralkropp kan också "se" glasstormen bildas eller annalkas

Zonkunskap -25%: Kan hinna identifiera bildandet av en glasstorm genom den statiska spänning som uppstår.

Regler

Glasstormar är aggressiva naturfenomen som med visshet återfinns i Askerdal och säkert annorstädes också. De hänger samman med sådant som fornvvetenskapen benämnde elektriska och magnetiska fluktuationer, men sambandet är inte klarlagt. Om man siktar en glasstorm ligger man illa till efter som de söker sig mot levande varelser med en hastighet på 30 m/SR (oavsett storlek på molnet). Riktig otur har man om ett moln bildas där man kamperar. Då är det inte alltför svårt att upptäcka det, men å andra sidan har man 1T6 minuter på sig att fly innan det tar destruktiv fart!

Levande varelser som fångas i molnet måste slå ett Sto x5 slag varje SR eller kastas omkring handlöst på marken. Kastandet i sig är inte farligt, men varelsen rör sig 1T6 meter i slumpmässig riktning under tiden. Dessutom tar den skada. Andningsvägarna är lätta att skydda eftersom partiklarna är så pass stora. Dock slits kläder och liknande sönder i ett nafs och om inte varelser har ett gott skydd av rustningar eller kommer i lä är de mer eller mindre dömda att nötas ihjäl. Stormen har en elliptisk form med en längd på 1T10 x100 m och en bredd och höjd på hälften av det. Skadan per SR är beroende av storleken, liksom varaktigheten. Det är ovanligt att glasstormar blåser vidare när de väl

funnit ett offer. När så sker blåser de tills de mojar, vilket tar längden meter/100 minuter. Skadan per SR är $1T4+1/200$ meter i längd. Varje gång en skada ges på en kroppsdel och skadan tränger genom Abs sänks rustningsdelens Abs med ett. Robusta föremål aom vapen i stål, plastics och keramer påverkas inte permanent men får sin temporära På sänkt med $1T10$ per SR. Känsligare utrustning får sin permanenta På sänkt med $1T10$ per SR.

Härskartromb



Det är härskartromben som styr Mozonen. Missfostrets tronsal, om jag törs spinna vidare på min imperatoriska parallell, är lyckligtvis avgränsad till de döda dyner som utgör själva zonkärnan, men områdets övriga inbyggare — exempelvis den lokala gåsabyn, de primitiva hundstammarna och de karska skrotsamlarna i Rödesbult — lever i ständig fruktan för dess nyckfulla utspel. Bartolomeus Bläck färdas ofta genom Södern och han menar sig ha sinnligt erfarna belägg för att härskartromberna snart kommer att utsträcka sitt herravälde över hela Frihetens slätter. Lyckligtvis är jag rätt säker på att den gode Bläck överdriver — det är sannerligen en mäktig entitet, men i kampen om slättmarkerna har den många potenta rivaler, inte minst åhlarna, rubbitarna och Hultamarkens förryckta motorkultister. För att inte tala om Ulvriket och Pyrisamfundet. Ändå är härskartromben en maktfaktor som måste beaktas om man rör sig genom de sydöstra delarna av Frihetens slätter: en grym och irrationell maktfaktor, efterlämnande ett fräsande spår av död och fasa var helst den drar fram.

Det rör sig om ett synnerligen destruktivt missfoster. Exempelvis menar många historiografer att härskartromberna skapat Hultamarkens dystra asköknar — en inte helt befängd idé, med tanke på de närmast identiska miljöförhållanden som dominerar Mozons hjärta: ett ödsligt landskap av monokroma askdyner, sporadiskt bestrött av ruiner och större fordonslik som smält ner till oformliga klumpar av slagg och regnbågsfärgad kristall. Detta är härskartrombernas land. Det är här de uppstår och de är så här Pyrisamfundet skulle se ut om detta ryggradslösa missfoster spreds över nejderna. I sina reseskildringar har Bartolomeus Bläck tecknat en mycket mærgfull bild av trombernas dans i Mozons osunda helsikesdjup:

"Från djupet av zonen hör jag ständigt ett avlägset muller. Det är ljudet av de mäktiga syrastormar som alstras av zonhjärtats störda väderleksförhållanden — ett sjukt och abnormt klimat som ännu

lever kvar som ett ont minne av Katastrofen, då Mozonen skapades genom störtvågor av eld och pest.

De barbariska byrackor som haft vänligheten att förse mig med mat och husrum håller dessa stormar för någonform av lokal överhet. De omtalar dem som "Boss Storm" och för att blidka bossarnas vrede bakar de bisarra pannkakor av mossa och zonskrot som dagligen transporteras till zonhjärtat under märkliga ritualer. Gåsapågarna har som vanligt en mer jordnära syn på saken — för dem utgör syrastormarna besinningslösa vidunder som äter, härjar och dödar om de inte hålls under vederbörlig kontroll. I särskilda torn kring zonhjärtat sitter därför en cirkel av gåsabyns starkaste psioniker i syfte att vaka över stormarnas dödsdans.

Från den plats där jag nu befinner mig — på balkongen till den skyhöga ruin där byrackorna inhyser sina gäster — har jag god utsikt till Mozonens hjärta: en dyster intighet bortom spökstadens stenruiner och stålskelett. Vägled av en högstämnd och mycket förvirrande jycke har jag beskådat den berömda dödsdansen och till och med lyckats urskilja enskilda stormenheter som virvlar bland dynerna: några höga som hus, andra av mer diskreta dimensioner, men alltid hungriga, furiösa och fruktansvärda. Slättbygdernas farmare kallar dem "härskartromber" — ett namn som jag finner särdeles passandeför dessa fasansfulla okrafter, som uppfyller folk och få i hela Södern med skräckblandad vördnad."

Med oregelbundna mellanrum händer det dessvärre att specimen av detta ryggradslösa missfoster lämnar Mozonens djup. I första hand terroriseras barrberodlare och druvklotsbönder på de omkringliggande slättmarkerna, men enstaka härskartromber kan söka sig så pass långt norrut som Vättaträsket. Jag och morbror Zander upplevde en trombattack under ett uppehåll hos några sydpyriska gumseodlare, några mil sydväst om Pirit. Det var tursamt nog en förhållandevis späd härskartromb som ofredade bygden, men missfostret var ändå tillräckligt mäktigt för att förstöra årets barrberskörd och smälta ner större delen av huvudgården på den farm som utgjorde vårt tillfälliga natthärbärge. Att bekämpa en dylik styggelse är oerhört besvärligt och kostsamt. För en vanlig zonfarare eller barrberbonde är bästa alternativet att söka skydd under jorden. Alla större bondgårdar i södra Pyri och Frihetens slätter är därför utrustade med enorma jordkällare: veritabla bunkerkomplex av jord och plankor, dimensionerade för att inkvartera både manskap, etterdoggar och skördar under tider då härskartromberna regerar jordytan. Men jag har förstått att kraftfulla bomber och större artilleripjäser kan användas för att oskadliggöra denna egendomliga livsform. Vid ett flertal tillfällen har de kejsrerliga gränsstyrkorna stoppat inkräktande härskartromber genom välriktade skarprättskott, därtill vet jag att skrotsamlarna i Rödesbult tillverkat en mäktig mörsare som de använder mot annalkande specimen. Att ramponera en härskartromb lär dock kräva sin kanonjär, då endast en direkträff kan förgöra det furiösa missfostret.

Som Bartolomeus Bläck antyder i sin text är härskartromben en ståtlig om än fruktansvärd syn: en virvlande spiral av luft, aska och regnbågsfärgade ångor, som färdas över vidderna med ett rytande dån. Där den drar fram dör världen: barrberfålden mosas, gårdarna smälter, vagnarna krossas, och folk och få bränns till slagg och aska.

Kunskap om härskartromben

Vildmarksvana: Om man slukas av en härskartromb har man väldigt små chanser att överleva. Har man otur att ställas inför ett framstormande exemplar bör man snarligen uppsöka ett gott skydd för sig själv och sina ägodelar, helst djupt under jord eller i en låg och bastant byggnad. Därför är det viktigt att kunna läsa tecknen: förutom det annalkande mullret, som minner om ett svårare åskoväder, bör man göra sig redo vid åsynen av en plötslig massflykt av djur och monster, i synnerhet smädare och dylika fjäderfän.

Regler

Härskartromben är en mäktig och mycket koncentrerad virvelstorm som blåser med en vindstyrka mellan 80–100 sekundmeter. Den besitter ingen intelligens utan färdas helt på måfå. Dess vindkropp är uppbyggd av farliga kemikalier från Mozonsens djup, därför orsakar den omfattande skador. Det enda positiva med tromben är att den rastlöst hastar vidare över vidderna, därför blir exponeringen för dess destruktiva styrka aldrig längre än 1T10+2 SR. För att avgöra om en RP hinner undan den framrusande härskartromben slås ett Undvika. Alla som inte hinner ta skydd, exempelvis under jord, i robusta byggnader eller liknande, utsätts under denna perioden för en frätskada på 1T10 KP/SR. Syrorna fortsätter att fräta i 1T10 SR även efter exponeringen upphört, men de kan stoppas genom ett perfekt slag i Medicin eller om offret nedsänks i en helomslutande vattenmängd, till exempel en djupare brunn eller bassäng. Varje SR i en härskartromb skall de anfäktades STO+1T10 dessutom ställas mot härskartrombens STO+1T10. Vinner stormen slungas offret 4T10 meter upp i luften och tar fallskada enligt grundreglerna. Vid ett perfekt Undvika halveras fallskadan. En härskartromb kan inte skadas i vanlig mening, men går att skingra med hjälp av olika former av sprängämnen, kanoner eller raketgevär. För att genomföra detta krävs dock att tromben tillfogas en skada som överstiger dess totala KP i en och samma träff. Det går alltså inte att skingra tromben genom nednötningsskador — allt eller inget är grundprincipen för alla former av härskartrombsbekämpning.

Antal: 1

STO: 6T10/33

Förflyttning: 30 m/SR

Kroppspoäng: STO x2/66

Attacker	Init	%	Skada
Frätskada	Sto	100%	1T10/sr
Vindkast	Sto	100%	Se ovan

Kristallbrand

I Uddezonens inre kan man råka ut för livsfarliga spontanbränder. Utan synbarlig anledning kan kristalllandskapet börja brinna, och en tidigare säker lägerplats förvandlas till ett inferno på bara några sekunder. Ibland kan man ha turen att se små, purpurfärgade lågor slå ut från sprickande kristaller innan helvetet bryter lös på allvar, något som kan ge en liten men potentiellt livräddande förvarning. Det värsta är kanske att dessa kristallbränder också är utomordentligt svårsläckta. Vatten hjälper inte eftersom de lila, onaturliga lågorna flammor lika klart när de täcks av vattnet, en kuslig syn. Det säkraste sättet att släcka en kristallbrand är att kväva den, men ibland hjälper inte ens det, antingen för att den enorma hettan antänder det man försöker använda för kvävning, eller för att branden helt enkelt tycks fortsätta inuti kristallerna. Den sistnämnda processen gör att det är omöjligt att förutsäga eller ens gissa sig till en kristallbrands spridning och förlopp. Närhelst man tror att faran är över kan branden blossa upp på nytt i en intilliggande kristallformation.

Kristallbävningar

Till de mer fruktade händelserna i Uddezonan, som få har överlevt och kunnat berätta om, hör de så kallade kristallbävningarna. Höga och skarpa ljud, eller splittrandet av någon strategiskt belägen kristall, kan sätta igång en kedjereaktion som sätter hela landskapet i vibration. Vibrationerna tilltar och mark och kristallformationer spricker med stor kraft, varpå vasst och giftigt splitter yr över nejden. Kristallbävningen kulminerar i att själva marken ger med sig och gejsrar av syra eller glödhet smält kristallmassa sprutar ut i omgivningen. Som om inte detta vore nog täcks ofta kristallbävningssom rådet av särskilt hälsofarlig kristalldimma snart efter att själva bävningen lagt sig.

Kristalldis

I kristallfältens närhet lurar en annan av Uddezonens många faror, det så kallade kristalldiset. Över vissa kristallfält tätar den sedvanliga dimman och dess färg ändras från brunt till vitt och svagt gnistrande. Kristalldiset gör på något sätt att kristallerna växer och skiftar färg, så ett lågt kristallfält som täcks av kristalldis kan nästa morgon ha växt till en svår genomtränglig mur. Det värsta är dock när vinden tar kristalldiset och blåser det över intet ont anande äventyrare. Ur hälsosynpunkt orsakar det inte värre besvär än rethosta och ögonirritation, men diset har en snabb korroderande effekt på material som tyg, skinn och läder. Tunna kläder fräts sönder på under en minut, medan tjockare tyg och läder äts igenom på lite längre tid. Att borsta bort kristalldiset hjälper sällan, då detta bara sprider det ytterligare. Det effektivaste sättet att hindra att ens kläder, rustning och utrustning vittrar bort är att snabbt skölja de påverkade delarna med vätska, något som gör att man lätt tvingas slösa bort sitt dyrbara dricksvatten. Mången illa förberedd zonexpedition har nesligen tvingats vända om efter bara ett par dagar i zonens ytterkanter, efter att kristalldimman ätit sig igenom kläder och packning. De som kan packar sina saker i plasticsbehållare eftersom randområdenas kristalldis inte påverkar detta material.

En annan ovanligare typ av kristalldis är grågrönt till kulören. Det är dock svårt att upptäcka eftersom det av någon anledning nästan bara lägger sig över landskapet under natten. Detta kristalldis infekterar matvaror och fältproviant som inte förvaras väl tillslutna. Torkad ulkbringa och saltad lobobster täcks snabbt av ett lager där små kristaller börjar växa likt mögelsvamp. Man kan visserligen skrapa av kristallerna, men de gör omedelbart maten oätlig och svagt giftig (TOX 1T6). Av någon anledning är det bara torkad, saltad eller på andra sätt behandlad mat som påverkas av diset. Färskt kött, frukt och grönsaker klarar sig, men sådana varor är av andra anledningar inte särskilt lämpade för långvariga zonexpeditioner.

Kvädargas

En stark giftig gas som till och från samlas i gruvgångar och majningschakt i skrotbyrtarfälten i norr. Gasen har TOX 5 och den som utsätts för den drabbas av blödningar i lungorna som ger 1T6 per SR i skada så länge som personen inandas ämnet. Att hålla andan samt knipa för näsan hjälper även om det svider i ögonen och huden börjar klias infernaliskt. Gasen ger permanenta skador på lungväven om man överlever - personens FYS sänks permanent med 1T2.

Köld

Gruznans kyla har tagit otaliga liv, tassar och tår. Utan rätt utrustning och rejält med speckfylld kost blir ingen knekt långlivad ute på glaciären. Regelmässigt speglas det genom KP-avdrag. En RP:S utrustning väntas klara en viss kyla, angiven i tiotal grader. Den vanliga verksoverallen räcker inte långt medan uniform och vinterrock klarar en hel del. För knektar som skall tackla Gruznans djup, vid postering i spaningsbunkrar etc., brukas babbarställ, bylsiga pälsoveraller samt ett tjockt underställ. Används soldatuniformen eller verksoverallen under andra plagg (som ett babbarställ) räknas de som enkelt underställ.

För varje dygn RP vistas i tio grader kallare temperatur tas 1T6 i skada. Är temperaturen 20 grader kallare är skadan 1T6 per tolv timmar. Minst 30 grader kallare och det är 1T6 per timme. Så länge RP utsätts för kylan så läker inte KP förluster orsakade av den. Tid i bivack eller varmare plagg tillåter läkning.

Plagg	Lämplig temperatur
Werksoverall	15
Vanlig uniform	10

Uniform och vinterrock	-20
Babbarställ	-40
Forttida polaroverall	-80
Enkelt underställ	Ytterliggare -10
Tjockt underställ	Ytterliggare -20

Magnetstorm

Malströmmen

Emellanåt händer det att hela konvojer aldrig når fram till sin destination, att de försvinner utan minsta spår. Vid sådana tillfällen brukar misstankarna riktas mot Malströmmen: en gigantisk vattenvirvel kapabel att dra ned tremastade slagskepp i djupet. Många erfarna sjömän menar att Malströmmen är ett odjurslikt missfoster, snarare än ett naturfenomen. Och det finns faktiskt saker som talar för det. För det första är den stadd i ständig förflyttning - ibland snabb som en framstormande mamelur, ibland makligt som en utarbetad knegarkärring över Maximiliangatans kullersten. För det andra tycks själva virvelns hastighet variera på ett sätt som inte beror på väder och vind. Ögonvittnen har berättat om tillfällena då de sett Malströmmen mild, likt en bakvattensvirvel vid Nordalälvens utlopp.

Oavsett styrka och hastighet kan Malströmmen vara nog så farlig för passerande skepp. Sitt namn har strömmen nämligen fått på grund av att olika sorters malfiskar tycks älska att leka i det brusande och strömma vattnen kring virveln. Såväl narmalar – kolkmalens havslevande bröder och systrar – som långmalar myllar stundtals i strömmens direkta närhet, och har inget emot att lämna vattenleken en stund om mindre skutor passerar förbi. Och det är just malbestånden som hittills omöjliggjort undersökningar av Malströmmens kärna, eftersom ingen skulle komma på tanken att dyka i de dödliga vattnen

Regler

Malströmmens hastighet och styra varierar betänkligt. När den är som kraftigast har den förmågan att suga ned ett skepp med hela sin lastförmåga outnyttjad. När RPs skuta närrmar sig Malströmmen slår SL ett T100 slag för att avgöra strömstyrka. Resultatet utläses som procent – ett styrkeslag på 43 betyder att skepp som utnyttjat max 43 procent av sin lastkapacitet klarar sig undan.

Bästa sättet att undvika strömmen är dock att upptäcka den i förtid. SL börjar slå för utkikens lakttagelseförmåga på fem hundra meters avstånd från virveln. Om inte malströmmen upptäcks slås ett nytt slag var hundra meter ned till ett avstånd på hundra meter då strömmen upptäcks automatiskt. Lyckas utkiken lägga märke till det förädiska hotet gäller det att få kaptenen att gira undan strömmen med hjälp av färdigheten Båt – något som blir svårare ju närmare man kommer. En kapten ombord på en stor och klumpig skuta (skepp med negativt manövervärde) har inga minus på 500 meters avstånd, men därefter modifieras FV med -10% var hundra meter (exempelvis -20% om strömmen upptäcks på 300 meters avstånd). För mer lättmanövrerade skepp (neutralt eller positivt manövervärde) är modifikationen istället -5% per hundra meter från och med 400 meter.

Muskös väder

Muskö tycks ständigt utsatt för väder av otrevligaste sort. Vanligast är den omiskännliga muskötjockan med sin sura stank eller smutsigt regn som lämnar en unken doft i hår, päls och kläder. Därutöver är syraregn återkommande. Sjuk av giftig ånga pyser ibland ut från Österhavets bottenlam och det händer titt som tätt att rötfyllda dunster sveper ned från Musközonen. Dessutom slår fruktansvärda missfosterväder till några gånger per år och lämnar stor förödelse i sina spår.

Kort och gott: vädret är ett elände och två dagar av tre är staden insvept i rutten dimma och zonångor. Det är anledningen till det system av knutförsedda linor som löper runt staden, ett påfund som karakteriserat hamnorten så länge man kan minnas. Alla musköbor har också till vana att sprida nyheter om väderändringar. Varningsrop hörs ofta eka genom staden när värre väder är på ingång. Bland åldringar som har svårt att utföra tyngre kneg är det vanligt att man ställer upp som vädervakt, åtminstone om man har skarp syn eller känslig nos. Från utkikspunkter uppe på fornmuren kan vakterna ofta varna i god tid innan missfosterväder och liknande elände slår till. På initiativ av sälmutanten Fanny Stursk, som verkar som informell ledare för vädervakterna, ser musköjuntan till att ersätta dem med lite krubb, varsin varm ulkullsfilt och en flaska tinner kyliga dagar.

Många gör sig ett leverne på det osunda vädret. Hemmabyggda gasmasker säljer alltid och många skrothantverkare i utkanten säljer dem billigt, även om de sällan fungerar särskilt väl. Zonponchos och hattar med breda hättor som vaxats för att tåla även elaka syraregn, grova kängor, tjocka paraplyer i syratåligt material, goggles och annat går också att hitta överallt i staden. En mer udda inkomst kommer från väderförutsägelser, något skeppare hett efterfrågar. En del, likt uttermutanten Jântemo Svugert och Amalia Konkarong, tycks onekligen ha en förmåga att förutspå vad som väntar och kan ta en bra slant för sina förutsägelser. Amalia har till och med kunnat inrätta en liten bod i hamnen och dagar då många skepp ligger inne kan en kö bildas utanför stället.

Zonvax

Impregnering och skydd mot syraregn är ett måste i Muskö. Kläder och hattar vaxas och tak som inte täckts med keramstycken eller syratåligt plastics får lager av bottenslam, dumdjursfett eller någorlunda tålig presenning utlagt. För några jycrar kan billigt zonvax inhandlas men man gör klokt i att lägga en kredit eller ett par fornkapsyler på en burk från Sarrman Donkel eller andra etablerade vaxhandlare. Skyddet blir nämligen bra mycket bättre. Handskar, paraply, poncho, kängor och liknande bör också införskaffas fort. Har man upplevt ett svidande syraregn vill man inte råka ut för ett till. Regeltekniskt skyddar billigaste sortens vax mot surt regn och bra vax mot lätt frätande regn (se tabell Rötväder). Mot frätande regn får man 1T6 minuter på sig att hinna undan och 1t6 SR mot starkt frätande regn. Efter det har regnet trängt igenom och gör skada.

Utan zonvax gäller rustningars Abs. Tjocka kläder kan ges Abs 1. Om en rustning inte har pål kan den ges Abs x 10 i KP. När rustningens KP är noll är den sönderfränt och värdelös.

Väderutveckling

Vädret är en viktig del av stämningen som finns i Muskö. Det är också ett dramaturgiskt element att utnyttja. Stinkande dimma kan till exempel både underlätta och sabba för RP, vilket kan öka och sänka spänningen om det används rätt. Variation och tvära väderkast kan förändra RP:s planer hastigt. Givetvis kan sl välja väder fritt men det är också möjligt att slumpa det med tabellerna nedan. Det behöver inte ligga på SL det kan också vara kul att låta spelarna sköta det. Ett möjligt kul moment när tärningarnas nyck får stora effekter till och från.

För att få en jämnare fördelning används tre olika tabeller. Först slås ett slag på den Tabell 1 och sedan på skilda tabeller för osunt väder eller rötväder. Om inget annat står ändras vädret efter 2T10 timmar. Ett tips är att illustrera vädret tydligt, exempelvis ha färdigskrivna lappar som läggs ut och markera dem med hur länge det varar.

Muskös väder		
1T100	Typ	Kommentar
01-15	Friskt	Ett mildt och oskyldigt väder, vare sig det nu är klar himmel, molnigt eller någon lätt form av nederbörd

16–85	Osunt	Muskös vanliga tillstånd av illaluktande tjocka, unken nederbörd eller stofffyllda vindar som blåser in från asköknarna runt staden. Slå på tabell Osunt väder.
86–99	Rötväder	Väderfenomen som annars hör hemma i zoner och rötmarker. Innefattar sådant som kväljande och snuskkrypsfylld smittotjocka, syraregn, indrivande giftiga avdunstningar från Österhavets sumpiga bottenslam och liknande. Slå på tabell Rötväder.
00	Misfosterväder	Glasstorm, härskartromb, magnetstorm eller annat. 2t10 byggnader förstörs under dess framfart.

Osunt väder

1T100	Typ	Kommentar
01–65	Muskötjocka	Smutsigt vit eller gul zondimma som gör det svårt att andas och får ögon att tåras på ovana. Retsam hosta ansätter nyanlända. Stanken är otrevlig och mutanter med känslig nos måste övervinna 2T10+5 med Fys eller ha -10% på alla Smi-färdigheter under 1T6 timmar första gången de utsätts för tjockan. Sikten är 3T10 meter.
66–85	Unken nederbörd	Regn, hagel eller snö som stinker surt och ruttet. Kläder och hår eller päls måste tvättas innan den äckliga odören försvinner. Då rent vatten är en bristvara är sumpregn eller sur snö en anledning till att så många musköbor stinker.
86–00	Askblåst	Ask- eller glasstoffsfyllda vindar som sveper in från sotöknarna runt staden. De gör det jobbigt att andas och sänker sikten. Med goggles ser man runt 50 meter, annars omkring 10 och får -25% på lakttagelseförmåga.

Rötväder

1T100	Typ	Kommentar	Varaktighet
Rötdimma		Synnerligen kraftig och otrevlig muskötjocka. En bra gasmask skyddar mot alla effekterna nedan.	
01–35	Kväljande	Tox 3, framkallar illamående och yrsel som varar 1T6 timmar efter att dimman lättat. Om man drabbas har man -25% på alla färdigheter och halverad IB under tiden som man är påverkad.	2T6 timmar
36–40	Korroderande	Alla metallföremål får sin Pål sänkt med 2T10. Blir Pål lika med noll eller lägre är föremålet obrukbart. Personer måste vinna över Tox 1 eller bli lätt illamående. Misslyckas slaget får man -10% i alla färdigheter.	1T10 timmar
41–45	Lätt frätande	Tox 1, ger 1T2 i skada om ej har andningsskydd och -10% på synrelaterade handlingar medan dimman varar och 1T6 timmar därefter.	1T4 timmar
46–48	Syrefattig	Luften blir tung att andas. Personer måste slå ett svårt Fys-slag efter Fys/2 SR av ansträngande aktivitet. Om man misslyckas måste man vila 20-Fys SR.	2T10 timmar
49–50	Skadlig	Snuskkryp och smittoämnen förpestar luften. Man måste övervinna Tox 2 eller ta 1T2 i skada. Misslyckas slaget halveras dessutom alla färdigheter av enveten hosta, illamående, yrsel eller dylikt. Ett lyckat slag sänker färdigheterna med en fjärdedel.	2T10 timmar

Syraregn		Regn, hagel eller snö som är frätande i varierande grad. Varar olika länge beroende på styrkan.	
51-70	Surt	Ger 1T3-1 i skada per åtta timmar.	4T6 timmar
71-78	Lätt frätande	Ger 1T4-1 i skada per timme.	1T6 timmar
79-82	Frätande	Ger 1T4/minut i skada. 10% chans att övergå till Starkt frätande.	1T100 minuter
83-84	Starkt frätande	Ger 1T4/SR i skada. Övergår sedan till Frätande regn.	2T10+10 SR
Gasmoln		Osunda dunster som kravlat fram ur Österhavets bottenslam och vällt in över staden.	
85-87	Giftigt	Tox 4, skadligt gift. Ett slag per timme	1T2 timmar
88-89	Explosivt	En styggelse som leder till vådliga olyckor – minsta gnista kan antända gassjok. Explosionen ger 5T6 i skada om så sker. Får så gott som all verksamhet i staden att stanna kvickt.	2T10 timmar
Övrigt			
90-99	Hårda askvindar	Blåst fylld med vasst grus och glas. Vindarna ger 1T2 i skada per fyra timmar. Använd Abs, och möjligt KP, för rustningar på samma sätt som för syraregn enligt ovan. Sikten sänks till 25 meter med goggles och 5 meter utan.	1T8 timmar
00	Annat	Missfosterväder av något slag...	

Smog

Den återkommande giftgasen som strömmar ur själva Den brända jorden gör årligen dussinet ovälkomna påhälsningar i sin styggaste form. De nowiter som vid tillfället inte bär gasmask eller annat skydd drabbas osvikligt av rötlunga eller någon annan otäck sjukdom. Regelmässigt delas smoggen in i tre styrkor, låg, måttlig och stark. Skillnaden är hur koncentrerad smoggen är. Smoggfria dagar är oerhört sällsynta i Nowa Warsawa och för att avgöra vilken grad som är den aktuella används tabellen. Smogg är ett skadande gift.

Smoggnivå	1T10	TOX
Ingen	1	-
Låg	2-7	0
Måttlig	8-9	5
Stark	10	10

Syraflod

Syrafloderna i Uddezonens innre löper för det mesta i öppet landskap. De är dock inte mindre dödliga. Här är syrorna starkare (syraskada 1T10 per SR man är i kontakt med dem) och rinner i skummande kaskader genom landskapet och försvårar framkomligheten avsevärt. Kunskapare har också identifierat floder av andra frätande ämnen som dock inte är syror, då normala skydd mot syrasubstanser från De Gam les tid inte fungerar. Som om detta inte vore nog är syrafloderna dessutom undantagslöst omgivna av farliga ångor bestående av giftiga utsöndringar och finfördelade syradroppar. I syraflodernas närhet kan man råka ut för frätskador (1T4-1T6/SR per SR man är i kontakt med dem) av allvarligt slag utan att ens vara i kontakt med själva floden, eller ådra sig lungskador av giftiga dimmor (TOX 1T8+4).

TYPER

Null

Klass: -

Beskrivning: -

Antal: -

Pansar: -

Utrustning: -

Förmågor: -

Färdigheter: -

Sty	
Fys	
Sto	
Smi	
Int	
Vil	
Per	

KP	
TT	
FF	0 m/s
SB	

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Bett	20	Sty x5 / 25%	1T6	

Administratör

Klass: IMM

Pansar: Läderharnesk Abs 2, Beg 2% (bål)

Urustning: Autoinjektor, 2 doser läkedrog II, Komlänk (saknar energipaket), 44 kr.

Förmågor: Arvegods 2, Kontakter 2, Mentor 1, Status 2.

Färdigheter:

Akrobatik 20%/18%

Båge 10%

Första hjälpen 32%

Gevär 20%

lakttagelseförmåga 48%

Kasta 10%

Köpslå 45%

Närstrid 33%

Pistol 30%

Smyga/Gömma sig 28%/26%

Bildning 32%

Rida 10%

Teknologi 32%

Undvika 18%/16%.

Sty	11		KP	25
-----	----	--	----	----

Fys	11		TT	12
Sto	13		FF	4,5 m/s
Smi	10		SB	+1
Int	16			
Vil	14			
Per	15			

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Pistol .45s	13	30%	2T8	99
Värja	14	33%	1T10+2	-

Arbetare

Klass: MM

Pansar: Stålkask abs 4, beg 15% (huvud)

Utrustning: 30 muskötikulor (till slangbellan), snusjord, 1,5 kr, senaste numret av Polisgazetten.

Förmågor: Naturligt vapen (klor 1T8), Nattsyn, Stryktålig

Färdigheter:

Akrobatik 24%

Båge 36%

Första hjälpen 18%

Gevär 24%

lakttagelseförmåga 27%/12%

Kasta 24%

Köpslå 18%

Närstrid 42%

Pistol 24%

Smyga/Gömma sig 25%

Reparera 27%

Spel 18%

Undvika 25%.

Sty	14		KP	35
Fys	13		TT	11
Sto	10		FF	4,5 m/s
Smi	12		SB	+1
Int	9			
Vil	10			
Per	9			

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Klor	12	42%	1T8	-
Slangbella	12	36%	1T10	99

Aristokrat

Klass: IMM

Pansar: Lätt skyddsväst abs 6, beg 3% (bål).

Utrustning: 10 skott 10 mm, 15 skott .45S, kortlek, röckorvar (10 st), fäktarmanual (van Dribens ståltaktika), rova (med släktens vapen i gravyr), 70 kr.

Förmågor: Inkomst 4, Rykte (skicklig sabelfäktare) 2, Status 4

Färdigheter:

Akrobatik 45%/42%

Båge 15%,

Första hjälpen 11%

Gevär 30%

lakttagelseförmåga 22%

Kasta 15%

Köpslå 13%

Närstrid 61%

Pistol 30%

Smyga/Gömma sig 16%/13%

Bildning 26%

Rida 15%

Spel 11%

Teknologi 11%

Undvika 46%/43%

Sty	14	KP	23
Fys	13	TT	11
Sto	10	FF	5 m/s
Smi	15	SB	+1
Int	11		
Vil	14		
Per	13		

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Sabel	18	61	2T8	-
Hemmabyggd pistol 10 mm	22	30	4T6-2	79
Pistol .45s	18	30	2T8	99

Bonde

Klass: MD (häst)

Pansar: Läderharnesk abs 2, beg 2% (bål)

Utrustning: Kulor och krut (10 st), Kruthorn, 13 kr.

Förmågor: Gräsmage, Stor

Färdigheter:

Akrobatik 24%

Båge 12%

Första hjälpen 16%

Gevär 36%

lakttagelseförmåga 24%
 Kasta 12%
 Köpslå 24%
 Närstrid 39%
 Pistol 12%
 Smyga/Gömma sig 27%/25%
 Reparera 8%
 Spel 8%
 Undvika 3%/1%
 Vagn 12%
 Vildmarksvana 24%

Sty	13		KP	35
Fys	15		TT	17
Sto	20		FF	6,5 m/s
Smi	12		SB	+1T4
Int	8			
Vil	11			
Per	8			

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Musköt 15 mm	13	36%	3T6	96
Baseballträ m spik 1H/2H	14	39%	1T10+1/2T6+1	-

Handelsman

Klass: MM

Utrustning: 15 skott müllerskt hagel, snaskig roman (Fru Möckels affärer), fickur, koffert, 31kr.

Förmågor: Resistens (sjukdomar), Superbt sinne (hörsel)

Färdigheter:

Akrobatik 10%,

Båge 10%,

Första hjälpen 28%,

Gevär 10%,

lakttagelseförmåga 42%,

Kasta 10%,

Köpslå 42%,

Närstrid 18%,

Pistol 30%,

Smyga/Gömma sig 12%,

Bildning 28%,

Teknologi 28%,

Undre världen 28%,

Undvika 22%,

Vagn 20%.

Sty	9		KP	20
------------	---	--	-----------	----

Fys	11		TT	10
Sto	9		FF	4 m/s
Smi	10		SB	-1T2
Int	14			
Vil	10			
Per	14			

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Hagelpistol 12 g	13	30%	Hagel	98
Kniv	11	18%	1T6+1	-

Hantverkare

Klass: MM

Utrustning: 15 skott müllerskt hagel, verktygsset, 28 kr.

Förmågor: Flerdubbla kroppsdelar (extra par armar), Superbt sinne (känsl).

Färdigheter:

Akrobatik 20%,

Båge 10%,

Första hjälpen 32%,

Gevär 20%,

lakttagelseförmåga 32%,

Kasta 20%,

Köpslå 30%,

Närstrid 20%,

Pistol 20%,

Smyga/Gömma sig 23%,

Bildning 32%,

Reparera 48%,

Spel 16%,

Teknologi 48%,

Undvika 23%.

Sty	10		KP	19
Fys	11		TT	9
Sto	8		FF	3,5 m/s
Smi	10		SB	-1T2
Int	16			
Vil	11			
Per	10			

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Hagelbössa, avkapad	12	20%	Hagel	98
Yxa, ved 2H	12	20%	2T8+2	-

Jägare

Klass: MD (lodjur)

Pansar: Läderharnesk abs 2, beg 2% (bål)

Utrustning: 20 armborstlod, metspö, tvåmanstält, pipa, tobak, 19,50 kr

Förmågor: Nattsyn, Naturligt vapen (bett 1T6), Jaktinstinkt 33%, Sprinter

Färdigheter:

Akrobatik 42%/40%,

Båge 14%,

Första hjälpen 16%,

Gevär 42%,

lakttagelseförmåga 24%,

Kasta 14%,

Köpslå 8%,

Närstrid 39%,

Pistol 14%,

Smyga/Gömma sig 45%/43%,

Fällor 16%,

Undvika 31%/29%,

Vildmarksvana 16%,

Zonkunskap 8%.

Sty	13		KP	22
Fys	14		TT	11
Sto	8		FF	4,5 m/s
Smi	14		SB	0
Int	8			
Vil	11			
Per	8			

Attacker	Init	%	Skada	Pål
Armborst	16	42%	2T6+2	00
Bett	14	39%	1T6	-
Yxa, camping	15	39%	2T6+2	-

Kunskapare

Klass: IMM

Pansar: Lätt blandrustning abs 3, beg 3% (bål)

Utrustning: 5 skott 7.65 mm, 15 skott .45S, kartskiss över Musközonen, 24,50 kr.

Förmågor: Arvegods 1, Kontakter 2.

Färdigheter:

Akrobatik 24%/21%,

Båge 12%,

Första hjälpen 34%,

Gevär 24%,

lakttagelseförmåga 34%,

Kasta 12%,

Köpslå 24%,
 Närstrid 24%,
 Pistol 36%,
 Smyga/Gömma sig 24%/21%,
 Bildning 34%,
 Naturvetenskap 34%,
 Reparera 17%,
 Teknologi 51%,
 Undvika 24%/21%,
 Vildmarksvana 17%,
 Zonkunskap 34%.

Sty	10		KP	23
Fys	12		TT	11
Sto	11		FF	4,5 m/s
Smi	12		SB	0
Int	17			
Vil	13			
Per	12			

Attacker	Int	%	Skada	Pål
Pistol 7.65 mm	20	36%	2T6	00
Pistol .45S	15	36%	2T8	99