

Rollpersonshäfte

I. VÄLJ KLASS

Automat, mutant eller människa. Notera att varje klass tillhör klassnivå 1, 2 respektive 3. En person kan beordra någon som är två klassnivåer under sig och ordern måste åtlidas för att inte få efterföljder.

2. SLÅ FRAM DE SEX GRUNDEGENSKAPERNA

Slå alla tärningslag först och sätt ut resultaten i efterhand.

Automat

Sätt Zonröta till 0.

Slå 5T6 en gång. Ta bort de två lägsta tärningarna i slaget.

Slå 3T6 fyra gånger.

Mutant

Slå 4T6 två gånger. Ta bort den lägsta tärningen vid varje slag.

Slå 3T6 fyra gånger.

Människa

Sätt Zonröta till 0.

Slå 4T6 fem gånger. Ta bort den lägsta tärningen vid varje slag.

3. FYLL I SEKUNDÄRA VÄRDEN

Inflytande: Endast människor får Inflytande vilka de när som helst får omvandla till Mutor. Se formeln för antalet Inflytande de får.

Muta: Inga ifrån början. För 2 Muta får du höja din klassnivå max ett steg eller köpa förmågan PSI-mutant.

Skrot: Multiplicera klassnivån med 10.

Kulor: Du får lika många kulor som din dubbla klassnivå. Automater får när som helst under spelets gång omvandla kulor till Erfarenhet.

Traumatröskel: Samma som Fysikvärdet.

4. RÄKNA UT DIN ERFARENHET

Används för att köpa färdigheter, Muta (10 Erfarenhet) och Inflytande (5 Erfarenhet).

Erfarenhet: 100 - summan av grundegenskaperna

5. VÄLJ LEVNADSBANA

Se längst upp till höger. Dessa bestämmer färdighetsvalen.

<u>Den bildade</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Intelligensfärdigheter	4
Iakttagelsefärdigheter	2
Personlighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

<u>Den brottslige</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Smidighetsfärdigheter	4
Intelligensfärdigheter	2
Personlighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

<u>Den farande</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Iakttagelsefärdigheter	4
Fysikfärdigheter	2
Smidighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

<u>Den rufflige</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Fysikfärdigheter	4
Intelligensfärdigheter	2
Personlighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

<u>Den sällskaplige</u>	<u>antal färdighetsval</u>
Personlighetsfärdigheter	4
Smidighetsfärdigheter	2
Intelligensfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

6. KÖP FÄRDIGHETSVÄRDEN

En lathund finns längst ned på formuläret. Färdigheter med kolon bakom sig måste *inriktas*, se nästa sida. Efter du köpt ett värde i färdigheten lägger du till värdet i den grundegenskap som färdigheten står listad under.

7. HITTA PÅ TVÅ BESKRIVNINGSDORD

Utmärkande personlighetsdrag. Se förslag på nästa sida.

8. VÄLJ FÖRMÅGOR

Antalet poäng mutanter får till mutationer: $2 + \frac{\text{Zonröta}}{4}$

Antalet poäng automater får till optioner: $2 + \frac{\text{Intelligens}}{4}$

Vid raden för röta finns summan för hela uträkningen.

9. HITTA PÅ UTRUSTNING

Du får från början lika många enheter som klassnivån att fördela på prylar. En mutant har 2 enheter som ger antingen två +1-föremål eller ett +2-föremål. Dessa prylar ger bonus till en handling vid motivering. Om prylen ger 2 enheter eller mer har föremålet någonting som utmärker den, som *stilig, fornyfynd, glänsande, rostig, högljudd, kletar av sig* etc.

avrunda uppåt

Förslag på inriktningar

Hitta gärna på egna inriktningar inom färdigheten. Att utföra någonting utanför inriktningen är Svårt (-2).

FYSIK

Ruffling: *skaftvapen (yxor och påkar), svärd (inklusive kniv), stångvapen (ex. högaffel, spjut), obehäpnad, piskor*

Skjutjärn: *Bössa, energivapen, pickadolver, tunga vapen* — kräver en kula per slag. **Svartkrutsvapen** är undantagna men har PÅL 9.

Slungvapen: *bågar, slungor* — dessa kräver inga kulor.

INTELLIGENS

Kunskap: *bodybombning, värjefäktning, två vapen, sprängteknik, jordbruk, handel, driva driva manufaktur, tiggare, Hindenburg, Pirit, Nimrodbrigaden, Lejonorden, kutbock, min hund Glufs, improviserade vapen, ulvrikesbor, automater, historiegrafi, socker, krocket, jakt, mode, skägg, alkoholaktiga drycker, glasverk, fornskrift, snickare, sömnad, brobyggare, vrååläkare, svärord etc.*

PSI-förmåga: *hjärnvrängare, kroppsvidare, naturluring*

Teknologi: *hemmabygge, fornyfynd*

PERSONLIGHET

Framträda: *[en cirkuskonst], dans, historieberättande, poesi, raggjazz, riff raff, snabeljazz, skådespeleri*

Vältalighet: *bluffa, förföra, hota, smickra, övertala*

IAKTAGELSE

Vildmark: *botanik, skog, fjäll, träsk, zoner*

NOT: Att lyckas perfekt (10+ i Resultat) i Bildning och Undre världen räknas som att man har spenderat ett Inflytande i över- respektive underklassen. Att lyckas perfekt i Framföra ger ett Inflytande, men högst ett per spelmöte.

Förslag på beskrivningsord

Beskrivningsord kan vara alltifrån lukter och ljud och visuella beskrivningar av rollpersonen till personlighetsdrag och drivkrafter. Dessa ord ska du försöka spela ut såpass att någon annan spelare märker det. En gång per spelmöte får du i sådana fall kryssa för ordet och sedan få 1 Erfarenhet eller få flippa tärningarna. Det är därför viktigt att du väljer ord som märks i spel och som du med lätthet kan få in när du beskriver din rollpersons handlingar.

Exempel: Snål, snubblar ofta, tappar delar av sig själv, lyfter alltid på hatten för damer, rasistisk, luktar motorolja, drar till sig flugor, vill uppleva äventyr.

Förslag på vapen med vapenbonus

Vapen i *kursiv stil* är högteknologiska. Fråga din spelledare om lov. Vapen i **fet stil** är vanligt förekommande svartkrutsvapen som har PÅL 9.

<i>Inriktning</i>	<i>bonus</i>	<i>vapen</i>
<i>Obehäpnad</i>	±0	Knytnäve, spark, skallning, svans
	+1	Horn, huggtänder, klor, taggar
<i>Bågar</i>	+2	Pilbåge, glasfiberbåge, tävlingsbåge
	+3	Compoundbåge
<i>Bössa</i>	+1	Armborst, musköt (knallpåk), skarprättargevär, skarprättarkarbin
	+2	Automatkarbin, gevär, k-pist (blyspruta)
	+3	Automathagel, gevär, hagelbössa (kabrakare) , pumphagel (ryckbössa)
<i>Energivapen</i>	+1	<i>Lasergevär (brännbössa), laserpistol, masepistol, ultraljudsgevär (smygbössa)</i>
	+2	<i>Masergevär (kokbysse), neutrongevär</i>
	+4	<i>Plasmakarbin (ljungbössa), robesgevär (mot automater/teknologi)</i>
<i>Hiva</i>	+1	Kastkniv, kastyxa, kastspjut
	+2	Dynamitspjut, spränggranat, sikbagge.
	+3	<i>EMP-granat (mot robotar/teknologi), neutrongranat, splittergranat</i>
	+4	<i>Energigranat, fosforgranat</i>
<i>Pickadolver</i>	±0	Bedövningspistol, nålpistol, pistol
	+1	Pistol, revolver, skarprättarderringer, skarprättarpistol, slagläspistol (puffert)
	+2	Pistol, revolver
	+3	Pistol, revolver
	+4	<i>Engångsflechettepistol (3-skottare), revolver</i>
<i>Piskor</i>	+1	Piska, niosvansad katt
	+3	<i>Monofilamentspiska</i>
<i>Skaftvapen</i>	±0	<i>Chockbatong (blixtpåk)</i>
	+1	Kedja, knölpåk, spade, åra
	+2	Hacka, kofot, slagträ, slägga, spikklubba, yxa
	+3	<i>Stridssåg</i>
<i>Slungor</i>	+1	Slunga, slangbella
	+2	Stavslunga, tryckluftsharpun
<i>Stångvapen</i>	+1	Båtshake
	+2	Högaffel, <i>lasersvets</i> , spjut, treudd
<i>Svärd</i>	+1	Kniv
	+2	Kortsvärd, sabel, tvåhandssvärd
	+3	<i>Vibrovärja</i>
<i>Tillhyggen</i>	+1	Kastad sten, en stol, glasflaska med mera.
<i>Tunga vapen</i>	+3	Granatkarbin, granatkastare, kulspruta
	+4	Kulspruta, granatgevär, pansarskott, RPG

Alla skjutjärn förutom svartkrutsvapen kräver en kula per slag.

Skjutjärn samt vapen med sprängverkan får använda slängskott.

Vapennamn inom parantes är namnet på skrofmål.

Förmågor

Det finns två typer av förmågor: mutationer och optioner. Endast någon med Zonröta får köpa mutationer och endast en automat får köpa optioner. Under spelets gång får du spendera Muta för att köpa nya förmågor. 1 Muta kostar en förmåga och ytterligare 1 Muta för att köpa bort nackdelen som kommer med den.

MUTATIONER

Mutationer, förutom Muta, ska ge en visuell beskrivning.

Antalet poäng mutanter får till mutationer: $2 + \frac{\text{Zonröta}}{4}$

(uträkningen för formeln finns vid raden för röta)

Kostnad för mutation: 1 poäng

Mutation utan nackdel: 2 poäng

Undantag 1: Flippad förmåga kostar alltid endast en poäng.

Undantag 2: PSI-mutant kostar inga poäng men 2 Muta.

Flippad förmåga: Denna förmåga får bli vald flera gånger men en ny punkt i listan nedan ska då väljas (eller hittas på). Får användas en gång per spelmöte så förmågan bör skrivas upp vid cirklarna i förmågerutan. När den blir ikryssad flippas tärningarna, alltså entalet blir tiotalet och vice versa. Så någon som exempelvis slår 81 kan vända på tärningarna så att de visar 18. Personen måste komma med en motivering över hur förmågan spelar in.

Alfahanne, antenner, aparmar, blixtnabba reflexer (ex. fascettögon), djurlukt, eldkastare, extra kroppsdelar (armar, ben, huvuden, munnar, ögon), feromoner, flockbetende, förstärkt [sinne] (syn, lukt, hörsel), giftig (hud, bölder, tänder), grodtunga, gräsätare, grävare, halt sekret, hoppförmåga, horn, huggtänder, hypnotisk röst, imitator, jaktinstinkt, kameleont, klor, kroppskontroll, liten, långa fingrar, nattsyn, päls, riktningsknöl, robust, skataktig, snabel, sonar, sprinter, stor, strömalstrande, sugkoppar, svans, syraspottare, taggar, teleskopögon, revirtänkande, vingar, överböjlig, [djur]gener (katt, apa, rätta etc).

Bytesdjur: Är först i strid till kostnad av en Muta (får tillbaka den i slutet av spelmötet). Alla Iakttagelslag är dessutom Lätta (+2 enheter) i grund.

Nackdel: Vid våldsamma situationer får mutanten panik – flytta 10 initiativsteg efter markören blivit utsatt – om inte ett Intelligensslag lyckas.

Djurgosing: Inflytande gäller även för djur.

Nackdel: Mutanten ogillar skarpt en djurart, även djurmutanter som är av den sorten.

Dubbelhjärna: Att göra en ansats i strid ger varken minus eller tar längre tid.

Nackdel: Större hjärna ger känsligare skalle. Rustnings-

bonusen sänks med tre.

Energikropp: Ignorerar 10 Skada från eld, elektricitet och strålning.

Nackdel: Mindre energikällor (ex. batterier, e-pak) som vidrörs av personen förlorar sin kapacitet.

Gälar och simhud: Kan andas under vatten och grundegenskapsslag blir också Mycket lätta (+4 enheter).

Nackdel: Måste sänka sig själv i vatten minst en gång om dagen, annars blir alla slag Svåra (-2 enheter) på grund av uttorkning.

Harmlost utseende: Personlighetsslag för att inte bli attackerad i början av en strid. Det harmlösa utseende kan exempelvis komma av att se extremt gullig ut.

Nackdel: Personen blir inte tagen på allvar. Vältalighetslag är i grund Svåra (-2 enheter).

Järntjusare: Kan dra till sig metall. Den totala mängden uppgår till mutantens egen Fysik. För att dra ett föremål från någons hand kräver ett motståndslag med Zonrötan mot motståndarens Fysik. Blir slaget perfekt kan mutanten dessutom fånga föremålet i sin hand.

Nackdel: Hantering av järnföremål är i grund Svåra (-2 enheter) i de fall som tärningsslag behövs.

Krypore: Det är i grund Svårt (-2 enheter) att träffa mutanten med avståndsvapen.

Nackdel: Det är i grund Svårt för mutanten att hantera avståndsvapen.

Lyte: Kan sänka en i förvald grundegenskap 1T6 steg istället för att slippa slå ett Fysikslag när kombattanten har fått 25 i Skada och riskerar att dö. Om grundegenskapen når noll så dör rollpersonen.

Nackdel: Varje gång förmågan blir använd sänks även Personlighet ett steg.

Muta: Får en Muta. Kan endast köpas vid rollpersonsskapandet men kan köpas flera gånger.

Nackdel: Av en negativ anledning höjs Ryktet med tre.

PSI-mutant: Se nästa sida. Kan endast bli köpt för 2 Muta! Detta gäller även under spelets gång.

Rosenrasare: Ignorerar skademodifikationer och kan kämpa vidare även när mutanten är utslagen. För varje ny skada måste ett Mycket svårt Fysikslag (-4 enheter) göras för att inte dö.

Nackdel: Mutanten får inte försvara sig mot attacker.

Silverskinn/-päls: All skada från laser, maser, plasma och energigranater halveras. Dock ej troligt att de påträffas.

Nackdel: Personer med IR-syn har Mycket lätt (+4 enheter) att hitta mutanten.

Särslutare: Mutanten läker en Skada per timme.

Nackdel: Slag för zonröta är i grund Svåra (-2 enheter).

Tjockhud: Ger en rustningsbonus. Får köpas igen.

Nackdel: Ger -1 i Personlighet per spenderad poäng.

Ögon i nacken: Upptäcker alltid eventuella förföljare.

Nackdel: Känsligare områden sänker traumatröskeln med ett.

OPTIONER

Antalet poäng som automater får: $2 + \frac{\text{Intelligens}}{4}$
(uträkningen för formeln finns vid raden för röta)

Kostnad för option: 1 poäng

Option utan nackdel: 2 poäng

Undantag: Tidigare yrke kostar endast en poäng.

Batteriladdare: Automatens energivapen eller andra högteknologiska vapen kräver inga kulor.

Nackdel: Dessa vapen får PÅL permanent sänkt med ett, till exempel från 00 till 9.

Betapersonlighet: Automaten har en särpräglad personlighet med en starkt karakteristisk känslöstämning eller med ett beteendemönster som inte finns bland människor. Automaten är såpass mänsklig att den till och med har mänsklig vävnad i sig, vilket innebär att den kan få zonröta.

Nackdel: Automaten kan inte få zonröta.

Cyberdeck: Kan surfa i cyberrymden men det är inte troligt att automaten stöter på något fungerande nätverk.

Nackdel: Kan inte påverka nätverket.

Databank: Automaten får en extra inriktning i en färdighet per spenderad poäng.

Nackdel: Slag utanför inriktningarna är Mycket svåra (-4).

Intercom: Kan kommunicera med radiosändare inom tio mils avstånd.

Nackdel: Kan endast avlyssna samtal men inte skicka.

Lingo-modul: Förstår alla stora forntidsspråk.

Nackdel: Automaten talar enbart den gamla språken. En av de andra rollpersonerna förstår automaten och spelaren får tala fritt om den rollpersonen finns i närheten.

Modifierad beteendespärr: De tre robotlagarna som automaten måste lyda under har antingen modifierats eller helt tagits bort.

Nackdel: Ändringarna innefattar enbart mutanter.

Plåtansar: Höjer rustningsbonusen med 2 per poäng.

Nackdel: Sänker Smidigheten ett steg.

Päbyggnad: Fäster en pryl på sig som ger 1 enhetsbonus.

Nackdel: Prylen får permanent sänkt PÅL med 1.

Tidigare yrke: Yrkesförslag finns i listan nedan. När optionen kan motiveras flippas tärningarna vid ett slag, alltså entalet blir tioalet och vice versa. Så någon som exempelvis slår 81 kan vända på tärningarna så att de visar 18. Detta kan göras en gång per speltillfälle så skriv upp optionen vid en cirkel i förmågerutan. Då det endast är yrken antas automaten besitta de delar som yrket kräver, där en grävare har en grävmekanism.

Avfallshanterare, busschaufför, byggnadsarbetare, dansare, idrottsdomare, grävare, lagerarbetare, läkare, snickare, städare, reparatör, sanitör, sekreterare, soldat, svetsare, timmarhuggare.

PSI-mutation

PSI-mutanternas rädsla för att bli utstötta och den officiellt nedlagda säkerhetsstyrkan PSIPO gör att de sällan är öppna med sina förmågor. Trots det, händer det incidenter som gjort att de antagligen blivit efterlysta på något sätt. Du bör komma på minst 1-2 sådana incidenter där rollpersonens Rykte anger hur allvarliga konsekvenser dessa har gett.

NIVÅER OCH RÖTA

Varje inriktning består av tre nivåer, där den första är stridande. Den nivån används för att göra eller undvika attacker. En attack gör Resultatet i Skada. Den andra nivån är manipulerande och är den som mutanten i regel alltid ska använda utanför strid. Den går ut på att förändra det redan existerande som att ge bättre syn, ge intrycket av att någonting är varmt eller lugna en kraftig storm. I strid ger den manipulerande nivån ± 2 enheter till den påverkade. Den sista nivån är skapande vilket innebär att kunna skapa känslor, växter eller ge förmågor som den påverkade inte alls besitter. I strid ger skapande ± 4 enheter till den påverkade.

<i>Nivå</i>	<i>Röta</i>
Stridande	4
Manipulerande	8
Skapande	12
<i>Ytterligare effekt</i>	+4

Vid ett lyckat slag i PSI-förmåga får mutanten röta beroende på vilken nivå den använder sig av. Denna röta sänks av Resultatet i slaget. Om mutanten får 10+ i röta av ett slag höjs Zonröta med ett steg direkt! Att inkludera fler effekter av samma eller lägre nivåer höjer rötan med 4 per effekt.

VARAKTIGHET

Varaktigheten kan bli höjd för 4 extra röta per steg. Om den stridande nivån höjs till en scen innebär det att den fortsätter göra skada varje gång det är mutantens tur. Rötan för förmågan försvinner inte förrän varaktigheten är till ända. Effekten av förmågan kan dock frivilligt avslutas.

<i>Varaktighet</i>	<i>Röta</i>	<i>Räckvidd</i>
Direkt / Konc.	± 0	Beröring
En scen	+4	Inom synhåll
Ett spelmöte	+8	Liten yta
En kampanj	+12	Stor yta

RÄCKVIDD

Räckvidden kan bli höjd för 4 extra röta per steg. Om räckvidden är inom synhåll kan målet inte försvara sig medan liten till stor yta påverkar alla förutom mutanten. För 4 extra röta blir en till inkluderad i eller exkluderad ur effekten.

HJÄRNVRÄNGARE

Förvrider uppfattningsförmågan hos andra. Förslag på effekter:

Stridande: Får offret att skada sig själv eller fiender att attackera varandra. Som avvärjningar skapar mutanten illusioner av sig själv, får sig själv att försvinna eller inbillar anfallaren att den attackerar mutanten när anfallaren i själva verket står stilla eller angriper någonting annat.

Manipulerande: Förändrar ljudet, antingen så att det förstärks eller försvagas, missljuder eller får ljudet att verka komma från ett helt annat håll. Höjer Svårighetsgraden ett steg när den förhågade använder sinnen som syn, hörsel, smak, lukt och känsel. Berövar förmågan att uppfatta illusionisten eller gör personen klumpig och långsam. Mutanten låter förtroendeingivande och lyssnarna låter denna tala till punkt och finner sig i att bli olämpligt avbruten av mutanten. Sinnesvrängaren förvränger existerande ting eller varelser så att de får annorlunda utseenden, ger sken av värme, kyla eller att de förhågade besitter egenskaper som de inte har, såsom nattsyn. Ändrar eller förstärker en lukt, ändrar en smak eller färg på ett föremål. Får talangen att genomskåda illusioner och lögner. Känner alla mutanter och människor inom räckvidden och förnimmar den allmänna känslöstämningen.

Skapande: Skapar röster i någons huvud, illusioner, exempelvis kopior av föremål eller tvångstankar av att exempelvis vilja dansa, slåss, sjunga, skingras eller följa efter mutanten. De förvrängda kan också komma att idolisera mutanten eller bli förälskade, även om det inte behöver vara en fördel i alla fall, till exempel om personen är gift, har andra åtaganden som denna försummar eller genom att dyka upp vid olämpliga tillfällen. Berövar helt förmågor som att flyga, se eller egen fri vilja. Skapas fysiska humanoider har de samma värden som mutanten men inga förmågor och agerar självmant, även om de alltid lyder alltid mutantens ord. Denna har därutöver förmågan att ge ett föremål minne så att de absorberar antingen ljud eller bilder för senare uppspelning.

KROPPSVRIDARE

Manipulerar kroppen till att få förstärkta egenskaper eller helt nya förmågor som kroppen normalt inte besitter. Förslag på effekter:

Stridande: Orsakar elchocker via förstärkt statisk elektricitet, brännskador genom att höja kroppsvärmen något enormt, bristningar av blodkärl samt

förvrida eller bryta lemmar. Avvärjer via en ohygglig snabbhet, osynlighet, extrem böjlighet, stålhud som absorberar skadan, att hoppa iväg med ett jättelikt hopp, göra anfallaren kraftlös, långsam eller få den att snubbla.

Manipulerande: Förändrar Fysik, Smidighet, Iakttagelse, Zonröta eller traumatröskeln tre steg i någon riktning. Förändringen av traumatröskeln förklaras genom att man ändrar hudens och kroppens bens egenskaper så att de blir försvagade eller förstärkta (läderaktig hud). Förändrar en förmåga som varelser har såsom balans, språngförmåga, längd, förflyttning, smärttålighet, luktsinne, uthållighet, bollsinne, alkoholresistens eller vighet. Förändringen ger en Lätt eller Svår modifikation (± 2 enheter) när det går att motivera när förmågan används.

Skapande: Skapar en fysisk förmåga såsom nattsyn, vattensyn, att klättra på väggar likt spindlar, att producera gift, ge klor eller vingar, förmåga att andas gifter, giftresistens, sjukdomsresistens eller ökad köld- eller eldtålighet. Har även förmågan att göra sig osynlig eller paralyserar en individ.

NATURLURING

Kontrollerar miljön runtomkring oss med fokus på växterna, djuren och vädret. Förslag på effekter:

Stridande: Naturens råa kraft är stor. Att få växter att kraftigt accelerera i sin tillväxt gör att saker och ting bryts sönder. Mutanten har även full kontroll över alla djur och insekter och får dessa att, i den mån djuret inte skadar sig själv, angripa ett utpekad mål. De mentala flödena styrs även om för att föräldra ett djur eller växt tills de söndervittrar. Avvärjningar sker genom att naturen lägger snarskank på anfallaren eller att djur slänger sig mellan anfallaren och mutanten och blockerar återkomsten på så sätt. Även vindar och blixtrar kan på samma sätt hindra anfallaren från att nå mutanten.

Manipulerande: Påverkar nederbörd, dimma, solens styrka på himlen och temperaturförändringar upp till ± 10 grader. Kroppens form förändras till att anta mer djuriska skepnader som huggtänder, klor, falkögon med mera. Kan hela djur eller få kontrollen över dem.

Skapande: Mutanten skapar djur med Intelligens 5 och växter från ingenstans och får dessa att utvecklas i en otrolig takt. Stormar och orkaner kan väckas. Växter och varelser tilldelas egenskaper som de normalt inte har, exempelvis får fågelvingar att växa ut ur en människas rygg eller ger växter förmågan att gå.

Rötans temporära effekter

När rollpersonerna blir utsatta för röta bestämmer spelledaren ett värde – 5, 10 eller 15 – utifrån hur farlig rötökällan är. Detta värde avslöjas inte utan istället ska spelledaren välja några effekter i tabellen nedan för att ge spelarna en aning om att något är fel och hur kraftigt påverkade de är av rötan. För var dag som rollpersonerna fortsätter att utsättas för källan ökar detta värde med ett. Efter en vecka av kontinuerlig närhet till källan avslöjar spelledaren värdet på rötan. Alla ska då slå var sitt ett Fysikslag och sänka rötan med Resultatet. I fortsättningen höjer spelarna själva den rötan med ett steg per dag. Ifall rötan överstiger 24 är det istället Zonröta som blir höjt med ett per dag.

Om rollpersonerna varit borta från rötökällan under ett dygn gör spelarna ett Fysikslag och sänker rötan. Den resterande rötan försvinner och övergår istället till Skada. Skulle Skadan uppnå till rollpersonens traumatröskel blir denna utslagen och Zonröta höjs med samma värde som den lägsta tärningen visade i Fysikslaget. Överstiger det nya värdet i Zonröta då 4, 8, 12, 16 och 20 får mutanten en poäng till en ny mutation. Automater kan aldrig få röta såvida de inte har tvåpoängsvarianten i optionen Betapersonlighet.

- 1-12: *Lätt röta.* Feber och ömhet i muskler och leder, Vissa upplever ljuskänslighet och en stelhet i nacken, Öm lever, trötthet, rinniga och kliande ögon, "grus i ögonen", öm hals, rinnig näsa, täppt näsa, nysningar och hosta, Värk i ryggraden.
- 13-16: *Röta.* Ögonfransarna ramlar av, huvudvärk, illamående och kräkningar, yrsel och är omtöcknad, nedfatt känslighet eller kraft i en kroppsdel, Brun urin, oregelbunden feber, blåsor på huden, främst i armhållorna och ljumsken men även vid käke, mun och nacke, diarré, ögoninflammation, muskelsmärta, muskelsvaghet, minskad aptit. Sömnstörningar, koncentrationssvårigheter, irriterad hud, heshet, hosta.
- 17-20: *Svår röta.* Ledbesvär, förstörade lymfknotor, fläckvis håravfall, få syn- eller hörselpåverkan, kräkningar, hög feber, variga sår. Vårtor eller bölder på kroppen. Klåda, sprickor och blödningar i huden, gulsot, röda eller purpurfärgade utslag på kroppen, hosta - ofta blodig, hög puls, Stora mörka fläckar på kroppen ungefär som jättelika och mörka blåmärken. Frossa, torr hud, illamående.
- 21+: *Mycket svår röta.* Muskelförlamning, känselörlust, andnöd med snabb och ökad andning, bröstsmärtor, hjärtklappning, större vätskefyllda svullnader, hallucinationer, pip i öronen, utmattad, kramper, förlorar medvetandet.

Zonrötans permanenta effekter

- 0-6: *Inga direkta märkbara effekter.* Smärre pigmentförändring i huden, enstaka bleka fläckar på kroppen, några enstaka vårtor eller mörkare blodåror.
- 7-12: *Noterbara förändringar.* Djurmutanter är något mer djuriska till sättet. Människomutanter har fått utmärkande drag, som utstående panna, kantigt eller ihopsjunket ansikte, avvikande mått på mindre kroppsdelar som längre fingrar, bredare näsa, utstående haka, hängande kinder, klumpfot. Hudfärgen är något förändrad.
- 13-16: *Påtaglig degenerering.* Djurmutanter har antagit delar av djurets personlighet (anknyt till fabler eller gamla zoologiböcker). Människomutanter har förlorat symmetrin där ena örat kan vara större än det andra, ett ben kan vara längre än det andra med mera. Ansiktet är deformerat och huden har ändrat färg från det normala till beige, gult, grönt eller askgrått. Bölder och vårtor har uppkommit på kroppen och sår har gett kraftig ärrbildning. En del av finmotoriken har gått förlorad, vilket kan medföra annorlunda kroppshållning och gångstil.
- 17-20: *Kraftig mutering.* Djurmutanter agerar mer svart och vitt (fäktas eller fly-instinkter) och är hetsiga till sättet. Människomutanter har tappat mindre kroppsdelar som näsa, öron eller tår, håret har fallit bort fläckvist och hudområden har växt samman vilket påverkar rörelsemönstret märkbart. Fingrar, haka och axel eller ögonbryn och kind kan ha smält samman. Huden kan ha försvunnit och lämnat öppna hål med kött. Utväxter förekommer också, antingen av att skelettet börjat växa slumpmässigt, att vätskeansamlingar skapats på delar av kroppen eller av knutor av förtjockad hud.
- 21-24: *Abnormitet.* Djurmutanters mänsklighet är i princip borta. Människomutanter har inga drag av mänsklighet i ansiktet. De är en massa som helt deformerats av zonrötan och är en motbjudande syn till och med för mutanter. Talförmågan är nästan helt borta.
- 25: *Död.*

Ryktets spridning

- 1-5: Samtalsämne i bekantskapskretsen.
- 6-10: Ett namn i det lokala området.
- 11-15: Känd i de större städerna.
- 16+: Omtalad även i grannländerna.

Fyndtabell

01. Svetsglasögon (brandsläckare)
02. Flytväst (pepparkvarn)
03. Äggklocka (schweizisk armékniv)
04. Pump (knäppetält)
05. Hårspray (boxhandskar)
06. Hoppstylta (vaxfrukt)
07. Flaskborste (skateboard)
08. Trafikskylt (plastgran)
09. Gasmask (spett)
10. Brandsläckare (svetsglasögon)
11. Motor
12. Gökur (borr)
13. Laserpekare (megafon)
14. Rockring, plastik (kamera)
15. Våg (förlängningssladdar)
16. Tidning (stilett)
17. Spraylim, burk (wokpanna)
18. Barbiedocka (bordsfläkt)
19. Strykjärn (flaska med båt inuti)
20. Pepparkvarn (flytväst)
21. Borr (gökur)
22. E-pak
23. Elvisp (trädgårdsslang)
24. Gräsklippare (vindflöjel)
25. Silvertejp, en rulle (sockerkaksform)
26. Cykellås (väckarklocka)
27. Kastspö (läskback)
28. Hjälmspel (munspel)
29. Cykelslang (osthyvel)
30. Schweizisk armékniv (äggklocka)
31. Megafon (laserpekare)
32. Trädgårdsslang (elvisp)
33. Sprängämne
34. Engångsgrill (harpun)
35. Träningsredskap, omonterad (plastfolie)
36. Glaskulor, i påse (saltsyra)
37. Förstärkare (halogenlampa)
38. Tändvätska (skokräm)
39. Paraply (slinky)
40. Knäppetält (pump)
41. Kamera (rockring)
42. Vindflöjel (gräsklippare)
43. Harpun (engångsgrill)
44. Dykarutrustning
45. Handbojor (golfklubba)
46. Däck (blomkrukor)
47. Whiskey (förstoringsglas)
48. Gummisnoddar, i påse
49. Backspegel (kolv)
50. Boxhandskar (hårspray)
51. Förlängningssladdar (våg)
52. Sockerkaksform (silvertejp)
53. Plastfolie (träningsredskap)
54. Golfklubba (handbojor)
55. Paraglider
56. Våffeljärn (bowlingkägglor)
57. Myntrör (piltavla)
58. Valthorn (luftmadrass)
59. Julgransstjärna (ficklampa)
60. Vaxfrukt (hoppstylta)
61. Stilett, trasig fjädermekanism (tidning)
62. Väckarklocka (cykellås)
63. Saltsyra, flaska (glaskulor)
64. Blomkrukor (däck)
65. Bowlingkägglor (våffeljärn)
66. Mina
67. Ståltråd (krucifix)
68. Hamsterhjul (bok)
69. Stämpel (joystick)
70. Skateboard (flaskborste)
71. Wokpanna (spraylim)
72. Läskback (kastspö)
73. Halogenlampa, i ställ (förstärkare)
74. Förstoringsglas (whiskey)
75. Piltavla, fåtal pilar ingår (myntrör)
76. Krucifix (ståltråd)
77. Gummibåt
78. Ljusstake, trearmad (lockpipa)
79. Hårfärgningsmedel (datormus)
80. Plastgran, ihopfällbar (trafikskylt)
81. Bordsfläkt (barbiedocka)
82. Munspel (hjälmspel)
83. Skokräm (tändvätska)
84. Vattenkokare (gummisnoddar)
85. Luftmadrass (valthorn)
86. Bok (hamsterhjul)
87. Lockpipa, för ankor (ljusstake)
88. Autoinjektor
89. Fallskärm (zippotändare)
90. Spett (gasmask)
91. Flaska, med båt inuti (strykjärn)
92. Osthyvel (cykelslang)
93. Slinky, leksak (paraply)
94. Kolv (backspegel)
95. Ficklampa (julgransstjärna)
96. Joystick (stämpel)
97. Datormus (hårfärgningsmedel)
98. Zippotändare (fallskärm)
99. Dammsugare

För PÅL; slå 1T10. 0 innebär att föremålet är förstört.

