

ZONBODEGAN FÖR SPELLEDARE

Äventyrsplatsen Zonbodegan är gjort för att kunna användas med det nya material som skrivits i [Projekt] Fornfynd och Skattemarker som finns på Järnringen Forum (forum.jarnringen.se) och på projektbloggen Biobunker (biobunkern.blogspot.com). Där kan du bland annat hitta nya regler för att hantera zonröta och att göra egna hemmabyggen. Ta också gärna och väv in det nya material som publicerats i Fenix om Gotland eller Ume. Nedan följer utökad information om vissa av karaktärerna och de äventyrsfrön som beskrivs. De andra platserna är helt upp till spelledaren att själv utveckla med spelarna.

Platser och personer

Här nedan följer en utökad beskrivning av platser, äventyrsfrön och personer i zonranden.

Propellerkullen

En bit in i zonen finns en kantig gräsbevuxen kulle. Ur kullen sticker ett flertal propellerförsedda master upp. Deras forntida syfte är oklart, men bodegans betterverters har flera teorier – allt från väderkvarnar till laddningsmaster för de sägenomspunna terrorrobotarna modell pansargångare.

Jonte Kott och Svante Panter

Dessa två nyblivna gäster på bodegan har skapat nästan lika mycket prat som de gotländska profitörerna. Kottarna är tydligen fint folk från Öreboga. Jonte själv är i själ och hjärta en romantiker och äventyrare. När Jontes familj tragiskt förolyckades i en brand slog det lite slint för Örebogaren. I sin förvirring bestämde sig Herr Kott för att ge sig på det han alltid drömt om. Han skulle ge sig in i den vittomtalade zonen och själv betvinga dess faror. Med sig har han en mager panzar och sin tjänare Svante. Pantern är fast bestämd att inte låta sin herres nycker bringa honom om livet och hoppas kunna hitta lämpliga vägvisare in i "zonen". Detta i hopp om att herr Kott ska komma till sans. Tyvärr skådade Jonte bodegans vackra karta och spanade snabbt in Propellerkullen. Om han nedlade en pansargångare, då vore han den största av alla zonhältar...

Svavelsjön

Det smutsigaste och snuskigaste området på den här sidan zonen är svavelsjön. Det är oklart om den verkliga luktar svavel då smarta zonfarare och alla stamissar på bodegan hållit sig härifrån. Enligt vissa rykten ska de fruktansvärda Zonbarnen komma från området.

Zonbarnen anfaller

En kväll på bodegan går plötsligt de fruktade Zonbarnen till storskaligt anfall igen, precis som den där ödesdigra bröllopsnatten för över 30 år sedan. Striden blir brutal. När angriparna drivits på flykt alternativt slaktat färdigt har många gäster fått sätta livet till.

Pepe, förtvivlad men vid liv, svär att krossa Zonbarnen en gång för alla om det så är det sista han gör på denna jord.

Jonte Kott

Jonte Kott är en tanig skinn torr gubbe i femtioårsåldern. Grå hårtostar omkransar en imponerande flint, smalbågade glasögon kröner den krökta näsan. Herr Kott är både sjuklig och blek av sig, hostar ofta och klagar över vad draget gör med hans känsliga rygg.

I själ och hjärta är Jonte en romantiker och äventyrare. Men zonfarande och drömmar fanns det inte utrymme för bland Örebogas lågaristokrati där Jonte växte upp. Istället har han drömt sig bort med jockeytryck i läsfåtöljen och så småningom tycktes Zigge Smolk och andra zonlegenders liv verkligare än hans eget. Och hans eget liv var tråkigt och otillfredsställande, det var det. Det var också en extremt dålig förberedelse för zonfärder.

När Jontes familj tragiskt förolyckades i en brand slog det lite slint för Örebogaren. Sorgen var stor men det var också friheten. I sin förvirring bestämde sig Herr Kott för att ge sig på det han alltid drömt om. Han skulle ge sig in i den vittomtalade zonen och själv betvinga dess faror och lösa dess mysterier. Snart skulle de ha en ny legend att skriva jockeytryck om; Jonte Kott-Zonfararen! Vållvilliga invändningar mot Jontes planer slår han dövörat till och avfärdar som trams. För vem vet mer om zonfärder och deras genomförande än Jonte Kott? Han har läst allt som finns att läsa, så det så!

Herr Kott är rider en mager gammal panzaar som är både tandlös och from. Hans skyddsdräkt och skrotpansar är byggda av husgeråd och det Kottska residensets stuprännor. Deras funktion verkar inte betryggande. Inte heller den hemgjorda andningsmasken konstruerad av ett uttjänt durkslag och ett örngott inger något förtroende. Som kronan på verket är Jonte beväpnad med en imponerande sabel (slätklenod) och ett dynamitspjut (övningsattrapp).

Relevanta egenskaper: Status 2, Inkomst 4, Egendom 4, Tjänare, KP 23, FYS 10, VIL 16, SAN 50, Skyddsnivå 1, Bildning 88 %, Zonkunskap 10 % (teoretisk), Vildmarksvana 8 %, Närstrid 18 %, Rida 30 %.

Svante Panter

Svante Panter's familj har varit tjänstefolk åt Kottarna i generationer. Ätten och kanske främst Jonte Kott har varit mycket vänliga husbönder och Svantes lojalitet är stor. Framförallt just nu i hans herres förvirrade och sorgsna tillstånd. Herrn måste räddas från sig själv, det är uppenbart, men lyssna på reson det vill han inte.

Annars är Svante en glad, vänlig och matglad muterad katt i sina bästa år. Åren i Kottarnas tjänst har gjort den randiga pälsen glansig och givit Svante en viss rondör. Katten är annars godmodig, vänsäll, lojal men tämligen feg och ut i zonen vill han inte. Men han tänker inte lämna Jonte i sticket, det skulle han inte kunna leva med.

Katten har också börjat kasta ögon efter Polly Palaver. Något roligt kanske man kan få ut av resan i alla fall.

Svante färdas på en etterdogg som är lika rund och loj som sin husse.

Relevanta egenskaper: Nattnsyn, Superbt sinne: Hörsel, Klor 1t6, Regenerera II, Gastronom III, KP 22, FYS 11, SAN 41, Gastronom III, Bildning 38 %, Närstrid 42 %, Pistol 30 % (Skarprättare), Rida 25 %, Undvika 42 %.

Mot Zonen

Som alla förstår vid det här laget är både företaget och Jonte dödsdömda. Svante tänker göra vad han kan för att rädda både sitt eget och sin husbondes liv. Vilka är bättre lämpade att hjälpa till än våra vänner, rollpersonerna? Kanske kan man lura Herr Kott med en fejkad och säker "zonfärd", så han kanske blir nöjd sen. Eller får blodad tand över hur bra det går.

Äventyrsfrön

Fyra äventyrsfrön för Zonbodegan presenteras nedan. Samtliga är uppdelade i två stycken: Kroken, som förklarar inledningen på äventyret och hur rollpersonerna kan tänkas bli inblandade, och Sanningen, som förklarar vad som ligger bakom det hela och vad upplösningen kan tänkas bli. Vägen där emellan är upp till spelgruppen att skapa under spel.

Den Skyldiges hemlighet

Kroken: Tulo, en av stammisarna på Zonbodegan, hör till en märklig zonsekt som kallas De Skyldigas Sällskap. Dess medlemmar lider av svår skuld över att ha överlevt Katastrofen när så många gick under, och ägnar sina liv åt att göra bot för det faktum att de lever. De Skyldiga är en ljuskygg sekt som sägs ha en bas i en fornanläggning djupt inne i zonen, men få vet var. Tulo är utsänd av sekten för att missionera till Pyris folk, men är usel på sitt jobb. Han har inte kommit längre än till Zonbodegan, där han ägnar dagarna åt att dricka tokjos, småprata med andra gäster och samla mod för sin svåra uppgift. En dag får rollpersonerna höra ett rykte på Zonbodegan att De Skyldiga förfogar över en sanslös mängd dyrbar högteknologi i sin bas i zonen, det så kallade Klostret. Kanske ger någon dem i uppdrag att ta reda på om ryktet stämmer, kanske agerar de på eget initiativ.

Sanningen: Ryktet är alldeles sant. Förutom att missionera har De Skyldiga tagit på sig uppgiften att samla in fornteknik och vaka över den så att den inte hamnar i fel händer, allt för att förhindra att människan förintar sig själv igen. Teknologin ska brukas och De Gamlas värld återuppbyggas men med största eftertänksamhet och försiktighet, är De Skyldigas devis. Tulo kan luras eller hotas att avslöja var Klostret ligger. Efter en mödosam färd kan man ta sig dit, och angripa basen med våld

eller diplomati. Det senare är dock att föredra eftersom De Skyldiga har stora mängder farliga fornvapen. Förr eller senare stöter rollpersonerna förmodligen samma med sektens ledare, den Mest Skyldige, som förklarar sina teorier om hur människan ska förhindras från att förinta sig själv igen. Hur äventyret slutar är upp till dem. Låter de sig övertygas? Berättar de för andra om Klostret och dess hemligheter?

Zonpåker om Världens ände

Kroken: Pepe anar dödens kalla andhämtning och vill slå på stort innan det är dags att sussa i bunkerdjupet. En sista gång ska Zonbodegan bli som i fornstora dagar. Pepe ordnar en storslagen påkerturning, och för att dra folk lockar han med ett storslaget pris till vinnaren: En MMO-kub som innehåller sanningen om Undergången, ett komplett vittnesmål om Katastrofen från en forntida kunskapare.

Lockropet har avsedd effekt, folk från när och fjärran lockas till Zonbodegans påkerturning. Bland deltagarna finns hemliga agenter från såväl Pyri som Gotland, som inser som inser fyndets potentiella politiska värde. Turneringen präglas av fusk och rackarspel, och minst ett försök görs att stjäla MMO-kuben.

Sanningen: Vad den egentligen innehåller vet inte Pepe, han har aldrig vågat kika. Han fick kuben för 40 år sedan av den gamle zonfararen Konny Kambarin, som efter att ha tagit del av innehållet tappade all tro på mänskligheten och hängde sig i närmaste rostiga fornbalk. Lämpligen slutar äventyret i kalabalik, och med att kuben går förlorad för alla. Om någon rollperson tar del av innehållet får spelledaren avgöra vad som döls däri. Kanske finns där verkligen värdefulla sanningar, kanske bara en litanian över mänsklighetens inneboende benägenhet att ta kål på sig själv.

Zonbarnen anfaller

Kroken: En kväll på bodegan går plötsligt de fruktade Zonbarnen till storskaligt anfall igen, precis som den där ödesdigra bröllopsnatten för över trettio år sedan. Striden blir brutal. Kanske driver man bort angriparna, kanske tvingas man fly. I vilket fall får många gäster sätta livet till. Pepe, förtvivlad men vid liv, svär att krossa Zonbarnen en gång för alla om det så är det sista han gör på denna jord. Han ger rollpersonerna i uppdrag att spåra dem. Det ryktas att de har sin bas i en forntunnelstation fler dagsmarscher in i Zonen.

Sanningen: Tvärtemot vad alla tror är Zonbarnen verkligen barn, eller i alla fall ungdomar. De är ättlingar till Zonens ursprungliga invånare som inte fick plats i någon enklav när katastrofen kom, utan tog skydd i stadens tunnlar. Där har de överlevt i generationer, men till följd av zonröten är det knappt någon som överlever sin 20-årsdag. Zonbarnen är en förvildad skock barn och unga, livrädda för allt som rör sig på den livsfarliga markytan.

Dit går de aldrig utan att bära forntida skyddskläder och masker, knappast längre fungerande men med stor symbolisk betydelse. Alla Zonbarn är IMM, men flera lider av genetiska defekter till följd av rötan.

Anfallet mot Zonbodegan år 67 var ett misstag, de festande gästerna togs för farliga fiender med magiska krafter. Attacken har förändrat Zonbarnens tillvaro i grunden - en av fångarna var brudgummen Hokus Domino, som lyckades manipulera barnen och efter några år i fångenskap bli deras ledare. Han har tappat sansen efter alla år i Zonen, och planerar nu att angripa självaste Pyri med en armé av Zonbarn. Först ska bara Zonbodegan förstöras och Pepe få sitt straff för att han inte stoppade Bröllopsmassakern. Alla Zonbarn sluter dock inte upp bakom Hokus, det finns en skara avfallingar under den kloke Loranga som vill bli av med "Mästaren". Om rollpersonerna spårar upp Zonbarnens fäste i underjorden ställs de inför en rad problem. Hur hanterar de fiender som är unga? Kan de komma åt Hokus? Kan de sluta fred med Zonbarnen trots sina löften till Pepe?

Hjulefrid i Zonranden

Kroken: Utanför faller rötsnön sakta. Inne på bodegan snurrar den blinkande plasticsgranen långsamt och led-

brutet. Hjuleankorna tittar glosögt på. Allt är som under De Gamles dagar, det har Tonka svurit på första robotlagen. På övervåningen förbereder sig Pepe inför sitt sedvanliga framträdande som Kalas-Konrad. Han orkar nog inte många år till så alla förväntar sig extra fina presenter från fyndgömmorna denna hjulekväll. När han låser upp sin kammare blir han askgrå i ansiktet, både den röda Konradsdräkten och klappsäcken är borta! Kan rollpersonerna rädda hjulen för bodegans gäster?

Sanningen: Det är i själva verket Pollys idealistiske lymmel till son, Klaus-Berthold som norpat sakerna. Han har bestämt sig för att göra en Karl-Bertil och sprida lite hjulglädje på zonrandens skuggsida. Närmare bestämt bland de ömkliga och rötskadade zonmutanterna Ymsingarna. Kommer rollpersonernas hjärtan att vekna inför historier om snoriga mutantglin och deras skrotkrafande föräldrar? En hjuleklapp skulle göra gott, om det råder inget tvivel. Men, Klaus-Berthold har gjort en missbedömning. Han vet inte att strupsvampen härjat bland mutanterna och att det de nu helst av allt vill se på julbordet är färskt människokött! Har man inte stoppat Klaus-Berthold tidigare behöver han definitivt deras hjälp nu när hjulefirandet övergår i svampig mutantzombiemassaker!