

Ä V E N T Y R S S P E L S

# SINKADUS

NUMMER 34

JANUARI 1992

PRIS 40

Ä V E N T Y R I  
**NIDLAND**  
CYBERNETISKA  
MISSÖDEN  
**PETTABRAM**





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



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

# TECHNO 2090

TILL MUTANT

DET NYA SÄTTET ATT SPELA ROLLSPEL

Drakar och Demoner

# DRAKDÖDAREN

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**





## SINKADUS

ANSVARIG UTGIVARE: Fredrik Malmberg

### REDAKTION & ATELJÉ

CHEFREDAKTÖR: Olle Sahlén

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

OMSLAG: Peter Andrew Jones

ILLUSTRATIONER: Berni, Greg, Hildebrandt, Tomas Arfieri, Nils Gulliksson, Stefan Kayat, Gabriel Sandberg, Mojo, Lasse Nordbeck

### ADMINISTRATION

PRODUKTION: Nils Gulliksson

PRENUMERATIONER: Olle Sahlén

EKONOMI: Sofia Andersson, Monika Falk, Anna Henningsson

FÖRSÄLJNING: Åke Persson, Jan Meyerhoff, Thomas Falk

DISTRIBUTION: Malin Gustafsson

SEKRETERARE: Camilla Halth

MARKNAD: Klas Berndal

För annonsering ring 08-702 03 50.

### TRYCK

Tryckproduktion Västerås

ISSN: 1100-5599

Sinkadus publiceras 5 gånger om året av Target Games AB. Allt material är copyright © Target Games AB 1992. 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 5 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.

BETALNING EFTER 20 FEBRUARI 1992 MEDFÖR ATT PRENUMERATIONEN BÖRJAR MED NR 36 (KOMMER UT I MAJ 1992). NR 35 KOMMER UT I MARS.

# i detta nummer

HEMMAFRONTEN .....	4
Vad händer hos Äventyrsspel?	
PENTAGRAMMETS MAKT .....	6
Om pentagram i Drakar och Demoner	
ELDVAPEN I EREB ALTOR .....	12
Om kanoners genomslagskraft i samhället	
KLUBBSPALTEN .....	16
ÄVENTYRSBILAGAN .....	17
Haktahchas ankomst: Drakar och Demoner	
BUTIKSGUIDEN .....	33
REGELFUNDERINGAR .....	34
FANZINESPALTEN .....	35
GOLAB I STOCKHOLM .....	36
En dödsängels organisation	
BREVSPALTEN .....	40
PAPARAZZON .....	41
En ny arketypp till Kult	
CYBERNETISKA MISSÖDEN .....	42
En artikel om cybernetik till Mutant	
VALKYRIA .....	46
Things to come... och lite nya vapen	



Fängslande design 6



Skandalfotografen 41



Bauhaus Rangers 44

## LEDAREN

I år fyller rollspelshobbyn 10 år i Sverige, för det var på sommaren 1982 som Drakar och Demoner, det första rollspelet på svenska kom ut. Visst, det spelades rollspel i det här landet långt tidigare, jag vet svenskar som började spela med de första upplagorna av Dungeons & Dragons från 1974 och 1977 redan på 70-talet. Men fram till 1982 var det fortfarande en hobby som ett mycket litet antal personer ägnade sig åt, och så skulle det ha förblivit om det inte kommit ut spel på svenska. Enligt våra beräkningar kommer vi att passera 100.000 sålda Drakar och Demoner (samtliga upplagor) någon gång under det här året. Det är inte utan att vi är rätt så belåtna med det resultatet.

Ute i stora världen har rollspelen funnits i drygt 20 år, för innan det första släpptes kommersiellt 1974 hade prototypen skvalpat omkring sedan slutet på 60-talet.

Under året kommer vi att blicka tillbaka en del på rollspelshistorien för att få lite perspektiv på var hobbyn har varit och kanske få ett svar på vart den är på väg. Vi börjar redan i nästa nummer med ett index över alla artiklar i Sinkadus och en uppdaterad lista över alla våra rollspelsprodukter (med uppgifter om tillgänglighet, bland annat).

Olle



MÖRKRETS  
LEGIONER

Typ: Kampanjmodul till Kult

**Utförande:** Box med tre häften, 88, 64 resp. 48 sidor  
**Konstruktör:** Gunilla Jonsson och Michael Petersén  
Denna box innehåller kampanjmaterial till Kult, framför allt i form av långa artiklar om övermänskliga vareiser, de kulturer som tillber dem och dessa kulturers ledare. I avsnittet "Dödsänglarna" får du all väsentlig information om de tio dödsänglarna och deras inkarnater, samt de platser där inkarnaterna håller till, som till exempel Kali Durgas tempel i södra Indien där dödsängeln inkarnat Kali Durga håller hov, omgiven av sina förvirrade dyrkare. I avsnittet "Arkonterna" och "Liktorena" ges motsvarande information om de tio arkonterna och ett antal liktorer. I "Glömda gudar" beskrivs till exempel Baal Reshef — pestens herre, en odödlig varelse som dök upp och började sprida sjukdomar bland människorna för 12 000 år sedan och som fortfarande dyrkas som gud. I "De uppvaknade" hittar du beskrivningar av några sedan länge uppvaknade människor och deras följeslagare. I "Svart magi" får du stifta närmare bekantskap med svarta kulturer och sekter som har det gemensamt att de bedriver svart magi och dyrkar mörkrets makter, som till exempel Ordo Voraginis, en raffinerad karnibalsekt med medlemmar i samhällets översta skikt. De sista avsnittet heter "I mänsklighegens utkanter", där abnorma och vansinniga kulturer utan övermänsklig anknytning beskrivs och "Gaia — den levande jorden", som beskriver hur den ursprungliga jorden fortfarande kan gripa in i våra liv och förvandla oss till oigenkännlighet.

## KRIGARENS HANDBOK

Typ: Regel- och kampanjmodul till Drakar och Demoner  
**Utförande:** Häfte, 96 sidor

**Konstruktör:** Gunilla Jonsson och Michael Petersén  
*Krigarens handbok* är en kampanj- och regelmodul av samma snitt som *Kopparhavets kapare* och i viss mån *Svartfolk*. Här har vi koncentrerat oss på krigaryrket och dess viktigaste värv — striden. De nya reglerna omfattar främst ett knappt tiotal nya yrken (bl. a. barbar, gladiator, vapenmästare, krigarmunk och paladin), en del nya färdigheter (bl. a. Anfall bakifrån, Duellera, Slåss till häst, Strategi, Strid i mörker och Vapentekniker), ett detaljerat stridsystem där man skiljer på kropps-poäng och smärtpoäng (som orsakas främst av krossvapen), regler för beriden strid, borgbyggen, fältslag och kritiska träfftabeller.

Andra kapitelrubriker är Vapenakademier (nästan som stridskonster, fast med vapen), Demoniska vapen (ett väldigt speciellt slags magiska vapen...), Träffområden för djur, Strid till häst, Arketyper (den som spelat *Kult* vet vad det handlar om — beskrivningar av typiska, intressanta rollpersons-karaktärer), Skjutvapen samt Orientaliska krigare (yrken, vapen och arketyper).

*Krigarens handbok* är inte som *Kopparhavet* och *Svartfolk* särskilt hårt uppknuten till Ereb Altor, eftersom det främst rör sig om regler. Det rena kampanjmaterial som finns, bl. a. beskrivningar av ett antal vapenakademier, är dock skrivet för Ereb Altor. Övrigt passar in i vilken fantasy-miljö som helst. De nya reglerna omfattar dessutom en hel del smädetaljer, t. ex. särskilda förmågor för enbart krigaryrket, hur man skapar en hjälte-rollperson, effekter av dålig syn/hörsel, uppdelning av stridsrundan i fem handlingstillfällen, blottor och sikte på en viss kroppsdel eller att slå vilt.

KRIGSFURSTENS  
RIKE

Fantasyroman 38, pocket, 249 s  
**Författare:** Peter Morwood  
**Originaltitel:** *The Warlord's Domain*

Den fjärde och sista delen i kronikan om klanfurst

Aldric Talvalin. Den albiske prinsen från norr har svikits av sin egen kung och använts som en bricka i hans stormaktsspel. Nu har han tröttnat på det och söker sig tillsammans med sin älskade till det drusalanska imperiets viktigaste stad, Drakkesborg. Men utan att veta vem som nu styr staden, efter att ha mördats och efterträtt Överkrigsherren Erzel — hans arvförande Voord, den svarte magikern från Imperiets hemliga polis.

SVÄRD MOT  
TROLLOM

Fantasyroman 39, pocket, 219 s  
**Författare:** Fritz Leiber  
**Originaltitel:** *Swords against Wizardry*

Detta är den fjärde fristående delen i Fritz Leibers böcker om Fafhrd och Grakatt. Våra hjältar får för sig att de ska utröna sanningen i en av isbarbarernas gamla legender, den om det obestigbara berget Stjärnpiren, på vars topp demoner och glömda gudar sägs bevaka sagolika skatter. Utan att allt för mycket bekymra sig för de skurkar som är dem på spåren beslutar sig Fafhrd och Grakatt för att ta sig upp på det omöjliga berget och lägga beslag på en del av dessa skatter själva...





# PÅ GÅNG

## VALKYRIA 2192

Projektet med kampanjvärlden Valkyria verkar svälla mer och mer allteftersom de utländska intressenterna kommer springande och absolut vill ha ALLT som har med den att göra. Vad detta främst kommer att innebära för den svenska rollspelsmarknaden, som i sammanhanget är en piss i Mississippi, är ett nytt rollspel även 1992 — *Valkyria*.

Misströsta dock inte, åtminstone du som spelar *Mutant* kommer att känna igen dig extremt mycket, grundreglerna är nämligen nästan exakt desamma, fast givetvis uppdaterade för att passa den nya kampanjmiljön (nya yrken, rymdcybernetik, strid i rymden, etc.). Som skisserna ser ut nu blir det tre böcker i en box (en regelbok, en bok med kampanjmaterial, en bok med rymdgeografi), där tonvikten ligger på den bok som beskriver just kampanjvärlden i Valkyria — de fem stora megaföretagen, Kartellen, Brödraskapet och, framför allt, Mörkrets Legioner. Priset kommer trots allt detta att vara ungefär detsamma som för *Mutants* grundregler, 150–200 kr.

I förra numret av *Sinkadus* fanns en, redan inaktuell, men ändå kompakt sammanfattning av kampanjvärlden i Valkyria. Var så säkra på att ni kommer att få läsa mer om det i nästa nummer.

## KRISTALLTJUREN

Äntligen så kommer då den tredje och näst sista delen i serien om den femte konfluxen (de två första var *Svavelvinter* och *Oraklets fyra ögon*). Det har gått några månader eller kanske något år sedan rollpersonerna förde de överlevande oraklen i säkerhet hos kung Arn I av Stegos. Bäst de sitter och äter och pratar om hur mycket bättre allting var förr får de på ett mystiskt sätt ett meddelande. De bryr sina hjärnor en liten stund och inser sedan att det är dags igen. Ödet kallar.

Efter att ha kämpat sig fram genom Fokalerslättnens mardrömlika hetta når rollpersonerna en port till andra världar, genom vilken de måste ta sig för att finna den mystiska hjälten, Store Stenfar. Det är bara att hålla för näsan och kasta sig ut i Multiversum.



*Kristalltjuren* är ett långt äventyr med mycket bakgrundsmaterial där rollpersonerna möter många figurer de sent eller aldrig ska glömma, som t. ex. efarier Zahembra, mannen som är så tuff att han måste dunka huvudet i väggen för att somna på kvällen.

- Nu har vi gjort det igen – plockat hem priset för Arets sällskapsspel. 1990 fick vi utmärkelsen för Rappakalja och den här gången fick vi det för musikagenturspelet *Maestro*. Vi tackar och bockar och undrar om vi ska lyckas ta en till i höst... Våra spel har blivit uppmärksammade på flera olika sätt, bland annat spelade man *Brainstorm* på SAF-radion i december...

- Ord har nått oss om att Stefan Burström har reorganiserat sig och numera kallar sin verksamhet för Lancelot Media. An har vi inte hört något om vad som kan vara i faggorna, men det lär nog visa sig...

- Nya rollspeltidningar dyker ju upp lite här och var. För ett litet tag sedan damp det första exemplaret av den italienska roll- och konfliktspelelsridningen *Excalibur* upp. Det är vår emellanåt-samarbetspartner Stratelibri i Milano som nu även har gett sig in i tidningsbranschen. Till skillnad från tidningar på engelska kommer den väl knappast att få någon spridning i Sverige, vilket kanske är lite tråkigt eftersom den verkar vara rätt trevlig (redaktionen kunskalet i italienska är, trots viss röstighet, befintliga...). Stratelibri ger bland annat ut *Sagan om Ringen* och *Fantasy Warriors*. *Exotism* på italienska: en artikel om besvärjelsekastande åtföljs av handskrivna text med ett försök till "fantasykänsla" – samtliga vokaler har fått lüstiga prick-år och sträck över sig...

- Nu byter vi figurleverantör! Under våren kommer de första figurerna i ny *Drakar* och *Demoner*-förpackning. Det är inte bara leverantören, *Heartbreakers*, som är ny för oss – även formatet på figurerna (som är lika stora som de från *Games Workshop*) och det faktum att de är gjutna helt utan bly, vilket gör att de inte längre är giftiga. Giftiga förutsatt att man sväljer dem, förstås. Vi har precis vid årsskiftet sett de första figurerna, men vi avstår från att börja yra om detaljskärpa och gjutkvalitet tills dess vi har bilder att visa upp. Förutom fantasyfigurer är det meningen att den här tillverkaren ska göra *Mutant*-figurer åt oss. De *Mutant*-figurer som skulle ha kommit i höstas har tyvärr uteblivit på grund av leveranssvårigheter från *Grenadiers* sida i England. Det är ännu för tidigt att ge besked om när figurerna är här, eftersom *Heartbreakers* precis har satt igång.

# NYHETER UTIFRÅN

## FANTASY FORGE

Fantasy Forge dök först upp med en serie Aliens-inspirerade tennfigurer och *The Nexus Battlefront Architecture*, befästningsverk och stridsvagnar med mera i grå plast. Nu har de släppt sitt figurslagspel – **KRYOMEK**. Det är ett skirmishspel för science fiction-figurer i 25 mm-skalan. Baksidestexten utlovar en hel serie med koordinerade spelnivåer i kommande produkter. Fantasy Forge gör även en serie med befästningsverk i samarbete med *Grenadier* till *Fantasy Warriors*, samt golv, dörrar, pelare, underjordiska floder och annat användbart för den verkligt entusiastiske grottbbyggaren.

## WHITE WOLF

**VAMPIRE** heter ett nytt skräckrollspel, som vänder på begreppen. I *Vampire* är rollpersonerna inte vampyrjägare utan – vampyrer! Det gäller att hålla sig undan den oräcka mänskligheten samtidigt som man är i konflikt med nattens övriga varelser. **CHICAGO BY NIGHT** är en faktabok till *Vampire*, och det finns dessutom minst ett äventyr, **BLOOD BOND**.

## TSR

**GREYHAWK WARS** är ett konflikt- och brädspel i *Greyhawk*-världen. Enligt uppgift från närstående krigsspelsveteraner lär det vara helt ok.

## CHAOSIUM

**BLOOD & LUST** är en minikampanj med fyra äventyr till *Pendragon*.

## ICE

I serien *Middle Earth Fortresses* till *MERP* har man kommit till Ny Chenacatt, Akhorakils fäste i Harad. Volymen heter **NAZGÛL'S CITADEL**, och innehåller 40 sidor text, kartor över alla nivåer med detaljerade beskrivningar av alla rum, dessutom utlovas fyra "ovanliga" äventyr.

## LORD OF THE RINGS ADVENTURE

**GAME** är ett rent nybörjarspel avsett att locka nya spelare och tycks vara en avsevärt förenklad version av *MERP* – vilket kanske inte är så dumt!

## FASA

**RIGGER BLACK BOOK** är en faktabok till *Shadowrun*. Den innehåller strids- och andra regler, samt utrustningshistor – allt inriktat på fordon i alla upptänkliga former.

## MERCENARY'S HANDBOOK

till *Mechwarrior* är ett nytryck av en faktabok om legosoldatskompanier i *Battletech*-världen.

## PHAGE PRESS

Ett nytt förlag – åtminstone vad gäller rollspel – har gett sig i kast med Roger Zelaznys böcker om *Amber*. Rollspelet heter följaktligen **AMBER**, och är ovanligt på så vis att inte kräver tärningar.

## GAMES WORKSHOP

**ARMIES OF THE IMPERIUM** innehåller specialregler för marine chapters, regler och kort för olika andra fordon, dropships, hellbore och allt möjligt annat man kan vilja ha till *Space Marine*.

**TERROR IN THE DARK** är en expansion till *Advanced Hero Quest* som innehåller fler golvplaner, fällor och 96-sidig regelbok med regler för skatter, magi, följeslagare, nya monster, en äventyrsgenerator och ett äventyr i 5 delar – *Quest for the Lichemaster*.

Brädspelen **WARLOCK OF FIRE-TOP MOUNTAIN** och **THE FURY OF DRACULA** har getts ut på nytt efter att ha varit borta i ett par år.



# PENTAGRAMMETS • M A K T •

OM PENTAGRAM I DRAKAR OCH DEMONER



## *Johannes Nesser*

Ardian stoppade två fingrar i lerkrukan och drog upp en stor, röd cirkel på stengolvet.

"Kattblod", sa han och sög av fingrarna. "Demonblod är bättre, men det får duga." Han tog upp säcken han haft med sig från huset, och hällde ut dess innehåll i mitten av cirkeln. Tretton svarta vaxljus, ett silverskrin, två långa, färska grenar från en rönn och en tio fot lång kedja med halvtums-länkar och ett stort hänglås. Han kavlade

upp ärmarna och klev in i cirkeln, mycket försiktigt så att linjerna inte skulle rubbas. Han plockade upp ljusen och räckte dem till mig över cirkeln.

"Tänd dem och ställ dem på cirkeln. Droppa vax under så att de står stadigt." Med sin långa pekfingernagel pekade han ut de punkter där ljusen skulle stå. "Gå inte in i cirkeln, och bryt den inte", manade han. Sedan ignorerade han mig, och började undersöka kedjan, länk för länk.

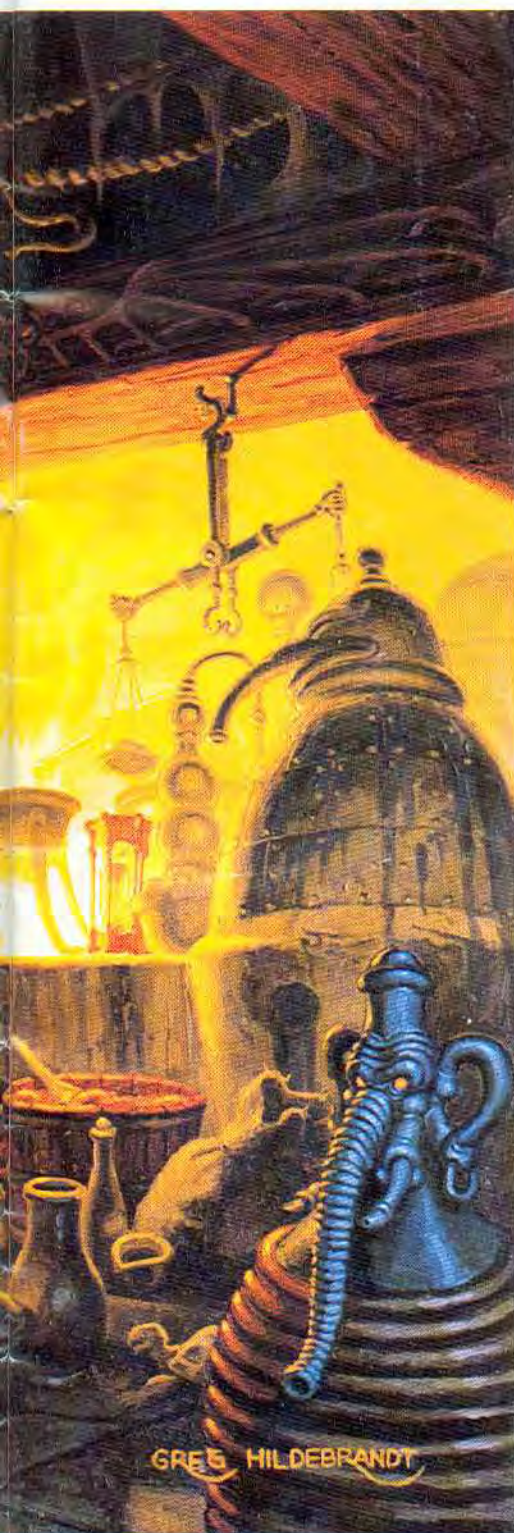
När jag var klar nickade han nöjt och klev ut ur cirkeln med alla föremålen. Jag såg nu att ett pentagram var målat med kattblod inuti cirkeln. Han måste ha ägnat sig åt det

medan jag sysselsatte mig med glödlådan.

"Nu, käre vän, ska du få möta Gravvaxdax Simoniden", sa han och log.

Jag orkar inte beskriva ritualen som följde. De onda ord och underliga skuggor som kastades runt i rummet som osaliga andar skrämde mig, och jag vill helst inte dra mig till minnes. Efter en tid som verkade som ett dygn, men inte kan ha varit mer än ett par timmar, backade Ardian undan från cirkeln. Han sparkade till kedjan som låg på golvet så att den hamnade inne i cirkeln. Sedan lyfte han upp silverskrinet och höll det en kort stund mot sin svettiga panna, varefter han höjde det över sitt huvud så att den





GREG HILDEBRANDT

svarta kåpärmerna hasade ned. Han stod raklång, och den fotsida kåpan tycktes få honom att växa. Han hade tagit av sig huvan och den mörka härflätan låg en knapp fot ned längs ryggen.

Det darrade till i luften. Ljuset fladdrade till och deras ljusradie tycktes krympa. Sedan kunde jag höra ett avlägset ljud. Det lät som en vind som närmar sig över en öppen hed. Snart växte ljudet, och blev en tornado. Jag förstod snart att det inte var en vind jag hörde, utan ett vrål – ett ramaskri från en annan värld. Och när jag höll för öronen kom vrålet till mig med oförminskad styrka. Mörkret ovanför cirkeln tätnade, men snart

syntes där två glödande röda tingestar. Det såg ut som två kolbitar i en falnande eld, och jag kröp in i hörnet, för jag fasade för vad jag skulle få se.

Så, plötsligt, stod den där. Ljuset brann med sitt vanliga, klara sken, och vrålet var borta. Inte ens ett eko fanns kvar. I cirkeln stod en best. Dess ögon var röda och smala. Kroppen var som en människas, fast större; nära tio fot hög, och huden var en krokodils. Huvudet var örnens, och dess stolta, men blodtörstiga anlete ingav skräckblandad respekt. Armarna hade flera leder, och dess händer var enorma fågelklor. På ryggen hade bestens ett par krokodilskinnsvingar som liknade fladdermusens, och dess fötter och ben var som en människas, fast med krokodilhud. Runt höften bar den ett läderskynke, men det var bestens enda klädsel.

Ardian klev fram mot cirkeln.

”Gravvadax Simoniden! Var hälsad, och välkommen till Altor!” vrålade han och höjde silverskrinet än högre. Han hade tagit upp en av rönstavarna från golvet, och höll den hårt i ena handen.

Gravvadax flaxade lite med vingarna och tog ett kliv ut mot cirkelns kant. Blixtnabbt förde Ardian rönstavens spets till cirkeln och uttalade ett kraftord. Blodet verkade för ett ögonblick bli mörkare, och Gravvadax backade förskräckt tillbaka in i cirkeln.

”Känn rönstens makt, Gravvadax! Jag befäller dig att svara mig!” Ardians röst var fast och hård. Gravvadax plirade mot honom. Sedan öppnade han sin näbb och talade med en väsende röst som fyllde hela rummet.

”Om du har ett offer, skall jag tala med dig om det du vill.”

Ardian öppnade silverskrinet och tog upp en mörk, kletig massa ur den. Därefter lät han skrinet falla till golvet med en olycksbådande duns.

”Jag har ett alvhjärta till dig, Gravvadax. Men jag har ett villkor”, sa han. Gravvadax fick ett bistert, misstänksamt uttryck i ansiktet. Hans ögon gled över rummet, och när de passerade över mig kändes det som om en kall vind blåste rakt genom min kropp.

”Vad är ditt villkor, ynklige magiker?” sa demonen efter en stunds tvekan. Ardian svarade genom att peka med rönstavens mot kedjan vid demonens fötter.

”Där, Gravvadax, är mitt villkor. Ett litet halsband med ett fint smycke. Bär det och du skall få träda utanför pentagrammet och dessutom belönas med alvhjärtat.” Gravvadax ryste till, och han sände en hatfylld blick mot Ardian. Jag kan fortfarande inte förstå hur Ardian kunde möta den så kallt, så obevekligt.

Gravvadax väste till och trädde motvilligt kedjan runt halsen. Efter en liten påminnande gest från Ardian slöt han hänglåset också. Sedan tog han ett steg fram mot cirkeln igen, och lika blixtnabbt var Ardian

framme med staven. Denna gång stötte han staven med sådan kraft att den splittrades i tusentals bitar, och Gravvadax slungades in i cirkeln igen. Demonen gav ifrån sig ett ilsket vrål och stirrade mot Ardian. Denne plockade snabbt upp den andra staven.

”Nästa gång dör du, Gravvadax!” vrålade han.

”Ditt ord, magiker! Du gav ditt ord!” svarade Gravvadax med bävande ilska. Han såg ut som han kunde explodera när som helst.

”Ett ord. Vad är ett ord för en demon?” sa Ardian och log. ”Trodde du att jag skulle släppa dig utanför pentagrammets makt hur lätt som helst?”

Demonens vrål ekade genom hela slottet.

*Utdrag ur Lebantoz Ärkedemonologens dagbok, år 585 eO.*

DEN OKKULTA HISTORIEN är fylld av pentagram. De används som skydd mot de dödas andar, de binder demoner och onda vålnader, och de är kraftcentra för förhåxningar. De kan också användas för teleporteringar till andra världar och dimensioner, och naturligtvis kan de även kalla kaosvarelser till vår värld. Det finns säkert fler användningsområden för pentagram, men de kommer inte att beröras här. Istället ska jag här ta upp vad pentagrammet har för betydelse i Drakar och Demoner och dess värld; Altor.

I Altor är pentagrammen främst bundna till demonritar och besvärjelser. Vi vet att pentagram används vid åkallanden, men vad är dess del och innebörd i dessa?

## REKVISITA

Många tror, helt felaktigt, att pentagram är nödvändiga när man ska åkalla demoner. Demoner kan åkallas utan någon som helst rekvisita om man är duktig. Det enda som krävs är att man skapar en kraftsignal som är stark nog för att demonen ska hörsamma den och kallas till Altor, men då bör man först ha uppnått ett skolvärde över 15 i besvärjelsen. En sådan kraftsignal går att skapa utan rekvisita, men det finns föremål som kan underlätta arbetet. Till rekvisitan räknas eld, ljus, kattblod, med mera. Varje demon-ritual har sin egen rekvisita (se DoD Magi för flera exempel). Ju mäktigare demon, desto mer specialiserad rekvisita krävs. Pentagram räknas dock inte; de tillhör en annan kategori. Man kan räkna med att man har, i medeltal, -15 på att lyckas frammana en demon utan den korrekta rekvisitan. Om bara delar av den saknas får man mindre avdrag. Rekvisita kan också ersättas av något snarlikt. Om man inte har ett kranium från en jätte, kan man använda ett människokranium istället. Vilka avdrag man



får beroende på utrustning avgör spelledaren. Ibland ingår uppmålade cirklar i rekvisitan. Det är i dessa cirklar som eventuella pentagram sedan målas in. Cirkelarna fungerar som fokus för magikerns kraft, och utgör en sorts "landningsbana" för demonen. De har i sig ingenting med pentagrammet att göra. När man gör ett pentagram kan man utnyttja den yttre cirkeln istället för att ha en separat cirkel för pentagrammet.

I ritualen ovan är det helt klart en mycket skicklig magiker som sköter frammanandet. Den enda rekvisita han använder är tretton svarta vaxljus och ett alvhjärta (kattblodet används till pentagrammet och räknas därför inte). Normalt krävs dessutom två flaskor surt vin, en svart böldpadda, tre gamla jorpagniska kopparmynt och en nagel från en svarfalf för att framma Gravvadax. Avdraget hamnar därför på ca -12.

Gravvadax kräver offer när han anländer, och han har en försmak för alvhjärtan, enhörningskött och små spädbarn. Ardian använde i detta fall sitt offer för att kunna köpslå med demonen, och det är faktiskt möjligt att göra detta. Varje demon har sina svagheter, och hittar man dessa kan man köpslå med den. (Kunskap om demoner/Demonologi är användbara färdigheter för att få veta saker om demoner.) Att Gravvadax gick med på att ta på sig kedjan var i och för sig inte för att få tag på alvhjärtat, utan snarare för att Ardian lovade släppa ut honom ur pentagrammet. Kedjan fungerar därvidlag som en boja.

## FÄNGELSE

Pentagram används för att fångsla varelser på en speciell plats. Den fångslade varelsen behöver naturligtvis inte vara en demon. Det kan vara en vanlig människa eller en annan varelse, men eftersom det är synnerligen lämpligt att hålla demoner fångslade, är demonologerna de som framför andra förknippas med pentagram. Ett pentagram är lätt att gå in i, men svårt att ta sig ur.

Pentagrammets skapare har en enorm kontroll över allt som finns inuti det. När skaparen kastar besvärjelser på personer/varelser/saker i pentagrammet har han ökad CL och PSY, enligt tabell 1 (avdrag för ökad effektgrad sker efter CL-ökningen). Besvärjelsen måste påverka varelsen direkt (att kasta en BLIXT på varelsen ger de normala ökningarna, men däremot inte FÖRTROL-LA VAPEN på ett vapen, som sedan används mot varelsen). Pentagrammet kan skapas medan personen/varelsen finns på plats, eller innan han/hon anländer – det spelar ingen roll. Ökningarna innebär att pentagram blir användbara även i andra samman-



hang än demonfångslande, särskilt som CL-ökningarna även gäller föremål inne i pentagrammet.

Pentagrammets fångslande förmåga är inte perfekt. Skaparen måste hela tiden vara uppmärksam på att fången kan försöka ta sig ur, och vara redo att förstärka det om det skulle behövas. Att tillverka ett bra pentagram är en konststart, och därmed en egen färdighet: Skapa pentagram. Demonologer är så vana att skapa pentagram att de får samma färdighetsvärde som de har i Demonologi.

### SKAPA PENTAGRAM

**TYP:** Sekundär, B

**YRKEN:** Magiker, lärd man

**GRUNDEGENSKAP:** PSY

Denna ockulta färdighet tillåter en person att teckna ett magiskt pentagram som kan fångsla ett antal personer/varelser. Ju högre FN man har, desto bättre blir pentagrammet. Ett bra pentagram ökar besvärjelse-CL och PSY och gör att man kan fångsla fler varelser i det. Rent praktiskt fungerar färdigheten som en sorts BESKYDDARE, fast tvärtom. Man måste spendera temporära PSY på sitt pentagram för att det ska fungera. Varje PSY höjer pentagrammets styrka ett steg, upp till maximala 10. Man får bara offra två PSY för varje FN man har i färdigheten. (Exempel: En person med FN B3 får bara offra 6 PSY, och kan således bara uppnå styrka 6 på sitt pentagram.)

Ett pentagram fångslar sina fångar på så

sätt att varje gång en fånge försöker bryta sig ur det stöts han tillbaka av en osynlig mur. Murens styrka bestäms av pentagrammets styrka, enligt tabell 1 nedan, och måste övervinnas av fången för att denna ska kunna bryta sig ut. Pentagrammets cirkel måste vara orörd för att muren ska fungera. Muren ligger alldeles innanför cirkeln, och att försöka rubba cirkeln, räknas som att försöka ta sig ur pentagrammet.

En fånge kan heller inte kasta besvärjelser genom muren. Muren räknas som ANTIMAGI med en effektgrad som är lika stor som murens styrka. Detta gäller även besvärjelser och förmågor som på något sätt kan förflytta varelsen ut ur pentagrammet (till exempel TELEPORTERING). För enkelhetens skull måste fången hela tiden också beröra pentagrammets yta. Om fången hoppar upp i luften kommer han på en gång att stöta emot muren.

När man tillverkar ett pentagram placerar man en del av sin PSY i det. Inte förrän det bryts kan man få tillbaka dessa poäng. Ett pentagram har ingen varaktighet. Det enda som är avgörande för dess livslängd är om cirkeln är orörd. Många bofasta demonologer har ett permanent pentagram hemma i källaren, vanligen ingjutet i golvet. Metallpentagram brukar vara hållbarare och bättre än andra (se tabell 2). Pentagram kan användas flera gånger så länge cirkeln som omsluter det är obruten. Om man vill skapa ett permanent pentagram krävs permanent offrade PSY.

Demonologer gör ofta stor hemlighet av hur de tecknar sina pentagram. Det är viktigt i vilka riktningar stjärnans uddar pekar, och i vilken ände man ska börja. Det är en yrkeshemlighet.

## FÖRSTÄRKNINGAR

Det finns saker som kan förstärka pentagrammets styrka. I tabell 2 finns exempel på material och vilken bonus de ger. Det använda materialet kan höja pentagrammets styrka utöver vad som är skaparens egentliga förmåga.

Om en fånge håller på att fly kan man dessutom försöka förstärka pentagrammet tillfälligt. Skaparen offrar ett antal extra PSY och höjer då dess styrka med hälften av antalet offrade PSY, under en SR. Effekten försvinner sedan. På detta sätt kan man höja pentagrammets styrka långt över ens egentliga förmåga under en kortare tidsrymd.

Det finns även några saker som tillfälligt kan höja styrkan. Dessa komponenter har för vana att fungera ett antal gånger innan de blir obrukbara. Dessa finns uppräknade i tabell 3.



TABELL 1

Styrka	Murstyrka	Max antal fångar	Ökad CL/PSY
1	5	1	x 1,25
2	7	1	x 1,25
3	9	2	x 1,50
4	11	2	x 1,50
5	13	3	x 1,75
6	15	3	x 1,75
7	17	4	x 2,00
8	19	4	x 2,00
9	21	5	x 2,25
10	23	5	x 2,25
11	25	6	x 2,50
osv...			

Annat som kan höja styrkan är bland annat ljus tillverkade av underhudsfett från småbarn, och andra trevliga småsaker. Därutöver finns det speciella platser som höjer pentagrammets styrka, se reglerna för maginoder i DoD Magi för hur dessa skulle kunna påverka.

### STORLEKENS BETYDELSE

Ett pentagramms storlek avgörs av två faktorer:

1) Pentagrammets grundstyrka (utan tillägg för ev. komponenter, såsom kattblod och rönnstavar), som är lika med dess diameter mätt i meter.

2) Demonologens vilja. Demonologen kan öka eller minska pentagrammets diameter med upp till 50%, utan några slag eller uppoffringar.

Ett pentagramms storlek spelar en viss, psykologisk roll. Ett stort pentagram med många komponenter imponerar på demoner, som vanligtvis tror fullt och fast på att större pentagram är de mäktigare. Därför dras slutsatsen att magikerna med de största pentagrammen också är de mäktigaste. Förutom detta måste naturligtvis pentagrammet vara stort nog för att fången/fångarna ska rymmas, både enligt tabell 1, och rent fysiskt. Om fångarna inte rymmer, innebär det att pentagrammet bryts tillfälligt. Fångar kan då ta sig ur det, ända tills dess att pentagrammet räcker till igen.

### DEMONBOJOR

Om det är något som demoner fruktar, så är det demonbojor. En demonboja är vanligtvis i form av en kedja, ett rep eller något liknande, som kan fästas på demonen. I exemplet ovan är det en halvtums kedja med hänglås. Demonbojor fungerar som så att de tvingar demonen kvar på Altor, och dessutom försvagar den kraftigt. De är helt enkelt en sorts transportabla pentagram. När demonen har en boja på sig kan den inte kasta

TABELL 2

Cirkelmateriäl	Ökar styrkan med
Människoblod	1
Dvärgblod	1
Alvblod	2
Trollblod	2
Kattblod	2
Demonblod	4
Drakblod (kaosdrake)	6
Drakblod (annan drake)	3
Målarfärg (röd)	0
Målarfärg (svart)	-1
Målarfärg (annan)	-2
Mithril (permanent pent.)	9
Silver (permanent pent.)	7
Annan ädel metall (perm. pent.)	4-6
Vatten från dödfött barn	3
Annat äckligt	SL avgör
Blandning av flera komponenter	-4

några besvärjelser, och dess PSY är tillfälligt halverat. Den kan heller inte utnyttja några av sina demoniska förmågor. Det finns vissa demonbojor som kan försvaga demonen på fler sätt, men detta är det vanligaste. Att kombinera ett pentagram med en demonboja gör den fånglade demonen synnerligen maktlös. Dess PSY i förhållande till magikers är minimal, och dess chanser att ta sig ur knipan, utan villkorlös kapitulation, är mycket små.

En demonboja kan bara avlägsnas med ett speciellt kraftord, endast känt av bojans skapare, eller om demonens STY övervinner kedjans på motståndstabellen. Att dyrka upp låset är otänkbart. Om demonens PSY (före halveringen) övervinner kedjans PSY på motståndstabellen kan den lyckas slingra sig ur den.

Varje demonolog av rang har åtminstone en demonboja. Bojorna kan tillverkas av personer med smide B5, och de måste sedan besvärjas av en demonolog med Demonologi 15+. För att besvärjandet ska lyckas måste demonologen slå tre slag för skolan, och dessutom offra tre permanenta PSY att lagras i bojan. Bojan beräknas då kunna hålla en demon med STY och PSY upp till ca 50 (dvs bojan har STY & PSY 60). Därutöver krävs starkare och/eller fler bojor. Det största problemet med de demoniska bojorna är att få på dem på demonerna. Ibland kan man använda våld, men vanligtvis krävs stor list. Det fungerar naturligtvis inte att använda våld varje gång, särskilt inte om det är samma demon som man frammanar. Till slut blir demonen så sur att den söker sig till Altor via en annan portal och gör slut på den stackars demonologen.

I Sybially i Krun finns en demonologakademi där man bl.a. sysslar med framställning av demoniska bojor. Sybially är känt som "Demonernas helvete på Altor" ("Känn dig som hemma!" brukar välkomstfrasen vara till nyanlända demoner). I källaren har

TABELL 3

Komponent	Höjning	Max antal ggr
Ekstav	3	5
Idegransstav	4	4
Rönstav	5	2
Silverlindsstav	5	5
Urträdsstav	6	5
Diamantstof	7	1
Rubinstof	8	1
Horn av kaosdrake	10	10
Den vita staven	15	?
Annat	SL:s val	SL:s val

man ett tiotal demoner fånglade i bojor. Man använder dem som försökskaniner och förhör dem om Inferno. En av demonerna är den ökände Caucron, som skövlade norra Krunns byar år 320 eO, efter att ha stulit en ung och oerfaren demonologs portal och hamnat i Altor. Ända sedan dess har Caucron suttit fånglad.

I Sybially använder man sig bl.a. av några stora stålburar som demonbojor. De är mycket effektiva. De halverar inte bara demonens PSY, utan även hans STY och SMI.



### ATT SPELA EN DEMONOLOG

Det finns mycket nöje att utvinna ur att spela/spelleda en demonolog. Det är egentligen ett ganska underskattat yrke, eftersom demonologens alla användbara besvärjelser är ritualer, och har mycket höga skolvärden. Genom att krydda demonologins värld med



lite speciella förmågor och egenskaper, såsom demonbojor, magiska pentagram och dimensionsportaler, kan man lätt få roligare och mer användbara personligheter. Det största problemet med att rollspela en demonolog är att det krävs en enorm kunskap och skicklighet för att kunna betvinga de varelser man stöter på eller manar fram, en kunskap och skicklighet som nybörjarrollpersoner sällan eller aldrig besitter. En snäll spelledare ger därför nybörjar-demonologen en del extra poäng vid starten. Normala spelledare ger ingenting, men är snälla mot demonologen under äventyren. Elaka spelledare ger inga extra poäng och slänger dessutom in den fruktade krondemonen Urbaug den Vansinnige i första äventyret. En energisk spelledare, som har känsla för spelbalans, skapar omedelbart en del nya besvärjelser inom demonologin, såsom DEMONFÖRVRIDNING, DEMONSKYDD och KAOSVÅG, för att ge spelaren fler roliga besvärjelser att leka med.

En av de intressantaste sakerna är den kraft som erfarna demonologer besitter. Medel-PSY bland demonologerna i Sybiell är 32, och då rör det sig om totalt 18 demonologer! Man misstänker att det har att göra med avtal som magikerna gjort med veriditer från nionde kretsen (mutor). Veriditer är mäktiga kunskapsdemoner som förser Shaitan och hans hov med demoniska föremål. De har tillgång till en uppsjö av PSY-poäng i Vortex' magiska virvelström. Men demonologernas PSY stiger även i allmänhet rätt hastigt. Forskare säger att det beror på alla de utmaningar som deras psyke hela tiden ställs inför. För att kontrollera och inge respekt hos demoner krävs stor viljestyrka. För att återge detta kan du ge demonolog-rollpersoner några extrachanser att höja PSY efter varje äventyr.

## URBAUG DEN VANSINNIGE

Denna fruktade krondemon (krondemoner är väktardemoner från nionde kretsen) ser ut som en enorm, tre meter lång människa med svart, skrovlig hud som det bor maskar i. Han har sju kloförsedda armar, fem slemmiga, röda ögon och ett fruktansvärt underbett. Han är flintskallig och har ett litet huvud, fränsett underkäken, som ser ut att kunna rymma hela skallen. Den lila, meterlånga tungan slickar ständigt den maskättna underläppen, som är betydligt mer framträdande än överläppen. Han är kraftigt byggd, om än med en lätt förvriden kroppsbyggnad, och besitter en otrolig styrka. Han har taggig rygg och bakdel och ett par mycket små, oanvändbara vingor som han skäms något alldeles förfärligt över.

Urbaug är trettonde son till Ursling Vrälaren och Baughild den Sköna, och som

trettonde son avancerade han snabbt i den demoniska hierarkin under barndomen. Innan han fyllt 66 hade han befordrats till Demonprins över jungfrurnas sovkammare vid Shaitans hov, en synnerligen åtråvärd post bland demonynglingarna. Därifrån slängdes han, efter diverse rutinskandaler, ner till en synnerligen tråkig post som Körledare i Klagokören. Efter att ha piskat ihjäl fyrahundrasextiofem oskyldiga sångare för att de klagade för lite, befordrades han till veridit och tillverkade en uppsjö vansinniga föremål som han släppte lös på Altor. Det var under denna era han fick sitt tillnamn.

## Erebs demoner bävar när de hör Demonslaktarlegionen nämnas vid namn...

När han gjort tillräckligt stor skada på veriditernas rykte, skickades han av Shaitan själv till Altor för att reparera alla de olyckor och skador han ställt till med. Bland annat var Urbaug orsak till att det stora kriget mellan alver och orcher i norra Landori ställdes in. Han hade ställt till med en så vildsint storm att orcherna gick vilse och aldrig hittade alverna. Dessutom lär han ha varit den indirekta orsaken till att Häxmästaren aldrig lyckades erövra Zorakin. Medan Svarta Tornets trupper marscherade mot Grindanu, höll "Häxis" (som han kallas i Shaitans hov) på att frammana en ofantlig elddemon som skulle kunna tippa Pendons slott i havet med en klackspark. När han precis blivit klar, sa det: "poff!" och Urbaug var där och hämtade hem elddemonen. Han förklarade senare inför Shaitan att han behövde den i ett mycket viktigt experiment. Exakt vad experimentet gick ut på framgick aldrig, men elddemonens del hade varit att elda upp fyrahundra små vita bollar fyllda med luft. Urbaug försvarade sig med att experimentet hade varit riktigt lyckat, och visade upp sin tiosidiga rapport för den förbluffade juryn och de nio domarna.

Nu strövar Urbaug runt på Altor och rättar till alla misstag. Han tycker själv att det är förbannat tråkigt. Det enda som är positivt är att han försetts med så pass mäktiga förmågor att han ska kunna motstå alla löjliga små demonologer som kommer sättandes och vill skicka tillbaka honom till Inferno. Shaitan anser att det är av största vikt att Urbaug rättar till felen, så att balansen på Altor inte störs, och gudarna börjar opponera sig. Det är åtminstone tjugo års arbete Urbaug har framför sig, och han har börjat få stark hemlängtan.

**PERSONLIGHET** Urbaug är ganska dum och snäll. Han vågar inte använda sina krafter hur som helst, av rädsla för att Shaitan ska upptäcka honom och bli förgrymmad. Han är inte lömsk, utan ganska ärlig. Han

säger dock inte nej till en strid, och särskilt inte om det är mot Lysande vägen, älvfolk eller andra godhjärtade varelser. Det är inte särskilt svårt att bli god vän med Urbaug. Han behöver lite tröst och stöd, nu när han varit hemifrån i snart tre år.

**ÄVENTYRSUPPSLAG:** Urbaug kan utgöra ett "slumpmässigt möte"; rollpersonerna kan få syn på honom när han äter upp en fårskoock för en stackars herde, eller när han försöker skaffa lite mat och dricka på ett värdshus i en liten by. Han kan också vara bakgrundsfaktor i ett äventyr. Rollpersonerna kan anställas för att döda den stora hemska demonen uppe bland bergen, eller så kan Urbaug anställa dem för att rätta till ett av de misstag han gjort.

<b>STY</b>	69	<b>STO</b>	60	<b>FYS</b>	68
<b>SMI</b>	19	<b>INT</b>	10	<b>PSY</b>	62
<b>KAR</b>	3	<b>SB</b>	4T6	<b>KP</b>	64

**FÖRFLYTTNING:** 1.24

**NATURLIGT SKYDD:** Magisk osårbarhet och 25 poäng hud

**NATURLIGA VAPEN:** 7 Klor 26 (1T6 styck), 1 bitt 12 (1T8), 1 spark 9 (1T6)

**DEMONISKA FÖRMÅGOR:** Magisk osårbarhet, Frätande blod, Frätande saliv, Regenerera (8 KP/SR), Skräckslå (10/5 – han ser enbart löjlig ut när han försöker skrämna någon), Stålskelett.

**MAGISKA FÖRMÅGOR:** Besmutsa S26, Besudla S25, Spindelböjd S25, Förtvina tunga S20, Avläsa PSY-mängd S25, Mental projektil S25, Sköld S20, Poltergeist S25.

## DEMONSLÄGGAN

Detta omtalade föremål tillverkades år 610 eO, på överinkvisor Yrveins av Krerex uppdrag. Släggans skapare är den ökände vapensmeden och exil-dvärgen Kvakin Salvus, som bl.a. smidde den stora balrogdräparen och sålde till kung Valien av Zorakin för en stor summa pengar. Yrvein gav Kvakin i uppdrag att smida en slägga som dödade demoner. Efter att mycken tid förflutit, återkom Kvakin till sin uppdragsgivare, och sa att han nu smitt en slägga som inte bara dräpte demoner, utan också avslöjade dem! Kvakin förklarade att om man lät en kunnig slägghanterare slå en person i huvudet, riktigt hårt, med släggan, skulle den avslöja om personen var en demon eller inte. Om personen i fråga dog, så var han ingen demon. Men om han inte gjorde det, så var han en demon, och då var det dags att klippa till igen!

Yrvein blev naturligtvis överväldigad av lycka över att ha fått ett så mäktigt redskap i sin hand, och belönade Kvakin mångfalt. Kvakin flyttade omedelbart från Kardien





och lär nu ha bosatt sig i Krilloan. Yrvein har bara provat släggan en gång, på en caddisk präst och förespråkare av irrläran där nere i södern. Till Yrveins besvikelse var prästen inte besatt av en demon, men i nästa ögonblick insåg han vilket fantastiskt redskap släggan egentligen var, när det gällde att bli av med obekväma personer. Han tänker börja praktisera användandet av demonsläggan på sin nästa "turné" runt Kardien och Zorakin.

Släggan har ett svart, läderomlindat handtag och en stor, tung, runinristad metallklump som huvud. Den är mästertligt smidd, har BV 17 och gör 2T6+12 i skada. I strid kan den bara användas var tredje rond, på grund av tyngden och otypligheten.

**ÄVENTYRSUPPSLAG:** Kvakin är naturligtvis en lurendrejare. Vapnet är en helt vanlig, om än mästertligt smidd, slägga. En demonolog upptäcker utan svårighet detta. Ett äventyr kan vara att försöka stoppa Yrvein där han drar fram som en lieman genom Kardien och Zorakin.

## DEN VITA STAVEN

Landoris Demonslaktarlegion besitter många sätt och knep att bekämpa demoner. Deras

modiga krigare fruktar varken demoner eller drakar, och demonerna i Ereb bävar när de hör legionen nämnas. Urskyllningslöst dödar och bekämpar legionen allt som är demoniskt och prodemoniskt. I sin tjänst har man ett antal demonbetvingare; skickliga demonologer som satt som sin uppgift att sända alla demoner tillbaka till Inferno, och sluta de permanenta portaler som okunniga demonbesvärjare lämnat efter sig. Ledare för legionens demonologer är överste Penn, en kallhamrad och slipad demonkännare som inte ger efter för lite grus i ögat. Överste Penn är i besittning av ett synnerligen mäktigt föremål, som han flitigt använder i kampen mot demonerna. Det är Den vita staven, också känd som Den vita betvingaren. Staven är ca två meter lång och tillverkad av demonben. Den är lätt förvriden och snirklig, och skulle vid första påsynen kunna vara en vitmålad vandringsstav. Men en magiker som vidrör staven känner omedelbart att det finns magiska krafter i den. Staven finns omnämnd i tabell 3. Där nämns att staven tillfälligt kan höja ett pentagrams styrka med 15 steg! Penn har använt staven ett trettiotal gånger, och den har hittills inte visat några tecken på att sluta fungera.

Staven har även några andra förmågor:

- Den har ett eget psyke (55 PSY), som

den kan använda för att kasta besvärjelser och övervinna demonernas PSY med. Staven återfår PSY med en hastighet av 1 poäng per dag. Den kan också återfå PSY genom att man lägger LADDNING på den, och offerar egna PSY. LADDNINGEN är inte permanent, utan en ny ritual krävs vid varje överföring av PSY.

- Staven besitter ritualen FÄNGSLA DEMON, och kan med denna fångsla en demon i staven. Ritualen kräver att staven vidrör demonen, men den fungerar omedelbart istället för att ta 1T4 timmar per E. Ritualen räknas som E5, och drar PSY där efter från stavens psyke, men den lyckas alltid. Så länge demonen är fångslad kan bäraren utnyttja dess specialförmågor, inklusive besvärjelser. Besvärjelsen drar 15 PSY per dag från staven, vilket gör att demonen inte kan vara fångslad särskilt länge, om man inte kontinuerligt lägger nya LADDNINGAR i den.


- Staven har besvärjelsen VARSEBLI DEMON S25, och kan varna bäraren när en demon antrar Altor. Om den nyanlända demonen befinner sig på mindre än en kilometers avstånd kan staven avslöja riktningen till demonen, om den lyckas med ett slag för besvärjelsen.

- Staven räknas som en trästav i strid. Den har BV 25, gör 2T6+6 i skada och dubbel skada mot demoner, oavsett om demonen är osårbar mot magi eller vanliga vapen.

- Staven ger bäraren +5 i CL på att lyckas med KONTROLLERA DEMON och SKICKA BORT DEMON.

Penn är en smula orolig över staven. Han vet ingenting om den, förutom att han hittade den i ruinerna av det gamla Djävulspalatset på toppen av berget Skuggväktaren, i de centrala delarna av Mörkrets berg. Han har tacksamt utnyttjat staven, och den har flera gånger räddat legionen från nederlag. Men överste Penn är en pedantisk och noggrann person, som vill ha ordning och reda på sakerna. Det irriterar honom mycket att hans käraste ägodels härkomst är främmande för honom.

**ÄVENTYRSUPPSLAG:** Överste Penn kan anställa rollpersonerna för att besöka Djävulspalatset medan han sysslar med viktigare saker. Han vill att de ska ta reda på varifrån staven kommer, och vem som skapade den.

I palatset möter rollpersonerna till sin fasa alla de demoner som demonstaven har dödat och bidragit till att "sända tillbaka", ända sedan Penn fick tag på den. Istället för att sända tillbaka demonerna till Inferno skickas de hit. Staven är naturligtvis tillverkad av palatset gamle mästare, som till råga på allt har återvänt från de Dödas dal och börjat bygga upp palatset igen med hjälp av alla nyanlända demoner... 



# ELDVAPEN I EREB ALTOR

EN ARTIKEL OM BÖSSOR AV MICHAEL PETERSÉN

*I Krigarens handbok introducerar vi skjutvapen till Drakar och Demoner. Den här artikeln går mer in på djupet. Vi berättar hur skjutvapen egentligen fungerar i Erebus Altor och varifrån de kommer. Skjutvapnens blotta existens kan förändra delar av Erebus, om spelledaren så vill, och vi berättar om några av de förändringarna. SL bestämmer naturligtvis om han alls vill ha några eldvapen i Erebus, det här är bara ett förslag. Sist men inte minst finns en lista över de nya skjutvapnen och beskrivningar av dem.*

## KRUT FUNGERAR INTE

Den kanske viktigaste skillnaden mot vår värld, vad gäller skjutvapen, är att krut inte brinner i Erebus. Försöker någon spelare tillverka krut enligt den klassiska formeln med salpeter, fosfor och kol, kommer han bittert att misslyckas. Det går inte ens att få eld på blandningen.

Vad det beror på vet de lärda inte riktigt. Vargos av Caddo, alkemist och ärkemagiker, brukar hävda att det beror på att kemiska reaktioner följer magiska regler, inte vetenskapliga, på Erebus. Andra hävdar att en grupp ärkemagiker kastade en mäktig besvärjelse för eoner sedan, och för evigt förbjöd krut (tillsammans med bl a kärnreaktioner) på denna värld. Oavsett orsaken fungerar inte krut på Erebus.

## DVÄRGSMELEN BERIAJIN

Så skjutvapen uppfanns aldrig. Tills för tio-tolv år sedan, när mästersmeden Beriajin av klanen Dabruk av en ren tillfällighet slängde en skopa nyskapat putsmedel på elden. En våldsam explosion blev följden. När Beriajin läkt sina skador började han fundera. Vad hade hänt, och varför?

I största hemlighet fyllde han ett kopparrör med det gröna pulvret. Han förseglade röret och placerade det i en eld, på en sluttning strax utanför den underjordiska stad där han bodde. Beriajin flydde sen snabbt undan och tog skydd bakom ett klippblock.

En våldsam explosion hördes och den ena blyförseglingen slog djupt in i klippväggen över honom. När han undersökte kop-

parröret upptäckte Beriajin att det var deformerat, men trots det hade det hållit för trycket och skjutit iväg en flera skålpund tung blyförsegling mer än hundra steg.

Kanonen var född.

## DVÄRGARNAS HEMLIGHET

Beriajin visade sitt fynd för klanens Than, som snabbt insåg dess betydelse. Dvärgarna forskade i största hemlighet vidare i den underjordiska staden och förde inte nyheten vidare ens till andra dvärgar.

Efter tre års rätt explosionsbenägna experiment hade de första användbara skjutvapnen tagits fram. Nu meddelades andra dvärgaklaner och inbjöds till demonstrationer av det nya vapnet. Tanken var att dvärgarna nu äntligen kunde utplåna alla svartfolk och "äterta" sin ställning som härskare i Erebus.

Men något gick fel. Någonstans på vägen pratade en dvärg bredvid mun, eller var helt enkelt en spion. Det hela kom till en annan grupps uppmärksamhet – stygiernas.

## STYGIERNA TAR ÖVER

Stygierna var – och är – en okänd maktfaktor i Erebus. De är "handelsmän" som färdas mellan världarna i sina stora, svarta flygande galärer. Deras främsta handelsvaror är slavar, droger och just skjutvapen. Stygierna hade tidigare varit rätt ointresserade av Erebus, bland annat för att skjutvapen inte fungerar där.

Saker och ting kom i ett annat läge när Beriajins upptäckt nådde deras öron. De

bestämde sig snabbt för att stjäla formeln till "krutet" och likvidera alla andra som kände till hemligheten.

En sen natt för sju eller åtta år sedan sänkte sig tio flygande galärer ned mot den dvärgastad där Beriajin bodde. Ett snabbt anfall och allt levande dräptes utan misskund. Alla ambassadörer och sändebud från andra klaner dräptes samtidigt, så att ingen skulle känna till hemligheten. Mer än 1.700 dvärgar massakrerades den natten.

Stygierna lyckades nästan. Dvärgarna hade inte låtit någon utanför klanen få reda på hemligheten, men Beriajin själv befann sig tillfälligtvis på hemligt uppdrag hos en närbelägen dvärgaklan för att sondera terrängen inför en allians. När han kom tillbaka och såg förödelsten insåg han vad som hade hänt, och att det ytterst var hans fel. Han förlorade förståndet.

Beriajin irrar nu omkring runt Kopparhavet, en ömkansvärd gestalt klädd i trasor. Hänad och bespöttad mumlar han oupphörligen "Eld, vandra med mig". Ingen vet längre vem han är eller vad han upptäckte.

## STYGIERNAS HANDEL

Stygierna lämnade dvärgastaden med formeln på "krutet" och de flesta prototyperna till vapen som dvärgarna framställt. Bara några få försvann och såldes till driftiga underhuggare.

Stygierna var nu ensamma om att känna till putsmedlets egenskaper och exakt hur man framställde det. Mäktiga besvärjelser kastades och mörka riter utfördes under de närmaste åren. Till slut uppnådde stygierna sitt mål: "krutet" var nu skyddat mot både



alkemisk och magisk analys. Ingen annan skulle kunna kopiera det, oavsett hur stora mängder putsmedel de fick tag i. Både alkemister och magiker har försökt analysera det, men det har alltid fått tragiska konsekvenser – en våldsam explosion utplånar både "krutet", magikern och några kubikmeter runt dem i samma ögonblick som en analys påbörjas.

Stygierna började sälja vapen och "krut" för fem år sedan, framför allt i östra och södra Ereb. Till en början var både vapnen och "krutet" mycket billigt. Tanken var att flera arméer och makthavare skulle börja inskaffa skjutvapen och inse deras förträfflighet. Planen lyckades över förväntan. Flera länder tog beslut om att utrusta sina arméer med skjutvapen och kanoner. Stygierna log i skägget och sålde villigt vapen och "krut" till ett mycket lågt pris. De var medvetna om att vapnen skulle kopieras och förbättras, men det spelade dem bara i händerna. För två år sedan, när skjutvapen och kanoner på allvar slagit igenom och började bli vanliga i många större länders arméer, chockhöjde stygierna priset på "krut" över en natt. Priset tjugodubblades till 10 guldstycken per 12 "krutladdningar".

Många kunder protesterade ljudligt, men tillräckligt många var ändå redo att betala, vilket tvingade alla andra att också fortsätta köpa "krut" från stygierna. Ingen ville utkämpa ett krig mot en fiende med skjutvapen utan att ha några själv.

Under de två åren fram till i dag byggde stygierna upp en enorm organisation på Ereb. Deras flygande skepp landar i hamnar runt om i Ereb och lastas av till stora lagerlokaler under kraftig bevakning. "Krutet" bevakas effektivt och ingen har någonsin lyckats stjäla en last.

"Krutet" säljs sedan genom ett nät av agenter och lokala köpmän som alla är stygier. De finns idag till och med representerade vid vissa hov och har stor makt. Ve den rollperson som kommer i deras väg. Vad de inte kan eller vill göra själva, kan de få den lokala adeln eller köpmannahusen att utföra.

## ELDVAPEN I DAG

I dag sprids skjutvapnen långsamt över Ereb. De höga priserna på "krut" gör att de fortfarande bara kan köpas av de rikaste. Det är krigsherrar och adel som har tillgång till vapnen för sina arméer. Stygierna är inte särskilt intresserade av att sprida vapnen till folk i allmänhet.

Att skjutvapnen inte syns särskilt öppet beror på att alla betraktar dem som "hemliga vapen" och till varje pris försöker dölja för sina fiender hur många skjutvapen de har tillgängliga. Musketörer och artillerister trä-

nas i yttersta hemlighet och förbjuds att röja sitt yrke.

Bland en del adelsmän och uppkomlingar har det blivit "inne" att bära skjutvapen tillsammans med den traditionella värjan eller långsvärdet. Livgarden och elitstyrkor är ibland utrustade med dem. Det höga priset på "krut" har gjort att adelsmän ibland bär vapnen som statusymboler. De har inget "krut" och tänker inte ens skaffa det till sina vapen.

## KONSEKVENSER

Skjutvapnens ankomst har fått vissa konsekvenser för livet i Ereb. Vissa saker har ohjälpligt förändrats. Knappt någon vet vad som kommer att ske i framtiden – men en sak är säker, det blir inte tråkigt! Rent praktiskt innebär det följande:

**RUSTNINGAR:** Tunga metallrustningar blir inte längre allenarådande på slagfältet, om man misstänker att fienden har de nya eldvapnen i sin arsenal. En tung pistol eller ett gevär slår igenom också den tyngsta rustning. Man satsar på mer lättroliga trupper i läderrustningar istället. De flesta ser till att ha egna musketörer, som ska slå ut motståndarens så att övriga styrkor kan slås i fred på gammalt vis.

**HÄRAR:** Skjutvapnen kompletterar pilbågar och armborst, men ersätter dem inte. "Krutet" är fortfarande för dyrt för detta. Men de flesta krigsherrar ser till att ha grupper med musketörer som slår ut motståndarens kavalleri. Det har lett till att magiker har tagit fram nya skyddsbesvärjelser som skyddar mot ett fåtal, mycket snabba projektiler. Det räcker att skydda kavalleriet mot några få kulor, eftersom få krigsherrar har råd med krut till särskilt många angrepp. För tillfället är det svårt att avgöra om eldvapnen får något verkligt genomslag i härarna, eller om magin gör dem oekonomiska. I så fall kan man räkna med att stygierna sänker priset på "krut" igen.

**BORGAR:** Kanonen är ett mindre hot mot den traditionella borgen än man kan tro. Erebs borgar har i alla tider varit utsatta för angrepp från magiker. De är därför i allmänhet skyddade mot explosioner med oerhört tjocka och rätt låga murar, tillsammans med jordvallar. Magiker över hela Ereb arbetar för tillfället med att skapa skyddsbesvärjelser mot kanonkulor. Lyckas de kan kanske de klassiska borgarna och riddarna ha en chans att överleva.

**HANDEL:** Vapenindustrin har stuckit upp sitt fula tryne. Mäktiga handelshus har bildats, samtidigt som äldre handelshus försöker stoppa nykomlingarna. Fullt handelskrig hotar i flera länder. Förmögenheter skapas och förstörs.

**MAGIKER:** Avskyr i stort skjutvapen. De ser

dem som en form av "fattigmans magi", tillgänglig för alla. Magiker har tränat i årtal för att kunna göra vad en enkel soldat nu kan göra med sitt avtryckarfinger. Det ryktas att Erebs främsta magiker har slutit ett förbund i syfte att finna en väg att göra "krutet" odugligt i Ereb.

Dessa förändringar kommer främst att märkas i stora städer och framstående handelsstäder. På landsbygden och i mindre städer kommer Ereb att vara sig likt. Skjutvapen är trots allt ingen särskilt omstörtade uppfinning i en värld fylld av magi. Det är helt upp till SL att avgöra de exakta konsekvenserna av skjutvapnens införande. Det kan bli så att i stort sett inget förändras och det bara finns några få nya vapen tillgängliga.

## VAPENLISTORNA

Vapnen i listorna på nästa sida är indelade i en människodel, en dvärgadel, en alvdel, en svartfolksdel och en resedel. Varje vapen förklaras närmare i beskrivningen efter vapenlistan.

De priser som står utsatta gäller i huvudstäder och stora handelsstäder. Om vapnen alls går att få tag i utanför dessa kan SL med gott samvete tudubbla priset på både vapen och "krut".

Observera också att det inte går att köpa alvvapen eller dvärgvapen alls. För att få tag i sådana måste man göra alvfolken eller dvärgarna en rejäl tjänst och få vapnen i belöning. Svartfolken säljer glatt till alla, men både priser och kvalitet är låga.

Resarnas vapen kan man bara komma över genom att anfälla en rese och överleva striden. Om inget annat anges har alla vapen flintlås.

Enkelpipiga vapen kan göras dubbelpipiga; öka i så fall vikten med 70 % och priset med 100 %.

## VAPENTABELLEN

**KP:** den skada vapnet gör

**SP:** antal smärtpoäng vapnet ger

**STV:** se grundreglerna

**RV:** vapnets maximala räckvidd i meter

**Vikt:** vapnets vikt i kilo

**Ladda:** antal handlingar att ladda vapnet

**Pris:** vapnets pris i silvermynt

**PV:** Skjutvapnets penetrationsvärde. Före snedstreck står det antal som läggs till KP för att tränga igenom rustningen. Efter strecket står det antal som läggs till SP för att tränga igenom rustningen.

**Expl:** risk för pipexplosion. Om skytten fumar slår han ytterligare 1T20. Om resultatet blir det som anges i tabellen har vapnets pipa exploderat och skytten tar hela skadan.



MÄNSKLIGA VAPEN

VAPEN	KP	SP	STY	RV	VIKT	LADDA	PRIS	PV	EXPL
Derringer	1T6	1T3	12	10	1	3/3	3000	-	-
Duellpistol	1T8+2	1T6	15	100	2	3	8000	2/2	-
Fickpistol	1T6	1T3	12	15	0,5	3	2000	-	-
Flintlåsmusköt	2T6+2	1T8	20	100	4,5	3	10000	3/2	-
Flintlåspistol	1T8+2	1T6	15	75	1,25	3	5000	2/2	-
Hagelgevär	3T6	1T10	25	30	6	3/3	8000	1/1	20
Hakebössa	2T6	1T6	15	30	6	5	1000	-	18-20
Hjullåsmusköt	2T6	1T6	20	100	5	3	8000	2/1	-
Hjullåspistol	1T8	1T4	15	75	1,5	3	4000	1/1	-
Jaktgevär, fk	1T8	1T6	18	100	5	3	12000	1/-	-
Jaktgevär, gk	3T6	2T6	30	150	7	3	18000	3/3	-
Klyvarpistol	1T8	1T6	12	10	3	5	9000	1/1	-
Luntlåsmusköt	1T10	1T6	25	75	6	5	6000	1/1	20
Luntlåspistol	1T6	1T4	18	50	2	5	3000	1/-	20
Långbössa	2T6+3	1T8+1	25	200	8	3	15000	2/2	-
Muskedunder	2T6	1T8	25	25	3	5	5000	1/-	20
Pepparbox	1T8	1T6	18	15	3	3/3/3/3	10000	-	18-20
Prickskyttegevär	2T6+2	1T8	20	150	7	3	20000	3/3	-
Lätt kanon	3T10	2T6	-	500	15	12	40000	6/4	20
Tung kanon	6T10	3T10	-	1000	-	20	100000	8/6	20

DVÄRGAVAPEN

Kalinikov	2T6	1T8	30	100	12	3/3/3/3	-	2/2	-
Natzavich	1T8x6	1T6x6	20	25	4	3x6	-	-	20
Lubjenkov	1T6	1T4	12	5	2,5	5	-	-	-
Yrhdryznev	2T6x32	1T6x32	-	50	150	3x32	-	1/1	19-20
Dragynov	15T10	6T10	-	2000	-	50	-	15/10	-

ALVVAPEN

Astaldo	1T8	1T6	8	125	3	3	-	2/1	-
Athariel	2T6	1T8	15	180	5	1	-	2/2	-
Seron	1T6	1T3	7	50	2	3	-	-	-

SVARTFOLKSVAPEN

Blodsörn	2T6x4	1T6x4	30	50	12	3x4	8000	1/1	17-20
Benkrossare	1T3x6	1T3x6	20	30	5	8	5000	-	17-20
Bloodsgjutare	1T6	1T6	15	15	1	-	1000	-	17-20
Järnnäve	2T6	1T8	20	20	3	3	6000	2/2	17-20
Järnkäft	4T6	2T6	30	70	8	3	12000	4/3	17-20

RESEVAPEN

Handkanon	3T6	1T10	25	50	15	3	-	3/7	15-20
Grachtz	4T6x3	2T6x3	40	100	20	3/3/3	-	3/3	15-20

**ASTALDO:** en dubbelpipig flintlåspistol med lång och smäcker konstruktion. Ger +3 i CL.

**ATHARIEL:** alvisk långbössa med unik konstruktion: den är utrustad med utbytbara laddningskammare. Efter att ha avfyrat en byter man snabbt ut den mot en oan-

vänd. Tar bara en handling. Extremt ovanlig.

**BENKROSSARE:** unik svartfolkskonstruktion. Avfyrar en kedja ur en grov mynning. Kedjan slår sig runt offret och gör skada. Observera att varje tärning slås separat, så mot bepanrade fiender är vapnet när-

mast värdelöst.

**BLODSGJUTARE:** en annan unik svartfolkskapelse. En liten engångspistol i järnek. Den kan inte laddas om, träet spricker efter användandet.

**BLODSÖRN:** består av fyra primitiva hjullåsgevär monterade i en sele på ryggen av en



slav. Denne tvingas böja sig ned på alla fyra när vapnet används. Piporna avfyras samtidigt. Slå skada för alla på ett och samma mål. Vapnet har fått sitt namn av att den olycklige slaven ofta får sina revben avslitna och tryckta ur kroppen av rekylen.

**DERRINGER:** liten tvåpipig fickpistol.

Bara en pipa i taget kan skjutas av.

**DRAGYNOV:** en enorm kopparkanon avsedd att försvara dvärgastäder.

**DUELLPISTOL:** enpipig flintläspistol med lång pipa och bra balans. Ger +1 i CL.

**FICKPISTOL:** en enkel liten pistol man kan bära i en ficka.

**FLINTLÅSMUSKÖT:** En musköt som avfyras genom att flinta slår mot stål och antänder "krutet". Den har lång pipa och böjd kolv.

**FLINTLÅSPISTOL:** en långpipig pistol med flintlås.

**GRACHTZ:** en av dvärgarnas konstruktioner som hamnade i resarnas händer i samband med stygiernas anfall mot dvärgastaden. Ett 3-pipigt gevär med vridbara pipor. Det tar en handling att vrida fram en ny pipa. Mycket grovkalibrigt. -2 i CL för otymplighet och dålig siktförmåga.

**HAGELGEVÄR:** tvåpipigt gevär som skjuter hagel. Skadan gäller varghagel. Man kan bara skjuta av en pipa i taget. Den måste laddas om efter två skott.

**HAKEBÖSSA:** en primitiv bössa av koppar eller mässing. Den har luntlås och har fått sitt namn efter en "hake" på undersidan av stocken som kan hakas fast mot murar och dylikt. Egentligen en mindre version av kanonen.

**HANDKANON:** en mindre version av den lätta kanonen. Används av ledande resar som statusbevis. -5 i CL för den helvetiska rekylen och dåliga siktförmågan.

**HJULLÅSMUSKÖT:** en musköt med en komplicerad hjulmekanism som slår flintan mot stålet för att antända "krutet".

**HJULLÅSPISTOL:** en pistol med hjullås.

**JAKTGEVÄR, FINKALIBRIGT:** ett flintlåsgevär gjort för jakt. Bättre balanserat och med längre pipa än en vanlig musköt. Ger +1 i CL. Avsett för fågel och småvilt

**JAKTGEVÄR, GROVKALIBRIGT:** välbalanserad, grov musköt. Avsedd för storvilt. Ger +1 i CL.

**JÄRNKÄFT:** grovkalibrigt flintlåsgevär. -1 i CL för usel kvalitet.

**JÄRNNÄVE:** en mycket grovkalibrigt flintlåspistol. -1 i CL för dålig kvalitet.

**KALINIKOV:** en fyrpipig musköt, kort och kompakt. Piporna kan vridas som på en pepparbox. Det tar en handling att vrida



fram en ny pipa. Mycket ovanlig. -2 i CL på grund av dåliga sikten.

**KLYVARPISTOL:** ett litet udda vapen som finns bland officerare i en del flottor. En kombinerad huggare och pistol som kan avfyras med -3 i CL. Ger klyvaren -1 i CL hela tiden eftersom balansen försämras.

**LUBJENKOV:** en antik dvärgkonstruktion, en av de ursprungliga modellerna. En stridshandske med två inbyggda flintlåspistoler på vristens översida respektive undersida. En pipa kan avfyras i taget.

**LUNTLÅSMUSKÖT:** den enklaste formen av musköt, som ibland hittas hos svartfolk. En tändlunta sitter monterad på hanen och förs till fängkrutet när man rör avtryckaren.

**LUNTLÅSPISTOL:** pistol med luntlås.

**LÅNGBÖSSA:** en musköt med mycket lång pipa. Används av jägare och krypskyttar. Ger +2 i CL.

**LÄTT KANON:** en liten kanon i brons eller järn som kan fästas på en stenmur eller reling och avfyras med en lunta.

**MUSKEDUNDER:** ett kort skjutvapen med en grov pipa som är utsvängd vid mynning-

en. Den laddas med skrot och skottet kan skada flera personer om de står nära varandra.

**NAVAZITCH:** en sexpipig flintlåspistol som kan avfyras alla pipor samtidigt. Skottet kan skada personer inom tre meter från varandra. Slå separat för varje pipa. -2 i CL för den dåliga siktförmågan.

**PEPPARSTRÖARE:** en liten flintlåspistol med fyra vridbara pipor. Det tar en handling att byta pipa, så den kan avfyras varannan handling. Kända för sin benägenhet att explodera i handen på användaren.

**PRICKSKYTTEGEVÄR:** en mycket dyr och välgjord bössa. Används av adelsmän och andra vid tävlingar. Ger +3 i CL.

**SERON:** mycket finkalibrigt alvpistol med lång pipa. Ger +5 i CL. Extremt ovanlig.

**TUNG KANON:** en tung kanon, oftast i koppar, som monteras på en lavett med hjul. Den finns i stora borgar och på stora skepp och avfyras med lunta.

**YRCHDRYZNEV:** en unik "stalinorgel" avsedd för slagfältet. Också en av dvärgarnas ursprungliga modeller. 32 pipor på en lavett.



# KLUBB SPALTEN

## ALLMÄNT Se hit, Tolkienälskare!

Brevväxling med Tolkienälskare sökes. Är du över 13 år? Skriv till Johan Söderberg, Jättens väg 7, Skokloster, 198 00 Bålsta. Spelar även SRR, nya DoD och EDD.

## POSTSPEL PBM-tidningen Madness

söker kontakt med erfarna PBM-konstruktörer och moderatorer. Ni ska sköta ett av våra eller ett av era egna PBM, spelare får ni av oss. Tidningen ges ut varje månad. Kontakta Fredrik Olausson, Surbrunnsgatan 42, 113 48 Stockholm.

## Börsen

Intresserad av aktier? Här har du chansen att visa ditt kunnande. I detta aktie-PBM ska du genom slughet och kunnande visa att du är störst av alla börshajar. Vinnaren av spelet får pengarna tillbaka + 50 kr. Skicka 20 kr + brevporto till Patrik Kallin, Vintergatan 9C, 891 36 Örnsköldsvik.

## Troll's Bottom

Troll's Bottom är magins och lemlästningens ö, där 70 spelare tar rollerna som enorma troll. De slåss, jagar, tillverkar saker, äter och slåss igen tills bara ett återstår. Kostnad: regelbok gratis, ingen startavgift, men varje drag kostar 10 kr. Du kan hoppa av när som helst. Spelet är på engelska men lätt att förstå. Inga deadlines, enda kravet om man vill spela är att man skickar in en omgång per månad. S.P.P., Box 294, 731 26 Köping.

## Gudfadern

är ett realistiskt PBM som utspelar sig i New York under förbudstiden 1920-1933. Spelet handlar om att bygga upp ett brottssyndikat med sig själv som Il Capo. Startomgång och svarsporto är gratis de första 10 omgångarna, därefter kostar varje drag 10 kr. (Gwai Loh Games medlemmar 2:50, ett frimärke). Minimialder 14 år. "Gudfadern", Jonny Nielsen, Skolgatan 1 C, 693 30 Degerfors.

## Oerfaren PBM-spelare

på 13 år söker PBM-spel. Inga PBM-erfarenheter, men jag har spelat mycket rollspel. Tomas Larsson, Skogsvägen 4, 293 73 Jämshög.

## World of Karkhar

Hemmagjort PBM. Led ett land på planeten Karkhar. Sköt produktion, handel och krigföring. Flyget, flottan och armén står till ditt förfogande. För information, skicka adress och svarsporto till Jonas Forslund, Köpmangatan 47, 890 40 Bredbyn.

## Iklä dig rollen som...

Harald Blåtand, Attila, Karl Martell eller Karl den skalige i kampen om Europa under tidig medeltid. Post-

spelet Feud simulerar maktkamp, korståg och intriger. Phoenix Press, c/o Hugo Ahlenius, Anunds väg 12, 155 34 Nykvarn, 0755-470 57.

## FANZINE Ransards barbarer

söker bidrag till fansinet Gripen. Allt till EDD, MT, SRR och Kult. Alla intagna bidrag belönas med ett ex av tidningen. Gripen, c/o Per Björklund, Kättbo 3684, 792 00 Mora.

## PBM-fanzinet Ancalagon

är för dig som vill spela PBM. Pris för prenumeranter: 10 kr per nr. Provnummer gratis. Phoenix Press, c/o Hugo Ahlenius, Anunds väg 12, 155 34 Nykvarn, 0755-470 57.

## DACIL

söker läsare till vårt SRR/MERP-fansin (över 20 sidor tjockt). Vi söker även material till fansinet. Alla bidrag som kommer med belönas med minst ett nr av tidningen. DACIL, c/o Casemyr, Nykarlebygatan 42, 164 78 Kista.

## DALARNA Wanted!

Spelare sökes i Falu-trakten. Minimialder 14 år. Spelar EDD SKR, MT och Aftermath. Även intresserade av att lära oss nya spel, även brädspelet (men inte Drakborgen och Fia med knuff) Intresserad? Nils Edström, Trotzgatan 70, 791 72 Falun, 023-209 61.

## GÖTEBORG The Black Zombies

I Göteborg söker ny SL till EDD (Ereb). En Garde, nya MT och till andra spel som du erfarne SL kan. Du ska vara mellan 15-17 år gammal. Ring Oskar i Majorna 031-42 47 89.

## Rollspelsklubbar!

Jag är 13 och söker medlemsskap i någon rollspelsklubb i Göteborgs-området. Jag har spelat i 3 år och kan: SRR, EDD, MERP, nya DoD, TW2000. Andrej Ansehn, Kustroddaregatan 42, 414 51 Göteborg, 031-14 48 07.

## Spelare sökes

Jag är 13 år och söker spelare i åldern 12-15 år. Vill du spela EDD eller MT, så hör av dig till Mattias Andersson, Rågkornsgatan 14, 431 40 Mölndal, 031-27 97 38.

## HALLAND Spelare sökes i Halmstad

Jag är en kille på 19 år söker rollspelsintresserade i Halmstad. Jag spelar EDD, MT2, CH, CoC, SRR med mera. Önskar svar från alla åldrar. Per O. Lundqvist, Sjömansgatan 3, 302 38 Halmstad, 035-13 53 41.

## NORRBOTTEN Rollspelsklubben Orion

är en förening i Boden för alla rollspelsintresserade. Regelbundna träffar i egen lokal. Egen tidning på gång. Hör av er till Rollspelsklubben Orion, c/o Ove Jansson, Garnisonsgatan 47 E, 961 44 Boden, 0921-107 31.

## SKÅNE Spelare sökes

i Höör-området. Helst erfarna, seriösa spelare och SL. Vi spelar MT, EDD, SDD, RM och Shadowrun. Ni bör ha fyllt 15 år. Vi provar gärna andra rollspel. Kontakta Pierre Olsson, Spjutgränd 9, 243 33 Höör, 0413-240 69 eller Kristian Persson, 0413-205 91.

## Kanonmat sökes

17-årig erfaren WH40K-spelare med slaaneshi-armé står till förfogande till alla som vill prova sin tur och skicklighet mot en värdig motståndare. Peter Walls, Vitkölvägen 13, 261 71 Landskrona, 0418-304 81.

## Hör upp!

Jag är en kille på 13 år, och bor i Glimåkra. Jag söker spelare som bor i Göinge-trakten. Jag spelar MT2, nya DoD, SKR och SRR. Jag spelar gärna andra spel. Kristoffer af Forselles, PL 2032, 280 64 Glimåkra.

## Rollspelare i Knislinge!

Jag är 12 år och letar rollspelsklubbar i närheten av Knislinge-Broby-Kristianstad. Kontakta Johan Andersson, PL 722 Solberga, 289 00 Knislinge.

## SMÅLAND RS-Team Dragon

söker seriösa och initiativrika spelare i Västervik. Minimialder 14 år. Finns ni? Rasmus Hansson 0490-178 23.

## STOCKHOLM Rollspelare sökes

Vi är två grabbar på 15 bast som bor i södra Stockholm och gillar fantasyrollspel. Vi undrar om det finns andra rollspelsintresserade typer som också saknar intresserade typer. Vi är mottagliga för nya spel. Anders 08-774 21 91.

## Cerebral Pares

söker i huvudhand SL men även spelare till EDD, SRR, T2000, SKR, MT2, MT, AD&D, Kult, Wastelands, Khe-lataar, Shadowrun, TS och Yatzu. Ring Birger 08-741 07 11 eller Dan 08-777 26 01.

## The Drunk Brotherhood

söker SL som spelar/använder PBII, Sign of the Hammer, EDD, D&D, MT, T2000, CH, Kult, Samurai och strategispel. Ålder 18+, vår medelålder 21 år. Och inga nerdar, tack. Johnny Persson 0758-186 30 eller Johan Rintamaa 0758-345 88.

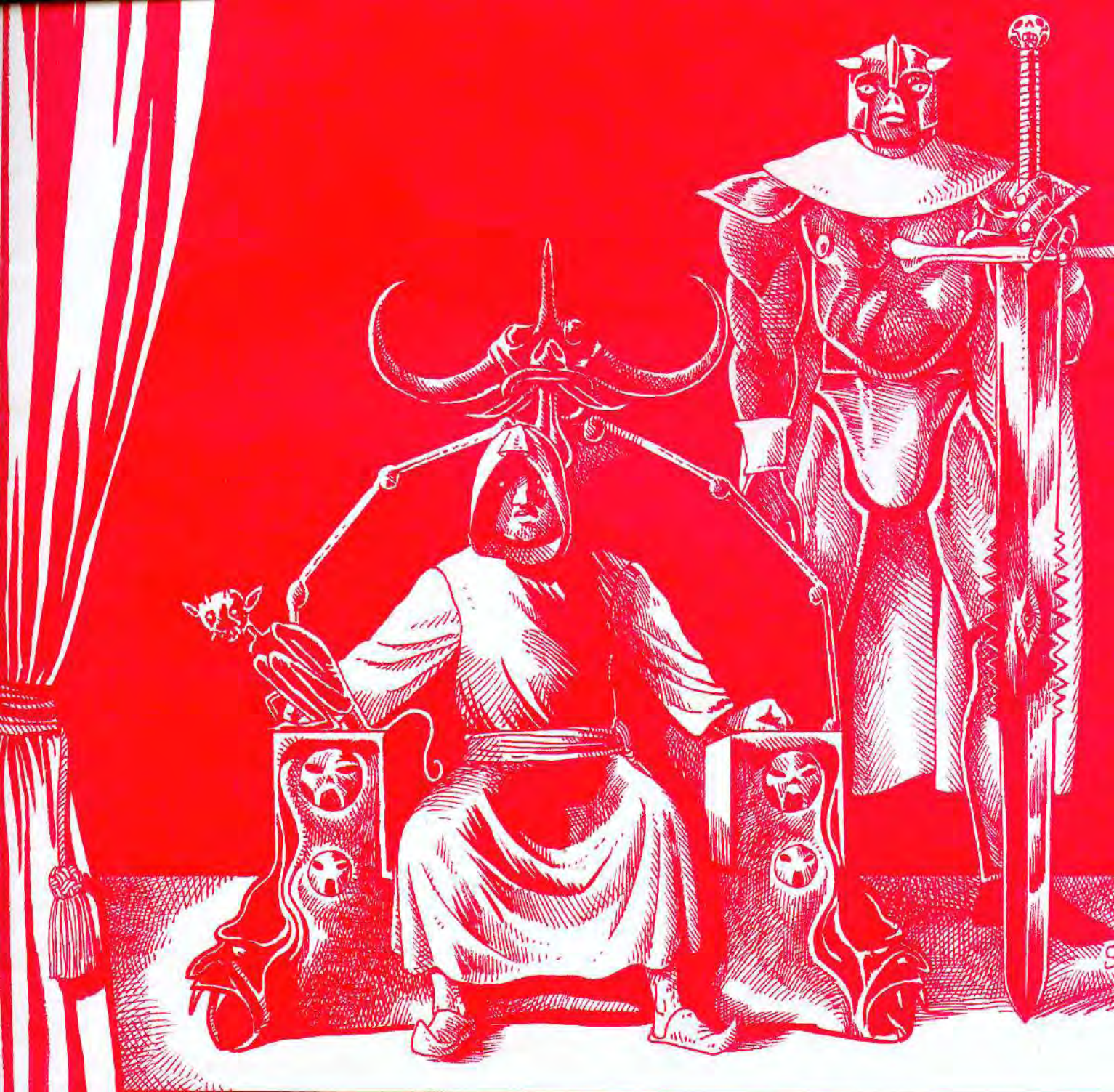
## UPPLAND Ung dam söker spelare

Rosa Kattun, 23, söker vana rollspelare i Roslagen för att a) tillsammans lära sig spela Sagan om Ringen (Rosa) och b) att spela sagda spel. Hör av dig till Eva Florén, Smara 3249, 760 31 Edsbro, 0175-930 81.

## Spelklubben Brilljant...

expanderar och exhalterar bland och med folk i Östhammars kommun. Vi spelar allt och vill lära oss mer. Vi har regelbundna spelkonvent och många medlemmar + tidning. Om du vill bli medlem, ring Carl Vikman 0173-413 12.





SINKADUS PRESENTERAR:

# HAKTAHCHAS ANKOMST

*Ett äventyr till Drakar och Demoner av Johan Sjöberg*



# Den Nidländska Reningen

## HAKTAHCHAS ANKOMST

*Ett äventyr i Nidland av Johan Sjöberg*

HAKTAHCHAS ANKOMST är ett äventyr som utspelar sig i Nidland efter händelserna i *Den nidländska reningen del 3: Slutstriden*. Det är inte nödvändigt att du har tillgång till den boxen, men både den och de båda föregående delarna (*Helvetesfortet* och *Melindors återkomst*) kan hjälpa dig att höja stämningen avsevärt.

Äventyret är annorlunda på det sättet att det är skrivet, inte som brukligt för en spelargrupp, utan för två spelargrupper, vilka för enkelhetens skull bör ha olika spelledare, även om det går om båda har samma spelledare. Dessutom kämpar spelarnas rollpersoner i de olika grupperna mot varandra och inte med varandra som det vanligtvis brukar vara i rollspel. Den ena spelargruppen tar rollen av de Vicotniktrogna midlänningarna medan den andra spelargruppen gestaltar ockupationsmaktens underrättselstjänst. Under hela äventyret är båda gruppernas agerande mycket väsentligt för hur äventyret kommer att gestalta sig för respektive spelargrupp. En handling som att lägga ut ett villospår kan förvilla den andra spelargruppen så till den milda grad att gruppen som lade ut villospåret utan problem klarar av att fullfölja sitt uppdrag. Av den anled-

ningen är det mycket viktigt att de båda spelledarna håller kontakt med varandra och beskriver för varandra hur deras respektive spelargrupp har gått tillväga för att klara av äventyrets delar. Dessutom är det mycket viktigt att någorlunda exakt information finns om hur snabbt de båda grupperna färdas o. s. v. Allt för att kunna hålla spänningen uppe och undvika att båda spelargrupperna besöker samma plats vid samma tillfälle, eller att den grupp som blir jagad helt plötsligt ligger en eller två dagar efter i speltid. Förslagsvis bör spelandet ske samtidigt i gemensamma lokaler, men i skilda rum. Dessutom är det ganska lämpligt om spelargrupperna är ungefär jämnstarka både vad gäller färdighetsvärden, utrustning och antal rollpersoner (finns det en magiker i ena gruppen bör det finnas en ungefär lika duktig magiker även i den andra).

Äventyret är indelat i en bakgrundsdel som följs av en inledning och fyra episoder, samt avslutningsvis ett avsnitt där viktiga spelledarpersoner presenteras. I varje avsnitt anges hur avsnittet skall spelas med respektive spelargrupp, och det ges förslag till hur man kan få vetskap om den andra gruppens agerande och hur man kan försö-

ka sätta käppar i hjulen för varandra. Under hela äventyret refereras till de Vicotniktrogna som spelargrupp 1 och till de som tillhör ockupationsmaktens underrättselstjänst som spelargrupp 2. Alla beskrivningar av platser och liknande är långt ifrån så ingående som de skulle kunna vara. Det gör att ni som spelledare kommer att få en del arbete med att gemensamt utarbeta de miljöer som inte är fullständigt beskrivna. Det kan verka vara mer än det är, och arbetet blir ju trots allt mycket mindre än att skapa ett helt eget äventyr av samma karaktär.

Någonting som är viktigt när man spelar med två spelargrupper och två spelledare på det här sättet är, som tidigare nämnts, att båda spelledarna vet vad båda spelargrupperna sysslar med och hur lång tid de båda gruppernas agerande har tagit i förhållande till varandra då äventyret för den ena spelargruppen är ett slags kamp mot tiden och mot den andra spelargruppen.

Ytterligare en sak som kan göra äventyret mycket mer spännande är om båda gruppernas rollpersoner är någorlunda beryktade. Ett förslag kan vara att de som ingår i spelargrupp 2 använder samma rollpersoner som under *Den nidländska reningen*, för-



utsatt att de har spelat den, medan spelargrupp 1 skapar rollpersoner som kan ha figurerat i äventyren, men överlevt. Ett bra exempel skulle kunna vara Echotun, mörkerriddarnas överherre, eller den namnlöse mörkermagikern som figurerar i inledningen av *Slutstriden*. Om så sker kan nämligen de båda grupperna få information om personer som de känner till sedan tidigare och det kan garanterat höja stämningen.

Givetvis går äventyret att spela med bara en spelargrupp och en SL. Då kan man välja om man vill ikläda sig hjälterollen, eller kanske för en gångs skull prova på att vara "the bad guys". Det senare alternativet kan jag lova blir en rollspelsupplevelse som inte är särskilt vanlig, även om man inte får en riktigt "övernaturlig" upplevelse om man inte spelar med två spelargrupper. Om man väljer att spela med en spelargrupp kan man säga att SL i förväg bestämmer hur den andra sidan skall agera i förhållande till den sida som spelarna har valt att stå på.

## BAKGRUND

Nedan följer en kort beskrivning av äventyrets bakgrund samt en beskrivning av en trolig händelseutveckling.

Nidland har varit ockuperat i drygt sex månader och ett starkt främlingshat brinner hos de flesta midlänningarna. Alldeles nyligen tillfångatogs en ledande motståndsmann – den ende som känner till den ritual som kan kalla en mycket mäktig bundsförvant till Altor för att hjälpa motståndsrörelsen att slänga ut inkräktarna. För att befria honom sänds en grupp av de främsta inom motståndsrörelsen (spelargrupp 1) till fängelset.

Samtidigt skickas en grupp ur ockupationsmakternas underrättelsetjänst (spelargrupp 2) iväg för att hämta fången och föra honom till ett säkrare fängelse i huvudstaden. Grupp 1 hinner dock före och befriar honom och beger sig mot Grynnerbergen för att hämta en av två ingredienser som saknas för att kunna fullborda ritualen. Grupp 2 jagar efter.

När grupp 1 kommer till Grynnerbergen tar de hjälp av några svartfolksstammar för att slå sig in i det dvärgfäste där ingrediensen, ädelstenen Demonens hjärta, finns. Någon eller några dagar senare anländer grupp 2 till samma plats för att finna död och förintelse. De stöter samman med en dvärg som kan berätta vad som hänt och de råkar ut för några drabbningar med svartfolk.

Nu är grupp 1 på väg till Besporho på jakt efter den sista ingrediensen, ett alvhjärta. Grupp 2 ger sig av efter dem. Väl i Besporho iakttas de av en ur underrättelsetjänsten som får reda på deras planer och man ordnar ett bakhåll, som dock misslyckas. Gruppen lyck-

as få tag på alvhjärtat. Grupp 2 kommer återigen för sent. Nu verkar det dock som om det bara finns en plats som de kan vara på väg till; Labraatriet, som är beläget under Khaanikel.

Båda grupperna tar sig till huvudstaden där till slut en avgörande strid utspelas i Labraatriet. Vem som vinner återstår för Fru Fortuna att besluta.

## RÄTT ROLLPERSONER

Det är troligt att ingen i spelargruppen tidigare har gestaltat någon onskans tjänare. Det lämpligaste är om de båda spelledarna tillsammans kommer överens om hur dessa rollpersoner skall skapas och om båda spelargrupperna skall skapa helt nya rollpersoner, då en av dem oundvikligen kommer att utplånas vid slutet av äventyret.

Om helt nya rollpersoner skapas bör dessa göras rätt speciella med mellan 150 och 200 BP vardera. Se då också till att få en bra sammansättning på båda spelargrupperna så att inte den ena består av enbart krigare medan den andra består av enbart magiker. Båda sorternas rollpersoner behövs för att man skall kunna klara äventyret. Om det ingår endast en magiker i varje spelargrupp bör den rollpersonen få extra många bakgrundspoäng (eller färdighetspoäng) då besvärjelser är dyra och det kan vara nödvändigt att magikern har ganska höga skicklighetsvärden för att det skall gå att överleva äventyret.

De som spelar de Vicotniktrogna bör lämpligen få titta lite i *Slutstriden* för att se på vilka sätt det går att variera en sådan person. De bör få läsa igenom beskrivningarna av mörkerriddarna och de andra sötnosarna. En sak som de dessutom måste tänka på är att de inte öppet kan uppträda som det de är, så en person som väljer att spela mörkerriddare bara för att få ha en häftig helrustning kommer att bli mycket besviken när han inser att han inte kan använda den under äventyret.

Exakt vilken utrustning som skall tillåtas avgörs av er, och ni avgör också huruvida extra bakgrundspoäng skall delas ut och i så fall hur många.

## INLEDNING: SPELARGRUPP 1

Det textstycke som följer nedan i kursiv stil kan läsas upp direkt för spelargrupp 1.

*Det är ganska sent på kvällen och solen har säkerligen gått ned för länge sedan utan-*



*för borgens väggar när ni stiger in i den stora salen. Ni har blivit kallade för att möta Ledaren, och när man får träffa honom personligen, då kan man vara säker på att det är utomordentligt viktiga saker i görningen. De svarta stenväggarna är beklädda med röda sammetsdraperier och den dämpade belysningen ger salen ett, i era ögon, mycket behagligt utseende. Hit har de inte nått än, tänker ni. Hit har de inte nått än, de otrogna hundarna som kom bara för ett fåtal månader sedan och satte stopp för Altors frälsning, och tur är det. Vad skulle väl kunna ske om inte vi kunde finnas kvar och verka i det fördolda? Samtidigt som ni frågar er själva detta står ni framför honom. Han sitter nedsjunken i den stora tronen i svart sten, utsmyckad med de mest fantastiska och underbara demonansikten. Som alltid är han iklädd sin ljuvliga bögblå kåpa. Sakta höjer han sitt huvud och tittar mot er.*

*"Tiden har kommit, mina vänner", säger han med allvarstygnd stämma. "Det är dags för oss att börja återta det som berövats oss." Inom er känner ni hur orden träffar rätt och ni ler mot honom.*

*"Men", säger han, "det finns några ting som fortfarande hindrar oss. Domare Istban, den ende man som kan frambringa de krafter vi behöver, tillfångatogs för en vecka sedan av de otrogna hundarna och vi vet inte var han hålls fången, men vi har våra miss-tankar. Igår lyckades vi tillfångata en person som borde veta, och det blir er sak att ta fram*



det ur honom. När ni har svaret skall ni ge er av och hämta honom, och när ni lyckats befria honom skall ni göra det han ber er om. För att ni skall ha möjlighet att göra det han begär behöver ni dock ett par värdefulla föremål." Han lyfter sin högra hand och ur vad som verkar vara ingenting dyker det upp en två och en halv meter stor, svart varelse. (SL: Varelser är en vrithag, se Slutstriden, kampanjboken) Varelserna överränner två föremål till Ledaren. Det ena är en dolk i svart stål och det andra är ett utsirat skrin i samma metall. Ledaren vänder sig mot er igen och säger:

"Dessa föremål skall ni skydda med era liv och ni skall inte använda dem vid något annat tillfälle än det som domare Isthans kommer att påbjuda. Jag hoppas att ni har förstått. Shrabber! Visa dem till den kammarare där fången finns." En liten demonisk varelse dyker upp på tronens högra armstöd, hoppar vikt ner på golvet och kilar bort över salens golv.

I det här läget är det bara för rollpersonerna att följa Shrabber ned till kamrarna under borgen. Om någon skulle få för sig att försöka inleda ett samtal med Ledaren bör du förklara för honom att man inte gör så. Ledaren är en gudomlighet nästan på samma sätt som Vicotnik var. Förhoppningsvis tar någon hand om skrinet och dolken, annars har de ingen som helst möjlighet att klara av äventyret. Om de följer Shrabber kan du fortsätta att läsa nedan.

Efter det att ni följt den lille demonen ned för ett virrvarr av rökiga trappor kommer ni till slut till vad som rimligtvis borde vara ert mål — ett svagt upplyst rum innehållandes alla tänkbara tortyrredskap. I samma ögonblick som ni träder in öppnas en dörr på andra sidan rummet och in genom dörren kommer två fångvaktare som bär på en till synes oskadd fånge, vilken de överlämnar till er.

Häriifrån har rollpersonerna helt fria händer. Det är meningen att de skall få fram information om var Isthans hålls fången så att de skall kunna bege sig dit för att befria honom. Information som kan fås, och liknande, beskrivs nedan.

## FÖRHÖR AV FÅNGE (1)

Som sagt har rollpersonerna helt fria händer vad gäller informationsutsugande. Samtliga fakta om fången anges nedan:

- Han heter Fare Guldbuk och är 37 år gammal.
- Han kommer från Zorakin och är präst inom den Lysande vägen. Följaktligen saknar han familj.
- Angående Isthans tillfångatagande känner han inte till något som är särskilt intressant förutom att han skulle kunna vara den

mörkermagiker som tillfångatogs för ungefär en vecka sedan. Om det är så hålls han fången i det befästa templet i Khemen.

- Han är ganska stryktålig och undviker att avslöja saker som är av stor vikt tills den riktigt hårda tortyren sätts in.

- Om rollpersonerna är intresserade av att få veta mer om templet i Khemen kan han bara berätta att det är ganska hårt bevakat av tempelridare från den Lysande vägen samt ett antal magiker. Han har själv bara vistats där under kortare perioder.

- Ifall rollpersonerna skulle börja haeka extremt hårt om mer detaljerade beskrivningar av templet försvar är det möjligt att han snabbt ljuger ihop något trovärdigt för att slippa den outhärdliga smärtan. Hans lögn kan givetvis genomskådas om rollpersonerna använder lämplig magi, vilket troligtvis kommer att föranleda en klar förvärring av hans smärtor, men man kan ju inte tänka på allt.

Det är du som avgör hur mycket av informationen rollpersonerna får. Givetvis beror det på hur pass sofistikerade metoder de använder för att få tag på dem. En riktlinje bör vara; ju rårare och mer utstuderat hemsk tortyr, desto mer information. Rollpersonerna är genuint onda typer — klarar spelarna av att rollspela dessa på ett trovärdigt sätt?

När rollpersonerna har klarat av den delen kan du gå till Episod 1.

## INLEDNING: SPELARGRUPP 2

Det kursiverade avsnitt som följer nedan kan läsas upp direkt för spelargrupp 2. Inledningen förutsätter att rollpersonerna av någon anledning tjänstgör åt ockupationsmaktens underrättelsetjänst. Den börjar med att rollpersonerna kallas till en av sina överordnade.

Ni stiger in i ett litet rum i det hus som tidigare var högkvarter åt den nidländska underrättelsetjänsten, Mizboallah (SL: För information se Slutstriden, kampanjboken), men som nu tjänstgör som högkvarter åt ockupationsmakternas underrättelsetjänst för motarbetande av motståndssamband, det enda organ som numera är gemensamt för samtliga sju parter. Rummet tillhör för tillfället Rudiger, en av de ledande inom underrättelsetjänsten, och det är på hans order som ni befinner er här. När ni stiger in får ni syn på honom där han sitter bakom ett bord. Han ler sitt vanliga glada, men ändå på något sätt aningen bistra leende och ber er sitta ner. Ni gör så och när han verkar tycka att ni har satt er väl till rätta tittar han er lugnt i ögonen en efter en och tar sedan till orda.

"Som ni säkert vet har det blivit oroligare tider på sistone och motståndet mot oss har blossat upp, gång efter annan. Nu verkar det vara oroligheter på gång igen, men vi har lyckats fånga en av motståndarsidans viktigaste personer. Den före detta domaren Isthans. Han hålls fångslad i ett befäst tempel i bondbyn Khemen, vilket absolut inte är någon säker plats för honom. Det jag främst har i åtanke är de mindre oroligheter som har förekommit i området på senaste tiden. Jag tror att vi inom en snar framtid kan vänta oss ett fritagningsförsök. Av den anledningen vill jag skicka iväg er dit för att hämta honom tillbaka hit där vi kan ha honom i tryggt förvar. Anledningen till att jag inte skickar en större grupp är att den skulle väcka för mycket uppmärksamhet och skulle kunna dra på sig en massiv attack, något som med lite otur skulle kunna leda till onödigt stora förluster för vår del. Dessutom är ni några av de absolut bästa som vi har att tillgå. Det var allt, har ni några frågor?"

Här tittar han sig runt i rummet och betraktar rollpersonerna. Spelarna får komma med frågor. Dessa försöker han sedan besvara på bästa tänkbara sätt. Extra utrustning beviljas inom rimliga gränser, följaktligen inga magiska svärd och kärnvapenmissiler. Om spelarna undrar hur de skall bli insläppta i templet går du till den kursiverade texten nedan, om de inte frågar om just den saken läser du texten när de har frågat klart.

"Just det, ni bör komma in i templet för att kunna hämta honom", säger han och ler samtidigt som han sticker handen under bordet och tar fram ett brev. "Ta det här och visa det för vakten så blir ni insläppta, även om de troligtvis skulle känna igen er i alla fall, men man vet ju aldrig. Adjö och lycka till!" När han har sagt de orden reser ni er och går ut i korridoren.

När detta är gjort är det bara för rollpersonerna att fixa med eventuell extra utrustning och liknande, och sedan är det dags att gå till Episod 1.

## EPISOD 1: FÅGEL I BUR?

När episod 1 inleds beger sig båda spelargrupperna av mot Khemen med ganska likartade syften, att ta fången därifrån. Spelar­grupp 1 vill troligtvis ta sig in i templet, vanhelga lite och sedan bege sig därifrån. Det är ungefär vad spelargrupp 2 också vill, förutom att de troligtvis inte har någon större lust att vanhelga templet. Det är viktigt för äventyrets skull att spelargrupp 1 har ett litet försprång här, annars kan det bli väldigt kärvt om tid långt innan klimax



börjar närma sig. Försprångets storlek bör variera beroende på hur de olika spelargrupperna sköter sig, men bör inte vara mindre än en till två dagar och inte mer än fyra. Nedan följer först en beskrivning av vad spelargrupp 1 kan göra och vad som inträffar. Efter det följer en liknande beskrivning för spelargrupp 2, och avslutningsvis beskrivs platserna som det hela utspelas på.

## AVRESAN (1)

När rollpersonerna ger sig av från sitt högkvarter gör de det troligtvis ganska diskret (mörkerriddare får klara sig utan domedagshäst och full rustning), då det inte är önskvärt att de skall bli igenkända som Vicotniktrogna. Innan avresan har de även fått namnen på två oberoende informatörer i Khemens omgivning, och som kan hjälpa dem med saker som rutiner i templet, med mera. Namnen på dessa är Ghener och Hkurhu, båda bönder som levererar matvaror till templet. Under resan till Khemen händer troligtvis ingenting direkt anmärkningsvärt, men om du känner att du behöver får du givetvis lägga in ett möte eller två. Observera att det troligtvis är rätt liten chans att ockupationsmaktens soldater skall inse att de har att göra med Vicotniktrogna nidlänningar när de stöter i hop med rollpersonerna, men det kan ju hända att de blir visiterade, och skam den nidlänning som inte bär vapen.

## INFORMATÖRERNA (1)

När rollpersonerna närmar sig Khemen börjar det bli dags att fråga sig fram och försöka hitta Ghener och Hkurhu. Det är inget större problem, bara rollpersonerna är någorlunda tillmötesgående (eller ser extremt farliga ut). De får reda på att Ghener är änkeman och bor ensam i ett hus i själva byn och att Hkurhu bor en liten bit utanför själva byn tillsammans med sin fru och sina barn. Beroende på vem rollpersonerna tar kontakt med först kan händelseutvecklingen variera något. En av informatörerna är nämligen förrådare (det finns ganska gott om sådana sedan ockupationsmakterna började utföra sina "omvända hjärntvättar").

Förrådaren heter Hkurhu och bor utanför byn med fru och fyra barn. Om rollpersonerna uppsöker honom först kommer han att ge dem någorlunda korrekt information om rutinerna vid templet (finns beskrivna nedan tillsammans med templet). Om rollpersonerna sedan ber honom följa med, ber han dem att vända sig till någon annan istället, då han är rädd för sin hustrus och sina barns säkerhet. Han vågar dock inte säga emot om rollpersonerna direkt försöker tvinga honom. Om de lämnar honom för





att uppsöka Ghener ger han sig av till templet efter bara ett knappt tiotal minuter för att varna dess invånare. Rollpersonerna kan tvinga ur honom sanningen med magi, men inte på något annat sätt.

Ghener bor i ett litet hus i byn och han hjälper gärna rollpersonerna om de förklarar sitt ärende för honom. Han känner till ungefär hur många soldater som finns vid templet och de dagliga rutinerna. Exakt hur de skall gå till väga beror till stor del på rollpersonerna; Ghener kommer bara med förslag om de uttryckligen ber honom om det.

## IN I TEMPLET (1)

Hur rollpersonerna går tillväga när de tar sig in i templet beror helt på smak och tycke. De får helt enkelt använda den metod de själva anser vara lämpligast. Det som däremot du styr är hur pass väl förberedda templets invånare är. Om Hkurhu har varnat dem har de satt dubbel bevakning jämfört med det normala, och övriga är på helspänn och sover med minst ett öga öppet. Troligtvis befinner sig även Hkurhu i templet om rollpersonerna först varit hos honom och sedan begett sig till Ghener.

Om rollpersonerna är på dåligt humör eller vill skämta lite med de som eventuellt dyker upp i templet för att se vad som har inträffat kan det hända att de passar på ett frambesvärja en demon eller något annat lika roligt.

Episod 1 slutar för spelargrupp 1:s del när de ger sig av från Khemen med Isthau. Dags för Episod 2.

## AVRESAN (2)

Precis innan avresan dyker Rudiger upp på den plats där rollpersonerna befinner sig och berättar att man har en agent i Khemen, en man vid namn Hkurhu. Han råder dem att söka upp honom för att höra vad han vet om oroligheterna i området när de ändå är där för att hämta hem fången.

Resan till Khemen blir troligtvis ganska fridfull för rollpersonernas del, om du inte känner att du måste slänga in några förbannade motståndsmän som inte vill något annat än att slå rollpersonerna gula och blå.

## AGENTEN (2)

När rollpersonerna anländer till Khemen tar de troligtvis kontakt med Hkurhu. De hittar honom lätt genom att fråga sig fram i området. Tänk dock på att det är troligt att de som sympatiserar med de Vicotniktrogna inte vill säga något om de inser att rollpersoner-



na är ockupanter, vilket troligtvis inte är alltför svårt att förstå. När rollpersonerna bittar Hkurhu kan han vara i flera olika tillstånd beroende på hur grupp 1 har agerat. Antingen är han död (om grupp 1 har insett att han är dubbelagent, antingen vid deras första möte, eller vid en eventuell konfrontation i templet), rädd men vid liv (om han har lurat grupp 1 och klarat sig vid striden i templet) eller är lyckligt ovetande om deras existens (om grupp 1 bara uppsökte Ghener). Om han är död har de ingen större nytta av honom, förutom att hans fru och barn kan berätta hur grupp 1 såg ut om händelsen ägde rum i hemmet, eller, om de uttryckligen frågar om det, har varit några främlingar på besök under de senaste dagarna. Är han vid liv och har träffat grupp 1 kan han berätta vilka som ingår i den, utseendemässigt och eventuellt med namn. Har inte grupp 1 kontaktat honom kan han bara berätta om händelserna vid templet.

Det är givetvis även möjligt att grupp 2 försöker ta reda på om någon annan i byn varit i kontakt med främlingarna. Det finns personer som kan berätta att de har varit hos gamle Ghener. Om rollpersonerna i grupp 2 uppsöker Ghener får du avgöra hur mycket information de kan få ur honom. Inledningsvis kommer han att neka till allt, men med lite god övertalningsförmåga (magisk, eller mycket våldsamt) kan du eventuellt låta honom berätta vad han vet. Exakt hur mycket han vet beror givetvis på vad grupp 1 har berättat för honom. Här är det viktigt att kontakten mellan spelledarna i de båda grupperna är bra.

## TILL TEMPLET (2)

Med största säkerhet kommer rollpersonerna att avlägga en visit i templet. Sannolikt

har det redan haft påhälsning av grupp 1 och ser tämligen trist ut. Troligtvis har dock inte grupp 1 lyckats slå ihjäl samtliga av de personer som levde vid templet utan bara en del av dem. De överlevande kan berätta vad som hänt och de kan även visa om det finns några ledtrådar som grupp 1 lämnat efter sig. (Det är mycket viktigt att samarbetet mellan spelledarna fungerar bra här så att grupp 2:s SL får veta exakt vad som hänt vid templet). Om rollpersonerna visar brevet de fick av Rudiger blir templets invånare mycket trevligare, särskilt soldaterna. De kan även få lite hjälp med utrustning och liknande. Tänk på hur rumsbeskrivningarna kan ha förändrats.

## KHEMEN

Det finns inte särskilt mycket att säga om byn Khemen. Den ligger på den nidländska landsbygden och har ungefär 250 invånare. (För närmare information om nidlänningar rekommenderas en titt i Kampanjboken).

## TEMPLET

På en kulle strax utanför byn ligger ett befäst tempel. Tidigare var templet helgat åt Kuzher, men numera praktiseras Etins lära innanför templets väggar. Vid templet finns ett tjugotal präster och lärjungar samt en överstepräst vid namn Dormart. Dessutom finns där fem tempelriddare och femton soldater (använd standardvärden ur *Slutstriden*, eller något annat äventyr) vilka för tillfället bor i templet.

Templet är omgivet av en tre meter hög mur. Innanför muren finns soldaternas tält (tre femmannatält). Dessa står ganska nära muren, samlade i det syd-västliga hörnet. Tempelområdet är ganska stort och det finns bland annat små örtagårdar, fruktträd och grönsaksland. Porten in till tempelområdet är öppen mellan solens upp- och nedstigande och vaktas alltid av två soldater. Muren patrulleras dagtid av två soldater, nattetid av fyra. I mitten av tempelområdet ligger tempelbyggnaden. Långt ifrån alla rum beskrivs nedan, av den enkla anledningen att alla rum inte har någon särskild funktion, och dessutom lämnas utrymme för eventuella egna påhittigheter. Rummen beskrivs så som de ter sig när grupp 1 anländer till templet. Tänk på att de kan ha förändrats drastiskt till det att grupp 2 anländer.

## BOTTENVÅNINGEN

**1. PORT:** Porten är två och en halv meter hög, tvärdelad och gjord av järnbeslaget trä.  
**SL:** Porten är stängd och låst nattetid.



**2. CEREMONIHALLEN:** En mycket stor hall med en hög kupol. Man kan se upp mot kupolen i vars innertak det finns en gigantisk målning, som antagligen föreställde fantasi-eggande händelser en gång i tiden, men som nu till stora delar är övermålad. Hallen är i två våningar, och den övre är en enda stor balkong som går runt hela hallen (se övervåningen). I mitten av hallen står resterna av en staty. Den och området omkring är inneslutet i en cirkel av pelare som håller upp balkongen. På pelarna hänger religiösa symboler och tavlor av olika slag. I salens samtliga hörn leder dubbla dörrar ut ur rummet.

**SL:** Takmålningen visade hur Kuzher skapade Altor, men numera är den — efter att ha bearbetats av ett antal frivilliga — dock bara ett stort kladd av färger. Den staty som tidigare stod i mitten av rummet föreställde Kuzher, och även den har av förklarliga skäl oskadliggjorts av ockupationsmakterna. De tavlor och symboler som hänger upp skildrar episoder ur Lysande vägens historia och liknande. Dagtid finns det alltid ett par präster eller noviser här. Rollpersonerna i grupp 1 bör rimligtvis bli fullständigt vansinniga när de ser vad som har inträffat. Är de riktigt barbariska kanske de låter hela byn sona för den orätt som gjorts, men det är givetvis upp till spelarna.

**3. STUDIEKAMRAR:** Rum med bokhyllor och skrivpulteter och annat material som behövs för studier.

**SL:** En del av rummen används inte och litteraturen är sparsam eftersom man har slängt alla de böcker med anknytning till Kuzherismen som tidigare fanns där, och endast i viss mån ersatt dessa med litteratur om Etnas lära.

**4. FÖRRÅD:** Ett rum fyllt med en herrans massa attiraljer och doningar av alla de slag staplade ovanpå varandra.

**SL:** Detta är det rum i vilket alla föremål som används vid gudstjänster och liknande förvaras. Här finns provisoriska dopfuntar och liknande föremål.

**5. ANDAKTSRUM:** Små rum med några stolar och ett litet altare.

**SL:** Här hålls mindre andakter av den lite mer personliga typen. Rummen används även som privata bönekammare.

**6. TRAPPA:** En trappa leder upp en våning, och delar sig i två efter halva vägen.

**7. SOVSALAR:** Rum med sängar och annat trevligt.

**SL:** Tämligen ointressanta sovrum är ett antal präster eller lärjungar.

**8. ÖVERSTEPRÄSTENS RUM:** Ett ganska stort rum som innehåller en säng och ett bord med tillhörande stol, samt ett skåp.

**SL:** I skåpet förvarar översteprästen sina prästkäpor och liknande roliga saker. På bordet ligger ett exemplar av Lysande vägens heliga skrift. I övrigt finns ingenting som kan anses vara av större intresse.

**9. VAKTRUM:** Ett rum med ett bord och några stolar. På bordet står ett par smutsiga tallrikar och två uppsättningar smutsiga bestick.

**SL:** Här finns alltid minst två soldater som ser till att inga obehöriga tar sig in i templet. Tallrikarna och besticken är från föregående måltid och har ännu inte hämtats.

**10. VAKTRUM:** Se rum 9, fast ta bort de smutsiga måltidstillbehören.

**SL:** Dessa vakter vakar över Isthans fängelse. Oftast finns det en tempelriddare på vakt i varje rum.

**11. ISTHANS FÄNGELSE:** Ett ganska underligt format och kallt rum i ett av tempelbyggnadens fyra torn. På mitten av vägen hänger en gammal man, klädd i en sliten höglå blå kåpa, fastkedjad. I övrigt är rummet tomt.

**SL:** Givetvis är den gamle mannen Isthan och han blir rätt glad över att se rollpersonerna i grupp 1. Bojorna med vilka han är fastkedjad begränsar hans magiska kraft (specialgjorda för ändamålet) och därför

har han inte kunnat ta sig loss och fly på egen hand. Rollpersonerna i grupp 1 får hitta på något fiffigt sätt att få loss honom. Bojorna tål 150 KP om man försöker med våld. Om du är på gott humör kanske det går att öppna bojorna med en dyrk. Lämpligaste sättet är dock att övervinna bojornas effektgrad, som motsvarar 10, med en SKINGRA.

**12. KÖK:** Inrett efter konstens alla regler.

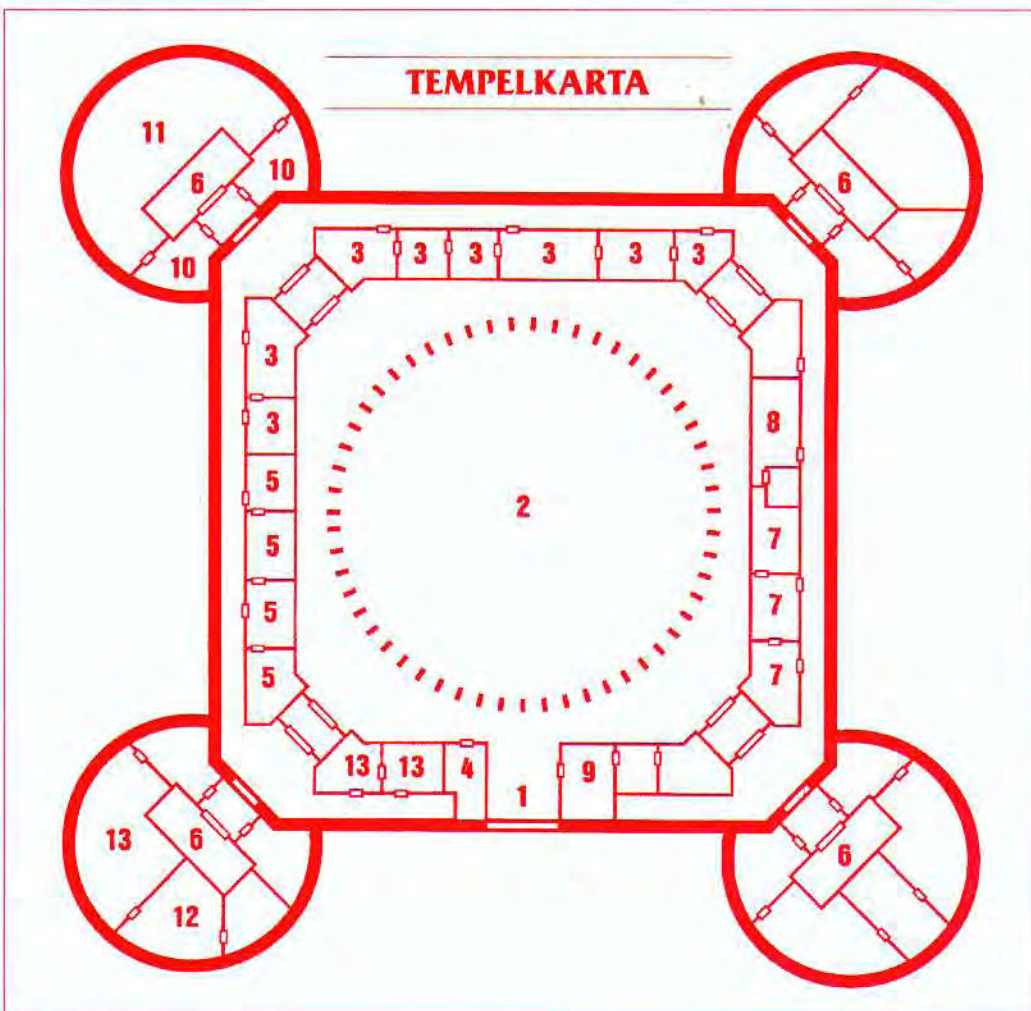
**SL:** Ingenting särskilt förutom att det finns mat i matförrådet.

**13. MATSAL:** Ett rum med långbord och tillhörande stolar.

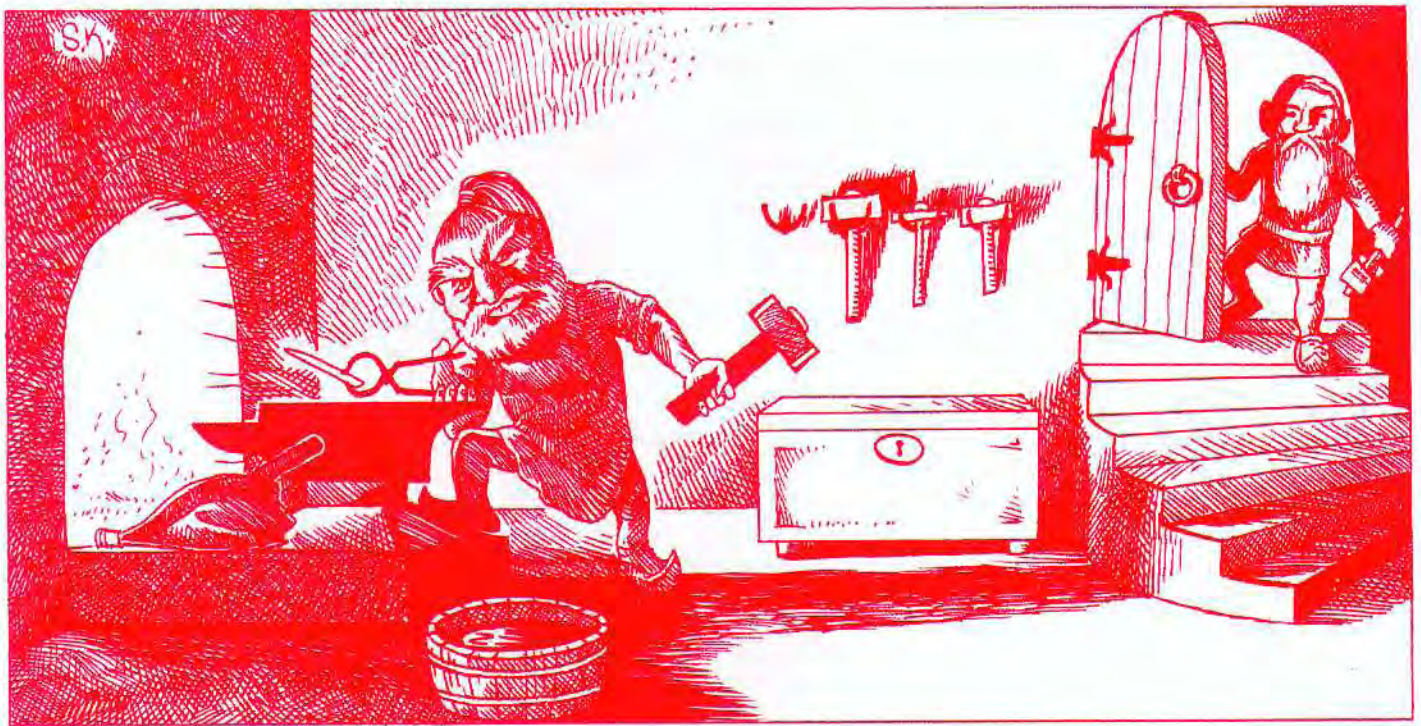
**SL:** Man äter vid två tillfällen om dagen. Frukost klockan 7 på morgonen och middag klockan 4.

## ÖVERVÅNINGEN

Övervåningen består i stort sett bara av den balkong ifrån vilken man kan blicka ned i rum 2 på bottenvåningen. Dessutom finns det en slags predikstol från vilken prästen kan tala till de som befinner sig i rummet nedanför. Övervåningen är något mindre än bottenvåningen.







## EPISOD 2: DVÄRGGLITTER

När grupperna har klarat av episod 1 börjar händelserna i episod 2. Utgångspunkten för grupperna kan variera något. Grupp 2 kan ha mycket eller lite information om grupp 1. Grupp 1 har knappast någon som helst möjlighet att känna till att grupp 2 existerar, men de har troligtvis ganska bråttom ändå, då de så snabbt som möjligt vill fullfölja sitt uppdrag. Nedan följer först en presentation av vad de båda grupperna har att göra under episoden och sedan följer en presentation av det område i Grynnerbergen som de skall bege sig till. Avslutningsvis följer beskrivningar av de möjliga händelseutvecklingar som finns. Området mellan Khemen och Grynnerbergen beskrivs i Geografiavsnittet i Kampanjboken i *Slutstriden*.

### FÅGELFRI, OCH SEDAN? (1)

Så snart rollpersonerna har lämnat Khemen bakom sig och har Isthans med sig är det dags att se vad som skall ske härnäst. Isthans berättar för rollpersonerna vad som är i görningen. De skall hjälpa honom att införskaffa de två återstående ingredienserna för att kunna frambesvärja en ny bundsförvant till de trogna. En av dessa ingredienser är den ädelsten som kallas för Demonens hjärta och som enligt tillförlitlig information skall finnas i ett dvärgnäste beläget i de mellersta delarna av Grynnerbergen. Isthans kan berätta att den är en av fem ädelstenar som huggits fram ur ett stort block som kallades för Demonen, därav namnet. Den andra ingrediensen är hjärtat från en äldrig

silveralv. Isthans föreslår att han och rollpersonerna beger sig till Grynnerbergen för att uppsöka den dvärgklan som har Demonens hjärta i sin ägo och försöka erövra den. Om rollpersonerna har frågor och liknande försöker han besvara dem efter bästa förmåga (hur mycket han vet om livets gåta, o. s. v., avgör du själv). Om rollpersonerna tycker att förslaget att ge sig av mot Grynnerbergen är bra kan du gå till Mor Grynnerbergen nedan. Om de istället föreslår att man skall försöka få tag på en silveralv kan du, om du anser det vara en god idé, låta handlingen gå över till Episod 3: *Alvhjärtat*.

Isthans är normalt en mycket mäktig mörkermagiker, men just nu är hans krafter så gott som neutraliserade, vilket gör att inte kommer att vara till någon större hjälp för rollpersonerna då de troligtvis kommer att få anstränga sig ganska mycket för att skydda honom under äventyrets gång.

### MOT GRYNNERBERGEN (1)

Rollpersonerna ger sig troligtvis omedelbart av mot Grynnerbergen, om de inte valt att ge sig i kast med episod 3 istället. Resan till Grynnerbergen kan utvecklas på lite olika sätt beroende på hur rollpersonerna i grupp 2 går till väga. Gissningsvis kan de dock ta det ganska lugnt under hela resan. Resan skulle dock kunna försvaras om grupp 2 redan fått ett någorlunda bra signalement på rollpersonerna i grupp 1 vilket de sedan vidarebefordrat, antingen med brevduva eller på magisk väg, till agenter, befästningar och truppförband runt om i landet. Sannolikheten för detta är dock inte särskilt stor. Om så dock har skett är det lämpligt att de båda spelledarna gemensamt beslutar hur många agenter som kommer i kontakt med

rollpersonerna, vad dessa kan göra och hur bra de är. Det kan ju förändra äventyrets utveckling ganska mycket i fördelaktig riktning för grupp 2.

Någonting annat som är viktigt att hålla reda på är hur pass väl grupp 1 döljer sina spår, om de färdas på stora vägar där de har möjligheter att fastna i fasta kontroller, gränsposteringar mellan de olika ockupationsmaktens områden. Exakt utseende på kontrollerna, hur många som finns, vad som kan hända där och annat som rör ämnet får inte plats i äventyret, utan det får ni som spelldare arbeta fram tillsammans.

Under hela färdan har grupp 1 inga större problem att införskaffa livsmedel och liknande då större delen av befolkningen sympatiserar med de Vicotniktrogna.

### JAKTEN BÖRJAR (2)

Troligtvis känner sig grupp 2 lite blåsta när de anländer till templet för att hämta fången och inser att han inte finns där och att någon annan, någon med onda avsikter (sett ur deras vinkel), hunnit före och befriat honom. De borde inte tveka många sekunder innan de försöker ta upp jakten på fångens befriare (grupp 1), men om de gör det och väljer att ta kontakt med högkvarteret först blir de beordrade att skynda sig på så gott de kan.

Förhoppningsvis har gruppen någon som kan spåra, antingen med färdighetens eller magins hjälp. I så fall kan de snabbt ta upp jakten på grupp 1, bara de lyckats pressa antingen Ghener, Hkurhu eller någon av byns invånare på någorlunda god information (vad de kan få reda på anges i Episod 1). Då kan de även skicka bud till agenter och posteringar som ligger i grupp 1:s färdrikt-



ning. Gissningsvis förstår de i alla fall vad som är i görningen och ger sig av mot Grynnerbergen hack i häl på grupp 1. Det är ganska intressant att här veta hur pass långt grupp 1:s försprång är och se om grupp 2 hämtar in något på det.

## MOT BERGEN (2)

Under rollpersonernas färd mot Grynnerbergen inträffar troligtvis inte särskilt mycket förutom vid de platser där det finns möjlighet för dem att förhöra sig om huruvida rollpersonerna i grupp 1 har passerat eller inte. Den information de kan få beror helt på hur grupp 1 har agerat, men det är ganska troligt att det går att luska fram lite information. Det kan hända att grupp 1 vidtagit åtgärder som att informera lokalbefolkningen (som till 75% är Vicotniktrogen) om att det kan dyka upp utlänningar som frågar efter dem. Dessutom är det möjligt att lokalbefolkningen i sådana fall har order att samla ihop små uppstånd som kan ge sig på grupp 2. Sådana händelser kan sänka grupp 2 ganska ordentligt, vilket leder till att grupp 1 får rätt gott om tid på sig i Grynnerbergen. Grupp 2 har svårt att köpa livsmedel och liknande av lokalbefolkningen om det är uppenbart att de är utlänningar. Däremot får de kost och logi vid ockupationsmakternas olika posteringar.

## GRYNNERBERGEN

I de delar av Grynnerbergen som de båda spelargrupperna är på väg till finns det en halvstor dvärgklan och några mindre svartfolksklaner. Geografiskt, biologiskt och zoologiskt finns Grynnerbergen beskrivna i del 1 och 3 av Den nidländska reningen. I det här avsnittet ska vi titta lite kort på den dvärgklan och de svartfolksklaner som är av intresse för äventyret.

## SVARTFOLKEN

I området finns det tre mindre stammar svartfolk. Det är Galna hundens hord, Ylarna och Glastands flock. Inga av deras bostäder finns beskrivna mer ingående utan för en beskrivning av en sådan är det bara att slå upp första bästa äventyr (exempelvis introäventyret i grundreglerna). För värden i strid och liknande är det bara att slå upp *Helvetesfortet* eller *Slutstriden* och använda standardvärdena. Räkna med att ledarna har värden som liknar orchledarnas, Glastand har samma värden som de två resebröderna i *Helvetesfortet*. Dessutom är en titt i *Drakar och Demoner: Svartfolk* helt klart att rekommendera.

Galna hundens hord är en orchstam med ungefär femtio medlemmar, varav ett drygt tiotal är fullvuxna krigare och ytterligare ett tiotal är yngre krigare med något sämre värden. Deras ledare heter, som namnet på stammen antyder, Galna hunden. Han är en lång och ganska skrangligt byggd orch som trots sin till synes kläna kropp har en fantastisk styrka. Sitt namn har han fått av den anledningen att han har ett utseende som till stor del påminner om en hunds. De har haft några kontroverser med Glastands flock men det har aldrig blivit något särskilt allvarligt. Galna hundens hord har sina bostäder i några naturliga grottor.

Ylarna är en flock svartalfer som lever tillsammans med sina ulvar. Totalt har flocken ett drygt trettiotal medlemmar varav tio är fullvuxna män. Deras ledare heter Ragne och rider på en stor svart ulv som kallas Uhh. Man har aldrig haft någon direkt kontakt med de båda andra stammarna även om det har hänt att man bytt varor någon gång ibland. I sin tjänst har de även en grupp på femton svartnissar som de har förslavat och som får göra alla skitjobben när det gäller att städa grottorna o. s. v.

Glastands flock leds av en stor rese som har en tand av genomskinlig kristall, därav namnet. I övrigt består stammen av ett tiotal fullvuxna manliga orcher och ett större antal kvinnor och barn. De bor i ett litet grottsystem inte alls långt från dvärgarnas grottor.

## DVÄRGARNA

I den här delen ligger ett dvärgsamhälle som inte direkt tillhör Tarat-Khon (se *Helvetesfortet*) men som ändå kan betraktas som en liten kolonialbosättning för Tarat-Khons dvärgar. Den delen av dvärgarnas bostäder som är av störst intresse för äventyret beskrivs ingående nedan (det är där Demonens hjärta förvaras). Resten av dvärggrottorna får ni själva arbeta fram. Ni kan ju förslagsvis titta i *Helvetesfortet* för att få lite inspiration. Personligen rekommenderar jag en storlek något närmare den norra portens än Ghan-Meths, men det är helt upp till er som spelledare. Dvärgarna har samma värden som vakterna vid norra porten i *Helvetesfortet*.

Dvärgarna är totalt ett drygt femtiotal, varav tjugo är vuxna män, vilka är att betrakta som fullgodade krigare. Stammen leds av Thodin Treskägg, en gammal, illistig och erfaren dvärg.

Det finns alltid ett antal vakter och spejare utposterade runt bosättningen för att se till att inget oförutsett inträffar.

Man livnar sig givervis på gruvnäringen, för vad skulle väl dvärgar annars sysselsätta sig med?





## DEMONENS HJÄRTA

Någonstans i dvärgarnas bostäder finns det en hemlig, åttakantig dörr som leder ned till Demonens hjärtas hemvist. Exakt var dörren finns får ni själva avgöra. Rummen beskrivs så som grupp 1 uppfattar dem. Beskrivningen har troligtvis förändrats tills dess att grupp 2 anländer.

**1. KORRIDOR:** En trappa leder ner några meter och övergår sedan i en rak korridor. Det är ganska lågt i tak här. Efter ett par meter dyker det upp två nischer i väggarna, mitt emot varandra. I nischerna står statyer föreställande dvärghjältar med stora tvåhandsyxor och helrustningar.

**SL:** Ingenting särskilt, förutom att en dvärg inte tycker att det är lågt i tak.

**2. FYRVÄGSRUMMET:** Ett oktagonalt rum med gångar eller dörrar i alla de fyra väderstrecken. I de hörn det inte finns en dörr eller en gång står likadana statyer som ute i korridoren.

**SL:** Ingenting särskilt.

**3. GAMLA GRAVKAMMAREN:** Ett stort oktagonalt rum med plattor från golv till tak på vilka det finns underliga runinskriftioner.

**SL:** Här begravdes alla dvärgar förut. Nu är de utrymmen som fanns fyllda, och man har börjat begrava folk i den nya gravkammaren (rum 4). Dörren in öppnas med ett lösenord som samtliga dvärgar känner till. Lösenordet är "Khadath Thon" (Dödas vördnad) och måste uttalas av någon med dvärgiska B5. Besvärjelsen ÖPPNA fungerar ock-

så, vilket även våld gör (dörren tål 1000 KP).

**4. NYA GRAVKAMMAREN:** Ett stort oktagonalt rum med plattor från golv till tak. En del av plattorna har inskriftioner, men de flesta är helt släta.

**SL:** Här begraver man nu för tiden de stackars krakar som går och dör. Man tar sig in i rummet på samma sätt som i rum 3.

**5. SKATTKAMMAREN:** Ett rum med ett antal kistor. På väggarna hänger gyllene sköldar och liknande.

**SL:** Dörren in hit är dold (-5 på Finna dolda ting) och järnsködd (kan inte upptäckas med magi). Den öppnas med lösenordet "Tarath Khimi" (Dvärgars glitter). Lösenordet skall uttalas på samma sätt som i rum 3. Dörren kan möjligtvis brytas upp med mäktig mörkermagi (om någon mörkermagiker finns i grupp 1), eller så kan man helt enkelt bara ta JORDVÄG och gå rakt igenom. Skattkammaren innehåller mycket värdefulla föremål. Exakt vilka och hur bra dessa är är upp till er själva. Försök att balansera så att skatterna inte är till alltför stor användning för grupp 1.

**6. DEMONENS HJÄRTA:** Ett oktagonalt rum i vars mitt det står en piedestal ovanpå vilken det ligger en röd ädelsten i samma storlek som en knuten människonäve.

**SL:** Dörren hit är dold på samma sätt som den in till rum 5. Lösenordet är "Dacoth Khor" (Demonens hjärta). Det är endast Treskäggs och ytterligare en av dvärgarna som känner till lösenordet. Demonens hjärta är skyddat av en fälla. När ädelstenen lyfts från sin plats på piedestalen avfyras sju tunga armborst mot rummets mitt. Deras

CL är lika med målets STO. Detta måste givetvis modifieras med tanke på vilka försiktighetsåtgärder som vidtagits.

## ELD I BERGET (1)

Grupp 1 anländer troligtvis till Grynnerbergen åtminstone en eller ett par dagar före grupp 2. När de väl är framme måste de besluta sig för hur de skall gå till väga för att komma åt Demonens hjärta. Att storma dvärgbosättningen är nämligen inte något som man gör bara sådär utan vidare — det krävs en del planering.

Troligtvis väljer de att ta hjälp av de svartfolkstammar som finns i området. Dessa ställer gladeligen upp så länge de får göra vad de vill med det byte som erövrats vid attacken. Dessutom kommer det troligtvis att bli bråk om vilken av stammarna som har rätt till största andelen o. s. v. Här blir det nödvändigt för spelarna att gå in och medla och visa att de har pondus och god ledarförmåga, annars kan det lätt bli så att hela planen går i stöpet. (Man vet ju hur det brukar gå när svartfolk skall organisera sig!) Lyckas de organisera de tre svartfolksstammarna i en samlad attack är det mycket stor chans att de lyckas ta sig in i dvärgbosättningen, men med kraftiga förluster.

Om rollpersonerna lyckas ta sig in, erövra Demonens hjärta och ta sig nägorlunda helskinnade därifrån, så har de klarat av episod 2. Det är bara att gå vidare till episod 3.

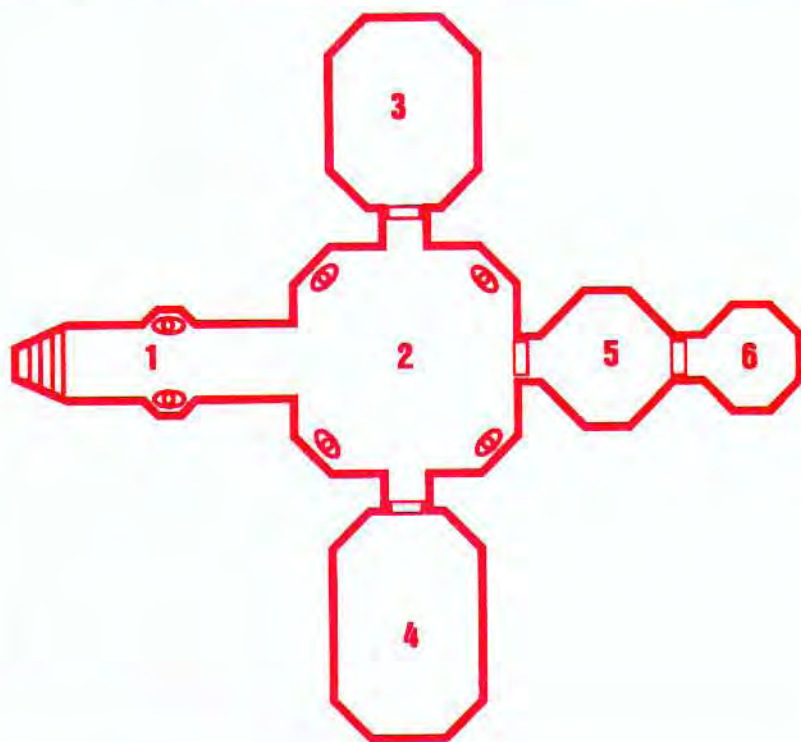
## I GRYNNERBERGEN (2)

Beroende på vad som inträffar under färden till Grynnerbergen kommer grupp 2 att anlända vid någon av ett antal olika tidpunkter efter grupp 1. Grupp 1:s handlingar kommer att påverka grupp 2 i ännu större utsträckning än under episod 1. Gissningsvis kommer grupp 2 att kunna följa spåren efter grupp 1 ända till Grynnerbergen. Väl där finns det många alternativ till vad som kan hända.

Om det finns mycket svartfolk kvar i livet efter stormningen är det troligt att grupp 2 blir antastad av dessa om de inte ser alltför skräckinjagande ut.

Det är även troligt att de hittar fram till dvärggrottorna när de följer spåret efter grupp 1. Hur det ser ut där beror givetvis på de ondas framfart, men det bör anses troligt att hela stället är rensat.

Ett bra alternativ att ha som informationskälla för grupp 2 är en överlevande dvärg som kanske stöter ihop med rollpersonerna när dessa slåss mot en grupp svartfolk eller liknande. Denne kan berättas för rollpersonerna vad som hänt i utbyte mot att







## EPISOD 3: ALVHJÄRTA

dessa hjälper till att rensa dvärggrottna från svartfolk. Dessutom kan det vara lämpligt att låta dvärgen ha spionerat lite på rollpersonerna i grupp 1 innan dessa gav sig av igen för att på så sätt kunna fylla på med ytterligare information. (Spelledarna bör gemensamt avgöra om det har sagts saker som kan ha uppfattats av dvärgen, och på vilket sätt detta i sådana fall har sagts, o. s. v. OBS. Händelsen där rollpersonerna kan ha blivit observerade av dvärgen inträffar troligtvis för grupp 1:s del precis i inledningen av episod 3.) Om dvärgen berättar om förlusten av Demonens hjärta är det möjligt att någon av rollpersonerna, med ett högt FV i någon magiskola eller Kunskap om magi, kan känna till den och veta att den kan användas i en ondskefull ritual. Detta kan få rollpersonerna att bli lite stressade. Tänk om det är en ritual som skulle kunna hjälpa till att återupprätta det terrorvälde som fanns under Vicotniks tid!

Det kan hända att det finns föremål av extraordinär karaktär i dvärggrottna som dvärgen ger i gåva till rollpersonerna för att dessa skall kunna fortsätta att motarbeta ondskan. Vad som finns kvar beror givetvis vad som tagits av grupp 1 respektive de svartfolk som valt att inte bosätta sig i grottna.

När rollpersonerna är klara med sina efterforskningar och hittar grupp 1:s spår igen så är det bara för dem att ge sig vidare in i handlingen i episod 3.

Det finns en möjlighet att dvärgen är intresserad av att följa med rollpersonerna för att hämnas på rollpersonerna i grupp 1. Denna möjlighet är extra stor om han är ensam överlevande, vilket faktiskt är ganska troligt då svartfolk inte är särskilt kända för att visa nåd och barmhärtighet. Särskilt inte mot dvärgar. Sedan är det givetvis upp till rollpersonerna om de är intresserade av hans hjälp.

Efter händelserna i episod 2 har troligtvis grupp 2 närmast sig grupp 1 en liten aning. I varje fall kunskapsmässigt. Under episod 3 fortsätter kampen mot tiden och mot varandra. Den avslutande och viktigaste delen av episoden utspelas i staden Besporho, som beskrivs ganska ingående i *Slutstriden*, kampanjboken.

### NER UR BERGEN (1)

Det blir snart dags för rollpersonerna att ge sig av från Grynnerbergen, men innan dess har de dock haft en diskussion med Isthan om vad som komma skall. Under den berättar Isthan att det nu är dags för dem att söka upp den äldrige silveralven för att skaffa den sista ingrediensen (vilket rollpersonerna i och för sig borde ha förstått). Han kan även berätta för dem att han innan han fångades hade gjort några efterforskningar som visade att en av de tidigare förslavade silveralvorna fanns i Besporho. Huruvida alven finns kvar eller inte är det ingen som säkert vet, men det finns en kontaktperson i närheten av Besporho som säkerligen känner till hur landet ligger. Isthan frågar även rollpersonerna om de har dolken och skrinet kvar som de inledningsvis fick av Ledaren. Förhoppningsvis har de kvar båda dessa föremål, annars blir äventyret svårt att klara.

När rollpersonerna återigen ger sig av har de en oerhört mycket större anledning att vara försiktiga. Om de färdas genom samma område som tidigare löper de en mycket stor risk att bli upptäckta, även om det är ganska troligt att de blir stoppade och varnade av lokalbefolkningen innan de hunnit så långt

på väg då personerna i grupp 2 med största säkerhet har frågat efter dem i många av gårdarna. Det är alltså möjligt för grupp 1 att nu få kännedom om grupp 2:s existens och kanske t. o. m. få reda på vilka de är. Om någon av rollpersonerna i grupp 1 figurerat i något av äventyren i *Den nidländska reningen* och rollpersonerna i grupp 2 spelat de äventyren blir de nog extra oroliga.

Exakt vad som händer under färden bör bestämmas med utgångspunkt dels från hur många åtgärder rollpersonerna tar för att inte bli upptäckta och dels hur stora åtgärder grupp 2 har gjort för att upplysa ockupationsmaktens soldater om rollpersonernas existens. Det är dock inte läge att redan nu, efter bara halva äventyret, slänga in styrkor på hundratals man för att stoppa rollpersonerna. Då förstör man bara en stor del av nöjet. Om de har varit dåliga att dölja sina spår och sina identiteter bör de dock raka ut för ett par mindre skärmytslingar.

### ALVEN I BESPORHO (1)

Efter en tids färd anländer rollpersonerna med Isthan till Besporhos omgivning. De söker upp sin kontaktman Yhan. Yhan är bosatt precis utanför staden och han är inte svår att hitta, det är bara att fråga sig fram tills de träffar rätt. Oturligt nog iakttas de (främst Isthan) av en agent ur underrättelsetjänsten. Denne rapporterar till högkvarteret i Besporho, varifrån meddelandet går till Khaanikel och därifrån till rollpersonerna i grupp 2. Dessutom sätts kontinuerlig bevakning på rollpersonerna. Yhan kan berätta för rollpersonerna att alven troligtvis finns i ett stort, halvt om halvt befäst hus i stadens södra del (exakt var avgör du!). Hur rollpersonerna sedan vill gå till väga för att ta sig in är deras problem. Även detta hörs av agenten och han är snar att rapportera till högkvarteret och man börjar förbereda bakhåll (se nedan). Anledningen till att man inte gör en öppen attack mitt på gatan är att man vill undvika att skada oskyldiga. Rollpersonerna kan med olika färdigheter upptäcka att de är skuggade. Speciellt märkbart är det om de passerar huset för att rekognosera. Slå ett slag för Upptäcka fara eller Finna dolda ting, där differensvärdet jämförs med skuggarens differensvärde för Skugga på motståndstabellen.

### BAKHÅLL! (1)

När rollpersonerna väl har tagit sig in i huset med alven möts de till att börja med inte av något som helst motstånd; men när de kommer upp i hallen på övervåningen möts de av ett drygt tiotal alver, alla med spända långbågar och svärd hängande vid sidorna. Dess-



utom finns en kapten ur underrättelsetjänsten där för att övervaka det hela. (Kaptenen har samma värden som en officer i *Slutstriden*, fast han saknar ringbrynja, och alverna är vanliga standardalver med FV 10 på bäge.) Bakhållet kan anas med hjälp av Uppträcka fara eller VARSEBLIVNING. Om rollpersonerna inte tar sig in via bottenvåningen utan genom något fönster på övervåningen sker bakhållet på någon annan plats i huset som kan anses som särskilt lämpad för ändamålet. Beroende på hur väl förberedda rollpersonerna är får du ge dem en viss chans att klara sig ur knipan. Gör de inte det slutar äventyret här för deras del, såvida de inte låter sig tas tillfånga. I sådana fall går du till avsnittet Fångar nedan.

Om de klarar sig ur bakhållet kan de fortfarande lyckas med sitt uppdrag då silveralven fortfarande finns i huset (alver är trots allt rätt självsäkra), skyddad av fem soldater ur stadsvakten. Var får de lärt reda på om de hotar antingen kaptenen eller någon av alverna till livet. Om du vill göra det hela ännu svårare för rollpersonerna kan du låta någon civilist larma stadsvakten då personen har hört ljud av strid. Gissningsvis anländer en patrull stadsvakter inom tio minuter.

När man väl fått tag på silveralven skall alvens hjärta skäras ut med dolken av svart stål och läggas i skrinet av samma material. Detta för att det skall behålla sin renhet tills dess att det skall användas i ritualen.

## FÅNGAR (1)

Om rollpersonerna tas tillfånga av alverna förs de till stadsfängelset där de slängs ned i den djupaste cellen i väntan på vidare order från högre instans. Hur de skall kunna ta sig därifrån o. s. v. är en annan historia. Troligtvis slutar äventyret här för deras del. Om ni trots allt vill ge dem en chans att klara sig är det upp till er att avgöra hur det skall gå till. Det kan bli en hel liten episod för sig.

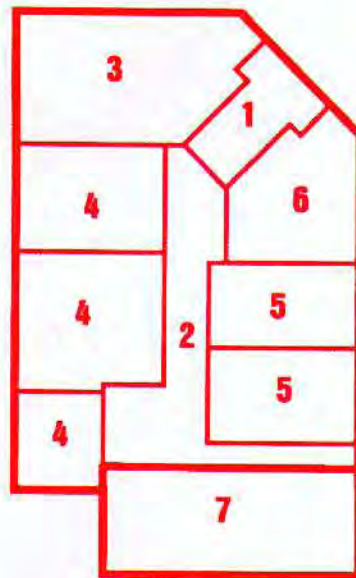
## UT UR BESPORHO (1)

När de klarar sig ur knipan, förhoppningsvis med alvhjärtat, är det bara för dem att ta sig ur Besporho och omedelbart bege sig mot huvudstaden för att där fullborda ritualen. Gå till episod 4.

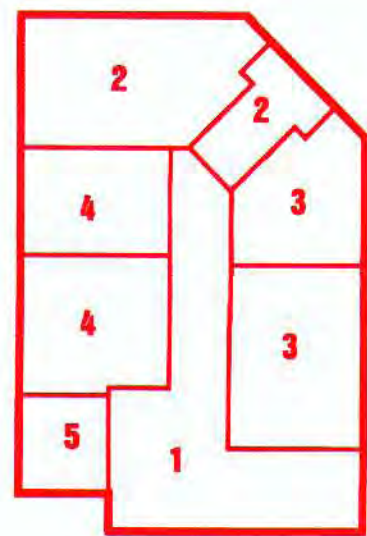
## HACK I HÅL (2)

Rollpersonerna känner sig troligtvis ganska snopna efter att ha kommit en kort tid för sent vid två tillfällen i rad, men de kanske ändå känner att de närmar sig något.

Dock ger de sig gissningsvis på jakt efter rollpersonerna i grupp 1 rätt snart. Den här



BOTTENVÅNINGEN



ÖVERVÅNINGEN

gången blir det nog lättare för dem att följa spåret. Rollpersonerna i grupp 1 är troligtvis stressade, och det kan hända att de inte döljer sina spår lika skickligt som tidigare. De kan försöka hålla koll på grupp 1:s förehavanden på samma sätt som tidigare.

När grupp 1 anländer till Besporho blir rollpersonerna upptäckta av underrättelsetjänsten där, som skickar iväg en av sina talande duvor för att underrätta rollpersonerna i grupp 2, som man vet borde vara hack i häl på grupp 1. Duvan berättar för rollpersonerna i grupp 2 vad som har hänt och att man skall lura grupp 1 i ett bakhåll. Den ber rollpersonerna att skynda sig på allt vad man förmår för att, om möjligt, kunna bistå vid bakhållet. Den ber dem ta kontakt med underrättelsetjänsten så fort de når Besporho. I vilket fall som helst kommer underrättelsetjänsten att ta kontakt med dem när de anländer till staden.

Nu borde rollpersonerna sätta av i högsta möjliga fart, om de inte redan har den inne.

## FÖR SENT, IGEN! (2)

När grupp 2 anländer till Besporho kontaktas de omedelbart av en representant för underrättelsetjänsten som berättar vad som har inträffat. Det troliga är att grupp 1 överlevt bakhållet och dödat alven. Rollpersonerna förs till huset och man går igenom det sannolika händelseförloppet. Om någon överlevt kan denne berätta vad som hänt. Spänningen trappas upp på ett bra sätt om du låter grupp 2 bara vara högst en dag, gärna ändå mindre, försenade, så att de verkligen känner att nu är det nära. Om grupp 1 har blivit tillfångatagna får ni själva avgöra vad som händer, till exempel att det

sker en konfrontation mellan de båda grupperna i alla fall, eller om grupp 2 skall anses ha klarat sitt uppdrag.

## AGENTEN (2)

Om de träffar den agent som spionerade på rollpersonerna i grupp 1 när de befann sig hos Yhan, så kan han visa dem dit. Ett litet samtal med Yhan kan vara av största intresse för rollpersonerna. Om de pressar honom med tillräckligt med magi och våld berättar han allt han vet. Han känner rollpersonerna och Isthans till namn och rang och han vet ungefär vad alvhjärtat skulle användas till. Dessutom kan han ana vart de har begett sig. Att de troligtvis är på väg till Labraatriet säger han dock inte förrän plågorna eller magin har nått rätt hög nivå. Anledningen till att underrättelsetjänsten inte redan har gripit Yhan är den att man haft huvudet fullt med så mycket annat att man inte orkat bry sig.

## AVSLUT I BESPORHO (2)

Rollpersonerna har troligtvis ingen större lust att stanna i Besporho, utan jagar vidare efter grupp 1.

## HUSET I BESPORHO

Nedan beskrivs mycket kortfattat det hus i Besporho i vilket bakhållet sker (se ovan). Långt ifrån alla rum beskrivs, då de flesta är ointressanta eller inte används. Om du vill går det givetvis att fylla de rum som inte beskrivs här med saker som du själv tycker



saknas. Rumsbeskrivningarna är mycket kortare än vanligt eftersom det inte finns någon direkt anledning för någon av grupperna av rollpersoner att söka igenom huset, och det finns heller inte något att hitta.

## BOTTENVÅNINGEN

**1. ENTRÉ:** In hit leder en stor dubbeldörr som är låst nattetid och som dagtid vaktas av två vakter.

**2. HALLEN:** Ett par stora dubbeldörrar leder in hit. Hallen är rätt underligt formad. Det ligger ett par enkla mattor på golvet. En trappa leder till övervåningen.

**3. MATSAL:** En stor matsal i vars tak det hänger en gigantisk kristallkrona. Långbordet ser ut att ha plats för åtminstone ett femtiotal gäster. På väggarna hänger ett antal fina tavlor.

**4. KÖKET:** Köket består av tre ganska stora rum. Det har kapacitet att tillaga stora middagar om det skulle behövas.

**5. SALONG:** Huset har två renodlade salonger där det finns mjuka divaner, sköna stolar och liknande att sitta i.

**6. BIBLIOTEK:** Den förra ägarens bibliotek. Nu när ockupationsmakterna har tagit över huset har den mesta litteraturen förkastats som skadlig och slängts eller på annat sätt förstörts.

**7. STALL:** Hästar. Just nu alvernas utomordentliga riddjur.

## ÖVERVÅNINGEN

**1. HALL:** Övervåningens stora hall. Det är här bakhället äger rum om rollpersonerna i grupp 1 kommer upp från bottenvåningen.

**2. SOVRUM:** Tidigare ägarens sovrum, numera bor silveralven här. Det är här han befinner sig om rollpersonerna överlever bakhället och försöker leta rätt på honom. Inredningen är ganska sparsam. Bara ett par sängar och ett litet bord.

**3. SALONG:** Se rum 5 på bottenvåningen.

**4. GÄSTRUM:** Tidigare gästrum, numera sovrum åt alverna.

**5. TJÄNSTEJONENS RUM:** Här bor de som jobbar i huset. För tillfället ett par kokerskor och några pigor.

**KÄLLAREN:** Här nere förvaras maten. Man kommer ned via en trappa i köket.

## EPISOD 4: HAKTAHCHAS ANKOMST

Efter vad som hänt i episod 3 är troligtvis grupp 1 på väg till Khaanikel, tätt åtföljda av grupp 2, som är hungriga på revansch efter att ha blivit dragna vid näsan tre gånger i rad. Labraatriet, där slutstriden i det här äventyret utspelas, beskrivs ganska utförligt

i *Slutstriden*. Vill ni göra beskrivningen av platsen ännu noggrannare är det givetvis helt upp till er. Även Nidlands huvudstad Khaanikel beskrivs mycket ingående i samma låda.

## MOT KHAANIKEL! (1)

När rollpersonerna lyckats få tag på alvhjärtat, den sista ingrediensen som behövs för att kunna utföra ritualen, beger de sig troligtvis mot Khaanikel med stormsteg. Där finns nämligen Labraatriet, den enda plats som det kan anses vara lämpligt att utföra ritualen på.

Under färden är det mycket troligt att de blir hårt ansatta av ockupationsmaktens styrkor då deras betydelse nu är känd över större delen av landet. Kontrollerna längs vägarna har blivit hårdare och de kan få mycket svårt att undvika att fastna i några kontroller, och det är ganska troligt att de blir tvungna att slå sig igenom en eller två.

Nu har de heller inte någon större anledning att dölja sina spår då de borde ha insett att deras destination inte är någon hemlighet. Undvik dock att utsätta dem för alltför svåra attacker, särskilt om grupp 2 är i hälarna på dem. Det är nämligen önskvärt att de åtminstone klarar av att ta sig ned i Labraatriet.

Efter en inte alltför lång resa närmar de sig Khaanikel.





## IN I STADEN (1)

När de väl har nått fram till Khaanikel kommer det stora problemet. Hur skall de ta sig in i staden utan att bli upptäckta, och hur ska de sedan ta sig ned i Labraatriet?

Lyckligtvis känner Isthän till nedgången som finns inne i det som en gång var mörkerakademin. Det är även möjligt att någon av rollpersonerna känner till den vägen in om de undervisats eller undervisat vid akademien tidigare, innan Vicotniks fall. Men ett problem återstår ännu. Hur ska de komma in i staden?

Det finns ett antal sätt, och en någorlunda erfaren spelargrupp borde kunna komma på åtminstone ett. De kan förklä sig till vanliga nidländska bönder och chansa på att deras vapen går att dölja på något sätt. De kan förklä sig till soldater från de ockuperande länderna genom att på något smidigt sätt klubba ned några stycken och använda deras kläder. Då löser sig vapenproblemet. De kan även försöka att ta sig in osynliga (om de har tillgång till dylik magi), eller i värsta fall kan de försöka klättra över muren under natten. Risken för upptäckt vid ett sådant företag är att anse som mycket stor.

## NER I LABRAATRIET (1)

Företaget att försöka komma ned i Labraatriet är garanterat mycket svårt. Bevakningen är hård på alla de platser där man vet att det har funnits nedgångar och man har försökt bryta ned magin i teleportationsportalerna, men misslyckats. Rollpersonerna och Isthän kommer med största sannolikhet att försöka ta sig ned genom den portal som finns i den forna mörkerakademin (eftersom de rim-

ligtvis inte kan känna till något annat sätt att ta sig ned).

Mörkerakademin är till stora delar raserad och ser inte alls ut som den gjorde på den tid som rollpersonerna minns. Akademien bevakas av soldater ur den nya stadsvakten och bevakningen är särskilt stor i källaren. Där finns nämligen portalen som leder ned i Labraatriet. Där är bevakningsstyrkan fem man stark. När de soldater som bevakar portalen besegrats kan rollpersonerna bege sig ned i Labraatriet, men inte förrän man har brutit portalens försegling. Detta kan endast göras med hjälp av magi. Om ingen av rollpersonerna bemästrar någon form av magi kan du låta Isthän ha återfått lite av de krafter han förlorade i äventyrets inledning. Gissningsvis kan någon av rollpersonerna lösenordet, annars kan givetvis Isthän det och när det är uttalat är det bara att kliva på. När rollpersonerna väl tagit sig ned i Labraatriet kan Isthän börja förbereda ritualen som skall frälsa Altor från de otrogna hundarna och åter skapa Paradiset på jorden.

## I VÄNTAN PÅ DEMON (1)

När rollpersonerna kommit ned i Labraatriet beger sig Isthän med bestämda steg av mot D-sektionen. Den areal som tidigare användes för domarnas och disciplernas experiment. När de är framme börjar han förbereda ritualen, och rollpersonerna blir ombudda (beordrade) att vänta utanför i novisernas sektion.

För den rollperson som tidigare varit i Labraatriet är det ingen större skillnad mot förut, förutom att det inte brinner några eldar längre och sådana smådetaljer. Ockupationsmakterna har helt enkelt inte vågat försöka rensa upp härnere alltsedan ett antal

soldater dödades av fantastiska försvarsanordningar. Istället förseglade man bara Labraatriet så att ingen skulle kunna ta sig ned där igen.

Om rollpersonerna vill kan de roa sig med att försöka tända lite eldar och liknande för att åter skapa den stämning som en gång tidigare rådde i de här lokalerna.

Det tar mellan 6 och 24 timmar för Isthän att förbereda ritualen. Detta beror på hur långt efter grupp 2 ligger. Om grupp 2 är mindre än 24 timmar efter hinnes de fram minuterna innan ritualen skall fullbordas och den slutgiltiga konfrontationen (se nedan) äger rum.

## ALLT NÄRMARE (2)

Grupp 2 ger sig troligen av efter grupp 1 med en faslig fart när de har varit i Besporho (se ovan). Man känner att man börjar närma sig och troligtvis får man på vägen höra att grupp 1 har passerat (förutsatt att grupp 1 inte dolt sina spår på ett genialiskt sätt). Under resan inträffar troligen ingenting särskilt förutom att de kommer att ha fruktansvärt bråttom.

## FRAMME I STADEN (2)

När rollpersonerna anländer till Khaanikel bör de inte vara särskilt långt efter grupp 1. Att ta sig in i Khaanikel blir för deras del inget som helst problem, men att sedan lista ut vart rollpersonerna i grupp 1 har tagit vägen kan bli lite svårare.

Eftersom rollpersonerna själva är aktiva inom underrättelsetjänsten har de inga som helst svårigheter att komma i kontakt med densamma för att skaffa information om





grupp 1:s förehavanden – det är bara att söka upp kommandanten i staden.

Det troliga är att de försöker ta reda på hur man kan komma ned i Labraatriet. Om rollpersonerna själva inte har tänkt på att det är troligt att grupp 1 har planerat att ge sig ned i Labraatriet kommer någon att säga detta. Om grupp 1 konfronterat många av vakterna vid akademien känner stadsvakten till vad som hänt och rollpersonerna förs omedelbart dit. Om grupp 1 har smugit sig förbi de andra vakterna och endast konfronterat vakterna vid portalen kommer deras dåd att förbli oupptäckt under åtminstone 6 timmar. Om så är fallet är det troligt att rollpersonerna får en medhjälpare som kan visa runt dem till de olika nedgångar som finns. Det är nämligen så fiffigt att det endast går att komma ned genom en portal som är uppbruten. Dock kan det hända att någon av rollpersonerna är en tillräckligt mäktig magiker för att kunna öppna någon av de andra portalerna. I så fall kan rollpersonerna ta sig ned i Labraatriet en annan väg än grupp 1, vilket kan skapa en utomordentligt intressant situation.

De tre andra portalerna finns i Kashtertemplet, fängelset och i det som tidigare var Vicotniks palats. De två som en mycket mäktig rollperson skulle kunna tänkas forcera är den i Kashtertemplet och den i fängelset. Den i Vicotniks palats är stort omöjlig att bryta igenom.

För att kunna använda teleportationsportalerna krävs att man känner till lösenordet, vilket rollpersonerna onekligen inte gör. Däremot går det att använda dem utan risk för skada genom att helt enkelt lägga en SKINGRA E10 eller en SKINGRINGSRI-TUAL E6. Om man använder portalerna utan den försiktighetsåtgärden blir man attackerad av en ENERGISTRÅLE E5 samt

LJUSVÅG E1 (för att motstå besvärjelsen krävs ett slag med PSY mot 15 på motståndstabellen) följt av ett MÖRKER E1. Jag antar att alla känner till effekten när dessa besvärjelser följer på varandra. ANTI-MAGI kan skydda mot samtliga besvärjelser.

Beroende på hur lång tid efter grupp 1 som grupp 2 lyckas ta sig ned i Labraatriet kommer situationen att se annorlunda ut.

Om de kommer mindre än 6 timmar efter det att grupp 1 tagit sig ned har de gott om tid på sig att utkämpa en slutstrid. Ropa på den andra spelargruppen och gå vidare till Slutstriden nedan.

Om de kommer mer än 6 men mindre än 24 timmar efter grupp 1 är det bråttom att bråka med den andra gruppen. Ropa in de andra och gå till Slutstriden.

Om de kommer mer än 24 timmar efter grupp 1 är det kört. Gå till Haktahchas ankomst nedan.

## SLUTSTRIDEN

Om grupp 2 hinner ikapp grupp 1 i slutet (vilket faktiskt är en av grundtankarna med hela äventyret) kommer slutstriden att äga rum i Labraatriet och det är bara att samlas samtliga spelare och spelledare kring ett bord för att se till att striden utkämpas efter konstens alla regler. Grupp 1 kommer att försöka hålla stånd mot grupp 2 tills dess att Isthans har fullbordat ritualen. Om de klarar av att hålla stånd i mer än tio minuter (120 SR) från det att striden i Labraatriet inleds kommer Isthans att ha fullbordat ritualen. Då är det dags att gå till avsnittet Haktahchas ankomst nedan.

Om grupp 2 står som segrare i slutstriden måste de hinna stoppa Isthans från att

fullborda ritualen, vilket de inte borde ha något större problem med. Skulle de mot all förmodan misslyckas med företaget fullbordas ritualen och avsnittet Haktahchas ankomst används.

Om de lyckas är slutet gott, allting gott?

Om grupp 1 vinner slutstriden inträffar samma sak som om de skulle lyckas hålla stånd i tio minuter.

Viktigt under slutstriden är att allt sköts mycket noggrant och att alla slag slås öppett så att ingen sida favoriseras. Spelledarna leder slutstriden gemensamt. Efter den är äventyret över, eller i alla fall nästan över...

## HAKTAHCHAS ANKOMST

Om grupp 1 lyckas fullfölja sitt uppdrag är detta vad som sker:

När Isthans fullbordar ritualen träder demonväsendet Haktahcha in i Altors dimension. Isthans tar kontroll över varelsen utan några problem och låter denna ta plats i hans kropp. Hans utseende förändras något och han verkar växa ungefär en och en halv meter. Nu finns det antligen någon på Altor som kan återupprätta Vicotniks forna rike!

## EFTER ÄVENTYRET

Vad som händer efter äventyrets slut är helt upp till dig (eller er). En trolig händelseutveckling är att Haktahcha (som är ett otroligt mäktigt väsen) gradvis tar kontrollen över Nidlands folk på samma sätt som Vicotnik och Bestraffaren. Man skulle kunna säga att han blir en ny Bestraffare åt Ledaren. Den makt detta väsen besitter kommer inom mindre än ett år att med allra största säkerhet ha drivit ut inkräktarna ur Nidland och börjat rusta för ett nytt korståg...

## SLUTKOMMENTAR

Att spela ett äventyr på det här sättet, med två spelargrupper och två spelledare, är säkert en ny upplevelse för många och jag hoppas att ni har tyckt (eller kommer att tycka) att det är ett roligt sätt att spela rollspel på. Dessutom vill jag påpeka att jag tror att äventyret blir roligare att spela om de som är elakingarna verkligen spelar på ett sätt som anstär deras rollpersoner och lämnar ett spår av handlingar efter sig som i det närmaste äcklar de som spelar de goda. Försök dessutom att som spelledare samarbeta med varandra så att ni vet när ni ska lägga in händelser som sinkar er spelargrupp så att det hela tiden finns en möjlighet att få till stånd en slutstrid i Labraatriet som kronan på verket.

Det är det värt.





## DORMART

Dormart är en ganska lugn man som under sina 43 levnadsår inte gjort mycket annat än att lära sig och predika Étins lära vid akademien i Pendon, hans hemlands huvudstad. Han tjänstgör nu som överstepräst vid klostret i Khemen. Under sina år som präst har han även lärt sig hantera magi. När det kommer till strid vill han gärna skydda de som är svagare, trots att han inte är någon direkt kraftkarl själv.

Han ser ganska trevlig ut i största allmänhet, med ett stort runt, lätt flintskalligt, huvud. Detta och den lilla kulmagen kommer sig av hans förkärlek för god mat. Dessutom är han väldigt trevlig som person, vilket matglada personer brukar vara.

STY	12	SMI	11	KAR	14
STO	12	INT	15	KP	11
FYS	10	PSY	17	SB	0

**YRKE:** Präst (magiker)

**FÄRDIGHETER:** Trästav 14, Elementarmagi 10

**BESVÄRJELSER:** Samtliga tillgängliga med eldanknytning till FV 10

**UTRUSTNING:** Trästav, formelsamling och övriga föremål som templet kan erbjuda

## THODIN TRESKÄGG

Thodin är ledare för den grupp dvärgar som äger Demonens hjärta. Han är ganska gammal och erfaren (198 år) och har varit med om en hel del.

Thodin är en renodlad kraftkarl. Han är stor (för att vara dvärg), stark och uthållig. Sitt namn har han fått av de tre flåtor som hans illröda skägg är flätat i. Han har ilska, isblå ögon och en rungande stämma som kan skrämman de flesta. Det värsta han vet är svartfolk och under de bataljer som utspelas under äventyret kommer han att skydda sitt hem med sitt liv.

Till sättet är han ganska dominant, men samtidigt en mycket god och pålitlig kamrat.

STY	22	SMI	13	KAR	12
STO	10	INT	14	KP	14
FYS	18	PSY	13	SB	+1T2

**YRKE:** Krigare

**FÄRDIGHETER:** Hoppa 12, Klättra 15, Smyga 16, Taktik 17, Tvåhandshammare 23, Armborst 19

**UTRUSTNING:** Dubbel, dvärgsmidd ringbrynja, tvåhandshammare och allt möjligt annat som finns i bosättningen

## DOMARE ISTHAN

Trots sin ålder (65 år) är han i god fysisk kondition, även om det är svårt att tro när man ser honom, för han tycks vara dubbelt så gammal som han är med långt vitt skägg, och djut liggande ögon. Ansiktet liknar ett russin och händerna ser ut som klor. Han går alltid klädd i sin blå kåpa, som han är stolt över att få bära. Han är mycket dominant, och trots den kläna kroppen har han en respektingivande röst. Under Vicotniks regim var han fjärde domare och den (förutom ledaren) främste discipeln. Under större delen av äventyret har han ingen möjlighet att använda sin magi på grund av bojorna.

STY	9	SMI	11	KAR	16
STO	9	INT	18	KP	11
FYS	12	PSY	30	SB	0

**YRKE:** Mörkermagiker

**FÄRDIGHETER:** Läsa/skriva/tala nidländska, berendiska, forntunga, gryndur och zorakiska B5, Mörkermagi 24, Nekromanti 18, Elementarmagi 13, Demonologi 20

**BESVÄRJELSER:** Samtliga tillgängliga (Mörkermagi/Demonologi 1T8+14, Nekromanti 1T6+12, övriga 1T6+10)

**UTRUSTNING:** Kåpa





Här kunde du ha haft en annons

Kontakta Target Games för mer information om hur du når majoriteten av Sveriges rollspelare med ett enda grepp.

**KARLSTAD**

**ROLLSPELSSPECIALISTEN  
I KARLSTAD**

**Leksaks  
Huset** 15  
DROTTNING  
GATAN

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

**LULEÅ**

**midgård**

**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,  
dataspel, tillbehör, Sydsvriges 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  
spelfronten  
031-15 03 65 för  
senaste nytt om  
dataspel

**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, seriealbum, 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 Erikspan!)

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

**SUNDSVALL**

**midgård**

**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**

*Rollspel på postorder  
med  
otroliga priser!*

*Beställ vår kostnadsfria  
katalog.*

**Wizard games**

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





## TRUPPMARKÖRER

ANFALLSVÄRDE	6	5	FÖRSVARSVÄRDE
IDENTIFIERINGSBOKSTAV	Q		
TRUPPVÄRDE	3	8	BORDNINGSVÄRDE

Identifieringsbokstav    Anfallsvärde    Försvarsvärde    Truppvärde    Bordningsvärde

### GRÅALVER (GRÖNA MARKÖRER)

Akvabellister	A-L	5	3	4	8
Armborstskyttar	M-N	6	1	2	5
Bågskyttar	O-R	5	1	2	5
Matros	S-B	3	1	3	6
Magiker	C	1	1	2	2

### ANKOR (GULA MARKÖRER)

Matros	A-E	2	2	1	5
Svarta piratankor	F-Z	6	5	3	8
Magiker	Å	1	1	2	2

### MÄNNISKOR (BLÅ MARKÖRER)

Armborstskyttar	A-E	5	2	3	2
Bågskyttar	E-J	4	2	3	2
Handelsmän	K-L	1	1	2	1
Marinsoldater (elit)	M-P	5	5	8	7
Marinsoldater (normala)	Q-Y	4	3	6	5
Marinsoldater (otränade)	Z-Ö	3	2	4	3
Maskinskötare	A-F	5	2	2	1
Matros	G-N	2	2	2	3
Pirater (fruktade)	O-T	6	4	7	7
Pirater (normala)	U-Ö	5	3	6	5
Pirater (landkrabbor)	A-E	4	2	3	3
Magiker	F-G	1	1	2	2

### ORCHER (RÖDA MARKÖRER)

Bågskyttar	A-D	4	2	5	2
Bärsärkar	E-F	7	1	8	8
Maskinskötare	G-J	5	2	4	1
Matros	K-N	3	1	4	1
Stormtrupper	O-Y	4	4	5	2
Magiker	Z	1	1	2	2

## KOPPARHAVETS KAPARE

### EN BORTTAPPAD TABELL

Tabellen och figuren som förklarade vad truppmarkörerna egentligen var för något försvann från våra datorer i samband med en krasch, och eftersom den ansvarige redaktören (Henrik) var sjuk då originalen gick i väg till tryck och då korrekturet kom tillbaka, upptäcktes inte felet förrän det var alldeles för sent. I de första 2.000 exemplaren av *Kopparhavets kapare*, vilka redan hade hunnit skickas ut till butikerna, är detta inte åtgärdat, så vi publicerar tabellen här också. Om du inte fått med tabellen som ett löst liggande ark i modulen, kan du gå till den butik där du köpte den och be att få ett.

### FARTYGSPLANERNA

Det finns ett litet fel bland fartygsplanerna. Byt helt enkelt plats på rubrikerna 'Galeass' (sid 74) och 'Tung galär' (sid 76) så blir det alldeles riktigt. På fartygsmarkörerna stämmer värdena överens med namnet, men bilderna på 'tung galär'-markörerna visar egentligen en galeass, och vice versa.


### SID 8-9, EXEMPLET

Pilen som markerade vindriktningen är försvunnen. Det blåser snett uppifrån vänster.

### RAMNING

Första meningen, tredje stycket. Ersätt med "Från detta slutgiltiga ramningsvärde drar du bort det rammade fartygets ramningsvärde för att få fram skadan."

### SKADETABELL — SKROV

Ersätt den tredje noten med "Ett roddfartyg förlorar alltid både roddpoäng och skrovpöäng när skrovet skadas, men spelaren väljer själv vad som skadas mest. Antingen skrovet eller roddarna/årorna måste ta full skada, medan den del som skadas minst bara tar halv skada (avrunda nedåt). Exempel: en roddargalär får 5 poäng i skada. Spelaren väljer då att låta skrovet ta full skada (5 poäng), medan han då automatiskt förlorar även 2 roddpoäng." 



# FANZINE SPALTEN

**TRIBUNEN.** Nr 4, hösten 91. A4, 28 s. 20:-/nr till pg. 4096755-6.

Ett rollspelsgäng i Upsala har i två års tid utgett ett sf-, fantasy- och rollspelsfanzine vid namn Tribunen, layoutad i A4 med tillgång till state-of-the-art när det gäller desktoputrustning (mac & IINTX) som de inte lyckas utnyttja till full effekt, men det kommer nog så småningom. Deras ambition är att inte bara göra ett enkelriktat rollspelsfanzine, utan att inrikta sig mer på att vara ett sf- och fantasyfanzine med noveller, recensioner och annat.

Tribunen nummer 4 innehåller således två dåliga noveller, två bättre recensioner, en äventyrsplats (en fantasystad av den sort som alla har sett tretton gånger förr), en kort och mycket simpel äventyrsintrig till SRR, en ointressant serie samt en artikel om vad man bör tänka på när man formger en fantasvärld. Bredden och ambitionen hos dessa upsaliensare är lovvärd och fanzinet försöker vara matnyttigt, även om förmågan kanske inte står i paritet med målsättningen. Om de orkar fortsätta att ge ut fanzinet och om ni skickar dem bra artiklar så har Tribunen definitivt potentialen att utvecklas till ett av Sveriges mer intressanta allroundfanzines i framtiden.

**NO ACCESS.** Nr 1, nov/91. A5, 36 s. 10:-/nr till No Access, c/o Leif Lundgren, Dalhemsv. 10, 141 46 Huddinge.

Rollspelsföreningen Nexus i Hudinge har till slut fått ut det första numret av sitt fanzine No Access (för dvärgar: 'No Axes'). Det är ett trevligt litet fanzine med några begåvade skribenter i redaktionen, vars största fel är att nästan inget av de mestadels goda uppslagen fullföljs, utan överges efter att ha nått något slags synopsisstadium efter en sida eller två. Flera av artiklarna skulle ha varit värda att bearbetas och struktureras bättre. No Access tar inga djärva grepp och har inga djupare artiklar, utan är helt inriktat på rollspel och bekänner sig till den så kallade "matnyttiga smörgåsbordsskolan".

Vi bjuds sålunda på en alltför kort artikel om rättmän, några kortfattade regeländringar till DoD Magi, ett utkast till en ordinär och uttjatad kampanjidé till Skuggornas mästare, en ny extremt mäktigt magiskola för SLP som gott hade kunnat beskrivas i längre format, en filmrecension, några nya vapen till MT/Kult, en ganska meningslös arketyp till Kult, ett bra och enkelt figurstridssystem (numrets bästa inslag), några användbara besvärjelser till DoD samt en kort förment 'lustig' novell av en till synes ej svensktalande person (?). Till detta pris är No Access ett hyggligt köp för alla som vill ha goda och användbara idéer.

**ARMAGEDDON.** Nr 4, sept/91. A4, 52 s. 15:-/nr + porto (200 g/nr) till Armageddon, c/o Hansson, Mättgränd 154, 906 24 Umeå.

I Umeå huserar rollspelsföreningen T.R.A.M.S. som ger ut fanzinet Armageddon 3 gånger om året. Nummer 4 av detta fanzine är en mycket trevlig bekantskap, trots att kvaliteten på innehållet är tämligen blandad.

De två pärlorna är den första delen i ett alldeles utmärkt Kult-äventyr samt en lång, välskriven, mörk och morvilligt fascinerande beskrivning av ett resande gycklarsällskap i mitten på nästa sekel vars medlemmar är förvridna av sina mörka lustar, förmodligen skriven till Mutant. Även Drakar och Demoner har fått sin beskärda del av uppmärksamheten i form av ett mycket trevligt magiskt föremål som samtidigt är en äventyrsplats, samt ett helt OK äventyr till DoD av någon som förläst sig på Peter Morwoods roman Demonfursten. Numrets sämre inslag är en virrig artikel om cyberkosmos, fast inte utan goda idéer, samt bottenappet; en virrig, ogenomtänkt och oinspirerad terrororganisation skrivet till valfritt agentspel.

Jag kan rekommendera detta fanzine.

**HYPNOSIS.** Nr 1, dec/91. A4, 41 s. 15:- till Hypnosis, c/o Daniel Israelsson, Box 82, 910 31 Tavelsjö.

Tavelsjö rollspelsklubb bildades hösten 1990 och har nu färdigställt första numret av sin tidskrift Hypnosis. Deras tanke är synbarligen att satsa på längre och mer substansiella artiklar, främst äventyr.

Till att börja med innehåller fanzinet ett halvlångt äventyr till Khelataar. Det är upplagt snarare som en lång novell än som ett vanligt äventyr, vilket är trevligt. Tyvärr är det ganska tråkigt. Fantasilöst är dessvärre också äventyret till Kult, även om den beskrivna egyptiska kulturen kan vara använd-

bar. Det borde vara omväxlande att få rollspela i Nordafrika, även om äventyret inte precis lyckas tillvarata den för oss nordbor exotiska miljön. En kortnovell finns också med, för alla som tycker om meningslöst våld. Tyvärr är den inte särskilt välskriven, vilket även gäller Wastelandsäventyret. Jag skulle säga att det i likhet med Kultäventyret snarare är en beskrivning av en organisation än ett äventyr. Intrigen är svag, men författaren har lagt ned viss möda på att beskriva motorcykelgänget kring vilket handlingen kretsar.

Hypnosis stora förtjänst är att det producerar material till det nedlagda företaget Lancelot Games spel. Eftersom Lancelot inte längre finns är sådana inte lätta att få tag på.

## EN INSÄNDARE: VARFÖR LÄSER SÅ FÅ FANZINES?

Jag som frågar heter Dan Hörning, och som så många entusiaster är jag redaktör för ett fanzine. Mitt heter Rösterna från AVGRUNDEN (rescenserat i Sinkadus 33) - där fick jag in lite reklam också (hehe). I alla fall så frågar jag mig ovanstående eftersom rollspelaren i allmänhet verkar så fientligt inställd till fanzines och föreningsblad. Måhända att det finns dåliga exempel på hemmagjord, tiosidiga häften som är maskinskrivna på bara ena sidan, men de flesta fanzines idag med över 50 läsare är laserskrivna (eller motsvarande), i A5 och har oftast förvånansvärt duktiga tecknare. Vissa, som t ex Grey Ooze (som dock är alltför dyr) är ju till och med snyggare än Sinkadus ibland. Så varför så misstänksamma?

De seriösa fanzinen, de som görs ideellt utan tanke på personlig vinning, kostar sällan mer än 10-20 kr. Är det inte värt att köpa åtminstone ett ex av dessa för att prova på fanzinehobbyn? Jag lovar er att ni inte blir besvikna (om ni nu inte räkar komma över något riktigt dåligt fanzine). I fanzinen finns så mycket bra material som ingen läser - äventyr, regeländringar, postspel, underhållande noveller, etc. Gör hobbyn en tjänst och läs ett fanzine idag!

Det var allt. Nu vill jag gärna ha synpunkter från någon som inte läser något fanzine, och som förklarar varför han eller hon inte gör det.

Vänliga hälsningar  
Dan Hörning

Gör gärna det - ni kan vår adress...



LÅT JOHAN ANGLEMARK RACKA NER PÅ DITT FANZINE - SKICKA DET TILL ÄVENTYRSSPEL, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

## KONVENTSKALENDERN

Äventyrs spel ansvarar inte för ändrade uppgifter eller inställda arrangemang.

## FANTASTIKA 92 MED TERRY PRATCHETT

Kongress för science fiction, fantasy och horror.  
TID: 14-16 augusti 1992

PLATS: Tekniska Högskolans kårhus i Stockholm

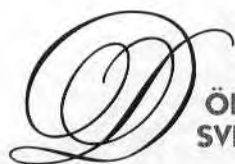
KOSTNAD: Föranmälan 300:- senast 7/8 1992, betala till pg 70 85 25 - 1 (Utskottet för SF-kongresser i Sverige). Märk talongen med Fantastika 92.

Fantastika 92 kommer både att ha dussintals föredrag, debatter och filmer, samt ett fulltäckande program med turneringar i fem stora rollspel. Hedersgästen Terry Pratchett är mannen bakom den framgångsrika serien böcker om Skivvärlden. Åldersgräns på kongressen är 16 år.

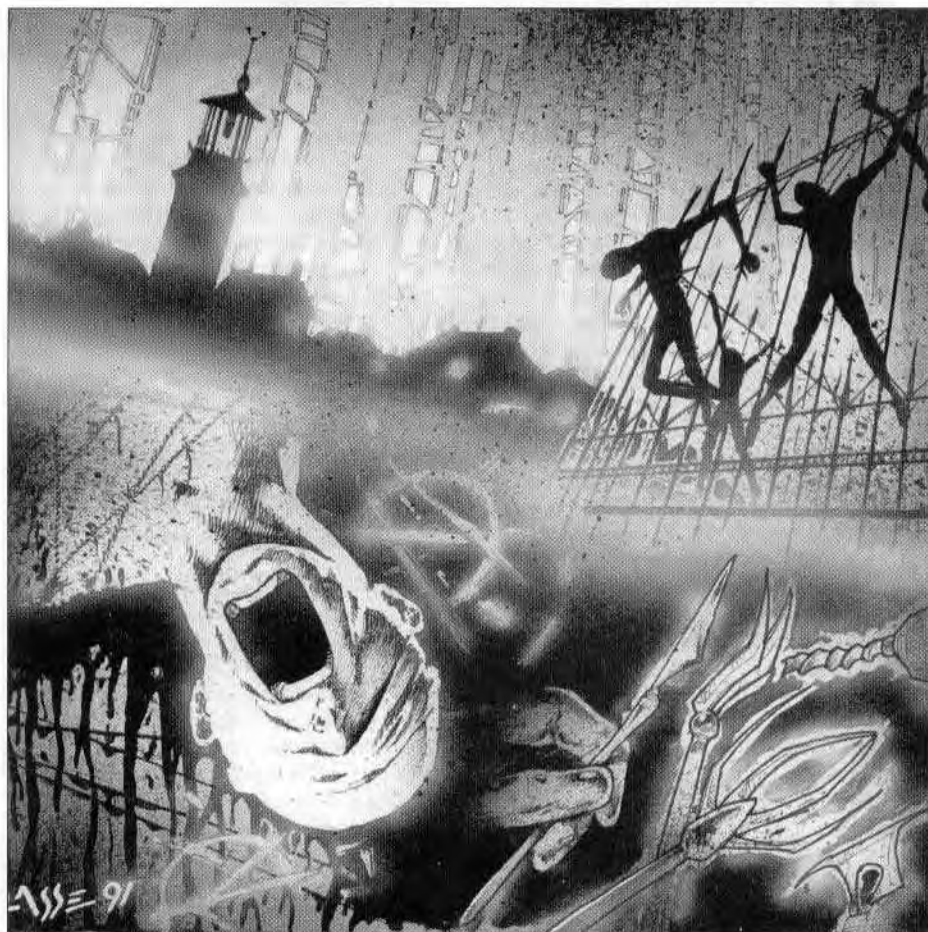
FÖR MER INFO, RING 08-21 50 52

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





## ÖDSÄNGELN GOLABS ORGANISATION I SVERIGE I EN ARTIKEL AV GUNILLA JONSSON



"JAG FÖRSÖKTE TITTA BORT, MEN BLICKEN DROGS MOT DEN FLADDRANDE TV-RUTAN. MANNEN SOM STOD BÖJD ÖVER SITT ÄNNU SKÄLVANDE OFFER VAR JAG SJÄLV, DET GICK INTE ATT FÖRNEKANÄRMITT GRINANDE, BLODSTÄNKTA ANSIKTE VÄNDES MOT KAMERAN. BILDEN FOKUSERADE PÅ DEN SÖNDESKURNA KROPPEN VID MINA FÖTTER. DET VAR OMÖJLIGT ATT SÄGA OM DET HADE VARIT EN KVINNA ELLER MAN. KROPPEN LÅG HELT STILLA NU, DÖD. RUTAN BLEV SVART. FILMEN VAR SLUT.

— JAG LÄMNAR KOPIAN, OM DU FORTFARANDE TVIVLAR. VI HAR FLER. JAG FÖRVÄNTAR MIG ATT DU GÅR OSS TILLMÖTES I VÅRA ÖNSKEMÅL, ANNARS SER VI TILL ATT DEN SPRIDS TILL PRESSEN, SA DEN SVARTKLÄDDE MANNEN.

HAN LA IFRÅN SIG KASSETTEN OCH STÅNGDE AV VIDEON. JAG KÄNDE TÅRARNAS RULLA NEDFÖR KINDERNA. NÅGONSTANS I BAKHUVDDET FANNS ETT FÖRTRÄNGT MINNE SOM SA ATT FILMEN TALADE SANNING. JAG HADE GJORT DET SOM VISADES PÅ DE OUTHÄRDIGA BILDERNA, MEN JAG VILLE INTE MINNAS."

GOLAB, TORTERAREN, ÄR EN AV DE TRE MÄKTIGASTE DÖDSÄNGLARNAS. HANS FRÄMSTA INKARNAT, MORTIMER BLANCO, BEFINNER SIG I LATINAMERIKA. I EUROPA HAR HAN INGA INKARNATER, UTAN BETJÄNAS AV RAZIDER, OMVÄNDA LIKTORER OCH MÄNSKLIGA KULTISTER.

Golabs tjänare är knutna till militären,

# TORTERARENS TJÄNARE GOLAB I STOCKHOLM

polisen, kriminalvården, mentalvården och andra områden där tortyr kan förekomma utan att väcka alltför mycket uppmärksamhet. Hans mest extrema anhängare bildar sekter som långsamt avlivar kidnappade offer under veckors eller månaders tortyr.

I Marseille, Amsterdam, S:t Petersburg och Istanbul finns mäktiga razider som tjänar dödsängeln. De kontrollerar mindre sändebud över resten av Europa.

I Sverige är Golabs främsta tjänare en avfällig liktor, Cecil Martell, som tidigare tjänade arkonten Hod. När arkonten försvann gick liktorn i tjänst hos dödsängeln. Martell har flera mänskliga och infernaliska tjänare under sig. Han agerar självständigt, men har en del kontakt med raziden Leo van der Schledé i Amsterdam.

Här beskrivs Golabs organisation i Sverige, med Martell i spetsen. Dödsängeln har inte särskilt många tjänare i landet, de flesta finns i Stockholm, men under Martells ledning har hans inflytande ökat.

---

### CECIL MARTELL

---

Cecil Martell tjänade fram till 50-talet Hod, rättsskiparen bland arkonterna. Under olika namn har han varit domare och bödel i Stockholm sedan staden grundades på



1200-talet. När Hod försvann kontaktades han av raziden Leo van der Schlede, Golabs tjänare i Amsterdam. Han lurades att försvära sig åt dödsängeln och är sedan dess Golabs tjänare. I början var Martell förtvivlad över sitt öde, men han har gradvis färgats av sin herre och är nu dödsängeln villiga tjänare.

Hans yttre har förvandlats i takt med att det inre har förvridits. För den som ser genom illusionerna ser han ut som ett melanting mellan liktor och nefarit, med förvridna metallstycken inkörda i köttet över hela kroppen. I mänsklig skepnad är Martell en kortväxt, tunnhårig man i 50-årsåldern. Han klär sig diskret men elegant och ger ett pålitligt intryck. Han har värden som en genomsnittlig liktor.

Hans villa på Lidingö utanför Stockholm är en enda tortyrkammare. I källaren finns en portal mot Golabs citadell. Villan omges av en vildvuxen trädgård och bevakas av "hundar" från Inferno och moderna larmsystem.

Martell åtföljs alltid av sin livvakt, Karl Seger. Seger är i mänsklig skepnad en storväxt man i 30-årsåldern. Han är i själva verket en razid.

## MARTELL FÖRHÖRSKONSULT AB

Cecil Martell är fortfarande jurist, men han arbetar inte inom domstolsväsendet. Han utför konsulttjänster som förhörsexpert och torterare åt försvaret, polisen, kriminalvården och olika företag. Martell Förhörskonsult har sitt kontor i en av Hötorgsskrapporna i centrala Stockholm.

Företaget håller kurser och instruerar förhørsledare och torterare. Studieresor arrangeras till tortyrcentra ute i världen. Allt sker under en mycket välartad fasad. Ingen som inte deltar i verksamheten misstänker något. Martell är mycket noga med att alla som deltar i kurserna utför så vidriga brott att de inte kan anmäla verksamheten utan att själva riskera långa fängelsestraff. Kursdeltagare som vägrar att delta blir själva offer och försvinner för alltid, eller förlorar förståndet.

Kurserna hålls på kursgårdar som drivs av Martells tjänare runtom i landet. Offren köps in från Polen eller Ryssland, eller hämtas bland gatuprostituerade och förrymda ungdomar.

Alla kurser dokumenteras på video och med fotografier. Martell använder dokumenten för att utpressa deltagarna och tvinga dem att delta i fler kurser, värva nya kursdeltagare eller utföra andra uppdrag i dödsängeln tjänst. Han har på så sätt under 20 års tid metodiskt underminerat hela avdelningar inom polis, kriminalvård, militär och på vissa företag.



OFFREN, MÄNNISKOR SOM INTE KAN SPÅRAS, SKAFFAS FRAM AV EN GRUPP INOM STOCKHOLMSPOLISEN

Två razider, Nikolas Burman och Hans Kotke, är Martells kompanjoner i firman. Burman och Kotke är båda till sitt mänskliga yttre intetsägande män i 40-årsåldern. De bor i en källarlokal på Kungsholmen, där de ägnar nätterna åt att tortera och döda namnlösa offer som de plockar upp i parker och på bakgator, eller på Club S där många av Golabs tjänare i Stockholm håller till.

På Martell Förhörskonsult arbetar också fem människor som har plockats upp bland de sadister och nattens barn som tjänar dödsängeln. De mänskliga medarbetarna blir aldrig kvar länge. Efter några månader blir de själva offer för Martells experiment. De vet att de är dömda och kämpar för att behåga liktorn för att få leva lite längre. Den som försöker fly fångas in och utsätts för sällsynt utdragna plågor. De mänskliga tjänarna heter för tillfället Lars Wenngren, Mattias Rydén, Carina Holmberg, Lennart Odin och Peter Sapko. Samtliga är mer eller mindre vansinniga av vad de har gjort, och av skräck för vad som väntar dem.

## MARTELL VAKT AB

Cecil Martell äger också ett vaktbolag med 70 anställda som arbetar på polishakten och i patrulltjänst. Martells kontakter med polisen gör att han lätt kan få in sina väktare på intressanta positioner. Alla på vaktbolaget är medvetna om Martells verksamhet och har själva deltagit i tortyrkurser. Nyanställda som vägrar att delta blir offer för sina kollegor.

Väktarna misshandlar och dödar häktade och plockar upp nattvandrare som försvinner i kamrarna under Martells villa eller i vaktbolagets lokaler i Råsunda industriområde.

Martell har överlämnat skötseln av vakt-

bolaget till en pålitlig tjänare, Bernt Jelving. Jelving är en medelålders, kortväxt och muskulös man med en lapp för vänster öga och ärr av brännskador på vänstra sidan av ansiktet (ett av hans tilltänkta offer lyckades nästan göra slur på honom). Jelving bor på en brits på kontoret i Råsunda och umgås bara med sina kollegor. Han värvades av Martell för snart 20 år sedan och är obrottsligt lojal.

## POLISKONTAKTER

Martell kan fortsätta med sin verksamhet ostört tack vare goda kontakter inom polisen och bland politiker. Några av kontakterna är dödsängeln tjänare, andra tvingas till lydnad genom hot och utpressning.

Kommissarie Anders Holmström vid Rikskriminalen är Martells viktigaste kontaktperson. Holmström är människa, en kort och mager man i 30-årsåldern, men han drömmer i hemlighet om att bli något mer, en razid eller nefarit. Han hoppas att dödsängeln ska kunna hjälpa honom och lyder villigt alla Martells order.

Holmström hjälper Martell att ordna förhörskurser inom polisen och kriminalvården. Han hjälper också till att skaffa offer, asylsökande flyktingar och omhändertagna fyllon som försvinner spårlost ur alla handlingar och dödas i dödsängeln namn.

Holmström bor med sin senildementa mor i en lägenhet i Vasastan. Han har inget umgänge utanför arbetet och studerar i ensamhet magi i hopp om att kunna bli något annat än människa.

Offren skaffas fram av en piketgrupp inom Stockholmspolisen, Strömligan, som skyddas av Holmström och tjänar dödsängeln. De plockar upp människor som inte kan spåras och torterar dem till döds, eller överlämnar dem till Martell.

Strömligan består av sju poliser. Fyra av dem är mänskliga, tre män och en kvinna. De är mellan 25 och 35 år och heter Göran Pulkkinen, Erik Walden, Arne Sand och Erika Lööv. De andra tre är fördömda legionärer, dödsängeln tjänare från Inferno. De har samma värden som fördömda legionärer i KULT:s grundregler. Legionärerna har inga namn. De talar bara i enstaka stavelser. Gruppens mänskliga medlemmar lever i ständig skräck för att själva slitas in i Inferno och förvandlas till legionärer. En tidigare medlem av gruppen, Magnus Bjälkäås, torterades ihjäl av legionärerna under en veckas tid sedan han försökt byta tjänst.

Holmström och Strömligan skyddas av politiker och högre tjänstemän i dödsängeln tjänst. Två av ledamöterna i polisstyrelsen, Hans Westin och Ivar Davidsson, är skrämde till tystnad av Martell, som har visat dem vad han är beredd att göra med



sina fiender. De samråder i hemlighet om möjligheter att komma åt liktorn och rasera hans makt. Martell är de två på spåren och överväger att röja dem ur vägen.

Jörgen Kårsell på justitiedepartementet är i dödsängeln tjänst sedan många år tillbaka. Han ser till att alla utredningar mot Holmström och Strömligan stoppas. Kårsell är en personlig nära vän till Cecil Martell och ses ofta besöka dennes villa på Lidingö. Kårsell är en intetsägande man i 60-årsåldern med tunt, grått hår och en senig kropp.

## KRIMINALVÄRDEN

Martell har sedan sin tid som Hods tjänare goda kontakter inom kriminalvården. Han har utnyttjat dem för att korrumpiera så många tjänstemän som möjligt och för att bygga upp ett nätverk bland fångar på anstalterna.

På Hall och i Norrköping finns små grupper av dödsängeln tjänare bland de intagna. De väljer ut försvarslösa medfångar och dödar dem långsamt till Golabs ära. Martells mutor och hotelser mot utvalda tjänstemän gör att de kan fortsätta. I det långa loppet hoppas dödsängeln skapa en stämning på anstalterna där tortyr och mord kommer att höra till vardagen.

På Norrköpingsanstalten sitter sedan några år tillbaka Herman Seidel, en av Sveriges främsta dödsmagiker. Han har lyckats etablera en permanent port mellan anstalten och Golabs citadell. Genom den har fångar förts för att torteras i Inferno, för att sedan komma tillbaka som fördömda legionärer och återta sina platser. Seidel hoppas på det sättet kunna omvandla stora delar av de intagna till legionärer.

Herman Seidel är en mager, storväxt man i 40-årsåldern med rakad skalle och olivfärgad hy. Han bryter på något obestämbart språk och är dömd till livstid för grovt narkotikabrott och mord.

En grupp fångar och vakter har upptäckt att något är fel och har börjat undersöka saken, så Seidel ligger för tillfället lågt. Han har kontaktat Martell och bett om hjälp för att undanröja dem som hotar hans verksamhet.

## MILITÄREN

Martell Förhörskonsult har ett stående samarbete med avdelningar inom försvaret, särskilt på FOA. På avdelning X10 på FOA arbetar Tord Hermansson, en förhörsexpert som lurades att delta i en av Martells kurser för tio år sedan och nu inte kan avslöja vad han vet. Även om han inte fruktade att hamna i fängelse, har han sett vad som händer med dem som trotsar dödsängeln.



GRADVIS HAR X10 BEFOLKATS NÄSTAN HELT AV DÖDSÄNGELNS TJÄNARE, ELLER AV MÄNNISKOR SOM SKRÄMITS TILL TYSTNAD

Han lyder av fruktan, men avskyr det han gör.

Hermansson är en man i 30-årsåldern, kort och satt med en liten mörk mustasch. Han är blek och har alltid ett ångestladdat, hetsigt uttryck i ansiktet. Han svettas kopiöst.

Hermansson skaffar deltagare till Martells kurser och stödjer försöksprojekt som liktorn föreslår. Gradvis har avdelning X10 kommit att nästan helt befolkas av dödsängeln tjänare, eller människor som har skrämits till tystnad. Flera forskningsprojekt kring tortyr och smärtupplevelser pågår på avdelningen.

Hermansson har med Martells hjälp fått tillgång till ett eget forskningslaboratorium, avsides beläget strax söder om Norrtälje, där experimenten utförs.

Det senaste året har Hermansson i hemlighet kontaktats av en doktor Grotke, en tjänare till arkonten Malkuth. Grotke har erbjudit Hermansson skydd mot dödsängeln och Martells vrede, i utbyte mot att han fortsätter sin forskning i Malkuths tjänst och undersöker hur smärtan kan rasera illusionens murar. Hermansson vet inte om han ska tro på Grotke, och har ännu inte bestämt sig för hur han ska göra. Han är ständigt rädd att Martell ska upptäcka hans dubbelspel.

Inom armén har Martell skaffat sig kontakter så att han kan träna utvalda officersaspiranter som anses mottagliga. De tränas med att tortera värnpliktiga eller särskilt införskaffade offer till döds. De döda uppges sedan ha avlidit i olyckshändelser.

De aspiranter som anses extra lovande förs in i Inferno och drillas där av razider, innan de förs tillbaka till vår verklighet som anförare för fördömda legionärer. Martell, och Golab, hoppas på det sättet bygga upp en egen grupp fördömda legionärer som kan

bjuda motstånd mot arkonter och konkurrerande dödsänglar.

Inom armén samarbetar Martell med överste Jonathan Prenke, en razid i tjänst hos Hareb-Serap. Prenke, som arbetar på försvarsstaben, hjälper till att skaffa fram lämpliga aspiranter och tystar alla klagomål kring verksamheten.

## UNDRE VÄRLDEN

De flesta av Golabs tjänare har en kriminell bakgrund. Många hör till den organiserade brottsligheten. En framträdande ledare för den svenska maffian, Hans Kasparsson, är dödsängeln tjänare. Kåson, som han föredrar att kalla sig, har ett stall av torpeder och sysslar med mord och repressalier. Han har en mindre beskyddarverksamhet och sysslar en del med narkotikahandel, men i första hand hyr han ut sina torpeder till andra maffigrupper.

Kåson bor i en villa i Nacka och är VD för en handfull konkursmässiga företag. Han åtföljs av minst två storväxta livvakter och går alltid beväpnad. Under sig har han ett 20-tal mördare och livvakter som torterar och dödar på beställning. Alla i Kåsons stall har utbildats av Martell och hans razider. De har sett in i Inferno och vet vad som väntar dem om de inte lyder dödsängeln. De gör som de blir tillsagda och pratar inte brödvärdig mun.

Kåsons torpeder hyrs inte bara av den undre världen. Martell förmedlar kontakten mellan Kåson och mer respektabla kunder — företag, polis, myndigheter.

Under Kåsons torpeder finns en oorganiserad skara anhängare som försörjer sig på rån, inbrott eller knarkhandel. De gör enstaka jobb för Kåson eller direkt för Martell, men är inte närmare knutna till någon av dem. Många av dem blir offer för dödsängeln torterare.

## SUZAN SADEC OCH CLUB S

Suzan Sadeq är en nefarit, den enda av Golabs övriga tjänare i Sverige som inte är direkt underställd Martell. Hon hade sitt purgatorium i Stockholm redan på 1800-talet, långt innan Martell övergick till att tjäna dödsängeln. När Martell värvades till Golab inledde de två ett samarbete.

Sadeq har sitt purgatorium i en lagerlokal i Hammarbyhamnen i Stockholm. Den befinner sig till hälften i vår värld, till hälften bortom illusionen. Där torteras både levande och döda.

Nattetid förvandlas de övre regionerna av purgatoriet till en klubb, Club S, där nattens barn och tjänare till Golab och andra dödsänglar möts. De två raziderna Bur-



man och Kotke plockar upp offer här och nya medarbetare värvas till Martell Förhörskonsult. Klubben lyckas genom Sadecs kontakter inom polisen alltid undgå razzior. Oskyldiga förbipasserande som kommer in ser inte genom illusionerna. De uppfattar bara själva klubben, inte purgatoriet.

Sadec själv är en oformlig, blekhet kvinna med stripigt, svart hår och ansiktet vanställt som av brännskador. Ögonen är gapande hål och bröstet sönderfrätta med stora, gapande sår som ständigt varar. Hon är i allmänhet klädd i korta, åtsittande klänningar och pumps. Hon lämnar inte sitt purgatorium utan god anledning och bryr sig inte om vad som händer utanför hennes domäner. Martells maktsträvan intresserar henne inte. Hon förstår sig bara på smärta.

## GRYNINGSFÖRBUNDET

Utöver Martell, raziderna, Sadec och Herman Seidel är det mycket få av Golabs tjänare som är medvetna om att de tjänar en dödsängel. Några har sett Martell i hans sanna skepnad, men de har ingen aning om att han i sin tur tjänar en mäktigare varelse. De flesta ser bara Martell som en psykotisk sadist som har makt att utpressa också de mäktigaste.

I Gryningsförbundet finns ett antal mäniskor som inser att Martell är en tjänare som är underställd en oändligt mycket mäktigare varelse, en varelse som härstammar från Inferno och strävar efter att skänka alla oändlig smärta.

Gryningsförbundet är en sammanslutning av svarta magiker som tjänar Golab. Förbundet grundades på 20-talet, innan Martell värvades av dödsängeln. Grundaren heter Oscar Crona och leder fortfarande sammanslutningen. Som ung gymnasist lärde han sig svart magi av nefariten Suzan Sadec, i utbyte mot att han efter döden skulle plågas i evigheter i hennes purgatorium. På ålderns höst försöker han förtvivlat undkomma döden och sitt utmätta öde. Förbundet har under hans ledning ägnat de senaste 20 åren åt att söka odödlighetens gåta, utan resultat.

Oscar Crona är en snart 90-årig man, i god hälsa för sin ålder men helt tydligt utan många år kvar att leva. Ett desperat drag kan spåras i hans ansikte. Han är tunn och vithårig med grå, milda ögon.

Under sig har Crona tolv lärlingar, alla män mellan 60 och 80 år gamla. De har alla på ett eller annat sätt försvurit sig åt dödsängeln tjänare och söker desperat undkomma döden. Samtliga medlemmar bor i Stockholm eller Uppsala.

Förbundet har en lokal på Östermalm i Stockholm, i närheten av Historiska museet. Där finns ett omfattande bibliotek och flera



MEMLEMMARNA FÖRSÖKER BEFRIA SIN LEDARE SÅ ATT HAN KAN DELGE DEM DE KUNSKAPER HAN TOG MED SIG I DÖDEN

märkliga artefakter som kan användas för att se genom illusionerna. Ett tempelrum är helgat åt Golab och regelbundna offer erbjuds dödsängeln i utbyte mot ett längre liv eller hopp om odödlighet.

Gryningsförbundet har ibland möten i Martells villa och uppträder utåt mycket servilt mot liktorn, men föraktar honom i hemlighet för att han tvingades bli dödsängeln tjänare. Martell rådslår ibland med förbundet i enklare magiska frågor. Crona har kontakt med Seidel på Norrköpingsanstalten och hoppas att genom honom vinna odödlighetens gåta.

## UTANFÖR STOCKHOLM

Cecil Martell och hans kontaktnät finns framför allt i Stockholm, men Golab har tjänare också i övriga Sverige. I Lund finns en avläggare till Gryningsförbundet med fem medlemmar, alla i 70-årsåldern. De har ett tempel i centrum och utför ceremonier tillsammans med Nattens barn på åkrarna utanför staden när månen är i nedan. Gruppen har kontakter bland razider i Köpenhamn och tjänar under van der Schlede i Amsterdam.

Ledaren för Gryningsförbundet i Lund, Claes Helzén, avled för en tid sedan i en hjärtinfarkt. En nefarit sökte upp honom och skapade ett purgatorium runt honom. Gruppens övriga medlemmar är sysselsatta med möjligheten att befria sin ledare ur purgatoriet länge nog för att han ska hinna delge dem de magiska kunskaper han tog med sig i döden.

I Göteborg har Martell Förhörskonsult en avläggare i ett mindre företag som drivs av Sonja Bäck, en razid som tidigare arbetade inom polisen, men tvingades sluta efter en skandal. Hon samarbetar fortfarande fram-

för allt med poliser. Bäck håller kurser på Västkusten och har nära kontakt med razider i Danmark och Nordtyskland.

I Uppsala finns en grupp psykotiska mördare som spontant har börjat dyrka Golab. De träffas någon gång i månaden, spårar upp ett eller flera offer och ägnar natten åt att avliva dem på någon undanskymd plats. Martell har skickat en tjänare för att kolla upp dem och se om de kan vara till någon nytta.

I övriga landet finns inga uttalade tjänare till dödsängeln. Martells kursgårdar finns i norra Uppland, utanför Karlstad, i närheten av Tranås och i den lilla byn Strömvattnet i norra Jämtland. Kursgårdarna sköts av mänskliga tjänare till Martell.

## UTANFÖR SVERIGE

Raziden Leo van der Schlede försöker kontrollera alla Golabs tjänare i norra Europa, men han har ingen fullständig kontroll över vad som pågår. I det snabbt sönderfallande Östeuropa ökar dödsängeln snabbt sin makt. I St Petersburg har flera av Binahs liktorer övergått i Golabs tjänst. Den främsta av dem, Sergei Bakunin, har en framskjuten position inom stadens polisväsende. Han har också goda kontakter med stadens organiserade brottslighet.

Cecil Martell är oroad över risken att hamna i skuggan av ryska tjänare till dödsängeln. Han har med Kåsons hjälp låtit undanröja ett antal av Bakunins tjänare i Stockholm. Det är möjligt att motsättningarna urartar till en öppen konflikt inom några år, när ryska liktorer och brottslingar söker sig till Sverige.

I Tyskland finns många razider som tjänar Golab. De agerar ganska självständigt och försöker skaffa sig kontrollen över någon liten del av samhället. Dödsängeln svenska tjänare har mycket liten kontakt med dem.

I Danmark har Golab fler tjänare än i Sverige. I Köpenhamn regerar raziden Poul Jörgensen, förhørsledare inom den danska militären. I Danmark finns ett hundratal dödsmagiker knutna till Golab. Jörgensen ser till att kontrollera dem så gott han kan. Martell har sporadiska kontakter med Jörgensen, men bryr sig inte särskilt mycket om danskarna.

I Norge har dödsängeln bara mycket spridda tjänare, enstaka mänskliga magiker och nattens barn. Han har inga liktorer eller razider i sin tjänst i landet. I Finland och Baltikum har Golab tidigare haft lite inflytande, men hans tjänare från Ryssland är på väg att strömma upp genom de baltiska staterna och in i södra Finland. Sedan ett par år tillbaka finns en razid, Jari Vuorela, i Helsingfors.





# SINKADUS *brevspalten* SINKADUS

ÄVENTYRSSPEL, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

## HALLÅ, DÄR UPPE I SVERIGE!

Detta är er prenumerant från Moçambique som talar. Jag hoppas att ni inte fryser era lungor av er där uppe. Själv sitter jag i 39 graders värme och svetten rinner. Näja, nog med kallprat nu, till saken.

Sinkadus har blivit bättre och bättre, det är en fantastisk tidning! Bilderna får extremt bra kritik av alla som läser tidningarna, utom min spanskalärare, som är kubanska och inte talar svenska. Hon studerade omslaget till nr 31 mycket omsorgsfullt för att sedan försiktigt konstatera att det var väl en skräcktidning? Sedan skulle jag försöka förklara vad rollspel är – på spanska. När jag var färdig förstod hon mindre än när hon frågade, det kan jag slå vad om...

Äventyren i de senaste två numren var bra, framförallt Hårda bud, som gjorde att jag för första gången i mitt liv fick bra kritik som spelledare. Det ni! Tack Magnus Seter för äventyret. För att återvända till Sinkadus nr 32... Hemmafronten har fått en definitivt snyggare layout. Bra med Nyheter utifrån! Metropolis skugga var också väldigt givande, såpass givande att jag lånade Mutant av en kompis för att kolla om man skulle kunna trolla lite och få artikeln till verklighet. Resultatet... Hm... Hehe... Brevspalten. Tja, mera brevspalt är allt jag har att säga. Klubbspalten angår inte mig särskilt mycket.

Äventyrsbilagan är en god idé, men DoD-äventyret var lite mysiko. Mutantäventyret körde sig när jag uppnådde 66% dödlighet hos spelarna (av tre spelare).

Jag måste säga att Sinkadus 32 gav mig aptit på spelande igen efter ett uppehåll på några månader.

Magnus Schmauch

*Olle:* Det är inte utan att jag faller i en viss begrundan varje gång jag ska skicka Sinkadus till utlandsprenumeranterna. Normalt är det ett annat företag som sköter prenumerantutskicken, men de mellan 20 och 30 utanför Sverige får sina exemplar direkt från redaktionen. Förutom Magnus i Moçambique, finns det en prenumerant vardera i Oman, Canada, USA och Tanzania, resten finns utspridda i Skandinavien. Hör gärna av er och berätta hur ni har det.

Brevspalten har krympt ihop till bara en sida i det här numret på grund av ett ovanligt svagt brevskrivande. Om detta beror på att alla sitter och spelar istället för att skriva brev är det

*väl gott och väl, men vi undrar vart ni har tagit vägen. Jag tror att det är läge för en ny debatt av något slag.*

## MERA NOVELLER!

Jag har följt era rollspelsprodukter sedan ni gav ut den näst senaste Drakar och Demoner-versionen. Jag har sett produkterna utvecklas, framförallt Sinkadus. I och med Krilloan tycker jag att ni börjar närma er fulländning, i alla fall jämfört med tidigare och konkurrenters produkter.

Sinkadus är en bra tidning, även om artiklarnas ordningsföljd i senaste numret var amatörmässig.

Fortfarande tycker jag att det är för dålig kvalitet på illustrationerna, både i äventyren, reglerna och Sinkadus. Vissa är godtagbara (till exempel nya Drakar och Demoner), andra är avskräckande.

Framsta anledningen till att jag skriver är att jag vill framföra en synpunkt. De två noveller som publicerades i Sinkadus om Mutant-världen är de artiklar jag uppskattat mest i tidningen genom åren.

Jag skulle vilja läsa noveller som utspelar sig i de världar som era spel rör sig i. Gärna med så stor anknytning till de äventyr ni ger ut som möjligt.

Benjamin Burman

*Olle:* Noveller är en sak vi gärna tar med i Sinkadus. Vi får in en del noveller, men hittills har vi varit tvingna att refusera allt, eftersom de inte har varit tillräckligt bra. Du har inte sett den sista novellen än i Sinkadus.

## FRÅGOR OCH SYNPUNKTER

1. Kan ni inte publicera fler yrken till DoD?

2. Bra, jag läste i nr 31 att Krigarens handbok är på väg. Tänker ni göra samma sak med de andra viktiga yrkena?

Jag tycker absolut inte att nya DoD är bättre än det gamla. Däremot tycker jag att nya Mutant är tio gånger bättre än det gamla!

Jag måste berömma Marcus Thorell för äventyret Rop ur det förgångna. Dessutom vill jag tacka er alla där på redaktionen för en helt underbar tidning.

Hälsningar Nemisis

*Olle:* 1. När vi hittar något vettigt som är värt att publicera.

2. Ingen mer är spikad just nu, men vi har allvarliga funderingar åt det hållet.

## VÄRLDSMÄSTARE

Jag är världsmästare på 100 m! Med otroliga 9,26 sekunder! Lewis blir slagen med 6 tiondelar. Detta tack vare Kults förflyttningstabell. Min rollperson, Patric Macaretti, har 18 i rörlighet. Han är basist till råga på allt. Det räcker alltså med RÖR 17 eller 18 för att bli världsmästare på 100 m.

Tack för ett underbart rollspel och en bra tidning!

En glad Nynäshamnare

Johan: Grattis!

## NI VAR BÄTTRE FÖRR!

Hej på er, ni där på Äventyrsspel!

1. Vad spelar ni för rollspel? Ni kan väl ändå inte bara spela era egna?

2. Skulle en artikel om USA år 2090 vara aktuell? Jag har nämligen en sådan på gång.

3. I nr 20 sa ni att artiklar och material till gamla Mutant skulle publiceras. Nu har det gått 13 nr och inga artiklar har synts till.

4. Jag och säkert många därtill tycker att det är väldigt svårt att få någon känsla i nya Mutant på grund av att det finns för lite miljöbeskrivningar.

5. Vart försvann de detaljerade träffarna, som skulle ha funnits med i SVOT?

Hälsningar Isak Hjelmskog

*Olle:* 1. Henrik spelar mest MERP och Rolemaster, Johan är hängiven Call of Cthulhu och AD&D, Håkan hävdar att Fantasy Trip är det bästa spel som någonsin gjorts, Stefan spelar mest Space Hulk, liksom jag. Dessutom har jag just fastnat för Space Marine.

2. Skicka en sammanfattning av det du har så att vi lätt kan få en uppfattning om materialet. Om vi tycker att det verkar vara ok, är vi intresserade av att se resten. Det här gäller alla stora projekt som ni läsare har liggande – det är alltid bättre att skicka en presentation av mer omfattande grejor än att skicka hela grunkan med en gång.

3. Det här har vi svarat på förr – vi har helt enkelt inte fått in några artiklar som har varit tillräckligt välskrivna och/jeller intressanta.

4. Jag föreslår en titt på Berlin 2092.

5. Tabellen träffades av en elaksax – den fick inte plats, och lyftes därför ut i sista stund. Tyvärr lyckades vi inte lyfta bort alla referenser till den. Den är dock inte bortglömd, utan vi funderar på att ta med den i nästa Sinkadus istället.







## KANDALFOTOGRAFEN – EN NY ARKETYP TILL KULT AV CHRISTIAN RENFORS

"ÄNTLIGEN RULLADE DEN SVARTA BENTLEYN IN GENOM PORTARNA OCH STANNADE FRAMFÖR ENTRÉN TILL DEN EXKLUSIVA POJKSKOLAN. KANSKE HADE TRE TIMMARS VÄNTAN I BECKMÖRKER OCH ÖSREGN INTE VARIT FÖRGÄVES. FÖRAREN GICK IN I HUSET OCH KORT DÄREFTER TÄNDES EN LAMPA I ETT FÖNSTER PÅ TREDJE VÅNINGEN. MED LÄTTA STEG SPRANG JAG ÖVER GÅRDSPLANEN FRAM TILL HUSET. JAG STÄLLDE IN KAMERAN OCH KLÄTTRADE UPP MOT DET UPPLYSTA FÖNSTRET MED HJÄLP AV DE KRAFTIGA VINRANKOR SOM TÄCKTE VÄGGEN. BLIXTENS SKEN LYSTE UPP NATTEN NÄR JAG FÅNGADE SCENEN SOM SPELADES UPP FRAMFÖR MIG I RUMMET. I MORGON SKULLE LANDET ÅTERIGEN DRABBAS AV EN SEXSKANDAL NÄR BILDEN PÅ MINISTERN, IKLÄDD RAFFSET OCH HÅLLANDES ETT RIDSPÖ, I SAMVARO MED TVÅ UNGA POJKAR PUBLICERADES I SKANDALPRESSEN. KANSKE SKULLE OCKSÅ MINISTERN HITTAS DÖD. DÖDAD AV EN KULA FRÅN SIN EGEN PISTOL."

# PAPA- RAZZON

DU ÄR EN FRILANSANDE FOTOGRAF som är hatad och fruktad av alla kändisar vars privatliv inte tål någon närmare granskning. Med kameran som enda vapen tränger du in i den vackra världens intimaste delar. Du finns överallt där en skandal med en filmstjärna eller någon annan celebritet inblandad kan vädras. Ditt arbete för dig till vitt skilda platser, från lyxvillorna i Beverly Hills via böghärrarna i Barcelona till horkvarteren i Bangkok. Det är ett smutsigt jobb, men det kan vara lönande. Som alla andra inom samma gebit drömmer du om den riktiga fullträffen, bilden som ska göra det möjligt för dig att ägna dig åt mer konstnärlig fotografering. Periodvis går det dock mycket dåligt och du tvingas ta andra fotojobb, som till exempel att plåta på något trist idrottsevenemang.

**PERSONLIGHET:** Ditt yrke gör att du ständigt måste röra dig i societeten, närvara vid premiärer, gå på blöta kändisfester, och så vidare. Egentligen avskyr du den motbjudande verklighet som döljer sig bakom den glittrande fasaden, och du trivs bättre i enkla miljöer med vanligt folk.

**NACKDELAR:** Depression, Dåligt rykte, Förbannelse, Förträngning, Lättretlig, Lögnare, Mardrömmar, Otur, Självisk, Tvångstanke/handling

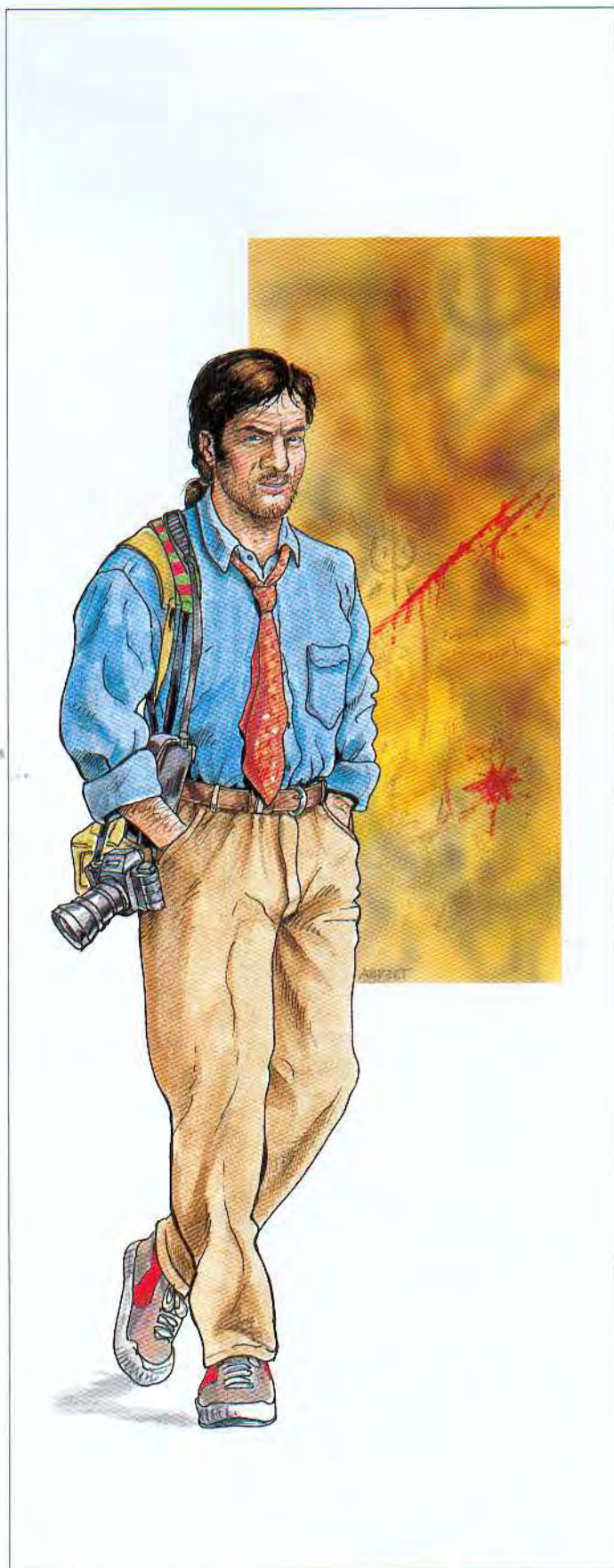
**FÖRDELAR:** Artistisk begåvning, Förlåtande, Intuition, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Tur

**MÖRKA HEMLIGHETER:** Familjehemlighet, Förbannelse, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

**YRKE:** Fotograf

**LEVNADSNIVÅ:** 5-7

**FÄRDIGHETER:** Etikett, Engelska, Fotografera, Förklädnad, Gömma sig, Informationssökning, Klättra, Kontaktnät: jet set, Köra bil/mc, Leta, Smyga, Skugga, Världsvana







Är MST- och PER-avdragen vid installation av cybernetiska tillbehör rimliga eller inte? Här kommer en spelare med en annan åsikt till tals; dessutom med lite tillägsregler för den som vill göra ett helt litet äventyr av cybernetikinstallationen.

# DEN MALPLACERADE TEMPOKALKYLATORN

OCH ANDRA CYBERNETISKA MISSÖDEN

*En artikel till Mutant av Johannes Nesser*

## FÖRUNDERSÖKNINGEN

Innan en cybernetikoperation genomförs måste det ske en förundersökning. Denna förundersökning går ut på att ta reda på om klienten lider risk för att drabbas av COS, och dessutom på att försöka anpassa cybernetiken till klientens kropp så mycket som möjligt, främst genom injektion av AA-serum (Anti-Allergic).

Efter förundersökningen börjar en cybernetiker att anpassa tillbehöret efter rollpersonen. Denna cybernetiker måste slå ett slag för färdigheten Cybernetik (alternativt Elektronik, om du inte vill införa en ny färdighet). Tillbehörets komplexitetsgrad avgör hur många dagar cybernetikern måste utföra denna föräpassning (antal dagar = komplexitetsgraden). För varje dag slås ett slag för Cybernetik. Ett misslyckande innebär en dag till spillo. Fummel innebär att ett fel har uppstått i tillbehöret. Perfekt slag innebär att tillbehöret kan få ökad effekt. När anpassningen är klar kan operationen utföras.

## OPERATIONEN

Operationen utförs av ett läkarteam om tre till fem personer. Kirurgen som sköter operationen slår ett slag för Kirurgi (alternativt Medicin om du inte vill införa denna nya färdighet) varje timme han/hon opererar. (Kirurger brukar vara beroende av enduran, eftersom deras operationer kan sträcka sig över ett helt dygn.) Om läkarteamet består av enbart två personer (kirurgen och en assistent) måste kirurgen slå ett slag i halvtimmen. Om kirurgen är ensam måste han/hon slå ett slag med halv CL per halvtimme.

Operationens längd beror på tillbehörets komplexitetsgrad, något som speglas i detta enkla samband:  $\text{komplexitetsgraden}/2 = \text{antal timmar på operationsbordet}$ . Om ett slag misslyckas innebär det att den tidsperioden är bortkastad. Om misslyckandet görs med mer än (50-komplexitetsgraden) procentenheter, sker en olycka. Om fummel uppstår lägger du till 5 när du läser av på olyckstabellen. Om misslyckandet görs med exakt 66 procentenheters differens (alternativt 60-70, om du vill ha ett större utfall), kommer något riktigt diaboliskt att inträffa: det skadade tillbehöret opereras in utan att kirurgen upptäcker att det är något som är fel! Slå ett slag på tabellen för misslyckad cybernetisk anpassning och lägg till 5.

## OLYCKSTABELL

### 1T20 OLYCKA

**1-4 SMÄRRE KLUMPIGHET:** Tappar pincett eller liknande. Inga bestående men, varken på patient eller kirurg.

**5-8 SMÄRRE MISSÖDE:** Tappar pincett i patientens sår. Patienten tar 1 KP skada extra i den utsatta kroppsdel, eftersom kirurgen måste gräva i honom/henne för att rätta till sitt misslag.

**9-10 MISSÖDE:** Skär upp för stort. Patienten tar 4 KP extra i skada i den utsatta kroppsdel. 50 % chans att operationen måste avbrytas och göras om på nytt.

**12-15STORT MISSTAG:** Glömmer kvar kompressorer i såret eller skär för djupt. Patienten tar 7 KP extra i skada i den utsatta kroppsdel, och operationen måste avbrytas för att slutföras någon annan gång.



**16-18FRUKTANSVÄRT MISSTAG:** Vanställning av patientens inre delar. Patienten tar 8 KP extra i skada i den utsatta kroppsdel, och har permanent fått KP minskat med 2 i kroppsdel, tills någon gör ett nytt ingrepp och försöker rätta till vanställningen. En sådan operation tar 1T6+3 timmar.

**19-21SVÅR VANSTÄLLNING AV PATIENT:** Vanställer patientens kroppsdel genom att slinta med skalpell eller sax. Patienten tar 10 KP i skada i den utsatta kroppsdel och blöder kraftigt (1 KP/SR). Kirurgen måste lyckas med ett slag för Medicin med halv CL innan han får stopp på blödnigen. Kroppsdelens KP är permanent reducerad med 4 tills någon gör ett nytt ingrepp och försöker rätta till vanställningen. En sådan operation tar 1T6+6 timmar.

**22-25AKROBATISK MANÖVER VID OPERATIONSBRDET:** Kirurgen halkar, skär upp patientens halspulsåder med skalpellen och välter ner honom/henne på golvet, medan han själv hamnar under operationsbordet. Patienten tar 10 KP i skada i huvudet och blöder med en hastighet av 1 KP/SR, tills någon i närheten lyckas med ett slag för Medicin (halv CL) och stoppar blödnigen. Patientens INT är permanent sänkt med 1T3 steg på grund av allvarlig hjärnskada vid fallet.

**26-29GYCKELKONSTER VID OPERATIONSBRDET:** Kirurgen utför ovanstående manöver, men lyckas samtidigt slå sig själv medvetlös, och kan därför inte bistå sin patient. Han lyckas också förstöra 50 % av den elektroniska operationsutrustningen.

**30+ MASSMORD I OPERATIONSSALEN:** Kirurgen dödar sig själv och 1T6 av sina assistenter med skalpell, lustgas och sjukhussprit. Dessutom råkar en journalist vara närvarande vid operationen, och filmar hela händelsen. Rollpersonen kommer att bli riktigt berömd.

Förutom kirurgens kunnskap beror resultatet naturligtvis även av vilken utrustning han/hon har till sitt förfogande. En normal utrustning kostar cirka 150.000 ED. Den ger ingen bonus eller några avdrag. Drygt 75 % av priset på operationsutrustningen är kostnader för elektroniskt materiel. En exklusiv utrustning kostar mellan 200.000 och 800.000 ED, och ger en bonus på mellan 20 och 80 procentenheter i kirurgens favör. Dessutom reduceras alla slag på olyckstabellen med 2-8 steg. 85 % är elektronik. En robotiserad kirurg kostar mellan 2.000.000 och 5.000.000 ED och har mellan 200 och 500 % på Cybernetik och Kirurgi. Alla slag på olyckstabellen reduceras med 10-25 steg. 100 % är elektronik, och någon mänsklig

TILLBEHÖR	MST	PER	KOMP	PRIS	KROPPSDEL
Audioaugmentor	-1	0	10	4.000	öron
Cyberjack	-1	0	5	5.000	var som helst
Fotoreceptor	-1	-1	10	15.000	öga
Gasfilter	-1	-1	10	5.000	huvud
Geigermätare	-1	+0	5	1.500	var som helst
Gyrokompas	-2	-1	15	10.000	hjärnan
Hyperaktivator (BX)	-3	-2	25	16.000	var som helst
IR-öga (BX)	-2	-1	10	10.000	öga
Kraftsensorer	-2	-1	15	10.000	huvud
Laserfinger (BX)	-1	-1	15	14.000	underarm
Lingoterminal	-2	-2	20	2.000	hjärnan
Lufttub	-1	-1	10	10.000	bröstkorg
Metalldetektor (norm)	-1	-1	10	10.000	hand
Metalldetektor (avanc)	-2	-1	15	15.000	hand
Mikroskopöga	-1	+0	10	7.000	öga
Mättsensor	-2	-1	20	10.000	hjärna
Oxygenmodulator	-1	-1	10	15.000	strupe
Radioutrustning	-1	+0	5	14.000	strupe
Röntgenöga	-3	-2	20	12.000	öga
Sekundärminne	-2	-1	20	15.000	hjärna
Sonar (BX)	-3	-2	25	10.000	huvud
Teleskopöga	-1	-1	5	6.000	öga
Tempokalkylator	-1	-1	5	6.000	öga
Bepansring (BX)	-3	-2	25	spec	hela huden
Elektroder (C)	-2	-1	15	13.000	händer
Infällbara stälklor (C)	-2	-1	15	10.000	händer
Järnhand (C)	-2	-1	15	6.000	underarm
Lasersikte (BX)	-2	-2	25	22.000	öga
Magnethand (BX)	-1	-1	20	17.000	hand
Stälkakär (C)	-1	-2	15	10.000	käkar
Stälkalle (BX)	-2	-1	15	12.000	anka
Ultrasonar (C)	-1	-1	20	18.000	huvud
Blodrensare	-1	+0	20	2.000	nyrarna
Cyberkörtlar	-1	+0	20	2.000	vid artär
Matsmält. först.	-1	+0	20	1.500	mage & tarmar
Mioplant (Cyberzonen)	-2	-3	30	varierar	huvud

kirurg behövs inte.

Sämre utrustning ger avdrag på slaget för Kirurgi och ger tillägg med steg på olyckstabellen, enligt spelledarens val.

### ATT KOMBINERA TILLBEHÖR

När man opererar i cybernetik kan det ibland vara fördelaktigt att kombinera olika komponenter. Förutsättningen är att komponenterna hör ihop på något sätt, det vill säga att de kan opereras in på samma ställe. Exempel på sådana kombinationer är sekundärminne + fotoreceptor, geigermätare + tempokalkylator, cyberjack + något som kräver extra energi, och så vidare. Om man kombinerar två tillbehör måste dessa opereras in samtidigt. Kostnaden för det billigaste tillbehöret halveras vid en sådan kombinerad. Om man opererar in fler än två halveras alla tillbehörskostnader utom det dyraste. En annan effekt av kombinationsoperationer är att avdragen för MST och PER minskar avsevärt. Avdraget för det "dyraste" tillbehöret (det vill säga, det som drar

mest MST + PER) är det samma, medan de övriga får sina avdrag halverade.

*Exempel:* Denna minskning beror på att de olika tillbehören kan byggas samman till en enhet som tar mindre plats än vad de enskilda tillbehören skulle ha krävt om de hade opererats in var för sig. I och med minskningen av metall och oorganisk verksamhet i kroppen försvinner också en del av COS-effekten.

### EFTER OPERATIONEN

När operationen är genomförd har rollpersonen förlorat hälften av sina KP i den utsatta kroppsdel. De flesta respektabla kliniker brukar låta patienten vila upp i klinikens sovsalar under några dagar efter operationen. En del kliniker, främst illegala sådana, brukar pumpa i sina klienter några regen för att sedan skicka hem dem. Respektabla kliniker använder sig av princip inte av regen, om inte patienten uttryckligen begär det. Man vill dessutom kunna kontrollera att personen ifråga inte drabbas av COS, och



föredrar därför att hålla kvar dem på kliniken.

## CYBERNETISKA TILLBEHÖR

På föregående sida finns en lista över de cybernetiska tillbehör som beskrivs i Mutants grundregler och de mikrocybernetiska tillbehör som beskrivs i Techno 2090. MST- och PER-minskningens storlek bedöms utifrån följande principer:

1. Ett tillbehör som ger stor förändring av hjärnverksamhet och sinnesintryck ger stora avdrag eftersom de förändrar personens uppfattning av omgivningen till att bli mer "robotlik".

2. Ett tillbehör som tar stor plats i kroppen ger stora avdrag.

3. Tillbehör placerade i huvudet ger större avdrag än de som placeras i andra delar av kroppen.

Alla tillbehör räknas som åtkomlighetskod B. Med specialbutiker menas i detta fall kliniker. Vissa tillbehör har dock andra åtkomlighetskoder, vilket i så fall står direkt efter namnet på tillbehöret. BX innebär att personer med licens kan få tag på tillbehöret legalt. Personer med licens är vanligtvis av klass B och uppåt, och har en företagsställning som kräver att han/hon har ett sådant tillbehör. (SVOT-prickskyttar har till exempel tillstånd att skaffa sig lasersikte, och högt uppsatta och skickliga elektrotekniker har tillstånd att skaffa sig magnet-hand.) Åtkomlighetskoderna varierar naturligtvis från stad till stad.

### EXTRA KOSTNADER, ILLEGAL KLINIK

Sjukhusvistelse, 2-7 dagar	30 ED/dag
Exklusiv utrustning vid operation	+50 %
Robotkirurg	+500 %
Patienten förmodad kriminell	+200 %
Patienten nära COS	+75-100 %
UAO (illegal klinik)	+500 %
Kirurg med 80 %+ på Kirurgi	+25 %
Kirurg med 100 %+ på Kirurgi	+75 %
Kirurg med 130 %+ på Kirurgi	+150 %
Helt dold cybernetik	+150 %
Cyb. dold även för metalldetektorer	+250 %
BX-cybernetik utan licens	+50 %
C-cybernetik	+150 %

### EXTRA KOSTNADER, LEGAL KLINIK

Sjukhusvistelse, 2-7 dagar	100 ED/d
Exklusiv utrustning vid operation	+20 %
Robotkirurg	+200 %
UAO (legal klinik med ml. befog.)	±0 %
Kirurg med 100 %+ på Kirurgi	+20 %
Kirurg med 130 %+ på Kirurgi	+50 %
Cyb.tekn. med 100 %+ på Cyb.	+20 %
Cyb.tekn. med 130 %+ på Cyb.	+50 %
Helt dold cybernetik	+100 %
Cyb. dold även för metalldetektorer	+200 %

## ÖVRIGA KOSTNADER

Det tillkommer naturligtvis en del extra kostnader utöver grundkostnaden; som till exempel beror på sjukhusvistelsen under konvalescentperioden, klinikkens exklusivitetsgrad och kirurgens skicklighet. Ett +XX % i ovanstående tabell avser ett tillägg på grundkostnaden.

## FLER ÄNDRINGSFÖRSLAG

- Lingoterminalen bör kunna innehålla flera språkdisketter samtidigt. Varje extra drive kostar 2.000 ED, upp till maximalt fem stycken. En extra drive ger inga extra avdrag på MST eller PER.
- Hyperaktivatorn bör höja CL på SMI-

och STY-baserade färdigheter, fingerfärdighet, och så vidare.

- För att kunna använda ett lasersikte (cyb) måste man först spendera 1 SR på att sikta. Detta gör lasersiktet till ett utmärkt tillbehör för krypskyttar, men knappt användbart alls i vild eldstrid.
- Kosmetisk cybernetik som omfattar en hel kroppsdel (arm, ben) minskar MST med 2 och PER med 1. Händer och fötter ger bara -1 i MST, medan naglar, hårbotten, trumhinnor, tänder, med mera, inte ger några avdrag alls.
- Priserna för mikrocybernetik bör femdubblas eftersom det rör sig om så pass avancerade ingrepp (cyberkörtlar skulle därmed kosta 10.000 ED).

## MISSLYCKAD ANPASSNING

Misslyckad anpassning kan uppstå när en cybertekniker flumlar med sitt slag för Cybernetik/Elektronik, eller när en läkare misslyckas vid operationsbordet med differens 66 på sitt Kirurgi/Medicinslag (vilket även ger +5 på tabellen nedan). Det räcker med ett fummelslag för cyberteknikern för att MCA ska uppträda. Det kan även hända på grund av dåliga varor, men detta förekommer sällan och nästan bara på illegala kliniker, där kontrollen inte är så god. Chansen att man får ett dåligt exemplar inopererat är cirka 0,0001 % på en normal klinik och 1 % på en illegal klinik.

### 1T10 MISSANPASSNING

**1-3 GLAPP:** Varje gång tillbehöret används är det 10 % chans att det glappar och vägrar fungera. Kostar 10 % av grundkostnaden för tillbehöret att reparera. (För tillbehör som omöjligen kan glappa, se istället resultat 4-5.)

**4-5 SPRICKA I TILLBEHÖRET:** Tillbehöret börjar spricka efter 1T6 månader. Detta ger upphov till mindre smärtor i kroppsdeln (huvudvärk om tillbehöret sitter i huvudet). Varje gång





tillbehöret används är det 50 % chans att smärtorna sätter igång, och ger då -5 i CL på allt som utförs med kroppsdelen. Kostar 15 % av tillbehörets grundkostnad att reparera.

**6-7 MINDRE BORTSTÖTNING:** Kroppen har inte riktigt accepterat tillbehöret. Efter 1T20 dagar börjar kroppsdelen att svullna, vilket gör att CL minskar med 15 i allt som utförs med kroppsdelen. Det kostar 25 % av grundkostnaden att reparera tillbehöret.

**8 BORTSTÖTNING:** Kroppen vägrar att ha med tillbehöret att göra. Efter 1T6 dagar börjar kroppsdelen att svullna. Blodkärnen börjar brista, och efter ytterligare 1T3 dagar tar kroppsdelen 1T4 KP i skada. Man får -50 i CL på allt som utförs med kroppsdelen. Om inget görs åt saken inom 1T10+20 dagar kommer man att förlora ytterligare 1 poäng MST och PER. Det kostar 50 % av grundkostnaden att reparera tillbehöret.

**9 VILANDE SKADA:** Tillbehöret är illa konstruerat och kommer att spricka om kroppsdelen utsätts för skakning eller skada. Tillbehöret orsakar då 1T10

KP i skada i kroppsdelen, och går sönder. Det måste tas bort, vilket kostar 2.000 ED, och ersätts av ett nytt.

**10+ ÖVERREAGENT:** Tillbehöret orsakar cybernetisk överreaktion hos bäraren. Varje månad minskar hans/hennes MST och PER med 1 poäng, tills tillbehöret avlägsnas. Bäraren har svårt att avgöra vad det är som orsakar minskningarna, och finner till en början att det hela är naturligt. Det krävs avancerad utrustning för att upptäcka att det är tillbehöret som är orsaken.


### EXTRA LYCKAD ANPASSNING

Extra lyckad anpassning uppstår när cybernetikern lyckas perfekt med sina slag för Cybernetik/Elektronik. För att lyckas perfekt måste minst en femtedel av slagen ha varit perfekta. Detta innebär att anpassningen är så bra att kroppen godtar tillbehöret som om det vore en del av den. MST- och PER-förlusterna halveras. Om avdragen är 1/1 blir de istället 1/0. Dessutom finns det en chans att tillbehöret har ökad effekt på något sätt (SL avgör).

### TURBOCYBERNETIK

Det finns vissa illegala kliniker som tillverkar och installerar egna cybernetiska tillbehör som är vida överlägsna de vanliga tillbehören, den så kallade turbocybernetiken. Denna innebär egentligen inget annat än en förstärkning av tillbehörets egenskaper. Ett sonar får större räckvidd och läser av mer detaljerat; ett laserfinger har en räckvidd på 1,5 meter; en hyperaktivator ökar SMI och STY med 10; ett sekundärminne kan memorera hela Nationalencyklopedin, och så vidare. Nackdelen med turbocybernetiken är att den ger kraftiga avdrag på MST och PER. Dessutom anses den inte helt säker.

När cybernetikern ska försöka anpassa en turbohyperaktivator måste han halvera sin CL; och därutöver räknas alla slag över 89 som fummel.

Turbocybernetik har kod C, det vill säga att det är illegalt, och innehav bestraffas mycket hårt. Att tillverka, sälja och inoperera turbocybernetik bestraffas vanligen med döden, men bolagen brukar vara intresserade av att behålla utövarna för den egna forskningen. 

## PRENUMERANTERBJUDANDE 2 SVAVELVINTER FÖR BARA 110:-

Du prenumererar väl? Om inte, så missade du chansen att få köpa Grymkäfts fällor, Stadsintermezzon och Skattkammaren för bara 40 kr styck (eller alla tre för 100 kr), ett erbjudande som alla prenumeranter fick tillsammans med Sinkadus nr 33. Nå, det är inte kört än – för vi förlänger erbjudandet till att även gälla alla nya prenumeranter fram till och med 29 februari 1992. Alltså, sätt in summan på vårt ordinarie postgirokonto och tala om vad du vill ha. Om du gör det tillsammans med prenumerationsavgiften behöver du dessutom bara gå till posten en gång.

Erbjudande nr 2 berättar vi om här istället för på en lös lapp. Snart kommer nästa del i Erik Granströms äventyrsserie, som startade 1987 med Svavelvinter. Vi har grävt fram de sista exemplaren av Svavelvinter ur vårt lager och kränger dem för den smått löjliga summan 110 kr (en hundring plus en tia i porto), som du sätter in på vårt postgirokonto. Erbjudandet gäller t.o.m. 31 mars 1992, eller så långt lagret räcker. Om någon produkt skulle ta slut returnerar vi dina pengar.

*Detta erbjudande är en bonus till alla som prenumererar på Sinkadus.*

### PRENUMERERA PÅ SINKADUS

**195 KR FÖR 1 ÅR ELLER 350 KR FÖR 2 ÅR**

**SÄTT IN ALLA PENGAR PÅ PG 3 46 63 – 5 TARGET GAMES**

*I norra ishavet ligger Trakoriens yttersta utpost, ön Marjura. Sedan en tid tillbaka är den ockuperad av trakoriska trupper, som skyddar den viktiga svavelutvinningen. Men under ytan lurar spänningarna...*

*Svavelvinter är en omfattande kampanjmodul till Expert eller nya Drakar och Demoner. Den innehåller en detaljerad skildring av ön Marjura, dess huvudstad Arhem och andra platser, beskrivningar av SLP, inklusive shagulitarsekten, fyra äventyr, och en färgkarta över ön.*



# VALKYRIA FORCE TM

Världen är 2192 — en värld av mörker och ondskefull strävan.

Detta är smärtans tidsålder. Oupphörliga krig rasar genom solsystemet som människan efter år av hårt arbete har erövrat. Kampen om de värdfulla naturrseurerna är osentimental och hänsynslös. De väldiga megakorporna krossar mindre konkurrenter och allt annat motstånd i sitt besinningslösa profitbegär. Enorma krigszoner fyllda av ändlösa artelleristrider och makabra skyttegravskrig kantar de befolkade världarna. Brödrskapet, 2100-talets självutnämnda korsfarare, rensar solsystemet på mutanter, pestsjuka och de ondas kulturer. Storslagna och blodkantade korståg drar fram över systemets krigshjärjade

och sjuka världar. Våldiga megastäder växer fram som cancersvulster och ger upphov till depraverade livsstilar, ändlös slum och överdådig lyx.

Detta är de stora korporationernas och företagsbyråkraternas tidsålder. Enkla människor har ingen makt, ej heller några medel att påverka sina liv i stort. Endast profiten styr, med en obarmhärtig kyla.

Detta är ondskans tidsålder. En tid då det onda som människan alltid fruktat tar fysisk form. Då kulturer hånar skapelsen och rituella människooffer och varselser från främmande världar är en realitet. Mars' skurar färgas svarta när slagfältens brisader sliter de ondas vilt framrusande legioner i stycken. Detta är det århundrade då ondskans apostlar vandrar som

mörka och illavarslande skuggor genom solsystemets världar och besudlar de svagsintas odödliga själar.

Detta är de monstruösa rymdskeppens och de gigantiska rymdbataljernas tidsålder. I ensamt majestät kryssar de kilometerlånga slagskeppen genom solsystemet. Blixtnabba strider mellan hundratal dogfighterskepp sker i skuggan av de väldiga planeterna Jupiter och Saturnus.

Detta är mörkrets tidsålder, en tidsålder fylld av lidande och ond bråd död.

Men det är också en tidsålder gjord för hård strävan och obändiga viljor.

Det är en tid för hjältar.



## BAUHAUS 12TH VENUSIAN RANGERS

### UNDERSTÖDSSOLDAT

<b>STY</b>	18	<b>SMI</b>	15	<b>MST</b>	11
<b>INT</b>	10	<b>STO</b>	16	<b>PER</b>	9
<b>FYS</b>	17	<b>SB</b>	+1T6	<b>KP</b>	33

**FÖRFLYTTNING:** 32

**KLASS:** MAN

**ÅLDER:** 23

**HUVUDHAND:** Höger

**FÄRDIGHETER:** Datorkunskap 25%, Elektronik 25%, Flygfordon 40%, Iakttagelseförmåga 60%, Markfordon 40%, Rörliga manövrar 75%, Teknik 45%, Överlevnad 75%, Automatvapen 80%, Enhands närstridsvapen 60%, Gevär 60%, Kniv 60%, Obeväpnad strid 50%, Pistol 80%, Undvika 60%, Vapensystem 70%\*

**UTRUSTNING:** Bauhaus Schwer UnterschützWaffen 'Deathlockdrum', Mk. 2000 Autopistol, Medeltung djungelstridsrustning Bauhaus M90 'Waldheim' (abs 30, vikt 10 kg), MedKon S91\*, A-InterKom\*, Överlevnadsutrustning

**CYBERNETIK:** Gasfilter, IR-öga, Lasersikte, Target Lock\*

\* = Beskrivs i SVOT

### KORT HISTORIA

Bauhaus' 12. djungeljägarskvadron skapades inför den stora Bismarck-offensiven i Venus tredje ekvatorialvektor. De fick specialträning i djungelstrid och -överlevnad och nådde stora framgångar i bl. a. striderna mot Legionen och de Mishima-stödda GPV-rebellerna. Varje *Einsatzgruppe* består av två stridsledare i en MSLC-svävare, 1 gruppchef, 6 attacksoldater, 2 understödssoldater, 1 prickskytte, 1 sambands-/vapentekniker och en fältybernetikrobot. Skvadronen, bestående av 12 insatskommandon och en stabs-/transportpluton, är numera underställda Bauhaus 654. attackarmé, stationerad på Venus. **MOTTO:** Stand and Die/No Death - No Glory



# NYA VAPEN

## MK. 2000 AUTOPISTOL

Automatpistol som ingår som standardsidovapen för de flesta elitstyrkor.

Fat	Färd	Kal	STY	Skada	Räck	Vikt	Oml	Mag	Sal	EV	Pris
1H	Pist/Auto	5,08 mm	7	4T6	25 m	0,85 kg	0	32	32	2	21.000

## HELLBLAZER SUBMACHINEGUN

K-pist som används av specialkommandon utan andra eldhandvapen.

Fat	Färd	Kal	STY	Skada	Räck	Vikt	Oml	Mag	Sal	EV	Pris
1/2H	Pistol/Auto	11 mm	9	6T6	140 m	2,75 kg	0	40	40	3	30.700

## PLASMA ASSAULT RIFLE

Automatkarbin med två olika slags ammunition i samma magasin. Den undre mekanismen (övre värdet i tabellen nedan) är för 12,2 mm:s brandsprängammunition; den övre (undre värdet) för rustningspenetrerande elastisk plasma.

Fat	Färd	Kal	STY	Skada	Räck	Vikt	Oml	Mag	Sal	EV	Pris
2H	Gev/Auto	12,2	7	3T20	140 m	3,75 kg	0	10	1	2	44.000
		plasma		5T10	320 m			36	36	1	

## NEUTRONIC AUTOSHOTGUN

Automathagelgevär med neutronammunition. (Tredubbla antalet mål i Hagelgevärstabellen, beräkna skadan som för ett neutronvapen.)

Fat	Färd	Kal	STY	Skada	Räck	Vikt	Oml	Mag	Sal	EV	Pris
2H	Gevär		15	35	35 m	4,3 kg	0	14	14	2	103.000

## MEPHISTO SNIPER RIFLE

Prickskyttegevär med inbyggt lasersikte och kikarsikte (x14; +25 CL, räckvidd 1.000 m)

Fat	Färd	Kal	STY	Skada	Räck	Vikt	Oml	Mag	Sal	EV	Pris
2H	Gevär	4,55	6	6T10+5	500 m	5,2 kg	0	45	5	3	23.000

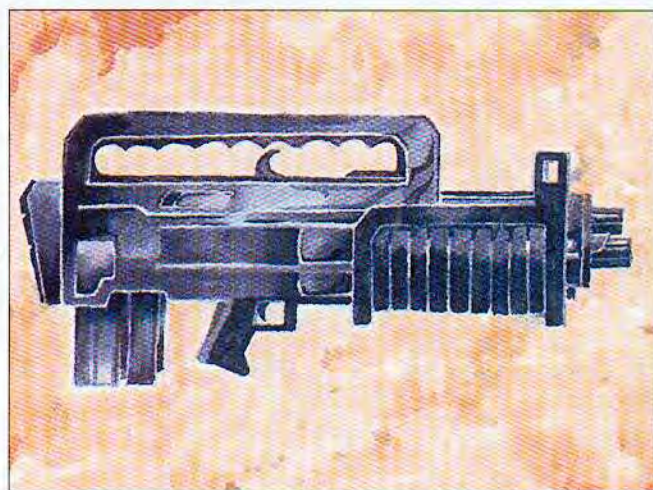
## DEATHLOCKDRUM

Tungt understödsvapen med dubbla mekanismer. Den bakre (övre raden i tabellen) avfyrar 8,6 mm ammunition med RSV-laddning (som kulspruta), den främre (nedre raden) 33 mm spränggranater (som granatkastare). Bild, se föregående sida.

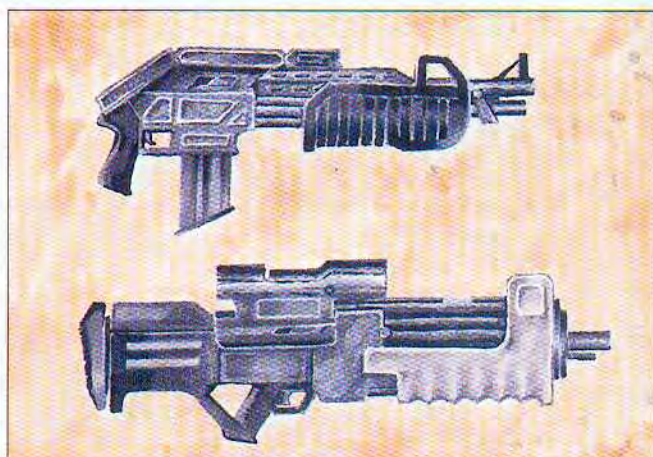
Fat	Färd	Kal	STY	Skada	Räck	Vikt	Oml	Mag	Sal	EV	Pris
2H	Auto/Gev	8,6 mm	11	5T20+4	250 m	9,6 kg	1	100	25	1	83.000
		33 mm		spr.gr.	15 m			2	25	1	2



MARK 2000 AUTOPISTOL M. AXELHOLSTER  
HELLBLAZER SUBMACHINEGUN

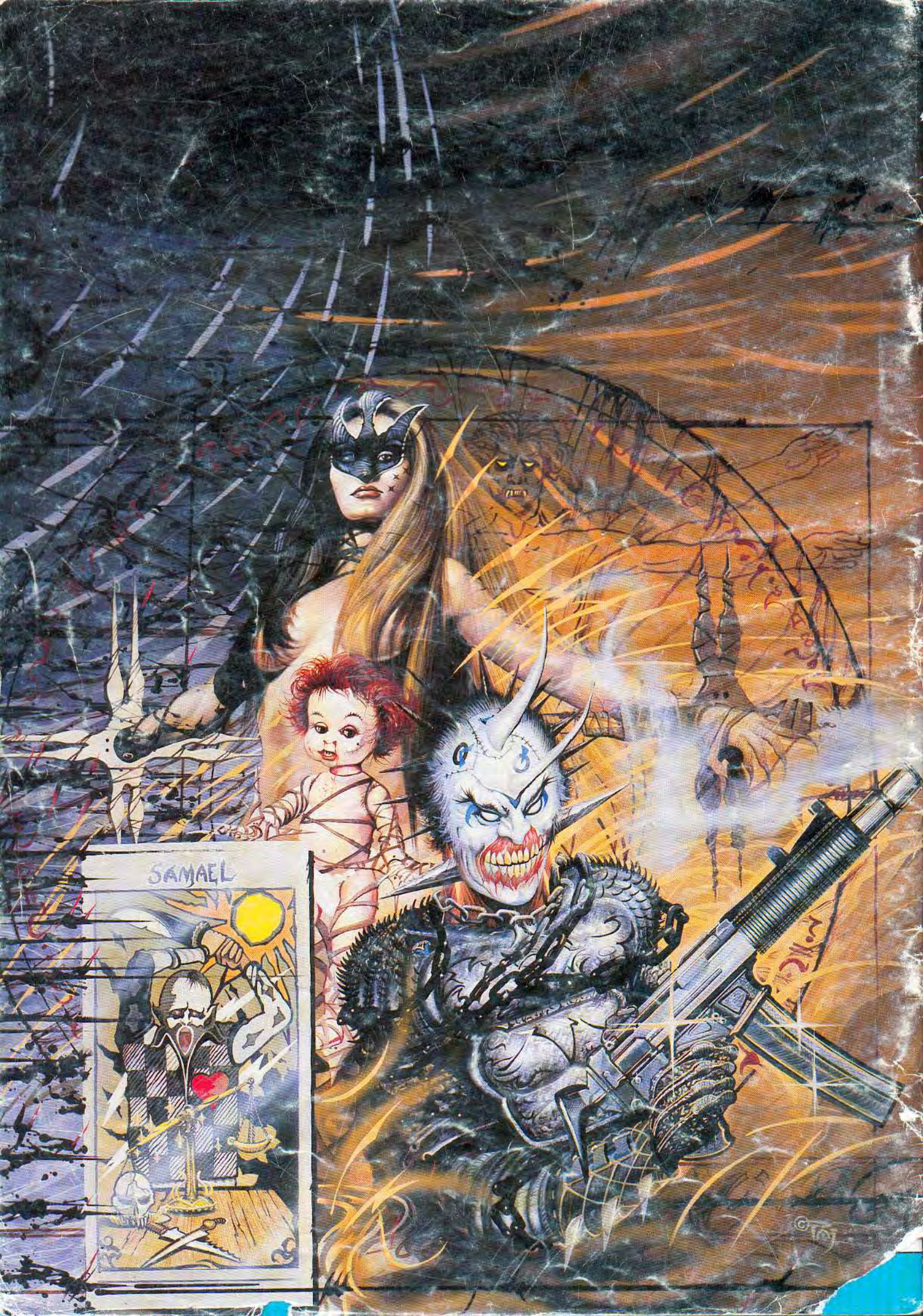


PLASMA ASSAULT RIFLE



NEUTRONIC AUTOSHOTGUN  
MEPHISTO SNIPER RIFLE





SAMAEL

