

Ä V E N T Y R S S P E L S

SINKADUS

NUMMER 35

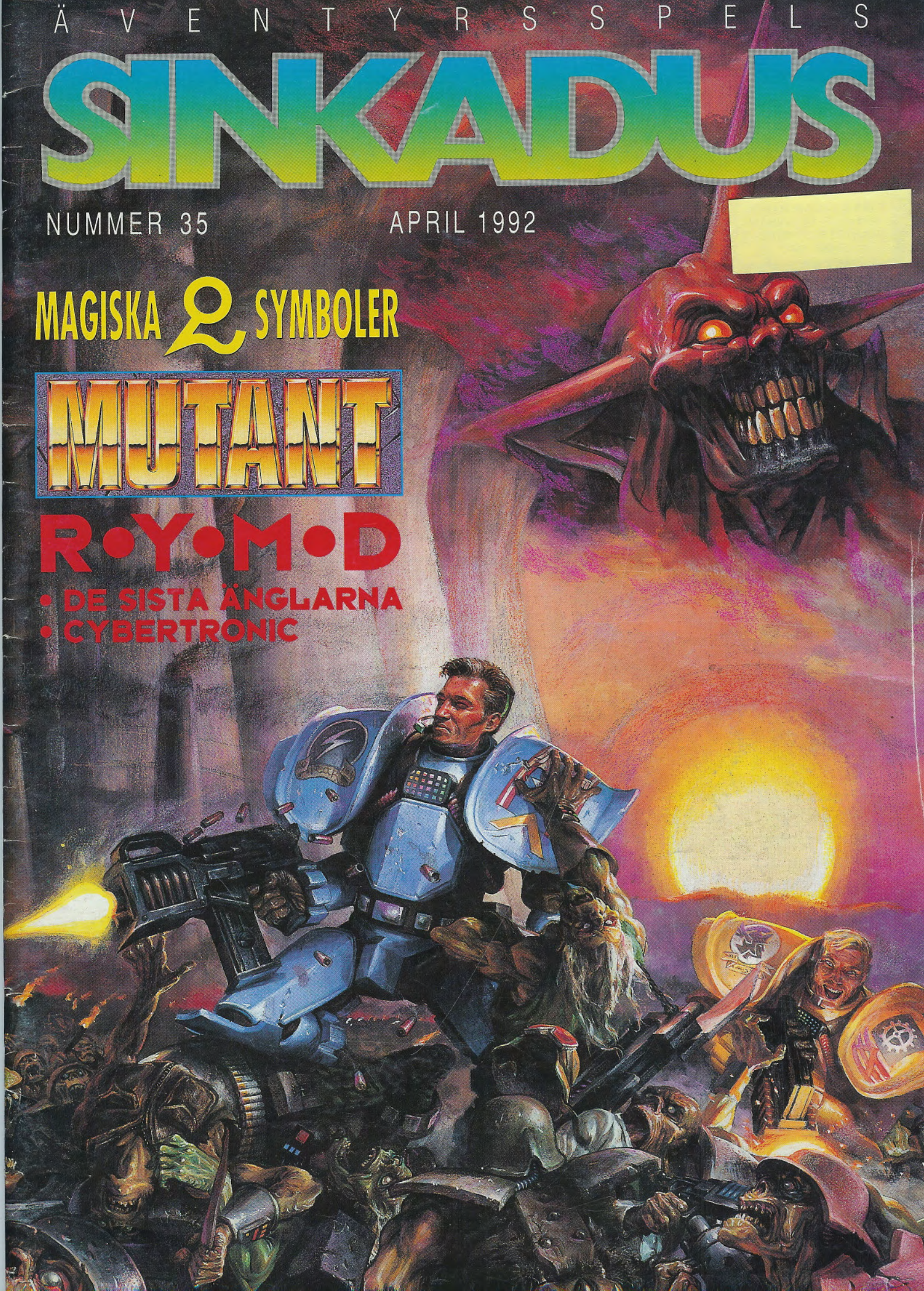
APRIL 1992

MAGISKA & SYMBOLER

MUTANT

R•Y•M•D

- DE SISTA ÄNGLARNA
- CYBERTRONIC



TRADITION

SPELSPECIALISTEN

Presenterar de bästa

ROLLSPELEN

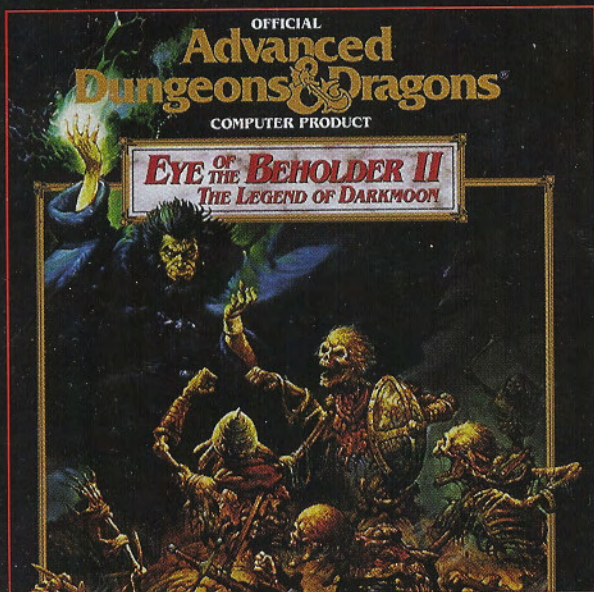
till din dator!



AMIGA



**AMIGA
OCH PC**



STOCKHOLM • STUREGALLERIAN

08-611 45 35

GÖTEBORG • FEMMANHUSET

031-15 03 66

LINKÖPING • GYLLENHUSET

013-11 21 04

DATAHOTLINE

031-15 03 65

16/4-1992

SINKADUS

ANSVARIG UTGIVARE: Fredrik Malmberg

REDAKTION & ATELJÉ

CHEFREDAKTÖR: Olle Sahlin

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

OMSLAG: Paul Bonner

ILLUSTRATIONER: Peter Bergting, Nils Gulliksson, Jens Jonsson, Stefan Kayat, Gabriel Sandberg

ADMINISTRATION

PRODUKTION: Nils Gulliksson

PRENUMERATIONER: Olle Sahlin

EKONOMI: Sofia Andersson, Monika Falk, Anna Henningson

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.

OBS!	Sinkadus
Ny adress:	Target Games AB
	Box 4628
	116 91 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 346 63—5 Target Games AB. Glöm inte namn och adress på inbetalningskortet. Skriv tydligt.

BETALNING EFTER 20 MAJ 1992 MEDFÖR ATT PRENUMERATIONEN BÖRJAR MED NR 37 (KOMMER UT I AUGUSTI 1992). NR 36 KOMMER UT I JUNI.

i detta nummer

HEMMAFRONTEN	4
Vad händer hos Äventyrsspel?	
SYMBOLER	6
Symboler i Drakar och Demoner	
GIFTER	10
En toxikologisk handledning	
BREVSPALTEN	12
ALLA VÅRA SPEL	14
Äventyrsspels produkter under 10 år	
ÄVENTYRSBILAGAN	17
De sista änglarna: Mutant R•Y•M•D	
BUTIKSGUIDEN	33
ÄR ROLLSPEL FARLIGA?	34
Om rollspel och kritiken mot dessa	
KLUBB- OCH FANZINESPALTEN	36
REGELFUNDERINGAR	37
BERLIN CITY 2092	38
Zacks Motor: ett företag i Berlin	
KONVENTSKALENDERN	41
CYBERTRONIC	42
Inte störst, men hemligast...	



Symbolspråk 6



Änglalikt 17



Grotråttor och rödskind 42

LEDAREN

Den professionelle debattören Allan Rubin, känd för sin kamp mot ungdomskultur och droger (tidigare har han angripit bl.a. rockmusik och mentholcigaretter, som han anser leder till satanism och knarkande (!)), driver sedan i februari en kampanj mot rollspel. I en artikel i Livets Ords tidning *Magazinet* retar han upp sig på att det förekommer beskrivningar av ockultism i rollspelet Kult, och genom att låta bli att tala om vad ett rollspel är får han med hjälp av löstryckta citat spelet att låta som en uppmaning till folk att bedriva satanistiska riter. Till exempel kallar han regler för "handledningar" och spelmöten för "seanser", allt för att det ska låta som något annat än ett spel.

Varför hatar Livets ord rollspel? Mycket av rollspelens beskrivningar av demoner, magi och monster upplevs som farliga och hotande av bokstavstroende kristna, som t.ex. Livets ord, då ju dessa tror att ockulta makter, demoner och magi är krafter som existerar på riktigt.

Vad som är mest oroande är att församlingens medlemmar går ut i landets leksaksbutiker och hotar med bojkott om de inte slutar sälja Kult. Om de påverkar handlarna att ge efter vore det mycket olyckligt för hobbyn och tryckfriheten i Sverige. Sitt inte hemma runt era spelbord och se på hur detta pågår utan att reagera. Bemöt rollspelsfienderna med insändare i tidningarna och tala med era lärare och föräldrar, om ni vill att er hobby ska överleva. Kom ihåg att det finns fler rollspelare än vad det finns fundamentalister i Sverige!

Johan



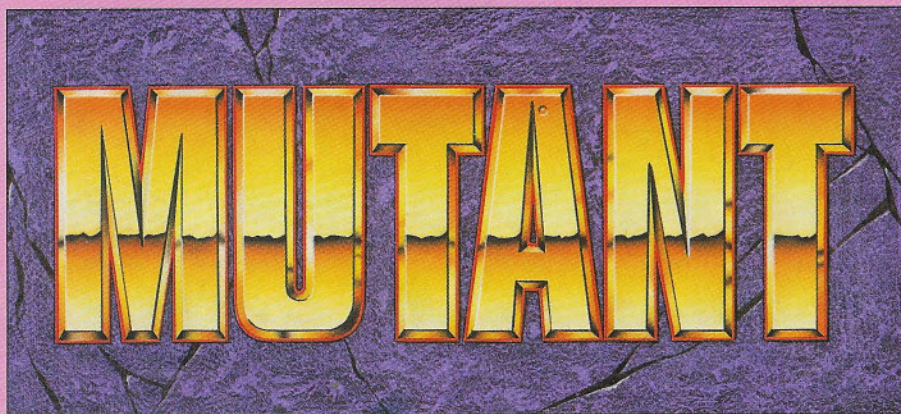
EMMAFRONTEN

KRIM

Typ: Kampanjmodul till Mutant
Utförande: 64-sidigt häfte
Författare: Gunilla Jonsson

Sedan 1900-talet har det funnits tre riktigt stora branscher inom världshandeln, större än alla andra. Den största är vapenindustrin, den näst största knarkhandeln och den tredje största är sexindustrin. De tre stora har hållit ställningarna och förstärkt sina positioner under 2000-talet. År 2092 står de tillsammans för över 25 procent av världsmarknadens omsättning.

Mutant Krim är en modul för dig som vill spela inom den svarta sektorn – på andra sidan lagen i Mutants hårda framtid. Nya yrken gör det möjligt att spela yakuza eller torped, tatsu eller kurir. De stora maktfaktorerna inom den svarta sektorn beskrivs – syndikaten, de svarta korpddivisionerna och terroristorganisationerna. Du får också ny cybernetik, nya färdigheter, nya vapen samt äventyrsuppslag som gör det möjligt för dig att bedriva kampanjspel i Mutants kriminella skuggvärld.



Typ: Grundspel och kampanjmodul till Mutant
Utförande: Box med två häften, 64 resp. 96 sidor
Konstruktör: Henrik Strandberg & Johan Sjöberg

Kårt barn har många namn – Ad Astra, Valkyria, Mutant 40K, Ragnarök – slutligen blev det Mutant RYMD, kort och gott, vilket säger ganska mycket om vad det egentligen handlar om. Ni har säkert dessutom sett de små "teasers" vi har publicerat i de senaste numren av Sinkadus – inklusive detta – och därigenom fått en viss uppfattning om själva miljön och stämningen, ganska lik Mutant fast med en mer mystisk, mångfacetterad och flexibel miljö.

Regelboken (64 sidor) är mycket lik Mutants regelbok, fast reglerna är anpassade efter den nya kampanjmiljön, bl. a. genom helt nya yrken, nya mutationer och cybernetiska tillbehör, några nya färdigheter, uppdaterat stridssystem (med rättelser och regler för de nya vapenkategorierna, etc.). Regelboken utgör i sig ett komplett rollspel, 99%-igt kompatibel med Mutant, och upplagt på

KRISTALLTJUREN

Typ: Äventyr till Drakar och Demoner
Utförande: 96-sidigt häfte
Författare: Erik Granström

Sedan rollpersonerna efter *Oraklets fyra ögon* lämnat Melealina, Manghalde och de överlevande oraklen hos kung Arn Dunkelbrink på Stegos, har de förmodligen ägnat sig åt annat ett tag. I *Kristalltjuren* kallas de tillbaka till Stegos av ett nödrop från Melealina. Trollkarlen Manghalde är död och alkvinnan medvetslös sedan de två utfört en misslyckad transferritual för att hämta hem hjälten Store Stenfar som är fången i en annan värld. Store Stenfar krävs för att hejda ett inbördeskrig på Palamux och Stegos, vilket i sin tur skulle lämna vägen öppen för ett trakoriskt eller ransardiskt maktövertagande i den unga nationen.

När rollpersonerna kommer till Stegos vaknar Melealina. Hon berättar för dem att den enda obevakade vägen ut ur Alltor ligger i det fördömda landet Woddams förseglade grottor. Äventyrarna tvingas bege sig ut på den heta Fokalerslätten till Woddam, hitta världsporten och komma ut i Multiversum.

samma vis med frivilliga regler för dem som spelat några gånger.

Kampanjboken (96 sidor) är i stort uppdelad i två sektioner. Den första dryga hälften beskriver samhället år 2192 – megacorporna (Bauhaus ganska utförligt, Capitol och Imperial lite mer kortfattat, och Mishima och Cybertronic mycket kortfattat), militärväsendet (samma uppdelning), Kartellen och Inkquisitionen, Ondskan med dess speciella varelser, krafter och teknologi, Städerna, Rättssystemet, de mindre corporationerna samt ett avsnitt med några kampanjidéer. Den andra hälften beskriver den fysiska miljön, med ett kapitel för varje planetsystem, från Merkurius ända ut till Nero, asteroidbältet och rymdstationer samt ett kapitel för år 2192:s teknologi (vapen, fordon, rymdskepp och rustningar).

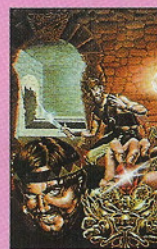
Sammantaget utgör Mutant RYMD en komplett stomme som, om allt går i lås, kommer att byggas på åtskilligt under året och i framtiden. Till hösten kommer garanterat en specialdesignad figurserie, men planer finns på ett flertal betydligt större projekt som bygger på Mutant RYMDs kampanjvärld. Vi får väl se vad det blir...



CONAN HÄRSKAREN

Fantasyroman 40, pocket, 221 s
Robert E. Howard
Conan the Conqueror

Den tionde och sista boken om Conan är förmodligen också den bästa. Conan är nu kung av Aquilonien, men måste försvara riket och hela den hyboriska världen mot den återuppväckte trollkarlen Xaltotun som varit död i tretusen år. Välskriven, rapp fantasy från en av genrens mästare.

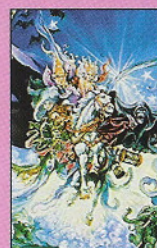


TEMPELGULDET

Fantasyroman 41, pocket, 255 s
Fred Saberhagen

The Second Book of Swords
Djupt under jorden ligger Blå Templets sägenomspunna skattgömmor. Ett gäng äventyrare bestämmer sig för att befria dessa skattkammare från en del av

deras överflöd, men många fällor och fiender väntar dem på vägen. Läs den spännande fortsättningen på *Gudarnas svärd*.



MORT

Fantasyroman 42, pocket, 217 s
Terry Pratchett

Mort
Den hopplöst misslyckade tonåringen Mort blir lärling hos Döden (ni vet, han som TALAR SÅ HÄR), och får lära sig att hämta själar som ska till Andra Sidan. Naturligtvis lyckas han klanta till det hela och räddar livet på en mycket attraktiv prinsessa som råkar ut för en lönnmördare.



DEN RÖDA AMULETTEN

Fantasyroman 43, pocket, 158 s
Michael Moorcock
The Mad God's Amulet

Greve Dorian Hawkmoon av Köln befinner sig på resa i österlandet, när Runstovens tjänare talar om för honom att det är hans plikt att finna Den röda amuletten, som vaktas av Den galne gudens tjänare. Med hjälp av den kan han sedan försöka att häva det Mörka Imperiets belägring av hemlandet Kamarg. Missa inte den händelserika fortsättningen på Den onda juvelen.

ÄVENTYRSSPELS STORA 10-ÅRS- JUBILEUM INLEDS I STOR STIL!

Vi firar jubileumsåret 1992 på många olika sätt. Ett av dessa är 10-årsjubileumspaketet – en packe tjocka äventyr för en billig peng (näja).

För bara 249 kr får du Barbia, Trakorien, Torshem, Oraklets fyra ögon och Enhörningshornet. Detta är ett fullständigt oslagbart tillfälle att fylla på med de som fattas, för även om du skulle råka ha ett eller två av äventyren redan kommer du att kunna göra en besparing.

LISTIG PLAN AVSLÖJAD

Under den fyndiga täckmanteln "omorganisation för att förbättra servicen" har postverket gett oss en ny adress. Syftet med planen är att hålla igång den svenska tryckeribranschen genom att göra alla våra gamla brevpapper och kuvert obsoleta. Den nya adressen gäller allt framgent, och lyder som följer:

Sinkadus
Target Games AB
Box 4628
116 91 Stockholm

PÅ GÅNG

TJUVAR OCH LÖNNMÖRDARE

Tjuvar och lönnmördare är det tredje regel- och kampanjsupplementet till nya *Drakar och Demoner*, efter *Kopparhavets kapare* och *Krigarens handbok*. Uppläggnings- och innehållet är snarlikt, och de yrken vi har siktat in oss på är just tjuv- och lönnmördaryrkena samt i viss mån bardyrket.

Regeldelen innehåller bl. a. nya underyrken, särskilda förmågor, nya färdigheter, detaljerade träffområden och beskrivningar av nya vapen. Kampanjdelen har beskrivningar av tjuvgillen och lönnmördarskrån, lås och fällor, brott och straff, stadsvakter, stråtrövare, flyktvägar och fristäder, samt en tabell överskatter liknande den som fanns i *Sinkadus 31*.

Modulen skrivs av Ola Nilsson och är tänkt att komma under sommaren.

DRAKRIDDARNA

För närvarande håller vi som bäst på att utforma en brädspelsvariant av *Drakar och Demoner*, med plastfigurer och lösa golvplaner i kartong. Spelet kommer i mångt och mycket att påminna om grund-*Drakar*, fast med ett snabbt och enkelt spelsystem för att kunna spelas som avkoppling, eller av lite yngre spelare än vad vi normalt riktar oss till. Den slutgiltiga versionen ligger fort-

farande långt fram i tiden, och ni kommer att kunna läsa mer om detta projekt i kommande nummer.

NYA TENNFIGURER REDAN I APRIL!

Och det är inte något aprilskämt. Vi har fått besked från vår nya figurleverantör att en första sändning kan levereras redan nu. Kolla hos din favoritaffär om de har fått några.

HEARTBREAKERS

... heter inte något nytt spel från oss, men väl vår nya figurleverantör. Förutom att tillverka *Drakar och Demoner*-figurerna, kommer *Heartbreakers* även att göra figurerna till *Drakriddarna* och *Mutant R•Y•M•D* – en första version av *Bauhaus-mannen* med en *Deathlock* drum från *Sinkadus 34* kunde beskådas på Nürnberg-mässan i januari. Enligt hörsägen var till och med vår försäljningschef imponerad – "Den ser ju precis ut som på Nisses bild!"

Räkna med en närmare presentation av figurprogrammet i nästa nummer.

KRITIK MOT ROLLSPEL

Allan Rubin, känd motståndare mot ungdomskultur i form av rockmusik och rollspel, har slagit till igen. Under den senaste tiden har han varit upptagen med en kampanj mot Drömtåget. Denna enligt Rubin till rollspelsäventyr förklädda introduktion till satanism och ockultism är ett försök från Riksställningar att lära ut något om miljövärd på ett annorlunda och spännande sätt med hjälp av rollspel. Drömtågets färd genom landet följdes av brevkampanjer mot alla lokaltidningar.

Nu när Drömtåget inte rullar längre har Rubin skaffat sig en ny måltavla i form av rollspelet Kult. "Grov satanism för barn" är en av sakerna han har sagt om spelet; och det gamla självmordsargumentet har dammats av på nytt. Alla Kult-spelare vet att spelet har sina osmakliga sidor – eftersom det ju är ett skräckspel i Kings och Barkers anda – men alla är förbryllade över hur det skulle kunna vara en handledning i satanism.

Kampanjen mot Kult inleddes med en artikel i Livets Ords tidning *Magazinet*; därefter tubbades Rapport att göra ett inlägg när man protesterade mot att spelet såldes på Stor & Liten i Uppsala. Stor & Liten har förmåtts att ta bort Kult ur sortimentet, eftersom man naturligtvis inte är så glada åt någon form av negativ publicitet. Därefter har det mest rört sig om några artiklar; den med störst spridning – i *Aftonbladet* – togs in därför att man inte visste att den i princip var ett sammandrag av artikeln i *Magazinet*. Hade man känt till detta hade Allan Rubins inlägg inte publicerats, meddelade en av journalisterna på *Aftonbladet* när vi skickade en replik.

Sådan är situationen när detta skrivs i mitten av mars. Vi kan lugna alla oroliga som har undrat om Kult kommer att förbjudas, med att några sådana beslut inte har fattats någonstans. Även om Stor & Liten inte längre säljer Kult finns det gott om andra butiker som säljer spelet (och istället har ökat sin försäljning).

Som debattmotvikt publicerar vi en artikel om rollspel och självmord och varför de inte har något med varandra att göra. Johan skrev artikeln långt innan den här senaste historien seglade upp, och vi har till och från använt den för att berätta om rollspel och de, såvitt vi kan se, obefintliga riskerna med detta. Kopiera den gärna, låt skeptiker och intresserade få läsa den, och bjud därefter in läsaren att delta i en spelomgång. Artikeln börjar med en beskrivning av hur rollspel går till, som sannolikt är överflödigt för *Sinkadus*' läsare, men så är ju artikeln i första hand avsedd att läsas av icke-spelare.

I Brevspalten publicerar vi samtidigt ett långt brev från en Kult-kritiker som vi dock har en hel del respekt för, eftersom han även är rollspelare. Läs hans kritik och vårt svar, och skriv gärna hit och berätta vad du själv tycker om spelet.

NYHETER UTIFRÅN

MAYFAIR GAMES

För ett tag sedan släppte Mayfair uten uppfräschad version av gamla Chill (som hette Chock på svenska, om det är någon som minns...). Det senaste från det hållet är en sourcebook över skräckisar i Nordamerika, **HORRORS OF NORTH AMERICA**. Boken innehåller beskrivningar över 18 nya varelser och 15 bekymmersamma platser, och avslutas med ett äventyr, *Once Bitten*, som utspelar sig runt och i ett sågverk i en liten stad i Oregon. Nä, det är inte Twin Peaks en gång till.

GDW

Dark Conspiracy har avsatt ett brädspel, **MINION HUNTER**, där spelarna ska jaga upp alla de läbbiga

monster som försöker ta över världen. Förflyttning sker dels längs ett spår längs spelplanens kant (a la Monopol) och dels över en karta över USA i mitten av spelplanen. I övrigt ingår mängder av kort.

GDW:s andra stora nyhet är deras miniäventyr, 16 sidor äventyr och lite kartor för omkring en femtillars har vi sett äventyret **ICE DÆMON** och regelsupplementet **PC BOOSTER KIT** till *Dark Conspiracy*, **CASTLE BY THE SEA** till *Twilight: 2000*. Det senare utspelar sig längs polska kusten.

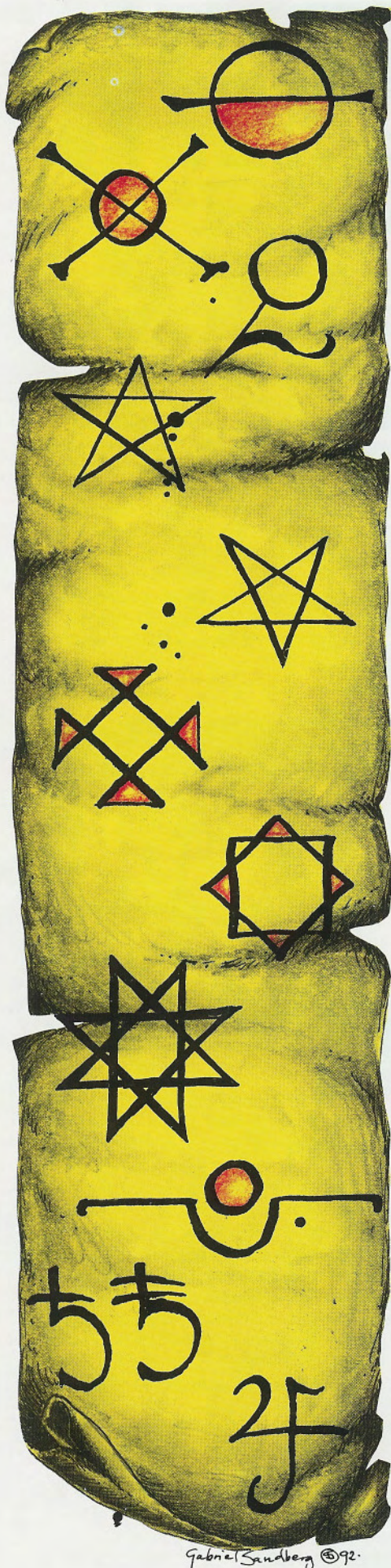
TSR

Om du tycker att alla de välbekanta gamla monstren är för tama ska du nog skaffa dig **MONSTROUS COMPENDIUM: DARK SUN**, som innehåller 96 kritter och kreatur från "antloids"

till "zombie plants", det sista ett semiintelligent buskage med lömska men goda bär.

Regelmodulen **PIRATES OF THE FALLEN STARS** avslöjar allt om piraternas hemliga liv, pirathövdingarna, skeppen, sätten att slåss, med mera. På 126 sidor finner du en mängd nya regler och kampanjmaterial till AD&D.

WIZARD SPELL CARDS innehåller 400 besvärjelser från *Player's Handbook* och *Tome of Magic* på användarvänliga kort. Dock är boxen de kommer i ungefär dubbelt så tjock än vad som är nödvändigt, och det plastinlägg som håller korten på plats tillåter inte att man adderar fler kort i framtiden. Annars är idén lysande med alla data på ena sidan av kortet och effektbeskrivning på den andra.



Gabriel Sandberg ©92.

Handviftande och mumlandet av ramsor är inte det enda en magiker kan omge sig med – symboler av alla de slag, målade, ristade, huggna eller hastigt uppritade i sanden är något som alla magiker till en del använder sig av.

SYMBOLER

En grafisk handledning av Thomas Allvin

Magins värld är möjligheternas värld, och lyckliga är de få som bemästrar den.

Varje bättre äventyr innehåller minst en person skolad i de magiska ritualerna eller ett föremål med övernaturliga egenskaper. Men magins värld består inte bara av yviga gester med armarna och framrabblandet av märkliga ramsor, ej heller slutar den vid begagnandet av magiska föremål.

Ack nej, alltför ofta glöms den spännande och innehållsrika grafiska avdelningen bort eller skyfflas undan till lägre och underställda dimensioner.

Alltför ofta har jag grämts över att det endast är symbolisternas fåtaliga skara som kan konsten att nedteckna magiska symboler och tecken, denna underbara form av magiskt utövande som borde vara varje sann magiker förunnad.

Här följer en sammanställning över ett antal symboler och tecken som så att säga är allmän kunskap bland alla magiker.

Trots att de flesta tycks vara enkla i sin uppbyggnad kan inte vilken dödlig som helst teckna dem och tro att de ska ha någon verkan. Magikern måste pränta tecknet under koncentration och sedan yttra det kraftord som krävs för att tecknet ska ha någon verkan.

Kära spelledare, som sitter med tidningen i handen.

Jag har inte tilldelat symbolerna någon egentlig spelteknisk effekt. Jag har heller inte gått in på eventuell PSY-förbrukning eller liknande. Anledningen är att denna lilla handbok för magiker ej ska inkräkta på symbolismens högt ansedda skola. Avgör själv vilken eventuell verkan symbolerna kan tänkas ha. Ändra dig gärna från gång till gång. Det är inte meningen att de ska vara något absolut och effektivt redskap i dina spelares händer, bara något som ger spelet krydda och som eventuellt – kanske i farans stund – kan ge en treolig, om än inte alltid önskad effekt.

Ett antal av symbolerna kan endast användas av mäktiga magiker och är mest menade att skapa den där treoliga magiska stämningen som vi spelledare alltid jagar.

Till saken!

1. DENNA SYMBOL MED uråldriga anor betecknar det rena, klara och andliga, "spiritus clarus" som det kallas på den kejslerliga jorin. Denna symbol har sällan någon särskild effekt i sig själv, men brukar användas som ett internationellt tecken mellan magiker för att märka ut heliga lundar, helbrägdagörande källor, maginoder och liknande.

Symbolen används dessutom som igenkänningstecken bland kafrilermunkarna på ön Mereld söder om Trakorien.

2. BEHÅLL OCH BEVARA är nyckelorden för denna symbol. Den kan med fördel ristas i krukor eller andra behållare då man önskar att innehållet ska hålla sig i skick särskilt länge.

Symbolen är ursprungligen en runa som stammar från barbarerna i och kring Nargurs skogar, där den används flitigt av shamaner och druider.

3. QUINTA ESSENTIA, DET FEMTE elementet är ett begrepp som stammar från Golwyndatiden då man ansåg att elementen var fem till

antalet, nämligen jord, vatten, eld, luft och etern. Tecknet symboliserar just etern, som ansågs som nödvändig för allt liv. Symbolen används flitigt av de magiker som forskar i universums struktur, och är ett måste för dimensionsvandrare och andra magiska pionjärer. Det finns en sammanslutning av lärda män i Arkhaz som endast forskar om quinta essentia och dess hemligheter; de använder symbolen för att försöka få kontakt med andra världar.

För mer information om etern, se Sinkadus nr 30.

4. DET KLASSISKA PENTAGRAMMET är känt av alla. Man lär kunna få fram ett perfekt pentagram genom att på en astrologisk stjärnkarta markera vandringsstjärnan Durvals position på himlen samma datum fem år i rad och sedan dra en linje mellan punkterna. Därför sammanknippas ofta pentagram med Durval, och många är de astrologer som ständigt observerar vandringsstjärnans rörelser, eftersom de anses vara mycket viktiga.

Förutom vid nedkallandet av mäktiga

demoner och utövandet av andra högmagiska aktiviteter kan pentagram användas i många andra, mer nedtonade sammanhang. En liten bergsbys mystiker, som har sitt hus långt ute i vildmarken, ritar gärna symbolen på sin dörr som skydd mot troll och oknytt. Pentagram används även som rent igenkänningsmärke av flera ockulta kretsar världen över.

5. ETT VANLIGT PENTAGRAM vänt upp-och-ner vittnar om att mörkrets makter är i farten. Det anses vara symbolen för furst Shaitan, Etins främsta fiende (se Demonprinsen), och lockar fram onskans hantlangare. Det upp-och-nervända pentagrammet är det rättvändas motpol med lika stora krafter, men det är först när de samverkar, genom att man målar pentagrammet på en horisontell yta, som man kan bryta barriären mellan olika världar, kalla ned demoner eller företa dimensionsvandringar.

6. OÄNDLIGHETSKORSET ANVÄNDS för att beteckna något som är utan slut och evigt till skillnad från allt annat på Altor. Ett magiskt laddat oändlighetskors fungerar som en vågbrytare och skapar oro i världsflödet, quintessensen, då den motverkar förgänglighetens lag, som säger att inget kan vara för evigt. Detta gör att oändlighetskors bör brukas med försiktighet.

Se Ereb Altor för mer om förgänglighetens lag.

7. DENNA MÅNGHÖRNING, skapad av två kvadrater, symboliserar starka befästningar. Den ristas gärna på porten till starka borgar för att skydda dem mot fiender. Symbolen lär stamma från Akrogal.

8. SKAPELSENS OKTOGRAM ÄR A och O för de magiker som trots gudarnas varningar försöker skapa egna varelser eller ämnen. Oktoogrammet finns inpräntat i medvetandet hos varje levande varelse, och den magiker som till fullo lär sig behärska det kommer att bli mycket mäktig.

Inrstat i boningshus sågs det även vara ett värdefullt skydd mot tomtar och oknytt.

9. DENNA TECKEN STÅR FÖR TIDEN, denna märkliga företeelse som Gadirm Drakmästare ville ha som det åttonde elementet. Ett riktigt användande av tecknet lär kunna manipulera tidens gång inom begränsade områden.

10. DENNA OBEHAGLIGA symbol står för den yttersta måttstocken, obönhörliga makter, begränsningar och obevekliga materiella strukturer. Kan användas vid nedtecknandet av förbannelser eller andra försök att forma folks livsöden. Tecknet samman-

kopplas ofta med den krunske filosofen Ptelemos (435-527), som ständigt skakade sin knutna näve mot Ödet och Tidens obevekliga gång. Kallas därefter ibland för "Ptelemos' klagan".

Tecknad med två tvärstrecker står symbolen för döden och den skoningslöse lie-mannen. Den kan ristas på personer, hus eller annat som magikern önskar ska drabbas av pest, dråp eller död på annat sätt.

Båda symbolerna dyker ofta upp i samband med pest, hungersnöd eller andra katastrofer, då målad med vit kalk på de drabbades dörrar.

11. TECKNET STÅR FÖR EXPANSION, samhället, institutionaliserad religion, auktoritet och styre. Det tecknas så gott som alltid in i lagböcker, men även i stadgar och förordningar för handelshus, skrän och gillen, och anses föra tur med sig.

Till exempel Trakorien används tecknet av vissa imperialistiska falanger som verkar för expansion och utvidgade gränser.

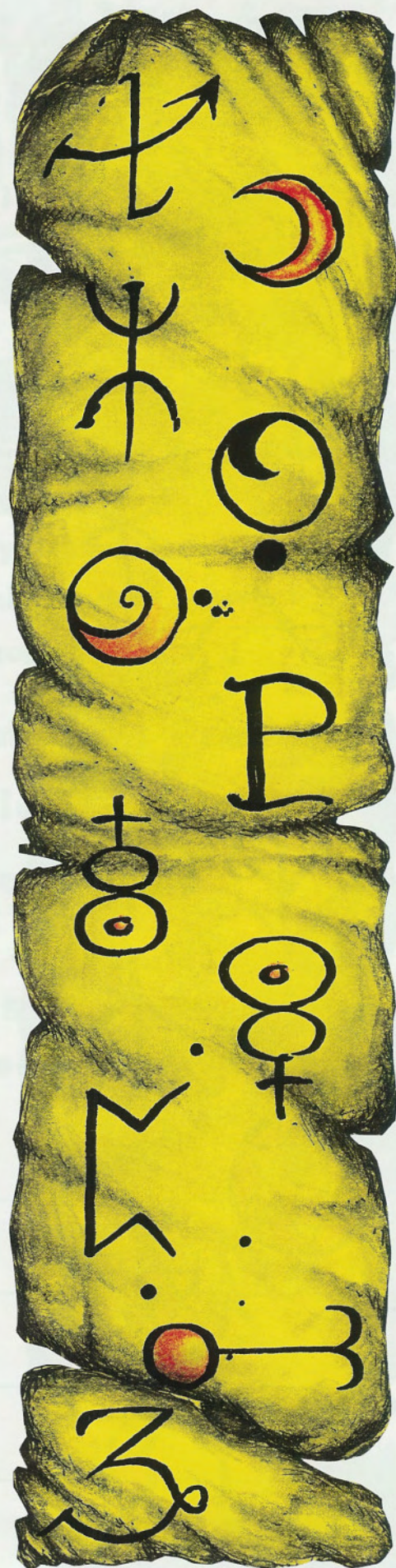
12. DENNA SYMBOL ANVÄNDS ofta av nekromantiker och andra tvivelaktiga personer för att beteckna putreficatio, förruttnelseprocessen. Den kan användas för att påskynda det förlopp som bryter ner organiska ämnen till stoft och mull, men även för att motverka symbol nr 2.

13. MÅNSKÄRAN SYMBOLISERAR insikter, det undermedvetna, känslolivet och personligheten. Magiker kan meditera över detta tecken (korrekt präntat) för att få ordning på sin mentala balans, eller kanske för att få nya idéer när fantasin tryter.

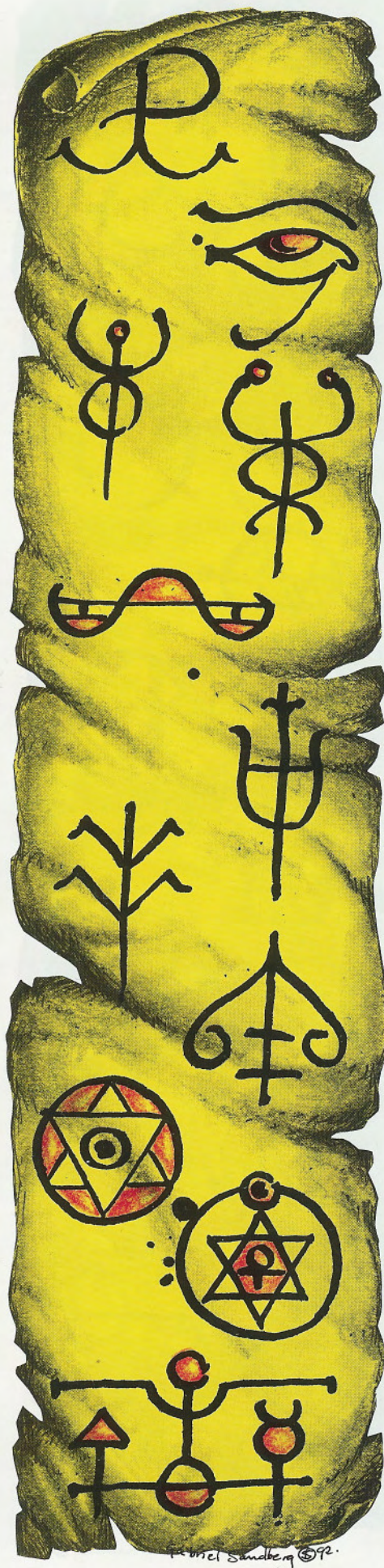
14. DENNA KRAFTFULLA TECKEN åkallar åskans gud, och då främst hans vapen blixten. Det påstås att uppretade magiker, som ej fått logi på någon gård över natten, ristar detta tecken på husväggen innan de försvunnit. Under natten har sedan ett hastigt åskväder dykt upp och slagit gården med en blix, så att den har brunnit ner till grunden.

15. DENNA TECKEN SÄGS HA kommit till Ereb ända från Jih-Pun på andra sidan Västerhavet. Symbolen visar ett livsfrö, eller universumsgrödd, som spirar i tomrummet. Tecknet kan användas för att hjälpa kvinnor som aldrig blivit havande att bli med barn, för att få träd och gröda att växa snabbare, etc.

16. DENNA SYMBOL HAR EN stark koppling till den föregående och visar livsfröet roterande i den potentiella kraftens spiral. Kan ristas på ett spädbarns vagga för att barnet ska få en innehållsrik och storartad fram-



Gabriel Sandberg ©1992



tid. Sågs även förekomma som födelsemärke hos barn som under sina vuxna levnadsår åstadkommer stora omvälvningar och förändrar sin omvärld på radikala sätt.

17. DETTA ÄR LITE AV ETT allroundtecken för ockulta behov. Det betecknar död, pånyttfödelse, handlingar i det fördolda och djupa, undermedvetna processer.

Symbolen sägs enligt gamla skrifter "vaka över dem som arbetar underjordiskt". Mycket käbbel har förekommit i lärdare kretsar över huruvida detta avser folk som arbetar under jord, det vill säga gruvarbetare och dvärgar, eller personer som tjuvar, spioner, lönnmördare och andra som är bildligt underjordiska.

18. I DETTA TECKEN ÄR MATERIENS symbol placerad över det andliga, som det därmed undertrycker. Symbolen skapar kaos, förvirring och andra disharmoniska tillstånd.

Symbolen kopplas ofta samman med den kaotiska himlakroppen Raukhra, och figurerar alltsomoftast i skrifter som behandlar den tredje konfluxen.

19. DETTA TECKEN STÅR i rakt motsatsförhållande till nr 18. Här härskar anden över materien så att balans och harmoni, quintessens, uppstår.

20. DETTA MÄRKLIGA TECKEN, som benämns perz, står för hemligheter och mysterier. Tecknet kan präntas i en skrift som magikern önskar hemlighålla, vilket gör att skriften förvrids och tycks svårgreppbar för en oönskad läsare. Perz kan även dölja hemliga dörrar eller på andra sätt förvillia folks sinnen för att bevara hemligheter.

21. TECKNET BETECKNAR FLÖDEN, oftast kraftflöden, och används bland annat i besvärjelsesamlingar för att markera hur de psykiska krafterna ska kanaliseras i olika form-
ler.

Tecknet kan även betyda "smälta", och lär ha använts av magikern Rimbald då han ledde sina följeslagare över en frusen flod i Jorduashur efter att ha stulit jarl Hakvins skattkista. Han ristade tecknet på flodens is, så att denna smälte och brast under de ursinniga förföljarnas fötter.

22. DETTA TECKEN FÖRSÖKER motverka och skingra de magiska kraftflöden som uppstår när en besvärjelse kastas – en sorts antimagi i miniatyr, med andra ord. Notera att tecknet motverkar samtliga besvärjelser som kastas i området, även de som kommer från tecknets upphovsman. Symbolens kraftbarriär avtar med avståndet.

23. ANDEBETVINGAREN BRUKAR denna symbol kallas. Den används som skydd mot gastar,

spöken och andra odöda andar. Den beryktade magikern Perokytalar, som försörjer sig som kringresande andeutdrivare, har detta tecken broderat på sin midnattssvarta kåpa som extra skydd mot argisinta vålnader.

24. DETTA IDEOGRAM, riktigt applicerat, anses vara ett av Skådarens tusen ögon. Skådaren är en halvgudom ur den golwyndiska mytologin. En mäktig magiker som tecknat ideogrammet på till exempel en vägg kan från en helt annan plats koncentrera sig och "se" det som händer som om han hade stått med ryggen mot väggen.

25. DETTA TECKEN BRUKAR KALLAS Kossels stav, efter den legendariske ärkemagikern, och betecknar upphöjd makt. Maktgiriga härskare brukar ha en vackert målade stav på sin tron.

26. LÅKEKONSTENS STAV påskyndar läkeprocesser och tillfrisknandet. Använt av magiker lär det även kunna bota dödliga sjukdomar och hela stympade kroppsdelar.

27. DESSA FYRA TECKEN står i tur och ordning för vintersolståndet, vårdagjämningen, sommarsolståndet och höstdagjämningen, och återfinns på de omtalade kalenderrunstavarna, som numera förvaras i Entika. Rätt bruk av tecknen vid respektive tidpunkt kan frigöra kraftiga magiska laddningar.

28. DENNA SYMBOL STÅR FÖR den alkemiska konsten och visar solen, de fyra elementens trianglar och den allomfattande kunska-
pens cirkel.

Hos skickliga alkemister kan man hitta denna symbol målade i botten av glasbehållare, kolvar och liknande.

29. LIV, PÅNYTTFÖDELSE och själavandring är de ting som lockar den magiker som använder sig av denna symbol. Den har livets stav inuti en helig sexuddig stjärna, inuti en omslutande cirkel, krönt av solen. Magikern kan låta rista in symbolen på sin gravsten tillsammans med andra mäktiga tecken för att försäkra sig om ett bra liv efter detta.

30. DENNA SYMBOL KAN BESKÅDAS där den är inristad i "de vises sten", lapis philosophorum, som står rest på vägen mellan Smyrrha och Arkhaz. Liksom en del andra av de tecken som är inristade omkring det, vet ingen nu levande magiker eller lärd vad det är till för. Fortfarande besöks de vises sten av magiker från när och fjärran för att knäcka gåtan och få del av forntidens mäktiga magi.



FARTEN DÖDAR

*men kulor
dödar
snabbare!!*



**Prenumerera på fyra nummer av
THRILLER, du betalar bara 68:-!
(pris för lösnummer 86:-)**

**Du får — Aliens mot Predator,
Terminator, Black Cross,
Car Warriors och mer!**

**Skicka kupongen till Thriller,
Frisvar 110 662 554,
105 44 Stockholm
Vi betalar portot.**

GILTIGHETSTID: T.O.M. 15/5-92

20	227	006	006	Personnr. = Kundnr
Namn				
Adress				
Postnr		Postadress		
Underskrift (Om du är under 18 år måste målsman skriva under.)				

GIFTER

En toxikologisk artikel av Michael Petersén och Gunilla Jonsson

I Drakar och Demoners grundregler finns ett antal gifter och droger som är typiska för delar av Ereb. Här beskrivs några hämtade från vår egen värld. De kan finnas både i Ereb och i andra världar. De styrs av de regler som finns i grundreglerna. De droger som beskrivs här är alla giftiga i större eller mindre mängder. Några kan användas som droger i små mängder.

MINERALER OCH ALKEMISKA ÄMNEN

Gifter från mineraler och andra oorganiska ämnen används framför allt av alkemister. De kräver upphettning, blandning och tillagning av ett slag som enkla helare inte ägnar sig åt. De här gifterna är därför vanligast i städer.

ARSENIK

TYP: Grundämne
FORM: Pulver av arsenikförening
VANLIGHET: 5
TILLREDNING: Alkemisk behandling
INTAGNING: Ätes
FYNDPLATS: Bergsområden, i svavelhaltig malm
EFFEKT: STY 30. Döden efter kväljningar, matthet och förlamning.

BLYFÖRENINGAR

TYP: Grundämne
FORM: Pulver
VANLIGHET: 3
TILLREDNING: Alkemisk behandling
INTAGNING: Ätes
FYNDPLATS: Bryts som malm
EFFEKT: STY 8. Leder till en gradvis förgiftning. STY ökar ett steg för varje månad offret utsätts för giftet. Leder så småningom till döden.

CYANVÄTE

TYP: Alkemisk substans
FORM: Flyktig vätska
VANLIGHET: 4
TILLREDNING: Bereds av krossade aprikoskärnor.
INTAGNING: Drickes eller inandas
FYNDPLATS: Återfinns inte i naturen.
EFFEKT: STY 18. Dödar genom att förlama nervsystemet

PULVRISERAT GLAS

TYP: Alkemiskt ämne
FORM: Pulver
VANLIGHET: 2
TILLREDNING: Blandas med mat
INTAGNING: Ätes
FYNDPLATS: Återfinns inte i naturen.
EFFEKT: STY 12. Orsakar inflammerade småsår i buken som leder till döden om inte offret läks med magi eller klarar ett FYS-slag.

KVICKSILVER

TYP: Grundämne
FORM: Halvflytande metall
VANLIGHET: 6
TILLREDNING: Renas och blandas med mat
INTAGNING: Ätes
FYNDPLATS: Bryts i gruvor
EFFEKT: STY 10. Dödar långsamt genom förgiftning som först yttrar sig som irritation och oro, sedan som svåra buksmärter, kramp och förlamning. STY ökar ett steg för varje vecka offret utsätts för giftet.

ARSENIKVÄTE

TYP: Arsenikförening
FORM: Gas
VANLIGHET: 8
TILLREDNING: Alkemisk behandling
INTAGNING: Inandas
FYNDPLATS: Återfinns inte i naturen.
EFFEKT: STY 30. Döden efter kväljningar, matthet och förlamning.

DJURGIFTER

Gifter från djurriket är inte lika vanliga som växtgifter, men de förekommer på sina håll. Häxor är kända för att framställa gifter ur insekter och djur.

FISKGIFT

TYP: Fugufisk
DEL: Romsäck och inälvor
VANLIGHET: 8
TILLREDNING: Utvinns ur inälvorna
INTAGNING: Ätes
FYNDPLATS: Tropiska vatten
EFFEKT: STY 25. Offret dör i kramp och svåra smärtor.

ORMGIFT

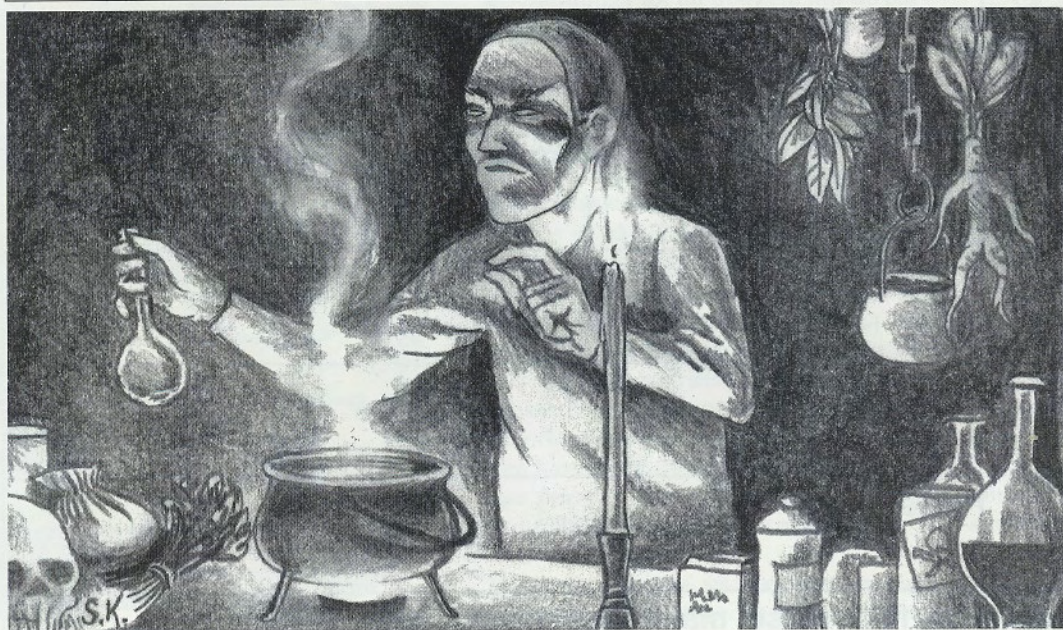
TYP: Flera ormarter
DEL: Giftblåsa bakom käkarna
VANLIGHET: 3-9
TILLREDNING: Ormen förmås bita i en svamp el dyl.
INTAGNING: Ätes
FYNDPLATS: Tropiska öknar och skogar
EFFEKT: STY 16. Offret dör i kramp och av hjärtflimmer.

SPANSK FLUGA

TYP: Skalbagge
DEL: Hela skalbaggen
VANLIGHET: 8
TILLREDNING: Skalbaggen krossas och blandas med mat
INTAGNING: Ätes
FYNDPLATS: Torra, heta busksnår
EFFEKT: STY 12. Offret får blodsvällningar, hjärtflimmer och kan i värsta fall dö.

SPINDELGIFT

TYP: Flera spindelarter
DEL: Giftblåsa
VANLIGHET: 5-9
TILLREDNING: Giftblåsan skärs ut och töms
INTAGNING: Genom sår
FYNDPLATS: Skogsmark
EFFEKT: STY 12. Ger inflammerade sår som löper tre gånger större risk än vanligt att leda till kallbrand.



VÄXTGIFTER

Växtgifter finns i alla riken på Ereb. I alla byar finns häxor och helare som kan bereda gifter av de växter som finns i närheten. Växtgifter är vanligare på landsbygden, men förekommer även i städerna.

ALOE

TYP: Liten buske
VÄXTDEL: Torkad växtsaft
VANLIGHET: 4
TILLREDNING: Bladen snittas och växtsaften samlas upp och torkas till en massa.
INTAGNING: Ätes eller rökes
VÄXTPLATS: Torr buskmark runt Kopparhavet och i öster
EFFEKT: STY 10. Offret blir dásigt och får 1T4 i avdrag från SMI, INT och PSY under 1T6 timmar.

CURARE

TYP: Litet träd eller lian
VÄXTDEL: Växtsaft
VANLIGHET: 6
TILLREDNING: Växtsaften samlas upp och torkas till en hård massa.
INTAGNING: Genom sår
VÄXTPLATS: Djungel
EFFEKT: STY 16. Muskelkramp som leder till döden genom kvävning.

DIGITALIS

TYP: Storväxt blomma
VÄXTDEL: Bladen
VANLIGHET: 4
TILLREDNING: Bladen lakas ur i vatten eller sprit
INTAGNING: Drickes
VÄXTPLATS: Lövskog
EFFEKT: STY 18. Hjärtssammandragning-
 en ökar och offret dör av hjärtsvikt.

MALÖRT

TYP: Storväxt ört
VÄXTDEL: Hela växten
VANLIGHET: 3
TILLREDNING: Växten lakas ur i vatten eller sprit
INTAGNING: Drickes
VÄXTPLATS: Lövskog och ängsmark
EFFEKT: STY 8. Offret blir bedövat, omtöcknat och illamående.

ODÖRT

TYP: Storväxt ört
VÄXTDEL: Hela växten
VANLIGHET: 4
TILLREDNING: Växten lakas ur i vatten eller sprit
INTAGNING: Drickes
VÄXTPLATS: Torr buskmark
EFFEKT: STY 18. Kroppen domnar bort och skakas av kramp, innan en isande kyla sprider sig och offret dör.

OPIUMVALLMO

TYP: Blomma
VÄXTDEL: Växtsaft
VANLIGHET: 5
TILLREDNING: Saften från fruktställning-
 en torkas till en hård massa.
INTAGNING: Ätes eller rökes.
VÄXTPLATS: Höglänt lövskog och ängs-
 mark.
EFFEKT: STY 12. Offret blir illamående,
 bedövat och faller i koma 1T6 timmar.

RÄVKAKA

TYP: Lågt träd
VÄXTDEL: Frön
VANLIGHET: 7
TILLREDNING: Fröna krossas och pressas
 på olja
INTAGNING: Ätes
VÄXTPLATS: Djungel
EFFEKT: STY 16. Nervsystemet förlamas
 i våldsamma kramp och offret dör av
 andnöd.

SPIKKLUBBA

TYP: Storväxt blomma
VÄXTDEL: Bladen
VANLIGHET: 7
TILLREDNING: Bladen lakas ur i vatten
 eller sprit
INTAGNING: Drickes
VÄXTPLATS: Ängs- och hagmark
EFFEKT: STY 15. Offret drabbas av kram-
 per och dör.

SPRÄNGÖRT

TYP: Ört
VÄXTDEL: Bladen
VANLIGHET: 6
TILLREDNING: Bladen lakas ur i vatten
 eller sprit
INTAGNING: Drickes
VÄXTPLATS: Lövskog
EFFEKT: STY 18. Offret drabbas av kram-
 per och dör.

STORMHATT

TYP: Stor blomma
VÄXTDEL: Rot
VANLIGHET: 5
TILLREDNING: Roten pulvreras fint
INTAGNING: Ätes
VÄXTPLATS: Vid vattendrag i lövskog
EFFEKT: STY 25. Offret dör efter svåra
 kramper och olidliga smärtor.

VIT FLUGSVAMP

TYP: Svamp
VÄXTDEL: Hela
VANLIGHET: 3
TILLREDNING: Finhackas
INTAGNING: Ätes
VÄXTPLATS: Skogsmark
EFFEKT: STY 16. Efter 1-2 dagar kommer
 illamående och svåra kramper. Efter yt-
 terligare 24 timmar dör offret.

Drakar & D BIRTHDAY SPELKONGRESS 92

Tid: 92.08.14

Plats: VINTERGATAN, Solsystemet SOL, Tredje planeten TERRA, Kontinent EUROASIEN, Land SVERIGE, Ort STOCKHOLM.

Fakta: Fredagen den 14:e augusti till söndagen den 16:e augusti anordnas Spelkongress 92 på Solvalla utanför Stockholm.

Order: Infinn Er och deltag i årets spelhändelse.

Spelkongress 92 kommer att hållas på Solvalla, då erfarenheterna av lokalerna från förra årets kongress är mycket positiva. I år skall vi förlänga kongressen till tre dagar, då det är många som tyckt att det varit alldeles för kort om tid under de två senaste årens kongresser. Vi hoppas nu på att kunna hinna med ännu mer än tidigare. Vi har tagit fasta på en del feedback från förra kongressen och har i år bestämt oss för att förbättra:

Anmälningssystemet: Lag med egen SL garanteras plats och i övrigt total förändring av systemet.

Insläppet: I år stor entré med flera filer och mer personal.

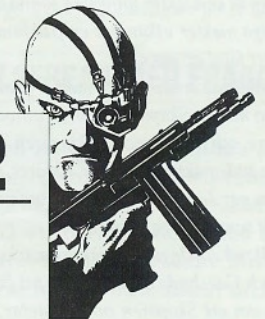
Turneringar: Organiserandet av SL totalförändras. Samtliga turneringsresultat skall anslås,

med poäng. Inga krockar mellan rollspelsturneringar med föransmälan.

Vill du var med och arrangera någonting? Hör i så fall av dig till någon av följande tre Kongressgeneraler:

Hasse 08 - 660 67 47
 Svante 013 - 26 08 68
 Erik 08 - 723 19 23

Ring endast dessa personer om du är intresserad av att arrangera någonting. All detaljinformation rörande turneringar och andra arrangemang samt tider kommer att finnas i anmälningshäftet. Detta häfte kommer att finnas i nästa nummer av Sinkadus och i Traditions butiker någon gång i juni.



AXIS & Allies Blods Valla

TÄNKER NI GÖRA NÅGOT?

Jag vill veta om ni på något sätt tänker besvara Livets ords attack mot Kult. Har någon talesman från någon rollspelsförening uttalat sig i frågan? Om inte, så vore det ju värt att på något sätt få de individer som tror att rollspelare varje fullmåne förvandlas till en blandning av ritualmördare och varulvar att förstå att så inte sker. Jag har själv problem med min filosofilärarinna, som efter att ha sett att jag spelar Kult tror att jag är någon slags demondyrkare, och enbart ser rädd ut när jag kommer in i klassrummet.

Åsa Roos

Olle: För något år sedan producerade vi en skrift som tar itu med de argument som rollspelsmotståndarna brukar framföra, och den har distribuerats i ett antal nya ex de senaste veckorna. Du hittar den på annan plats i det här numret. Kopiera den gärna och låt folk läsa den!

OM FANTASI, RELIGION & VERKLIGHET

Den verklighet vi ser omkring oss är en illusion. Bortom det som vi kan iakta finns den samma verkligheten, där osynliga makter utkämpar en fruktansvärd kamp som bara ett fåtal av oss anar.

Människornas värld står i fokus för den stora striden mellan Skaparen, som är universums rättmätige herre, och hans fiende Anklagaren. Båda dessa betjäna av andemakter — änglar, liktorer, serafier och andra — som går deras ärenden och stundom även tar synlig gestalt som vanliga människor.

Bland Anklagarens tjänare märks liktorerna Nyp-hud och Gaashud. Deras mål är att övertyga människorna om att Skaparen inte existerar, eller att han är död. Ju fler som inte tror på Skaparen, desto fler kommer omedvetet att tjäna Anklagaren.

Deras metoder har varierat. Bland deras inkarnationer finns t.ex. översteprästen Kajafas, Judas Iskariot, påven Alexander VI och psykologen Sigmund Freud. Nu har de kommit tillbaka till världen som Gunilla Jonsson och Michael Petersén.

I vetenskapens tidevarv har många svårt att tro på Skaparen. Ändå finns det, till Anklagarens stora irritation, många som anar att verkligheten är större än det vi kan se. De båda liktorerna försöker nu fånga upp dessa aningar och styra dem i en ofarlig riktning. Varje människa som inser sanningen är ett hot mot Anklagarens värld.

Nyp-huds och Gaashuds senaste påfund är rollspellet "Kult", som de har publicerat genom Äventyrsspel, ett företag där de anställda är zombier som kontrolleras av Gaashud. Spelet beskriver en världsbild som bygger på gnosticism och manikeism, två falska läror som Anklagaren spred ut på jorden för mycket länge sedan. Kult är avsett att plantera antireligiösa tankar hos läsarna. Här framställs alla religioner som bedrägerier.

Liktorerna hoppas att de som spelar Kult omedvetet kommer att ta till sig detta betraktelsesätt. Det hela blir desto effektivare därför att den antireligiösa propagandan är kamouflerad som ett ofarligt tidsfördriv...

Så långt den litterära konstruktionen, nu åter till... ööh, hmm... verkligheten.

Med exemplet här ovan vill jag illustrera att en litterär fiktion visserligen kan innehålla precis vilka påhitt som helst, men att det alltid finns en koppling till vår egen syn på verkligheten. Nämnar man verkliga personer vid namn, blir gränsen mellan fantasi och verklighet plötsligt mycket oklar.

Kult skiljer sig från de flesta andra rollspel i det att dess fantasivärld anknuter mycket nära till vår egen verklighet, samtidigt som denna försetts med en påhittad kosmologi. Denna kosmologi anknuter i sin tur till idéer som faktiskt finns bland människor. Konstruktörerna har skickligt tolkat verkliga företeelser så att de passar in i spelets "dolda verklighet".

Därför väcker Kult en del frågor. All litteratur ger läsarna idéer eller förstärker idéer som de redan har. Det vi läser inspirerar oss, stimulerar vår fantasi och våra tankar. Om man från början t.ex. avskyr turkar, och läser en bok där alla turkar är dumma och elaka, blir boken förstås extra njutbar därför att den bekräftar det man redan tänker, och därmed stärker ens övertygelse. Är man själv turk (eller har turkiska vänner) och läser en sådan bok, så blir man snarare arg. Alltså: den som redan har en bestämd åsikt ändrar sig inte bara för att han läser en bok (eller ett rollspel).

Men om läsaren inte hade någon bestämd åsikt innan han läste boken, han kanske inte vet ett dyft om turkar — då tror jag det är sannolikt att han påverkas till att bli mer negativ till turkar än han var förut. (Jag förutsätter förstås att boken i övrigt är välskriven och bra.) Jag tror att rollspel kan påverka sina läsare och spelare precis på detta sätt. Kults världsbild förnekar uttryckligen alla religioner och skildrar dem som bedrägerier. Om läsaren påverkas, blir det knappast i riktning mot en gudstro.

Kan man då inte göra en klar åtskillnad mellan Kults påhittade värld och verkligheten? Jag önskar att det vore så enkelt. Men det finns en gräns där fantasin trampar in på sådant som inte kan skiljas från verkligheten. Hade man i Kult t.ex. skrivit att alla judar i hemlighet är azghouler, så hade författarna sannolikt blivit åtalade för hets mot folkgrupp — oavsett alla påpekanden om att det bara gäller i spelets värld. Det skulle ändå uppfattas som en rasistisk förolämpning.

Kult beskriver kristendomens Gud som en förtryckande "Demiurg", Jesus Kristus [framställs i ett äventyr] som identisk med en galen massmördare, och den kristna kyrkan [i samma äventyr] som ett enda stort bedrägeri, avsett att hindra människorna från att få kunskap om sanningen. Här är kopplingen till verkligheten utanför spelet

helt ohöjd. För mig som kristen väcker detta olust, och jag finner för första gången att jag på grund av min religiösa övertygelse inte kan förmå mig till att spela. Brasklappen att "detta är bara en litterär konstruktion" känns mycket ihålig.

I spelet kan jag leka att jag t.ex. är en hednisk krigare. Det rör inte mig själv eftersom jag i verkligheten varken är hedning eller krigare. Så länge allt är fantasi är det inga problem. Men kristen är jag på riktigt. De flesta rollspel utspelas i en värld där kristendomen inte alls existerar, eller också lämnar spelet kosmologin därhän, vilken religion som helst kan vara sann i t.ex. Drakar och Demoners värld. Men Kult förnekar uttryckligen den övertygelse jag har i verkligheten. Det som är allvar klampar in i det som borde vara en lek.

Om Kult hade haft en världsbild i stil med den jag antydde i inledningen till den här artikeln, så hade nog de flesta rollspelare märkt att den bygger på kristna tankar. Förmodligen skulle många reagera mot det: "Vad är det här för spel? Ska vi bli utsatta för religiös propaganda nu också?" Inför Kult reagerar jag på samma sätt: "Vad är det här för spel? Får jag inte ha min religion i fred?"

Om man inte bekänner sig till någon religion alls, har man förmodligen inga problem med Kult. För den icke-troende är förnekelse av religiösa trossatser något neutralt och självklart, medan bekännelse till en religion uppfattas som propaganda. För mig som troende är det precis tvärtom.

Slutsatsen av detta långa resonemang blir att jag nog helst skulle se att verkliga, levande religioner inte berördes av de världsbilder man målar upp i rollspel. Nog borde man kunna konstruera ett skräckspel som är precis lika spännande som Kult, utan att uttryckligen förneka Gud.

Åke Eldberg

Johan: Du påstår att gränsen mellan fantasi och verklighet blir mycket oklar om man nämner verkliga personer vid namn. Jag skulle vilja kalla den solklar, just för att det rör sig om ett spel. Kults miljö präglas av monster, magi och gudar som är helt verklighetsfrämmande. Att verklighet och fantasi vävs ihop gör miljön mer trovärdig, men inte på något sätt mer verklig.

Att en läsare knappast påverkas av Kult i riktning mot en gudstro är väl förmodligen både sant och beklagligt ur kristen synpunkt, men en helt naturlig spegling av författarnas livsåskådning. Men en gudstro är så fundamental att jag finner det otroligt att den kan hindras av den världsbild som presenteras i ett tidsfördriv. Det mesta en svensk läser och lär sig, och då i allvarligare sammanhang än i spel, är knappast ägnat att leda mot en religiös uppfattning, av den enkla anledningen att ett sekulariserat samhälle påverkar sina medborgare i en sekulariserad riktning.

Jag tror att din reaktion är mycket personlig (även om den naturligtvis kan omfattas av många fler än du själv). Jag kan mycket väl tänka mig att spela rollspel i miljöer vars grundtankar strider mot min innersta

SINKADUS *brevspalten* SINKADUS

ÄVENTYRSSPEL, TARGET GAMES, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM

övertygelse. Det beror förmodligen inte bara på att min övertygelse inte är av religiös natur, för jag känner djupt troende som inte har några problem med att skilja på sin tro och spelets värld, även när det gäller t.ex. kultäventyret "Ett eko från det förflutna". Brasklappen att "detta är bara en litterär konstruktion" må kännas ihållig för dig, men den är trots det av avgörande betydelse.

Den enda bedömningen som spelare i allmänhet (och jag i synnerhet) skulle göra av ett rollspel på kristen grund är: är detta ett bra eller ett dåligt spel? Rollspel är inte propaganda, det är bara en lek.

Summa summarum är inte att jag inte förstår dig. Tro inte att jag avfärdar dina påståenden med en oförstående och föraktfull pannrynkning, men jag anser att du har fel inställning till spel (men rätt inställning till din tro), samt att det du känner är idiosynkratiskt och inte omfattas av troende i gemen. Men kanske har jag fel? Alla läsare (både troende och icke-troende) får gärna skriva till brevspalten och säga vad ni tycker.

VARFÖR MUTANT...?

Jag tycker att alla era produkter är bra, och alla andra IQ-befriade kreatur som tycker något annat kan dra någonstans... Nya Mutant är jättebra, men varför namnet Mutant? Mutanterna i samhället är 2090 är väl föraktade, eller?

Hälsningar, Ormen

Olle: Det är ett namn som är lätt att komma ihåg, det har en ärorik historia och en plats i alla rollspelares hjärtan, det är ett namn som de flesta känner igen (inte minst handlarna, som är den grupp som det är svårast att sälja ett nytt spel till...). Jo, det är ju klart, mutanterna i Mutant är något de flesta tittar snett på.

OM KULT

Var hälsade! Jag funderar över några småsaker kring Kult och lite annat. Först och främst...

1. Ryktesvägen har jag hört att Kult har kommit i konflikt med myndigheterna eller andra tråkiga byråkrater som försöker uttala sig om rollspel, och att de eventuellt ska förbjudas eller något dylikt hemskt. Vad vet ni om saken?

2. Ska ni överhuvudtaget ge ut äventyr eller annat till Kult som inte är tjocka boxar för 300 kr – pengarna börjar tryta?

3. Har ni planer på att tillverka en spelledarskärm till Kult? Det skulle nämligen inte vara helt fel.

4. Har ni funderingar på att börja recensera utländska rollspel igen? Ta upp Vampire i så fall!

5. Jag röstar för att ni ska utge Sveriges bästa rollspel (efter Kult) i en ny fräsch utgåva — En garde. Vad säger ni om det?

Sist men inte minst vill jag påpeka ett par saker. Är det en tillfällighet att Gunilla och Micha-

el har konstruerat Sveriges två bästa rollspel? Det kan det omöjligt vara. Detta par är överlägset alla andra svenska konstruktörer, och jag vill att ni framför min och många med mig likatyckande rollspelares hälsningar, att utan dem skulle de svenska rollspelens kvalitet vara mycket lägre.

Daniel Wahlstrand

Olle: 1. Nä, några myndigheter rör det sig inte om, snarare är det Allan Rubin, känd motståndsmän mot droger, rockmusik och rollspel som har slagit till igen. Han och hans gelikar inom främst Livets Ord har fått för sig att rollspel (liksom rockmusik) leder till att utövarna börjar ägna sig åt satanism i full skala strax innan de begår självmord i stora horder...

2. Det är fullt möjligt.

3. Vi har diskuterat saken.

4. Inte för ögonblicket.

5. Det är kanske sannolikare att det händer än att det kommer en vecka med bara torsdagar... Men vi har framfört hälsningen.

VARFÖR ÄLSKAR JACOB SEBASTIAN?

Jag har ett problem – jag skulle vilja veta hur man får sina spelare att fatta att deras spelledare lägger ner massor av arbete på varje äventyr och lägger andra, kanske viktigare, saker åt sidan för deras skull. Då är det väldigt tråkigt när spelarna förstör allt genom att förstöra stämningen så att fortsatt spel blir omöjligt. Jag kan ta ett konkret exempel. Vid min spelargrups senaste möte träffade deras rollpersoner två homosexuella vid namn Jacob och Sebastian, men vad tror ni hände? Jo, mina i mina ögon omogna spelare tyckte mitt försök att ge spelet en smula realism var så roligt att de tog en halvtimmes skrattpaus följt av hemfärd. Och där satt jag och funderade på om det var så himla roligt att vara spelledare. Jag funderar allvarligt på att byta spelgrupp.

Nej, över till det vanliga smickret. Jag har köpt Sinkadus och era produkter i några år och hittills inte haft så mycket att klaga på. Men nu kan jag inte vara tyst längre.

1. Jag tycker mig ha sett Wastelands i de flesta leksaksbutiker som säljer rollspel men inte i en enda bokhandel. Så varför inte ge ut regler och moduler i bokform? INGA UNDANFLYKTER!!!

2. Sinkadus: Ni får gärna ha lite mer allmänt material till Drakar och Demoner i varje nummer och inte bara en massa skit (min åsikt) om Ereb Altor.

3. Ge genast ut en modul om örter, droger, gifter och liknande. Den behövs!

4. Varför ger ni inte ut figurset och andra saker till Fantasy Warriors? De engelska originalen finns inte ens på Tradition.

5. Romanserien är suverän! Den är en stor kulturgärning.

6. Det är synd att ni måste höja priset på

Sinkadus, men det där med tionummersprenumeration verkar toppen.

Två saker till. Den första är att tacka för en utmärkt tidning och bra produkter som sprider ljus i mörkret — eller tvärtom om man gillar Kult. Jag vill också tacka de som arrangerade Spelkongressen. Både arrangemangen och lokalerna var mycket trevliga, men om ni tänker hyra Solvalla fler gånger får ni se till att det finns bättre mat.

Carl-Anders "The Genius" Fogelin

Olle: 1. Ja, det är just det. Du har sett Wastelands både här och där. Dessutom har Lancelot gått i konkurs. Borde inte det säga dig något? Tyvärr är det väldigt lätt att se ett samband – bok, inga ex sålda, kvar på hyllorna och skräpar, konkurs. Jag vill inte helt utesluta att resonemanget kan ha brister.

2. Det mesta av materialet till Ereb Altor kan även användas i andra miljöer. Läs och begrund.

3. I väntan på en sådan kan du tillägna dig artikeln om gifter i det här numret. Och inte handlar den om Ereb Altor heller!

4. Den engelska distributören klarade inte av att hantera leveranserna, så vi har jagat en ny. Mer om det på annan sida.

5. Tack!

6. Tionummersprenumerationen är vårt sätt att trots allt försöka göra det något billigare för er läsare.

ROLLSPELSFREAK MED FRÅGOR

Jag är en inbiten rollspelsfreak som har några åsikter och frågor. Först måste jag emellertid tacka för många roliga timmar med era produkter.

Sinkadus 33 var överlag bra, särskilt Kult-äventyret. Arkivet var däremot sämre. Artikeln om piraterna var hyfsad, men Kitteln drar ner omdömet.

1. Varför inte ha en köp- och säljsida? Eller tror ni att det skulle försämma er försäljning...?

2. Är nya Drakar och Demoner i stil med EDD, eller är det som gamla DoD, men med några få förändringar och tillägg?

3. När kommer nr 5 av Silverstjärna?

Vänligen, Jonas Alin

Olle: 1. Vi vill inte ha en köp- och säljsida därför att det är lätt hänt att vi dras in i konflikter mellan köpare och säljare. Det har vi varken tid eller lust med. Nej, att spelare köper och säljer begagnade spel skadar knappast vår försäljning, eftersom det är en sådan liten del av hela vår produktion som byter ägare på det viset. Tvärtom är det nog så att ett visst utbud av gamla grejor hjälper till att hålla intresset levande.

2. Uppläggningsen liknar mer gamla DoD, med kapitel om rollpersonen, färdigheter, strid, och så vidare. Spelsystemet är detsamma som i EDD. Den största förändringen ligger i hur man skapar sin rollperson.

3. Inte alls. Jag har dessutom inte sett någon på engelska till att börja med.

ALLA VÅRA SPEL

ÄVENTYRSSPELS PRODUKTER UNDER 10 ÅR

HÄR FÖLJER EN UPPRÄKNING över alla de rollspelsprodukter som utkommit sedan starten 1982 under varumärket Äventyrsspel. Det som *inte* tagits med är rollformulärsblock, sällskapsspel och brädspel.

Under rubriken 'Kategori' anges vad produkten *huvudsakligen* innehåller. Vissa kampanjmoduler innehåller dock regler, vissa äventyr innehåller mängder av kampanjmaterial, o. s. v.

Det angivna utgivningsdatumet anger när produkten kom ut första gången. Omtryckningar kan vara modifierade.


Under 'Utförande' står det hur produkten ser ut. Om inte annat anges bland roll-

spelsprodukterna är det ett häftat häfte i G5-format som gäller (Sinkadus A4). Siffrorna anger sidantal för de respektive böckerna. Om det hela avslutas med ett '+' innebär detta att något extra medföljt produkten, exempelvis en karta, tärningar, rollformulär, eller annat som legat separat. 'TjBox' står för 'Tjock box'. För boxarna gäller att det i vissa fall kan ha ingått extra häften i samband med specialerbjudanden hos vissa butikskedjor. Det som anges i listan är dock grundutförandet.

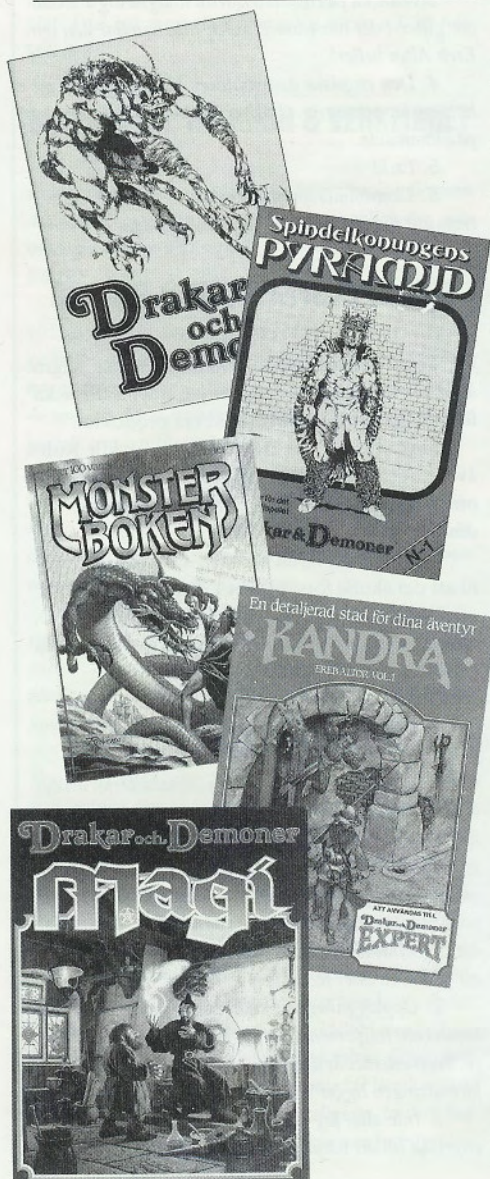
Under rubriken 'Status' anges hur man kan få tag på produkten. Bokstäverna betyder:

A Raritet. Out-of-print. Finns ej på lager. Kan finnas kvar i vissa leksaksbutiker, annars, försök med annonser i fanzines eller auktioner på spelkongresserna. Ett minus (-) betyder att det sannolikt rör sig om verkliga samlarobjekt som knappast finns kvar i någon butik.

B På väg ut. Produkten finns fortfarande på lager. Om den inte finns hos din leksakshandlare, kan du be honom beställa hem den åt dig.

C Aktuell. Produkten finns på lager och ska normalt finnas hos din leksakshandlare (om inte, be honom beställa hem den åt dig). 

Sammanställt av Henrik Strandberg



	Kategori	Utg.år	Utförande	Status
Drakar och Demoner m. m.				
Drakar och Demoner 1.0	Grundregler	1982	Blå box, 48, +	A-
Spindelkonungens pyramid	Äventyr	1983	28, A5	A-
✓Drakar och Demoner 2.0	Grundregler	1984	Svart box, 68, +	A-
- Dimön	Äventyr	1984	36, A5	A
- Drakar och Demoner 2.1	Grundregler	1985	Svart box, 68, +	A
✓Expert	Regelexpansion	1985	Box, 80, 48, +	B
✓Monsterboken	Kampanjmodul	1985	96, A5, inbunden	A-
- Havets vargar	Äventyr	1985	40, A5	A
- Döda skogen (ÄV 1)	Äventyr	1985	36, A5	A
✓Maktens portar (ÄV 2)	Äventyr	1985	40, A5	B
- Mörkrets hjärta (ÄV 3)	Äventyr	1986	64, A5	A
- Svart duell + Skönheten & odjuret	Äventyrspaket	1986	48, A5	A
- Rösterna från forntiden	Äventyr	1986	40, A5	B
✓Kandra	Kampanjmodul	1986	48, +	A-
Drakar och Demoner 3.0	Grundregler	1987	Svart-grön box, 80+	A
✓Gigant	Regelexpansion	1987	Box, 96, 48, +	A
✓Monsterboken 2	Kampanjmodul	1987	112, A5, inbunden	A-
Novastenen + Jeraz	Äventyrspaket	1987	48, A5	B
✓Svavelvinter (SV 1)	Äventyr	1987	Box, 84, 32, +	B
✓Samuraj	Regler+Kampanj	1987	Box, 72, 56, 20, +	A
✓Trakorien	Kampanjmodul	1988	112, +, limbunden	A
✓Marsklandet	Äventyr	1988	Box, 96, 40, +	B
✓Ivanhoe	Kampanjmodul	1988	Box, 96, 72, 16, +	B
✓Ereb Altor	Kampanjmodul	1989	TjBox, 104, 64, 64, 32, +	A
Monturerna	Kampanjmodul	1989	48	C
✓Monster och män i Ereb Altor	Kampanjmodul	1989	64	C
- Torshem	Kampanj+äventyr	1989	96, +, limbunden	C
- Djupets fälor	Äventyr	1989	48	C
✓Barbia	Äventyr	1989	128	C
Shoguns vrede	Äventyr	1989	48	B
- Dödens väg	Äventyr	1989	48	C
✓Magi	Regelexpansion	1990	TjBox, 72, 64, 48, +	C
✓Monster	Kampanjmodul	1990	TjBox, 4 x 64, +	C
Enhörningshornet	Äventyr	1990	64	C
✓Oraklets fyra ögon (SV 2)	Äventyr	1990	112, limbunden	C
✓Magilre	Äventyr	1990	64	C
✓Handelsfursten (HS 1)	Äventyr	1990	48	C
✓Tempelherren (HS 2)	Äventyr	1990	48	C
✓Demonprinsen (HS 3)	Äventyr	1990	48	C
- Drakar och Demoner 4.0	Grundregler	1991	TjBox, 64, 64, 48, 16, +	C
✓Svartfolk	Kampanj+regler	1991	88	C
✓Helvetesfortet (NR 1)	Äventyr	1991	48	C
✓Melindors återkomst (NR 2)	Äventyr	1991	48	C
✓Krilloan	Kampanjmodul	1991	Box, 96, 48, +	C
✓Nidland (NR 3)	Kampanj+äventyr	1991	Box, 72, 56, +	C
- Kopparhavets kapare	Regler+Kampanj	1991	88, +	C
✓Krigarens handbok	Regelexpansion	1992	96	C
✓Kristalltjuren	Äventyr	1992	96	C
Chock				
- Chock	Grundregler	1985	Box, 80, 32, 32, +	A-
- Skymningens by	Äventyr	1985	50, A5	A
- Nattens fälor	Kampanjmodul	1986	96, A4, inbunden	A
- Högländernas skräck	Äventyr	1986	48, A5	A
- Draculas hämnd	Äventyr	1986	48, A5	A
- Skräckens tre ansikten	Äventyrspaket	1987	48, A5	A

Gamla Mutant	
✓ Mutant	
- I reptilmännens klor	
- Järnringen	
- Nekropolis (GD 1)	
- Bris brygga (GD 2)	
✓ Mutant 2	
✓ Efter Ragnarök	
Brännpunkt Hindenburg	
Katastrofens väktare	

Sagan om ringen	
✓ Sagan om ringen	
- Tharbad	
- Rohan	
✓ Södra Mörkmården	
- Mordors portar	
✓ Fasornas träsk	
✓ Öknens krigsherrar	
- Skogens vildmän	
- Anduins vålnad	
- Gundabad	

Stjärnornas krig	
✓ Stjärnornas krig	
- Galactica	
- Uppdrag Tatooine	
- Kampanj	
- Attackstyrka Shantipole	
- Imperium	

Nya Mutant	
✓ Mutant	
✓ Ypsilon 5	
✓ Den förbjudna staden	
✓ Techno 2090	
✓ Cyberzonen	
✓ Dårarnas ö	
✓ Drakens land	
✓ Drakens öga	
✓ Änglars skugga	
✓ Cul de Sac	
✓ SVOT	
✓ Berlin City 2092	
✓ KRIM	

Mutant R•Y•M•D	
✓ R•Y•M•D	

Kult	
- Kult	
- Den svarta madonnan	
- Mörkrets legioner	

Soloäventyr	
- Ondskans gruvor	
- Tidlös skräck	
- Avfällingen	
- Mekanon	
- Baals bojor	
✓ Flykt undan mörkret	
✓ Eld över vattnet	
✓ Kaltes grottor	
✓ Domedagsklyftan	
✓ Skuggor i sanden	
✓ Skräckens länder	
✓ Dödens slott	
✓ Fasornas djungel	
✓ Fruktans kittel	
✓ Torgars fängelsehålor	
✓ Tidens fångar	
✓ Mörkrets herrar	
✓ Silverstjärnas ankomst	
✓ Skuggornas port	
✓ Bortom skuggornas port	
✓ Trollkarlarnas kamp	
- Hämnaren	
- Förgöraren	
- Erövraren	
- Härskaren	
- Krigaren	
- Spion i Isengård	
- Madame Giljotin	

Romanserien	
- Conan (#1)	
- Conan cimmeriern (#2)	
✓ Camber av Culdi (#3)	
- Tjuvstaden (#4)	
- Elric av Melniboné (#5)	

Kategori	Utg.år	Utförande
Grundregler	1984	Box, 64, 48, +
Äventyr	1985	40, A5
Äventyr	1985	44, A5
Äventyr	1985	40, A5
Äventyr	1986	64, A5
Expansionsregler	1986	Box, 80, 48, 16, +
Kampanjmodul	1987	Box, 80, 52, +
Äventyr	1988	48
Äventyr	1988	64, +

Kategori	Utg.år	Utförande
Grundregler	1986	Box, 60, 52, 48, 24, +
Äventyr	1987	60
Kampanjmodul	1988	Box, 72, 32, +
Kampanjmodul	1988	Box, 56, 48, +
Äventyr	1989	48
Äventyr	1989	48
Äventyr	1989	40
Äventyr	1990	48
Äventyr	1990	40
Kampanj+äventyr	1990	88

Kategori	Utg.år	Utförande
Grundregler	1988	Box, 40, 80, 40, +
Kampanjmodul	1989	Box, 80, 64, +
Äventyr	1989	36, +
Kampanjmodul	1989	28, +
Äventyr	1989	36, +
Kampanjmodul	1990	Box, 64, 64

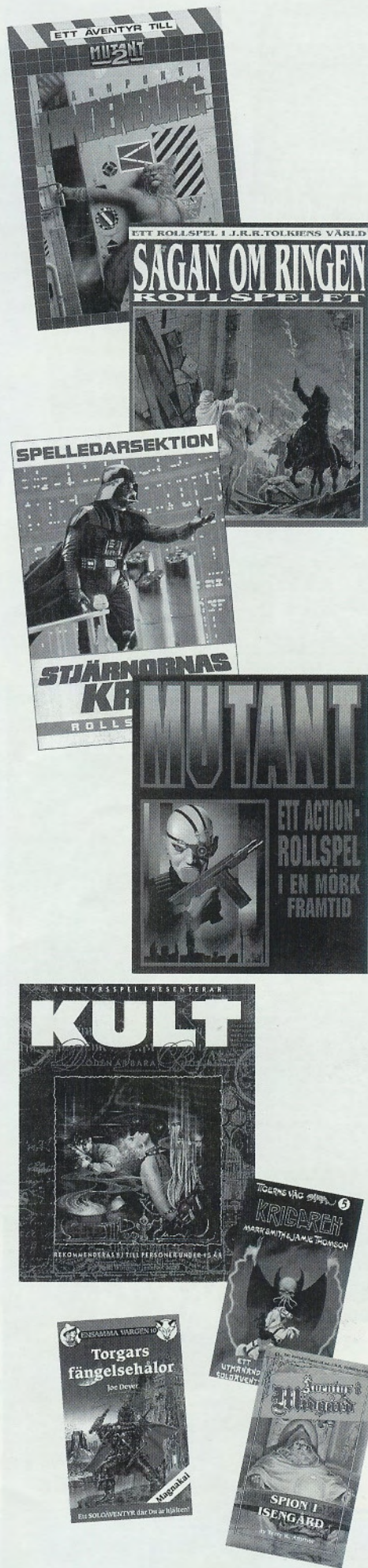
Kategori	Utg.år	Utförande
Grundregler	1989	Box, 64, 48, 16, +
Äventyr	1989	48
Äventyr	1989	40
Regler+Kampanj	1990	Box, 56, 56, +
Regler+Kampanj	1990	104, limbunden
Äventyr	1990	48
Äventyr	1990	48
Äventyr	1990	48
Äventyr	1991	48
Äventyr	1991	48
Regler+Kampanj	1991	64
Kampanjmodul	1991	Box, 96, 88, 16, +
Regler+Kampanj	1992	64

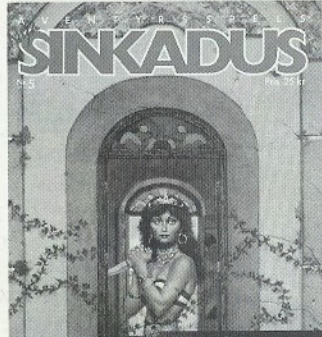
Kategori	Utg.år	Utförande	Status
Grundregler	1992	Box, 64, 96	C

Kategori	Utg.år	Utförande	Status
Grundregler	1991	TjBox, 96, 96, 96, +	C
Äventyr	1991	TjBox, 96, 96, +	C
Kampanjmodul	1992	TjBox, 88, 44, 64	C

Serie	Utg.år	Antal paragrafer	Status
ÅO 1	1985	379	A-
ÅO 2	1985	375	A-
F 1	1985	420	A
F 2	1986	420	A
F 3	1986	420	A
EV 1	1985	350	A-
EV 2	1985	350	A-
EV 3	1985	350	A-
EV 4	1985	350	A-
EV 5	1985	400	A
EV 6	1985	350	C
EV 7	1986	350	A
EV 8	1987	350	A
EV 9	1988	350	A
EV 10	1988	350	C
EV 11	1990	350	A
EV 12	1990	350	A
SS 1	1986	350	A
SS 2	1986	310	C
SS 3	1987	350	A
SS 4	1990	360	C
TV 1	1986	420	C
TV 2	1986	420	C
TV 3	1987	420	A
TV 4	1988	420	A
TV 5	1988	420	C
ÅM 1	1989	489	C
H 1	1987	300	A-

Författare	Utg.år	Sidantal	Status
Howard	1987	176	A-
Howard	1987	177	A
Kurtz	1988	257	B
Asprin	1988	199	B
Moorcock	1988	173	B





- Morkeleb den svarte (#6)
- Conan erövren (#7)
- Willow (#8)
- Det svarta citadellet (#9)
- Varulvens tid (#10)
- Den vulgära enhörningen (#11)
- Vita vargens öde (#12)
- Kampen om Coramonde (#13)
- Conan piraten (#14)
- Elric på Odets hav (#15)
- Magins färg (#16)
- Skuggor över Tjuvstaden (#17)
- Conan förgöraren (#18)
- Klanfursten (#19)
- Slottet vid världens kant (#20)
- Det fantastiska ljuset (#21)
- Conan äventyraren (#22)
- Gord den listige (#23)
- Svärd och svartkonst (#24)
- Det svarta svärdets bane (#25)
- Demonfursten (#26)
- Conan — havens skräck (#27)
- Dolkar i mörkret (#28)
- Svärd mot döden (#29)
- Conan krigaren (#30)
- Elrics sista strid (#31)
- Drakfursten (#32)
- Svärd i dimman (#33)
- Conan segraren (#34)
- Gudarnas svärd (#35)
- Trollkarlens stav (#36)
- Den onda juvelen (#37)
- Krigsfurstens rike (#38)
- Svärd mot trolldom (#39)
- Conan härskaren (#40)
- Tempelguldet (#41)
- Mori (#42)
- Den röda amuletten (#43)

- Övrigt**
- Drakar och Demoner Affisch
 - Expert Affisch
 - Grymkäfts fallor
 - Stadsintermezzon
 - Skattkammaren
 - Boken om Magnumund

Sinkadus

- ✓ Nummer 1
- ✓ Nummer 2
- ✓ Nummer 3
- Nummer 4
- Nummer 5
- ✓ Nummer 6
- ✓ Nummer 7
- ✓ Nummer 8
- ✓ Nummer 9
- ✓ Nummer 10
- ✓ Nummer 11
- ✓ Nummer 12
- ✓ Nummer 13
- ✓ Nummer 14
- ✓ Nummer 15
- ✓ Nummer 16
- ✓ Nummer 17
- ✓ Nummer 18
- ✓ Nummer 19
- ✓ Nummer 20
- ✓ Nummer 21
- ✓ Nummer 22
- ✓ Nummer 23
- ✓ Nummer 24
- ✓ Nummer 25
- ✓ Nummer 26
- ✓ Nummer 27
- ✓ Nummer 28
- ✓ Nummer 29
- ✓ Nummer 30
- ✓ Nummer 31
- ✓ Nummer 32
- ✓ Nummer 33
- ✓ Nummer 34
- ✓ Nummer 35

Hambly	1988	333	B
Jordan	1988	224	B
Drew	1988	210	B
Hambly	1989	379	B
DiSilvestro	1989	180	B
Asprin	1989	229	B
Moorcock	1989	136	B
Daley	1989	360	B
Howard	1989	193	B
Moorcock	1989	158	B
Pratchett	1989	189	C
Asprin	1989	272	C
Howard	1990	172	C
Morwood	1990	273	C
Moorcock	1990	140	C
Pratchett	1990	195	C
Howard	1990	212	C
Gygax	1990	170	C
Leiber	1990	192	C
Moorcock	1990	156	C
Morwood	1990	248	C
DeCamp	1990	156	C
Gygax	1990	175	C
Leiber	1990	213	C
Howard	1991	209	C
Moorcock	1991	221	C
Morwood	1991	277	C
Leiber	1991	180	C
Howard	1991	215	C
Saberhagen	1991	241	C
Pratchett	1991	198	C
Moorcock	1991	158	C
Morwood	1991	249	C
Leiber	1991	219	C
Howard	1992	221	C
Saberhagen	1992	255	C
Pratchett	1992	217	C
Moorcock	1992	158	C

Kategori	Utg.år	Utförande	Status
Affisch	1986	A1, Elric, av Whelan	A-
Affisch	1986	A1, Elric, av Whelan	A-
Spelhjälpmedel	1987	48	B
Spelhjälpmedel	1988	72	B
Spelhjälpmedel	1988	48	B
Kul att ha	1986	96, A4, limbunden	A-

Utgivningsdatum	Utförande	Status
September 1983	32, A5	A-
December 1984	28, A5	A-
Oktober 1985	36, A5	A-
Februari 1986	32	A
September 1986	36	A
Februari 1987	40	A
April 1987	44	A
Juni 1987	48	A
Augusti 1987	48	A
November 1987	48	A
Januari 1988	48	A
Mars 1988	48	A
Juni 1988	48	A
Augusti 1988	48	A
Oktober 1988	48	B
December 1988	48, +	B
Februari 1989	48	B
April 1989	48	B
Juni 1989	48	B
Augusti 1989	48	B
Oktober 1989	48	B
December 1989	48	B
Februari 1990	48	B
Mars 1990	48	B
Juni 1990	32	B
Augusti 1990	32	B
Oktober 1990	40	B
December 1990	40	B
Februari 1991	40	B
April 1991	40	B
Juli 1991	48	B
Oktober 1991	48	B
December 1991	48	B
Januari 1992	48	B
April 1992	48	C

Förkortningar av serier

- EV = Ensamma vargen
- F = Falken
- GD = Grå döden
- H = Historiska soloäventyr
- HS = Härskarserien
- NR = Den nidländska reningen
- SS = Silverstjärna
- SV = Svavelvinter
- TV = Tigerns väg
- AM = Äventyr i Midgård
- AO = Äventyr i det okända
- AV = Arans väg



SINKADUS PRESENTERAR:
DE SISTA ÄNGLARNA

Ett äventyr till Mutant R•Y•M•D av Anton Shevek

SINKADUS

PRESENTERAR

"En koppargruva, men också något mer, finns på asteroiden. Vi har haft en agent inne i bas C38A på asteroidens yta. Bauhaus hade ett speciellt projekt på gång någonstans i gruvkomplexet, någonting de kallade 'Svart opal'", säger roboten.

DE SISTA ÄNGLARNA

"Nödgeneratoren hade gått igång på asteroiden. Landningsljusen på plattan var gulvita och dämpade. Byggnaderna låg som mörka klossar utslängda mellan kratrarna. Schaktet gapade svart bara en skeppslängd från landningsplattan. Jag hade en sugande känsla av att dras mot det svarta hålet när jag satte ned skeppet. Bleka strålkastare kastade ett svagt sken över området. En annan skyttel stod på plattan. Vi landade bredvid den och gick ut. Det var knappast någon gravitation, så vi säkrade skeppet innan vi gick bort mot de mörka byggnaderna. Jag hade en krypande känsla av att vara iakttagen, som om osynliga fingrar gled över stridsrustningen. Luftslussen in till flygledningen stod öppen och atmosfären var borta inne i byggnaden. Den konstgjorda gravitationen var avslagen och vi gled in i en mörk korridor. Där stötte vi på de första tomma tryckdräkterna, tre stycken. Längre in fanns fler tomma dräkter och utspridda kläder. Vi började lägga märke till att saker fattades. Blomkrukorna stod tomma under växtbelysningen. Det fanns inte en levande växt i hela byggnaden. I rummen kring kommunikationsanläggningen fanns atmosfär. Känslan av att vara iakttagen blev starkare och när Jazov skrek vände jag mig om, men för sent. I dörren bakom oss stod en ängel, en lysande vit varelse med vingar på ryggen. Den höll en laserkarbin i händerna och det sista jag såg var laserpulsen som sköt ut mot mig."

DE SISTA ÄNGLARNA ÄR ett äventyr för 4-6 rollpersoner. De kan vara allt från nybörjare till erfarna veteraner, det har ingen större betydelse för äventyret. De flesta bör ha hyfsade värden i stridsfärdigheter och någon slags militär eller polisiär bakgrund för att ta sig igenom äventyret. Det är inget äventyr för privatdetektiver eller journalister. Anpassa handlingen så att den passar dina rollpersoner. Du kan minska eller öka motståndet beroende på hur rollpersonerna agerar och vad de klarar av. Det går att klara äventyret enbart genom att smyga runt och tänka, även om det är avsett att innehålla ganska mycket strid.

Megacorpen Bauhaus har tappat kontakten med en gruvbas på en asteroid i bältet. Asteroiden, THX 1138, har stora kopparfyndigheter och bolaget har haft brytning där i två års tid.

Innan kontakten bröts för två veckor sedan gick konstiga meddelanden ut över radion. En nödsignal sändes till Bauhaus kontor med begäran om omedelbar evakuering. Något senare gick en annan, kodad, signal ut mot Ondskan utanför Pluto och besvarades med en likaledes kodad, obegriplig signal. Bauhaus är rädda att Bröd-raskapet ska få reda på vad som har hänt och angripa asteroiden. Det skulle förmodligen innebära att värdefull utrustning förstörs och att Bauhaus inte får någon möjlighet att reda ut vad som har hänt. Megacorpen skickade en undersökningsgrupp, som slogs ut av änglarna.

På asteroiden fanns en agent för Cybertronic, en konkurrerande megacorp. Agenten, Helmut Stiegel, var utsänd för att kontrollera vad Bauhaus egentligen sysslade med på asteroiden. Sedan några månader

*Ett äventyr av
Anton Shevek
till Mutant R•Y•M•D*

tillbaka hade bolaget hyrt en mängd kvalificerade xeno-arkeologer och skickat dem till asteroidbältet, enligt Cybertronics undersökningar fördes de troligen till asteroiden. Helmut Stiegel sändes ut för att undersöka saken. Innan han hann avlägga någon fullständig rapport bröts kontakten med asteroiden. Stiegel försvann och Cybertronic kan inte få kontakt med honom. De bestämmer sig för att skicka en diskret grupp för att om möjligt rädda Stiegel, och om det är omöjligt åtminstone ta reda på så mycket som möjligt om vad som pågår. De bestämmer sig för att skicka rollpersonerna.

THX 1138 är mycket riktigt ingen vanlig gruvasteroid. Sedan några månader tillbaka fungerade gruvan som en täckmantel för undersökningen av ett icke-mänskligt föremål, Artefakten, som upptäcktes under provborringar för ett halvår sedan. Det var vid närmare undersökningar av det egendomliga föremålet som låg inbäddat i asteroiden som kontakten med omvärlden bröts.

Artefakten var en slags "nödkapsel" för Änglarna, främmande varelser som riskerade att dö ut och tvingades överge sina fysiska kroppar för mer än 60 miljoner år sedan. De kodade sin genetiska information och lagrade sina medvetanden i Artefakten, som aktiverades när tillräckligt mycket organiskt material kom i närheten för att kropparna skulle kunna återbildas. All personal på basen och stora mängder av basens organiska material har slukats när varelserna återbildades.

Först drabbades bara den del av basen som låg runt själva artefakten, eftersom kapseln bara kan suga åt sig organiskt material inom ett par hundra meters radie. Men agenten för Cybertronic som hade infiltrerat basen stal en del av artefakten och tog upp den till gruvbasen på asteroidens yta, för att smuggla med den hem. Den delen av artefakten omskapade all organisk materia i basen på ytan till änglar.

När undersökningsgruppen från Bauhaus dök upp användes de också i rekonstruktionsarbetet. Några fanns kvar när alla änglarna var rekonstruerade. De sparades som proviant. För tillfället begrundar änglarna hur de ska ta sig bort från asteroiden. De har byggt en radiosändare för att kontakta sina avlägsna kusiner Ondskan och Ondskan har skickat ett skepp för att plocka upp dem.

Bauhaus har tagit emot en nödsändning från de överlevande från undersökningsgruppen. Deras skepp är förstört. Megacorpen överväger att skicka en ny, mer specialiserad och försiktig grupp. Samtidigt har Brödrskapet snappat upp kom-

munikationen mellan asteroiden och Ondskan och planerar att undersöka saken. Cybertronic, som blev av med sin agent när Artefakten slukade all organisk materia på basen, planerar att skicka ut en grupp för att få fram så mycket information som möjligt. De utser rollpersonerna som en lämplig grupp för uppdraget.

ÄNGLARNA

De främmande varelserna har tagit basen i besittning och förpassat överflödiga kommandosoldater till frysrummen. De är långa, ca 2,5 m, och smala humanoider med stora, mycket tunna vingar som ligger i veck på ryggen. De har inget hår, men långa, smala trådar som liknar flätor hänger långt ned på ryggen. De har vita ögon utan pupiller, långa händer med tre fingrar och två motsatta tummar och vit, halvgenomskinlig hud som ser ut som plast. Blåvita broskbildningar rör sig långsamt under huden, som hela tiden tycks pulsera lite. De ser lite ut som änglar, ett namn de har fått av de människor som har överlevt på basen.

Änglarna skapades för 60 miljoner år sedan, under en period när Ondskan spred sitt inflytande över Solsystemet. De led skeppsbrott under en rymdfärd och tvingades att lagra sina medvetanden i Artefakten, som gömdes inne i asteroiden.

Efter att ha vaknat upp igen söker änglarna finna en metod att rädda sig. De har observerat att Ondskan är en mäktig influens i de yttre delarna av Solsystemet, så de hoppas på hjälp därifrån. De har byggt en nödsändare för att kalla till sig ett skepp från Ondskan, eftersom de inte kan använda de mänskliga skeppen.

När rollpersonerna kommer in i handlingen är Ondskan på väg för att undsätta änglarna och rollpersonerna måste snabbt reda ut vad som hänt på basen för att inte hamna i skottlinjen mellan Ondskan och Brödrskapet, som också har uppmärksammat att något har hänt.

ARTEFAKTEN

Artefakten som Bauhaus gruvtekniker hittade i asteroiden är en 60 miljoner år gammal nödkapsel. Den såg ursprungligen ut som en serie oregelbundna, svarta kristaller som låg insprängda i asteroiden. Kristallerna är nu sönderbrutna och alla änglar har återbildats. Det är artefakten som har haft kraften att bryta ned organisk materia och återbilda änglarna. Änglarna i sig har inga sådana krafter.

Artefakten återskapade änglarna genom att bryta ned nästan allt organiskt material inom några hundra meters omkrets till molekyler och dra dem till sig, för att sedan utnyttja den på så sätt frigjorda materian.



Det enda som har klarat sig är syntiplaxen och en del annan specialtillverkad organisk materia, som artefakten inte tycks rå på. Alla människor på gruvbasen upplöstes i sina beståndsdelar och sögs iväg till artefakten. Kvar där de föll ligger deras organiska kläder och tillhörigheter.

När någon av änglarna dör, aktiveras artefakten. Den börjar rekonstruera de delar av sig själv där den dödes gener och medvetande finns kodade. Efter sex timmar är den delen av artefakten återuppbyggd. När tillräckligt mycket organiskt material kommer i närheten slås det sönder till fria molekyler och suggs upp av artefakten, som återskapar ängeln.

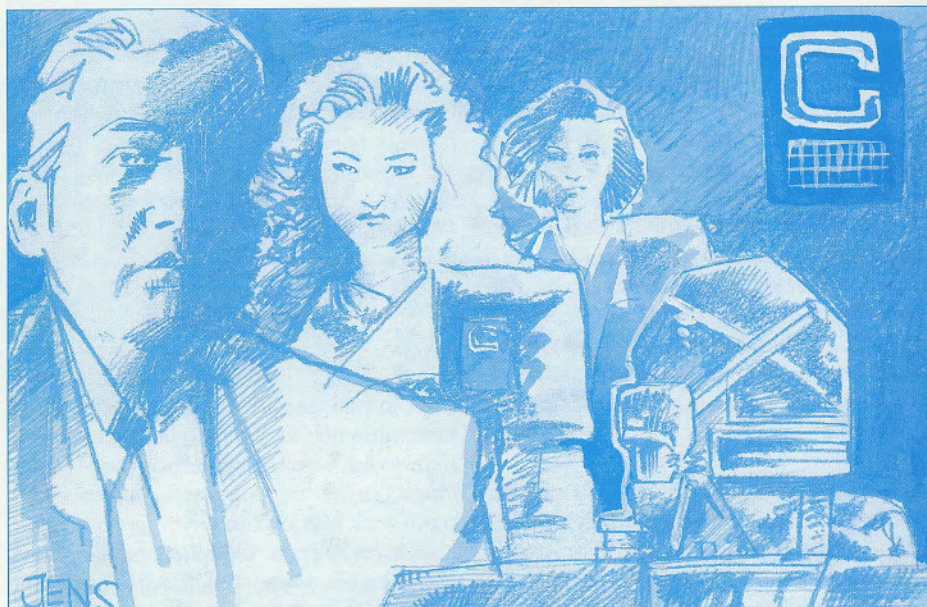
MÖTE MED CYBERTRONIC

Rollpersonerna kontaktas av Melkior Saberhagen, en agent för Cybertronics lokalkontor. Placera lokalkontoret på en lämplig plats som passar dina rollpersoner. Är de redan anställda hos Cybertronic är det bara ett vanligt uppdrag. Är de knutna till någon annan megacorp byter du bara ut Cybertronic mot det andra bolaget. Det har ingen betydelse för handlingen vilket bolag som skickar ut dem. Äventyret fungerar logiskt bäst om rollpersonerna från början befinner sig i eller i närheten av asteroidbältet, till exempel på Mars.

Är rollpersonerna frilansare finns det flera möjliga orsaker till att de blir kontaktade. De kan ha gott rykte i branschen och vara omöjliga att knyta till Cybertronic. Megacorpen vill ha en diskret undersökning där de själva inte pekats ut. De kan vara i knipa och erbjudas uppdraget som en möjlighet att ta sig loss, eller de kan helt enkelt vara tillgängliga när bolaget behöver några för uppdraget. Cybertronic inser att de bör ligga lågt efter att redan ha förlorat en agent på asteroiden. Det kan vara en anledning till att de anlitar folk utifrån.

Saberhagen kontaktar någon företrädare för rollpersonerna, eller deras agent om de har någon, per telecom. Han säger att han har ett lönsamt förslag och ber dem lämna en bekräftelse per telecom till honom om de är intresserade av att diskutera saken. Om de är intresserade ber han dem komma till Cybertronics lokalkontor följande dag klockan nio och fråga efter Saberhagen.

Kontoret är en hög, rödglänsande skyskrapa i centrum av den stad där rollpersonerna befinner sig. Huvudingången leder in till en receptionshall i nio plan förbundna av antigrav-hissar och breda trappor i sten och stål. Gravitationen och atmosfären är Terra Standard. Huvudreceptionen är



en hundra meter lång disk bemannad av folk i Cybertronic-overaller.

När rollpersonerna frågar efter Saberhagen ombeds de vänta och hämtas efter en stund av en ung kvinna som för dem till en VIP-hiss och vidare några hundra våningar upp i byggnaden. De kommer ut i ett modernt kontorslandskap där vakter och robotar bevakar varje dörröppning och korridor. En lång, mörkhyad man med blått hår och en cybernetisk högerarm i stål möter dem vid hissen och presenterar sig som Melkior Saberhagen. Rollpersonerna befrias från alla vapen och all skyddsutrustning.

Saberhagen och fyra vakter eskorterar rollpersonerna till ett direktionsrum med utsikt över den dimhöljda staden. Där väntar fem personer, tre kvinnor, en man och en robot, ur den lokala bolagsledningen sittande vid ett bord. Saberhagen förklarar för dem att rollpersonerna är den grupp "specialpersonal" som han planerar att skicka ut. Ingen av de fem ur ledningsgruppen presenterar sig för rollpersonerna och ingen frågar efter deras namn. En av de fem, en psi-mutant, går flyktigt igenom rollpersonernas hjärnor för att kontrollera att de inte är utsända av någon konkurrent. Rollpersonerna märker inte att de blir undersökta, om de inte själva har psi-krafter att sätta emot. När det är gjort lämnar Saberhagen rummet, men han lämnar kvar de fyra vakterna.

En bild av asteroid THX 1138 projiceras på en vit vägg och roboten reser sig och vänder sig mot rollpersonerna. Den förklarar för dem att bilden föreställer en gruvasteroid som tillhör megacorpen Bauhaus.

"En koppargruva, men också något mer, finns på asteroiden. Vi har haft en agent inne i bas C38A på asteroidens yta. Bau-

haus hade ett speciellt projekt på gång någonstans i gruvkomplexet, någonting de kallade 'Svart opal'", säger roboten.

Den förklarar att all kontakt med agenten på asteroiden bröts för en vecka sedan. Cybertronic vet inte vad som har hänt. Bolaget tappade kontakten med sin agent.

"Det kan vara ett rutinproblem, men vi misstänker att det kan vara allvarligare än så. Vi snappade upp en nödsignal som gick från basen till Bauhaus samtidigt som kontakten med vår agent bröts. Risken är naturligtvis stor att Bauhaus har gripit honom. Om han finns kvar på asteroiden vill vi i så fall att ni ska plocka ut honom. Är han död vill vi ha fram alla fakta ni kan få fram rörande 'Svart opal'. Vår agent hade säkrat någon form av föremål som skulle fraktas till oss, men det kom aldrig fram. Kan ni komma över det föremålet är vi beredda att betala er bra. Vi betalar också om ni bara kan komma över information om vad som pågått på asteroiden, 25.000 krediter per person och alla omkostnader betalda. Ni kan dessutom förvänta er mer välbetalda uppdrag för vår organisation i framtiden om det här går bra. Se det gärna som ett pilotuppdrag, om ni vill."

Roboten råder dem att vara mycket försiktiga och inte ta något för givet.

"Det kan vara så att vår agent har gripits av Bauhaus. Då kan ni råka illa ut så snart ni landar på asteroiden. Vi råder er att lämna skeppet i bana en bit från asteroiden och gå ned med skytteln. Den är svårare att upptäcka och har en hel del elektroniska försvarssystem. Sen kan ni ta er fram försiktigt tills ni vet vad som har hänt."

Ersättningen är förhandlingsbar upp till 40.000 krediter per person, om rollpersonerna vill schackra. De får all utrustning de begär, upp till ett sammanlagt värde av

250.000 krediter per person. Roboten rekommenderar lätta attackrustningar. Vapen och övrig utrustning får de välja helt själva. De får en memokristall med kartor över basen och asteroiden, och bilder och personlighetsprofiler över agenten, som kallar sig "Helmut Stiegel".

Om rollpersonerna går med på förslaget förs de ut av vakterna och iväg till en hiss som går rakt ned till ett garage under byggnaden. De leds in i en svävare och körs raka vägen ut till rymdhamnen. Där väntar en General Dynamics skyttel som tar dem upp i omloppsbanan. De körs upp till ett av Cybertronics kurirskepp, modell Terradyne Elite mk VII.

VAD RP INTE VET

Rollpersonerna har naturligtvis inte fått veta allt. Cybertronic är medvetna om att Bauhaus har tappat kontakten med asteroiden. De har snappat upp radiosändningarna till och från gruvbasen. Bolaget vill ha ryggen fri om rollpersonerna åker fast.

Den egna agenten, Helmut Stiegel, sändes ut när Cybertronic fick reda på att Bauhaus hade anlitat några av Solsyste-



mets skickligaste xenoarkeologer för ett ytterst hemlighetsfullt uppdrag i asteroidbältet. Man är inte helt säkra på om det uppdraget verkligen är kopplat till THX 1138, men Stiegels första rapporter antydde att så var fallet. Stiegel försvann alldeles innan han skulle sända över en del av en "intressant artefakt" som kunde kasta klarhet över frågan.

Cybertronic vet att Bauhaus har skickat en egen grupp för att undersöka vad som pågår på asteroiden, och att den gruppen har försvunnit.

Cybertronic har inga planer på att låta rollpersonerna få en ansenlig belöning. Megacorpen kan inte lämna någon i livet med kunskap om vad som fanns på asteroiden och att det hela har rört sig om industri-spionage. Bolaget planerar att göra sig av med rollpersonerna så snart de kommer tillbaka.

Rollpersonerna har ingen möjlighet att ta reda på ovanstående, inte ens med en skicklig cyberspacer. När de väl har tackat ja till erbjudandet lämnas de aldrig ensamma så att de kan göra några undersökningar.

TILL ASTEROIDEN

Rollpersonerna förs raka vägen från bolagskontoret upp till ett kurirskepp i omloppsbanan. De slussas ombord tillsammans med den utrustning de begärde av direktionen. Skeppet är en Terradyne Elite mk VII; ett litet, kompakt skepp som framför allt används för kuriruppdrag. När de kommer ombord märker de att de är helt ensamma på skeppet.

Besättningsutrymmena finns i den övre, främre delen av skeppet, som har två våningar. Det finns 16 hytter och en mäss på övervåningen. De två våningarna förbinds av en AG-hiss. På nedre våningen finns en väl utrustad medicinsk avdelning, en liten mekanisk verkstad och ett styrketrainersrum. Längst fram på nedervåningen finns styrhytten, med plats för pilot och andrepilot. Alla kontroller är urkopplade och skeppet styrs enbart av skeppsdatoren. Inte ens radion kan skötas manuellt. Skeppsdatoren redigerar alla radiosändningar innan de går ut från skeppet. En liten robot som är uppkopplad mot skeppsdatoren fungerar som allt-i-allo på skeppet.

Kurirskeppet styrs av en dator som kontrollerar alla system ombord. Rollpersonerna inser snabbt att alla manuella system är satta ur funktion. De kan inte påverka skeppet alls. Skeppsdatoren har en oförsämd, nasal röstsimulator som ideligen kommenterar vad de gör och hur de ser ut.

De inser snart att den känner till en hel del om deras uppdrag. Den rekommenderar till exempel hur långt ut från asteroiden den ska parkera sig för att inte riskera att komma till skada.

Skeppet har fått i uppdrag att övervaka rollpersonerna. De ska inte släppas från asteroiden förrän de har löst problemet. De ska inte tillåtas fly efter utfört uppdrag, utan föras tillbaka till Cybertronics bas. Om allt tycks förlorat ska skeppet lämna asteroiden för att självt rapportera.

Skeppets skyttel, som ska ta ned dem på asteroiden, har en förenklad version av skeppsdatoren för styrning. Den har inte heller några fungerande manuella reglage.

RYMDSKEPPET

TERRADYNE ELITE MK VII

Dimensioner:

Längd: 35 m

Bredd: 9 m

Höjd: 9 m

Lastförmåga: 16 personer + 200 ton

Hastighet: 0,6

Bestyckning: 4 pulslasrar, 2 missilramper

Pansar: 60

Undvika: 30 %

Styrka: 8.000 Kp

SKEPPSSKYTTEL

Dimensioner:

Längd: 6 m

Bredd: 4 m

Höjd: 3 m

Lastförmåga: 6 personer + 1 ton

Hastighet: Mach 1,5 (0,1 i rymden; max 1 dygn)

Bestyckning: ingen

Pansar: 10

Undvika: 10 %

Styrka: 150 KP

RESAN

Beräkna restiden enligt regelboken, utifrån var rollpersonerna befinner sig. Om de är i Asteroidbältet tar det dem bara ett dygn att nå asteroiden. Är de på Mars tar resan ungefär två dygn. Utnyttja gärna skeppsdatorns personlighet under resan. Den pratar oavbrutet och snorkigt om rollpersonernas minimala chanser att överleva och om deras obefintliga talanger på alla områden. Accelerationen är maximal, så resan är tämligen obehaglig.

Försöker de få fram fakta om THX 1138 får de bara fram den officiella informatio-

nen. Har du en cyberspacer i gruppen får du själv avgöra om han kan lyckas få fram något extra. Gör gärna så att han lyckas ta reda på några obehagliga fakta och anar att något är väldigt fel.

När de kommer in i asteroidbältet bromsar skeppsdatorn in och börjar försiktigt navigera fram till THX 1138. Asteroiden ligger ensam, lite utanför en större samling rymdskrot. Skeppet lägger sig i en bana 30 kilometer från asteroiden och upplyser rollpersonerna om att de kan borda skytteln. Skytteln tar dem ned till asteroiden på några minuter. Skeppsdatorn förklarar för dem att den av säkerhetsskäl kommer att landa på en slät yta en bit från gruvbasen, och inte på landningsplattan.

ASTEROID THX 1138

1138 är den största gruvasteroiden inom Bauhaus inmutning THX i sektor C34. Den ser ut som alla asteroider, en kantig sten med cirka två kilometers diameter.

Runt 1138 finns mindre asteroider som saknar intresse för bolaget, eller som redan har tömts på sina mineraltillgångar. Det är 50 000 kilometer till närmaste andra bas, en oberoende gruvbas som ägs av den lilla gruvkoncernen Macrotel.

Bauhaus har sprängt sig ned genom en rik kopparåder som löper rakt igenom asteroiden. Ett 100 meter brett, cirkelrunt schakt löper rakt igenom 1138.

Gruvbas THX C38 A består av en landningsplats för rymdskepp, ett upplag av malm och en samling enkla byggnader som ligger utspridda runt gruvschaktets mynning på ena sidan om asteroiden.

Från gruvbasen löper ett malmtransportband ned genom hela schaktet till andra sidan asteroiden, två kilometer bort. Med jämna mellanrum har huvudschaktet vidgats ut där sidoådror går in. Gruvan var nästan uttömd när man upptäckte Artefakten i anslutning till en sidoåder.

BAS THX C38-A

(KARTA 1)

Gruvbasen ser från rymden ut som en samling små klossar lagda på planslipade områden på asteroidens i övrigt sargade och skrovliga yta. Den består av enkla prefabricerade byggnader utlagda på betongplattor. Byggnaderna grupperar sig runt det 100 meter breda, runda schaktet som löper in genom asteroiden.

Strålkastare på 20 meter höga stolpar kastar ett gulvitt sken över basen. Det är



mörkt i alla byggnader och av det svaga skenet från strålkastarna inser rollpersonerna att det är nödbelysningen.

Skytteln landar mellan två kratrar 100 meter från basen. Skeppsdatorn råder rollpersonerna att till en början upprätthålla radiotystnad, tills de vet vad som pågår. De får en nödsignal som de kan skicka till datorn om de råkar riktigt illa ut, så kommer skytteln om möjligt och plockar upp dem. Skytteln har order att inte släppa ombord rollpersonerna förrän de har utrett vad som har hänt.

Gravitationen är obetydlig på den lilla asteroiden. Det finns naturligtvis ingen atmosfär. Rollpersonerna gör klokt i att utnyttja rustningarnas AG-generator för att snabbt ta sig fram. Om de går har de hela tiden en känsla av tappa fotfästet och falla rakt ut i den mörka rymden. Det är svårt att skilja mellan upp och ned, och rollpersoner som saknar erfarenhet av nollgravitation kan behöva ett SMI-slag för att hantera situationen. Efter några minuters promenad över den sargade asteroidytan kommer de fram till basen. Skytteln står utanför landningsplatsen (1), så om de inte gör någon kringgående rörelse är det där de kommer fram.

Hela basen är tömd på liv. Den del av Artefakten som Cybertronics agent plockade upp ur asteroiden har sugit åt sig i stort sett all organisk materia på basen. Matförråden är tömda, tomma rymddräkter och overaller ligger på golven (en del cybernetiska tillbehör ligger kvar i klädhögarna), krukväxter och de enstaka föremål i trä och organiskt tyg som fanns är borta. Ansträng dig för att skapa en spöklik stämning. Rollpersonerna ska inse att något är mycket fel, utan att riktigt förstå vad.

Alla tomma rymddräkter har Bauhaus logotype. Svävare och maskiner är också försedda med Bauhaus-logotyper. Huvuddelen av änglarna befinner sig vid kristallen i sidoschakt H, nere i gruvschaktet. De kan inte andas den jordiska atmosfären, utan kräver betydligt mer ozon och kolox-

id. I området kring sidoschakt H har de lyckats styra om de livsuppehållande systemen så att de passar dem.

Basen på asteroidens yta har fortfarande mänsklig atmosfär, eller ingen atmosfär alls. Där finns bara en handfull änglar i ombyggda stridsdräkter, utsända för att kontrollera att inga ytterligare människor dyker upp innan Ondskans skepp hinner undsätta dem. De befinner sig i flygledningen vid landningsplatsen och vid persontransporten. Om rollpersonerna gör mycket väsen av sig blir de upptäckta och änglarna slår larm och ger sig ut efter dem. Om rollpersonerna är försiktiga blir de inte upptäckta. Änglarna är inte särskilt uppmärksamma av sig.

1. LANDNINGSPLATTA

Landningsplattan för rymdskepp består av en 150x100 meter stor betongplatta med ljusmarkeringar för att leda landande skepp. Stora skepp tas inte ned på asteroiden. Lastning och lossning sker med hjälp av skyttlar. Strålkastare på höga stolpar lyser upp plattan. Ljusmarkeringarna på marken lyser svagt rött av nödbelysningen. Tre skepp finns på plattan: en liten nödskyttel och två kurirer. Två breda betongvägar leder ut från plattan, mot malmtransportbanan och mot logementen.

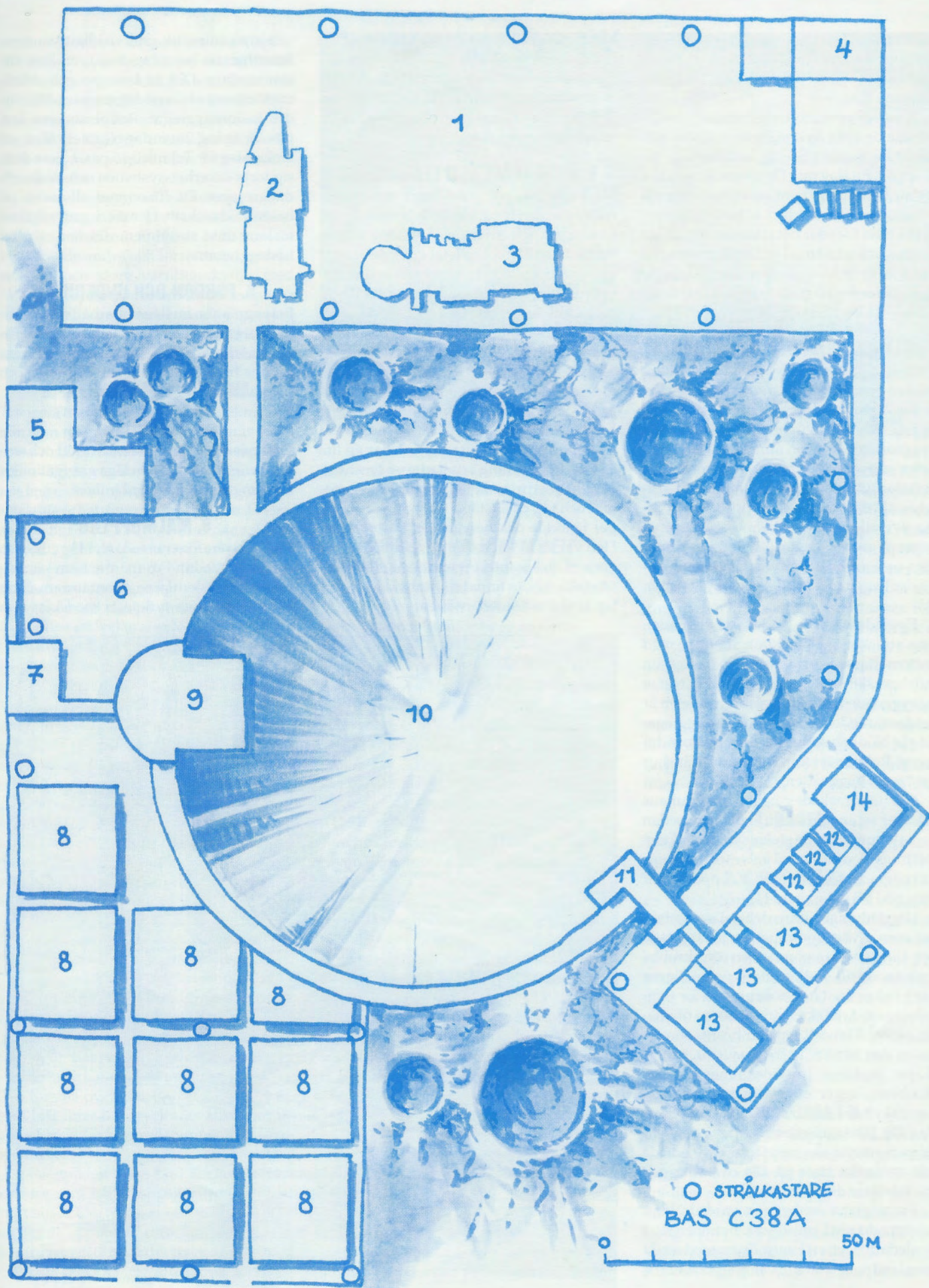
2. SKYTTEL

En liten nödskyttel avsedd att användas om basen plötsligt måste evakueras. Skytteln är 50 meter lång och tar i nödfall upp till 100 passagerare. Luckan in till motorrummet står öppen. En rollperson som lyckas med ett slag i Teknik eller Flygfordon inser att vitala delar av motorn har plockats ut. (Änglarna har plockat delar för att använda till sin nödsändare).

Luftslussen in till cockpiten står också öppen. Inne i förarutrymmet finns två tomma rymddräkter efter personer som försökte fly, men inte hann undan innan Artefakten såg åt sig deras kroppar. Rymddräkterna har Bauhaus märke.

3. KURIRSKKEPP

Ett skepp liknande det rollpersonerna kom med, men något större. Också här står luckorna till motorrummet öppna och motorerna är delvis sönderplockade. Väsentliga delar saknas. Skeppet är tomt. Rollpersonerna ser på inredningen och på insignierna inne i skeppet att det tillhör Bauhaus. Skeppsdatorn är avslagen. För att slå på den måste någon lyckas med Datorkunskap med -15 på CL för att komma förbi säkerhetskoderna. Datorn kan upplysa dem om att en grupp med 20 man från Bauhaus kom för tre dagar sedan med skeppet för att säkra basen och föra med sig Artefakten



○ STRÅLKASTARE
BAS C38A

50M

tillbaka till bolaget. Gruppen lämnades skeppet. Två stycken kom tillbaka ett dygn senare och sände ett meddelande, innan de försvann igen.

Rotar rollpersonerna igenom hela skeppet kan de hitta en datorterminal som tillhörde en Kapten Seelig, befälhavare för gruppen. Ett slag mot Datorkunskap krävs för att komma igenom accesskoderna till terminalen. Om det lyckas kan rollpersonerna hitta filer där det framgår att Seeligs grupp var utsänd med order att undersöka vad som hade hänt på asteroiden. De hade specifika order att "säkra och återföra delar av Artefakten till bolaget".

4. FLYGLEDNING OCH MARKTJÄNST

En grå, prefabricerad byggnad i en våning med en högre del i tre våningar som blickar ut över landningsplattan. Luftslossarna står öppna och nödaggregaten är avslagna, byggnaden har ingen atmosfär. Den lägre delen av byggnaden består av en mekanisk verkstad, utrustning för tankning och skötsel av skyttlar och små skepp. Några tomma overaller, cybertillbehör och verktyg ligger på golvet, där de föll när deras bärare sögs upp av kristallen. En täckt gång förbinder byggnaden med Adminbyggnaden (15).

Flygledningen är en del av byggnaden som sträcker sig tre våningar upp, med radiomottagare och sensorer på taket. En luftsloss skiljer flygledningen från resten av byggnaden. Inne i flygledningsdelen är det fortfarande atmosfär och nödaggregatet går. Nödbelysningen lyser upp korridorerna. Rollpersonerna kan se utifrån hur det lyser i byggnaden.

Här överraskades några av Bauhaus soldater av änglarna och sköts ned, sedan deras kamrater hade slukats av artefakten. Det finns blodfläckar på golvet och väggarna i några av korridorerna. Kropparna har förts ned till sidoschakt H.

I flygledningen finns den del av artefakten som Cybertronicagenten smugglade upp till ytan. Han gömde den i en skrubbe i anslutning till radiatorummet, som ligger vägg i vägg med kontrollrummet för flygledningen. Artefakten är en meter i diameter, av svart kristall som har brutits sönder sedan den har fullgjort sitt syfte och återskapat änglarna. I radiatorummet, utanför skrubben, ligger en blå overall med en namnskylt där det står "Stiegel". Ett lyckat slag för iakttagelseförmåga krävs för att rollpersonerna ska upptäcka det, om de inte medvetet läser på alla overaller och tryckdräkter de stöter på.

Tre änglar i ombyggda stridsdräkter, beväpnade med pulslasrar, befinner sig i flygledartornet, ett kontrollrum med utsikt över landningsplattan. Om rollpersonerna

kliver rakt ut i ljuset på landningsplattan upptäcker änglarna dem. Om de är försiktiga kan de klara sig utan upptäckt och överraska änglarna inne i kontrollrummet.

Utanför byggnaden står några små transportbilar uppställda.

5. UNDERHÅLL OCH ELAGGREGAT

Maskinhallar, reservdelslager och personalutrymmen för underhållspersonal. Här finns tryck och atmosfär. Änglarna har rotat runt i hallarna och letat efter delar som går att använda. Fyra tomma overaller ligger på golvet och en tom tryckdräkt ligger inne i luftslossen.

Inne i personalrummet gömmer sig en av mekanikerna, en robot som har undgått att fångas av änglarna. Han är beväpnad med ett laseraggregat och tar för givet att rollpersonerna är hans fiender, om de inte kan bevisa motsatsen.

Roboten, en Holmstrom G7, har en lite luddig uppfattning om vad som har hänt. Han har sett sina kollegor upplösas i atomer och såg på avstånd hur Bauhaus trupper landade och besegrades av änglarna. Han vet att basen sedan en tid tillbaka har varit en täckmantel för undersökningen av artefakten, som finns i sidoschakt H. Roboten beskrivs i slutet av äventyret.

I anslutning till underhållsutrymmena finns basens huvudaggregat, en liten fusionsreaktor. Den är avslagen och strömmen kommer från nödaggregatet, ett mindre fusionsaggregat. Rollpersonerna kan inte få igång huvudaggregatet. Med ett lyckat slag för Teknik (-15 på CL) kan de ta sig förbi säkerhetssystemen och slå av nödaggregatet. Då försvinner all ström på basen. Sidoschakt H nere i gruvschaktet förlorar inte strömmen, det har ett eget nödaggregat.

6. FORDON OCH UNDERHÅLL

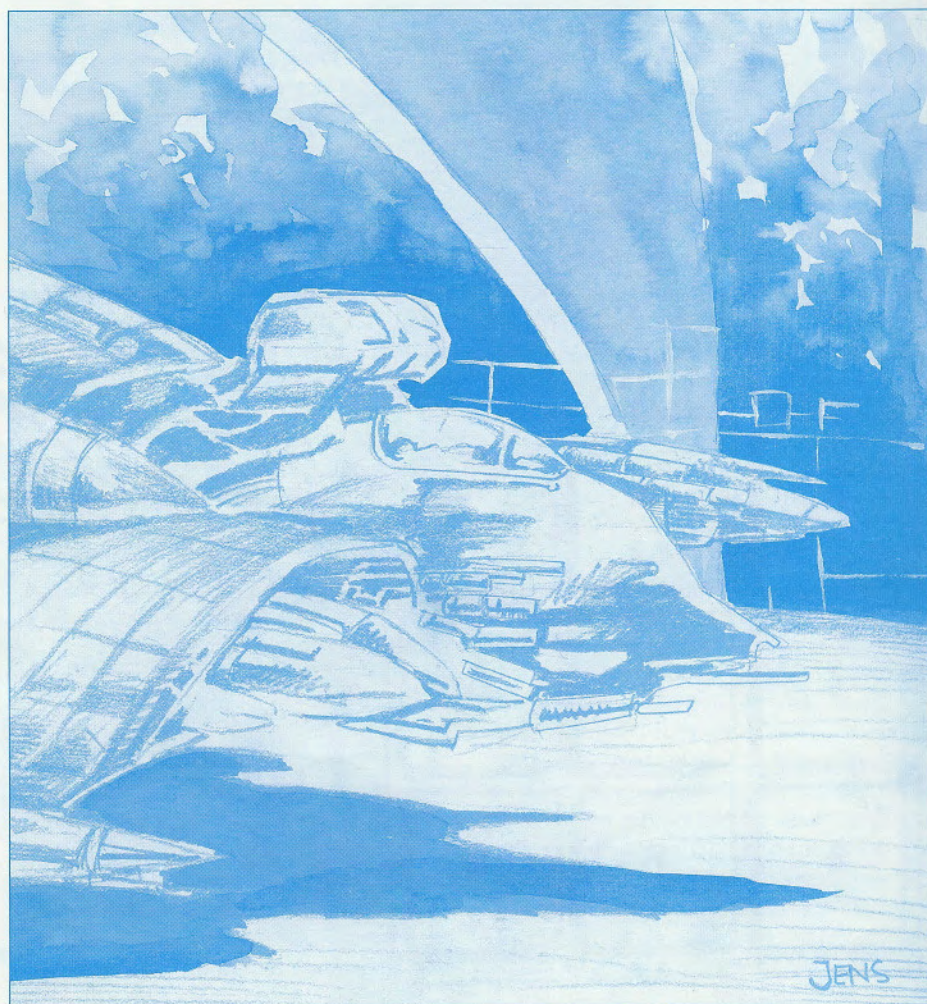
Betongplattan mellan underhåll och malmtransportbanan är täckt av diverse mekaniska delar och uppställda fordon. Några tomma tryckdräkter ligger i fordonen och på plattan.

7. FORDON

En fordonshall med bränsleförråd och små bilar anpassade till den låga gravitationen. En tom overall ligger på golvet.

8. MALMUPPLAG

Malmen råaffineras redan vid brytningen och lagras sedan i containrar som körs direkt till lastskyttlarna. Containrarna står uppställda i täta fyrkanter med körvägar



mellan. Nödbelysningen kastar ett spöklikt sken över området. Ett par tomma tryckdräkter ligger i området. En av dem är bara till hälften tömd. Bäraren var lite för långt från artefakten för att helt upplösas och sugas bort. Dräkten innehåller en blodig sörja som man vagt kan ana kommer från en människa.

I en mindre byggnad i närheten av malmtransportbanan förvaras basens huvudförråd av sprängämnen. Huset är bastantare byggt än de andra och försett med en rejäl ståldörr- och stora varningsskyltar med "Varning! Sprängämnen!" Rollpersonerna kan inte missa att se det om de passerar i närheten. Dörren kan öppnas med Holmstroms hjälp, eller med en laserbrännare.

9. MALMTRANSPORTBANA

Transportbanan består av en elektronkanon som magnetiskt drar containrar längs gruvschaktet. Runda metallbågar fastsatta i bergväggen var tionde meter längs schaktets ena sida märker ut var banan går. Den står stilla och strömmen är avslagen. I byggnaden finns ett kontrollrum, där en tom överall ligger draperad över en stol. Rollpersonerna kan, om de vill, slå på transportbanan via nödaggregatet och överlasta den genom att dra på strömmen för fullt. Det kräver ett lyckat slag för Elektronik. En levande varelse som befinner sig längs banan när strömmen slås på för fullt grillas obönhörligen. Det gäller också änglarna. Med hjälp av lyckade slag mot Teknik eller Elektronik kan rollpersonerna inse det, förutsatt att de gör något försök att tänka konstruktivt.

10. GRUVSCHAKTET

Schaktet är 100 meter i diameter och löper genom hela asteroiden. På ena sidan finns malmtransportbanan, på andra sidan persontransporten. Schaktet beskrivs närmare nedan.

11. PERSONTRANSPORT

Persontransporten är en magnetbana med vagnar som tar upp till 20 personer. En av vagnarna finns uppe, de andra två finns för tillfället nere vid sidoschakt H. Strömmen till banan är avslagen. Änglarna märker om någon slår på den. Byggnaden rymmer ett kontrollrum där strömmen kan slås på. Två tomma överaller finns i kontrollrummet. Här finns inte tryck eller atmosfär. En gång förbinder kontrollrummet med logementen.

I byggnaden finns fyra änglar i stridsdräkter som håller uppsikt över området runt huset. Om rollpersonerna är oförsiktiga blir de upptäckta. Änglarna slår i så fall på strömmen och sänder en budbärare ned till sidoschakt H för att hämta förstärk-



ningar. Om rollpersonerna är försiktiga kan de slå ut vaktposterna utan att de hinna slå larm.

12. PERSONALUTRYMMEN

Tre grå barracker och en högre administrativ byggnad förbinds av smala gångar i plax. Två tomma tryckdräkter ligger på betongplattan utanför byggnaderna.

13. BARRACKER

Personalbarrackerna är låga byggnader med en gemensam sovsal, en matsal, duschrum och toaletter. Här ligger kläder utspridda lite varstans, där folk har upplösts av artefaktens kraft. Det finns ingen atmosfär i barrackerna.

14. ADMINISTRATION

Den administrativa byggnaden liknar en barrack, men med en stålkupol på taket. Den är indelad i ett tiotal mindre kontorsrum och ett samlingsrum. Här finns datorer där rollpersonerna med ett lyckat Datorkunskap (-10 på CL) kan få fram en del information om basen, till exempel att knappast någon koppar har brutits de senaste månaderna och att ett antal välrenommerade arkeologer har stått på avlöningslistan det senaste halvåret. De ser att samtliga arkeologer är stationerade vid sidoschakt H.

HUVUDSCHAKTET

(KARTA 2)

Gruvschaktet följer kopparådern genom asteroiden och är en något slingrande, ibland bredare och ibland smalare gång som sträcker sig genom hela THX 1138. Berg-

väggarna är ojämna, bitvis täckta av is. Schaktet är här och var fyllt med småsten och skräp. Längs malmtransportbanan och persontransporten har bergväggen slätats ut. Schaktet har utvidgats på punkter där sidoådror går in. Där finns stationer för malm brytning med enkla byggnader och gruvmaskineri. Malmtransportbanan förgrenar sig till mindre sidobaner som går in vid stationerna. Nödbelysningen är avslagen vid alla brytningsstationer utom D och H. Schaktet är kolmörkt.

Änglarna finns i sidoschakt H (10), där ett nödaggregat fortfarande går och atmosfären är anpassad efter änglarnas behov. En handfull överlevande Bauhaussoldater finns i sidoschakt D. Annars är gruvan tom.

1. BASEN

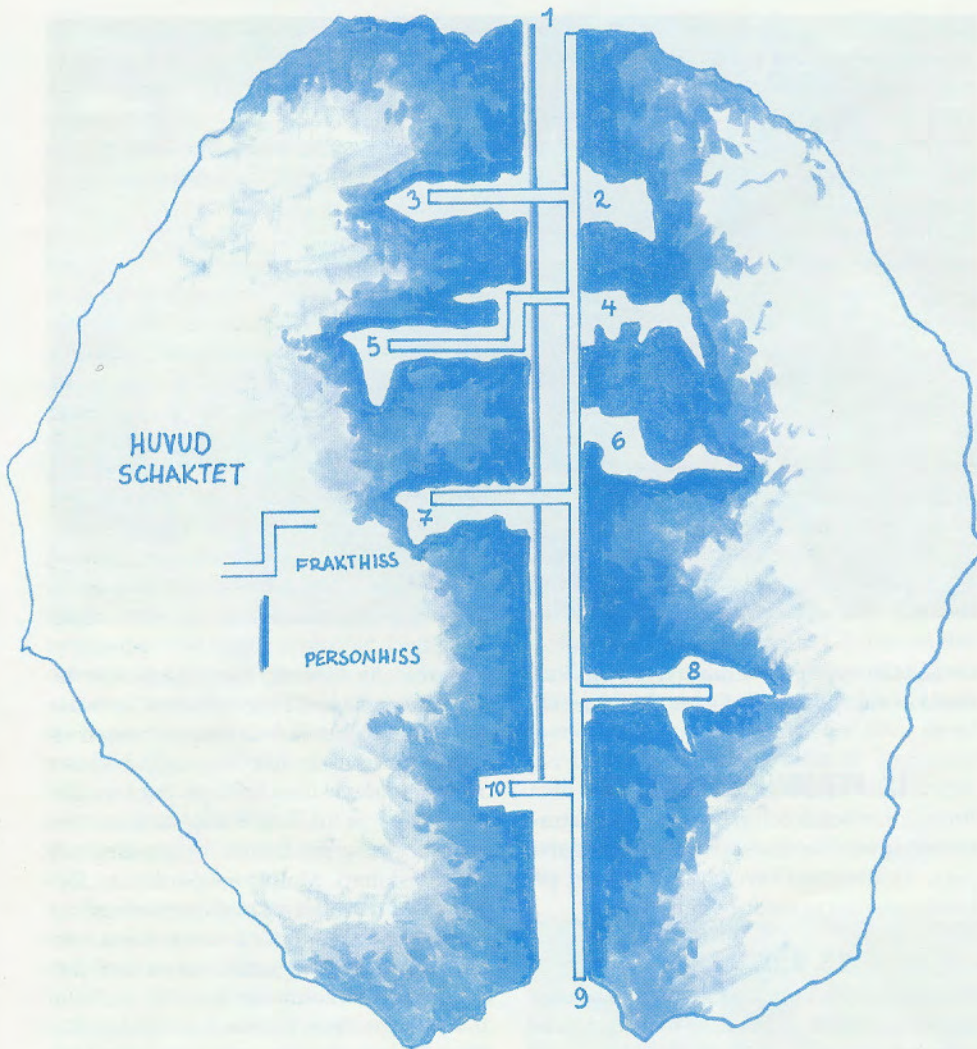
Bas C 38-A ligger runt schaktets mynning.

2. SIDOSCHAKT A

En monterbar lastkaj i lättmetall är kopplad till transportbanan. Ett skjul i anslutning till lastkajen innehåller personalutrymmen. Det finns ingen atmosfär i skjulet. Malmbrottet är en oregelbunden inhuggning som sträcker sig 100 meter in i klippan. Malmen förs med AG-transporter till transportbanan. Tre AG-plattformar är ankrade vid kajen. Längre in i schaktet skymtar stora malmbrytningsmaskiner.

3. SIDOSCHAKT B

En lättmetallkaj är kopplad till persontransporten. AG-plattformar och gruvmaskiner är ankrade vid plattformen. En förgrening av malmtransportbanan går ett hundratal meter in i berget. Människor kan ta sig fram på en gångbro bredvid banan. Vid banans slut känns en vibration i berget och ett svagt gult sken skymtar. Det är en



gruvrobot som fortsätter att bryta malm och packa den i containrar. Den har fyllt fyra stycken och fortsätter sitt arbete. Roboten är mycket enkelspårig och kan inte hjälpa till med någon information.

4. SIDOSCHAKT C

Ett övergivet schakt som sträcker sig ett par hundra meter in i berget. Lättmetallkajen finns kvar vid sidan av malmtransportbanan, annars är all utrustning nedmonterad.

5. SIDOSCHAKT D

En mindre malmtransportbana går in i det djupa schaktet. Persontransporten stannar vid en lättmetallkaj. Gångbroar av metall följer malmtransporten in i schaktet. Om rollpersonerna ställer sig på gångbron eller kajen känner de en svag vibration, som av ett maskineri igång i närheten. Längst in i schaktet finns en barrack ankrad vid klippväggen. En gruvrobot står tyst bredvid barracken. Vibrationer från en nödgenerator i barracken känns genom bergväggen.

Inne i barracken finns fem överlevande från Bauhaus räddningsexpedition, fyra

meniga troopers och en sergeant. Tre av dem är svårt sårade och kan inte lämna barracken. Två är nästan oskadda. De är fullständigt paranoida och benägna att skjuta först och fråga sen. Om de överlever mötet med rollpersonerna kan de berätta att de har varit uppe på ytan och sänt ett meddelande från sitt skepp. "Det är förstärkningar på väg", säger de. De kan berätta att några soldater ur deras styrka löstes upp i atomer så snart de landade på asteroiden. De som överlevde råkade i strid med änglarna. En liten grupp tog sig så långt ned som till sidoschakt H, men slogs tillbaka. De fem är de enda överlevande. De kan berätta hur kajen vid sidoschakt H ser ut, längre kom de inte. De råder rollpersonerna att lämna asteroiden innan förstärkningarna anländer. "Att försöka gå in där är självmord", säger de. Bauhaus soldaterna beskrivs sist i äventyret.

6. SIDOSCHAKT E

Ett övergivet schakt som används som skräppupplag för utslitna maskindelar och allehanda sopor. Gångbroar och transport-

banan är nedmonterade och det finns inga lampor. Schaktet sträcker sig 300 meter in i berget.

7. SIDOSCHAKT F

En mindre malmtransportbana går in i schaktet. Persontransporten stannar vid en lättmetallkaj. Här drabbade änglarna samman med de sista soldaterna. Sju förbrända kroppar i stridsrustningar ligger vid kajen eller mot klippväggen en bit ut i schaktet. Kajen är nedsmetad med fruset blod.

Gångbroar av metall följer malmtransporten in i schaktet. Några tysta arbetsrobotar står avstängda längst in i schaktet, annars är det tomt.

8. SIDOSCHAKT G

Ett 300 meter djupt schakt med en mindre malmtransportbana. Gångbroar följer transportbanan. Vid lastkajen vid schaktets mynning finns en prefabricerad barrack. Någon form av strid har försiggått inne i barracken. Fruset blod är smetat på väggarna. (Änglarna plockade några gruvarbetare som gjorde motstånd här.)

9. DAGBROTT

Schaktet slutar i ett kraterliknande dagbrott på andra sidan asteroiden, cirka 500 meter i diameter. Två förvirrade gruvrobotar, stora som lastsvävar, står och surrar på stand-by. I änden av malmtransportbanan finns ett kontrollrum och ett avstängt nöddaggregat. Två mindre barracker står i närheten av transportbanan, omgivna av ett tiotal tomma containrar. Barrackerna är tomma.

10. SIDOSCHAKT H

Det schakt där Artefakten hittades och där änglarna nu håller till. Persontransportbanan slutar här. Två skyttlar till banan står parkerade vid en kaj utanför schaktet. En mindre malmtransportbana går in från huvudbanan. Från öppningen ut i huvudschaktet kan man se ljus.

SIDOSCHAKT H

(KARTA 3)

Sidoschakt H började som en vanlig sidoåder till gruvschaktet, men efter ett par veckor upptäckte man en egendomlig, mycket hård svart kristall insprängd i berget. Närmare studium av kristallen gav vid handen att den knappast kunde vara naturlig, utan måste vara tillverkad av intelligenta varelser.

Arkeologer tillkallades och gruvbasens verksamhet övergick från kopparbrytning till undersökning av Artefakten, som före-

målet kallades. Den grävdes bit för bit ut ur klippan, tills en drygt 1000 kubikmeter stor del var frilagd. Delar av kristallen kunde brytas loss. En del fördes ombord på ett fraktskepp för att föras till Mars, men försvann på vägen (fem änglar bildades av besättningens kroppar och lyckades kontakta Ondskan för att bli upplockade). Runt kristallen har utrymmen för analys och inkvarteringsrum för arkeologerna och deras assistenter byggts.

De flesta av änglarna har skapats inne i byggnaden. De håller nödaggregatet för anläggningen igång och har lyckats ställa om atmosfären. Den innehåller farligt mycket ozon och koloxid för en människa. Det finns 32 änglar i anläggningen, om man räknar de fem vakterna utanför på kajen.

Kvarlevorna av de människor som förintades för att skapa de första änglarna ligger kvar, utströdda i rum och korridorer: kläder, pennor, datorer, smycken och andra småsaker.

Anläggningen är byggd av prefabricerade plaxplattor och vilar på betongrör fästade i klippgolvet. Ett sätt att ta sig in är att kräla in på klippan under rummen och sedan skära sig upp genom golvet. Det krävs 20+2T6 minuters angrepp med laserbrännare för att skapa ett hål man kan ta sig igenom. Skjutvapen kan inte göra mer än hål i plaxen, och knappt det om de inte gör 20+ i skada.

Enda problemet med att skära sig in, är att i det ögonblick någon skär sig upp ge-

nom golvet uppstår en explosiv dekompression när luften börjar strömma ut och larmet går i hela anläggningen. Säkerhetssystemet börjar spruta ut ett lila skum i området där tryckfallet uppstår. Skummet stelnar snabbt och fyller ut hålet. Tryckdörrarna stängs automatiskt och anläggningen skärmas av i olika delar. Holmstrom G7 kan tala om det för rollpersonerna. Tryckdörrarna tål 160 KP från ett skjutvapen eller 10+2T6 minuters angrepp med en laserbrännare innan de ger vika.

Avgör själv hur lång tid det tar för syret att strömma ut om rollpersonerna börjar göra hål i anläggningen. Änglarna tar 1 KP/runda i skada när de är direkt utsatta för vakuum. Rollpersonerna tar 1T6 i skada från flygande fragment om de står och stirrar rakt på den punkt där atomsfären börjar strömma ut.

1. INGÅNG

Den malmtransportbana som finns in till sidoschaktet används för enstaka materialtransporter. Den fyller upp största delen av den 30 meter långa gången in från gruvschaktet. Vid sidan om transportbanan finns en gångtunnel i grå plax.

2. FRAKTCONTAINER

Containern står stilla på transportbanan framme vid lastkajen. Den är halvfylld med sten från utgrävningen som skulle fraktas ut i schaktet, när katastrofen inträffade och alla dog. För rollpersonerna står fraktcon-

tainern lägligt. Den hindrar all sikt längs transportbanan från lastkajen. De kan ta sig oupptäckta ända fram till kajen. Containern vilar på metallbågarna som upprätthåller magnetfältet när banan är igång. Det är en halvmeter mellan containern och golvet och väggarna.

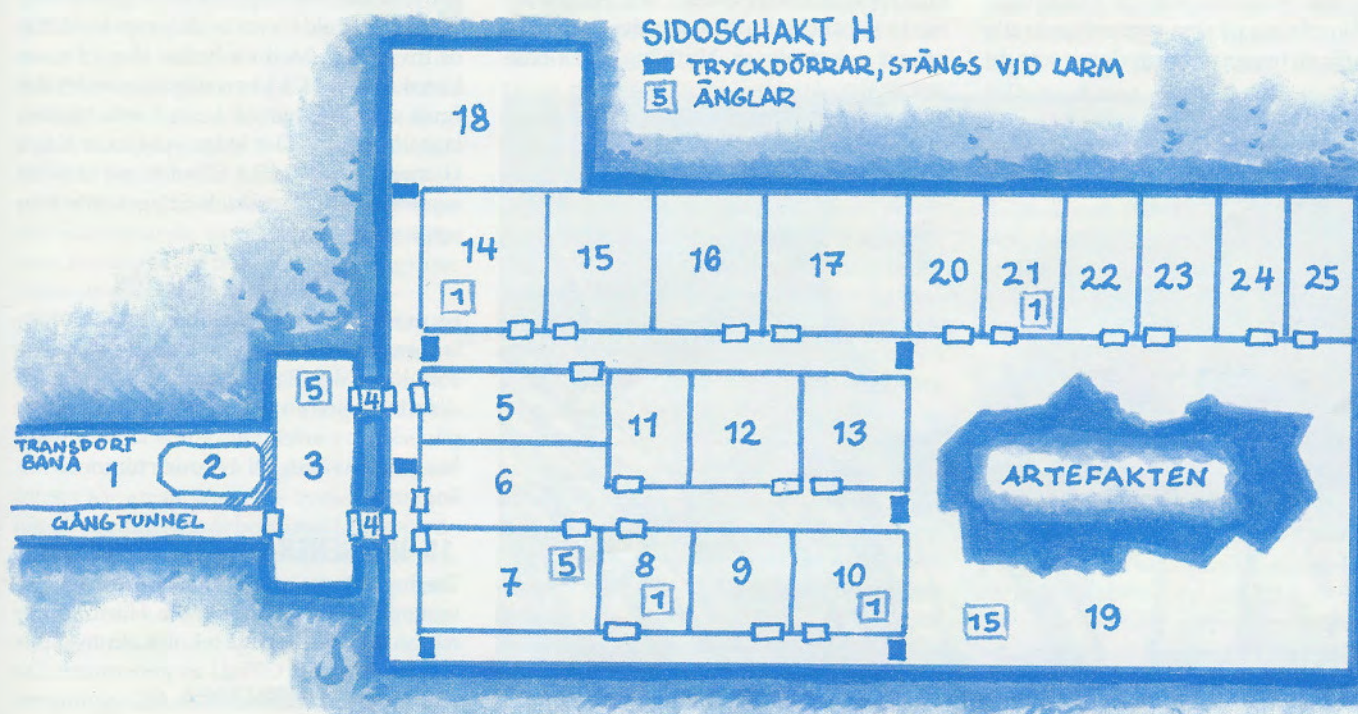
3. LASTKAJ

En monterbar kaj i lättmetall, av samma typ som finns över hela basen. Den ansluter på sidorna mot de grovt tillyxade bergväggarna. Kajen står på betongrör som är fästade i berggolvet. Golvet ligger en meter under kajen. Från malmtransportbanan är det möjligt att ta sig in under kajen, och därifrån vidare in under hela byggnadskomplexet.

Fem änglar i stridsrustningar står på vakt på kajen. De är inte särskilt uppmärksamma. Bakom sig har de två tryckslussar som leder in i den luftfyllda delen av anläggningen. Änglarna har ingen radio. En av dem försöker ta sig in genom slussen för att slå larm om de blir angräpnade. Går larmet blockeras luftslussarna.

4. LUFTSLUSS

Två luftslussar leder in i anläggningen. Slussarna har åttakantiga iris-dörrar som öppnas med ett tryck på en grön platta vid sidan om dörren. Rollpersonernas stridsdräkter eller tryckdräkter upplyser dem om att luften i anläggningen inte är rekommendabel att andas.



Om larmet går blockeras dörrarna till luftslussarna. De är konstruerade för att inte kunna sågas upp i första taget. En laserbrännare tar 10+2T6 minuter på sig att ta sig igenom dem. Om någon börjar såga i dem stängs tryckdörrarna inne i anläggningen och lila skum sprutar ut i slussen och stelnar, för att hålla atmosfären kvar inne i anläggningen. Om rollpersonerna slår sig igenom skummet väntar änglarna på andra sidan. För att skapa ett hål där luften kan sugas ut måste rollpersonerna få undan cirka 50 kubikmeter skum, annars kommer nytt så snart ett hål bildas.

5. HYGIEN- OCH LAGERUTRYMMEN

Rummet är indelat i mindre delar. Här lagras förbrukningsmaterial av olika slag.

6. LABORATORIUM

Ett provisoriskt, men ändå välförsett laboratorium för analys av främmande artefakter. Här finns specialmikroskop, utrustning för materialanalys av alla slag och alla upptäckliga typer av dokumentationsutrustning. Rummet är kantat av låga bänkar och skåp. En bänk med analysutrustning står mitt i rummet. Det är uppenbart att någon har rivit runt i jakt på användbara föremål. Skåpdörrarna står öppna och prover är uthållna över bänkarna.

7. VERKSTAD, MM

Ursprungligen en specialverkstad för justering av mätinstrument och annan utrustning som har använts i samband med utgrävningen, men änglarna har släpat hit verktyg och maskiner som de har använt för att få ordning på sina personliga kraftfält och för att bygga radiosändaren som de

använder för att kontakta Ondskan. Rummet är ett virrvarr av maskindelar och verktygsbänkar. Rollpersoner som lyckas med Flygfordon kan urskilja detaljer hämtade från rymdskeppsmotorer. Fem änglar finns här.

8. RADIORUM

Änglarna har konstruerat en egen radio som sänder starka pulser till Ondskan utanför Pluto. De har använt en del av den radioutrustning som fanns i rummet, som är kopplat till kommunikationscentralen på Bas C38-A. En ängel finns i rummet.

9. MEDICINSK KLINIK

Ett läkarrum med en medimonitor och ett skåp med droger och piller för alla upptäckliga åkommor. Piller, pulver och autoinjektorer ligger utströdda på golvet och det är uppenbart att änglarna har letat igenom rummet.

10. SÄKERHETS CENTRAL

Rummet är byggt för att övervaka säkerheten vid utgrävningen. En envägs glasruta vetter ut mot utgrävningssytan (19). På väggarna finns monitorer som visar scener från olika rum i anläggningen. En avancerad datacentral är uppkopplad mot anläggningens styrsystem. Härifrån kan tryckdörrarna stängas och styrsystemet i (18) kan styras härifrån. En ängel finns i rummet, i färd med att undersöka utrustningen, men den vet inte hur den fungerar.

11. FRYSRUM

Här förvarades livsmedel och en del kemiska substanser som användes i provtagningar och analyser. Nu hänger sex Bau-

haussoldater i söndertrasade kläder i krokar från taket. Det är -24 grader i rummet.

12. FÖRRÅD

Förråd för utgrävningen, med reservdelar till verktygen, putsverktyg, borrar och andra småsaker. Märklappar och -pennor i lådor, smådatorer programmerade för katalogisering och analys i samband med utgrävningar ligger i lådor. Änglarna har rivit runt i rummet och allt är i ordning.

13. MOTIONS RUM

Ett standardiserat motionsrum av den typ som finns på skepp och andra platser med nollgravitation. Här finns träningsmaskiner av olika slag avsedda att hålla musklerna igång.

14. FÖRLÄGGNING

Rummet är indelat i fyra avbalkningar med vardera fyra bäddar. Kläder och personliga tillhörigheter ligger strödda på golvet. En ängel finns här inne och rotar igenom föremålen på golvet.

15. FÖRLÄGGNING

Som ovan, men utan ängel.

16. FÖRLÄGGNING

Som ovan. En av bäddarna i förläggningen tillhörde Helmut Stiegel. Om rollpersonerna rotar igenom sakerna hittar de ett ID-kort som tillhörde Stiegel. Söker de igenom hans privata tillhörigheter, som finns i ett skåp i anslutning till sängen, hittar de en fickdator och några lagringsklossar där Stiegel förvarar sin rapport till Cybertronic, kodad och dold i form av datorspelet "Chaos Invaders". Med ett lyckat slag i Datorkunskap (-5 i CL) kan någon inse att det finns en stor mängd kodad information lagrad i spelet. Det krävs ett lyckat slag i Datorkunskap (-15 i CL) för att få fram rapporten i läsbart skick. Stiegel själv dog uppe på ytan.

17. MATSAL OCH KÖK

En modern autochef i ett hörn står för matlagningen. Här inne finns bord och stolar som har välts. Bara enstaka syntetiska födoämnen med en molekylstruktur som inte påverkas av artefakten finns kvar, annars har allt använts till rekonstruktionen av änglarna.

18. NÖDGENERATOR & STYRSYSTEM

Tre änglar bevakar nödgeneratoren och systemen som styr anläggningen. Härifrån kan någon med tillräckliga tekniska kunskaper (t ex Holmstrom G7) slå av generatoren. Då försvinner strömmen i hela anläggningen. Luften försvinner inte, men syret tar slut efter fyra timmar och temperaturen sjun-





ker med en grad var femte minut. Det blir naturligtvis mörkt. Änglarnas skyddsfält upphör att fungera, men det kan rollpersonerna naturligtvis inte veta.

Andra än Holmstrom måste lyckas med ett Teknik (-10 i CL) för att kunna slå av generatoren. Om någon börjar skjuta på generatoren går larmet och tryckdörrarna går igen över hela anläggningen. Det går naturligtvis att förstöra anläggningen, med lite god vilja.

19. ARTEFAKTRUMMET

Rummet är högre i tak än anläggningen i övrigt, nästan tio meter. Det är byggt runt artefakten, som delvis har frilagts från klippan och vilar på stöttor av metall och plax. Utslängda på golvet ligger kläder och tillhörigheter från de forskare som befann sig i lokalen när artefakten aktiverades. Artefakten är cirka 20 x 10 x 5 meter stor, av svart kristall som ser ut att vara täckt av frost när man tittar noga. Kristallerna är sönderbrutna, som om de hade fallit ihop inåt. Om några änglar har dött när rollpersonerna kommer hit, håller kristallen på att rekonstruera de delar där de dödas genkod och medvetande fanns lagrat. Man kan med blotta ögat se hur kristallen långsamt växer upp och återbildas.

Runt artefakten löper en avspärning av plax som delvis har rivits ned. Mindre stenborrar och mätutrustning ligger utspridd i salen. En liten lastmaskin hänger från taket.

I rummet finns 15 änglar, som nästan trängs för att få plats. De tycks inte göra något särskilt. Alla är beväpnade och skyddade av kraftfält, men blir de överraskade tar det dem en stridsrunda att få upp vapnen. Rummet ekar av deras höga, fågelliknande skrik.

20. ARBETSNUM

Rummet rymmer två datorer och arbetsbord för två personer. I datorerna finns

största delen av den information arkeologerna fick fram om artefakten innan de dog. Ett lyckat slag i Datorkunskap (-10 i CL) kan få fram den. Den är värd cirka 150.000 ED om man kan hitta rätt köpare.

21. ARBETSNUM

Liknande rummet ovan, men en ängel håller på att riva sönder datorn och studera innanmätet i den.

22. ARBETSNUM

Som ovan, men utan ängel.

23. SOV- OCH ARBETSNUM

En säng, ett arbetsbord och en fätölj finns i rummet. Personliga tillhörigheter ligger utströdda. Här bodde en av arkeologerna.

24. SOV- OCH ARBETSNUM

Som ovan.

25. SOV- OCH ARBETSNUM

Som ovan.

SITUATIONEN PÅ BASEN

När rollpersonerna kommer till asteroiden behärskas den av änglarna. Alla människor utom fem från Bauhaus-styrkan är döda. De fem överlevande gömmer sig i sidoschakt D nere i gruvschaktet. Tre av dem är svårt sårade. De har skickat en nödsignal från sitt skepp och kallat till sig förstärkningar från Bauhaus.

Änglarna har med stor möda lyckats ställa om atmosfären i sidoschakt H så att de kan andas luften utan problem. För att vistas på basen uppe vid asteroidens yta måste de använda rymdräkter. Eftersom de är 2,5 meter långa och har vingar kan de inte helt obehindrat använda de dräkter som fanns på basen. De har lyckats modifiera några av stridsdräkterna de tog från Bauhaus styrkor. Fyra änglar finns i bas C 38-A, tre i flygledartornet och fyra vid persontransporten ned i schaktet. De har ingen radiokontakt med sina kamrater nere i sidoschakt H, de har inte riktigt förstått sig på mänsklig radioteknik.

Om rollpersonerna öppet går runt i strålkastarskenet uppe på basen blir de upptäckta av änglarna, som skickar en kurir ned genom persontransporten, hämtar upp förstärkningar och förstärker bevakningen nere i sidoschaktet. Som mest kan änglarna få upp 12 soldater med stridsrustningar. Fler modifierade stridsrustningar har de inte. Om rollpersonerna har promenerat runt helt synligt kommer änglarna att försöka ta dem i bakhåll. Har rollpersonerna varit försiktiga kan de slå ut de sju änglarna

uppe vid ytan utan att de lyckas slå larm.

Nere i sidoschakt H finns ytterligare 30 änglar, utan stridsrustningar men skyddade av kraftfält som hämtar kraft från nödgeneratoren. Med hjälp av Bauhausrupperna som anländer senare kan rollpersonerna slå ut dem. På egen hand har de små chanser att lyckas.

ÄNGLARNAS PLANER

Änglarna planerar att förenas med sina avlägsna släktingar Ondskan utanför Pluto. De är själva formade av Ondskan, som hade starkt inflytande över Solsystemet för 60 miljoner år sedan. Med hjälp av diverse delar ur rymdskeppen och maskineriet på basen har änglarna lyckats bygga en särskild nödsändare som sänder ut signaler till Ondskan. Ett skepp är på väg för att plocka upp dem. När rollpersonerna landar på asteroiden är det ett dygn borta.

ARTEFAKTEN ÅTERSKAPAS

När änglarna börjar dö, träder deras nödsystem i kraft igen. Artefakten börjar återbildas. Det tar sex timmar för den att återbilda strukturen för en död ängel i sin egen kristallstruktur. Utifrån ser det ut som om den trasiga kristallen bygger upp sig själv igen. När den tiden har gått börjar artefakten suga i sig organisk materia (dock inte från andra änglar som har återskapats ur artefakten) inom 500 meters håll. Tjocka väggar, upp till två meter, skyddar. Ge rollpersonerna en chans att inse detta, till exempel genom att se den del av artefakten som finns kvarlämnad i flygledningen börja återskapa sig när rollpersonerna har dödat änglarna där. Då inser de att de måste skynda sig, alternativt göra sig av med artefakten på något sätt.

BAUHAUS ANLÄNDER

De överlevande Bauhaus-soldaterna har kallat på förstärkningar. De dyker upp sex timmar efter att rollpersonerna har landat på basen, eller när du själv tycker att det passar. Förstärkningarna kommer i ett litet trupptransportskepp som lägger sig i en bana kopplad till asteroiden. 20 soldater under kapten Schrader går ned på asteroiden med en pansarskyttel. De är inte särskilt diskreta. De börjar med att bomba sönder delar av markbasen från luften, för att försäkra sig om att inga slemma fiender

döljer sig där. Se till att inte bomba sönder rollpersonerna. Det är dumt att låta dem gå åt på ett så föga heroiskt sätt.

Över radion har förstärkningstruppen fått reda på att fienden döljer sig i sidoschakt H. Om inte händelseförloppet kräver något annat, flyger Bauhaus rakt ned genom gruvschaktet med sin pansarskyttel och går direkt från skytteln in i sidoschakt H. Därifrån slås de sedan tillbaka med vissa förluster, när de möter änglarna.

Exakt vad som händer beror på hur rollpersonerna har agerat. Använd Bauhaus för att ge extra krydda åt händelserna, eller för att rädda rollpersonerna om de är illa ute. Har allt gått emot rollpersonerna kan de klara sig undan genom att Bauhaus och änglarna ryker ihop. Har rollpersonerna redan löst allt slår Bauhaus till mot dem och försöker ta dem till fånga eller slå ut dem. Troligen måste Bauhaus och rollpersonerna sluta en tillfällig allians för att överleva.

EN OVÄNTAD ALLIANS

Troligen är både Bauhaus trupper och rollpersonerna så hårt pressade att de måste samarbeta för att reda ut situationen. Inser inte rollpersonerna detta, kontaktas de av kapten Paul Schrader per comlink, radio eller vad som annars står till buds.

Schrader föreslår en temporär allians mot änglarna. Rollpersonerna borde acceptera, annars ser allt illa ut för dem. Försök få dem att acceptera. Schrader lovar vad som helst för att få till stånd en allians. Han tänker ändå ta rollpersonerna till fånga eller döda dem så snart änglarna är nedkämpade.

SLUTSTRIDEN

Låt rollpersonerna få en storslagen slutstrid. Tillsammans med Bauhaus trupper lyckas de nedkämpa änglarna. Bauhaus lider stora förluster. Kartbeskrivningarna innehåller information om var varelserna befinner sig och vad de gör. Låt striden röra sig genom basen och låt rollpersonernas sida vinna med ett nödrop.

FÖRRÄDERI

Så snart änglarna är nedkämpade går Schrader och Bauhaus-soldaterna till angrepp mot rollpersonerna. De inväntar ett lämpligt tillfälle och anfaller. I första hand försö-

ker de ta rollpersonerna levande för förhör, men om det innebär alltför stora risker skjuter de bara för att döda. Var inte alltför grym, utan ge rollpersonerna en chans att klara sig. Om de har varit förutseende och insett att Schrader knappast kommer att tacka dem och låta dem åka sin väg igen, bör du ge dem en god chans. Har de varit godtrogna och litat på kaptenen kan du låta oddsen vara på Bauhaus sida. Blir de tillfångatagna kan du låta nästa äventyr handla om hur de ska fly från Bauhaus. Det kan ske när som helst, från skeppet eller månen, dit Schrader tar dem.

BRÖDRASKAPET

Om rollpersonerna segar runt väldigt länge på basen hinner Ondskan fram med sitt skepp för att plocka upp änglarna. Det sker 24 timmar efter att rollpersonerna har anlänt. Från andra hållet kommer Brödraskapet, som har snappat upp änglarnas nödsignaler och misstänker att arvfunden har något på gång. Troligen ryker de båda styrkorna ihop i en imponerande rymdstrid utanför asteroiden, samtidigt som Ondskan skickar mindre skepp för att plocka upp änglarna och Brödraskapet skickar en mindre styrka för att göra slut på dem. Ingendera sidan har något intresse av att lämna rollpersonerna i livet, så de gör klokt i att hålla sig ur vägen. Rollpersonerna ligger illa till om de kommer i vägen. Om rollpersonerna hamnar rakt i skottlinjen för Brödraskapet eller Ondskan kan de möjligen, om de tydligt signalerar kapitulaton, tas till fånga. Då kan du fortsätta äventyret som "flykten från Brödraskapet alt. Ondskan". Tas rollpersonerna till fånga av Brödraskapet blir de torterade av inkvisitionen. Om rollpersonerna blir upplockade av Ondskan blir de muterade eller ihjälorterade, om de inte lyckas fly först. Brödraskapets gardessoldater och Ondskans stormtrupper beskrivs i slutet av äventyret.

ÅTER TILL BASEN

Lyckas rollpersonerna överleva Bauhaus angrepp har de lyckats med sitt uppdrag. Då släpper skytteln ombord dem och de kan återvända till skeppet. Vill du ha lite rymdstrid kan du låta Bauhaus skepp angripa dem på vägen ut, eller ännu värre, slänga in Brödraskapet och Ondskan som mörka skuggor vid horisonten precis innan de lyckas ta sig undan. Bauhaus skepp ser ut stridsynpunkt ut precis som roll-

personernas. Brödraskapet och Ondskan har stora slagskepp.

Under resan tillbaka läker skeppets MediBot rollpersonernas alla skador så att de är helt återställda när de kommer tillbaka. Under de sista timmarna av resan sover skeppet ned rollpersonerna med alla medel som krävs. MediBoten pumpar i dem sömnmedel eller sömngas leds ut över ventilationssystemet i skeppet. Se till att de är medvetslösa när skeppet landar.

EFTERSPEL

Rollpersonerna vaknar fastspända på operationsbordet i en sal som flödar av starkt, vitt ljus. Folk i gröna rockar med munskydd för ansiktet skymtar i bakgrunden. Rollpersonerna har en dundrande huvudvärk.

De hör en röst som låter bekant, och som de efter en liten stund kan identifiera som Melkior Saberhagen. Han lutar sig fram över dem och lyser dem i ögonen med en liten lampa. Han har också gröna operationskläder på sig.

Saberhagen förklarar för rollpersonerna att bolaget inte kunde förlita sig på rollpersonernas subjektiva vittnesmål till vad som hade hänt, utan fann sig tvingat att plocka informationen direkt ur deras hjärnor.

Han berättar för rollpersonerna vad som egentligen hänt, att Cybertronic ville ha reda på vad som pågick utan att riskera att själva pekas ut i en bolagsstrid eller dras in i en konflikt med Brödraskapet. Han berättar för rollpersonerna att de diplomatiska förhållandena mellan Bauhaus och Brödraskapet är ytterligt ansträngda sedan några timmar tillbaka. Bauhaus anklagar inkvisitionen för kidnappningar och tortyr av högt uppsatta bolagsanställda. Flera viktiga leverensordrar från Bauhaus till Brödraskapet har dragits in.

Sedan säger han att rollpersonerna tyvärr vet för mycket och är på väg till organbankarna.

"Men tack för hjälpen, mina vänner", säger han och viftar fram de grönklädda kirurgerna.

När rollpersonerna börjar protestera leker han ett tag med dem, innan han förklarar att han kanske personligen kan ha nytta av en hemlig grupp som kan utföra diverse smutsiga jobb åt honom. Officiellt kommer de att vara döda, och upptäcks de någonsin i livet igen kommer Cybertronic att juridiskt göra anspråk på deras kroppar, men så länge ingen upptäcker att de existerar kan de leva vidare. Är de intresserade? I så fall har Saberhagen några kontrakt de kan få signera...

SLP

Vi ger en samlad beskrivning för alla Bauhaus-soldater, undantaget kapten Schrader och de två oskadda soldaterna i schaktet. Använd beskrivningen både för de sårade soldater som finns i sidoschakt D och för de soldater som dyker upp under handlingens gång. Ge dem namn och egen personlighet efter behov, när rollpersonerna talar med dem.

MELKIÖR SABERHAGEN

Saberhagen är en frilansande fixare, löst anknuten till Cybertronic. Han är officiellt anställd av bolaget, men har en egen, omfattande verksamhet vid sidan om. Han är insyltad upp över öronen i den illegala sektorn på Mars. Om rollpersonerna hade möjlighet att kontrollera hans bakgrund, skulle de få fram mängder av misstankar om mutbrott, förskingring, utpressning och liknande, men inga fällande domar.

Saberhagen är till det yttre i 35-årsåldern, med mörk hy och skarpskurna anletsdrag. Han har strävt, blått hår som räcker ned till midjan när han inte sätter upp det. Höger arm är cybernetisk, i lättmetall med utbytbar hand.

STY	15	INT	17	PER	15
SMI	14	STO	13	FYS	15
MST	15	SB	+1T4	KP	28

Förflyttning: 27

Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 40%, Fingerfärdighet 60%, Fixare 80%, Förfalskning 40%, Iakttagelseförmåga 70%, Övertyga 80%, Automatvapen 40%, Pistol 50%

Cybernetik: Fotoreceptor, Sekundärminne, Tempokalkylator, Stålklor, Järnhand

ÄNGLARNA

De änglar som håller vakt uppe på asteroidens yta bär modifierade varianter av stridsrustningar (fungerar som vanliga stridsrustningar). Änglarna nere i sidoschakt H har inga rustningar eller kläder, men skyddas av kraftfält, som gör att de verkar lite förvridda, som om de var fel vinklade. Detta gör att alla som angriper dem har -15 att träffa så länge skyddsfälten är igång.

Skyddsfälten hämtar sin energi från elagregatet i sidoschakt H. Änglarna uppe på asteroidytan har inga skyddsfält. Om aggregatet slås ifrån slocknar skyddsfälten (och änglarna dör när atmosfären gradvis försvinner). De absorberar 20 över hela kroppen.

De talar ett för människor obegripligt språk som påminner om gälla fågelskrik. En stor del av språket ligger på för höga frekvenser för att människor ska uppfatta det. Deras psyke är för rollpersonerna okänt och oväsentligt.

STY	20	INT	16	PER	12
SMI	15	STO	22	FYS	20
MST	20	SB	+2T6	KP	42

Förflyttning: 35

Kraftnivå: 3 (använd regler för Ondskan)

Väsentliga färdigheter: Elektronik 70%, Iakttagelseförmåga 30%, Teknik 60%, Automatvapen 50%, Gevär 60%, Obeväpnad strid 50%

Viktig utrustning: Tung stridsrustning (i vakuum) kraftfält (nere i sidoschakt H), Drakonizer LAR lasergvär

HOLMSTROM G7

Holmstrom G7 är en humanoid robotmekaniker. Den har arbetat som mekaniker åt Bauhaus i tio år och är inte benägen att hjälpa till i strider mot en övermäktig motståndare. Däremot kan den hjälpa rollpersonerna med mindre riskabla saker. Den känner till var alla elagregat på basen finns och kan hantera i stort sett all mekanisk utrustning. Roboten är vettskrämd och föga smickrad av rollpersonernas intresse. Den vill helst hålla sig gömd tills en mer resursstark räddningsstyrka anländer. Rollpersonerna måste övertala eller tvinga den att hjälpa dem, den gör det inte frivilligt.

STY	12	INT	14	PER	10
SMI	15	STO	10	FYS	12
MST	8	SB	—	KP	22

Förflyttning: 17

Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 60%, Elektronik 80%, Fingerfärdighet 70%, Flygfordon 60%, Markfordon 70%, Teknik 90%, Gruvteknik 90%

Viktig utrustning: Laserbrännare

Robotik: cyberjack, ir-öga, kraftsensorer, laseravståndsmätare, mikroskopöga, radioutrustning, verktygshand

KAPTEN PAUL SCHRADER

Kapten Schrader är en ung karriärist inom Bauhaus militära gren. Han är fast besluten att utföra alla uppdrag effektivt och med stor auktoritet, utan att för den skull försätta sig själv i någon större livsfara. Rollpersonerna är ett välkommet tillskott till hans styrkor för att rensa basen från änglar, men han har naturligtvis inga planer på att låta dem komma levande tillbaka till Cybertronic. Helst vill han föra dem som fångar till

Bauhaus, men går inte det kan han tänka sig att bara röja dem ur vägen.

Schrader är en storväxt, ljushylt man med grå ögon och stela anletsdrag. Han talar med lite mekanisk röst och ger ett mycket effektivt intryck.

STY	16	INT	13	PER	12
SMI	14	STO	17	FYS	16
MST	10	SB	+1T6	KP	33

Förflyttning: 30

Ålder: 22

Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 40%, Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer 60%, Automatvapen 60%, Gevär 70%, Pistol 40%, Obeväpnad strid 40%, Vapensystem 60%, Undvika 40%

Viktig utrustning: tung attackrustning, Plasma assault rifle, Loudmouth laserpistol, Vibroblad

Cybernetik: IR-öga, radioutrustning, tempokalkylator

ANDRÉ FAUCHARD

Sergeant i den första styrkan av Bauhaus-soldater som skickades till asteroiden. André är en av de två oskadda soldater som gömde sig i sidoschakt D och skickade en nödsignal från skeppet. Han är kort, mörk och tämligen fårdig. Han betraktar hela operationen som en katastrof och tänker till varje pris undvika att göra ytterligare ett anfall mot änglarna. Han ligger lågt och hoppas att Schrader ska gå in utan att bry sig om att plocka upp honom och hans kamrat först. När rollpersonerna stöter på honom är han fullständigt oberörd, och ointresserad, av att de är infiltratorer för ett annat bolag. Det är inte hans problem.

STY	16	INT	11	PER	9
SMI	13	STO	14	FYS	18
MST	8	SB	+1T4	KP	32

Förflyttning: 27

Väsentliga färdigheter: Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 60%, Automatvapen 60%, Gevär 50%, Pistol 45%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 55%, Sprängteknik 30%, Vapensystem 40%

Viktig utrustning: lätt attackrustning, Plasma assault rifle, Loudmouth laserpistol, Vibroblad

Cybernetik: Audioaugmentator, IR-öga, Mag-nethand, Lasersikte

ERICH HAUPTMANN

Erich var den första Bauhausstyrkans sprängämnesexpert. Han var också den enda av fotfolket som inte hade tagit värning för att få en utbildning och hyfsad lön.

Erichs mor är en höjdare inom Bauhaus, som med alla medel försökt hindra sonen från att ta värvning som fotsoldat, men Erichs romantiska idéer om livet på botten av den militära hierarkin visade sig segare än familjens protester. Fauchard har betalt för att hålla honom vid liv, så pass bra betalt att han är beredd att gå över lik för att hålla grabben utanför strid.

Erich är en storväxt, mörk pojke i övre tonåren. Han talar mycket och ivrigt och är fullständigt omedveten om sin dödlighet. Fauchard har problem att hålla honom utanför alla faror. Om Schrader vill ha med Hauptmann i ett anfall mot änglarna tar Fauchard honom avsidet och övertygar honom om att det är en dum idé.

STY	15	INT	10	PER	8
SMI	16	STO	17	FYS	15
MST	11	SB	+1T4	KP	32

Förflyttning: 33

Väsentliga färdigheter: Iakttagelseförmåga 60%, Rörliga manövrer 50%, Automatvapen 50%, Gevär 50%, Pistol 45%, Obevärnad strid 40%, Undvika 45%, Sprängteknik 70%

Viktig utrustning: lätt attackrustning, Drakonizer LAR, Loudmouth laserpistol, Vibroblad

BAUHAUSSOLDATER

Bauhaus soldater är vanliga troopers utrustade med lite bättre rustningar och vapen än vanligt. De har ingen strålande moral och deltar ytterst motvilligt i befrämjandet av kapten Schraders militära karriär. De soldater som överlevde det första angreppet och har gömt sig i sidoschakt D tänker om möjligt ligga lågt tills förstärkningarna har slagit ut änglarna.

STY	14	INT	12	PER	10
SMI	15	STO	15	FYS	15
MST	10	SB	+1T4	KP	30

Förflyttning: 30

Väsentliga färdigheter: Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer 40%, Automatvapen 40%, Gevär 40%, Pistol 45%, Obevärnad strid 40%, Undvika 35%, Sprängteknik 30%

Viktig utrustning: lätt attackrustning, Drakonizer LAR, Loudmouth laserpistol, Vibroblad

Cybernetik: IR-öga, Förstärkning, Lasersikte

BRÖDRASKAPETS LIVGARDE

När Brödraskapet inser att Ondskan kommunicerar med en av Bauhaus gruvaste-



Cybernetik: Bepansring, Stålskalle, Hyperaktivator, Järnhand, Lasersikte

BELFAHIR

Belfahir är nefariten som leder den trupp av legionärer som landsätts på THX 1138 för att undsätta änglarna. Han är drygt två meter lång, människolik förutom de små, cirkelrunda blödande sår som täcker hela kroppen. Skallen är rakad och ögonen utstuckna, något som inte alls försämrar hans förmåga att se. När Ondskan landsätts på asteroiden är han klädd i en mekaniserad stridsrustning som till det yttre tycks tillverkad av läder och glas, så rollpersonerna ser inte så mycket av honom.

Om rollpersonerna tas till fånga av Ondskan förhörs de av Belfahir när de har förts ombord på slagskeppet. Skeppet lämnar omedelbart asteroidbältet och åker ut mot Pluto.

STY	34	INT	18	PER	16
SMI	17	STO	21	FYS	21
MST	25	SB	+3T6	KP	42

Förflyttning: 38

Kraftnivå: 4

Väsentliga färdigheter: Iakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrer 75%, Övertyg 65%, Vapenfärdigheter 75%, Undvika 75%

Viktig utrustning: Mek. stridsrustning (till det yttre en klumpig läderoverall med glasinlägg) Armageddon Neutrogun, Neuronpiska

ONDSKANS STORMSTYRKOR

Ondskan skickar ett slagskepp (Ondskan gör aldrig något i liten skala) för att hämta upp änglarna efter att ha snappat upp deras signal. Från moderskeppet skickas en trupptransport med 50 legionärer för att hämta upp änglarna. Risker är stor att de ryker ihop med Brödraskapets gardessoldater på asteroiden. Truppen består av elit-legionärer, bättre utrustade än vanliga legionärer. Den leds av en nefarite.

STY	18	INT	9		
SMI	13	STO	13	FYS	16
MST	11	SB	+1T4	KP	29

Förflyttning: 29

Kraftnivå: 0

Väsentliga färdigheter: Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer 65%, Automatvapen 60%, Gevär 60%, Tvåhands närstridsvapen 70%, Undvika 35%

Viktig utrustning: Mek. stridsrustning (Ondskans motsvarighet), Neutronic Autoshotgun, Nekrolans

Är rollspel farliga?

Med jämna mellanrum dyker det upp insändare och notiser i dagspressen, särskilt i mindre lokaltidningar och i kristna tidningar, som varnar för så kallade rollspel. De påstås locka barn att syssla med svart magi, och lära barn att använda våld. De anses ha en personlighetsupplösande verkan, och få känsliga människor att drabbas av psykiska sjukdomar, till och med till självmordets gräns. Denna artikel ska försöka visa att dessa farhågor är grundade och baserar sig på rädsla inför det främmande.

TILL ATT BÖRJA MED, VAD ÄR ETT ROLLSPEL? Den bästa liknelsen är att tänka sig en regissör som ska spela upp en pjäs som han har skrivit synopsis till, men som ingen av skådespelarna har läst. Skådespelarna får själva skriva manus för sina roller, och ange rollfigurernas egenskaper och personlighet. Regissören talar sedan om förutsättningarna för varje scen och var skådespelarna befinner sig. Då får skådespelarna improvisera vad de säger och vad de gör. Detta leder till att pjäsens handling utvecklas, mer eller mindre i den riktning som regissören har bestämt sig för. Så fort en situation uppstår, där skådespelarna vill ta sig för något vars utgång inte är given, konsulteras reglerna och man slår tärning för att bestämma resultatet. Det kan gälla om någon av skådespelarna försöker övertala någon av de statister som regissören spelar (lyckas han med övertalningen?), om skådespelarens rollfigur försöker att hoppa över ett stup (klarar han det?) eller om han likt Sankt Görän försöker döda en drake (äter draken upp honom?). Den stora skillnaden mellan denna sorts teater och rollspel är att rollspel utspelas enbart i spelarnas fantasi, medan de sitter runt ett bord och pratar.

Mer konkret går det till så att en person är spelare (regissören i liknelsen ovan), vilket innebär att han dels håller reda på reglerna men också att han konstruerar en äventyrshistoria i en fantasivärld (synopsen i liknelsen), ritar upp kartor och skriver ned beskrivningar på personer som existerar i denna fantasivärld (statisterna). I bakgrundshistorien bygger han in låtsas-situationer och konflikter som spelarna sedan gemensamt får klara av.

Spelarna hittar på låtsaspersoner (motsvarande rollerna i en pjäs) som lever i denna fantasivärld, vars personlighet de bestämmer och vars handlingar i spelet de sedan styr. När låtsashjältarna ställs inför de problem som spelledaren har formulerat får de avgöra hur de ska lösa dem. Detta kan, precis som i en folksaga, ske med hjälp av t.ex. list, trolldom eller strid. Vilket alternativ spelarna försöker sig på är helt upp till dem, och föreskrivs inte i rollspelsreglerna. Spelarna samarbetar vanligen för att övervinna de svårigheter spelledaren ställer dem inför, de motarbetar sällan varandra.

Mord och självmord?

Vilka är då de vanligaste vanföreställningarna och fördomarna bland rollspelens kritiker? Den kanske allvarligaste anklagelsen är att rollspel ger spelarna en skev verklighetsuppfattning, och leder till mord och självmord. Några typiska citat:

"Det finns undersökningar i USA, bland annat som visar att barn har fått psykotiska störningar som följd av rollspellet 'Drakar och Demoner'."

—Allan Rubin, professionell debattör, Dagen, 90-10-20

"Grabbarna är medvetna om att vissa okritiska ungdomar påverkas på ett skrämmande sätt av rollspel och tar till samma våld i verkligheten. Men själva oroar de sig inte för att kunna dra gränsen mellan de olika världarna."

—Söder om Söder, 90-11-07

"[D]et är just detta som har fått så många vuxna att ställa sig mot rollspelen. Det visade sig nämligen att en del ungdomar i USA tog livet av sig när deras rollfigurer dog efter flera års existens. Ungdomarna gick så upp i rollen som äventyrare att de fick stora depressioner när det hela tog slut."

Det här tycker salakillarna är nonsens.

—Man har ju en distans till alltihop i alla fall, för hur det än är så är det ju bara ett spel."

Sala Allehanda, 90-07-13

"Detta berättar Drömtågets skapare, helt omedvetna om att dessa Drakar & Demon-spel i dag är under debatt i USA. Detta sedan psykiatriska kliniker rapporterat om fall där tonåringar överidentifierat sig med den magiska roll de tilldelats i spelet — och agerat som rollfigur också sedan spelet avslutats. Flera mord har tillskrivits denna bakgrund. Även självmord har förekommit."

—Allan Rubin, professionell debattör, Svenska Dagbladet, 90-11-12

Denna "debatt i USA" som citeras består till största delen av att två fundamentalistiska kristna organisationer, *National Coalition on Television Violence* (NCTV) samt *Bothered About Dungeons and Dragons* (BADD), som ingår i den högerextremistiska så kallade 'Moraliska majoriteten', skriver artiklar till dagspressen och publicerar egna undersökningar om rollspelens farlighet. De "rapporter från psykiatriska kliniker" som citaten ovan refererar till är troligen en omedveten förvrängning av dessa "undersökningar" (baserad på hågkomster av referat i svenska tidningar av referat i amerikanska tidningar av uppgifter från ovan nämnda organisationer). I en "nyhetsrelease" 1985 räknar NCTV upp 12 fall av mord och självmord som skulle vara relaterade till rollspel. Av dessa är 6 uppenbart falska, och även om samtliga övriga fall som NCTV tar upp skulle bero på rollspel innebure det att självmord bland rollspelare vore 150 gånger ovanligare än bland resten av befolkningen. Paradoxen på ett "rollspels-självmord" är den unge James Dallas Egbert III. Hans självmord startade hysterin i USA om rollspel. James Dallas Egbert III var en mycket intelligent tonåring, men blyg, hämmad och med få vänner. Han använde narkotika, han hade svårt att leva upp till sina föräldrars skyhöga förväntningar på honom, och föräldrarna vägrade att erkänna hans homosexualitet. Dessutom spelade han rollspel (fakta ur boken *The Dungeonmaster* av William Dear). Detta är det fall som citeras oftast när någon försöker bevisa att rollspel orsakar psykisk kollaps. Det talar för sig självt. Som exempel på ett mord inspirerat av rollspel tar

NCTV t.ex. mordet på Mary Towey, St. Louis. En av flickans mördare, Darren Lee Molitor, hävdade från fängelset att han begick mordet för att han spelade rollspel. Detta kom han dock inte på förrän han dömts, möjligen för att kunna begära resning eller straffindring. Enligt åklagaren i målet, John Chancellor, hade "Molitor givit polisen att antal olika versioner av hur miss Towey hade strypts, och ingen av dem handlade om spelet 'Dungeons and Dragons'". (Loren Wiseman, *Assault on Role-playing Games*, GAMA, P.O. Box 867 623, Plano, TX 75086, USA). I praktiskt taget alla fall där mördare har anfört rollspel som orsak verkar det röra sig om ett taktiskt drag för att få straffindring. Men naturligtvis kan även människor som spelar rollspel drabbas av psykiska abnormiteter. Att skylla det på rollspelen är emellertid långsökt. Om en bandyspelare begår ett mord lär ingen försvarsadvokat få gehör för idén att skylla det på att han spelade bandy.

Förmodligen begår rollspelande ungdomar självmord i samma utsträckning som övriga tonåringar, men ingen av de oberoende undersökningar som har gjorts pekar på det minsta samband mellan rollspel (eller spel överhuvudtaget) och självmord. Dessa inkluderar en undersökning av 700 tonåringar som försökt begå självmord av Dr. Kenneth Schonberg, Albert Einstein College of Medicine, New York; en undersökning där obduktionsutredarna ombads undersöka den psykologiska bakgrunden hos tonåringa självmördare i alla större amerikanska städer, beställd av The Associated Gifted and Creative Children of California; en rapport om tonåringa självmördare från The Centers for Disease Control, Atlanta samt information från USAs främsta experter på självmords-epidemier, The American Association of Suicidology, Denver, Colorado.

Anklagelserna om att rollspel skulle inspirera till och orsaka självmord kompliceras naturligtvis av att det är en tacksam förklaring för de föräldrar som drabbas. När de får höra ryktena om att rollspel skulle alstra självmord slipper de att anklaga sig själva, även om de kanske innerst inne inser att teorin att ett barn skulle ta livet av sig på grund av en lek är absurd. Det är svårt att bemöta sådana föräldrar, eftersom de kan känna att man försöker att lasta dem för deras barns död.

Förlorar spelarna kontakten med verkligheten?

Anklagelserna om att rollspelen hjärntvättar spelarna, får dem att blanda ihop verklighet och fantasi, behöver inte omfatta anklagelser om mord och självmord. Jag citerar:

"Lars Larsson, Umeå, berättade om rollspel. Det är ett slags spel som kanske ser oskyldigt ut, men som kan ge väldigt negativa effekter [...] —Jag själv var mycket lättpåverkad, man blir nästan hjärntvättad. Många med svag personlighet får en så kallad idealfigur, som han kan bygga upp. Figuren kan till och med ersätta verkligheten, sade Lars Larsson."

Lars var själv aktiv i sådana här spel för några år sedan. Han började när han var 19 år och fortsatte i fyra år framåt innan han slutade."

—De kompisar som höll på med detta samtidigt håller fortfarande på. Det är inte bara sprit och narkotika man blir beroende av utan även av spel, sade Lars."

Han vill nu varna för dessa spel som för övrigt säljs helt öppet i affärerna."

—Dessa spel läser upp människan, de bygger upp en karaktär som inte finns, menade Lars Larsson."

—Norra Västerbotten, 88-05-31

När det gäller inlevelse är rollspel helt jämförbart med teater, precis som jag antydde i min liknelse i beskrivningen av vad rollspel är. Precis som en skådespelare går rollspelaren in i sin roll och försöker att gestalta den trovärdigt. Men om en skådespelare är psykiskt instabil och börjar förete tecken på personlighetsklyvning anklagar ingen teatern för att vara orsaken till att han mår dåligt. Den anklagelsen är lika absurd när den gäller rollspel. Många som aldrig har provat på rollspel skräms av inlevelsen och rollspelandet, och frestas därför att dra sådana här slutsatser. Om en "lättpåverkad" person med "svag personlighet" som Lars Larsson i intervjun ovan fått uppfattningen att rollspelen höll på att hjärntvätta honom så är det en missuppfattning som han säkert skulle bli varse om han sökte hjälp hos en psykiater för sin svaga självkänsla.

Visst är rollspel vanebildande. Liksom schack, TV-tittande och musiklyssning. Men inte mer än så. I vanlig ordning är det det okända som upplevs som ett hot, medan det välkända är sunt. Det våldsamma engagemang för rollspel som många barn har skrämmer ofta föräldrar, som inte upplever det som abnormt om deras barn vurmar för en popgrupp eller koncentrerar hela sin fritid på att spela ishockey. Detta otroligt starka engagemang är helt enkelt något som hör tonåren till, och det återfinns aldrig bland vuxna rollspelare. Återigen beror rädslan på att det handlar om något som är nytt, och därför skrämmande.

"Vid seklets början fördömdes Nick Carter-böcker, vykort och film. Senare angreps 'dansbaneeländet', på 50-talet serierna och på 70-talet kommersialism och skateboards.

—Det är samma moralpanik varje gång, sa Magnus Knutsson. Den leder alltid till förslag om censur från högkyrkliga präster, centerkvinnor och kommunistiska fackpampar."

—Magnus Knutsson, forskare i ungdomskultur, Kvällsposten, 88-08-19

Jag har personligen, under rollspelsmöten och spelkongresser träffat ett par, tre tusen rollspelare under tio års tid, även om lejonparten av dessa kontakter naturligtvis begränsar sig till synintryck. Jag har däremot aldrig träffat på några personer som har verkat vara missanpassade. På den senaste stora rollspelskongressen i Stockholm, 15-16 oktober 1991 i Solvalla konferenscenter, samlades över 800 ungdomar mellan 10 och 25 år och spelade spel i nästan två dygn. Alla spelade och hade trevligt. Rollspel är en gruppaktivitet som tvingar spelarna att samarbeta och umgås, vilket borde leda till att rollspelare lär sig att kommunicera och ta hänsyn och sålunda anpassas bättre till samhället än genomsnittsbefolkningen. Detta är också vad jag tycker mig kunna konstatera.

"Själva uppläggningsen av spelen, att man skapar en rollperson och sedan handlar utifrån den personens förutsättning, är spännande. Den ger pojkarna möjlighet att leka roller som annars mest flickorna sysslar med. Särskilt i tonåren, när man funderar över sin egen person, är det lockande att för ett tag byta egenskaper och utseende. Alla kan bli hjältar och identifikationsmöjligheterna är säkert större än om man läser en bok. Man testar sin förmåga och kan göra saker i fantasin som man aldrig annars skulle våga göra. Man övar sig i att fatta beslut i valsituationer och förbereder sig därigenom på vuxenlivet.

Spelen ger alltså tillfälle både till inlevelse och gestaltning. Dramapedagoger använder sig av liknande metoder i sitt arbete."

—Lena Lundgren, barnbibliotekarie, Barn & Kultur, #4 1989

Är rollspel för våldsamma?

Rollspel har alltid ett visst element av aggressiv konfliktlösning, vilket hos de yngsta spelarna kan ta sig uttryck i orgier av hackande med svärd eller laserpistoler mot oändliga horder av dreglande monster. Detta skrämmer många föräldrar, vilket inte är så förvånande. Men rollspel är ett abstrakt och intellektuellt spel. Våldet finns där bara som ett spänningsmoment; precis som i en äventyrsroman blir det mer spännande om hjältarna riskerar att dö innan deras uppdrag är slutfört. Det är inte mer skadligt än våld i äventyrsromaner. Det är helt verklighetsfrämmande; ingen människa som har suttit vid ett bord och utkämpat en strid mot en drake med hjälp av tärning, papper och penna beger sig ut på gatan för att slå ner en pensionär med hjälp av karatepinnar. Detta säger sig självt, och psykiatrisk expertis tar detta för givet.

"Dungeons & Dragons-spelet erbjuder unga människor ett ovanligt säkert sätt att tillfredsställa sina behov av äventyr och spänning!... (det är tillräckligt verklighetsfrämmande för att våldet i spelet inte skapar våld i verkligheten, utan istället erbjuder ett sätt att göra av med sina aggressiva och fientliga impulser på."

—Dr. Joyce Brothers, välkänd amerikansk psykiater

Rollspel är trots allt bara ett spel, som folk spelar därför att det roar dem. Det går att spela på ett otal olika sätt. Mindre barn, i åldern upp till 13-14 år, tenderar att koncentrera sig på "häftigt våld", och på att försöka vinna så många strider och hitta så många skatter som möjligt. Äldre ungdomar, i åldrarna 15-19 år, fokuserar ofta sitt rollspelande på att prova roller och leva ut sidor av sig själva som de inte vågar visa inför kompisarna i skolan. Av samma anledningar spelar ofta ungdomar i denna ålder amatörteater. I åldern 20-25 år slutar många rollspelare att utöva sin hobby då högre studier eller arbetslivet kommer emellan (nej, mer beroendeframkallande än så är det inte). En del av dessa tar upp sin hobby igen när de har blivit lite äldre och deras mognare personligheter avspeglas då i deras spel, vilket ofta handlar om relationer och problemlösning. Identiteten är fastställd och underhållningsvåld är inte längre särskilt attraktivt.

Ockultism och svart magi?

De enda kritiker som inte går att vederlägga med argument är de fundamentalistiskt kristna som kritiserar rollspel för att vara en inkörspport till svart magi, ockultism och ondska. Denna kritik bygger nämligen på en verklighetsuppfattning som skiljer sig från det sekulariserade samhällets.

"Jag började med att ringa runt till kristna föräldrar, men många av dem var skrämmande okunniga om sådant som har med New Age och ockultism att göra. De hade köpt rollspel som 'Drakar och Demoner' till sina barn, och fattade inte att det var farligt."

—Hjördis Nordin-Nilsson, Emmaboda, metodist och tonårsförälder

"När man är i puberteten så händer så mycket annat. Då skall man inte behöva bli utsatt för denna religionsblandning med inslag av magi. Till synes kan detta bara vara en lek. Men leker man med det som är ockult och lär sig besvärjelser är man inne på ondskans och den Ondes väg."

—Karl Winberg, präst, Hulstfred

Dessa fundamentalistiskt kristna menar att även den ytligaste lek som innebär att de lekande låtsas trola,

eller att de låtsas slåss mot drakar och demoner i ett låtsasäventyr, lockar till sig Satan som försöker snärja deras själar. Vad som kan sägas är att denna kritik för det första är grundlös mot de flesta rollspel, eftersom det endast är i ett fåtal spel som spelarna kan låtsas att de är trollkarlar eller som de kan slåss med demoner. För det andra innehåller inga rollspel magi som är avsedd att användas i verkligheten, lika lite som demonerna består av något annat än en uppsättning siffror på ett papper. Magi i ett rollspel består av att en spelare säger: "OK, jag försöker lägga en besvärjelse så att Peters rollfigur kan flyga." Varpå spelledaren kastar en tärning och säger: "Det gick bra."

Jag är inte främmande för de kristna dogmerna, men man måste skilja på verklighet och fantasi. Det inser de som spelar rollspel, rimligen borde även deras kritiker inse det. Slutligen så bekämpar spelarna i ett rollspel som regel drakar och demoner som fiender, de samarbetar inte med dem! Detta måste rimligen ha en moraliskt stärkande effekt även i de bokstavstroendes ögon. "Vanliga" kristna har sällan något att invända mot rollspel, en av de flitigaste rollspelsöversättarna i Sverige är t.ex. präst i svenska kyrkan, och svenska biskopsbarn spelar rollspel utan att föräldrarna har några invändningar.

Slutsats

Jag har spelat rollspel i över elva år och träffat tusentals rollspelare. Gemensamt för dessa är att de är läsintresserade, fantasifulla och kreativa. Rollspelens främsta effekt är att få spelarna att lösa tankenötter, umgås socialt och att samarbeta. Oavsett rollspelens innehåll så har jag aldrig träffat en spelare som verkar ha påverkats negativt av att spela rollspel, utom möjligen om han har eftersatt sitt skolarbete för att spela rollspel. Det är den enda anklagelse som jag anser att det faktiskt kan finnas fog för i vissa fall.

Jag har också ovan försökt att visa att kritiken om att rollspel skulle driva folk till mord och självmord är grundlös. Rollspel är bara en fritidssysselsättning, en intellektuell och abstrakt sådan som utspelas hemma vid köksbordet. Rollspelare tillhör inte den kategori människor som är ute på gatan och slår ner folk. Att rollspel fått negativ kritik från flera håll beror på att det är en ny och okänd företeelse som fascinerar många av dess utövare.

—Johan Anglemark,

rollspelare sedan 1980, medlem i Sveriges roll- och konfliktspelsförbund, samt rollspelsredaktör

Har du några frågor om rollspel är du välkommen att skriva antingen till:

Äventyrsspel, Åsögatan 115, 116 24 Stockholm,
Sveriges roll- och konfliktspelsförbund, Box 300,
751 05 Uppsala

Källor

GAMA, 'Games Don't Kill', P.O. Box 867 623, Plano, TX 75086, USA

Grant-DeRoos, Beth, Association of Gifted Creative Children, 8467 Deervale, Dublin, CA 94568, USA, 1985

Schonberg, Dr. S Kenneth, Albert Einstein College of Medicine, 111 East 210 St., Bronx, New York, 10467, USA

Centers for Disease Control, Violence Epidemiology Branch, Atlanta, GA, 30333, USA

American Association of Suicidology, 2459 S. Ash, Denver, Colorado, 80222, USA

Diverse pressklipp som redovisats ovan
Diverse böcker som redovisats ovan

KLUBB SPALTEN

OM KLUBBSPALTEN

Klubbspalten är till för ideella annonser så att rollspelare – enskilt eller i klubbar – kan kontakta varandra. Annonsering är gratis. Om du vill annonsera om fanzines måste du skicka ett ex av senaste numret med annonsen. Vi tar inte in annonser för kommersiella postspel. Vi publicerar inte annonser som inte följer ovanstående krav. Formulera dig gärna kortfattat.

ALLMÄNT

Brevvännen sökes

Spelar nya DoD, EDD, GDD och SRR. Läser mycket Tolkien och fantasy. Ålder 13+. Är själv 14. Johan Söderberg, Jättens väg 7, 746 95 Bålsta.

Waarrg orcs...

... vill meddela att vi efter ett längre uppehåll tagit fram regelböckerna igen. Nu med en ny, färsk adress. Alla är välkomna att skriva till Waarrg Orcs, Rickard Dehlin, Skaddevägen 108, 297 91 Vittskövle.

POSTSPEL

Krig och diplomati

Spelare sökes till diplomati-PBM. Tidning medföljer varje drag. Robert Olavi, Slottsåvägen 11, 511 91 Skene.

World of Karkhar

Vill någon vara med i vårt hemmagjorda PBM? Led ett land på planeten Karkhar, sköt produktion, handel, armé, mm. För info skicka frankerat svarskuvert till Jonas Forslund, Köpmang. 47, 890 40 Bredbyn.

World War II

Realistiskt spel med mer än 25 spelare till de kända Inferno-reglerna. Skriv till Jonny Nielsen, Skolgatan 1C, 693 30 Degerfors för mer information.

Phantasy Wars

söker spelare. Du leder ett land i fantasymiljö. Realistiskt och unikt regelsystem. Fredrik Olausson, Surbrunnsgatan 42, 113 48 Stockholm.

The Warfare Lords

Erövra världen Karkas, slå och planera dig fram genom ett femtiotal maktsträngiga nationer. Skicka med frankerat svarskuvert. Martin Mastomäki, Byålvsv. 12, 121 74 Johanneshov.

FANZINESPALTEN

LÅT JOHAN ANGLEMARK RACKA NER PÅ DITT FANZINE — SKICKA DET TILL ÄVENTYRSSPEL!

ARRGH. Nr 1, dec/91. A5, 12 s. 5:– + porto/nr till Henrik Olsson, Järnvägsgatan 28, 264 00 Klippan.

Jag brukar försöka att vara någorlunda snäll i mina recensioner, och alltid tala om inte bara vad som är dåligt i ett fanzine, utan också vad som är bra. Så vad säger jag om ett tunt föreningsblad som egentligen bara innehåller lite trevande, kortfattad föreningsinformation och fyra recensioner? Jo, jag hävdar att recensionerna av Shadowrun och 2000+ faktiskt gick att få ut intressant information ur, men att man inte vet så mycket mer om vare sig Twilight 2000 eller 2300 AD efter att ha läst fanzinet. Nå, jag ska inte vara elak. Till nästa nummer har säkert västkustföreningen Alea Regent fått ihop lite material att fylla sitt fanzine med. Och det är ju faktiskt billigt.

Kampen om Khelazzan

Fantasy med krig, handel, magi, arga gudar, spionage, med mera. Vinn kampen om kungens forna rike. Kampanjtidning. Mattias Engström, Gnejsv. 2, 373 00 Jämsjö, 0455-500 30.

Svärdet som gud glömde

Datormoderat spel i fantasymiljö inspirerat av Abra-kadabra. Bli härskare med hjälp av gudarnas glömda svärd. Reglerna ger utrymme för strategi och diplomati. Åldersgräns 13 år. Frankerat svarskuvert till Anders Jarl, Norregårdsv. PL 643, 284 35 Perstorp.

Sydgeorgien 2137

är ett PBM i dark future-miljö. Du härskar över en av 20 megacorpor, och du ska leda ditt företag så att det blir ensamt kvar i den enda stad som överlevt tredje världskriget. Åldersgräns 18 år. c/o Thuring, Vildmarksv. 14, 163 60 Spånga.

FANZINES

Wood n' Iron

söker prenumeranter. Tidningen vänder sig till alla PBM-intresserade med artiklar om allt möjligt. Ett nummer 20 kr, för prenumeranter 15 kr. Fredrik Olausson, Surbrunnsg. 42, 113 48 Stockholm.

GÖTEBORG

ABSOLUT Spelbart på Orust

söker spelglada roll- och konfliktspelare. Vi spelar Kult, DoD, Western, div sällskapsspel. ABSOLUT Spelbart, c/o Johan Smith, Kårehogen 8262, 440 80 Ellös.

The mad dwarves

Två 15-åringar från Landvetter söker spelare i Gbg och Mölnlycke (14-16 år). Gamla och nya MT, SRR, EDD, SKR, CH, Western, W40K, mm. Lär oss gärna nya spel. Helst lite erfarenhet. Marcus 031-91 66 81.

HALLAND

Rollspelare sökes i Halmstad

Jag är en 19-årig kille som söker medspelare till MT, EDD, CH och GURPS. Per Olof Lundqvist, Sjömansg. 3, 302 38 Halmstad, 13 53 48.

Listen up, Falkenberg!

Nystartad spelklubb söker spelare i åldern 12-25 år som vill spela de flesta svenska spelen. Även andra klubbar i Falkenbergs kommun vill vi hör av sig för bildande av ringorganisation. Sebastian Andersson, 0346-826 86 eller 0346-594 97.

HÄLSINGLAND

B.U.R.P.

Vi är två killar på 15 år som söker spelare och spelledare i Söderhamnsområdet. Vi spelar nya DoD, EDD, ElfQuest, Bloodbowl och eget fältlagsspel. Daniel Mossberg, Abraham Bäckg. 7, 826 39 Söderhamn, 0270-174 52.

SAURONS PROVRÖR. Nr 1, dec/91. A4, 42 s. 10:– + porto till Jonas Gabrielson, Noréens väg 52, 752 63 Upsala.

På den ärevördiga Katedralskolan i Upsala har Skuggans väktare sitt högsäte och har så haft ett tag. Detta tycker de uppenbarligen förpliktigar, och föreningens ordförande menar i ledaren till fanzinet *Saurons provrör* att "[vi] är kulturella här på redaktionen, och det är vårt mål att få Er att bli det också."

Vad det än månede bliva av en sådan programförklaring är det omedelbart uppenbart även för den tillfällige läsaren att fanzineredaktionen besitter kreativitet, humor och stilistisk talang. Huvudsakligen består det macintoshproducerade och laserutskrivna fanzinet av två långa äventyr, "Påfågeln" till Drakar och Demoner samt "Lugnt vakuum" till Stjärnornas krig. Det förra är ett tankeäventyr (ja, lite strid kan det också bli) som utspelar sig på ett skepp, och innehåller en intrikant deckargåta. Det är välskrivet och intelligent, möjligen något

SKÅNE

W40K-motståndare sökes

14-årig seriös W40K-spelare söker offer över 14 år till Spelar Marine-armé. Slagen äger rum i närheten av Löddeköpinge ca 3 mil norr om Malmö. Johan Dahlqvist, 046-77 58 84.

Fler spelare

Vi är tre killar som söker seriösa spelare till Kult. Ni ska helst vara födda 76-77. Även intresserade av att starta spelörening. Lucas Magnusson, Domherrest. 10, 261 40 Landskrona, 0418-222 45.

SMÅLAND

RS-team Dragon

söker hängivna och läraktiga spelare. Erfarenhet som SL är ett +. Vi spelar DoD, SKR, MT, MT2, Kult, D&D & egna spel. Rasmus Hansson, S:ta Gertruds v. 160, 593 41 Västervik, 0490-178 23.

Runan

Söker spelare mellan 11 och 15 år inom Vämamo kommun. Vi spelar DoD, MT, SKR och Kult. Fanzine-planer. John-Edvard Park, 0370-466 87.

Spelklubb i Moheda sökes

Jag är 13 år och vill bli medlem i en rollspelsklubb i Mohedaområdet. Jag spelar och är SL i DoD, MT, Western, Wastelands och Khelataar. Björn Sonerud, Kulla, 340 36 Moheda, 0472-771 06.

STOCKHOLM

Nexus

Huddinges största rollspelsförening har gått samman med Smeagol, och nu vill vi att DU hör av dig till oss. Vi SPELAR ALLT. Tidningen No Access är gratis till medlemmarna. Leif 08-779 45 03 eller Max Zomborszki, Bäckgårdsv. 47, 143 41 Vårby, 08-710 87 56.

UPPLAND

Cybernetic Chill Clowns

söker medlemmar i Uppsala. Vi spelar bl a Kult och vill därför att du ska vara minst 16 år. Som namnet antyder spelar vi det mesta inom skräck och dark future. Kille eller tjej är utan betydelse. Aron, 0295-431 12.

VÄSTERBOTTEN

Midgårdshjältar

Vi vill ha kontakt med andra spelgång för utbyte av äventyr, erfarenheter, mm. Vi spelar GDD, MT, SDD, SRR, Western och Khelataar. Johannes Mattson, Rosettv. 92, 901 41 Rödback, 090-224 77.

svårt att hålla tempot i och kanske en aning ologiskt till sin grundidé. Det andra äventyret kan spelas på ett av två sätt, antingen som ett tämligen rakt "hitta-den-störtadeskeppslasten"-äventyr eller som en halsbrytande jakt på grönsaker för att kunna göra en läcker grönsaksgröta. Varje SLP i äventyret har antingen en tomat eller en vitlök eller någon annan outhärlig ingrediens i vapenbältet. Det får vara osagt vilket sätt att spela på som är mest givande. Rollspersonerna till äventyret är mycket väl beskrivna.

Av det övriga innehållet förtjänar en äkta rap från Minas Tirithvision, MTV, fyra välformulerade recensioner samt en presentation av H.P. Lovecraft att nämnas. Den senare är hämtad ur det danska semiprozinet (dvs. halvvägs mellan proffstidning och fanzine) *Saga*, ur vilket *Saurons provrör* till sitt andra nummer kommer att hämta ett utmärkt CoC-äventyr, "Ungersk rapsodi". Därifrån har de också lånat en del illustrationer, framför allt av den mycket begåvade Caspar Vang Hansen.



DRAKAR OCH DEMONER

BRYTVÄRDEN PÅ SKÖLDAR

På Spelkongress -91 uppkom frågan om det här med brytvärden på sköldar, och en person i publiken målade upp ett exempel med en svartniss med en bucklare som slogs mot en jätte beväpnad med en trädstam. Vad händer om jätten träffar svartnissan? Rimligtvis borde denne genomgå en rekordsnabb bantningskur...

Enligt reglerna händer dock följande: Om svartnissan lyckas parera jättens anfall förlorar skölden 1 i BV, förutsatt att anfallat gör mer skada än sköldens BV (vilket det borde göra). Slut. Svartnissan skakar loss lite i armen, blottar tänderna och begraver sin stridsgaffel i jättens fot.

För att undvika sådana här lustigheter i extrema situationer föreslår vi att regeln ändras till följande: **För varje poäng skada anfallat gör utöver vapnets/sköldens BV, förlorar det/den 1 i BV. Om BV på detta vis når 0 dras överskjutande KP från offret som vid en vanlig träff.**

Sköldens BV fungerar således dessutom som en rustnings absorbering, vilken måste överkridas innan bäraren börjar ta skada.

Normalt tas överskjutande skada i sköldarmen/den arm som håller i det parerande vapnet, men just i fallet med vännen kan det vara lika befogat om slaget tar i huvudet eller bröstkorget. SL avgör, eventuellt med hjälp av tärning.

Exempel 1: En jätte med en tvåhandsklubba (skada: 3T6 + SB: 4T6) anfaller en vätte med en bucklare (BV 9). Jätten träffar, pareringen lyckas, jätten slår in 25 poäng i skada. 9 av dessa går åt till att upphäva BV; ytterligare 9 till att smula sönder skölden; återstår 7 poäng, som skadar vännen som normalt. SL bestämmer att slaget gör 3 poäng i skada på armen (=obrukbar) och 4 i huvudet (=medvetlös). Om jättens skadeslag hade blivit 9 eller lägre hade däremot ingenting alls hänt.

Exempel 2: En riddare med tvåhandsvärd (skada: 2T10+2) anfaller en stråtrövare beväpnad med en dolk (BV 9). Riddaren träffar, slår in 13 poäng i skada, men rövaren lyckas parera. 9 poäng av skadan går till att upphäva BV, och de kvarvarande 4 poängen minskar dolkens BV med 4. Ingen skada utdelas av detta hugg, men om exakt samma sak händer nästa SR förstörs dolken och rövaren tar 3 poäng i skada (dolk har ju bara BV 5 nu...).

INFLATION?!

En del gamla EDD-spelare har hört av sig och funderat över varför det har blivit sådan enorm inflation i nya upplagan av DoD jämfört med de gamla reglerna. Tja, de var ju några år gamla, och Nohstrilbankens vapenindex har stigit till 235 jämfört med 1985...

Skämt åsido är detta en medveten åtgärd för att avspegla hur mycket saker och ting egentligen kostade på den historiska medeltiden. När jag skrev de nya prislistorna använde jag mig av en bok om medeltida ekonomi samt en vetenskaplig avhandling i ämnet, i vilka det gavs ett antal exempel på dagsinkomster jämfört med priser på bl. a. vapen, rustningar och riddjur.

Resultatet blev de nya prislistorna, som direkt är relaterade till att "en enkel arbetare tjänar ungefär 10 sm för en dags arbete..." (DoD sid. III-43). Ett enkelt sätt att upphäva denna något oväntade effekt är att göra skatterna större. Om man för övrigt räknar lite på just den fysiska storleken på exempelvis en 'Ofantligt rik' skatt (samma sida), så får man fram att det blir en hög på någonstans kring 400 liter, d. v. s. vad som ryms i 2/3 badkar (om man räknar med riktigt stora mynt). Det kanske vore på sin plats, alltså...

EN DOLKSTÖT I RYGGEN

Under Spelkongressen kom också frågan varför det är i stort sett omöjligt att döda någon bakifrån med en dolkstöt i ryggen. Enligt reglerna kan en dolkstöt maximalt utdela 5 poäng i skada (utan SB). 1T4+1 poäng skada i bröstkorget eller huvudet räcker sällan till att döda en motståndare, även om anfallaren har +7 på CL.

Min spontana kommentar är att SL helt enkelt bestämmer att det automatiskt blir en perfekt träff i en sådan situation, om anfallaren lyckas någorlunda bra med slaget. Vill man ha konkreta regler som gör det möjligt att utdela dödande hugg finns dessa med i *Krigarens handbok*, och består dels av utvecklade tabeller för kritiska träffar samt färdigheten Anfall bakifrån.

EN KLARIFIKATION AV BP-BERÄKNING

På sidan II-48 står det hur man beräknar hur många BP det kostar att välja en ras ur *Monster*. Vad som inte framgår särskilt tydligt är att STO inte skall räknas med när man lägger ihop modifieringarna på grundegenskaperna.

ETT BORTTAPPAT B

På sidan I-44, vid beskrivningen av färdigheten Tala modersmål, skall det stå ett B också, om nu någon trott något annat.

LÅNGBÅGAR OCH EXEMPEL

På några ställen i kapitel 2 i Rollpersonen anges att exempelpersonen Teval vill kunna skjuta långbåge och följaktligen köper sig FV 15 i denna färdighet. Problemet är bara att hans STY inte räcker till för att han skall orka spanna den... Ändra därför genomgående 'långbåge' till 'kortbåge', så blir det riktigt. Referenserna finns på sidorna 11, 30, 31 och 33.

OM TYPVÄRDEN OCH TÄRNINGSKODER, AVSNITT 46...

Någon skickade in ett brev med upphittade in-konsekvenser (jag kommer inte ihåg ditt namn, men tack i alla fall) hos de värden som anges i varelsebeskrivningarna och de som ges på sidan I-10. Värdena på sid I-10 (som gäller för rollpersoner), är generellt något bättre och mer genomtänkta än de som ges i varelsebeskrivningarna (och i *Monster*). Mitt personliga förslag är därför att värdena i tabellerna fortsätter gälla för RP, och värdena i varelsebeskrivningarna fortsätter att gälla för SLP och annat löst folk. Om du hellre vill vara helt konsekvent får du ändra i tabellerna på sidorna I-10 och III-23: Dvärg: STO 3-9 (6); Halvalv: STO 8-18 (13); Halvlängdsman: FYS +2, STO 3-5 (4); Halvorch: STO 6-16 (11). Ändra i så fall även i exemplet på sid I-10.

KLEN SOM EN ELEFANT...

I *Monster* har elefanterna fått felaktiga kropps-poäng. De rätta värdena är: 36, 38, 40, 38 respektive 35. Så det så!

CORSE... QUE?

På sidan 48 i bok III avbildas en corseque, vilket också mycket riktigt anges intill bilden. Corsequen finns dock inte med i vapentabellen, utan har där ersatts av en spetum. Skillnaden mellan en corseque och en spetum är dock mycket marginell; på spetumen fortsätter stötspetsen ända ned till utlöparna, medan corsequen som synes har ett litet hack just där.

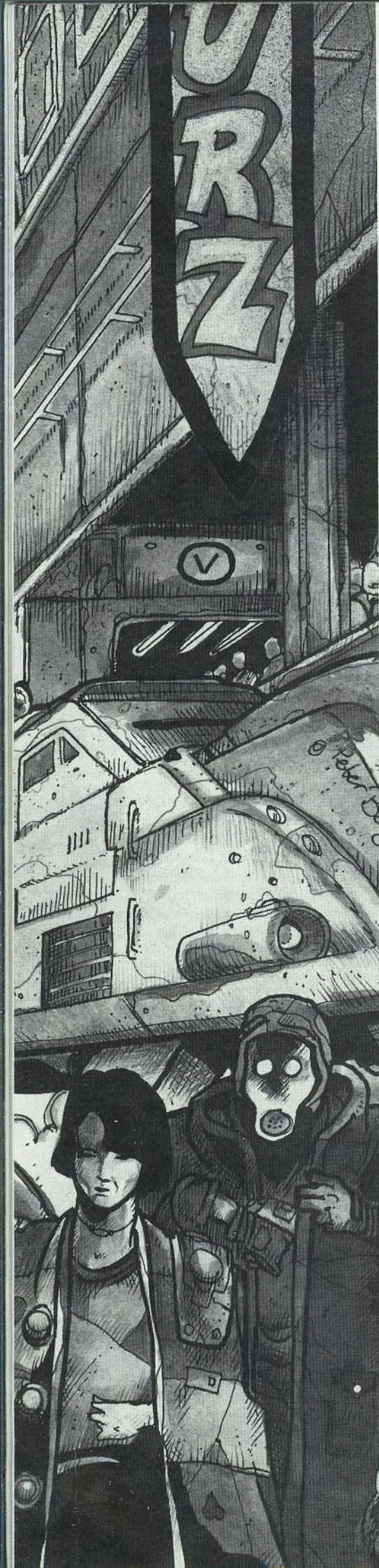
KULT

NEGATIV MENTAL BALANS EN NACKDEL?

På sidan 1-37 står det om fördelen Magisk intuition att "... [den] är en förutsättning för att du skall kunna lära dig fungerande ritualmagi." Å andra sidan står det på sidan 1-40 att "Dina fördelar börjar försvinna med en hastighet av en poäng per sänkt balans under -100". Rent strikt borde detta alltså innebära att man inte kan lära sig ritualmagi om man har låg mental balans, vilket absolut inte var vår tanke med följderna av negativ mental balans. Negativ mental balans har ingenting att göra med sådana rent psykiska fördelar, medan man naturligtvis kan förlora vänner, kontakter, livsstil eller förmåga att utvärda fysiska påfrestningar (vilket de andra fördelarna innebär).

Vi föreslår därför att följande tre fördelar inte påverkas av mental balans under -100: **Förhöjt medvetande, Magisk intuition och Kroppsmedvetande.**





Detta är den andra artikeln om platser i Berlin; första artikeln fanns i Sinkadus 33. Vi återvänder till samma plan för att titta närmare på Zacks Motor.

Vi följer mallen från den första artikeln. Vissa detaljer som utrustning eller bolagsnamn är hämtade från olika Mutant-supplement, främst Techno-boxen.

För att ha nytta av de följande sidorna underlättar det självklart om du har tillgång till Berlin 2092. Du kan dock som spelare använda informationen även om du bara har Mutants grundregler.

BERLIN CITY 2092

En Mutant-artikel av Magnus Seter

Tjock rök bolmar ut från den skitiga lilla verkstaden och man kan ständigt höra urladdningar från elektriska svetsar och vinandet från motorer. En blinkande neonskylt identifierar stället som "Zacks Motor" men invånarna på Sieger-Bauhaus P-2 kallar verkstaden för "Hålet". Här lämnas allt möjligt in för att repareras. Markfordon, robotar eller hemelektronik. Ibland till och med vapen.

Verkstaden sköts och ägs av gamle Zack, en enorm man med en till synes outtömlig energi och kunskap om allt mekaniskt och elektriskt.

ZACKS MOTOR

Zacks Motor består av verkstaden, ett litet kontor och ett litet rum bakom kontoret. Den enda ingången är den stora port som leder rakt in i verkstaden. Porten kan stängas med ett stäljalusi och med ett rejält galler.

När man kommer in i lokalen måste man alltid ha ögonen med sig eftersom den främre delen består av en oljig smörjgrop. Golvet är halt och i den rökiga hallen är det lätt att halka och falla ned i gropen. Situationen blir inte bättre av att de få av Zacks robotar som fungerar hela tiden åker omkring och reparerar maskiner eller hämtar reservdelar. De bryr sig inte det minsta om någon står i vägen och det har hänt mer än en gång att de har knuffat ner någon kund i gropen.

Längre in i verkstaden finner man Zacks reservdelslager och hans maskiner. Reservdelarna är upplagda på stora stålhyllor och maskinerna står uppställda där det finns plats. Bland Zacks arbetsredskap kan man finna en Megalli MultiLathe™, vilket är en avancerad metallsvav och det redskap Zack använder för att tillverka sina egna reservdelar. Bland de delar han redan har i lager finner man huvudsakligen reservdelar till olika populära fordon och robotar.

Från verkstaden kan man nå kontoret där Zack har sitt skrivbord och sin dator. Här tar han emot sina kunder och från datorn har han kontakt med olika reservdelslager i Berlin. En dörr bakom skrivbordet leder in i ett litet kyffe där det finns en säng och en liten garderob. Där sover han de gånger han arbetar över i verkstaden och anser att det är farligt att gå hem.

För normala kunder har Zack öppet från åtta på morgonen till åtta på kvällen. Det händer ofta att han arbetar över men han kräver då dubbel timtaxa för det arbete han gör. Normalt tar Zack 10 ED per timme han arbetar, vilket skall täcka hans uppehälle och

underhåll av maskiner. På detta läggs kostnaden för reservdelar och andra materialkostnader. Antalet timmar det tar för Zack att reparera ett föremål bestäms självklart av dig som spelledare men följande regler gäller som vägledning.

För varje 1000 ED föremålet kostar eller är värderat till i fungerande skick måste Zack använda 30 minuter för att reparera ett mindre fel. Mer allvarliga fel tar 45 minuter att fixa och större tar en timme. Detta gäller om Zack har en lämplig reservdel på lager eller om han snabbt kan få tag på en. Om han måste tillverka en själv tar det honom tre gånger så lång tid att reparera utrustningen. Grundkostnaden för material och reservdelar är en tiondel av kostnaden eller värdet på föremålet. Denna grundkostnad multipliceras med 1 om det är ett litet, lätt avhjälpt fel, med 3 om det är ett lite krångligare fel och med 6 om det är en rejäl härdsvälta i prylen. Ännu allvarligare saker kan skicka iväg priset till 9 gånger grundkostnaden, eller mer. Har spelarna sabbat sina grejor på riktigt får de vara beredda att hosta upp en rejäl summa kosing – ett bra sätt att lätta på deras plånböcker.

Zack kan reparera det mesta i mekanisk och elektronisk väg. Våldigt avancerade saker som moderna energivapen, cybernetik eller experimentella fordon, sådant som rollpersoner brukar ha en ful ovana att sno åt sig var de än tar vägen, har Zack mer problem med. Sådan utrustning får du själv bestämma om han klarar av och det är bäst att låta honom stå över sådana grejor, om inte det är väldigt viktigt för äventyrets fortsättning.

Prylar Zack inte klarar av att reparera brukar han avfärda som slut och oanvändbara, bara lämpliga som skrot och möjligen reservdelar. Oftast följs denna dom av ett generöst erbjudande om att gratis ta hand om vraket och skrota det åt kunden, som på så sätt slipper besväret. Alltid lurar man någon, som Zack brukar säga.

1. INGÅNG

Porten kan stängas med ett ståljalusi och ett stålgaller med 100 SP vardera. Dessa kontrolleras med ett magnetkort från en kontrollbox på utsidan och insidan. På ståljalusiet har en brat målat "Hansa = Fascister" och Zack har aldrig brytt sig om att måla över det, trots övertalningsförsök från flera förbipasserande bolagsuppies.

2. VERKSTAD

Detta är Zacks lilla verkstad, komplett med

smörjgrop och reservdelslager. Vid ingången har Zack ställt en stålbänk för att hans kunder skall kunna vänta medan han reparerar deras prylar. Bänken är liksom allt annat i verkstaden täckt med en tunn hinna smörjolja. I hörnet bredvid dörren till kontoret står Zacks robotar när de inte används. Här finns också deras uppladdningsaggregat.

3. KONTOR

I detta kontor tar Zack emot de kunder som lämnar in lite större föremål. Härifrån arbetar han också när han skall leta reda på svåråtkomliga reservdelar. För detta använder han en expanderad Domoy 2.01 som trots extraminnet och en speedad processor knappt klarar av sin uppgift. Datorn är placerad på ett skrivbord i rostfritt stål och på var sin sida om detta står en kromad kontorstol.

För sin egen säkerhet har Zack en Desert Eagle .44 placerad i en låda i skrivbordet. Denna tar han alltid med sig när han lämnar verkstaden.

4. SOVKUR

Ett litet trångt utrymme vars yta till stor del upptas av en tältgång och en garberob. Här hänger Zack in sina kläder när han kommer på morgonen. Sängen är smutsig och sängkläderna har använts bra mycket längre än vad som är hygieniskt.

Zack sysselsätter endast sig själv, om man räknar bort robotarna. Ibland kan det hända att han tar hjälp av sin brorson Jon för att hinna med allt arbete.

ZACK

STY	17	SMI	15	MST	12
INT	14	STO	19	PER	8
FYS	16	SB	+1T6	KP	35

FÖRFLYTTNING: 31

KLASS: NOM (Korp)

ÅLDER: 42

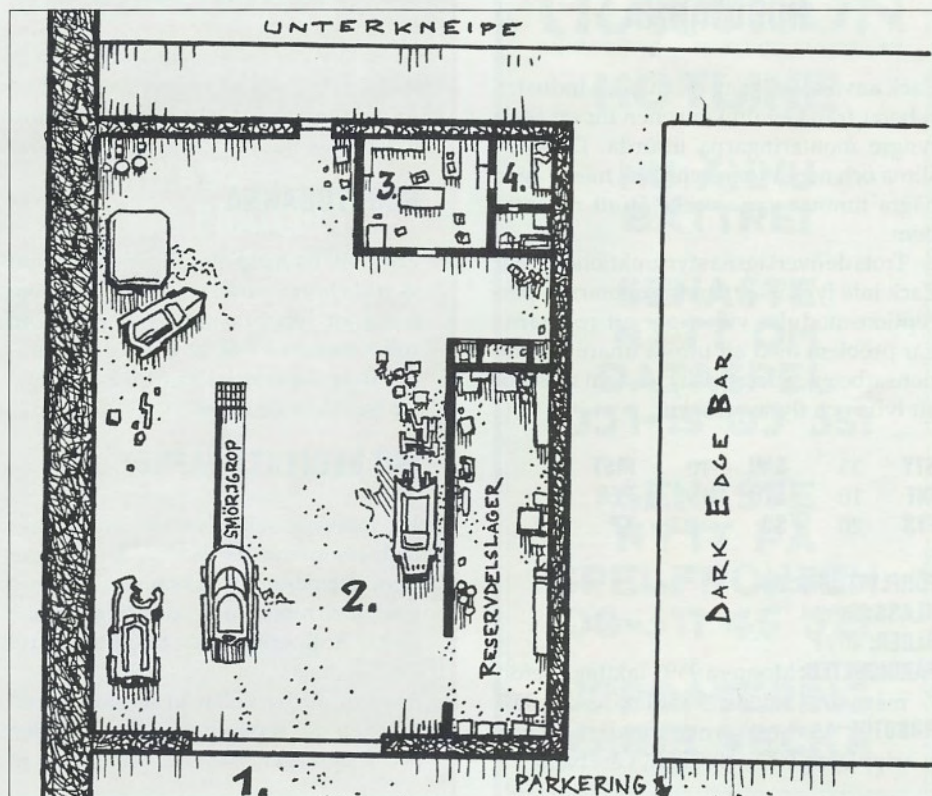
HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrar 45%, Datorkunskap 45%, Fingerfärdighet 75%, Första hjälpen 25%, Undvika 30%, Pistol 65%, Elektronik 80%, Fixare 65%, Flygfordon 75%, Markfordon 90%, Teknik 85%

CYBERNETIK: Mikroskopöga, Kraftsensorer, Laserfinger, Måttensor

Zack är en stor och gladlynt man. Hans röst är djup och stark och han gillar att använda den. Till sin personlighet är han rättvis och håller hårt på sina och andras rättigheter. Detta hindrar honom inte från att då och då lura några godtrogna stackare på några extra dollar. Ytterligare en chans för dig att lura av rollpersonerna deras mödosamt förvärvade slantar.

Han har stor erfarenhet av att reparera olika mekaniska och elektroniska föremål. Detta lärde han sig under sin tid i arméns



ingenjörstrupper där han också knöt kontakter med de personer som nu förser honom med piratdelar och andra föremål från tivelaktiga källor.

JON

STY	13	SMI	12	MST	10
INT	9	STO	14	PER	10
FYS	13	SB	+1T4	KP	27

FÖRFLYTTNING: 25

KLASS: NOM (Brat)

ÅLDER: 18

HUVUDHAND: Höger

FÄRDIGHETER: Markfordon 65%, Elektronik 45%, Teknik 45%, Enhands närstridsvapen 55%, Kniv 65%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 35%, Pistol 35%

UTRUSTNING: Kromad jacka (ABS 4), Butterfly, Pit Bull .357 revolver, Samsara F77

Jon är Zacks motorintresserade brorson. Han är medlem i ett litet motorgäng och klassas som ungdomsbrottsling av myndigheterna då han redan har varit i kontakt med lagens representanter. Jon är stolt över sitt gäng och markerar sin tillhörighet så ofta han får en chans. Detta har lett till otaliga slagsmål och till och med eldstrider men hittills har han haft tur. Ibland hjälper han Zack med att reparera fordon eller robotar. I utbyte får han reservdelar till sin slitna Samsara Delight och tillgång till Zacks utrustning.

ROBOTARNA

Zack använder sig av tre mindre industrirobotar från Geminikoncenen för att få de tyngre monteringsarna utförda. Dessa är slitna och nergångna och Zack måste ägna några timmar varje vecka åt att reparera dem.

Trots de överlägsna styrfunktionerna har Zack inte lyckats reparera robotarnas perceptionsmoduler vilket gör att robotarna har problem med att utföra finare reparationsarbeten. Zack använder dem mest för att lyfta och flytta på saker.

STY	35	SMI	10	MST	5
INT	10	STO	10	PER	5
FYS	20	SB	+2T6	KP	30

FÖRFLYTTNING: 30

KLASS: ROB

ÅLDER: 40 år

FÄRDIGHETER: Montera 95%, Iakttagelseförmåga 40%, Teknik 95%, Markfordon 95%

ROBOTIK: Verktygsarmar med montage-niplarna C22 och C35X, Larvband

ÄVENTYRSFÖRSLAG

REPARATION

Rollpersonerna lämnar in en pryl för reparation. Zack försöker reparera den så gott han kan men något kommer alltid i vägen. När rollpersonerna tröttnar och vill ha tillbaka sin grej visar det sig vara svårare än beräknat.

Kanske har Zack sålt prylen? Kanske det var stöldgods, vilket har lett till att Zack har larmat snuten? Det kanske inte finns reservdelar?

Denna situation används bäst som en återkommande episod för rollpersonerna som desperat försöker få sin grunka fixad medan Zack kliar sig i pannan och säger åt dem att komma igen nästa vecka. Sådana situationer kan göra spelarna rejält irriterade. Vem känner inte igen sig?

RESERVDELAR

Zack ger rollpersonerna i uppdrag att leta reda på en viss reservdel han behöver för att fixa en pryl. Han förser dem med information om olika ställen där delen kan finnas.

Tyvärr är alla delar som rollpersonerna skall ha tag i redan inmonterade i fungerande maskiner, vilket kan vara ett litet problem för dem. Zack betalar dock bra och det bör få rollpersonerna att tänka om.

En allvarligare variant av detta äventyr är att skicka ut rollpersonerna i en förbjuden zon för att leta reda på gammal teknologi som Zack kan använda.

BESKYDDARNA

Zack vill ha hjälp av rollpersonerna att skydda honom från ett motorgäng som hotat att förstöra hans verkstad. Om rollpersonerna slår ut gänget och lämnar över deras maskiner till Zack betalar han dem generöst.

DET PERFEKTA VAPNET

En forskare som flyr för sitt liv hyr rollpersonerna för beskydd. Han ger dem i uppdrag att ta honom till någon som kan reparera en uppfinning han gjort. Rollpersonerna tar honom till Zack.

Efter att ha kollat in maskinen och gjort en del reparationer får Zack den att fungera igen. Det visar sig nu vara en

maskin som skall användas för att döda PSI-mutanter och att forskaren är på flykt från...

Nu har du som spelare ett val. Antingen är forskaren vänligt inställd till mutanterna och har stulit uppfinningen i vilket fall han är jagad av Metropolis och bolagets SVOT. Rollpersonernas uppdrag blir då att föra Zack och forskaren ut ur Berlin till mutanternas motståndsrörelse och förklara situationen för dem och se till att Zack bygger ett motmedel. Eller så är det mutanterna som jagar forskaren. I så fall är det rollpersonernas jobb att se till att han kommer tillbaka till sitt bolag.

INBROTT

Rollpersonerna ser att en bolagsyuppie lämnar in en pryl de letat länge efter för reparation hos Zack. Zack vägrar sälja och det enda sättet är att bryta sig in hos honom och stjäla det. Oturligt för rollpersonerna har Zack just köpt en säkerhetsrobot som försvårar det för dem. Om du verkligen vill sätta dit spelarna och krängla till det för deras rollpersoner jobbar Zack över och stannar i verkstaden för att sova.

Med sin Desert Eagle under huvudkudden...

KAMPANJROLL

I en kampanj fungerar Zacks Motor bäst som stället där rollpersonerna kan få sina prylar reparerade när de klantat sig under sina äventyr. Rollpersonerna kan även få honom att tillverka speciella utrustningsdeltaljer eller fixa fram speciella maskiner genom sina armékontakter.

Om rollpersonerna är motorintresserade kan Zacks Motor bli en naturlig träffpunkt för deras gäng och de kan hyra maskinerna av Zack för att serva sina egna motorer.

Zack träffar även många bolagsyuppies som använder sig av hans tjänster och har därför koll på en del skvaller från de övre planen. Då hans verkstad ligger vid parkeringen kan han också hålla bra koll på vem som kommer och går från P-2. Detta gör att han kan fungera som informationskälla åt rollpersonerna. Men naturligtvis mot en smärre avgift...



PRENUMERANTERBJUDANDE 3 MARSKLANDET FÖR BARA 100:-

Du som prenumererar har chansen att göra ett jättekop – köp Marsklandet för 100 kr (plus 10 kr expeditionsavgift); eller köp både Marsklandet och Svavelvinter för 150 kr! Det finns nämligen några stycken kvar...

Om du köper båda bjuder vi på expeditionsavgiften.

Alltså, sätt in summan på vårt postgirokonto senast den 31 maj 1992, så kommer dina moduler med posten inom tre veckor från det du gjort din betalning.

Om du inte redan prenumererar kan du skicka med betalningen tillsammans med din prenumerationsavgift.

De moduler vi har grävt fram ur lagergåmmorna är naturligtvis hela och felfria. Om någon produkt skulle råka 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

Floden Orquin rinner ner från en bergskedja bebodd av svartfolk, över en flack slätt mot havet. Denna gudsförgätta plats, ett dygt floddelta i Kardiens nordliga, glesbefolkade gränstrakter är Marsklandet. Här lever fiskare, jägare, reptilmän och svartalfer ett primitivt liv.

Marsklandet är en kampanjmodul till Expert Drakar och Demoner eller nya Drakar och Demoner, bestående av en skildring av Orquins delta, med beskrivningar av ett antal viktiga platser. Modulen innehåller ett huvudäventyr och flera fristående episoder som kan vävas in i handlingen. Boxen innehåller två häften och en färgkarta.

KONVENTSKALENDERN

Äventyrsspel ansvarar inte för ändrade uppgifter eller inställda arrangemang.

UPPCON

Tid: 27-29 september 92

Kontaktperson: Lennart Köhler, 018-35 57 38

Plats: Uppsala

Kostnad: Ej närmare bestämt.

Årets längsta helg! (Sommartiden upphör nämligen då...)

Skicka in uppgifter om konvent i god tid (gärna ett halvår i förväg). Tänk på att Sinkadus har lång pressläggning. Annonsering i Konventskalendern för konvent arrangerade av föreningar är gratis.

FANTASTIKA 92 MED TERRY PRATCHETT

Kongress för rollspel, fantasy och sf

Tid: 14-16 augusti 1992

Plats: KTH:s kårhus i Stockholm

Kostnad: 300:- senast 7/8 till pg 70 85 25 – 1 (Utskottet för SF-kongresser i Sverige). Märktalongen Fantastika/rollspel.

Fantastika 92 kommer att ha turneringar i Kult, Cyberpunk, CoC, Megatraveller och AD&D samt brädspel (Diplomacy, etc.). Därutöver barer, filmvisning, föredrag och debatter om fantasy och sf samt auktion på spel och böcker. Hedersgäst är Terry Pratchett. P.g.a. alkoholservingen är 16 år minimiålder.

För mer info, ring 08-21 50 52

TRADITION HOTLINE

NU ÄNNU
BÄTTRE!

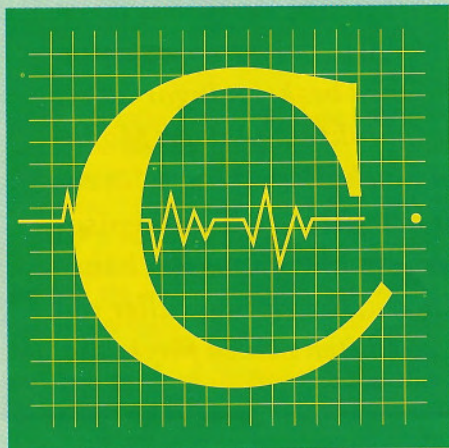
SENASTE
NYTT OM
DATASPEL
031-15 03 35!

SENASTE
NYTT PÅ
SPELFRONTEN
08-311 45 32!

UPPDATERING
VARJE VECKA

Solsystemet domineras av ett fåtal gigantiska megacorporationer, närmare bestämt fem stycken, som styr allt som händer. Den enda stora makt som de inte kontrollerar är Brödraskapet. De fem största megacorporationerna heter Bauhaus, Capitol, Imperial, Mishima och Cybertronic. Nedan följer en beskrivning av Cybertronic med uppgifter om struktur och större komplex, d. v. s. vilka mindre företag den stora koncernen kontrollerar och var dess största och mest betydelsefulla anläggningar är belägna.

CYBERTRONIC



Den mest mytomspunna och gåtfulla av de fem megacorporationerna är Cybertronic. Cybertronic har under det senaste århundradet kommit från ingestans och lyckats köpa in sig på ett otal marknader, även om man inte är marknadsledande på någonting annat än cybernetiska tillbehör och liknande högteknologisk utrustning. Det sågs att de flesta av de människor som arbetar för Cybertronic på hög nivå i själva verket inte alls är människor utan avancerade androider, s. k. replikanter. Dessa är så pass avancerade att det i princip är totalt omöjligt att se skillnad på en människa och en replikant, vilket gör att ingen med säkerhet vet om så är fallet, möjligtvis inte ens replikanten/människan själv. Man anser dock att företagets namn och profil talar för något åt det hållet.

Cybertronic är det minsta av de fem stora företagen, dock inte särskilt mycket mindre än Imperial. Man har baser på ganska många av planeterna och företaget är helt klart på fram-marsch.

Företagets produkter är till stor del utformade på ett mycket snyggt och futuristiskt sätt, utan att för den skull vara överdrivna på samma sätt som Capitols produkter. De håller en generell ganska hyfsad kvalitet. Det som gjort att företaget på en så kort tid lyckats etablera sig så väl anses bero på att det är marknadsledande på all teknik som jobbar i intimt samband med den mänskliga kroppen, exempelvis cybernetik.

STRUKTUR

Vem som styr Cybertronic är det ingen som egentligen vet. Det högsta organet vars identitet man känner är CyberBoard, en traditionsenlig Överstyrelse. Dess medlemmar är dock inte de högsta hönsen, och CyberBoard har inte heller någon ordförande. Alla dessa funktioner innehåser av någon eller något som döljer sig bakom en gigantisk dataskärm i megacorpens huvudkontor på Luna. Skärmen kallas skämtsamt för "the Boss", men dess order är lag, och det finns ingen i CyberBoard som skulle tveka att ta sitt liv om den så begärde.

De övriga megacorporationerna har gjort försök i

spåra signalerna som sänds till skärmen, men alla försök har misslyckats och alla de som deltagit i försöken har avlidit och av den anledningen görs nuförtiden inte särskilt många allvarligt menade försök i den stilen.

I Cybertronic ingår inte så många stora företag som i de andra megacorporationerna. Detta beror på att antalet företag som är direkt ägda av Cybertronic inte är särskilt stort, då företagets ekonomiska resurser inte heller de alltid varit på topp. I stället har man utvecklat en mycket väl fungerande underrättelsetjänst som har infiltrerat ett otal företagsledning genom att diskret byta ut personer i dessa mot Cybertronic-kontrollerade androider av högsta kvalitet; dessa fall upptäcks väldigt sällan, i regel först när personen dör. Cybertronic styr på detta sätt marknaden så att det fåtal företag som koncernen äger gynnas maximalt. Cybertronic byggs i princip upp av de andra megacorporationerna utan att dessa vet om det. Gissningsvis kommer det att ta lång tid innan de andra lyckas avslöja något.

CYBER PROD

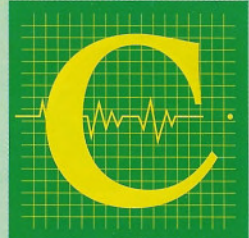
CYBER TECHNO

Detta är vad man skulle kunna definiera som Cybertronics industridivision. Inom de företag som divisionen kontrollerar tillverkas allt från elektriska tandborstar till mobila gruvor. Detta är tillsammans med Cyber Life och Cyber Army den viktigaste divisionen. Den finns spridd på alla platser där Cybertronic har någon som helst verksamhet.

Space Tech Inc är divisionens största företag vid vilket man tillverkar allt som har med rymden att göra. Rymdskepp, rymdstationer, navigationsfyrar m. m. Företaget styr ett flertal mindre företag som också de är inblandade i produktionen.

Rutger Van gör de största och bästa planetära fordonen som finns inom koncernen och man har ett stort och omfattande utbud. Dessutom kontrollerar man i hemlighet ett antal frilansande fordonstillverkare.

Humanizer är det mest spännade företaget i



divisionen. Här skapas människolika robotar, s. k. androider och replikanter, av mycket hög kvalitet. Man har lyckats skapa helt människolika robotar. Företaget har hela sin industri förlagd till Luna även om det finns ett mindre dotterbolag på Venus och ett på Mars.

CYBER ARMY

Detta är den division som har hand om all militär utrustning. Här tillverkas alla vapen och missiler, alla uniformer och alla fordon. Den är en av de tre viktigaste divisionerna.

Wolfgang Arms är den stora vapentillverkarer som gör alltifrån explosiva ping-pongbollar till helautomatiska raketstationer. Företaget har en mängd varumärken.

MEDIAVISION

Detta är Cybertronics mediadivision. Cybervision är företagets film- och videokoncern som gör och distribuerar filmer i en rasande fart. Hemligheten bakom detta är MovieMakern, en dator som programmeras med miljöer, personer och handling, vilka scener som skall tas ur vilka vinklar o. s. v. Sedan spelar datorn in filmen på konstgjord väg. Det går inte att se någon som helst skillnad på en sådan helt datoranimerad film och en med mänskliga aktörer.

News Net är visionsföretaget, vad man på 1900-talet skulle ha kallat ett TV-bolag. Programmen består i de flesta kanaler av nyheter och diverse absurda underhållningsprogram, samt långfilmer och serier.

CYBER LIFE

Cyber Life styr vad man vid Cybertronic anser hör till livets sfär; mattillverkning, cybernetik, luft, vatten och konfektion hör dit, även om inte alla av dessa beskrivs nedan.

Cyber Limited är det övergripande organet för tillverkning av cybernetiska tillbehör inom koncernen. Cybertronic gör de absolut främsta cybernetiska tillbehören av alla megacorporna. En av de produktlinjer som Cyber Limited lanserat är s. k. "hemcybernetik". Köp, ta hem och montera själv; bättre och billigare än att operera, enligt reklamen. De tillbehör som går att köpa på det här sättet är dock inte särskilt avancerade.

Bionic Inc forskar mycket med ett alternativ till cyberteknik; bioteknik. Biotekniksystemet är unikt för Cybertronic och ingen av de andra megacorporna har ens börjat med liknande projekt. Biotekniken är tänkt att kunna smälta in i människokroppen så bra så att man inte skall

behöva besväras av exempelvis COS och andra liknande syndrom. Bionic Inc finns endast på Luna.

Rictory är ytterligare ett unikt företag, som tillverkar artificiella intelligensformer. Även om detta förekommer i andra företag är Cybertronics tillverkning den utan tvekan största och mest framstående.

Feel Medic är ett läkemedelsföretag som gör det mesta som behövs för att kureras en sjukling. Man har även sjukhus i varje Cybertronicblock.

Den enda någorlunda stora livsmedelskoncernen som är Cybertronicstyrd är Bolisto. Bolisto var tidigare ett italienskt varumärke för pasta, men har nu blivit ett multiplanetärt företag av någorlunda stora mått.

CYBER SERVICE DIVISION

Cybertronics servicedivision är inte särskilt stor, i varje fall inte om man jämför med exempelvis Capitols. Däremot finns det ett par företagskoncerner av intresse som döljer sig under Cyber Service Division.

New Life är ett intressant företag som livnär sig på en minst sagt udda industri. De ger människor minnen av vänner och bekanta, resor som de aldrig gjort, häftiga sexuella upplevelser, m. m. Man skulle kort och gott kunna säga att de handlar i illusioner. Om du vill och har tillräckligt med krediter på kortet kan de skapa dig ett helt nytt liv.

CyberWays är kommunikationskoncernen och den handhar både interplanetära och interatmosfäriska resor.

NOTARIUM CYBERIA

Bakom detta högtravande instansnamn döljer sig Cybertronics administrativa enhet. Antalet anställda inom denna del av koncernen är mindre än hos de flesta andra stora företag då dator- och cyberiseringen är extremt långt framskriden.

CYBER JUSTICE DEPARTMENT

Cybertronics rättsväsende är inte särskilt stort; brottsligheten är mycket låg i de flesta områden som ägs av koncernen. Det fåtal straff som utdöms är dock mycket hårda och nedsmutsning på de övre nivåerna kan leda till avrättning med omedelbar verkan. Man har inga rehabblock utan använder sig uteslutande av arbetsläger eller avrättningar.

Cyberpolisen har inte särskilt mycket att göra, men det händer då och då att den får ta itu med de robotar och andra teknologiska detaljer som ibland går bärsärkgång genom blocken.

CYBER WATCH

Cyber Watch är Cybertronics lilla, men extremt effektiva övervakningsdivision. I princip samtliga anställda antas vara replikanter.

InterPol är även inom Cybertronic en mycket väl fungerande enhet, även om den i viss mån kan kännas överflödigt då den interna brottsligheten är minimal.

Agentverksamheten är den största delen av CyberWatch-divisionen och man placerar ständigt ut nya förmodade replikanter i de konkurrerande företagens styrelser.

CYBERTRONICS PR-DIVISION

Inom Cybertronic har man satsat ganska hårt på marknadsföring, mer än Imperial, men mindre än exempelvis Capitol.

Jones' Marketing är en mycket framgångsrik kedja av reklambyråer som är minst sagt lysande på att föra ut överdrivna budskap. Att denna reklamorganisation är så pass framgångsrik som den är ligger till stor del bakom den kraftiga uppgång som Cybertronic haft under den senaste perioden.

Cyber Ad är också det ett annonsbolag som dock inte är riktigt lika framgångsrikt som Jones', men trots det mycket vinstgivande.

CYBERTRONIC ECONOMIC

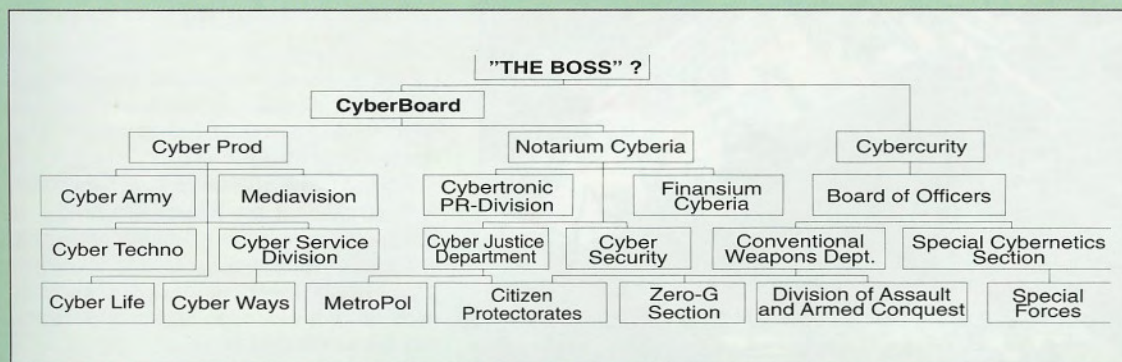
Till skillnad från de andra megacorporna har inte Cybertronic ett enda stort bankföretag som sköter finanserna, utan dessa kontrolleras via ett otal investmentbolag, banker och andra kreditinstitut. Cybertronic Economic styrs inte via CyberBoard utan får alla sina order direkt från "the Boss" via en privat dator som finns på dess huvudkontor. Economics styrelse lämnar i princip aldrig det rummet, annat än för att sova (om de nu behöver göra det egentligen), och det är bemannat dygnet runt.

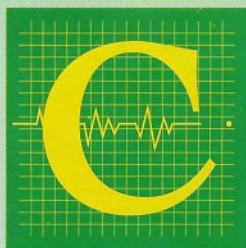
STÖRRE KOMPLEX

Cybertronic har inte särskilt många industrikomplex som officiellt är i dess ägo, men kontrollerar däremot ett otal andra företag som inte ingår i koncernen.

MERKURIUS

På Merkurius har man till största delen hållit sig borta från planetytan och i stället gjort stora framsteg i planetens inre. Cybertronic kontrollerar större delen av de underjordiska sjöarna och har där nere byggt ett





flertal gigantiska militärbaser, främst för undervattensenheter.

Man har även ett megakomplex, Mercury, inrymt i några stora naturliga grottor på drygt en mils djup, med ett flertal mindre anläggningar för de främsta av Cybertronics företag. Man har samarbetat med frilansare vid byggandet av staden och dessa hjälper även till med försvaret i utbyte mot att de får bo och leva i vissa delar av staden. Dessa delar kallas allmänt Free Areas.

VENUS

På Venus har man inga anläggningar. Dock har man rymdstationen Cyberia i omloppsbana runt planeten.

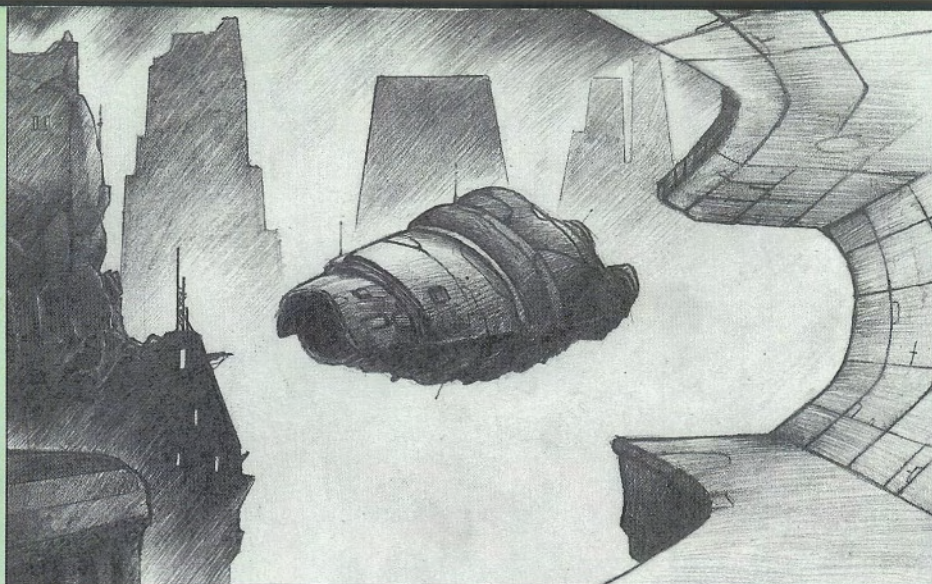
JORDEN

Cybertronic har inga anläggningar eller intressen överhuvudtaget på Jorden.

LUNA

Som alla andra megacorpor har man sina största anläggningar på Luna. I Nova Gagarins centrumcirkel ligger Cyber Block Sector, ett område som inrymmer megacorpens alla viktiga administrativa enheter. De flesta andra stora företagen är givetvis etablerade med stora industrier på platsen.

I en gigantisk krater har Cyber Ltd och Bionic Inc gått samman och byggt ett stort forskningskomplex där man utför all forskning som anknyter till företagets verksamheter i enormt avancerade, topphemliga provanläggningar.



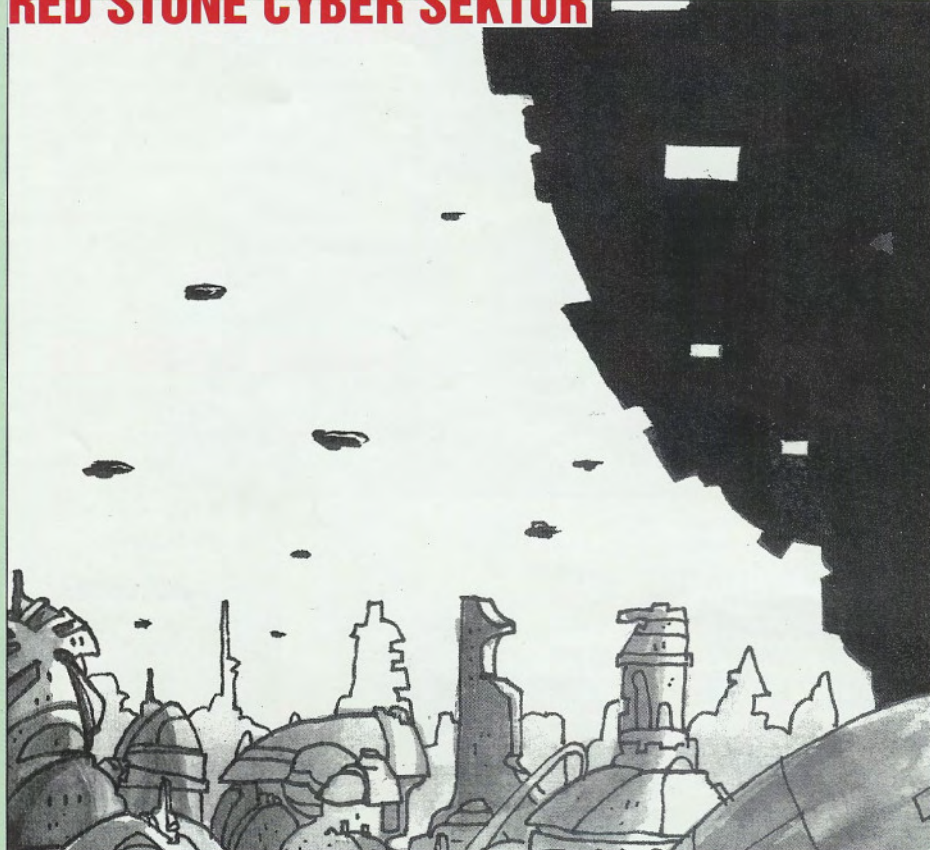
Cyber Vision har en stor rymdstation, Heaven7, i omloppsbana runt Luna, vilken fungerar som samordningscentral för solsystemets sändningar.

MARS

I Red Stone har Cyberspacedivisionen ett mycket stort inflytande och alla byggnader och liknande kontrolleras av dem tillsammans med Humanizer som har en stor del av arbetskraftsproduktionen på planeten.

Cybertronic arbetar även här tillsammans med frilansare och hjälper därför farmarna i mycket stor utsträckning. Antalet distributionsenheter i farmområdena är stort. Dessutom får man tag på mefren på detta sätt, som man köper via den marsianska befrielsefronten i utbyte mot vapen och robotar. Mefren är mycket användbart vid tillverkningen av artificiella intelligensformer.

RED STONE CYBER SEKTOR



ASTEROIDBÄLTET

Man har begränsat med anläggningar i den här delen av solsystemet. Man idkar gruvbrytning på några av de mindre asteroiderna, långt från alla andra. Dessutom har man några piratstationer i området och en station som bara sysslar med att placera ut falska navigationsfyror.

JUPITER

Cybertronic fick på ett tidigt stadium upp ögonen för Jupiter och började inleda en rad projekt där. Man är nu de som har det största inflytandet på himlakroppen. I Bubble Town är i princip alla de stora företagen etablerade, Wolfgang och Tornado är de som har de största industrierna.

På planetens månar har man alltid haft mindre att säga till om och därför har man bara vissa gruvindustrier på Europa och Ganymedes. På Callisto har Cyber Ad det kontor som sköter all annonsmarknad utanför asteroidbältet.

SATURNUS

Trots att man av okända anledningar varit den megacorp som har gjort mest för att komma åt planeten finns inga anläggningar där. På månen Rhea har man dock en mycket stor anläggning för planetforskning som inriktar sig nästan uteslutande på att kartlägga Saturnus.

URANUS

Inga anläggningar överhuvudtaget.

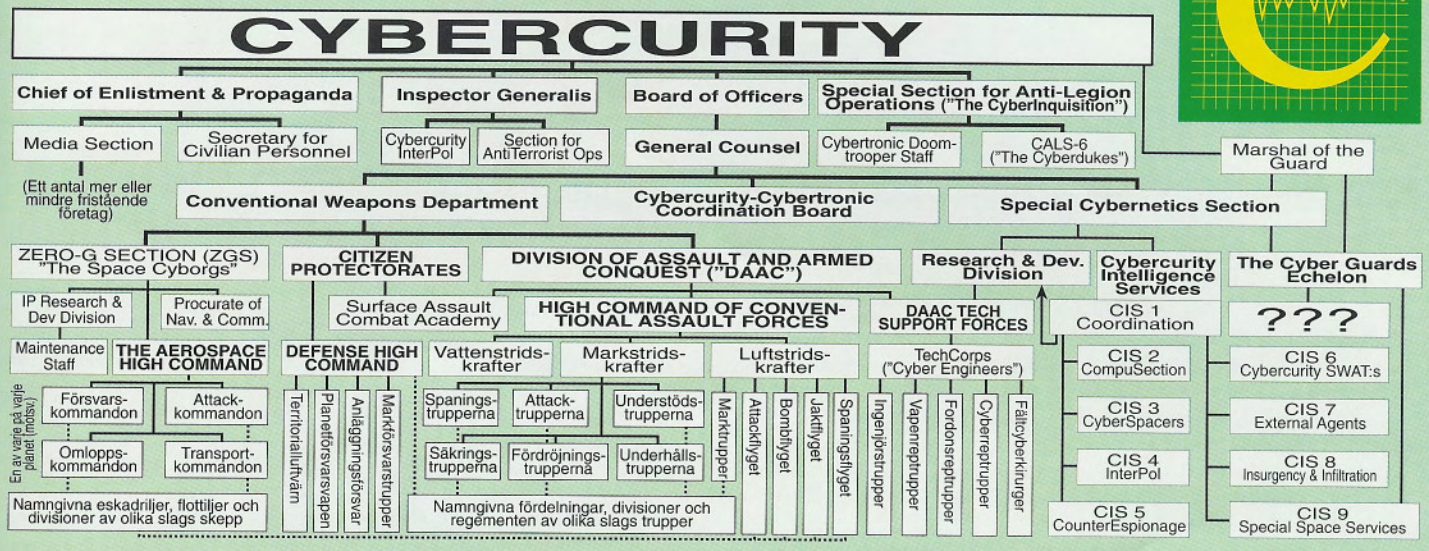
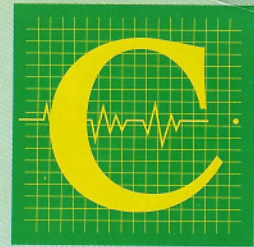
NEPTUNUS

På Neptunus måne Triton har man en gigantisk flottbas. På planeten finns stora vapenindustrier, om än inte av överdrivet stora proportioner.

PLUTO

Cybertronic har lyckats etablera sig någorlunda väl på Pluto, framför allt i Centre Point. I dessa tider av ondska har man lyckats mycket bra på den marknad man är bäst på, cyberteknik.

CS Industries och Netcleaning Ltd har stora anläggningar för produktion och försäljning. Dessutom har man ett antal mindre anläggningar för att utveckla den speciella teknik som cyberzonen på Pluto kräver, då denna på grund av onskans inflytande ser helt annorlunda ut än vad folk är vana vid.





VÄPNADE STYRKOR

MARE CIMMERIUM 79TH FIELD ASSAULT DIVISION

"REDSKINS"

Ett av de mer erfarna och illa åtgångna förbanden i kriget på Mars slättlandskap är Cybertronics 79:e slättattackdivision. Det är huvudsakligen en medeltung pansardivision där huvudbeväpningen enligt papprena utgörs av 375 MBT:er (Main Battle Tanks, medeltunga stridsvagnar), men man har som sagt blivit rätt illa åtgångna av de fristående rebelltrupperna, framför allt vid slaget om Isidos Regio, där bl. a. hela 25. Lätta sapporbataljonen (fördröjningstrupper) på 735 man blev helt utplånad vid ett bakhåll i Tracidius kanal.

Divisionens emblem är en hornprydd skalle målad på sidan av de kamouflageröda hjälmarna (se nedan). Överhuvudet går hela uniformeringen i rödorange, som är den dominerande terrängfärgen i Mars slättlandskap. Divisionschefen, rydmdmarskalken av tredje graden Patryck Trimaris, High Knight of the Board, är en extremt skicklig befälhavare och det anses allmänt vara enbart hans förtjänst att divisionen fortfarande existerar över huvud taget. För närvarande utgör divisionen kärnan i Cybertronics huvudstyrka i Mare Cimmerium-zonen, Mars förmodligen mest intensiva stridszon.

Förband/typ	Storlek	Man	Fordon	Moral
766. Divisionslansiererna/Lätt pansar	Reg	546	78	+++
74. Reguljära husarema/Medeltungt pansar	Reg	782	95	++
75. Reguljära husarema/Medeltungt pansar	Reg	814	96	++
76. Reguljära husarema/Medeltungt pansar	Reg	798	102	+
Mars 54. grenadjärerna/Tungt pansar	Reg	455	65	++++
435. Understödsbataljonen/Pansarluftvärn	Bat	314	85	+++
24. Svävarhaubitsbataljonen/Artilleri	Bat	407	36	±0
Oxia Palus 2. Turbolaserbatteri/Artilleri	Bat	154	24	++++
34. Zephyrian Mountaineers/Pansarvärn	Bat	374	81	+++
Eridanian Mountain Rangers/Pansarspan	Bat	146	55	++
Electris 44. Kavallerister/Svävarspan	Komp	98	9	++++
Cyclopa Corporate Engineers/Ingenjörer	Bat	620	(125)	—
Marshal Klimeris' Guard/Livtrupper	Komp	155	18	+++++
74. Slättrossregementet/Underhåll	Reg	1.190	(370)	—
55. Luftburna understödet/Attackhkp	Bat	140	40	++
CIS-9076/Specialförband	Komp?	≈260	≈80	+++++?

"ROCKIN ROGER"

Redskins emblem, ett grinande, hornprytt demonansikte, användes ursprungligen bara av Marskalk Klimeris livtrupper, och var en del av Marskalkens gamla familjevapen.



4378. tunga flygattackdivisionen (9) ("Dungeon Eagles")	
1. - 3. tunga flygattackgrupperna 3 x Cybertronic HAF-2190 "Arbalest" Klargöringspluton Tankn. & laddn. omgång Stridsledningstropp Underhållspluton	Stabskompani Stridsledningspluton Sambandspluton Närskyddstropp Underhållskompani Reparationspluton Sjukvårdspluton Drivmedelspluton Transportpluton Ammunitionspluton

MERCURY XVIITH AIR-BORNE ASSAULT FRONT

"CAVE RATS"

Cybertronics 27. luftburna attackflygarméfront är för närvarande stationerad i megastaden Mercury i Merkurius underjord. Dess huvudsakliga uppgifter är understöd av de underjordiska markstridskrafterna samt spaning och luftförsvar ovan och under jord. Detta är ett av de fåtal flygförband som fått specialutbildning i underjordisk strid, något som kräver det yttersta av både piloter och utrustning, och "The Cave Rats", som de kommit att kallas, är efter ett flertal glamorösa och extremt PR-mässiga mediareportage välkända i hela systemet. Huvudstyrkan utgörs av tre echelonger (motsv. flottiljer) med vardera 27 Cybertronic Heavy Assault Fighters 2190 "Arbalest", som med sina helautomatiska terrängföljande styrsystem har revolutionerat underjordiska attackinsatser.

På papperet består fronten av mer än 500 luftfarkoster och 16.000 man, men de senaste månadernas hårda strider, framförallt mot den Bauhaus-understödda Valkyriegerillan, har gjort att man bara har 70%-ig styrka. Man har haft stora problem med gerillans självmordsattacker mot underhållstransporterna från Cyberia och asteroidbältet, men under Space Admiral Krusensterns befäl är man fortfarande ett av Merkurius mest respekterade förband.

Arméfrontens gemensamma symbol, som bärs på höger axel, är ett aluminiumemblem föreställande ett kromat råttkranium. Under detta bärs den egna divisionens (eller motsv.) emblem. Uniformerna är genomgående i olivgrönt (för markpersonal) eller ljusrött/vitt (för piloter) och är anpassade för det varma och fuktiga klimatet. Merkuriusuniformernas avsaknad av krag speglar att sätta gradbeteckningarna på gör att de skiljer sig rätt mycket från Cybertronic-standarden, i stället bär man både trupperings- och gradbeteckning på vänster överarm.

Ytbombnings-echelon (24)

Strategisk bombdivision

Taktisk bombdivision

Stabs- & Underhållsbataljon

Attackechelon (51)

Lätt attackdivision

Medeltung attackdivision

Tung attackdiv (se nedan)

Stabs- & Underhållsdivision

Jakt- och fjärrskydds-echelon (48)

Luftförsvarsdivision

Fjärrskyddsdivision

Stabs- & Underhållsregemente

Transport- & UH-echelon (79)

Hkptransportreg

Lufttankningsreg

Personaltreg

Sjukvårdsdivision

Stabs- & UH-div.

Fallskärmsjägar-echelon

Fallskärmsjägardivision

Transportdivision

Stabs- & UH-div.

Markunderstöds-echelon (48)

Attackhelikopterdivision

Attackflygdivision

Stabs- & Underhållsregemente

Spaningsechelon (24)

Stridsomr. span. div.

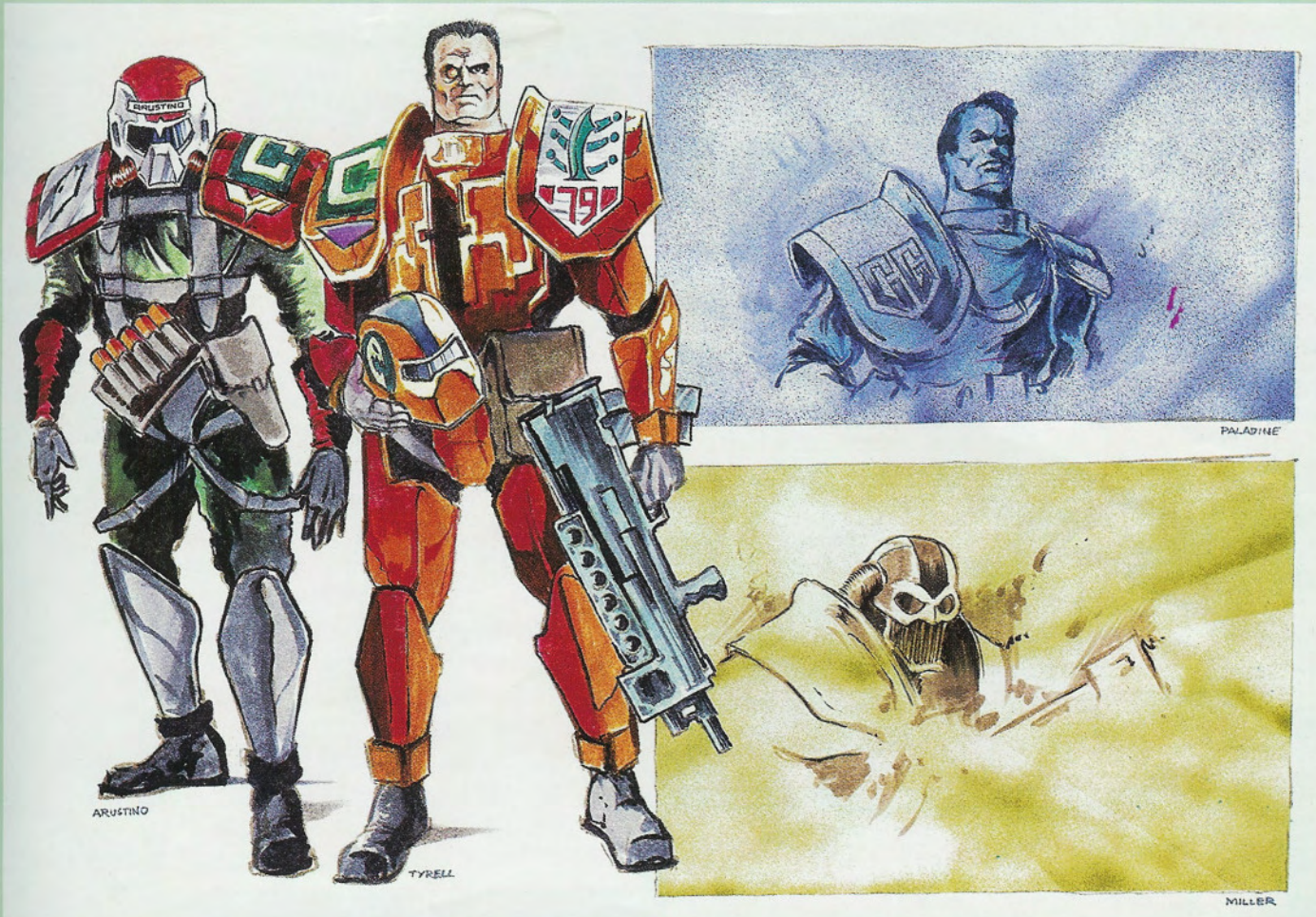
Analysbataljon

Strat. span. div.

Stabs- & UH-bat.

Markbundna förband

Radarspanings-, stridslednings-, omtanknings-, omladdnings-, meteorolog-, reparations-, sjukvårds-, markförsvars-, personal-, cybernetik- och specialbataljoner.



**JIMES ARUSTINO
SQUADRON COMMANDER**

Som squadronscommander har Jim Arustino befälet över en grupp (3 st) attackflygplan av modell HAF-2190. Efter tre års aktiv tjänst på Mars och Venus har han förflyttats till Fort Mercury, där den 27. flygarméfronten utbildades för underjordisk attackstrid. Jim är en mycket erfaren flygare och taktiker, även om hans insatser bakom vapenanelen lämnar somligt att önska. Uniformen på bilden är den normala flygardräkten för samtliga attackpiloter ingående i "The Cave Rats".

STY 7	SMI 16	MST 15
INT 14	STO 11	PER 16
FYS 11	SB —	KP 22

FÖRFLYTTN: 27 m **KLASS:** MAN
ÅLDER: 21 **YRKE:** Pilot

FÄRDIGHETER: Datorkunskap 40%, Flygplan 95%, Iakttagelseförmåga 75%, Röriga manövrer 40%, Vapensystem 65%, Obeväpnad strid 40%, Pistol 40%

UTRUSTNING: (HAF-2190 Arbalest), Innamadiner plasma gun, lätt stridsrustning, jälm, kom-utrustning, överlevnadsset, kartavbildning, nödraketer

CYBERNETIK: Gyrokompass, Sekundärinnehållning

**PATRICK TYRELL
PRIVATE 1. CLASS**

Patrick Tyrell är en vanlig, menig pansarkyrtesoldat ur 75. reguljära husarregementet. Efter en 6 månaders grundutbildning på Cybertronics militärbas Tracidion strax utanför Red Stone på Mars, har han blivit en första klassens menig. Hans huvudsakliga striduppgifter är bekämpning av fiendliga fordon och tungt rustade soldater, och här ovan syns han i full stridsmundering.

STY 16	SMI 11	MST 13
INT 7	STO 12	PER 8
FYS 15	SB +1T4	KP 27

FÖRFLYTTN: 26 m **KLASS:** MAN
ÅLDER: 19 **YRKE:** Trooper

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 50%, Röriga manövrer 40%, Automatvapen 55%, Gevär 50%, Pistol 45%, Obeväpnad strid 40%, Undvika 45%, Sprängteknik 30%

UTRUSTNING: Tung stridsrustning, hjälm med interkom och orienteringsdator, Drakonizer LAR, 2 st Shellshocker RAT, 4 st Tornado splitterhgr, 4 st autoinjektorer med Regen, nödröviant

CYBERNETIK: IR-öga, Bepansring (huvud+bröstkorg abs 5), Lasersikte

**MICHAES PALADINE
GRENADIER OF THE GUARDS**

Michaas Paladine handplockades för sex år sedan ur ett attacksvävarförband för att ingå i "the CyberGuard" – ett slags hedersvakt som används vid ceremoniella tillfällen samt som livvakter i extrema situationer (har hittills aldrig inträffat). Bilden ovan föreställer den "civila" munderingen, som bärs vid parader, ceremonier och rutinartade bevakningsuppdrag. Vid rena stridsuppdrag har de tunga attackrustningar av samma snitt.

STY 17	SMI 15	MST 14
INT 9	STO 16	PER 10
FYS 17	SB +1T6	KP 33

FÖRFLYTTN: 32 m **KLASS:** MAN
ÅLDER: 27 **YRKE:** SVOT

FÄRDIGHETER: Fixare 40%, Första hjälpen 50%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 60%, Automatvapen 75%, Enhands närstridsvapen 40%, Gevär 50%, Obeväpnad strid 50%, Sprängteknik 50%, Tvåhands närstridsvapen 75%, Undvika 40%

UTRUSTNING: Tung stridsrustning, Drakonizer SLG, Laservärja, Vibrohillebard (skada: 8T6), 2 Confuzer gashgr (bedövningsgas)

CYBERNETIK: Sonar, Bepansring (huvud+bröstkorg abs 8), Laseravståndsmätare

**DC-42 MILLER
DOOMSDAY CYBORG**

De soldater som Cybertronic sänder till Kartellens träningscenter för Doomtroopers kallas allmänt för "the Domsday Cyborgs", och utgör den yttersta eliten ur Cybertronics stridande förband. Av princip benämns dessa enbart med ett nummer och ett påhittat, anonymt namn, för att man inte ska kunna avgöra vilka som är androider, replikanter eller vanliga människor.

STY 24 (18)	SMI 12	MST 17
INT 13	STO 18	PER 9
FYS 17	SB +2T6	KP 35

FÖRFLYTTN: 29 m **KLASS:** MAN?
ÅLDER: 31? **YRKE:** Doomtrooper

FÄRDIGHETER: Datorkunskap 50%, Elektronik 55%, Iakttagelseförmåga 50%, Röriga manövrer 65%, Automatvapen 65%, Gevär 65%, Pistol 65%, Sprängteknik 30%, Undvika 40%, Vapensystem 55%

UTRUSTNING: Mekaniserad attackrustning, Hellblazer SMG, Plasma Assault Rifle med Disruptor clip och IR-sikte, vibrodolk, 4 Tornado splitterhgr, mikroterminal med läs-avkodnings- & navigationsenhet, fjärrkontroll för skyttel, 4 autoinjektorer med Regen

CYBERNETIK: Förstärkning (armarna STY 24), Bepansring (huvud, bröstorg, mage abs 6), Laseravståndsmätare



Mutant R•Y•M•D utspelar sig i solsystemet år 2192, en högteknologisk verklighet där människan inte längre är ensam — en mörk och destruktiv kraft, Ondskan, har manifesterat sig i solsystemets utkanter för att förgöra det mänskliga samhället. Med oräkneliga legioner av förvridna väsen, med ondskefull teknologi, mystiska mentala krafter och ondsinta infiltratörer i företagens styrelser strävar den inåt för att slutligen kväva solen och förslava mänskligheten.

Världen år 2192 är en tacksam grogrund för Ondskans budskap. På samhällets botten frodas terror, vansinne och brottslighet även utan att Ondskans kultister behöver ingripa. Ständiga krig pågår mellan företagen; i Mercurius underjordiska världar, i Venus becksvarta havsdjup, iskalla polarzoner och kväljande djungler, på Mars brinnande slätter och i Uranus gaslandskap.

Det är en värld för de starka, rättrogna, stolta och ärofulla. En värld för hjältar.

"Det blir in jedem Fall schnygga rubriker i holovisionen!" Den omisskännliga rösten från Bauhaus-sergeanten Schneider ekade i interkommen. Vi hade kämpat oss nästan ända fram till vårt anfällsmål, en ynkelig slagghög i skuggan av ett produktionskomplex långt ut i Mercurius ökensand, framåtpressade av stötvågorna från de ständiga luftbrisaderna från vårt svävarhaubits-understöd. Attackvägorna av nekromutanter verkade aldrig ta slut, de var överallt nu, skrikande, skjutande, klängande... En spränggranat från Schneiders plasmagevär såkrade den vänstra flanken samtidigt som jag triumferande klev upp på den lilla upphöjningen. Stridsutmattningen slog över mig som en störtflod när jag med en vettvillings energi slog försvararna ifrån mig, och allting svartnade ett ögonblick då k-pisten med en sista eldskur ytterligare förhöjde mitt adrenalin.



Mutant R•Y•M•D innehåller ett regelhäfte och ett kampanjrafte. För att kunna använda spelet måste du ha en 4-sidig, en 6-sidig, en 10-sidig och en 20-sidig tärning.

