ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

NUMMER 37 AUGUSTI 1992 PRIS 40KR

ALGEROTH

DEN ONDA TEKNOLOGINS FADER

Kampanjmaterial till RYMD

DARK EDGE BAR
DARK EDGE BAR
DARK EDGE BAR
DARK EDGE BAR
DARK EDGE BAR

Mer om Berlin 2092



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

NR 37 • AUGUSTI 1992

SINKADUS



INNEHÅLL:

6 HEARTBREAKERS
8 LIDANDETS LUSTGÅRD
12 FRÅN SKELETTBYNS HEMLIGHET TILL DARK EDGE BAR
17 SKUGGOR ÖVER NOHSTRIL
34 OM ÄLVOR OCH IRRBLOSS
38 DARK EDGE BAR
41 STRIDSZON VENUS
44 ALGEROTH, DEN ONDA TEKNOLOGINS FADER

FASTA AVDELNINGAR:

4 HEMMAFRONTEN
7 BREVSPALTEN
15 FANZINESPALTEN
16 KLUBBSPALTEN
33 BUTIKSGUIDEN

ANSVARIG UTGIVARE:
Fredrik Malmberg

CHEFREDAKTÖR:
Olle Sahlin

REDAKTION OCH ATELJE:
Håkan Ackegård, Johan Anglemark, Jerker Sojdelius, Michael Stenmark, Henrik Strandberg, Stefan Thulin

PRODUKTION:
Nils Gulliksson, Klas Berndal

PRENUMERATIONSFRÅGOR:
Olle Sahlin

TRYCK:
Tryckproduktion, Västerås

ISSN:
1100-5599

OMSLAG:
Frank Brunner

Den som håller koll på vilka som jobbar på Target Games upptäckte redan i förra numret att Michael Stenmark inte längre är frilansare, utan numera tillhör redaktionsgänget. Michael är projektanställd för att utveckla Mutant Rymd-världen inför Det Stora Klivet. Över gränserna, vill säga. Vi har nämnt flera gånger att stora ting är i görningen, och om du slår upp sidan 6 kan du till exempel se prov på de första Mutant Rymd-figurerna. Jämför med Nisses bilder i de senaste Sinkaduserna.

Michaels uppgifter går ut på att beskriva världen och att lägga upp riktlinjerna för utomstående författares bidrag. Förutom att producera väldiga textmassor arbetar han tillsammans med Nisse för att "bestämma den visuella utformningen".

Alltså hur alla varelser, bössor och manicker ska se ut.

Jerker Sojdelius sommarjobbade förra året i ateljen, och i år är han tillbaka. Enligt allas vår Nisse är hans huvudsakliga uppgift att "ge Mutant-projektet en tilltalande och unik grafisk profil".

Alltså hur alla boxar, böcker och logotyper ska se ut.

Under tiden bubblar produktionen vidare på flera nivåer. I nästa nummer kan vi rapportera närmare om hur det står till med de olika utlandsutgåvorna.

Nefariter i Lissabon...?

Olle

SINKADUS publiceras 5 gånger/år av Target Games AB. Allt material copyright © Target Games AB 1992. Eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet. **ADRESS:** Sinkadus, Target Games AB, Box 4628, 116 91 Stockholm, 08-702 03 50. **PRENUMERATIONER:** 195 kr för 5 nr eller 350 kr för 10 nr (övriga Norden: 220 kr för 5 nr; utom Norden 245 kr för 5 nr). Om inbetalning görs samma månad ett nr kommer ut innebär detta att prenumerationen börjar med nästkommande nr. Skriv namn och adress tydligt på inbetalningskortet. **ARTIKLAR TILL SINKADUS:** Artiklar ska vara maskinskrivna på A4-ark. 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. **ANNONSER:** Kontakta redaktionen för aktuella annonspriser.

HEMMAFRONTEN

Höstens första nyhetspaket innehåller två äventyrsmoduler, förutom det här numret av Sinkadus. I nästa nummer kommer du att få läsa mer om vår utländska lansering och om vad om är på gång inom den närmaste tiden.

OPERATION KIRKWOOD

Typ: Äventyr till Mutant RYMD
Utförande: häfte
Konstruktör: Johan Sjöberg

Det första äventyrssupplementet till Mutant RYMD heter Operation Kirkwood – Döden i gruvorna. Operation Kirkwood kommer dels att fungera som ett introduktionsäventyr och dels som kampanjbakgrund till den nya Mutantvärlden. Handlingen tilldrar sig på den av megakorpen Imperial kontrollerade gruvasteroiden Kirkwood. De är ett sedan mer än hundra år gammalt gruvsamhälle rollpersonerna anländer till. Industrierna är nedgångna, den administrativa sidan saknar resuser och i gruvorna hålls straffångar, övervakade av tungt beväpnade vakter. Levnadsförhållandena är hårda på alla plan och trots en viss standard gör den mänskliga misären sig påmind. I denna slutna värld finns därför en grogrund för mörkrets krafter.

I en miljö av övergivna industrianläggningar, dunkla gruvschakt och fester i celebert sällskap ska äventyrarna söka efter de pusselbitar som förklarar varför Kirkwood inte längre uppvisar några positiva produktionsresultat, och som förklarar de mystiska händelserna i gruvorterna.

Till sin hjälp har äventyrarna sergeant Smythe, underättelseofficer vid Imperial Blood Beret-basen på Kirkwood. Men rollpersonerna komme inte att få bedriva sitt sökande ostört. Det finns mäktiga krafter på Kirkwood. Krafter som i det fördolda konspirerar och väver samman den mörka symmetrin.

Och cirkeln sluts allt snabbare.

FALLNA ÄNGLAR

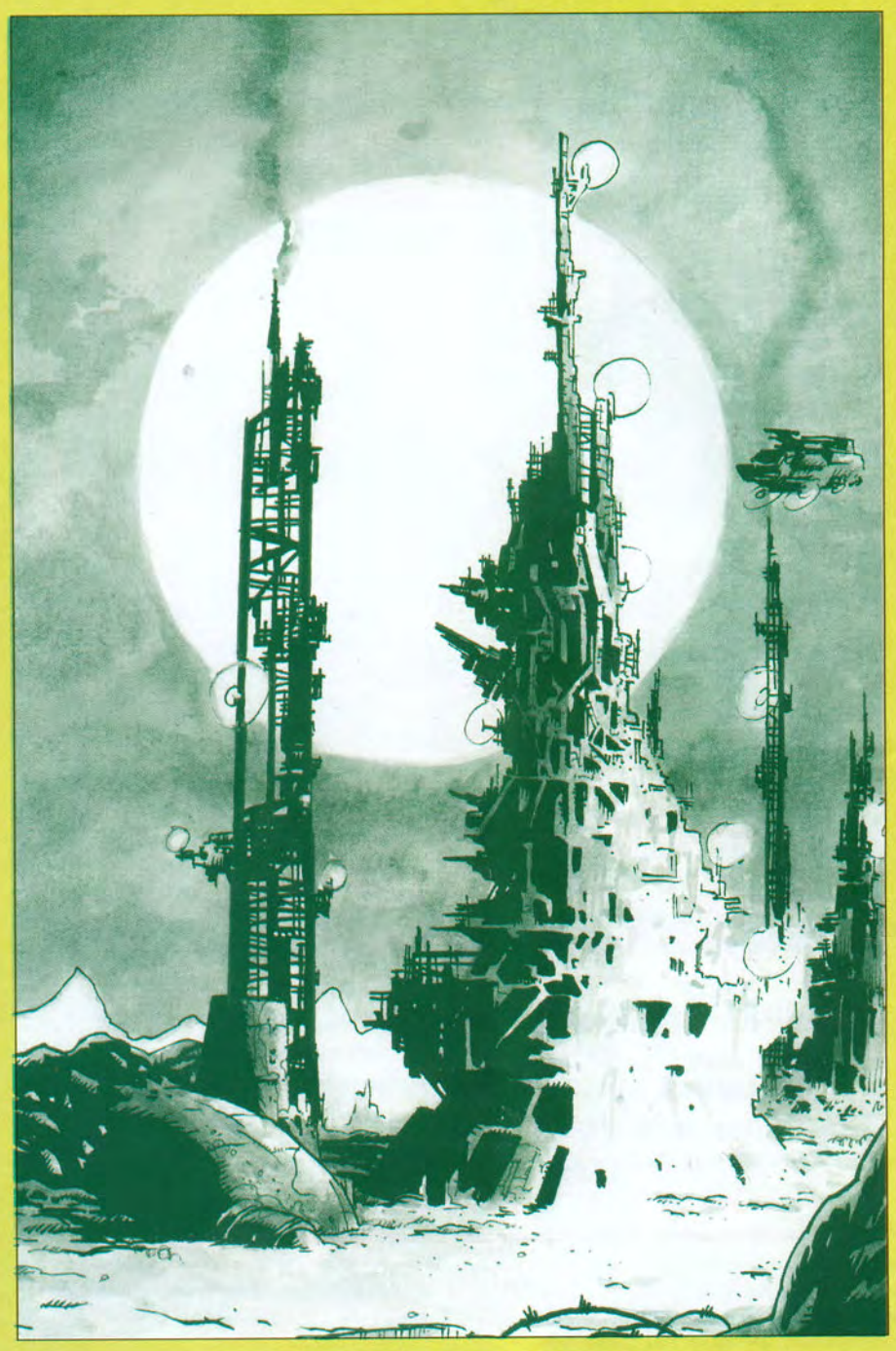
Typ: Äventyrs- och kampanjmodul till Kult
Utförande: 96-sidigt häfte
Konstruktörer: Michael Petersén & Gunilla Jonsson

Nu presenterar vi det första av flera mindre äventyrsmoduler till Kult. Fallna änglar är en äventyrstrilogi som utspelar sig bland nattens barn i New York, och ger omfattande kampanjinformation om denna mycket speciella värld.

New York är en stad som aldrig helt somnar in och blir tyst – det är alltid folk i rörelse. Under de ljusa timmarna tillhör staden kontorsfolket, turisterna och gatuförsäljarna. Trafiken är öronbedövande och ljudmattan spetsas av ilskna bilhorn, högljudda gräl och tjutande utryckningsfordon. När natten faller lämnar kontoristerna staden och far ut till sina förorter. Kvar bland skyskraporna jagar nattens barn sina offer lika hemtamt bland det vackra folket på klubbarna som bland de utslagna och de hemlösa.

Den sammanlänkande faktorn i de tre äventyren är en kvinna som rollpersonerna blir allt intimare bekant med under berättelsens gång. Hon har en mycket ovanlig bakgrund – och så småningom kommer rollpersonerna till insikt om att de har en viktig uppgift att fylla i hennes liv.

Kvinnan är regissör och de träffar henne i samband med premiären på en av de mindre teatrarna i Greenwich Village. Efter föreställningen får rollpersonerna en inbjudan att följa med till en efterfest tillsammans med bland annat ett mc-gäng. Festen är inledningen till allt grövre nattliga excesser.



PÅ GÅNG

TAROTICUM

Till Kult kommer ännu ett i serien lite mindre och därmed billigare äventyr – ett önskemål från många av Kult-fansen. Och vi tänker inte vara ogina, även detta blir ett häfte på 96 sidor. Spelarna kommer i kontakt med en hemlig sammanslutning som använder sig mycket av en speciell kortlek för spådom och även ren magi. Denna variant av tarotleken bygger på Kults världsbild med de tio arkonterna och de tio dödsänglarna sammanvävt med de fem vägarna (döden, vansinnet, passionen, tiden och rummet, samt drömmen), och kommer att förklaras utförligt. I äventyret lurar en djävulsk konspiration där kortleken spelar en central roll.

Och gissa vad – kortleken ingår naturligtvis i äventyret!

BÖCKERNA

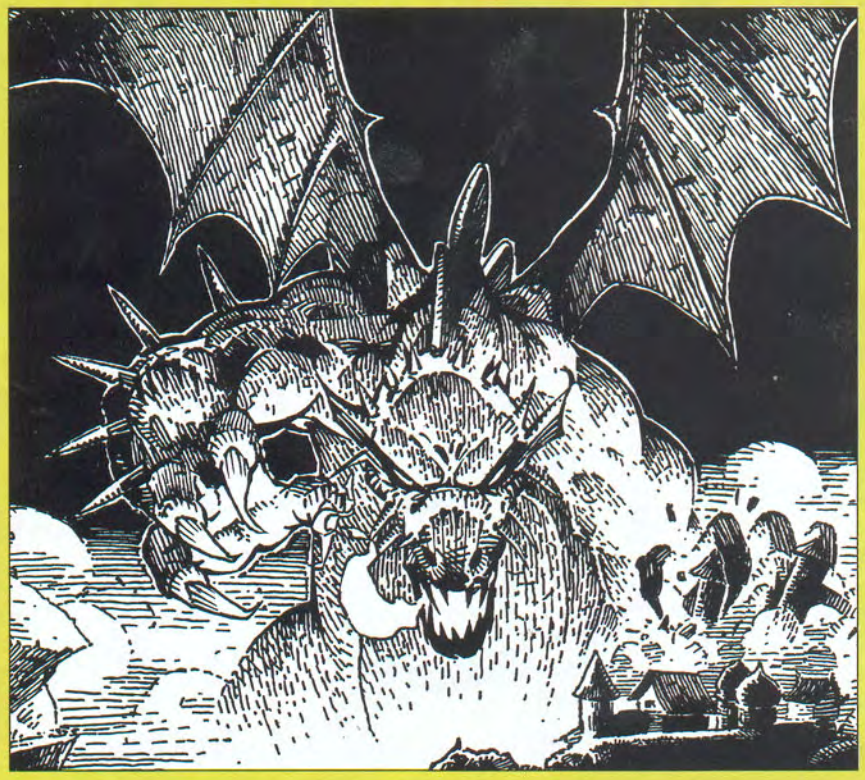
Vi har haft så mycket att göra med alla nya spel under våren och sommaren att det uppenbarligen måste gå ut över något – framförallt är det bokserien som har drabbats. Vi har inte lagt ner bokutgivningen, men den har drabbats av förseningar. Böcker kommer ut, men vi kan just nu inte garantera att det kommer en ny bok varje månad. Vi ber er ha överseende med detta. På gång att komma ut är bland annat en nyöversättning av Anne McCaffreys drakböcker. Åtminstone den första har funnits på svenska tidigare, men i en kraftigt förkortad (stympad skulle man kunna säga) upplaga.

NECROTECH

Detta är det första supplementet till Mutant Rymd, och det är helt vigt åt den mörka legionen. Här kommer de fem apostlarna att beskrivas, deras arméer, nya varelser, mer magi, mer vapen och åtskilliga förband av aldrig tidigare skådat slag. Viktiga kättare och deras organisationer finns också med, liksom nefariter och deras underhuggare, samt en mängd kampanj- och äventyrsförslag. Necrotech planeras att bli 96 sidor tjock.

DRAKAR

Av många efterlängtat – ett helt supplement som är helt tillägnat drakarna. Allt du velat veta om drakar kanske vi inte får med, men säkert en hel del som du kanske inte ens visste att du ville veta förrän du fick veta det. FÅR veta det, menar vi naturligtvis. Avgör själv när modulen kommer i höstpaketet. Drakar tar upp allt från de minsta och ofarliga till de legendariska vidunder som slukar hela städer. Förutom en veritabel epidemi av flygande ohyra kommer du att få möta nya varelser som till exempel drakhumanoiderna och de fruktade drakherrarna. En intressant vinkling är också hur olika raser ser på drakarna, framförallt hur magikerna betraktar dem.



ORIGINALOMSLAG

Vi vet inte hur många det är som tänkt på det, men vi använder originalbilder som omslag i allt större omfattning. Tidigare har vi bara haft råd att göra enstaka original, till exempel har både Svavelvinter och Mutant 2 det, men från och med nya Mutant har det varit nästan tvärtom – alla bilder signerade Thomas Feiner är original, och för Kult och Rymd är det enbart detta med bilder från bland annat Peter Jones och Paul Bonner.

Om du undrar vad som menas med original i det här sammanhanget kan vi berätta att det är omslag som beställts specifikt för en viss bok eller ett visst spel till skillnad från att man köper publiceringsrätten till redan existerande bilder från en bildagentur. Köper man bilder från agenturer leder detta ofrånkomligen till att de mera sällan har med innehållet att göra, eftersom man blir tvungen att använda väldigt allmängiltiga bilder – de får ju inte antyda saker som inte återfinns inuti.

Snart är det kanske dags att göra det som alla förlag med självaktning gör förr eller senare – ger ut en kalender med de bästa omslagen...

RADIO STARS

SÄLLSKAPSSPEL: Den som lyssnade på Radio Stockholm den 15 juli kunde höra Olle Sahlin prata med reportern Maria Ekendal om sällskapsspel och spelkonstruktion. Samtalet var väl inte så oerhört djuplodande – för vad kan man säga på tio minuter? – men verkar ändå ha gått hem. Bland det som avslöjades var att rollspelen antagligen var det senaste riktigt nya bland de senare årens sällskapsspel. Nyheter kommer ju varje år, men det är sällan något spel är verkligt nytt på så vis att det inte liknar någonting annat. På frågan om vilken nästa stora speltrend skulle kunna vara, svarade Sahlin käckt att "om jag visste det skulle jag sitta på kontoret nu och konstruera det spelet". Oss emellan, så är det precis vad vi håller på med...

PAINTBALL: Dagen efter var det dags för Jesper på Tradition att bli intervjuad om paintball, alltså bössor som skjuter små gelatinbollar med färg. "Är det inte risk för missbruk av de här vapnen?" frågade reportern. "Visst, men man kan ju lika gärna tänka sig småbarn som köper schackspel och vässar pjäserna för att använda dem som tillhyggen..." tyckte Jesper. Vi misstänker att uttalandet var lite tillspetsat...

En dam från Konsumentverket tyckte att det var helt i sin ordning med paintballvapen, så länge de betraktas som sportutrustning och också används som sådan. Radioinslaget föranleddes nämligen av rapporter om folk som inte gjort detta. Vi har själva observerat omisskännliga paintballsplattor på bland annat bioannonser vid Hötorget.

Varning för gnälligt tjat: vill vi ha ett förbud mot paintball? Använd för all del då bössorna på stan och skjut vilt på allt som rör sig! Det är antagligen svårt att få paintball att bli accepterat som seriös sport i stil med hockey eller fotboll, men det vore synd om det skulle bli förbjudet igen. Så om du som läser detta har en paintballpistol och det kliar i fingrarna att vifta med den på allmän plats – ignorera klådan och gå och köp dig en SuperSoaker vattenpistol istället!

HEARTBREAKER

Tminus2 år: mars 1990. De första tennfigurerna med Drakar och Demoner-förpackning dök upp i butikerna. ***Tminus1 år: juli 1991.*** Första gången Mutant-figurer omnämns i tidningen. "Kommer i höst", sa vi. ***Tminus10 månader: oktober 1991.*** De första bilderna på Mutant-figurer dyker upp. ***Tminus7 månader: januari 1992.*** Grenadiers Mutant-linup bedöms som lite för tråkig, samtidigt som vi har för små möjligheter att påverka urvalet. Seriösa kontakter tas samtidigt med nystartade Heartbreaker för att göra figurer av vår egen design. ***Tminus6 månader: februari 1992.*** Arbetet påbörjas, de första skulpturerna visas upp. Försäljningschefen mycket entusiastisk: "De ser ju precis ut som Nisses bilder!" ***Tminus3 månader: maj 1992.*** De första provfigurerna skeppas över. ***Tminus1 månad: juli 1992.*** Arbetet igång på flera nivåer. ***Nu: augusti 1992.*** De första Mutant Rymd-figurerna kan visas upp för allmänheten. ***Tplus2 månader: oktober 1992.*** De första Mutant Rymd-figurerna börjar säljas!



Understödssoldat ur Bauhaus 12. djungeljägarskvadron, The Venusian Rangers. Styrkans huvuduppgift är framförallt att fungera som stöttrupper inför Bauhaus' offensiver. Förbandets förmåga att snabbt slå sig fram genom fienderna är omtalad och fruktad. Djungeljägarna är ett av de förband som har kämpat hårdast mot den mörka legionens horder. Soldaterna är utrustade med de tyngsta bärbara vapen som finns, bland annat den 9,6 kg tunga Deathlokdrum, som förutom vanlig ammunition även avfyrar 33 mm spränggranater.



Legionärerna är zombier, dödade mänskliga krigare som legionen använder som stomme i sin armé. De är mycket människoliknande, men lätt groteska. Hela deras fortsatta existens går ut på att förinta den mänsklighet de en gång tillhörde. Som viljelösa slavar åt nefariter och nekromutanter utför de alla de order de får. Utrustningen kan bestå av i stort sett vad som helst, men vanligtvis används mänskligt tillverkade, men av tekronerna förvridna vapen. Dessa ser ut som om de hade smält samman med vassa kanter och skarpa taggar som resultat.



VENUSIAN RANGER

STY	18	
SMI	14	
MST	11	
Handlingar	3	
Rustningspoäng	26	
Deathlokdrum	16	14**
Handgranater	14	
*Autopistol	15	7
Åtgärda eldavbr	14	



VENUSIAN RANGER

STY	15	
SMI	11	
MST	9	
Handlingar	2	
Rustningspoäng	23	
Deathlokdrum	13	14**
Handgranater	11	
*Autopistol	12	7
Åtgärda eldavbr	12	



LEGIONÄR

STY	17	
SMI	13	
Handlingar	2	
Rustningspoäng	22	
Automatvapen	13	10
*Combatblade	14	14**



LEGIONÄR

STY	16	
SMI	12	
Handlingar	2	
Rustningspoäng	19	
Automatvapen	11	10
*Combatblade	13	14**

///BLOOD BERET-PREVIEW: MER INFO>>>SINKADUS 38–END MESSAGE...

SINKADUS brevspalten SINKADUS

ÄVENTYRSSPEL, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM

OM KRITIK

Eftersom jag börjat betrakta Sinkadus med mindre intresse de senaste 1-2 åren var det en glad överraskning att finna nr 35 så intressant som det var. Det är två saker jag skulle vilja ge mina synpunkter på: dels angrepp mot rollspel i allmänhet och dels Kult i synnerhet.

Är rollspel farliga? Artikeln med den rubriken var milt uttryckt genial. Jag har själv skrivit ihop en pamflett i samma ärende, och fann att Johan Anglemark på två sidor lyckades få fram allt det som det tog mig sju sidor att säga. De många faktauppgifterna var värdefulla och jag ser mig redan om efter rollspelshatare som jag kan kasta artikeln på.

Jag har också ett par frågor och kommentarer om artikeln:

1. Johan nämner en "nyhetsrelease" från NCTV 1985 som räknar upp 12 fall av rollspelsrelaterade mord och självmord. Av dem var "6 uppenbart falska". Är dessa fall samma som Magazinets USA-korrespondent räknar upp i artikeln "Rollspelens bittra frukter" i samma nr som Kult-artikeln? Om de är samma, vilka är det då som är säkra förfalskningar? (Om inte NCTV eller BADD kan skrapa ihop ens tolv "äkta" fall undrar man ju vad de går för egentligen.)

2. Finns det någon möjlighet att Äventyrsspel kan översätta GAMA-publikationerna *Games don't kill* och *Assault on RPGs*? Det skulle i alla fall jag sätta stort värde på.

3. Sa verkligen Allan Rubin att USA-undersökningar visat samband mellan psykoser och Drakar och Demoner!? Om Allan inte ens vet att DoD och D&D inte är samma sak borde han inte yttra sig om rollspel alls.

4. För övrigt tycker jag att det vore en idé att trycka upp artikeln i färgglad pamflettform och skicka ut den till både spelaffärer och andra ställen. Den förtjänar att synas.

OM KULT: Fram till i mars, när jag av en slump hittade *Magazinet (för ett segerrikt liv)*, var Kult något relativt ointressant för mig. Jag hade läst igenom regelböckerna ett par gånger (jag har inte själv spelet) men inte spelat det. Jag hade blandade känslor: dels insåg jag att spelet, som rollspel betraktat, var bra och genomtänkt; dels retade jag mig lite på världsbilden och författarnas fixering vid blod och inälvor. Man saknar verkligen den gamla Chock-sentensen "Kom ihåg att skräck och spänning inte är detsamma som blod och äckel!".

Hursomhelst, i och med angreppen tog jag genast ställning för Kult. Oavsett vad jag personligen tyckte var angreppen intellektuellt ohederliga och spelet förtjänade att försvaras.

I och med Åke Eldbergs betydligt intressantare inlägg i nr 35 fick jag ett bredare perspektiv. Jag tänker nu ge mina synpunkter på de olika kritikerna.

OM RUBIN: Problemet med Allan Rubin är, så vitt jag förstår, att han är en häxjägare. Med detta menar jag en person som tagit på sig uppgiften att spåra upp och förgöra "häxor" (i det här fallet ungdomsförstörare) var han än finner dem. Häxjägare är bra, förutsatt att det finns häxor. Finns det inga börjar de ofta bränna vanligt folk istället.

Den tesen styrks av att hans heliga uppdrag verkar mycket viktigare för honom än såväl sanningen som rättvisan. Artikeln genomsyras av en otrevlig blandning av okunnighet och illvilja gentemot rollspelen. Han framför också teorin att Kult-författarna är erfarna svarta magiker som i sin bottenlösa girighet börjat marknadsföra svartkonstens hemligheter till barn (artikeln rubriceras ju som "Grov satanism för barn" trots att Allan själv redan från början konstaterar att spelet inte rekommenderas till personer under 15 år). Ligger det förresten något alls i hans påstående om att magin i spelet skulle vara tagen från riktig ockultism?

Å andra sidan måste man konstatera att Allan utmärker sig, jämfört med sina medkorsfarare Thomas Arnroth och Knut-Einar Norberg i samma tidning, i det att han faktiskt läst spelet. Det är mer än man brukar vänta sig av antirollspelare (därmed inte sagt att det är tillräckligt; i det här fallet hjälpte det inte). Norberg, till exempel, har uppenbarligen aldrig tittat i ett exemplar av det "ockultrelaterade" D&D.

OM ELDBERG: Åke Eldbergs insändare om religion, fantasi och verklighet var bra. Han har faktiskt rätt i att man bör ta det försiktigt med att blanda in verkliga företeelser (religiösa och andra) i fantasivärldar och där tolka om dem. Jag har inget emot att man driver med företeelser inom religioner (typ TV-evangelister eller shiamuslimer), men det är skillnad på enskildheter och hela religioner. Det är riktigt att Kult enbart är fantasi, och jag har inga problem med det, men rent intellektuellt tycker jag att Åke har en poäng.

Jag delar inte Åkes olust inför Kult (jag tror inte att det får någon att tro si eller så), men jag gillar inte dess världsbild. Om jag själv skulle spelleda Kult skulle jag antagligen mutera denna världsbild så att den passade mig. Ett äventyr som "Ett eko från det förflutna" skulle jag knappast vilja spelleda, men jag blir inte stött av det. (Dessutom var ju identifieringen av Jesus med Jim Morrison så komisk att det tog udden av saken en smula.)

Egentligen tycker jag nog att den bild som Åke skissar upp i början av sitt brev verkade mycket intressantare än den officiella Kult-bakgrunden. Kan ni inte be honom skriva ett supplement som bygger på den?

Theo Axner

Olle: *1. Det är bara något enstaka av fallen som är gemensamma. Av de som redovisas i Magazinet skulle vilket som helst kunna vara lika äkta som falskt – för vad kan man egentligen säga om dem? Ta Toby Napier, till exempel. Magazinet skriver att han "skulle ha varit sinnessjuk då han mördade en butiksassistent i Florida. Napiers advokat sa att 16-åringen var besatt av skjutvapen, våldsfilmer och D&D." Den fråga man ställer sig är huruvida det var sinnessjukdomen eller det faktum att han spelade rollspel som fick honom att begå mord. Ska detta betraktas som bevis för att rollspel är skadliga, eller är det ett tecken på att vissa sinnessjuka människor kan vara våldsamma?*

2. Vi ser inget omedelbart behov av detta eftersom de skrifterna väsentligen vänder sig till den amerikanska marknaden.

3. Allan Rubin är inte intresserad av korrekt rapportering; han är å andra sidan intresserad av att föra fram sitt budskap. Gemene man har inte pejl på sådana subtiliteter som att D&D och DoD inte är samma spel – det räcker med att båda är rollspel.

4. Ju tråkigare utseende desto vederhäftigare innehåll. Med andra ord, inget fyrfärgstryck på glättat papper...

OM SINKADUS

Jag har en fråga och några synpunkter på nr 36. Kan ni inte ha någon DoD-bild på omslaget? Det börjar bli lite tjatigt med Kult, Mutant och Rymd.

Riddarlek var en jättebra idé, kul läsning. Tjuvar, lönnmördare & tabeller: bra för spelledare med idétorka.

Brevspalten är en av höjdpunkterna i tidningen! Det är jättekul att läsa vad andra tycker och tänker, utom när de bara gnäller och gnisslar om saker och ting, och sedan inte berättar varför. Rollspelens historia var mycket intressant. Bravo, Johan Anglemark.

Även fast jag inte spelar Kult, så reste sig nackhåren på mig när jag läste kusligheterna i Kultäventyret. Auktionen var också det ett superäventyr!

Vänliga hälsningar

David Spangenberg

ADRENALIN RUSH
DANCE ALONG THE LEDGE
FORBIDDEN TOUCH
KISS THE RAZOR'S EDGE

— BLUE PEARL



JONATHAN TOG EN ORDENTLIG KLUNK AV SIN WHISKEY, SLÖT ÖGONEN OCH VÄLKOMNADE DEN BEKANTA VÄRMEN SOM SLOG UT I MAGEN OCH LETADE SIG UPPFÖR STRUPEN. HAN ÖPPNADE ÖGONEN, BLICKEN BÖRJADE SNABBT GLIDA ÖVER LOKALEN. EN VATTENDROPPE RANN NER I HANS HÖGRA ÖGA OCH OMEDVETET LÄT HAN EN HAND GLIDA GENOM HÅRET, SOM FORTFARANDE VAR BLÖTT AV REGNET UTANFÖR. HOTELLBAREN VAR PRECIS SOM EN HOTELLBAR SKULLE VARA OCH INNEHÖLL ALLA DE VIKTIGASTE DRAGEN, SOM OSMAKLIGA TAPETER, SKUM BELYSNING OCH FULLSTÄNDIGT OINTRESSANT KLIENTEL.

HANS BLICK FASTNADE PÅ EN KVINNA TVÄRS ÖVER BAREN. HON SATT BORTVÄND FRÅN HONOM SÅ ATT HAN BARA KUNDE SE HENNES HÅR OCH NACKE, MEN DET RÄCKTE FÖR ATT HAN SKULLE REAGERA. DET KOLSVARTA HÅRET SVALLADE PÅ ETT NÄSTAN NONCHALANT ELEGANT SÄTT OCH LYSTERN VAR AV EN SORT MAN BARA KUNDE SE I REKLAMFILMER. DET SLUTADE I EN ELEGANT, KORT PAGE SOM FÖLJDES AV EN PERFEKT NACKE SOM UTSTRÅLADE KVINNLIGHET. INNAN JONATHAN HADE HUNNIT FÖRESTÄLLA SIG HUR DENNA SKAPELSE SÅG UT SNURRADE HON RUNT PÅ BARSTOLEN OCH DERAS BLICKAR MÖTTES OCH LÅSTES.

HON VAR VACKRARE ÄN HAN HADE TROTT, OVERKLIGT VACKER OCH TROTS ATT JONATHANS KINDER BRANN TILL AV FÖRLÄGENHET SÅ KUNDE HAN INTE TA ÖGONEN IFRÅN HENNE. HON FORTSATTE OCKSÅ ATT TITTA PÅ HONOM MED EN FULLKOMLIGT INTETSÄGANDE MIN, HELT ORÖRLIG SOM OM TIDEN HADE STANNAT. JONATHAN SÅG DJUPT IN I HENNES ÖGON OCH HELT PLÖTSLIGT SÅG HAN FÖRBI HENNES PUPILLER, ETT BLÄNK ELLER EN REFLEKTION FICK HONOM ATT KÄNNA IGEN DENNA BLICK SOM HAN LÄRT ATT HATA, FASTÄN SIST HAN SÅG DEN TILLHÖRDE DEN EN MAN. HANS HAND FLÖG INNANFÖR JACKAN OCH SLÖT SIG RUNT AUTOMATPISTOLEN. LIKA SNABBT FLÖG HANDEN UT IGEN OCH MED RAK ARM RIKTADE HAN SIN GLOCK MITT MELLAN ÖGONEN PÅ KVINNAN. KVINNAN SATT ORÖRLIG MED SAMMA LUGNA MIN OCH DETTA HINDRADE JONATHAN FRÅN ATT TRYCKA AV SKOTTET MED EN GÅNG. HON LOG PÅ ETT NÄSTAN FÖRFÖRISKT SÄTT OCH SKAKADE LÄTT PÅ HUVUDET.

"JONATHAN", SA HON, "JAG TRODDE DU VAR KLOKARE ÄN DIN BROR..."

LIDANDETS LUSTGÅRD

En förskräcklig person beskriven av Lars Apic & illustrerad av Nils Gulliksson

LIDANDETS LUSTGÅRD ÄR en beskrivning av en varelse med rötter någonstans i Inferno, hans organisation och mål. Artikeln är, precis som de organisationer som beskrivs i Mörkrets Legioner, avsedd att användas som kampanjmaterial och äventyrsuppslag. Den plan som beskrivs kan mycket väl bantas ner till Säffles storlek om du anser att det är lite väl storslaget. De referenser som ges till Stockholm är också väldigt generella och kan fungera precis var som helst.

Cochin är en märklig varelse som inte har någon speciell plats i hierarkin bland dödsänglar, arkonter och liktorer. Ett lämpligare namn vore snarare bastard eller hybrid, som i slutänden påminner om en ganska mänsklig nefarit.

Cochin livnär sig på smärta, både fysisk och psykisk, och det har tagit honom årtionden att suga i sig så mycket lidande för att bli så mäktig som han är nu. Han kom första gången till vår verklighet i slutet av förra århundradet och det var genom stora mentala ansträngningar han hittade en portal in i vår värld. En svårt sjuk kvinna, som precis skulle föda ett dött barn, visade sig vara den rätta vägen och Cochin föddes in i vår värld 1871 i en av Londons sorgligaste delar. Hans kropp var dock väldigt svag och åldrades precis som en vanlig man. Det tog tre generationer för honom att föra sig själv vidare in i vår tid. Tre kvinnor levde med honom, bar hans barn och dog i barnsäng medan Cochin blev starkare för varje födsel. Nu kunde han förbereda sig för sitt

livsverk. Han visste att han inte kunde göra utföra det på egen hand, så han gav sig ut på en resa ingen tidigare hade gjort. Målet var en mörk och tyst plats långt bortom Inferno och Avgrunden. Här hittade han sina allierade, två grymma och effektiva lönnmördare och deras hantlangare, förvisade i evig och smärtsam exil av dödsänglarna för oförlåtliga brott. Lönnmördarna välkommnade Cochin och svor honom evig lojalitet om han kunde ta dem ifrån deras fängelse.

LIVSVERKET

Med en handfull ovanligt farliga tjänare och krafter som endast kan jämföras med en guds är nu Cochin i färd med att uträtta sitt livsverk. Hans dröm är att skapa ett imperium av lidande, en evighetsloop av smärta bestående av en miljon människor som släpper ut sin otyglade misär rakt in i Cochin själ.

Platsen han har valt är Stockholm, och han är på god väg att lyckas. Hans tillvägagångssätt är att ta över mindre företag, med helt legala medel, och spinna ritualer inom dessa så att de i själva verket blir små purgatorier. Utåt sett ser företagen ut som vilka som helst men tränger man genom lögnerna och rökridåerna som Cochin satt upp ser man vilka fruktansvärda tortyrkamrar de egentligen är. De anställda har för länge sedan förlorat sina själar och är Cochins viljelösa slavar. För att göra imperiet verkligt måste han skapa 112 purgatorier i ett avancerat geografiskt mönster i Stockholm – först då kan han genomföra ritualen som kommer att suga upp alla i staden för det slutgiltiga purgatoriet. Hitills har han total kontroll över drygt 60 mindre företag (ca:15-25 anställda var), men vissa problem har uppstått.

DET FÖRSTA PROBLEMET

Att gå emot dödsänglarnas vilja är inte det mest populära man kan göra – en dödspatrull bestående av fyra nefariter har anlänt. Deras uppgift är att föra tillbaka lönnmördarna och avrätta Cochin. Något som inte är det lättaste, för trots att de vet var Cochin och hans hantlangare befinner sig, måste de invänta rätt tillfälle, eftersom det rör sig om en mer än värdig motståndare. De vet dock att de måste agera innan han lyckas med sitt projekt, för med sitt imperium av smärta kommer Cochin att bli ännu mäktigare, och det som börjar i Stockholm kommer att breda ut sig som en cancer över hela världen.

DET ANDRA PROBLEMET

Jonathan Karstadt är den ende som undkommit Cochins företagsförvandlingar. Han och hans tvillingbror jobbade båda som programmerare på ett mindre dataföretag i Kista som blivit övertaget. I ett ögonblick av extremt dålig bevakning lyckades de båda fly från den mardrömslika dimensionen och med nästan utbrända själar och hjärnor stapplade de ut i natten. För lönnmördarna var det mycket enkelt att spåra upp dem, men när de väl avlivat den ene försvann alla spår av Jonathan.

Jonathan har förlorat förståndet, det är infekterat av purgatoriet och han är galen av sorg över sin tvillingbror. Han vandrar nu omkring med mycket mörka och förvirrade tankar, något som gör det svårt för lönnmördarna att känna var han befinner sig.

Jonathan kunde så starta sitt eget korståg mot Cochin.



BEKIO AB

Bekio AB är Cochins högkvarter, det är både hans mest lönsamma och mest prestigefyllda företag med ett mycket gott rykte inom näringslivet. Bekio AB är beläget i centrala Stockholm i en gammal och anrik fastighet, där kontoret utgör hela övervåningen. Det är inte speciellt stort i personal och yta, eftersom det är ett rent holdingbolag, men kontoret är desto mer imponerande. Det är smakfullt nyrenoverat till dess ursprungliga sekelskiftesstil och fyllt med antikviteter och värdefull konst. Personalen består av fyra pedagister, och i normala fall även av Nilotinia och Sebastian Bjearehulth själv. Bekio AB är mycket välbevakat, det finns ständigt två pedagister här förutom att lokalen är uppkopplad mot en larmcentral.

ALVEREDS FINMEKANISKA AB

Detta är ett mycket isolerat företag beläget i ett industriområde i södra StorStockholm. Här har Cochin låtit sina vidriga verksamheter gå till den gräns att fasaderna har börjat spricka och den sanna verkligheten går att se. Det är även hit Cochin har planerat att fly och samla kraft om något skulle gå fel.

Företaget är inhyst i en gul tegelbyggnad i ett plan byggd i början på 70-talet. Den har definitivt sett bättre dagar. Runt byggnaden ligger skräp, rostande maskindelar och överfulla sopcontainrar. På framsidan hänger en icke fungerande ljusskylt där flera bokstäver av företagsnamnet skrapats eller nötts bort. Framsidan innehåller några små, beigegrå kontor med omodern utrustning – klumpiga dataterminaler och högljudda telefonväxlar. Baksidan består i stort sett av en enda lastkaj och infart till garaget.

Redan när man kommer in kan man märka att något är väldigt fel. En rutten stank påminnande om svett kött och svavel slår emot en. Fortsätter man längre in når man hjärtat av purgatoriet. Här öppnar sig ett stort rum, fyllt av vrålande maskiner och smält metall som forsar ner i stora järnkar. Mitt i rummet öppnar sig ett stort, 30 meter djupt schakt. Ner i detta ringlar sig ståltrappor, stegar och lejdare mot botten, som avslutas i en stor smältdegel, vilket ger det hela ett gulrött fladdrande sken. Överallt finns de tidigare anställda fängslade och konstant utsatta för obeskrivlig tortyr, fast i förvridna maskiner och hängande i kedjor. Här finns även en del andra personer som kommit i Cochins väg under åren, bland annat en försvunnen försäkringsagent (se äventyrsuppslagen). Här finns alltid två pedagister och oftast Kanatahj för att övervaka det djävulska maskineriet.

Längst ner i schacktet finns en stålsäng uppställd på central plats. Hit drar sig Cochin, efter stora kraftansträngningar, för att suga energi från sina fångars plågade själar.

COCHIN

Cochin, eller Sebastian Bjearehulth som han heter enligt samtliga statliga uppgifter är en mycket imponerande man – en och nittio lång, välbyggd, och alltid klädd i de elegantaste och smakfullaste kläderna. Han formligen sveper fram i både det svenska och internationella näringslivet. Hans födelseattest anger att han skall vara närmare 40, men hans klassiskt vackra ansikte och glimten i ögat gör att många tror att han inte är en dag över 30.

Sebastian Bjaerehulths personuppgifter är lätta att få tillgång till och är vid första intrycket helt normala. Man kan få veta att hans farfar startade det företag som fortfarande utgör stommen i den Bjaerehulthska rörelsen. Man kan även se att farfadern kom till Sverige i början av 1900 talet från England och där tog sig det nya namnet Bjaerehulth. Vid en noggrannare undersökning kan man se att Sebastians mor dog i barnsäng och att fadern försvann samtidigt. Samma mönster upprepas hos Sebastians farfar. Detta beror på att Cochin hela tiden fört sig själv vidare genom tiden genom att befrukta kvinnor med sig själv.

PERSONLIGHET: Sebastian Bjaerehulth är en mycket självsäker man som utstrålar total kontroll, men på ett förtroendeingivande sätt. Med ett nonchalant leende och charmerande sätt är han också föremål för många kvinnors beundran, ständigt lugn och sansad med perfekta kommentarer för varje tillfälle. Han behåller detta lugn även i de mest kaotiska tillfällen. Om någon konfronterar honom på ett hotfullt sätt blir hans leende och trevliga stämma lite överdrivna så att en känsla av hånfullhet och förakt lyser igenom.

UTRUSTNING: Dyra, välsittande kläder i bästa tänkbara kvalitet, elegant plånbok full med både kort och kontanter, specialdesignad klocka från 60-talet signerad Salvador Dali, Desert Eagle (om han är beväpnad).



Special under Magi syftar på den magi som refereras till i texten, och som inte täcks av de existerande Kult-reglerna.

RÖR	31	**EGO**	35
UTS	20	**UTB**	50
UPP	30	**TÅL**	55
STY	31	**KAR**	40

FÖRFLYTTNING: 16m/SR
HANDLINGAR: 5
INITIATIVBONUS: +19
SKADEBONUS: +8
SKADEKAPACITET:
8 skråmor = 1 lätt sår
7 lätta sår = 1 allvarligt sår
5 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 2 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 185
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Ser och kan vandra genom illusionerna
FÄRDIGHETER: Samtliga skjutvapen 21, Samtliga närstrids- och kastvapen 19, Kampsport: Grepp 20, Kast 20, Slag 20, Spark 20, Administration 30, Bokföring och redovisning 30, Datorkunskap 30, Diplomati 30, Etikett 30, Förföra 30, Världsvana 30, Kontaktnät: Svenskt näringsliv och politik 40, Kontaktnät: Europeiskt näringsliv och politik 20, Juridik 30, Ekonomi 30
MAGI: Vansinnets magiskola 50 (alla besvärjelser till FV25), plus special
ANFALLSSÄTT: Enligt vapen

KANATAHJ

Inget är vackrare och renare än döden för Kanatahj, som kallar sig Dödens Broder. Han är den slutgiltiga lönnmördaren, eftersom han sätter ett sjukligt värde på sitt yrke. Liv är ingenting, ingen är oskyldig, mord är en gåva som skall välkomnas och döden är den slutliga frälsningen. Kanatahj har tillsammans med Nilotinia dömts till evig exil av dödsänglarna och är mycket tacksam mot Cochin för att han befriats från sitt fängelse. Han är dock inte så lojal att han skulle ge sitt liv för Cochin utan är en varelse som sätter sig själv i första hand (detta är skälet till dödsänglarnas straff). Om han märker att saker börjar gå dåligt kommer han att försöka fly och är till och med beredd att förhandla och hjälpa rollpersonerna om det kommer att rädda honom. Kanatahj är i själen en krigare som prisar döden men egentligen inte samtycker till Cochins purgatorier, vilka han anser är primitiva och meningslösa. Kanatahjs tendens till svek har förstärkts något av att han tvingas spendera det mesta av sin tid i Cochins värsta purgatorium.

PERSONLIGHET: Kanatahj är en mycket lynnig varelse, som från tyst och orubblig kan explodera i otyglat raseri. Han låter å andra sidan aldrig humöret påverka sitt yrke, där han alltid håller sig kall och beräknande. Om någon har fått en dödsstämpel på sig kommer Kanatahj att avrätta denne utan eftertanke, men om han konfronteras med en motståndare han anser är förhållandevis värdig, kommer han att försöka jämna ut oddsen. Han kan till och med kasta sina vapen om motståndaren är obeväpnad.

UTRUSTNING: Kanatahj klär sig i grova naturfärgade kläder i tjockt tyg och läder. Han har också nästan alltid en stor grov rock för att dölja sin arsenal. Vapnen varierar, men han brukar vilja ha ett hagelgevär, ett grovt svärd och minst två mindre skjutvapen dolda under kläderna.

RÖR	35	**EGO**	20
UTS	12	**UTB**	20
UPP	30	**TÅL**	55
STY	60	**KAR**	14

FÖRFLYTTNING: 18m/SR
HANDLINGAR: 5
INITIATIVBONUS: +23
SKADEBONUS: +11
SKADEKAPACITET:
8 skråmor = 1 lätt sår
7 lätta sår = 1 allvarligt sår
5 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 2 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 185
FÖRMÅGOR: Telepati, Telekinesi 50kg 5m/sek
Färdigheter: Samtliga skjutvapen 30, Samtliga närstrids-och kastvapen 30, Kampsport: Grepp 30, Kast 30, Slag 30, Spark 30, Smyga 30, Klättra 30, Dolkar 30, Gömma sig 30, Leta 26
MAGI: Ingen
ANFALLSSÄTT: Enligt vapen

NILOTINIA

Nilotina är en androgyn varelse besatt av skönhet och sensualism. Detta gör att vilken form Nilotinia än väljer att ta, man, kvinna eller djur, så manifesterar han/hon sig alltid som det vackraste man sett. Detta kan ibland vara en nackdel i Nilotinas yrke, men använt rätt en mycket större fördel. Nilotinia har liksom Kanatahj ett komplicerat kärleksförhållande till döden, men till skillnad från honom är döden inte det viktigaste hos livet.

Trots att Nilotinia kan manifestera sig som vilken varelse som helst har han/hon valt att ta en klart feminin form. Nilotinia har med tiden förälskat sig i Cochin till den grad att det kan liknas vid besatthet. Hon är beredd att göra allt för honom, även att döda sin blodsbroder Kanatahj om så vore.

PRSONLIGHET: Nilotinia uppträder som Jessica Thunander, Sebastian Bjaerehulths personliga assistent. Med svart, mellanlångt hår och stora mörka ögon tillsammans med en perfekt kvinnokropp glider hon fram bredvid Bjaerehulth. Den nästan perfekta, fysiska kvinnligheten matchas av ett otroligt charmerande sätt på gränsen till smakfullt förföriskt, vilket gör många män smått frustrerade. Utmärkande för allt Nilotinia gör är att det är rent, smidigt och graciöst vare sig det gäller att sätta sig på en stol eller att skära halsen av en fiende. Nilotinia har alltid kontroll över vad som händer och kan när som helst gå över i ett blixtsnabbt stridstempo. Hon är på många sätt en farligare varelse än Kanatahj, fast hon saknar dennes fysiska förutsättningar, varför Cochin föredrar att ha henne vid sin sida så ofta som möjligt.

UTRUSTNING: Nilotinia klär sig alltid i mycket kvinnliga kläder som kort kjol, snäva jackor och högklackade skor, vilket inte innebär något som helst problem för hennes förmåga att röra sig och slåss. Hon förlitar sig mest på sina närstridskunskaper, men

hennes handväska rymmer både en dolk och en Miniuzi.

RÖR	35	**EGO**	20
UTS	40	**UTB**	20
UPP	30	**TÅL**	55
STY	31	**KAR**	40

FÖRFLYTTNING: 16m/SR
HANDLINGAR: 6
INITIATIVBONUS: +23
SKADEBONUS: +8
SKADEKAPACITET:
8 skråmor = 1 lätt sår
7 lätta sår = 1 allvarligt sår
5 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 2 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 185
FÖRMÅGOR: Kan ändra form
FÄRDIGHETER: Samtliga skjutvapen 30, Samtliga närstrids- och kastvapen 30, Kampsport: Grepp 30, Kast 30, Slag 30, Spark 30, Smyga 30, Klättra 30, Dolkar 30, Gömma sig 30, Leta 26, Akrobatik 30, Dans 30
MAGI: Ingen
ANFALLSSÄTT: Enligt vapen

PEDAGISTERNA

Denna skara är åtta till antalet och lönnmördarnas totalt hängivna hantlangare. De är tränade som krigare och lönnmördare och är fullständigt känslokalla och effektiva. De ser ut som vanliga människor med ovanligt välbyggda kroppar, men med den stora skillnaden att de inte har någon hud – deras muskler och senor är helt blottade. För att kunna agera i vår verklighet har de försetts med ett surrogatskinn som är helt trovärdigt. Skinnet är dock ganska ömtåligt, när de skadas kan stora hudsjok fläkas upp och blotta deras inre organ.

PERSONLIGHETER: Pedagisterna är lönnmördarnas lojala slavar och existerar enbart för att uträtta det deras herrar behagar. De är tystlåtna och effektiva men är långt ifrån viljelösa trälar. En ensam pedagist utan order från lönnmördarna kan visa sig vara en nog så kraftig motståndare.

UTRUSTNING: Pedagisterna är klädda i grå, anonyma kostymer och utrustade med någon sorts handeldvapen beroende på var de befinner sig.

RÖR	16	**EGO**	11
UTS	3	**UTB**	—
UPP	16	**TÅL**	26
STY	26	**KAR**	3

FÖRFLYTTNING: 8m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +5
SKADEKAPACITET:
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 160
FÄRDIGHETER: Samtliga skjutvapen 15, Samtliga närstrids- och kastvapen 13, Leta 12, Smyga 15, Klättra 17
ANFALLSSÄTT: Enligt vapen

DE ANSTÄLLDA

Samtliga anställda inom de företag Cochin tagit över är fängslade i purgatorierna där de utsätts för de mest fruktansvärda lidanden. För att inte anhöriga skall sakna dessa olyckliga människor har Cochin skapat skuggbilder av deras forna gestalter. Dessa skuggbilder är exakta repliker av de anställda och de lever sociala liv precis som deras avbilder gjorde tidigare. Skuggbilderna är i själva verket avancerade magiska illusioner och det tar Cochin mycket kraft att hålla igång dessa dubbelgångare. Skuggbilderna kan genomskådas av personer med förhöjt medvetande.

DÖDSPATRULLEN

Detta är en skara på fyra nefariter som har fått det heliga uppdraget att föra tillbaka de två avfällingarna och avliva Cochin. De leds av Patriarken och de andra följer honom blint. Det utmärkande för dem är att resultatet är det enda som betyder någonting och de kommer omedelbart att avliva allt som kommer i deras väg. Dödspatrullen kan mycket väl tänka sig att arbeta genom eller med undersökande rollpersoner, men att dessa skall avrättas i slutändan är givet. Som regel kan man säga att dödspatrullen har ihjäl allt som de befattar sig med i vår värld. Alla nefariter har värden som i reglerna.

PATRIARKEN

Patriarken är den obestridde ledaren av de fyra, han är beredd att göra allt för att lyckas med sitt uppdrag. Han uppträder som en högrest figur med en lång svart kåpa, hopsatt av en mängd små, svarta och rostiga metallplattor. Ansiktet är hoptorkat, skrynkligt och förvridet i ett hångrin. På huvudet bär han något som kan liknas vid en biskopsmössa försedd med nitar och spikar prydd med mörka symboler. I varje hand har han en svart tung hacka som han håller slappt längs kroppen.

FÖLJESLAGARNA

Dessa är Patriarkens följeslagare, som alla är lika bestämda att nå sitt mål som sin ledare. Deras namn på sitt eget språk kan närmast översättas till Hopp, Fristad och Oskuld.

Utmärkande för alla nefariterna är att om de bestämt sig för att slå till någonstans kommer de att göra det i sina sanna skepnader utan att bry sig om konsekvenserna.

ÄVENTYRSUPPSLAG

TVILLINGEN

Rollpersonerna blir kontaktade av en man som presenterar sig som Jonathan Karstadt, han är smutsig, blodig och har en lätt vansinnig, vild blick. Han bestämmer möte med rollpersonerna på något väldigt sjaskigt ställe, antingen per telefon eller genom att han springer på dem på stan.

När de träffar honom sitter han upptryckt i ett mörkt hörn och häller i sig kopiösa mängder sprit. Han förklarar att han måste söka rollpersonernas hjälp eftersom han är sökt av polisen och därför inte vågar vända sig till myndigheterna. Anledningen till att han sökt upp just rollpersonerna är att han på något sätt känner till deras mer ockulta kopplingar (antingen deras bakgrunder eller tidigare äventyr, upp till SL).

Han berättar om sina upplevelser i en något redigerad version, att det företag han tidigare arbetade på togs över av en man han inte kan namnge, men att vidriga saker sker på denna arbetsplats. Han förklarar att samtliga medarbetare i stort sett hjärntvättats och att lokalerna nu används för perversa övergrepp på barn som kidnappas och släpas dit. Detta är i och för sig inte sant, men Karstadt vågar inte berätta sanningen med risk för att inte bli trodd.

Han berättar också att han och hans tvillingbror stod emot hjärntvätten och tog sig därifrån, men att en person som han tror kallar sig Gabriel Barrach kom efter dem och mördade tvillingen och nästan lyckades mörda honom. Jonathan berättar också att han letade upp mördaren för att utkräva hämnd, men att det hela slutade med att mördaren kom undan och två oskyldiga människor fick sätta livet till. Karstadt är nu misstänkt för dråpet på dessa två, vilket är helt berättigat och skälet till att han bara kan vända sig till rollpersonerna. Han vädjar till dem att inte anmäla honom utan hjälpa honom att ta reda på vad det är som händer på hans forna arbetsplats.

FÖRSÄKRINGSAGENTEN

Rollpersonerna kontaktas av Nils-Erik Ranghjälm, en högt uppsatt man på ett av de ledande försäkringsbolagen, och erbjuder dem ett ganska ovanligt jobb. En av bolagets försäkringsagenter har försvunnit under utredningen av ett nästan två år gammalt fall. Agenten arbetade med en rutinundersökning av stulna fordon på ett företag som heter Alvereds Finmekaniska AB. Ranghjälm förklarar att hela affären är mycket besynnerlig, eftersom det framkommit uppgifter som ger företaget nästan dubbelt så mycket i ersättning för fordonen än vad de fick för ett år sedan. Försäkringsagenten hade kontaktat Alvereds Finmekaniska AB och förklarat att, på grund av ett tidigare misstag skulle bolaget kunna betala ut ungefär 100.000 kronor mer om de bara fick göra en snabb besiktning av Alvereds garage och fordonspark. Alvereds hade varit totalt ointresserade av ersättningen och förbjöd någon som helst representant för försäkringsbolaget att komma dit.

Ranghjälm och agenten hade diskuterat det hela och tillsammans fattade de beslutet att agenten skulle åka ut dit och förklara hur saker och ting låg till, och att försäkringsbolag minnsann inte är några skurkar, samt att rätt skulle vara rätt.

Det var sista gången Ranghjälm hörde av agenten. På Alvereds har man hitills varit fullständigt ohjälpsamma. Polisen har sagt att de kan ta tag i ärendet först om några veckor. Detta är ett mycket viktigt fall för Ranghjälm då försäkringsagenten råkade vara hans hustrus son i ett tidigare äktenskap. Han säger att han gav grabben ett jobb och en chans, men om detta skulle sluta i en tragedi kommer hans liv bli ett helvete och han kommer aldrig att förlåta sig själv.

Han erbjuder nu rollpersonerna en ansenlig mängd pengar för att undersöka Alvereds och hitta försäkringsagenten. (Hur mycket pengar får du själv avgöra beroende på rollpersonernas rådande ekonomi. Ranghjälm är för slipad för att betala mer än han behöver.) Givetvis har Ranghjälms styvson snubblat in i ett av Cochins purgatorier och är mycket långt från räddning.

FRÅN SKELETTBYNS HEMLIGHET TILL DARK EDGE BAR

ETT ARTIKELINDEX ÖVER SINKADUS 1 TILL 37

Det har blivit ett antal sidor sedan den första Sinkadusen kom ut i september 1983, närmare bestämt 1624 stycken! Exakt hur mycket text som har producerats, och hur många bilder vi har publicerat har vi inte orkat räkna, men Johan Anglemark har hur som helst lyckats sammanställa en hel del information i det index som följer.

Alla artiklar som hör till ett visst spel finns samlade under spelets rubrik, medan systemlösa artiklar hamnar under egna rubriker mot slutet. Inom varje grupp är artiklarna ordnade i bokstavsordning, men om du tycker att det är en jäkla ordning om "Vampyrninjan" kommer före en artikel om "Maffian", så beror det på att deras respektive kategorier också är ordnade i bokstavsordning...

Kategoriseringen av artiklarna är i vissa fall en smula godtycklig. Detta är förmodligen ofrånkomligt, och vi ber er ha överseende.

De flesta kategorierna är ganska självförklarande, men en not är på sin plats om följande två: "bakgrund" ger mer information om rollspelsvärlden, "fakta" ger information om verkliga företeelser som går att använda i rollspelandet.

När författaren anges som "anonym" handlar det huvudsakligen om artiklar som skrivits av en eller flera av oss redaktörer (mest Anders Blixt eller Henrik Strandberg), i enstaka fall rör det sig om artiklar där jag glömt skriva ut författarnamnet och inte längre har kvar några uppgifter om vem upphovsmannen är.

— Olle Sahlin

CHOCK

Artikel	kategori	författare	nr
Vampyrninjan	bakgrund	Henry Katayama	5
Maffian	fakta	Thomas Höglund	15
Rollspel i det viktorianska England	fakta	Petersén & Blixt	4
Nya färdigheter	färdigheter	Anders Blixt	4
Nya färdigheter	färdigheter	Stefan Karlsson	5
Nya färdigheter	färdigheter	anonym	8
Vägen	förmågor	Anders Blixt	5
Biljakter i Chock	kampanjregler	Ulf Zindermann	6
Tvivla korsfarare & S.A.V.E.s svar	moralfrågor	Stålhandske & Blixt	12
Indiana Jones	SLP	Ulf Zindermann	5
James Bigglesworth	SLP	Ulf Zindermann	5
Richard Grenadier	SLP/bakgrund	Andrzej Kowalski	6
Sherlock Holmes & Dr Watson	SLP	Michael Petersén	4
Formulär för varelser från Det Okända	spelhjälpmedel	Anders Blixt	7
Bortom Det Okända	speltips	Thomas Höglund	11
Förändringar i Chocks stridssystem	stridsregler	Blixt & Petersén	4
Toppmodern utrustning	utrustning	anonym	8
De dödas dag	äventyr	Michael Petersén	7
Den svarta tigern	äventyr	Michael Petersén	4

DRAKAR OCH DEMONER

Artikel	kategori	författare	nr
Caddo — dalkernas folkslag	bakgrund	Anders Blixt	3
Den lille metafysikern	bakgrund	Erik Granström	17
Den lysande vägen	bakgrund	Anders Blixt	3
Det åttonde elementet	bakgrund	Dag Stålhandske	10
Han är död. Men han rör ju på sig!	bakgrund	Andrzej Kowalski	13
Hedemi — vagnfolket	bakgrund	Anders Blixt	7
Imperium Iorpagnum	bakgrund	Anders Blixt	28
Klaner i Jih-pun	bakgrund	Henrik Strandberg	13
Magiska svärd	bakgrund	Ingemar Wiklund	31
Monturernas armé	bakgrund	Lindblom & Eriksson	22
Ninja — skuggkrigare	bakgrund	Gunilla Jonsson	5
Om älvor och irrbloss	bakgrund	Anders Björkelid	37
Röda brödraskapet	bakgrund	Geller & Sahlin	20
Sagan om Gadirm Garaumsbane	bakgrund/SLP	Dag Stålhandske	7
Sése Hesuóni	bakgrund	Anders Blixt	26
Skurken	bakgrund	Nilsson & Blixt	13
Symboler	bakgrund	Thomas Allvin	35
Vikingar	bakgrund	anonym	8
Ylkor kha oggra-klanen	bakgrund	Michael Stenmark	30
Andra nya besvärjelser	besvärjelser	Anders Blixt m fl	10
Häxkonster	besvärjelser	Alexander Armiento	17
Nya besvärjelser	besvärjelser	Anders Blixt	3
Nya besvärjelser till EDD	besvärjelser	Krister Persson	15
Nya EDD-besvärjelser	besvärjelser	anonym	16
Röstmagi, ännu en magiskola	besvärjelser	Ulf Zindermann	10
Spiritism, en ny magiskola	besvärjelser	Peter Köhler	10
Trollformler	besvärjelser	Daniel Jonsäter	1
Drakar & Demoner	errata	—	3
Kopparhavets kapare	errata	Henrik Strandberg	34
Hantverksskrån	fakta	Anders Blixt	24
Introduktion till europeisk heraldik	fakta	Henrik Strandberg	14
Mon-do, japansk heraldik	fakta	Henrik Strandberg	14
Riddarordnar	fakta	Henrik Strandberg	13
Eldar och facklor	färdighet	Per Högström	14
Hjälten	fördjupning	Daniel Bernhoff	24
Eshwan Theards hammare	föremål	Ulf Schyldt	27
Besvärjelseindex	index	Rickard Gullstrand	10
Fornrikets härskare	intrigkampanj	Marcus Thorell	23
Monturerna — äventyr	intriger	Lindblom & Eriksson	22
Nohstrils demoner	intrig	Michael Stenmark	27
Om rollspelskampanjer	intriger	redaktionen	19
Tjuvar, lönnmördare och tabeller	intriger	Ola Nilsson	36
Drakar och Demoner	introduktion	Henrik Strandberg	30
Magi — en samlad gest	introduktion	Olle Sahlin	24
Magi, tillägg	introduktion	Olle Sahlin	25
Drakherrarna och drakmästarna	kampanjfakta	Dag Stålhandske	24
Ereb Altor — språk	kampanjfakta	Anders Blixt	15
Ereb Altor — universum	kampanjfakta	Anders Blixt m fl	15
Erebs äldre historia	kampanjfakta	Erik Granström	14
Introduktion till Ereb Altor	kampanjfakta	Blixt & Granström	10
Mått och mynt i Ereb Altor	kampanjfakta	Mikael Amelin	30
Dimensionsvandring	kampanjregler	Johannes Nesser	31
DoD reser till Japan	kampanjregler	Gunilla Jonsson	5
Eldvapen i Ereb Altor	kampanjregler	Michael Petersén	34
Förflyttning i vildmarken	kampanjregler	Lars-Åke Thor	2
Intoxiderande drycker	kampanjregler	Ola Nilsson	18
Jakt och fiske	kampanjregler	Christer Regebro	2
Metaller — något om deras värde...	kampanjregler	Christer Regebro	2
Nekromanti — mer död än levande	kampanjregler	Ola Nilsson	21
Pentagrammets makt	kampanjregler	Johannes Nesser	34
Tavernor & värdshus	kampanjregler	Lars-Åke Thor	1
Tillägg till Gigants läntagarregler	kampanjregler	anonym	15
Vatten är vått	kampanjregler	Ola Nilsson	19
Sju vägar till odödlighet	kampanjtips	Dag Stålhandske	18
Bortom världens cirklar, rymden i DoD	kampanjtips	Anders Blixt	30
Rymdfärder, rymden i DoD II	kampanjtips	Anders Blixt	31
Grottbostäder	kampanjtips	Ingemar Wiklund	14
Äventyr i vildmarken	kampanjtips	Henrik Strandberg	17
Äventyrsmiljöer — Stadsäventyr	kampanjtips	Henrik Strandberg	16
Fantasy Warriors till DoD	konvertering	Ola Nilsson	32
Snabbmetod för actionäventyr	lustighet	Olle Sahlin	16
Bärförmåga	regler	Lars-Åke Thor	2
Gifter	regler	Petersén & Jonsson	35
Metaller — galvorn	regler	Gunnar Björnsson	3
Pest!	regler	Henrik Strandberg	28
Sjukdomar	regler	Abbe Cramér	19
Storlekstabell	regler	Anders Blixt	7
Örter och droger i Samuraj	regler	Henrik Strandberg	13
Kopparhavets kapare	scenario	Henrik Strandberg	33
Arn Dunkelbrink da Kharasme	SLP	Erik Granström	23

Conan	SLP	Olle Sahlin m fl	8
Elric av Melniboné	SLP	Johan Anglemark	21
Klanernas land, SLP i Klanfursten	SLP	Johan Anglemark	23
Ladyhawke	SLP	Greger Johnsson	3
Ryttarnas förelöpare	SLP	Christopher Härnryd	32
Sebastian Marol	SLP	Anders Blixt	11
SLP från Kampen om Coramonde	SLP	Johan Anglemark	20
SLP-tävlingen avgjord	SLP	Svensson & Sjöberg	18
Ta fast tjuven, SLP i Tjuvstaden	SLP	Johan Anglemark	22
Lathund	spelhjälpmedel	Johan Runeson	6
Nytt rollformulär	spelhjälpmedel	Andreas Gustavsson	14
Skatt- och fyndtabeller	spelhjälpmedel	Staffan Fredriksson	24
Slumptabell för skatter och magiska...	spelhjälpmedel	Henrik Strandberg	31
Den sanna magin och dess utövare	speltips	Sven Andersson	16
Hur man överlever ett rollspelsäventyr	speltips	Jonas Nilsson	7
Hästar i rollspelskampanjer	speltips	Eva Jangö	9
Om färdigheter i Expert	speltips	Fredrik Ström	30
Uppslag till nya äventyr	speltips	Johan Arve	2
Alternativt skadesystem till Samuraj	stridsregler	Henrik Strandberg	16
Allvarliga skadetabeller i DoD	stridsregler	Henrik Strandberg	17
Historiska rustningar	stridsregler	Henrik Strandberg	12
Modifierat stridssystem för Expert	stridsregler	Fredrik Ström	11
Ny handling i stridsronden	stridsregler	Lars-Åke Thor	2
Realistiska strider	stridsregler	Henrik Strandberg	18
Rustningar i DoD	stridsregler	Fredrik Ström	12
Skjut inte förrän ni ser dem i vitögat	stridsregler	Fredrik Arenander	1
Sköldar	stridsregler	Henrik Morast	7
Stridskonster	stridsregler	Anders Blixt	7
Nya vapen	vapen	Daniel Jonsäter m fl	1
Alegar — grottmänniskorna	varelse	Stefan Blomkvist	18
Alver	varelse	Anders Blixt	15
Blodsalver	varelse	Henrik Strandberg	19
Carciones — peregrini eterni	varelse	Anders Blixt	26
Garm, dödsrikets väktare	varelse	Daniel Wikdahl	14
Golem	varelse	Anders Blixt	4
Hober	varelse	Henrik Becker	1
Kattfolket	varelse	Anders Blixt	15
Minotaurer	varelse	Henrik S. Törnblom	8
Monster	varelser	Strandberg m fl	28
Nya elementarer	varelser	Anders Blixt	3
Nya fascinerande varelser	varelser	Anders Blixt m fl	4
Olog-hai (orchtroll)	varelse	Gunnar Björnsson	3
Orcher	varelse	Daniel Jonsäter	1
Sfinxen — gåtornas mästarinna	varelse	Anders Blixt	27
Skogstroll	varelse	Dag Stålhandske	14
Svampmän	varelse	Peter Stenhjelm	2
Talande djur	varelser	Per Isaksson	32
Tarantellider	varelse	Marcus Castenfelt	3
Tomtar	varelse	Bengt-Ola Bengtsson	2
Tomtar	varelser	Clas Kristiansen	6
Troll	varelse	Per Norström	29
Vättar	varelse	Urban Konradsson	15
Älvfolk	varelser	Anders Blixt	4
Äventyrarens intro till drakkunskapen	varelse	Dag Stålhandske	9
Jägare	yrke	Jesper Währner	1
Auktionen	äventyr	Ola Nilsson	36
Den Eingreenska borgen	äventyr	Ola Nilsson	27
Den nedbrunna fatburen	äventyr	anonym	8
Den stulna elefanten	äventyr	Sahlin & Geller	22
Den vita duvan	äventyr	Anders Blixt	3
Drakflöjten	äventyr	Gunilla Jonsson	6
Dåligt vatten	äventyr	Martin Rundkvist	20
Gripeborgs hemlighet	äventyr	Henrik Strandberg	17
Haktahchas ankomst	äventyr	Johan Sjöberg	34
Kopparringen	äventyr	Michael Petersén m fl	19
Krugal Svylses förbannelse	äventyr	Mikael Carlstedt	11
Mardröm i mörker	äventyr	Michael Petersén	25
Rop ur det förgångna	äventyr	Marcus Thorell	32
Skelettbyns hemlighet	äventyr	Roger Undhagen	1
Skuggor över Nohstril	äventyr	Johannes Nesser	37
Spökgeneralen	äventyr	Gunilla Jonsson	5
Årans väg, del 4 — vad hände sedan?	äventyr	Dag Stålhandske	16
Dvärgarnas byggnadskonst	äventyrsplats	Henrik Strandberg	19
Harpyornas näste	äventyrsplats	Henrik Strandberg	33
Khab-Hemi	äventyrsplats	Marcus Thorell	23
Kitteln — Krilloans ljusskygga baksida	äventyrsplats	Jerker Sojdelius	33
Nohstril	äventyrsplats	Anders Blixt	25
Nohstrils katakomber	äventyrsplats	Michael Stenmark	29

GAMLA MUTANT/MUTANT 2

Artikel	kategori	författare	nr
Ballongflygning i Pyrisamfundet	bakgrund	Theodor Paues	18
Firman — en gangsterorganisation	bakgrund	Thomas Höglund	13
Märkliga zoner	bakgrund	Persson & Sahlin	12
Rubbitbekämpning	bakgrund	Anders Blixt	7
Superkomplex	bakgrund	Olle Sahlin	14
Nya cyborgförmågor	cyberförmågor	Jon Ljunggren m fl	12
Junker Ulv	dikt	Anders Blixt	13
Mutant	errata	redaktionen	3
Nya militära färdigheter till Mutant 2	färdigheter	Dag Stålhandske	15
Rollpersonens UTB och uppväxt	fördjupning	Anders Eklund	11
Att leja en prisjägare	kampanjregler	Holmlund & Borell	12
Hasardspel i Mutant	kampanjregler	Erik Malmcrona	18
Rättsskipning i Pyrisamfundet	kampanjregler	redaktionen	5
Lönnmördaren	novell	Ulf Zindermann	10
Biologiskt förstärkt människa	klass	Anders Blixt	13
Cyborg	klass	Anders Blixt	8
Diverse robotar	nya klasser	Persson & Sahlin	12
Att leva på hoppet — fallskärmsregler	regler	Alexander Armiento	17
Fallregler	regler	anonym	5
Kanoner	regler	Ingemar Wiklund	9
Castor och Pollux Eberhardt	SLP	anonym	9
Leo Svartskugga	SLP	Holmlund & Borell	12
Mad Matt	SLP	Jon Ljunggren	7
Nicholas fon Rijn	SLP	Michael Petersén	4
Djur som rollperson	speltips	Olle Sahlin	8
Alternativt stridssystem	stridsregler	Michael Petersén	3
Body Bombing	stridsregler	Asplund & Sjöberg	15
Fäktkonst	stridsregler	Blomqvist & Blixt	12
Mer om strid	stridsregler	Dag Stålhandske	8
Perfekta träffar	stridsregler	Fredrik Malmberg	2
Blandade fynd	utrustning	Alexander Armiento	17
Diverse utrustning	utrustning	flera olika	12
Hologramkamouflagedator m m	utrustning	Dag Stålhandske	8
Autohagelgevär	vapen	Stefan Thulin	6
Diverse vapen	vapen	flera olika	12
Japanska vapen i Mutant	vapen	redaktionen	5
Cybernetiska djur	varelser	Anders Blixt	8
Diverse varelser	varelser	flera olika	12
Fler cybimaldjur & vapenväxter	varelser	flera olika	17
Mutantmonster	varelser	Daniel Krauklis	6
Neo-män	varelse	David Wästerfors	11
Nya varelser	varelser	anonym	5
Nya varelser	varelser	Dag Stålhandske	4
Rovgran	varelse	redaktionen	8
Nya djur och färdigheter	varelser/regler	Anders Blixt	3
Fyra nya sysselsättningar för äventyrare	yrke	Fredrik Malmberg	2
Spelare	yrke	Thomas Höglund	4
Zon-diverse	åsikter	Anders Gabrielsson	17
Ambassadören som försvann	äventyr	Michael Petersén	10
Arvet del I	äventyr	Peter Wennerholm	19
Arvet del II	äventyr	Peter Wennerholm	20
Fjällmarschen	äventyr	Anders Blixt	10
Genlab Alpha	äventyr	Michael Petersén	6
Lettiskt intermezzo	äventyr	Anders Blixt	16
Loberga herrgård	äventyr	Måns Lagerlöf	14
Fingal Ösgösas högteknologiska...	äventyrsplats	Alexander Armiento	18
Jaktvillor i Skandinavien	äventyrsplats	Thomas Höglund	17
Kurts kredit	äventyrsplats	Alexander Armiento	18
Ultratigern — en fläkt av vildmarken	äventyrsplats	Mikael Thellner	13

KULT

Artikel	kategori	författare	nr
Elektronikexperten	arketyp	Fredrik Leinfelt	32
Paparazzon	arketyp	Christian Renfors	34
Spjutspetsen	arketyp	Lars Apic	32
...Och rättvisa åt alla — advokaten	arketyp	Lars Apic	31
Lidandets lustgård	bakgrund	Lars Apic	37
Mörka hemligheter	hemligheter	Magnus Seter	32
Kult — Döden är bara början	introduktion	Jonsson & Petersén	30
Torterarens tjänare	kampanjintrig	Gunilla Jonsson	34
Nya nackdelar till Kult	nackdelar	Åke Eldberg	33
Det sista hoppet	äventyr	Magnus Seter	36
Ett eko från det förflutna	äventyr	Jonsson & Petersén	33
Svart himmel över Brixton	äventyr	Michael Stenmark	31

MUTANT

Artikel	kategori	författare	nr
Cybersurfare	bakgrund	Michael Stenmark	30
Mördande reklam	bakgrund	Ola Nilsson	29
Rekyl	brädspel	Marcus Thorell	22
Bland kirurger och fifflare	cybernetik	Jonas Gabrielsson	27
Den malplacerade tempokalkylatorn	fördjupning	Johannes Nesser	34
Har det hänt något med din DNA...	fördjupning	Dag Stålhandske	21

Sinkadus presenterar Mutant…	introduktion	Henrik Strandberg	20
Skymningslandets riddare	kampanjregler	Marcus Thorell	22
Metropolis skugga	konvertering	Magnus Seter	32
Mutationer — den andra vågen	mutationer	Ola Nilsson	27
För några få NeoYen mer	novell	Gunilla Jonsson	22
Wardens kod	novell	Gunilla Jonsson	25
Hacking, eller hur man blir netrunner	regler	Marcus Thorell	21
Nya regler för cyberstrid	regler	Rodriguez Manos	36
Robotar	regler	Marcus Thorell	23
Mad Max	SLP	Marcus Thorell	22
Molly de la Breaché	SLP	Marcus Thorell	21
Robocop	SLP	Marcus Thorell	23
Roy Batty	SLP	Marcus Thorell	20
Snake S. D. Plissken	SLP	Marcus Thorell	21
Terminator	SLP	Marcus Thorell	24
Drakens väg	stridsregler	Marcus Thorell	21
Mer om strid i Mutant	stridsregler	Jon Ljunggren	32
Nya regler för automatvapen	stridsregler	Henrik Strandberg	29
"You're Just a Program"	utrustning	Fredrik Nyman	26
Fler vapen	vapen	Henrik Strandberg	29
Nya vapen	vapen	Henrik Strandberg	20
Veteran	yrke	Henrik Strandberg	20
Dödspatrullen	äventyr	Magnus Seter	32
Hårda bud	äventyr	Magnus Seter	31
I drakens klor	äventyr	Marcus Thorell	21
I skuggan av en avrättning	äventyr	Marcus Thorell	24
Intriger på Tanegashima	äventyr	Johannes Nesser	30
Skymningsmörker	äventyr	Marcus Thorell	26
Tune in, turn on, burn out	äventyr	Marcus Thorell	28
Berlin City 2092 I	äventyrsplats	Magnus Seter	33
Berlin City 2092 II	äventyrsplats	Magnus Seter	35
Dark Edge Bar (Berlin City 2092 III)	äventyrsplats	Magnus Seter	37
Mervyn Peake Street	äventyrsplats	Marcus Thorell	24
Sex, Drugs'n'Hi-Tech Guns	äventyrsplats	Johan B. Sjölander	23

MUTANT R•Y•M•D

Artikel	kategori	författare	nr
Algeroth, den onda teknologins fader	bakgrund	Michael Stenmark	37
Cybertronic	bakgrund	Sjöberg & Strandberg	35
De mörka legionerna	bakgrund	redaktionen	36
Stridszon Venus	bakgrund	Michael Stenmark	37
Bauhaus 12th Venusian Rangers	SLP	Henrik Strandberg	34
Legionens vapen	vapen	Johan Sjöberg	36
Nya vapen	vapen	Henrik Strandberg	34
Biogiganter	varelser	Magnus Seter	36
De sista änglarna	äventyr	Anton Shevek	35

RECENSIONER

Recension	av	författare	nr
Den moderna skräckserien	skräckserier	Michael Stenmark	31
Empire — kriget om stjärnorna	Empire	Johan Anglemark	27
Engelska rollspel	rollspel	Anders Blixt m fl	15
Ewiz' spelhåla	datorspel	Ewiz Ehrsson	8
Fantasy, cyberpunk och Helvetet	serier	Michael Stenmark	32
Fanzinespalten	fanzines	Johan Anglemark	32
Fansinspalten	fanzines	Johan Anglemark	33
Fanzinespalten	fanzines	Johan Anglemark	34
Fanzinespalten	fanzines	Johan Anglemark	35
Fanzinespalten	fanzines	Johan Anglemark	36
Fanzinespalten	fanzines	Johan Anglemark	37
Sinkadus tar en titt på…	Call of Cthulhu	Anders Blixt	18
Sinkadus tar en titt på…	SF-rollspel	Anders Blixt	17
Sinkadus tar en titt på…	Rolemaster	Henrik Strandberg	16
Sinkadus tar en titt på…	WFRP	Christian Renfors	19

SAGAN OM RINGEN-ROLLSPELET

Artikel	kategori	författare	nr
Fler andrahandsfärdigheter	färdigheter	Anders Blixt	8
Belägring	intrig	Anders Blixt	24
I Angbands skugga	kampanjtips	Anders Blixt	27
Sagan om vadå?	kampanjtips	Graham Staplehurst	6
Yôzâyan über alles	kampanjtips	Anders Blixt	29
SRR & GDD	konvertering	Anders Blixt	13
Skräcktabell för SRR	regler	Anders Blixt	18
Aiwelindirs dagbok/Äventyr i Midgård	speltips	Fredrik Ström	23
Erfarenhetspoäng i SRR	speltips	Rikard Klasson	17
Hur SL överlever rollspelsäventyren	speltips	Fredrik Ström	16
Magi i Midgård	speltips	Ulf Zindermann	15
Magiska saker i Midgård	speltips	Henrik Strandberg	9
Midgårda ideal	speltips	Ulf Zindermann	15
Monster i Midgård	speltips	Henrik Strandberg	8
Framslagning + Nytt rollformulär	spelhjälpmedel	Fredrik Ström	24
Stridstabell till SRR	spelhjälpmedel	Henrik Strandberg	17
Húrins yxa	vapen	Ola Häggström	9
Noldors varghundar	varelse	Jorge Quinonez	13
Nya yrken	yrken	Ulf Zindermann	8
Försvunnen i Tharbad	äventyr	Jakob Ryngen	21
Kampen om Cardolan	äventyr	Strandberg & Gabriel	12
Par i svart	äventyr	Anders Blixt	18
Radagasts hopp	äventyr	N.A.O.	9
Cabed Angren	äventyrsplats	Fredrik Ström	28

STJÄRNORNAS KRIG

Artikel	kategori	författare	nr
Elakt spel	intrig	Anders Blixt	22
Eldvagnar	intrig	Anders Blixt	18
Skatten i Sllversjön	intrig	Anders Blixt	24
Galaxen bortom Stjärnornas krig	kampanjtips	Åke Eldberg	25
Pseudotekniska ord	spelhjälpmedel	Mikael Rydfalk	18
Xenomorfa språk och andra missljud	spelhjälpmedel	Olle Sahlin	21
Stjärnornas krig som rollspel	speltips	Åke Eldberg	17
En enkel till Gingalin (Mean Geibr. II)	äventyr	Henrik Strandberg	15
I stormens öga (Mean Geibriel III)	äventyr	Henrik Strandberg	17
Jakten på Mean Geibriel I	äventyr	Henrik Strandberg	13
98 minuter hyperrymd	äventyr	Thomas Hejdström	29

SYSTEMLÖSA ROLLSPELSARTIKLAR

Artikel	kategori	författare	nr
Arkitektur	fakta	Olle Sahlin	17
Spåkonster	fakta	Blixt & Hurtig	16
Grundegenskaperna begrundade	fördjupning	Dag Stålhandske	11
Mer intriger	intriger	Sieurin & Lindström	29
Äventyr på annat sätt	intriger	Blixt & Sahlin	16
Äventyrligheter	intriger	flera olika	23
Transporter	kampanjregler	Anders Blixt	9
Vit snö	lustighet	Björn Fängstam	28
Och vad heter du, min lille vän…?	spelhjälpmedel	Olle Sahlin	23
Balanskonster	speltips	Dag Stålhandske	20
Etik — vad är det?	speltips	Åke Eldberg	18
Hur man gör en personlighet av sin RP	speltips	Dag Stålhandske	11
Krönikera mera	speltips	Åke Eldberg	12
Realism — vad är det… och varför?	speltips	Anders Blixt	19
Råd till spelledaren	speltips	Anders Blixt	10
Spelartips	speltips	Ola Nilsson	31
Spelledarens roll	speltips	Ola Nilsson	30
Äventyrskonstruktion	speltips	Anders Blixt	16

ÖVRIGA SPEL

Artikel	spel	författare	nr
En Combat Cars-kampanj	Combat Cars	Olle Sahlin	10
Handbromssladd	Combat Cars	Anders Blixt	6
Nya stridsregler	Combat Cars	Blixt & Sahlin	10
Nya vapen	Combat Cars	Blixt & Sahlin	10
Slaget om Blodsgläntan	konfliktspel	Henrik Strandberg	16
Levande rollspel	LRP	Stefan Eriksson m fl	22
Play-by-Mail, lite om spel per post	PBM	Johan Anglemark	20

ÖVRIGT

Artikel	kategori	författare	nr
Datatrix i rollspelandet	datorartikel	Clas Kristiansen	7
Elektronisk slumptalsgenerator	datorartikel	Clas Kristiansen	7
Är rollspel farliga?	debattartikel	Johan Anglemark	35
Alla våra spel	index	Henrik Strandberg	35
Från Skelettbyns hemlighet till…	index	Johan Anglemark	37
Rollspelens historia	historik	Johan Anglemark	36
Galabargians festregler	lustighet	Mlnth Galabargian	18
Sagan om ringen del IV, Ett nytt hopp	lustighet	Anders Blixt	11
Spelkongress –86	reportage	Olle Sahlin	5
Spelkongress –87	reportage	Olle Sahlin	9
Spelkongress –88	reportage	Hild & Sahlin	14
Spelkongress –90	reportage	Magnus Bergström	28
Spelkongress –91	reportage	Olle Sahlin	33
Äventyrsspel på Lincon 91	reportage	Olle Sahlin	31
Äventyrarna	serie	Darwiche & Thulin	17
Frilansarens roll	skrivarhjälp	Abbe Cramér	31
Augustibilden	teckning	Håkan Ackegård	20
Juveltjuven	teckning	Håkan Ackegård	29
Att tävla med tennfigurer	tennfigurer	Helge Lindh	26
Dioramor	tennfigurer	Olle Sahlin	20
Figurer och färg	tennfigurer	Göran Hallmarken	24
Figurstrid	tennfigurer	Göran Strand	7
Måla dina tennfigurer	tennfigurer	Göran Strand	8
Snabbmålning	tennfigurer	Göran Hallmarken	32

FANZINE SPALTEN

ARGUS. Nr 12, maj/92. A5, 64 s. 40 kr till pg 51 67 57–2 (Gamers' Guild) för 3 nr.

Ännu ett tjockt nummer av Stockholmsföreningen Gamers' Guilds Argus. Detta nummer uppvisar en brevspalt, fanzinerecensioner, en följetong, en serie, artiklar om PBM, att spela en ond RP, avarialver i rollspel och spelledarimprovisation, samt köp-och-säljsida för begagnade spel.

Allt är inte toppen, och den skriftliga uttrycksförmågan kanske sviker lite väl ofta, men tillräckligt mycket är såpass bra och intressant att Argus till detta pris är ett av Sveriges mest prisvärda fanzines. De starkaste inslagen i detta nummer är Anders Blixts artikel om Midgårds avari, vars brist är att den är alldeles för kortfattad, samt den lovande tecknade serien. Det långa konventsäventyret lider av bristande logik, men verkar både spännande och spelbart. Mer medelmåttiga, men inte helt ointressanta, är artikeln om att spela onda RP (som först övertygande slår fast att "ondska" inte betyder något i rollspel, och sedan, mindre övertygande, beskriver fördelarna med att spela ond!) och artikeln om hur man som spelledare improviserar miljö- och SLP-beskrivningar.

PROFIL. Nr 3, maj/92. A5, 72 s. 20 kr till pg 635 86 28–3 (Patrik Hamberg).

Det är ett år sedan Värmlandsföreningen RSFU gav ut det förra numret av Profil, men de har utvecklats på den tiden. Det mycket tjocka fanzinet innehåller 3 nya arketyper till Kult (Sportfånen, Vapenfetischisten och Hemmafrun), ett slags äventyrsplats till Kult (baserad på Clive Barker-serien "Vita dukens vålnad"), ett par armélistor till Warhammer 40.000 och Warhammer Fantasy Battle, ett rymdskepp till SKR, en recension av Watchmen, en rasmodifikationstabell till DoD, samt ett 28-sidigt deläventyr till DoD, baserat på Dragonlance Chronicles 1-3.

Profil är numera mycket välskrivet och intelligent; särskilt materialet till Kult samt det långa äventyret är bra (men förmodligen mindre intressant för alla som har läst böckerna). Jag måste också nämna tecknaren Jerker Wase, som är mycket begåvad.

Detta är ett fanzine som jag gärna rekommenderar.

DNEGEL. Nr 12, juni/92. A4, 40 s. 70 kr för 4 nr till Mattias Andersson, Ricklev 30, 448 33 Floda.

I min hand har jag även fått nr 12 av det spridda och populära fanzinet Dnegel. Innehållet denna gång är ett extremkort äventyr till SRR, en extremkort beskriven organisation till Mutant, två extremkorta äventyr till Bushido, bok- och fanzinerecensioner, spelrecensioner, en kort artikel om keltisk mytologi, två varelser till DoD, en intervju med Fabian Fridholm, nya regler till NeoBunnies samt en del annonser och utfyllnad.

Just detta att äventyren och organisationen är så förtvivlat korta gör deras spelvärde mycket lågt. Bushidoscenarierna går att använda, men SRR-äventyret och Mutantorganisationen blir i stort sett ingenting. Artikeln om keltisk mytologi lider av att artikelförfattaren har buntat ihop tre skilda – men besläktade – mytologier, och behandlat dem som en och samma (gaelisk, brittisk och gallisk, den senare dessutom filtrerad genom romerska ögon). Jag hoppas att det kommande rollspel (Cymru) som artikeln är en försmak av, är bättre redigerad. Annars är artikeln mycket kunnigt skriven.

Språkligt är detta nummer bättre än det jag recenserade sist, även om det fortfarande skulle må bra av en ordentlig korrekturläsning.

OLÓRIN. Nr 1, juni/92. A4, 24 s. 20 kr till Johan Söderberg, Jättens väg 7, 746 95 Bålsta.

Olórin är ett nytt fanzine med inriktning på roll- och dataspel i Tolkiens Midgård. Premiärnumret innehåller bok-, spel- och fanzinerecensioner, en tabell till DoD, ett soloäventyr samt tre artiklar från ICE' produkter till MERP/SRR.

Bortsett från att översättningen från engelskan lämnar åtskilligt övrigt att önska, är fanzinet relativt välskrivet. Det innehåller mycket Tolkienrelaterat material, även om det känns ganska meningslöst att återtrycka material som redan varit publicerat och många har läst. Det är också kanske lite väl dyrt med tanke på vad man får för pengarna.

Men helt klart är Olórin ett fanzine som alla Tolkienintresserade rollspelare bör skaffa sig.

FARSOTEN. Nr 3, juni/92. A5, 36 s. 10 kr + dubbelt brevporto till Dan Lindman, Tömvägen 3A, 175 38 Järfälla.

Dan Lindman ger inte upp, och tur är väl det. Farsoten har något speciellt. Det är inte kvalitet, men kanske rätt inställning? Postspelen som bedrivs heter Future Boxing (läsvärda spelrapporter med målande kampsportsbeskrivningar) samt Glufs (ett PBM där ens gubbe ska äta upp sin mat så fort som möjligt – genialiskt! Eller nåt...). Därutöver är fanzinet fullt av skämtteckningar, fåniga skämt, barnsliga dikter och puckade soloäventyr.

Döm om min förvåning när jag också fann en utmärkt och mycket välskriven novell mitt i denna soppa. Varifrån kommer den? Det är svårt att rekommendera något så uselt som Farsoten, men jag gör det ändå. Jag blir glad av att läsa detta fanzine.

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

Prenumerera på Sinkadus!

195 kr för fem nummer
350 kr för tio nummer

Betala till postgiro 3 46 63 – 5 Target Games

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

KLUBB SPALTEN

Allmänt

Mad Boyz

Vi söker kontakt med andra spelgrupper för utbyte av idéer, med mera. Vi spelar EDD, MT2, SRR, WH40K och Fantasy Warriors. Mad Boyz, Laxvägen 8, 983 34 Malmberget.

Gwai Loh Games

söker kontakt med andra klubbar och rollspelsintresserade för brevväxling och byte av äventyr, klubbtidningar, idéer, regler med mera. Vi spelar mest SDD, EDD och Kult men även andra sv och eng rollspel. Ålder 14+. Sverok-anslutna. Peter, 0586-438 45.

Näsan

sniffar efter äventyr och grejor till Äventyrsspels alla spel (utom SRR). Ni belönas av oss med motsvarande tillbehör (glöm inte din egen adress och ev. önskemål). NÄSAN, Vasagatan 10, 331 41 Värnamo.

Wäsby Wäringa Garde

söker kontakt med andra seriösa spelföreningar i detta lilla land. Niklas "NIX" Hallgren, Lövstavägen 78, 194 42 Upplands Väsby, eller Christer Malm, Herdevägen 30, 194 41 Upplands Väsby.

Fanzines

Olórin

söker läsare. Inriktning på fantasy. Artiklar till MERP/SRR, DoD, datorer, recensioner, mm. 15 kr +5 kr porto för ett ex till Olórin, c/o Johan Söderberg, Jättens väg 7, 746 95 Bålsta.

PBM

The Dark Ages

Spelare sökes till PBM i medeltida Europa. Sköt ett lands krigföring, ekonomi och politik. 97 länder, två veckors händelsefas, nyhetsblad och mängder av händelser varje omgång. Skicka namn, adress och 20 kr för regler och formulär till Joakim Andersson, Garpedansvägen 17, 594 00 Gamleby.

Pax Romana

Kämpa om makten i antikens Rom i denna nya version. Innehåller även introduktion för nykomlingar inom postspelshobbyn. Skicka frankerat svarskuvert till Peter Lindgren, Kungsgatan 17, 742 31 Östhammar.

Engelska ligan

Kämpa om trofén i engelska fotbollsligan. Köp utrustning, tränare, spelare och skaffa bra sponsorer inför matcherna. Mattias Engström, Gnejsvägen 2, 373 00 Jämjö, 0455-500 30.

Cwaidron

Ett PBM med nutidsteknologi. Styr ett land på planeten Cwaidron. Du sköter handel, produktion, krigsföring, mm. Skicka namn, adress och svarsporto till Klas Eriksson, Gökvägen 9, 746 35 Bålsta.

Medelpad

Cybernetic Steel Warriors

söker spelare och spelledare i Gävle-området. Du ska vara 12-14 år. Vi spelar DoD, MT och RYMD. Mattias Bergsman, Vassvägen 2, 814 91 Furuvik, 026-985 18.

Spelledare sökes!

Spelledare, kampanjledare, i Gävle-Sandvikenområdet sökes av några äventyrslystna galningar. Vi spelar EDD, GDD, med mera. Daniel Sundin, Spadvägen 3, 811 91 Sandviken.

Norrbotten

Rekryter sökes!

Var med och starta ett nytt seriöst spelgäng. Är du mellan 14 och 17 år och gillar att spela rollspel – hör av dig till: Mikael Hoff, Dammgränd 8, 961 44 Boden, 0921-533 50.

Skåne

Jag

söker värdigt och seriöst motstånd till min WFB-armé (skelett). Jag finns 3 mil norr om Malmö. Johan 046-77 58 84.

Småland

Spelgrupp och spelare sökes

i Västervik. Vi spelar EDD och är 10-13 år. Fredric Rydahl, Granhult, 593 96 Västervik.

Näsan

sniffar efter fler spelare, helst tjejer. Ni bör bo antingen i Värnamo kommun eller i Ljungby. Kötthövdade krigsmaskiner, regelgalna tärningsfanatiker och andra otrevliga typer bör undvika att svara. Egentligen är vi inga idioter, men minimiåldern är 13 år. Ring 0370-466 87 och fråga efter Jonte.

Stockholm

Spelledare söker spelare

Jag är 15 år och söker spelare till EDD i åldern 14-17 är (gärna något erfarna), helst inom Södermalms-området. Marcus 08-644 49 69.

Levande rollspel

Vi har fått en del förfrågningar om hur man kommer i kontakt med föreningar som sysslar med levande rollspel.

Levande rollspel (LRP, eller Live Role Playing) kan närmast liknas vid en teaterföreställning i vilken spelarna är skådespelare och spelledaren är regissör. Spelarna får information om sina roller: yrke, ras, vänner/fiender och även lite information om äventyret så att de har något att starta med, men de får inte veta vad äventyret (pjäsen) handlar om, och inte heller vad deras roll går ut på. Det är det som är själva äventyret – att ta reda på vilken pjäs de är med i och vilken roll de själva spelar i pjäsen.

Spelledaren brukar ha ett antal SLP som hjälper honom att få spelarna att göra det han vill så att äventyret fungerar som det ska.

Oftast får alla deltagare en roll som de spelare under hela äventyret. Spelledaren finns bara med för eventuella regelfrågor och han spelar oftast själv med i äventyret. Det är alltså inte uppdelat i spelare/monster som i traditionella rollspel, möjligtvis kan SLP spela monster, men det är sällan spelarna gör det.

Alla deltagare syr sina egna dräkter, medeltids- eller fantasyinspirerade, och gör oftast vapnen själva enligt instruktion av de som anordnar äventyret.

I Sverige finns ett flertal föreningar som anordnar levande rollspel, bland annat:

MORGONSTJÄRNAN, som startades 1991, är ett kontaktnät för LRP. De ger ut en tidning som ska utkomma 4 ggr/år i viken föreningar kan annonsera om äventyr, skriva om bra magiregler, vapentillverkning, dräkter, med mera. Medlemsavgiften är 50:-/år för enskilda och 100:-/år för föreningar. Medlemsskapet ger rabatt på tillbehör (monstermasker, mm) och på vissa äventyr. Anders Nordström, Havsörnsgatan 103, 556 11 Jönköping, 036-18 62 81.

SILFVEREKEN använder ett poängbaserat karaktärssystem ungefär som i Hero Games och GURPS. Man får ett visst antal grundpoäng baserat på ens ålder. Grundpoängen ökas eller minskas genom att man köper färdigheter, magi, särskilda förmågor, etc. Oscar Hafvenstein, Saxlyckevägen 27 B, 691 51 Karlskoga, 0586-568 92. Bifoga svarsporto så får ni veta när nästa LRP äger rum.

ENHÖRNINGEN anordnar ett flertal LRP varje år, ofta med latexvapen och masker som pris för bästa rollspel, bästa dräkt, etc. Ofta pågår äventyren i 2-3 dagar. Säljer även latexvapen. Nicklas Nilsson, Panggatan 12, 723 38 Västerås, 021-14 21 89.

MASK har funnits sedan 1987 och anordnar ca 6 LRP varje år. Delar ofta ut priser för bästa rollspel och bästa dräkt. Har någon form av aktivitet varje vecka (LRP, rollspel) samt mindre konvent 2-4 gånger per år. Tobias Lindberg, Stövarvägen 12, 722 43 Västerås, 021-33 27 11.

SEREGON har funnits sedan 1985 och anordnar minst ett LRP varje år. Seregon är mest inriktat på att lära ut hur man tillverkar säkra, paddade vapen och att lära medlemmarna att slåss med dessa. Fightingträning hålls två gånger i månaden. Tillhandahåller dräktmönster mot porto. Ewiz Ehrsson, Becksjudarvägen 41, 131 36 Nacka, 08-716 32 45.

SIR V.Ä.S. anordnar flera LRP varje år. Markus Waltersten, Viksängsgatan 28, 723 47 Västerås, 021-13 88 67.

— Ewiz Ehrsson

UppCon i Uppsala

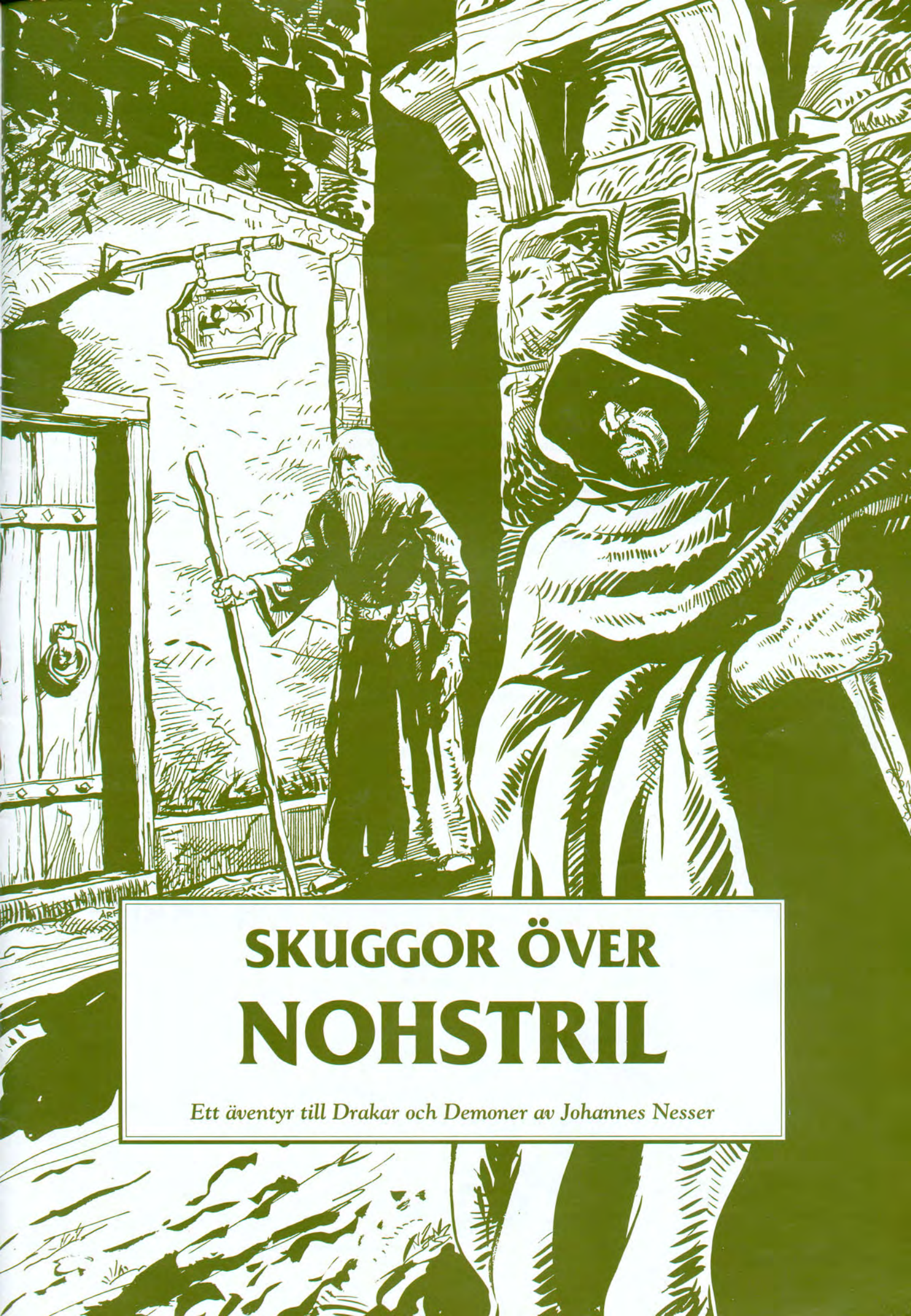
25-27 september • Fyrisskolan i Uppsala

Kostnad: *200 kr för Sverok-medlemmar (övriga 230 kr) vid föranmälan. Vid dörren 250 kr för alla. Allt ingår. För pg kontakta Eva Örndahl på telefon 018-13 72 20, eller Lennart Köhler.*

Aktiviteter: *turneringar i DoD, AD&D, CoC, GURPS Space, Kult; brädspelsdubbel, seminarier, filmvisning, auktion. Butiker finns på plats.*

Övernattning: *Ta med sovsäck och liggunderlag.*

Kotaktman: Lennart Köhler 018-35 57 38



SKUGGOR ÖVER NOHSTRIL

Ett äventyr till Drakar och Demoner av Johannes Nesser

SKUGGOR ÖVER NOHSTRIL

Ett äventyr till Drakar och Demoner av Johannes Nesser
Illustrationer och kartor av Thomas Arfert

Detta äventyr är avsett att fungera som en del av den kampanj som hasteligt beskrevs i *Kopparhavets kapare*. Om Du inte är i besittning av denna modul, föreslår jag att Du omedelbart springer och köper den. Det går dock att använda detta äventyr utan modulen. Äventyret blandar action och detektivarbete och kan ta mellan ett och två spelmöten att avsluta. Tillgång till *Tjuvar och lönnmördare* kan ytterligare förhöja spelstämningen.

DET FELICISKA PIRATKRIGET

I sammanfattning från *Kopparhavets Krigare*.

Under den heta sommaren 615 eO skedde det som många siat om, den väntade konflikten i Kopparhavet mellan Felicien och dess konkurrenter blossade upp. Den feliciska krigsmakten attackerade tre av Berendiens hamnstäder på västkusten, Atrema, Entika och Ventimiglia. Stora delar av den berendiska flottan oskadliggjordes. Befolkningen tvingades utstå hemska övergrepp och i Ventimiglia massakrerades hundratals civila medborgare. Kriget var ett faktum.

En enad front bildades snabbt mot Felicien. De ledande länderna var Erebos, Caddo och Berendien, och de kom att kallas "Den trehövdade Alliansen". Även Zorakin och Jorpagna bidrog med krigsfartyg mot felicierna. Piratstäderna Montagor, Ankorath och Dunderin var också intresserade av att hålla felicierna korta, och anföll feliciska fartyg till och med utanför sina respektive revir.

Under de första höstdagarna anföll Alliansen Darition, Feliciens största flottbas på sydkusten. Anfallet var lyckat, men fortfarande hade felicierna ett visst övertal skepp, och deras kaptener räknas som Kopparhavets skickligaste strateger. Å andra sidan var den erebosiska och dalkiska flottan mycket snabb och lättförflyttad. Man gjorde ständiga räder mot den feliciska kusten, för att tvinga flottan att hålla sig nära land och inte gå ut i "korståg" mot Erebos eller Caddo.

Läget var mycket ovisst, och är det fortfarande – i mörkemånad (november) år 615 eO.

MÖRKEMÅNAD 615 EO

Regnet strilar ned från den mörka himlen och forsar längs de kullerstensbelagda gatorna mot hamnen. I de upplysta delarna av norra staden syns vaktpatruller skynda mellan handelshusens skyddande baldakiner. I söderkvarterens skumma gränder slinker enstaka kvällsvandrare in på de överfyllda krogarna för att kanske ansluta sig till ett sällskap av överförfriskade sjömän, en hoper snattrande, spelgalna ankor, en grupp allvarsamt språkande dvärgar, en samling patriotiska och högljudda marinsoldater, eller kanske en mindre bordellklan vulgära horor.

I skuggan av det annalkande kriget släpper alla loss, utmanar ödet och njuter av det som kan bli deras sista dagar i denna värld. För dem är staden bara en förgård till helvetet.

Men allt detta är bara till det yttre. Högt uppe i Femhusrådets residens, ovan öde och mörka salar med porträtt av forna furstar och kvintarker, smider stadens härskare planer och väver rikets framtid. Gulnade kartor belyses av timsbrunna vaxljus, och små markörer förs över dem, som om de vore spelbräden. För dessa Erebos' härskare är staden fylld av krut, spänd inför kraftmätningen med den feliciska flottan. Ett krutpaket på väg att explodera.

Men även detta är bara till det yttre. Djupt nere i Labyrintens katakomber, under de fattigas kyrkogård, där hundraåriga ekar under alla tider närts på förmultnade lik, flackar ett ljussken i en annars skum kammare. Runt en gammal grav samlas män som talar ett underligt språk – kimzôn. Oberörda av omgivningen talar de, snabbt men tyst, och de vet att om någon annan hörde dem skulle de vara döda inom loppet av ett dygn. De språkar, ordar, debatterar och dömer staden till undergång, utan nåd. För dem är staden död, eller så gott som död.

Här i Nohstrils inre, vilar en hemlighet i väntan på att väckas och delas med alla stadens innevånare.

STÄMNINGAR

Månaden är sannerligen mörk, särskilt i Nohstril år 615 eO. Tavernorna är fyllda av erebosiska, caddiska och zorakiska sjömän och marinsoldater, som väntar på sin tur att dra ut i ärofulla bataljer mot den feliciska flottan. I dessa dagar samlas soldater, köpmän, pirater och lycksökare i Nohstril. De kloka och betänksamma lämnar staden för att bege sig västerut; kvar är galningar och vapenskramlare. Rollpersonerna är endera. Mer om detta nedan.

Under början av månaden inledde erebosierna en större serie kustangrepp, för att hålla den feliciska flottan i hamn. Till dessa angrepp kunde bara snabba, lättmanövrerade skepp användas, och de tunga, långsamma galeasserna och galärerna lämnades sålunda bakom den stabiliserade försvarslinjen, bl.a. i Nohstril. I hamnbassängen ligger tjugotre galärer och femton galeasser för ankar, och väntar på att få segla ut i strid. Ytterligare ett antal galeasser, galärer, kavareller och galeoner, fullastade med förväntansfulla soldater väntas anlända från Magilre och Trakorien inom två veckor. De två länderna har anslutit sig till Alliansen, och sänder därför ned delar av sina styrkor till Kopparhavet.

Stämningen i staden är minst sagt spänd. Inte minst p.g.a. alla soldater, våldsamma flåbusar och äventyrare som lockats hit, utan också efter vad som skett vid en av de två akademierna i staden. Under en dryg vecka har två magikermästare brutalt mördats, fått ögonen utstuckna och hjärtat utskuret. Samtidigt med detta har det framkommit att dvärgiska köpmän från Tang-Kauzher i Mörkrets Berg har fört handel med Felicien under hela hösten, och bl.a. exporterat stora mängder dvärgsmidda vapen. Rutten ska ha gått via Jorpagna, med smugglarlaster under falsk flagg. Som en följd av detta har många dvärgar i Nohstril tvingats barrikadera sig, eftersom ilskna marinsoldater och gemene folk har utsatt dem för aggressiva handlingar. Dvärgar är inte särskilt omtyckta i staden för tillfället.

VÄRDSHUSKVÄLL

Rollpersonerna har kanske redan besökt Nohstril. Deras rykte är förhända redan spritt i staden. De har i sådant fall kanske en anställning, ett hus och flera vänner innanför stadens gränser. Detta kommer förmodligen inte att inverka på äventyret, annat än att rollpersonerna har större chanser att klara av detektivarbetet.

Kvällen den 25 mörke sitter de som vanligt och pimplar vin på Solmöllan. Inne på värdshuset finns en samling officerare ur den erebosiska och den zorakiska flottan. De debatterar strategier och verkar mycket upptagna med sig själva. Ett gäng legoknektar, äventyrare, precis som rollpersonerna, har också sökt sig hit undan det smattrande regnet. En trubadur (Eleidos) spelar en smått gladlynt visa i bakgrunden. Den öppna brasan sprakar, och små barn har samlats runt gamle Ildar för att lyssna på rövarhistorier. Allt är som det brukar inne på Solmöllan.

Rollpersonerna har precis avslutat sitt mål mat när dörren öppnas, och en man i enkla hantverkarkläder och en stor impregnerad mantel stiger in. Han ser ut att vara i trettioårsåldern, har ett välvårdat, svart skägg och ett bredsvärd i en skida i bältet. Han låter ögonen vänjas vid ljuset, kisar in i lokalen och stegar sedan fram mot rollpersonernas bord.

"God afton. Jag är här i ett ärende som kan gagna er väl. Får jag slå mig ned?" Han presenterar sig som Lupullus och skakar hand med rollpersonerna. (Ett svårt slag för Finna dolda ting ger: Lupullus har alldeles vita, släta händer, och han är knappast någon hantverkare.) Han beställer in ett glas vin, och börjar småspråka med rollpersonerna (typ: vädret, kriget, vintern, osv...), tills dess att vinet kommer. Han smuttar på vätskan, och börjar förklara:

"Jag arbetar för en person som vill förbli, ska vi säga... anonym. Han vill ha ett arbete utfört, och ni verkar ha ett gott rykte bland äventyrare. Sålunda har ni blivit de första han valt att fråga; ni bör känna er ärade. Min första fråga är alltså: är ni intresserade av ett uppdrag, som ni säkerligen kan hinna utföra redan inatt?" Lupullus erbjuder 100-300 gm per person (öka eller minska beroende på hur bra rollpersonernas rykte egentligen är). När (om) rollpersonerna tackar ja, sänker han rösten och fortsätter:

"Gott. Ni kommer att arbeta för Erebos' och Nohstrils bästa, men varken jag eller min herre kommer att vilja veta av er när uppdraget är slutfört. Det är helt för er och min säkerhets skull. Nåväl, uppdraget går ut på att ni ska ta er in i ett visst hus, som jag snarligen skall peka ut åt er, och därinne skriva av ett par sidor text. Ni tar er därefter ut ur huset och överlämnar de sidor ni har skrivit, till mig. Jag befinner mig hela tiden här på Solmöllan. Det är viktigt att ingen upptäcker er. Ingen utom jag får veta att ni skrivit av sidorna. Ni får alltså inte stjäla dokumentet, och heller inte lämna några spår efter er. Om ni av någon anledning blir upptäckta, bör ni få det att se ut som ett vanligt inbrott. Stjäl i sådant fall några saker och stick därifrån, men låt ingen få se er med pappe-



ren. Och om ni åker fast, så ska ni inte yppa ett ord om att ni är anställda av någon. Om ni bara säger att ni gjorde ett hederligt inbrott i ett köpmanshus, kommer vi att se till att ni överlever. Detta är av yttersta vikt." Han harklar sig och vecklar upp en karta över Nohstril. Han pekar ut Solmöllan (S3) och sedan det aktuella huset (N28 – välj ett av husen en bra bit från floden). Han förväntar sig att rollpersonerna klarar av uppdraget under kvällen eller natten, och återvänder till Solmöllan med avskriften. De får sina pengar då. Lupullus förser dem även med följande information:

- Huset har tre våningar, och fönstren är gallerförsedda på de två nedersta våningarna.
- Det finns åtminstone en stridstränad hund i husets bottenvåning.
- Dokumentet finns i en skrivpulpet på bottenvåningen. Det ligger i en låst, hemlig låda under själva bordet. Texten är förmodligen jorisk runrad, men innehållet kommer att vara minst sagt kryptiskt.

SL-INTRO

Lupullus arbetar för Välfärdserkisätet (Ocula Negra). Ocula Negra har under hösten sysselsatt sig med att försöka knäcka det chiffer som felicierna använder i sin kommunikation med spionhögkvarteren i Erebos, Jorpagna och Zorakin. Det har blivit ett ytterst brådsamt arbete sedan kriget bröt ut. För någon vecka sedan lyckades erkisätet av en slump få tag i ett meddelande från Tyros till en felicisk spion i Nohstril: Rigaldo da Pigafetta, en av handelshuset Hinkares köpmän. Erkisätet visste redan att han var felicisk spion, och hade använt honom till att mata felicierna med falsk information. Meddelandet var redan dechiffrerat och kom från Rigaldos anteckningshäfte. Det rörde en ganska oviktig detalj, något om en kommande smugglarfrakt från Felicien till Jorpagna. Men det intressanta var att Rigaldo hade sparat lappen, istället för att bränna den. Man beslöt att anställa en av hans tjänare som spion. Denne lyckades komma fram till att Rigaldo inte ens hade haft förnuft att slänga original-chiffret, utan förvarade det i sitt kontor. Om Ocula Negra kunde komma över detta chiffer, skulle de kunna knäcka hela koden. Det är dock viktigt att Rigaldo inte får veta att chiffret blivit stulet eller avläst. I sådant fall kommer felicierna att ändra koden.

Därför beslutar man sig för att anställa en grupp skickliga inbrottstjuvar, som tar sig in och skriver av chiffret. De bör inte vara fast anställda av Ocula Negra, eftersom felicierna då förstår att Rigaldo är avslöjad som spion. Därför är rollpersonerna perfekta. Om de åker fast kan de hävda att de var ute efter pengar, och Ocula Negra är inte knutet till dem på något sätt.

1. VILLEBRÅD

Denna introduktion är dock bara en liten del av den ofantliga intrighärva som rollpersonerna snart kommer att börja nysta i. Inbrottet betraktas därför som första deläventyret. Inne i Pigafettas residens kommer rollpersonerna att hitta några underliga versrader som de förmodligen stjäl/skriver av/kommer ihåg. Dessa kommer senare att visa sig viktiga. När inbrottet är avklarat, och rollpersonerna börjar smyga sig iväg, ser de ett grässligt dåd utföras i en gränd vid N19, Köpmannagillets hus. Det är det tredje magikermordet som utförs, och detta leder rollpersonerna rätt in i nästa intrig. Men först...

INBROTTET

Rollpersonernas inbrott bör ske med finess om det skall lyckas. Låt därför spelarna förbereda sig väl. De kan behöva inhandla en del saker, och detta bör inte utgöra några problem: nere i Labyrinten finns det många små, skumma butiker som har kvällsöppet.

Under hela natten duggregnar det; inga kraftiga modifikationer för facklor eller sikte, alltså.

Rigaldos hus har tre våningar. De två nedersta har järngaller för fönstren. I hallen på bottenvåningen vaktar två stora vakthundar. De är tränade att anfalla inkräktare, men skäller inte eftersom Rigaldo är hemskt lättväckt och har mycket svårt att somna om. Huvuddörren har två lås med SG 20 och 22. Det är 95% chans att hundarna upptäcker om någon håller på att dyrka upp framdörren. I sådant fall kan man, om man lyckas med Lyssna, höra ett svagt morrande ljud bakom dörren. Hundarna attackerar så fort dörren öppnas. Om rollpersonerna flyr då är det 20% chans att någon av hundarna börjar skälla och väcker hela huset.



Bakdörren har också två lås, med SG 20 och 17, men har å andra sidan en tvärslå på insidan. En skicklig tjuv kan med hjälp av en kraftig ståltråd, eller en smal klinga lyfta bort tvärslån. Den faller då till golvet med en duns. Det är 90% chans att hundarna hör detta, och 75% chans att de reagerar på ljudet och går dit. Samma gäller här som vid framdörren.

För att ta sig in genom ett fönster krävs att man sågar av ett järngaller. Detta kräver en metallsåg och 1T20+60 minuters intensivt arbete. Beroende på avståndet från hallen, är det 10–90% chans att hundarna hör detta och 90% chans att de reagerar och tar sig dit efter 1T10 minuters sågande.

Det finns ingen taklucka på huset, så detta alternativ är uteslutet.

Det sista alternativet att ta sig in är magi. Behändigt som alltid, men okontrollerbart för en äventyrskonstruktör. SL avgör.

Om rollpersonerna försöker muta hundarna med förgiftade köttbitar måste dessa först misslyckas med ett Upptäcka fara-slag (FV 18) var och sedan med ett PSY-slag (PSY 12) var för att äta upp köttet. Om en börjar äta har den andra halverad chans på bägge sina slag.

DOKUMENTET

Dokumentet ligger inlåst (SG 9) i en dold låda (+2 i Finna dolda ting om man vet var man ska leta) i pulpeten i kontoret. Pergamenten är fullklottrade av obegriplig Rappakalja™, såsom "...ritta mutta skrutt nöpa sponken..." osv.

Bland dokumenten ligger också en liten lapp med följande text:

"I bistra tider
Nohstrils råd till döds mig smorde
Som tiden lider
Skall de förstå hur fel de gjorde

Ty till den graven
Grävd av falska löftens händer
Skall föras haven
Som mig till livets stränder sänder"

Dessa två strofer är de första i ett längre epitafium till Echram Schroedel, en demonisk varelse som sveks av Nohstrils köpmän efter att han hjälpt dem till seger i kriget mot Tjurhorns-ätten för ca 100 år sedan. Mer om detta nedan. Rollpersonerna bör skriva av versen, eller åtminstone lägga den på minnet.

DET TREDJE MORDET

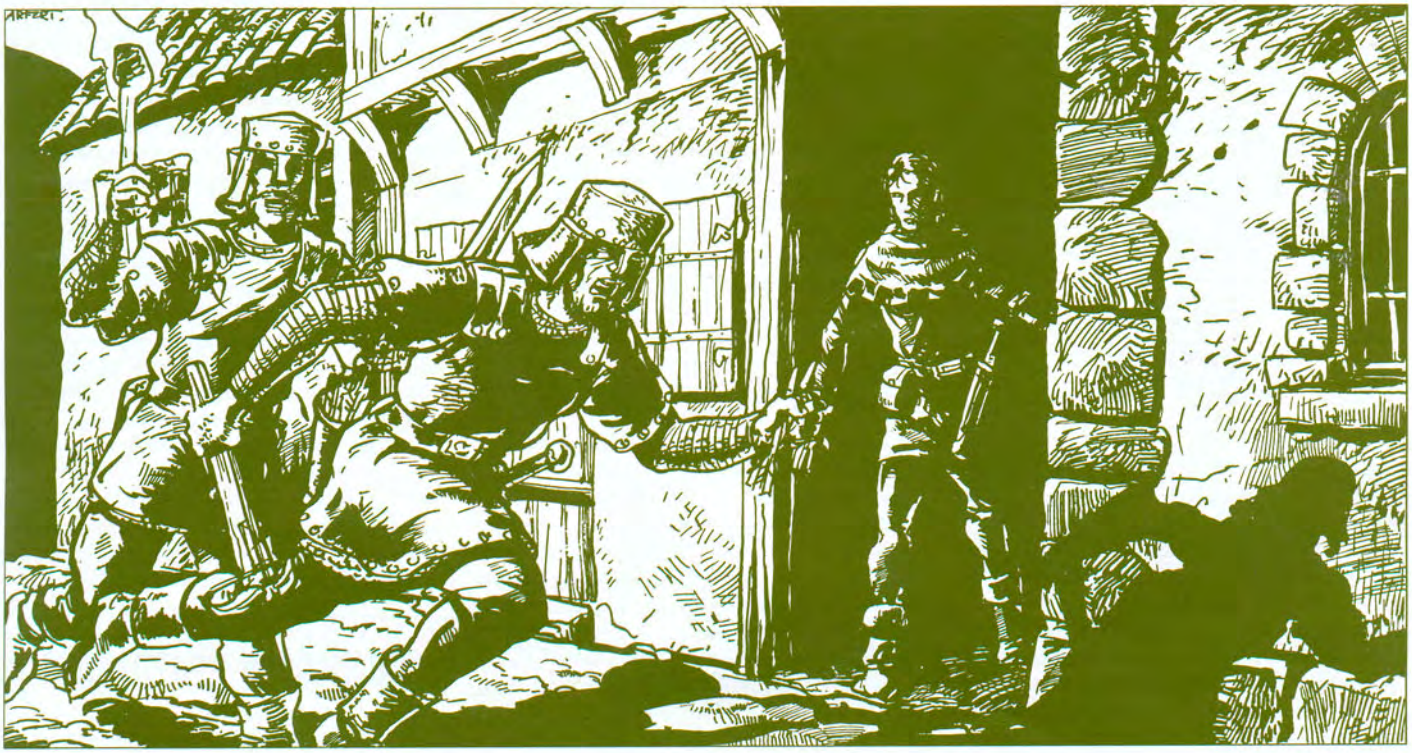
När rollpersonerna har lämnat byggnaden och är på väg ned mot Solmöllan får en av dem syn på någonting rysligt grässligt som pågår i en gränd ganska nära Köpmannagillets hus (N19). De tvärar genom gränden och får se följande – en man i svarta kläder håller på att lemlästa en människa som ligger på marken, med ena handen höjd mot väggen som i en stelnad klösande rörelse (dramatiskt!). Bara en bit från rollpersonerna vallas en grupp glada adelsmän förbi av några stadsvakter. I nästa ögonblick får den svartklädde mannen syn på rollpersonerna/stadsvakterna och försvinner snabbt iväg. (Han dyker ned i en källaröppning, och kommer upp på andra sidan huset, varpå han springer till hamnen och kastar sig i vattnet. Han simmar sedan över till södra stranden. Det bör vara oerhört svårt att följa efter honom.)

Innan rollpersonerna hinner reagera på vad som har hänt, faller ett plötsligt ljussken in från gatan och en röst vrålar:

"Hallå där! Vad håller ni på med?" Det är en av stadsvakterna. Patrullen om sju man har dragit sig mot gränden. När ljuset faller på den döda kroppen, höjer två av dem sina laddade lätta armborst och riktar dem mot rollpersonerna. Mannen med facklan vrålar:

"Stanna eller vi skjuter!"

Rollpersonerna står nu inför ett dilemma, kanske värre än de anar. Antingen flyr de, eller så överlämnar de sig till vakterna. I det förra fallet blir de huvudmisstänkta i magikermorden, och jagade av både stads-



vakt och hämndlystna magikerkollegor. I det andra fallet blir de förda till stadsvaktens kontor (N25), där vakterna hittar deras chiffer, den konstiga versen, inbrottsverktyg samt eventuellt allt stöldgods de har med sig. Rollpersonerna är vilket fall som helst i knipa.

FLYKT FRÅN VAKTEN

Om rollpersonerna flyr från stadsvakten får de, till att börja med, två armborstlod efter sig (CL 10). De kan dock utan större svårigheter ta sig till Solmöllan, där de möts av Lupullus. Han ger dem pengarna, kräver att få avskriften och lämnar sedan rollpersonerna så snabbt som möjligt. Han är inte intresserad av versen rollpersonerna hittat. Om de förklarar sina problem med stadsvakten för honom säger han att han ska titta på saken, och försöka fria rollpersonerna från alla anklagelser. "Ni har ju faktiskt gjort ett mycket bra jobb för Erebos och Alliansen. Jag är nog skyldig er detta", säger han och försvinner ut i nattdugget.

Han kommer inte att röra ett lillfinger för att hjälpa rollpersonerna, snarare tvärtom. De utgör nu säkerhetsrisker för honom, eftersom de är de enda utanför Ocula Negra som vet att erebosierna har den feliciska koden. Han kommer att skicka ut lönnmördare för att göra slut på rollpersonerna.

Om rollpersonerna går till stadsvakten nu, efter att ha dumpat allt eventuellt stöldgods, så kan de frias från alla misstankar, under förutsättning att de har en bra förklaring. De bör faktiskt göra detta, för sin egen skull. Om de inte rentvår sig: se "Magikernas vrede".

HOS STADSVAKTEN

Om rollpersonerna inte flyr från stadsvakten blir de förda till stadsvaktskontoret (N25). De blir fråntagna sina ägodelar, utom kläder. En förhörsledare undersöker attiraljerna, och frågar under tiden rollpersonerna var de har fått tag på sakerna. Han vill också veta vad de såg i samband med mordet. Han är ganska säker på att de bara var vittnen, och om rollpersonerna inte börjar hitta på svindlande historier av någon fördold anledning, kommer han att fortsätta tro det. Han vill ha rappa svar, och är mycket bra på att genomskåda bluffar (han har själv Bluff 18). Han förhör dem en och en, utan att de har möjlighet att samtala emellan. Om rollpersonerna berättar samma historia är han villig att tro dem, men om den avviker spärrar han in dem och låter en vaktkapten undersöka saken. Om rollpersonerna hade stöldgods med sig, kommer detta att spåras till Rigaldo da Pigafetta, och de kommer att ställas inför rätta (med tvångsrekrytering i flottan eller putsning av Sagrinstatyn som följd). Dessutom kommer Rigaldo att få tillbaka sina ägodelar, inklusive de avskrivna dokumenten (om rollpersonerna inte har gjort något åt den detaljen).

Om rollpersonerna under förhöret hänvisar till Lupullus, Ocula Negra eller Välfärdserkisätet, kommer Lupullus snart att kontaktas. Han tar de avskrivna sidorna, och meddelar rollpersonerna att han tyvärr inte kan göra något åt de eventuella anklagelser de står inför – Rigaldo skulle uppfatta det som mystiskt om Ocula Negra räddade några små inbrottstjuvar. De får dock sin utlovade belöning, varpå Lupullus, precis som ovan, skickar ut några lönnmördare för att oskadliggöra säkerhetsriskerna.

Om rollpersonerna snokar lite när de befinner sig i stadsvaktskontoret (dvs letar efter uppgifter om den döde magikern) kan en av dem med några lyckade slag för Smyga och Gömma sig ta sig till det skrivbord där rollpersonerna såg att förhörsledaren lade rapporten. Där står följande:

MAGIKERN ARABBION

Funnen natten 25-26 mörke, 615. Dödad av dolk i ryggen. Helt oförberedd. Bröstkorgen uppfläkt, hjärtat saknas. Likaså ögonen. Inga misstänkta.

Ägodelar: två guldringar, kläder, en silverdolk, ett skrynkligt papper med följande text:
"Eri chadedo de 'Grå Slussen' ima troik nal'lok. Elk Hadrian ebetso nika sim. D.M." (Helt obegripligt.)

Rollpersonerna vet förmodligen att det finns ett värdhus i norra staden som heter Grå Slussen. Meddelandet är skrivet på chabbardiska (solunsk dialekt). Chabbardiskan saknar egentligen skriftspråk, och i meddelandet har den joriska runraden använts. Det finns fem personer i Nohstril som kan tala chabbardiska: Ilian Skrivaren (en översättare bosatt i norra staden), Marcus Tullius (mörkermagiker vid Åttafaldiga vägens hus), Terion Bokhållare (biblioteksansvarig vid Åttafaldiga vägens hus), Sanagô Flinke (symbolist & språkkunnig vid Symbolistakademin), samt slutligen Arngrim Svarte (hästuthyrare som tillbringat längre tider i Soluna på jakt efter bra stridshästar – S8). Arabbion kunde också tala chabbardiska, förstås. Meddelandet betyder: "Möt mig vid Grå Slussen klockan tolv ikväll. Jag har information om Hadrian. D.M." DM står för Diko Mai, vilket betyder "en vän", men rollpersonerna kan säkerligen tolka det på något helt annat sätt.

KONTAKT MED MAGIKERNA

Vare sig rollpersonerna blivit tvångsrekryterade eller sitter och putsar Sagrinstatyn, kommer en del magiker vid Åttafaldiga vägens hus att vara intresserade av att samtala med dem. Sinwaldor (se Åttafaldiga vägens hus) kommer att köpa rollpersonerna fria från alla eventuella straff, och sedan föra dem till akademin. Se "Vid Elementarakademin".

MAGIKERNAS VREDE

Om rollpersonerna inte går till stadsvakten kommer magikerna snart att bli informerade om vad som har skett. Dessa tror naturligtvis att det är rollpersonerna som har utfört alla tre magikermorden. De har mycket goda kontakter i staden, och kan med hjälp av magi och en beskrivning av rollpersonerna, spåra dem till deras gömsle. Ta en titt på magikerna vid Elementa-



rakademin. Sinwaldor skickar förmodligen ut Harbard och Felania för att hämta rollpersonerna. När de väl hittar dem försöker de slå dem medvetslösa med magi, för att sedan föra dem till Elementarakademins fängelsehålor, där de blir brutalt förhörda. Här får också Marcus Tullius (som är den verklige mördaren) en chans att placera bevismateriel bland rollpersonernas föremål. För att äventyret ska kunna fortsätta bör rollpersonerna bli rentvådda från alla misstankar. Detta sker genom att de berättar sanningen, lyckas med Övertala och kan bortförklara alla indicier. Kom ihåg att Sinwaldor misstänker att det är en magiker vid akademin som är inblandad i morden. Han kommer förmodligen att lita på rollpersonerna om de inte gör bort sig fatalt.

ELEMENTARAKADEMIN

På ett eller annat sätt hamnar rollpersonerna slutligen vid Åttafaldiga vägens hus, och har blivit goda vänner med Sinwaldor. Eftersom de verkar vara hederliga personer, och därtill en grupp skickliga äventyrare, vill han anställa dem för ett uppdrag. Han vill att rollpersonerna ska forska i magikermorden. De är ju ändå på sätt och vis inblandade, och har kanske intresse i att rentvå sig helt – det finns personer som fortfarande misstänker dem. Dessutom litar han inte på stadsvakten. De vill inte ens delge magikerna alla fakta runt morden.

Om rollpersonerna saknar bostad i Nohstril, så kan Sinwaldor erbjuda dem rum på akademin. Han erbjuder dem också en summa pengar för att arbeta på fallet: 50 gm var i förskott och en betydligt större belöning om de avslöjar mördaren (mellan 500-1.000 gm per skalle). De får naturligtvis även Sinwaldors eviga vänskap.

Innan vi stormar vidare i äventyret är det nog bäst att vi tar oss en titt på intrigen till nästa deläventyr...

SPIONNÄTET

Ända sedan slutet av 580-talet har Felicien på allvar förberett sig för att möta en fientlig flottallians i Kopparhavet. Det största hotet var redan då Erebos, Berendien och Caddo. Det största skyddet hette underrättelsetjänst (spionage). Under 80- och 90-talen lät Felicien utveckla ett starkt och väl förgrenat spionnät i Erebos, Jorpagna, Berendien och till viss del Caddo. Nätet kallades "Spindelns sällskap", och innefattade över 100 fasta agenter i de fyra huvudländerna. I Nohstril fick det aldrig riktigt ordentligt fäste, kanske främst tack vare Ocula Negras skickliga kontraspionage. Sällskapet har bara tolv medlemmar i Nohstril, och nätverket över Erebos är splittrat. Men fortfarande finns ett trumfkort kvar: en av magikermästarna vid Elementarakademin, Marcus Tullius, agerar som felicisk spion, och förser ständigt sina kontaktmän med sekretessbelagd information.

Under hösten har spionerna i Nohstril arbetat på högvarv. Eftersom de spioner som finns kvar i staden har blivit ganska resistenta mot Ocula Negras metoder, har de inte påverkats nämnvärt av kriget. Men deras engagemang i sällskapet har naturligtvis ökat. Man har nämligen fått nya, stenhårda order från Tyros: "Försätt Nohstril ur stridbart skick."

En måhända underlig order, med tanke på svårigheten i att tolv män skulle försätta en stor hamnstad med drygt 10.000 invånare (f.t.) ur stridbart skick. Men det har sina förklaringar.

HÄMNDEN

För några år sedan upptäckte den feliciske spionen och tillika mästarmagikern i Åttafaldiga vägens hus, Marcus Tullius, en säregen gravplats inte långt från de feliciska spionernas högkvarter. Graven tillhörde en person vid namn Echram Schroedel, som enligt uppgift skall ha avlidit år 515 eO, samma år som Nohstril blev huvudstad i Erebos. Men det som intresserade Tullius var den mystiska gravinskriptionen, som gav instruktioner till hur man skulle återuppväcka Echram Schroedel så att han kan "...störta staden ned i grunden..." och "...bli Erebos bödel...". Tullius beslöt att forska i saken, och kom fram till följande.

VAD TULLIUS VET

För drygt etthundra år sedan blev Nohstril Erebos' huvudstad. Det var främst tack vare militär professionalism som köpmännens legosoldater segrade och kunde ta makten i Erebos. Ett intressant historiskt fenomen i detta skede var den s.k. "cyklop-slakten i Gringul", där ätten Tjurhorns tolv inhyrda cyklopkrigare under en natt dödades brutalt precis utanför ättehuset i Gringul, där de höll vakt. Utan tvivel rörde det sig om en fasligt skicklig krigare, eller en hel trupp elitsoldater som lyckats ta sig in till huset och dräpa de enögda jättarna och sedan smita ut i tumultet. Historikerna tvistar än i denna dag om hur cyklopslakten var möjlig, och vilken roll den spelade i kriget. Tullius lyckades, genom ett inbrott handelshusens bibliotek, hitta åtminstone delar av sanningen bakom slakten. Slakten utfördes av en person vid namn Echram Schroedel, som anställts av handelshuset Festglade, i utbyte mot något så makabert som ett mänskligt offer om dagen under femhundra år.

Tullius förstod att Schroedel inte kunde ha varit en vanlig dödlig, och eftersom huset Festglade under alla tider haft en dragning åt det excentriska, så kunde det mycket väl vara så att Echram varit en demon eller ett ondskefullt gudaväsen i mänsklig skepnad. Hur som helst höll inte Festglade sin del av avtalet, utan lät döda Echram och spärrade in hans själ i den grav Tullius hittat av en slump. Enligt Festglades bibliotek hade Echrams vapen, ett magiskt tvåhandssvärd, sålts till en magiker från Krilloan, och hans kropp hade styckats i små bitar. Genom att fjättra Echram i graven kan han inte återvända till sin hemdimension och planera sin hämnd därifrån. I graven räknade Festglade med att han var makt- och hjälplös. Men tydligen var han inte helt maktlös, ty han hade lyckats pränta de rader som finns skrivna på gravlocket.

Marcus Tullius insåg vilket trumfkort detta var för felicierna. Om Echram Schroedel är så mäktig som han verkar, och om han verkligen är så hämndlysten som han skriver på sin grav, så skulle han de facto kunna "sätta Nohstril ur stridbart skick". År 612 eO meddelade Tullius vad han lyckats luska ut för Spindelns sällskap, och han fick en redig belöning. Nu, år 615 eO, har Sällskapet fått order om att genomföra uppväckandet av Echram Schroedel.

Under åren som gått har Tullius lyckats få tag på tvåhandssvärdet Jätteslakt (som Echram behöver vid sitt uppvaknande – se nedan), och förvarar det i sin källarbostad i Åttafaldiga vägens hus.

ECHRAMS EPITAFIUM

I bistra tider
Nohstrils råd till döds mig smorde
Som tiden lider
Skall de förstå hur fel de gjorde

Ty till den graven
Grävd av falska löftens händer
Skall föras haven
Som mig till livets stränder sänder

I bräck av koppar
Gives mig det allra första
Från döda kroppar
Det röda är det allra största

Så spott av snokar
Bliver gravens nästa blandning
Med blodakrokar
Dras jag in till livets strandning

Och hämnd skall segra
Och störta staden ned i grunden
Och blodet stegra
Och aldrig sjunka från den stunden

För detta stordåd
Gåvor skall jag av dig kräva
Så bed ditt uppbåd
Efter följande att sträva:

Ögon sju och hjärtan tre
Från trollkarlskropp du bör mig ge

Huvud, kropp och ben och arm
Från en man med väldig charm

Sedan tages från en alv
En trollkarlsstav till längden halv

Slutligt svärdet Jätteslakt
Med elixir som ger mig makt

Så giv mig detta
Och jag skall bli Erebos bödel
Jag gör det rätta
Ty vet att jag är Echram Schroedel!

TOLKNINGEN

Marcus Tullius har lyckats tolka epitafet till följande. För att Echram skall väckas måste man föra vätska från trenne "hav" till hans grav. Det första är bräckt vatten från Kopparhavet. Vattnet är bräckt i östra Kopparhavet, där Raas Narram spär ut saltvattnet med sötvatten. Det andra havet, som är det största, är det hav av mänskligt blod som svallar över hela Altor. Det sista havet är lite svårtolkat. Tullius trodde först att det rörde sig om vanligt snokspott, men kom fram till att det måste vara vatten från Ormsjön. Vad Echram menade med blodakrokar hade Tullius också problem med att förstå. Han antog efter ett tag att han refererade till de själaklor som dödskeruberna använder när de håvar in onda själar och för dem till Helvetet. Han har lyckats fånga en dödskerub i en specialkonstruerad demonboja i katakomberna, men han har svårigheter att övertyga denne om att överlämna sina klor, som den tydligen är mycket fäst vid (och vice versa).

Dessutom är de fyra kortare stroferna i slutet mycket viktiga att genomföra. De är svåra att feltolka. Den sista strofen av de fyra har det dock funnits svårigheter med; "...elixir som ger mig makt...". Tullius har tolkat det som att han ska smörja svärdet med Svärdsskärpa (dubbel skada – se alkemi, DoD Magi). För att skaffa ingredienserna till elixiret kontaktade han Rigaldo da Pigafetta, en felicisk spion som står utanför Sällskapet (han agerar direkt på order från Tyros), och förklarade situationen för honom. (Det är därför Rigaldo hade två versrader av epitafet i sin skrivbordslåda.) Rigaldo lovade att förse honom med ingredienserna. För tillfället saknas bara en basiliskklo, men den kommer att anlända under äventyrets gång.

Se nedan för vilka åtgärder Sällskapet vidtagit.

SL: Det är upp till Dig att avgöra om Tullius tolkningar är riktiga. I beskrivningen av äventyret kommer det att förutsättas att de är riktiga, men det är HELT Din åsikt som avgör. (Risken är att följderna blir katastrofala om tolkningen är riktig och rollpersonerna misslyckas med äventyret.)

VAD TULLIUS INTE VET

Echram Schroedel är egentligen en demon från Infernos sjätte krets; Krigens krets. Hans egentliga namn är Z'crohederc, och han är fruktansvärt sur och förbannad på allt vad Altor är. Han har under sin långa inspärrningsperiod räknat ut att handelshuset Festglade är skyldig honom drygt 36.000 offer (före ränta). Han planerar att inhämta denna belöning så fort han släpps ut ur sitt fängelse. (Dvs han går bärsärk tills någon dödar honom. Han är förmodligen inte kapabel att dräpa ett par tusen människor utan att få några smällar själv.) Detta innebär att Sällskapet inte på något sätt är privilegierat, ur hans synvinkel, trots att de befriar honom.

Echram behöver svärdet för att slåss, han behöver kroppen som sin egen (förmågan Besätta) och staven att leda sin magi genom. Genom att ha tre hjärtan bundna till sin själ, kan han bli dräpt tre gånger innan han dör. Han lägger hjärtana på tre säkra ställen, och när hans kropp dör förtvinar ett hjärta, varpå han återfår alla förlorade KP, osv, tills alla tre är förtvinade, då han dör på riktigt. De sju ögonen kan han använda som fokus för sina sinnen och krafter. Genom dem kan han se vad som sker, oberoende av var han befinner sig. Han kan även använda magi genom varje öga.



SÄLLSKAPETS ÅTGÄRDER

För att genomföra återuppväckningen av Echram Schroedel måste vissa saker införskaffas. I listan nedan räknas dessa saker upp, och inom parentes står vad Sällskapet lyckats införskaffa vid äventyrets början.

- Bräckt vatten från Kopparhavet (finns 2 liter vid HK och 2 liter hos Tullius).
- Blod (finns 4 liter vid HK och 1 liter hos Tullius, inte svårt att skaffa nytt).
- Vatten från Ormsjön (finns 1 liter vid HK och 1 liter hos Tullius).
- Blodakrokar (finns två stycken, dock fastsatta på en dödskerub som är inlåst nära Tullius boning, i katakomberna).
- Sju ögon från magiker (sex införskaffade från de tre magikermorden).
- Tre hjärtan från magiker (tre införskaffade från de tre magikermorden).
- Kropp från en charmig man (kvar att få tag på, man planerar att kidnappa barden Eleidos, som brukar spela vid Solmöllan – han har väldig charm).
- En halv magikerstav från en alv (ej införskaffad).
- Tvåhandssvärdet Jätteslakt (finns hos Marcus Tullius).
- Elixiret Svärdsskärpa (ingredienserna i stort sett införskaffade, finns hos Marcus Tullius, men elixiret är inte klart än).

2. JÄGARE

Denna del består i att avslöja Marcus Tullius som felicisk spion, och dessutom att stoppa hans och Sällskapets planer på att väcka upp Echram Schroedel. Rollpersonerna kommer att leta ledtrådar hos stadsvakten (om de inte redan hittat dem), i handelshusen, den undre världen osv... De kommer samtidigt att vara jagade av Ocula Negras lönnmördare (en bieffekt av första deläventyret) och dessutom ha feliciska spioner i nacken. Marcus Tullius vet om att rollpersonerna undersöker morden på Sinwaldors uppdrag. Han kommer att försöka stoppa dem innan de når för långt. Han har dock ingen aning om att Ocula Negra har ungefär samma planer som han.

LEDTRÅDSJAKT

Det finns flera ställen där rollpersonerna kan börja nysta. De kommer förmodligen inte att göra någon koppling mellan versen de hittade hos Rigaldo och magikermorden. Deras startpunkter kommer därför att vara själva morden. Sinwaldor kan förse rollpersonerna med följande information:

FÖRSTA MORDET

Gnillantos Jandemaar var mästare inom Ljusets cirkel (Elementarmagi 22). Han var 58 år, hade tunt vitt hår och gick alltid klädd i en vit, nästan självlysande kåpa. Han utstrålade glädje och var mycket lätt att lära känna. Han var mycket uppskattad bland akademins lärare och elever. Han dog strax före midnatt den 19 mörke, av ett förgiftat knivhugg i magen, och blev funnen inom loppet av en kvart av en stadsvaktspatrull. Hans ögon och hjärta var utkarvade och borta. Han befann sig då på väg hem från ett besök hos Nikos Helaren (N29). Sinwaldor är ganska säker på att han var den ende som visste att Gnillantos överhuvud var en av Nikos' patienter, och att han led av svagt hjärta. Han medger dock att vem som helst kunde ha följt efter Gnillantos en längre tid, och luskat ut det på så sätt.

ANDRA MORDET

Olagus Arvandi var mästare inom Köldens cirkel (Elementarmagi 24) Han var 38 år, drygt två meter lång, flintskallig och gick ständigt runt med ett mithrilharnesk som han fått av en dvärgkung för tio år sedan. Han bar en isblå mantel, väst och byxor, hade en smal trästav med en blåskimrande sfärisk kristallkula på toppen. Han var mycket respektingivande, och besatt enorma krafter. Han mördades halv elva på kvällen den 22 mörke, av ett förgiftat dolkhugg i huvudet. Hans ögon och hjärta var utkarvade och saknades. Hans kropp hittades i studerkammaren i hans bostad (K1). En tjänare hörde tumult från rummet och tog sig in, varpå han fann liket. Sinwaldor menar att det måste ha varit en mycket skicklig lönnmördare som lyckats ta sig upp till tornets översta våning och sedan smyga in genom ett fönster för att överraska magikern. Alternativet är givetvis att mördaren redan befann sig inuti tornet, och på senare tid har han börjat överväga denna möjlighet. Han blir allt mer övertygad, ju mer han tänker på det, om att det finns en förrädare bland magikerna i tornet. Hur skulle annars mördaren vetat att Gnillantos besökte Nikos, eller kunnat ta sig in till Arvandis studerkammare. Olagus Arvandis död är en stor förlust för akademin.

TREDJE MORDET

Arabbion var en ganska kunnig jordelementarmagiker, men han hade aldrig avancerat till mästare, trots sina 50 år vid akademin. Han var 76 år och betraktades som akademins nestor. Han var kortväxt, hade en begynnande puckel, talade långsamt och var en smula skakig, men ändå respekterade alla hans ord. Han hade alltid lustiga kommentarer och torra och humoristiska anmärkningar att göra om allt. Han hade svårt att fördra symbolister och menlösa mentalister. Han var en from gammal man och alla ser mordet som det mest vedervärdiga hittills. Han dog natten mellan 25-26 mörke – när rollpersonerna passerade. Enligt stadsvakten var dödsorsaken ett dolkhugg i ryggen. Det irriterar Sinwaldor att man inte har fått veta mer om Arabbions död. Han är säker på att det är något som stadsvakten inte vill yppa. Han kommer därför att föreslå att rollpersonerna tar sig in i stadsvaktens arkiv och tar en titt på saken. Sinwaldor har ingen



aning om vad Arabbion gjorde ute på stan vid den tiden på dygnet, han brukade inte lämna akademin annat än i nödfall.

SNOKANDE I AKADEMIN

Att snoka runt i Åttafaldiga vägens hus ger inte särskilt mycket. De kan lära känna magikerna, fråga ut dem, osv, men det är faktiskt inte givande. Om du vill bygga upp en stämning av misströstan, ilska och vanmakt hos de överlevande och sörjande magikerna, och kanske blanda in någon liten akademiskandal, så föreslår jag att du sätter dig ned och plitar ihop lite snaskiga detaljer. Det kan ge en bättre känsla i äventyret om rollpersonerna får möjlighet att förhöra magikerna.

HOS STADSVAKTEN

Rollpersonerna kan antingen försöka bryta sig in i stadsvaktens arkiv, eller smyga in under förklädnad av vakter, eller helt enkelt muta den ansvarige kaptenen (mutfaktor 18 om dagen, 10 om natten). Om de lyckas kan de få den information som finns angiven ovan (se "Stadsvaktens kontor"). Observera att rollpersonerna aldrig får se själva meddelandet, utan bara en avskrift! De har alltså inga indikationer på handstil.

MEDDELANDET TILL ARABBION

Meddelandet skrevs av Marcus Tullius, och var avsett att locka ned Arabbion till Grå Slussen, för att en lönnmördare ur Sällskapet skulle kunna mörda honom på hemvägen. Planen lyckades. Hadrian är en symbolist-magiker som Arabbion misstänkte låg bakom de två första morden. Han lät därför betala en krögare nere i Labyrinten för att denne skulle höra sig för om Hadrians förehavanden. Han trodde att detta var en reaktion på krögarens undersökningar. Istället hade Marcus, via Sällskapets kontakter fått veta att Arabbion sökte information om Hadrian, och därför skickat honom meddelandet med en springpojke. Om rollpersonerna får skriften översatt (av Marcus, kanske), kan den leda dem till Grå Slussen och Hadrian.

HADRIAN

Hadrian är en mystisk symbolist som anlände till Nohstril för ett halvår sedan. Han är svartmuskig, håller sig för sig själv och talar dålig erebosiska. Han blev för en månad sedan upptäckt med att bränna en bok som behandlade elementarmagi. Han straffades med 500 gm i böter, en summa som han slängde upp med ett hest skratt, som om det varit en struntsumma. Han forskar på egen hand vid akademin, och går inte

till några lektioner. De symbolistmästare som pratat med honom, menar dock att han är mycket skicklig. Sanningen är att Hadrian är en av de nidländska domarna, och är förmodligen den ende som lyckats undkomma den Reverserade Nidländska Reningen och tagit sig hit. Han förbereder förmodligen något ruskans hemskt maktövertagande, men har inget med detta äventyr att göra. SL får avgöra hur viktig han är. Han bär alltid ett par svarta sammetshandskar med LADDNING E5, STÅLSLAG E3, NEXUS. Han tar knappt av sig dem när han sover. Hadrian har Slagsmål 21.

GRÅ SLUSSEN

Grå Slussen är en respekterad kvällstaverna dit rika ynglingar ofta söker sig. Det är ett typiskt "inneställe" och inte en vanlig plats för magiker att söka sig till. Därför noterade taverna-ägaren (en spinkig man vid namn Ferdik) att Arabbion satt i ett hörn av tavernan och verkade vänta på någon. Ferdik kände Arabbion till utseendet. Några minuter innan han kom att mördas tröttnade han på att vänta och gick. Om rollpersonerna frågar om det var någon som följde efter honom, rynkar Ferdik på ögonbrynen och drar handen genom det tunna skägget. "Jo, när ni säger det så... Det var en man som lämnade tavernan precis efter Arabbion, som om han väntat på att han skulle gå. Svartklädd, med en svart armbindel... jag trodde han sörjde någon. Brunt hår, slätrakad, kanske 30-årsåldern. Han drack två bägare öl och gav mycket dricks. Han hade ett födelsemärke, mitt i handflatan noterade jag också..." Han harklar sig lite och verkar dra samla sig. "Hörni, vilka är ni för några egentligen? Kommer ni från stadsvakten, eller?" Han har inte mer information att ge. Han hade aldrig sett mannen med födelsemärket tidigare, och inte senare heller.

UNDRE VÄRLDEN

Nästa delsteg är givetvis Nohstrils undre värld. Om rollpersonerna saknar kontakter i stadens lägre samhällsskikt är detta ett utmärkt tillfälle att stifta bekantskap med misärens barn. Nåja, någon misär råder inte bland Nohstrils organiserade brottslighet. Ocula Negra har fått händerna fulla med felicier och stadsvakten med spritglada sjömän, så fältet är fritt för inbrottstjuvar och fickplundrare. Det är därför ganska lätt att skaffa sig kontakter i den undre världen just nu. Stadens regenter har viktigare saker för sig än att skicka ned polisspioner bland hamnkrogarna, eller göra razzior i hälarnas handelsbodar inne i Labyrinten.

Information kostar givetvis, prislistan sträcker sig från enstaka guldmynt till hundratals, beroende på vilket arbete som krävs för att skaffa fram den. Rollpersonerna kan få veta följande efter en kvälls intensivt arbete:

- Magikermorden är inte arrangerade av någon form av gillesansluten brottslighet. De flesta i de här distrikten tror att det är symbolisterna som tar hämnd sedan elementarmagikerna försåg deras torntopp med vingar, så att det flög all världens väg.
- Hadrian är den där skurken vid symbolistakademin. Han har, förutom ett rum vid akademin, en lya nere i Labyrinten (rollpersonerna kan få adressen – den är ointressant, i husrucklet finns en enkel halmbädd, ett dussin döda råttor och ett stort hål i taket; Hadrian tillbedjer månen här, i skymundan).
- Födelsemärke i handflatan finns det en person som har. Det rör sig om en f.d. marinsoldat (tror informationskällan) vid namn Edel, Edeg, eller något liknande. Han brukar dyka upp på den Rostade Gåsen ibland. **SL**: Denna information kräver ett lyckat slag för Övertala/Muta och Undre världen, samt en muta på totalt 15 gm, eftersom så många måste betalas innan man hittar den som vet något.

FJÄRDE MORDET

Innan rollpersonerna hinner forska vidare har det blivit mycket sen kväll, och en nyhet når krogen/tavernan rollpersonerna för tillfället försöker ragga information på. Ett fjärde mord har inträffat! Uppståndelsen är stor. Alla börjar babbla om sina egna teorier: felicierna mördar våra magiker, det är en galen symbolist som är ute efter deras skallar, osv... Rollpersonerna kan hur som helst få fram att kroppen nyligen blev funnen i Gonfalparken, bara ett par hundra meter från Elementarakademin. Offret var Valeria Falgarsdotter, en kvinnlig ljusalv. När krogbesökarna får höra detta går stönanden genom salen. Rollpersonerna kan lätt förstå varför om de har sett Valeria – hon var underskön. Rollpersonerna kommer förmodligen att söka sig tillbaka till akademin när de fått höra detta.

SINWALDORS TAL TILL MAGIKERNA

När rollpersonerna kommer fram till akademin finner de att det står stadsvakter utposterade runt hela byggnaden. De blir till en början inte insläppta, men Sinwaldor kommer dem sedan till mötes i Boulevarden. Han ser mycket bekymrad ut, och förklarar att han har blivit tvungen att vidtaga vissa åtgärder. Han visar rollpersonerna till Läsesal 2, där de andra magikermästarna samlats, dock inga studerande. När rollpersonerna tagit plats går Sinwaldor fram till talarstolen och berättar vad som skett.

Tydligen dog inte Valeria i Gonfalparken. Man har funnit spår efter strid och blod i hennes bostad längst upp i tornet. Uppenbarligen har hennes lik knutits fast i ett rep och hissats ned till marken, och därifrån forslats till Gonfalparken. Där har förövaren slitit ut hennes vänstra öga, men låtit hennes hjärta och högra öga vara. Hon har istället hängts upp i ett träd. Nedanför henne, på marken, låg hennes avbrutna magikerstav. Ena halvan saknades. Runt hennes hals hängde en skylt där det stod: "I bistra tider Nohstrils råd till döds mig smorde. Som tiden lider skall de förstå hur fel de gjorde!"

Sinwaldor frågar nu om det finns någon som vet vad detta meddelande kan syfta till. Rollpersonerna bör naturligtvis reagera på detta. De får ordet och kan berätta vad de vill. Observera att Marcus Tullius befinner sig i rummet och hör allt. När rollpersonerna är klara tackar Sinwaldor dem, och ber dem fortsätta med sitt arbete – de verkar ju sköta det bättre än han någonsin hoppats. Han förklarar sedan att han beslutat anlita stadsvakten för att vakta Elementarakademin. All undervisning kommer att upphöra på obestämd tid, och inga studerande får längre vistas i själva tornet. De får dock röra sig obehindrat i appendixens bottenvåning, och de får ta sig ut och in via sina rumsfönster. Själva tornet kommer att låsas och isoleras, och likaså magikerna därinne. Utegångsförbud råder för alla magiker, dygnet runt. All kontakt med yttervärlden skall ske via Mäster Portvakten, rollpersonerna och de mest betrodda tjänarna och eleverna. Alla fönsterluckor skall vara stängda och låsta kvälls- och nattetid. Dessutom skall en trupp om tio stadsvakter vara stationerade i tornet på obestämd tid. De byts inte ut, och har i uppgift att undersöka skrymslen och gömslen i jakt på platser där lönnmördaren har en möjlighet att ligga dold.

Flera magiker protesterar, men Sinwaldor är orubblig. Om han skall fortsätta leda akademin är detta det enda han kan göra för att säkra magikerna. Det är ett ultimatum: antingen går alla med på detta, eller så abdikerar Sinwaldor. Efter en stunds debatt röstar alla för Sinwaldors förslag. Denne påpekar då officiellt att rollpersonerna är akademins största, och kanske enda hopp. De bör få all hjälp de behöver.

FAKTA I FALLET VALERIA

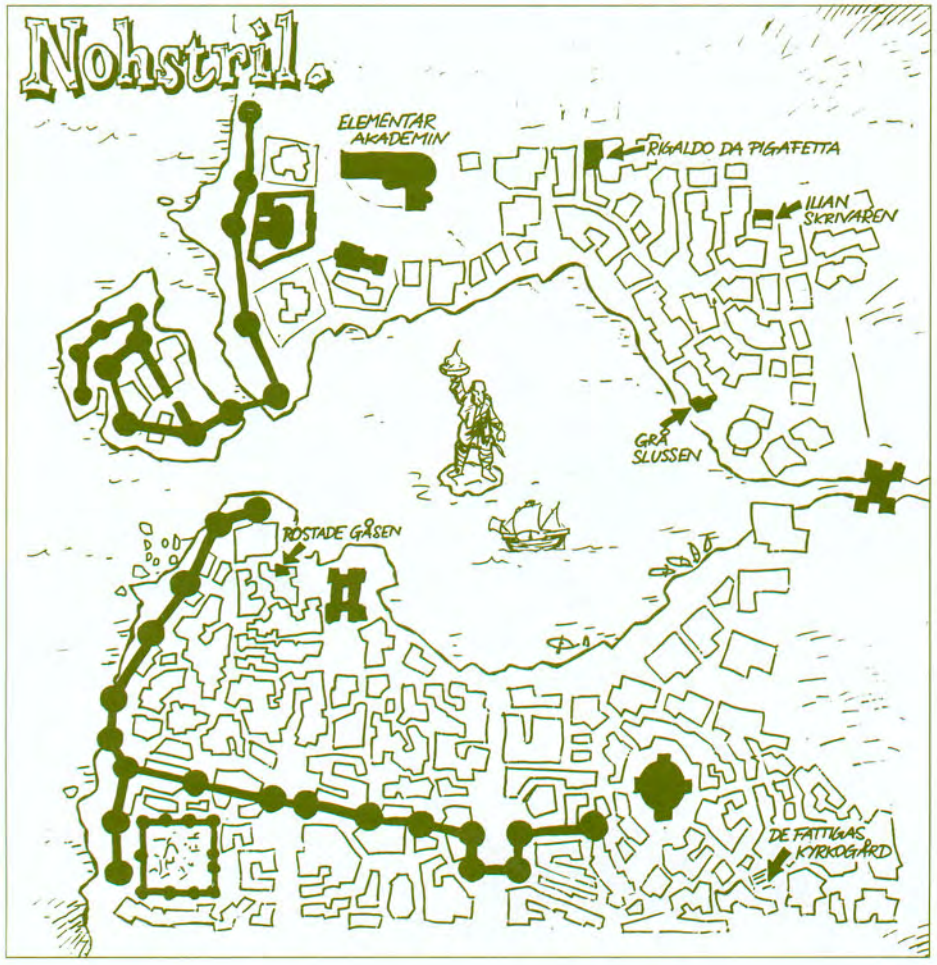
Valeria är den sista magikern som blir mördad. Hon bidrar med det sjunde ögat och en halv magikerstav (hon var ljusalv, håll det i minnet) och sålunda är alla ingredienserna till ritualen i stort sett på plats. Marcus Tullius, som hittills inte svärtat sina händer med sina fränders blod, har inte heller denna gång varit delaktig i mordet, rent fysiskt vill säga. Liksom i fallet Arvandi smugglade han in lönnmördaren via kloaksystemet (Tullius har sin bostad i källaren, och har en lönndörr ned i katakomberna). Upphängningen i Gonfalparken var en beställning från Marcus sida – Valeria sa en gång till honom att hängning var det mest förnedrande straffet man kunde få. Det är 30% chans att någon magikermästare minns att hon sagt så. Hon kan ha sagt det flera gånger, och ingen minns om hon sa det till någon specifik person. Även skylten sattes dit på Marcus beställning. Om han redan innan visste att rollpersonerna hade hittat versen hos Rigaldo, så utelämnar han givetvis skylten.

EFTER MORDEN

Sällskapet närmar sig sitt mål. Det som saknas är kroppen från en charmig man samt en basiliskklo. Under denna eller nästa natt planerar Sällskapet att låta kidnappa Eleidos, en bard som brukar spela vid Solmöllan, när han vandrar hem efter spelningen. Basiliskklon kommer att levereras till Edhal (han som mördade Arabbion) på Rostade Gåsen någon gång under nästa kväll. Han kommer då att föra den till Marcus, via katakomberna. Rollpersonerna ges möjlighet att följa efter.

Men innan detta sker kommer rollpersonerna att bli utsatta för mordförsök. Marcus inser att de är för farliga för att få fortsätta obehindrat. I en skum gränd kommer de att bli beskjutna med förgiftade armborstlod (rollpersonernas antal+2 stycken under 1 SR, varefter förövarna springer för allt vad de är värda). Skyttarna är ett gäng unga ligister som betalats för jobbet. De anställdes av Edhal, och kan beskriva honom om rollpersonerna får fast någon av dem. De använder tunga armborst och har CL 9 + 1T10 (SL modifierar!). Giftet är ett sällsynt nervgift, STY 12. Avsikten är att försvaga rollpersonerna.

Om rollpersonerna klarar sig undan detta kommer Marcus att frammana en Skuggbest (se DoD



Magi), som överfaller rollpersonerna i någon mörk gränd, eller t.o.m. på öppen gata under förutsättning att det är natt. Besten kommer att försöka oskadliggöra så många som möjligt, men vill helst inte möta rollpersonerna i grupp. Om rollpersonerna delar upp sig någon gång, så tar han tillfället i akt.

VERSJAKT

Det kan tänkas att rollpersonerna vill ta reda på var de två stroferna som de hittade hos Rigaldo da Pigafetta hör hemma. Det finns då flera vägar att gå.

BIBLIOTEK

De kan antingen gå till något bibliotek (Nohstrils stadsbibliotek eller Elementarakademins bibliotek) och leta efter rim eller söka bakåt i Nohstrils historia efter personer som svikits av Femhusrådet under "bistra tider". Det kan nämnas att själva versen inte finns i något av biblioteken. Däremot finns det faktiskt i stadsbiblioteket en historisk essä som tar upp bland annat "cyklop-slakten i Gringul", och menar att slakten utfördes av en person som anställts av handelshuset Festglade, och att denne person sedan mördades när handelshuset var oförmöget att betala personen ifråga. Personen kallas för Echram Schroedel, och författaren spekulerar i om han ursprungligen kom från Altor eller från någon annan dimension. För att få fram detta måste man lyckas med ett extremt svårt slag för Historia (under halva B-värdet med 1T20). Man får en bonus på +1 för varannan timme man spenderar i biblioteket och lyckas med ett normalt slag för Historia. Bara ett slag per sjätte timme är tillåtet. Det gamla värdet behålls dock efter slaget.

RIGALDO DA PIGAFETTA

Rollpersonerna kan försöka undersöka Rigaldos hus igen, eller rentav konfrontera honom med verserna. Om de gör det sistnämnda signerar de verkligen sina egna dödsdomar – då får Rigaldo nämligen veta att erebosierna har snokat i hans skrivbord, och den feliciska koden byts. Ocula Negra lär vilja se rollpersonernas huvuden på ett fat, och Rigaldo är inte ovillig att ge dem detta. Om rollpersonerna hotar eller torterar Rigaldo, avslöjar han till slut att hans kontaktman heter Olius och befinner sig nere på Gråtande Galten (riktigt slummig krog i södra staden). Han hävdar också att det är det enda han vet. Versen vet han inget om, Olius menade att han skulle skicka den till Tyros. Han fungerade bara som mellanhand i den frågan. Om rollpersonerna går ned till Gråtande Galten kan de till och med få chansen att kontrasignera sina dödsdomar genom att fråga efter Olius. Detta är nämligen ett nödrop från Rigaldos sida till sina feliciska kollegor, och dessutom en order om att döda de som levererar budskapet. Krögaren på Gråtande Galten säger: "Vänta ett ögonblick, så ska jag se om han är inne. Ett glas öl så länge?" Han häller upp öl, eller vin eller vadhelst de önskar, och försvinner iväg bakom ett draperi. Drickat innehåller ett starkt nervgift som börjar verka efter en minut (STY 30). De som överlever angrips av 1T10+10 busar med knölpåkar.

Låt oss nu antaga att rollpersonerna är så pass smarta att de undersöker huset istället för att ge sig på Rigaldo. De kommer inte att hitta mycket av värde för sin undersökning, och blir tvungna att ge sig av tomhänta.

FESTGLADES ARKIV

Om rollpersonerna hittade essän i stadsbiblioteket, och vill veta vem denne Echram Schroedel egentligen är, kan det hända att de vill ta sig en titt i Festglades arkiv. Det får de naturligtvis inte göra, utan måste helt enkelt bryta sig in. I detta fall kan inte heller Sinwaldor hjälpa till: Arkiven är hemliga, och får inte öppnas ens om det har relevans till magikermorden. Arkiven ligger i källaren i Festglades hus (N7), och kan nås via katakomberna, men detta kan rollpersonerna inte gärna veta. Om de hur som helst lyckas ta sig in i arkivet kommer de att upptäcka att någon rivit ut de intressanta sidorna. Inte ett ord nämns om Echram Schroedel. Det är naturligtvis Marcus Tullius som tagit sig in via katakomberna och rivit ut sidorna.

DE FATTIGAS KYRKOGÅRD

Man kan även spåra Echram genom att gå till de fattigas kyrkogård och be att få titta i registret. Det finns flera kyrkogårdar, men i deras register finns ingen Echram (detta kommer rollpersonerna förmodligen inte att fatta, och gå dit i alla fall, men så är de ju bara rollpersoner också...). Faktum är att de fattigas kyrkogård saknar gravregister, och att allt som finns är en gammal gumma som sköter kyrkogården. Om rollpersonerna frågar henne efter Echram Schroedel och anger ungefär när han dog, kliar hon sig på huvudet och grubblar lite.

"Dom däringa gravarna ligger i katakomberna, förstår. Under här, förstår", säger hon och knackar med sin käpp hårt i marken. "Di ä döingar allihopa, och om i ska ha nå'n Åshram, så få' i no' gå ne' dä'båtta!" Hon pekar bort mot utkanten av kyrkogården där ett gammalt stenkapell lutar sig mot kyrkogårdens järnstängsel.

Under kapellet vindlar labyrintlika gångar iväg, och rollpersonerna har ringa eller ingen chans att hitta Echrams grav utan ett gravnummer.

ROSTADE GÅSEN

Den sista ledtråden som rollpersonerna har kvar är Rostade Gåsen, dit de fått höra att Edhal brukar komma. Mycket riktigt: sent på kvällen när rollpersonerna suttit och väntat i timtal på Rostade Gåsen, kommer Edhal in. Han går fram till bardisken och beställer en öl. Knappt har han gjort det förrän det kommer en stor, muskulös sjöman fram till honom och överlämnar ett litet bylte. Edhal nickar. Sjömannen lämnar Gåsen, och Edhal går några minuter senare.

Om rollpersonerna är osmarta nog att försöka haffa Edhal, kommer han att använda samma taktik som Rigaldo (säga att han inte vet något, och om de

hotar honom, hänvisa till Olius på Gråtande Galten). Om de tar upp mordnatten, säger han att han var på Grå Slussen för att se om det dök upp någon som skulle träffa Arabbion. Han hade inget med mordet att göra, och är bara en mellanhand. Han kommer att hålla fast vid sin historia så länge han kan.

Om rollpersonerna däremot följer efter Edhal, kommer han att leda dem rätt in till spindeln i nätet – Marcus Tullius.

ROLLPERSONERNA FÅR INITIATIVET

För första gången ligger rollpersonerna före sina fiender. Att följa efter Edhal är inte lätt, han är van att röra sig snabbt och dolt. Han tar sig fram till Gyllenkatedralens kyrkomur, ser sig om, öppnar ett galler i nedre delen av muren och slinker in. Han fäster gallret efter sig, och står kvar i femton sekunder för att se om det är någon som följer efter honom (en person med mörkersyn ser detta, annars måste man lyckas med ett svårt slag för Finna dolda ting). Han fortsätter ned i katakomberna.

NORRA STADENS KATAKOMBER

Katakomberna i norr är inte lika labyrintlika som i söder, men de finns likväl, och sträcker sig mellan flera viktiga platser, såsom Gyllenkatedralen, Elementarakademin, Guvernörspalatset, Hinkares hus och residens, Festglades hus och residens, Symbolistakademin, Stadsvaktskontoret m.fl. byggnader.

Edhal tänder en fackla och skyndar fram längs gångarna. Det är högst olämpligt för rollpersonerna att tända någon form av ljus, eftersom Edhal då lätt kan upptäcka dem. Istället får de lita på sin mörkersyn, och följa Edhals fackelsken. Låt dem slå några SMI- och Smyga-slag. Straffa dem om de misslyckas.

En bit från Elementarakademin kan rollpersonerna plötsligt höra ett hjärtskärande, klagande läte, som från ett barn som gråter. De kommer snart till en korsning. Edhals fackla försvinner bort i den vänstra gången. Från den högra kan de åter höra det klagande ljudet, och ett skramlande som från en järnkedja. Inne i gången finns en stor bur där en dödskerub sitter inlåst och fastkedjad. Keruben vill komma ut. Den kryper ihop om rollpersonerna kommer närmare, och försöker likna ett litet barn. Om rollpersonerna öppnar buren attackerar han vilt (bett; skada 1T8, CL 14). Dödskeruben saknar klor, de har blivit avkapade för att användas vid ritualen. Vad rollpersonerna gör med dödskeruben spelar ingen roll.

FÖRRÄDARENS HÅLA

När rollpersonerna följt Edhal ett par hundra meter ser de att ljuset stannar. De kan höra en dov knackning, och strax efteråt ett raspande ljud och så ett gnisslande. Facklan försvinner. När de tar sig närmare kan de se ett fällgaller, som är nerfällt, och bara en meter innanför det en stor öppnad stendörr. Från rummet innanför kommer ett svagt glödande ljus, som från en falnande brasa, och de kan höra röster samtala på erebosiska/feliciska (meningen är att rollpersonerna ska förstå vad som sägs). De känner snart igen en av rösterna – det är Marcus Tullius.

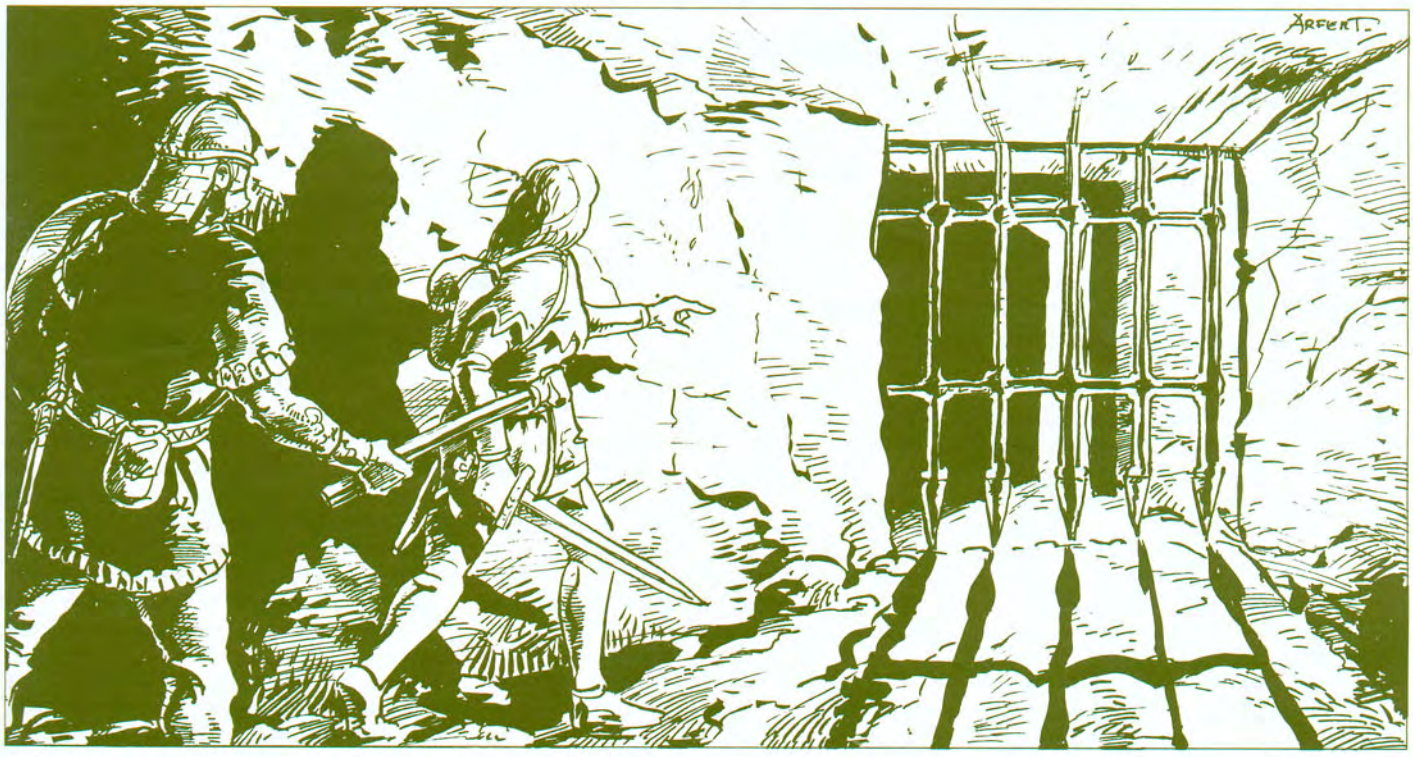
Marcus: "Är all rekvisita samlad i högkvarteret?"
Edhal: "Jo, det kan man säga – det är rena rama översvämningen, om du förstår vad jag menar..."
Marcus: "Bra. Jag skall laga i ordning elixiret med en gång, så kan du föra dit det också. Sedan för ni alla sakerna till graven."
Edhal: "Då måste vi få gravnumret först."
Marcus: "Det är nummer 712, men Suhfrid är redan informerad – han hittar. Han vet vad som ska göras också."
Edhal: "Kommer inte du att vara där?"
Marcus: "Kanske. Det kan vara farligt. Någon kan komma ned hit och upptäcka att jag är försvunnen."
Edhal: "Vad spelar det för roll? Då är det ju redan för sent."
Marcus: "Vi får se. Får jag klon nu, så blandar jag ihop det här. Det går snabbt."

Det blir en stunds tystnad. Sedan hörs lite skramlande ljud, och ljuset flammar upp. Plaskande och fräsande ljud, underliga dofter och ett mörkrött ljussken sipprar ut till rollpersonerna utanför. De kan inte se något av det som pågår därinne – stendörren är nästan stängd. Den är tung att öppna, och Marcus Tullius märker omedelbart om någon försöker göra det (det bör inte vara svårt för rollpersonerna att inse detta). Gallret är tungt och gnisslar väldigt. Totalt krävs STY 70 för att lyfta det. Tullius har en dold spak inne i rummet som han använder för att öppna och stänga det. Om rollpersonerna försöker storma hinner Marcus förbereda sina värsta besvärjelser och får initiativet. Observera att Marcus ser obehindrat även i magiskt mörker. Om rollpersonerna väntar kan de snart höra en mässande stämma inifrån rummet. Det bubblar och fräser än värre, och det går kalla kårar längs deras ryggrader. Marcus Tullius dova röst ekar i underjorden:

"Gröna Skogen först mig gav
En jungfru silverlindens sav
Fick från havets salta bräck
Trenne droppar bläckfiskbläck
Sist av allt jag tog en risk
Stal en klo från Basilisk
Nu jag drar mot stora strider
Jag mitt eget öde smider!"

En alkemist kan anslöja att det är Svärdsskärpa som håller på att bryggas. (OBS! Ingredienserna härstammar från Ivanhoe och skiljer sig från de i Magiboxen.)

När allt är klart ger Marcus elixiret till Edhal, varpå denne går ut genom dörren (och står alltså mellan dörren och gallret). Dörren sluts med en



smäll, och strax efteråt öppnas gallret, Edhal kliver ut i gången, och gallret fälls sedan ned igen. Det förutsätts att rollpersonerna hållit sig gömda under denna procedur för att den ska genomföras.

I VALET OCH KVALET

Vad ska rollpersonerna ta sig till? De kan antingen försöka följa efter Edhal till feliciernas högkvarter, eller överfalla honom i katakomberna, eller strunta i honom och istället gå och berätta allt de vet för Sinwaldor.

Om de följer efter Edhal är det stor chans att han upptäcker dem, eller att de tappar bort honom – feliciernas högkvarter ligger nämligen bland katakomberna i södra staden. Där är det oerhört svårt att hålla reda på någon som är van att ta sig fram i området. Dessutom kan rollpersonerna inte använda någon ljuskälla, eftersom han då upptäcker dem. Slutligen finns det ljudfällor uppriggade i närheten av högkvarteret. Utan ljus är det 96% chans att varje rollperson utlöser en ljudfälla, och skapar ett hejdundrans liv, så att högkvarteret töms på folk och föremål på mindre än en minut.

Om de avlivar Edhal har de ett väldigt bra elixir (varaktighet ett år), men meddelandet har inte nått fram till HK, som de fortfarande inte vet var det ligger.

Om de struntar i Edhal och istället går till Sinwaldor och berättar alltihopa, säger han att det bästa vore om rollpersonerna och han och Harbard Rödskägg (eldunderstöd) tog ett litet samtal med Marcus Tullius, och därefter begav sig till grav 712 och överrumplade det lilla sällskapet där.

Men avgörandet ligger förstås i rollpersonernas händer.

MARCUS TULLIUS SISTA STRID

Tullius är inte en fanatisk förrädare för inte. Han ger inte upp utan strid, men det blir förmodligen hans sista. När rollpersonerna, Sinwaldor och Harbard Rödskägg kommer ner till hans rum mitt i natten börjar han ana oråd och håller sig nära sin flyktväg. Han försöker överrumpla dem med ett plötsligt MÖRKER för att sedan fly genom katakomberna. Eftersom rollpersonerna känner till flyktvägen kan de förutse hans drag. Marcus kommer förmodligen inte levande ur sin kammare.

GRAV 712

Om rollpersonerna har dödat Edhal innan han hann överlämna meddelandet från Marcus till högkvarteret, så är grav 712 öde. Om de däremot lät honom vara så har ett sällskap feliciska lönnmördare och spioner samlats här. De är fem till antalet, och utgör kärntruppen i Sällskapets Nohstril-filial. De har förmodligen påbörjat ritualen när rollpersonerna smyger sig på dem (fackelskenet från gravkammaren kan ses från långt håll, så rollpersonerna behöver inte oroa sig för att klampa rakt in i ett bakhåll). Striden som utbryter bör vara helt symbolisk – rollpersonerna är vinnarna och har klarat av äventyret. Spionerna kan tas till fånga och föras till Ocula Negra.



VORE DET INTE KUL...

...om Echram Schroedel vaknade upp trots att rollpersonerna lyckats så bra? Jo, visst vore det, och det är just därför som denna veritabla stridsmaskin finns beskriven i slutet av detta äventyr.

Mycket beror i detta fall, som under hela slutklämmen, hur rollpersonerna utnyttjar den information de har. En fin scen skulle vara följande: rollpersonerna går och samtalar med Sinwaldor, och låter Edhal löpa. När de kommer ned till Marcus rum är denne försvunnen. Rollpersonerna förstår att det är bråttom och rusar iväg till södra staden och börjar spåra grav 712. När de kommer fram har Echram redan väckts. Gravkammaren är fylld av söndertrasade och oigenkännliga lik efter feliciska spioner som drabbats av demonens vrede (Marcus har kanske överlevt...). Förfärade stegar rollpersonerna in till den öppnade graven och läser epitafet. De kan ana en skugga röra sig i en gång längre bort. Sedan är goda råd dyra...

ANDRA HÄNDELSER

Nohstril är en fartfylld stad i dessa dagar. Om du vill komplicera intrigen en smula kan du slänga in lite fler element och komponenter i äventyret. Här följer några uppslag:

BEST LÖS I STADEN

Ett handelsskepp har nyligen anlöpt från Tolokfe, där manskapet har jagat vilddjur som ska säljas till diverse cirkusar, arenor och hov i Ereb. Dagen efter att skeppet lade till i hamnen, lyckades det mest horribla av djuren fly – en riktig best, hävdar fartygets kapten. Han beskriver djuret, och en zoologi-kunnig person kan avgöra att det rör sig om en gargoyl (se DoD Monster, bok IV, sid 22). Kaptenen erbjuder en belöning om 60 gm till den som kan föra gargoylen oskadad till honom.

Om du slänger in den här intrigen tillsammans med äventyret kan du få rollpersonerna att bli förvirrade – gargoyler angriper ju genom att klösa ut ögonen...

STENENS HEMLIGHET

En nyanländ, snobbig magiker har bosatt sig på Solmöllan. Han kallar sig Titalos Drakbetvingaren, och är mycket hemlighetsfull med orsaken till sin ankomst till staden – han döljer dock inte att han är mycket hemlighetsfull. Han ger intryck av att vara en oerhört betydande persona grata från Zorakin, och tolererar inte förolämpningar eller anmärkningar. Han har med sig en mörkgrön, klotrund sten (diamater 20 cm) som han håller gömd. En tjänare vid Solmöllan, som sett stenen en gång när han städade rummet, har spritt ryktet om den.

Sanningen är att Titalos är en av Häxmästarens elever. Han har fått i uppdrag av sin mästare att föra den gröna stenen till kapten Caahn på skeppet "Gyllene Rosen". Han vet inte varför. Kapten Caahn arbetar för felicierna, och ska använda stenen för att spränga Femhusrådets hus ute på Klosterön. Stenen innehåller nämligen en EXPLOSION E10, TIDSINSTÄLLNING E1. (Tiden är inställd på tre timmar – nog för att Caahn ska hinna ut ur Nohstrils hamn.) Felicierna har en överenskommelse med Häxmästaren. Han vill dock inte offra en av sina elever, utan låter en av feliciernas mannar sköta utplaceringen av sprängstenen. Observera att Spindelns Sällskap inte har något med sprängningen att göra. Rigaldo da Pigafetta utgör dock Caahns kontaktman i staden.

Rollpersonerna kan höra talas om Titalos och hans gröna sten och börja utforska saken. Du får själv avgöra händelseförloppet.

VAD HÄNDE MED OCULA NEGRA?

Under äventyrets gång kan du när som helst slänga in några lönnmördare från Ocula Negra som försöker ta livet av de stackars rollpersonerna. Anledningen till att deras angrepp inte beskrivs i äventyret, är att de är avsedda att användas som balansskapare. Om det går för bra för rollpersonerna (hu!) så kan du slänga in några styggingar som gör livet svårare för dem (ja!) eller kanske till och med dödar dem (hurra!).

Om det nu visar sig att rollpersonerna har lyckats avslöja kärntruppen i Spindelns Sällskap, så får naturligtvis Ocula Negra upp ögonen för dem. Lupullus får sparken (dvs dör i en olycka) och rollpersonerna får en saftig belöning och många ursäkter förstås.

ÅTTAFALDIGA VÄGENS HUS

I Sinkadus 25 blev en beskrivning av Åttafaldiga vägens hus utlovad och här kommer den, dock något kortare än tänkt. Den kan bli användbar i äventyret och är dessutom en de intressantaste byggnaderna i Nohstril, och kanske Ereb.

Åttafaldiga vägens hus är Nohstrils pampigaste, största och vackraste byggnad. Dess höga, vita valv, smäckra pelare och luftiga, kejserliga utrymmen tar andan ur varje besökare. Huset byggdes år 545 eO under en mästerarkitekts övervakning; Ikarin Vinkelmätaren, en dvärg. Sedan dess har diverse saker tillkommit, såsom trädgården, Cyralirs Vattenspel och museet.

Elementarakademin har dock funnits längre, i snart trehundra år, och har alltid stått norr om Gonfalparken. Den grundades år 320 eO av Br'jandik Smallog, en vattenelementarmagiker från Beyural. Han lärde sig älska Nohstril och beslöt att skapa en skola för elementarmagiker i staden.

Akademin inhyser nu 90 elever och har tolv lärare (innan äventyret). Dessa är:

- Gnillantos Jandemaar (ljus)
- Sinwaldor (det mesta)
- Cyralir (vatten)
- Arabbion (jord)

- Valeria Falgarsdotter (luft och ljus)
- Harbard Rödskägg (eld)
- Felania (jord)
- Sicator (värme)
- Nonadil (luft)
- Julius Armeti (eld)
- Olagus Arvandi (köld)
- Marcus Tullius (mörker)

Akademins ledare och överhuvud är Sinwaldor (se SLP).

BESKRIVNING AV BYGGNADEN

Byggnaden utgörs av tre delar: centraltornet, appendixen och boulevarden. Centraltornet är 25 meter högt, och liksom boulevarden byggt i sten. Appendixen byggdes 570 eO och innehåller läsesalar och studentbostäder. Appendixen är också byggda i sten, men har inte riktigt samma fina arkitektur.

BOULEVARDEN OCH STORA HALLEN

När man kliver in genom huvudportarna kommer man omedelbart in i Boulevarden, som är en 120 meter lång korridor som sträcker sig ända fram till Stora Hallen. Taket är välvt och pelare sträcker sig mellan tak och golv. På höger och vänster sida om ingången finns två nedsänkningar som man når med några korta trappsteg. Här finns bord och några stolar placerade. Studenterna brukar samlas här när de inte har lektioner. Höga, färgade mosaikfönster släpper in ljus.

Bortom sänkorna finns en stor nisch i högra väggen. Här finns Mäster Portvakt, en äldre man vid namn Kiroz. Han håller reda på var alla befinner sig, och ser till att inga obehöriga kommer in. Han har Finna dolda ting 22 och Lyssna 19.

I Stora Hallen finns det berömda Cyralirs vattenspel. Spelet består av en tio meter hög glaspelare, vari det finns ett flertal rör och underliga, färgade glaskulor som förs upp med hjälp av tryck underifrån. Hela tiden rinner vatten från toppen vilken är utformad som en vacker sjöjungfru som håller en skinande glaskula i händerna (kulan är belagd med LJUS E1, NEXUS). Förutom att spelet är mycket vackert, så fungerar det som en klocka. Man kan avläsa tiden exakt genom att titta på hur långt glaskulorna kommit i rören. När de kommit upp börjar de sakta färdas nedåt, osv... Hela konstverket drivs av elementarmagiska krafter.

MUSEET OCH SPEGELSALEN

En annan intressant plats i byggnaden är muséet, som innehåller konstverk och böcker från hela Ereb. Det koncentrerar sig på sådant som rör elementarmagi. Värdet på sakerna ligger på ca 50.000 gm.

I våningen över museet finns den berömda Spegelsalen, som är sex meter hög och har ett halvt kupoltak. I väster bryts kupolen av ett stort fönster som ger en fin utsikt åt det hållet. Väggarna är i övrigt täckta av speglar i varierande former. En del är buckliga och böjda, en del släta; somliga har guldramar, andra träramar och det finns inte två identiska speglar i hela salen.

Av de intressantare speglarna kan nämnas Mörkerspegeln, Kraftspegeln och Själaförtäljaren. Mörkerspegeln är en övertäckt två meter hög spegel som står mitt för den östra väggen. Den är djupt konvex, och om man riktar starkt ljus in i den, kommer en kraftig ljusstråle att emanera från spegelns mitt. Denna ljusstråle kan göra betraktaren blind om den träffar ögonen. På ramen finns en text på kejserlig jori: 'I Skymningsljus finns Evigt Mörker'. Vid klar solnedgång träffas spegeln av solens ljus och skapar en ljusstråle.

Kraftspegeln är en 1 x 1 meter stor spegel som samlar kraft från omgivningen. Den sitter på östväggen och är alldeles slät. Alla levande varelser som blickar in i spegeln förlorar ett PSY varje SR, tills han/hon lyckas med ett normalt INT-slag och kan slita blicken från den. Det innebär att alla djur och insekter som kommer i spegelns närhet dör mycket snabbt. Genom att rikta Mörkerspegeln mot Kraftspegeln, suger Mörkerspegeln åt sig all kraft som samlas i Kraftspegeln, och skjuter ut den i en kraftstråle. En magiker som ställer sig ivägen för strålen kan, genom att lyckas med ett slag för Magisk kanalisering, ta upp kraft från strålen. Denna kraft räknas som magikerns egen PSY, men försvinner i en takt av 1 PSY per timme. Att rikta in speglarna tar 1T4 SR, och uppsugningen tar 1T4 SR. För tillfället finns 89 PSY i Kraftspegeln.

Själaförtäljaren är inte en spegel, utan flera. Den består av nittiotvå småspeglar, sammansatta i ett metallnät. Utifrån sett verkar det hela bara vara ett makabert konstverk, men när man kliver in i metallnätet börjar saker hända. Några av speglarna är magiska och kan projicera tankar och drömmar. När en intelligent, fritänkande varelse (inte magiskt odöd) placerar sig inne i metallnätet, kommer speglarna att infiltrera hans/hennes tankar och drömmar och projicera dem på fem större speglar. Under tiden hamnar personen i en sorts koma och kan inte göra något annat än att betrakta de fem speglarna och deras sanningar. Han/hon är förlorad i sitt undermedvetna, och kommer att förbli där så länge speglarna har något att uppvisa (1T10+(personens ålder i decennier) antal timmar). Om någon försöker rycka ut personen ur nätet innan han/hon kommit ur sitt undermedvetna, kommer denne att vara förlorad. Han kommer att förbli i sina drömmar och bli fullständigt apatisk under resten av sin livstid. Han/hon får dock göra ett räddningsslag vart tionde år: om personen lyckas med ett mycket svårt PSY-slag (under en fjärdedel av värdet) vaknar han/hon upp.

I den första spegeln kan man se personens barndom utspela sig i ett kaotiskt bildspel. En skicklig iakttagare kan se om personen uppfattar barndomen som hemsk, lycklig eller ensam, och dessutom få närmare detaljer, såsom var personen bodde, vilka hans/hennes föräldrar var, osv... I den andra spegeln kan man se personens framtidsdrömmar. Oftast är detta bildspel inte fullt så kaotiskt, utan har en lättföljd handling. I den tredje spegeln syns personens mardrömmar. Detta bildspel brukar vara mycket kaotiskt. Demoniska varelser, oändliga trappor, dödsänglar och troll blandas i en kaotisk massa. I den fjärde spegeln kan man se hur personen vill att andra ska se honom/henne. En krigare vill att andra ska se honom som stålig, vacker och modig, medan en harmonistmagiker kanske tycker om att verka vänlig, skön och harmonisk, osv... I den femte spegeln kan man se personens sanna jag. Här tar personen inte sin ytliga skepnad, utan en snarlik. En lömsk köpman, som inte drar sig för att döda folk om det skulle vara nödvändigt för affärerna, kan t.e.x. avbildas som en spindel eller en giftorm, medan en gentlemannatjuv, som bara stjäl från rika, eller 'onda' personer, framställs som en ängel, eller en ädel riddare med ärlighet strålande ur ögonen. Allt är möjligt.

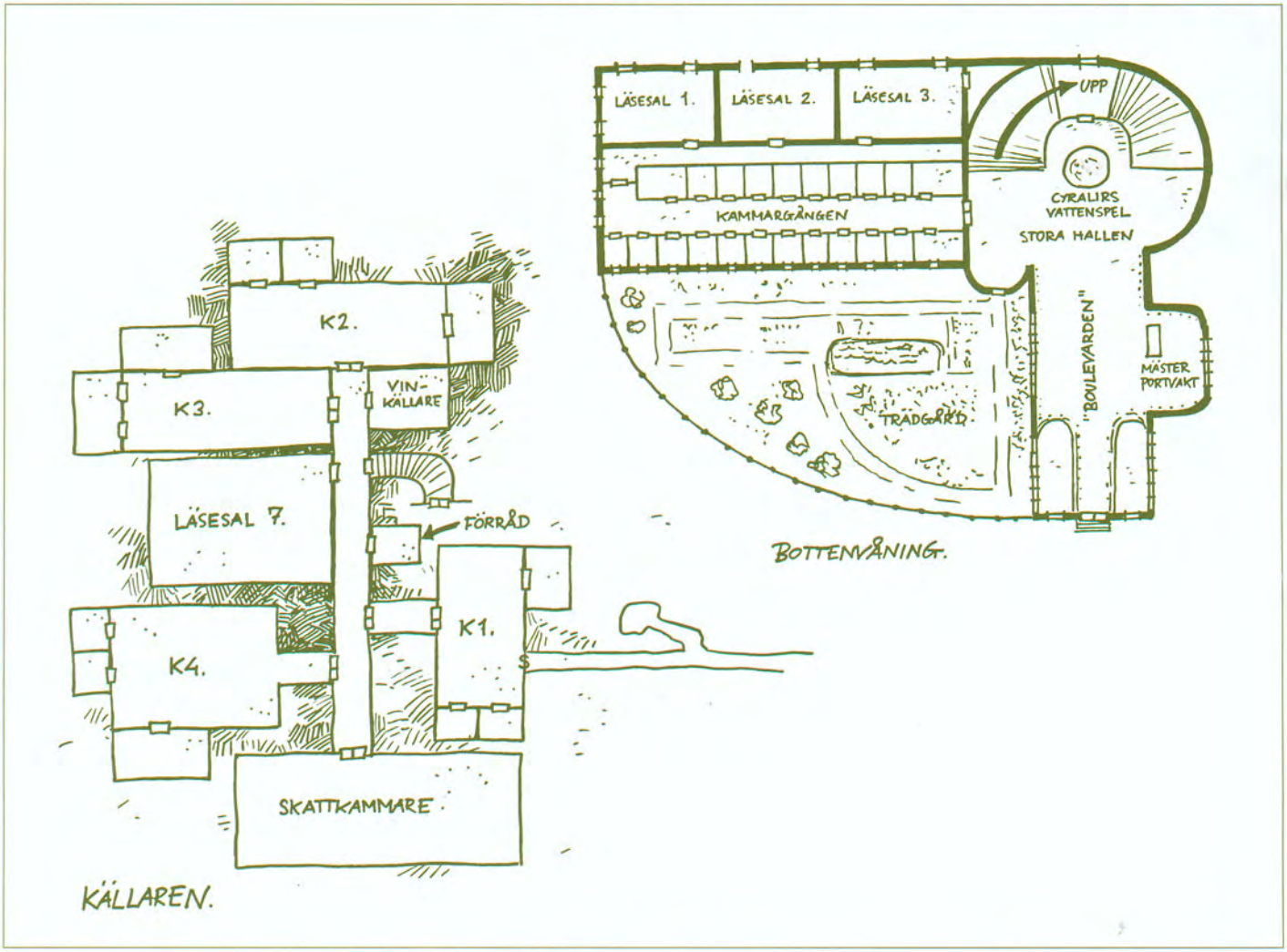
BIBLIOTEKET

Biblioteket är indelat i åtta sektorer, efter varje element. Här finns allt du någonsin velat veta om elementarmagi. Biblioteket rymmer över 7.000 volymer och täcker in varje del av elementarmagins värld. Medelvärdet på en bok ligger på 50 gm. Biblioteket är öppet bara för de anställda, eller de som fått intyg av en sådan. Mästarna har nycklar, liksom Mäster Bokhållare, den biblioteksansvarige. Mäster Bokhållare är en ganska ung man vid namn Terion. Han talar tjugofem språk flytande, har ett näst intill fotografiskt minne och kan simultanläsa två böcker samtidigt. Han är mycket strikt och pedantisk i sitt arbete. Han artikulerar när han talar, är en riktig besserwisser och ogillar skämt, vilka han angriper med förödande logik. Akademin har låtit ge honom stridsutbildning för att han ska kunna försvara biblioteket. Han har FV 19 på kortsvärd. Dessutom har han fått ett magiskt kortsvärd, tillverkat av akademins mästare. Svärdet heter Kallbrande och har FÖRTROLLA VAPEN E4, FROST E5, KALLA HANDEN E4, SIGILL, PERMANENS och LADDNING E5. När magin aktiveras flammar svärdet upp i en blå låga. KALLA HANDEN aktiveras genom att Terion pekar med svärdet mot någon. FROST aktiveras så fort svärdet träffar ett offer.

Biblioteket vaktas även två köld-glacialer E7 (NEXUS). De har i uppgift att köra ut alla inkräktare och att släcka eventuella bränder.

LLEWHS PENDEL

I tornets femte våning finns ett kvadratiskt rum som är känt bland alla Erebs magiker; Llewhs pendelrum. Llewh var en elementarmagiker som levde mellan 478 och 585 eO. Han var bl.a. rådgivare åt Erebos' styresmän och sades vara synsk. 579 eO lät han skänka en pendel till Åttafaldiga vägens hus. Han hade funnit den i en gammal kungagrav i Soluna, men kunde inte avgöra varifrån den härstammde. Han hade dock lyckats ta reda på hur den kunde



användas. Pendeln påverkas av de kraftströmmar som finns på Altor. Om man hänger upp den i taket och sedan iakttar den noga kan man med matematiska formler räkna ut om det skett några kraftiga förändringar i Altors kraftströmmar.

För att registrera detta har man satt en liten bjällra i pendelsnöret. Bjällran pinglar så fort pendeln gungar till, och då är det varje magimästares uppgift att omedelbart gå till platsen och notera förändringarna.

SKATTKAMMAREN

I källaren finns akademins skattkammare, där några av Erebs magiska skatter finns förvarade. Det sägs att det magiska svärdet Kvällulv skall ha funnits här, och även det förtrollande vackra halsbandet Cuwanias beskyddare (med SKYDD E12 och ANTIMAGI E3, PERMANENS) skall ha sin viloplats här. Ett ganska intressant föremål är det vita benarmbandet Tjuvafröjd, skapat av halvlängdsmannen Spilgor Fiskaren (en riktigt ful fisk och illusionistmagiker som var lika förtjust i att fiska som att plocka rika män på pengar). Armbandet är av fiskben och innehåller en DUNKEL E5, och PERMANENS. För att aktivera armbandet måste man uttala en vers, som står på insidan av armbandet: "Fiska fiskar mitt i natten, gör man ej i grumligt vatten." När besvärjelsen aktiverats ser det ut som om man befann sig i grumligt vatten, tyckte Spilgor (som för övrigt inte var någon poet).

TRÄDGÅRDEN & ÖRTAGÅRDEN

Allting är mycket prydligt ordnat, med rabatter och små lundar. I centrum finns en liten damm med ett lusthus och en al som står och slokar mot vattenytan.

Örtagården ligger ute i trädgården. Bland växterna finns bl.a. följande intressanta örter:

- Cepirbuske, 1T20+20 blad.
- Klomossa, 1T6+6 doser.
- Malmros, 1T6+6 doser.
- Tandört, 1T6+6 blad.
- Indigolilja, 1T6 blad.
- Klammerormbunke, 1T8+2 doser.
- Ruriksört, 1T6+6 doser.
- Klisterfräken, 1T4 doser.
- Blårot, 1T4 doser.

BOSTÄDER

Alla studenter bor i rummen längs Kammargångarna. Även Kiroz Portvakten bor där.

Magikerna bor enligt följande:

K1 Marcus Tullius
K2 Olagus Arvandi
K3 Felania
K4 Arabbion

4B Sicator
4C Gnillantos Jandemaar
4D Cyralir
4E Harbard Rödskägg
4F Julius Armeti
4G Terion Bokhållare

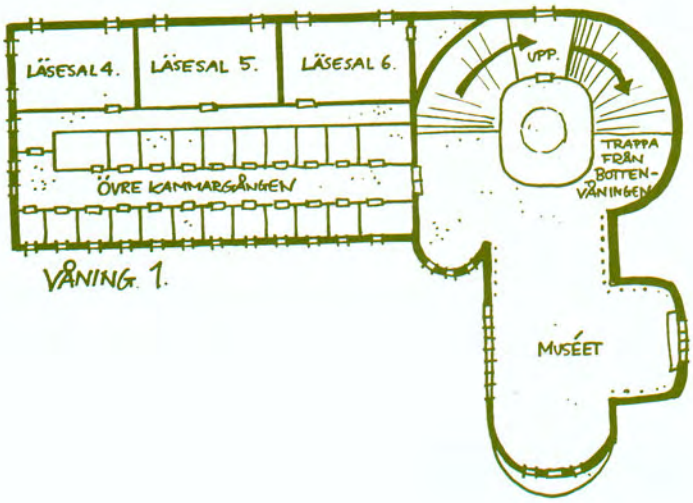
5C Nonadil
5D Valeria Falgarsdotter
5E Sinwaldor

LÖSA ÄNDAR

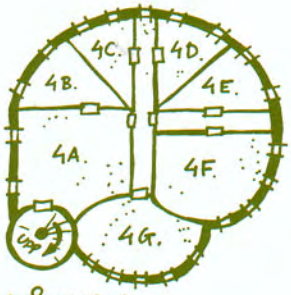
Detta äventyr kan utgöra grunden för en längre kampanj med koncentration kring Nohstril. Rollpersonerna kan anställas av Ocula Negra eller Sinwaldor för att lösa uppdrag och hämta magiska artefakter i de innersta delarna av Mörkrets Berg, till exempel.

En fortsättning som är direkt knuten till äventyret kan vara den feliciska koden. Varför var det så lätt att få tag i Rigaldos exemplar av chiffer-texten? Är det kanske så att felicierna vill förse erebosierna med en falsk kod, så att de kan förse dem med falsk information? Rollpersonerna kan sättas på att undersöka saken.

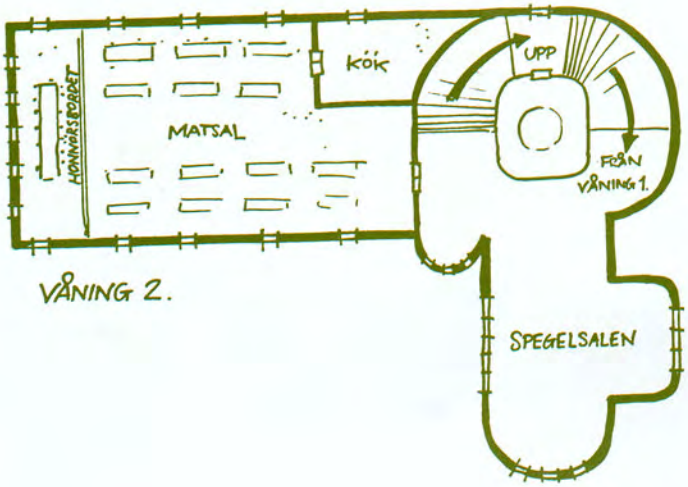
Om du vill spinna vidare på ett kampanjspelande av det feliciska piratkriget, så kan du låta rollpersonerna utföra spionuppdrag i andra länder. Bland annat verkar det som om Kandra jäser av upprorsstämningar. Staden har fått utstå angrepp från både Nidland och Felicien under de senaste två åren, och stadsborna har börjat tröttna på att unga män försvinner ut i krig och att militären köper deras mat till kraftiga underpriser, medan stadsborna själva svälter. Ocula Negra misstänker att det finns en felicisk mentalistmagiker i trakten, och att han med magisk hjälp försöker spela ut folket mot kungamakten, som representeras av överste Galini med en garnison soldater i Hålbergsklack.



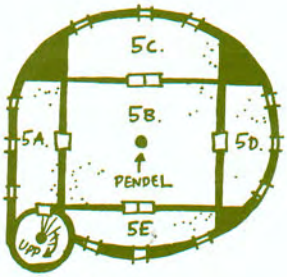
VÅNING 1.



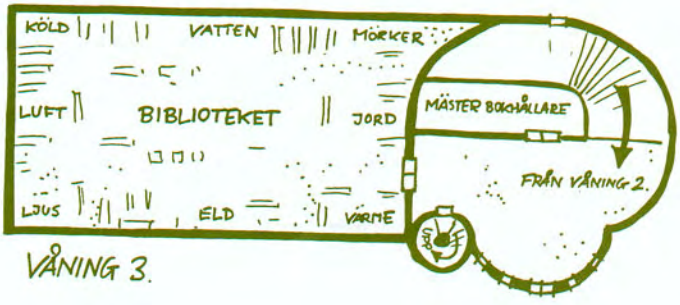
VÅNING 4.



VÅNING 2.



VÅNING 5.



VÅNING 3.



VÅNING 6, TAKET.

SLP

SINWALDOR

Ålder: 61 år
Ras: Människa, erebosier
Yrke: Magiker, elementarmagi, köld.
Utseende: 180 cm lång. Vitt, stormigt hår och skägg och knallblå ögon. Stora, buskiga, vita ögonbryn. Skarp näsa. Självsäker, skarp röst. Går klädd i vitt.
Karaktär: Fullständigt lojal mot akademin. Känner ansvar för sina kollegor, och tar gärna på sig ansvarsfulla bördor. Han är bestämd, rättfram och mycket skarpsinnig. Han anser att en metod är god om den fungerar och inte skadar något som han försöker skydda.
Viktiga data: PSY 30, INT 23, STY 16, FYS 18, KAR 19, SMI 12, STO 13, Elementarmagi 25, de flesta besvärjelser till S 25 – Skolvärde + 1T6 (han är kunnig inom alla elementarmagins områden, men föredrar köldens väg framför de andra vägarna).
Föremål: En vit elfenbensstav med LADDNING E7 och SKÖLD E7, PERMANENS.

HARBARD RÖDSKÄGG

Ålder: 39 år
Ras: Människa, kardier
Yrke: Magiker, elementarmagi, eld
Utseende: 200 cm lång. Kraftigt byggd, med ett enormt eldrött skägg och ett tovigt, okammat och vilt rött hår. Potatisnäsa, stora bruna ögon och en dånande röst. Går klädd i smidiga kläder, men bär alltid en röd mantel med en orange-gul flamma gå baksidan. Den verkar brinna om man tittar på den en längre stund.
Karaktär: Vanligtvis ganska tystlåten, men kan plötsligt brusa upp och bli våldsam och förbannad. Han tål inte att bli anmärkt på, och han är fruktad av alla sina elever. Han är dock mycket kunnig och lär ut bra. Han tål inte skitsnack, klenhet, feghet eller blyghet. Han är mycket rättfram och öppen. Det är dock lätt att läsa honom.
Viktiga data: PSY 26, INT 17, STY 20, STO 17, FYS 20, SMI 23, KAR 10, Elementarmagi 20, ELD S28, BLIXT S20, EXPLOSION S21, alla andra besvärjelser S5-15.
Föremål: Manteln Flamföde med LADDNING E3, ELDVÄG E1 (NEXUS), SKYDD E6 (PERMANENS).

MARCUS TULLIUS

Ålder: 56 år
Ras: Människa, erebosier
Yrke: Magiker, elementarmagi, mörker
Utseende: 183 cm lång, mager. Ser lite tärd ut. Har stora svarta påsar under ögonen, och gråaktig hy. Svart, spetsigt skägg och skarp, smal näsa. Går klädd i svart kåpa med silverbroderier längs kanterna. Talar väsande men skarpt, så att det ända hörs vad han säger.
Karaktär: Lömsk, pessimistisk. Han gillar att bestraffa sina elever, och tål ingen uppstudsighet. Hatar sina kollegor och deras patetiska inriktningar. Hatar det erebosiska samhället. Hatar alla. Han är avskydd av eleverna, respekterad av sina kollegor och älskad bara av sig själv.
Viktiga data: PSY 27, INT 19, SMI 14, FYS 12, STO 11, STY 13, KAR 10, Elementarmagi 22, MÖRKER S24, KRYPANDE MÖRKER S18, ELEMENTARMANTEL S20, KNÄCKA S16, F/S UMBRA S20, F/S SKUGGBEST S14, MÖRKERVÄG S9, FORMA FÖREMÅL S15, ANTIMAGI S17, SKINGRA S17, VARSEBLIVNING S10, SIGILL S12, PERMANENS S8.
Föremål: Kåpan belagd med SKYDD E6, ANTIMAGI E3 och MÖRKERVÄG E1, alla försedda med PERMANENS och LADDNING E5.

FELICISK SPION (T.EX. EDHAL)

Ålder: 20-30 år
Yrke: Spion och lönnmördare
Ras: Människa, felicier
Viktiga data: SMI 18, STY 13, INT 14, PSY 15, STO 12, FYS 14, KAR 10, Slagsmål 19, Dolk 19, Smyga 19, Upptäcka fara 8, Finna dolda ting 16, Lyssna 14, Gömma sig 17, Bredsvärd 18, Bluff 20, Erebosiska B5/B5.
Föremål: Bredsvärd, dolk, gift, svarta kläder.

ECHRAM SCHROEDEL

Ålder: Alldeles förfärligt gammal
Ras: Krigardemon
Yrke: Krigardemon
Utseende: I sin nuvarande skepnad ser Echram ut som barden Eleidos, dvs 180 cm lång, vacker med långt, blont hår och slätrakat ansikte. Men under denna skepnad vilar fruktansvärda krafter (se förmågor).
Karaktär: Echram är hämndlysten och våldsam. Men han är också slug. Efter att ha gått bärsärk och dödat omkring 50 personer kommer han att lugna ned sig, söka skydd någonstans, för att sedermera göra enstaka "razzior" mot hus och tavernor. Om han får löpa fritt i Nohstril kommer staden att simma i blod.
Förmågor: Echram kan besätta en kropp. Han kontrollerar sedan kroppen, och kan ge den övermänsklig styrka. Genom att dra av 5 temporära PSY-poäng får kroppen halva hans STY, halva hans FYS, halva hans skydd, hela hans PSY och hela hans INT istället för dess egna värden, under tio minuter. Det medför dock inga fysiska förändringar, mer än att musklerna sväller upp, huden blir svagt grå och den besattes ögon blir röda när Echram går bärsärkagång.
Övriga demoniska förmågor: Snabbhet, Kvickhet, Magisk osårbarhet, Regenerera (4 KP/SR).

Eleidos värden (inom parentes när han är besatt):

STY	12 (34)	STO	14 (14)	FYS	12 (34)
SMI	13 (13)	INT	15 (15)	PSY	14 (50)
KAR	17 (3)	SB	(+1T6)	KP	13 (24)

Skydd: 10p hud
Förflyttning: L30
Stridsfärdigheter: Tvåhandssvärd 30, Dra vapen 19, Taktik 19, Bärsärkagång 20, Slagsmål 24, Två vapen 19, Avväpna 15.
Magi: Elementarmagi 19 (alla eldbesvärjelser S 14), Nekromanti 20 (alla skadliga besvärjelser S 15).
Övriga färdigheter: Smyga 19, Gömma sig 19, Upptäcka fara 25, Finna dolda ting 19, Lyssna 19, Spåra 12, Klättra 19, Hoppa 19.
Svagheter: Echram kan inte simma. Om man puttar i honom på tillräckligt djupt vatten kommer han kanske att drunkna.



KSGUIDENBUTIKSGUIDENBUTIKSGUIDENBUTIKSGUIDENBUTIKSGUI

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN I KARLSTAD

Leksaks Huset 15 DROTTNING GATAN

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, seriealbum, 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



OM ÄLVOR OCH IRRBLOSS

Anders Björkelid

"Fairies wear boots, Sir, you've got to believe me..."
Black Sabbath

TANOR AV ILMEG, SON AV EN kardisk adelsman, förkastade tidigt sin titel för att studera den ädla kunskapen och skaffa sig en professur vid någon av de större klosterskolorna. Han var aldrig någon stjärnelev, men på gamla dar sattes han likväl som överhuvud för en liten skola i botanik i norra Berendien.

När Berendiens kung beställde en redogörelse över alverna av Gregorius den Röde följde Tanor med som assistent. Om han bidrog med någon värdefull hjälp är tveksamt, men hans intresse för älvfolken väcktes, och i hans bok "Stjärnljus" gav han en omfattande beskrivning av sina upplevelser i Goiana och på andra av älvfolk bebodda platser. Boken är mer en reseskildring än en vetenskaplig utredning, och Tanors stil är allt annat än pedagogisk. Främst försöker han dölja eller förklara alla de misstag och *tres pas* han ideligen gör, och som han blivit mest ryktbar för. "Stjärnljus" är ingen bok att rekommendera. Skildringen av älvorna är dock ett undantag. Tanor blev så intresserad av dessa väsen att han för ett tag glömde vilken medelmåttig vetenskapsman han var. Dessutom är dokumentet det enda som beskriver dessa varelser mer än bara flyktigt. Nedan citeras hela kapitlet om älvor i oförkortat skick, och vi hoppas att Tanors förvirrade inledande berättelse inte ska avskräcka från läsning.

"Så det konstaterades att alverna och de övriga älvfolken inte var annat än Jordamoderns utsända vakter över allt liv som springer ur Henne."

Detta fann jag vist och förståndigt, likväl funnes där en sak som alltjämt retat mitt sinne: älvorna.

Dessa små charmanta varelser hade jag redan träffat, om blott sporadiskt, under min vistelse hos alverna, och må så vara att de till utseendet, om än inte till storleken, liknar alverna, men till sinnet är de helt olika.

Mitt första möte med en älva ledde till att jag vaknade på torget i en närbelägen stad med min kropp fullständigt exponerad för stadsbornas roade blickar. Det otacksamma kräket hade sövt mig, avklätt mig och placerat mig där under natten. Detta var tacken för att jag hade pratat vänligt med henne.

När jag återvände till alvernas boning, endast iförd en tunn filt som en bondmora hjälpsamt hade lånat mig, framförde jag förorättad mina klagomål på älvans beteende. Till min stora förtrytelse skrattade mina annars så älskvärda och förstående värdar bara åt min historia, och ingen ursäkt gavs.

I vredesmod gav jag mig ut i skogen för att finna älvan med den obscena humorn och strypa den med mina bara händer. Dock lugnade jag mig så småningom, färlät skämtarinnan, letade mig tillbaka till alvbyn och glömde allt vad älvor heter.

Så gick ett år och jag återvände till Goiana för att presentera för alverna den utredning som Gregorius med min ringa hjälp hade sammanställt till kungens av Berendien ära. Dock visade det sig att skogen hade ändrats på ett märkligt sätt sedan jag såg den sist. Alvboningen låg inte där den hade legat och flera stora träd som jag mindes i gläntan var försvunna. Jag fann detta märkligt och beslöt mig för att stanna på platsen för att utröna om boningen kanske endast hade gjorts osynlig för det mänskliga ögat. Solen gassade från en himmel utan några moln, och sömnen besegrade slutligen mig och mina slitna lemmar.

När jag vaknade hade natten smugit sig inpå mig och där fanns inte minsta ljusglimt som vägledning. Förargad reste jag mig för att se om kanske alvboningen hade återvänt då solen gick ner, men ingenstans fann mina trevande händer de klätterrep som alver släpper ner från sina boningar till gästerna. Fanns de där uppe i träden så vägrade de att välkomna mig. Medan jag försökte leta mig tillbaka till min sovplats invid trädstammen skymtade jag i ögats vrå en svag, flämtande låga som dansade mellan träden på ett ansvarslöst sätt. Då jag trodde att elden tillhörde en nattvandrande alv ute för att söka sig en enskild plats för sina göromål, följde jag endast på avstånd efter.

Jag häpnade över med vilken fart och elegans varelsen rörde sig med, särskilt de små cirklarna han beskrev runt träd i sin väg var

fascinerande. Så trollbunden blev jag av lågans dans att jag inte såg bäcken som plötsligt rann upp under mina fötter. Jag ramlade i och forslades en lång sträcka längs med vattendraget innan jag spolades upp på en sandbank en bit längre in i skogen. Hela tiden hörde jag ett klockrent gäckande skratt som verkade komma från luften ovanför mig, och hur jag än tittade syntes där intet spår av skrattets ägare.

Utmattad efter mina hjältemodiga eskapader i vattnet somnade jag in och när jag vaknade nästa morgon fann jag till min stora förargelse att alvboningen jag hade sökt under natten hade flyttat sig så att jag nu låg på marken i bogläntans cirkelformade mitt. Jag bannade mina värdar både för denna hastiga flytt (som de blankt förnekade) och för det spratt som hade spelats mig ute i skogen. För andra gången fick jag då uppleva att mina vänner skrattade åt mig. Den enda förklaring jag gavs var att jag hade stött på en älva.

Så mindes jag mitt första möte med en av dessa varelser, som jag hade lyckats förtränga, men denna gång tändes (förutom obehag och förtrytan) ett brinnande intresse att få veta mer om dessa särlingar bland de fagra folken.

Därför, kära läsare, ska jag här presentera vad jag genom omfattande forskning har kommit fram till i ämnet älvor. Det finns här en rad företeelser som särskiljer älvorna från andra älvfolk, eller som på annat sätt kan vara intressanta för den vetgiriga läsaren.

EXISTENSENS MENING

Som vi redan har konstaterat, och som omnämns i Gregorius verk, är alverna utsatta på Ereb av Jordamodern, för att tjäna såsom livets och den gröna naturens beskyddare. Att även älvorna torde vara av samma härkomst syns på den mängd likheter som de uppvisar gentemot andra älvfolk, och det är därför befogat att tro att även dessa har av Gudinnan utsetts till en viktig uppgift i livet. Dock verkar det som om älvorna blankt struntar i detta ansvar som ålagts dem, eller helt enkelt är så lättsinniga att de har glömt att de givits det. Det verkar som om älvor inte lever för annat än att driva gäck med oskyldiga resenärer i sina skogar och det finns inga dokumneterade tillfällen då en älva har setts försvara vare sig djur eller växtlighet. Hur kan ett sådant sinnelag vara förenligt med deras ädla ursprung, och hur kan de högre stående älvfolken, med sin föredömliga levnadssyn, utstå dessa retliga små narrar?

Jag ställde dessa frågor till mina värdar i alvboningen, och jag gjorde sammalunda närhelst jag mötte någon av de i skogen boende älvorna. Ingen var särskilt meddelsam, och den mesta kunskapen erhöll jag i form av halvsagda meningar och små kryptiska ordspråk. Men likväl tycker jag mig nu, trots att jag själv tvivlade i början, med säkerhet kunna säga att älvorna har en uppgift att fylla i livet. Dessutom är det en uppgift nog så viktig som de övriga fagra folkens, och livsnödvändig för deras fortsatta existens.

Jag ska vänta med att avslöja exakt vari uppgiften består, och först berätta om några andra företeelser i älvornas liv.

FÖDELSEN

Något som länge brydde min hjärna under mina studier var hur de fortplantade sig. Även om det klart gick att särskilja tvenne kön, så var dessa på intet sätt intresserade av varandra. I vilket fall inte på det sättet som ger upphov till avkomma. Men så en natt fick jag av en slump bevittna vad inget människoöga har sett före mig — en älvas födelse.

Alverna höll en fest för att fira vårens ankomst och mat och dryck flödade. Jag drack alls inte mycket av nämnda dryck, men jag nödgades likväl redan på ett tidigt stadium uppsöka en privat vrå i skogen (detta beroende på den speciella benägenheten hos alvbrygd att fortast möjligt passera kroppen, en omständighet som diskuteras utförligt i ett annat kapitel i "Stjärnljus"). När jag var färdig la jag märke till den svällande form och märkliga glöd som omgav en liten vildrosknopp av en art som växer rikligt i närheten av alvboningen. Den tycktes mig pulsera av en slags magisk kraft, och plötsligt sprang den upp som om någonting inuti den hade exploderat. Jag stirrade en stund förstummad på rosen som slagit ut innan jag insåg att mitt ibland de vita kronbladen satt en liten älva med mjuka, flortunna vingar. Det var en bedårande liten honälva, och jag kunde inte annat än fascinerat iaktta henne medan hennes vingar torkade och styvnade i den ljumma kvällsbrisen. Så bedårande var hon att jag omedelbart förlät henne när hon skrattande blåste mitt ansikte fullt med pollen så att jag var tvungen att återvända tårögd och nysande till vårfesten.

Efter denna händelse tillbringade jag otaliga nätter bland skogens vildrosbestånd i hopp om att återigen få skåda en av dessa märkliga blomsterförlossningar. Men förgäves. Kanske var det av medlidande, ty min lekamen hade magrat åtskilligt av de sömnlösa nätterna, som alverna slutligen berättade hur sällsynt det var med älvfödslar. Det rörde sig, berättade de, om en ny älva vart hundrade år. Inför möjligheten att tvingas vänta så länge gav jag upp mina nattliga eskapader.

Samtidigt måste jag ha varit förhäxad av skönheten i födelsen, ty jag borde annars ha sett det uppenbara. Nyfödda alver är ju redan de ett sällsynt fenomen. Det krävs, som väl alla vet, att en älvfolkssjäl är fri och kan återfödas i en ny kropp för att detta ska inträffa. Och om mina antaganden om älvornas plats i tillvaron är riktiga, skulle det mycket riktigt betyda en ännu lägre frekvens av födslar hos dem än hos övriga älvfolk.

Men nu är det kanske dags för min älvteori.





LIVSUPPGIFTEN

Alverna, och för all del även andra älvfolk, har en stor och tung börda att bära. Deras uppgift är att skydda och vårda växter och djur och deras levnadsmiljöer, och hindra att Moder Jords skapelse förstörs. Det är ett liv som kräver mycken eftertanke och stor visdom, och som fordrar en aldrig slumrande uppmärksamhet och ett övermåttan stort förutseende. Lyckligtvis är alverna utrustade med förmågan att klara allt detta — Gudinnan placerar inte ett sådant gigantiskt ansvar i händerna på noviser.

Men trots alla egenskaper, och trots sina långa liv, är alverna blott vanliga dödliga. Ansvaret som vilar tungt på deras axlar kan ibland väga alltför tungt. Förvisso kan alverna roa sig och koppla av, men alla som har hört dem sjunga, vet med vilken underskön melankoli de gör detta, vilket ljuvligt vemod tonerna för med sig. Att leva som alv är alltså inte alltid ett liv i lycka, vad vi uppfattar som levnadsvisdom kan många gånger vara en slags själslig trötthet.

Och det är här älvorna kommer in.

När en älvfolkssjäl efter århundraden av kamp för skogar och hav är så trött att den inte kan klara ett liv till med Bördan vilande på ryggen, återföds den som älva. Själen blir då befriad från allt ansvar för växter och djur, ja, allt ansvar över huvudtaget. Enbart den obändliga livslusten finns kvar, nu i full frihet.

Detta förklarar varför älvorna kan leva så totalt sorglösa liv och varför de kan spela folk sådana spratt utan minsta tillstymmelse till dåligt samvete. De är fortfarande älvfolk, så deras ansvarsfrihet driver dem ändå inte till att göra direkt elaka eller våldsamma saker som människan skulle göra i deras situation. Detta är viktigt att komma ihåg. Det är också viktigt att minnas att inga älvor genomsöker skogen i stora horder för att finna levande varelser att reta. Det finns inget system i vad de gör, ingen planering. En älva gör vad som faller den in, vare sig det rör sig om att kasta fallfrukt på kamraterna eller ligga och lata sig i solen på någon högt belägen gren.

Älvorna som alvsjälens "viloplats" förklarar också varför dessa står ut med alla upptåg de utsätts för, och varför de inte driver bort älvorna från sina skogar för att kunna leva ostört.

Men det finns fortfarande många frågor som är obesvarade. Hur livnär sig en älva? Varför faller inte dessa sorglösa varelser offer för rovdjur? Vad är en älvring, och sägs det inte att den som hamnar i en sådan blir dödligt sjuk? Hur går detta i så fall ihop med älvornas förmenta godhet? Allt detta ska jag efter bästa förmåga försöka besvara, men först en kort beskrivning av älvan och hennes sinnelag.

UTSEENDE

Älvan ser i grunden ut som en mycket liten alv. Kanske är huvudet ibland något större i förhållande till kroppen, annars är likheten i det stora hela total.

Älvans hårfärg varierar på alla upptänkliga sätt, men man kan överlag säga att den beror på vilken blomma hon föddes ur. Vita rosor ger vitt hår, röda ger eldrött. Den gula näckrosen ger älvor med gyllene hår, medan den vitas älvor har hår såsom spunnet silver. Det finns vittnesmål som talar om blåhåriga älvor, eventuellt skulle dessa födas ur riddarsporren, men jag finner detta mycket osäkert. Älvans storlek är även den beroende av blomman. Normalt varierar längden mellan sex och tio tum, men det finns älvor som blir drygt en fot långa. Nyfödda älvor är normalt två till tre tum kortare än som fullvuxna. Det brukar dröja omkring fem till tio dygn innan hon når sin fulla längd.

Som kläder bär älvan normalt gröna blad eller kronblad från blommor, om de alls har några. Dessa oblyga varelser hyser inga som helst betänkligheter gentemot att visa sina nakna kroppar för andra. Kanske beror det på att de knappt visar sina kroppar alls i något sammanhang — de har ju en naturlig förmåga att bli osynliga. Kanske har det att göra med att könen har mist sin ursprungliga funktion hos dem, och att de därför inte blygs inför varandra.

En särskild slags älva, irrblosset, har förutom det för älvor karaktäristiska utseendet, även en sfär av eld som omger dess kropp. Då irrblosset till sinnelaget och utseendet liknar älvan får man anta att det blott är en underart till densamma. Troligen uppstår ett irrbloss när en mäktig alvmagiker eller en av Jordamoderns budbärare återföds som älva. Den stora själsliga energin kommer då inte att rymmas i den lilla kroppen utan omger varelsen som ett klot av eld.

(Anmärkning: Vanligen befinner sig 5 PSY hos irrblosset i dess eldkorona. Dessa finns inte inräknade i den PSY som anges vid beskrivningen av irrblosset. Genom att dämpa elden kan irrblosset höja sin psykiska kraft; för varje PSY som tas från elden minskas dess skada med 1 (normal skada 1T4), dock gör den alltid minst 1 poäng skada, och det måste alltid finnas minst 1 PSY i elden. Omvänt kan irrblosset ladda elden med PSY tills det har minst 1 PSY kvar. Elden gör 1T4 poäng extra i skada för varje 2 PSY som laddas i den. Om irrblossets eld slocknar dör det.)

KARAKTÄR

Eller ska jag hellre säga "avsaknad av karaktär"? Älvan är som jag redan sagt sorglös och utan ansvar. Utan att ta någon större hänsyn till andra varelser driver de glatt sina skämt så långt det bara går. Det rör sig alltid om harmlösa skämt som för det mesta inte leder till några skador förutom sårad stolthet. Skulle en älva av misstag råka skada eller till och med döda en varelse kommer hon antagligen att sörja djupt... i omkring tio minuter.

Det verkar faktiskt som om sorger och tragedier inte kan fastna i älvornas minne, de glömmer allt som inte är behagligt att minnas. Och väl är väl det, vad för slags viloplats för alvsjälen skulle väl älvan annars vara?

ÄLVRINGARNA

Älvringar är något av det vackraste man kan se under Altors sol. Hand i hand dansar hundratals älvor omgivna av dimma, iklädda dimma och med kroppar som delvis övergår i dimma. Detta är ett av de få tillfällen då älvor påträffas i större mängd. Det är vid dessa tillfällen som älvorna äter.

Dansen i älvringar sker bara under vår och sommar och bara på utvalda ställen, för det mesta skogsgläntor eller ängar. Gemensamt för dessa samlingsplatser är att de är laddade med en närhet till jordens krafter; de fungerar som en länk till Moder Jord. I normala fall är platsen omöjlig att upptäcka för en vanlig människa, även om magiker brukar mumla något om störda energiflöden och maginoder.

Men när älvorna samlas för att dansa här i gryningstimmarna kan var och en känna den mäktiga kraft som strömmar upp ur jorden. Till och med på ett så långt avstånd som hundra meter kan man känna kraftflödena, och så nära som tio meter från dansen tycks man laddas av en livgivande energi som läker alla sår, botar smärre sjukdomar (kanske även allvarligare, jag vet bara att min snuva botades), och får en att känna sig lätt berusad.

Tyvärr har det här också en negativ effekt. Man kan få för mycket av det goda. Personer som i glädjerus har sprungit in i cirkelns mitt har drabbats av ett slags överdos. Så mycket energi har pumpats i den arma dödliga kroppen att han, om han så mycket som dricker en droppe vatten under de närmaste tio dagarna efter incidenten kommer att dö på fläcken. Alverna har länge känt till fastan som botemedel mot "älvringssjukan", men människorna behandlar istället den sjuke med het buljong och dödar honom därmed omedelbart. Detta är en av huvudanledningarna till att älvorna har fått ett — delvis — oförtjänt dåligt rykte.

Älvorna måste "äta" på det här sättet minst en gång varje månad under vår och sommar. På sensommaren dansar älvorna sin "vinterdans" som ger dem energi nog att klara både höst och vinter utan problem. Vinterdansen varar vanligen i flera dagar, medan en normal dans bara dansas under gryningstimmarna. Skulle älvorna negligera sina månatliga "banketter" skulle magin som omger och skyddar deras väsen blekna bort, och utan den tynar även älvorna bort och dör.

ÄLVORNAS MAGI

Älvor är för det mesta bevandrade i illusionismens enklare besvärjelser, och de är av naturen skyddade av magiska krafter som de utnyttjar helt automatiskt, det är dessa som laddas i älvringarna.

ENERGI: Älvan behöver inte äta någon mat, även om hon kan det, utan lever av energin från älvringen.

TEMPERATUR: Älvan fryser aldrig oavsett temperaturen (och den lätta klädseln). Magisk kyla eller värme skadar dem dock. Irrbloss är naturligtvis immuna mot eld.

SKYDD: För att skydda älvan mot faror är hon utrustad med en naturlig förmåga att känna levande varelsers känslor, och särskilt om dessa är fientligt inställda till älvan. Dessutom kan älvan närhelst hon önskar göra sig totalt osynlig för människoögat. Huruvida de i detta tillstånd kan se varandra har jag inte lyckats utröna.

VAPEN: Älvan har förmåga att tillverka bågpilar med många märkliga effekter. Somliga söver, somliga bringar klåda, åter andra ger märkliga hallucinationer. Lyckligtvis är bågarna små och kraften sådan att en tjock klädnad bringar ett gott skydd mot pilarna.

TUR: Slutligen har älvan en rent oförskämt stor tur med i stort sett allt hon företar sig, må det vara att ramla ner i bäckar eller att retas med björnar. Frågan är huruvida detta är en magisk förmåga eller helt enkelt ännu ett exempel på hur ödet ler mot dem som inte vet bättre.

Det är mycket som är osagt om älvorna. Men kanske är det bäst så, trots allt ska ju dessa själar finna vila i sin tillvaro. Kanske kan ett alltför intensivt kartläggande av deras liv leda till att även dessa sorglösa varelser börjar ställa frågor såsom:

— Vem är jag?

— Vad gör jag här?

— Och hur dåligt mådde den gud som skapade ankorna?

Präntat av min egen hand, Tanor av Ilmeg



Bredvid Zacks Motor och parkeringen på P–2 ligger Dark Edge Bar – en ständig källa av droger och vapen och den naturliga samlingspunkten för Widows, planets kvinnliga motorgäng.

Fasaden är sliten och på neonskylten ovanför ingången har några bokstäver slocknat. Skylten sprakar och släcks och tänds oregelbundet och kastar ett kusligt blått ljus över omgivningen.

Dark Edge Bar sköts av en kvinna vid namn Maryam. Hon styr över etablissemanget med järnhand och den som gör henne till sin fiende har ofta inte länge kvar att leva. Baren är oftast halvfull med olika bisarra personer som pumpar i sig de speed-drugs som Maryam säljer. Tung industrimusik dunkar i de trånga lokalerna och rummen är fyllda av stark, stickande rök.

DARK EDGE BAR

En plats i Berlin 2092 beskriven av Magnus Seter

Direkt när man stiger in på Dark Edge Bar kan man antingen gå fram till baren eller in i ett av de fem serveringsrum som ligger kring baren. Lokalen är liten för att vara en bar och rymmer endast ett sjuttiotal personer. Inredningen är enkel men modern och består av kromade stolar och bord. Borden är fastskruvade i golvet. På väggarna hänger hologram föreställande motorcyklar och andra häftiga fordon, och olika troféer som Widows tagit från sina fiender. Alldeles innanför dörren står en stor musikmaskin, fulladdad med industrimusik. I taket hänger stora fläktar och stoboskoplampor vilka ger stället en mystisk och svårdefinierbar stämning.

Officiella öppettider är mellan 1700 och 0500 men för sina stamkunder har Maryam öppet dygnet runt, så det är alltid folk där. När inte Maryam är på plats sköts baren av Daryl Small som aldrig lämnar stället.

Utbudet består av Maryams egen hembrända sprit eller speed-drugs. De som vill ha kvalitetssprit kan packa sig iväg någon annanstans. Det finns mat att köpa i form av färdiga portioner NukeFood™ men det kostar tredubbelt så mycket att köpa det på Dark Edge Bar.

Förutom sprit och droger säljer Maryam illegala handeldvapen. Hon har några revolvrar, kpistar och automatkarbiner i lager och kan få tag på det mesta i vapenväg, om priset är det rätta. Hon säljer bara till säkra kunder och det krävs en rekommendation från en stamkund eller att rollpersonerna själva är stamkunder för att de skall få köpa vapen. Under disken har Maryam ett avsågat pumphagelgevär (Winchester Defender) som hon använder för att försvara sig med. Förutom detta bär hon en Glock 20 i ett axelhölster. Hon är en förstklassig skytt och tvekar inte att använda sina vapen för att eliminera bråkstakar.

Klientelet består mest av småhandlare från planet, men också bolagsfolk på dekis kommer hit för att dränka sina sorger. Stamgäster är Widows, motorgänget som alltid har några medlemmar vid baren för att hålla koll på läget. Ofta sitter det ett gäng på femton stycken Widows i sitt speciella serveringsrum där de dricker och planerar beskyddaroperationer och överfall på andra gäng.

Ett fåtal prostituerade arbetar från Dark Edge Bar, med Maryams tillåtelse. De specialiserar sig på att plocka upp bolagsmän och skinna dem på allt de äger. Om de kommer över magnetnycklar eller id-kort lämnar de över detta till Maryam som med hjälp av Widows ordnar ett inbrott i de övre planen.

Tack vare Maryams rykte och närvaron av Widows är Dark Edge Bar oftast ett relativt lugnt ställe med bara enstaka slagsmål och knivfajter men inget allvarligare än så. Ibland händer det att något motorgäng bestämmer sig för att hämnas på Widows och anfaller baren.

Då utspelar sig regelrätta krig och antalet döda och skadade är stort. Under det senaste året har Dark Edge Bar eldbombats fem gånger.

1. BAR

Från baren kan man nå lagret. Själva bardisken är tillverkad av pansarplåt och skyddar Maryam för attacker från berusade kunder. Drogerna och vapnen förvaras i ett kassaskåp som öppnas med retinakontroll (avläsning av ögats struktur) och är kodat för att kunna öppnas enbart av Maryam. Under bardisken står en mikrovågsugn som används för att tillaga NukeFood™ portionerna.

2. LAGER

Lagret där Maryam förvarar sin sprit och maten som serveras.

3. SERVERINGSRUM

Serveringsrummen är möblerade med två runda bord och runt dessa står ett antal stolar utplacerade. Varje rum rymmer ett tiotal sittande personer och ett tiotal stående, men då är det trångt.

4. WIDOWS RUM

Detta serveringsrum är Widows eget. Det är dekorerat med hologram och rester från de strider med andra gäng som Widows haft. Till och med några dödskallar har hittat vägen hit.

Om någon dumdristig person skulle få för sig att gå in här utan inbjudan från Widows är det stor risk att denne blir en del av dekoren. Widows tolererar inget intrång på sitt revir.

5. TOALETTER

En pissoar och en vanlig toalett. Alltid välstädat och prydligt. Den som skitar ner får själv städa upp – det ser Maryam och hennes utkastare Arnold till.

ANSTÄLLDA OCH VIKTIGA PERSONER

Maryam äger Dark Edge Bar och ger arbete åt två andra personer. Dels Arnold Brute som tar hand om alla störiga element och dels Daryl Small, som arbetar som servitör och städare. Förutom detta hjälper Widows till så att inga idioter ställer till problem.

MARYAM

STY	16	SMI	17	MST	16
INT	16	STO	17	PER	10
FYS	12	SB	+1T6	KP	29

Förflyttning: 29
Klass: NOM (Krim)
Ålder: 35
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 95%, Rörliga manövrar 40%, Enhands närstridsvapen 75%, Undvika 45%, Obeväpnad strid 65%, Blanda drinkar 95%, Spritkännedom 95%, Pistol 85%, Fixare 65%, Första hjälpen 55%

Maryam är en överviktig dam som styr sitt företag stenhårt. Hon kontrollerar allt och har ett finger med i allt som händer på Dark Edge Bar, från städningen till totalsförsvaret. Hon sminkar sig hårt för att dölja ärr och brännskador från de otaliga överfall hon råkat ut för. Hon är personlig vän med Linor Haarbeck och har länge låtit Widows ha en permanent mötesplats i baren.

Maryam är en hård person men kan känna medlidande, vilket bevisas av att hon har tagit hand om Daryl Small och Arnold Brute och låter dem bo och arbeta i baren. Att det också är billig arbetskraft gör inte saken sämre för Maryam.

DARYL SMALL

STY	8	SMI	10	MST	10
INT	9	STO	4	PER	8
FYS	17	SB	—	KP	21

Förflyttning: 27
Klass: MUT (Krim)
Ålder: 43
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrar 50%, Enhands närstridsvapen 45%, Undvika 45%, Obeväpnad strid 85%, Blanda drinkar 55%, Spritkännedom 35%, Gömma sig 75%
Mutationer: Snabbhet, Klor, Allergi (avgaser), Synfel

Daryl är en mutant och samtidigt dvärg, och som sådan var han utstött ur samhället tills han mötte Maryam. Efter att han räddat livet på henne genom att döda två medlemmar ur motorgänget Soldiers tog hon hand om honom och gav honom en fristad på Dark Edge Bar. Han arbetar som servitör och lämnar aldrig stället. Han anser att han har Maryam att tacka för allt och skulle utan tvekan offra sitt liv för att rädda hennes.

ARNOLD BRUTE

STY	18	SMI	13	MST	11
INT	5	STO	17	PER	10
FYS	16	SB	+1T6	KP	33

Förflyttning: 29
Klass: NOM (Krim)
Ålder: 26
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrar 50%, Enhands närstridsvapen 45%, Undvika 45%, Obeväpnad strid 85%, Gömma sig 80%

Arnold är ytterligare en människospillra som sköljts upp på Dark Edge Bars strand. Han lider av ett lätt förståndshandikapp, och strövade omkring i Berlins utkanter då Maryam hittade honom. Hon insåg hans möjligheter och tog honom med sig och gav honom anställning som utkastare på baren.



NETTE AUGUST

STY	13	SMI	17	MST	13
INT	14	STO	12	PER	17
FYS	12	SB	—	KP	24

Förflyttning: 29
Klass: NOM (Krim)
Ålder: 25
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Fingerfärdighet 80%, Första Hjälpen 35%, Iakttagelseförmåga 55%, Rörliga manövrar 70%, Kniv 65%, Undvika 20%, Övertyga 75%

En dänik som tvingats in på de prostituerades bana. Nette stryker omkring på Dark Edge Bar för att hitta nedgångna och desillusionerade korpar som hon sedan kan skinna på pengar. Får hon en möjlighet tar hon även id-kort och magnetnycklar vilka hon lämnar över till Maryam som med hjälp av dessa utför inbrott på de övre planen. Mot detta får Nette 10% av bytet. Hon har dock arbetat lite väl flitigt på sista tiden och Metropol har fått upp spåret efter henne.

KLAUS UNTER

STY	12	SMI	12	MST	8
INT	17	STO	13	PER	14
FYS	9	SB	—	KP	22

Förflyttning: 21
Klass: NOM (Korp)
Ålder: 24
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Datorkunskap 85%, Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrar 70%, Språk (alla möjliga) 50%-100%, Övertyga 75%, Undvika 50%, Fixare 85%

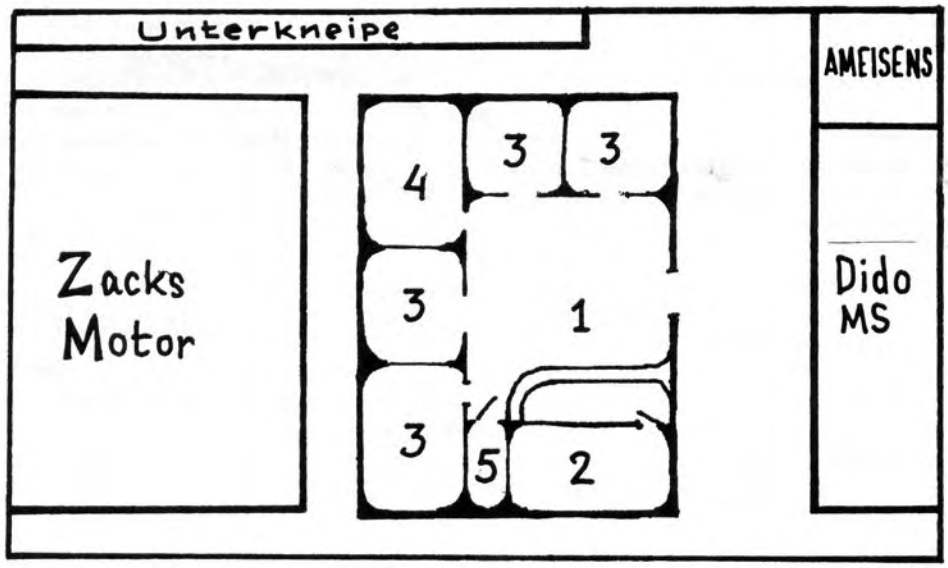
Klaus Unter representerar den typiska korpen som misslyckats. Ett stort projekt som Unter lagt ner mycket tid och prestige på föll ihop som ett korthus då hans argaste rival presenterade ett ännu bättre projekt. Unter blev degraderad till vanlig kontorsslav och dricker nu för att glömma. Han är ett lätt byte för skojare och tjuvar och har en ovana att ställa till bråk med alla korpar som kommer in på baren. Med vilken välklädd person som helst, förresten. Maryam uppskattar att han kommer att överleva kanske några veckor till innan han blir knivmördad av någon skitig luffare.

TYPISK WIDOW

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

Förflyttning: 26
Klass: NOM (Brat)
Ålder: 18
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Markfordon 75%, Elektronik 25%, Teknik 65%, Enhands närstridsvapen 65%, Kniv 65%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 35%, Pistol 35%
Utrustning: Grå eller svarta plaxoveraller, Butterfly, S&W 5906, H-D Tech 78 eller hottad version av Samsara F77

Widows är ett av blockets tuffaste gäng och består enbart av kvinnor. De har ett permanent tillhåll på Dark Edge Bar och tolererar inga andra motorgäng där. De ligger ständigt i krig med Soldiers och Imps, som är två andra motorgäng.



ÄVENTYRSFÖRSLAG

Detta är korta förslag på äventyr som kan utspelas med Dark Edge Bar som utgångspunkt.

1. PRISJÄGAREN

Rollpersonerna får i uppdrag att leta reda på en person från Widows gäng, antingen för att meddela henne att hennes mor dött, eller för att fånga in henne, eller av någon annan anledning.

Tyvärr är det inte det lättaste att komma i kontakt med Widows och samtidigt överleva, så rollpersonerna måste använda både hjärna och muskler för att komma åt personen de letar efter.

2. GÄNGKRIGET

När rollpersonerna besöker Dark Edge Bar anfaller en samlad styrka bestående av både Imps och Soldiers och försöker döda alla i byggnaden. För att överleva måste rollpersonerna slå sig ut ur baren och bort från planet eftersom kriget spridit sig till andra delar. Ett upplopp blir resultatet och efter en stund kommer SVOT-styrkor och bidrar till kaoset. Resultatet blir ungefär som stridscenerna i slutet på Plutonen.

Ett resultat av detta äventyr är att rollpersonerna ovetandes valt sida mellan Widows och deras fiender och Imps och Soldiers är inte så hemskt glada över deras beslut, hur påtvingat det än var.

3. MUTANTJÄGARNA

Plötsligt dyker det upp några mystiska män på planet. De söker reda på alla mutanter de kan hitta och spöar upp dem rejält, ibland med dödligt resultat. Om någon klagar visar de tillstånd från myndigheterna och ingen vågar göra något.

För att skydda Daryl och Arnold hyr Maryam rollpersonerna att ta hand om mutantjägarna, innan de hittar hennes skyddslingar. Hon kan förse dem med specialvapen för att de skall klara av uppdraget.

4. HÄMNDEN

Rollpersonerna träffar på en desillusionerad korp som blivit sparkad från sitt jobb. De dras sedan in i hans privata hämnd mot bolaget och personen som fick honom på fall.

Rollpersonerna hyrs för att sabotera olika projekt, kidnappa utvalda personer och helt enkelt ställa till med så mycket jävligheter som möjligt för att hämnden skall bli så ljuv som det bara går. Hela tiden är Dark Edge Bar knutpunkten.

Beroende på hur det hela utvecklas kan detta vara rollpersonernas biljett till himlen... eller helvetet.

KAMPANJROLL

Dark Edge Bar fungerar bäst som ett ställe som rollpersonerna har som utgångspunkt för andra äventyr. Här kan de köpa droger eller vapen, träffa intressanta personer och höra skvaller eller annnan avslöjande information från de övre planen. Om de betalar bra kanske Nette August kan hjälpa dem att få tag på magnetnycklar eller andra prylar från nerdekade korpar som kan behövas för viktiga operationer.

Om rollpersonerna blir kompisar med Widows kan de utnyttja detta för att få information om den undre världen och motorgängen, och kanske för att få sina fordon trimmade eller reparerade. Mot ett rimligt pris förstås.

Genomströmningen av korpar och närheten till Zacks Motor kan också leda till äventyr då rollpersonerna blir mer kända och uppmärksammade av korparna från blockets övre plan.

STRIDSZON VENUS

VÄRLDEN STOD I LÅGOR. DE TUNGA MOLNEN FRÅN DE BRINNANDE SKOGARNA FÄRGADE HIMLEN DJUPT BLÅSVART. KRAFTFULLA BRISADER SLET UPP JORDEN, BLÅSTE BORT TRÄDEN, KROSSADE BYGGNADER OCH LEMLÄSTADE MÄNNISKOR. ÖVER SLAGFÄLTENS BUNKRAR VÄLLDE VÅG EFTER VÅG AV LEGIONÄRER – PISKADE TILL VANSINNE AV SINA OFFICERARE, DE MÄKTIGA NEFARITERNA. MOT DENNA FLOD AV MÖRKRETS HÄRAR STOD KORPARNAS ELITFÖRBAND OCH DE HELIGA KORSRIDDARNA MED HOPPET SOM VAPEN. OCH I CENTRUM AV DET FLAMMANDE ELDHAVET RESTE SIG DEN BESTIALISKE ALGEROTH, DET SKONINGSLÖSA KRIGETS SVARTA APOSTEL.



/UR SJUNDE KRÖNIKAN AV PIUS DEN ÄLDRE

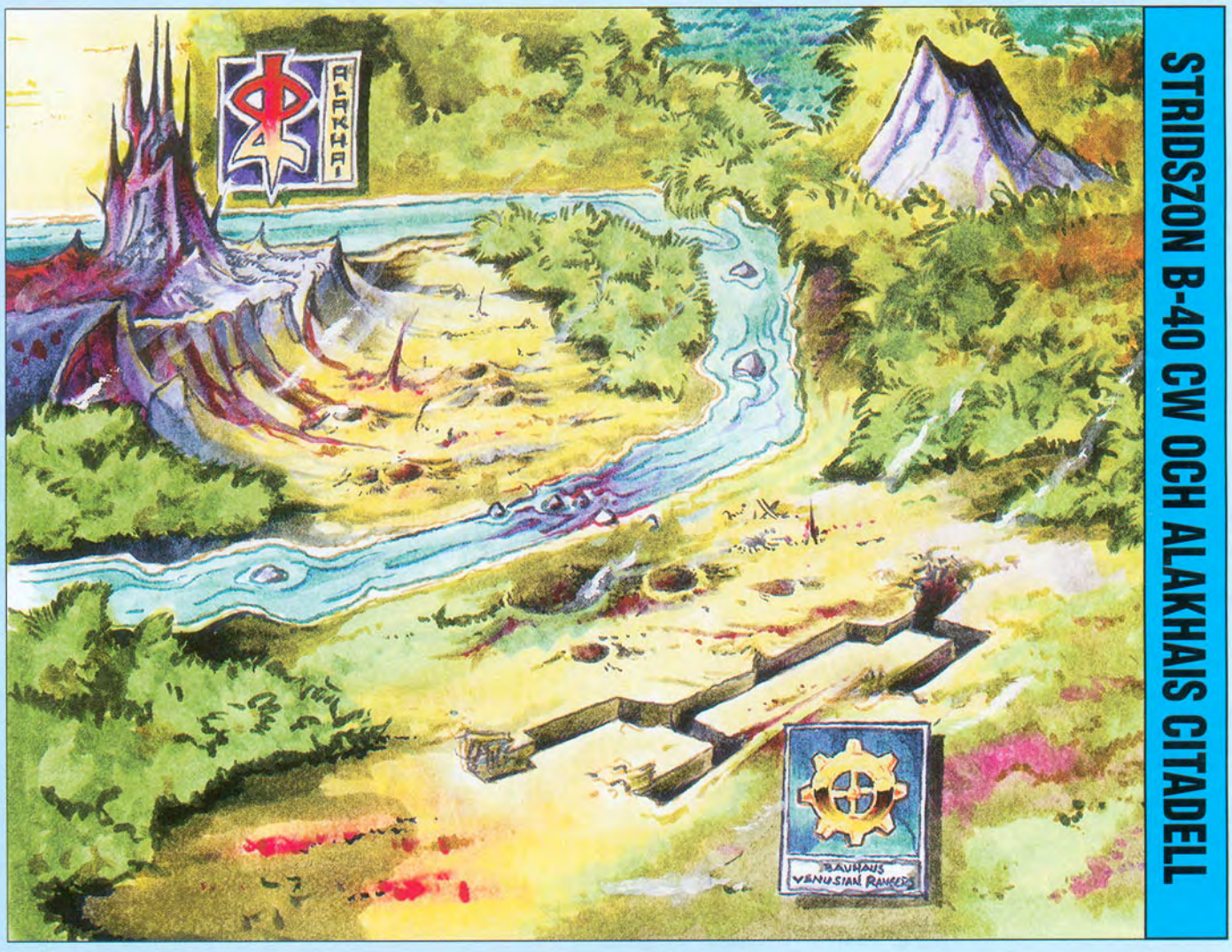
KRIGEN PÅ VENUS hör till de hårdaste krigsskådeplatser som någonsin existerat. Venus har allt sedan kolonisationen varit föremål för konflikter. Under århundradena har dessa fördjupats och nya oroshärdar har blossat upp. De stora korporationerna kunde aldrig enas om hur den nya världens enorma resurser och landområden skulle delas upp. De lyckades ej heller komma överens om vilka lagar som skulle reglera livet. Nybyggarbefolkningens önskan om att styra sina egna samhällen skapade befrielserörelser och svårlösta gränstvister. Små konflikter växte till brandhärdar, krig följde på krig och korparnas engagemang i stridigheterna blev allt tydligare.

När de globala venusianska krigen var ett faktum kunde ingen dra sig ur utan att förlora allt man satsat dittills.

Alla fem korporationerna har stridande förband på Venus. Konflikterna är centrerade till polernas tropiska djungelområden och de väldiga ekvatorialslätterna. De djupa sjösystemen med sina undervattensgruvor är föremål för ett ubåtskrig. Den norra djungelkalotten är den intensivaste av stridszonerna. Här möter korporationernas stridskrafter varandra och den mörka legionens blodtörstiga förband. Här strider de heliga korsriddarna och ger sig rätt in i de av legionen kontrollerade träsken.

Förhållandena är ofta fruktansvärda. Terrängen är översållad av minor och förrädisk taggtråd. Den täta djungeln och dess invånare gör att molekylärscannring aldrig helt går att lita på. Fienden kan finnas var som helst. Vådaskott, prickskyttar och bakhåll hör till den grymma vardagen. Ibland avbryts de vanliga striderna för dygn av kompakt, indirekt eld. Då ligger soldaterna och trycker i sina primitiva tunnlar under det öronbedövande dånet från den massiva trumelden. Efter evigheter av söndertrasade bunkrar, utrustning och manskap blir allt åter tyst. Då kommer offensiven som alltid följer bombningarna. Soldaterna tar sig upp till de krossade skyttegravarna för att göra sig beredda.

Så rullar skyttegravskriget åter igång, fram och tillbaka. Den mark man tagit ena dagen förloras till den framrusande fienden dagen därpå.



STRIDSZON B-40 CW OCH ALAKHAIS CITADELL

BERÖMDA FÖRBAND

Elitstyrkor som Imperial Blood Berets och Bauhaus Venusian Rangers har under de venusianska krigen kommit att göra sina förbands namn odödliga.

Det första av de två förbanden är Imperials elitstyrka, tränade för strid i alla miljöer. De kan med kort varsel sättas in i direkta attacker mot fiendens nästen. Styrkan hos förbandet ligger i dess stora rörlighet, förmåga att överrumpla fienden och höga stridsmoral. Blood Berets har gång på gång satts in mot mörkrets legioner då deras lojalitet är obändig och deras taktik väl lämpar sig för att krossa en fiende vars numerär är avsevärt större än den egna styrkan.

Bauhaus Venusian Rangers är ett elitförband med en något annan karaktär. De arbetar som spjutspets för Bauhaus infanteri och används ofta för att öppna upp låsta frontavsnitt. Till skillnad från Imperials elitstyrka, som slår till som en blixt från klar himmel för att sedan försvinna utan att ge fienden en chans att förfölja dem, kan Venusian Rangers hålla sig kvar vid en fast position för att nedkämpa en fiende genom uttröttning och sabotageverksamhet. I likhet med Blood Berets har rangersförbandet mött legionerna åtskilliga gånger i den gudsförgätna djungeln.

KORSTÅGEN

Brödraskapet har alltsedan det första korståget på Venus utlystes följt kardinalernas maningar. Korstågens huvudmål är att direkt konfrontera mörkrets legioner och återerövra de landområden som dessa lagt under sig. Korsriddare blir de som anser sig ha blivit kallade. De kan ha vilken bakgrund som helst men ofta har de det gemensamt att de är före detta krigare. Korsfarare behöver inte nödvändigtvis vara medlemmar av brödraskapet men de erkänner dess överhöghet. Militärer från de stora korparna eller från frilansande elitstyrkor är vanligt förekommande. Varje korsriddare skriver på ett dokument som binder personen vid korståget. De är från och med den stunden skyldiga att följa kardinalens bud tills dess man blir löst från sitt uppdrag av fältherren eller kardinalen själv. Utmärkande för alla krigare som samlas under brödraskapets fanor är deras brinnande fanatismen. I strid tycks korsfararna slåss utan fruktan för sina egna liv. Deras hjältemod är omvittnat av många och legenderna om enskilda korsriddares stordåd vandrar redan vida omkring.

Det ena korståget efter det andra har avlöst varandra. När ett område har befriats från den mörka legionen har nya arealer fallit under dess skugga och nya krig har utropats av kardinalen. Korsriddarna kommer stundtals i konflikt med korporationsarméerna när man önskar passera korporationskontrollerade områden. Om konflikten inte kan lösas inom kartellen händer det att den mynnar ut i öppen strid. Korsriddarna ser dessa slag mot bröder som tragiska, men får inte hindra deras kall.

CITADELLEN

Mörkrets legioner följer strikta och förutbestämda mönster för alla sina förehavanden, men för mänskligheten ger dessa intryck av att vara slumpmässiga och svårförståeliga. En viktig del i legionens övergripande strategi är citadellen. Dessa ser till formen ut som svarta katedraler med förvridna torn och spiror, och kan variera enormt i omfång.

När legionen befäst en viktig position uppför tekroner och slavarbetare ett svart citadell. Vart och ett av dessa citadell följer samma struktur som apostlarnas väldiga citadell på Nero. Över en natt kan grunden vara lagd, och inom loppet av några dygn är hela citadellet förfärdigat med dess svarta spiror prydda av oheliga konstverk.

Citadellen fyller flera uppgifter: de är utposter som markerar legionens landvinningar och



fortifikationer som kan stå emot en anstormande fiende.

En nefarit eller ett annat högre väsen är citadellets herre. Varje citadell har en fast garnison, en kohort. Denna är så sammansatt att den kan försvara citadellet mot alla angripare som hotar det, och den kan också företa räder långt bortom hembasen.

Inuti citadellen bygger legionen upp förråd och tekronerna anlägger teknofabriker för framställning av vapen och nya stridskrafter till legionen. En viktig uppgift som citadellens herrar har att uppfylla mot sina apostlar är att samla ihop nya kohorter. Citadellens soldater har ständigt i uppgift att föra lik, organiskt material och övergiven teknologi till tekronerna. Av dessa omskapas vapen, legionärer får liv och fruktansvärda monster föds att leva ett liv i krigets tecken.

Om herren över citadellet är djupt bevandrad i den mörka symmetrin och har skickliga tekroner till sin hjälp kan den öppna portaler till mörkret och fixera dem. Via portalerna kan nya väsen anlända till citadellet från aposteln eller direkt från mörkrets själ. Portalerna används även för kommunikation av apostlarnas fältherrar och deras bundsförvanter.

Alla citadell tillhörande en och samma apostel placeras ut enligt en komplicerad inbördes symmetri som endast låter sig skönjas om man studerar den på ett satellit- eller flygfoto. Innebörden av dessa komplexa mönster vet endast apostlarna själva.



ALGEROTH

DEN ONDA TEKNOLOGINS FADER



APOSTELN ALGEROTH, DET BOTTENLÖSA MÖRKRETS AVKOMMA OCH DET BESINNINGSLÖSA SKÖVLANDETS MISSFOSTER, BESÅG SOLSYSTEMETS YTTRE VÄRLDAR REDAN UNDER KARDINAL AUGUSTUS ERA. I HANS FÖLJE KOM DEN BESTIALISKE NEFARITEN ALAKHAI. TILLSAMMANS MED DE SJÄLLÖSA TEKRONERNA SKAPADE DE SIN FÖRSTA SKRIANDE LEGION. VÄRLD EFTER VÄRLD ANSATTES OCH LEGIONEN VÄXTE I STYRKA OCH NUMERÄR. NYA PERVERTERADE VÄSEN KLÄCKTES UR DE BIOTEKNOLOGISKA FABRIKER SOM PULSERADE I CITADELLENS SVARTA DJUP. EZUGUHLER OCH NAGORER SKAPADES FÖR ATT TJÄNA ALGEROTH OCH SPRIDA SKRÄCK OCH DÖD.

DE SPLITTRADE MÄNSKLIGA STYRKORNA FÖLL UNDAN FÖR APOSTELNS ATTACKER. KÄTTARE OCH ÖVERLÖPARE FÖRENADES I ALGEROTHS NAMN, OCH KULTER SOM FÖLJDE HANS ORD FORMADES. DEN FÖRVRIDNA TEKNOLOGIN SPREDS I MÄNNISKORNAS VÄRLDAR OCH ALLT FLER BLEV SLAVAR UNDER DESS BESJÄLADE SKAPELSER.

SNART SÅGS CITADELLENS FÖRVRIDNA SPIROR PÅ VAR OCH EN AV VÄRLDARNA.

KARDINALEN SÅG ALLT DETTA.

HAN BEGRUNDADE LÄNGE DEN FYSISKA ONDSKANS FÖREHAVANDEN. DET HAN TIDIGT BLIVIT VARSE STOD KLARARE ÄN NÅGONSIN. FÖR ATT MOTSTÅ MÖRKRETS SJÄL OCH FÖR ATT RÄDDA VÄRLDEN MÅSTE MÄNSKLIGHETEN ENAS UNDER EN GEMENSAM NÄMNARE, UNDER BRÖDRASKAPETS FANOR. SÅ LÄT KARDINALEN DET ANDRA DIREKTORIATET UTLYSA DE FÖRSTA KORSTÅGEN, VARS MÅL VAR ATT RENA MÄNSKLIGHETEN OCH SÖKA UPP OCH DÖMA MÖRKRETS MEDLÖPARE..



/UR FEMTE KRÖNIKAN AV HORKA MIKHALOS

ALGEROTH ÄR KRIGETS APOSTEL, den onda teknologins demon och den förvridna biogenetikens profet. Aposteln har av mörkrets själ, legionernas högsta väsen, givits uppgiften att sprida mörkrets teknologi och sjuka vetenskap och att föra ut sin mission med våld och vapenmakt. Av apostlarnas legioner är Algeroths den talrikaste. Hans legionärer och fanatiska mutanter väller i horder över de blodbestänkta slagfälten och Algeroths symbol vajar på fanor över många av de svarta citadellen.

Bland apostlarna är Algeroth jämte Ilian den namnkunnigaste.

Tillsammans med Semaj, uppviglingens apostel, genomför Algeroth många operationer för att bryta sönder ordningen och kasta världar i krig.

Algeroth är ungefär 230 cm hög och mycket kraftigt byggd. Apostelns kropp är massiv, uppfylld av svällande muskulatur, översållad av utanpåliggande kablar och slangar. Levande biotekniska cybertillbehör är fästade med klor och sammanvuxna med kroppen. Algeroth bär mestadels tunga vapen och en massiv rustning, nedtyngd av stridsdatorer och vapen.

CITADELLEN

Aposteln har ett stort behov av baser för sina göromål och försöker bygga sina citadell och andra fästen på platser som är väl skyddade och undangömda från omvärlden. För Algeroth är citadellen speciellt viktiga. Hans legioner behöver baser för att befästa de landområden som erövrats och som de kan operera ifrån. Citadellen är också viktiga industrier – Algeroth har ett outtömligt behov av vapen, fler legionärer och nya varelser för att förstärka sina hårt ansatta legioner. Därför består stora delar av apostelns citadell av mekaniska och bioteknologiska verkstäder där tekroner och deras slavar ständigt är i arbete. Hela tiden förs nytt råmaterial till legionärer – lik och svårt skadade – ned i citadellens kryptor.

VARELSERNA

Som krigets apostel har Algeroth ett ständigt behov av stridskrafter. Alla varelser i legionen är skapade med krigiska förutsättningar. Tekronerna och aposteln själv har skapat en mångfacetterad arme. Många nya raser – fyllda av krigets vansinne – har framfötts för att tjäna legionen.

EZUGUHLER

Den väldiga ezuguhlen är en varelse enbart skapad för strid – hela dess väsen är anpassad till slagfältet. Kroppen bärs upp av fyra starka ben och dess två armar kan med lätthet

hantera tunga vapen. Ezuguhlens kropp är till hälften organisk och till hälften artificiell. Ett metallskelett löper inuti och utanpå de kraftiga lemmarna och kroppen. Muskulatur och slangar för kroppsvätskorna ligger i öppen dager.

Varelsen har en mankhöjd på 2,5 meter (total höjd ca 4 meter) och är ca 2,8 meter lång. Den tycks inte kunna kommunicera annat än genom telepatiska bilder. Ezughulen kan andas vår atmosfär genom en bioteknokonstruktion (illitachk) som sitter fäst över andningsorganet.

Ezuguhler dyker upp i alla miljöer där stridigheter förekommer. De tycks dras till krigszoner, oavsett tid, plats och miljö finns de där, redo att sprida död och förstörelse. Antingen samverkar de med horderna eller så agerar de själva, alltifrån ensamma till grupper om 5-15 varelser.

STY	22	**FYS**	18	**SB**	3T6
STO	28	**INT**	15	**KP**	46
SMI	18	**MST**	14		

FÖRFLYTTNING: 36 m/SR
MÖRK SYMMETRI: Mörk aura
FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrar 75%, Automatvapen 75%, Obeväpnad strid 75%, lansvapen, svärd och övriga eggvapen ca 50-60%
SKYDD: hud 3 poäng, ryggpansar 5 poäng
VAPEN: 2 Klor (1T10 poäng skada)

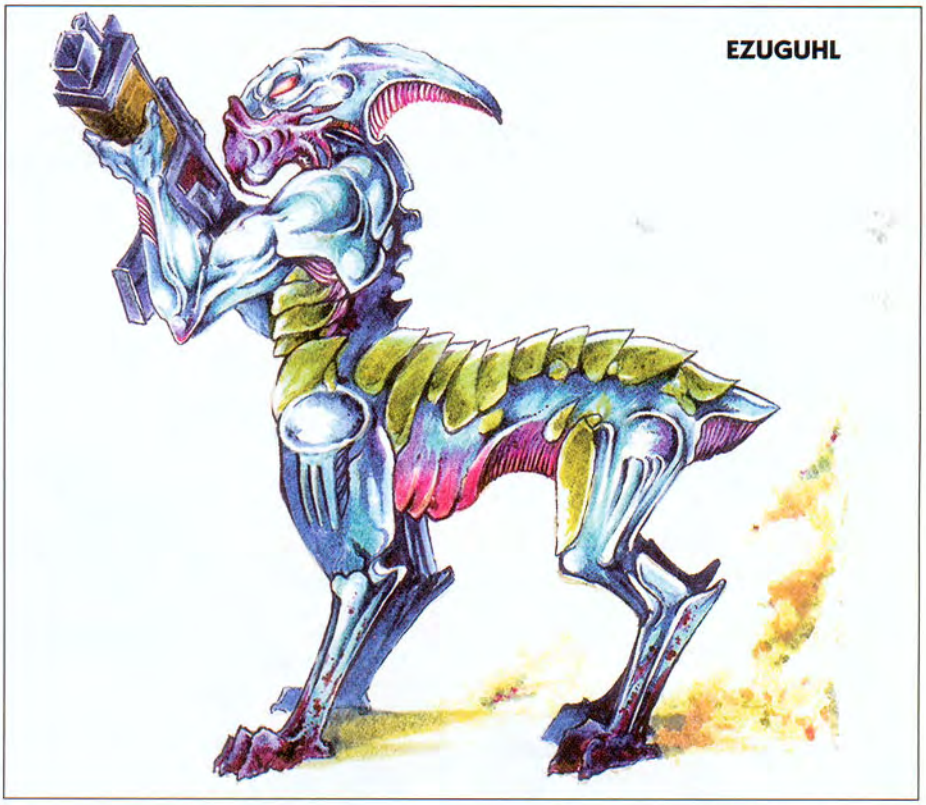
PRETORIAN STALKERS

Den skapelse som av Imperials Blood Berets gavs namnet pretorian stalker är en fruktansvärd krigsmaskin som saknar motstycke. Algeroth lätt sina tekroner skapa den efter sina egna visioner om den ultimata frontsoldaten. Dess hela kropp är ett teknologiskt underverk, framdrivet av motoriserade organ och servostyrda lemmar. Stalkern är rakt igenom mekaniserad så när som på dess styrenhet, den organiska hjärna som sitter inkapslad i maskinens bepansrade huvud. Det ömtåliga innanmätet är väl skyddat av ett flera lager tjockt pansar. Pretorian stalkers är utvecklade för att kunna bestyckas med tunga karbinvapen, granatkastare eller andra fruktansvärda förstörelsevapen. Trots att varje stalker har en biologisk hjärna saknar de helt känslor och grundläggande instinkter eftersom hjärnan är en avancerad biodator. De är programmerade för att på effektivast möjliga vis undanröja fiender i strid.

Det finns två sätt att stoppa en stalker – genom en direktträff i styrenheten eller genom att spränga den i bitar.

STY	24	**FYS**	18	**SB**	2T6
STO	20	**INT**	10	**KP**	38
SMI	16	**MST**	8		

FÖRFLYTTNING: 34 m/SR
FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrar 75%, Automatvapen 80%, Obeväpnad strid 75%
SKYDD: kroppspansar 15 poäng, huvudpansar 30 poäng



EZUGUHL

FURIER

Furierna är varelser av okänt ursprung men troligen är de skapade av tekronerna och formade enbart för strid. De är storväxta humanoida varelser med en tålig fysionomi. Det mest utmärkande draget är deras anleten. De saknar näsa och där mun och käkar normalt är placerade finns en serie band som lodrätt löper över den nedre delen av ansiktet. Dessa bardliknande band fungerar som andningsfilter. Därför är furierna näst intill okänsliga för all gas som skadar via inandningen. Det är också detta filter som gett dem deras rykte som fruktade fiender. Genom att pressa luft genom filtret uppstår ett högt, skärande ljud som kan fälla en fiende inom en radie av furiens FYS antal m. Ljudet sätter inre organ i svängning, spräcker trumhinnor och orsakar svåra smärtor. Furien måste rikta ljudet längs ett bestämt håll och det kan endast träffa varelser som står i rak linje längs dess väg. På grund av de märkliga svängningar som skriket ger upphov till skyddar inte rustningar eller dylikt. Varje ljudstöt varar en SR och ger 1T6 poäng i skada. Furien kan anfalla med sina skrik ett obegränsat antal gånger.

Kättare och andra personer som står legionerna nära kallar dem för "de obefläckade", men vad de då syftar på är höljt i dunkel.



FURIER

STY	17	**FYS**	18	**SB**	1T6
STO	17	**INT**	14	**KP**	35
SMI	16	**MST**	14		

FÖRFLYTTNING: 34 m/SR
FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrar 70%, Automatvapen 75%, Obeväpnad strid 60%, Skrik 55%.
NATURLIGA VAPEN: 1 Skrik (skada 1T6)

DEN MÖRKA SYMMETRIN

Legionen omgärdas av en mörk och kraftfull aura, den mörka symmetrin [*nytt namn på det som tidigare kallats mörka förmågor*]. Detta är legionens dunkla kraftkälla, den rena portalen mot mörkrets själ. Ur den mörka symmetrins komplexa kraftfält hämtar apostlar, nefariter och andra väsen sina onda förmågor. Kättare invigs i den mörka symmetrin av legionens högre väsen och kultister. Somliga väsen har endast begränsade kunskaper om symmetrin eller bara tillgång till ett fåtal av de förmågor som springer ur dess källa. Varelser som strider i legionens frontlinjer äger de rent offensiva sidorna av den mörka symmetrins kraft medan vissa av nefariterna och den inre kretsen runt apostlarna ägnar sig åt en mäktigare men mycket mer invecklad sida.

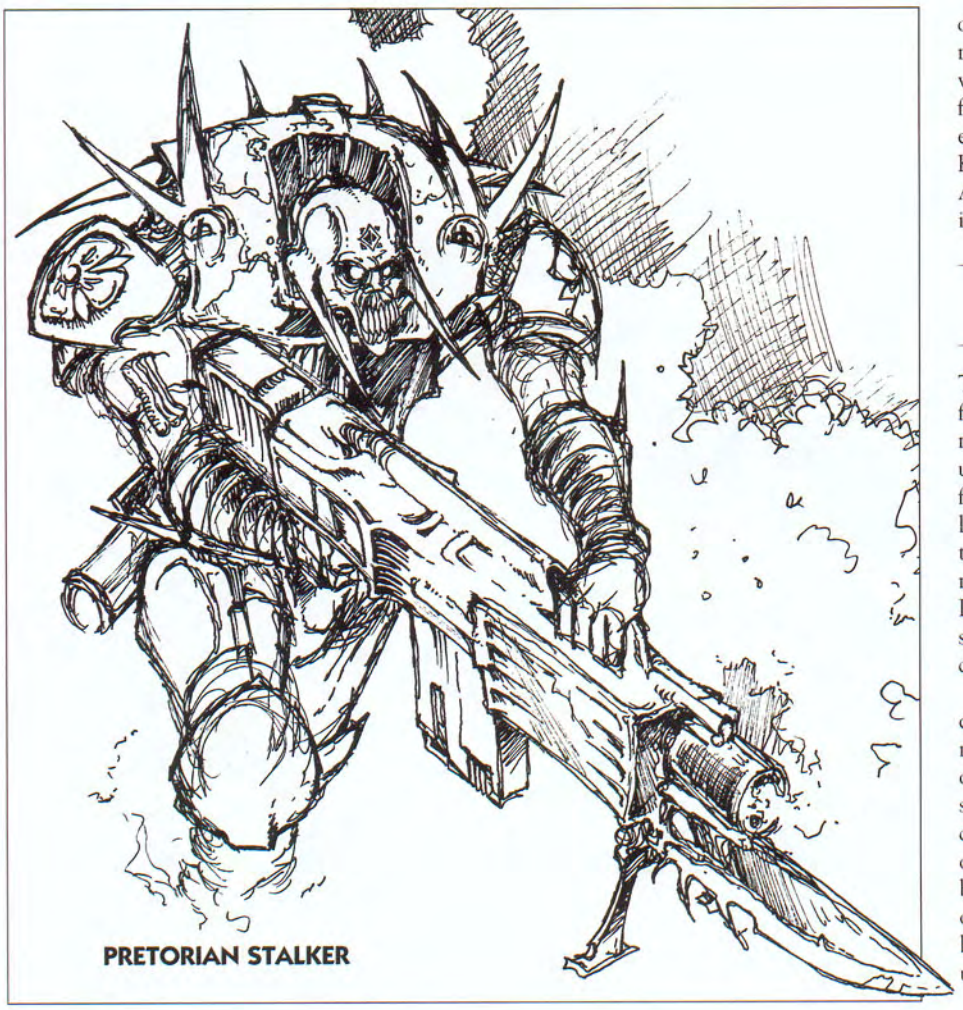
Varje apostel är en del av symmetrin. Därför behärskar de var sin väg av den mörka symmetrin som är unik för den och den egna legionen. Algeroth går den offensiva vägen med förmågor som krossar och förtär. Ofta arbetar Algeroths mörkersymmetriker med att öppna portaler till andra, mörkare plan och dimensioner. Ur dessa manar de fram dödliga ting av okänt ursprung med avsikt att sända dem mot sina offer.

DIGESTION
Symmetriväg: Algeroth
Kraftnivå: 4
Den som nyttjar denna förmåga koncentrerar all sin psykiska kraft på offrets innanmäte. Inuti offrets kropp öppnar sig då mycket små portaler till en mörkerdimension. Ur dessa små men smärtsamma dimensionshål löper ickemateriella väsen ut och in genom offrets kropp. Dessa väsens närvaro alstrar en outhärdlig värmechock, det känns närmast som om inälvorna smälte samman.

Attacken varar en SR och gör 1T10 poäng skada på offrets totala KP. Inga rustningar skyddar mot attacken.

SYRASTRÖM
Symmetriväg: Algeroth
Kraftnivå: 4
Användaren öppnar en begränsad portal till en mörkerdimension framför sig. Ur denna rusar en ström av bubblande och tjockflytande syra som sänds mot en motståndare som står inom en radie av 15 meter från användaren.

Så länge användaren kan se sitt offer fortsätter syraströmmen att träffa denne.



PRETORIAN STALKER

Syran gör 1T6 poäng skada per SR. Den rinner sakta av offret men stannar kvar i 1T4 SR.

DIMENSIONSFÖRVRIDNING
Symmetriväg: Algeroth
Kraftnivå: 5
Dimensionsförvridning är en förmåga som kräver att utövaren först koncentrerar all sin psykiska energi under 1 SR för att i den kommande rundan släppa lös kraften. När så görs öppnas en portal till ett mörkerplan långt bortom de vanliga universumen. Portalen är tillräckligt stor för att sluka en människa, och den som står i centrum av portalen slungas under en tidsrymd som närmast ter sig som en evighet in i denna förvridna dimension och utsätts för den rena ondskan i dess sanna form. Därefter materialiseras offret åter på sitt ursprungsplan, omtöcknad, halvgalen eller självsligt död.

Ur utomstående betraktares synvinkel varar färden in och ut genom portalen i 1T6 SR. För varje SR i portalens våld förlorar offret 1T6 MST. Inga rustningar skyddar mot attacken.

ALGEROTHS TEKNOLOGI

Aposteln Algeroth är den mörka legionens teknologiske förkämpe. De stumma tekronerna i hans tjänst är de som utarbetar all den teknologi som legionerna förfogar över.

Algeroths tekroner är de främsta inom legionen. Deras sjuka kreativitet har frammanat mängder av osannolika varelser och underliga vapensystem. Biogiganter och enorma biotekfabriker bär alltid Algeroths märke. Det är endast dennes tekroner som kan skapa dessa. Kännetecknande för all den teknologi som Algeroths legion utrustas med är att den är inriktad på krigföring.

TEKRONERNA

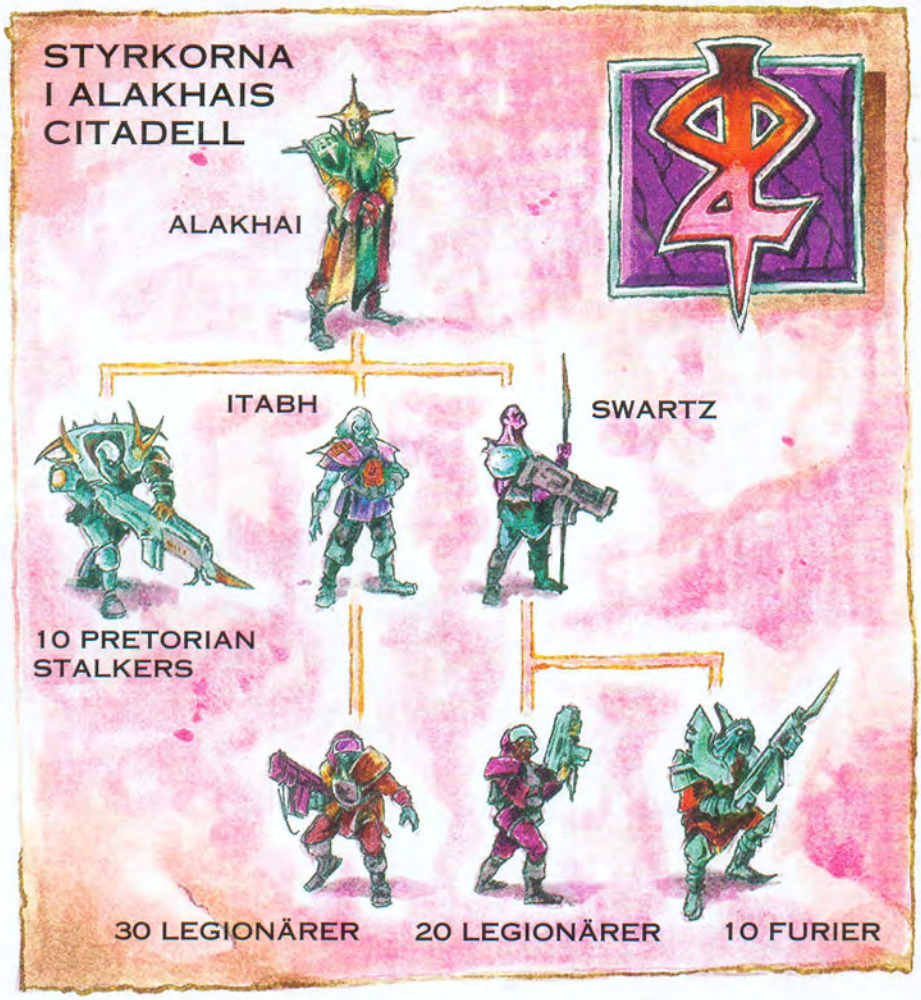
Tekronerna är Algeroths styrka. De är honom fullkomligt trogna och lyder i detalj apostelns minsta önskan. Tekronerna är teknologiskt uppbyggda varelser med till synes obegränsad förmåga att förstå, skapa och omforma teknologiska konstruktioner. I apostelns tjänst framtvingar tekronerna nya perverterade livsformer och vapen av aldrig tidigare skådat slag. Det är tekronerna som över en natt uppför de svarta citadellen vars skuggor sträcker sig över de av legionen erövrade världarna.

En tekron är en komplicerad och mångfacetterad varelse. Dess fysionomi är till hälften maskinell och till hälften organisk. Torson är oftast skapad av en maskinell del täckt av ett svart metallschassi, ibland med utanpåliggande kablar och slangar. Armar och ben är ofta organiska med vissa modifikationer såsom cybernetiska händer. Huvud och hals är i regel organiska men kan lika gärna vara teknologiska konstruktioner som innesluter och håller upp den alltid organiska hjärnan. Alla tekro-

ner saknar förmåga att kommunicera via tal, de är helt stumma och tycks sinsemellan använda telepati. Troligt är att tekroner kan leva under oöverskådeliga tidsrymder då både tekonologiska och biologiska delar helt kan bytas ut.

Tekronerna har en strikt och komplex hierarki. De rangordnas efter kunnande, erfarenhet och uppgift inom legionen. Man kan skönja en kultliknande organisation inom det samhälle i legionen som tekronerna utgör. Denna kult upphöjer teknologin och maskinerna till gudaliknande väsen, och det är troligen därför som tekroner med vördnad stannar vid sina maskinerier även om de är på väg att falla i fiendens händer. Det är uppenbart att somliga av de ledande individerna har kunskaper inom den mörka symmetrin som de använder i arbetet med de teknologiska processerna. Detta kan förklara hur citadell och liknande byggnadsverk kan konstrueras och färdigställas inom de korta tidsrymder det handlar om.

Tektroniterna är den slavras som tekronerna skapat åt sig själva. Dessa är precis som sina skapare en kombination av teknologi och organiska beståndsdelar. Tektroniterna kommunicerar också med telepati. De har utseendemässiga drag av sina herrar men är i regel mycket mindre än tekronerna. Tektroniter äger endast begränsade kunskaper om den högre teknologins och den svarta teknologins processer. De används mestadels som sina herrars hantlangare. Varje tekron har minst en tektronit i sin ägo. De mäktiga tekroner som ingår i de större legionerna kan styra över stora grupper slavtektroniter.



BIOTEKNOLOGIN

Bioteknologins grundsten är den levande organismen. Utifrån embryon och levande varelser formas nya organ och lemmar. Extremt komplicerade konstruktioner kan skapas ur relativt enkla livsformer. Tekronernas biotekniker arbetar med embryon som frigjorts från sin naturliga miljö och placerats i artificiella livmödrar. En sådan ingår ofta som en del av en större organism, någon gigantisk biokonstruktion. Denna organism är endast ett verktyg i tekronernas tjänst, en viljelös maskin vars uppgift är att forma nytt liv, och att vanställa och tillfoga nya kroppsstrukturer. Ändlösa mängder av kammare av varierande storlekar kan ingå i ett enda bio-organismsystem. Inuti kammaren fogas embryot samman med den större organismen via navelsträngslika utväxter och smala nervtrådar och signalsystem. Genom att radera och manipulera den ursprungliga DNA-koden blir embryot en formbar organisk byggsten. Tekronerna kan sedan omforma den genetiska koden hos varelsen efter de önskemål som deras herrar har. Näringsämnen och tillväxtproteiner tillförs och det nya livet genomgår utvecklingsfaser som i snabb följd avlöser varandra. Slutligen, i många fall fullt utvecklad, "föds" varelsen och sätts in i legionens horder. En brist på verkliga erfarenheter hos konstruktionerna kompenseras genom artificiella processer som tekronerna programmerat in i de ofta begränsade hjärnorna.

ALAKHAIS CITADELL I STRIDSZON B-40CW

Alakhai är namnet på Algeroths främsta nefarit, dess trognaste tjänare. Vart än Algeroth sänt Alakhai har nefariten genomfört sitt mörka uppdrag.

Alakhais citadell är beläget på Venus i den norra kalottdjungeln. Här har nefariten låtit uppföra ett litet men väl skyddat fäste. Det ligger vid en strategiskt viktig flodkrök varifrån nefariten och dess undersåtar kan kontrollera hela det omkringliggande området.

Nefaritens personliga legion, Alakhais lärjungar, har byggt upp omfattande fortifikationer runt hela citadellet. Alakhai har tio pretorian stalkers direkt under sig. Dessa används i närstrid mot alla anfallande förband. Två officerare lyder också direkt under nefariten – Shinaski Swartz, kättaren, och Itabh, en hårdnackad nekroelitmutant. Dessa förfogar över 20 respektive 30 legionärer var. Swartz har dessutom tio furier under sitt befäl.

På andra sidan floden, nedgrävda i primitiva skyttegravar, ligger spillrorna av Bauhaus Venusian Rangers femte kompani. De är avskurna från sina vapenbröder, oförmögna att via djungeln lämna citadellet bakom sig. Den utrustning kompaniet har för strid i regnskogsmiljö har gått förlorad. Därför vore det rena självmordet att ge sig in i vegetationen för att där konfrontera legionen. Tillsammans med det starkt decimerade kompaniet finns en agent från kartellen, Dough Pith. Med avancerad utrustning har denne kunnat kartlägga viktig information angående det starka kraftfält som omger citadellet. Detta är information som skulle vara av avgörande betydelse om den kunde föras i säkerhet... om!

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™

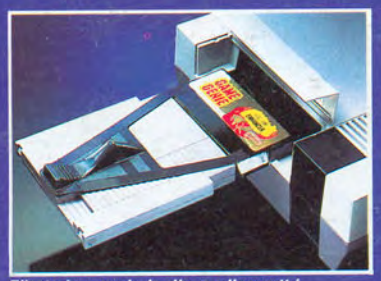
HÖGRE HOPP

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