

# Slit och släng rustningen

Rustningen - populärt kallad E P A , External Protection / Absorption - beskrivs i denna korta artikel till Mutant 2.

text BJÖRN KAUPPI

Skälet till att man tog fram denna typ av skyddsrustning var att de allt mer resurskrävande övriga rustningarna gick åt i en takt som inte var bra för den fortsatta försvarsstriden mellan enklaverna. Dessutom krävde de som ville ge sig ut i den fria luften, de s.k. Nya Pionjärerna, någon form av skydd för sig själva och sina familjer. Man utvecklade växtfibrer, som man genom en katalyserad process tillverkade olja av, och som man sen gjorde plast av. Denna plast blev inte alltid av hög kvalitet, men man insåg att man inte hade något val, utan tvangs tillverka den vare sig man ville eller inte. Det var likartade försök som gjordes i de flesta enklaverna, och kvaliteten blev högst skiftande.

De största enklaverna, med tillgång till mycket energi, gjorde de bästa rustningarna, medan de mindre enklaverna, som inte hade tillgång till lika höga energiuttag som de större, gjorde mindre lyckade varianter. Ett fåtal beskrivs nedan.

Gemensamt för alla är att de saknar servo i lederna, och därför minskar bärarens SMI med ett antal steg, se specifikationerna. Dock har alla batterier för de övriga funktionerna, se dock de resp. rustningarna. Samtliga rustningar kom i en hårdig låda av papp, och återfinns man rustningen UTAN denna får man borträkna den första ettan man slår på Fyndplanen . Man har normalt åtta slag på sig. I och med att de dessutom är av sämre kvalitet måste man lägga till tio (10) på slaget om fyndets kvalitet.

En färdighet är kopplad till att bära rustning, nämligen att Bära Energi-rustning / E P A. Det är en högteknologisk färdighet som endast NFM och Cyborger kan ha skaffat sig från början. Kostnad är SMI/3 (under G/1 Stridsfärdigheter och sen U/1 Rustningar U/2 EPA rustning) och man måste ha UTB 9 för denna färdighet.

Utan färdigheten blir rustningen mycket otymplig att bära och reducerar bärarens SMI väsentligt.

**Bestyckning:** Många av de tidiga modellerna hade bestyckning, och här står den beskriven.

**Skydd:** Den första siffran visar absorptionen mot s.k. 'primitiva' vapen, som svärd, pilar, spjut etc., medan det andra värdet visar absorption mot krutvapen och den sista siffran absorption mot energivapen.

**Övrigt:** Visar hur mycket man får minus på SMI och ITF samt övrig info. Vikt: Om dräkten hittas med sin låda, kan man frakta dräkten i lådan. Lådan väger då 10 BEP extra.

## A-9 "Alpha Niner", skyddsrustning

En av de första modellerna, med relativt omfattande skydd för kroppen, t o m med syrgas för fem timmar, IR-sikte, splitterskyddat visir och Taser.

### BESTYCKNING

Taser i vänster arm. GC: 25%. Räckvidd: 15 m. Skada: 1T6+2 (se om rustning skyddar, inget mer) FYS mot (14+resultatet på T6:an) på Motståndstabellen. Misslyckat: bedövad i 100-FYS sg alt 25 - FYS sr. Lyckat: -5 på SMI i 20-FYS sg, alt 20-fys sr. Energipaketet räcker till 30 avfyrningar och är därefter urladdat. Kan laddas upp med medföljande solcellsaggregat, vilket tar fem timmar på soliga dagar, och trettio timmar sammanlagt under moln.

### SKYDD

6/6/6 + 10sp / timme

### ÖVRIGT

Utan färdighet: SMI - 5 vid användning och -3 i ITF och ITF-baserade färdigheter. Med färdighet: SMI -2

### VIKT

6 BEP

## X21 "Roger", skyddsutrustning

En standardrustning som t.o.m. gick att få tag i på de större varuhusen under de sista åren av civilisation. Ett enklare gasfilter ingår, samt starka strålkastare som kan blända en motståndare.

### BESTYCKNING

Ingen

### SKYDD

2/2/0 + 8sp / timme

### ÖVRIGT

Utan färdighet: SMI -3 vid användning och -1 i ITF och ITF-baserade färdigheter. Med färdighet: SMI -1 Strålkastarnas batterier räcker i två-

hundra timmar och har likadan 'prestanda' som ett par moderna bilstrålkastare.

### VIKT

4 BEP

## Adam-Bertil, skyddsrustning

En av de mest lyckade modellerna, med skydd för kroppen och huvudet från en nordisk tillverkare.

### BESTYCKNING

En laserskärare i vänster arm, skär igenom två cm ordinar stål på tio sekunder, samt en mindre laserpistol i axelhölster. Se laserpistol i reglerna.

### SKYDD

6/8/8 + 12sp / timme

### ÖVRIGT

Utan färdighet: SMI - 3 vid användning och -3 i ITF och ITF-baserade färdigheter. Med färdighet: SMI - 1. Specialitet: knottrig med kamouflagemönster som anpassar sig efter omgivningen. + 5 på gömma sig om man befinner sig i dunkelt ljus.

### VIKT

7 BEP

## Ground Zero, radiakrustning

En av de sista, mer budgetliknande varianterna. Genom en process hade man fått fram ett system där dräkten/rustningen bryts ner av radioaktivitet, och en indikator talar om när dräkten har fått en läcka (som följd av radioaktiviteten). Materialet var delvis härdat papp. Med syrgas för 36 timmar samt skyddsmask.

### BESTYCKNING

Ingen.

### SKYDD

2/0/0 + 30sp / timme (minskar dock med ett per timme i radioaktivitet som är högre än rustningen klarar, och med ett för varje vecka man befinner sig i radioaktivitet högre än 5 sp\*timme.

### ÖVRIGT

Utan färdighet: SMI - 4 vid användning och -3 i ITF och ITF-baserade färdigheter.

### VIKT

6 BEP ✕