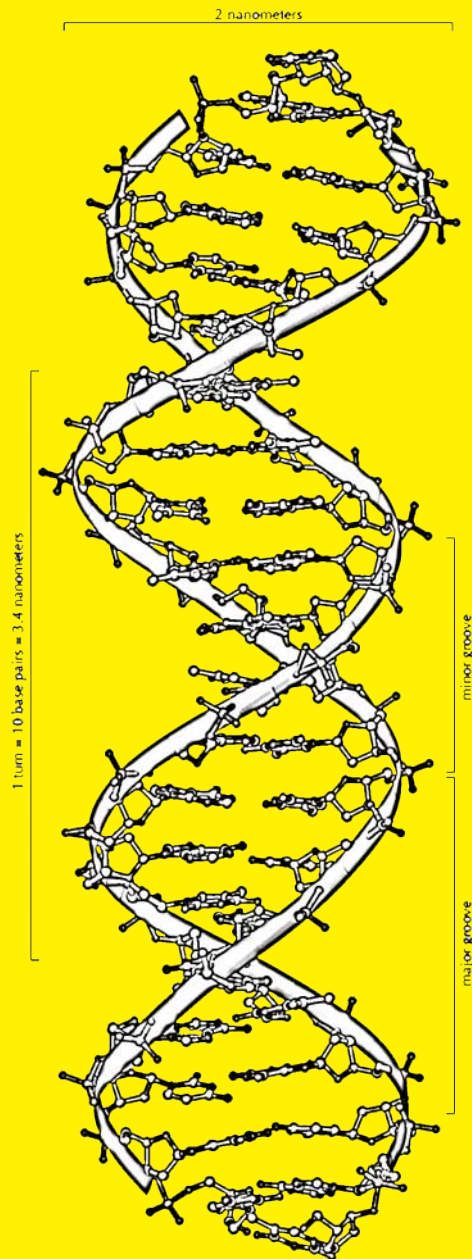


# Utposten



av Åsa Roos  
Ett actionäventyr till Alpha Omega  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen är licensierad under Creative Commons  
Share and Share alike, samt GNU Free Documentation  
License 1.2, och skapad av Michael Ströck



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

*“Ni är galna som stannar här. Galna!”*

*“Du vet lika väl som jag att det här är en upptäckt som vi inte kan låta falla i glömska. Det här kan förändra världen. Jag har inte bett dig att stanna, jag har inte bett någon av er att stanna.”*

*“Du känner Anne! Du vet att hon aldrig skulle ge upp ett sådant här fynd! Du utnyttjar henne. Jag tror inte att det är en slump att hon får reda på vad det är du har hittat nu, så här nära inpå återfärden. Hon har ingen tid att reflektera, ingen chans...”*

*“Ingen chans att vada Hector?” Anne klev in i rummet. Hon vände sig mot Carl. “Jag har gjort en gensekvens. Det verkar inte som att vi kan syntetisera ämnet. Vi måste stanna här och skörda det för hand. Kanske till och med bygga upp en forskarstation här.”*

*Hector såg uppgivet på sin fru. Han visste redan att han hade förlorat kampen, men ingen, inte ens kvinnan han älskade, skulle kunna stå mellan honom och civilisationen.*

*Med tungt hjärta vände han sig från sin fru och det labb han aldrig hade kunnat konkurrera med och gick för att packa sina sista tillhörigheter innan färden tillbaka till staden och säkerheten påbörjades.*

---

## Caveat lector!

Mycket av äventyret behöver du som spelldare själv fylla ut. Det här är mer ett uppslag än ett färdigt äventyr, så ta dig tiden att läsa igenom och komplettera texten där du tycker att det behövs.

Det kan exempelvis vara vettigt att utöka beskrivningarna runt platser och encounters en smula, kanske göra ett par kartor och liknande för att lättare kunna ha koll på hur områdena där monsternötena sker.

## Stämningen i äventyret

Rollpersonerna ger sig ut i vildmark som inte kartlagts sedan 2062, när den ödelades av biologiska, kemiska och radioaktiva stridsmedel. Ödelandet är ett underligt ställe, och kan lika gärna visa sig vara välvilligt som fientlig. Remnants stryker längs med de farbara vägarna, men att våga sig ut i vildmarken kan vara livsfarligt.

Varje ljud kan vara en fara, och varje möte en dödsfälla. Misstänksamhet, beredskap och rädsla är ledord för vägen till forskningsstationen

## Synopsis

IO Enterprises, ett nytt bolag inom läkemedelsindustrin har genom en slump hittat en växt mitt ute i ödemarken som kan revolutionera hela genteknikindustrin. Det är en liten trädliknande buske vars frukter verkar kunna hindra eller reversera den förlust av telomerens yttersta spets när cellerna replikeras.

I praktiken innebär det att man genom att äta frukten kan undvika åldrande. I Inte nog med det - det innebär också att de modifikationer som går att genomföra på en enda människa ökar astronomiskt. Utan risk för genetiska biverkningar finns det inga begränsningar för hur mycket man kan förändra det ursprungliga DNAt.

En första karavan har återvänt till IO Enterprises med forskningsfynden och plantsticklingar som dock inte klarat färden från vildmarken in till Vancouver.

Just när karavanen återvänt tappar man kontakten med utposten, och IO sätter snabbt ihop en ny expedition som skall ge sig av ut till utposten med förnödenheter, men viktigast av allt - att säkra upptäckten från sin största konkurrent Triton Enterprises. Triton har också hört talas om upptäckten och enligt säkra källor är även de på väg att sätta ihop en expedition till utposten.

Rollpersonerna blir inhyrda som säkerhetsvakter i den karavan med forskare och soldater som skall ut till utposten. När expeditionen väl har kommit dit så gäller det att säkra försvaren och se till så att den expedition som utgår från Triton inte har någon möjlighet att ta över den fantastiska upptäckt som IO gjort.

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna bör vara någon form av vildmarksmänniskor (eller varianter på människor) för att det här äventyret skall fungera. Rollpersonerna kommer att navigera en lång sträcka vildmark som ställer krav på deras överlevnadsförmåga.

Rollpersonerna bör också vara "till salu", det vill säga vara uthyrbara till högst betalande - i det här fallet IO Enterprises.

Äventyret börjar i ett bekvämt kontor i Vancouver där IO Enterprises har sitt högkvarter. Tar emot gör Hector Martinez och Wilhelm Kreutzmann. Martinez kan svara på frågor som är direkt relaterade till utposten, medan Kreutzmann lägger fram villkor för uppdraget.

Kreutzmann kan ge rollpersonerna följande uppgifter:

- Vägen ut till utposten är bristfälligt kartlagd, men enligt tidigare karavaner har motståndet från Remnants och andra varelser varit relativt lågt.
- Rollpersonerna blir kompenserade dels efter hur många personer som överlever resan - och Kreutzmann säger verkligen "överlevande" - samt beroende på om de lyckas hålla utposten mot Triton.
- Rollpersonerna blir erbjudna rimliga summor (vad som är rimligt får du som spelare avgöra) och en gigantisk bonus om uppdraget är framgångsrikt.
- Ett framgångsrikt uppdrag innebär att försvara utposten och se till så att så många forskare som möjligt överlever.
- Att till varje pris undvika att frukterna faller i Triton Enterprises händer.

Martinez kan berätta följande:

- Hans fru Anna är fortfarande kvar vid utposten - det är hon som är forskningens hjärta och det är hon som är ansvarig för upptäckten.
- Utposten består av en barrikad - när Martinez gav sig av för ett par veckor sedan var en betongmur påbörjad, men barrikaden består till största delen av träpålar
- Det förekommer kungsråttor ute i vildmarken, liksom kameleontspindlar. Kungsråttorna ger sig inte på utposten, men ett par personer har förlorats till kameleontspindlar.
- Det finns minst tre olika klaner med remnants ute i vildmarken i närheten av utposten. En del är vänliga, andra inte. De flesta är ute efter förnödenheter och mat.
- Frukten som upptäckts av Anna Martinez är en blandning mellan vindruva och äpple och växer på lågvuxna buskar, både innanför murarna på utposten och i området runt utposten.

## Förberedelser

Låt rollpersonerna förbereda sig i ett par dagar innan det är dags för avfärd. De får i princip obegränsade resurser för att sätta ihop en fungerande expedition, men både hastighet och diskretion är av största vikt, därför är det inte att rekommendera allt för mastiga vapen och fordon. Med i karavanen skall rollpersonerna få plats med en spårare, fem forskare och sju soldater, samt en hel del förnödenheter och ett par maskingevär, samt fyra granatkastare.

## Sabotage

Den första indikationen på att inte allt står rätt till kommer strax innan avfärd. En hjulaxel på ett av fordonen brister helt oväntat när fordonet packas. Lyckligtvis stod det still och ingen blev skadad. Närmare undersökningar av alla fordon ger vid handen att samtliga är saboterade på något sätt, men syftet med sabotage var att strandsätta expeditionen i vildmarken. Axeln som brast var slarvigt saboterad och brast i förtid.

Förutom att rollpersonerna får nya fordon - vilket kan ordnas med någon timmes fördröjning plus ytterligare en timme för att packa om allt, så uppkommer frågan om sabotörens identitet. Är det någon i det egna laget eller handlar det om en extern källa? Nu börjar det dock bli såpass bråttom att det inte finns tid att byta ut någon. Det är helt enkelt en acceptabel risk att ta.

## Första konfrontationen: Vad fan var det?!

Ungefär en timme in i resan mot forskningsstationen börjar rollpersonerna känna sig iakttagna och obehagliga till mods. Det är en krypande känsla som förstärks av att det prasslar i växtligheten som omger den dåligt underhållna vägen.

Underliga läten och lukter slår också emot rollpersonerna. Om de har vildmarksvana är det här inte fullt så skrämmande. De spelledarpersoner som inte är fullt lika vana vid den här typen av expeditioner är desto mer oroliga. Folk är nervösa i fordonen och det händer fler småolyckor än tidigare.

När det är dags för den första natten utomhus sedan starten på färden kommer förklaringen till den tryckta stämningen. En våg av råttor sköljer över lägret, och i deras spår kommer en storvuxen varelse som i skymningsljuset liknar en enorm råtta som går på bakbenen. Det är en kungsråtta (se beskrivningen under varelser) som förföljt karavanen, och som nu ser sin möjlighet att attackera.

Kungsråtten är i första hand ute efter mat, och går att blidka med ett matpaket. Det kommer snart att bli uppenbart att det är just det som råttan vill ha, eftersom angreppet koncentreras till matförrådet.

Att ge råttan mat istället för att döda den får dock ett par intressanta konsekvenser. För det första kommer råttan att följa efter karavanen i åtminstone ett par mil och varje kväll visa sig för att få mer mat, och för det andra kommer kungsråtten att försvara karavanen mot remnantgängen som härjar i vildmarken så länge den hänger med karavanen.

## Kungsråtten

Kungsråtten finns beskriven på sidan 9.

## Andra konfrontationen: Kargs klan

När karavanen med forskare och rollpersoner kommit ungefär halvvägs in i ödemarken är det dags för den andra konfrontationen. Den här är lite mer allvarlig, eftersom det är ett gäng Remnants som angriper karavanen.

Nu är det läge att låta någon av de medföljande forskarna bita i gräset. Det är ett farligt uppdrag de givit sig in på, och det bör avspeglas i hur det går för expeditionen.

Kargs klan kommer att anfälla när gruppen rör sig genom en bergformation som fungerar som en flaskhals för karavanen. Några av dem stänger vägen framåt och resten attackerar ifrån sidorna och bakifrån.

Kargs attack är den allvarligaste attacken på vägen in mot forskningsstationen, och skall behandlas därefter. Om du vill kan du som spelare förhålla mötet med Kargs klan. Om råttorna är med karavanen och försvarar den kan det vara särskilt intressant att inte låta Karg och kungsråttan drabba samman.

Karg är ute efter mat och andra förnödenheter. Får hon och hennes klan en bra deal med rollpersonerna så kan det mycket väl hända att Karg hjälper rollpersonerna att försvara utposten från Triton Enterprises. Karg vet också var de små trädliknande växterna växer och hur man skall ta hand om dem. Kargs egen stam äter dem.

## Övriga händelser

Övriga händelser på vägen kan exempelvis bestå av att karavanen hamnar mitt i ett kameleontspindelstråk och måste navigera sig igenom en snärjig spindelnätspassage.

Stenras kan uppstå, särskilt i dalgångar och på klippavsatser. Ge alltid spelarna en möjlighet att ta sig ur en sådan belägenhet och tänk på att inte göra vägen ofarbar, det är meningen att Triton skall kunna följa efter inför den stora konfrontationen.

## Kameleontspindlarna

Kameleontspindlarna finns beskrivna på sidan 10.

## Ankomst till utposten

När rollpersonerna ankommer till utposten visar det sig att anledningen till de brutna kommunikationerna är ett angrepp av kameleontspindlar. Forskarna på basen har förlorat två personer till kameleontspindlarnas bo i kommunikationstornet. För att återetablera kommunikationen med Vancouver krävs att rollpersonerna rensar tornet från spindlar (4 st) och ser till att ge forskarna tillgång till radio och liknande igen.

## I väntan på belägring

Den största uppgiften rollpersonerna har är dock att se till så att barrikader och murar håller tills dess att Triton Enterprises expedition anländer till utposten. Personalen på utposten har redan fått upp betongmurar på de svagaste områdena, men det behövs ytterligare tre mursegment för att hela utposten skall vara säkrad.

Det gäller också att hitta bra placeringar för de maskingevär och de granatkastare expeditionen har med sig ut till utposten.

# Utposten

Om Kargs klan är med rollpersonerna blir de här uppgifterna mycket enklare eftersom rollpersonerna kan få hjälp av ca 10 klanmedlemmar för förberedelserna. Om Karg däremot inte fått hjälp av rollpersonerna kommer klanen att istället försvara för rollpersonerna genom att anfälla vid ett tillfälle under utpostens uppbyggnad (förutsatt att rollpersonerna inte dödat hela klanen så klart).

Utöver de fem forskare som följt med ut till utposten och de sju soldaterna, så finns det på plats ytterligare tre forskare, varav Anna Martinez är en. Det finns också fem soldater som när rollpersonerna anländer är i full färd med att uppföra snabbbetongmurar som ersättning för den provisoriska träbarrikaden. Använd standardegenskaperna för samtliga, men känn dig så klart fri att göra dem lite mer personliga om du så önskar.

## Upplösningen

Höjdpunkten på äventyret händer när Triton Enterprises anländer med sina fordon och sina soldater, redo att ta över utposten, kosta vad det kosta vill.

Tritons styrka är konstant, oavsett om rollpersonerna får hjälp av klanen eller inte. De anfäller strax efter gryningen den tionde dagen som rollpersonerna varit på utposten och beroende på hur reparationerna har gått så avspeglas det i hur mycket motstånd rollpersonerna och militärpersonalen från IO kan sätta emot Tritons anfallare.

Dag	Med klan	Utan klan
1	Kommunikationstornet, ett betongsegment påbörjat	Kommunikationstornet
2	Betongsegment avslutat	Betongsegment påbörjat
3	Placering av vapen och granatkastare	Betongsegment under arbete
4	Betongsegment två påbörjat	Betongsegmentet avslutat
5	Betongsegment två avslutat	Placering av vapen och granatkastare
6	Betongsegment tre påbörjat	Kargs klan anfäller
7	Betongsegment tre avslutat	Betongsegment två påbörjat
8	Taktik och strategi	Betongsegment två under arbete
9	Vila	Betongsegment två avslutat
10	Triton anfäller	Triton anfäller

## Sabotören

Om du vill kan du låta sabotören visa sitt fula huvud igen när Triton anfäller. Sabotören är en av forskarna, Katherine Dodson, och hon kommer att försöka öppna huvudporten när Triton anländer. Det är upp till rollpersonerna att hindra henne.

## Avslutningen

Beroende på hur den avslutande striden går kan rollpersonerna antingen återvänta till Vancouver och skörda belöningen av sitt hårda arbete eller misslyckas och fly eller dö. Det hela beror lite på hur striden går. Triton tar inga fångar, så om rollpersonerna misslyckas blir det en slakt utan dess like på forskar- och militär personal. Ingen skonas.

## Den stora ödemarken (stycke 4.1.1, Alpha Omega)

Great Wastes är namngivet efter Great Lakesområdet som den ligger inom. Great Wastes är en enorm, bestrålad och förgiftad död zon. Den sträcker sig från före detta Virginia till att omfatta huvudstaden i det forna Kanada, Ottawa, och västerut till ruinerna av Chicago.

Ödemarken skapades 2062, när en massiv attack från främmande nationer, terrorister och domedagsradikaler svepte genom regionen. De första attackerna avfyrades från Washington av en domedagskult som släppte lös en rad biologiska stridsmedel i staden och försatte den i fullständigt kaos. Efter hand att krig och förvirring spred sig genom världen blev USAs och Kanadas huvudstäder snabbt måltavlor. När de hade reducerats till ruiner var det dags för omkringliggande förorter som försåg städerna med humankapital och byråkratiskt stöd att råka ut för samma behandling. Under månader av strid och förstörelse som går över det mänskliga förståndet, ödelades området fullständigt. Miljoner dödades och åter miljoner flydde.

Av de som vågat sig tillbaka till området har enbart ett fåtal återvänt. Ödemarken är en ödelagd, förvriden och muterad vildmark. De ställen som inte är dränkta i radioaktivitet är täckta av farliga biologiska agenter av alla möjliga sorter. Sjöarna och vattendragen är också besudlade och döljer åtskilliga meteornedslag i sina djup.

Utforskning av området har avslöjat åtskilliga bisarra varelser. Vidare håller stammar av muterade människor, så kallade remnants, till i ödemarken.

## Utposten

Utposten är en liten inhägnad försedd med barrikader som ser relativt ynkliga ut i förhållande till den omgivande vildmarken. På en del ställen har barrikaden ersatts med betongmurar, men till stora delar är det vässade träpålar som får tjäna som skyddsmekanismer.

En bred stålport tjänar som ingång till barrikaden, fäst i de omgivande betongmurarna så verkar den vara den starkaste punkten i utpostens försvar.

Väl innanför murarna finns det fyra vaktorn i betong som skyddar den lilla samlingen av baracker och labb-byggnader innanför.

Det finns också ett kommunikationstorn som när rollpersonerna anländer är hemvist åt fyra kamouflagespindlar.



# Utposten

# Alpha Omega

## Spelldarpersoner och varelser

### Kungsråttan (s. 33 Alpha Omega Quick Start Guide)

Kungsråttan är, stående på bakbenen, ungefär så hög att den når upp till midjan på en fullvuxen man. Lite är känt om kungsråttans biologi, men ett par intressanta iakttagelser har gjorts. Kungsråttorna bildar enbart par i reproduktionssyfte. Ungarna, vanligtvis i små kullar om två eller tre stycken, stöts ut ur boet när de är gamla nog att ta hand om sig själva.

Vissa har gjort misstaget att tillskriva kungsråttan mänskliga egenskaper. Kungsråttan är inte intelligent, men uppvisar en förståelse för sina omgivningar och sin situation. Vad vidare är att de verkar ha "händer" som liknar en tvättbjörns, och även om de inte har inåtroterade tummar så har de en förmåga att kunna manipulera föremål som dörrhandtag och liknande objekt. Det finns teorier hos vissa NWSEC-forskare att kungsråttan faktiskt använder verktyg i sin jakt på mat.

### Beteende

Kungsråttor är intelligenta och kan styra sitt tilltänkta byte in i återvändergränder eller andra områden där de kan lägga sig i bakhåll. Deras förmåga att stå på bakbenen tillåter dem att använda sina farliga klor.

Den kanske allra mest störande egenskapen hos kungsråttan är dess förmåga att kalla på råttor för att assistera den. De råttor den kallat på står helt under kungsråttans kontroll och kommer att attackera vilka varelser som helst utan hänsyn till sitt eget välmående.

### Movement rates

Swim 2 Crawl 2 Mnky-run 4 Climb 3 Walk 4 Run 6 Sprint 8 Fly -

### Armor

Damage type	Threshold
High Velocity Kinetic	1
Melee Kinetic	3
Energy	2
Chemical	3
Void	2
Alpha	Immune
Omega	Immune

Attacks	Dice pool	Damage	Exertion	Max attacks	Range
Bite	4d6,2d4	2d4+2 MK	4	1	1 SIM
Claw	4d6,2d4	1d6+2 MK	4	5	1 SIM
Club	2d6, 2d4	1d10+2 MK	5	3	1 SIM

**Längd:** 1m      **Vikt:** 40 kg  
**HP:** 49      **EP:** 42  
**Active segments:** 3, 6  
**Footprint:** 1x1

Strength 17      2d6, 4d4  
Agility 26      1d8,5d6  
Cond 24      6d6  
Vitality 25      6d6  
Disc 18      3d6,3d4  
Int 7      3d4  
Char 14      1d6, 5d4

Athl 21      4d6, 2d4  
PhysAcu 25      6d6  
Fitness 24      6d6  
Will 21      4d6, 2d4  
Wisdom 12      6d4  
Wit 10      5d4  
Presence 15      1d6, 5d4

Physis 19      -  
Reaction 16      2d6, 4d4  
Def. rat 8      -

**Summon Rats** - förmågan att kalla på svärmande bärsärkar-råttor

Act: Full  
Range: 14 SIM  
Nat: AV  
EC: 15  
Ch/Rech: (2, 1d)

### Bärsärkarråttor

Reaction 3d4+3/ Segment 3  
Bite/Claw 4d4(+1 per rat/+6 max)  
Max Attacks: Bite 1/ Claw 4  
Dmg: 1d4+2 MK, DR 1/HP 8

**Längd:** 1.1 m    **Vikt:** 34 kg  
**HP:** 29            **EP:** 30  
**Active segments:** 3, 6

Strength 16      2d6, 4d4  
 Agility 18       3d6, 3d4  
 Cond 14        1d6, 5d4  
 Vitality 15      1d5, 5d4  
 Disc 16        2d6, 4d4  
 Int 8            4d4  
 Char 2          1d4

Athl 17          2d6,4d4  
 PhysAcu 16     2d6, 4d4  
 Fitness 15      1d6, 5d4  
 Will 16         2d6, 4d4  
 Wisdom 12     6d4  
 Wit 5            2d4  
 Presence 9      4d4

Physis 13       -  
 Reaction 15    1d6, 5d4  
 Def. rat 8       -

### Bite Attack

Successful bite attack forces a Vitality Resist Check of DR 15 or target is inflicted with a Potency level 2 toxin. Resist Check success negates the effect, while failure causes immediate and total paralysis lasting 1d4 hours. Antidotes or Wielding Effects capable of neutralizing Potency Level 2 toxins will cure the effects. The paralysis consumes the entire body, rendering all movement and speech impossible. Autonomic body functions will continue in the victim however.

## Kameleontspindel (s. 26 Milk-Run)

Kameleontspindlar är stora aggressiva och intelligenta spindeldjur. De har inga markeringar, och innan de är fullvuxna har de en läskig transparent hud som visar upp deras inre organ. När de mognar blir deras kroppar kapabla att härma omgivningens utseende, vilket gör dem svåra att upptäcka. När kameleontspindlarna får den förmågan blir de utkastade från boet och får lära sig ta hand om sig själva. Kameleontspindlar har hårlösa kroppar och är exceptionellt bra på att klättra.

### Beteende

Kameleontspindlar har en tendens att jaga ensamma, men de har observerats i byggnader och då ganska nära varandra. De drar tunna "snubbeltrådar" av spindelnät genom omgivningarna för att upptäcka om ett byte varit olycksamt nog att snubbla över dem eller fastna i spindlarnas nät. De behandlar sådana byten som mat för hela gruppen och de verkar vara medvetna om hur maten skall delas för att alla skall få lika stora delar av bytet. Kameleontspindlar observerar sitt byte och byter taktik efterhand som de lär sig hur bytet fungerar. Det finns tillfällen då spindlarna har placerat nät på ställen där bytet tror sig vara säkert. Kameleontspindlar gör ibland vissa nät enkla att upptäcka bara för att distrahera sitt byte från att hitta de nät som är svårare att se.

Kameleontspindlar kan hittas i alla tempererade och djungelklimat. De föredrar mörka utrymmen, täta omgivningar eller svårnavigerad terräng eftersom det förenklar för spindlarna att fånga sitt byte.

### Movement rates

Swim - Crawl - Mnkly-run - Climb 3 Walk 3 Run 4 Sprint 8 Fly -

### Armor

Damage type	Threshold	Resistance
High Velocity Kinetic	0	0
Melee Kinetic	1	0
Energy	0	0
Chemical	0	0
Void	0	0
Alpha	0	0
Omega	0	0

Attacks	Dice pool	Damage	Exertion	Max attacks	Range
Bite	2D6,4D4	1D8+2	-	1	1 SIM

### Environmental Camouflage

Kameleontspindelns kropp kan anta färg och utseende efter omgivande material eller miljö. Det här gör det extra svårt att få syn på spindelns och det är rekommenderat att spelare lägger en DR på åtminstone 15 för att få syn på dem i dagsljus eller en DR på 20 i svagt ljus.

### Sheet Web

Kameleontspindelns nät är svårt att få syn på jämfört med andra spindelarters. Det är ett nästan helt transparent nät. Bara en kontroll mot DR 40 avslöjar att nätet finns där. Alla som rör sig in i nätet måste göra en styrke eller smidighetsskontroll med DR 20 för att komma loss från nätet igen.

# Utposten

# Alpha Omega

## Kargs klan - Karg

Karg är en kvinnlig remnant som tagit det på sig att se till så att hennes klan får den utrustning och de material den behöver för att överleva i ödemarken. Det här innebär bland annat att Karg, tillsammans med klanens krigare, angriper karavaner som färdas genom vildmarken.

Karg är en storgvuxen kvinna med kraftig bepansring på mage, armar och ben. Ansiktet är orört av mutationer, men ett hårt liv har satt sina spår, både i huden och i ögonen.

Karg är inte oresonlig, men hon är mycket, mycket misstänksam. Det skulle förmodligen gå att få till en uppgörelse mellan Karg och rollpersonerna samt de forskare som bor i utposten, men det kräver också att de har något riktigt att erbjuda i utbyte mot beskydd ifrån Karg.

Karg och hennes stam äter vad än vildmarken har att erbjuda och där ingår de små äppleliknande frukterna. Som ett resultat av det är Karg och Kargs klan mindre muterade än många av de övriga remnants som finns ute i vildmarken. Utöver det är de också långt mycket äldre än de ser ut. Karg själv är 67 år gammal, men liknar en 30-åring i reflexer och muskelstyrka. Det enda som åldrats på henne är huden.

### Fields/ Skills

#### Science

Biology	7
Medicine	5

#### Arts

History	4
---------	---

#### Survival

Orienteering	14
Animal Handling	13
Living off the land	14
Tracking	5

#### Alertness

Detection	2
-----------	---

### Physical Skills

#### Melee Combat

One-handed	8
Two-handed	5

#### Core Fitness

Tumble	6
--------	---

#### Espionage

Stealth	8
---------	---

### Small arms

Bows and Crossbows	7
--------------------	---

## Klanmedlem

Kargs klan består av remnants till största delen. De flesta har befunnit sig i ödemarken i åtskilliga år och hade innan Kargs uppdykande levt ett ganska torftigt liv. Tillsammans med Karg ser de dock en framtid, och Karg inspirerar dem till stordåd.

Karg inspirerar också till en enorm lojalitet. Ingen av dem skulle tveka att dö för henne och för sin klan.

### Fields/ Skills

#### Science

Biology	4
---------	---

#### Alertness

Detection	2
-----------	---

#### Survival

Orienteering	4
Living off the land	4
Tracking	4
	4

#### Melee Combat

One-handed	5
------------	---

#### Core Fitness

Tumble	6
--------	---

**Small Arms/** Bows and crossbows

**Längd:** 1.70 m    **Vikt:** 52 kg  
**HP:** 29            **EP:** 26

Quality	Max	DP
Strength	13	24
Agility	18	24
Cond	15	24
Vitality	14	24
Disc	12	24
Int	11	24
Char	13	24

Athl	16	2d6,4d4
PhysAcu	17	2d6,4d4
Fitness	15	1d6,5d4
Will	13	6d4
Wisdom	12	6d4
Wit	12	6d4
Presence	13	6d4

Physis	14	-
Reaction	14	1d6, 5d4
Def. rat	7	-

### Genetiska avvikelser

Immune lvl 1 +2 resist toxins, disease

Nervous lvl 1 +2 all detection checks

Strength	12	Athl	11
Agility	10	PhysAcu	10
Cond	10	Fitness	11
Vitality	12	Will	10
Disc	8	Wisdom	10
Int	11	Wit	11
Char	10	Presence	11

Physis	10	Reaction	10
Def. rat	5		
HP	22	EP	18

# Utposten

Strength	8	Athl	8
Agility	8	PhysAcu	8
Cond	8	Fitness	8
Vitality	8	Will	8
Disc	8	Wisdom	10
Int	15	Wit	13
Char	11	Presence	12

Physis	9	Reaction	9
Def. rat	4		
HP	16	EP	16

Strength	14	Athl	15
Agility	15	PhysAcu	16
Cond	16	Fitness	15
Vitality	14	Will	15
Disc	15	Wisdom	14
Int	12	Wit	12
Char	11	Presence	13

Physis	14	Reaction	14
Def. rat	7		
HP	30	EP	31

# Alpha Omega

## Forskare

Med i karavanen finns fem forskare. Alla delar på samma grundegenskaper och färdigheter här, för enkelhets skull. Om du vill kan du så klart utöka och göra var och en av dem mer personlig.

Forskarna heter Jennifer Clay, Wolfram Heart, Virginia Andrews, Katherine Dodson och Lenny Smith.

De forskare som finns på utposten heter Anna Martinez, James Hong och Martin Farrow.

### Fields/ Skills

Science		Arts		Technology	
Biology	4	History	4	Computer	4
Medicine	5	Sociology	3	Electronics	3
Chemistry	4				
Genetics	5				

## Soldater

Med i karavanen finns sju soldater. Alla soldater delar på samma grundegenskaper och färdigheter här, för enkelhets skull. Om du vill kan du så klart utöka och göra var och en av dem mer personlig.

Soldaterna i karavanen heter Eric Boyd, Brett Browne, Elizabeth Wei, Alan Hill, Stephanie Lacroix och John Jarvis.

De soldater som finns på basen heter Tracy Scott, Matt Bradbury, Earl Carter, Aaron McLaughlin och Marc Evans.

Använd samma grundegenskaper och färdigheter till Tritonsoldaterna.

### Fields/ Skills

<b>Law</b>	<b>4</b>	<b>Technology (F)</b>	<b>7</b>	<b>Core Fitness</b>	<b>14</b>
Alertness (F)	10	Small arms (F)	4	Running	12
		Pistols & SMGs	15		
<b>Heavy Assault</b>	<b>15</b>	Rifles & Shotguns	15	Ground vehicle	11
<b>One handed melee</b>	<b>10</b>			<b>Vehicle sys</b>	<b>9</b>

## Anna Martinez

Anna Martinez är en medellång, mörkhyad spanjorska med tjockt svart hår och mörkbruna ögon. Hon är lite satt, men snabb i sina rörelser och går för det mesta klädd i en tjock, röd tröja och svarta byxor, oavsett om hon är i labbet eller ej.

Anna delar samma egenskaper som övriga forskare. Hon är den som är chef över forskningen på utposten. Den tidigare labbchefen, Carl Dyson, dog när han tillsammans med en soldat försökte komma åt kommunikationstornet.

# Utposten

## Kim Claybourne

Kim Claybourne är den spårare som följer med karavanen ut i vildmarken. Hon har många års erfarenhet av ödemarken, och det märks inte minst på hennes många ärr.

Claybourne är en korthuggen och framförallt väldigt effektiv spårare. Hon gör sitt jobb, snabbt och kompetent, och be damned alla som inte tycker om det. Claybourne är dock ingen soldat. Hon tar inte order och hon tycker inte om auktoriteter.

### Fields/ Skills

Biology	6	Medicine	6	Barter	6
Survival (F)	3	Orienteering	15	Animal Handling	7
Living off the land	10	Tracking	9	Alertness (F)	5
Operate Vehicle	5	Vehicle systems	4	Core Fitness	6
Running	7	Swimming	7	Climbing	6
Stealth	6	Melee combat	6	Small arms	5
Rifles & Shotguns	5				

# Alpha Omega

Strength	13	Athl	15
Agility	16	PhysAcu	16
Cond	16	Fitness	16
Vitality	16	Will	14
Disc	12	Wisdom	13
Int	13	Wit	11
Char	8	Presence	11
Physis	13	Reaction	14
Def. rat	7	EP	28
HP	32		

## Utposten

*“Ni är galna som stannar här. Galna!”*

*“Du vet lika väl som jag att det här är en upptäckt som vi inte kan låta falla i glömska. Det här kan förändra världen. Jag har inte bett dig att stanna, jag har inte bett någon av er att stanna.”*

*“Du känner Anne! Du vet att hon aldrig skulle ge upp ett sådant här fynd! Du utnyttjar henne. Jag tror inte att det är en slump att hon får reda på vad det är du har hittat nu, så här nära inpå återfärden. Hon har ingen tid att reflektera, ingen chans...”*

*“Ingen chans att vadå Hector?” Anne klev in i rummet. Hon vände sig mot Carl. “Jag har gjort en gensekvens. Det verkar inte som att vi kan syntetisera ämnet. Vi måste stanna här och skörda det för hand. Kanske till och med bygga upp en forskarstation här.”*

*Hector såg uppgivet på sin fru. Han visste redan att han hade förlorat kampen, men ingen, inte ens kvinnan han älskade, skulle kunna stå mellan honom och civilisationen.*

*Med tungt hjärta vände han sig från sin fru och det labb han aldrig hade kunnat konkurrera med och gick för att packa sina sista tillhörigheter innan färden tillbaka till staden och säkerheten påbörjades.*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>