ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

NUMMER 36 JUNI 1992



KULT

ÄVENTYR:

ET SISTA HOPPET

R•Y•M•D

• BIOGIGANTER

TRADITION
SPELSPECIALISTEN

Presenterar de bästa

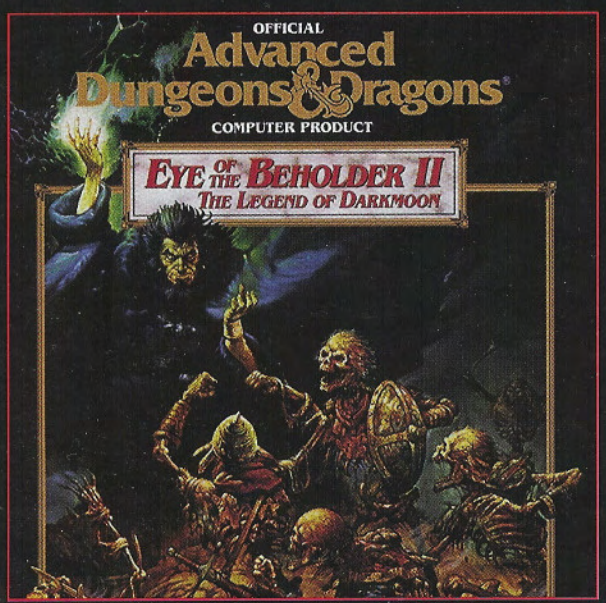
ROLLSPELEN

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

2/2-1992

SINKADUS

ANSVARIG UTGIVARE: Fredrik Malmberg

REDAKTION & ATELJÉ

CHEFREDAKTÖR: Olle Sahlin
Stefan Thulin, Johan Anglemark, Henrik Strandberg, Håkan Ackegård, Nils Gulliksson, Michael Stenmark
OMSLAG: Tony Bagge
ILLUSTRATIONER: Paul Bonner, Tony Bagge, Peter Bergting, Nils Gulliksson, Jan Jäger, Patrik Magnerius, Gabriel Sandberg

ADMINISTRATION

PRODUKTION: Nils Gulliksson
PRENUMERATIONER: Olle Sahlin
EKONOMI: Sofia Andersson, Monika Falk, Anna Henningsson
FÖRSÄLJNING: Åke Persson, Jan Meyerhoff, Thomas Falk
DISTRIBUTION: Malin Gustafsson
SEKRETERARE: Camilla Halth
MARKNAD: Klas Berndal
För annonsering ring 08-702 03 50.

TRYCK

Tryckproduktion Västerås
ISSN: 1100-5599

Sinkadus publiceras 5 gånger om året av Target Games AB. Allt material är copyright © Target Games AB 1992. Allt eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet.

Sinkadus
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 3 46 63—5 Target Games AB. Glöm inte namn och adress på inbetalningskortet. Skriv tydligt.

BETALNING EFTER 20 JULI 1992 MEDFÖR ATT PRENUMERATIONEN BÖRJAR MED NR 38. NR 37 KOMMER UT I AUGUSTI.

i detta nummer

HEMMAFRONTEN 4
Vad händer hos Äventyrsspel?

RIDDARLEK 7
Utställning på Livrustkammaren

TJUVAR, LÖNNMÖRDARE & TABELLER 8
Möten med skumma typer

BREVSPALTEN 12

FANZINESPALTEN 13

ROLLSPELENS HISTORIA 14
Från Little Wars till Kult

KLUBBSPALTEN 16

ÄVENTYRSBILAGAN 17
Det sista hoppet: Kult
Auktionen: Drakar och Demoner

BUTIKSGUIDEN 33

NYA REGLER FÖR CYBERSTRID 34
Nytt sätt att zappa varandra i bitar...

LEGIONENS VAPEN 38
Fler egensinniga bössor

DE MÖRKA LEGIONERNA 43
Ondskans horder stormar fram

BIOGIGANTER 45
Nya vidriga varelser


Riddarräv 7


Hopplös man 17


Levande dödlig! 43

LEDAREN

Hur många rollspelare finns det i Sverige och hur gamla är de, är ett par frågor som vi får med jämna mellanrum. Vilket svar vi ger beror naturligtvis på vem som frågar; om det är en tilltänkt annonsör i Sinkadus räknar vi naturligtvis år efteråt. Antalet aktiva rollspelare lär däremot knappast överstiga trettiotusen, varav ungefär tiotusen huvudsakligen spelar utländska spel. Åldern varierar mellan åtta och trettioåtta, men de mest aktiva rollspelarna är i gymnasieåldern; det är helt enkelt då man har mest tid över. Rollspelare över 24 års ålder är lite ovanligare, eftersom de flesta började 1984-85, med andra upplagan av Drakar och Demoner, och de flesta som är äldre än så spelar uteslutande utländska spel.
Men det är väldigt svårt att vara säker på siffrorna. Sverok har drygt 6000 medlemmar, men de har å andra sidan inte lyckats locka majoriteten av alla spelare. Våra försäljningssiffror är heller ingen pålitlig mätsticka, eftersom en del rollspelare slutar köpa moduler efter ett tag, men fortsätter att spela rollspel. Dessutom är det bara någon i varje spelgrupp som köper moduler. Jag tror att trettiotusen är en hygglig uppskattning, men det rätta svaret kommer vi naturligtvis aldrig att få veta.

Johan

HEMMAFRONTEN

Sommarens nyhetspaket är inte lika omfångsrikt som vanligt. Detta beror väsentligen på att vi har varit fullt upptagna med höstens Casper-spel och inte mindre än tre figurbaserade brädspel under våren. Två av dessa spel presenterar vi i lite närmare detalj i den här Hemmafronten. Det tredje (och mest ambitiösa) projektet ligger lite längre fram i tiden.

TJUVAR OCH LÖNNMÖRDARE

Typ: Regelmodul till Drakar och Demoner
Utförande: 64-sidigt häfte
Konstruktör: Ola Nilsson

Det händer att även de ärligaste rollpersoner tvingas utföra dåd som ligger på andra sidan om lagens råmärken, och sedan finns det ju rollpersoner som aldrig gör något annat. *Tjuvar och lönnmördare* innehåller regler och beskrivningar för den som vill spela bedragare, kultist, stråtrövare, gentlemannatjuv eller något annat nytt yrke med nya, användbara färdigheter; spelledare som vill utsätta sina spelare för något lönnmördarskrås eller rövarbands onda planer; eller för dem som vill ta reda på hur olika brott bestraffas och hur fängelsevistelser i *Drakar och Demoners* värld ser ut.

I *Tjuvar och lönnmördare* finner du tjugo laglösa yrken, karaktärsbeskrivningar och tjugofem nya färdigheter, ett antal vapen och beskrivningar av olika brottsorganisationer, som Tjuvgillet, den nidländska Kharynos och lönnmördarskrået, beskrivningar av olika slags rövare och banditgäng, med mera. Modulen innehåller också regler och tabeller för brott, rättegångar och straff, fängelsevistelser, skatter och mycket annat.

DRAKRIDDARNA

Figurspelet Drakriddarna blir mer och mer färdigt, och de första speltesten med "utomstående" i början av maj gav väldigt mycket. Vad som är klart i skrivande stund är att det kommer att innehålla sexton plastfigurer – drakriddare, orcher, troll och drakherrar — en kortlek med händelsekort, magikort, utrustningskort och "rollformulärskort", en spelledarskärm, markörer, dörrar och en massa golvsektioner i form av rum och korridorer. Äventyren är färdiggjorda från början och bildar en sammanhängande kampanj, och det är meningen att man själv ganska enkelt skall kunna konstruera egna äventyr. Det hela kommer att ligga i en lite större låda än våra vanliga rollspel och priset hamnar förmodligen runt 200-300 kronor. Reglerna bygger helt och hållet på vanliga Drakar och Demoner, fast förenklade för att det skall gå lite snabbare, men de som vill kan även använda de vanliga reglerna.

BLODSBASKRARNA

Förskansad i underjorden lurar ondskan. På väg genom den venusianska djungeln ovanför de väntande legionärernas huvuden rör sig en grupp blodsbaskrar från Imperial Corporation. Deras uppdrag är att...

Ja, det får du veta i höst när det här actionbetonade brädspelet kommer ut. Vi kan redan nu berätta att det blir en unik spelplan bestående av nio terrängbrickor med djungel på ena sidan och ett grottsystem på den andra. Spelet börjar i djungeln och när de hårt ansatta blodsbaskrarna väl har hittat någon av de dolda nergångarna börjar spelarna vända på spelplansbitarna allt eftersom de mänskliga trupperna börjar utforska grottsystemet i kamp mot dess ondskefulla invånare.

Spelet innehåller dessutom sexton plastfigurer, en tjugosidig tärning, regel- och scenariohäfte och en mängd markörer för allt möjligt. Om du har spelat Mutant eller Mutant Rymd kommer du inte att få några svårigheter med reglerna, eftersom de helt bygger på Mutantsystemets grund.

Blodsbaskrarna är ett spel för två spelare. Den ena spelaren har hand om gruppen blodsbaskrar och den andra har hand om den nefaritstyrda legionärhorden.

KULT PÅ UTRIKISKA

Nu är det klart med den första utländska utgåvan av Kult; Mario Truant Verlag ska ge ut och Welt der Spiele ska distribuera spelet på tyska. En amerikansk utgåva är i faggorna, men eftersom avtalet inte är helt klart än vill vi vänta lite med närmare detaljer.



NYHETER UTIFRÅN

CHAOSIUM

För några nummer sedan nämndes **FEARFUL PASSAGES** i den här spalten. Nu har den kommit; modulen innehåller nio äventyr till Call of Cthulhu, som alla har det gemensamt att de utspelar sig i och kring olika transportmedel – allt från luftskepp och dykardräkter till pansarbilar och sibiriska slädar. **PERILOUS FOREST** innehåller tre längre äventyr till Pendragon och ett drygt dussin kortare.

R. TALSORIAN GAMES

Cyberpunk har fått tillökning med äventyrsmodulen **TALES FROM THE FORLORN HOPE** och bakgrundsmodulen **WHEN GRAVITY FAILS**. Forlorn Hope innehåller åtta äventyr som alla utgår från en bar djupt nere i SouthAm. Gravity ger bakgrund och regler för äventyrande i den romanmiljö av George Alec Effinger som gett namn åt modulen.

TSR

DUNE TRADER är ännu en Dark Sun-modul. Här får man veta allt man behöver veta om Athas hårda ökenlandskap. Dessutom får man även kompletta regler för handelsmän och handelsbaserade kampanjer. Om det ska betraktas som en stor nyhet eller inte är väl tveksamt, men gamla **GAMMA WORLD** finns nu i en fjärde, uppfräschad upplaga.

WEST END GAMES

West End fortsätter att pumpa ut supplement till Star Wars. De senaste i raden är **A MISSION TO LIANNA**, ett äventyr som utspelar sig på den glittrigt kosmopolitiska världen Lianna; **PLANETS OF THE GALAXY: VOLUME ONE** berättar i detalj om tio nya världar att äventyra på; **PLANET OF THE MISTS** är ännu ett äventyr som utspelar sig på en hittills okänd planet bebodd av ännu en mystisk främmande ras... Ändå flitigare har man varit till **TORG: KANAWA HEAVY WEAPONS** och **KANAWA LAND VEHICLES** presenterar vapen och fordon av alla de slag; **SPACE GODS** är en bakgrundsmodul till TORGs science fiction-verklighet; **CREATURES OF ORRORSH** innehåller beskrivningar av otäcka varelser från det ockulta Orrorsh; **INFINIVERSE: CAMPAIGN GAME UPDATE** sammanfattar de senaste 18 månadernas händelser i TORGs spelvärldar, baserat på information från ett stort antal rapporter från spelarna.

WHITE WOLF

AWAKENING: DIABLERIE MEXICO är ett äventyr till Vampire, liksom **ALIEN HUNGER**. Awakening utspelar sig i Mexico och har utökade regler för diablerie. Hunger har färdiga rollpersoner för den som vill komma igång snabbt med spelandet.



HAR KRITIKSTORMEN BLÅST ÖVER?

Det verkar som om rollspelsdebatten håller på att ebba ut med en försiktig seger för rollspelsförespråkarna. Under maj månad har det bara varit enstaka inlägg mot rollspel, men desto fler för. Utmärkande för de flesta inläggen mot rollspel är att de har inspirerats av artiklarna i Livets ords tidning Magazinet. Alla referenser till rollspelsrelaterat våld man har framfört är mer eller mindre korrekt återgivna citat ur Allan Rubins artiklar – ganska ofta illa smält och virrigt framfört. Vid sidan om övriga inlägg har Johan Anglemark och Allan Rubin fört ett mycket roande skyttegravskrig på tidningarnas debattsidor, där de omväxlande har beskyllt varandra för att vara mest oseriös...

De har ju förstås haft andra argument också.

MOT...

"– När jag själv satte mig in i vad ungdomar tar till sig i dessa förfärliga rollspel var det knappt att jag vågade gå till brevlådan, berättade Örnstedt och manade föräldrarna till vaksamhet och att aktivt erbjuda alternativ till allt skräp och våld som kommersiella krafter bjuder ut.

De båda föreläsarna visade hur rollspelen med tärning också leder till live-föreställningar där man skapar miljöer som en realistisk ram till det man läser sig till. Spelen kretsar kring skräck och våld, stycknin av kroppar, sexuella perversiteteter, drakar och demoner, rasism och droger."

Rapport från föreläsning om attityder i 90-talets samhälle. Ljusnan, 14 april.

"Spelen spelas oftast av ungdomar och föräldrarna tror ofta det är ett ofarligt sällskapsspel, vilket det inte är.

Mycket riktigt finns också bevisande fall, minst 125 i USA och ett flertal i England och på senare tid även i Sverige där rollspel har fått tragiska följder. Ungdomar har levt sig in i sin roll i spelet och i deras strävan att gå längre och längre allt efter spelets ledning har dom begått självmord, mördat och många olika våldsdåd, allt detta framforskat av experter på ockultrelaterad kriminalitet."

Roger B, Smålandstidningen, 26 mars

FÖR...

"Rubins kritik av rollspel och hårdrock är fullkomligt logisk och följdriktig om man liksom han tror att övernaturliga företeelser faktiskt existerar och verkar i verkligheten."

Joakim Ottosson, Jönköpingsposten 18 april

"Det är klart att Allan Rubin inte tycker om rollspelet Kult. Det är inte meningen att han ska göra det. Spelet är inte gjort för honom; det är gjort för intelligenta människor som har insett att människor har mörka sidor. Människor som har insett att skräck och rollspel är vettigare och roligare sätt att hantera dessa mörka sidor än paranoia och moraliserande."

Slitz nr 2/92

"Det verkar som om nymoralisterna organiserat driver kampanjer för att få folk "på bättre tankar". Jag säger: Bevare mig väl, och tack och lov att mina barn har fantasi (som behövs för bl a rollspel) och mod att ifrågasätta den dumhet och okunnighet de ofta utsätts för av många vuxna, som tror sig veta att de har rätt i alla lägen."

Margareta Fridlund, Norra Skåne, 21 februari



"Det blir in jedem Fall schnygga rubriker i holovizionen!" Den omisskännliga rösten från Bauhaus-sergeanten Schneider ekade i interkommen. Vi hade kämpat oss nästan ända fram till vårt anfallsmål, en ynklig slagghög i skuggan av ett produktionskomplex långt ut i Merkurius ökensand, framåtpressade av stötvågorna från de ständiga luftbrisaderna från vårt svävarhaubits-understöd. Attackvågorna av nekromutanter verkade aldrig ta slut, de var överallt nu, skrikande, skjutande, klängande… En spränggranat från Schneiders plasmagevär säkrade 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 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.

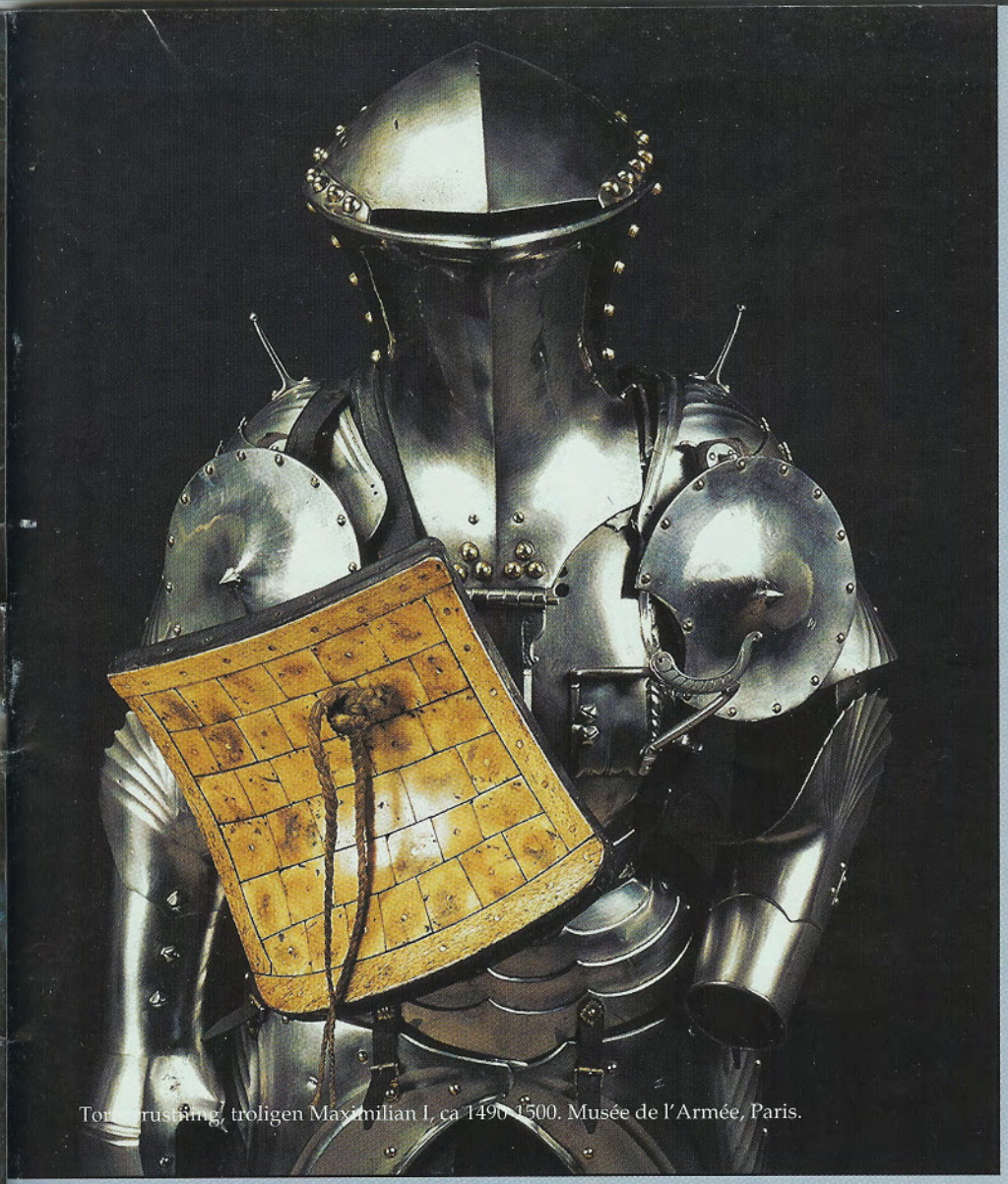
Världen år 2192 är en tacksam grogrund för Ondskans budskap. På samhällets botten frodas terror, vansinne och brottslighet även utan att Ondskans kultister behöver ingripa. Ständiga krig pågår mellan företagen; i Merkurius underjordiska världar, i Venus becksvarta havsdjup, iskalla polarzoner och kväljande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

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



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

9 789178 981403



Tornerrustning, troligen Maximilian I, ca 1490–1500. Musée de l'Armée, Paris.

Riddarlek

Du har säkert haft rollpersoner som gått omkring i den från bittida till sent, simmat i den, ätit i den, sovit i den, gjort det mesta man kan tänka sig i den. Utan att någonsin ta av sig den. Vad pratar jag om? Rustningen, så klart! Men har du någon gång försökt sätta dig in i vad det verkligen innebär att traska omkring i en tung rustning?

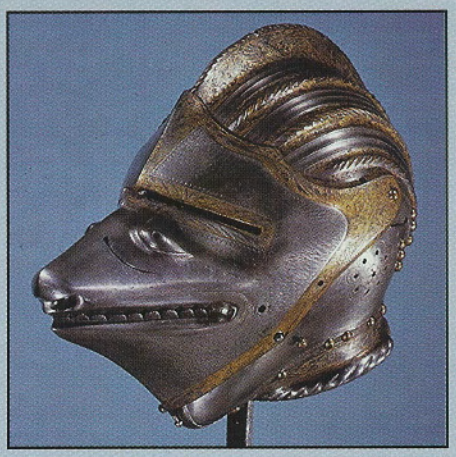
Om du är medlem i ett medeltidssällskap som SCA vet du kanske svaret. Om inte kan du komma en bit på väg genom att besöka Livrustkammarens stora utställning om riddarlek och tornerspel. Utställningen öppnades den 13 juni och håller på till den 6 december – gott om tid för att hinna med ett besök, med andra ord. Är du det minsta intresserad av medeltida vapen och rustningar ska du bara inte missa den här utställningen!

Det unika med den är att man har lyckats samla ihop några av de mest fantastiska skatterna från Europas samlade livrustkammare. Nu nöjer man sig dock inte bara med att visa upp föremålen – flera stora aktiviteter runt och kring tornerspel är också inplanerade. Detta skrivs innan invigningen har ägt rum, så när du får den här tidningen kommer den att vara avklarad, liksom det riddartåg genom Stockholm som inleder öppningsdagen. Men hav tröst – det kommer att dra genom staden en gång till, nämligen den 5 september också.

Flera aktiviteter vänder sig direkt till barn och ungdomar; vem bygger den vackraste legoborgen, till exempel – ny utmaning varje helg under sommaren. Dessutom har man dragit igång Riddarklubben, som man kallar "ett praktiskt sätt att pröva historien".

Den 13-16 augusti samlas riddare från Sverige, Polen, Italien och Frankrike för ett tornerspel på Riddarholmen som en del av Stockholm Water Festival.

Mer information om vad som händer kan du få om du vänder dig direkt till Livrustkammaren i Stockholm.



Ferdinand I:s hjälm med rävvisir 1526-1529. Kunsthistorisches Museum, Wien.



Tornerhjälm, 1485-1490. Royal Armouries, HM Tower of London.



Gustav Vasas hjälm med maskvisir, ca 1540. Livrustkammaren.



TJUVAR, LÖNNMÖRDARE OCH TABELLER

En artikel av Ola Nilsson

Denna artikel tar upp många idéer och uppslag som du kan använda under pågående spel. Alla idéer är uppskissade i tabellform under några huvudrubriker, till exempel "Skumma händelser i staden", beroende på var de bäst passar in. Du kan använda idéerna på flera sätt, allt från att du slumpar fram händelser när kampanjen riskerar att gå på tomgång, till att du arbetar in dem redan från början.

Oavsett hur du använder idéerna kräver de ett visst mått av improvisation eller förberedelser; var gärna beredd med några schabloner över tjuvar och gravplundrare, bedragare och giftmästare, stadsvakter och andra användbara figurer.

Ett tips till alla tärningstillbedjare är att slå en valfri tärning, och göra motståndet farligare ju högre resultatet blir. Om du slår 99 eller 100 på en T100 betyder det att en fälla är dödlig, en SLP är mästermagiker, att draken är urgammal, och så vidare. Resultatet 1 eller 2, å andra sidan, kan betyda en gammal och senil gubbe, en tegelpanna som rasar från taket och missar, ett till häften uppätet kadaver, och så vidare.

Flera av uppdragen från brottsorganisationerna förutsätter att rollpersonerna är samvetslösa och ondsinta. Sådana intriger kan vara väldigt olämpliga att föra in i en kampanj, så om du inte tycker att du vill ge rollpersonerna sådana uppdrag eller om rollpersonerna skulle vägra utföra dem, får du göra om dem: se till att offret för uppdraget är en grym barnplågare eller något annat som rättfärdigar rollpersonernas handlande.

SKUMMA HÄNDELSER I STADEN

Rollpersonerna kan uppleva många intressanta och lärorika händelser i en stad. Välj ut något lämpligt eller slå 1T20.

1 HJÄLPSAMMA GRABBAR
Rollpersonen kånkar på något och en eller två snoriga gatungar erbjuder sig att hjälpa till att bära mot en låg betalning. Om de får göra detta tar de föremålet och springer iväg till ett gömställe, gärna genom en folkmassa så att förföljandet försvåras.

2 SOLOKVIST
En tjuv försöker stjäla något från en av rollpersonerna. Han jobbar ensam.

3 ETT, TU, TRE
Ett gäng ficktjuvar försöker ta något från en ensam rollperson. Den första knuffar till, den andra tar något och överlämnar det till den tredje, som snabbt ger sig iväg.

4 HJÄLPSAMME HERRN
En trevlig typ uppenbarar sig, han säger sig veta var de bästa och billigaste värdshusen ligger, var man hittar ditten och datten. Om rollpersonena följer sin guide leder han dem in i en mörk gränd där ett gäng flåbusar väntar. Vägvisaren försvinner snabbt och lämnar rollpersonerna åt busarna.

5 HEDERLIGT SPEL?
En falskspelare försöker invitera en rollperson till ett till synes lönande spel. Han låter först rollpersonen vinna för att sedan använda olika fuskmetoder.

6 NÅGONTING ATT DRICKA...
En charmerande gentleman bjuder rollpersonerna, om de ser mycket rika ut, på en sällan skådad krogrunda. När de senare på kvällen är alltför vingliga på benen efter allt gratisdrickat skinnar han och en kompis dem på alla värdeföremål, vapen och säljbara kläder.

7 SYNDENS LÖN
Rollpersonen får tillfälle att besöka en förtjusande kurtisan och efter att ha tagit av sig allt och lagt ifrån sig sina vapen och liknande överfalls han av kurtisanens beskyddare när hon börjar ropa på hjälp.

8 SLAGEN TILL SLANT
En myntklippare till köpman växlar deras utländska mynt till den inhemska varianten, med den skillnaden att dessa mynt är falska eller klippta i kanterna så att de innehåller lägre halter ädel metall. Alla köpmän med vettet i behåll granskar alltid noggrant betalningsmedel och rollpersonerna kommer att få problem.

9 LÄTT FÅNGET
En trevlig typ erbjuder rollpersonerna att köpa dyra föremål, vapen, smycken med mera, till billiga priser. Naturligtvis är föremålen stulna från en av stadens rikaste män och alltför heta för hälaren att behålla. Om någon i staden får syn på stöldgodset ligger rollpersonerna pyrt till.

10 VAD HAR DET I FICKAN?
Rollpersonerna blir hejdade av en grupp stadsvakter och anmodas att visa vad de bär med sig för något. Är rollpersonerna främlingar kan de bli visiterade. Typiska tjuvredskap, dyrkar, knogjärn, strypsnaror med mera, gör vakterna mycket misstänksamma.

11 EN STILLA VALS I SKYMNINGEN
En skönsjungande bard spelar och sjunger en "sann legend" om stora skatter och väldiga risker. Om rollpersonerna undrar, övertygar han dem om att legenden är sann. Han råkar dessutom ha en skattkarta (för minst 100 gm). Köper rollpersonerna kartan är de lurade och spelarna ganska korkade.

12 TRONS FÖRKÄMPE
En lärjunge i en sekt antastar rollpersonerna och om de inte är vänliga, skänker allmosor och är åtminstone hövligt intresserade förbannar han dem. Är de mycket trevliga försöker han dra dem med på ett väckelsemöte. Halleluja! Svarar rollpersonerna med hot eller våld hamnar de på sektens dödslista och får utstå lömska attacker.

13 VÄGENS RIDDARE
En ung kvinna rusar skrikande mot rollpersonerna. Det är ont om folk ute och efter henne springer några redigt stöddiga busar. Hon bönar om hjälp.

14 ATT GE ETT FINGER...
1T6 tiggare antastar rollpersonerna och följer efter dem längs flera kvarter. Om de får allmosor sällar sig genast 4T6 nya tiggare till gruppen och hopen följer rollpersonerna ännu en bit. De kastar sten och springer sin väg om rollpersonerna använder våld eller hotar dem.

15 JAG ÄR SÅ TRÖTT...
En ensam tiggare vacklar fram mot en rollperson, han är mycket svårt sjuk, misshandlad eller handikappad, och ber om hjälp. Om rollpersonerna är så pass godhjärtade att de hjälper tiggaren får du själv bestämma vem han är, kanske är han en ärrad legosoldat som färdats över många hav innan ett svärdshugg kapade hans arm.

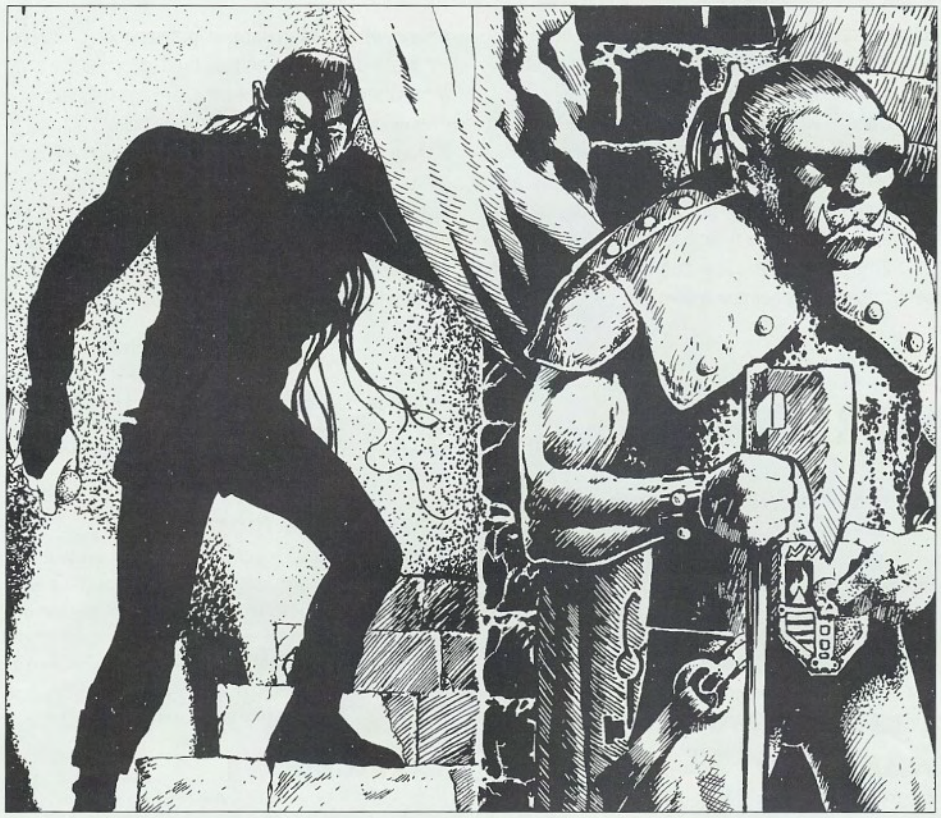
16 SPORTFANS
1T6+4 stora busar går omkring på ett värdshus eller liknande plats och bråkar med alla, slutligen börjar de mucka med rollpersonerna, anmärker på hur fula de är, häller öl i deras hår, drar dvärgen i skägget, etc... Slagsmål!

17 KONTRAKT MED FÖRHINDER
En lönnmördare har fått kontrakt på en av rollpersonerna, eller någon som liknar denne till utseende och klädsel. Mördaren är dock lite klantig eller oerfaren, flera mordförsök görs.

18 STARKA DRYCKER
En bedragare försöker sälja mirakeldrycker och elixir till förbipasserande, och förbluffande nog har han – utan att själv veta det – i sin ägo några verkligt magiska elixir med olika effekter (till exempel HELA, TERROR, SKENDÖD, etc). Han säljer dessa som undermedel mot nageltrång, blåsor, mjäll, irritationer i armhålor och skrev, loppor, böldpest och förkylningar. Resultaten låter inte vänta på sig...

19 I STADENS BRANTA BACKAR...
Ett fyllo raglar fram på gatan och stöter ihop med en av rollpersonerna och försöker hålla sig uppe genom att ta tag i dennes kläder samtidigt som han sluddrar en ursäkt om att gatan lutar så brant. Men fyllot är i själva verket en skicklig ficktjuv som passar på att länsa rollpersonens fickor.

20 LEDARGESTALTEN
En stor folkmassa, minst trettio personer, jagar i vredesmod en ensam ficktjuv längs gatan. Ficktjuven är bara i tioårsåldern och kommer antagligen att slitas i stycken av folkmassan. Pojken springer rätt mot rollpersonerna. Vad gör de? Fångar de tjuven och lämnar över honom till folkmassan, eller skyddar de honom med dragna vapen eller fagert tal, eller låter de honom löpa eller försöker de gömma honom...?



UPPDRAG FRÅN LÖNNMÖRDARNAS SKRÅ

En lönnmördare kan få kontrakt på att mörda någon genom lönnmördarnas skrå. Uppdraget måste vanligtvis ske inom en månad. Slå ihjäl 1T10 eller välj själv något ur listan.

1 DÖDLIGT INTRÅNG
En konkurrerande lönnmördare tillhörande ett annat skrå har opererat inom skråets område. Rollpersonerna måste spåra upp och döda konkurrenten.

2 DÖDLIGT INTRÅNG II
En rik köpman ska dödas. Stort hus med höga murar, 2T6 vakter, 1T6 vakthundar och minst 2T6 fällor. Familj.

3 MUNKAVLE
En agitator måste undanröjas på något sätt. Uppdragsgivaren vill dock inte att denne dör. Spioneri, hot, utpressning och liknande är acceptabla metoder. Agitatorn har 2T8 anhängare, kraftiga busar.

4 RÖK UTAN ELD
Ett handelshus vill ha bevis på att ett konkurrerande hus håller på med olagliga affärer, till exempel slavhandel eller smuggling. Konkurrenten sysslar dock enbart med laglig handel och rollpersonerna måste förfalska bevis eller liknande.

5 INFILTRATION
Rollpersonerna måste infiltrera en mördarsekt som tillber en fruktansvärd demongud, för att om möjligt döda ledaren och krossa sekten.

6 SPIONAGE
Rollpersonen hyrs via lönnmördarnas skrå att spionera på en högt uppsatt person i grannlandet för att finna utpressningsmaterial. Han råds till att undanröja någon av tjänarna för att kunna överta dennes plats.

7 FÖRTROLLANDE MORD
En magiker måste undanröjas, han lever ensam i ett torn fyllt med magiska föremål och fällor. Lönnmördaren förväntas inte återvända helskinnad, men det får han ju naturligtvis inte veta...

8 BRÖD OCH DÖD
En populär gestalt måste undanröjas, han ger generösa gåvor till de fattiga, har folket på sin sida och är själv mycket trevlig. Rollpersonerna får mer än ett problem om de hyser någon gnutta moral överhuvudtaget.

9 DEN SISTE KRIGAREN
En mycket skicklig krigare måste dö och rollpersonerna engageras. Krigaren är en riktig hjälte med flera speciella förmågor och behärskar en mängd vapentekniker (se *Krigarens handbok*).

10 GUDOMLIGT INGREPP
En viktig präst måste undanröjas. Denne vaktas av tempelriddare och magiska fällor, och har dessutom gudens vakande öga över sig. Rollpersonerna har fått ett mycket svårt uppdrag. Genom att misskreditera prästen, kanske avslöja någon skandal kan de lättare komma åt honom.

UPPDRAG FRÅN TJUVGILLET

Här listas några tänkbara uppdrag en tjuv kan få från tjuvgillet. Uppdraget måste utföras inom en viss tid, vanligen en vecka, av en ensam tjuv eller flera tillsammans.

1 INBROTT HOS EN RIK KÖPMAN
Stor villa mitt i staden, 2T4 vakter, 1T6 vakthundar, 3T6 tjänare och arbetare, familj. Små värdeföremål som smycken, ädelstenar, mynt, med mera.

2 BU!
Skrämma butiksägare att betala beskyddarpengar. Ägaren skyddas av 1T4 livvakter.

3 KÄLLFORSKNING
Skaffa utpressningsmaterial mot en mäktig och aktad domare. Denne måste skuggas och följas överallt. Du får själv avgöra om han sysslar med något ljusskyggt, till exempel dyrkar förbjudna gudar, tar mutor eller dylikt. Tjuven måste skaffa fram bevis.

4 KOM OCH KÖP...
Sälja vidare ett parti stulet gods som de vanliga hälarna vägrar ta i ens med tång på grund av att den mycket rike och mäktige ägaren söker det stulna med ljus och lykta. Ägaren är inflytelserik och farlig. Föremålet är lätt att identifiera och svårsålt, men mycket dyrbart.

5 BARNLEKAR
Kidnappa barnet till en rik handelsman. Den lille är 2T6 år gammal och finns i hemmet, där den skyddas av familjen och 1T4 livvakter. Lösen ska uppgå till minst 1000 gm inom en till två veckor.

6 NÄR KATTEN ÄR BORTA
Stjäla magiskt föremål från en magiker när denne är bortrest från sitt torn. Magiska fällor och magiska varelser utgör hinder. Föremålet kan vara en ring, ett svärd, eller liknande.

7 SIGILLGILLANDE GILLE
Stjäla ett handelshus' sigillstämpel. Stämpeln är inlåst och mycket välbevakad; 2T4 vakter plus 1T4 vakthundar. Med stämpeln kan tjuvgillet förfalska en mängd dokument.

8 INTRESSEKONFLIKTER
Stadsvakten har fått nys om en transport av stulna saker; rollpersonerna måste hindra att sakerna kommer bort. En sergeant och sex soldater är intresserade av motsatsen.

9 SÅNGFÅGELJAKT
Någon läcker information i gillet. Rollpersonerna måste ta reda på vem som sjunger, alternativt är de själva misstänkta och måste rentvå sig.

10 FRILANSAREN
En ensamvarg till tjuv opererar i staden utan gillets tillstånd. Rollpersonerna måste spåra upp och oskadliggöra denne.

HÄNDELSER PÅ LANDSBYGDEN

Sådant som kan hända utanför stadens murar, som har med rövare, banditer och andra skurkar att göra. Slå 1T10 eller välj något passande.

1 HIT AND RUN

Ett litet gäng laglösa (1T6+2 personer) upptäcker rollpersonerna och planerar ett överfall. Taktiken är att slå till snabbt, göra största möjliga skada, ta värdeföremålen och fly. De är desperata och ger inte upp i första taget, eftersom de har en dödsdom som väntar dem om de tas tillfånga och överlämnas till ordningsmakten.

2 RÄDDARE I NÖDEN

Rollpersonerna träffar på en nyligen överfallen karavan, och av en döende karavanvakt får de veta att ett fruktat banditgäng dödat alla, tagit alla värdesaker och dessutom rövat bort en rik persons (adelsman, präst, köpman) dotter. Han vädjar till rollpersonerna om att de ska rädda flickan.

3 RÖVARLIV

Rollpersonerna blir överfallna av ett gäng muntra typer som bara stjäl från de rika. Under förutsättning att rollpersonerna tillhör de lägre samhällsklasserna (ej är adelsmän) och ogillar den styrande makten i området kan strid undvikas. Ledaren erbjuder rollpersonerna istället att följa med rövarbandet ett tag.

4 OJÄMNHETER

Rollpersonerna råkar falla ned i en fallgrop som ett gäng bondebanditer mödosamt grävt och skickligt dolt i syfte att försämra väglaget för en väntad köpman och hans kärra. Till råga på allt anländer köpmannen när rollpersonerna försöker ta sig upp ur gropen. Bönderna svär och skriker en hel del.

5 SNÅLHETEN OCH VISHETEN

Rollpersonerna möter en förtvivlad och något sniken köpman vars livvakter har sagt upp sina anställningar eftersom ingen lön utbetalats. Rollpersonerna kan själva leka rövare, eller så återvänder livvakterna med några kompisar...

6 SKINNADE

En rövarbaron, en elak och tyrranisk adelsman, trakasserar alla som passerar en liten bro. Alla måste betala allt från en liten avgift till allt man bär på sig utom underkläderna.

7 "VI E BEVEPNADE, SERRÖ!"

Ett gäng svartfolk, väsentligen bestående av nio orcher varav en är bärsärk, terroriserar området. De släpper först lös bärsärken innan huvudstyrkan attackerar rollpersonerna. De är ute för att döda och har målat sig med kuslig, vit färg. Bärsärken åtföljs av 1T6 fanatiska stridsgaffelbeväpnade svartnissar som klänger på hans kropp. Dessa svartnissar är intill döden lojala mot bärsärken och hjälper honom under striden.

8 ETT RESANDE TEATERSÄLLSKAP

Ett kringresande sällskap av gycklare, barder, kurtisaner, bedragare, akrobater, spågummor, med flera, passerar rollpersonerna, som bjuds in att dela deras kvällsmåltid. I utbyte mot en mindre ersättning kan sällskapet även utföra konster. De försöker på ett "hederligt" sätt att pressa så mycket pengar som möjligt ur rollpersonerna. Gycklarna är mycket trevliga och gästfria.

9 ÖVERFALL

Ett gäng banditer fångar rollpersonernas sällskap djupt inne i skogen genom att fälla träd framför och bakom, genom att avlossa pilar från bågar och armborst, och genom hoppa ned från träd beväpnade med kroksablar.

10 SÅÅÅ CHARMANT

En gentlemannatjuv stoppar rollpersonerna. Med stor finess rånar han dem under vapenhot. För att sätta tyngd bakom sina ord åtföljs han av ett gäng mindre trevliga busar som utför de riktigt otrevliga handlingarna.





SKURKAKTIG UPPSYN

Skurkar i romantiserad form har alltid ett skurkaktigt utseende, må det vara en svart lapp över ena ögat, ett vanprydande ärr över ansiktet eller oljeslickat hår och smal vaxad mustasch. För att väcka liv i denna skurkromatik kan du slumpa fram ett "typiskt" skurkaktigt utseende eller beteende nedan. Men glöm inte att alla tjuvar inte ser skurkaktiga ut, det är bara en felaktig generalisering många gör.

Slå 1T3–1 antal slag på tabellen, dvs allt från inget till två kännetecken.

1 Skadade tänder: antingen nedslitna, utslagna eller förruttnade.
2 Dålig hygien, luktar illa och är skitig, trasiga kläder, löss och skabb.
3 Blind på ena ögat och med tillhörande svart lapp över skadan.
4 Tatuerad lite varstans: drakar, stora knivar och svulstiga kvinnor, eventuellt ett tjuvmärke.
5 Brännmärkt (slavmärke eller brännmärkt för brott).
6 Ett stort ärr som vanpryder ansiktet.
7 1T4 fingrar bortkapade, vanligtvis lillfingret.
8 Oljeslickat hår, liten vaxad mustasch, klädd i fina kläder.
9 Grov dialekt, talfel, stammar, läspar.
10 Saknar en hand eller annan kroppsdel.
11 Tuggar tobak och spottar titt som tätt lite överallt. Bruna tänder.
12 Våldsam, sadistisk och aggressiv person som gillar att plåga sina offer.
13 Fegis, attackerar bara sina offer bakifrån, flyr hellre än slåss, använder gärna gifter.
14 Översittartyp som kör med förtäckta hotelser.
15 Dolkmästare, har minst FV 16 i Två vapen, Kastknivar och Dolkar, älskar att visa sina "konster".
16 Motbjudande utseende, vanställt ansikte, ärrad, baby-face, vårtor.
17 Speciell klädsel: bara svart läder, fullt med knivar och vapen, maskerar ansiktet med en duk.
18 Speciell attack: stålkrok istället för hand, metallförstärkta tänder, tigerklor, käpp med gömt knivblad.
19 Smycken, ringar, näsringar, öronringar, halsband, armband.
20 Vacker: ett ädelt ansikte, förfinade händer, elegant uppträdande, fin klädsel.

SINKADUS brevspalten SINKADUS

ÄVENTYRSSPEL, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM

KNÄCKT AV VÄNTAN

Efter att jag spelat era senaste produkter kände jag mig nästan tvingad att kommentera dem. Först lite om er trilogi "Den nidländska reningen". Från hela min äventyrsgrupp vill jag rikta ett stort tack till Johan Sjöberg, vars enastående äventyr hade förmågan att få oss att sitta i timtal under mumlanden och tärningsrullande, ivrigt kämpande mot Vicotnik. Det enda negativa var det stora uppehållet mellan *Melindors återkomst* och *Slutstriden*. Väntan höll på att knäcka oss.

Kopparhavets kapare var mycket bra det också, däremot kunde ni lagt ner lite mer möda på sjöstridsreglerna och eventuellt boxat den (istället för kampanjmodulen *Nidland*).

Har ni grunnat på något äventyr som utspelar sig under Feliciska piratkriget? Jag ser gärna ett samarbete mellan Henrik Strandberg och Johan Sjöberg.

Kalle Wennberg

Olle: Det stora uppehållet (fyra månader... nåja) berodde på att Sjöberg skulle hinna skriva färdigt.

Vi har ett äventyr av Johannes Nesser liggande, möjlig publicering i nästa nummer.

PLATT UNDER FÖTTERNA

Smart av er att ta tre dagars spelkongress istället för de gamla två, men vi som bor lång bort måste ta ledigt från skolan dagen därpå (inte för att det gör så mycket) eller missa prisutdelningen, och så har det varit alla gånger jag varit där.

"De sista änglarna" av Anton Shevek var mycket bra.

1. Kommer ni att ge ut tillbehör till Mutant och RYMD, eller ska de passa till båda systemen?

2. När kommer tennfigurerna till RYMD ut? Kommer de att ha en fyrkantig Games Workshop-platta eller en oval Grenadier-platta? Jag tycker mig ha hört att Heartbreakers är ett dotterbolag till Citadell, är det riktigt?

3. Kunde ni inte ha gjort rollformuläret i A5-format istället för det konstiga som det är nu? Ni kunde väl ha slängt med ett A5 med rollformuläret på. Ska ni ge ut rollformulärsblock till RYMD, eller finns det redan?

4. Ska ni fortsätta med recensioner av engelska roll- och brädspel?

Det hade varit snyggt med lite färg i böckerna till RYMD, ungefär som i Kult. Beröm till Kult.

Plus en hälsning till Allan Rubin: Om vi rollspelare som "fantiserar om onda makter och oftast i våra spel bekämpar dessa" skulle bli kultister och djävulsdyrkare, vad är då inte du och dina vänner i Livets ord som verkligen bekämpar och tror på dessa onda makter?

Jonas Hellström, medlem i Valkyr

Olle: 1. Det kan nog bli både och. Vissa saker kan göras så att de fungerar till båda spelen, medan annat måste vara specifikt till det ena eller det andra. Mycket av det som redan finns till Mutant är ju egentligen ganska lätt att använda till RYMD. Ta Berlin till exempel; ändra namnen på stadsdelarna och placera staden på Mars och kör på...

2. Så snart som möjligt. Vi har sett de första proverna, och de ser inte alls dumma ut. Heartbreakers är ett helt fristående företag i USA. Bob Watts, mannen bakom Heartbreakers, var från början chef för Grenadier och sedan chef för Games Workshop i USA, så en historisk koppling finns förstås till båda de företagen, även om inget av dem har något affärsmässigt med Heartbreakers att göra. Jovisst, fotplattorna... det blir den mindre sortens fyrkantiga plattor av Games Workshop-typ på alla tennfigurer från Heartbreakers.

3. Vi kommer inte att göra några separata rollformulärsblock till RYMD, eftersom det går utmärkt att använda rollformulären till Mutant.

4. Kanske. Vi har inte helt beslutat oss på den punkten.

GODDAG!

Här kommer undertecknad med diverse synpunkter och förslag.

1. Drakar och Demoner-figurerna är mycket fina och det där med Mutant-figurer låter bra, men vad sägs om lite paket med plastfigurer till Fantasy Warriors och liknande spel?

2. Kommer det några nya regler till Fantasy Warriors eller gick det i stöpet i samband med ert leverantörsbyte?

3. Jag har inte sett beridna DoD-figurer. Finns det planer på sådana?

4. Jag tycker att Kult-figurer vore en väldigt bra idé. Vad tycker ni?

5. Istället för att beskriva en annan kontinent på Altor anser jag att ni bör göra en helt ny värld. Jag menar naturligtvis inte att ni ska skrota EA, men den världen börjar bli lite för "färdig".

6. Kan man få tag på Drager og Demoner (norska DoD) i Sverige?

7. Här hade jag tänkt skriva något klokt, men jag har glömt vad det var.

Förra spelkongressen var mycket lyckad, och jag kan inte tro annat än att årets blir ännu bättre. En liten sak dock – ni skulle kunna ha visning på auktionsprylarna före auktionen, man vill ju gärna ha grejor i hyfsat skick, särskilt om man är samlare.

Kult är ert klart bästa rollspel och romanserien är superb.

Det var allt från mig för den här gången, men jag återkommer. Då kanske jag till och med har något vettigt att säga...

Jacob Wedin

PS. Hej Carl-Anders "The Genius" Fogelin

Olle: 1. Plastfigurer är inte någon omöjlighet, det kommer att bli en del sådana i några kommande spel, men när vi släpper rena figurpaket är inte bestämt.

2. Om det kommer något i regelväg från Grenadier tänker vi titta på det, men mer kan vi inte lova nu.

3. Vänta och se.

4. Inga planer just nu, men visst är det en bra idé.

5. Ok, tala om vad ni vill att vi ska göra den dag vi lämnar Ereb Altor: ny kontinent eller helt ny värld.

6. Nej, inte vad vi vet, men du kan nog få tag på den om du vänder dig till någon norsk rollspelare och ber honom hjälpa dig. Annonsera i Klubbspalten efter norska brevvänner, vet jag.

7. Och det kräver ju förstås ett klokt svar, om jag bara kunde komma på något.

100 ÅR HIT ELLER DIT!

Jag sitter här och kollar i nr 34 av Sinkadus och det enda jag kan säga är att ni nått fulländning (fjäsk, fjäsk).

Jag vill bara påpeka att i nr 33 står det Valkyria år 2092 och i nr 34, Valkyria 2192, vilket ska vara rätt?

Över till ert mästerverk Kult, det är det absolut bästa rollspelet i Sverige. För tillfället spelar jag nästan bara Kult.

Ett problem som jag och många andra spelledare lider av är att många spelare har missuppfattat det här med rollspel. De tror att rollspel bara går ut på att strida hela tiden och döda så många som möjligt. Det blir jobbigt i längden.

Jag precis nyligen börjat intressera mig för andra rollspel än era på Äventyrsspel, så jag har lite frågor om diverse saker.

1. Jag har lite svårt med alla förkortningar på rollspel i Klubbspalten så jag skulle gärna vilja veta vad dessa förkortningar betyder: SRR, EDD, SKR, TW2000, CH, CoC, SDD, RM, T2300, TS, JD, EQ, TMNT, MSH. Det var inte lite det!

2. Vad betyder PBM?

3. När kommer det ut fler äventyr till Kult?

4. Vad har hänt med tidningen Rubicon? Jag har inte sett den på ett tag.

Till sist vill jag tacka Christian Renfors för arketypen i nr 34.

Mikael "Tonga" Gustavsen

***Maria**: 1. SRR = Sagan om Ringen, EDD = Expert Drakar och Demoner, SKR = Stjärnornas Krig, TW2000 = Twilight 2000, CH = Chock, CoC = Call of Cthulhu, SDD = Samuraj Drakar och Demoner, RM = Rolemaster, T2300 = Traveller 2300, TS = Top Secret, JD = Judge Dredd, EQ = ElfQuest, TMNT = Teenage Mutant Ninja Turtles, MSH = Marvel Super Heroes.*

2. Play By Mail, alltså postspel.

3. I höst.

4. De gick i konkurs, sista numret de lyckades komma ut med var nr 10.

Vid det här laget har du nog förstått att det rätta året för Mutant RYMD är 2192.



FANZINE SPALTEN

CITADELLET

Nr 1, jan/92. A4, 24 s. 10 kr +5,50 i porto till Lucas Magnusson, Domherrestigen 10, 261 40 Landskrona.

Citadellet är ett fanzine från det rollspelsaktiva Skåne. De tar emot bidrag av den vanliga sorten, dvs. allmänna artiklar, äventyr, äventyrsplatser, illustrationer, m.m. Detta debutnummer innehåller "Dartmoor" – ett Kultäventyr, "I Skymningslandet" – en kampanjbakgrund till Mutant, "Troll!" – ett äventyr till Drakar och Demoner, en recension av Paranoia, en krönika, "Köpmannen" – ett DoD-yrke, "Den nyfikne arkeologen" – en Kultarketyp samt "Den öde ön" – en äventyrsplats till DoD. Allt väldigt kortfattat. Problemet med både äventyren och äventyrsplatsen är att de är lite andefattiga; de präglas inte av någon vidare uppfinningsrikedom och bjuder inte på några överraskningar. Däremot är de användbara och fungerar utmärkt spelteknisk, varför de mycket väl kan rekommenderas till den SL som behöver utfyllnad i sin kampanj. Yrke, arketyp och recension är inte mycket att säga om, hygglig standardkost, och krönikan ska jag vara snäll och inte nämna. Ett trevligt, om än lite tunt, fanzine.

FARSOTEN

Nr 2, apr/92. A5, 36 s. 10 kr +porto till Dan Lindman, Tömv. 3A, 175 38 Järfälla.

Bästa med Farsoten vara Klerok. Klerok snart överallt. Klerok mäktig kändis. Farsoten vara PBM-fanzine med wittra rollspelsartiklar. Allt vara kort. Visst till Drakar. Somt till Mutant. Lite resc... res... recenc... berättelser om spel och om film. Många småsnack. Inte roligt. Farsoten många okej annars.

THOT

Nr 2, apr/92. A5, 44 s. 10 kr +5 kr i porto till pg 400 44 93–5 (Hyvönen).

Hobbyn att ge ut fanzines uppstod ursprungligen bland science-fictionälskare i USA för cirka 60 år sedan och fanzinen utvecklades snart från att bara innehålla prat om sf och sf-klubbar till att innehålla allmänna debatter, recensioner av filmer, kåserande prat och dylikt; allt vad redaktören tyckte var intressant. Thot är det spelfanzine jag hittills sett som mest påminner om de fanzines jag är van vid från de sf-intresserades värld. Det är menat som ett kraftigt positivt omdöme, även om det förmodligen stöter bort många rollspelare som tycker att rollspelsfanzines ska handla om rollspel, och att allt annat bara tar upp plats.

Thot nr 2:s tonvikt ligger på recensioner – det innehåller en bokanmälan (TORG-trilogin), fyra filmrecensioner, två spelrecensioner (Nya DoD, Efter Thule), en konsertrapport samt en skivrecension – och sju sidor återtryck ur Livets ords tidning om vad de tycker om rollspel. För att till fullo uppskatta fanzinet bör man vara intresserad av synth, horror/splatter, icke alltför djupt troende samt tycka illa om auktoritära frikyrkor. Det är tjockt, välmatat, till största delen välskrivet och ofta intelligent. Vill du läsa något annat än de gamla vanliga rollspelsfanzinen, beställ ett nummer av Thot!

VOX POPULI

Nr 1, mar/92. A4, 24 s. 15 kr +porto till Luleå Spelförening Anfauglith, Box 900 27, 951 09 Luleå.

I Luleå fanns ett gäng rollspelare som gav ut ett fanzine vid namn White Warph. Det var ett välskrivet och intelligent fanzine, så om dessa spelares yngre klubbkompisar inte lyckas leva upp till den standarden när de tar över efter sina kompisar som ryckte in i lumpen är kanske inte så mycket att orda om.

De försöker vara roliga. Jag kanske inte tycker att de lyckas särskilt bra (utom med framsidan. Den är underbar!), men det är en smaksak. Bokrecensioner finns det två, som återberättar böckernas handling, men annars inte säger så mycket om dem. Vidare innehåller fanzinet några korta, oambitiösa noveller, samt lite avslutande "lustigheter".

ORCHSVETT

Nr 2, mar/92. A4, 40 s. 15:– + porto el. 40 kr för fyra nr till Patrik Edstedt, Orkestergr. 5, 913 00 Holmsund.

Orchsvett är framställd med datorkraft, men tyvärr verkar inte redaktionens ordbehandlare ha vare sig grammatik- eller stavningsrättande funktioner, vilket är lite synd. Kanske någon vänlig lärare eller förälder skulle kunna göra en insats?

Innehållet då? Jodå, två noveller, bokrecensioner, prylar och regler till Mutant och Wastelands, en tabell till Stjärnornas krig, en artikel om stämningsmusik och första delen av ett halvlångt Kultäventyr. Äventyret är inte särskilt logiskt, men står man ut med det är det fullt av rafflande, bloddrypande action och flera läckra hårresande scener. Inget tråk här inte! Det är det läsvärda i detta nummer.

HYPNOSIS

Nr 2, apr/92. A4, 56 s. 15:– + porto till D&D Israelsson, Box 82, 910 31 Tavelsjö.

Tavelsjö rollspelsklubb fortsätter med sitt Hypnosis, fanzinet som är vigt åt att hålla liv i Lancelots spel i väntan på att det kommer något mer från dem. I detta nummer består denna kulturgärning i en artikel om gravskick i Klanernas land samt Taarluhn – en by till Khelataar. I mitt tycke saknar denna by fantasykänsla och fantasi, men den passar bra in i Khelataars värld och rekommenderas dem som spelar detta spel. Men allt är inte Lancelot, ett äventyr till Kult finns också med.

Äventyrets förtjänst är inte storyn, som är ganska enkel och standardmässig, utan den inlevelsefulla miljöbeskrivningen i drömvärlden där rollpersonerna hamnar. De här grabbarna klarar av att visualisera Kults världar på ett förträffligt sätt. Hypnosis är oumbärligt för alla Khelataarälskare och en tillgång för alla som spelar Kult.

ARMAGEDDON

Nr 5, apr/92. A4, 48 s. 15 kr +porto till Johan Hansson, Måttgränd 154, 906 24 Umeå.

Man får lätt känslan av att det inte finns så mycket att göra längs Norrlandskusten när man ser hur det sprutar fanzines därifrån. Det finns förmodligen tre gånger så många rollspelare i Skåne, men där utges bara en tredjedel så många fanzines.

Killarna bakom Armageddon (var är alla tjejer?) spelar huvudsakligen Kult och Mutant, verkar det som. I detta nummer återfinns andra delen av tre av Andreas Marklunds utmärkta äventyr till Kult, välskrivet, mörkt och fantasifullt; även om det är lite väl styrt. Ett par hyggligt skrivna noveller ingår också; den ena är gefundenes fressen för alla som ser någon mening i att läsa långa beskrivningar av eldstrider, den andra snarare en stilstudie med tyngre tankeinnehåll. En kort artikel om varulvar i NeoParis 2092 med äventyrsförslag är också läsvärd och ett halvkort äventyr som utspelar sig i Berlin City 2092 har en mycket intressant intrig; att blanda skräck och mörk framtid är tydligen något som attraherar allt fler.

Dessutom innehåller fanzinet en intervju med författarna till Kult, Gunilla Jonsson och Michael Petersén.

Ett välskrivet och intressant fanzine från en rollspelsklubb med många begåvningar.

NO ACCESS

Nr 2, apr/92. A5, 36 s. 5 kr +porto till Leif Lundgren, Dalhemsv. 10, 141 46 Huddinge.

Så har Stockholmsföreningen Nexus kommit med det andra numret av sitt No Access. Det är liksom det första inriktat på "lite av varje". I detta nummer betyder det en intressant SLP med äventyrsförslag till Mutant, ett halvdussin besvärjelser till DoD, en artikel med tips om hur man vänder reglerna i DoD mot ondsinta SL, en artikel om reptilmän samt en om hur man blir egen företagare i Mutant (inspirerad av alla pengar uppdragsgivare brukar ha). Allt är liksom i nummer 1 ganska kortfattat, men med mer substans denna gång. Det går framåt.

SIGNALER FRÅN SVEROK

Nr 11, apr/92. A5, 16 s. 40 kr för ett halvdussin nr till pg 72 69 51 – 7 (Sverok).

Sveroks medlemstidning har nu hunnit till sitt elfte nummer. Bortsett från en kort artikel om H.G. Wells *Little Wars* och en om massmedia och Kult, består den bara av föreningsinformation. Ett måste om du är intresserad av det organiserade föreningslivet (som är nyckeln till bidragspengar från stat och kommun), men annars ointressant. Professionellt och välskrivet.

Låt Johan Anglemark racka ner på ditt fanzine – Skicka det till Äventyrsspel, Box 4628, 116 91 Stockholm

Sommaren 1992 är det exakt tio år sedan det första rollspelet på svenska publicerades. Det var en oansenlig liten blå låda med en drake på omslaget, men namnet Drakar och Demoner proklamerades ut med stor och påstridig stil. Sedan dess har fyra förlag publicerat dryga dussinet spel och otaliga supplement till dessa, men trots mångfalden är det ändå Drakar och Demoner folk tänker på när de hör ordet rollspel nämnas.

Men var och hur började det hela?

ROLLSPELENS HISTORIA

Johan Anglemark

PÅ SÄTT OCH VIS KAN MAN SÄGA att rollspelens ursprung står att finna hos den engelske författaren Herbert George Wells, mannen bakom klassiker som *Tidsmaskinen*, *Världarnas krig* och *Den osynlige mannen*. Han publicerade nämligen år 1913 en bok om låtsaskrig med tennsoldater vid namn *Little Wars*. Visst hade det funnits konfliktsimuleringar redan tidigare vid bl. a. brittiska, preussiska och amerikanska militärakademier, i syfte att träna kadetterna i taktik, men det var inte dessa som inspirerade de första konfliktspelarna på 50-talet. Till grund för dessa militära simuleringar låg statistik, man försökte med hjälp av praktisk erfarenhet räkna ut ungefär hur många kulor som träffade när en pluton med en viss beväpning sköt ett visst antal skott på ett visst avstånd, samt hur en trupp med en viss träning och en viss moral betedde sig när de hamnade i strid. När lyder de inte order, när flyr de, osv. Detta spelades emellertid knappast med tärningar utan de situationer som uppstod avgjordes av erfarna officerare som bedömde vad som borde hända med hjälp av de uppställda sannolikheterna.

Vad H. G. Wells gjorde var att efter mycket enklare principer konstruera ett stridssystem för tennsoldater. Denna bok betraktades mycket länge som ett kuriosium och glömdes tämligen snart bort, men återupptäcktes på 50-talet av några människor med intresse för såväl spel som krigshistoria. De inspirerades av Wells bok att bygga upp mer detaljerade regelverk där alla situationer avgjordes med hjälp av tärningsslag och speldomare, och därmed var de moderna konfliktspelen uppfunna.

I Wisconsin i USA bildade några yngre män på 60-talet en klubb som under namnet Tactical Studies Rules (TSR) konstruerade och publicerade sådana här konfliktspelsregler. I början på 70-talet kom en regelsamling för medeltida strider vid namn *Chainmail*. Till dessa regler fanns ett supplement om hur man kunde spela medeltida konfliktspel med magiker, drakar och andra fenomen ur fantasylitteraturen, skrivet av en man vid namn Gary Gygax. Dessa fantasystrider blev snart så populära bland konfliktspelarna att Gygax tillsammans med en vän, Dave Arneson, satte sig ned för att skapa ett självständigt spelsystem för fantasystrider, med regler för regelrätta äventyr i stället för bara strider ute på ett slagfält, vilket snart uppfattades som ganska fantasilöst. Den miljö som ansågs idealisk för dessa regler var underjordiska tunnelsystem, som konstruktörerna kallade dungeons, ett ord som egentligen betyder fånghålor. Spelet döptes till *Dungeons & Dragons*, och spreds i konfliktspelskretsar i omgivningen.

Snart blev det så populärt, även bland icke konfliktspelare, att man beslöt att trycka en stor upplaga för att säljas utanför konfliktspelsklubbarna. Detta hände 1974, och man kan säga att rollspelsvågen därmed hade kommit igång.

INSPIRATIONEN TILL D&D

Varifrån fick Gygax och Arneson idéerna till hur fantasyvärlden i D&D skulle vara konstruerad? Framför allt baserades den på mytologiska sagor, främst grekiska och nordiska. Det var härifrån de hämtade rollpersonsraser, gudarna och många av monstren. Stadsmiljöerna i AD&D är framför allt inspirerade av Fritz Leibers böcker om Fafhrd och Gråkatt, liksom synen på tjuvar, lönnmördare och deras gillen. Tolkiens inflytande på fantasyrollspel är betydligt mindre än vad de flesta svenska rollspelare tror, eftersom Tolkien är mycket större i Sverige än i USA, men från *Sagan om Ringen* har hämtats framför allt utbygdsjägaryrket, halvlängdsmännen, alverna och orcherna. Inte många bidrag, men som de flesta inser, mycket viktiga sådana. Mycket i spelets magisystem är om inte hämtat från, så åtminstone inspirerat av Jack Vance' underbara böcker om Cugel; *Den döende jorden* med uppföljare. D&D:s livssynssystem och uppdelning av alla tänkande varelser i kaotiska, lagfulla eller neutrala är slutligen hämtat från Michael Moorcocks böcker om den evige krigaren, framför allt dem om Elric av Melniboné och om greve Dorian Hawkmoon.

SPELEN SPRIDER SIG

Från att från början ha varit tryckt i några hundra exemplar, växte D&D-reglernas popularitet lavinartat, och redan efter ett par år var upplagorna uppe i många tusen. TSR, som nu var ett regelrätt företag lett av Gary Gygax, beslutade sig för att ge ut en kraftigt utvidgad upplaga av de egentligen ganska tunna D&D-reglerna under namnet *Advanced Dungeons & Dragons*. De tre regelböckerna till detta spel utkom under åren 1977 till 1979, huvudsakligen skrivna av Gary Gygax, och betraktades länge, ja kanske fortfarande, som det egentliga rollspelet, ungefär på samma sätt som *Drakar och Demoner* för många är synonymt med begreppet rollspel i Sverige.

Men det kom snart andra rollspel, både rena kopior av originalet och sådana som representerade en utveckling bort från D&D:s ganska stereotypa monsterbankande i fyrkantiga tunnelsystem. Både i Game Designer's Workshops *Traveller* och The Chaosiums *Runequest* fanns det färdighetssystem, vilket i princip saknas i D&D-systemen där det mer eller mindre tillspetsat kan sägas att krigare bara kan slåss, tjuvar bara kan klättra och öppna lås och magiker bara kan kasta besvärjelser. De har också mer sansade sätt att göra rollpersonerna mäktigare när de blir erfarnare, jämfört med D&D:s sätt att helt enkelt automatiskt ge alla bättre träffchans med vapen, mångdubbelt med kroppspoäng samt mycket mäktigare besvärjelser. Dessutom, och kanske allra viktigast, börjar det dyka upp rollspel som betonar rollagerandet. I D&D och de tidiga systemen finns egentligen inte mycket uppmuntran till eller hjälp att skapa en personlighet åt rollpersonen. Han fungerar i stor utsträckning som en sorts stridsmaskin, vare sig han slåss med vapen eller magi. D&D:s system med moralisk livssyn, där rollpersonen tvingas att välja mellan att ha en lagfull/god, kaotisk/ond eller neutral grundinställning, hindrar egentligen rollagerandet betydligt mer än det hjälper det. Men ännu idag, år 1992, lever D&D:s idéer kvar i fantasyrollspelen i form av vilka besvärjelser, humanoidraser, yrken och monster som finns.

NYA GENRER

Under det sena sjuttiotalet börjar det också dyka upp andra spelsystem än fantasyrollspel, t.ex. agent-, science-fiction- och skräckrollspel. GDW:s *Traveller* blev det första science-fictionspelet, Chaosiums *Call of Cthulhu* det första skräckrollspelet, *Boot Hill* kallade TSR sitt westernrollspel, *Top Secret* hette deras agentrollspel, *Bushido* från Fantasy Games Unlimited utspelar sig i samurajernas Japan, *Marvel Super Heroes* heter TSR:s superhjältespel och *Gamma World* deras efterkatastrofen-spel. Från FASA kom ett Andra världskrigsspel, *Behind Enemy Lines*.

Vissa av dem var inte annat än rena översätt-



ningar av fantasyrollspel till andra miljöer, där grottsystemen helt enkelt byttes ut mot korridorer i rymdbaser eller smågator i en westernstad, men flera av dem tillförde rollspelandet något helt nytt och eget.

ROLLSPEL I SVERIGE

1980 gav The Chaosium ut en tunn regelbox vid namn *Worlds of Wonder*. I den ingick ett häfte betitlat *Basic Roleplaying*, som i själva verket var en enkel, grundläggande version av spelsystemet i *Runequest*. Detta häfte och fantasysupplementet i boxen, *Fantasy World*, översattes 1982 till svenska och gavs ut med ett äventyr under namnet *Drakar och Demoner*.

1984 arbetades detta spel om så att det inte längre var en ren översättning och gavs ut i en ny upplaga. Den mer grundläggande bearbetning och utvidgning av spelet som utkom 1985 under namnet *Drakar och Demoner Expert*, representerar det slutgiltiga brottet med *Basic Roleplaying*. Det är i princip samma spel som säljs idag under namnet *Drakar och Demoner*, med undantag för reglerna om rollpersonsskapande som är hämtade från det sena åttiotalets rollspel och reglerna om hur yrkena fungerar som är inspirerade av det yrkessystem som fanns i sjuttiotalets spel och gör att yrkena blir mer specialiserade och särpräglade.

Som många amerikanska "flugor" blev rollspel snabbt ganska stort i Sverige, och framgångarna med *Drakar och Demoner* följdes snart av ett spel i "Efter Katastrofen"-genren, *Mutant*. Reglerna i detta spel var i princip identiska med DoD:s, fast omgjorda till den ändrade kampanjmiljön. *Chock*, som var en ren översättning av det amerikanska förlaget Pacesetters *Chill*, kom 1985, och följdes av fler översättningar: *Sagan om Ringen* 1986 och *Stjärnornas krig* 1988 (ICE' *Middle-Earth Role-Playing* respektive West End Games' *Star Wars*).

Under tiden hade tre andra svenska rollspelsförlag startats; först ut var Titan Games, som översatte *Basic Dungeons & Dragons* till svenska. Detta var ett försök till en kulturgärning genom att göra rollspelens ursprung tillgängligt för svenska spelare, men eftersom spelsystemet i sig inte längre hade några nyheter att bjuda på blev det av naturliga skäl aldrig särskilt populärt. Helsvenska spel var Ragnarök Speldesigns *En Garde* och *Skuggornas mästare*, som däremot erbjöd lite nytänkande genom att ge möjligheter till rollspelande i stormaktstidens Sverige respektive i en modern, men halvt övernaturlig agentmiljö. Lancelot Games' *Western*, *Khelataar* och *Wastelands* representerade väl inte lika nyskapande idéer, men *Western* fyllde en viktig nisch genom att vara det första spelet i genren på svenska. *Khelataar* försökte att konkurrera med övriga svenska fantasyspel genom att presentera en genomtänkt, sammanhängande kampanjvärld. Emellertid frågade sig många varför den måste bestå av en öde, islandsinspirerad landsbygd utan fantasykänsla.

1991 bjöd på en stor nyhet, *Kult*, som i princip inte har någon motsvarighet i den engelskspråkiga rollspelsfloran. 1992 års nya rollspel, Mutant R•Y•M•D, är inte nyskapande regelmässigt, men det första helsvenska episka rollspelet där rollpersonerna förutsätts vara Hjältar med stort H i kamp mot en oförsonlig fiende, likaväl som det första helsvenska sf-spelet i rymdmiljö.

UTVECKLINGEN

En hel del har hänt från 1974 års D&D till 1991 års Kult. De största förändringarna kom redan i slutet på 70-talet, faktiskt redan med AD&D som gav spelarna möjlighet att åtminstone då och då få klättra upp ur de trånga fuktiga grottor som hade varit D&D:s hemvist. Redan några av de första rollspelen efter D&D och AD&D frångick dessas groteska erfarenhetssystem, där det enda sättet att bli bättre på var att döda många monster och framför allt att hitta stora skatter. Om du inte hade en förståndig spelledare kunde du i princip bli hur mäktig som helst genom att gömma dig bakom några stora hjältar, och sedan vara med och dela bytet när de slagit ihjäl draken. Det nya sättet att bli bättre på var att lyckas använda sina färdigheter samt i viss mån genom att agera sin roll trovärdigt (vilket det fanns ett embryo till i AD&D, där man fick färre erfarenhetspoäng om man inte följde den stela livssyn man hade valt, vilket tyvärr ofta snarare gav ett *sämre* rollagerande som resultat).

Färdigheterna var en annan nyhet, som i viss mån hade förebådats av D&D:s tjuvar, vars egenskaper på sätt och vis var ett slags färdigheter. Med färdighetssystemet följde motståndstabellen, som gav ett nytt, mer nyanserat sätt att avgöra om man lyckades eller inte med sina handlingar. D&D:s stela stridssystem ersattes också snart av smidigare och mer realistiska regler, med pareringar och färre kroppspoäng. Några spel införde också hjältepoäng att spenderas för att kunna överleva särskilt kritiska situationer.

Rollagerandet, då? Naturligtvis fanns detta från första början i D&D. Det är ju trots allt det som representerar den stora skillnaden mellan konfliktspel på skärmytslingsnivå och rollspel. Vad som hände efter AD&D, framför allt under 80-talet, var att allt mer betoning lades på detta, och allt mer utrymme i reglerna ägnades åt att poängtera och uppmuntra till rollagerande, till och med till den gräns där många spelare tyckte att teatermomentet fick alltför stor övervikt över spelmomentet.

Andra viktiga innovationer är systemet med att skapa rollpersoner genom att fördela bakgrundspoäng, som under 80-talet kompletterades med införandet av för- och nackdelar i vissa spel, för att finslipa rollpersonens karaktär och för att tillåta större frihet i formgivningen av poängbaserade rollpersoner. En sista viktig nyhet var skapandet av rollmönster (t.ex. Kults arketyper) i stället för rena yrken, där spelaren får hjälp att sätta sig in i rollpersonens mentalitet.

Skaffa någon att spela med — skriv till Klubbspalten, Äventyrsspel, Box 4628, 116 91 Stockholm

KLUBB SPALTEN

PBM

Kampen om Peregor

PBM-spel i fantasymiljö. Det forna kungariket på ön Peregor är splittrat. Klarar du av att ena kontinenten under din spira? Skicka kuvert med svarsporto och tio kronor. Johan Adetorp, Torsgatan 7, 374 41 Karlshamn.

Vikings of Midgård

Ge dig ut på plundringståg som hövding över vilda vikingar. Strategi, handel och list behövs för framgångsrik framfart på de stormande haven. Bifoga svarskuvert! Vikings of Midgård, Guttorms väg 9, 723 55 Västerås, 021-202 42.

Grator behöver regenter

Grator är en fantasyvärld som du får veta mer om om du skickar namn, adress och telefonnummer tillsammans med ett frankerat svarskuvert till Sven Lundgren, Stora Benhamra, 186 97 Brottby.

Pirates

Spelare sökes till ett PBM där du är ledare över ett land i en piratvärld. Skicka med svarsporto! Henrik Widberg, Bivägen 8, 281 36 Hässleholm.

Fotbolls-PBM!

Du är manager för ett av lagen i den nya engelska ligan. Var med om derbyn, cupmatcher, med mera. Tidning medföljer varje drag. Marcus Avenbrand 019-18 87 11.

Warlords

Du är en av 25 Warlords som försöker ena den förfallna storstaten Rhidosia. Warlords är ett fantasyspel med allt från lätt infanteri till drakar. Om du är intresserad kan du skicka ett frankerat svarskuvert till Conny Jonsson, Lextorpsvägen 753, 461 64 Trollhättan.

The Warfare Lords

behöver fler spelare till detta fantasy-PBM. Ta rollen som härskare över ett land med ambition att härska över hela Karkas. M.a.o. kriga, plundra och erövra. Martin Mastomäki, Byälvsvägen 12, 121 74 Johanneshov.

Fanzines

Nya fanzinet Peredhil

söker bidrag. Tolkien- och annan fantasylitteratur, fantasyrollspel + lite datorer (Amiga). Alla publicerade bidrag belönas med minst ett ex. Skicka frankerat svarskuvert om du vill ha bidraget i retur. c/o Johan Söderberg, Jättens väg 7, 746 95 Bålsta.

Dnegel

söker material till alla rollspel. Publicerat material belönas med ett gratisnummer. c/o Andersson, Ricklevägen 30, 448 33 Floda.

Allmänt

2 SL

i 16-årsåldern med stor erfarenhet av rollspel söker kontakt med andra för utbyte av idéer, äventyr med mera. Fax är ett plus. Andreas Raland, Stadshagsv 38, 724 60 Västerås, 021-11 97 43 eller Niklas Nilsson, Lantvärnsg 11, 724 60 Västerås, 021-18 91 90, fax 021-18 96 24.

M.A.S.K.

byter namn från Muterade alvens spelklubb till Mälardalens allmänna spelklubb, samt söker medlemmar. Vi ägnar oss åt rollspel, brädspel, konfliktspel, strategispel, live och innebandy. Alla är välkomna! MASK, Box 539, 721 09 Västerås, eller ring Rickard Andersson, 021-33 11 31.

Spejare

söker trollkarlar, tjuvar, barbarer, bågskyttar och riddare för brevväxling. Vill också ha kontakt med rollspelande nybörjare (är själv en sådan). "Link" Lindblom, Varmblodsgatan 3 A, 431 62 Mölndal.

Dalarna

Vi är två som söker fler

spelare i Borlängetrakten. Själva är vi 13 och 15 år och bor i Säter och spelar nya MT, RYMD, EDD och SRR. Christer Jonsson, Granvägen 10, 783 32 Säter, 0225-524 92.

Halland

Mercenary's Guild

söker medlemmar i och runt Åled (Halmstad). Vi spelar nya och gamla MT, TW2000, MegaT, Western, Morrow Project, EDD, och vi lär oss gärna nya spel. Du bör vara runt 15 år. Ring Wilhelm 035-39639, Tomas 035-39778 eller Roger 035-39544.

Skåne

Medspelare sökes

i Helsingborgs-området för seriöst spelande av EDD, MT, TW2000 och strategi- och brädspel. Lär mig gärna nya spel. Ni bör vara 15-17 år. Daniel Johnsson, Klaragatan 3, 260 34 Mörarp.

Småland

Vi!

söker seriösa spelare i Kalmar-Nybrotrakten. Vi spelar DoD, WFRP, MT, SRR, Robin Hood, Combat Cars och Talisman (men provar gärna nya spel). Minimiålder 14 år. Daniel 0480-630 02 eller Eli 0480-550 27.

Stockholm

Vi ska ut på tigerjakt!

Tolkiensällskapet Forodrim Hini söker nya medlemmar. Fester, levande rollspel och annat med stark midgårda känsla. Fabian Göranson, Pålnäsvägen 17, 133 33 Saltsjöbaden, 08-717 93 13.

Jag söker spelare/klubb

i Stockholms-området i åldern 16+ (själv är jag 16). Har spelat MT, RYMD, DoD, EDD, KULT, TW2000, W40K, Wastelands, Space Marine med mera. Joel Grip, Köpenhamnsgatan 20, 164 42 Kista, 08-752 78 66.

Runby Vikings byter namn

igen, och kallar sig numera Väsby Väringa Garde. Vi är medlemmar i Sverok och medelåldern är runt 17 år. Vi spelar det mesta och ger även ut fanzinet Runan. NIX Hallgren, Lövstavägen 78, 194 42 Upplands Väsby.

Medspelare sökes

i Solna/Sundbyberg till nya MT, SDD, DoD, Wastelands, SKR och diverse brädspel. Ålder 13-15 år. Vi prövar även nya spel. Magnus Hemander, Bergdalen 3, 172 41 Sundbyberg.

Södermanland

Medspelare sökes

för regelbundna speltillfällen. Jag är 16 år (har spelat i 4 år) och bor ett stenkast utanför Eskilstuna. Spelleder MT, Wastelands och i viss mån SDD. Intresserad av att spela bl a DoD, Kult och Space Crusade. Vill byta material med SL i MT över hela landet. Dennis Lundstedt, Klockarvägen 14 A, 640 45 Kvicksund, 016-34 70 93.

WOM games

söker medlemmar och kontakt med andra klubbar. Vi spelar Kult, EDD, SKR, MT, SRR, Western, Batman, JB, Khelataar och en massa annat. Planer på medlemstidning finns. Alexander Eriksson, Champinjonvägen 6, 611 63 Nyköping, 0155-21 03 09.

Västmanland

D.S.Ö.R.F.

är klubben för de som gillar att spela svenska och engelska rollspel. Vi spelar allt plus ett antal brädspel. Så släng dig över telefonen eller pennan och hör av dig till Jan Guhrés, Vetterlundsgatan 124, 724 62 Västerås, 021-12 76 82.

Östergötland

Spelargrupp sökes

Spelare alt. spelledare, ung erfaren, seriös, söker medspelare i Linköping. Jag spelar allt svenskt och lite till, men lär mig gärna nya spel (helst SF). Johan Sommansson, Bränniusgatan 6, 013-29 77 20.

Fantastika 92 med Terry Pratchett

Kongress för rollspel, fantasy och sf

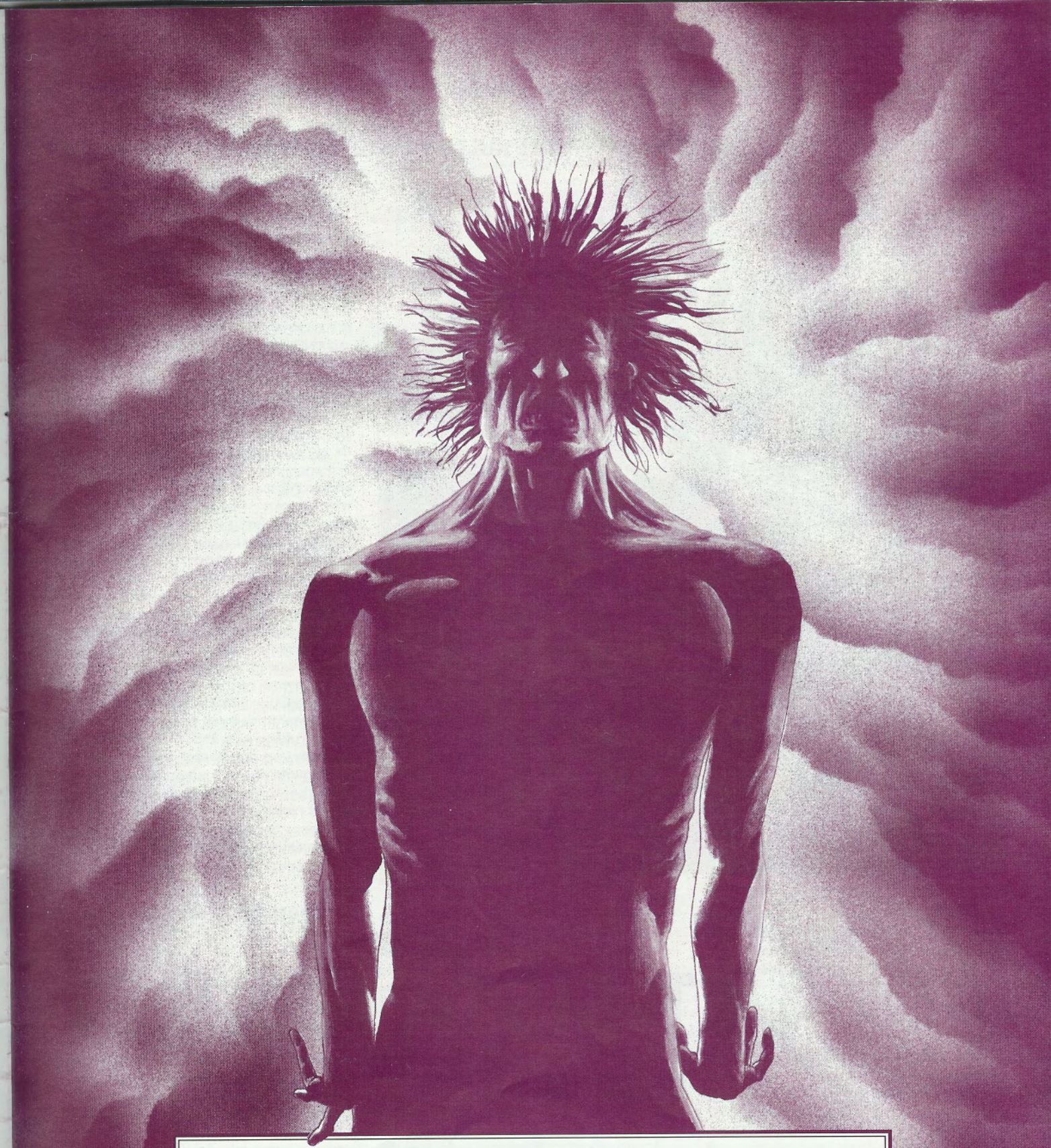
Tid: 14-16 augusti 1992
Plats: Tekniska högskolans kårhus i Stockholm
Kostnad: 300 kr senast 7/8 till pg 70 85 25 – 1 (Utskottet för SF-kongresser i Sverige). Märk talongen Fantastika/rollspel. Vid dörren kostar det 350 kr för hela kongressen eller 125 - 175 kr per dag.

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

För mer info, ring 08–21 50 52

UppCon i Uppsala

Rätt datum: 25-27 sep • 018-35 57 38 Lennart Köhler



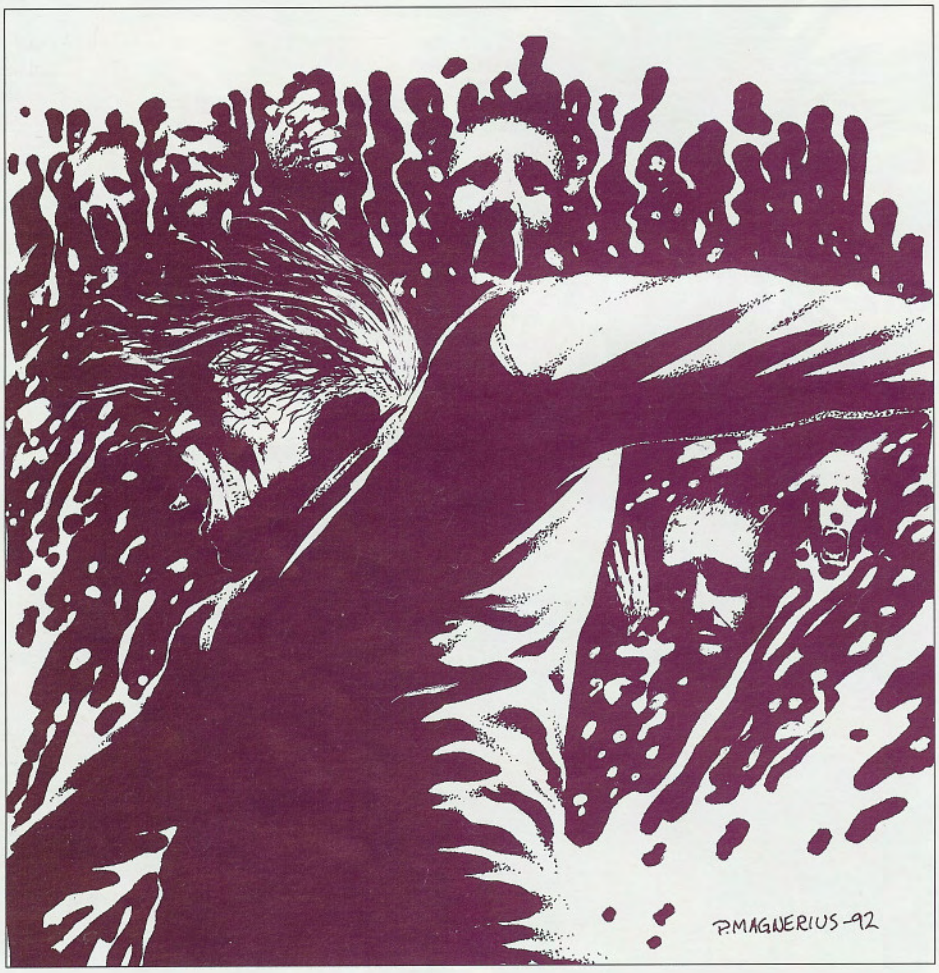
Det sista hoppet

Ett äventyr till Kult av Magnus Seter

Auktionen

Ett äventyr till Drakar och Demoner av Ola Nilsson

ETT ÄVENTYR TILL KULT AV MAGNUS SETER



JAG STIRRAR IN I DEN FALNANDE ELDEN. DEN SLOCKNAR SNART OCH DÅ KOMMER DE EFTER MIG. JAG HAR INGENSTANS ATT GÖMMA MIG LÄNGRE, INGENSTANS ATT FLY. ENDAST MÖRKRETS KVAL VÄNTAR MIG, DÄR JAG SKALL SONA MINA BROTT, ETT EFTER ETT. MINA OFFER SKALL MATAS MED MITT KÖTT OCH JAG SKALL ÅTERLEVA DERAS KVAL OCH SMÄRTOR.

MEN JAG ÄR FORTFARANDE EN MÄNNISKA, INSTÄNGD I MITT FÄNGELSE AV KÖTT OCH TANKAR. HOPPET ÄR DET SISTA SOM SKALL LÄMNA MIG, OM DET NÅGONSIN GÖR DET. DÄRFÖR HOPPAS JAG FORTFARANDE.

JAG KAN HÖRA HUR FÖNSTRET KROSSAS. DE HAR FUNNIT MIG. RÖSTER, KALLA OCH FUKTIGA, SPELAR ÖVER MITT SINNE OCH JAG HÖR DERAS TUNGA FOTSTEG NÄR DE GÅR GENOM VARDAGSRUMMET FÖR ATT NÅ MITT ARBETSRUM.

JAG LUTAR MIG FRAM OCH PETAR LITE I BRASAN MED MIN ELDGAFFEL. ELDEN FLAMMAR UPP I NÅGRA SEKUNDER MEN HAR REDAN FÖRTÄRT VEDENS KRAFT, SÅSOM MÖRKRET SKALL FÖRTÄRA MIG. ENDAST FÖRKOLNADE SKELETT ÄR KVAR.

LJUDET NÄR DE SÖKER GENOM MITT HUS BLANDAS MED DERAS BESVIKNA RÖSTER OCH SNART HÖR JAG HUR DE STANNAR UTANFÖR MIN DÖRR. SMÅ SVETTPÄRLOR HAR BRUTIT FRAM PÅ MIN PANNA OCH MIN MUN ÄR TORR.

HANDTAGET RASSLAR TILL OCH TRYCKS SAKTA NER, HALVVÄGS. SÅ SLÄPPS DET HASTIGT UPP. DE HAR UPPTÄCKT MINA OFFER. STEGEN AVLÄGSNAR SIG. JAG HÖR ROP AV FÖRTVIVLAN, YTTERLIGARE SJÄLAR SOM KOMMER ATT BRINNA FÖR MIN SKULL. ISTÄLLET FÖR MIG.

HOPPET ÄR DET SISTA SOM SKALL LÄMNA MIG, OM DET NÅGONSIN GÖR DET. DÄRFÖR HOPPAS JAG FORTFARANDE.

DET SISTA HOPPET

DET SISTA HOPPET ÄR ETT KORT ÄVENTYR TILL KULT. Rollpersonerna blir indragna i en desperat mans sista försök att undgå sin eviga bestraffning. De kastas in i ett virrvarr av händelser där de tvingas konfrontera varelser från den andra sidan och sina egna fasor och mardrömmar.

Äventyret kan med fördel användas med nya rollpersoner som en introduktion till Kult eller som en episod i en pågående kampanj.

All text i kursiv stil kan läsas högt för spelarna när så passar. Annars kan den enkelt läggas in i din löpande beskrivning av äventyret.

De SLP och varelser som används i äventyret beskrivs i slutet.

Thomas Kristofferson är en störd man. Som liten placerades han i en fosterfamilj efter att ha blivit utsatt för övergrepp från sin far. Trots denna åtgärd fortsatte övergreppen, denna gången begångna av medlemmar i fosterfamiljen. Ödet hånskrattade åt Kristofferson.

Han stod länge ut med de vidriga förhållandena men till slut blev det för mycket för honom. I ett desperat försök att undkomma efter ett osedvanligt grovt övergrepp föll han på knä i sitt pojkrum och lovade sin själ åt de mörka makterna om dessa ville ge honom kraft att hämnas de oförrätter han utsatts för. Hans bön utstrålade en desperation som var så stark att den drog till sig Samaels uppmärksamhet. I en dröm uppenbarade denne sig för pojken och visade honom i visioner hur hämnden skulle utföras. Pojken, då endast tolv år, klev som en sömngångare upp ur sängen och gick

ned i köket. Där försedde han sig med olika köksverktyg vilka han sedan använde för att få sin hämnd. Då pojken insåg vidden av sitt handlande flydde han från det blodbesudlade huset och försvann i natten. Men skadan var redan gjord och Samael hade uppnått sitt mål.

Med obotliga känslomässiga spår flydde Kristofferson samhället. Han fann en illusion av trygghet bland samhällets utstötta men dessa var inte sena att dra nytta av den sårbareynglingen. Värnlös och kärlekshungrande som han var blev han ett lätt offer för skuggsidans samvetslösa män och kvinnor som utnyttjade honom för sina egna ändamål. Skådespelet återupprepades gång på gång och Kristofferson blev tvungen att fly vidare. Verkligheten och hans drömmar blandades ihop och han kunde inte längre skilja på sanning och lögn. Allt var en blodröd dimma.

Hans tankar kretsar nu oavbrutet kring de dåd han anser sig ha begått, inbillade eller inte. Han kan inte längre skilja på vad han läser i tidningar och sitt eget liv. Skuldbördan blir tyngre och tyngre och Kristofferson fruktar nu de plågor han själv kommer att utsättas för när han hämtas av den Mörka Sidan, som han kallar den.

Denna enorma, växande skuldbörda ledde till att Kristofferson omedvetet åkallade en nefarit, kallad Hämtaren. Denne begav sig in i vår verklighet för att finna Kristofferson och skapa hans eviga purgatorium.

Men Kristofferson är fortfarande skyddad av Samael. I ytterligare en vision varnades Kristofferson för Hämtaren. Han gavs också information om var han kunde finna ett sätt att undkomma sitt straff. Skräckslagen av drömmarna begav sig Kristofferson ut på jakt efter de artefakter som skulle rädda honom. Efter en kort tid var förberedelserna klara. Det enda som saknas nu är lämpliga offer som skall ta syndarens plats i purgatoriet.

ROLLPERSONERNA

Spelarna kan välja att spela de rollpersoner som passar dem. Det finns inga speciella yrken som skulle klara sig bättre än andra. Rollpersoner som besitter kunskaper i magi kan finna att detta kommer att hjälpa dem under äventyrets gång.

Äventyret är anpassat så att det skall spelas med nya eller medelerfarna rollpersoner. I de fall då spelare har mycket erfarna och kunniga rollpersoner kan du som spelledare välja att gradera upp det motstånd som finns i äventyret.

ÄVENTYRETS MILJÖ

Det sista hoppet utspelar sig någonstans i Sverige, under senhösten. Rollpersonerna bör befinna sig i en större stad, som Stockholm eller Göteborg, då äventyret börjar.

Alla platser som beskrivs är fiktiva och det finns ingenting som hindrar att du som spelledare ändrar miljön, tiden på året eller vilken annan detalj som helst så att det passar dina spelare. Äventyret är avsett att ge en ram för de händelser som utspelas och det är som alltid helt upp till dig som spelledare hur du använder dig av informationen som återfinns på följande sidor.

FÖRSTA KONTAKTEN

För rollpersonerna börjar detta äventyr med att de kontaktas av Thomas Kristofferson. Detta sker antingen brevledes eller via telefon. Kristofferson antyder att han behöver hjälp med ett problem han har. Han tror att rollpersonerna är de rätta att hjälpa honom och vill att de möts på Kafé Källaren.

Om de vägrar att möta Kristofferson antyder han att han har information om deras tidigare öden och att han kommer att lämna denna vidare till berörda parter om inte rollpersonerna går med på att åtminstone möta honom och diskutera saken. Denna information har han fått från Samael, genom visioner i drömmar.

Om rollpersonerna pressar honom och kräver att han förklarar sig nämner han några händelser från rollpersonernas förflutna som har anknytning till deras mörka hemligheter eller till någon annan händelse som ingen annan rimligen skulle kunna känna till. Om inte ens detta leder till att rollpersonerna stämmer möte med Kristofferson bryter han samman och bönfaller dem att hjälpa honom. Han är villig att ge dem allt han äger om de hjälper honom undan förtappelsen. Närmare än så vill han inte gå in på vad det gäller. Det är alltid farligt att diskutera sådana saker över telefon.

Till slut bestäms ett möte med Kristofferson på Kafé Källaren, lördag eftermiddag klockan halv sex. Kristofferson envisas med att de tar en bil med sig till mötesplatsen. Det kommer att bli frågan om en kort biltur efter att de diskuterat vad som är på gång. Om rollpersonerna frågar hur de skall känna igen Kristofferson svarar han att han känner igen dem.

Detta ger rollpersonerna tjugofyra timmar att göra sig i ordning inför mötet. De rollpersoner som har möjlighet att spåra samtal kommer att finna att Kristofferson ringde från en centralt belägen telefonkiosk. Inga spår av honom står att finna där.

Inte heller går det att spåra upp Kristofferson i några register. Han har använt sina kontakter i Sveriges undre värld till att utradera all sådan information. Detta kan visserligen leda till att rollpersonerna blir tveksamma till att dyka upp på mötet. I så fall kan du påpeka att Kristofferson inte alls behöver vara svensk eller ens nordisk och att det i så fall vore omöjligt att få fram information ur de normala källorna.

KAFÉ KÄLLAREN

Ni lämnar bilen på en närbelägen parkeringsplats och kliver genom det ihållande höstregnet ned mot Kafé Källaren. Passerande bilars lyktor speglar sig i den regnvåta asfalten och ni blir snabbt genomblöta och nedstänkta. Mumlande kurar ni ihop er och skyndar på era steg.

Kafé Källaren visar sig ligga i en källarvåning. En rostig järntrappa leder ner i mörkret. Det enda som tränger igenom regnet är Källarens svaga neonskylt. Försiktigt går ni ner för trappan och fram till dörren. En kall ilning rinner genom er och ni känner er illa till mods. Höstens trötta och tunga atmosfär har börjat påverka era sinnen.

Dörren öppnas inåt och en liten klocka pinglar glatt när rollpersonerna stiger in. Lokalen är dunkelt upplyst och de kan se att de än så länge är ensamma. Bakom disken står en sydländsk kvinna i tjugoårsåldern. Hon ler mot rollpersonerna och undrar vad de vill ha. Om de beställer något gäller vanliga svenska kafépriser.

Efter att rollpersonerna väntat i fem minuter dyker Kristofferson upp.

Ni hör hur järntrappan gnisslar och tunga steg närmar sig dörren in till Källaren. Så öppnas dörren och den lilla klockan ringer glatt. In från regnet kliver en man klädd i en lång, brun rock. Han är genomblöt och stampar surt av sig gyttjan som fastnat på hans kängor.

Hans mörka hår klibbar fast vid hans hjässa. Profilen är skarpt skuren och ansiktet täcks av några dagars skäggstubb. En otänd cigarett hänger ur ena mungipan.

Kristofferson ignorerar personalen och stirrar vildsint omkring sig. När han upptäcker rollpersonerna slänger han igen dörren och går fram till dem med hasande steg. Rollpersonerna känner en obehaglig lukt från Kristofferson. Rollpersoner med erfarenhet från charkuteribranschen kan lätt känna igen lukten som slakteriavfall.

Mannen griper tag i en stol och sätter sig tungt ned vid ert bord. Vid närmare granskning kan ni se ett flertal ärr som täcker hans ansikte. Han lutar sig fram över bordet och lägger sina armbågar på bordsskivan. "Jag uppskattar verkligen att ni dök upp. Ni kan inte ana vad detta betyder för mig." Hans röst är sträv, på gränsen till ett viskande.

FÖRKLARINGEN

Krisofferson fortsätter med att förklara varför han har kontaktat rollpersonerna. Detta är en väl förberedd historia och Kristofferson, som är en van lögnare, berättar den helt övertygande. Eftersom historien innehåller delar av sanningen är det så gott som omöjligt att avslöja att han ljuger, om någon spelare skulle tvivla.

"För ett tag sedan avled min far. Vi kom aldrig särskilt bra överens. Faktum är att jag rymde hemifrån när jag var tolv. Sedan dess har jag drivit omkring i Sverige, ofta på fel sida om lagen. Men så fick jag reda på att gubben dött och eftersom han inte skrivit något testamente tillföll hans ägodelar mig. Bland detta det hus där jag växte upp och där farsgubben lämnade in. Jag trodde att jag äntligen hade fått den chans i livet som jag väntat på. Inte anade jag då vad som skulle hända.

Jag flyttade snabbt in men snart började det hända mystiska saker. Fotsteg på vinden, mystiska skuggor som försvann om man tittade rakt på dem. I dagsljus letade jag igenom huset och i källaren hittade jag en gammal koffert. Jag såg den aldrig när jag bodde i huset så jag tog upp den till övervåningen och öppnade den. I kofferten fann jag denna."

Vid dessa ord visar Kristofferson en polaroidbild på en av de artefakter som skall hjälpa honom att utföra den planerade ritualen. Föremålet är ett huvud snidat i trä, med spikar in-

slagna i skallen. Ansiktet är utsökt detaljerat och figuren hånler åt rollpersonerna. Bilden är tagen mot en vit bakgrund och det är omöjligt för rollpersonerna att bedöma huvudets storlek.

"Efter att jag fann kofferten blev allting värre. Ibland har jag vaknat upp och hört hur någon har vandrat omkring i huset. Ibland hör jag viskningar. För några dagar sedan kom ett brev där det stod att jag skulle brinna i helvetet. Jag blev så rädd att jag kastade det i brasan i den öppna spisen. Jag behöver er hjälp."

Om rollpersonerna frågar hur han har fått idén att kontakta dem säger Kristofferson att han har utnyttjat sina kontakter i den undre världen men att han självklart inte kan avslöja sina källor. Om han blir pressad på detta förlorar han humöret och övergår till att hota rollpersonerna.

Kristofferson hoppas att denna historia skall räcka för att väcka rollpersonernas nyfikenhet. Om de inte visar något intresse förnyar han sina ansträngningar och bönfaller dem att hjälpa honom. Om han inte får hjälp kommer han att brinna i helvetet för evigt. Han erbjuder också rollpersonerna sina besparingar, uppgående till tjugofemtusen svenska kronor. Om de fortfarande visar sig kallsinniga spelar Kristofferson ut sina trumfkort, rollpersonernas hemligheter.

Dessa hotar han med att utnyttja på ett sätt så att rollpersonerna tillfogas maximal skada. Om de inte tror honom antyder han med kryptiska påståenden vad han vet.

När rollpersonerna gått med på att hjälpa honom, mot sin vilja eller inte, reser han sig upp.

"Häng på här. Ni får ta er egen bil och följa efter mig. Tyvärr kan jag inte ta någon passagerare eftersom bilen redan är full".

Med dessa ord lämnar han Kafé Källaren.

PÅ VÄG

Ute på gatan går Kristofferson fram till en liten grå bubbla som står parkerad alldeles utanför kaféet. Under vindrutetorkaren sitter en parkeringbot som Kristofferson föraktfullt skrynklar ihop och kastar ifrån sig. Rollpersonerna kan se att bilen är full med säckar som ligger staplade på varandra. Om de går närmare bilen känner de återigen stanken av slakteriavfall.

Med en gest mot bilen visar Kristofferson att den redan är full. Rollpersonerna måste följa efter honom för att hitta till huset. Han vägrar ge dem adressen och säger att det inte finns en sekund att förlora. De måste komma med honom nu. Om de inte har följt hans instruktioner och ordnat en bil måste de skaffa ett fordon på något sätt. I värsta fall går Kristofferson med på att möta dem vid Kafé Källaren när de gjort detta, men det får inte ta för lång tid.

Om rollpersonerna inte kan skaffa fram en bil säger Kristofferson till dem att vänta vid kaféet. Sedan åker han iväg och stjäl en bil några kvarter bort. Denna kör han sedan till rollpersonerna som får släppa av honom vid hans egen bubbla. Om de undrar var han fick bilen ifrån säger han att han lånade den av en kompis. Inte under några som helst omständigheter lämnar han sin egen bil ensam med rollpersonerna då han inte vill att det ska avslöjas vad som finns i säckarna.

När till slut rollpersonerna kör upp bakom honom startar han sin bil och visar vägen. De kan lätt följa efter honom eftersom trafiken är ovanligt gles. Han åker ut ur stan och fortsätter mot landsbygden. Efter ungefär en halvtimmes körning tar han av in på en smal, gropig skogsväg.

SKOGSVÄGEN

Vägen som bilarna svänger in på är en smal skogsväg som tränger sig genom en tät, mörk skog. Mörkret har fallit sedan ett bra tag tillbaka och det enda rollpersonerna kan se av Kristoffersons bil är baklyktorna, och enstaka gånger bromsljusen när han saktar ner i en kurva.



Snart blir det också svårare att se lyktorna. En tät dimma har sänkt sig över skogen och rollpersonerna måste nu krypa fram för att se var vägen går. Snart förlorar de också Kristoffersons bil ur sikte. Han verkar oberörd av dimman och håller avsevärt högre hastighet än rollpersonerna.

Dimman är tät och påtaglig och fukten gör att vindrutetorkarna måste gå hela tiden. Snart är dimman så tät att man inte kan se kanten på vägen. Skogen skymtar som en mörk, hotfull skepnad.

MÖTET

Plötsligt rusar en skugga ut framför rollpersonernas bil. Den person som kör bilen måste klara ett slag mot Köra bil för att undvika att träffa varelsen som kastar sig fram mot bilen.

Ni hör ett genomträngande skrik, ett skrik av smärta och förtvivlan. Skuggan kastar sig mot vindrutan. Dimslöjorna rivs i bitar och ni ser hur en deformerad varelse trycker sitt vita ansikte mot glaset. Ögonen är vitt uppspärrade och ansiktet är täckt av öppna sår. Från ögonen och munnen rinner blod. Så rycks ansiktet bort och ni skymtar den missbildade skuggan då den försvinner på fyra ben in i dimman. Så blir allt tyst.

Rollpersonerna måste klara ett egoslag för att inte förlora kontrollen över sig själva. De som misslyckas chockas och antingen svimmar eller brister i gråt. Inga allvarligare reaktioner bör inträffa om inte någon av rollpersonerna har en speciell anledning att överreagera på händelsen.

Vindrutan är täckt med blod och var. För att kunna fortsätta måste rollpersonerna lämna bilen och med någon slags trasa rengöra rutan. De som gör det och samtidigt lyckas med ett slag mot Uppmärksamhet finner fotspår efter en människa och en hund.

Under tiden rollpersonerna ordnar så att de kan se ut genom rutan igen hör de prasslande ljud från skogen omkring dem. De kan även höra gnyendet från en skadad hund, blandat med ett vansinnigt fnittrande.

Kristoffersons bil har helt försvunnit ur synhåll.

Oavsett om rollpersonerna väljer att återvända till stan eller om de väljer att fortsätta kommer de ändå fram till huset. Illusionerna har nu börjat rämna och det är omöjligt för rollpersonerna att vid detta ögonblick finna en väg ut ur skogen. Hur de än försöker slutar det ändå med att de återvänder till huset. De som är dumdristiga nog att bege sig ut i skogen till fots måste för varje utflykt efter den första konfrontera en grupp nachtkäfer. Detta bör ge dem en vink om att inte vandra omkring hur som helst i okända marker.

Hela tiden hänger den regntunga dimman tät över landskapet.

HUSET I SKOGEN

Plötsligt skingrar sig dimman kring rollpersonerna och de når fram till ett rött tvåvåningshus. Framför huset står Kristoffersons bil. Bakluckan är öppen.

Huset tornar upp sig som en otymplig best i dimman. Så skingras dimslöjorna och ni befinner er framför ett rejält byggt tvåvåningshus. Från hallen och ett fönster på övervåningen lyser ett kallt sken. Från husets välbyggda skorsten kämpar sig en tunn rökslöja upp mot den mörka, regntunga himlen. Förutom den tomma bilen som står parkerad framför trappen till huset syns inga spår efter Kristofferson. Vägen leder fram till en mindre byggnad bredvid det större huset. Troligen används det som garage.

Själva huset är som sagt ett vanligt rött bostadshus i två våningar med källare. Rollpersonerna kan från uppfarten se trappan som leder ner i källaren. Ett fönster på andra våningen är upplyst, annars är lampan i hallen enda ljuskällan. Bredvid huset står en liten lada som tjänstgör som garage. Tydliga hjulspår leder fram till dörrarna.

Dimman och tystnaden bidrar till att en kuslig stämning vilar över platsen.

Om rollpersonerna undersöker Kristoffersons bil upptäcker de att den är tom. Säckarna har flyttats men stanken av slakteriavfall hänger kvar. Tydliga spår av blodfläckar sitter kvar i klädseln. I handskfacket ligger ett registreringsbevis, utställt på Jörgen Hansson. Där ges även adressen till huset. Adressen stämmer överens med den som står att finna på brevlådan som är placerad vid uppfarten.



Förutom nedtrampat gräs finns det inga spår efter Kristofferson. Han svarar inte om man ropar på honom men om rollpersonerna envisas med att föra en massa oväsen hör de snart hur det börjar prassla i skogen omkring dem.

Det enda som återstår är att gå in i huset. En trätrapp leder upp till ytterdörren. Ingen svarar eller öppnar om rollpersonerna knackar, men om de känner efter upptäcker de att dörren är olåst.

INNE I HUSET

När dörren glider upp befinner sig rollpersonerna i husets lilla hall. I hallen står en fotogenlykta och sprider ljus över situationen. Förutom denna ljuskälla är hela huset försänkt i mörker. Om rollpersonerna försöker tända någon lampa som använder sig av elektricitet upptäcker de att detta är omöjligt. Om de har egna lampor med separat kraftkälla fungerar dessa som vanligt men kastar ett kallt sken över rummen. Skuggor leker i rollpersonernas ögonvrår. Huset är kusligt tyst. Lukten av rök hänger i luften och antyder att det brinner en eld någonstans i huset. Golvet knarrar under rollpersonerna då de rör sig genom huset.

1. VERANDA

En vitmålad trapp leder upp till den lilla verandan framför dörren. På verandan står ett par gummistövlar utställda och framför dörren ligger en matta med orden "Hjärtligt välkommen" invävda. Dörren är en rejäl ekdörr med en liten snedställd fönsterglugg. Om rollpersonerna kikar in skymtar de hallen innanför.

2. HALL

Alldeles innanför dörren ligger en annan matta. På ena väggen sitter en rockhängare och under den står en skohylla. På golvet framför skohyllan står Kristoffersons kängor. En trasmatta har flyttats från sitt läge på golvet och skjutits in mot väggen. Dörrarna till de andra rummen står öppna. På dörren till köket hänger ett nyckelskåp där man kan finna nycklar till alla rum i huset.

3. TRAPPA

Denna trappa leder upp till andra våningen. Trappan är täckt med en matta och rollpersonerna kan hitta blodfläckar och lera inbäddade i materialet. Lukten från resterna påminner om den från bilen. I en skrubb under trappan kan man hitta huvudströmbrytaren. Även om den verkar fungera tillfredsställande är det omöjligt att få elektriciteten att fungera.

4. VARDAGSRUM

Vardagsrummet är möblerat med ett rejält matbord och runt detta står fem stolar. I ett av hörnen finns en storbilds-TV och runt den är en soffgrupp strategiskt utplacerad. Man finner också en dyrbar stereo och flera högtalare i rummet. Skivsamlingen är imponerande och täcker allt från tidigt sjuttiotal till nutid, med en del intressanta klassiska verk inkluderade.

Väggarna är täckta med tavlor och fotografier. På fotografierna kan rollpersonerna bland annat se en leende familj bestående av föräldrar, en son och en dotter. Även på den öppna eldstadens spiselkrans finner man fotografier av husets invånare. Ingen bär någon som helst likhet med Kristofferson.

5. TOALETT

En liten toalett med ett handfat. I ett tidningsställ bredvid toaletten ligger veckotidningar och vetenskapliga tidskrifter.

Tvättstället är nedsmutsat, och fläckar av gyttja och blod täcker golvet.

6. KÖK

Husets kök är relativt stort och välinrett. Nu förstörs intrycket något av det kaos som råder efter att Kristofferson utnyttjat alla faciliteter utan att städa upp efter sig. Kastruller, porslin och matrester ligger huller om buller i rummet. Kylskåpet gapar tomt mot rollpersonerna. En unken lukt hänger över rummet.

7. KORRIDOR

Denna korridor ger tillträde till vardagsrummet, bakdörren och det sovrum som tillhör sonen i huset. Bakdörren är låst och rejält reglad. Det krävs att man totaldemolerar den för att ta sig ut ur huset denna väg.

8. SOVRUM

Sovrummet bär tydliga spår av en tonårig pojkes smak. Affischer på olika rockgrupper pryder väggarna och en stor del av rummet upptas av en stereoanläggning och en dator, en Amiga 500 med tillbehör. I skivställen kan man finna modernare musik, från åttiotalet och framåt. Allt i rummet verkar orört.

9. NEDGÅNG TILL KÄLLAREN

För att komma ner i källaren måste man gå utanför huset. Två stora dörrar öppnar sig och ger tillträde till en bred och grov trappa som leder ner i mörkret.

ANDRA VÅNINGEN

När rollpersonerna kommer upp på andra våningen känner de hur röklukten blir allt påtagligare. Om möjligt känns tystnaden ännu mer tryckande. Inga svar på eventuella tillrop ges.

1. HALL

Trappan från första våningen leder upp till denna lilla hall. Man ser direkt att alla dörrar utom den till arbetsrummet står öppna. Ljus tränger ut från under dörren till arbetsrummet.

2. SOVRUM

Detta sovrum tillhör de två vuxna i familjen.

Rummet är möblerat med en stor dubbelsäng. Sängkläderna är tillrufsade och kläder ligger utslängda på golvet framför garderoben. Tydligen har Kristofferson gjort detta till sitt temporära sovrum.

3. SOVRUM

Rummet är möblerat efter en ung flickas smak. Planscher på hästar och populära popsångare pryder väggarna. På bordet bredvid sängen står en enkel kassettbandspelare och i högar runt den ligger inspelade band med nu populära grupper. Rummet verkar vara orört och möblerna är täckta av damm.

4. BADRUM

Badrummet är inrett med ett badkar, en duschkabin, toalett och ett tvättställ. På den himmelsblå kakelväggen hänger frottéhanddukar och innanför dörren står fyra par badtofflor. Tvättfatet är nedsölat och tvålen brun av smuts. Flera av handdukarna är täckta av smutsfläckar.

5. ARBETSRUM

Dörren in till detta rum är låst. Ljus sipprar fram under dörren och rollpersonerna kan höra knastrandet från en öppen eld om de lyssnar vid dörren. Röklukten är tydligast vid denna dörr.

Ingen svarar på deras knackningar. Om rollpersonerna lyckas få upp dörren går du vidare till avsnittet Porten.

Om rollpersonerna på något sätt lyckas klättra upp till arbetsrummets fönster från utsidan och tittar in ser de att rummet är rökfyllt och att någonting brinner i rummet. Det är omöjligt att krossa glaset i fönstren. Om någon försöker eller bara knackar på rutan pressas plötsligt flera likbleka ansikten mot rutan. De hånler och dreglar och blod rinner från deras öppna sår. De rollpersoner som ser detta måste klara ett egoslag för att inte råka i chock. De som har klättrat upp till fönstret och misslyckas med sitt egoslag faller handlöst till marken. Ansiktena försvinner efter bråkdelen av en sekund.

KÄLLAREN

Via trappan från utsidan kan man ta sig ner i källaren. Denna används som förråd och innehåller en hel del konserver och flaskor av diverse slag. Här förvaras även familjens vinterutrustning.

LADAN

Om man öppnar de stora dörrarna in till ladan upptäcker man snabbt att den fungerar både som garage och verkstad. Verktyg är upphängda på en vägg och vid en annan står ett antal arbetsbänkar utplacerade. På den tredje väggen hänger en lång stege. Annars är ladan tom.

PORTEN

Till slut inser rollpersonerna att gåtans lösning ligger i arbetsrummet. De som innan dess har tröttnat och försöker fly genom att lämna skogen finner att de alltid återvänder till huset, oavsett vilket håll de flyr åt. De är redan delvis fångade av Kristoffersons ritual.

Nycklar till arbetsrummet kan rollpersonerna hitta i nyckelskåpet på köksdörren. Dörren kan även brytas upp med hjälp av verktyg och tillhyggen.

Dörren slås upp och ni stirrar in i arbetsrummet. Flammande lågor slickar väggarna och den stickande röken tränger in i era sinnen. Era ögon fylls av tårar och ni känner hur halsen blir torr.

Så blir ni varse dörren. Mitt emot er på andra sidan rummet finns en assymmetrisk svart port. Dörrvredet är vitt och glänser i skenet från flammorna. Utmejslade i dörren är avbilder av människor som skriker ut sin vrede och sin förtvivlan. Ni tycker er avlägset höra smärtfyllda stönanden och rasslandet av kedjor och ni kastar osäkra blickar omkring er.

Era blickar vänds uppåt, mot taket. Kväljningar överväldigar er och ni kan knappt kontrollera era utrop av avsky.

Från taket hänger långa kedjor. I slutet på kedjorna är en svart krok fästad och på krokarna kan ni skymta människoliknande figurer som vrider sig i plågor. Deras rop och stönanden regnar över er.

Osäkra på vad det är ni bevittnar och var ni befinner er kastar ni en snabb blick bakom er ut i hallen. Trots den skenbara verkligheten som avspeglar sig vet ni att den sanningen är lika bräcklig som den ni ser framför er är stark.

Förtvivlade stirrar ni på varandra. Verkligheten håller på att rasa samman.

Det finns egentligen bara en väg för rollpersonerna att gå. Genom den svarta dörren. Annars är de dömda att vandra för evigt i den bild av huset som Kristofferson skapat för att fånga dem. När de öppnar dörren stirrar de in i Hämtarens labyrint.

VAD HAR HÄNT?

Kristoffersons ritual har kommit in i ett kritiskt skede samtidigt som Hämtaren slutligen har anlänt för att göra anspråk på syndaren.

Den kunnige nefariten insåg genast Kristoffersons planer och använde sina krafter till att lägga en labyrint mellan honom och rollpersonerna. Hämtaren vill hellre ha en äkta syndare som Kristofferson i sitt purgatorium och har därför gjort vad han kan för att fördröja rollpersonerna. Om de kommer för sent är Kristoffersons ansträngningar förgäves.

Även Kristofferson är medveten om utvecklingen och använder nu all sin kraft för att motstå Hämtarens intrång. Med allt på spel ger Kristofferson inte vika en tum.

Så är situationen när rollpersonerna beger sig in i labyrinten ovetandes om den roll de spelar i detta dödliga drama.

LABYRINTEN

Ni stirrar in i en lång korridor. Era blickar dras mot de vita väggarna som verkar vara täckta av blod och var. Från väggarna sträcks händer ut och griper efter er och varandra. Deformerade ansikten tänjer ut väggarnas yta och ni hör stönanden, snyftanden och skrik av smärta. Väggarna sträcker sig upp hundratals meter i luften och högt där uppe skymtar ni enorma asfåglar som cirklar på uppvindarna.

Labyrinten är det hinder som Hämtaren skapat för att om möjligt hindra att rollpersonerna hittar Kristofferson och faller offer för dennes ritual. Det är inte så att Hämtaren anser att rollpersonerna är värda att undkomma ett sådant öde, utan som tidigare nämnts har han kommit för att hämta Kristofferson och endast om han inte kan få med sig denne till det nyligen skapade purgatoriet kommer han att nöja sig med rollpersonerna.

Om Hämtaren skulle lyckas besegra Kristofferson innan rollpersonerna hittar honom skulle de vara dömda att för evigt vandra i labyrinten, utan någon möjlighet att hitta ut.

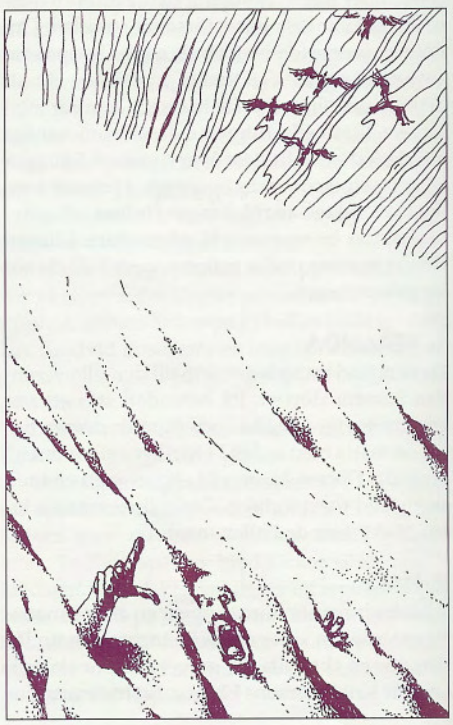
Händerna som sträcks ut ur väggen griper besinningslöst efter rollpersonerna. Om dessa håller sig mitt i korridoren och är försiktiga är risken 1 på 20 att någon blir fångad. Om de trycker sig mot väggen eller ställer sig nära den är risken 10 på 20 att någon blir fångad. Slå en gång för varje rollperson för varje korridor de passerar.

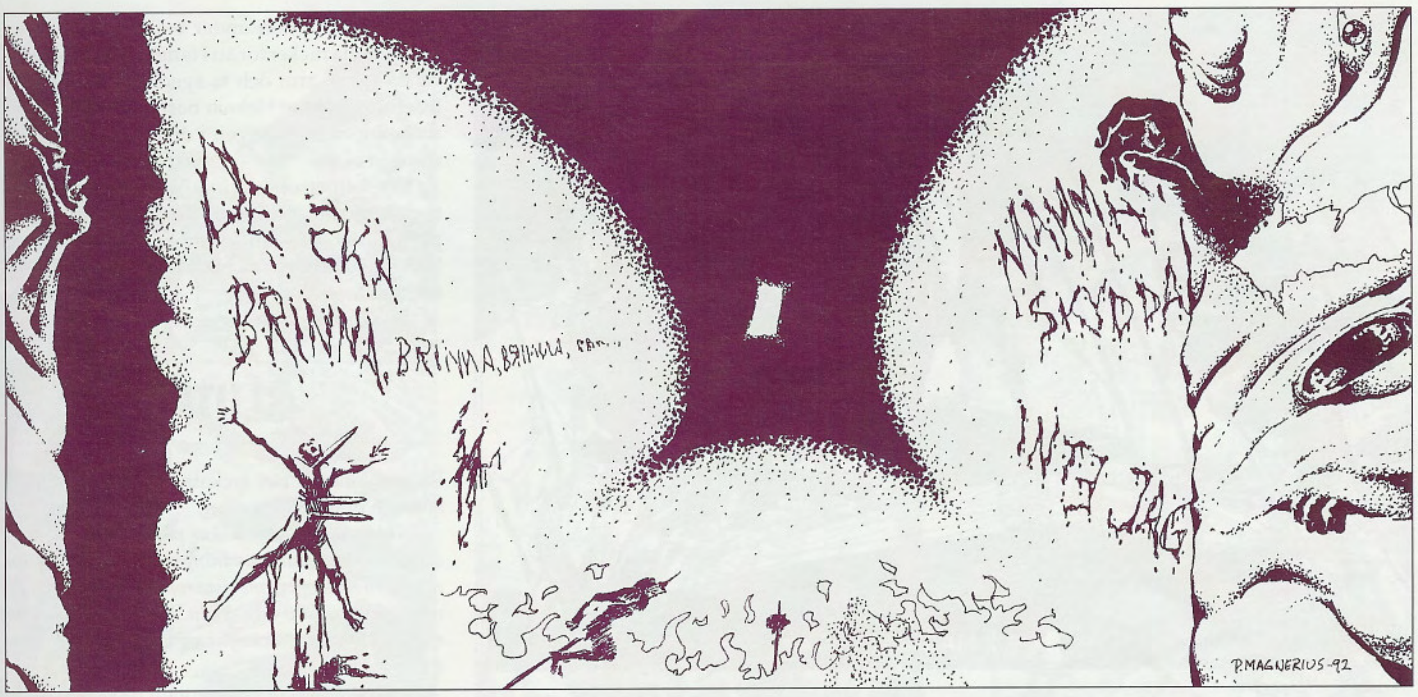
Om de skulle bli fångade håller händerna fast dem med styrka 20 och ansiktena trycker sig mot ytan och biter de fångade rollpersonerna, vilket ger samma skada som en kniv. Om rollpersonen inte tar sig loss eller får hjälp av sina kamrater ligger han illa till.

De rollpersoner som avlider av betten dras in i väggen av händerna och försvinner spårlöst.

För att åskådliggöra labyrinten för spelarna tillämpas här några speciella regler som gäller för denna skapelse.

I labyrinten finns tre vägskäl. Dessa måste rollpersonerna passera och de måste välja rätt väg varje gång. Mellan dessa vägskäl måste rollpersonerna passera 1T10 olika korridorer. Även om dessa inte har någon praktisk betydelse för om rollpersonerna hittar ut ur labyrinten eller





inte är de med för att höja stämningen och för att förvirra spelarna. Du måste göra dessa korridorer verkliga för spelarna och låta deras rollpersoner hamna i återvändsgränder då och då.

Efter det bestämda antalet korridorer kommer rollpersonerna oavsett hur de väljer att gå att nå vägskälen i nummerordning. Där gäller det att välja rätt väg.

Vid varje vägskäl finns en pil som pekar i en bestämd riktning. För att kunna ta sig ur labyrinten måste man vid varje vägskäl gå åt det motsatta hållet mot vad pilen pekar. Gör man detta passerar man sedan 1T10 nya korridor innan man hamnar vid nästa vägskäl i ordningen.

Efter att rollpersonerna passerat det tredje vägskälet måste de passera ytterligare 1T10 korridorer innan de befinner sig utanför dörren till Kristoffersons arbetsrum.

Om rollpersonerna väljer fel väg vid vägskälen vandrar de förbi 1T10 korridorer innan de återigen dyker upp vid det första vägskälet. Det är alltså väldigt dåliga odds att de skall hitta ut av en slump. De måste lista ut labyrintens gåta innan de kan besegra den.

DET FÖRSTA VÄGSKÄLET

Vid denna fyrvägskorsning finner rollpersonerna att pilen pekar åt vänster. Korsningen är annars inredd som ett lekrum för en åttaåring. Bland leksakerna på golvet finner rollpersonerna en stympad nalle och ett torn med bokstavsklossar, staplade så att de bildar ordet HATA. På väggen sitter en bild av en ängel. Under ängeln står ordet MAMMA. Bilden är målad av ett litet barn.

DET ANDRA VÄGSKÄLET

Pilen i denna korsning pekar åt höger. Denna korsning skiljer sig annars inte från labyrinten. På golvet i korsningen ligger en tidning som beskriver det bestialiska dåd Kristofferson utförde vid tolv års ålder. Urklipp om andra mord och misshandelsfall ligger utspridda i korridoren eller sitter uppspikade på väggen. På golvet ligger även en avhandling om övergrepp på barn.

När rollpersonerna lämnar vägskälet blåser en kall vind förbi dem. Ett papper faller till golvet. På papperet är skrivet:

Syndaren och Offret skall kämpa
om platsen i Helvetets förgård

Detta är en hänvisning till konfrontationen med Kristofferson och ett tips till rollpersonerna att de bör inrikta sig på denne när de möts.

DET TREDJE VÄGSKÄLET

Även detta är en fyrvägskorsning. Här kan det bli problem för rollpersonerna då pilen pekar rakt fram. För att komma rätt måste alltså rollpersonerna vända tillbaka och gå samma väg som de kom. Detta kan vara svårt för spelarna att godta men i dessa riken tjänar logik och symmetri inga syften.

På väggar och golv är målade grova bilder på människor som blir plågade i helvetet. Lösryckta meningar står skrivna i blod.

"Mamma skall skydda mig. Jag skall inte brinna i helvetet. De skall brinna, brinna, brinna! Inte jag, inte jag! Mamma, låt dem finna mig och ta min plats i helvetet."

Detta är visioner som hämtats direkt från Kristoffersons förvirrade hjärna och ger rollpersonerna en vink om vad som pågår.

PURGATORIET

Så till slut står rollpersonerna utanför dörren till Kristoffersons arbetsrum.

Dörren liknar den ni öppnade i början av labyrinten. Ljus sipprar ut i sprickan mellan tröskeln och dörren och ni tycker er höra dova mumlande röster från rummet.

Konfrontationen mellan Kristofferson och Hämtaren har nu nått sin klimax. Innanför dörren kommer rollpersonerna att finna Kristoffersons purgatorium. Det har skepnaden av det pojkrum Kristofferson hade hos sin fosterfamilj.

En liten läslampa står tänd på ett läsbord vid den lilla sängen. Runt väggarna står hyllor uppställda, de övre fyllda med olika leksaker. Utspritt på de nedre hyllorna är krossat glas. Skorpioner och ormar krälar omkring i glaset och på golvet. I en snara från taket dinglar en stor nallebjörn, stympad och genomstungen av knivar. Blod droppar sakta från nallens öppna sår. Bilder på ensamma, gråtande barn täcker väggarna. Hotfulla skuggor faller från ett litet fönster in i rummet. Regnet smattrar på rutorna. Ihopkurad i sängen ser ni Kristofferson. Han trycker en leksakstiger tätt mot bröstet och stirrar oseende framför sig.

Sakta stiger sedan Hämtaren fram. Rummet verkar växa och dimensionerna förvrids. Rollpersonerna ser sig själva som förvridna karikatyrer och upptäcker plötsligt att de står flera meter från varandra. Dörren in till labyrinten har försvunnit och de befinner sig nu helt i Kristoffersons purgatorium. För att öka stämningen bör du som spelledare ingående beskriva den besynnerliga känsla som uppstår då plötsligt alla väggar blir femtio meter höga och du själv tunn som en tändsticka.

Hämtaren stirrar mot dem och vänder sedan blicken mot sängen.

Ni ser hur Kristofferson rycker till som av ett slag. Han sträcker ut en hand mot er och skriker ut sitt hat och sin fruktan med en onaturlig, gäll röst.

"Ta dem istället. De är dina, du har ingen makt över mig. Ta dem." Mardrömsvarelsen vänder sig återigen mot er. Hans glädjelösa ansikte granskar er noga. Hans röst är kall och död. "Syndaren och Offren."

Om rollpersonerna väljer att anfalla Hämtaren för att klara sig ur denna knepiga situation använder denne alla sina krafter och förmågor till att besegra dem. När han gjort detta tar han sedan med dem in i Kristoffersons purgatorium där de får genomlida ett barns alla kval. Syndaren är räddad och rollpersonerna ses aldrig till igen.

Om de däremot närmar sig Kristofferson kryper denne ihop och ropar åt dem att inte komma



närmare. Annars skall pappa visa vad han kan. Om rollpersonerna inser att deras enda hopp är att på något sätt ge Kristofferson till Hämtaren och fortsätter mot sängen slås plötsligt en dörr upp.

Med ett dånande slås en dörr upp. Den smäller i väggen och dörröppningen fylls av två groteska skepnader. Kristofferson stirrar med skräckblandat hopp på figurerna.

I dörren står de varelser som Hämtaren har skapat för att plåga Kristofferson i purgatoriet. Vansinniga karikatyrer av fosterföräldrarna som skapats från Kristoffersons febriga hjärna.

Styvfadern, alkoholiserad och överviktig, drar snabbt läderremmen ur byxorna och smäller högljutt med den framför rollpersonerna. Bakom honom står hans hysteriska hustru, beväpnad med en blänkande kökskniv. De går sakta fram mot rollpersonerna.

"Nu skall vi inte vara stygga. Pappa skall nog visa vad som händer med stygga barn."

På grund av kampen med syndaren har nefariten inte fullständig kontroll över dem och detta utnyttjar nu Kristofferson. Han hoppas att på detta sätt hindra rollpersonerna att bryta den sfär han upprätthåller kring sängen.

Just detta är räddningen för rollpersonerna. Om de kan besegra varelserna bryts Kristoffersons koncentration under bråkdelen av en sekund. Detta räcker för att Hämtaren skall sträcka ut sin långa arm och ta syndaren med sig till Inferno. Rummet bleknar bort och rollpersonerna befinner sig återigen i den värld de känner som sin egen.

Om rollpersonerna inte överlever konfrontationen tar de som ovan Kristoffersons plats i purgatoriet. I så fall ser de hur denne bleknar bort. Men de hör även Hämtarens sista hälsning till syndaren.

"Jag kommer tillbaka."

SLUTET

Rollpersonerna har lyckats besegra Kristofferson och dennes skapelser.

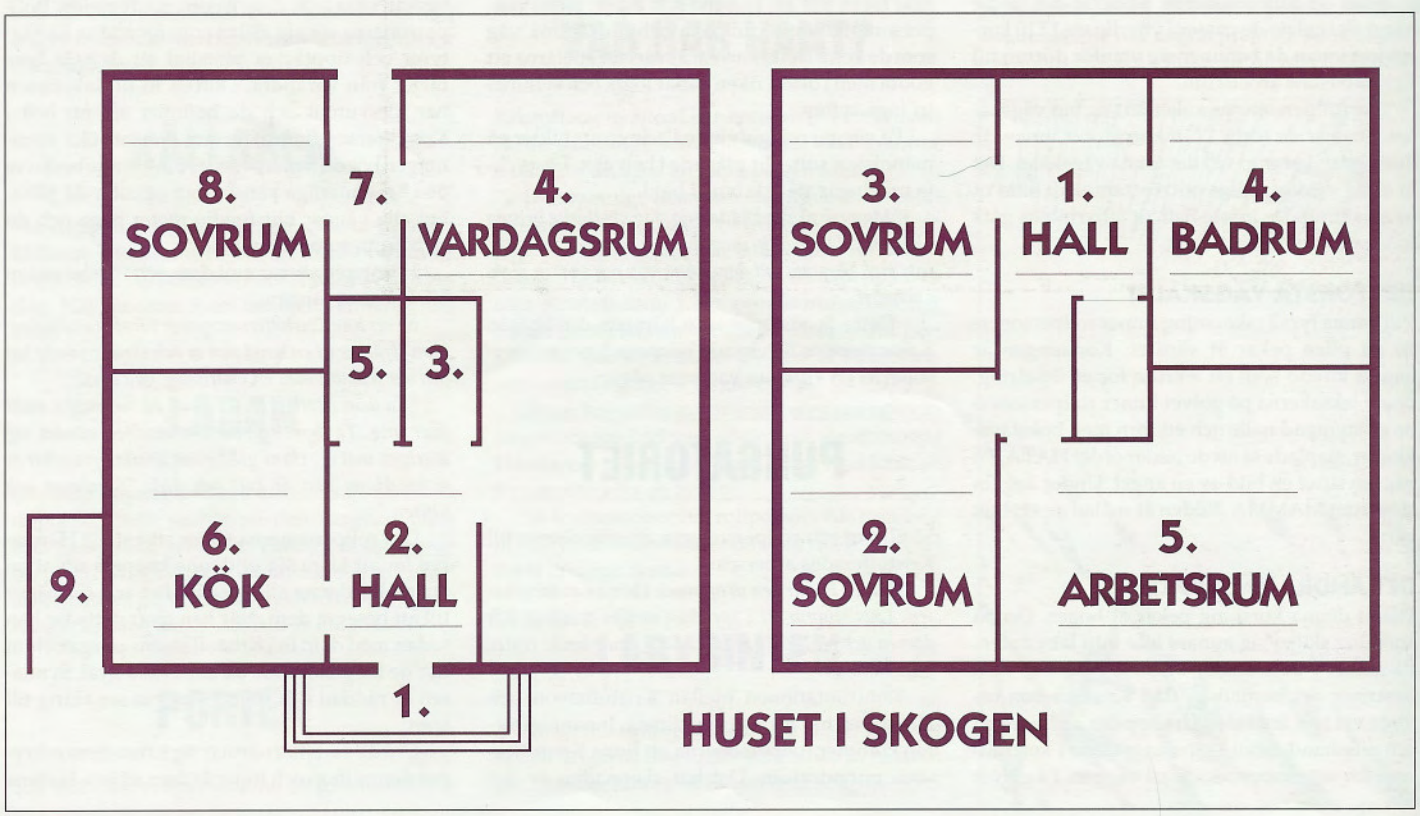
Ni blinkar till och skakar på huvudet. Ni står i arbetsrummet på andra våningen. Fortfarande tycker ni er höra Kristoffersons sista rop eka i era öron. "Nej, nej, mamma hjälp mig, hjälp. Nej..." Utanför gryr morgonen och solen kämpar sig upp över trädtopparna.

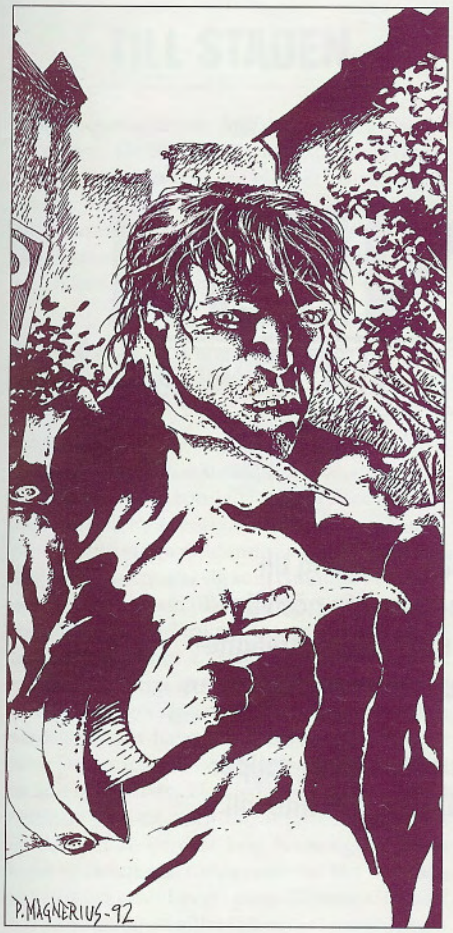
Rollpersonerna har återvänt till huset där de startade sin färd in i Inferno. Endast de som överlevt återvänder och de behåller alla skador de kan ha fått.

Det enda som återstår för dem är att lämna huset och återvända till staden. De kommer aldrig att få klarhet i vad som egentligen hände eller precis vilken roll de spelat. Men ändå har några frågor väckts.

Hur kunde Kristofferson veta så mycket om dem? Var har de varit och vilka makter var inblandade?

En naggande känsla hos rollpersonerna säger dem att de kommer att få höra mer om denna affär i framtiden.









THOMAS KRISTOFFERSON

Kristofferson är en psykiskt ärrad individ. Under hela sin uppväxt har han utnyttjats av starkare personer, vilket har resulterat i ett ofantligt hat mot alla auktoriteter. Han har flera gånger i besinningslöst raseri dödat folk som försökt bestämma över honom. Se även äventyrets bakgrund.

Kristofferson är kall och beräknande och lägger band på sina känslor eftersom det är så mycket som står på spel.

RÖR	13	**UTS**	8
UPP	16	**STY**	13
EGO	10	**UTB**	4
TÅL	15	**KAR**	6

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0
ÅLDER: 27
LÄNGD: 185 cm
VIKT: 88 kg
FÖRFLYTTNING: 6m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: +1
SKADEBONUS: +2
UTHÅLLIGHET: 105
FÄRDIGHETER: Smyga 15, Undvika 10, Dolk 16, Yxa 13, Slåss utan vapen 15, Gömma sig 17, Ockultism 5, Motorkunskap 12
ANFALLSSÄTT: enligt vapen

HÄMTAREN

Hämtaren är en mycket kunnig nefarit. Han har dragits till Kristofferson av dennes skuldtankar och har kommit för att hämta honom till ett speciellt inrett purgatorium. I Inferno tar Hämtaren skepnad av en lång, muskulös man klädd i läder och svart mantel. Kläderna har sytts fast direkt i huden. Över ansiktet sitter en rödglödande järnmask och händerna är täckta av glödande järnhandskar. Lukten av bränt kött följer nefariten.

I vår värld föredrar han den mer konventionella långa svarta rocken och solglasögonen.

RÖR	40	**UTS**	1
UPP	20	**STY**	50
EGO	30	**UTB**	20
TÅL	50	**KAR**	20

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5
LÄNGD: 200 cm
VIKT: 125 kg
SINNEN: som normal nefarit
FÖRFLYTTNING: 20 m/SR
HANDLINGAR: 6
INITIATIVBONUS: +28
SKADEBONUS: +10
UTHÅLLIGHET: 280
FÄRDIGHETER: Slåss utan vapen 30, Leta 25, Tortyr 100, Undvika 30
ANFALLSSÄTT: enligt vapen eller glödande järnhandskar (skada som brinnande olja)
MAGI: Dödsmagi till 50 med alla besvärjelser. Besätta, SV 30.

STYVFÖRÄLDRARNA

Hemska karikatyrer på Kristoffersons styvföräldrar. De är feta och dåligt klädda och ser ut som om de just blivit väckta. Definitivt på fel sida. De dreglar oavbrutet och luktar dålig sprit.

RÖR	15	**UTS**	5
UPP	5	**STY**	15
EGO	5	**UTB**	—
TÅL	15	**KAR**	1

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +1
SINNEN: som normal människa
FÖRFLYTTNING: 7 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +3
SKADEBONUS: +3
UTHÅLLIGHET: 105
FÄRDIGHETER: Båda har undvika 15. Styvfadern har Slåss utan vapen 10 och Livrem 15. Styvmodern har Dolk 10 och Slåss utan vapen 15
ANFALLSSÄTT: enligt vapen

AUKTIONEN

Ett äventyr av Ola Nilsson till Drakar och Demoner

Auktionen utspelar sig i skum stadsmiljö. Tillgång till Tjuvar och lönnmördare underlättar men är inte nödvändigt. Historien utspelar sig i en större stad där brottsligheten är hög. Rollpersonerna dras in i maktkampen mellan en mördarsekt och lönnmördarnas skrå.

En förutsättning för äventyret är att minst en av rollpersonerna bär med sig ett viktigt föremål som han inte vill eller får bli av med.

DRAKENS SÄLLSKAP

Drakens sällskap är en liten sammanslutning som till det yttre är ett ordenssällskap uppdelat i olika cirklar med många välbärgade herrar. Man ägnar sig åt välgörenhet och kultur. Att bli medlem är svårt och en mängd krav måste uppfyllas, t.ex. att man har den rätta läggningen, är tillräckligt rik, och så vidare.

I själva verket är sällskapet basen för en kult som dyrkar en demonprins. Endast den första cirkeln vet vad man håller på med, övriga medlemmar vet inte vad för slags ritualer den första cirkeln utför. Den första cirkeln består av ett råd av fem herrar: fyra rika köpmän och demonologen Prenikaft, som har kontakt med demonprinsen Azhkhurath. Demonens symbol är en svart drake.

Den andra cirkeln utgörs av ett tjugotal unga män som hjärntvättats till lönnmördare. De gör vad som helst för Drakens sällskap och den första cirkeln, till och med om det innebär deras egen död.

Den tredje cirkeln utgörs av "vanliga" medlemmar, rika och inflytelserika män. Den fete köpmannen Barbana di Lautmaz tillhör denna grupp. Den obehaglige Barbana kommer strax att bli rollpersonernas första kontakt med kulten.

Drakens sällskap har ett gemensamt kännetecken, en liten drake tatuerad någonstans på kroppen. Demonologen har tatuerat hela sin kropp med en jättelik drake.

LÖNNMÖRDARNA

I staden finns ett litet men effektivt lönnmördarskrå som säljer sina tjänster till den som betalar bäst. Skråret leds av en mästare vars skicklighet vore legendarisk om han inte verkade i det fördolda. Under mästaren finns tre lärare, mästermördare som leder arbetet, planerar dåden, tränar elever och utför uppdrag. För tillfället finns bara två lärare i staden, den tredje befinner sig vid ett träningsläger ganska långt från staden. Under lärarna finns de äldre eleverna, strupskärare som fortarande inte är helt upplärda. Denna grupp utgörs av tio män och tre kvinnor. Lägst är noviserna, de otränade. De är cirka tjugo stycken, varav ungefär häften befinner sig på träningslägret.

Skråret har funnits i tolv år och fungerar bra tillsammans med tjuvgillet och Kharynos. Men sedan ett år tillbaka har en mystisk kult dykt upp och knutit kontakter med inflytelserika män. Samtidigt har våldsamma mord skett som skråret inte har utfört. Mord på folkrika platser, upprörande ritualmord, osmakliga dåd, med mera. Dessa illdåd har gett skråret ett mycket dåligt rykte. Det är inte bra för "affärerna" att andra konkurrerar. Man håller därför som bäst på med undersökningar för att spåra upp konkurrenterna...

TILL STADEN

Äventyret startar när rollpersonerna anländer till staden. De har kanske avslutat ett äventyr och behöver vila upp sig eller är på sitt första äventyr någonsin. I det sista fallet har en av rollpersonerna fått låna ett magiskt föremål av sin mästare med uppmaningen att under inga som helst villkor slarva bort det.

HJÄLPSAMME HERRN

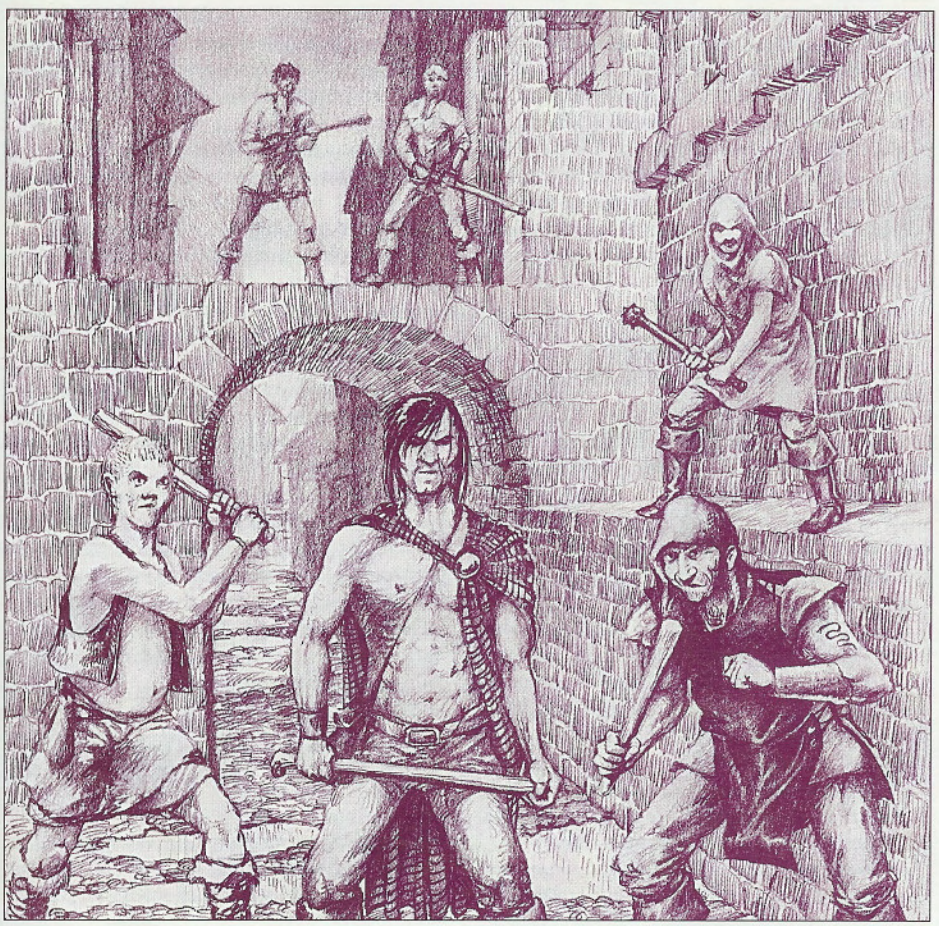
Någon gång under dagen, när rollpersonerna upptäckt att de flesta värdshus har tillräckligt med gäster, för få rum, för många kackerlackor eller inte vill ha konstiga äventyrare, uppenbarar sig en till synes räddande ängel. En välklädd ung man presenterar sig som Gilimart Verandes och undrar om han tillåts hjälpa de goda vandringsmännen. Vad rollpersonerna inte vet är att hans riktiga namn är Kalidak Ab-Mar och att han inte är riktigt så hjälpsam. Gilimart verkar trevlig och säger sig känna till ett bra, men billigt värdshus, som hans kusin driver. Värdshuset heter Den vinglande näktergalen och ligger bara en kort bit därifrån. Han leder in dem i ett något ruffigare kvarter, men försäkrar hela tiden att värdshuset är mycket bra. Naturligtvis finns inget värdshus och rollpersonerna blir överfallna i en mörk gränd av ett gäng flåbusar. Gilimart flyr på en gång; att gillra fällan var hans del, men att klubba ner offren är flåbusarnas uppdrag. Du bör manipulera striden så att flåbusarna lyckas knocka rollpersonerna utan att skada dem allt för mycket. De tar rollpersonernas väskor, ryggsäckar, påsar och liknande, men tar sig ingen tid att länsa deras fickor och penningpungar. Värdefulla föremål tar de till tjuvgillet Ormtungorna, som i sin tur säljer dem på ett auktionshus för en billigare summa utan att undersöka om de är magiska eller inte.

Denna händelse bör göra rollpersonerna lagom förbannade.

Flåbusarna är minst dubbelt så många och har färdigheten Slå medvetslös 15. De överraskar rollpersonerna och vinner dessutom automatiskt intiativet den andra SR på grund av sin områdeskännedom. De är mycket jäktade.

OVÄNTAD HJÄLP

Efter att flåbusarna har flytt går en kvinna fram till rollpersonerna. Hon heter Mealin och föraktar busarna. Hon hjälper äventyrarna med lätt omplåstring och för dem till det lilla pensionat hon och hennes man Ernandhiz driver. Där kan de lugna ned sig. Vare sig de nämner förlusten av viktiga föremål eller inte, påpekar Ernandhiz att deras saker lättast kan återfås på auktionshuset Arkadum. Ernandhiz tillhör nämligen Kharynos, en nidländsk brottsorganisation som drevs i exil när Vicotnik tog makten. En skada och hans viljestarka fru har fått honom att sluta med sin brottsliga karriär och starta ett litet pensionat. Han avslöjar dock inte för rollpersonerna hur han kan vara så säker på sin sak.



ORDNINGSMAKTEN

Att söka upp lagen verkar vara en bra idé, men tyvärr är vakterna och lagmännen korrumperade. Om rollpersonerna inte kan skaffa fram mycket tydliga bevis på vilka som stal vad så händer ingenting. Att försöka få vakten att storma auktionshuset eller något annat ställe är meningslöst, flera av domarna brukar nämligen själva besöka stället...

FÖRSTA, ANDRA, DUNK!

En kväll några dagar senare samlas en stor folkmassa på det skumma auktionshuset Arkadum för att vara med vid auktionen för utländskt gods. Då auktionshuset ibland fungerar som slutstation för en betydande häleriverksamhet finns det goda chanser att komma över dyra, olagliga och udda föremål för en billig penning. Det är tjuvgillet som driver verksamheten. De stjäl, förvarar det stulna en tid och avsätter det sedan på auktionshuset. Själva auktionshuset kan dock inte knytas till någon brottslig verksamhet eller tjuvgillet.

Ernandhiz hjälper gärna rollpersonerna hit. Det är en blandad folkmassa som befinner sig där, somliga klädda i trasor, andra till synes mycket rika. De rika har masker som täcker ansiktet och de omgärdas av livvakter. Uppe på det lilla podiet finns en talarstol och en träklubba vilar på dess lilla bordsskiva. Bakom talarstolen finns ett draperi som döljer de föremål som ska ropas ut. Ingen får vara uppe vid talarstolen eller bakom draperiet förutom förrättaren och dennes fem medhjälpare. Dessa liknar mest grova slagskämpar och är beväpnade. Att bruka våld här inne rekommenderas ej, dels försöker medhjälparna hindra detta, dels låter alla sina livvakter ingripa, eller så ingriper de själva. Dessutom finns många Ormtungor utplacerade i lokalen och det är ingen underdrift att alla har minst två vapen på sig och kan använda dem. Ernandhiz varnar korthugget för att använda våld.

Det finns många stolar i salen men alla får inte plats att sitta utan tvingas stå. Det är ingen som pratar, möjligtvis viskar man. En liten vink med ett finger, ett intensivt ögonkast eller en ryckning kan tolkas som ett bud. Vanligare är handuppräckningar och enstaka rop. Alla är mycket koncentrerade och budgivningen sker i ett rasande tempo så fort något intressant visar sig. När förrättaren har klubbat något antecknas köparens namn, öknamn eller, när detta är okänt, utseendet. Efter auktionen kan det inköpta hämtas vid ett par diskar, det är också då man betalar.

Upptäcka fara: En otäck stämning vilar över rummet.

Finna dolda ting/Lyssna: CL –10, när auktionsförättaren säljer ut en gammal koffert verkar det som en av rollpersonerna ropat in den för 50 gm.

Undre världen: Det mesta som ropas ut är stulna saker. Du tycker dig känna igen slemma banditer, ökända sjörövare och andra otrevliga skurkar.

SL: Om du vill kan du spela igenom hela

auktionen, kanske låta rollpersonerna ropa in intressanta böcker, konst, magiprylar, grisen i säcken, etc. Lura av dem lite pengar!

UTHÄMTNING

Det finns fyra diskar där köparna kan lösa ut föremålen. Det råder kö enligt principen rikast går först. Rollpersonerna blir tvungna att vänta i en halvtimme. Väl framme betalar de för de inropade sakerna (den summa du vill att de ska betala). Men något verkar inte stämma, summan är 50 gm för stor. Tillsammans med sina egna föremål måste de lösa ut en gammal koffert, annars får de inte ut något över huvudtaget, utan blir utkastade. Av ett beklagligt misstag har de ropat in en gammal koffert.

DEN FETE

Så snart rollpersonerna har fått den mystiska kofferten konfronteras de av en groteskt fet äldre herre. Han flåsar fram. Varje steg han tar får allt fett att skälva och kinderna att dallra. Han börjar samtalet med att fullkomligen dränka en av rollpersonerna i sprutande saliv när han säger: "Ur vägen! (flås) Jag ska ha kofferten! Jag betalar bra. (flämt) Ska vi säga 100 guldmynt, jag menar 100 silvermynt? (djup andhämtning) Naturligtvis. Här är 100 silvermynt, så stick! (harkling) Maka på er så jag kan hämta kofferten."

Han rycker i sin mycket stora penningpung som innehåller betydligt större värden än 100 silvermynt. Rollpersonerna bör tycka att han är ytterst otrevlig. Att han dessutom säger sig vara villig att betala 100 silvermynt, eller kanske 100 guldmynt för en till synes värdelös koffert borde få dem att ana något. Kanske är den värdefull. De bör behålla kofferten. Ge spelarna en halv minuts betänketid innan den fete köpmannen tröttnar och föraktfullt kastar sig över kofferten och försöker slita den till sig. Det är mycket enkelt för dem att knuffa bort den fete, ta prylarna och gå. Händer detta blir köpmannen förstummad och högröd i ansiktet. Det enda han lyckas göra är att bubbla fram en halv svordom och mera dräggel.

Köpmannen är Barbana di Lautmaz och tillhör Drakens sällskap. Han hade fått ett enkelt uppdrag denna kväll. Han skulle ropat in en död magikers koffert, men missade auktionen då hans dåliga hälsa gav sig till känna. Väl framme är rollpersonerna och kofferten det första han ser och han grips av desperation.

KOFFERTEN

Kofferten är gammal och sliten. Ett enkelt lås försluter den men det är inga problem att antingen dyrka upp eller bryta sönder det. Kofferten tillhörde den avlidne nekromantikern Khaltem. Den innehåller en mängd magisk kuriosa, skräp och det demoniska föremål som Drakens sällskap så ivrigt söker:



- En fint täljd pipa av ädelträ med olika mönster. En magiker identifierar genast symbolerna som viktiga inom eldens cirklar. Pipan är magisk och antänder automatiskt tobaken och håller den glödande. Den är dessutom självrengörande.
- En tubkikare med slipade glaslinser. Man ser klart och tydligt detaljer på 150 meters avstånd. Den väger dock 3 kg.
- En liten visselpipa av mässing. Den ger endast ifrån sig högfrekventa ljud som människor inte kan höra. Det är 50% chans att 1T6 hundar hör ljudsignalen.
- Erakkarts förbjudna svarta bok. En tjock läderinbunden svart bok med en märklig symbol på framsidan. Symbolen består av förvridna skelettdelar och ett hånleende kranium. Boken ger en nekromantiker 10 erfarenhetspoäng efter fyra veckors intensiva studier, alla andra måste slå på skräcktabellen (skräckslå 5/5) om de så bara bläddrar i boken och tittar på de fasansfulla bilderna. Boken lär endast existera i fyra exemplar. Den kan säljas till rätt person för 200 gm.
- En skinnpåse försluten med ett snöre. Påsen innehåller 32 benbitar från olika varelser, och tillhörde en gång i tiden en orchisk shamanpräst, en s.k. benman. Orcher i allmänhet anser att benbitarna är heliga.

ARTEFAKTEN

I kofferten finns även det som kultisterna är ute efter – en demonisk dolk. Den har en flamformad klinga av svartglänsande metall, och ett skaft av polerat svart trä. Klingan har inristade magiska runor som glöder eldröda i månsken och skaftet är utformat som en klo som håller i en svart pärla.

Den rollperson som först tar i dolken knyter en magisk kontakt med dess demoniska invånare. Om ingen rör vid dolken gör rollpersonen med lägst PSY detta i vilket fall som helst. Han dras automatiskt att röra vid föremålet och är nu utvald av demonen. Dess förre ägare, en nekromantiker, var också utvald men hann dö innan kultisterna kunde genomföra ritualen. Endast en levande person i taget kan vara utvald.

Dolkens uppgift är att släppa lös demonprinsens barn på Altor som dennes ställföreträdare. Detta görs under en lång ritual där dolken sticks i den utvaldes bröst och demonens barn börjar växa inne i offrets kropp.

Upptäcka fara/känna magi: Dolken är ondskefull och laddad med mystisk kraft.

Demonologi: De magiska runorna betyder ungefär "den svarta själaslukarens yngel skall ånyo en evighet härska".

MARDRÖMMAR

Den utvalde plågas av flera hemska mardrömmar. Efter varje dröm måste han slå på skräcktabellen, skräckslå 5/–. Första drömmen kommer natten efter att han blivit utvald. Den andra drömmen kommer efter besöket hos köpmannen. Den tredje drömmen kommer under träningslägret. Rollpersonen vaknar alltid upp febrig och törstig. Han har svårt att komma ihåg alla detaljer.

1. Du befinner dig i en stor mörk skog som är inlindad i tät dimma. Ett häftigt väsande hörs tydligt. Det blir obekvämt varmt. En jättelik svart drake med lysande röda ögon river ned träd och börjar jaga dig. Draken andas eld och du känner hettan.

2. Du ligger på en mörk, kall stenbänk. Runt om dig står fem män med nakna överkroppar. De verkar mänskliga, men ser overkliga ut. Plötsligt ser du att de saknar ansikten. Något slingrar sig över deras kroppar. Altaret blir varmare och du kan inte röra dig. En av männen höjer en svart dolk och stöter den i ditt bröst.

3. Du står i mörker med vatten upp till midjan. Du är instängd i en mörk gång och det stinker. Det är varmt. Du gömmer dig för mystiska män som går i procession. Plötsligt märker du hur något iakttar dig med stora, gula ögon utan pupiller. Du springer därifrån. Gången slutar med ett galler och vattenivån höjs. Du ser hur de gula ögonen kommer närmare.

EFTERFORSKNING

Rollpersonerna blir säkert intresserade av dolken och vill veta mer. De kan söka information på olika sätt, via tjuvgillet eller Kharynos, besö-

ka en magiker, en lärd man eller en vapensmed. Ett lyckat Övertala, Muta eller Undre världen är nödvändigt.

TJUVGILLET ELLER KHARYNOS

Ernandhiz kan ordna kontakter. Varje uppgift kostar 1T20 sm.

- Kofferten stals av mästertjuven Skuggyngel.
- Det ryktas att Skuggyngel har förlorat förståndet och har gett sig av på en lång pilgrimsfärd.
- Koffertens ägare dödades av Skuggyngel i sitt torn.

MAGIKERGILLET

Varje uppgift kostar 1T10 gm.

- Dolken är magisk och laddad med okänd magi.
- Dolken utstrålar en demonisk närvaro.
- Magikern tolkar runskriften, se ovan.

LÄRD MAN

Varje uppgift kostar 1T10 sm.

- Dolken verkar vara av rituellt slag och är förmodligen urgammal.
- Den är säkerligen flera hundra år gammal.
- Antikvitetsvärdet ligger runt 300 gm om man hittar rätt köpare.

VAPENSMED

Varje uppgift kostar 1T10 sm.

- Dolken är smidd av en mästersmed.
- Den är inte till för strid.

ETT ERBJUDANDE

En av kultisterna i den tredje cirkeln, en rik köpman i femtioårsåldern, får uppdraget att köpa dolken av rollpersonerna. Han heter Jargaf Sauder och är mycket framgångsrik handlare i tyger, kryddor och slavar. Hans handelshus anordnar karavaner, äger ett tiotal handelsskepp och har cirka hundra anställda.

En bit utanför staden ligger en palatsliknande villa omgärdad av en mycket stor trädgård med små lusthus, dammar och fontäner. Hela egendomen omges av en tre meter hög stenmur och bevakas av ett tiotal elitvakter och hundar. Här bor han med sin hustru och två barn, ett tjugotal tjänare och två konkubiner. Villan består av tre hus: en huvudbyggnad om tre våningar och två envåningshus där vakterna och tjänarna bor och äter.

Rollpersonerna bjuds in av ett pråligt uppklätt ombud att diskutera affärer med Jargaf i dennes hus. Budet, en ung kvinna i tjugoårsåldern vid namn Liesa Karrak, ber dem att följa henne dit. Hon berättar att hennes husbonde är vapensamlare och mycket intresserad av den dolk som de fann i kofferten. Hon garanterar att det inte finns något ont uppsåt om någon av rollpersonerna verkar paranoid. Faktum är att hon går med på att hållas som "säkerhet" om bara någon av dem beger sig till köpmannen. De kommer inte att vara i någon fara alls under besöket, även om de inte vill sälja dolken. Paranoida spelare kommer dock att misstänka gift i maten, lönnmördare och värre.

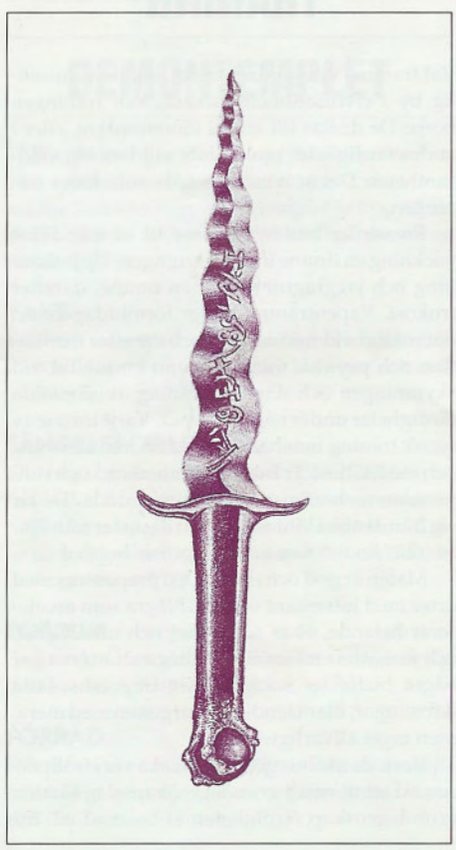
SL: Om rollpersonerna undersöker rykten i köpmannakretsar får de snart veta att Jargaf är en sällsynt ärlig och hederlig person. Han håller alltid sitt ord och har aldrig lurat någon. Han skänker betydande summor till olika tempel, hem för föräldralösa barn och soppkök för de fattiga.

JARGAFS PALATS

Om någon av rollpersonerna besöker palatset blir han mycket vänligt mottagen. Bred på ordentligt med beskrivningar av all lyx och vänlighet så att de som stannat hemma ångrar sig. Programmet är följande: först välkomnandet, sedan serveras dryck, varpå följer en rundtur genom huset, trädgården, den välkylda och stora vinkällaren, vakternas rum, badhuset med bastu... överallt. Om någon undrar så är det fritt fram att få en flaska ur vinkällaren, ta ett dopp i den värmda bassängen, basta, träna med vakterna några slag, etc...

Senare serveras middagen, med mängder av smårätter, drycker, förrätter, varmrätter, olika specialitéer, dessert, m.m. Jargaf håller ett kort tal där han åter välkomnar rollpersonerna till sitt hus. Han t.o.m. bryter bröd och delar salt med dem, en handling som endast vänner utför. Allt tal om affärer tystas ned, mat först, affärer senare.

Efter måltiden – som mycket väl kan vara i tre, fyra timmar – bjuds de in i Jargafs vapenrum; detta är ett stort rum på övervåningen med flera sidorum. Några bekväma sittmöbler står runt ett magnifikt ekbord i mitten av rummet. På väggar och i taket hänger vapen och åter vapen. Alla vapen i regelboken plus ett trettiotal till. Ett av sidorummen är helt ägnat åt dolkar; där hänger



minst ett hundratal dolkar, knivar och liknande bladvapen. Rollpersonerna får gärna undersöka vapnen. Jargaf är så pass säker på sig själv att han befinner sig obeväpnad i vapenrummet utan vakter.

Känna magi: Ett tiotal av vapnen är magiska. Det är låga skolvärden och effektgrader, till exempel FÖRTROLLA VAPEN E1 utan NEXUS.

Vapenkunskap/Vapenfärdighet/Smide: Detta är en veritabel lekkammare för vapenfantaster. Alla vapen är i toppskick, mycket dödliga och utsökt dekorerade. Flera är mästersmidda.

FÖRHANDLINGAR

Med alla väl tillrätta i var sin stol med en bägare vin i handen, vill Jargaf börja förhandlingarna. Han vet att rollpersonerna har dolken och vill köpa den till vilket pris som helst. Det är upp till dig vad han erbjuder, han tänker dock inte utblotta sig totalt. Kanske 2000 gm, något av vapnen i rummet, slavar, tyg, kryddor, något magiskt föremål (endast lägre effektgrader), eller något annat.

Oavsett hur köpet går fortsätter Jargaf att vara vänlig. Han bjuder dem farväl någon gång fram på småtimmarna – och om han har köpt dolken – hälsar han att de är välkomna tillbaka.

SL: Om rollpersonerna gör något dumt, till exempel attackerar Jargaf, har de med stor sannolikhet ihjäl honom. De får inte särskilt svårt att fly, då vakterna tror att de är gäster. Så snart dådet upptäcks kommer de att få problem, dels genom köpmannens släkt som anställer prisjägare (de bästa som finns att få för pengar), dels kommer stadsvakten att aktivt söka efter dem liksom Drakens sällskap. Om de bara har stulit något kommer Jargaf att ha överseende med det om han har fått köpa dolken, annars kommer stadsvakten att jaga dem.

STÖLDFÖRSÖK

Om Jargaf misslyckas med att köpa dolken kommer tre kultister att ha rollpersonerna under noggrann uppsikt under en tid. De kartlägger deras vanor, var de sover, vilka vänner de har, och så vidare. Se det som en lugn period mellan äventyren, rollpersonerna provianterar, tränar, träffar folk, festar, söker jobb. Du måste spela på känn men så snart dina spelare slappnar av kommer de tre kultisterna att försöka stjäla dolken.

Upptäcka fara/Skugga: Någon verkar förfölja dig; någon verkar titta på dig. Du får en kuslig känsla.

Finna dolda ting: En tatuerad man i pösiga grå kläder med huva stirrar på dig.

SL: Rollpersonerna får inte tag på dessa skuggor som hänger efter dem. Se till att oroa dem.

DOLKAR I NATTEN

Under någon av de kommande nätterna blir rollpersonerna attackerade av en grupp kultis-

ter. Dessa anfaller på det minst väntade sättet; genom taket, golvet eller väggarna på värdshuset – eller pensionatet om de stannar hos Ernandhiz. Attacken förbereds någon dag i förväg genom att väggarna bearbetas med verktyg. Rollpersonerna blir automatiskt överraskade och det tar 1T3 SR att vakna och hinna greppa vapnen. De blir inte överraskade om någon suttit vakt och det tar endast en SR att hitta vapnen om varje spelare uttryckligen sagt att rollpersonen sover med sitt svärd.

Kultisterna är fyra till antalet och iklädda endast ett par byxor. Tatuerade drakmotiv på överkroppen syns tydligt. De har fastlindade drakdolkar i händerna, en i var hand. De är drogade och har avskurna tungor för att inte kunna skvallra.

En femte kultist väntar utanför. Hans uppdrag är att under striden ta dolken och fly tillbaka till templet.

SL: Du måste manipulera reglerna och tärningsslagen; kultisterna måste få tag i dolken. Om deras attack misslyckas kommer nya överfall att ske, ända tills rollpersonerna blir av med dolken.

MELLANSPEL

Denna del av äventyret berör inte rollpersonerna direkt. När dolken återbördats till kultisterna försöker den inre cirkeln utföra den ritual som befruktar den utvalde med demonprinsens barn. Handelsmannen Kirisval väljs ut men ritualen fungerar inte helt. Den sanne utvalde är som tidigare nämnts en av rollpersonerna. Kirisval förvandlas till en hybrid av demon och människa under två långa och smärtsamma veckor. Efter förvandlingen lyckas han slita sig lös och lurar sedan i kloakerna, vilket ställer till med problem senare då templet endast kan nås via kloaksystemet.

Kultisterna upptäcker att lönnmördarnas skrå börjar bli alltför närgånget. En troende har dödats och Drakens sällskap vädrar blod. I ett massivt anfall mot lönnmördarnas gömställe lyckas kultisterna dräpa nästan alla. Gömstället, ett lätt förfallet hus i de fattigare delarna av staden, bränns ned. Den enda överlevande, lönnmördarnas överhuvud och mästare, skuggar kultisterna till templet. Han lurar nu utanför och väntar på att något ska hända.

I en vision får kultledaren veta att det är en av rollpersonerna som är den utvalde. Man skickar därför en stor styrka med kultister för att hämta den utvalde oskadd till templet för en ny ritual. Lönnmördarnas mästare följer intresserat efter i skuggorna.

Mellanspelets tidslängd får du själv avgöra. Är rollpersonerna svårt skadade tar det minst en vecka innan kultisterna sätter efter dem.

ÖVERFALLET

Överfallet sker nattetid. En av kultisterna får uppdraget att locka med sig rollpersonerna till någon del av staden där våld inte är ovanligt. Det kan ske på olika sätt, kanske stjäl han något från rollpersonerna och får dem att jaga honom. Kanske vill någon skum typ ge dem ett uppdrag och vill möta dem i tjuvkvarteret. Kanske betalar han en kurtisan att locka dem eller så sker överfallet helt enkelt när de råkar befinna sig i något skumt kvarter.

Själva överfallet är enkelt. De ringas in av ett gäng kultister som försöker dräpa alla utom den utvalde. De är minst tio till antalet, varav fyra har drakdolkar och två är eldslukare. De två sistnämnda har små glasflaskor och var sin preparerad fackla som inte slocknar särskilt lätt.

Till en början ska striden gå dåligt för rollpersonerna, kultisterna har övertaget och det hela bör se ganska hopplöst ut. Då rycker mästaren in. Han kastar dolkar till synes från tomma intet och anfaller bakifrån. Tillsammans med mästaren bör rollpersonerna klara av kultisterna.

MÄSTAREN

Mästaren är helt svartklädd med duk för ansiktet. Endast ögonen syns. På kroppen sitter ett tiotal olika dolkar i remmar. Han väser åt dem att följa honom. Han för dem till en liten taverna. Den har stängt men ägaren öppnar när mästaren ger ett lösenord. Väl inne i tavernan berättar han vad han vet, att de hotas av kultisterna, som verkar mycket angelägna, och han berättar om lönnmördarnas skrå. Han erbjuder dem att följa honom till ett gömställe ute på landet. De avreser i så fall omedelbart. Erbjudandet innefattar skydd mot kultisterna samt träning så att de tillsammans med resterna av lönnmördarnas skrå kan få hämnd.

TRÄNING

Väl framme vid träningslägret, en liten oansenlig by i civilisationens utkant, kan träningen börja. De drillas till att bli lönnmördare, eller i andra färdigheter om de inte vill lära sig våldsamheter. Det är mästaren själv som leder träningen.

En vanlig träningsdag ser ut så här: Först väckning en timme innan gryningen. Uppvärmning och joggingtur under en timme, därefter frukost. Vapenträning under förmiddagen. En lätt måltid vid middagstid och därefter meditation och psykisk träning. Ännu en måltid vid skymningen och därefter träning av särskilda färdigheter under några timmar. Varje timme av fysisk träning innehåller minst tio minuters vila och meditation. Träningen är stenhård och rollpersonerna kommer att sova som döda. De lär sig främst olika lönnmördarfärdigheter från *Tjuvar och lönnmördare* samt *Krigarens handbok*.

Maten är god och riklig. Den prepareras med örter med intressant verkan. Några som accelererar helande, ökar smidighet och uthållighet, och förbättrar inlärningsförmågan. Örterna ger några bieffekter som tillfällig impotens, lätta darrningar, illamående på morgonen med mera, men inget allvarligt.

Varje dag träningen fortgår ska varje rollperson slå ett normalt grundegenskapsslag för den grundegenskap färdigheten är baserad på. Ett lyckat slag ger en erfarenhetspoäng. Detta kan ses som en mycket hastig ökning av FV, men beror på flera saker. För det första tränas de av en riktig mästare, de använder droger och de mediterar, men framför allt utgör träningen en del av äventyret. Inga extra bonuserfarenhetspoäng kommer att delas ut efter äventyret.

Själva träningen kommer att hålla på under fyra veckor, sedan får kultisterna reda på var den utvalde befinner sig.

HÄNDELSER UNDER TRÄNINGEN

Strid mot någon av lönnmördarna, antingen en strupskärare eller lärare. Inga skador antecknas utom skador från fummel. I slutet av träningen får de slåss, om de vill, mot mästaren själv.

Kurragömma. Mästaren gömmer sig i skogen och de måste leta reda på honom. Mästaren å andra sidan försöker slå ut en rollperson i taget.

Ett område mineras med olika fällor, allt från snaror och fallgropar till pilfällor och fallande trädstammar. De måste ta sig igenom området.

Björnjakt. En ilsken gammal slagbjörn rasar i närheten. De måste oskadliggöra den, antingen genom att slå ihjäl den eller locka bort den. Den gillar honung.

Låtsasattacker. Mästaren genomför flera ofarliga attacker. Tex, strypning med grässtrå som snara, ofarligt gift i maten, knivhugg med löv från ett träd, överraskningsattacker, med mera.

TILL MOTATTACK

Efter fyra veckor har kultisterna hittat lägret. Mästaren själv eliminerar en spion, och man inser att en snabb attack måste genomföras mot kultisterna innan de hinner göra något. Attackstyrkan består av mästaren, en lärare, fem strupskärare, tio noviser samt rollpersonerna. Noviserna blockerar gatorna utanför templet medan resten genomför en snabb attack. Attacken sker mitt i natten och alla klär sig i svart.

TEMPLET

Drakens sällskaps högkvarter består av tre delar, ytterst en falsk fasad, ett till synes oskyldigt tempel, sedan vägen genom kloakerna, och till slut det riktiga templet.

Tempelbyggnaden ligger i stadens hantverkarkvarter. Kulten skänker pengar till mat åt de fattiga och håller på med allmän välgörenhet, vilket emellertid sköts genom ombud. I templet finns fem präster, varav en överstepräst. Dessa präster tillhör den tredje cirkeln och vet inget om kultens egentliga syfte.

Templet är alltid öppet och vem som helst får komma in. Tjuvar har dock en tendens att försvinna på mystiska sätt. Det finns inga värdeföremål eller speciellt intressanta saker i templet. Av intresse kan nämnas den stora bassängen med vatten i mitten av den stora tempelsalen. Templet brukar ha 1T20 besökare under dagen och 1T10 under natten.

De enda vakter som finns är tre kultister som bevakar trappan ned till den hemliga delen.

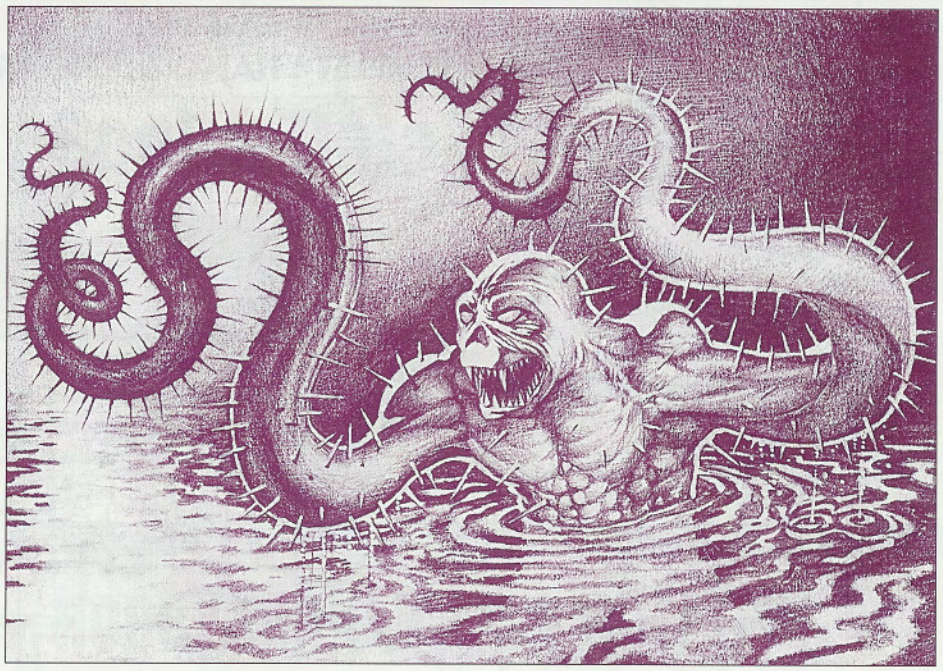
KLOAKERNA

Kloakerna sträcker sig som en jättelik labyrint under staden. De större gångarna har avsatser om 1 m på var sin sida av en kanal som är 3 m bred och 2 m djup. Flera mindre sidogångar finns, de är fyllda till hälften med kloakvatten. De är 2 m i diameter. Att hamna i sörjan är mycket obehagligt, ett misslyckat FYS-slag innebär att man blir kraftigt illamående och får –3 på alla tärningskast.

Endast en invigd kultmedlem, dvs första och andra cirkeln, vet den rätta vägen genom kloakerna. Andra måste använda Spåra, Finna dolda ting eller kanske Skugga, minst fyra gånger. Varje misslyckande innebär att man har gått vilse och råkar ut för något speciellt. Välj något av resultaten nedan.

- En tjuv som mördats av sina giriga kamrater flyter stilla förbi. Liket är illa tilltygat av råttor och krälande likmaskar och flyter med ansiktet nedåt. Om man vänder man på kroppen råkar man ut för en hemsk syn, skräckslå 5/–.
- 1T2 kultister beväpnade med vanliga dolkar.
- En tjuv lurar i skuggorna. Han är på flykt från Ormtungorna då han råkat säga för mycket till en prisjägare. Han vill bara vara i fred men är mycket paranoid och litar inte på rollpersonerna.
- Gasficka. Gången sluttar omärkbart uppåt och sedan nedåt. Ett gasmoln har samlats och antänds explosionsartat vid minsta gnista och gör 1T10 KP i skada.
- Råttflock. En krälande massa om flera hundra råttor har råkat i panik (pga demonhybriden) och störtar mot rollpersonerna som måste övervinna sin STO mot 22 på motståndstabellen för att inte dras ned i kloakvattnet. Lyckas slaget tar rollpersonen 1T4 i skada (annars dubbla skadan) från bett och klor. Det är 25% chans att såren blir infekterade.





DEMONHYBRIDEN

Demonhybriden är ett obligatoriskt möte, den attackerar inga kultister utan endast dem som den inte känner igen. Första varningen är när vattnet verkar koka av bubblor. Sedan kastar sig monstret upp ur vattnet och skräckslår alla (15/5). Den vinner automatiskt intiativet första SR och försöker sluka sina offer.

Den utvalde rollpersonen känner igen monstret från sina mardrömmar och blir paralyserad av skräck under 1T6 SR.

DEMONTEMPLET

Spåren leder fram till en bastant trädörr med en liten gallerförsedd fönsterglugg. Exakt hur många kultister som finns i templet är upp till SL att bestämma. Glöm inte att räkna bort dem som redan dödats.

VAKT

Ett litet rum med tre stolar och ett gammalt träbord. Runt bordet sitter tre kultister och diskuterar ljudligt.

FÄNGELSECELLER

En lång korridor med tretton celler. Cellerna är små och tomma med undantag för en som innehåller de tidigare fångarnas tillhörigheter. Cellerna har gallerdörrar (tål 110 KP) och bultlås (svårighetsgrad 16).

FÖRRUM

En liten kammare där besökare kan hänga av sig sina kläder och utrustning.

FÖRRÅD

Här förvaras en mängd saker som har med templet att göra. Silverljusstakar, vaxljus, linnedukar, ritualdolkar, med mera.

SAMLINGSSAL

Denna stora sal har plats för ett femtiotal personer. Det är nära tre meter i tak. Stengolvet är en mosaik i form av en svart drake. Väggarna och taket är vitkalkade.

Är kultisterna förvarnade står den stora striden i denna hall. I vanliga fall brukar 1T10 kultister finnas här.

HELGEDOM

Ett par dubbeldörrar spärrar vägen in till templets helgedom. Dörrarna är låsta (svårighetsgrad 17) och av bastant trä förstärkt med järnbeslag (tål 120 KP), och är dessutom skyddade med magi – varje KP i skada utlöser en ELD E1. Demoniska, gröna flammor sprutar ut mot den som utdelat slaget.

Rummet är kupolformat och väggarna är vitkalkade. Golvet har ett mosaikmönster i form av ett invecklat pentagram med mystiska symboler. Det är här som alla magiska ritualer utförs.

SOVRUM

En lång koridor med 25 sovceller. Cellerna är mycket små och rymmer endast en säng, ett bord och en stol. Det är här kultisterna ur den andra cirkeln lever.

TRÄNINGSSAL

En stor sal där kultisterna tränar. En mängd redskap och träningsvapen finns upphängda på väggarna eller på golvet, som består av stampad jord.

MATSAL

Ett litet rum där tio personer knappt får plats. Alla måltider äts i omgångar.

KÖK

Ett litet kök med det mesta som krävs för att laga mat. Rök från spisen leds upp genom ett rör. Ett litet förråd med mängder av råvaror. En skadad kultist, hans ena ben fungerar dåligt efter en skada, har lärt sig laga god mat. Han attackerar inkräktare med en stor köttyxa.

DEN FÖRSTA CIRKELNS RUM

Ett stort kombinerat sov- och arbetsrum för övernattande medlemmar ur den inre cirkeln. Demonologen Prenikaft bor oftast här.

Kultens samlade tillgångar finns här, inlåsta (vridlås, svårighetsgrad 19, tål 120 KP) i en järnkista (Tål 230 KP). Den väger nära 50 kg och innehåller 2000 gm, 10000 sm, 1T100 ädelstenar, 1T100 ringar och mindre smycken.

AVTRÄDE

Vill du verkligen ha en beskrivning?

DRAKENS VAPEN

Kulten använder sig av draktänder som dolkar. Dessa mycket sällsynta och dyrbara vapen gör 1T6 i skada och har BV 25. De är smyckade med inskriptioner, tecken och symboler. Sammanlagt har man 16 drakdolkar.

Några kultister använder eld som vapen. Genom att hålla en lättantändlig vätska i munnen och spotta mot en motståndare samtidigt som han håller i en brinnande fackla kan kultisten spruta eld. Skadan är 2T6, räckvidden 2 rutor. Offret fortsätter att brinna under 1T2 SR.

SPELLEDARPERSONER

För att ge dina spelare ett balanserat motstånd får du själv skapa speldata för alla spelledarpersoner.

KULTISTER AV FÖRSTA CIRKELN

Första cirkeln består av demonologen Prenikaft och köpmännen Herig, Katugi och Follo. Den femte medlemmen Kirisval har förvandlats till en demonhybrid. Prenikaft har två demoniska förmågor, Demonbesudling och Ökat skydd (5 poängs absorberande hud). FV 18 i Demonologi samt en mängd besvärjelser. Köpmännen har samma värden som en extraordinär kultist, se *Tjuvar och Lönnmördare*.

KULTISTER AV ANDRA CIRKELN

Dessa kultister har samma värden som en nyskapad kultist.

KULTISTER AV TREDJE CIRKELN

Dessa är inga riktiga kultister utan endast personer som är förda bakom ljuset. De har inte kultistens eller lönnmördarens yrkesförmåga utan är helt vanliga personer.

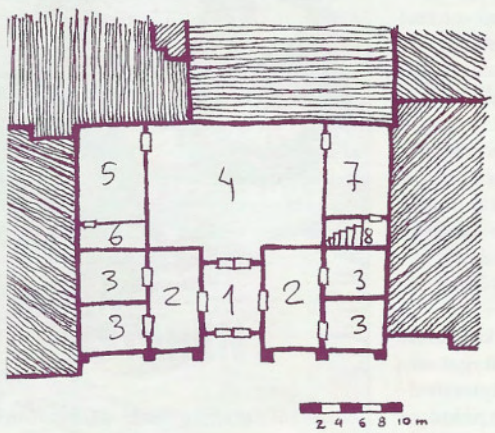
MÄSTAREN

Mästaren har samma värden som en hjältelönnmördare.

DEMONHYBRIDEN

Demonvarelsen ser ut som en humanoid med alldeles för stort huvud. Alla lemmar är förvandlade till starka tentakler, och kroppen är översållad med långa svarta spikar. Det rinner grönt slem från ett hundratal små hål i huden. Den har demonförmågorna Skräckslå 15/5, Demonvomering, Förlänga lemmar plus en valfri.

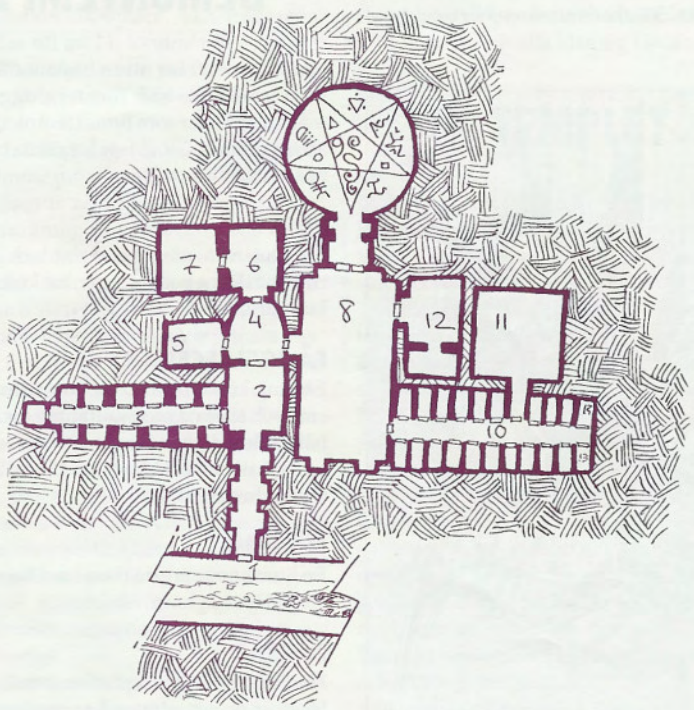
DRAKENS SÄLLSKAP: TEMPLET I HANTVERKSKVARTEREN



1. HALL
2. FÖRRUM
3. PRÄSTERNAS RUM
4. TEMPELSALEN
5. KÖK OCH MATSAL
6. AVTRÄDE
7. VAKTRUM
8. TRAPPA NED

DRAKENS SÄLLSKAP: DEMONTEMPLET I KLOAKERNA

1. INGÅNG
2. VAKTRUM
3. CELLER
4. FÖRRUM
5. FÖRRÅD
6. MATSAL
7. KÖK
8. SAMLINGSSAL
9. HELGEDOM
10. SOVRUM
11. TRÄNINGSSAL
12. FÖRSTA CIRKELNS RUM
13. AVTRÄDEN



KSGUIDENBUTIKSGUIDENBUTIKSGUIDENBUTIKSGUIDENBUTIKSGUIDENBUTIKSGUI

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN I KARLSTAD

Leksaks Huset 15 DROTTNING CATAN

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

LULEÅ

Spel & Data

Norrlands bästa spelbutik!

Tel: 0920-101 07 Öppet:
Timmermansg 19-21 Vardagar: 10.00-18.00
(Shopping) Lördagar: 10.00-14.00

LUND

TENNFIGURER PÅ POSTORDER, JAVISST!!!

Marauder, Wargames Foundry, Essex, Alternative Armies, Citadel, Dixon, Heroic & Ros, Heartbreaker med flera.

Svarta Korpen och massor av regler på engelska. Och naturligtvis tillbehör som penslar, färg, träd och massor av annat.

OBS. Nu har vi försäljning direkt från vårt lager på Revingegatan 17 A i Lund, där vi även säljer rollspel, strategispel, mm.

Skicka 5:50 i frimärken så får du vår prislista.

GMS-Import Iliongränd S:374
224 71 Lund 046-18 94 10

MALMÖ

MER!

Butik och postorder

Computer Center

Spelhålan

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

NORRKÖPING

HOBBYHÖRNAN

Drottninggatan 18
602 24 Norrköping
011-13 10 30

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

STOCKHOLM • GÖTEBORG • LINKÖPING

SPELSPECIALISTEN TRADITION

STOCKHOLM • STUREGALLERIAN • 08-611 45 35
GÖTEBORG • FEMMANHUSET • 031-15 03 66
LINKÖPING • GYLLENHUSET • 013-11 21 04

TRADITION HOTLINE

08-611 45 32 FÖR SENASTE NYTT PÅ SPELFRONTEN

031-15 03 65 FÖR SENASTE NYTT OM DATASPEL

STOCKHOLM

SF-BOKHANDELN

Science Fiction, Fantasy & Skräck

Romaner, novellsamlingar, magasin, facklitteratur, serialbum, mm:

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

Besök vår butik på Stora Nygatan 45 i Gamla Stan i Stockholm, eller skriv eller ring efter vår katalog (gratis). Vi säljer naturligtvis också per postorder!

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

SUNDSVALL

Games & Comics

Allt i svenska rollspel
Stort utbud svenska och amerikanska serier
Dataspel: PC, AMIGA

STORGATAN 31 • 852 30 SUNDSVALL
060-15 25 73

SUNDSVALL

Midgård

POSTORDERBUTIKEN

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

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

UMEÅ

ALLT FRÅN medeltid TILL W40K

Kungsgatan 67, Umeå **LEKBITEN** Telefon 090-11 09 09

— ÄVEN POSTORDER —

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT – LÅGA PRISER

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

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

HOBBYHUSET

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

VÄNERSBORG

Rollspel på postorder med otroliga priser! Beställ vår kostnadsfria katalog.

Wizard games

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

Artikelförfattaren menar att stridssystemet i *Cyberzonen* kan göras mer realistiskt. Det system han presenterar bygger på Mutants ordinarie stridssystem men passar kanske bättre ihop med datorernas uppbyggnad och funktion.

NYA REGLER FÖR CYBERSTRID

Rodriguez Manos



FÖR ATT ALLA SOM INTE VET så mycket om datorernas uppbyggnad ska få en chans att förstå vad den här artikeln handlar om måste något sägas om själva datorn. Ni som redan kan det här kan givetvis skippa inledningen.

Datorns princip bygger på bitar, en etta eller en nolla. Med dessa ettor eller nollor kan man bygga upp mera komplexa tal om man sätter dem efter varandra. Ettorna och nollorna bildar ett eget talsystem som kallas det binära talsystemet. Vi behöver inte gå närmare in på detta eftersom det lätt kan bli väldigt krångligt, vi kan snabbt konstatera att det finns och snabbt gå vidare till nästa term, byte.

En byte består av åtta bitar efter varandra. Byte är den vanligaste termen när det gäller data. Med en byte kan få upp till 256 olika kombinationer. 1024 byte ger en kilobyte; 1024 kilobyte bildar en megabyte; 1024 megabyte är en gigabyte och 1024 gigabyte är en terabyte. Terabyte är vad vi huvudsakligen ska använda i den här artikeln. Det är inte nödvändigt att komma ihåg exakt hur många byte det rör sig om, utan bara att det är en enhet för datamängd och att den är väldigt stor.

I en dators minne ligger det bitar i rad efter varandra, allt det datorn ska komma ihåg.

Det är i stort sett termerna minne och terabyte som kommer att ha någon betydelse i artikeln. Nu kan du gå vidare till själva stridssystemet.

MIOPLANT, AVATAR OCH MINNE

En spacer har som bekant ett mioplant som han kopplar in sig i nätet med. Varje mioplant tar olika stort utrymme i minnet. När spacern kopplar in sig i systemet skickar mioplantet ut all data som ligger i minnet till nätet. Datan flyter omkring i systemet och skickar tillbaka information till mioplantet när något händer. Det är denna del som kallas för avataren. Kommunikationen mellan avataren och mioplantet är nästan omedelbar, men har ändå en liten spelmässig betydelse. Längre fram går vi in på hur minnet och avataren kan förändras, men just nu konstaterar vi att avataren är ett slags ögon eller känselspröt som mioplantet skickar ut för att känna sig fram. När avataren känner något tar den emot detta och skickar med hjälp av ett sändningsprogram detta vidare till mioplantet. Mioplantet skickar sedan bearbetad data vidare till spacerns hjärna. För att spacern ska kunna känna och se saker

lägger mioplantet till signaler, för annars ser han det bara som en mängd siffor som kontinuerligt ändrar sig (vilket kan vara mycket irriterande, förutom att siffrorna i sig är obegripliga).

SKADA

När två avatarer slåss betyder det att de vill ta över den del av nätet där den andra avataren/spaceprogrammet befinner sig. Man sätter in attacker genom att sända data mot motståndarens data. Detta kan man för enkelhets skull kalla att man orsakar skada på den andra avataren. För att det ska bli mer datorstämning över det hela används termen terabyte istället för KP, men det fungerar i princip på samma sätt. Skadan bestäms på traditionellt vis med hjälp av tärningsslag.

I *Cyberzonen* används motståndstabellen istället för färdigheter som i det vanliga stridssystemet. Detta tycker jag är lite fel, då det inte tar hänsyn till erfarenhet, timing och bra reflexer. Därför ändras de två färdigheterna Försvar och Anfall till vanliga färdigheter där man kan satsa bakgrundspoäng och få erfarenhet. Grunden är INT.

MINNET

Varje mioplant har olika mycket plats för data. Varje program tar upp olika mycket minne, och själva avatarprogrammet tar upp en del av detta. De typer av program som kan läggas in är följande:

SÄNDNINGSPROGRAMMET

Själva hjärnan eller hjärtat i programmet. Sändningsprogrammet läggs alltid innerst där det skyddas av de andra programmen. Detta program tar upp information från nätet och sänder den vidare till mioplantet. Om sändaren slås ut går avataren inte att använda, utan spacern sparkas ut från nätet. Sändaren är relativt sett inte särskilt stor.

Sändaren måste vara bra konstruerad om den ska kunna ta emot avancerade kommandon från spacern; detta avspeglar sig i att det finns en maximal färdighetsnivå för varje sändare. Om spacerns färdighetsnivå är högre än programmets gäller det senare värdet.

AVATARPROGRAMMET

Om sändaren är hjärnan är avataren kroppen. Detta program kontrollerar de undre periferiprogrammen och tar emot data från dessa. Avataren är också en länk mellan sändaren och de andra programmen. En avatar kan bara kontrollera program upp till en viss storlek samtidigt; därför finns det en gräns för hur många terabyte varje enskild avatar klarar av. Begränsningen anger den sammanlagda storleken på alla periferiprogram i terabyte, samt antal program.

PERIFERIPROGRAM

Periferiprogram är avatarens verktyg, hit hör till exempel kodknäckarprogram och anfallsprogram. De läggs vanligtvis mellan försvarsprogrammen och avataren, och kan vara av varierande storlek.

FÖRSVARSPROGRAM

Försvaret läggs alltid ytterst i minnet. Den enda funktion detta har är att ta emot skada. När försvaret förstörts kan man komma åt periferiprogrammen och efter dessa de verkligt livsviktiga programmen. Försvarsprogrammen består oftast bara av en massa hopsatta bitar. Det går därmed inte att komma igenom dem, utan de måste förstöras helt.

Man skiljer på passiva och aktiva försvarsprogram. Passiva program ligger bara och tar emot skada. De aktiva programmen tar bort alla nollor från den inkommande attacken och gör att den åstadkommer mindre skada. Detta betyder att all skada som träffar aktiva försvarsprogram halveras. Nackdelen med aktiva program är att man lätt kan tränga igenom dem, och att de byggs upp relativt långsamt. En kombination av aktiva och passiva program är nog att föredra.

Har man minnesutrymme över brukar man fylla detta med passiva försvarsprogram.

Man kan snabbt lägga upp en plan över hur minnet ska se ut. Det översta programmet i listan ligger då innerst, och det nedersta ligger ytterst.

Wonko the Sane är en spacer med ett mioplant med 100 terabyte minne. Hans avatar tar upp 20 terabyte, och sändaren tar upp 10; dessutom är han intresserad av en kodlösare som tar ytterligare 5 terabyte. Med övriga program ser minnet ut så här, inifrån och ut:

Sändare: 10
Avatar: 20
Anfallsprogram: 15
Kodlösare: 5
Plats kvar för försvarsprogram: 50

EFFEKT AV SKADA

Om ett program slås ut betyder det att det är satt ur funktion. Man sätter ett program ur funktion när man har halverat antalet terabyte i det. Resten av programmet blir istället tomma bitar och fungerar som försvarsprogram. För försvaret är det lite annorlunda. Man kan aldrig slå ut ett försvarsprogram, utan det måste utplånas helt innan man kan gå in på programmen bakom. Vad som händer när programmet är utslaget:

Sändare: När sändaren slås ut slutar avataren att fungera och spacern sparkas ur nätet.

Avatar: När avataren slås ut kan man inte längre använda några periferiprogram. Man kan heller inte påverka något i cyberrymden; man kan bara flyta runt och iaktta. Om avataren är utslagen kan man heller inte bygga upp den igen (se Återskapande av program nedan).

Periferiprogram: Går inte längre att använda.

Försvarsprogram: Ligger där de ligger tills dess de är helt utslagna.

INITIATIV

För att se vem som har initiativet kan man gå tillväga på två sätt: ett enkelt och ett svårt.

Det enkla: den med störst anfallsprogram har initiativet.

Det svåra: Ta anfallsprogrammets storlek och addera dataöverföringshastigheten gånger 10. Slå sedan för färdigheten Anfall och lägg till differensen, positivt om du lyckas och negativt om du misslyckas (det vill säga, ju lägre du slår desto bättre). En enkel ekvation för detta är:

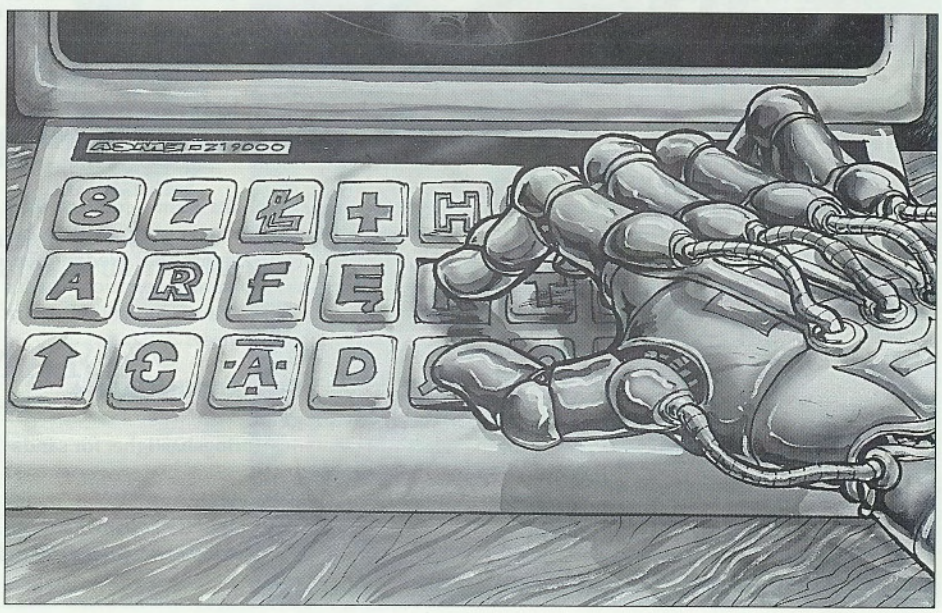
I=A+10H–(T–F)

I = initiativet, A = anfallsprogrammets storlek i terabyte, H = dataöverföringshastigheten i terabyte/minut, T = tärningsslaget (med 1T100), F = färdighetsnivån i Anfall. En viss kunskap i algebra krävs.

Den som fick högst värde har initiativet.

Wonko the Sane möter en liten spacehund. Wonkos anfallsprogram har 15 terabyte, överföringshastigheten är 0,5 och hans skicklighet är 70%. Han slår 45. Med några snabba slag på miniräknaren kommer vi fram till 45. Hundens initiativ är 5+10–15 (SL slog 25) vilket ger 0. Wonko vinner initiativet.

Därefter slår han 17 och träffar. Anfallsprogrammet ger 1T20 terabyte i skada. Han slår 18



och slår in just så mycket skada i hundens försvarsprogram, som har 2 terabyte kvar.

Hunden anfaller och träffar och ger 8 terabyte i skada på Wonkos försvar, han har därmed 42 terabyte kvar. Wonko vinner initiativet igen (nä, vi går inte in på det en gång till...). Denna gång slår han 20, vilket ger 2 terabyte skada på hundens försvarsprogram. Resterande 18 terabyte träffar hundens anfallsprogram, som tar 10 i skada, vilket utplånar det. Wonko har fortfarande 8 terabyte skada kvar att åsamka och denna trasar sönder hundens avatar. Eftersom programmet började med 10 terabyte har det slagits ut. Ett spaceprogram har ingen sändare, och därmed är hunden förintad.

ÅTERSKAPANDE AV PROGRAM

Varje avatar kan återskapa sina program genom att mioplantet skickar data från minnet till avataren med hjälp av sändaren. Programmen återskapas inifrån och ut. Det tar en liten stund att sända data genom nätet eftersom det rör sig om sådana enorma mängder – hur lång tid det tar beror på minnets sändningshastighet. De olika programmen tar dessutom olika lång tid att återskapa: aktiva försvarsprogram återskapas dubbelt så snabbt som övriga program, passiva återskapas fyra gånger så snabbt.

HANDSHAKING

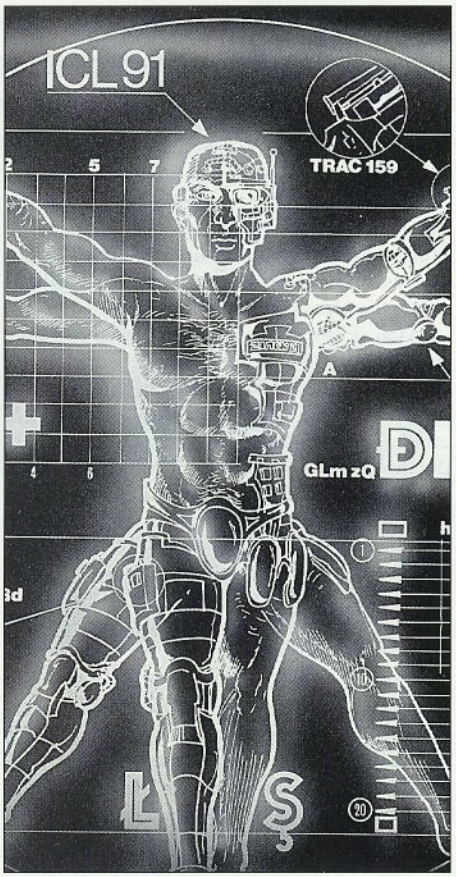
När två program möts bekantar de sig med varandra. De skakar hand. Det som egentligen händer är att analysprogram inbyggda i avataren undersöker hur den andre ser ut, informationen tolkas av respektive sändare, som i sin tur skickar den till cyberspacern. Ingen information går dock ut om program som ligger innanför sändaren. Man skulle kunna tänka sig stora, dyra och extremt ovanliga program som blockerar programsignalerna, men det är okänt om dessa program verkligen existerar...

PENETRERING

Om man är mycket skicklig på Anfall kan man slå rakt genom program utan att skada dem. För att ens börja fundera på detta måste man ha minst 70% i Anfall för att överhuvudtaget ha de rätta reflexerna och kunskapen.

Innan man gör ett penetreringsförsök måste man se hur mycket skada man gör, vilket sker på traditionellt sätt. Denna skada är konstant genom hela försöket.

Varje program har en viss packningsgrad som visar hur kompakt det är; ju kompaktare desto svårare är det att ta sig igenom. För varje program man vill komma igenom måste man slå två slag. Ett slag mot Anfall minus packningsgraden (för det program man vill ta sig igenom) gånger fem. Dessutom måste man slå ett slag på motståndstabellen med skadan mot packningsgraden. Misslyckas man med något av slagen försvinner de signaler man skickar ut för att göra skada, varvid man inte gör någon skada alls.



Om man lyckas ta sig fram till det program man vill skada slår man ett vanligt Anfallsslag för att se om man lyckas träffa det. Inga modifikationer görs på skadan.

Penetrering är med andra ord en manöver som kräver en hel del tärningsslag.

Packningsgraden hos passiva försvarsprogram är 20, och är därmed mycket svåra att penetrera.

Aktiva försvarsprogram har nästan alltid 8 i packningsgrad. Avatarprogrammen har mellan 5 och 15, sändarna 17-18 (mera sällan som det finns något bakom att penetrera), och periferiprogrammen mellan 1 och 10.

NYA BESKRIVNINGAR

För att denna artikel ska kunna fungera ihop med *Cyberzonen* måste även program som beskrivs där få en ny beskrivning här. Nedanstående produkter tas upp som inspiration, du får själv fylla på med ytterligare mioplant och andra program. Tänk på balansen!

NYCKEL TILL BESKRIVNINGARNA

Typ: typ av program.
Hastighet: dataöverföringshastighet för sändare eller mioplant.
Storlek: anges i terabyte.
Kapacitet: hur stort minne ett mioplant kan kontrollera; hur hög färdighetsnivå en sändare kan klara av.
Modifikationer: hur mycket programmet modifierar olika färdigheter; hur mycket skada ett anfallsprogram ger.
Packningsgrad: hur kompakt programmet är programmerat.
Beskrivning: hur programmet visualiseras, historia, med mera.
Inbyggd mjukvara: programmoduler som är inbyggda i mioplant och avatarer.
Pris: anges i NeoYen (NY).

SPACEPROGRAM

Spaceprogrammen i cyberkosmos beskrivs i *Cyberzonen* som försvarsprogram. För att inte blanda ihop försvarsprogram i cyberkosmos med försvarsprogram i avataren används termen spaceprogram. Det finns några beskrivningar av dessa i *Cyberzonen*, här beskrivs hur man konverterar dem. Ett spaceprogram har ingen sändare eftersom det inte styrs av någon. Allt det behöver veta ligger i avatarprogrammet. Ju större det är desto skickligare blir spaceprogrammet. Det har alltid 10 i dataöverföringshastighet när det gäller initiativ; och det kan inte reparera skador på egen hand, utan måste koppla in sig till en central för automatisk återuppbyggnad.

Döp gärna om programmen till något lite mer stämningsfullt, till exempel spacedog, spaceshark, och så vidare.

För att man ska kunna slåss med ett spaceprogram måste man veta hur stort minne det har, räkna ut det på det här viset:

Attackprogram: ta värdet för Anfall och addera det maximala värdet av tärningsslaget för skadan, delat med 2. Avrunda till närmaste heltal, och du har nu storleken i terabyte. Ett exempel: en spacedog har 15 i anfall plus 6 (maximalt utfall på 1T6), dvs 21. $21/2 = 10{,}5 \approx 10$. Det vill säga 10 terabyte i attackprogrammet.

Försvarsprogram: addera kroppspoäng och Försvar. Ett exempel till: Hunden har 20 KP och 10 i Försvar, vilket ger ett 30 terabyte stort försvarsprogram.

Periferiprogram: använd ditt sunda förnuft. Exempel: en spacedog kan behöva en radar (som behöver 10 terabyte).

Avatarprogram: detta ligger innerst. Ta summan av alla andra program spaceprogrammet har samt alla färdighetsvärden (de sistnämnda delade med 5). Avrunda till närmaste heltal. Exempel: En spacedog (vaktprogram) har sammanlagt 20 terabyte program i minnet plus 53 i färdighetsnivåer (18+15+10+10), vilket ger 73. Delat med 5 ger detta 14,6, det vill säga 15. Vår spacedog har ett 15 terabyte stort avatarprogram.

Därmed ser hundens minne ut så här:
Avatar: 15 terabyte
Radar: 10 terabyte
Attackprogram: 10 terabyte
Försvarsprogram: 30 terabyte
Färdigheter: Anfall och Försvar multipliceras med 5, eftersom de görs om till vanliga färdigheter. Med det här systemet får en spacedog med Anfall 15 och Försvar 10 istället Anfall 75% och Försvar 50%.

PROGRAMVARA

SUNSTICK VERSION 1.00
Typ: Mioplant
Hastighet: 0,5 terabyte/min
Storlek: –
Kapacitet: 100 terabyte; 64 program
Modifikationer: –10% på alla färdigheter i rymden
Packningsgrad: –
Beskrivning: Det första mioplantet, visualiserar cyberkosmos som streck och ljuspunkter på ett mycket irriterande sätt, men har däremot en mycket hög kultstatus. Enda fördelen med programmet är dess stora kapacitet (det finns ingen seriös spacer som inte har en Sunstick skrotande hemma pga kultstatusen...).
Inbyggd mjukvara: SunBoy 1.00 avatar, SunBeam 1.00 attackprogram och SunStick Sender ligger alltid i minnet.
Pris: Kan inte köpas för pengar.

STANDARD MIOPLANT FJ 42
Typ: Mioplant
Hastighet: 2 terabyte/min
Storlek: –
Kapacitet: 200 terabyte, 16 program
Modifikationer: –
Packningsgrad: –
Beskrivning: Standardprogrammet framför alla andra.
Inbyggd mjukvara: Standard Avatar FJ 42, Attacker FJ 42.
Pris: 70.000 NY

STANDARD SENDER FJ 42
Typ: Sändare
Hastighet: 2 terabyte/min
Storlek: 10 terabyte
Kapacitet: 60%
Modifikationer: –
Packningsgrad: 17
Beskrivning: Används som riktlinje för alla andra programmakare.
Inbyggd mjukvara: –
Pris: 1000 NY

STANDARD AVATAR FJ 42
Typ: Avatar
Hastighet: –
Storlek: 20 terabyte
Kapacitet: 16 program
Modifikationer: –
Packningsgrad: 6
Beskrivning: Standardavataren.
Inbyggd mjukvara: –
Pris: 7000 NY

ATTACKER FJ 42
Typ: Attackprogram
Hastighet: –
Storlek: 10 terabyte
Kapacitet: –
Modifikationer: 1T6 i skada
Packningsgrad: 4
Beskrivning: Standardattackprogrammet
Inbyggd mjukvara: –
Pris: 1500 NY

SPACEPROGRAM

SPACEDOG
Minne: Avatar 10; Radar 10, Attackprogram 10; Försvarsprogram 30
Anfall: 75%
Försvar: 50%
Beskrivning: Övrigt beskrivs i *Cyberzonen* under Jaktprogram.

SPACEWARRIOR
Minne: Avatar 16; Anfallsprogram 13; Försvarsprogram 35
Anfall: 90%
Försvar: 50%
Beskrivning: Övrigt beskrivs i *Cyberzonen* under Jaktprogram.

Ny utställning öppnar kl 11.00 lördagen den 13 juni 1992

RIDDARLEK
OCH
TORNERSPEL





Här visas äkta, historiska tornerrustningar använda av kejsare och kungar runt om i Europa från 1400- till 1700-tal.

LIVRUSTKAMMAREN
Information: tel 08/666 44 75
Stockholms Slott
Slottsbacken 3
111 30 Stockholm

P.S. - Välkommen som medlem i Riddarklubben!
Tel 08/666 44 74



RETRAH

Teknotyp: Biotek

Denna biotekinstallation görs i halsen och ger upphov till en pulserande svullnad med små utväxter vid halsroten. Varelsen som tar plats i kroppen är ondskefull och aggressiv och dessutom ett livsfarligt hjälpmedel i närstrid. En retrah är en långsmal, ormliknande varelse med fäste en bit ned i halsen. Dess ansiktsdrag är förvridna mänskliga, och dess mun är försedd med ett otal små, vassa huggtänder vilka kan orsaka förvånansvärt stor skada. När bäraren öppnar sin mun kastar sig varelsen ut mot offret och biter med stor precision och styrka.

En retrah kräver 4 KP blod per dygn för att fungera och kan inte försänkas i dvala.

Attacken har 65% chans att lyckas och räknas inte som en av bärarens attacker.

WHURAN

Teknotyp: Biotek

På samma sätt som alastor är whuran en hermafroditisk parasit. Den är ganska stor och har ett lätt rödfärgat pansar till en viss del täckt av ett exoskelett i svart brosk. Varelsen växer fast vid bärarens högerarm med hjälp av ett nätverk av plastliknande slangar och nervtrådar.

Whuran producerar sin ammunition genom självbefruktning. Skillnaden mellan en alastor och en whuran består väsentligen i ammunitionens funktion. Whurans embryon startar, efter det att de penetrerat offrets rustning, en marsch mot hjärnan. Här bosätter embryot sig i hjärnbarken och påverkar känslo- och sinnescentra, vilket placerar offret under ondskans inflytande i och med att dess vilja och kreativitet bryts ned. Offret förlorar 1 MST per dag tills dess ett kirurgiskt ingrepp utförs (vilket i regel leder till döden) eller MST når 0.

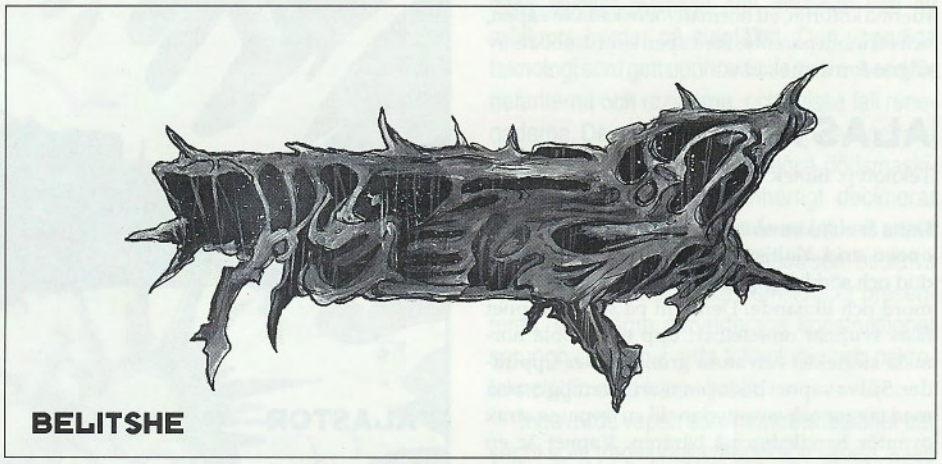
Vapnet kan försänkas i dvala och kräver då endast 1 KP blod per dygn, till skillnad från det normala dagsbehovet av 3 KP blod.

NEKROTEKVAPEN

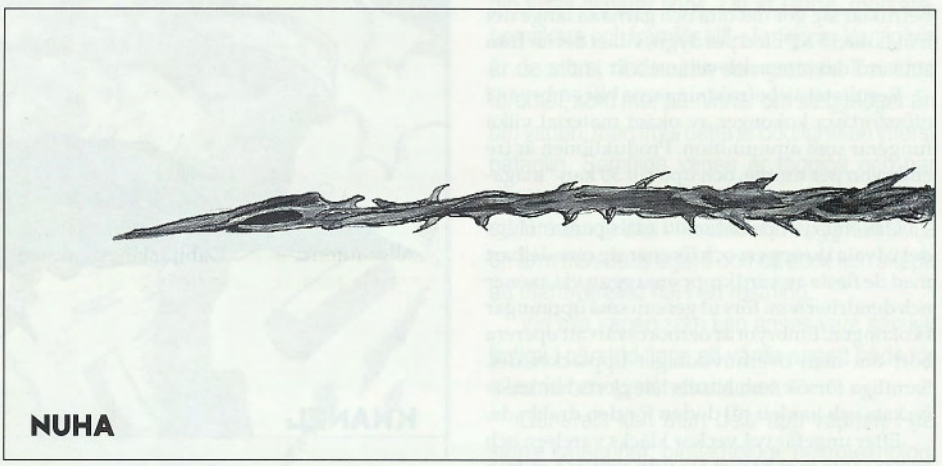
Om nekroteknologin står att läsa i Kampanjboken sidan 34. Där finns även två ganska ovanliga vapen beskrivna.

Den stora skillnaden mellan nekro- och biotek är att nekroteknologin utgår från dött organiskt material istället för levande varelser. De flesta nekrotekvapen är besjälade av mörka, inuti konstruktionen fängslade, andeväsen. De väsen som konstruktionerna bär på är ofta demoniska naturer som sakta men säkert korrumperar sina ägare och förvrider och perverterar dem. Vapnen kräver därmed inte särskilt mycket extern energitillförsel, men det kan hända att vissa konstruktioner berövar bäraren några MST-poäng för att hålla medvetandet intakt efter stora energiuttömningar.

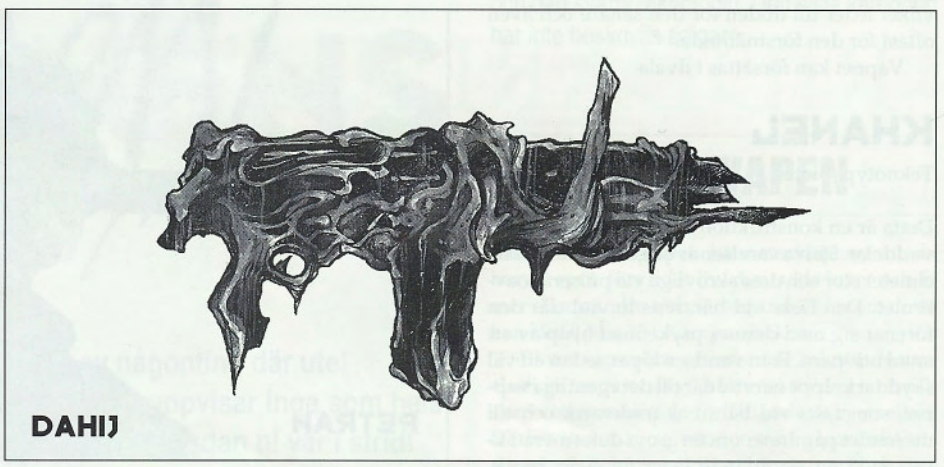
De flesta nekrotekkonstruktioner är fristående från ägarens kropp, vilket gör att de i stort sett fungerar som vilka mänskliga vapen som helst.



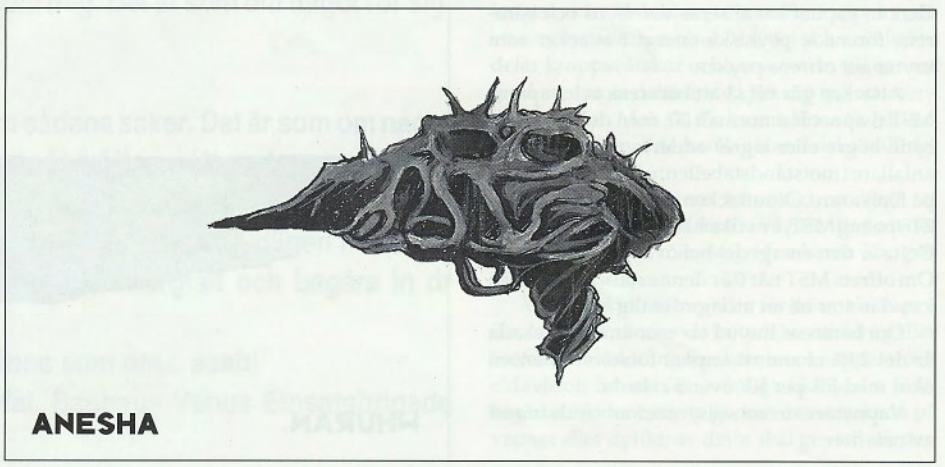
BELITSHE



NUHA



DAHIJ



ANESHA

BELITSHE

Teknotyp: Nekrotek

Belitshen är ett mycket stort automatvapen med hög eldhastighet, främst använt av de extremt starka raziderna för att skjuta människor och annat i småbitar. Vapnet har en stor, mörk mynning ur vilken den grovkalibriga ammunitionen av okänt material avfyras. Mynningen påminner svagt om käften på ett blodtörstigt monster.

Vapnet är långsmalt, något rundat på översidan och högre längst bak, där kolven på ett normalt gevär skulle ha suttit. Det är försett med två kraftiga handtag och översållat med taggar och vassa kanter. Under mynningen sticker två drygt femtio centimeter långa blad vinkelrätt ut från vapnet, vilket gör att det kan användas som en gigantisk hacka.

Tack vare sina prestanda är belitshen i det närmaste ett standardvapen bland raziderna.

Vapnet producerar inte sin ammunition själv. Det har plats för tre magasin som sitter mellan de två handtagen.

NUHA

Teknotyp: Nekrotek

Nuhan är ett långt, tjockt spjut med spetsar i båda ändarna. När vapnet penetrerar sitt offers rustning fälls omedelbart fyra mindre rakbladsvassa blad ut från skaftet och börjar rotera inuti såret, vilket snabbt ger upphov till omfattande skador på de inre organen.

Vapnet är gjort i ett mestadels kolsvart material; under vissa ljusförhållanden skiftar det i lila. Längs skaftet finns inristade uråldriga runor och symboler som förlorade sin egentliga betydelse för miljoner år sedan; dessa formar, stärker och binder dess ande till vapnet. På skaftet finns också mindre taggar och vassa utbuktningar, vilka med tragisk erfarenhet trasar sönder mänskliga händer som försöker greppa vapnet.

Nuhan används främst av nefariter. Spjutet kräver ingen extern energi på något sätt, men ägaren har en tendens att bli sjukligt fäst vid sitt vapen, ofta så fäst att han inte kan överleva utan det. Förhållandet kan liknas vid själslig symbios.

DAHIJ

Teknotyp: Nekrotek

Det här stora automatgeväret, i ett dött, kolsvart material, är nekromutanternas standardbeväpning. Utformningen påminner vagt om den hos ett vanligt automatgevär. Dahij är långsmal med ett magasin som även tjänstgör som handtag. Vapnet har en skrovlig yta och är täckt med mindre taggar. Under mynningen sitter en drygt 50 cm lång bajonett. Bajonettens klinga är svart, tandad och mycket välslipad.

Dahij har en mycket stor eldkraft och kan kombineras med gharnet, en nekroteknologisk granatkastare, för att öka dess dödlighet.

GHARNET

Teknotyp: Nekrotek

En liten svart cylinderformad konstruktion som kan fästas under nekrotekvapen. Gharnet fungerar i princip som vilken mänskligt tillverkad granatkastare som helst, med ett magasin för tre granater som kan vara av olika slag.

Ytan är skrovlig, men inte försedd med taggar och andra otäckheter på samma sätt som de flesta andra nekrotekvapen. Fästanordningen påminner dock om kloförsedda händer som klamrar sig fast vid det vapen det hängs på. Gharnet går inte att avlägsna på något sätt. De enda som eventuellt skulle klara av en sådan sak är de stumma tekronerna.

AHDOON

Teknotyp: Nekrotek

Ett ytterst farligt närstridsvapen som till större del än de flesta andra nekrotekvapen kan sägas vara en del av användarens kropp. Vapnet består av tunna, cirkelformade plattor med extremt skarpa och tandade kanter som fästs på ovansidan av ägarens handleder. Skivorna är svarta och ett hackigt spår leder från skivans kant till mitten.

Skivorna kan sedan fås att rotera med en extremt hög hastighet som gör att de kan slita sönder kött och pansar med förödande effekt. Bäraren kontrollerar skivorna via sitt centrala nervssystem.

Trots att konstruktionen är nekrotek, och följaktligen "död", kräver den viss näring för att vara aktiv, vilken den drar från sin bärare i form av 1 KP blod per dygn. Dessa poäng kan återställas om bäraren dricker den femdubbla mängden.

AHESHA

Teknotyp: Nekrotek

Ahesha är ett enhands skjutvapen som används främst av nekromutanterna som sidovapen. Det är betydligt större än en vanlig pistol eller revolver och oftast svart, även om vissa exemplar skiftar i blått, mörkgrönt eller lila.

Vapnet är rundat, i princip halvcylindriskt, på den breda ovansidan, från vilken det sticker upp en mängd små taggar. Undersidan är extremt skarp och ett farligt närstridsvapen när ammunitionen tryter. Kolven är formad exakt efter en mänsklig hand, nekromutanterna har trots allt sådana, och försedd med mikroskopiska spikar vilka snabbt skulle trasa sönder en människas hud om någon är dumdristig nog att ta i vapnet med oskyddade händer.

Aheshan använder samma typ av ammunition som dahij.

VAPENTABELL

Vapen	Färdighet	STY	Skada	Räckvidd	Vikt	Oml	Mag	Sal	EV
Alastor	Gevär	20	6T10+2	175 m	8,5	0	30	3	0 (1)
Khânel	Gevär	13	spec.	MSTx2 m	4,5	0	0	1	0
Retrah	—	—	2T6+1	1 m	—	0	0	0	0
Whuran	Gevär	18	4T10+1	40 m	5	0	30	2	0 (3)
Belitshe	Auto	40	5T20+10	300 m	18,7	2	150	20	2
	2H	50	2T10	–	18,7	–	–	–	–
Nuha	2H	25	2T10+6*	2 m	5	–	–	–	–
** Om skadan överskrider rustningens abs med mer än 5 KP börjar omedelbart de rakbladsvassa bladen att rotera och vållar ytterligare 1T10 KP i skada per SR i max 3 SR.*									
Dahij	Gev/Auto	23	5T10+2	115 m	6	0	30	10	2
	2H	23	2T6	–	6	0	0	0	0
Gharnet	Gevär	16	Varierar	80 m	1	2	3	1	4
Ahdoon	Obeväpn	5	2T8+4	–	0,5	–	–	–	–
Ahesha	Pistol	10	5T6+2	30 m	3	0	30	8	3
	Kniv	5	1T10	–	3	–	–	–	–
Whirlwind	Pist/Auto	15	4T10*	45 m	5,2	0	150	30	6
Biastar	1H	8	2T8	–	5,2	–	–	–	–
** Om rustningen penetreras med mer än 5 KP tillkommer 1T10 i skada när "plasman" exploderar.*									
Armageddon	Gevär	26	50	100 m	13	0	35	4	4
Neutrogun	1H/2H	16	2T10+1	–	13	–	–	–	–
Loudmouth	Pistol	8	4T10	60 m	3	0	30	4	6
Handgun	Obeväpn	8	+1T6	–	3	–	–	–	–

GRANATER

Legionen använder ett otal granater; samtliga följer reglerna i regelbokens stridskapitel. Ett par av granaterna är biotek, men beskrivs här för överskådlighetens skull.

HUHDAR

En synnerligen elak granat bestående av nekrosporer som sprids snabbt och bildar ett rökmoln. Sporerna letar sig snabbt in i de minsta skrymslen, även genom andningsfilter. De har en förlamande effekt, STY 20. Granaten är äggformad och svartgrön.

ERHAND

En bioteknologisk granat som vid nedslaget utvecklar ett gasmoln. Den som andas in gasen måste klara ett motståndsslag (gasen har STY 18) eller drabbas av obehagliga hallucinationer. I praktiken innebär detta att alla den påverkades vänner förvandlas till monster inför hans ögon, och så vidare.

TERMEHN

Granaten innehåller en ytterst het substans som omedelbart börjar brinna så snart höljet spräcks vid nedslaget. Elden går endast att kväva med jord, och fungerar dessutom inte i vakuum.

DUNDH

En extremt explosiv granat. Skada 6T10+5.

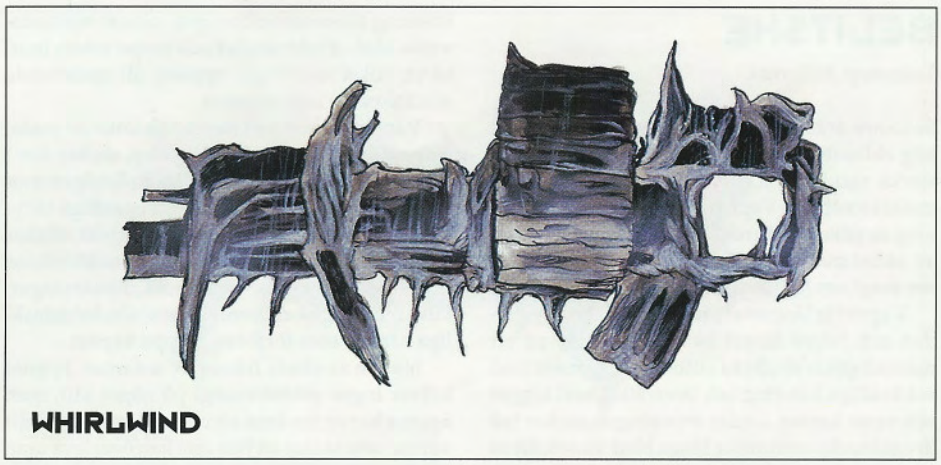
ADHANAR

Bioteknologisk konstruktion som innehåller ytterst små parasitvarelser. När granaten slår ned frigörs dessa i ett moln och parasiterna letar sig in genom andningsfilter för att sprida en ohygglig smitta. Granaten är oerhört sällsynt och används nästan uteslutande av Den svarta dödens brödraskaps väpnade styrkor.

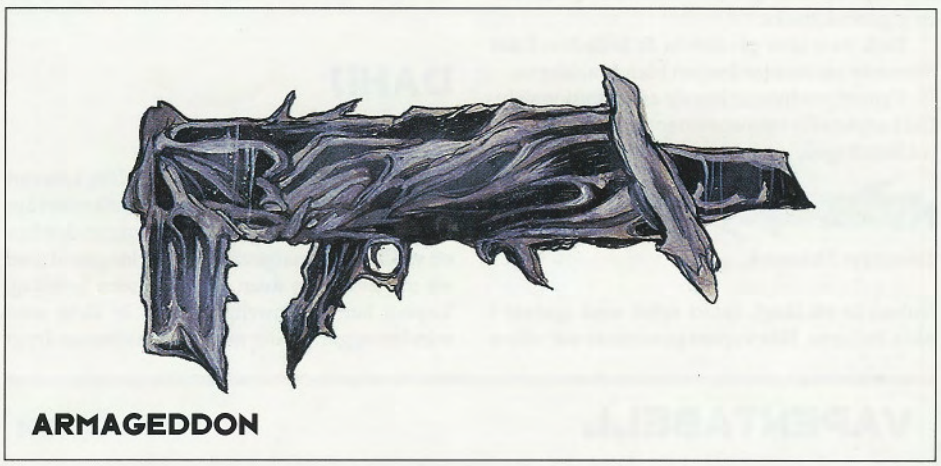
SVART TEKNOLOGI

En viktig del av de mörka legionernas teknologi arbetar med att förvrida den mänskliga teknologin, då främst vapen. Vapen som erövras från megakorparnas styrkor, som hittas i massgravarna och som stjäls från lager transformeras av tekronerna. Resultatet är svarta föremål med förvriden mekanik. Vapnen ser ut som om de smält samman. Processen skapar nya vassa kanter som gör att de, precis som många andra högteknologiska vapen blir dödliga i närstrid. Hur vapnen fungerar har ingen mänsklig forskare ännu lyckats utröna och inga människor klarar av att hantera de missbildade vapnen.

Denna form av teknologi leder till vapen som oftast är bättre än ursprungsmaterialet, men mycket opålitliga, vilket gör att de främst används av legionärer och bara i undantagsfall av nekromutanter.



WHIRLWIND



ARMAGEDDON

Vapnens opålitlighet visar sig genom att de exploderar i kaskader av eld och splitter i ansiktet på skytten om de drabbas av eldavbrott (frivillig regel, sidan 56 i regelboken). Skytten drabbas av normal skada, något som dock brukar vara ödesdigert för honom.

Nedan ges några beskrivningar av hur några av de vanligare vapnen kan se ut efter att ha transformerats av tekronerna.

WHIRLWIND BLASTER

Teknotyp: Svart tek

Detta standardvapen är ett av de vanligast förekommande av de som genomgått svartteknologins förvridningsprocess. Efter transformeringen påminner det mest om en slagghög. Det har fått ett något förlängt eldrör, och det tidigare stora magasinet tycks ha blivit ännu större. Vapnets översida är försett med en kam av extremt skarpa, drygt femton centimeter långa klingor, som lätt penetrerar alltför närgångna strupar.

Ammunitionen är inte längre plasma, utan en plasmaliknande explosiv substans med oerhörd genomslagskraft. En millisekund efter att skottet träffat sitt mål exploderar projektilen och spränger offret inifrån.

ARMAGEDDON NEUTROGUN

Teknotyp: Svart tek

Denna "neutronspruta" är i transformerat tillstånd ett fruktansvärt vapen. Man har lyckats göra om neutronflödet till ett flöde av likartade partiklar, dock av för mänskligheten okänd art. Dessa fungerar på samma sätt som neutroner med skillnaden att luften absorberar dem hälften så bra, det vill säga, skadan minskar med 1 för varannan meter. Dessutom saknas automateldsfunktionen.

Vapnet är helt förvridet och den mekanism som tidigare drevs av ett energipack finns inte kvar utan har ersatts av en installation med likartad effekt.

Vapnet är huvudsakligen svart, undantagen är området kring mynningen som skiftar i mörkgrönt och energipacksersättningen som pulserar svagt med ett sjukligt rött sken. Kolven är extremt vass undertill, och fungerar utmärkt som yxa i närstrid.

LOUDMOUTH HANDGUN

Teknotyp: Svart tek

Denna i orginalutförandet strömlinjeformade laserpistol har i modifierad variant blivit något helt annat. Den är något större än tidigare och strömlinjeformen är borta; det är dock fortfarande en laserpistol, men med större eldkraft. Laserstrålen är mycket intensivare och av en annorlunda art då strålen uppkommer på att helt annat sätt än i vanliga laserpistoler, och bryts genom ett okänt material.

Som närstridsvapen är det i det närmaste oanvändbart, även om taggarna och spikarna gör att pistolen kan fungera som ett hyggligt knogjärn.



Kaos är bara ett annat namn på slumpen. Ondskan är inte kaotisk och slumpmässig – den är mer målmedveten än något annat som drabbat den mänskliga historien. Det mest skrämmande hos de mörka legionerna är den fasansfulla precision och stränghet med vilken de rör sig mot slutmålet.

Och slutmålet mänsklighetens förintelse.

DE MÖRKA LEGIONERNA

"Det kompakta svavelregnet och de ständiga urladdningarna från de sönderfallande svampmolnen omöjliggör all kommunikation med basen. Det är bara femton man och tre stridscyborger kvar av vår insatsgrupp efter den misslyckade blixtattacken i morse. Vi förväntades möta en mindre fiendestyrka med begränsad eldkraft. Den styrka vi mötte i den ändlösa skyttegravslabyrinten var väl sammanhållen. Fiendens besinningslösa stridshunger slet våra trupper i stycken. Skriande horder av legionärer vällde i våg efter våg fram ur de underjordiska kryptorna. Endast med största möda lyckades vi, efter att ha tvingats retirera, slå tillbaka deras första attacker och själva befästa ett avsnitt av deras primitiva befästningar. Genom att försegla alla passager utom en kunde vi begränsa deras attackmöjligheter. Trots detta led vi stora förluster. När vårt försvar till slut gav vika tvingades vi att strida man mot man. Jag kan inte i ord klä den fasa som fyllde mig och mina mannar då vi med bajonetter och knivar mötte de vämjeliga legionärernas anstormning.

Legionärerna ser närmast ut som levande döda. Stanken de avger är den som skapas av ruttnande och uppsvällda lik. Med organ hängande ur gamla bajonettsår, översålade av lort och intorkat blod, klädda i döda mäns uniformer och försedda med rustningar och vapen förvridna till oigenkännlighet mötte de oss utan att visa ett uns av fruktan. Endast till priset av oerhöra förluster lyckades vi fösa de skriande horderna bort från våra ställningar.

Jason, Hillgard och Walosky är inte med oss längre, liksom otaliga andra.

Nu väntar vi, instängda i detta leriga helveteshål, i fruktan för vad som skall komma härnäst. En kuslig stillhet råder mitt i det förgiftade regnet. Inget liv tycks existera därute. Jag har satt cyborgerna att scanna området. De får inte in en enda rörelse eller något tecken på aktivitet. Ändock vet jag att de finns därute, strax bortom taggtråden och de uppsvällda kropparna.

Älskling, för första gången är jag rädd, oändligt rädd. Mycket talar för att denna HVD-skiva är den sista jag har möjlighet att spela in. Vad som än händer kommer jag alltid att finnas hos dig.

James"

/Com P. James Elsworth, År 2192, Stridszon Baker Hill, Mars

Under det pågående utvecklingsarbetet med nya moduler och spel kom vi fram till att vi ville ha en annorlunda framtoning på ondskans legioner än den första bild vi gav i Mutant RYMD.

LEGIONÄRERNA

Legionärerna är zombier, dödade mänskliga krigare som legionen använder som stomme i sin armé. Kropparna har tagits från massgravar i rymden, slagfält och förseglade vakuumkyrkogårdar. Därför består legionärernas rustningar av allt från de allra tidigaste och numera omoderna typerna till det allra senaste. Legionen använder ungefär samma teknik när de skapar legionärer som de använder vid framställandet av nekromutanter, men eftersom de senare består av levande material blir resultatet så oändligt mycket bättre.

I och med att legionärerna faktiskt är döda är de viljelösa slavar under nefariternas kontroll. En legionär kan inte agera självständigt, så om den varelse som kontrollerar den slås ut blir legionären stående, men vilken nefarit som helst kan ta över, liksom vissa nekromutanter. Man vet inte hur många legionärer en nefarit kan styra i taget, och det verkar heller inte som om nefariten styr deras handlingar i detalj, utan mer ger dem en riktning och ett mål för sin destruktiva existens. Legionärerna följer därför med brinnande fanatism sina officerare; villiga att med galningars frenesi göra allt för att krossa eller slita sina motståndare i stycken.

Legionärerna är mycket människoliknande, men lätt groteska. De har tomma, döda ögon, med ibland förvridna och grimaserande ansikten, ibland hängande och uttryckslösa. Storleken är ungefär den samma som hos människor, men upplevs i regel som mindre på grund av den säckiga hållningen.

De rustningar och vapen som används är totalt oenhetliga. Rustningarna är hopplock av dåligt slag. Ofta har legionärerna inga hjälmar utan bara något som liknar gamla flygarhuvor och pansarvagnsmössor. Utrusningen är rostig, gammal och svedd; kläderna är på väg att förmultna. Vapen som används är dåliga automatkarbiner som vanställts i Legionens tjänst. Generellt har de svartnat och smält samman så att man bara kan ana deras ursprungliga form.

Närstridsvapen är vanligt förekommande, antingen i form av groteskt stora bajonetter eller i form av handvapen som yxor och sablar. Allt är lätt förvridet och hopsmält, men inget vapen har förlorat sin skärpa – tvärtom.

Vissa legionärer har fått kroppsdelar utbytta mot grotesk och maskinliknande krigscybernetik, som är rostig och tung och ger ett omodernt och vasst intryck.

"Liket som låg på det svagt upplysta obduktionsbordet var anmärkningsvärt i många avseenden. Den mörkt gråaktiga, läderartade huden och den extrema muskulaturen var emellertid inte det som var mest anmärkningsvärt. Innanmätet som Dr Shyler just gjort några vaga försök att dissekera gick inte att härleda till något som hördet hemma hos de humanoida varelserna. Han hade funnit främmande organ, extremt förfinnade, sammanlänkade i ett komplext system vilket tydde på en högre livsform. Ändock, och detta var det som helt förbryllade Dr Shyler, fanns där inga livsuppehållande system. Inget synligt hjärta, inga artärer och vener, ingenting.

Shyler drog ett djupt bloss, blåste ut ett tjockt rökmoln och lutade sig fram över ett tangentbord som var nergrisat av hans obduktionshandskar. Rapporten skulle lämnas in 13:30, om en timme. På något vis skulle han bli tvungen att på sin läkared avrapportera att han just dissekerat något som absolut aldrig burit på några livsförutsättningar, men som enligt den militära rapporten varit fullt levande för mindre än två timmar sedan.

Shyler drog ett bloss till."

NEKROMUTANTERNA

Nekromutanterna är exempel på den mer genomarbetade nekroteknologin. De är mycket bättre konstruerade än legionärerna och deras vapen. På Brutus och andra platser förs levande människor in i de mekaniserade förvandlingskamrarna. Genom den process de genomgår förändras offrens muskelmassa. Slutresultatet är mörka, förvridna kroppar som påminner om ondskefulla grekiska statyer med perfekt fysik, rena drag och sotfärgad hy. Skinnet behandlas så att det på vissa ställen blir hårt som sten och på andra lika mjuk som innan. I slutänden har man skapat perfekta krigsmaskiner med välbyggda, svartgrå adoniskroppar, med hjärnor och personligheter som till 70-80% är korrumperade och perverterade. En gnutta mänsklighet finns kvar så att varelserna ska kunna användas som självständigt tänkande soldater, vilket gör att nekromutanterna vanligen placeras som underofficerare.

Ofta görs vissa lemmar om för att kunna förses med verktyg, vapen och så vidare. Nekromutanterna skickas gärna ut mot de förband de tidigare tillhörde i syfte att sprida skräck och förvirring bland de tidigare vapenbröderna.

Det anses för tillfället inte gå att återställa en nekromutant till människa igen, men man vill inte helt utesluta möjligheten.

DEN SVARTA TEKNOLOGIN

Den svarta teknologin handlar om att förvrida den mänskliga teknologin. Vapen och övrig utrustning är ursprungligen erövrade från bolagstrupperna och transformeras sedan av legionens vapensmeder, tektronena. Slutresultaten har ett svart och nersmält utseende, mekanismerna har förvridits i underliga former som liknar bränd plast. Denna smältningsprocess ger vapnen nya, vassa kanter som kan ge ändå mer skada och smärta. I de flesta fall är det omöjligt för människor att hantera vapnen.

Mänskliga vetenskapsmän som fått tillfälle att undersöka föremål som genomgått den svarta teknologins förvridande omskapelseprocess kan inte förstå hur vapnen kan fortsätta att fungera.

Den svarta teknologin är främst avsedd för horderna av legionärer och en del av nekromu-







tanterna, och används på allt från handvapen till kanoner och stridsvagnar. Den resulterar ofta i ett mycket bättre vapen för användaren än ursprungsmaterialet, även om det gör dem mycket opålitliga. Den senare egenskapen har lett till att officerarna oftast föredrar att inte själva bära dem.

NEFARITERNA

Legionens officerare nefariterna är ondskefulla, intelligenta väsen som fungerar i en strikt hierarki. De är bland de bättre och mer kompetenta krigarna, vana att fatta beslut och att agera självständigt, och de är extremt lojala. De utövar en total kontroll över sina underlydande, och minsta avsteg från disciplinen bestraffas omedelbart och tveklöst. En reflektion av deras medvetenhet om sin styrka är deras ansikten. Nefariterna bär oftast ett hånfullt leende som visar deras groteska tänder, och förmedlar ett intryck av total överlägsenhet blandat med en sorts ironiskt hångrin.

De blanka ögonen ger ett stirrande intryck trots avsaknaden av pupiller, och de vanställda formerna är ett hån mot människokroppen. Ett gemensamt drag är att nefariterna är försedda med taggar och spikar på kroppen, men dessa är vanligtvis samlade på huvudet. Dessutom har de vassa metallföremål fästade i huden. De är generellt högre än människor, och det är inte ovanligt att de reser sig ett par tre meter över marken.

Kläderna påminner om romerska togor och tunikor, med ett drag av prästerliga kåpor. Till detta hör en mängd rustningsdelar som varierar i utseende och ursprung.

Nefariternas krafter kan variera mycket mellan enskilda individer.

BIOGIGANTER

En artikel av Magnus Seter

I Ondskans skrämmande och oförståeliga armé har man gång på gång funnit bevis på den fruktansvärda teknologi som mänskligheten har att kämpa emot. Den skicklighet varmed Ondskan manipulerar levande varelser och gjuter dessa samman med mekaniska konstruktioner har på kort tid spridit skräck och avsky genom Brödraskapets styrkor.

På slagfälten där Ondskan och brödraskapet drabbat samman har man stött på och funnit spår efter flera olika gigantiska varelser. Deras fruktansvärda form varierar från varelse till varelse men de har det gemensamt att de sprider död och förintelse omkring sig oavsett var man stött på dem. Detta har spridit skräck i Brödraskapets arméer och ytterligare understrukit Ondskans makt.

Inom Brödraskapet tror man att detta rör sig om en tillämpning av Ondskans teknologi som inriktar sig på att skapa levande farkoster som sedan används i kriget mot mänskligheten. Man har träffat på stridsfordon på slagfälten men även flygfarkoster har skymtats. Den sista rapporten från slagskeppet Fury of God innan det spårlöst försvann indikerar att dessa varelser även kan fungera som interplanetariska farkoster.

Dessa varelser har av Brödraskapet fått beteckningen biogiganter.

Det finns vissa gemensamma drag bland biogiganterna. De är alla utvecklade från levande varelser som omvandlats med hjälp av Legionens bioteknologi. Tekroner och andra av Legionens ingenjörer har här applicerat sin fruktansvärda kunskap och skapat monster genom att på artificiell väg "beordra" varelsernas DNA att skapa organ, broskpartier och lemmar som tidigare inte funnits i deras DNA-kod. Med denna metod kan man skapa extremt avancerade konstruktioner, allt ifrån vapen till fordon. Hur dess i detalj fungerar har de mänskliga forskarna ännu inte lyckats utröna.

Som grund för biogiganterna använd olika okända varelser som hämtats från den andra sidan. Varelserna har det gemensamt att de alltid är enorma, större än de största djur vi kan finna på jorden. De besitter även en grundläggande intelligens och en egen vilja.

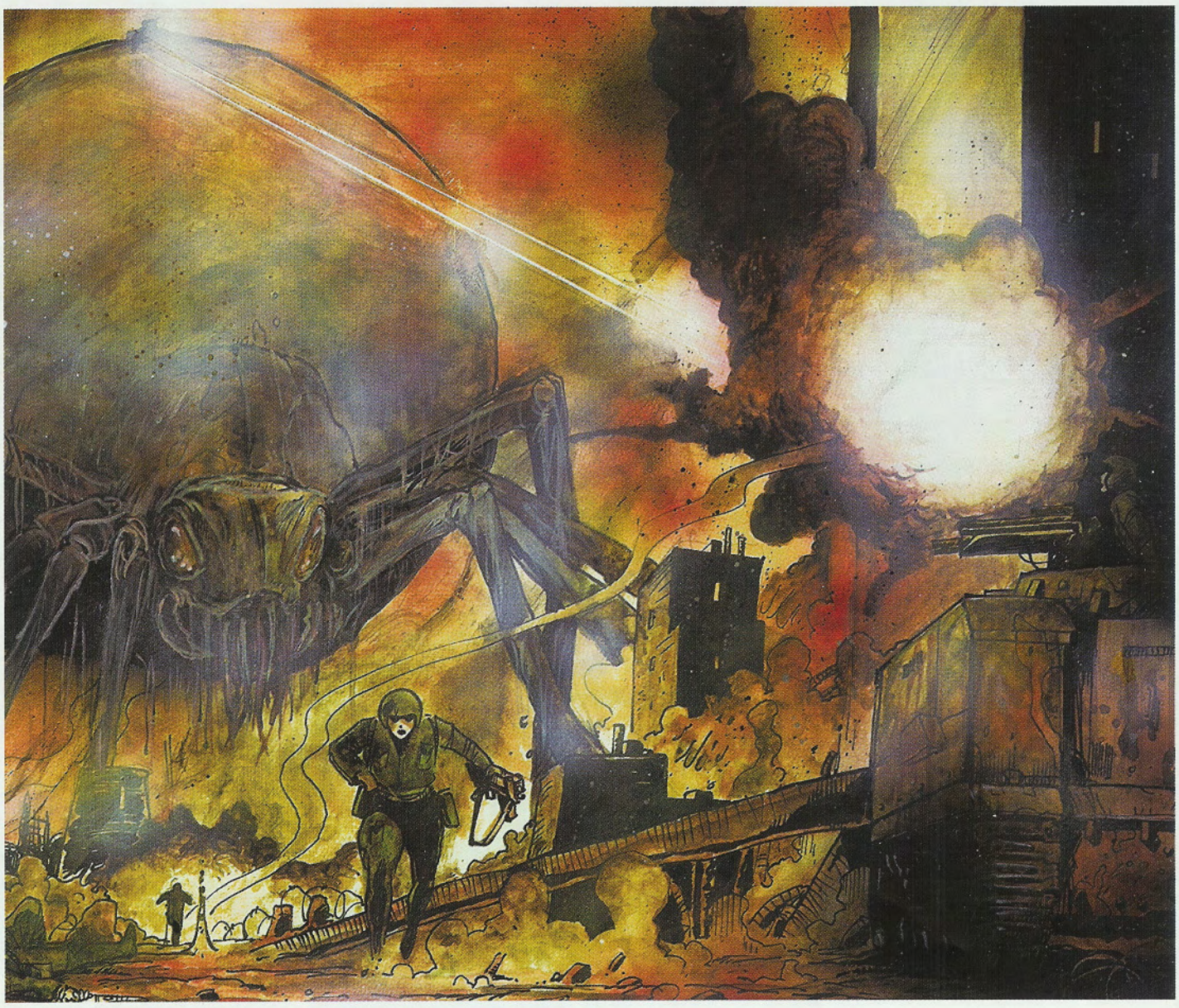
Legionen väljer oftast varelser som själva besitter grundläggande offensiva möjligheter och man förstärker inte sällan deras naturliga vapen med metall. För att ytterligare höja varelsernas stridsförmåga monterar man på tunga understödsvapen, vilka styrs av separata skyttar.

Om det behövs förbättrar man även varelsens förflyttningsförmåga genom att förstärka ben och andra lemmar som används för detta ändamål. Det har hänt att man ersatt de ursprungliga lemmarna med rena metallkonstruktioner. Dessa ger biogiganten överlägsen manöverförmåga.

Man förstärker också biogiganternas naturliga skydd genom att bygga på den pansar av varierande slag. Detta pansar skall självklart skydda själva varelsen men fungerar även som skydd åt de trupper som transporteras av den. Dessa förvridna skapelser modifieras nämligen i en omfattning som mänsklig vetenskap inte kan förstå. Deras kroppar urholkas och plats bereds för legionens soldater inne i monstrens bukar. Hur varelserna överlever denna behandling är ofattbart och den lämnar tydliga spår i deras psyken. Smärtan begränsas men kan aldrig helt utestängas och detta leder till att varelserna besitter ett raseri mot allt levande.

Biogiganterna styrs av nefariter, som undertrycker varelsernas egen vilja.Varelserna kan lyda komplexa kommandon om dessa är korta och rakt på sak. Om kontrollen över biogiganten på något sätt skulle brytas, till exempel om den kontrollerande nefariten skadas eller dör, löper varelsen amok och inriktar sig på att förinta allt levande som finns inom räckhåll. Det har hänt att biogiganter slitit upp sina egna kroppar för att komma åt de ovälkomna trupperna inuti.

Alla biogiganter behöver energi i form av



ätbart material. Detta är oftast besegrade fiender eller i värsta fall trupper från den egna sidan.

Nedan följer exempel på hur biogiganterna kan vara konstruerade. Exemplen är prov på de biogiganter som Brödraskapet träffat på men man fruktar att det finns de varelser som är avsevärt större än de som beskrivs nedan.

TARANTIDER

Av det fåtal biogiganter som hittills har drabbat samman med mänsklighetens förkämpar på solsystemets oräkneliga slagfält har tarantiderna förekommit i störst antal.

Likt väldiga spindlar förflyttar de sig över slagfälten, och sprider död och förintelse omkring sig. Deras enorma käkar utdelar dödande giftbett och de använder sina starka ben att förstöra fordon med genom att trampa sönder dem. Ofta utrustade med ett tungt understödsvapen transporterar tarantiderna trupper till hjärtat av striderna.

Tarantiderna är formade som enorma insektoider, uppdelade i en framkropp och en större bakkropp. På framkroppen sitter de fyra benparen vilka ger dem deras hastighet och manöverförmåga. Kroppen är täckt av ett strävt skinn. De förstärkta käkarna är enorma och utdelar fruktansvärda bett. Dessutom kan tarantiderna producera ett starkt gift som förlamar offren.

Bakkroppen har förstärkts med metallplåtar och tjänar som transportfordon för soldaterna. Dessa har beretts plats inne i tarantiden och är därmed väl skyddade. De lämnar tarantiden via en lucka på undersidan av bakkroppen. På översidan har man monterat ett av nekroteknologi förvridet understödsvapen. Detta vapen kontrolleras av en nekromutant.

En tarantid behöver förtära 30 poäng STO per dag för att kunna fortsätta operera.

STY	75	FYS	75	SB	+9T6
STO	120	INT	5	KP	195
SMI	50	MST	14		

Förflyttning/hastighet: 95 m/SR (90 km/h i all terräng)
Kraftnivå: 0
Pansar: 250
Lastförmåga: 3 passagerare + 1 skytt + 250 kg
Bestyckning/Naturliga vapen: 1 Bett 5T6 med halv SB (offret råkar även ut för ett förlamande gift med STY 15), Sting (med benen) 3T6, Deathlokdrum eller motsvarande
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 35%, Rörliga manövrer 85%, Obeväpnad strid 75%, Undvika 45%
Förmågor: Mörkerseende

TYSHAUA

Dessa varelser utgör ett kraftfullt vapen mot Brödraskapets lufttrupper. Likt väldiga insekter anfaller dessa monster konvojer eller enstaka jaktplan och deras oerhörda manöverförmåga ger dem genast övertaget. Även det faktum att de angriper i närstrid har förtvivlat många piloter och lett till deras förtidiga död.

En tyshaua är uppbyggd av två kroppshalvor och en huvuddel. Mellankroppen har tre par ben och fyra rörliga drivreaktorer. Dessa ger varelsen en fantastisk manöverförmåga och den kan med hjälp av dessa även hovra på ett ställe.

Varelsen anfaller med ett skarpt vapen fästat på bakkroppen. Eggen används till att stinga med och har förbättrats med otaliga otäckt skarpa klingor. Med detta vapen sätter varelsen normala styrsystem hos flygplan ur spel vilket leder till att planen havererar. Förutom detta är deras kroppar täckta med skarpa spikar som med lätthet tränger igenom normala rustningar.

Som skydd mot beskjutning har varelserna försetts med metallpansar, men det är inte så tungt att det begränsar varelsens manöverförmåga eller snabbhet.

Ett fåtal har utrustats med något tungt understödsvapen för att öka den offensiva kapaciteten. Vapnet styrs då av en separat skytt.

Som de flesta biogiganter används även dessa som transportmedel. Deras bakkroppar är förändrade för att kunna ge rum åt trupperna.

De värden som ges för Förflyttning/Hastighet och Färdigheterna gäller om tyshauan befinner sig i luften.

En tyshaua behöver förtära 60 STO-poäng blod eller annan näringsrik vätska om dagen för att få energi till att flyga.

STY	60	FYS	60	SB	+9T6
STO	135	INT	5	KP	195
SMI	140	MST	14		

Förflyttning/Hastighet: 200 m/SR (145 km/h)
Kraftnivå: 0
Pansar: 100
Lastförmåga: 3 passagerare + 1 skytt + 250 kg
Bestyckning/Naturliga vapen: 1 Sting 5T20, Deathlokdrum eller motsvarande
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrar 150%, Obeväpnad strid 75%, Undvika 150%
Förmågor: Mörkerseende

KAMPANJSPEL

Informationen om biogiganterna kan spela flera roller i en Mutant RYMD-kampanj. Med de riktlinjer som ges ovan kan du som spelledare själv konstruera nya och skrämmande varelser.

Du kan sedan självklart använda dem som något rollpersonerna träffar på under sitt äventyrande men de kan också användas till att bygga upp äventyr kring.

För att kunna möta hotet från Ondskan måste flera frågor besvaras och det kan bli rollpersonernas uppdrag att göra detta. De kan bli inblandade i försök att fånga en tarantid eller en tyshaua, ett icke helt tacksamt uppdrag. De kanske blir de första att upptäcka en ny form av biogiganter, ännu mer fruktansvärd än de redan kända.

Inkvisitionen vill självklart veta mer om olika biogiganter och skickar iväg rollpersonerna att spionera. Detta kan föra dem djupt in i Ondskans läger och de som återvänder kommer att veta mycket som idag är fördolt.



NU BESTÄMMER DU!

GAME GENIE™ ger dig superkrafter!

Plugga in GAME GENIE och ta kommandot över ditt Nintendo-spel. Programmera in mera kraft, fler vapen eller varför inte evigt liv? Med Game Genie blir gamla spel som nya. Fantastiska high-scores, nya nivåer, överlägsna segrar - ingenting är omöjligt!

MER STYRKA

EVIGT LIV

START PÅ VALFRI NIVÅ

FLER VAPEN

GAME GENIE™

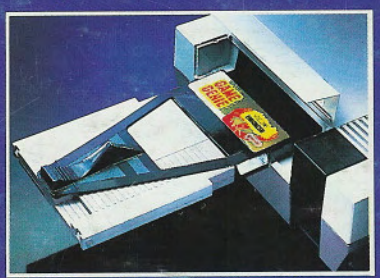
HÖGRE HOPP

HÅRDARE SLAG

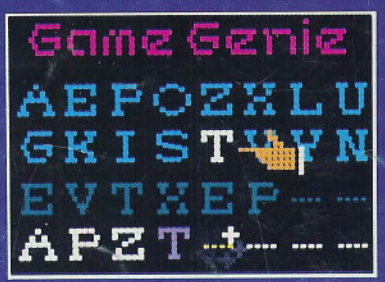
HÖGRE SNABBHET



Game Genie är enkel att montera. Spelen påverkas bara så länge Game Genie är inkopplad.



Först pluggar du in din spelkassett i Game Genie. Sen pluggar du in Game Genie i basenheten.



I Game Genies skärmbild programmerar du om ditt spel. Kodbok medföljer!

FRÅGA EFTER GAME GENIE I DIN BUTIK!

Spelen som Nintendo-mästaren rekommenderar!



Thor Aackerlund
Nintendo World Champion

MICRO MACHINES
Häftig racer-action!

QUATTRO ADVENTURE
Fyra äventyrsspel på en kassett!



galoob®

INVENTED BY CODEMASTERS™

GAME GENIE™ AND CODEMASTERS™ ARE TRADEMARKS OWNED BY CODEMASTERS SOFTWARE CO. LTD. THE TRADEMARKS ARE BEING USED PURSUANT TO A LICENSE.

Game Genie is a product of Lewis Galoob Toys, Inc., and is not manufactured, distributed or endorsed by Nintendo of America Inc. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo Corporation Ltd.

Marknadsförs av Target Games AB 08-702 03 50