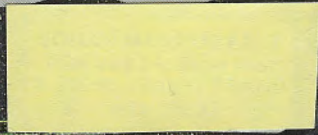


Ä V E N T Y R S S P E L

SINKADUS

NUMMER 33

NOVEMBER 1991



PIRATSPECIAL

TRÄFFPUNKT

BERLIN

KULT

Ä V E N T Y R

TRADITION PRESENTERAR

de bästa

ROLLSPELEN

till din dator!

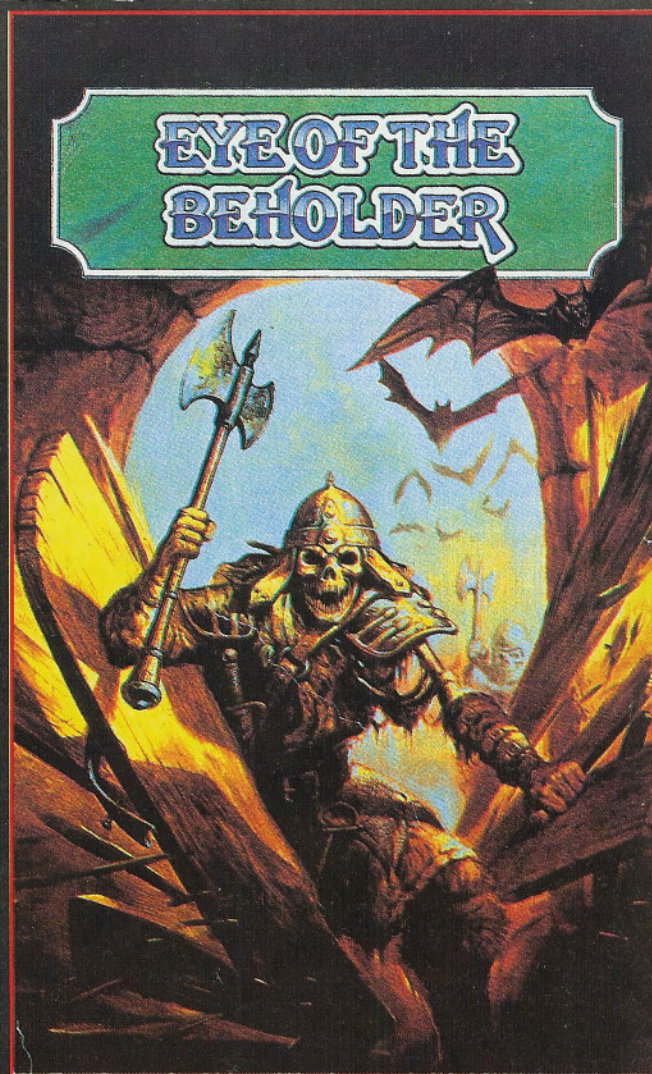
TRADITION

SPELSPECIALISTEN

STOCKHOLM STUREGALLERIAN 114 46 TEL: 08 - 611 45 35

GÖTEBORG FEMMANHUSET 411 06

LINKÖPING GYLLENHUSET 581 03 TEL: 013 - 11 21 04



DET NYA SÄTTET ATT SPELA ROLLSPEL

Drakar och Démoner

DRAKÖDÖDAREN

071 - 23 00 32

Fr. o. m fredagen den 26/4-91 kan du vara med om ett fantastiskt äventyr per telefon. Om du inte själv betalar telefonen så bör du höra först med den som gör det.

Samtalet kostar 4.55/ minuten Inkl. Moms

**BIG
BANG**



10/12 - 1991

SINKADUS

ANSVARIG UTGIVARE: Fredrik Malmberg

REDAKTION & ATELJÉ

CHEFREDAKTÖR: Olle Sahlin

Stefan Thulin, Johan Anglemark, Henrik Strandberg, Håkan Ackegård, Nils Gulliksson

OMSLAG: Peter Andrew Jones

ILLUSTRATIONER: Angus McBride, Peter Bergting, Jens Jonsson, Stefan Kayat

ADMINISTRATIONS

PRODUKTION: Nils Gulliksson

PRENUMERATIONER: Olle Sahlin

EKONOMI: Sofia Andersson, Monika Falk, Anna Henningsson

FÖRSÄLJNING: Åke Persson, Jan Meyerhoff, Thomas Falk

DISTRIBUTION: Malin Gustafsson, Mattias Rehbinders

SEKRETERARE: Camilla Halth

MARKNAD: Klas Berndal

För annonsering ring 08-702 03 50.

TRYCK

AB Östgötatryck Linköping

ISSN: 1100-5599

Sinkadus publiceras 5 gånger om året av Target Games AB. Allt material är copyright © Target Games AB 1991. Allt eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet. Adress:

Sinkadus

Target Games AB

Åsögatan 115

116 24 Stockholm

Artiklar till Sinkadus skall vara maskinskrivna på A4-ark. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskriptet önskas i retur måste ett frankerat och adresserat kuvert bifogas.

Alla bidrag blir Target Games AB:s egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras inte.

PRENUMERATIONER

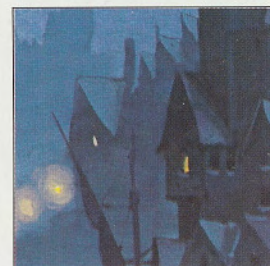
Prenumerationspris för 6 nr: Sverige 195:-; övriga Norden 220:-; utom Norden 245:-. Betala till postgiro 3 46 63—5 Target Games AB. Glöm inte namn och adress på inbetalningskortet. Skriv tydligt.

OBS: Prishöjning från och med 1 januari 1992!

BETALNING EFTER 20 DECEMBER 1991 MEDFÖR ATT PRENUMERATIONEN BÖRJAR MED NR 35 (KOMMER UT I MARS 92). NR 34 KOMMER I JANUARI.

i detta nummer

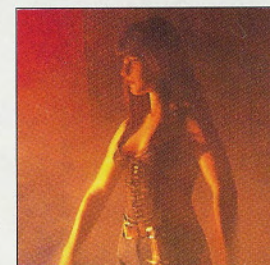
HEMMAFRONTEN	4
Vad händer hos Äventyrsspel?	
KITTELN	6
Krilloans ljusskygga baksida	
KOPPARHAVETS KAPARE	9
Fartyg och scenario till Drakar och Demoner	
BREVSPALTEN	14
KLUBBSPALTEN	16
ÄVENTYRSBILAGAN	17
Ett eko från det förflutna: Kult	
BUTIKSGUIDEN	33
REGELFUNDERINGAR	34
FANSINSPALTEN	35
BERLIN 2092	37
Ett par platser i Berlin	
VALKYRIA 2092	42
En förhandstitt	
NYA NACKDELAR	43
Fler Kult-nackdelar att lida av	
KONGRESS 91	44
A Day at the Races på Solvalla	



Bland vinsjapp och kloaker 6



Kvartetten som sprängde 17



Blodsvalla

44

LEDAREN

Nej, nu kan vi inte hålla ut längre — vi måste höja priset på Sinkadus. Från och med nr 34 kostar lösnummer 40 kr och prenumerantpriset höjs till 195 kr för 5 nr. Alltså, vi behåller den invanda summan men minskar från 6 till 5 nummer. För att lite kompensera detta inför vi möjligheten att prenumerera på 10 nr för bara 350 kr — du sparar 50 kr förutom att du garderar dig inför prishöjningar inom en tvåårsperiod. Andra förändringar är att vi har börjat skicka ut påminnelser med sista numret, och att vi planerar flera specialerbjudanden för prenumeranterna, till exempel möjligheten att kunna köpa utvalda produkter till brutalt lägre priser. Det nya priset gäller från årsskiftet, så om du gör inbetalningen under 1991 får du fortfarande 6 nr för 195 kr. Du kan redan nu prenumerera på 10 nr för 350 kr.

Och nu över till något helt annat...

Vi får massor av bidrag från läsekretsen i form av brev, artiklar, regelfrågor, med mera. Tyvärr har vi svårt att hinna besvara allt inom rimlig tid, därför gör vi följande generalutmönstring: om du vid det här laget inte har fått veta om ditt inskickade bidrag är intressant eller inte, samt uppfyller följande krav:

- Du postade bidraget FÖRE 1991,
- Du skickade INTE med svarsporto.

Ja, då kan du räkna med att artikeln, brevet, äventyret, eller vad det kan vara, INTE är intressant för publicering. I mån av tid försöker vi ändå skicka det mesta materialet i retur, men det tar ett tag (stapeln är nästan 50 cm hög...).

Olle

H

EMMAFRONTEN

BERLIN CITY 2092

Typ: Kampanjmodul till Mutant
Konstruktör: Michael Petersén
och Gunilla Jonsson

Utförande: Tre häften i box

Berlin vid slutet av 2000-talet — staden breder ut sig åt alla håll. Kilometerhöga block av biobetong och glas reser sig mot himlen och är hem åt en halv miljard själar. Stadens 22 sektorer har under de senaste decennierna vuxit till 127.

Berlin innehåller tre häften. Det första behandlar sektorerna och beskriver kortfattat de gamla Mittensektorerna och mycket kortfattat de nya, yttre. Boken har även en översikt över stadens styre, kommunikationer, korporationer, med mera. Bok två går på djupet med tre sektorer och beskriver kortfattat samtliga block i dessa tre. Den väsentliga delen av bok två är detaljbeskrivningar av utvalda block. Bok tre är en turistguide över Berlin med alla nödvändiga fakta en resenär behöver för att hitta rätt bland hotell, nöjesliv och företag.

KOPPARHAVETS KAPARE

Typ: Regel- och kampanjmodul till Drakar och Demoner
Författare: Michael Stenmark och Henrik Strandberg

Utförande: Häfte, 64 sidor, med brickark

Med Svartfolk inleddes en serie till den nya upplagan av DoD som närmare går in på olika företeelser i Erebs Altor.



Nr två är Kopparhavets kapare, som — förutom en stor expansion av sjöfaryrket — behandlar den kampanjvärld som Kopparhavet utgör, främst med inriktning på sjööveri och krig. En stor del består av sjöstridsregler, både i stor skala, där varje markör motsvarar ett fartyg, och i detaljerad skala, där varje markör är en truppenhet om cirka tio man. Det finns regler för bordning, krigsmaskiner och deras ammunition, grundstötningar, nivåskillnader mellan fartyg, bågskytta, vindstyrka och mycket mer; allt visualiserat av mer än 200 markörer, ett tiotal fartygsplaner med hexagoner, och en spelplan i färg för den storskaliga striden.

Tre städer beskrivs med text och kartor; piratmetropolen Montagor, den lyckliga flottbasen Styrimos samt den blodtörstiga khunitersektens högsäte Karakh-Khun. Dessutom finns ett flertal piratband beskrivna, liksom handelshus, fartygstyper, krigsmaskiner, sjödjur, olika rasers förhållande till havet, svartfolkens enorma flytande städer, gråalvornas jättelika goldiner-skepp, kopparhavsländornas flottor och diverse smått och gott som är väsentligt att veta för alla sjöfarare på Kopparhavet.

NIDLAND — SLUTSTRIDEN

Typ: Kampanjmodul till Drakar och Demoner
Konstruktör: Johan Sjöberg

Utförande: Box med två häften och färgkarta

Denna box innehåller omfattande kampanjinformation om Nidland, med artiklar om landets historia, städerna, militärmakten, mörkermagi (med nya besvärjelser), Labraatriet, kuzherismen, samt ett kapitel om landet efter Vicotnik, om rollpersonerna skulle lyckas med sitt uppdrag.

Den innehåller också den efterlängtda sista delen i Den nidländska reningen, som även kan spelas fristående. Äventyret utspelas på sommaren år 613 och Reningen har pågått i nästan fem månader. Rollpersonerna har sedan det förra äventyret, Melindors återkomst, slutade befunnit sig i Berendien och hjälpt till att organisera försvaret i landets norra delar sedan Vicotnik gått till attack. När äventyret börjar får rollpersonerna besök av en gammal vän, alven Talynos. Han berättar att hans far, alvkonungen Pargal, samlar Erebs hjältar i Landoris skogar, och han ber rollpersonerna att bege sig dit...



CONAN SEGRAREN

Typ: Noveller, pocket, 215 s

Författare: Robert E. Howard

Originaltitel: *Conan the Usurper*

Den nionde och näst sista delen i sagan om Conan cimmeriern. I denna bok leder Conan Aquiloniens arméer till en stor seger, men fångas av den paranoide kung Numedides. Emellertid rymmer Conan och startar ett uppror mot den tyranniske kungen.



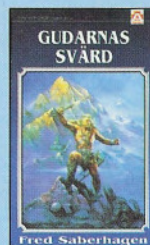
GUDARNAS SVÄRD

Typ: Roman, pocket, 241 s

Författare: Fred Saberhagen

Originaltitel: *First Book of Swords*

Detta är den första boken i en lång serie om tolv magiska svärd, med vars hjälp man kan besegra självaste gudarna. Spänning, saga och mycket action blir det när Saberhagen livfullt beskriver de magiska svärdens öden.



TROLLKARLENS STAV

Typ: Roman, pocket, 198 s

Författare: Terry Pratchett

Originaltitel: *Equal Rites*

Detta är den tredje delen i Terry Pratchetts serie om Skivvärlden. Handlingen kretsar kring den lilla Eskarina som av misstag ärver en mäktig trollkarlsstav, och det är ju inte bra — kvinnor kan ju inte bli trollkarlar! Eller...? Förvecklingarna tar aldrig slut i denna bok.



DEN ONDA JUVELEN

Typ: Roman, pocket, 158 s

Författare: Michael Moorcock

Originaltitel: *Jewel in the Skull*

Detta är första boken i serien om den mytiska Runstaven, skriven av Elrics kapare. Hertig Dorian Hawkmoon leder ett uppror mot de vansinniga krigslorderna och vetenskapstrollkarlarna från det Mörka Imperiet, men tas tillfånga. En levande juvel infattas i hans panna, och han skickas på ett spionuppdrag mot det sista land som ännu inte har fallit för det Mörka Imperiets härar.



PÅ GÅNG

VALKYRIA 2092

De senaste veckorna har vi arbetat intensivt med en detaljerad skiss på Valkyria 2092, vilket tills vidare är arbetsnamnet på den kampanjmodul till Mutant som beskriver rymden. Något av det vi kommit fram till (än så länge bara skisser...):

Bok 1 — Techno 2092. Tyngdpunkten ligger på detaljerade regler för hur man skapar en rollperson anpassad till den nya miljön, exempelvis *stridspiloten*, en cool typ som flyger upp och ner och visar vem som är ballast genom att svischa förbi kontrolltornen med några milimeter till godo med sitt enmansskepp; *the heartbreaker*, den hårdaste av de hårda, elitsoldaten som är extremt farlig; *valkyrian*, neokatolicismens stridspilot som far som en hämnande ängel genom skyn, och många fler — ronin, terrorist, corpus, SVOT, inkvisitor, acolyt, eller agent för Ondskan. Mutationer, rymdcybernetik och stridsdroider. Färdigheter i rymden. Vapen och farkoster.

Bok 2 — Rymden 2092. Fysiska miljöbeskrivningar av de nio planeterna och deras månar samt asteroidbältet, rymdstationer, gruvor och raffinaderier, Lucifer och läm-

ningar efter utomjordiska livsformer. Virus, parasiter och sjukdomar. Teknologi.

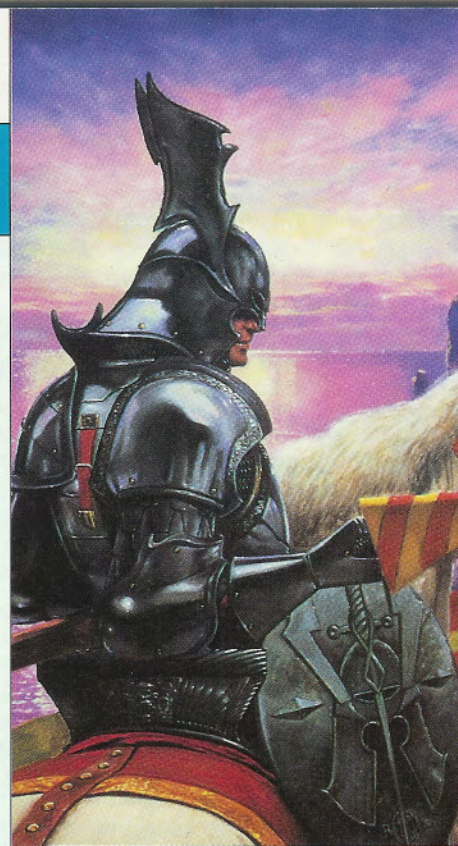
Bok 3 — Samhället 2092. De sex stora företagen och Neokatolicismen. Företagsstruktur, militär kapacitet, uniformer, truppslag, flotta, vapen, etc. Ondskan och dess apostlar, nekromutanter och ond cybernetik. Pågående krig, exempelvis det venusianska ubåtskriget och Neokatolicismens kamp mot Ondskan. Fältcybernetik. Rättsväsende, fängelser och deportationsasteroider.

KRIGARENS HANDBOK

I nästa nyhetspaket kommer den tredje modulen med mer specialiserad information till Drakar och Demoner, med en ingående beskrivning av krigaryrket, med nya färdigheter, nya yrken och expanderade stridsregler.

Dessutom vapenakademier för väpnade stridskonster, strid till häst och på flygande varelser, strid från stridsvagnar, borgar och fältslag, torneringar och dueller, träffområden för djur och monster, m. m.

Krigarens handbok är skriven av Gunilla Jonsson och Michael Petersén och blir förmodligen runt 64



sidor tjock. Den innehåller huvudsakligen nya regler för den som önskar mer realistiska och detaljerade stridsituationer utan att det sker på bekostnad av rollspelandet. Snarare är det tvärtom, eftersom den innehåller en hel del tips om hur man bär sig åt för att verkligen *rollspela* exempelvis en korkad barbar, arrogant riddare, självsäker vapenmätare eller ädelmodig hjälte.

• Femte upplagan av CALL OF CTHULHU är på gång! CoC fyller tio år och det är dags för ännu en upplaga av ett av världens populäraste rollspel. I tidigare upplagor har man lagt till allt nytt material på slutet med följden att spelet har blivit alltmer oorganiserat. Den femte upplagan är helt integrerad, men kommer ändå med nya regler och tillägg, bland annat fler monster, 23 nya besvärjelser, gifregler, flera nya färdigheter, ett avsnitt om Necromicon och nya äventyr. Tre spelmiljöer beskrivs, 1890-talet, 1920-talet och nutid. Nya Call of Cthulhu kommer att släppas i februari i USA och kan väntas till Sverige kort därefter.

• Isbjörn speldesign är ett nystartat rollspelsföretag (näja), som med sitt nya rollspel i fanzine-format. Bra — Rollspelet, skapat en ny trend i den svenska rollspelsfloran. Trots det ringa

formatet, 12 stycken A5-sidor, är detta ett ovanligt heltäckande rollspel vars regler täcker upp de flesta situationer som kan tänkas uppstå. Det kräver dock en mycket erfaren spelledare (vilken i Bra kallas Diktator) med fingertoppskänsla för vad som är vettigt och inte, om man eftersträvar någon form av realism. Det bästa med Bra är de extremt lättförståeliga reglerna (upptar en och en halv av de tolv sidorna) och det enkla rollformuläret (med tre rutor; Namn, Bra och Utrustning). Sammanfattningsvis: ett förvånansvärt Bra spelssystem, Bra utformning av reglerna och en Bra idé, allt färgat av en stor nypa humor och ett hangarfartyg med distans. Ett intressant tillskott för de som tröttnat på bladdrande i tabeller och hackande på HP:n, vilket framgår med önskvärd tydlighet av det två sidor långa exemplet på hur rollspel *inte* bör gå till... Bra — Rollspelet presenterades för en häpen allmänhet på Spelkongress 91 av Björn Ek, känd figurmålare och en av männen bakom Isbjörn Speldesign. Björns publicistiska kollega heter Thomas Isby, även han en duktig figurmålare.

• Avgjort tråkigare är uppgiften i Sundsvalls Tidning den 27 september om att Lancelot Games har gått i konkurs. Vi fick inte uppgiften förrän efter det att förra numret av Sinkadus hade gått i tryck, annars hade vi kunnat rapportera om det redan då. Lancelot hade stora skulder, främst tryckerieräkningar och obetalda skatter. Hur det kommer att bli i fortsättningen, om man ska kunna reorganisera företaget eller inte, vet vi inget om just nu. Lancelots Nynäs-hamnfilial, Anders Gillbring som producerar allt material till Western, står dock utanför konkursen och kan troligen fortsätta sin utgivning. Vi tycker det som här hänt är tråkigt och hoppas att de mycket sympatiska killarna i Sundsvall ska lyckas reda ut det hela.

NYHETER UTIFRÅN

ALTERNATIVE ARMIES

AA ären nykomling på figurmarknaden med en serie som ser ut som en utmaning till Warhammer 40.000. Nu har **FIREFIGHT**, deras figurslagsspel kommit, och det ser ut att vara inte så mycket ett alternativ utan mer ett komplement till alla 40K-fanatiker, eftersom Firefight utspelar sig i en kontrollerad inomhusmiljö. Spelet innehåller regler, ett antal scenario och ett block med händelskort, standardiserade spelplaner, datakort för olika trupper och vapen, och en mängd markeringsbrickor.

CHAOSIUM

Nyheter till Stormbringer är **SORCERERS OF PAN TANG**, med en beskrivning av ön Pan Tang och dess otäcka invånare; och **PERILS OF THE YOUNG KINGDOMS**, som innehåller fem äventyr som utforskar olika platser i världen. Call of Cthulhu-fansen får också en hel del. Den lilla sömniga byn

KINGSPORT presenteras i en tjock bok med stor karta. In november kommer **TALES OF THE MISKATONIC VALLEY**, ytterligare ett supplement i serien med beskrivningar över Lovcrafts favoritområde i New England (de tidigare är Return to Dunwich, Arkham Unveiled och Kingsport). **TALES** innehåller flera korta äventyr förutom beskrivning över området. I början på nästa år kommer **FEARFUL PASSAGES**, en bok med korta äventyr som alla utspelar sig på eller kring någon form av färdmedel; tåg, kanalbåtar, elefanter, luftskepp, med mera.

GDW

Dark Conspiracy har begåvats med **DARKTEK**, en sourcebook över all den skojiga hi-tech som främst utomjordingarna har fört med sig. En intressant grunka till Twilight: 2000 är **TWILIGHT NIGHTMARES**, en kollektion äventyr som kretsar kring mer eller mindre traditionella SF-teman. Modulen innehåller sex kompletta äventyr och fyra mindre "episoder".

FASA

TOTAL ECLIPSE är ett nytt äventyr till Shadowrun. Uppdraget: leta rätt på, samt eskortera, ett försvunnet rockband.

ICE

Som vi rapporterade förra gången är **CHICAGO ARCOLOGY** en kampanjmodul om Chicago till Cyberspace. Förutom en omfattande beskrivning av staden innehåller boken en stor färgkarta och tre korta äventyr. Till MERP har **MINAS ITHIL**, en modul i Middle-earth City-serien, kommit ut. Färgkarta ingår som visar stadens ganska originella stadsplan.

TSR

Den stora höstnyheten är **DARK SUN**, en ny boxad kampanjmiljö till AD&D. Världen i Dark Sun domineras av dekadenta magikerkungar, och i reklamen talas det om något helt nytt i rollspelsväg. I januari kommer **FREEDOM**, det första äventyret.

KITTELN

KRILLOANS LJUSSKYGGA BAKSIDA

Jerker Sojdelius

Sammanlagt antal invånare:

250

Social status:

överklass: 1%
medelklass: 39%
underklass: 60%

Renhållning:

mycket dålig

Välstånd:

fattigt

Stadsvakt:

inaktiv

Brottslighet:

mycket hög

Övrigt:

Kitteln är Krilloans gamla tjuvvarter, som numer samlar en något mer varierad uppsättning skummisar och lycksökare. Det är till Kitteln man ska bege sig om man vill snappa upp rykten, hitta skattkartor, avyttra särskilt svårsålt stöldgods eller helt enkelt bara ta en titt på vad Krilloans mest förslagna skojarkontingent sysselsätter sig med.

KITTELN ÄR EN ANSAMLING smutsgrå, fallfärdiga sten- och träbyggnader belägna i en naturlig sänka, som fördjupades och utvidgades när man bröt sten till den gamla stadsmuren. Somliga av byggnaderna är uthugna direkt ur berggrunden, medan de som är uppförda mitt i sänkan till övervägande del är av trä. Inga hus överstiger tre våningar, men många av dem har både en och två våningar under marknivå. En del är sammanlänkade via underjordiska tunnlar, vilka i vissa fall dessutom mynnar ut i kloakerna. Meh-Phoes kloaknät är betydligt mer utbyggt och gyttigt än i de andra stadsdelarna, men saknar helt förbindelse med dem. De flesta av Meh-Phoes kloaktunnlar mynnar ut i den gamla vallgraven. Naturligtvis är dessa tunnlar i väldigt dåligt skick, framförallt de som löper under Kitteln, och vissa passager är helt igenrasade, men det är ändå ingen överdrift att påstå att man via kloakerna kan ta sig praktiskt vart som helst i stadsdelen. Detta faktum utnyttjas framförallt av Kittelns tjuvar, skojare och äventyrare.

Termen "invånare" är inte riktigt adekvat för Kitteln — området har nämligen mycket få bofasta. Istället är Kitteln en samlingsplats för en mängd löst folk, både krilloaner och tillfälliga besökare. Det rör sig till övervägande delen om människor som har sitt liv i en kappsäck; som kommer till en plats, drar ett par skrönor, blåser

ett par godtrogna nollor, sveper ett par bägare och sedan drar vidare mot nya äventyr. Kittelns många dunkelt upplysta tavernor, sjaskiga horhus och mystiska "antikvitetsbutiker" tjänar som en märklig oas för en speciell sorts människor, vilka alla är ense om en sak: i Kitteln har man i vart fall aldrig tråkigt!

VIKTIGA PLATSER

1. GYLLENE PORTALEN

Denna mycket välbesökta opiumhåla är i viss mån det nav kring vilket Kittelns kriminella verksamhet snurrar. Ägaren, den förslagne och hänsynslöse skurken Hazrab El-Mahzud, är något av en gudfader i Meh-Phoe. Han har ett trettiotal hårdföra män i sin sold och hans verksamhet innefattar såväl slavhandel som drogimport. Gyllene portalen är hans huvudkontor; det är här han sluter avtal med korruperade tjänstemän och snikna sjökaptener, mitt bland drog-rusiga kunder, glädjeflickor och tjuvar. Ingången till Gyllene portalen, en oansenlig trädörr i fasaden mellan två gistna träruckel, är ständigt bevakad från insidan av två tungviktsvakter, välkända för sin barska behandling av eventuella bråkmakare. Dörren döljer en smal och dunkelt upplyst trappa som leder ner i en lång



källargång som mynnar i Gyllene portalens bar. För beskrivning av själva lokalen, se kapitlet Meh-Phoe i Kampanjboken.

2. SKYMNINGSTORGET

Detta är den enda öppna ytan i Kitteln, men det är trots det sällan ljus här eftersom solens strålar bara hittar hit ner tre-fyra timmar om dagen då den står som högst på himlen. Dagtid vimlar torget av små stånd och kärror; försäljare av kuriosaföremål, stöldgods, enkla klädesplagg, tyger och begagnade vapen; sierskor, glädjeflickor, ficktjuvar och många andra. Kvälls- och nattetid är det i stort sett folktomt här — de flesta nöjeslystna håller sig inomhus.

3. SPRUCKNA VINKRUSET

En mycket ruffig sylta, med uselt käk och utspätt dryckjom. Slagsmål är vanliga, men det är inget som de två ägarna — före detta äventyrarna Mart och Dunn — inte kan hantera; de är vana vid hårda tag. Mart, en spinkig gammal gråhårig sjöman, blev av med sitt högra ben i en drabbning med pirater på Kopparhavet, och Dunn, en björnliknande jätte med buttert humör, förlorade ena ögat i strid med en sabeltandad tiger. På Spruckna vinkruset flödar vin och rykten, mjöd och skrönor i en aldrig sinande ström.

4. BALAKS EXOTISKA VAPEN

I denna trånga, överbelamrade butik säljer trafikoriern Balak Zemedriq de ojämförligt mest udda och bisarra vapen som går att uppåda i Krilloan. Balak är en vapenfetischist av det mest extrema slaget och kan surra i timmar om sina varor.

5. CHYMIRIANS PANTBANK

Förutom att bedriva pantbelåning sysslar familjen Chymirian även med vanlig låneverksamhet, även om ockerräntorna knappast kan betecknas som normala. Det ryktas även att Makos Chymirian, en av de tre bröder som grundade firman, ägnar sig åt häleri, rykten som förmodligen är sanna. Varietémannen Vylmer Lepperding är skyldig familjen Chymirian en stor summa pengar, och eftersom han har svårt med återbetalningen har familjen planer på att skrämja honom lite.

6. SLÖJAN OCH BJÄLLRAN

Detta är en välfrekventerad taverna som lockar kunder med förföriska danserskor och annan lättklädd underhållning. Danserskorna är inte särskilt attraktiva, men trots det mycket drivna i konsten att egga sin till största delen manliga publik. Ägaren heter Kuldin, är en klotrund, jovialisk typ med ett stort skägg och mycket höga tankar om sin taverna. Han värnar ömsint om sina danserskor och blir mycket indignerad om någon gäst inte skulle behandla dem som han tycker att de förtjänar. Det går till exempel inte alls för sig att umgås lite mer intimt med dem efter deras framträdanden — åtminstone inte om man frågar Kuldin...

7. BLODIGA TUPPEN

Om man en kväll i Kitteln hör ovanligt högljudda skral och rop är chansen stor att man har

snappat upp ljud från Blodiga tuppen. Här flödar drickat i aldrig överträffade mängder, men framförallt hålls mycket populära tuffpäckningar här — tillställningar som brukar vara extremt bullriga. Ägarna, syskonen Irild och Milman Håsthooft, tjänar grova pengar på vadslagning vid tuffpäckarna.

8. HELBRIK OCH MUNDIR

De två kraftpaketen Helbrik och Mundir — den förre lång och kraftig, den senare kort och smärt — står till tjänst för alla som vill bryta en arm på någon eller bara markera en ståndpunkt med visst eftertryck. Kort och gott: Helbrik och Mundir är frilansande brutaltyper som försörjer sig på att vara elaka på beställning.

9. ROSEN OCH BÄGAREN

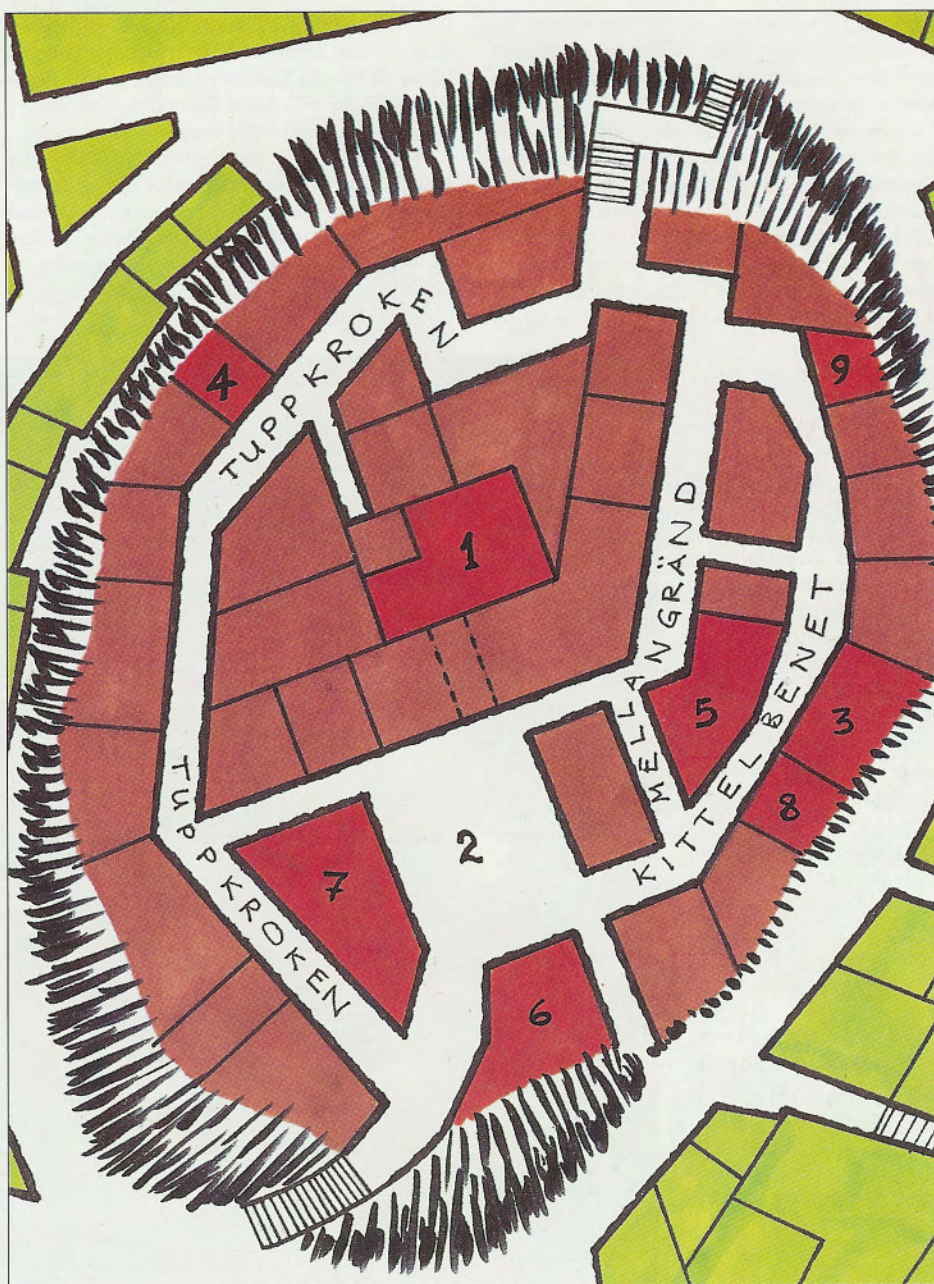
Billigt sjapp känt för sitt usla öl. Kunderna hävdar att man inte köper drickat på Rosen — man får det bara till låns en stund... Nere i källaren döljer sig dock mer än bara ölfat och vinflaskor; ett hemligt brödraskap har sin kultplats här.

ÄVENTYRSFÖRSLAG:

DEN GYLLENE DOLKEN

Kitteln, en kylig höstkväll. Efter en glad kväll på någon taverna är rollpersonerna på väg hem till sitt natthärbärge. De passerar en liten bakgata och hör ett svagt jämrande därifrån. När de undersöker ljudets ursprung hittar de en man utsträckt i en pöl av blod. Han är i övre medelåldern och klädd som en lärd man. I hans rygg sitter en sirligt dekorerad gulddolk begrävd. Mannen höjer krampaktigt huvudet och kraxar: "Uh... det var... han... argl... må-måste hhha... k-kommit uppifrån..." Sedan andas mannen ut en sista gång och rycker till när livsandarna överger hans kropp. Ingenting kan rädda honom — han är stendöd.

Stadsvaktens attityd är, om mordet anmäls, uppgiven. Detta är det tredje liknande mordet på tre månader. Man har inga ledtrådar, mer än att dolkarna — som är gemensamma för morderna — är oerhört värdefulla och knappast kan ha tillhört vem som helst. Undersökning av den döde resulterar i fyndet av en kartsbild över





någon sorts tunnelsystem. En viss sektion av skissen är nyligen ritad — bläcket är knappt torrt. Den dödes kläder är mycket smutsiga och han tycks bokstavligen ha vadat i skit. Undersökning av platsen där man fann honom klargör att han måste ha kommit upp ur kloakerna. Efterforskningar i Meh-Phoe leder fram till en identifiering av mannen; hans namn var Sibraid och han var känd som Kartritaren. Uppenbarligen har han sysslat med att kartlägga kloaksystemet under stadsdelen. Om rollpersonerna undersöker kloakerna efter kartskissen finner de att den nyaste delen på skissen är belägen precis på den bakgata där de fann den döde. Den delen av kloakerna är en "återvändsgränd" — den leder inte vidare någonstans — så mördaren borde antingen ha kommit "bakifrån" eller uppifrån, via en gatubrunn på den lilla bakgatan. All jakt på ett eventuellt motiv till mordet är fullständigt meningslöst — Sibraid hade mycket få vänner och ännu färre fiender. Ingen hade något uppenbart skäl att döda honom. Efterforskningar kring mordvapnet ger endast ett resultat: om dolken var mördarens egen, så är mördaren mycket rik och med största sannolikhet adlig. Sökandet efter vittnen leder ingen vart — ingen har sett något, vilket styrker teorin att mördaren också kom från kloakerna. Jämförelser med de två tidigare morderna kan däremot vara intressanta: alla morderna har begåtts någon gång i respektive månads sista vecka.

Härefter finns två me-

ningsfulla åtgärder: antingen söker man igenom den inringade kloaksektionen minutiöst noggrant eller också väntar man till nästa månads sista vecka och bevakar tunnarna. Den första åtgärden kan efter mycken möda och noggrannhet leda till att rollpersonerna finner en hemlig passage som leder in under Atur Kastelli och slutar vid ett vertikalt schakt — förmodligen en gammal brunn. I schaktet hänger en lina, ansluten till en sorts motviktsdriven vinsch. Schaktet leder upp i ett igenvuxet parti av slottets trädgård. Där

tar undersökningen tvärsnitt (slottsvakten hindrar fortsatt utforskning). Om rollpersonerna väljer att bevaka kloaksektionen kommer de att få en chock; mördaren återvänder nämligen! Följderna av detta möte summeras nedan.

Förövaren av de tre morderna är ingen mindre än Krilloans storvesir, Arkondor III! Han hittade en gammal brunn (eller var det en gammal dold flyktväg från slottet?) under ett strövtåg i parken för flera år sedan och använder den numera för att osedd ta sig ut i staden på jakt efter spänning. Naturligtvis rör han sig på Krilloans gator i

förklädnad, men eftersom få stadsbor verkligen vet hur han ser ut har han inte varit så noggrann med det. Men tre människor kom en och en av en slump att ertappa honom under hans nattliga eskapader och han tog därför det säkra före det osäkra och rörde dem ur vägen. Skandalen skulle bli enorm om han avslöjades.

Rollpersonerna kan reagera på tre sätt: Antingen dräper de (medvetna eller omedvetna om vem han är) storvesiren. Detta är liktydigt med att signera sina egna dödsdomar. Hur förslagna de än kan vara när de försöker dölja det hela så har hovet genom Ordo Magica obegränsade möjligheter att finna sanningen. Rollpersonerna skulle med 99% säkerhet bli avrättade om de reagerar på det sättet. Alternativ två är att avslöja storvesiren. Om det görs offentligt blir det en jätteskandal och rollpersonerna har just inte vunnit något på det hela. Men om man istället sköter affären diskret kan det bli lönsamt. Att gå till hovet får samma resultat som att döda storvesiren; man vill till varje pris hålla affären hemlig och låter mördarna rollpersonerna.

Går man istället till Ordo Magica kan man med lite tur erhålla en viss belöning. Naturligtvis utplånas på magisk väg alla minnen av det inträffade, men det kan hur som helst resultera i att rollpersonerna blir ett och annat silvermynt rikare. Det tredje alternativet är det farligaste, men också det potentiellt lönsammaste. Om rollpersonerna skulle hota storvesiren själv med att avslöja hans nattliga utsvävningar kommer han i princip att bevilja dem vilken önskan som helst — allt från höga befattningar till stora summor pengar. Detta är riskabelt, men kan leda till både det ena och det andra. Varför inte nya äventyr, till exempel? ◇



KOPPARHAVETS KAPARE

*Nya fartyg, ett piratscenario och en komplett piratö
presenterade av Henrik Strandberg*

VÅGKROSSAREN

Vågkrossaren är den galeon som den fruktade zorakiske piratkaptenen och adelsmannen Piet Stålkäke terroriserar västra Kopparhavet med. Hon är en ganska typisk galeon, ca trettiofem meter lång, fyrmastad och med endast ett tiotal arbalest på backen och hyttäck som bestyckning. Hon är dock en ovanligt snabb seglare, tillräckligt för att i god vind segla i kapp i stort sett vilket försvarslöst handelsfartyg som helst. En av de stora fördelarna med henne är att hon till det yttre ser ut som vilket handelsfartyg som helst; hennes offer anar oftast ingenting förrän det är för sent.

Kapten Stålkäke var ursprungligen en zorakisk baron som när han bannlystes av kyrkan och kritiserades av konungen för sin omänskliga behandling av sina undersåtar gav sig ut på haven för att ägna sig åt sjöröveri. Otaliga försök att fånga och hänga honom har gått om intet, och ett pris på 8.000 sm finns nu på hans huvud. Det närmaste han har kommit ett tillfångatagande var för fyra år sedan, då en erebosisk flottenhet siktade hans fartyg strax utanför Hakkai. Efter en tre dagar lång jakt lyckades *Vågkrossaren* ta sin tillflykt till en grund vik, dit erebosiernas stora krigsfartyg inte kunde ta sig in. Under natten gjordes försök att med marinsoldater ombord på skeppsbåtar borda *Vågkrossaren*, men anfallet slogs tillbaka och erebosierna tvingades vända hemåt i gryningen.

Under striden fick dock baron Piet underkäken genomborrad av en änterpik, och den är därför numera ersatt av en stålprotes tillverkad av ingen mindre än Guazzo Arathaso från Krilloan, där *Vågkrossaren* gjorde ett besök under året som följde.

FARTYGSDATA:

VÅGKROSSAREN, zorakiskt sjörövarskepp

RÖRELSEPOÄNG: Mot: 0; Bidevind: 2; Slör: 7; Läns: 6

MANÖVERFÖRMÅGA: 2

SKROVPOÄNG: 40

RIGGPOÄNG: 6 (4)

BESTYCKNING: A: 2 arbalest; B: 3 arbalest; C: 3 arbalest; D: 2 arbalest

RODDPOÄNG: —

BESÄTTNING: Besättning: 4 pirater (normala)

Matros	0
Krigare	0
Elitkrigare	8
Båg-/armborstskyttar	0
Ballistor	0

TRUPP: 4 (fruktade pirater)

RAMM: Ingen ramm/ramningsvärde: 4

ÖVRIGT: Tillhör sjörövarkaptenen Piet Stålkäke. Ombord finns vindvävaren Brangulf Frolweritron med bl. a. eldskydd S10, skapa runvind S15, dimma S7 och störtvind S4 (han har PSY 16). Samtliga enheter kan använda samtliga krigsmaskiner.

VALIENS LJUS

Valiens ljus är det största krigsfartyg som någonsin byggts i Ereb, om man undantar gråalvernas väldiga goldiner. Hon har till skillnad från de vanliga fyrdäckade karackerna hela sex däck, varav två stycken rena ballistadäck med vardera fjorton stycken ballistor. Hon mäter över sextio meter från för till akter, har sammanlagt trettio-två stycken ballistor och femtio arbalester ombord och blir därmed en värdig fiende till allt som rör sig ovan vattnet.

Valiens ljus' besättning består normalt av 480 man; 80 matros, 20 officerare, 120 ballistaskyttar, 100 arbalestskyttar, 40 bågskyttar, 40 armborstskyttar samt 100 marinsoldater.

Fartyget ritades av den världsbekante kardiske skeppsarkitekten Antonius Fergidigin åt den dåvarande zorakiske konungen Arviden V och började byggas 586 eO. Tre år senare stod hon färdig att sjösättas på varvet i Framhundra, och ytterligare ett år senare, på våren 590, var hon riggad och färdig för sitt första uppdrag. Hon hade då kostat den zorakiska kassakistan sammanlagt 973.652 sm. Så småningom upptäcktes att hon var en mycket nyckfull seglare som krävde en mästerlig kapten. Den enorma segelytan gör att hon ganska lätt seglar ifrån mindre fartyg, men hon är ganska klumpig och ytterst svårmanövrerad.

Valiens ljus var, och är, givetvis främst ett skrytbygge — en statussymbol beställd av den senile gamle konungen på sin dödsbädd. Hon har varit i strid endast tre gånger, vid erövrandet av Fristaden år 591, vid en mindre piratstrid utanför Luksilo år 599 samt mot en ankipiratinvasjon mot Hixani nästföljande år. De senaste fem åren har hon legat i torrdocka; officiellt på

grund av reparationer, men de flesta insatta vet att det beror på att man på grund av penningbrist i kassakistan har blivit tvungen att plocka bort alla de överdådiga guldornamenten (den officiella förklaringen är att man plockat ned dem på grund av stöldrisken).

För två månader sedan sjösattes hon dock igen för att kunna tjänstgöra som eskortfartyg åt den årliga s. k. kopparkonvojen på väg från Fristaden via Arno till Trakorien. Med den klart ökade krigsrisken gentemot Felicien är det bäst att inte ta några risker med denna för Zorakin ytterst värdefulla inkomstkälla.

FARTYGSDATA:

**VALIENS LJUS,
zorakisk karack**

RÖRELSEPOÄNG: Mot: 0; Bidevind: 1; Slör:

5; Läns: 4

MANÖVERFÖRMÅGA: 1

SKROVPOÄNG: 64

RIGGPOÄNG: 10 (4)

BESTYCKNING: A: 2 ballistor, 6 arbalest; B: 14 ballistor, 20 arbalest; C: 14 ballistor, 20 arbalest; D: 2 ballistor, 4 arbalest

RODDPOÄNG: —

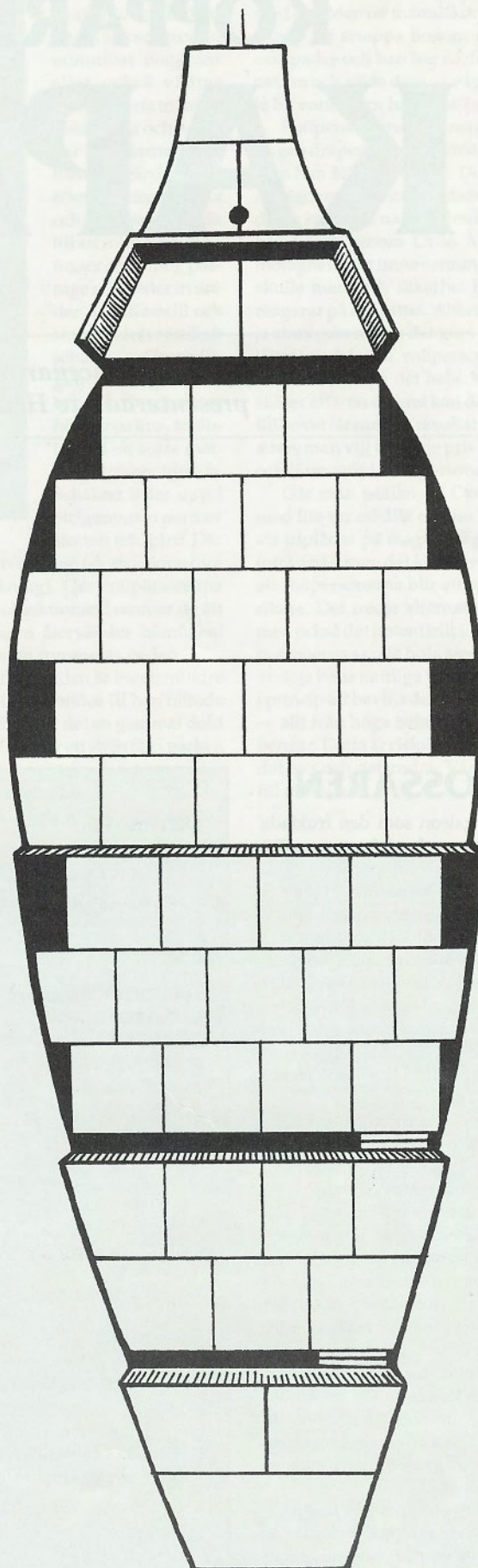
BESÄTTNING: 20 matrosar

Matrosar	20
Krigare	9
Elitkrigare	10
Båg-/arborstskyttar	16
Ballistor	16

TRUPP: 100 (44 maskinskötare, 8 bågskyt-
tar, 8 arborstskyttar, 6 marinsoldater
(elit), 4 marinsoldater (normala), 9 ma-
rinsoldater (otränade), 1 havsmagiker)

RAMM: Ingen ramm/ramningsvärde: 8

ÖVRIGT: Flaggskepp för Storamiral
Kring'OUlvakus och hela den zorakis-
ka flottan. Rikskapten Beselbuvius
Gaphals är befälhavare på skeppet. Var
och en av de fyra masterna bär en sym-
bol med eldskydd E10.

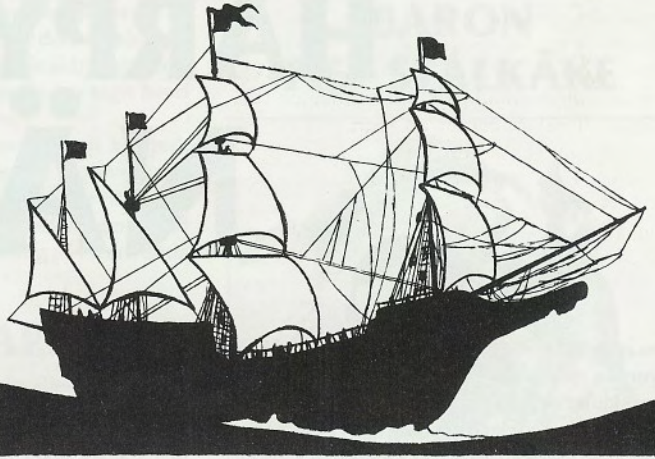


SCENARIO: FYRA PÅ VIKT

Den fjortonde dagen i årets sjunde månad lägger Kopparkonvojen till i Arnos hamn. Vädret är vackert och de caddiska varorna lastas utan problem på de fyra karaveller som utgör själva konvojen. Eskortfartygen, däribland *Valiens ljus*, får inte angöra själva hamnen eftersom det medför magiker och bär magiska symboler ombord.

Dagen efter lämnar de Arno och seglar österut för att runda Caddos östra udde och därefter segla söder om Caddo ut mot Västerhavet. Efter endast några timmar friskar vinden i, för att framåt kvällen övergå i regelrätt storm. Befälhavaren, storamiral Krind'O Ulvakus ombord på *Valiens ljus* beordrar flottan att lägga bi för att rida ut stormen. Under natten sprids fartygen över ett stort område mellan Morälvidyn och Caddo. När morgonen kommer, med lugn sjö, rättare sagt stiltje, befinner sig de fyra karavellerna närmare två mil från sin eskort, och de svarta ankorna undgår inte att försitta detta tillfälle.

Vid den andra horisonten, österut, siktar man dock snart en svart flagga som med stor hastighet närmar sig konvojfartygen. Snart känner man igen *Vågkrossarens* silhuett där hon med runvind i storseglet störtar ned mot dels den hjälplösa konvojen, dels de giriga ankornas två svarta långskepp. Allt medan de tunga, långsamma eskortfartygen motigt kämpar sig framåt, framdrivna endast av ett antal utmattade havsmagikers misslyckade försök att kontrollera obefintliga vindar.

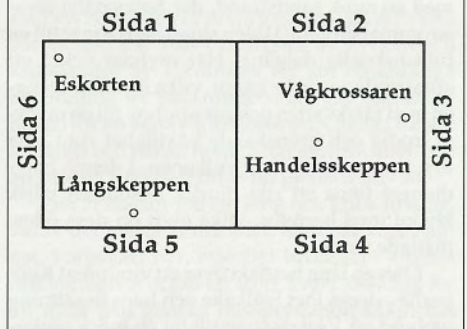


FÖRUTSÄTTNING

Detta scenario bör spelas av tre eller fyra spelare, även om det fungerar med två också. Med två spelare sköter den ene ankorna och *Vågkrossaren*, medan den andre sköter handelsfartygen, *Nohstril!* och *Aidnes pärla* (de enda två eskortfartyg som är tillräckligt nära för att hinna delta i striden). Med tre spelare tar den ene *Vågkrossaren*, den andre ankorna, den tredje handelsfartygen och eskorten. Med fyra spelare tar den ene handelsfartygen, den andre eskorten, den tredje *Vågkrossaren* och den fjärde ankorna.

De fyra handelsfartygen startar intill varandra i mitten av den högra halvan av spelplanen, vända i riktning 6. *Vågkrossaren* startar vid kant 3. Ankornas långskepp startar vid kant 5, och eskortfartygen startar i hörnet mellan kant 1 och 6, vänd i riktning 5. Vindriktning: 1. Vindstyrka: 6.

KOPPARHAVET — SÖDER OM CADDO...



FARTYGSDATA:

NOHSTRIL! AIDNES PÄRLA krigskaracker

RÖRELSEPOÄNG: Mot: 0; Bidevind: 2; Slör: 5;
Läns: 4

MANÖVERFÖRMÅGA: 1

SKROVPOÄNG: 60

RIGGPOÄNG: 8 (3)

BESTYCKNING: A: 1 ballista; B & C: 2 ballistor,
4 arbalest; D: 1 ballista

RODDPOÄNG: —

BESÄTTNING: 4 elitmatrosor (använd gråalvs-
matrosor)

Matrosor	4
Krigare	3
Elitkrigare	12
Båg-/arborstskyttar	1
Ballistor	2

TRUPP: 17 (3 maskinskötare, 4 marinsoldater
(normal), 2 marinsoldater (elit), 6 marin-
soldater (korsriddare, se nedan), 1 båg-
skytt, 1 havsmagiker).

RAMM: Stålrämm/ramningsvärde: 12

ÖVRIGT: Korsriddarna är utlånade av den Ly-
sande vägens kyrka och representeras av
akvabellister (gråalver). Havsmagikerna
har endast 10 magipoäng kvar.

PARIDON FLÄSKJUSEN MISKRUNS VREDE VEREMARS LYKTA karaveller

RÖRELSEPOÄNG: Mot: 0; Bidevind: 2; Slör: 6;
Läns: 5

MANÖVERFÖRMÅGA: 2

SKROVPOÄNG: 26

RIGGPOÄNG: 6 (3)

BESTYCKNING: A: 1 arbalest; B & C: 1 ballista, 2
arbalest; D: 1 arbalest

RODDPOÄNG: —

BESÄTTNING: 2 matrosor, 1 elitmatros (använd
gråalver)

Matrosor	3
Krigare	1
Elitkrigare	0
Båg-/arborstskyttar	1
Ballistor	1

TRUPP: 3/4 (1 marinsoldat (dålig), 1 bågskytt, 1
arborstskytt, 0/1 handelsman*)

RAMM: Ingen ramm/ramningsvärde: 4

ÖVRIGT: Endast elitmatroserna och marinsolda-
terna kan använda ballistorerna. Arbalesten
kan användas av samtliga enheter. * = två av
fartygen medför varsin handelsman.

TROMWYLD NÄBBAD KORSSKYMFAREN långskepp

RÖRELSEPOÄNG, SEGEL: Mot: 0; Bidevind: 1;
Slör: 4; Läns: 4

RÖRELSEPOÄNG, RODD: Mot: 2; Bidevind: 2;
Slör: 3; Läns: 3

MANÖVERFÖRMÅGA: 2

SKROVPOÄNG: 16

RIGGPOÄNG: 5 (1)

BESTYCKNING: A: 1 ballista; B & C: 1 arbalest;
D: 1 ballista

RODDPOÄNG: 10

BESÄTTNING: 2 matrosor

Matrosor	2
Krigare	0
Elitkrigare	9
Båg-/arborstskyttar	0
Ballistor	1

TRUPP: 10 (piratankor)

RAMM: Ingen ramm/ramningsvärde: 2

ÖVRIGT: Samtliga enheter kan använda samt-
liga krigsmaskiner.

VÅGKROSSAREN galeon

Se ovan.

HARPYORNAS NÄSTE

UNGEFÄR 40 KILOMETER SYDOST Hakkai ligger Harpyornas näste, en vass, vulkanisk klippspets som skjuter upp ur havet till ungefär 120 meters höjd. Tre fjärdedelar av ön stupar tvärbrant ned i det roströda vattnet i form av vassa klippor, vilket gör varje form av landstigningsförsök till rena självmordsuppdraget. På reven utanför dessa delar av ön finns också mycket riktigt ett tiotal renrakade fartygsvrak som minnesbörd av misslyckade attacker mot ön.

Det finns emellertid en farbar segelled mellan de sylvassa reven och förrådiska strömmarna, en led som leder in till en helt skyddad vik med en mjuk sandstrand, där halvsmälta lavaströmmar en gång i tiden slipat ned berget till en fullt beboelig dalgång. Här mynnar också ett antal underjordiska källor, vilka förser dalgången med färskvatten och ger upphov till en mycket frodig och grönskande växtlighet runt hela den numera stendöda vulkanen. I denna halvjungel finns ett rikt djurliv liksom en talrik koloni med harpyor, vilka givit ön dess ödesmättade namn.

Efter en lång hetsjakt över ett vindpinat Kopparhav drevs Piet Stålkäke och hans besättning ombord på *Vågkrossaren* till ön en mörk vinternatt år 608 av en erebosisk flottenhet. Om det var ett mirakel, ett gudaingripande eller bara ren och skär tur som gjorde att fartyget klarade sig så gott som helskinnat in till den skyddade Träckviken vet man inte, och ingen bryr sig heller. Vad som däremot bekymrar en stor del av Kopparhavets handelsmän är att Piet lyckades hitta den farled som leder in till viken igen, och därmed kunde börja använda ön som bas för sina sjörövardåd runt om i Kopparhavet.

1. BLODSKÄLLAN

I mitten av en ungefär 20 x 30 meter liten tjärn med klarrött vatten högt upp på bergets sluttning kan man se ett ständigt bubblande från jordens inandöme där blodskällan sprutar upp. Vattnet är något sötaktigt men i övrigt fullt drickbart; varför det är rött vet man inte men det har givit upphov till mängder av skrock bland sjörövarna och används ofta som skrämseffekt. Man tappar nämligen upp vattnet i små vattenskinn som slungas iväg mot fiendefartyg, och när de träffar tror de stackars handelsmännen att de blir översköjlda med blod från tidigare offer, vilket knappast får dem att tro att piraterna är mindre blodtörstiga än vad de egentligen är.

Från tjärnen rinner en strid liten fors, lika klarröd som tjärnen, ned mot Träckviken där Stålkäkes fort är beläget.

2. STÅLKÄKES FORT

Detta blockhus består av tre stycken timmerbyggnader, sammanfogade i varje hörn av ett tre våningar högt torn och med en palissad i den 'öppna' änden. Sammanlagt är hela fortet unge-

fär 40 x 40 meter och tornen som mest 5 meter höga.

Den västra byggnaden är en våning hög där baksidan sticker upp ovanför det sluttande, palmbladstäckt taket till en spetsig palissad. Den tillhör helt och hållet Piet Stålkäke, hans erebosiske styrman, Jartikol Rostskägg och vindvävarn Brangulf Frolweritron. De har två rum var, där de förvarar sina personliga ägodelar och stora mängder troféer från lyckade utflykter. Bland alla exotiska mattor, förgyllda papegojburar, renkokade ankkranier, slitna skäggyxor från Ransard, solunska infödningmasker, kryddskrin från Sombatze, feliciska fartygsmodeller av saltat kött, en silverne jordglob från Caddo, vinflaskor från Caddo och Berendien, paradkroksablur från Krun och Nidland, trakoriska silverbägare, gråalvsskalper och zorakiska rustningsdetaljer finns dessutom ett fåtal möbler; ett stort bord med ett antal sjökort ständigt utspridda, en dubbelsäng med krunska sidenlakan, en ankundsstoppad sammetsfåtölj i ädelträ och en ljuskrona gjord av ett hjul från en hynsolgisk stridsvagn.

På en i övrigt helt tom vägg i Stålkäkes sov-kammare hänger hans forna vapensköld; ett blått och ett silverne fält, delade på tvären av en vågig linje. I den övre, blå, delen finns en gyllene halvmåne som liksom stiger upp från det undre fältet.

Mittemot Kajutan, som Stålkäkes byggnad kallas, ligger Kojarna, och här håller det av manskapet till som inte befinner sig ombord på *Vågkrossaren*, i Traghwyns torn eller i Bysan (normalt 10 dagtid eller 30 nattetid). Byggnaden är två våningar hög, och på vardera våningen finns ett trettiotal sängar och sjömanskistor inträngda. Här inne är det ständigt röktigt, bullrigt, skitigt och det luktar ständigt unket och skarpt från spyor, avskräde och ekskrementer.

Den tredje byggnaden är som sagt Byssan,

den stora samlingssalen där även köket och krogen ligger. Vanligtvis är det en ganska avslagen stämning här, eftersom hela ön bara bebos av ett trettiotal personer när *Vågkrossaren* är ute och seglar, men under lågsäsong och mellan 'utflykterna' är stämningen på topp, med ständiga fester, slagsmål, tävlingar och andra tidsfördriv.

I de tre våningar höga tornen finns förrådsutrymmen, främst för livsmedel och sprit. Under det ena tornet finns en fängelsehåla med stenvägg och endast en 10 x 50 cm stor gallerförsedd glugg upp till friheten. Ner kommer man genom en lucka i höjd med marken. Själva hålan är fyra meter djup. Det ligger sammanlagt fyra lik här nere, i olika stadier av förruttnelse.

3. KRATERN

I Kratern håller harpyekolonin till, sammanlagt trettio individer under ledning av Fghrkahx, en nästan två meter lång harpya med kolsvarta,



glänsande fjädrar. Harpyorna har ingått ett avtal med Piet om att inte anfälla fortet i utbyte mot att de får deras fångar, men det har hänt några gånger att de har gjort det i alla fall när *Vågkrossaren* varit ute för länge.

Det ryktas bland utomstående att piraterna dessutom besöker harpyorna i brist på annat kvinnligt sällskap, men piraterna själva vet att vid det fåtal tillfällen då en kraftigt berusad sjörövare försökt sig på detta har han slutat som harpyeföda.

Harpyorna har givit upphov till namnet Träckviken, trots att de sedan piraterna kom oftast undviker den delen av ön.

4. GRIPNÄSTET

På den högsta toppen på den sydvästra utlöparen från Berget har ett par havsgripar sitt näste. De trakasseras dagligen av harpyorna, som inte har många andra nöjen. Detta har gjort dem extremt vresiga, aggressiva och duktiga på att slåss, och det var länge sedan någon av piraterna vågade sig åt det här hållet av ön.

Havsgriparna är för övrigt en havslevande släkting till de vanliga griparna, med valet av huvudsaklig föda som den i stort sett enda skillnaden. Havsgripar lever av fisk och delfiner och anfaller endast i undantagsfall människor för att döda. Dessa havsgripar är ett undantagsfall...

5. SKATTGÖMMA

I en 20 x 20 meter stor glänta bara något hundrat meter från gripnästet har Piet grävt ned sin skattkista (innehållande XXX.XXX antal gm). Piet själv har av en händelse under någon av sina resor mött en ransardisk alkemist som i utbyte mot att han fick behålla huvudet gav honom receptet på en salva som verkar starkt frånstötande på gripar. Detta innebär att han själv och de han önskar kan följa med honom dit i stort sett utan fara för eget liv.

6. TRAGWHYNS TORN

I detta 7 x 7 meter breda och 20 meter höga stentorn, en lämning från tidigare invånare på ön, brukar Stålkäke ställa ut två utkikar som håller uppsikt österut. I bottenväningen finns

dessutom en vinschanordning som leder till en kedja som kan spännas upp över det smala hamninloppet. Denna har dock hittills aldrig använts, eftersom reven och strömmarna har tagit hand om alla presumtiva anfallare.

På tornets tak finns dessutom en katapult övertäckt av ett kapell. Den har provskjutits några gånger, men inte heller den har någonsin använts 'skarpt', och det finns heller ingen bland sjörövarna som är särskilt duktig på att använda den.

SJÖRÖVARNA

Piet Stålkäkes band består in alles av 80 man, varav 50 normalt är ute och reser med *Vågkrossaren*. Övriga trettio stannar i hamn och sköter om basen på Harpyornas näste under tiden. Detta brukar vara de som är lätt skadade eller som har misskött sig under tidigare utfärder. Dessutom finns alltid en helare och en kock kvar i land, förutom de som finns ombord. Förutom dessa lever sju kvinnor med sjörövarna, manhaftiga fruntimmer med obefintlig dygd men intressant bakterieflorea i vissa kroppsveck.

För hela sjörövarbandet är Piet helt enkelt Gud. Alla lyder hans ord utan knot, ett förfarande som de alla insett är nödvändigt för sådana här sällskap. Det hör dessutom till saken att Piet är en mycket rättvis person och god ledare, och dessutom en mycket skicklig kämpe. Det har vid några tillfällen hänt att andra medlemmar av bandet opponerat sig och utmanat Piet på duell, med fatal följd. De som inte lyder de enkla lagar och förordningar som finns hamnar hos harpyorna, eller, om brottet inte var så allvarligt, i fängelsehålan, där han får törsta ihjäl.

Piets ställföreträdare är den enögde, enbente och enarmade krogvärden Halvdan, som brukar titulera sig Kommendant av Stålkäkes fort. Han följer aldrig med ut på resorna, utan sköter fortet. Medan Stålkäke är borta är det han och hans stumme uppsare, den enorme barbiern Trymgeir Tumlös som håller ordning. Anledningen till att Trymgeir stannar i land är just att han är tumlös, efter en lång natt i en kardisk tortyrkammare.

BARON PIET STÅLKÄKE



Kapten Stålkäke var ursprungligen en zorakisk baron som när han bannlystes av kyrkan och kritiserades av konungen för sin omänskliga behandling av sina undersåtar gav sig ut på haven för att ägna sig åt sjöröveri. Otaliga försök att fånga och hänga honom har gått om intet, och ett pris på 8.000 sm finns nu på hans huvud.

Piet är nästan 190 cm lång och 110 kilo tung, varav det mesta är muskler. Han har kortsnaggat, korpsvart hår, ständigt brunbränt ansikte och vanligtvis också ett stort, svart lösskägg för att dölja den ganska missprydande käkprotes som blev följderna av erebosiska marinsoldaters anfall mot Harpyornas näste år 608. En återpik träffade honom då i hakan, och först ett år senare, efter ett år av enbart flytande föda, kunde Piet få käken hjälpligt återställd av den dvärgiske alkemisten och uppfinnaren Guazzo Arathaso i Krilloan. Det krävs ett lyckat slag på Upptäcka Fara för att upptäcka att det rör sig om ett lösskägg.

Piet var fram till trettiofem års ålder en grym, stenhård och totalt hänsynslös härskare, men efter bannlysningen, flykten från Zorakin och upprättandet av sjörövarbandet har dessa starka känslor vänts till hat i stället. Mot sina kumpaner är han visserligen stenhård, men samtidigt rättvis. Han varken missgynnar eller gynnar någon som inte har gjort sig förtjänt av det.

GRUNDEGENSKAPER

STY	17	SMI	16	KAR	17
STO	17	INT	14	KP	15
FYS	12	PSY	9	SB	+1T4

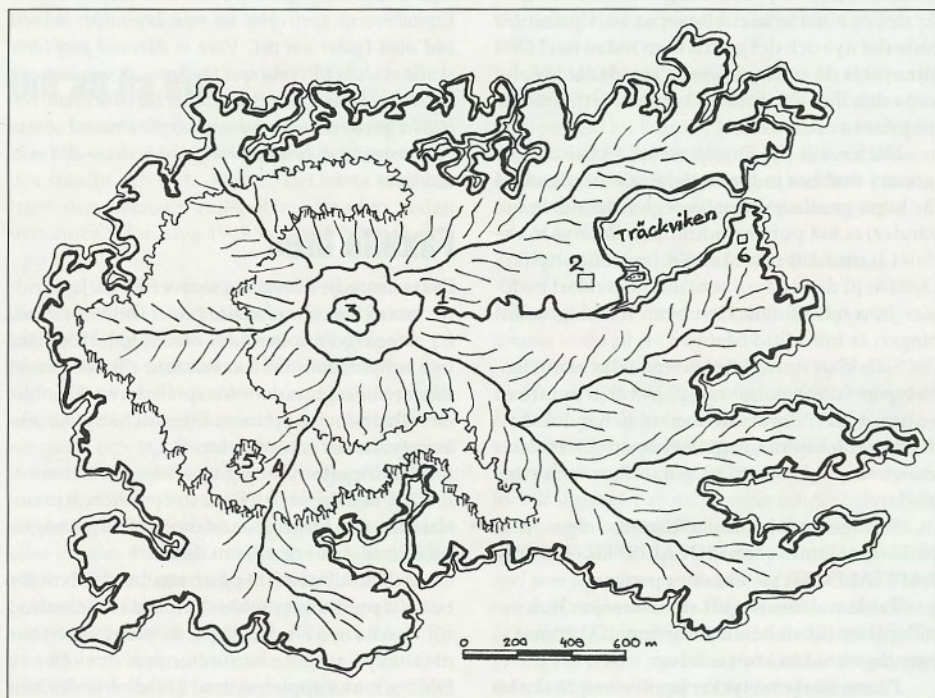
ÅLDER: 47 år

YRKE: Sjöfarare/Kapten

FÄRDIGHETER: Segla B5, Marinerhaldik B4, Navigation 19, Sjökunnsighet 15, Havsgeografi 10, Bordning 24, Änterhake 12, Kroksabel 23, Bucklare 18, Upptäcka fara 17, Övertala 15, Kunskap om fartyg 15

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: HJÄLTORBORDNING och SNABBSLÄENDE

UTRUSTNING: Kroksabel, bucklare, röda sametskläder, kråsskjorta, plymförsedd hatt, höga läderkängor, tubkikare, papegoja på axeln, kritpipa i mungipan. ◇



TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

Utan titel

Först ett par kommentarer om "nya" Sinkadus... Att allt inte ligger på samma plats är inget problem bara ni inte börjar stycka upp artiklarna, typ: Forts sid 38. Den sortens artikeluppdelning känns lite jobbig, tycker i alla fall jag. Att ni ska börja skriva om utländska spel är bara positivt, men i ledaren i nr 31 tycker jag mig se en liten dragnig åt Games Workshop, eller? Inte för att GW gör dåliga spel, snarare tvärtom, det var bara något som slog mig... Det skulle dessutom vara intressant med större bevakning av kongresser och fan-aktiviteter. Har jag då inga negativa kommentarer? Nej, inte direkt, men ett par tips kan jag åstadkomma: Varför inte en fast spalt om tennfigurer i stil med den som GM International har? Fler artiklar om postspel (eller PBM som en del föredrar att kalla det)? Gärna en fast spalt om det är möjligt (kanske Johan Anglemark kan stå för den eftersom han verkar insatt i den delen av rollspelschobbyn?).

Så över till ert nya rollspel — Kult. Sveriges bästa? Ja, det är nog inte helt omöjligt, jag tycker att det verkar mycket lovande. Jag förmodar att ni har hämtat mycket inspiration från filmerna Hellraiser och Terror på Elm Street, eller har jag fel? Märkligt vore väl om inte Barnmiljörådet gav upp ett avgrundsvrål när (om) de får se det... Men ett par anmärkningar angående Kult:

På sidan 3 i bok 1 står det längst ner — Bok 3 sanningen — det är ju inget allvarligt, men jag ville bara påpeka det. Sidan 86, exemplet på hjältepoäng — Gilbert börjar spelet med 10 hjältepoäng. Jaha? Om det är hela exemplet kunde ni väl lika gärna ha slopat det för det står redan i spalten bredvid... Drogeria — är det inte lite väl lätt att fastna i beroendet? I verkligheten krävs det oftast upprepat bruk för att verkligen bli beroende. Det kan i och för sig vara svårt att utforma sådana regler utan att låta det bli för komplicerat och dessutom är det ju dock upp till spelledaren om han vill använda sig av era regler eller inte, men jag tycker ändå att det inte bör vara så lätt att bli beroende.

Sedan över till det mest negativa — nämligen rollformuläret. Det är inget fel på formuläret i sig, felet ligger i formatet. I och med att det är större än ett vanligt A4-papper blir det lite knepigt att kopiera det. Men det är kanske er mening? Då borde ni ha skickat med mer än ett! Eller är det rent av ett sätt att tjäna mer pengar på oss stackars konsumenter? Självklart ska ni tjäna på era produkter, men en sådan sak som rollformuläret bör väl vara möjligt att kopiera... Förklara er.

Magnus Cassersjö

Olle: Så länge vi kan undvika att klippa av artiklar och sprida ut dem på flera platser i tidningen kommer vi att undvika det. Vi har vad jag kan komma ihåg bara gjort det en enda gång tidigare. Det blir i regel för stökigt. Å andra sidan kommer det säkert att hända fler gånger att vi delar upp riktigt långa artiklar och

kör dem i ett par nummer efter varandra om det låter sig göras på ett naturligt sätt.

Att det blev bara GW-spel som nämndes i ledaren är väl kanske inte så konstigt — Talisman har vi ju faktiskt gjort en svensk översättning av, och Warhammer 40.000 är antagligen ett av de mest spridda engelska spelen överhuvud taget i Sverige...

Dina artikelförslag är noterade.

Att det blev ett litet fel på sidan 3 beror nog mest på övertidströthet... Om det ska vara lättare eller svårare att bli drogmissbrukare i rollspelet är nog mycket en fråga om vilken inställning man har till droger...

Rollformuläret skulle ha blivit för svårsläst om vi hade gjort det i A5 (så att det skulle ha blivit ett A4 uppvikt), och ett A4 rakt av skulle vi ha varit tvungna att vika. Men visst går det väl att kopiera det? Jag rekommenderar att du förstorar till 125%, för då fyller kopian helt upp ett A4-ark, samtidigt som det ger mer utrymme att skriva på. Dessutom finns det ju faktiskt rollformulär i block att köpa om du verkligen vill att vi ska kunna tjäna lite på våra produkter...

Idealism eller kapitalism?

Hej, jag är en mångårigt aktiv rollspelare som har åsikter om er produktion av tillägsregler till era rollspel. Det gäller boxar som "Magi", "Monster" och "Nya DoD", som består av dels gammalt, tidigare publicerat material, plus en betydande del helt nytt material. Detta är ju bra för förstagångsköpare och personer som vill ge en slant för att få ordning på alltihop. Det finns dock ytterligare en grupp, vilken enligt min mening sviks.

När jag funderar på om jag vill köpa dessa nya produkter så ställs jag som innehavare av de berörda tidigare publikationerna inför frågan: Är det nya materialet i boxarna värt priset för både det nya och det gamla man redan har? Ofta blir svaret då tveksamt, men jag skulle absolut köpa den ifall den innehöll enbart nytt material till priset av just detta!

Därför vill jag föreslå att ni, vid sidan om (annars drabbas ju förstagångsköparna som då får köpa gamla inaktuella regler de aldrig använder) också publicerade enbart det nya materialet (i ett häfte, en särskild box, eller dylikt). Detta är ju dock något som man självklart bedömer från fall till fall. Den ovan föreslagna lösningen är inte alltid bäst.

Självklart finns det skäl som talar emot denna typ av "dubbelutgivning". Det är ju dyrare att ge ut två än en trycksak, men ni tjänar också på det då ni får sammanlagt fler köpare. Det största skälet är ju dock att ni gör rollspels-Sverige gladare.

Slutligen vill jag ställa följande fråga: Är ni på Target Games sanna IDEALISTER eller är ni KAPITALISTER på jakt efter pengar?

Tankarna förs lätt till att ni försöker lura oss rollspelare till att betala för gammal skåpmat vi egentligen redan köpt och har.

På samma tema tycker jag även att ni ska ha

med Lancelot Games i "Nyheter utifrån — inte bara Äventyrsspel".

Vänliga hälsningar,

Per Claesson, medlem i RRÅB

Johan: Det här är ett problem. Till att börja med är det aldrig så att vi sätter oss ned och tänker "ska vi försöka mjölka ut mer av den här kon?". Vad det handlar om är att en produkt håller på att ta slut, och då ställs vi inför frågan, "Ska vi trycka om den här, eller ska vi ge ut en ny upplaga?". Kruket med att nytrycka är att försäljningen av ett nytryck sällan blir stor om det gäller ett supplement (som Monsterböckerna). Gör vi en ny upplaga så kommer många som hade den gamla att köpa även det nya, och det är ofta ett måste för oss för att vi ska ha råd att ge ut produkten! Dessutom befinner vi oss ofta i den positionen att vi tycker att vi vill göra en ny upplaga, eftersom det är mycket i den gamla som vi inte gillade och som vi tycker att vi skulle kunna göra bättre. Självklart ska det vara värt pengarna att köpa den nya upplagan även för dem som har den gamla. Det är vår uppgift att se till det, tycker du inte att det är värt det här vi misslyckats.

Att ge ut nyheterna i ett tillägg vid sidan om vore ekonomiskt självmord; kostnaden skulle fördubblas, försäljningen skulle kanske öka med 20%. Att ge ut rollspel är inte en bransch med stora vinster, vi har fullt upp med att se till att vi kan leva på det.

Att Lancelot Games inte nämndes i nyhetsspalten beror på att de har stora problem, nästan inget nytt har kommit från dem på ett halvår, och nu är det knappast troligt att det kommer något alls.

Så till din slutfråga: är vi kapitalister eller idealister? Vi är båda. Skilj på kapitalister och profitörer! Kapitalister är per definition alla som agerar kommersiellt i en kapitalistisk marknadsekonomi, de som däremot i första hand är ute efter att tjäna så mycket som möjligt är profitörer. Accepterar man kapitalismens spelregler är man kapitalist, oavsett vad man tycker om det. Vore vi däremot profitörer skulle vi sluta tillverka spel (en bransch som bara ger oss så mycket pengar att det räcker till våra löner) och istället ge oss in i något som var rejält lönsamt. Att vi sysslar med spel beror på att vi älskar det — att vi är idealister.

Faxade brev

Detta är tredje brevet jag skriver till er. Jag undrar om ni bojkottar faxade brev? Det vore synd.

Jag skriver, som innan, om material för mäktiga rollpersoner. Vi har kommit till den punkt då det blir ett problem för spelledaren. Hur blir en rollperson SÅ erfaren? Efter att ha spelat 30+ äventyr är det inte så svårt.

Därför efterlyser jag tips, idéer och annat.

1. Vad föreslår ni, finns det publicerat material (förutom Dag Stålhandskes artikel om vägen till odödlighet i nr 18) om detta?

2. Har ni funderat på en samlingsvolym för t ex allt publicerat material till DoD i Sinkadus?

3. Alla nya Drakar-lådor är väl bra, men har ni tänkt på att göra hårdinbundna versioner av DoD och av supplementet? Hårdinbundet kan

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

vara väldigt snyggt, men skippa illustrationer på omslaget.

Det var allt, sista Sinkadus (nr 31) var en bra "upgrade" jämfört med föregående. Kult verkar vara precis vad man har väntat på.

Marcus

Olle: Vi bojkottar inte faxade brev. En hel del klubbspaltsannonser har varit faxade. Men det som alla faxare bör tänka på är att adressera breven ordentligt så att de hamnar hos rätt person och inte blir liggande i något slags limbo. Annars gäller samma regler för faxade som för vanliga brev, för att vi ska publicera dem får de inte vara anonyma även om brevskrivaren kan använda signatur. Givetvis får ju de INTRESANTA breven förtur...

1. Vad har vi publicerat om mäktiga rollpersoner, egentligen? Och vad kan man göra med dem om man inte vill låta dem bli mäktiga SLP? Kan det här bli en intressant diskussion i Brevspalten eller till och med en bra artikel? Ni kan adressen.

2. Vi har funderat men inte kommit fram till något. Är det en intressant sak att göra? Har inte de flesta de här artiklarna redan? Vad skulle vara intressant att ta med och vad kan vi utan vidare ceremoniell begravna i glömskan? Se där en typisk retur.

3. Vi tycker också att det kan vara käckt med inbundet. Problemet ligger dock på ett annat plan — rollspel i bokform är inte "spel", det är "böcker", och böcker säljs hos bokhandlaren. Rollspel i låda som skramlar av tärningar är "spel", och spel säljs i leksaksaffärer. Vår distribution är helt inriktad på leksaksaffärerna, vilket gör att vi får stora svårigheter om vi skulle försöka lansera spelen i enbart bokform. Lancelot försökte med Wastelands och har fått betala för det. Vi har ingen lust att bekräfta deras "misstag". I USA och på många andra ställen har man en annan attityd, men så säljer man också spelen via bokhandlare eller specialbutiker för spel.

Om att ha kul

Sinkadus är bra, bättre, bäst... Hurra för nr 31, den lilla omstökningen var lyckad, numret kändes fräscht och nytt. Kult är det bästa som har hänt den svenska rollspelsmarknaden sedan urminnes tider, dvs 1989 när nya Mutant dök upp...

Jag har följt diskussionen i Brevspalten om seriöst och oseriöst rollspel med stort intresse, då jag måste erkänna att jag spelar på båda sätten — ofta i ett och samma äventyr. Det jag vill säga är att man inte kan spela seriöst eller oseriöst, det är en indelning som är helt meningslös och jag förstår inte var den kommer ifrån. Låt alla spela som de vill — jag har klarat livet på mina rollpersoner flera gånger genom att antingen kollra bort SL genom rollspel eller genom att banka skiten ur den som står i vägen. Vilken metod jag använder har inget som helst att göra med vilket rollspel jag spelar eller vem som är fienden, jag gör det jag känner för just då — ta åt er, alla seriösa brevskrivare! Och hittills har det alltid varit kul — för är det inte det

som rollspel går ut på? Att ha kul?

Kerk Pyrrhus igen...

fortfarande som Magnus Schmauch

Ospelbart?

Hej och hå ludent!

Vi har ett antal frågor/klagomål/fjäskrier. Tack för artikeln 'Hur man blir frilansare'. Den har bl.a. fått oss att skriva det här oerhört innehållsrika brevet på 1695 tecken (och 27 000 tecken annat rollspelsmaterial).

Till frågorna/klagomålen/fjäskerierna:

1. Är det inte lite ojuste att hux flux ändra och lägga till på de gamla DoD/EDD-reglerna mot oss som redan har dem? Nu blir ju äventyren och modulerna fulla med för oss okänt trams, typ yrkesförmågor. Skall vi nu behöva betala 250 spänn för några små ändringar? Ett förslag är att ta med ändringarna i Sinkadus, fast det kanske är för mycket begärt?

2. Vad hände med Nara, och varför är det så svårt att få tag på Samuraj i butikerna?

3. Snääååå, kan ni inte göra en ny redovisning på era produkter? Vi vet att vi redan har sett en sådan men det var visst för två år sen.

4. Har Daniel Bernhoff en reserverad plats i brevspalten eller nåt?

5. Planerar ni en eller flera moduler om andra kontinenter än Erebus Altor?

6. Vi tror inte vi har läst ett ord om landet Mirel. Finns där några städer, vad har de för styrelseform, et.c?

7. Varför kan ni inte ha med någon karta över Midgård i SRR?

8. Kan ni inte ha med en tabell över löner år 2091?

9. Finns det någon möjlighet att veta ungefär hur stor del av er produktion ni tänker satsa på Kult?

Vi blev förvånade över att läsa att sidorna på äventyren i Sinkadus 31 var av lägre kvalitet. Det är ju perfekt att kunna plocka ut dem ur tidningen, och att det är matt papper ökar bara känslan av kvalitet. Ansiktslyftningen var bra i övrigt förutom skräckseriesidan. Slopa den gärna.

Högaktningfullt,

Peter Giesecke och Jesper Schmitz

Johan: Tack för brevet, Peter och Jesper. Jag ska försöka svara på era frågor.

1. Ska ni bestämma er? Har vi "fyllt nya DoD med trams", eller är det bara "några små ändringar"? Ja, sanningen ligger mitt emellan. Vi har gjort flera stora och avgörande förbättringar i spelet, men ingen som påverkar modulerna. Förändringarna rör framför allt skapandet av rollpersoner och förtidigheter. De syns sedan inte i modulerna, som går utmärkt att spela med gamla Expert. Men nya DoD är ett bättre spel som jag rekommenderar er att titta närmare på.

2. Nara gavs ut som Shoguns vrede. Att Samuraj är svårt att få tag på beror på att det säljer så dåligt att vi inte vill trycka nya exemplar, och att det nu, efter 4 år, äntligen håller på att ta slut i butikerna.

3. När vi har tid och utrymme över.

4. Ja, han betalar oss 900:- per insändare som vi tar in.

5. Ja, en modul om någon av de andra kontinenterna har diskuterats, men inget är bestämt än.

6. Vi hoppas kunna publicera material om Mirel i kommande produkter.

7. Det finns en att köpa separat genom Tradition, till SRRs engelska utgåva, MERP.

8. Räkna med att en eurodollar har samma köpvärde som 10:- idag, och räkna med ökade löneklyftor. Då blir alltså en typisk fabriksarbetarlön ca 1.000 ED/mån., en typisk chefslön 5.000 ED/mån.

9. Ungefär 1/3 av rollspelsproduktionen.

När vi skrev att mittensidorna i Sinkadus är av lägre kvalitet syftade vi på papperskvaliteten. Den räknas trycktekniskt som lägre kvalitet än högblankt papper och är därmed billigare.

Åsikter från lingonriset

Ariel är ingen lufterelementarvarelse. Det är ett tvättmedel.

Har ni hört talas om halvvalven Sven, transvestiten från Alvhem? En tioårings första rollperson till SRR.

Svara gärna på allt.

Trollen Wolf och Crabs Croaky

Olle: Gissa om hon kommer att bli sur när ni stoppar in henne i tvättmaskinen!

Nu har vi det.

Det finns gränser för allt.

Efterlysning

Riktat till dig som på HelCon i vintras snodde ett regelhäfte ur Superworld från mig. Du har förstört ett helt rollspel för mig, så var vänlig och skicka tillbaka det häftet, det kan väl knappast vara för mycket begärt?

Henrik Olsson

Järnvägsgatan 28

264 00 Klippan

Olle: Det här är första gången vi får ett brev av det här slaget, och det är ju klart att vi sympatiserar med alla som blir av med grejor. Det är också enda gången som vi för in en sådan här efterlysning, så det är ingen idé att skriva hit om annat som försunnit. Jag vill dock göra alla medvetna om problemet att saker kan försvinna på konvent. Jag vet inte hur vanligt det är — det mesta som försvinner gör det antagligen på grund av slarv, men visst finns det de som inte drar sig för att sno prylar. Tänk på det när du åker på konvent. Det är svårt att hela tiden beakta alla ägodelar som ligger spridda i lokalerna, men det är kanske något ni som åker i grupp kan turas om att sköta. Problemet att få tillbaka försvunna saker har jag inte någon lösning på — att annonsera i Sinkadus efter grejorna tror jag inte riktigt fungerar, för har man stulit en pryl så är det väl för att man vill ha den, förmodar jag...

Låt inte detta hindra dig från att åka på konvent, utan håll ordentlig koll på grunkorna istället!

KLUBBSPALTEN

Skafta någon att spela med — skriv till Klubbspalten, Äventyrsspel, Åsögatan 115, 116 24 Stockholm

Efterlysning

SAKNAD PRYL!

Du som köpte ett Khelataar av mig på Lincon 91, men inte fick med regelboken, skriv till Peter Banck, Godsägaregatan 11, 260 34 Mörap.

PBM

GLADIATOR

Ett PBM för dig som vill spela i egen takt oberoende av andra. Du spelar mot ett komplett system. Beställ regelbok (avgift 20:-) från J. Jones, Fredsgatan 16, 951 35 Luleå.

KRIG OCH DIPLOMATI

Spelare sökes till krig- och diplomati-PBM. Kontakta Mikael Larsson, Skämsta Kärrbo, 725 97 Västerås.

ATOXIQUE

Spelare sökes till detta super-PBM! Hela 80 st spelare ska vara med om att utkämpa ett krig om de nio månarna. Erik Sahleé, Malmövågen 47, 233 00 Svedala eller ring Ola 040-40 28 01.

DIPLOMACY

Spelare sökes till Diplomacy-kampanj. Alla brev med svarsporto besvaras garanterat. Kampanjtidning medföljer varje drag. Macke & Micke, Guttormsvågen 9, 723 55 Västerås.

FÖRST TILL KVERN...

Vill du uppleva fläktande fart på isen, köpta domare, med mera. Börja då coucha ett lag i Mega Super Hockey League! Led Aren, Flöjtågen 7, 732 32 Arboga. Har du inte lärt dig skriva kan du skicka ljudkassetten.

GAETANOS RIKE

PBM i fantasymiljö. Segra i kriget om den splittrade kontinenten. Skicka frankerat svarskuvert till Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda el Niclas Tuldahl, PL 3409, 140 41 Sorunda.

HÄRSKA ANTARKTIS & SPACECONQUEST

Ett fantasy- och ett SF-PBM. Erövra Antarktis genom list, pakter och strategi eller försvara det jordiska imperiet mot varelser från andra planeter.

Skicka 10:- för introbrev för vardera spelet till Tom Knox, Dalagatan 33, 113 23 Stockholm.

Fansin DIPSOSIS

Dipsosis är ett postspelsfanzine som utkommer en gång i månaden och kostar 18 kr per nr. Förutom pågående spel finns artiklar, brevsfalt, med mera. Mer info mot svarsporto. Carl-Magnus Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping, 0510-124 50.

Allmänt

BREVVÄNNER SÖKES

Jag vill ha brevvänner i åldern 13 år och uppåt. Jag själv är 14 och spelar EDD. Maria Lehtikoinen, V. Nikkala 2939, 953 92 Haparanda, 0922-230 77.

RS-TEAM DRAGON

söker material till SKR, DoD, D&D, MT och MT2. Rasmus Hansson, S:ta Gertruds väg 160, 593 41 Västervik, 0490-178 23.

RUNBY VIKINGS

vill ha kontakt med folk som vill byta idéer, äventyr med mera. Nix Hallgren, Löfstavågen 78, 194 41 Upplands Väsby eller Punisher Malm, Herdevågen 30, 194 41 Upplands Väsby.

HEADLINES

söker brevväxling med andra klubbar i hela landet. Vi spelar gamla och nya MT, DoD, SKR, Khelataar, Western, Wastelands och Shadowrun. Ålder 10-14 år. David Rosén, Brovågen 29, 543 35 Tibro.

MAD BOYZ

Tärningsnotarna Mad Boyz söker kontakt med andra klubbar för tips och råd till fanzine och till bättre rollspelande. Vi lirar EDD, MT2, SRR, JD, EQ och TMNT. Mad Boyz Co, Laxvågen 8, 983 34 Malmberget.

DRAGON-BASE

söker medlemmar och andra intresserade för utbyte av erfarenheter och annat. Daniel C. Brandt, Sättagårdsvågen 133, 127 36 Skärholmen, 08-97 58 48.

Bohuslän

MEDSPELARE SÖKES

i närheten av Mölndal (i åldrarna 12-14 år) som vill spela MT, EDD, med mera. Mattias Andersson, Rågkornsgatan 14, 431 40 Mölndal, 27 97 38.

Dalarna

TOMTE DRÄGGLS

mobiliserar mot diverse företeelser och vill ha fler medlemmar. Hör av dig till Jens Thomasson, Kvarngränd 5 A, 791 72 Falun, 023-298 84.

Göteborg

JAG & MIN KOMPIS

söker spelare i Göteborgsområdet. Jag är 14 år och spelar nya DoD, T2000, MT2, Western och olika GW-brädspel. Carl-Johan Schenström, Södergrensgatan 8, 412 65 Göteborg.

DEN SVARTE RIDDAREN

söker ny SL till EDD, MT, En garde och Kult, med mera. Ring Oskar i Majorna, 031-42 47 89.

Närke

CYBERNETISKA ORCHERNA

söker spelglada själar i 12-15 årsåldern i Örebro med omnejd. Vi spelar D&D, EDD, TM, SRR, DSA, MT2 och nya MT. Vi lär oss gärna nya spel. Ring till Anton 18 30 36 eller Johan 33 52 85.

Skåne

SPELARE SÖKES

i Knislinge, Broby, Kristianstad. Jag är 12 år. Johan Andersson, PL 722 Solberga, 289 00 Knislinge.

Småland

TERMINATOR

vill ha kontakt med spelare i 15-årsåldern i Vimmerby. Helst till MT och EDD. Är gärna SL och lär mig gärna andra rollspel. Daniel 0492-106 72.

Stockholm

BRAIN MENTALS

Vi är tre killar från Bollstanäs i Upplands Väsby som söker medspelare

från 11-13 år i Upplands Väsby. Vi spelar nya MT och nya DoD. Henrik Pettersson, Källvägen 19, 194 60 Upplands Väsby, 0760-825 32.

Södermanland

SPELARE SÖKES

av oerfaren men väl påläst SL (15 år). Jag spelleder alla svenska rollspel utom Khelataar, samt AD&D, EQ, och kanske MSH och GURPS Supers. Victor Berglund, Backanäsgratan 1 B, 633 47 Eskilstuna, 016-12 44 61.

SPELARE & SL SÖKES

i åldern 14-15 år, till bli nya DoD, SKR och nya MT. Normal erfarenhetsnivå. Svara med svarsporto till: Roger Pettersson, Askv 3, 635 06 Eskilstuna eller Mikael Hulkko, PL 2138 C, 635 04 Eskilstuna.

THE GOLDEN RING BROTHERHOOD

söker spelare och SL för seriöst rollspelande på hög nivå. Minimiålder 15 år. Patrik Stoltz, Ramsjögratan 5, 641 33 Katrineholm.

Uppland

THE BIG WIZARD

söker erfaren spelledare samt medspelare till nya MT. Jan Selin, Hammarbygatan 40, Uppsala, 018-12 19 05.

YOU ONLY LIVE ONCE...

söker medlemmar i Enköpingstrakten, samt kontakt med klubbar i Sverige. Vi spelar gärna allt, men just nu det mesta som finns på svenska samt Shadowrun, T2000, MSH, TS, GURPS med mera. c/o Fjellner, Stensoppsgratan 18, 199 45 Enköping, Coffe 0171-243 51 eller Jonas 0171-214 34.

STRIP-POKER

spelar vi i Fortuna Spelförening inte, men annars spelar vi det mesta av roll-, konflikt- och brädspel. Vi söker nya spelare i alla åldrar och sorter. Medlemstidning, tillgång till spellokal. Ring Christer och Jessica 0171-57 534 eller skriv till Christer Carlsson, Snäppvägen 64, 746 33 Bålsta.



SINKADUS PRESENTERAR:

**ETT EKO FRÅN
DET FÖRFLUTNA**

Ett äventyr till Kult av Gunilla Jonsson och Michael Petersén

ETT EKO FRÅN DET FÖRFLUTNA

Ett Kult-äventyr av Gunilla Jonsson och Michael Petersén

*This is the end, beautiful friend;
This is the end, my only friend, the end
of our elaborate plans, the end
of everything that stands, the end
no safety or surprise, the end
I'll never look into your eyes, again*

*Can you picture what will be
so limitless and free;
desperately in need of some
stranger's hand, in a
desperate land*

*Lost, in a Roman wilderness of pain;
and all the children are insane;
waiting for the summer rain*

*The killer awoke before dawn
he took his boots on
he took a face from the ancient
gallery, and he walked down the hall*

*He went in to the room, where
his sister lived, then he
paid a visit to his brother
then he walked down the hallway*

*And he came to a door
and he looked inside;
"Father"
"Yes son?"
"I want to kill you."
"Mother, I want to..."*

*This is the end, beautiful friend
This is the end, my only friend
It hurts to set you free,
but you'll never follow me;
The end of laughter and soft lies;
The end of nights we tried to die,
This is the end.*

Jim Morrison '67

Detta är kongressäventyret till Kult från Lincon 91. Det innehåller element som kan verka stötande på personer med en kristen livssyn — vi vill dock framhäva att "Ett eko från det förflutna" enbart är en litterär konstruktion och inget annat.

"Du sitter i tunnelbanan hem en sen kväll. Vagnen är halofull. I den flämtande belysningen tycks de tre män som sitter mitt emot dig vagt bekanta. De betraktar dig och varandra på samma sätt, som om de sökte i minnet. Du fryser och känner dig illa till mods. Något fasansfullt kommer att hända..."

Ett eko från det förflutna är ett styrt äventyr, där rollpersonerna leds från den ena episoden till den andra.

EPISODINDELNINGEN

Äventyret är indelat i ett antal episoder. Varje episod rymmer en händelse, de personer rollpersonerna kan träffa, information de kan hitta och platser de kan besöka.

Under en episod kan rollspelarna dra slutsatser om sig själva och sitt förflutna. När de gör det får de viss information om sig själva. Du ger dem informationen som finns beskriven i minneslapparna 1-4. Det anges när du ska göra det.

Rollpersonerna får dessutom särskilda krafter och förmågor när den mörke messias dödar sina offer. Följ tidtabellen i bakgrunden vad gäller dag, offer och effekt på rollpersonerna.

BAKGRUND

Vi är alla inspärrade i en sönderfallande illusion. Vi vågar inte möta verkligheten, utan ser bort när illusionerna bryts och sanningen blottläggs. Bland oss vandrar fångvaktare, liktorer, som försöker hålla oss kvar i illusionen. Men det finns också dem som vill bryta ner vallarna och visa oss sanningen.

En av dem är den mörke messias. Han har vandrat länge på jorden, under många namn. För 2000 år sedan korsfästes han som Jesus Kristus i ett försök att befria människornas sinnen. Men hans offer missförstods och användes av liktorerna när de skapade en kult och kyrka runt hans person.

I vrede och avsky över liktorernas förvanskning av hans budskap drog sig den mörke messias undan och vandrade länge namnlös bland människorna. Under 1900-talet steg han fram igen. På 60-talet kallade han sig Jim Morrison och predikade undergången och illusionernas fall.

Han drog sig tillbaka efter några år och förberedde noga en plan som har sin grund i hans förkunnelse för 2000 år sedan och hans nära förbindelse med Demiurgen, den gud som försvann när vi gick in i modern tid. På 90-talet dyker han upp igen, under namnet Michel Agneau. Den här gången tänker han inte låta sig hindras. Han ska sätta igång den länge förberedda plan som Johannes kallade Apokalypsen — världens undergång. Ur spillrorna efter den förödelsen tror den mörke messias att en upplyst mänsklighet ska resa sig.

Planen är enkel. Genom att bryta de sju insegel, sigill, som Demiurgen använde när han skapade vårt fängelse kan messias befria människan. Vi kallar det för domedagen. Visst skulle den innebära befrielse, för de få promille som lyckades resa sig ur spillrorna och inte blev permanent galna. Illusionen är ett fängelse, men ett skyddande fängelse. Messias vet inte hur sårbara människorna har blivit av årtusenden i fångenskap.

De sju insegeln är kardinaler och högre funktionärer inom katolska kyrkan. De representerar de sju församlingar som grundades av Paulus, och "de sju" som blev ställföreträdande för apostlarna under urförsamlingens tid efter Jesu död, när det apokalyptiska budskapet förvandlades till en konservativ dogm.

Liktorerna tjänar varsin arkont och representerar dess makt och del av skapandet. De dödas i enlighet med arkontens placering i Livets träd, Malkuths liktor först, påven som tjänar den försvunna Demiurgen sist.

Rollpersonerna är apokalypsens fyra ryttare, den mörke messias ursprungliga fyra apostlar som en gång skrev de evangelier som liktorerna förvred till sina egna syften. När Agneau börjar bryta insegeln vaknar de fyra ryttarna i rollpersonerna och deras minnen återvänder långsamt.

De tvingas till sist att välja mellan att hjälpa den mörke messias eller liktorerna, mellan undergång och fångenskap.

För varje insegel den mörke messias dödar får rollpersonerna vissa krafter och förmågor. De kommer också ihåg mer av sitt förflutna och av vilka de verkligen är.

När ett insegel dödas utbryter en naturkatastrof i det land han kommer ifrån och är knuten till. Illusionerna rämnar en bit, men det tolkas av de överlevande som en vanlig naturkatastrof.

TIDSLINJE

Nedan anges i vilken ordning messias dödar de sju inseglen, vilken effekt det har på naturen och på rollpersonerna. Naturkatastroferna uppmärksammas i allt högre grad i tidningarna och de spektakulära morderna slås upp stort i medierna.

27 okt Offer: Adolfo Montserrat, kardinal från Boston, USA
Plats: Storkyrkan, Stockholm
Katastrof: Tät dimma över New England, översvämningar, flera förlisningar på havet.
Effekt på rollpersonerna: Skärpta sinnen

28 okt Offer: Michail Doprecsi, kardinal från Krakow i Polen
Plats: Notre Dame, Paris
Katastrof: Jordbävning i Krakow
Effekt på rollpersonerna: Regenerera

29 okt Offer: Liguro Ezmect, kardinal från Izmir i Turkiet
Plats: Santa Maria Maggiore, Rom
Katastrof: Solen blir blodröd över Turkiet
Effekt på rollpersonerna: Uthållighet

30 okt Offer: Rico Armando, kardinal från Barcelona
Plats: Santa Maria in Trastevere, Rom
Katastrof: Månen blir svart över Medelhavsområdet
Effekt på rollpersonerna: +10 i FV i två färdigheter

31 okt Offer: Fernando Pizariola, kardinal från Lima
Plats: St Georgio in Velabro, Rom
Katastrof: Meteorfall över Anderna
Effekt på rollpersonerna: Höjd egenskap +10 och Reaktionsnabb

1 nov Offer: Armando Asapandrous, kardinal från Cypern
Plats: Santa Maria di Anima, Rom
Katastrof: Cypern flyttas 50 sjömil västerut, väldig flodvåg i östra Medelhavet
Effekt på rollpersonerna: Talar alla språk + Befallande röst

2 nov Offer: Påven
Plats: Peterskyrkan, Rom
Katastrof: Apokalypsen
Effekt på rollpersonerna: Uppvaknande, gudomlighet

SYNOPSIS

Äventyret börjar i Stockholms tunnelbana. Rollpersonerna förs därifrån till Paris och sedan till Vatikanen i Rom för att lösa mysteriet. Den mörke messias bryter det första inseglet genom att rituellt döda och få Malkuths liktor, precis vid den tidpunkt då lamporna blinkar till och slocknar i tunnelbanevagnen där rollpersonerna sitter.

De fyra ryttarnas riddjur känner att deras herrar börjar vakna. De söker upp dem. För att visa sin vördnad för rollpersonerna dödar riddjuren alla andra i vagnen, sedan drar de sig undan i väntan på undergången.

Rollpersonernas minnen från det förflutna väcks till liv och de minns sin tid med Jim Morrison i Paris. De minnen och spår de finner för dem till Paris på jakt efter Jim, som rimligen borde vara död.

I Paris minns de mer vid Morrisons grav. Minnena säger dem bland annat att Jim kunde befinna sig på flera platser samtidigt och på det sättet har träffat flera av rollpersonerna samtidigt på olika platser. Dag två bryter messias det andra inseglet i Notre Dame. Rollpersonerna minns mer och återfår en del av sina krafter.

Liktorena inser vad som pågår, och vem som ligger bakom händelserna. De sammankallar ett möte i Vatikanen för att avvärja hotet. De bestämmer sig för att vända de fyra ryttarna

(rollpersonerna) mot messias och försöka döda den kropp han bär. En mer slutgiltig lösning kan ordnas senare.

En uppsväld liktor tar kontakt med rollpersonerna i Paris. Den hotar dem och ger dem falsk information. Meningen är att de ska drivas att tjäna kyrkan. Vägrar de anfäller liktorn och de får problem.

Vissa av de sju (numera fem) liktorena väljer att ta det säkra framför det osäkra och döda rollpersonerna för att förhindra att de ens får en chans att hjälpa den mörke messias.

I Paris finner rollpersonerna att Jim Morrison lever. Han tycks avliva högt uppsatta prelater inom katolska kyrkan. Rollpersonerna finner att han har begett sig till Vatikanen. Fyllda av onda aningar beger de sig dit.

Den mörke messias gläds samtidigt i Vatikanen. Hans fiender har reagerat precis som han önskat. De är samlade på en plats. Han börjar döda dem i rätt ordning, en varje dag.

Rollpersonerna anländer till Rom. De söker efter Jim, som samtidigt jagas av liktorena och polisen. Rollpersonerna börjar jakten. De hittar spår som leder till Jim. Deras minnen blir allt starkare. Deras krafter blir större för varje offer messias nedlägger.

Till slut konfronterar rollpersonerna den mörke messias och det sista av inseglen, påven, i Peterskyrkan. De tvingas välja mellan Jim och påven, mellan förintelsen och fångelse. Världens öde vilar i deras händer.

FÖRSTA EPISODEN

Plats: Stockholms tunnelbana

Tid: 27 oktober klockan 00.00

Berätta följande för spelarna:

Ni sitter i tunnelbanan på väg mot Kungsträdgården i Stockholm. Ingen av er känner någon annan i vagnen. Ni känner inte varandra, men det är något vagt bekant med de tre herrarna bredvid och mitt emot. Ni känner igen dem, men kan inte minnas varifrån.

Tåget ökar farten. Ni åker förbi en station. Folk börjar prata högljutt i vagnen. De verkar upprörda. Var det T-Centralen ni passerade? Ni hann aldrig se skyltarna. Tåget fortsätter några minuter.

Plötsligt slocknar ljuset. Vagnen tvärstannar och ni kastas framåt. Bromsarna tjuer. Ni hör folk som ropar och svär, dörrar som öppnas. Ett skrik. Så ännu ett. Fruktansvärda skrik av smärta. Något varmt och fuktigt stänker upp i ansiktet på er, salt, blod. Dova dunsar hörs överallt runt er.

Skriken tystnar. En röd nödbelysning tänds i taket. Ni står mitt i vagnen. Golvet är täckt av blod. Runt er i en ring ligger huvuden staplade, tiotals huvuden från alla i vagnen. De halshuggna kropparna är slängda i mittgången och på sätena.

Stora, bloddränkta skepnader reser sig långsamt med sänkta huvuden. De är fyra stycken, med långdragna huvuden, blottad muskulatur och utstående, svarta ögon. Sylvassa tänder skyttar i deras käftar. De står hopkrupna på alla fyra, som på språng.

En av dem sträcker på halsen och säger något, på ett språk som ni efter en stund känner

igen som hebreiska. Det är gutturalt och svårbegripligt, men låter som:

"[Obegripligt] Herrar, Vi väntar [två obegripliga ord]. Förgörelsen [obegripligt] [lång obegriplig harang]. Farväl."

Ni känner en brännande smärta i pannan, som om något skars in i benet. Sedan backar skepnaderna bort, ut ur vagnen med en bugande, krypande rörelse. De försvinner i mörkret.

Försöker rollpersonerna förfölja skepnaderna kan de inte hitta minsta spår efter dem. Undersöker de sig själva finner de att de har fått ett tecken målat med blod i pannan.

Rollpersonerna befinner sig i en tunnelbanevagn fylld av halshuggna kroppar, med offrens huvuden lagda i en geometrisk figur runt dem. Kropparna är sönderslitna som av vilda djur. Undersöker de vagnen finner de vad som liknar okulta symboler målade i blod. Det är tecken för förändring, undergång och uppbrott. (Det krävs ett Ockultism på effekt +7 för att inse det.)

En speakerröst hörs över högtalarna:

"Vi får be alla resenärer att lämna tåget. Vi har ingen ström i ledningarna och är fast här tills en motorvagn kan tas hit. Vi ber alla resenärer att bege sig i tågets färdriktning. Jag repeterar, i tågets färdriktning, mot station Kungsträdgården. Tågvakten kommer att leda er dit, så följ hans instruktioner. Känner ni er osäkra på hur ni ska bete er, så vänta på hans ankomst till er vagn. Det var allt."

Meddelandet upprepas var tredje minut. Efter tio minuter kommer tågvakten fram till den

ANDRA EPISODEN

Plats: Stockholm
Tid: 27-28 oktober



vagn där rollpersonerna befinner sig. När han ser vad som har hänt larmar han polisen, som spärrar av tunnlarna och Kungsträdgårdens och T-Centralens stationer.

Vad som händer beror på rollpersonerna. De bör lämna vagnen, bege sig till Kungsträdgården och försvinna. Väljer de att stanna tas de in till förhör på Norrmalms polisstation. De hålls kvar i ett dygn, sedan släpps de.

Lämnar de vagnen, men stannar i tunneln förhörs de tillsammans med övriga passagerare och släpps efter fyra timmar. Kontaktar de själva polisen förhörs de och släpps efter fyra timmar.

Berättar de vad som hände är det ingen som tror dem. Det finns inga spår i blodet i vagnen, utom från rollpersonerna själva.

Vi förutsätter att rollpersonerna har vett nog att lämna vagnen eller själva kontakta polisen. Episoden slutar när de lämnar tunnelbanan eller släpps av polisen. De har sådana kontakter att de slipper rättsligt efterspel.

ETT MYSTISKT TELEFONSAMTAL

När rollpersonerna kommer ut från t-banan eller polisstationen passerar de en telefonkiosk, som står och ringer. Om någon av dem lyfter luren hör han en röst som låter bekant, men som han inte kan placera. Den säger: "Meet me at my End." Sedan läggs luren på. Att döma av bruset i ledningen var det ett utrikessamtal.

(Det är messias som medvetet väcker minnen till liv i de fyra ryttarna för att kunna förenas med dem inför apokalypsen.)

MINNESLAPP 1

Vad som händer beror på spelarna. Meningen är att de ska rannsaka sina minnen (noga gå igenom bakgrunden i Rollbeskrivningen) och finna en gemensam grund i Jim Morrison i Paris 1969. Så snart någon drar slutsatsen att Jim måste ha betydelse ger du honom minneslapp nr 1.

Lappen innehåller minnet av möten med Morrison i Paris 1969, en lägenhet han hade där. Alla inser att de har träffat Jim så snart någon har kommit ihåg det.

MINNEN

De inser att deras minnen är mycket skarpa 25 år bakåt i tiden, men tycks ta slut där. Konstigt att de inte har insett detta tidigare. Forskar de i sina bakgrunder finner de att de till synes inte existerade före 1966. Det finns inga spår efter dem. Inga skolor, inga föräldrar, syskon eller vänner. De familjer som står på papperen existerar inte ens, skolorna de trodde sig ha gått i har aldrig hört talas om dem.

TECKNET

Undersöker rollpersonerna tecknet de fick målat i pannan kommer de fram till en hel del. Kungliga biblioteket har en stängd avdelning med ockult litteratur, men eftersom Fredlid har forskarlicens har de tillgång till den. De kan också ta kontakt med Emanuel Zeferarim, som Fredlid känner, så kan han förklara vad tecknet betyder.

I bokhandeln Vattumannen på Drottninggatan kan de hitta litteratur om tecknet.

Det är Drakens tecken, symbolen för den orm som förgör paradiset i strid med eller mot messias (källorna är oense där). Tecknet står för pånyttfödelse, månen och mars. Tornet och dären i tarok-leken är kopplade till det.

POLISEN

Rollpersonerna kan höra sig för hos polisen om massakern i tunnelbanan. Qvarnhedens kontakt Anders Holmström kan ge dem information om dådet och en kopia av rapporten. Brottplatsundersökningen visar att det fanns 21 offer i vagnen, samtliga blev sönderslitna och halshugna. Huvudena var lagda i ett femuddigt mönster vid två av dörrarna. Det finns vidriga foton att begrundas i rapporten.

Rättsläkaren konstaterar i ett preliminärt utlåtande att hon aldrig har sett något liknande de bitmärken offren har. Kontaktar rollpersonerna en fristående expert och visar bilder av bitmärkena kan han konfirmera rättsläkarens slutsats — bitmärkena är efter något okänt djur.

Det finns inga spår efter förövarna och ingen teknisk bevisning har kunnat säkras. Fallet verkar hopplöst.

DET FÖRSTA INSEGLETS DÖD

Polisen kan också berätta om mordet på en katolsk kardinal, Adolfo Montserrat, som skedde



under natten. Hans nakna, flådda kropp hittades upphängd mot altarcynggen i Storkyrkan i Gamla stan. Han hade flåtts levande efter att ha hängts upp mot väggen. Ett lyckat Ockultism säger rollpersonerna att det har en tydlig ockult betydelse. Det är en gammalkristen offerform från den tidiga apokalyptiska kyrkan.

Litteraturen hänvisar till riter i Europa under romersk järnålder, då kungen offerades för att förnya landet vart sjunde år. Det här är något liknande, fast på något sätt omvänt.

Polisen kan också berätta att någon ringde upp en timme efter att dådet i Storkyrkan hade upptäckts och sa:

"It's the beginning. The End, my only friend, the End."

Kontrollerar rollpersonerna offrets bakgrund finner de en rad egendomliga fakta om prästen. LeGardies kontakt Leonora Albrektson i Stockholms katolska församling kan hjälpa dem. Montserrat tycks ha levt mycket länge. Han har haft

sin tjänst som ansvarig för katolska kyrkans markinvesteringar sedan 1931. Söker de vidare hittar de bilder från 1907 som visar honom, lika ung som när han dog.

Han tillhörde en okänd grupp inom den katolska hierarkin som kallas "de sju". Den leds av påven själv. Det ryktas att den består av ledarna för de ursprungliga sju församlingarna som grundades av Paulus.

Dagen efter att Leonora har gett dem informationen dör hon i en bilolycka (liktorerna gillar inte att man rotar i deras affärer).

TIDNINGARNA

Expressen slår upp fallet redan den 28:e, med fyrfärgsbilder och snackiga detaljer. Pressen slår också stort upp Montserrats död i Storkyrkan. Alla vidriga detaljer beskrivs och färgbilder medföljer, men ingen tycks veta något egentligen. Det finns ingen ytterligare information i tidningen.

möts i påvens personliga kvarter i Vatikanstaden. Under dagen den 29:e oktober diskuterar de vad som bör göras. De kommer, efter många dispyter, fram till två saker: Messias måste stoppas — helst dödas — och de fyra ryttarna måste spåras och förmås att vända sig mot sin herre. Liktorerna är medvetna om att de inte har någon chans mot messias ensamma. Lyckas de inte vända rollpersonerna mot Agneau, måste de döda dem innan de återfår alla sina krafter. Så snart Agneau är död har de tid att planera en mer permanent lösning på problemet.

En underordnad liktor vid namn padre Louis Chavara skickas till Paris, dit de fyra ryttarna har spårats (deras riddjur håller sig alltid i närheten och är lätta att spåra, dessutom håller rollpersonerna på att återfå sina krafter och alla liktorer på jorden börjar känna deras närvaro).

MÖTET MED PADRE LOUIS

Padre Louis reser direkt till Paris med privatjet. Det innebär att han kommer fram på kvällen den 29:e. Det tar honom några timmar att hitta rollpersonerna. Befinner de sig fortfarande i Stockholm uppsöker han dem där. Befinner de sig på sina hotellrum hämtas de av polis, som padre Louis har engagerat i eftersökningarna. Då förs de till polisstationen på Place des Petits-Pères i andra arrondissementet.

Stationen är ett stort, brunt stenhus från 1800-talet. Fasaden är skitig. De förs in i en hall och vidare in i slingrande trånga korridorer med trånga tjänsterum. Knattrande skrivmaskiner hörs överallt.

De kommer fram till ett förhöringsrum med smutsbruna tapeter och fuktskador i taket. Poliserna vägrar svara på några frågor, men de är mycket artiga. De säger bara att någon viktig person vill prata med dem.

När de har väntat några minuter öppnas dörren och en vidrig, svällande varelse pressas genom dörröppningen. Den bär en lång, svart prästkappa och mörka glasögon. Huden är genomskinlig och blåroda organ pulserar under skinnet på händerna och i det vanställda ansik-

TREDJE EPISODEN

Plats: Paris

Tid: 28-29 oktober

Rollpersonerna beger sig till Paris, antingen före eller efter mordet i Notre Dame. Det bästa är om de åker dit före. Det går flyg varannan timme mellan Arlanda och Charles de Gaulle. Resan tar fyra timmar med taxi till och från flygplatserna.

Rollpersonerna får lätt tag i hotellrum, för 2000 fr natten på Grand Hotel eller billigare i närheten av Operan eller i Quartier Latin.

Exakt vad som händer i Paris hänger naturligtvis på rollpersonerna. Det finns flera saker att göra. Vi beskriver ett tänkbart händelseförlopp. Agerar de i en annan ordning anpassar du dig efter det. De behöver inte göra allt som beskrivs nedan för att få fram information som leder dem till Rom och Vatikanen.

JIMS GRAV

Jim Morrison ligger begravd på Père Lachaisekyrkogården, ett virrvarr av marmormonument och gravkapell i en inre förort till Paris. Det tar en kvart med taxi från centrum eller 20 minuter med metro att ta sig dit. Det är inga problem att hitta Jims grav. Det finns pilar och vägvisare inristade och målade överallt på monumenten.

Vid graven sitter ett antal övervintrade hippies som pimplar vin och röker hasch. När rollpersonerna kommer hit minns de plötsligt mer om sitt förflutna. Ge dem minneslapp 2. Det finns en personlig lapp för var och en av rollpersonerna.

MINNESLAPP 2

Rollpersonerna minns att de träffat Jim på olika platser i Paris vid samma tid. Han kunde uppenbarligen vara på flera platser samtidigt. De minns också tillbaka till ca 1860.

ANDRA INSEGLET

Natten mellan den 28:e och 29:e oktober dödar den mörke messias det andra inseglet, kardinal Michail Doprecsi, i Notre Dame-katedralen mitt

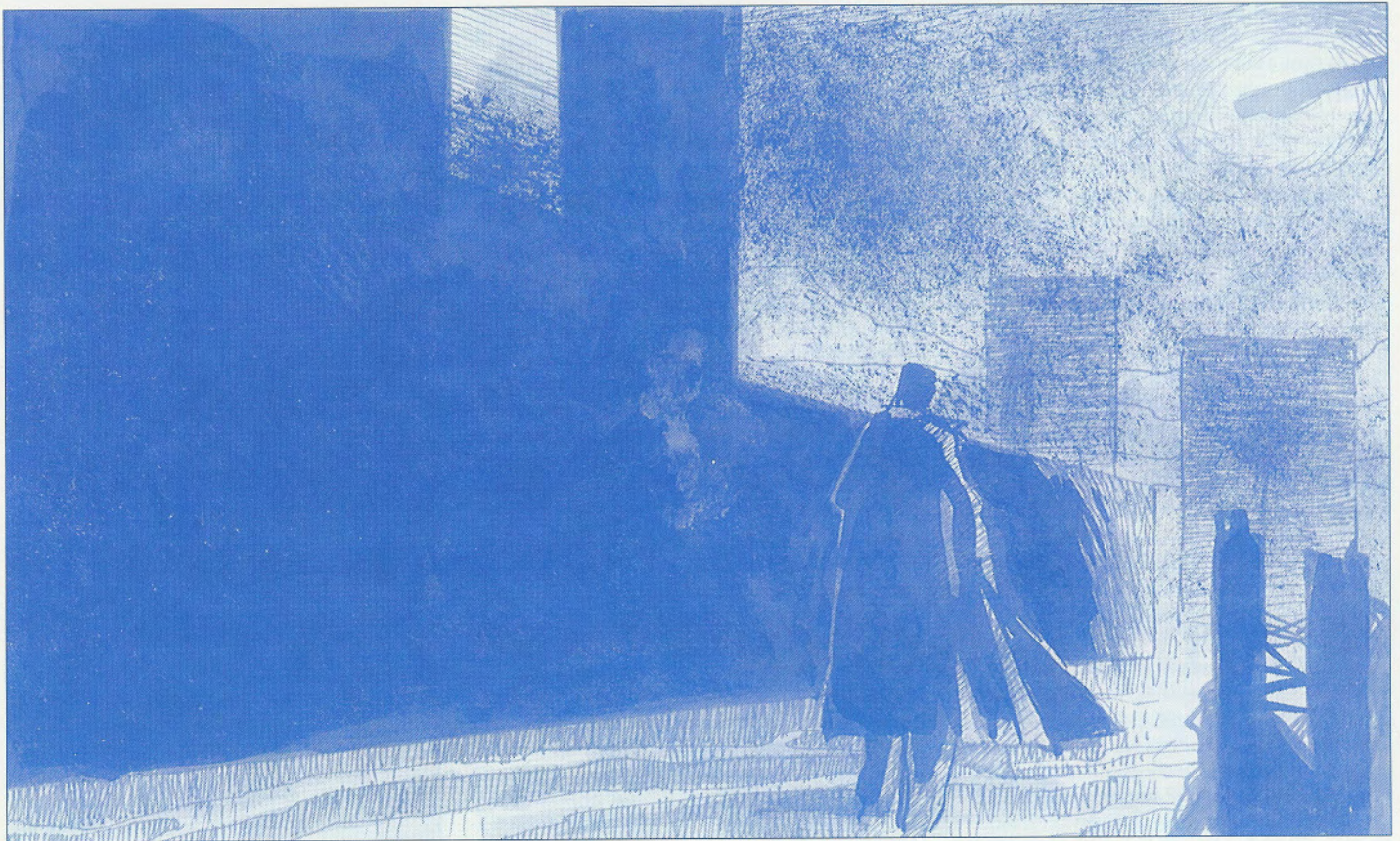
i Paris. Agneau har kidnappat liktorn i hans hem på Boulevard St. Germain och fört honom till katedralen där han mördas på samma sätt som Montserrat. I och med detta utlöses jordbävningarna i Polen, där Doprecsi var kardinal.

Rollpersonerna får tillgång till de krafter som markeras i tabellen i bakgrunden. Agneau har dock gjort ett misstag. Alltför många har sett honom på väg mellan Notre Dame och liktorns adress. Mer om det senare.

KYRKOMÖTE I VATIKANEN

Så snart det andra offret hittas inser de sju, numera fem, vad som pågår. De kallar till kyrkomöte i Vatikanen. De återstående fem liktorerna





tet. Tänderna är vässade, rakbladsvassa, och naglarna är långa och svarta. En tjock, blårod tunga hänger ut genom munnen. Den dräglar. EGO-slag för att inte bli chockade.

Liktorn presenterar sig som padre Louis. Hans blå tunga spelar över de vassa tänderna när han ser ned på rollpersonerna. Han svetttas kopiöst och luktar fränt, nästan ruttet.

Padren förklarar att de är på väg att snärjas av en ond makt som har vaknat efter årtusendens fångenskap. Nu försöker den förgöra kyrkan för att ta makten över människornas själar. De är knutna till den här makten, den försöker använda dem för sina egna syften, men de kan göra motstånd och hjälpa kyrkan att bekämpa den. Den onda makten är antikrist, som hotar att utplåna allt liv på jorden. De såg en liten del av den makten när de mötte Morrison i Paris. Nu kallar han sig Michel Agneau. Rollpersonerna är änglar utvalda att stoppa honom. Det är deras gudomliga plikt.

Padre Louis försöker med hot, lögnar och liknande för att få rollpersonerna att tjäna kyrkan och stoppa Agneau, som de känner som Morrison. Vägrar de blir han mycket hotfull och antyder att det innebär att de dör här och nu. Fortsätter de att vägra angriper han dem.

HJÄLTARNA FÅR PROBLEM

Oavsett vad rollpersonerna kommer fram till vid mötet med padre Louis får de problem med liktorena. Även om de beslutar sig för att samarbeta med kyrkan och försöka stoppa Agneau, kommer en grupp liktorer att besluta sig för att inte ta några risker. Rollpersonerna är ett hot som måste avlägsnas. Då finns ingen möjlighet att de kan hjälpa messias i hans planer.

Det innebär att rollpersoneran angrips nat-

ten mellan den 29:e och 30:e oktober och natten mellan den 1:a och 2:a november. En grupp serafim anfaller dem oavsett var de befinner sig: på hotellrum, restauranger, flygplatser, och så vidare. Ingen, förutom rollpersonerna, ser angriparna, så de tycks försvara sig mot osynliga fiender och skjuter vilt i luften.

Inom fem minuter infinner sig polisen om rollpersonerna befinner sig i en stad. Sker det på allmänna kommunikationsmedel eller i ett flygplan väntar polisen vid nästa station/flygplats. Rollpersonerna bör fly om de kan, men går det inte grips de. De släpps inom två timmar om de godtog padre Louis' förslag. Annars hålls de kvar till morgonen den 30:e, respektive morgonen den 2:a, förutsatt att de utnyttjar ambassaden och egna kontakter för att försöka komma loss.

MASSMEDIA

Morgonen den 29:e fylls tidningarna med rapporter om det fasansfulla dådet i Notre Dame. Flera vittnen intervjuas och beskriver att de har sett en man som rollpersonerna känner igen som Jim Morrison. Polisen uppger ha flera spår efter förövaren, men vägrar uttala sig om dådet.

Blodiga bilder i de sämre tabloiderna visar det fladda liket. Rollpersonerna ser en fladd liktor. Senare samma dag kommer rapporterna om jordbävningar i Polen, där Doprecsi var kardinal. Tidningarna påpekar det underliga sambandet. Minst 70.000 har dött i Krakow med omnejd. I TV visas en amatörvideo av en man som lämnar Notre Dame. Rollpersonerna känner igen Jim.

JIMS LÄGENHET

Den naturliga platsen att söka ledtrådar är i Jims lägenhet på Rue Beautreillis nära Place de la

Bastille. Det är ett gammalt, förfallet hus. Lägenheten är en tvåa mot gården. Det står Michel Agneau på dörren. Den kan dyrkas upp med dyrkar och Inbrotts teknik på effekt 5+, eller brytas upp med en kofot och styrkeslag på effekt 7+. Om rollpersonerna uppsöker portvaktsfrun på bottenplanet och uttrycker oro för vännen Michel kan hon följa med dem upp och öppna dörren.

Det är stökigt och rökigt inne i lägenheten. Rappningen faller från väggarna. Tapeterna är halvt nedrivna och på sina ställen nedklottrade med okulta tecken. Köket är litet, bara ett par steg rakt över. Diskbänken och golvet är täckta med disk. I diskhon är en blodig, grå överdragsoverall nedknölad. Det är blodspår på golvet från dörren till köket.

De andra rummen är ett sovrum, med en bred, obäddad säng, och ett arbetsrum/vardagsrum med skrivbord och ett lågt bord. På väggarna hänger målningar som rollpersonerna känner igen från 60-talet. Allt är sig ganska likt.

Det finns en rad ledtrådar i lägenheten. På ett papper på skrivbordet, bredvid telefonen, står "Cavalier 30" nedtecknat. Det är Agneaus hotell och rumsnummer i Rom. Längre ned står "19-39-6-911 18 17". Det är telefonnumret till hotel Cavalier i Rom. Minitelstationen står på och visar telefonkatalogen, Gula sidorna för flygbo-lag. Kursern står vid Alitalia. Ringer rollpersonerna dit kan de få bekräftat att Michel Agneau beställde biljetter till Flight 107 till Rom — planet lyfte 06.40 den 29:e.

Kommer de till lägenheten redan den 28:e finns Jim inte här. Alitalia har ingen bokning ännu. Den rings in på morgonen den 29:e. Rollpersonerna får inte tag i Jim ännu, han reser under antaget namn.

I papperskorgen i arbetsrummet ligger en hopknycklad flygbiljett till Stockholm daterad den 25:e oktober. Ringer de runt till de stora hotellen finner de att Agneau bodde på Sheraton

mellan den 27:e och den 28:e. Biljetten är utställd av Air France.

I bokhyllan i vardagsrummet finns massor med apokalyptisk litteratur och analyser av förkristna religioner och tidiga kristna sekter.

FJÄRDE EPISODEN

Plats: Rom, Vatikanen

Tid: 29 oktober – 2 november

Rollpersonerna bör bege sig till Rom. Det är dit Jim/Michel har åkt. Har de dessutom varit lite långsamma har han börjat döda inseglen i Rom. Det snabbaste sättet att ta sig mellan Paris och Rom är med flyg. Det tar tre timmar med taxiresor till och från flygplatserna. Flyget går en gång i timmen.

Rollpersonerna kan ta in på vilket hotell som helst i centrala Rom, eller ännu hellre i närheten av Vatikanen. Det kostar dem 120.000 lire natten för ett enkelrum (200 lire = 1 kr).

AGNEAU GLÄDS

Den mörke messias gläds åt sina fienders misstag. De har reagerat precis som han trodde. Nu är alla samlade på en plats i Rom. Det blir enklare att döda alla då. Allt går enligt planerna.

Han dödar ett insegel varje dag. Se Tidtabellen för en lista över offren, vilken effekt deras död har på rollpersonerna och vilka naturkatastrofer de utlöser.

Massmedierna rapporterar i detalj från varje katastrof. Överös rollpersonerna med detaljer från dem. Det är meningen att de ska koppla dem till kardinalsmorden. Undersöker de bakgrunden för de mördade kardinalerna är de lika egendomliga som för Montserrat i Stockholm. De observerar kanske också att varje offer kommer från den plats där naturkatastrofen utlösts.

PÅ JAKT EFTER JIM

Rollpersonerna börjar söka efter Jim, eller Michel Agneau som han kallar sig nu. Fann de spåren till hotell Cavalier i Jims lägenhet kan de höra sig för där. Hotellet ligger vid Borgo San Angelo, precis i närheten av Vatikanen på västra Tiberstranden.

Där får de beskedet att signor Agneau tyvärr lämnade hotellet mitt på dagen den 29:e. Man vet inte vart han skulle. Utanför hotellet står ett antal taxibilar, här kan rollpersonerna höra sig för bland chaufförerna om någon körde en person med Agneaus utseende den 29:e. Då får de kontakt med Fredrico.

FREDRICO

Fredrico är en kortväxt, något överviktig taxi-chaufför. Han är lite butter, men antyder att han vet något när rollpersonerna frågar. För 100.000 lire berättar han att han tog en sådan herre till Pensione Paradiso den dagen. Han erbjuder sig att köra dem dit, annars får rollpersonerna adressen av honom.

PARADISO

Paradiso ligger vid Piazza del Pietra på andra sidan Tibern. Det är ett slitet litet hotell. Portiern

Bredvid stereon finns en välfylld skivsamling från 60-talet och framåt. På väggarna finns affischer från Doors turnéer när det begav sig. En av bokhyllorna innehåller bara Doors-prylar: böcker, videoband, med mera.

Rollpersonerna kan inse att ingen bor i rummet. Håller de ett öga på pensionatet märker de att ingen kommer till rummet. Frågar de portiern säger han att signor Barbarini betalade för en vecka i förskott. Han medger att han aldrig har sett Barbarini sedan han skrev in sig.

Agneau har använt ett gammalt knep för att lura förföljare. Han bor inte i rummet. Det är en fasad för att lura eventuella fiender. I verkligheten håller han sig gömd i en underjordisk cistern från romersk tid under Forum Romanum. Mer om det senare.

ETT MEDDELANDE

När rollpersonerna kommer tillbaka till hotellet finns det ett meddelande till dem. Det är några ord nedklottrade på en papperslapp. De känner igen Jims handstil. "Find me in your memories", står det.

MINNEN AV JIM OCH ROM

Rollpersonerna kan inte spåra Agneau på något vanligt sätt. Han återvänder aldrig mer till Paradiso. Varken polisen eller liktorerna kan hitta honom. Han begår inga misstag. Han har haft tusentals år på sig att finslipa sin taktik.

Rollpersonerna kan bara finna honom genom sina minnen. Försöker de minnas något i samband med Jim och Rom kommer de plötsligt på något. Ge den som gjorde kopplingen minneslapp 3.





MINNESLAPP 3

Rollpersonerna och Jim möttes på 300-talet i en tom cistern under Forum Romanum.

VATTENCISTERNEN

Rollpersonerna bör bege sig till Forum Romanum. Det är bara öppet dagtid, men det är lätt att bryta sig in under natten. Ett högt staket omger området och strålkastare lyser bristfälligt upp ruinerna under natten. Delar av ruinerna är välbevarade, som kurian och delar av byggnaderna på Palatinen. Mellan dem finns de mer raserade delarna på själva torget: forum.

Cisternen finns under Santa Maria Antiqua, en kyrkobyggnad halvvägs upp mot Palatinen, berget bakom Forum där de kejsrerliga palatsen fanns. Kyrkan fanns inte på plats när rollpersonerna mötte messias på 300-talet, då låg cisternen i källaren på någon ämbetsbyggnad, kanske ett bibliotek. Med lite möda hittar de rätt. Beskriv för dem hur de framför sig kan se 300-talets levande Forum och låt dem navigera fram mellan ruinerna.

Kyrkan är välbevarad. Väggarna står fortfarande. I den bakre delen av kyrkan finns ett schakt avspärrat med plastsnören märkta "Varning — rasrisk". Där, påminner sig rollpersonerna, finns cisternen. De klättrar nedför tegelväggen (Rör-slag) och hamnar i en gång som går en bit in under Palatinen. En förfallen trädörr spärar ingången till den gamla cisternen. Rollpersonerna ser skyddstecken målade i sot och blod på stenen för att hålla oönskade gäster borta. Men de berör inte dem.

De kommer in i ett cirkelrunt rum, 20 meter rakt över. Golvet är av stampad lera. Mitt på golvet brinner en liten eld i en eldstad. Ett par fåtöljer och ett litet bord står grupperade runt elden. Oljelampor hänger i krokarna på väggarna. Vid dörröppningen ligger en blodig overall slängd. Vid elden sitter en man i 25-årsåldern, som rollpersonerna känner igen. Det är Jim, den mörke messias. Han är mager, klädd i vida svarta byxor och en vid vit skjorta. Håret är kort. Han har ett kortklippt skägg.

Förutsatt att rollpersonerna inte angriper erbjuder han dem att slå sig ned. Angriper de kastar han sig ut i mörkret och försvinner in i en tunnel på andra sidan cisternen. Rollpersonerna kan inte döda eller fånga honom. Det är förutbestämt att deras konfrontation med honom ska

stå i Peterskyrkan natten den 2:a november.

Slår de sig ned hälsar messias på dem. Han halar fram en flaska vin, lite bröd och ost från en bananlåda vid elden och frågar om de vill ha. Han frågar hur mycket de minns, svarar på frågor om vad som egentligen pågår om de frågar, och skrattar om de är upprörda och förvirrade. Han kan ge all information från bakgrunden, ur sin egen synvinkel, om rollpersonerna ställer rätt frågor. Han verkar upprymd, nästan euforisk.

"Det är slutet. Det vi väntade på den där gången för så många år sedan. Den här gången kommer det. Vi ska befria alla som snubblar omkring i sina dagdrömmar därute. Skål. Minns ni inte? Hur vi planerade undergången när vi vandrade omkring i olivlundarna under månen? Hur vi skulle befria mänskligheten i den stora apokalypsen. Hur du, Johannes (han nickar mot en av spelarna) skrev ner dina syner och vi skrattade och sa att snart, snart kommer det? Men liktorerna kom emellan. Liktorerna och

deras regler, deras kyrka, deras lismande planer för att stoppa all förändring. De jagade mig alla de där åren sedan jag hade dött. De lät mig aldrig få en chans att komma tillbaka. Men nu har jag lurat dem, jag och ni. Ni minns verkligen inte särskilt mycket?"

Han tystnar ett ögonblick och tittar på dem, så skrattar han till och talar långsammare, mer pedagogiskt.

"Jag stod upp som messias för 2000 år sedan. Ni var mina lärjungar. Vi skulle befria den fångna mänskligheten genom apokalypsen. Nu är därarna därute fångna hos liktorerna, min fars enfaldiga tjänare. Vi skulle befria dem i döden och undergången. Men liktorerna lurade oss. Jag fick inte återvända som lejonet. De gjorde mig till en marionett, en symbol för förtrycket. Jag bidade min tid. Ni var med mig, men ni förlorade gradvis minnet och krafterna.

En gång var ni mina lärjungar. I undergången blir ni mina likar, fyra ryttare som föröder fyra delar av Jorden och befriar mänskligheten. Ur askan ska den nya mänskligheten resa sig. Den nya, sanna världen.

Lögnet skapades av min fader och bands i sju insegel, sju sigill, sju odödliga kroppar. Genom att befria dem ur illusionerna befriar jag världen. När det sista inseglet har brutits kommer undergången.

Kom till Peterskyrkan natten mot den tredje, någon timme före midnatt. Då bryts det sista inseglet och vi rider mot domedagen."

Skulle rollpersonerna få för sig att anfalla under samtalet eller efter det lyckas Agneau fly utan alltför allvarliga skador genom samma tunnel som ovan.

MINNESLAPP 4

Om spelarna lyssnar på vad Agneau har att säga får de minneslapp 4: de minns att de var de fyra evangelisterna.



FEMTE EPISODEN

Plats: Peterskyrkan, Rom
Tid: 2 november, 23.30

Rollpersonerna närmar sig den sista konfrontationen. De måste välja sida: messias eller kyrkan. Hittade de aldrig till vattencisternen skickar Agneau ett nytt meddelande till deras hotell:

"Peterskyrkan 2/11 23.30. Sjunde inseglat. Be there!"

Peterskyrkan ligger i Vatikanen, vid den väldiga Peterskyrkan, en cirkelrund plats omgiven av kolonner och med en obelisk i mitten. Kyrkan har en fasad med pelare och en stor kupol. Den är mycket stor med mängder av små sidonischer, överhängd med guld och konstverk. När rollpersonerna kommer dit sent på natten är takkronorna släckta, men alla böneljus i kyrkan är tända och kastar spöklika skuggor.

De tunga bronsportarna står öppna. Rollpersonerna kommer in i den mörka förhallen. Kyrkorummet sträcker sig nästan 200 meter framför dem. Det är högt i tak, proportionerna är väldiga. Det luktar rökelse och något annat, fränt. Rollpersonerna ser hur det lyser i mitten av kyrkorummet, under kupolen där högaltaret står.

När de går genom kyrkorummet ser de hur skuggorna de kastar på golvet är väldiga, förvridna och inte alls mänskliga. De känner en hetta rusa genom kroppen.

Altaret står på en upphöjning, omgivet av trappor. Upphöjningen är sex meter lång. Över altaret reser sig en 20 meter hög bronsbaldakin på fyra vridna bronspelare. Böneljus fladdrar och lyser upp platsen runt altaret.

KONFRONTATIONEN

Vid altaret står Agneau, i bruna läderbyxor och vit skjorta. Han håller en ärgad koppardolk i handen och ler mot rollpersonerna när de anländer. På altarstenen ligger en kortväxt, fårad man klädd i guld- och silverbroderade fotsida kläder. Hans vita hår är utspillt över stenen. Det är påven. Han är fjättrad på rygg på altaret. Runt altaret håller Agneau på att måla symboler med blod från revor han har skurit i sina egna armar. Allt är stilla, dödyst.

Både Agneau och påven ser uppfordrande på rollpersonerna. Med ett brak bryts de vridna bronspelarna, som håller baldakinen över altaret, loss. Det tunga bronsornamentet vacklar och faller in mot kyrkorummet med ett brak. Ett moln av damm omsveper dem. I dammet urskiljer rollpersonerna hur fyra fyrbenta varelser av kött och stål bryter sig eller formas ut ur pelarna. Det är rollpersonerna riddjur som anländer. Ett avlägset dån får marken att skälva.

Riddjuren står stilla runt altaret, vända i de fyra väderstrecken. Deras klor repar stengolvet med ett skärande, obehagligt ljud. Ögonen glöder av förväntan.

Agneau ställer sig vid altarstenen.

"Jag känner hur ni vacklar. Släpp alla gamla band. Gör era hjärtan hårda, hårda som sten", säger han till rollpersonerna. Han rör vid altarstenen, som skälver och spricker upp.

"Fullgör ert öde. Befria mänskligheten ur fångenskapen. Dräp era fångvaktare. Slit bojorna."

Påven ser upp och återfår sin sanna, liktoriska skepnad. Han sväller ut och fyller hela altaret

med sin bleka, pulserande kropp. Rollpersonerna kan inte längre chockas av något och behöver inte slå något Ego-slag.

"Vänta!".

Liktorns hesa röst skär som en kniv genom tystnaden.

"Vänta, dårar! Inse vad ni gör. Ni dömer alla av er art till vansinne och död. Han försöker lura er. Följ hans bud och världen går under i eld och vatten. Det är ni som ska förgöra allt liv, fylla haven med de omyndigas blod."

Liktorn ser på er med brinnande ögon.

"Välj den rätta vägen. Utan er kan inte messias förgöra världen. Utan er blir det ingen undergång. Låt vansinnet sluta här och nu. Nog med blod har spillts. Döda messias, eller släpp mig fri!"

Rollpersonerna får välja. Döda liktorn, och världen går under. Befria honom, eller döda messias, och fångelset vi är inspärrade i består. Varken messias eller liktorn säger något mer. De svarar inte på några frågor.

VALET

Vad som händer är helt och hållet upp till rollpersonerna. Väljer de att döda liktorn sträcker Agneau fram den ärgade kopparkniven.

"Skär loss hans hud från det levande köttet och bryt det sista inseglat. Befria människan ur fångenskapen."

Lyder rollpersonerna börjar marken skälva och undergången närmar sig med stormsteg. Riddjuren börjar yla hysteriskt och sliter upp stenflisor ur golvet. Rollpersonerna återfår sin fulla makt som apokalypsens fyra ryttare och förlorar allt som de trodde var deras egen personlighet. De får krafter bortom vår fattning, insikter bortom vårt förstånd.



Världen går under, mänskligheten lider, dör och befrias kanske under ryttarnas svärd och liar.

Väljer de att befria liktorn eller döda messias flyr Agneau bort. Han lyckas fly, oavsett vad de gör. De fyra riddjuren vrålar av besvikelse och smärta innan de långsamt förvandlas till sten inför rollpersonernas ögon.

Liktorns bojer faller och han återtar sin form som påven. Rollpersonernas minnen börjar blekna och alla krafter de har fått är borta. De minns vad som har hänt, men minnena av det förflutna med messias och att de är de fyra ryttarna bleknar bort som en dröm.

Äventyret är slut.



SPELLEDARPERSONER

PADRE LOUIS

Liktorn har en blind lojalitet mot sina överordnade. Han föraktar människor och ser sig själv som en högre stående varelse.

Rollspelstips: Tala med hes röst, lägg händerna som klor mot bordsskivan och dregla med halvöppen mun. Res dig lite i stolen så att du kan titta ned på rollpersonerna.

RÖR	32	UTS	12 (3)
UPP	36	STY	34
EGO	30	UTB	44
TÅL	36	KAR	18

LÄNGD: 170/250 cm

VIKT: 70/450 kg

FÖRFLYTTNING: 16 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +20

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

9 skrämor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 210

NATURLIG RUSTNING: 2

FÖRMÅGOR: Befallande röst, talar alla mänskliga språk, telepati, telekinesi 100 kg 10 m/sek, okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Diplomati 30, Förhörsteknik 30, Första hjälpen 30, Humaniora 50, Informationssökning 50, Kontaktnät: katolska kyrkan 40, Kryptografi 30, Köra bil 30, Pistol och revolver 30, Rysk-ortodox liturgi 40, Slåss utan vapen 30, Säkerhetssystem 50

UTRUSTNING: Svart prästkappa

SERAFIM

Serafim är änglar som fallit när himlarna ödelades i Demiurgens flykt. Nu är de söndertrasade, förvirrade varelser som lätt låter sig luras och ledas av liktorerna. De är i grunden naiva och troskyldiga, något som lätt kan vändas till aggressivitet och hat när de konfronteras med den grymma verkligheten.

De är långa som människor med långt, vitt hår, blek hy och isande blå ögon. Vore de inte så söndertrasade och förvridna skulle de vara oerhört vackra. Händerna är utsträckta till långa, rakbladsvassa klor. Huden är krackelerad, uppsprucken i ett fint mönster och täcks av torkat blod. De är klädda i sönderrivna, smutsiga och blodiga overaller, som en gång var vita. På ryggen har de väldiga, söndertrasade vingar, som är helt sönderbrutna på några av dem. De slåss med bara händerna.

RÖR	12	UTS	15
UPP	10	STY	12
EGO	8	UTB	2
TÅL	11	KAR	15

LÄNGD: 190 cm

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skrämor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

NATURLIG RUSTNING: 5

FÄRDIGHETER: Slåss utan vapen 15

ANFALLSSÄTT: 2 Klor 15 (skr 1-7, ls 8-13, as 14-19, ds 20+)

ANTAL: 8

PÅVEN

Påven är i själva verket Paulus, kyrkans grundare och den mörke messias främste motståndare. I snart 2000 år har han styrt kyrkans liktorer och hållit människorna effektivt fångna. Han är en mycket erfaren liktor.

Han är hal och diplomatisk. Försöker till varje pris hitta en lösning som inte innebär undergång och sönderslitna illusioner. Är liksom messias beredd att offra allt och alla för Saken.

Rollspelstips: Tala hest och dovt. Se spelarna intensivt i ögonen. Försök se ut som om du håller på att svälla ut över stolen (ja, ja, det är inte så lätt, vi vet).

RÖR	40	UTS	2
UPP	30	STY	50
EGO	40	UTB	50
TÅL	50	KAR	25

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +10

SKADEKAPACITET:

11 skrämor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Alla vapenfärdigheter 30, Liturgiska och teologiska färdigheter 50, Diplomati och värtalighet 50

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+)

MAGI: Vansinnets skola 50 med alla besvärjelser på FV 30



DE FYRA RIDDJUREN

Ryttarnas riddjur är parodier på hästar i naket, blödande kött. Benet, där det blottas, är av matt metall. Ögonen är svarta eller röda. De har grova klor och sitter halvt hukade, mer som kattdjur än hästar.

RÖR	80	UTS	1
UPP	31	STY	62
EGO	20	UTB	21
TÅL	50	KAR	5

LÄNGD: 400 cm

MANKHÖJD: 200 cm

FÖRFLYTTNING: 40 m/SR

HANDLINGAR: 10

INITIATIVBONUS: +68

SKADEBONUS: +16

SKADEKAPACITET:

11 skrämor = 1 lätt sår

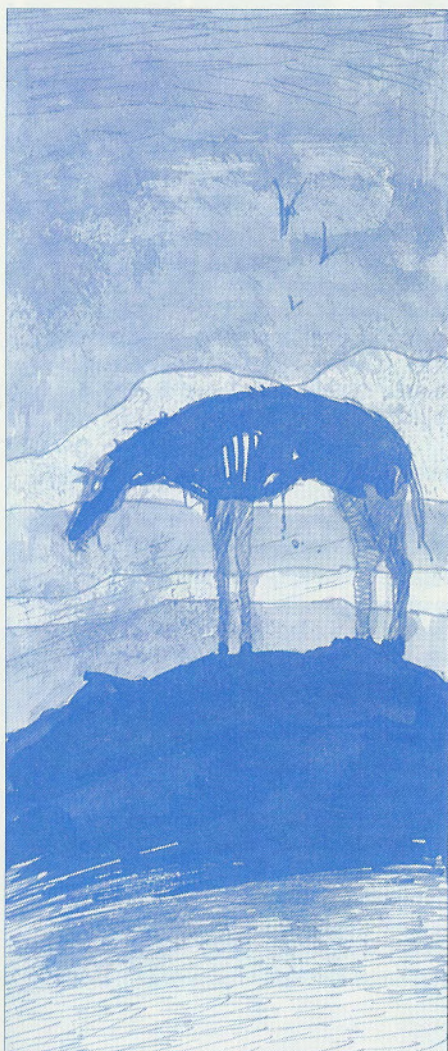
10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 280

NATURLIG RUSTNING: 10

ANFALLSSÅTT: Bett 25 (skr 1-5, ls 6-10, as 11-15, ds 16+), 2 Klor 20 (skr 1-8, 9-13, as 14-17, ds 18+)



MICHEL/JIM /DEN MÖRKE MESSIAS

Den mörke messias är nära knuten till Demiurgen på ett sätt som inte ens arkonterna begriper. Han påstår sig vara Guds son, vad det nu skulle innebära. Det är osäkert om han är en människa eller något annat väsen. Messias har burit samma kropp under tvåtusen år, en mager och senig manskropp med mörkt brunt hår och bruna ögon. När rollpersonerna möter honom på nytt i Rom är han kortklippt med kort skägg. Han går klädd i åtsittande byxor och vida skjortor.

Messias är besatt av tanken på att befria mänskligheten, kostat vad det kosta vill. Ändamålet helgar medlen. Om det inte korsar hans planer är han mild, förstående och oerhört empatisk. Men han ryggar inte inför någonting för att fullfölja sina planer. För messias är smärtan bara en väg till befrielse, årtusenden av skräck är bara en möjlighet till självinsikt.

Officiellt dog Jim Morrison i sin lägenhet natten mellan den 2:a och 3:e juli 1971.

Rollspelstips: Var personlig. Luta dig över bordet och se spelarna i ögonen. Le mycket. Tala förtroligt och vänskapligt. Försök skapa kontakt. Bli inte stött av någonting. Agneau blir inte vredgad om rollpersonerna väljer fångelset framför apokalypsen, bara sorgen.

RÖR	50	UTS	75
UPP	50	STY	50
EGP	50	UTB	100
TÅL	50	KAR	100

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 75 kg

FÖRFLYTTNING: 25 m/SR

HANDLINGAR: 7

INITIATIVBONUS: +38

SKADEBONUS: +11

SKADEKAPACITET:

11 skrämor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 10 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Empati, Förvrider tid och rum som någon med mental balans ± 500 , Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet, Regenerar, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 1 ton 50 m/sek

FÄRDIGHETER: Samtliga vapenfärdigheter 50, Gömma sig 70, Smyga 60, Undvika 60, Akrobatik 60, Diplomati 60, Köra bil och mc 50, Ockultism 100, Sjunga 50, Vältalighet 60

ANFALLSSÅTT: Jim angriper aldrig rollpersonerna

MAGI: Alla skolor och besvärjelser till 80



JOHAN BARNEMARK

UTSEENDE: Smärt och senig med svart, kortklippt hår. Vindpinat, brunbränt ansikte med skarpa drag. Något mörk hy, ser arabisk eller nordafrikansk ut.

PERSONLIGHET: En tystlåten drömmare som grubblar mycket över livets djupare frågor och känner sig som en del av något större när han sitter i ett flygplan.

FAMILJ OCH VÄNNER: Ingen familj eller släkt i livet. Umgås med officerskollegor och med grannfrun Lena Barsk. Annars ett mycket begränsat umgänge.

YRKE: Överstelöjtnant i Flygvapnet
ARBETSGIVARE: Svenska flygvapnet
ADRESS: Banérgatan 16, Stockholm
PERSONNR: 510314-1231

RÖR	16	UTS	9
UPP	15	STY	14
EGO	14	UTB	15
TÅL	11	KAR	10

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 70 kg

HÅR: Svart

ÖGON: Grå

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

4 skrämor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: +25

HP: 20

FÖRDELAR: Gott rykte; erkänt skicklig yrkespilot, Chevaleresk, Inflytelsesrika vänner; känner många NATO-officerare efter sin tid i Frankrike, Kroppsmedvetande; total kontroll över kroppen, Fysisk harmoni

NACKDELAR: Förträngning; minns inte sin barndom, Rädd för djupt vatten, Blyg, Dödsdrift/vågals; dödsförakt

FÄRDIGHETER: Klättra 3, Skjutvapen 3, Automatvapen 16, Gevär & armborst 16, Pistol & revolver 16, Tunga vapen 8, Smyga 12, Undvika 3, Kasta 3, Närstrids- & kastvapen 3, Slåss utan vapen 14, Simma 3, Gömma sig 3, Leta 3, Svenska 15, Fallskärmschoppning 10, Fallteknik 12, Vapenmanöver: dubbelskott 12, Elektronik 12, Kryptografi 8, Motorkunskap 14, Radiotelegrafi 8, Franska 14, Engelska 10, Italienska 7, Kontaktnät: militär 10, Köra bil 12, Pilot: stridsflyg 17

UTRUSTNING: 500.000 kr på banken, American Express guldkort

LEVNADSHISTORIA

Diversearbetare i Stockholm i mitten av 60-talet. Under -68 och -69 reste han omkring en del i Europa. 1969-71 bodde han i Paris, där han umgicks en del med musiker och intellektuella. Han lärde känna Jim Morrison, som tidvis bodde i Paris det året.

1971 kom han till Stockholm och sökte till officershögskolan. Han gick ut med excellenta betyg och började arbeta på F18 utanför Stockholm. 1977 togs han ut i ett informellt samarbete med franska flygvapnet rörande nya flygplansmodeller. Han vistades i Frankrike de tre följande åren och lärde känna många franska officerare.

1981 kom han tillbaka till Sverige och befordrades till major. Under tidigt 80-tal arbetade han mycket med flygspaning över Östersjön. Han umgicks en del med musiker och var medarrangör av en rockklubb i Stockholm, trots att han aldrig har spelat själv.

1988 befordrades han till överstelöjtnant. Han fick skrivbordsuppgifter när F18 flyttade, eftersom han inte ville flytta. Det senaste halvåret har han varit tjänstledig och försökt skriva en bok.



PETER LEGARDIE

UTSEENDE: Lång och gänglig med svart, kortklippt hår och kort, svart skägg. Något mörk hy, ser arabisk eller nordafrikansk ut.

PERSONLIGHET: En praktisk handlingsmänniska. Söker den enklaste lösningen på alla problem. Framfusig, kan ibland köra över andra. Mycket nyfiken.

FAMILJ OCH VÄNNER: Ingen familj eller släkt i livet. Umgås med folk inom datavärlden. Medlem i alpinistklubb. Umgås en del med sin gamla sambo Leonora Albrektsson, sedan två år katolsk nunna i Stockholms församling.

YRKE: VD för CompuLight AB
ARBETSGIVARE: CompuLight AB
ADRESS: Birger Jarlsgatan 48, Stockholm
PERSONNR: 480721-1333

RÖR	13	UTS	15
UPP	12	STY	12
EGO	16	UTB	15
TÅL	11	KAR	15

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 75 kg

HÅR: svart

ÖGON: bruna

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +1

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

4 skrämor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: +15

HP: 20

FÖRDELAR: Empati; känner av andras känslor och har lätt att bli omtyckt av andra, Intuition; kan läsa andras kroppsspråk och inse vad de planerar, Kulturell flexibilitet; smälter in i alla miljöer

NACKDELAR: Förträngning; minns inte sin barndom, Lättretlig, Tvångstänke/fobi; vägrar skaffa sig kunskaper i historia

FÄRDIGHETER: Klättra 18, Skjutvapen 3, Gevär 12, Smyga 12, Undvika 3, Kasta 3, Närstrids- och kastvapen 3, Slåss utan vapen 3, Simma 3, Gömma sig 12, Leta 3, Svenska 15, Fallteknik 12, Bokföring och redovisning 12, Datorkunskap 16, Elektronik 16, Informationssökning 12, Världsvana 15, Engelska 12, Franska 10, Tyska 15, Värtalighet 15, Köra bil 12, Etikett 15

UTRUSTNING: 500.000 kr på banken, American Express guldkort

LEVNADSHISTORIA

Studerade på Handelshögskolan 1965-67. Fick ett stipendium -68 och åkte till Paris för att studera på Sorbonne. Drogs in i studentoroligheter -68 och blev kvar längre i Paris än beräknat, till 1971. Misskötte studierna och umgicks med före detta studenter. Lärde bland annat känna Jim Morrison som tidvis bodde i Paris de här åren.

Återvände till Sverige 1972 och fick jobb på Ericsson. Började tidigt arbeta med datorer och var ledande i Ericssons persondatoransering. Flyttade ihop med en kollega, Leonora Albrektsson. 1982 råkade han i konflikt med kollegor på jobbet. Förhållandet med Leonora knakade sedan hon genomgått en plötslig religiös kris. 1983 beslutade hon sig för att bli katolsk nunna och bröt förhållandet. Samtidigt slutade Peter på Ericsson och startade en egen liten firma för försäljning av persondatorer; CompuLight AB. Företaget går bra och han har överlämnat största delen av ansvaret till vice VD Erik Boberg.

Han börjar bli less på alltihop och funderar allt mer på att dra sig ur databranschen och börja med något helt nytt.



MARKUS FREDLID

UTSEENDE: Smärt och senig med svart, kortklippt hår och mustasch. Något mörk hy, ser arabisk eller nordafrikansk ut.

PERSONLIGHET: En analytisk problemlösare som ser en utmaning i varje svårighet. Skämtsam och lättsam att umgås med.

FAMILJ OCH VÄNNER: Ingen familj eller släkt i livet. Umgås med kollegor på Karolinska och bekanta inom Stockholms ockulta kretsar, särskilt kabbalisten Emanuel Zeferarim och kretsen runt honom.

YRKE: Läkare, kirurg

ARBETSGIVARE: Karolinska institutet

ADRESS: Götgatan 52, Stockholm

PERSONNR: 501210-1117

RÖR	15	UTS	12
UPP	10	STY	10
EGO	15	UTB	18
TÅL	16	KAR	12

LÄNGD: 175 cm

VIKT: 75 kg

HÅR: svart

ÖGON: bruna

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

5 skrämor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: +20

HP: 20

FÖRDELAR: Gott rykte; välkänd

kirurg som arbetar politiskt för bättre sjukvård, Inflytelserika vänner; känner flera politiker, Magisk intuition; ser auror runt laddade föremål och känner närvaron av magi

NACKDELAR: Förträngning; minns inte sin barndom, Mardrömmar; slits sönder av rovdjur, Vidskeplig

FÄRDIGHETER: Klättra 3, Skjutvapen 3, Pistol och revolver 12, Smyga 3, Undvika 3, Kasta 3, Närstrids- och kastvapen 3, Slåss utan vapen 3, Dolkar 10, Simma 3, Gömma sig 3, Leta 3, Svenska 18, Första hjälpen 15, Vapenmanöver: dra snabbt 12, Astrologi 10, Datorkunskap 10, Informationssökning 15, Numerologi 12, Ockultism 15, Franska 12, Engelska 12, Latin 10, Köra bil 10, Medicin 16, Kirurgi 15, Teologi 12, Kontaktnät: läkare 12

UTRUSTNING: 500.000 kr på banken, American Express guldkort



LEVNADSHISTORIA

Reste runt i Europa i mitten av 60-talet. Bodde i Barcelona 67-68. Efter ett stormigt förhållande med en rik änka där flyttade han 1968 till Paris. Hamnade i studentupproret och deltog flitigt i den politiska diskussionen. Blev kvar i staden sedan det hade lugnat ned sig. Kom att umgås en del med Jim Morrison, som befann sig i Paris 1971. Åkte tillbaka till Sverige under hösten samma år.

Började studera medicin 1972 och avslutade sina studier 1977. Gjorde sin AT-tjänstgöring i Norrland. Blev lite av en enstöring och började intressera sig för ockulta studier.

Fick en tjänst på Karolinska 1981. Började delta i kabbalistiska cirklar ledda av Emanuel Zeferarim, en sefardisk jude från Marocko. Tog tjänstledigt 83-84 och reste runt i Västindien för att studera voodoo och andra synkretistiska religionsformer. Övervägde att byta yrke och började läsa teologi när han kom hem -85, men kom fram till att det inte passade honom och återgick till tjänsten på Karolinska. Känner sig vagt missnöjd med livet och försöker hitta något nytt att göra.

MATS QVARNHEDEN

UTSEENDE: Kort och kompakt med svart, kortklippt hår. Något mörk hy, ser arabisk eller nordafrikansk ut.

PERSONLIGHET: Humorlös och torr med ett brinnande rättspatos. Har en ovana att hålla långa, ideologiska föredrag för alla som uppmanar honom.

FAMILJ OCH VÄNNER: Ingen familj eller släkt i livet. Umgås med Anders Holmström, utredare på Stockholmspolisens mordrotel och kollegan Eva Daczewicz.

YRKE: Åklagare

ARBETSGIVARE: Stockholms åklagar-
ämbete

ADRESS: Korsnäs vägen 17, Bromma

PERSONNR: 490213-2317

RÖR	12	UTS	13
UPP	12	STY	15
EGO	12	UTB	16
TÅL	11	KAR	18

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 80 kg

HÅR: svart

ÖGON: bruna

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

4 skrämor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: +15

HP: 20

FÖRDELAR: Inflytelserika vänner; kän-

ner justitieministern och höga jurister, Kroppsmedvetande; har fullständig kontroll över sin kropp, Osjälvisk; hjälper alltid nödställda, Ärlig; talar alltid sanning

NACKDELAR: Förträngning; minns inget av sin barndom, Fanatiskt rättspatos, Dödsdrift/våghals; dödsföraktande

FÄRDIGHETER: Klättra 3, Skjutvapen 3, Pistol och revolver 12, Smyga 3, Undvika 3, Kasta 3, Närstrids- och kastvapen 3, Slåss utan vapen 15, Simma 3, Gömma sig 3, Leta 3, Svenska 16, Dans 15, Avlyssningsteknik 12, Datorkunskap 10, Informationssökning 16, Engelska 15, Franska 12, Italienska 10, Hebreiska 14, Diplomati 15, Etikett 15, Förhörsteknik 15, Vältalighet 18, Brottsplatsundersökning 15, Köra bil 10, Juridik 16

UTRUSTNING: 500.000 kr på banken, American Express guldkort



LEVNADSHISTORIA

Studerade juridik i Uppsala i mitten av 60-talet, men trivdes inte med studentlivet. Fick stipendium och åkte till Paris för att studera vid Sorbonne. Hamnade i sällskap med folk runt Jim Morrison, som befann sig i Paris periodvis under -69 till -71. Drog ut på studierna och återvände inte hem förrän -71. Tog sin jur kand -72 och tingsmeriterades i Uppsala. Fick arbete som åklagare i Stockholm -75. Umgicks i diplomatikretsar och försökte inleda en UD-karriär, men råkade i konflikt med några högre tjänstemän och fick lägga ned de planerna.

1979 började han intressera sig för fridans och blev ledare för en grupp dansare i Stockholm. Övervägde att börja studera koreografi, men kom sig aldrig för. Under 80-talet har han allt mer fastnat i åklagarrollen och umgås mest med jurister och poliser.

Efter en serie mordhot 1989 började han ständigt gå beväpnad. Också då han är utomlands ser han till att beväpna sig. Mordhoten blev värre för ett halvår sedan, och han tog tjänstledigt. Han överväger om han ska gå tillbaka till sin tjänst eller försöka få ett mindre utsatt arbete.

MINNESLAPPAR

MINNESLAPP 1

Du minns plötsligt några scener från det förflutna med knivskarp klarhet. För ditt inre öga kan du se, som om det var igår:

Du sitter i en nedsliten lägenhet där rappningen hotar att falla från väggarna. Det är oerhört rörigt. Runt dig ligger drivor av tomma vinflaskor, fyllda askkoppar och högar av böcker och tidningar. Cigarettröken hänger tung i luften och får dig att hosta när du tänder en ny cigarett.

Det smakar strävt av billigt rödvin i munnen. Du är rufsigt i håret och har inte sovit på ett dygn.

Bredvid dig sitter en blek, mörkhårig man med dimmig blick. Det är Jim Morrison, klädd i sina älskade bruna läderbyxor och en solig vit skjorta. Han bär ett krucifix om halsen. Han lutar sig fram och muttrar något om hur förgängligt allt är, men du är för berusad för att minnas exakt vad.

På andra sidan bordet halvligger dina tre goda vänner, männen du har känt sedan krigsslutet -45. Deras namn undgår dig (men du känner igen de tre männen som du träffade i tunnelbanevagnen).

Dimman tättnar. Allt snurrar runt. En ny scen utkristalliseras runt dig:

Du står på en stor kyrkogård. Det är Père Lachaise i Paris. Du känner igen de lutande, solkiga marmormonumenten. Det är en begravning. Himlen är mörk och regntung. Det ligger regnstänk i luften. Begravningen är nyss avslutad och folk börjar dra sig därifrån. Det är mycket

folk, polisbevakning och åskådare långt ute i de trånga gränderna mellan gravarna.

Du stirrar ned på den nyss igenskottade graven. Det var Jims begravning, inser du plötsligt. På andra sidan graven ser du dina tre vänner. Du känner igen männen från tunnelbanan.



MINNESLAPP 2 JOHAN BARNEMARK

Det känns som om en fördämning har brutit. Minnen väljer fram ur det omedvetna, en väldig flodvåg som hotar att dränka dig. Flyende bilder, lösryckta scener ur det förflutna.

Du befinner dig på en illa upplyst bakgata. Du vet att det är Paris, husen är franska. Det är nära Place de la Bastille. Det är natt. Ett stilla regn faller från mörka skyar. Asfalten glänser och små rännilar flyter förbi på väg mot avloppet.

Du och dina tre vänner, du ser på dem och det är de tre männen du träffade i tunnelbanan, är på väg till Jim. Ni passerar en vägskylt: Rue Beautreillis, på väg till lägenheten. Men den här gången glömmet du inte helt...

Allt sveps in i dimma. Du befinner dig i en djungel. Hettan är kvävande. Du svettas kopiöst av värmen och skräcken. Alltid denna skräck. Ni är sex stycken: en patrull på nordkoreanskt område. Två av dina män förvandlades till blodiga slamsor av en truppmina. Blodet täcker fortfarande era uniformer, stelnat, svart och kletigt.

Ett väsende ljud skär genom tystnaden. Granat! Du kastar dig ned på marken och allt exploderar i ljus...

Det blir långsamt mörkt. Skymningen faller. Mot horisonten briserar artillerigranater. Allt är stilla. Skyttegravnen är fylld av förvridna och förbrända lik. Den tunga, bruna gasen har sedan länge glidit förbi, men först nyligen tystnade de sista skriken och gråten. Du tar av den tunga hjälmen och lägger ifrån dig ditt M1e-gevär...

Du lutar Springfieldkarbinen mot husväggen. Du är trött. Kriget är vunnet, men till vilket pris? Hatet kommer att leva vidare i evighet. Du ser upp mot unionsflaggan som vajar över fortet. För ett ögonblick ersätts ringen med stjärnor av en hånstirrande dödska...

MINNESLAPP 2 PETER LEGARDIE

Det känns som om en fördämning har brutit. Minnen väljer fram ur det omedvetna, en väldig flodvåg som hotar att dränka dig. Flyende bilder, lösryckta scener ur det förflutna.

Du befinner dig på en illa upplyst bakgata. Du vet att det är Paris, husen är franska. Det är nära Place de la Bastille. Det är natt. Ett stilla regn faller från mörka skyar. Asfalten glänser och små rännilar flyter förbi på väg mot avloppet.

Du och dina tre vänner, du ser på dem och det är de tre männen du träffade i tunnelbanan, är på väg till Jim. Ni passerar en vägskylt: Rue Beautreillis, på väg till lägenheten. Men den här gången glömmet du inte helt...

Nya bilder formas ur dimman. Du står vid ett panoramafönster och ser ut över förödelsen: kilometer efter kilometer av sönderbombade ruiner. Det är svårt att förstå att detta en gång var Tysklands industriella hjärta. Dina arbetare rensar upp, bygger nytt, men uppgiften verkar omöjlig. Nog filosoferat. Du ska möta ockupationsmaktens företrädare snart. Med bestämda steg går du mot dörren till sammanträdesrummet...

Du öppnar dörren och kliver in i Överhuset. Lorderna är församlade. Premiärminister Asquith ska föredra sitt förslag om regionalt självstyre för Irland. Det kommer att bli en hård debatt. Du stegar fram till din plats och slår dig ner. Sorlet tystnar när Asquith kommer in. Alla reser sig...

Alla reser sig när presidenten kommer in i senaten. Långsamt börjar alla applådera, tills det låter som om åskan går i den stora salen. Presidenten tar av sig den höga, svarta hatten och ler. Han höjer handen och det blir tyst. Lincoln ser ut över församlingen med ett sorgset leende på läpparna...

"Då blev det en stor jordbävning, och solen blev svart som en sorgedräkt, och månen blev helt och hållet såsom blod, och himmelens stjärnor föll ned på jorden, som när ett fikonsträd faller sina omogna frukter när det skakas av en stark vind. Och himlen vek undan, som när en bokrulle rullas ihop, och alla berg och öar flyttades bort från sina platser." — ur *Uppenbarelsebokens 6:e kapitel*

MINNESLAPP 2

MATS QVARNHEDEN

Det känns som om en fördämning har brustit. Minnen väller fram ur det omedvetna, en väldig flodväg som hotar att dränka dig. Flyende bilder, lösryckta scener ur det förflutna.

Du befinner dig på en illa upplyst bakgata. Du vet att det är Paris, husen är franska. Det är nära Place de la Bastille. Det är natt. Ett stilla regn faller från mörka skyar. Asfalten glänser och små rännilar flyter förbi på väg mot avloppet.

Du och dina tre vänner, du ser på dem och det är de tre männen du träffade i tunnelbanan, är på väg till Jim. Ni passerar en vägslykt: Rue Beautreillis, på väg till lägenheten. Men den här gången glömmet du inte helt...

Nya minnen glider fram ur dimman. Du sätter dig ned bakom det tunga bordet. Dina kollegor ser förstående på dig. Du vet inte hur mycket mer du orkar höra eller se. Du anade inte att människor kunde vara så förvridda av hat och ondska. Hur kan någon göra vad de har gjort? Vanliga människor, familjefäder och kärleksfulla makar. Mordiska djur utan medkänsla. Men du måste stå ut. Mänskligheten måste få veta. Rättvisa måste skipas. Nürnbergrättegångarna är viktiga. Du ser ned på de åtalade och nickar mot åklagaren att fortsätta...

Du pläderar väl. Domstolen lyssnar på dig. Du kan se hur de nickar instämmande. Den här gången kan du få Don Conti fälld för mord, rån, utpressning och förfalskning. Don Conti blir alltmer upprörd. Hans ögon är fyllda av hat och skräck. Du avslutar din plädering. Nu hänger allt på domstolen. Det är den hederligaste som kunde uppåtdas i Italien, detta Herrens år 1921. Du reser dig när domaren ska avkunna straffet...

Du dömer dem alla till döden. Du vill inte, men har inget val. El Presidente har krävt det och Maximilian får som han vill. De är tappra män. De har visioner om framtiden. Men de försökte störta Maximilian och nu måste de dö. De var tappra och avslöjade inte din del i komplotten mot Mexikos president. Som tack måste du låta döda dem. Ibland tror du att allt hopp är ute för människan...

MINNESLAPP 3

Du minns plötsligt några scener från det förflutna med knivskarp klarhet. För ditt inre öga kan du se det som om det var igår:

Det är mörkt. En gnista, en eldslåga spelar i mörkret. Långsamt viker mörkret för oljelampans gula sken. Ett ansikte du känner igen böjer sig över lågan. Skuggorna förvrider hans lugna anletsdrag. Det är Jim.

Han är klädd i en enkel tunika av romerskt snitt. Sandalerna är slitna och slarvigt knutna. Det långa mörka håret hänger ned för ögonen och han sveper undan det med en otålig rörelse.

Du ser dig omkring. Ni står i ett cirkelrunt rum, tjuugo steg rakt över. Taket försvinner i skuggorna över ditt huvud. Du snarare känner än ser dina tre vänners närvaro. De sitter på huk bredvid dig, runt oljelampans. Det är natt, men nätterna i Rom är fortfarande varma. Ni är klädda i romerska tunikor och ylletoxor av finaste snitt.

Du vet inte hur, men du vet att ni befinner er i den oanvända vattencisternen under Augustustemplets bibliotek på Forum. Ropen har tystnat från torget över era huvuden. Det är stilla. Ni hör en syrsa spela...

MINNESLAPP 2

MARKUS FREDLID

Det känns som om en fördämning har brustit. Minnen väller fram ur det omedvetna, en väldig flodväg som hotar att dränka dig. Flyende bilder, lösryckta scener ur det förflutna.

Du befinner dig på en illa upplyst bakgata. Du vet att det är Paris, husen är franska. Det är nära Place de la Bastille. Det är natt. Ett stilla regn faller från mörka skyar. Asfalten glänser och små rännilar flyter förbi på väg mot avloppet.

Du och dina tre vänner, du ser på dem och det är de tre männen du träffade i tunnelbanan, är på väg till Jim. Ni passerar en vägslykt: Rue Beautreillis, på väg till lägenheten. Men den här gången glömmet du inte helt...

Nya bilder kommer fram ur dimman. Du står och väntar tillsammans med de andra när de vita ambulanserna svänger in på gården. Bilarna stannar och du ser en lång, gänglig gestalt som du genast känner igen som Folke Bernadotte. Du kan knappt tro att han verkligen lyckades. Att han fick ut fångarna från lägret levande och fick dem till Sverige. Du beger dig till ambulanserna för att hjälpa till att bära in lägerfångarna i huset...

Du ser på när kvinnans lik bärs bort, övertäckt med ett smutsigt blodigt lakan. Ännu ett meningslöst offer för okunnigheten. Varför vägrar de andra läkarna att förstå. Det är så enkelt! Tvätta av er på vägen mellan obduktionen och förlossningen. Själv har du inte förlorat en patient på sex månader. De har dödat tjugotals oskyldiga kvinnor med sin okunnighet under tiden. Du slår näven i väggen, svär och snyftar till...

Du sänker handen och ser ut över slagfältet. Det är täckt med lik och sårade. Skriken stiger mot den mörka himlen. En lång rad bårbarare slingrar sig upp mot din sjukstuga. Blodiga bandage, inälvor som hjälpligt hålls på plats, spruckna skallar och rinnande hjärnsubstans. Smärta och död. Det är ditt jobb att lappa ihop dem. Skicka ut de överlevande i helvetet igen. En grupp lanciärer rider förbi, bort från Egyptens sandiga slagfält. Det brittiska imperiets flagga vajar från deras lansar och sveper in dem som en licksvepning...

MINNESLAPP 4

Du minns plötsligt några scener från det förflutna med knivskarp klarhet. För ditt inre öga kan du se det som om det var igår:

Du går över ett torg. Det är hett, mycket hett. Dammet yr i den torra luften. Din enkla tunika klibbar mot kroppen och sandalerna hettar under dina härdade fötter. Solen står högt på himlen, ett klot av röd eld. De små husen av saltorkat tegel och lera håller sig nära marken för att dra svalka ur jorden.

Några romerska legionärer stapplar förbi i tunga, brännheta rustningar. Deras gladius hänger slarvigt och dinglar vid sidan. Du undviker dem. Romarna är inte populära i Galileen. Runt hörnet ligger Johannes lilla hus. Det är där ni ska träffas. HAN kommer att vara där. Det är dags att gå ut till folket med vad ni vet. Befria dem från fångelse de lever i. HAN säger att era namn kommer att bli lika välkända som de romerska kejsarnas: Johannes, Petrus, Markus och Matteus. Med bultande hjärta kliver du in i huset. De andra är redan där. Idag skriver ni historia...

EFFEKT PÅ ROLLPERSONERNA NÄR SIGILLEN BRYTS

FÖRSTA SIGILLET

Alla rollpersonerna får skärpta sinnen. De ser hyfsat i mörker, hör även mycket svaga ljud och kan direkt identifiera ett känt smakämne. Rollpersonerna har inga nackdelar av förmågan.

ANDRA SIGILLET

Rollpersonerna får förmågan Regenerera. De läker skador tre gånger snabbare än normalt. Ett allvarligt sår läker på tio dagar, på fem med sjukhusvård. De får aldrig infekterade sår.

TREDJE SIGILLET

Rollpersonerna får Uthållighet. De förlorar aldrig någon uthållighet och blir inte trötta oavsett hur länge de anstränger sig. De behöver bara sova två timmar per dygn.

FJÄRDE SIGILLET

Rollpersonerna får +10 till färdighetsvärdet i två färdigheter vardera.

- Barnemark i Automatvapen och Pistol/revolver.
- LeGardie i Väktlighet och Etikett.
- Fredlid i Första hjälpen och Medicin.
- Qvarnheden i Juridik och Förhörsteknik.

FEMTE SIGILLET

Rollpersonerna får förmågan Reaktionsnabb. De får en extra handling per stridsrond och +10 i initiativbonus. De får dessutom +10 i ett egenskapsvärde.

- Barnemark i STY.
- LeGardie i KAR.
- Fredlid i RÖR.
- Qvarnheden i EGO.

Detta påverkar Barnemarks och Fredlids sekundära egenskaper enligt följande:

- Barnemark får skadebonus +4 totalt.
- Fredlid får +13 totalt i initiativbonus, två extra handlingar (4 totalt) och sammanlagt +4 i skadebonus.

SJÄTTE SIGILLET

Rollpersonerna kan tala och läsa alla mänskliga språk, både nu existerande och arkaiska, bortglömda. Dessutom får de förmågan Befallande röst. De kan ge sin röst en särskild klang som gör att alla lyder dem. Den som lyssnar måste slå under Ego/2 för att kunna låta bli att lyda.

SJUNDE SIGILLET

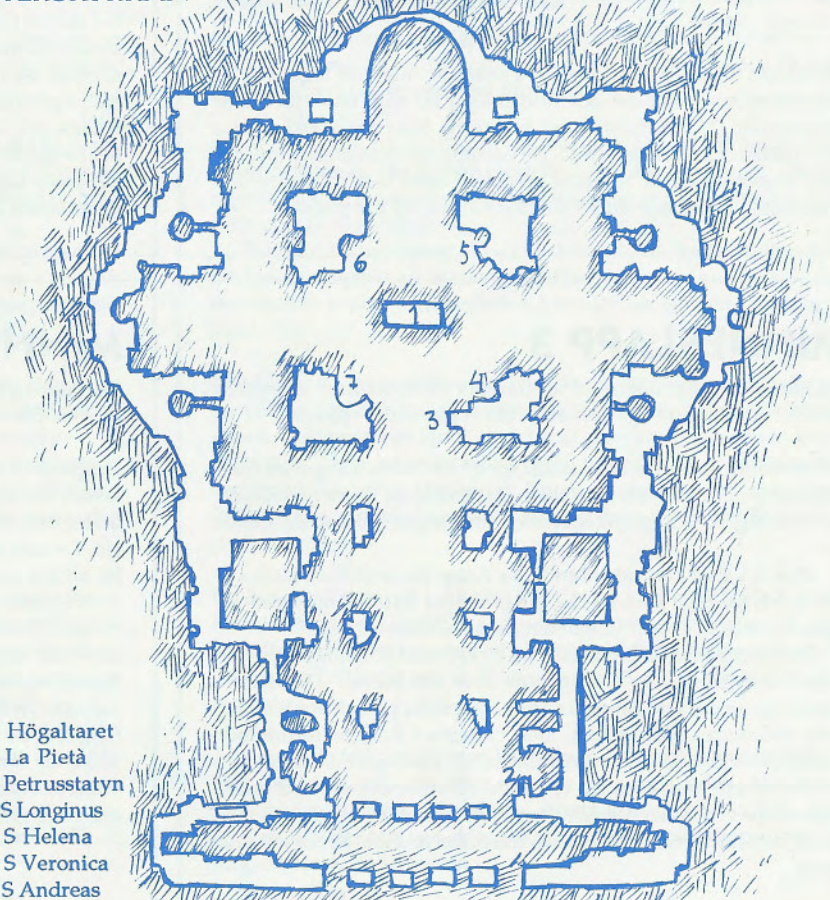
Rollpersonerna får förmågor bortom Kults och äventyrets ramar. Deras mänskliga personligheter upplöses och de blir gudar.

ROM



1. Hotel Cavalier
2. Pensionate Paradiso
3. Forum Romanum
4. S Maria Maggiore
5. S Maria in Trastevere
6. S Georgio in Velabro
7. S Maria di Anima
8. Peterskyrkan

PETERSKYRKAN



1. Högaltaret
2. La Pietà
3. Petrusstatyn
4. S Longinus
5. S Helena
6. S Veronica
7. S Andreas

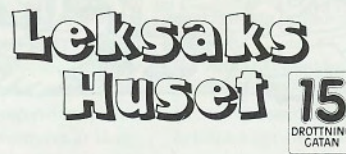
GÄVLE



ALLT!

KARLSTAD

**ROLLSPELSSPECIALISTEN
I KARLSTAD**



Tel: 054-11 02 15
Drottninggatan 15
(ingång även V. Torggatan)
KÖPMANNAVARUHUSET

LULEÅ

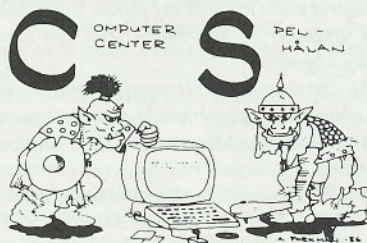


SPEL OCH DATA

Norrlands bästa spelbutik!

Tel: 0920-101 07 Öppet:
Storgatan 51 Vardagar: 10.00-18.00
(Shopping) Lördagar: 10.00-14.00

MALMÖ



Stort sortiment av
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar,
datspel, tillbehör, Sydsveriges största
sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040-23 03 80

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

STOCKHOLM STUREGALLERIAN 114 46 08-611 45 35

GÖTEBORG FEMMANHUSET 411 06 031-15 03 66

LINKÖPING GYLLENHUSET 581 03 013-11 21 04

HOTLINE
Ring 08-611 45 32
för senaste nytt på
spellfronten
031-15 03 66 för
senaste nytt om
datspel

NORRKÖPING

HOBBYHÖRNAN

Drottninggatan 18
602 24 Norrköping
011-13 10 30

Vi har massor av rollspel, tärningar, brädspel, tennfigurer!
Du kan även handla på postorder.

STOCKHOLM

SF-BOKHANDELN

Science Fiction, Fantasy & Skräck

Romaner, novellsamlingar, magasin,
facklitteratur, sericalbum, m m:

- Över 800 olika titlar på svenska
- Över 4000 på engelska
- Antikvarisk avdelning

Besök vår butik på Stora Nygatan 45 i Gamla Stan i Stockholm, eller skriv eller ring efter vår katalog (gratis) - vi säljer naturligtvis också per postorder! (Och ja, vi har flyttat, från Atlasgatan 8 vid S:t Eriksplan!)

SF-Bokhandeln, Stora Nygatan 45,
111 27 Stockholm (08/21 50 52)

SUNDSVALL



POSTORDERBUTIKEN

Allt i spel och tennfigurer. Bra priser.
Ring och beställ prislista!

Tel: 060-17 55 22 Öppet:
Box 854 Vardagar: 08.00-18.00
851 24 Sundsvall Lördagar: 10.00-14.00

UMEÅ

LEKBITEN
Bäst i sta'n
på SPEL

Kungsgatan Telefon
67, Umeå 090-11 09 09

LEKBITEN

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT - LÅGA PRISER

- » Krigsspel » Litteratur
- » Rollspel » Tidskrifter
- » Fantasyspel » Figurer
- » Science-fictionspel
- » Speltillbehör m.m.

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor mot dubbelt brevporto.

HOBBYHUSET

Box 2003 Skolgatan 7 750 02 UPPSALA
018-11 15 90

VÄNERSBORG

Vi har:

- Svenska rollspel • Figurer
- Utländska rollspel • Tärningar
- Brädspel • Tillbehör

- Låga priser
- Stort sortiment
- Butik & Postorder

Wizard games

Datacenter i Vänersborg AB
Kronog. 47B Tel: 0521-170 45



1. Påverkas SPÖKDRÅP (N) av SKINGRA?

2. Vid bärsärkagång får man "... en extra attack sist i varje SR." Men vad händer när man slåss med ett vapen i vardera handen?

3. Om man vet de ord som aktiverar ett magiskt föremål men inte vet vilka formler det innehåller, kan man då använda det?

4. Med formler som SNUBBLA, FÖRTROLLAD SÖMIN, FÖRVIRRA, PARALYSERING, BLINDHET, etc., kan man påverka en varelse. Är det så att en enda varelse är absolut maximum eller kan man genom att spendera flera effektgrader påverka en varelse per effektgrad?

5. När ett SIGILL (enbart SIGILL, utan PERMANENS) utlöses, drar det då några PSY från den som aktiverar sigillet, och kan man i så fall lägga sigill som fallor som enbart drar PSY från offret?

6. Antag att man har en drakskinnrustning med abs 7. Det står att rustningen gör "... bära- ren fullständigt immun mot eld och syra i alla dess former." (Drakar och Demoner sid III-39). Innebär det att man inte tar någon som helst skada av eld eller att skadan minskas med 7?

7. Antag att en magiker har lagt en BLÄNDNING och med den bländat sina fiender i 3 SR, Kan han då när dessa tre SR förflutit på nytt genast lägga en ny BLÄNDNING och blända lika effektivt igen, eller får de f. d. bländade större chans att klara sig från att bli bländade på nytt i och med att de 'vant sig' vid ljuset.

8. Kan man använda extra effektgrader av BESKYDDARE till att göra så att ENERGISTRÄLEN som alstras blir av högre effektgrad eller kan man bara påverka hur stort område som påverkas?

9. Kan man lägga en BESKYDDARE på en viss person så att fältet som BESKYDDAREN påverkar flyttas med personen i centrum?

10. Går det att parera ett perfekt slag?

11. Absorberar besvärjelsen SKYDD (M) skada från perfekta slag?

12. Om man misslyckas med en självmords- attack med magi, får det då de normala konsekvenserna för ett misslyckande (1 PSY bort) eller får det andra allvarligare konsekvenser?

13. Antag följande: En shaman besegrar en skogsdunges ande och begär en poäng PSY permanent och får det. Det går en vecka, sedan kommer shamanen tillbaka, besegrar samma ande igen och får ett nytt PSY-poäng. Detta fortsätter tills anden inte har några PSY kvar att ge. Är detta tillåtet eller finns det restriktioner på hur ofta eller hur många gånger man får ta PSY från samma ande, i så fall vilka?

14. Kan en shaman slåss på det andliga planet så ofta han vill, förutsatt att han inte hindras av yttre skäl (PSY-brist, etc.)?

15. Om en shaman övervinner en ande i andesträd utan att först ha försatt sig i trans genom en ritual, kan han då begära PSY-poäng av anden?

16. Kan en ande som ser en shaman anfalla

denne andligt även om shamanen inte vill slåss?

17. Ändras en zombies chans att träffa i strid med den effektgrad med vilken man skapat den? I så fall hur? (D. v. s. har en zombie med E1 lättare att träffa än en zombie med E5?)

18. Fummel och perfekta slag för CL mellan 1 och 19 behandlas på sid I-37 (Expert sid R17). Man skall slå 20 respektive 1 och sedan över respektive under FV. Är det verkligen FV som avses eller avses CL?

Henrik Haraldsson, Mörbylänga

Henrik: 1. Enligt vad som står i Formelboken kan 'spöket dö' endast om ett visst villkor uppfylls. Svaret på din fråga är alltså nej, men som vanligt är det i en sådan här situation upp till SL att ändra om han tycker att det är alldeles för hårt. Ett förslag kan exempelvis vara att skingra måste läggas inom en minut (precis som besvärjelsen spökdrap) för att vara verksam.

2. Om man ser på sidan II-16 ser man att 'en attack' definitionsmässigt är just ett enda anfall. Alltså innebär detta att man gör ett enda extra anfalls- slag, trots att man har två vapen.

3. Ja.

4. Om inte annat sägs i reglerna gäller att besvärjelsen endast kan användas mot ett enda offer. Jag tycker dock personligen att man kan utöka detta, men man måste spendera en extra effektgrad för varje offer utöver det första (förutom de som man spenderar för att få styrka i besvärjelsen). Om man exempelvis vill lägga SNUBBLA E3 på tre motståndare samtidigt kräver detta alltså E11 (tre för den första motståndaren och fyra för de två övriga).

5. Svaret på bägge dessa frågor är nej.

6. Det här får SL avgöra själv beroende på hur pass heltäckande rustningen är. En hel rustning (och då menar jag hel), borde rimligtvis ge ett näst intill 100%-igt skydd (likt en asbestdräkt), men enbart ett harnesk eller en sköld skyddar nog inte särskilt mycket. Drakar är dock fullständigt osårbara mot eld.

7. Enligt reglerna är det ingenting som hindrar att man kan lägga den omedelbart igen med samma effekt, men en realistisk SL kan ju lätt bestämma att de som tidigare varit bländade nu är så pass förberedda att de blundar (=besvärjelsen har ingen verkan).

8. Enligt reglerna kan man inte höja effektgraden på ENERGISTRÄLEN.

9. Nej. De nio stenarna kan inte flyttas.

10. Enligt reglerna, nej. Rimligt är dock att en perfekt parering parerar det perfekta slaget som vanligt. Se dock svar 11.

11. Ja, liksom besvärjelsen SKÖLD (E).

12. Eftersom inget annat sägs i reglerna gäller det första alternativet, men en rimlig alternativ effekt är att PSY automatiskt sjunker till 1 (eller noll i fall magikern hade PSY 1 när han skulle göra självmords-attacken) samt att han blir medvetslös.

13. Enligt reglerna (Gigant sid K44) så kan man upprepa detta hur många gånger som helst, men om

man tittar på det allra första som sägs om shamanismen (sid K43), så märker man att detta inte är särskilt förenligt med shamanernas livsfilosofi. Dessutom, teoretiskt sett, varför skulle shamanen i så fall inte på en gång kunna begära alla andens PSY utom en (när den återfått dem), i stället för endast en åt gången?

14. Se svar 13.

15. För att över huvud taget kunna utkämpa en andesträd krävs att man har försatt sig i trans. Om man utkämpar en helt vanlig strid kan man inte begära någonting.

16. Om shamanen är i trans: Ja, i vanlig andesträd. Om shamanen inte är i trans: Ja, på samma vis som för vanliga andar (se Monster sid III-2-6), dock ej i andesträd.

17. Ja. "Den odöde behåller alla färdigheter... från sitt tidigare liv. De som har SMI och STY som grundegenskap multipliceras också med den multipel som visades ovan."

18. FV gäller.

INGA FLER REGELFRÅGOR!

Nå, vi kommer inte att svara på några regelfrågor i fortsättningen — med PERSONLIGA svar. Från oss här på redaktionen, alltså. Det tar för mycket tid från vårt arbete med att konstruera en massa nya regler, om vi ska svara på alla era frågor om de gamla...

Istället låter vi regelfrågespalten dyka upp oftare, förutom att vi söker ett gäng duktiga rollspelare som kan sköta regelfrågesvarandet åt oss. Givetvis kommer vi inte att lägga av med regelfrågeservicen!

Om du tror att du och ditt spelgäng behärskar alla våra regler — eller åtminstone kan hitta svaren på allt möjligt eller omöjligt — kanske det är ni som ska ta hand om regelfrågorna. Skriv hit och skicka med ett frankerat svarskuvert, så skickar vi dig vårt testformulär. Varning: somliga frågor har inga givna svar! Belöningen? Det spelgäng som blir våra regelfrågebesvarare kommer att kontinuerligt förses med alla våra rollspelsprodukter gratis.

Du kan alltså fortsätta att skicka regelfrågor till vår adress — men om du vill ha svar MÅSTE du skicka med ett frankerat svarskuvert.

INKOMNA FANSIN

Johan Anglemark

GREY OOZE Nr 1/juni 1991. 44 s. 35:- till pg 400 44 93-5 (Jussi Hyvönen) för 1 nr.

Den åttahövda redaktionen bakom Grey Ooze har tillgång till professionell desktoputrustning — och det märks! Strängt taget är det här snarare ett så kallat semiprozine (halvprofessionellt magasin) än ett fansin, men vi tar upp det här i alla fall.

Det är tryckt i tvåfärg (rött/svart) på sobert grått 100 g-papper av halvstort, närmast kvadratisk format, och det är mycket proffsig layout, helt i klass med Sinkadus och Rubicon.

Men de flesta rollspelare är nog trots allt mer intresserade av innehållet än formen. Grey Ooze anstränger sig för att ta in även allmänna så kallade feature-artiklar, som har anknytning till fantasy, som detta nummers artikel om SCA. Numret innehåller även en novell på engelska, som för mig var den stora behållningen. Språket är praktiskt taget fläckfritt trots att det rimligen inte är författarens modersmål, men präglas ändå av en viss "kantighet". Formellt är den mycket imponerande, och även en doktorand i engelska språket skulle utan vidare få Väl Godkänt för den, men jag tror ändå att författaren bör hålla sig till svenska när han publicerar sig, och reservera engelskan för skrivbordslådan. Eller varför inte bidra till engelskspråkiga fansins? Det håller novellen definitivt för, även innehållsmässigt. En smula standard, javisst — men mycket skickligt utförd.

Vad som minskar läsvärdet av Grey Ooze är deras föresats att bara skriva till engelskspråkiga spel, och då (verkar det som) uteslutande till RuneQuest, AD&D och Call of Cthulhu. RQ-äventyret är det kortaste av numrets tre äventyr, och även det sämsta. Det håller genomsnittlig fansinklass, inte mer. Detsamma gäller även det något längre AD&D-äventyret, av vilket detta till yttermera visso bara är del 1 av 2.

Det längsta av äventyren, det till CoC, är däremot bra nog för att tåla även en professionell publicering.

Som helhet är Grey Ooze just nu flaggskeppet på den svenska fansinmarknaden, och i princip värt de 35 kr det kostar.

PROFIL Nr 2/maj 1991. A5. 44 s. 15 kr till Patrik Hamberg, Bragegatan 8, 693 34 Degerfors.

Profil är ett högst osäkert utkommande fansin från värmlandsföreningen Rollspelsföreningen spelande ungdom (RFSU). Det har underrubriken "A quite ordinary fansin, actually!", vilket är en

viktigt träffande beskrivning. Innehållet i nr 2 består av en ledare skriven av en språkligt handikappad orch, föreningsprotokoll, ett yrke och ett par prylar till Mutant, en oseriös frågespalt, ett yrke och en ny varelse till Expert, ett par korta saker till WH40K, bokrecensioner samt ett äventyr till DoD. Äventyret är långt, allting övrigt är extremt kort. Fansinet är värt att läsas av tre anledningar: 1) Killarna i RFSU är mycket sympatiska, 2) Fansinet är mycket originellt sidnumrerat, 3) Ledaren och slutordet mattar ut en helt.

Det är väl inte det mest prisvärda som finns, men det räcker längre än en chipspåse.

GRÄNSLANDET Nr 10, sept/91. A5, 52 s. 15:-/nr till pg. 690427-0359 (Roland Isaksson).

Roland Isakssons Gränslandet är ett renodlat PBM-fansin. Det innehåller dragrapporter från ett halvduzin PBM-kampanjer, artiklar om PBM samt en brevsplatt som i princip uteslutande rör sig i korrespondensspelens värld. Det enda fönstret mot spelvärlden utanför postverket är nyhetssidorna längst bak, där kommande konvent och annat smått och gott presenteras.

Fansinet präglas av en viss eftertanke, men är ganska tamt och tafatt redigerat, vilket har både för- och nackdelar. Nackdelen är uppenbar, att fansinet känns lite oengagerat, osmält och saknar riktig stake, men fördelen är att bidragsgivare och brevskrivare får komma till tals utan att behöva passera redaktionens censursax.

Är du intresserad av korrespondensspel (fr a Diplomacy) är det väl värt att beställa ett par nummer av Gränslandet.

RÖSTEN FRÅN AVGRUNDEN Nr 2, okt/91. A5, 44 s. 12:-/nr till pg. 632 62 89 - 3 (Dan Hörning).

Ett nytt fansin på PBM-marknaden heter Rösterna från avgrunden, eller kort och gott Avgrunden. Än så länge innehåller fansinet ganska få rapporter från pågående kampanjer. Mest består det av artiklar

och redaktionell text, vilket gör det läsvärt även för dem som inte deltar i någon av de postkampanjer som pågår i fansinet.

Allt i Avgrunden är emellertid inte postspel, redaktionen tar även in noveller, rollspelsartiklar och -äventyr om de är tillräckligt intressanta, som detta nummers alternativa bakgrundssystem till Rolemaster. Recensioner bjuds det också på.

Ett välmatat och allsidigt fansin som lovar gott inför framtiden.

DNEGEL Nr 9, sept/91. A4, 44 s. 50:- till Dnegel, c/o Andersson, Ricklev. 30, 448 33 Floda för 4 nr.

Dnegel är ett typiskt genzine (general contents fansin, dvs. ett fansin med allmänt innehåll). Framför allt är det inriktat på äventyr och supplement till svenska spel (Mutant, DoD, Stjärnornas krig och Wastelands). I detta nummer återfinns sålunda ett nytt rollformulär till Stjärnornas krig (med träfftabell, författaren verkar ha missat en av poängerna med spelet), ett äventyr och en artikel om TV-kanaler till Wastelands samt en ny varelse till Drakar och Demoner. Dessutom får man några nya artiklar till fansinets kampanjvärld i Drakar och Demoner.

Dnegel innehåller även recensioner, noveller och inte minst annonser, så komposten är ganska blandad. Fansinet har ett gediget gott rykte bland svenska rollspelare, men efter att ha läst nr 9 kan i varje fall inte jag riktigt förstå varför. Man önskar sig till exempel att en vaken korrekturläsare hade orkat ta sig igenom fansinet innan det gick på tryck. Mångsidigheten är förvisso en styrka, men fansinet är tyvärr inte särskilt välskrivet. Kanske är nr 9 ett mellannummer?

WAR CRY Nr 4, sept/91. A4, 48 s. Okänd summa pengar (15-20:-/nr?) till pg. 419 90 22 - 7 (Stenbeck).

War Cry nr 4 riskerar att bli det sista om man ska tro den ena av ledarskribenterna, men förhoppningsvis gaskar den femhövda redaktionen upp sig och kläm-

mer ur sig fler nummer. Även War Cry är ett fansin med allmänt innehåll, fast tonvikten verkar ligga på äventyr till Mutant och Drakar och Demoner.

Nr 4 innehåller en meningslös och oanvändbar tabell om kläders hållbarhet till fantasyspel, ett intressant reportage från ett levande rollspelsäventyr, en recension av Paranoia, en kort artikel om kloakrensarsoldater i Mutant, en utmärkt humorserie samt två äventyr, till Mutant respektive Drakar och Demoner. Mutant-äventyret är extremt kort och enkelspårigt (speltid ca en halvtimme), Drakar-äventyret lite längre och intressantare, men båda är fullt spelbara, även om de saknar finess.

Eftersom jag inte vet priset kan jag inte säga om War Cry är prisvärt eller inte, men det är trevligt och välskrivet.

CSS-NEWS Nr 3/91. A4, 18 s. 60:- till pg. 87 14 15 - 6 (CSS) för 1 års medlemskap (=4 nr).

Stockholmsföreningen CSS, Conflict Simulation Sweden, är såvitt jag vet Sveriges äldsta spelaförening. Den startades på 70-talet och var då renodlat inriktad på konfliktspel. Nuförtiden är även många rollspelare med och dessutom är CSS ett eldorado för Stockholms brädspele, mycket tack vare eldsjelen Michael Pargman. Är du intresserad av Axis & Allies, 1830, Diplomacy, Titan eller Britannia och bor i Stockholm är medlemskap i CSS nästan ett måste.

CSS-News är huvudsakligen ett medlemsblad med föreningsnytt och annonser, men innehåller ofta riktigt matnyttiga artiklar som detta nummers stora och välskrivna artikel om krigsspel på dator och kompletta konfliktspel, Myrornas krig. Varje år brukar CSS-News innehålla ett komplett spel (det var t.ex. CSS som skrev My Little Pony — rollspelet). CSS-News innehåller också vanligen recensioner och bra artiklar om strategi- och konfliktspel, och då och då även en och annan rollspelsrelaterad artikel.

KONVENTSKALENDERN

Äventyrsspel ansvarar inte för ändrade uppgifter eller inställda arrangemang.

DALCON

TID: 3-6 januari 1992

PLATS: Forssa Klackskolan i Borlänge

KOSTNAD: Föransmälan 120:- senast 1 dec pg 624 08 22-4 Patrik Persson (SVEROK-medlemmar 100:-). Vid dörren 20:- dyrare.

TURNERINGAR: AD&D, CoC, Cyberpunk Dessutom blir det spel i W40K, DoD, Kult, CoC, MT, Shadowrun, Battletech, Spacehulk, Diplo-

macy, 1830, junta, Illuminati, T2000, med mera. ÖVRIGT: Filmvisning, auktion, föredrag och seminarier, debatter, butiker, rollspelskonstruktörer från hela Sverige, och mycket annat.

KONTAKTPERSON

Patrik Persson
Musikanten 5 A
781 54 Borlänge
0243-289 17

Skicka in uppgifter om konvent i god tid (gårna ett halvår innan). Tänk på att Sinkadus har lång pressläggning.

VISST SKA DU VÄL PRENUMERERA PÅ SINKADUS?

Fram till årsskiftet får du 6 nr för 195 kr, därefter får du 5 nr för samma summa. Du kan också prenumerera på 10 nr för 350 kr. Dessutom kommer vi med flera specialerbjudanden till våra prenumeranter!

Det enda du behöver göra är att sätta in summan på vårt postgirokonto:

3 46 63 — 5
TARGET GAMES AB

Glöm inte att skriva namn
och adress!

VI FÅR FRÅGORNA HAR DU SVAREN?

Är det du och ditt spelgäng som ska hjälpa oss med att svara på regelfrågor?

Skriv till Äventyrsspel och be om våra testfrågor, så får du reda på om du är av rätta virket.

Ersättningen?

Du kommer inte att behöva sakna några av våra rollspelsprodukter i fortsättningen...

**R
E
G
E
L
F
R
Å
G
O
R**

TRADITION


JULPRISER PÅ TRADITION

	<i>ordinarie pris</i>	<i>julpris</i>
TALISMAN	249 KR	199 KR
HEROQUEST	429 KR	379 KR
DRAKBORGEN	269 KR	239 KR
SPACE CRUSADE (PÅ ENGELSKA)		459 KR

STOCKHOLM
STUREGALLERIAN
TELEFON 08-611 45 35

LINKÖPING
GYLLENHUSET
TELEFON 013-11 21 04

GÖTEBORG
FEMMANHUSET
TELEFON 031-15 03 66



Under denna rubrik tar vi en närmare titt på olika platser och etablissemang i Berlin City 2092. Platserna är hämtade från Berlin-modulen men det finns inget som hindrar att du använder beskrivningarna i andra kampanjer som inte utspelar sig i Berlin.

Vi kommer att beskriva platser av det mest skilda slag, allt från helt unika saker till sådant som är vanligt förekommande överallt i staden, till exempel butikskedjor, sovkuhotel och liknande ställen. Meningen är att du ska kunna få en inblick i hur dessa platser kan byggas upp och hur de ser ut, delvis som en hjälp när du skapar egna.

BERLIN CITY 2092

En Mutant-artikel av Magnus Seter

Genomgående använder vi en enkel mall som dels gör det lätt för dig att hitta den väsentliga informationen och dels ger dig en grund att bygga vidare på.

1. Presentation

Här presenteras byggnaden generellt. Ägarförhållanden och andra viktiga detaljer tas upp.

2. Beskrivning med karta

I detta avsnitt beskrivs platsen ingående, med karta och beskrivningar av enskilda rum eller utrustning som bör tas upp. Här nämns också vilka som arbetar eller bor där och vad man kan förvänta sig om man dyker upp på stället.

3. Personer

En beskrivning av de anställda. Det som har tagits med i denna artikel kan anses vara det minimum av information som behövs för att beskriva en viktig SLP.

4. Äventyrsförslag

Äventyrsförslagen är situationer som rollpersonerna kan blandas in i på ett eller annat sätt. Kom ihåg att dessa inte alltid måste vara av ett våldsamt slag.

5. Kampanjroll

En kort notering om hur stället bäst kan användas i en pågående kampanj. I de flesta fall är dessa beskrivningar ingenting som skall användas en gång och sedan kastas bort utan meningen är att de ska vara byggstenar i din egen kampanj där de kan spela rollen som återkommande platser som spelarna kan känna igen. På detta sätt uppstår en känsla av förankring för spelarna och därmed ökar spelglädjen.

SIEGER-BAUHAUS BLOCK

Vi börjar med en titt på P-2 U-bahnplan. Denna ligger under Sieger-Bauhaus Block och beskrivs närmare i Berlin-modulen. Här kan kort sägas att det är ett gammalt parkeringsplan med endast en våning. Det är dåligt underhållet och belysningen är bristfällig på många ställen.

Befolkningen uppgår till ca 2500 och består till största delen av grovarbetare och fattigare människor som inte har råd att flytta till ett bättre ställe. Ett fåtal invånare arbetar i blocket ovanför.

På detta plan är brottslighet vanligt förekommande och planet besöks ofta av skumma typer som är ute efter illegala varor eller tjänster.

AROUND O CLOCK

Nr 5 på karta M1:B2:P-2

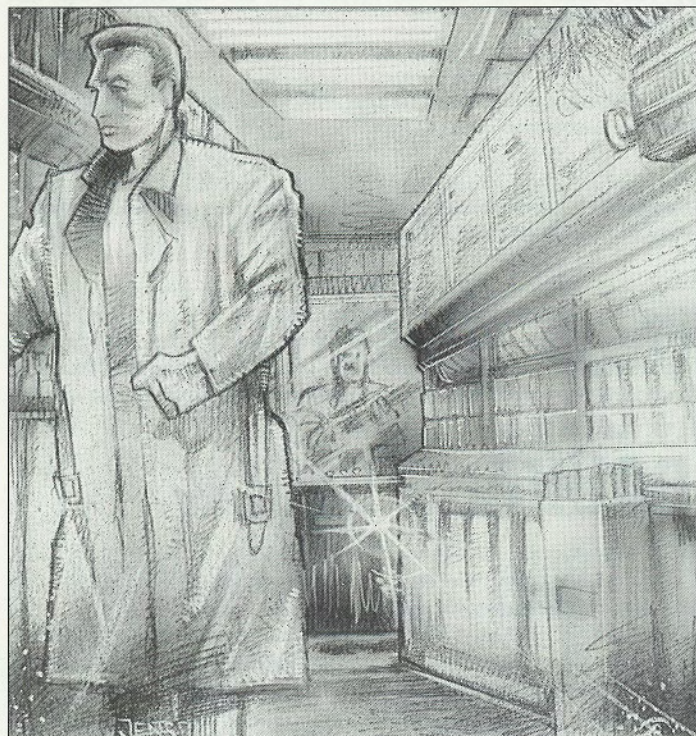
Först på listan av butiker och platser på P-2 U-bahnplan är Around O Clock, en liten butik med livsmedel och sprit för försäljning och multisense för uthyrning. Den är öppen dygnet runt och ingår i en större kedja av liknande butiker över i stort sett hela staden. Denna kedja stöds av den internationella korporationen TexBrand.

Den butik som beskrivs här kan anses vara typisk för områden där säkerheten inte är så påtaglig och där en eller två butiksföreståndare måste sköta säkerheten ensamma.

Denna Around O Clock, som sköts av Herbert Alder, är inhytt i en 13 gånger 17 meter stor lokal. En stor blinkande neonskylt upplyser om att detta är Around O Clock och att det är öppet. Det finns två dörrar på framsidan av affären varav den ena leder in och den andra ut. Dessa dörrar består av ArmorGlaze™ och stål och är därför väldigt svåra att förstöra. Förutom detta kan Alder inifrån affären sänka ner en stäldörr framför de vanliga dörrarna, för ökad säkerhet. Alldeles innanför ingången finns travar av små ståltrådsborgar som man kan använda när man handlar.

Inne i affären står de vanliga varuhyllorna varifrån man kan plocka de varor man vill ha. Varorna är priskodade och säkerhetsmärkta med magnetkoder. Allt som händer i affären övervakas via monitorer av antingen Herbert eller av någon av hans anställda från den lilla kur som finns alldeles före utgången. Kuren har en öppen lucka genom vilken man betalar för varorna, men för att öka säkerheten är luckan försedd med galler. Vid ingång och utgång finns sensorer som känner av om någon passerar med obetalda varor. Om detta upptäcks läses båda dörrarna automatiskt och ett larm ljuder inne i kuren.

För dessa tillfällen — och för att försvara sig mot rån — har Herbert ett hagelgevär av typ SG-30 Caramba under disken i kuren. Dörren in till kuren är tillverkad av ArmorGlaze™ och kan regleras inifrån.



1. INGÅNG

På dörren står, med neonbokstäver: *Around O Clock — vi har aldrig stängt*. Dörren har SP 55 och kontrolleras inifrån butiken med ett magnetlås. Dörren går inåt.

2. UTGÅNG

Dörren har SP 55 och kontrolleras inifrån butiken med ett magnetlås. Dörren går utåt.

3. KUR

I denna kur sitter den jourhavande butikspersonalen. Dörren in är av ArmorGlaze™ och tål 55 SP. Personalen övervakar alltid sina kunder via de monitorer och TV-kameror som är uppmonterade i butiken. Till sitt försvar har man en SG-30 Caramba under disken. I kuren finns även teleföbindelser och en dator som är uppkopplad till det system som sköter butiken och som automatiskt beställer nya varor när det behövs. En larmknapp är kopplad till närmaste MetroPol-station.

I kuren finns även butikens enda toalett. Den lånas aldrig ut till kunder.

4. KASSAOMRÅDE

Området är bevakat av sensorer som skall känna av om någon passerar utan att betala för varorna. En stor plåtvägg hindrar också att flera personer kan stå bakom varandra i gången, allt för att försvåra för rånare.

5. HYLLOR

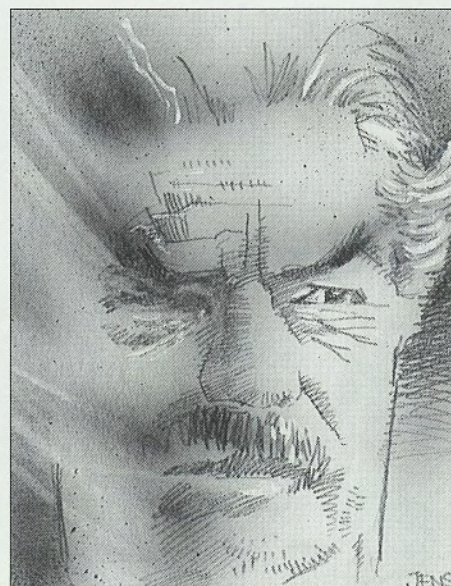
Här kan man finna de vanligaste och populäraste syntetiska mat- och spritsorterna. Storsäljarna är TexBrands mikromat, vilken kan ätas kall eller varm. Exempel på populära varor är NukeFood™, Holo-Dinner™ och AlgieMix™. Alla dessa, och många andra av TexBrands varor, använder sig av det nyaste inom matindustrin, den så kallade RealTaste™ syntetmetoden.

ANSTÄLLDA

Around O Clock på P-2 U-bahnplan sysselsätter tre personer. Dels butiksföreståndaren Herbert Alder, men också två yngre män vid namn Thomas Leubler och Otto Krank. Dessa två går skift så att det så ofta som möjligt finns två personer i butiken.

HERBERT ALDER

STY	9	SMI	8	MST	13
INT	12	STO	9	PER	10
FYS	9	SB	±0	KP	18



Herbert Alder

FÖRFLYTTNING: 17

KLASS: NOM (Korp)

ÅLDER: 67

HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrer 15%, Datorkunskap 35%, Fingerfärdighet 35%, Första hjälpen 45%, Undvika 25%, Gevär 55%

BESKRIVNING: Herbert är en vresig gammal man som har arbetat på Around O Clock i femton år. Han har blivit rånad flera gånger men också sänt flera rånare till de sällna jaktmarkerna. Han är lojal mot TexBrand och ytterst hederlig. Trots sin vresighet är han artig mot sina kunder, speciellt de som återkommer. Han är god vän med Karl Schlüter, MetroPol-inspektören på planet.

THOMAS LEUBLER

STY	12	SMI	9	MST	11
INT	11	STO	15	PER	12
FYS	14	SB	+1T4	KP	29

FÖRFLYTTNING: 23

KLASS: NOM (Brat)

ÅLDER: 24

HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrer 45%, Datorkunskap 55%, Första

hjälp 25%, Undvika 35%, Gevär 35%, Elektronik 45%, Obevärnad strid 55%, Kniv 65%

BESKRIVNING: Leubler fick jobb hos Herbert efter det att han avvärjt ett rån hos den gamle. Leubler anser att detta är hans chans att komma någon vart och arbetar därför hårt och noggrant. Sina stridsfärdigheter lärde han sig på gatan under sin uppväxt. Han är fruktansvärt lojal mot Herbert, som han ser som sin förlorade far, och skulle utan att tveka offra sitt liv för honom.

OTTO KRANK

STY	14	SMI	13	MST	12
INT	12	STO	12	PER	11
FYS	13	SB	+1T4	KP	25

FÖRFLYTTNING: 26

KLASS: NOM (Krim)

ÅLDER: 25

HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Rörliga manövrer 55%, Iakttagelseförmåga 45%, Automatvapen 65%, Obevärnad strid 60%, Undvika 45%, Pistol 65%, Datorkunskap 35%

BESKRIVNING: Otto har placerats hos Herbert av TexBrand som vill ha en yngre man som kan ta över butiken när Herbert avlider. Otto är samvetslös och tvekar inte inför något för att uppnå sina mål. Han är inställsam och pratar gärna bakom ryggen på folk. Han och Herbert går inte bra ihop, men Otto har TexBrands stöd. Vad man inte vet är att Otto har ett förflutet i Firman som lönnmördare.

ÄVENTYRSFÖRSLAG

Detta är korta förslag på äventyr som kan utspelas med Around O Clock som utgångspunkt.

RÅN

Butiken blir rånad, antingen när rollpersonerna är där eller när de är alldeles utanför. Skurkarna skjuter vilt omkring sig och rollpersonerna dras in i striden. Om rollpersonerna är inne i butiken blir de instängda tillsammans med rånarna när Herbert stänger dörrarna. Ett gisslandrama kan utspelas.

STÖLDER

Herbert hyr rollpersonerna för att undersöka fall där stölder från hans leveranser har förekommit. Efter en del bevakning kan rollpersonerna avslöja att det är Thomas Leubler som öppnar leveranserna och ger maten till ett gäng brats. Om han avslöjas erkänner han men säger att ledaren hotar att döda Herbert om Thomas inte ger dem maten. Rollpersonerna måste efter detta ta hand om gänget.

KOMPLOTTEN

Ett mer komplicerat äventyr. Någon försöker döda Herbert. Hittills har försöken misslyckats och Herbert hyr rollpersonerna att ta reda på vem som försöker döda honom. Den skyldi-

ge är självklart Otto som har tröttnat på att vänta på att gubben skall lägga fötterna i vädret. Om Otto avslöjas och undkommer svär han på att hämnas och kommer att slå tillbaka mot rollpersonerna längre fram.

KONKURRENTERNA

En liknande butik har slagit upp sina portar i närheten och de håller lägre priser än Herbert. Rollpersonerna hyrs in för att göra något åt saken. Efterforskningar visar att maten som säljs i den nya butiken är stulen från TexBrand och egentligen var menad att förstöras eftersom den är kontaminerad.

ETT VIKARIAT

Herbert behöver hjälp i butiken och de enda som kan tänkas ta ett sådant jobb är rollpersonerna. Eller? Kan med fördel kombineras med ovanstående äventyrsförslag.

KAMPANJROLL

Around O Clocks kampanjroll kan vara som den kvartersbutik där rollpersonerna handlar sina förnödenheter och snackar en stund med Herbert eller Thomas. Eftersom Herbert träffar många av P-2:s invånare kan han också vara en informationskälla som rollpersonerna kan utnyttja. Thomas har många användbara kontakter, och om de ställer sig på hans sida kan de förvänta sig en hel del hjälp.

UNTERKNEIPE

Nr 4 på karta M1:B2:P-2

Nästa punkt på listan är Unter kneipe. En naturlig samlingspunkt på P-2 för dem som inte har allt för mycket pengar att röra sig med. Här serveras snabbmat och dricka och för dem som är villiga att ta risken finns en sleepover bakom serveringen. Stället är ett tillhåll för brottslingar och prostituerade och många skumma affärer görs upp i den rökiga lokalen. Förutom maten och ölen som serveras säljs också vissa klasser av narkotiska preparat av den samvetslöse Franz Hauser som sköter stället.

Unter kneipe är inhyst i en stor hall som rymmer några hundra personer. Två stora portar leder in

i hallen och på utsidan talar en neonskylt i form av ett ölstop om var man hamnat. Två av Hausers anställda prostituerade står utanför och försöker locka in gäster.

Stället är sterilt och tråkigt inrett. Borden och stolarna är golvfasta och vid de få tillfällen Hauser städar använder han en tryckslang som han spolar rummet med. Från den stora hallen leder två dörrar till sleepovern och till toaletterna.

När Unter kneipe är öppet, vilket det är nästan dygnet runt med bara en tre timmars paus mellan klockan 0900 och 1200, kryssar två matrobotar omkring i rummet och säljer mikromat. Valet står mellan Algie-Mix™, SynthiSteak™ eller FishDish™. Varje rätt kostar 1

ED. Två robotar sköter serveringen av dricka och Hauser själv serverar vid en stor bardisk vid en av långväggarna. Utbudet är brett men består mest av olagliga spritsorter och mörkt öl.

Stället är så gott som alltid fullt. Prostituerade som är anställda av Hauser eller har hans tillstånd blandar sig med mängden och säljer sina tjänster. Hauser har procent på all auktoriserad handel som försigår på Unter kneipe. De som försöker sälja utan hans tillstånd avslöjas snabbt och lär sig sin läxa. Bland besökarna finns också poliser som är på spaningsuppdrag. Dessa upptäcks dock väldigt snabbt och kan råka illa ut om de inte har full kontroll över situationen.

Sovkuberna bakom hallen ligger längs med en lång vindlande korridor. Hit drar sig några av de prostituerade med sina kunder, men oftast är det knarkare eller brottslingar i behov av ett gömställe som sover i kuberna. Kuberna är även populära mötesplatser där nya stötar eller annan brottslighet planeras. Från korridoren kan man även nå Hausers privata del av hallen.

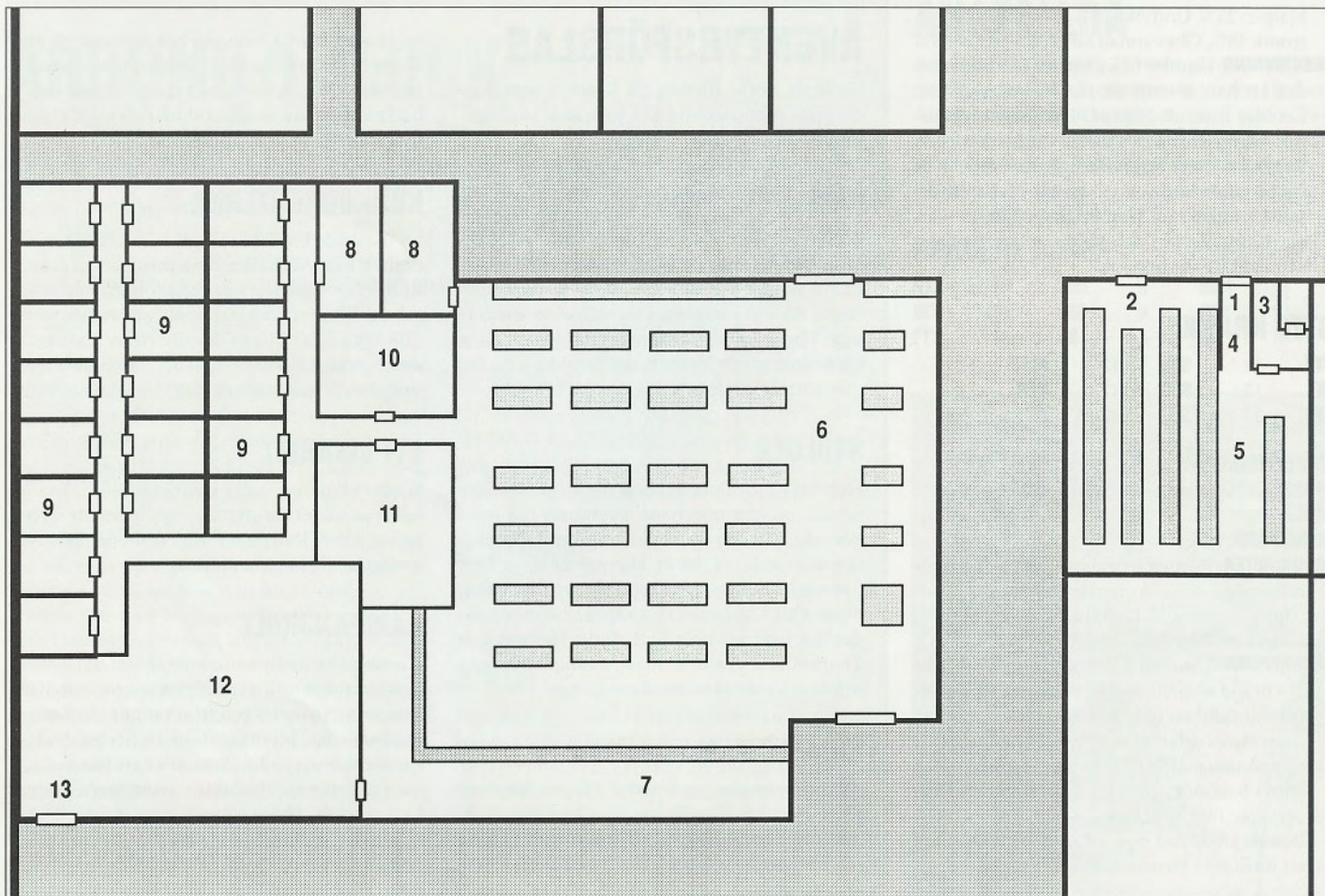
6. SERVERINGSHALL

I den stora serveringen stannar de allra flesta av besökarna. Det är ofta trångt vid de många borden och risken att råka ut för ficktjuvar är överhängande.

7. BARDISK

Här återfinns oftast Hauser, som serverar öl eller sprit. Han kan också sälja en del narkotiska preparat till personer han litar på. Hauser förvarar alltid en H&K CAW och en L.A.R. Grizzly under disken.





8. TOALETTER

Snuskiga toaletter som sällan städas. Det kostar 1 ED att använda dem.

9. SOVKUBER

Sovkuberna är trånga och ostädade. De fyra sovplatserna i varje kub är uppfällda tills man matar in 5 ED i en väggfast automat så att en säng fälls ner. Sängarna är placerade som våningskojer med två per långvägg.

10. VERKSTAD

I denna verkstad ställer Hauser in sina robotar när de inte används. Här har han även möjlighet att reparera dem om de skulle gå sönder, vilket inträffar allt som oftast.

11. PRIVATRUM

Hausers privatrum. Inrett med en säng och en garderob.

12. LAGER

Hausers lager. Här förvaras maten och drickat. Varorna lastas in genom den tjocka stålporten längst bak i lagret.

13. STÅLPORT

Denna stålport skyddar lagret och är tillverkad av pansarplåt. Den tål 100 SP och är låst med ett elektromagnetiskt lås.

ANSTÄLLDA OCH VIKTIGA PERSONER

Baren sköts förutom av Hauser själv även av en extra bartender vid namn Boris Fockel, som avlöser honom i kontinuerlig skiftgång. Han har också ett avtal med en säkerhetsfirma som garanterar att Unterkneipe alltid är övervakat av bolagets vakter. Förutom dessa har Hauser kontroll över ett halvduzin prostituerade, där hans viktigaste kontakt kallar sig Sally Jupiter. Några av de mer ansedda besökarna beskrivs också nedan.

FRANZ HAUSER

STY	17	SMI	12	MST	10
INT	14	STO	23	PER	13
FYS	19	SB	+2T6	KP	42

FÖRFLYTTNING: 32

KLASS: NOM (Krim)

ÅLDER: 36

HUVUDHAND: Vänster

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 85%, Rörliga manövrer 60%, Enhandsnärstridsvapen 45%, Gevär 70%, Undvika 45%, Obeväpnad strid 65%, Kastvapen 45%, Blanda drinkar 95%, Spritkännedom 95%

BESKRIVNING: En jätte som styr och ställer på Unterkneipe. Diktatorisk och totalt samvetslös. Hans mål är att få ihop så mycket pengar att han kan lämna detta plan och flytta uppåt i blocket. Utnyttjar människor grovt och försöker alltid få något övertag över dem han handskas med.



Franz Hauser

BORIS FOCKEL

STY	18	SMI	13	MST	11
INT	9	STO	17	PER	10
FYS	16	SB	+1T6	KP	33

FÖRFLYTTNING: 29

KLASS: NOM (Krim)

ÅLDER: 26

HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 55%, Rörliga manövrer 50%, Enhands närstridsvapen 45%, Undvika 45%, Obeväpnad strid 75%, Blanda drinkar 55%, Spritkänedom 35%

BESKRIVNING: En av dem som fastnat i Hausers nät. Boris begick några små brott i sin ungdom och Hauser lyckades få reda på detta. Nu arbetar Boris för svältlön hos Hauser som också utnyttjar honom för att genomföra brottsliga handlingar.



Sally Jupiter

SALLY JUPITER

STY	11	SMI	17	MST	15
INT	16	STO	12	PER	16
FYS	13	SB	±0	KP	25

FÖRFLYTTNING: 30

KLASS: NOM (Krim)

ÅLDER: 28

HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Fingerfärdighet 70%, Första hjälpen 45%, Iakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrer 60%, Kniv 45%, Undvika 50%, Obeväpnad strid 75%

BESKRIVNING: Ytterligare ett av Hausers offer. Hon fungerar som kontrollant över de andra prostituerade på Unterkneipe. På grund av sitt förflutna tvingas Sally vara Hausers älskarinna, något som hon hatar över allt annat i världen.

HAUSERS VAKTER

STY	13	SMI	12	MST	11
INT	11	STO	13	PER	11
FYS	14	SB	+1T4	KP	27

FÖRFLYTTNING: 26

KLASS: NOM (Merc)

ÅLDER: Mellan 20 och 30

HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 25%, Rörliga manövrer 50%, Automatvapen 45%, Enhands

ÄVENTYRSFÖRSLAG

Detta är korta förslag på äventyr som kan utspelas med Unterkneipe som utgångspunkt.

AFFÄREN

Rollpersonerna måste ha tag i någon slags utrustning och beger sig därför till Unterkneipe. Efter att ha frågat sig fram träffar man på Haselbaum som lovar att han skall fixa grejorna. När rollpersonerna kommer tillbaka ser de att stället kryllar av civilklädda poliser. Vad har hänt? Har Haselbaum tjallat eller har han fixat fram grejorna? Hauser kanske vill att rollpersonerna skall hjälpa till att få bort poliserna genom en avledande manöver?

INBROTTET

Rollpersonerna hyrs av en informationsagentur att bevaka Hausers ställe för att om möjligt få fram bevis för att Hauser säljer narkotika. Äventyret kan inkludera ett inbrott på Unterkneipe.

AGENTEN

Rollpersonerna bevakas av en mystisk person som håller koll på vad de sysslar med,

närstridsvapen 35%, Gevär 40%, Pistol 55%, Undvika 25%, Obeväpnad strid 55%

UTRUSTNING: UZI (tre extra magasin), Glock 17 (två extra magasin, skyddsoverall (Protech 4), komradio.

IAN MACDOWELL

STY	13	SMI	15	MST	17
INT	14	STO	12	PER	13
FYS	12	SB	±0	KP	24



Ian MacDowell

men håller sig i bakgrunden. Mannen är Ian MacDowell, som har upptäckt rollpersonernas talanger och nu håller ett öga på hur de klarar sig i olika situationer. Han kan också arrangera överfall och annat för att testa rollpersonerna.

THE RIPPER

Hauser kontaktar rollpersonerna och berättar att flera av hans anställda prostituerade har mördats av någon galning som vandrar omkring på planet. Han vill att galningen hittas och elimineras.

Mördaren är en av Hausers vakter som har drabbats av totalt sammanbrott och nu går omkring på sin fritid och dödar alla brottslingar han kan hitta.

KAMPANJROLL

I en kampanj kan Unterkneipe fungera som mötesplats för rollpersonerna och deras kontakter. Här kan skumma affärer göras upp och nya uppdragsgivare hittas. Stället kan även fungera som ett tillfälligt gömställe undan MetroPol eller någon fiende. Om Unterkneipe görs till en vanligt förkommande plats i din kampanj kommer rollpersonerna att få en förankring på ett ställe där de vet vad som gäller och dit de vet att de kan återvända efter slutfört uppdrag.

FÖRFLYTTNING: 30

KLASS: NOM (Merc)

ÅLDER: 29

HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Fingerfärdighet 40%, Första hjälpen 35%, Iakttagelseförmåga 55%, Rörliga manövrer 50%, Automatvapen 65%, Enhands närstridsvapen 65%, Kniv 65%, Pistol 55%, Undvika 30%, Obeväpnad strid 45%

BESKRIVNING: MacDowell tjänstgör som rekryteringsagent åt en berömd SVOT-styrka som utför rena krigsuppdrag. Han styr sina operationer från Sieger-Bauhaus Block och besöker ofta Unterkneipe för att spana efter nya talanger.

LUDWIG HASELBAUM

STY	8	SMI	16	MST	15
INT	12	STO	8	PER	8
FYS	10	SB	±0	KP	18

FÖRFLYTTNING: 25

KLASS: NOM (Korp)

ÅLDER: 38

HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Datorkunskap 65%, Fingerfärdighet 60%, Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer 50%, Övertyga 65%, Undvika 35%, Fixare 65%

BESKRIVNING: Haselbaum är en liten vessla till man. Han är en av planetens viktigaste hälare och möter sina kontakter på Unterkneipe. Haselbaum kan fixa fram i stort sett vad som helst om betalningen är den rätta. Han är polare med Hauser, och bevisat goda vänner till den mannen har lättare att få schyssta priser.

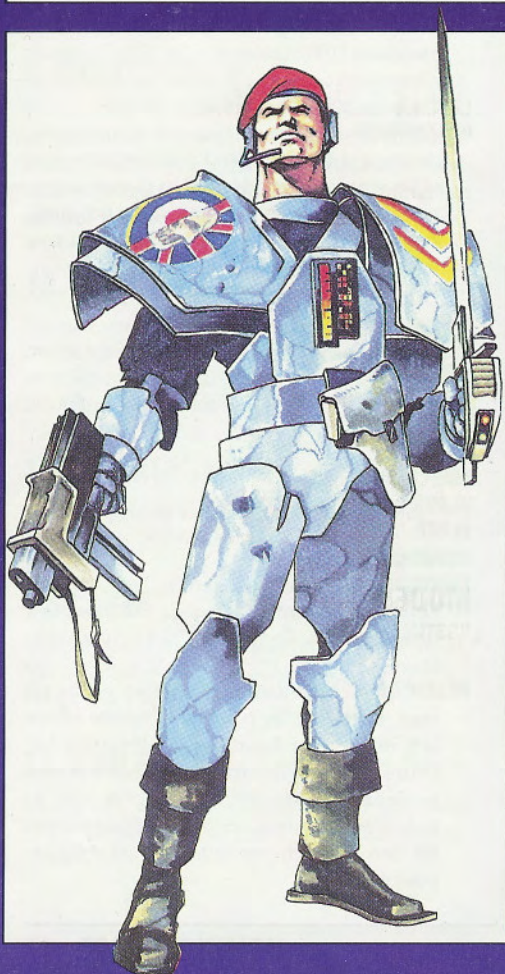
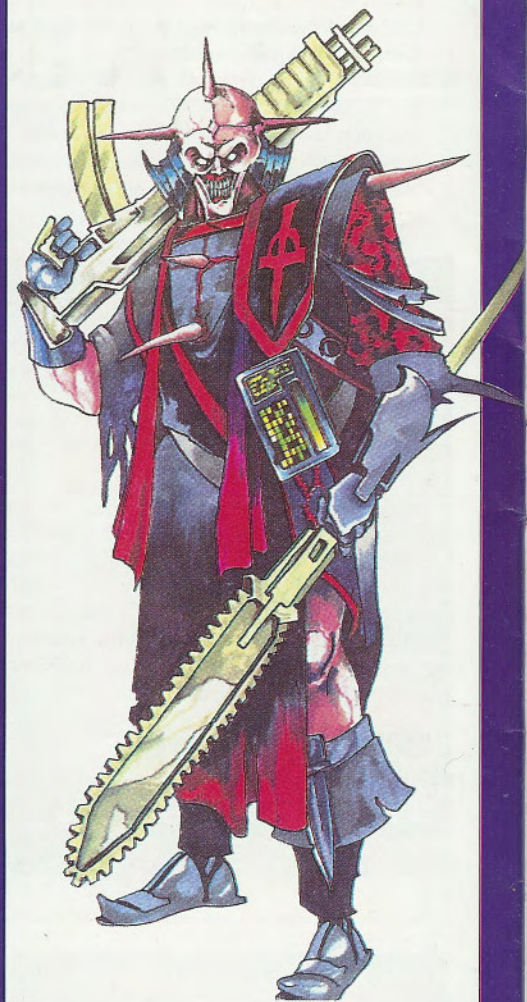
WALKYRIA

ÅR 2092 VALKYRIA ÄR EN kampanj- och regelmodul som beskriver rymden och tillvaron i rymden i slutet av det 21:a århundradet. Solsystemet har blivit koloniserat av de sex stora megakorpar som utkristalliserats till vinnare i den stenhårda kampen om rymden; planeter och asteroider har gjorts bebodliga och månen, Luna, har blivit bas för den livliga men mörkdande hårda rymdhandeln.

Samtidigt har två nya företeelser dykt upp — bägge som direkta följder av den ångest, skräck och vanmakt som rymdkolonisatören känt inför krigens vansinne, rymdens tomhet och maktavarnas känslolokyla. Den första är Ondskan, som materialiserades i form av den mörka himlakroppen Brutus strax utanför Pluto samtidigt som jordlingarna tog de första trevande stegen utanför horisonten. Med sina otaliga legioner av perverterade

och ofattbara väsen strävar den efter att nå total kontroll över människornas sinnen. Med organiska vapen och farkoster, omfattande psykiska krafter och medhjälpare i form av upprorsmän och förrädare spänner dess osynliga tentakler likt en spindelväv tvärs genom solsystemet.

Som motpart och andlig hjälp formades neokatolicismen, en efterföljare till den jordligt andliga institution som i århundraden behärskat jorden och byggt upp centra av makt och rikedom. På samma vis har den i rymden startat ett heligt korståg mot all osynlig ondska i människornas sinnen, för att därigenom fördriva Ondskan från vår tillvaro. Med militära styrkor, en järnhårt övertygad inkquisition och näst intill obegränsade resurser har den vuxit fram till både en hemlig polis och ett slags överstatligt organ i ett universum utan statsbildningar.



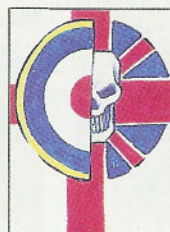
Korporationsemblem



Mishima



Dawson



Commonwealth



Yeltzin



Bauhaus

»»» Från Mishimas generalstabs pressavdelning rapporterar man i dag om stora framgångar med den nyligen påbörjade Bismarck-offensiven, som pågått de senaste fyra månaderna i djungeltrakterna på Venus nordkalott. De Bauhaus-stödda rebellgrupperna sägs ha förlorat kontrollen över det viktiga Hernandez-passet och enligt sagesmän har minst tre pansarsvärddivisioner slagits ut genom Mishimas attacker och befinner sig på vild flykt. Uppgifterna har inte kunnat bekräftas, varken av Bauhaus presskontor eller rebellgruppernas talesmän.

»»» På Dembovska 4 har stora legionärstyrkor landstigit, enligt Yeltzins kyrkliga utskott. Yeltzin har använt denna asteroid i i fjärde Kirkwood-bandet som navigationsfyr för sina Jupiter-transporter, och man anklagar Commonwealth för att ha röjt fyrarnas positioner till ondskans legionärer. En undsättningsflotta bestående av bland annat 98. och 472. valkyriedivisionerna, hjältarna från rensningen av Pallas, uppges vara på väg till Dembovska från det neokatolska militäröverkommandot på Luna.

NYA NACKDELAR TILL KULT

En rollperson i Kult har inte bara en mängd positiva egenskaper — en väsentlig del av spelet är de mörka hemligheterna och nackdelarna. Här är ytterligare några nackdelar som kan försätta din rollperson i nya besvärliga situationer.

BORTGLÖMD

POÄNG: 10

Din personlighet är så blek att folk aldrig bryr sig om dig eller hör vad du säger. Ingen verkar komma ihåg dig mer än några veckor efter att ni har träffats. Du kan inte få några nära vänner, alla behandlar dig som en främling. Inte ens din egen familj (föräldrar och syskon; naturligtvis har du ingen partner) bryr sig om dig eller hör någonsin av sig till dig. Du får inte ha högre Karisma än 5 med denna nackdel.

HATAD AV DJUR

POÄNG: 5

Alla intelligenta djur hatar dig. Hundar skäller, morrar och bits, hästar sparkar och kastar av dig, katter hoppar upp i ansiktet på dig och försöker klösa ögonen ur dig. Du retar inte upp djuren till vansinne, de försöker bara helt enkelt komma åt dig när de får tillfälle. Om du försöker mata ett husdjur eller ett djur på zoo kommer det snarare att försöka snappa åt sig dina fingrar än godisbiten.

MISSTAGEN IDENTITET

POÄNG: 5/15

Folk du träffar tror att du är någon slags kändis, t.ex. en filmstjärna eller en brottsling, och behandlar dig därefter. Du behöver inte nödvändigtvis likna någon speciell person, men din personlighetstyp gör att folk tror att de har sett dig på TV.

5 poäng är om folk tror att du är en populär kändis. 15 poäng betyder att folk är rädda och nervösa och tror att du är någon sorts terrorist, vars bild de har sett i tidningarna i anslutning till insändare som kräver återinförande av dödsstraffet. Folk kommer oundvikligen att ringa polisen och tala om att de har sett dig, och när du går in på en bank kommer alla, kunder och personal, att vara på helspänn.

MORALIST

POÄNG: 5

Du är helfrälst på raka och hårda regler. Allt måste göras enligt reglerna, korrekt och på samma sätt som det alltid har gjorts. Din hjärna är helt främmande för nya idéer. Du är den typen som håller en moralpredikan för den som går mot röd gubbe. Du fungerar helt normalt tills något ovanligt händer, en situation i vilken du inte har några regler att bete dig efter. Då tenderar du att bli stressad och begå misstag. Om du skulle råka bryta några av dina egna regler går du omedelbart till polisen och överlämnar dig frivilligt.



ÅKE ELDBERG

NARCISSISM

POÄNG: 5

Du lider av alldeles för stort självförtroende. Enligt din egen åsikt är du mycket snygg, intelligent, sexig, smart och oerhört talangfull. Du älskar att se dig själv i spegeln eller på bild, och i dina tankar är du alltid överlägsen alla andra. Du anser att du är född till ledare, förutbestämd att bli något stort. Du är väldigt mån om ditt utseende och går på gymet åtminstone tre gånger i veckan. Du ser till att alltid hålla solariebrännan uppe. Du är emellertid inte så perfekt som du tror, och din omvärld är inte så övertygad om din överlägsenhet. De anser att du är en uppblåst åsna. Du har inga vänner. Du kan tänkas ha ett släptåg av unga, osäkra människor som har lurats av ditt självförtroende och som dyrkar dig.

OSKYLDIGT ANKLAGAD

POÄNG: 15

Så fort något händer tror alla att det var du som gjorde det. Om något till exempel ramlar ned och går sönder, tittar alla i rummet omedelbart på dig. I en domstol kommer naturligtvis inga bevis att tala emot dig, men alla vittnen kommer att ha för sig att det var dig de såg och domaren kommer att gå helt på åklagarens linje och tolka alla indicier till din nackdel. Din närmaste omgivning kommer oundvikligen att bilda sig en uppfattning om dig som opålitlig, klumpig och/eller illvillig.

SEXUELLT LOCKANDE

POÄNG: 10

Alla av det motsatta könet är så fascinerade av din skönhet eller personlighet att de inte kan låta

bli att grubbla på hur de ska få omkull dig. All kommunikation störs av deras besatthet, de är fullständigt okoncentrerade när du talar med dem och håller blicken fäst vid dina bröst alternativt ditt skrev.

Förr eller senare kommer alla som du möter mer än i förbigående att försöka göra närmanden om de får tillfälle till det. Du måste ha minst 15 i Utseende eller Karisma för att kunna ha denna nackdel. Observera att detta är en reell nackdel; även om alla av det motsatta könet är välvilligt inställda till dig kommer de inte att bry sig ett vitten om vad du vill eller säger.

TÖNT

POÄNG: 5

Du saknar fullständigt sex appeal eller fysisk närvaro. Detta har inget med din verkliga fysiska styrka, utseende eller storlek att göra. Det beror helt på din personliga attityd. Du är bara intresserad av teorier och sitter nästan jämt med näsan i en bok eller försjunknen över en dator. Verkligheten är intressant — men bara som något att studera på avstånd, inte som något att delta i. Du är oerhört opraktisk och har problem med att knyta skosnören, så du bär tofflor. Du är för blyg för att skaffa vänner, och om du konfronteras med ett praktiskt problem under stress kommer du förmodligen att bryta ihop fullständigt och sitta i ett hörn och snyfta. Å andra sidan kan du vara suveränt duktig på att lösa teoretiska problem.

USELT PERSONMINNE

POÄNG: 5

Du har fruktansvärt svårt att minnas ansikten och namn. Varje gång du träffar någon som du har träffat tidigare men inte känner väl, måste du klara ett egoslag för att kunna placera honom eller henne. Var det mer än ett år sedan du träffade personen i fråga måste du klara ett ego/2-slag.

På samma sätt måste du klara ett egoslag (respektive ego/2-slag) för att kunna minnas vem en person är, när du hör eller ser hans namn.

NY FÖRDEL

MODERSKÄNSLOR

KOSTNAD: 5

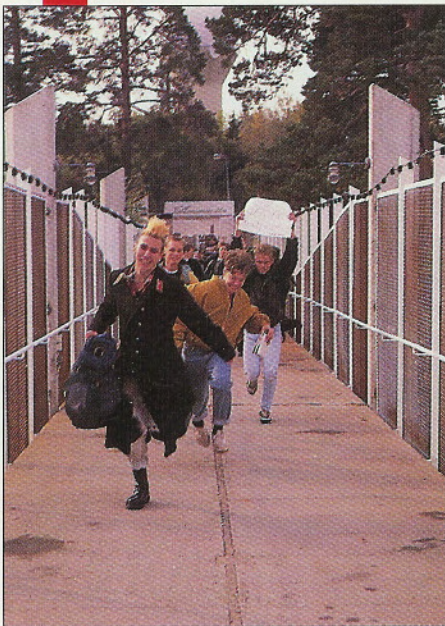
Du har talangen att få barn, yngre kvinnor och alla män att känna sig trygga och omhändertagna. Gråtande barn tystnar och börja le när du är i närheten. Bekymrade, skrämde eller irriterade män blir lugna och nöjda. Detta har inget med sex att göra; alla tänker snarare på dig som sin mor. Ingen man förutom den mest kallhamrade eller mentalt störde kan tänka sig att anfalla eller förolämpa dig.

A DAY AT THE RACES... SPELKONGRESS

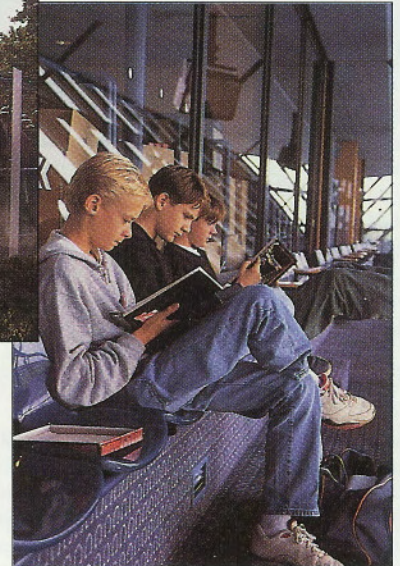
5-6 OKTOBER • SOLVALLA/STOCKHOLM

91

De första av över 800 deltagare! Det blev inte något nytt rekord, men det var ändå största konventet i år.



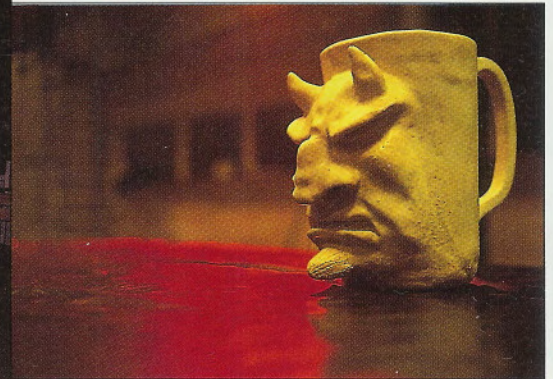
Är man inte först får man stå i kö i ett par timmar...



Target Games tillmötesgående personal. Vi backar inte för något!

På lördagkvällen presenterades en liten scen för att "levandegöra" nya rollspelet Kult.

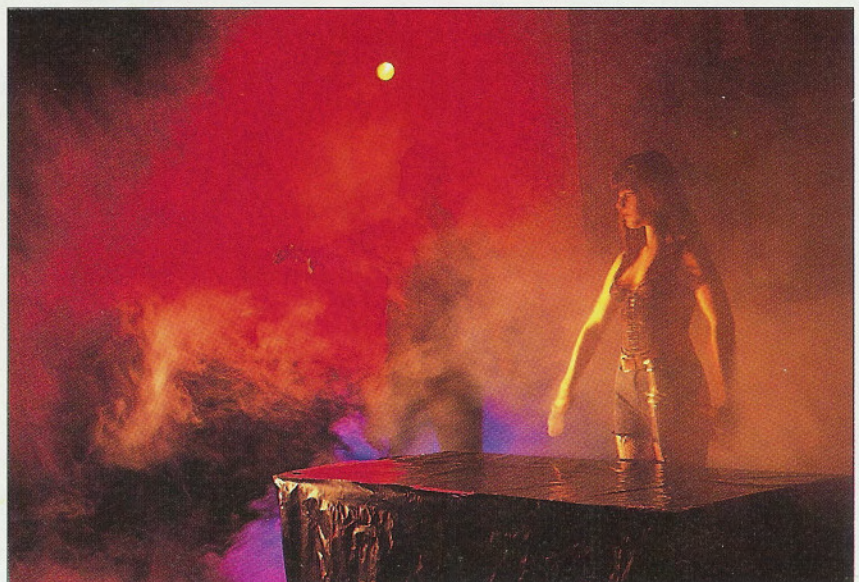
Veronica från Tradition åstadkom en föreställning med mycket stämning, mycket rök, och inte alltför påfrestande mycket handling...



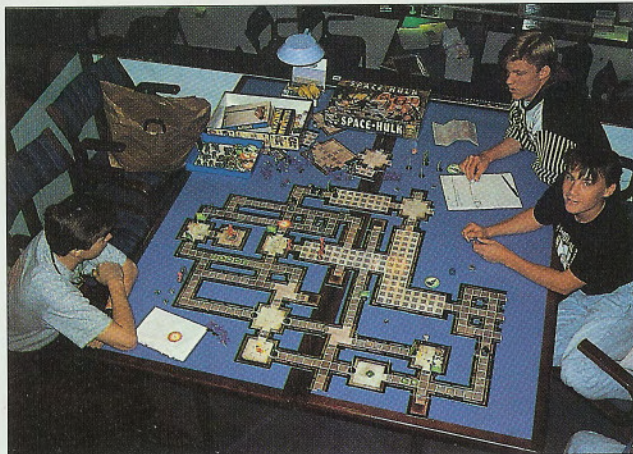
Kult live! Hälsa på bland kultister och elaka nefariter!



Best in show i figurmålarävlingen. Domarna föll särskilt för den realistiska vätskan.



Som traditionen bjuder var det nya lokaler igen — nu hade vi utsikt över Solvallas travbana i vad de flesta tyckte var det bästa stället någonsin. En och annan tyckte väl att de låg lite avigt till, och en särskilt långörad redaktör hörde några tjejer beklaga sig över att lokalerna var så öppna — inga mysiga rum att stänga in sig i!



Finalen i Space Hulk. Först in och fimpar tyranden i kontrollrummet vinner.

Prisutveckling

På Spelkongressen 1988 gick ett ex av Sinkadus nr 1 för 350:-. Två år senare ramlade priset upp i över 700:-. På auktionen i år stannade utroppet på otroliga 1100:-!

Nej, vi hade inte väntat oss detta, men samtidigt vill vi varna för alltför höga förväntningar. Vad ett rimligt pris på Sinkadus 1 *egentligen* är vet vi inte.



Seregoniterna bankade i sedvanlig entusiasm på varandra. Seregon är en av ett snabbt växande antal föreningar som sysslar med levande rollspel.



Vinnarna i Mutant-turneringen.

Succéspelet Blodsvalla anordnades av stockholmsföreningen CSS, som även skapade My Little Pony-rollspelet, som vi kunde visa bild på i förra Spelkongressreportaget.



Figurslagshallen var fylld av horder av större och mindre figurer, vilket inkluderade en drygt halvmeterhög Ork Gargant av frigolit, tvättbollar och en blomkruka. Kult-dioramat "Fight for your right to party", närmast i bilden.



När jag passerade skylten med "Industriområde" gled motortemperaturen upp mot rött. Jag bromsade in och i samma ögonblick sprutade kylarvätskan upp i ett moln av ånga. Det fanns inte en droppe vatten kvar när jag lyfte på motorhuven.

Obegripligt. Jag tog extradunken ur bakluckan och gick upp längs vägen mot industriområdet. Någonstans måste det finnas en vattenkran, eller en telefon.

Det var sent, lördag kväll och mörkt i alla fönster. Enstaka strålkastare lyste upp fasaderna och stängslen. Bakom en plåthangar skymtade ett fladdrande ljus. Jag sökte mig ditåt över en mörk parkeringsplats, genom ett hål i ett stängsel. Det var skenet från en öppen eld. Luffare, antog jag, med tanke på de smutsiga och trasiga kläderna på männen runt elden. Jag stannade upp i utkanten av eldskenet. Några av männen lyfte på huvudet, som för att uppfatta en vittring i luften. Längre bort brann fler eldar. En från stank drev mot mig i vinden. En av männen fimpade sin cigarett och reste sig. Han vände sig om och såg på mig. Hans ögon var svarta, glänsande som hos ett nattdjur. När han log och blottade skarpa, metallglänsande huggtänder snubblade jag bakåt. Jag vände mig om och sprang. Från eldarna ljöd ett vansinnigt skratt som från hundra strupar. Jag sprang för livet ned mot vägen. De fanns överallt, raggiga skepnader med glittrande ögon. Jag snubblade, hörde dem flåsa bakom mig, kom upp och sprang igen, genom en skogsdunge och ut på ett öppet fält.

Ute på fältet förstod jag att de lekte med mig. Jag skulle inte komma undan. De kom från alla håll. Ett hav av raggiga kroppar slöt sig runt mig. Starka fingrar och vassa tänder grävde sig in i mitt kött, krossade mina ben. Allt blev mörkt."

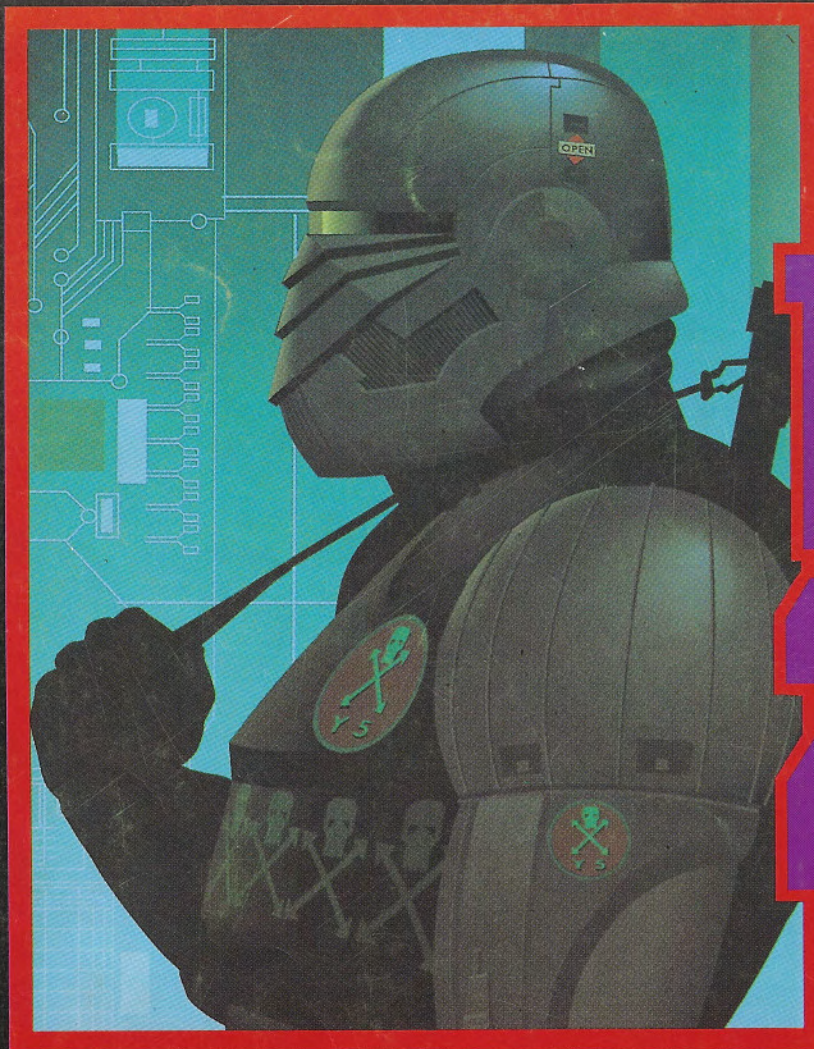
Mörkrets legioner består av en box med två tjocka häften. I dessa finner du omfattande beskrivningar av våra mäktiga härskare dödsänglarna, arkonterna och liktorerna, och av de missledda och maktgalna kulter som är deras hantlangare. Men du får också långa beskrivningar av glömda, blodtörstiga gudar som fortfarande vandrar på jorden, av mäktig svart magi, av den levande jorden själv och av de vansinniga varelser som rör sig i mänsklighetens utkanter.

MÖRKRETS LEGIONER





TECHNO 2090 innehåller teknologiska föremål som Datorer, Robotar, Androider, Fordon, Medicin, Gentechnik, massor med Vapen och rustningar. Avlyssnings- och Förfälskningsteknik, Vardagsmiljöer och Nöjesbeskrivningar.



KAN DU ÖVERLEVA I EN
MÖRK FRAMTID
KAN DU INTE DET?
DÅ SKA DU KÖPA

TECHNO 2090

TILL MUTANT



ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

Magi

Formelhäfte med ca 480 Besvärjelser.
Spelarbok med Nekromantiker,
Animister, Demonologer, Drakmagiker,
Elementarister, Harmonister, Häxor,
Illusionister, Mentalister, Stavmagiker,
Odöda, Spiritus Familiaris, M.fl.
Regelbok med Magiska handskrifter,
Alkemi, Stavar, Magiska dueller, Magiska
specialeffekter i Erebt Altor...
En Spåkortlek med massor av finesser,
2 Tennfigurer föreställande Magiker,
Magiskstrids arena...

Det är svårt att leva utan.