ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

NUMMER 38 DECEMBER 1992



ALLT OM UNIVERSUMS HÅRDASTE MÄN

IMPERIAL CORPORATION

MUTANTÄVENTYR

Drakspecial

KULT

14/12-1992

DEN LILLE MANNENS HÄMND

EN SERIE AV PATRIK MAGNERIUS



NR 38 • DECEMBER 1992

SINKADUS



INNEHÅLL:

6 HEARTBREAKER
8 DRAKRIDDARNA
9 DRAKSÅDD
17 LOVLIGT BYTE, ett äventyr till Mutant
26 DET HÖGA TORNET, ett äventyr till Drakar och Demoner
36 DET OCKULTA BIBLIOTEKET
38 VÅLDETS APOSTLAR
40 IMPERIAL CORPORATION

FASTA AVDELNINGAR:

4 HEMMAFRONTEN
16 KLUBBSPALTEN
33 BUTIKSGUIDEN
34 BREVSPALTEN
35 FANZINESPALTEN

ANSVARIG UTGIVARE:
Fredrik Malmberg
CHEFREDAKTÖR:
Olle Sahlin
REDAKTION OCH ATELJÉ:
Håkan Ackegård, Johan Anglemark, Lasse Nordbeck, Jerker Sojdelius, Michael Stenmark, Henrik Strandberg, Stefan Thulin
PRODUKTION:
Nils Gulliksson, Klas Berndal
PRENUMERATIONSFRÅGOR:
Olle Sahlin
TRYCK:
Tryckproduktion, Västerås
ISSN:
1100-5599
OMSLAG:
Paolo Parente

Den här hösten har varit mer än vanligt hektisk. Det handlar om vår stora utlandssatsning, naturligtvis. Kult har kommit på tyska, Drakriddarna kommer nu i december på svenska, norska och engelska, Blood Berets kommer strax efter årsskiftet på svenska, tyska och engelska. Och i april kommer den verkligt stora satsningen tillsammans med Heartbreaker och en av de större leksaks- och speltillverkarna i USA. Det spelet kommer direkt att ges ut i dussinet länder.

All denna febrila aktivitet har gjort att vår ordinarie produktion blivit lite lidande. De senaste veckorna har både en och annan prenumerant hört av sig och undrat var tidningen har tagit vägen. Lugn, här är den. Ordningen är återställd. Men just nu är det fortfarande för ett par veckor sedan (om man tänker på att du läser det här ett par veckor efter att det skrivs, vill säga) och så snart vi har fått iväg både Sinkadus, Drakar och Tarotikum till tryckeriet ska hela produktionsavdelningen dra iväg till skogs i tre dagar för att diskutera de kommande årens produktion.

Ska det bli en ny värld till Drakar och Demoner? Ska vi göra något mer rollspel? Hur mycket figurspel ska vi egentligen göra? Och så vidare. Svaren på de frågorna får du under året som kommer.

Tills dess önskar vi dig en god jul och ett gott nytt år. Spill nu inte för mycket skinkspad på rollformulären...

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

DRAKAR

Typ: Regel/kampanjmodul till Drakar och Demoner
Utförande: 88-sidigt häfte
Konstruktörer: Johan Sjöberg, Henrik Strandberg, Ola Nilsson



Ett sedan länge vilande projekt har nu tagit sin slutliga form. Drakar är det talande namnet på denna kampanjmodul, som väl knappast behöver någon närmare presentation. Förutom rena beskrivningar av drakraserna (av samma modell som i *Monster-boxen*), beskrivs drakarna i största allmänhet, deras relation till varandra, drakmagi (både människornas och drakarnas), drakhålor, utrustning som relaterar till drakar (både drakdödarvapen, vapen som tillverkats av drakskinn, drakben, draktänder, etc, och föremål som framställts av drakarna) och drakryttar-ordnar. Själva regeldelen innehåller nya färdigheter, nya yrken och arketyper, strid mot drakar, hur drakar används i fältslag (enligt reglerna i *Krigarens handbok*) samt ett kapitel om hur man blir drakmästare och vad detta innebär.

Modulen är till uppläggning, stil och utseende ganska lik succéerna *Krigarens handbok* och *Tjuvar och lönnmördare* och är således heller inte direkt knuten till någon viss kampanjvärld, även om vi givetvis haft Ereb Altor i bakhuvudet.

TAROTIKUM

Typ: Äventyr till Kult
Utförande: 96-sidigt häfte
Konstruktör: Gunilla Jonsson & Michael Petersén

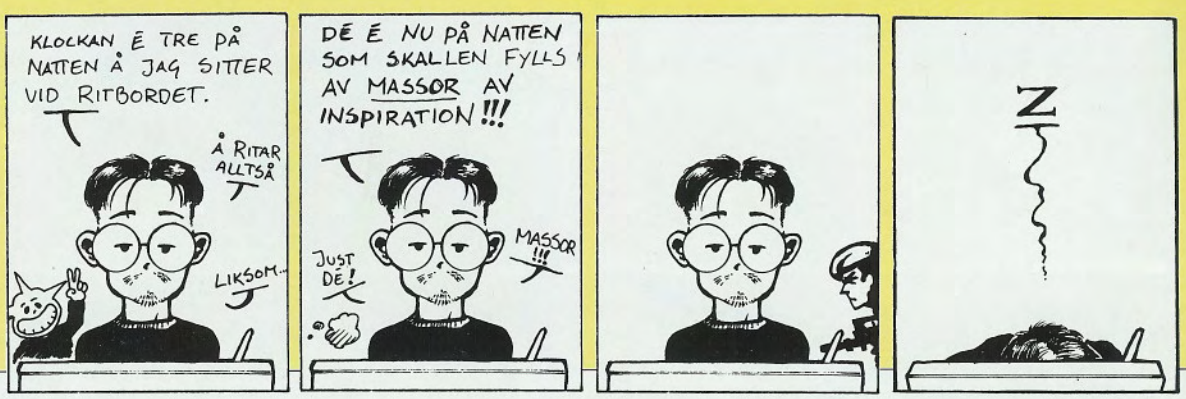
En vinter i London drabbas rollpersonerna av mystiska drömmar som kallar dem till ett mentalsjukhus utanför staden. Där väntar en ung kvinna på dem. Hon vill att de ska hjälpa henne ut och hjälpa till att skapa en barnasjäl. Hon säger att dårarna på Isle of Dogs kan hjälpa dem. De förstår inte hälften av vad hon menar, men de hjälper henne ändå ut från sjukhuset. Hon ger en märklig kortlek till dem för att de ska bevaka den. De kan inte glömma hennes förhållningsorder, trots att de inte förstod mycket av dem, och innan allt för många dar har gått inser de att de måste följa hennes anvisningar…

Tarotikum är ett äventyr i sex kapitel till Kult. Det ställs inga särskilda krav på rollpersonerna, men det är en fördel om de har naturliga kopplingar till London.

Handlingen kretsar kring en kortlek, Tarotikan, som i prologen åkallas till vår verklighet och som sedan rollpersonerna under resten av handlingen försöker oskadliggöra. Det hela utspelar sig i och omkring London, bland dårar, uteliggare och prostituerade, både i denna tid och denna verklighet, samt på gränsen till både Döden, Drömmen och Kaos.

LASSE NORDBECK

Status: Praktiserande tecknare
Föda: Snabbnudlar
Influenser: Allt med mycket våld
IQ: Högre än en snigel
Gillarmestihelavärlden: Vapen å japanska serier i massor
Motto: "Blöd svårt!"



SVÄRD I LANKHMAR

Typ: Fantasyroman 44
Utförande: Pocket, 213 s.
Författare: Fritz Leiber

Den femte fristående boken om Fafhrd och Gråkatt, som denna gång försöker att rädda Lankhmar undan en invasion av oväntat slag. Hemska pälsklädda varelser smyger omkring i staden och stjäl, mördar och sprider skräck.

DRAKRYTTARNA

Typ: Fantasyroman 45
Utförande: Pocket, 255 s.
Författare: Anne McCaffrey

Den första boken om Pern, drakarnas planet. Fyrahundra år har gått sedan de röda trådarna sist regnade från himlen för att förinta allt levande på Pern, och nu har hotet blivit en legend, en barnsaga. Alla har glömt bort fienden, alla utom Drakryttarna.

Den här boken har tidigare varit utgiven på svenska i en förkortad upplaga. Den här versionen är dock komplett.

DET STORA KRIGET

Typ: Fantasyroman 46
Utförande: Pocket, 219 s.
Författare: Fred Saberhagen

Den tredje fristående boken om Gudarnas svärd. Guden Hermes är död, dräpt av svärdet Fjärrdråp. Nu hotar fullt krig mellan de makter som har lagt beslag på ett eller flera av de tolv svärden: Mörkerfursten Vilkata, riddar Andrew…

GRYNINGENS SVÄRD

Typ: Fantasyroman 47
Utförande: Pocket, 154 s.
Författare: Michael Moorcock

Den tredje boken om Dorian Hawkmoon, som nu har flytt till en främmande dimension med sina vänner. Så dyker det en dag upp en främling från det Mörka Imperiet, på jakt efter våra hjältar. Har de blivit funna till slut?

DRAKRIDDARNA

Typ: Figurspel
Utförande: Box med figurer, tärningar, golvplaner, med mera
Konstruktörer: Henrik Strandberg, Nils Gulliksson och Olle Sahlin

Drakriddarna presenteras grundligare på sidan 8, så här på Hemmafronten tänker vi bara berätta att det innehåller 16 figurer (fyra var av drakriddare, orcher, troll och mörkerherrar), en kortlek med 56 kort (figurkort för varje figur, vapenkort, händelsekort, magiska föremål), ett ark med dörrar, markörer, rum och korridorer, nio tärningar, regler och ett äventyrshäfte med sex deläventyr i en längre kampanj.

Spelet kommer ut på svenska, engelska och norska redan från början, och det viskas om att en av de större speltillverkarna i Europa är intresserad...

Med Drakriddarna har vi gjort ett återbesök i den gamla goda tiden med de allra första rollspelen; kamp man mot man mot slemma monster nere i fuktdrypande slottskällare. Drakriddarna är ett spel som bland annat kan fungera som en introduktion till riktiga* rollspel, men det viktigaste är att det ska vara kul och spännande att spela. Det är förmodligen det enklaste spelet i Äventyrsspels sortiment, men det lämnar utrymme för kreativa spelare att utöka reglerna i all oändlighet. Med tiden kommer vi också att komma ut med supplement till det. En utmärkt avkoppling till marationsessionerna med Drakar och Demoner.

* Det finns inga bra och hyggligt lätta introduktionsspel längre – de flesta av dagens rollspel känns lätt avskräckande för de oinsatta, som istället vänder sig till Nintendo och Sega i allt större utsträckning.



KULT

DER TOD IST NUR DER ANFANG!

Så har 90-talets rollspel kommit ut på tyska: *Das Rollenspiel der 90er Jahre.* Den tyska upplagan är en slick hårdbunden bok i A4-format, 238 sidor tjock. Riktigt så mycket mer får man inte in på en A4-sida, så Mario Truant Verlag har skurit bort magikapitlet. Det kommer att publiceras separat i en senare bok: OK-Kult.

Där vi i Sverige har kommit att se Kult som 90-talets stora skräckspel marknadsför tyskarna spelet som ett *Dark Fantasy/Splatterpunk-spiel.* Annars känner vi igen oss från den svenska upplagan, samma illustrationer (förutom Femme fatalen som har blivit ersatt med en brud med mindre kläder och större bröst) och nästan inga ändringar i reglerna. De största ändringarna gäller uthållighet i strid och hjältepoängen: tyska kultspelare förlorar bara 1 poäng i uthållighet per SR och användande av hjältepoäng ändrar färdighetsslag en effektnivå istället för ett tärningssteg. Åtminstone den andra ändringen är klart till det bättre och rekommenderas även svenska spelare. Att sedan tyskarna inte står ut med lika tuffa strider är deras problem.

Den amerikanska upplagan växer så sakteliga fram, man har börjat göra reklam för den och siktar på att få ut "Kult" framemot sommaren. Jodå, de kommer att stava med K.

Ob Dark Fantasy, Psychothriller, Horrorklassiker oder Splatterpunk — mit KULT kann jede Atmosphäre, jeder Hintergrund im Rollenspiel verwirklicht werden.

FRITZ LEIBER 1910-1992

Den amerikanske författaren Fritz Leiber dog den 5 september 1992 i San Francisco, 81 år gammal, då hans kropp inte längre ville fungera. Han blev mest känd för sina sf-romaner (t.ex. Den stora tiden) och för böckerna om Fafhrd och Gråkatt. Under minnesstunden försågs hans lik med ett champagneglas i vänster hand, en cigarett i höger hand och ett smetigt kyssmärke på vänster kind. Vila i frid, Fritz.



Heartbreaker är vår nya spalt om allt som rör små gubbar av tenn och plast, om hur man målar dem, bygger om dem och ger dem någonstans att bo, typ, dioramor och figurslagsterräng...

Varför spalten heter Heartbreaker? För att vår utmärkta figurtillverkare kallar sig så, naturligtvis!

ALAKHAI

I vårt första brädspel till Mutant Chronicles – Blood Berets – kommer den onde Alakhai att spela en framträdande roll. Här bredvid ses den hårda nefariten som har centralrollen. De figurer som ingår i Blood Berets är av plast. Samtidigt med spelet släpps början till den mörka legionen i metall: en nefarit, tre legionärer och tre Ilian Temple guards. Som ett lagom motstånd till dessa släpps samtidigt tre Bauhaus Venusian Rangers.







"Över slagfältens bunkrar vällde våg efter våg av legionärer – piskade till vansinne av sina officerare, de mäktiga nefariterna."



LEGIONÄR MED MOTORSÅGSHAND

LEGIONÄR MED NECROFIERADE VAPEN

LEGIONÄR MED WHIRLWIND BLASTER OCH COMBAT BLADE





NEPHARITE OVERLORD

"Hon höjde sig ur avgrundens intighet. Kardinalen rörde sig oroligt i sömnen och visste instinktivt att världen hade förändrats och att nya krafter hade trätt fram."



TEMPELVAKT MED TUNGT VAPEN | TEMPELVAKT | ÖVERSTEPRÄST

ILIAN TEMPLE GUARDS



I Sinkadus 39: Michael Stenmark tar av hatten och visar hur man får skägget att växa. Eh... alltså på sina dvärgar. Det handlar om enkla konverteringar för att variera figurer man har flera av. Michael har tagit en Heartbreaker-dvärg utrustad med svärd, mössa och långt skägg, och gått löst på den med borr, filar och modellmassa. Vi kommer också att visa hur man åstadkommer lite mer levande baser till sina figurer.

Du som har någon särskild målningsteknik som du vill lära ut: skriv hit och berätta om den. Och du som vill hitta svaret på något målningsdilemma: skriv hit så ska vi försöka hitta svaret i artikelform i ett kommande nummer.

Tidigare har vi bara haft sporadiska artiklar om figurer och figurmålning, men nu satsar vi stort på de små tenngubbarna.

NEWSBREAK!

Efter årsskiftet kan du hitta de här blistrarna i handeln. De kommer att innehålla en mängd hjältar och monster till Mutant Chronicles' mörka värld.





SINKADUS PRESENTERAR

Drakriddarna

Och så var vi färdiga med vårt allra första figurspel, då. Drakriddarna är ett enkelt men spännande nybörjarspel som passar utmärkt till dem som ännu inte hittat fram till rollspelen, men det är samtidigt en snabb och spelvänlig dungeon-basher med stora möjligheter för egna påhitt.

Drakriddarna har en spelledare som sköter monstren i grottor han bygger upp med de rum och korridorer som hör till spelet. Reglerna är extremt strömlinjeformade: varje figur har två handlingar, och dessa kan användas för att antingen gå, slå eller leta. När man flyttar går man tre steg per handling.

När man slåss slår man ett antal tärningar beroende på vilket vapen man har, och väljer färg på tärningarna på hur bra man är (fler träffar på de "bättre" tärningarna, se). När man slagit räknar man antalet träffar – man kan bara få träffar eller missar. Efter att rustning och eventuell sköld tagit sitt går resterande träffar in som skador. Varje figur har ett figurkort med ett litet räkneverk på sidan där man håller reda på skadorna med hjälp av ett plastgem i matchande färg.

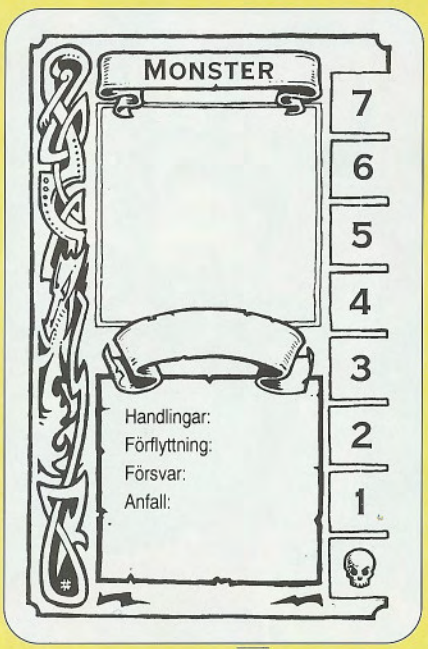
Utrustning av olika slag, väsentligen vapen och rustningar, finns på separata kort. Utöver dessa finns en bunt kort med magiska föremål och 16 händelsekort.

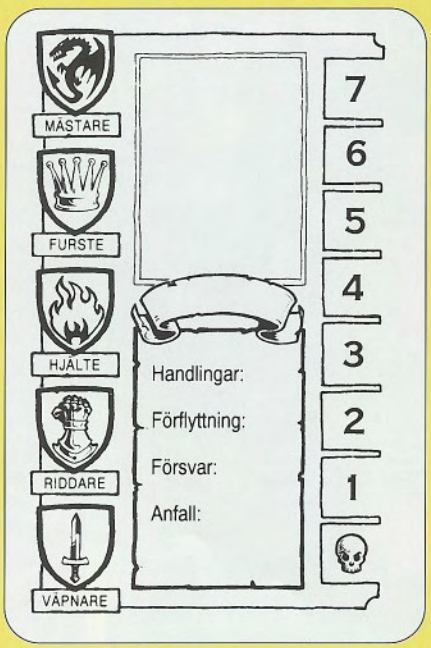
Drakriddarna kan expanderas på flera olika sätt. Vi har själva en idé om en box där spelarfigurerna är magiker med besvärjelser istället för vapenkort. Den mest uppenbara vägen är ju naturligtvis att använda tennfigurer till andra varelser än de drakriddare, orcher, troll och mörkerherrar (spelets onda magiker) som ingår.





Här är två blanka figurkort, det vänstra är ett rollformulär för spelets hjältar, det högra är ett monsterkort. Kopiera och limma fast på lite kraftigare papper och fyll i uppgifterna så har du kort klara för användning tillsammans med lämpliga tennfigurer.





FLER VARELSER

SKELETT

Skadas inte av stickvapen (till exempel dolkar och spjut) eller pilar. Ganska ömtåliga och långsamma, får därför bara röra sig 2 steg per handling. Kan ha rustning och sköld av olika slag.

Skador: dör efter 1 skada
Handlingar: 2 (2 steg per handling)
Anfall: vita tärningar
Antal tärningar: se vapen

ORCHISK TRUMSLAGARE

Så länge det finns en orchisk trumslagare i spel får alla orcher en extra handling varje runda. I övrigt har den samma värden som vanliga orcher.

DVÄRG

Dvärgar är korta, sega och tvära till humöret. Dvärgens korta längd gör att han inte får gå mer än 2 steg per handling. Har garanterat rustning och troligen sköld. Om de inte används som spelarfigurer slår dvärgar med röda tärningar.

Skador: dör efter 3 skador (som SLP)
Handlingar: 2 (2 steg per handling)
Anfall: röda tärningar
Antal tärningar: se vapen

DRAKSÅDD

ETT ANNORLUNDA KRAFTUTÖVANDE



En artikel av Jonas Lidström & Michael Öhlund, bearbetad av Olle Sahlin
Illustrationer: Peter Bergting

"Sharlinach khumere prechtakaas.

Orden ekade över gläntan. Jag minns att det var en sådan kraft i orden att de fick mig att rysa; förunderligt att en sådan kraft kunde komma ur en så tunn och mager kropp som Perlioms.

Kirtel och Aran försökte skämta bort det hela, men deras skratt var fattiga och tafatta. Jag kan minnas hur de mest stod och skruvade sig. Förutom de två hade det samlats sju andra i gläntan; det var jag, Kirtels hustru Sigiri, hans två söner Aran och Haraz, riksmarskalken Herr Eirikir den Äldre och hans brorson, och så sist och faktiskt minst, den magre Perliom Eteoz.

I samma stund som Perliom uttalade kraftorden skalv hans kropp till och föll avsvimmad ner på den mosskládda sten han hade stått på. Ögonblicket senare minns jag hur jag kände den första regndroppen. Medan Kirtel och hans söner tog hand om Perliom svepte en dimma in bland oss. Marken rös under mina stövlar och hela världen tycktes ha tystnat. Enbart regnets stilla strilande och Perlioms svaga stönanden kunde höras — inget prasslande från buskarna, inget snattrande från några skogsdjur — absolut tystnad och stillhet. En sådan tystnad rådde att man knappt vågade andas av rädsla för vad som skulle hända om man bröt den.

Efter en stund var det dock något som knakade inne i dimman. En halvtorr kvist som knäcktes under någons tyngd?

Till en början var jag inte säker, visste inte om jag skulle lita på mina sinnen. Men det säger jag dig nu, vi hade blivit flera där ute. Hur jag kunde veta det? Jag kunde känna närvaron av tolv man därute i dimman, en kusligt stark känsla. En på något vis paralyserande känsla. Ungefär som när man känner... en outsäglig fruktan..."

Ur general Golamar Sepis memoarer



DRAKSÅDDENS SJU DELAR

Fem av de sju delritualer som utgör den kompletta draksåddsritualen tar flera timmar att genomföra. Blodsutgjutelsen tar enbart några minuter; Avskedet varierar tidsmässigt en hel del (det vill säga, tills dess Krigarna har tagit farväl av alla närvarande vid ritualen).

RISTNINGEN

Till denna del krävs följande: en ren tanke, en kraftig bronskniv och ett antal tänder från en och samma drake. Enbart ett begränsat antal av tänderna är användbara.

OFFRET

Till detta krävs: tre sångröster och en tolv verser lång sågångarsång, en brons- eller kopparskål, ren eld (t ex lågan av sprit eller i värsta fall olja, även ELD E1 kan användas om den binds av en vätska, för detta ändamål är exempelvis silverklorid det bästa) och en örtblandning.

Örtblandningen: 10 g gyllenvallmo, nyplockad; 10 g spikklubba, extrakt; 10 g vit flugsvamp, soltorkad; 20 g brunkulla, torkad; 10 g alrunerot, torkad och plockad på en gravgård; 10 g av roten från en nordlig stormhatt, samt aska från en åskslagen ek.

Man ska ha en uppsättning för var och en av draktänderna, förutom att man blandar ut det hela med en malen tand per dos från samma drake.

Därutöver behövs fyra personer som symboliserar varsitt väderstreck, samt för var och en en symbolisk fackla.

BEREDELSEN

Till Beredelsen krävs askan från örtblandningen, en öppen plats (20x20 m) utomhus, och en som är invigd i skaldekonsten. Den öppna platsen får inte vara död eller vanhelgad. Marken bör helst vara mjuk, som till exempel gräs. Lämpliga platser kan vara en äng, en åker i träda eller en lövskogsglänta.

BLODSUTGJUTELSEN

Till detta krävs: gudarnas välsignelse, den kraftiga bronskniven, mod att snitta vänster handflata, 1 dl drakblod (förslagsvis i en glasflaska).

KRAFTROPET

Denna del tarvar de tre kraftorden, bronskniven, tolv flata stenar (minst en fot i diameter), granrisaska, blod från alla närvarande, en såmästare som vårdar sitt språk (B2+ i Drakspråk) och som vet att rätt behandla orden (FV 5+ Kulturkännedom: drakar).

SLUTSTRIDEN

Inför Slutstriden krävs inget annat än vett att hålla sig undan...

AVSKEDET

Har allt gått väl skiljs såmästaren och de krigare han har hjälpt till världen åt för en tid. Har det gått mindre bra skiljs såmästaren med följe från världen.

I nya kampanjmodulen Drakar berättas mycket kortfattat om draksåddsritualen, det konstateras bland annat att den existerar i två varianter. Genom den ursprungliga ritualen skapades drakhumanoiderna – en ras människoliknande varelser med tydliga drag av drakarna. Kunskapen om den ritualen är sedan länge försvunnen. Senare tiders magiker har, på grundval av de gamla legenderna, skapat den senare varianten, men det är ytterst få som känner till hur ritualen ska genomföras. Att den inte är känd bland "gemene" lärde är inte svårt att förstå, då den även bland drakmästare och drakkunniga är sparsamt utlärd. Det finns en mängd legender och sagor som kan berätta dimhöljda delar av den och dess följder, men få av dessa går att urskönja om man inte redan är insatt i kunskapen. Bland de som besitter den finns både de som undviker utövandet för att de inte anser sig fullärda, och de som undviker den för att de är det.

Nämnas bör att det givetvis finns de som ansett sig så fullkomliga i läran att de har utfört den i god eller ond tro. Kände du dem då? Då skulle du inte känna igen dem nu!

Det finns ett fåtal böcker som tar upp delar av ritualen, men det finns också ett otal som förkunnar totala missuppfattningar eller medvetna förvrängningar. "Encyklopedia Draconicus", femte bandet, nämner delar av ritualen och ger några historiska exempel. Att ritualen inte finns i sin helhet i femte bandet anses vara en medveten handling. Den kringvandrande munken Deran Gintags livsverk "De Sju Banden om Världen" tar i sista bandet upp temat med två legender och några slumpmässiga utdrag ur ritualen.

Det enda verk som innehåller ritualen i sin helhet, och även har de tre kraftorden, är "Liber Draconicus", Boken om drakarna, författad på drakspråk med jorisk skrift av Leoper Merkaptanso. Liber Draconicus tar inte upp draksåddens baksida, en sida som Encyklopedia Draconicus noggrant poängterar.

DRAKSÅDDSRITUALEN I SIN HELHET

Till en början bör nämnas att som såmästare räknas den person som uttalar kraftorden. Står det att såmästaren ska göra si eller så, menas det att det enbart är såmästaren som får utföra det! Allt övrigt får utföras av medhjälpare, och om det särskilt krävs medhjälpare vid något tillfälle, står det angivet hur många som behövs och vad de i så fall ska utföra.

Observera att vid vissa tillfällen får INGEN eller ENBART såmästaren vistas inom ritualområdet!

Ritualen förbereds genom att man samlar ihop alla de ting som behövs, och att minst fyra personer samlas på den öppna platsen. Alla de hopsamlade tingen läggs i en ring i ritualområdets mitt, med såmästaren som mittpunkt. Här lämnas han nu ensam inom ritualområdet, med möjligtvis några brödbitar som sällskap om han skulle bli hungrig. Under ritualens gång får han inte dricka något eftersom detta kommer att störa hans sanna vätskor.

RISTNINGEN

Själva ritualen börjar med att såmästaren renar sin själ och bereder sin kropp inför påfrestningarna. Detta går till så att han rensar sitt sinne från alla tankar utom de som har med ritualen att göra, varefter han går igenom hela ritualen i tankarna.

När såmästaren känner sig redo tar han bronskniven och skär symboliskt ut sitt hjärta, detta för att bekräfta sin renhet inför ritualen. Därefter tar han upp den första draktanden, höjer den mot himlen och utropar: "Hör min bön...", för att sedan tyst viska orden "sju gånger sju gånger" för sig själv. Därefter ristar såmästaren sitt eget sanna namn och det sanna namn som tillhör den som krigarna ska lyda på tanden. Om krigarna ska lyda såmästaren ristar han sitt sanna namn två gånger.

Det sanna namnet kan även vara namnet på ett rike, en plats eller en släkt. Dessa namn är inget man bara snubblar över, eftersom sanna namn äger stor kraft. Proceduren upprepas för varje tand.

OFFRET

Ritualen fortsätter med att fröna (draktänderna) planteras i en vid cirkel. Cirkeln måste ha en diameter av minst 12 meter. Cirkelns mitt ska sammanfalla med ritualområdet. För varje tand som planteras sjungs en sågångarsång. Denna ska vara på minst tolv verser och framsjungs med tre olika sångröster. Såmästaren ska dock inte vara med och sjunga, då han samtidigt tre gånger per tand upprepar följande ramsa:

(högt)
Med morgonglöd i hand
För jag i myllan en tand
Följ mig nu, Krigare
Med livets vind i seglen
Ut ur tomhetens nav
Skall vi färdas på Dödens hav
Fram mellan dag och natt
(tyst för sig själv)
För att sedan vända åter

När nu detta är avklarat blandas örterna och draktandsmjölet i bronsskålen tillsammans med sprit eller annan brännbar vätska. Om man nödvändigtvis måste använda magi måste denna vara bunden, då inga krafter får vandra omkring okontrollerat under ritualen.

Den färdiga blandningen placeras mitt i ringen av tänder, varefter fyra personer ställer sig runt bronsskålen representerande varsitt väderstreck. Såmästaren representerar det väderstreck som pekar mot hans födelseplats. De fyra blåser lätt över blandningen så att ytan krusas. Sedan ger de tre medhjälparna varsin fackla till såmästaren. Facklan kan vara allt från en liten kvist till en pinne eller en regelrätt fackla. Såmästaren tänder nu de fyra facklorna och slänger dem i bronsskålen. Örtblandningen får brinna till aska. Medan örterna brinner ska någon läsa följande ramsa sju gånger:

Köld och is... vind och våg
Eld i hav... ljus i låga
Myllans guld... nattsvart aska
Ni kommer från väst om våren, från öst om hösten
Hem åt syd om sommaren och tillbaka norr om vintern

Varje gång ramsan läses ska de övriga buga sig och svara ljudlöst:

För att inte glömma konungen.

BEREDELSEN

Så är då även den andra delen avklarad, och den avrundas med sju minuters vila. Under denna och följande vilostunder ska man inte ta sig för någonting. Man ska vila sig så mycket som möjligt och får framförallt inte skapa något av materiell natur.

Efter offret når ritualen sin näst svåraste och viktigaste punkt – det är enbart kraftropet som väger tyngre. Slår något fel vid den här tidpunkten kommer allt att förgås.

Såmästaren ställer sig i ritualområdets mitt, tar upp bronsskålen i sina händer och höjer den mot skyarna för att få gudarnas uppmärksamhet. Sedan tar han en nypa aska och slänger först åt norr och sedan åt vart och ett av vädertrecken. Såmästaren placerar sedan en liten hög örtaska på varje planterad tand. En villkorsramsa läses över varje tand. Man kan avgöra hur krigarna ska bli beroende på hur ramsan framförs och vad den innehåller för villkor. Man måste vara försiktig med orden, gudarna kan misstolka ens orsaker till att kalla på krigarna och kan hindra ritualen. Villkorsramsan kan vara densamma för samtliga tänder, men den måste ändå läsas upp separat för varje tand. Man börjar med den tand som ligger längst norrut och fortsätter medsols.

SANNA NAMN

Alla varelser har ett sant namn på drakspråket. Känner man till någons sanna namn har man makt över denne, till exempel vet man alltid var personen befinner sig.

Hur får man då veta sitt sanna namn? Till att börja med måste man ha en viss grundkunskap i drakspråket (minst B2) och en aning om hur man ska tolka språkets olika nyanser (minst FV 5 i Kulturkännedom drakar). Men även om man nu har grunderna måste man söka i sig själv efter namnet och inte i själva språket. Det tar ett par månaders mediterande och självanalys innan man lyckas få reda på namnet. Ofta blir de som sökt sitt sanna namn helt förändrade när de är klara med sitt sökande, för även om de inte har hittat sitt sanna namn kan de ha funnit sitt sanna jag.

Chansen att lyckas är PSY+INT % för magiker, munkar och lärda män, INT % för övriga, alver +5 %, svartfolk –5 %.

Villkorsramsan bör innehålla följande: att krigarna ska stå upp då kraftorden uttalas, att de ska skydda ägaren till det sanna namnet, samt att krigarna ska lyda den vars sanna namn står skrivet på tanden.

När varvet är fullbordat tar en ny sju minuter lång vilostund vid.

BLODSUTGJUTELSEN

Efter den svåraste delen av hela ritualen kommer så den lättaste. Det är också den som avviker mest vad gäller tiden, då den här delen på sin höjd tar tio minuter att genomföra. Såmästaren måste nu lämnas ensam i ritualområdet.

Såmästaren ställer sig mitt i ringen av tänder och tar upp bronskniven för att sedan snitta upp ett sår över vänster handflata. Såmästaren knyter näven och låter en droppe blod falla i cirkelns mitt för var och en av tänderna. När alla dropparna har fallit lyfter såmästaren sin näve mot himlen. Är han värdig att fortsätta slutar han att blöda, om han inte är det börjar blodet att koka och huden torkar och faller av, och kroppens alla muskler förtvinar. Nej, såmästaren lär inte överleva ett misslyckande i det här läget.

Förutsatt att blodet har stillats tar man upp flaskan med drakblod och låter en droppe falla för varje tand. Därefter dricker såmästaren upp resten av innehållet. Är allt som det ska föryngras han ett år.

KRAFTROPET

Kraftropet är den avgörande delen av ritualen, förutsatt att man har överlevt de tidigare delarna. Men innan den börjar ska såmästaren vila i sju minuter.

De ting som tidigare förts in i ritualområdet måste först tas bort innan man sätter igång. Det enda föremål som ska vara kvar är den kraftiga bronskniven. Kniven placeras i ritualområdets mitt, nedstucken så att endast benhandtaget syns ovanför marken.

Runt kniven placeras tolv flata stenar i en tät cirkel. Stenarna måste vara minst en fot i diameter och en tum tjocka. Det är dock inget krav att de ska vara cirkelrunda. Innanför stenringen strös bränt granris blandat med en droppe blod från alla närvarande. Alla lämnar nu ritualområdet.

Såmästaren placerar sig så nära områdets gräns han kan komma utan att beträda det. Han ska nu stå så att han är minst ett huvud högre än alla andra, så om han är kortare måste han hitta en upphöjd plats att stå på, det kan vara en stor sten, en kista eller någons axlar. En annan möjlighet är att alla andra står på knä, men även det kan ha sina sidor.

När alla förberedelser är avklarade är det bara för såmästaren att uttala de tre kraftorden:

"Sharlinach Khumere Prechtakaas"

Orden åstadkommer en kanalisering av krafter med ritualplatsen som medelpunkt. Om ritualen utförs nattetid kan man se små gnistor slå ut kring ringen av tänder, och ibland även norrskensliknande himlafenomen. En förändring av vädret infinner sig snart, oftast till det sämre. Vid så gott som alla tillfällen driver en dimma in över området och dess omgivningar. Givetvis påverkas även djurlivet, till exempel tystnar alla fåglar i närheten och de flesta andra djur kryper in i sina bon eller drar bort. Men det finns undantag; insekter och spindlar påverkas inte. Ibland kan det hända att korpar och kråkor samlas i närheten. Om möjligt kan man också påträffa ansamlingar av råttor och fladdermöss. Luften känns tyngre att andas, marken börjar svagt att vibrera och det blir helt vindstilla.

VILLKORSRAMSAN

Multiplicera FV i Läsa/skriva med 5, lägg till eller dra ifrån enligt nedan och dra till slut bort 1T20. Läs av resultatet nedan.

Tre saker avgör hur mycket man ska lägga till eller dra från skaldarens FV: makternas inställning, skaldarens eget kraftflöde och tiden på året. Magiker, munkar, präster och häxor får lägga till 2. Om ritualen genomförs vid nyår eller sommarsolståndet lägger man till 2, men om den genomförs vid höst- eller vårdagjämning drar man bort 2. Vid konfluxer drar man bort 5. För att få veta makternas inställning slår man ett slag med 1T20 för att få ett slumptal:

1	–10	15-17	+2
2-5	–5	18	+3
6-10	–3	19	+4
11-14	±0	20	+5

RESULTAT

–10 eller mindre: Hela ritualområdet blir ett enda eldhav. Alla draktänderna smulas sönder och släpper lös en ofantlig kraft. Alla som befinner sig i närheten av ritualområdet måste klara ett kritiskt FYS-slag för att inte slitas i stycken av kraftströmmarna.

(–9)–(–1): Skaldarens tunga förtvinas och kan aldrig regenereras. Ritualen måste avbrytas.

0: Skaldaren svimmar under några minuter. Ritualen måste avbrytas.

1–10: Ritualen kan fortsätta, men ingenting särskilt händer.

11–19: Alla som deltagit får en lite mjukare röst och har lättare att övertyga folk med rösten.

20–29: Skalden blir synsk och kommer att drömma många sanndrömmar i sina dar. De övriga deltagarna, inklusive skalden, får förmågan att kommunicera mentalt (obegränsad räckvidd) med varandra när det är fullmåne.

30 eller mer: Skalden föryngras dessutom 1T4 år, och blir immun mot alla sjukdomar.



KRAFTROPET

För att få veta hur krafterna flödar när man uttalar kraftorden ska man slå ett slag med 1T20:

1	–15	12-14	+1
2-4	–8	15-18	+3
5-7	–4	19	+5
8-11	±0	20	+10

Vissa personer har lättare att kanalisera kraften, så magiker, häxor, munkar, präster och schamaner lägger till 2.

Vissa dagar varierar flödet i styrka: vintersolståndet –2; höstdagjämningen –1; vårdagjämningen +1; sommarsolståndet +2; fullmåne med fri skiva på himlen +1.

Kunskaper i drakspråket hjälper naturligtvis till att kanalisera flödet: inga kunskaper –10; B1 –5; B2 ±0; B3 +3; B4 +6; B5 +10.

Kulturkännedom drakar: FV upp till 4 ±0; FV 5-10 +1; FV 11-15 +3; FV 16 eller mer +5.

RESULTAT

–25 eller lägre: Ritualen fortgår som den ska och allt verkar frid och fröjd, men den dag krigarna blir kallade går de över till motståndarsidan.

(–24)–(–15): Efter att krigarna har bugat inför såmästaren går de till anfall mot det församlade följet.

(–14)–(–10): Alla draktänder splittras, marken jämrar sig och ritualens samlade kraft sprids över nejden. Blå blixtar kan träffa alla som är mindre än 30 meter från mittpunkten (45 %, 1T10+20 i skada).

(–9)–(–6): 1T6 draktänder splittras, men för övrigt fortsätter ritualen som om inget hänt.

(–5)–5: Ritualen fortgår utan att något olyckligt inträffar.

6–9: Chansen att det ska bli två krigare per tand är 20 %. Slå separata slag för varje tand.

10–14: Chansen att det ska bli två krigare per tand är 30 %.

15–24: Chansen att det ska bli två krigare per tand är 40 %.

25 eller högre: Chansen att det ska bli två krigare per tand är 50 %. Drakkrigarnas ledare blir invigd i runristningens konst när han vidrör bronsdolken.

Sakta men säkert börjar nu ett antal dimskepnader att materialiseras. En, ibland två, över varje planterad tand. Marken vibrerar allt kraftigare ju längre tiden går och dimskepnaderna blir fastare. Vibrationerna upphör tvärt efter fem, sex minuter, då skepnaderna har förvandlats till långa och ståtliga krigare.

Krigarna sprider en paralyserande fasa omkring sig, och den utgår från de krafter som är i rörelse. Den paralyserande känslan ökar gradvis under tiden som skepnaderna får fast form och fortsätter sedan att öka under ungefär lika lång tid. Därefter klingar känslan bort och lämnar efter sig en skugga som kommer att finnas kvar hos de närvarande under mycket lång tid framöver.

Kraftorden påverkar även såmästaren. Till att börja med förlorar han talförmågan för en tid framåt (1T8 dagar). Det finns också en risk att han svimmar av utmattning, eller att han faller i koma (45 %, 1T3 timmar respektive 5 % och 1T4 veckor).

SLUTSTRIDEN

Strax följer så det magnifika skådespel som utgörs av striden mellan drakkrigarna. Striden kan vara upp till tre timmar innan avgörandet har fallit.

När dimman har skingrats kan man skåda de ståtliga krigarna, vilka i de flesta fall är män. De är klädda i långa mantlar i grått eller ljust brunt, kraftiga läderstövlar och kläder i gråblått eller isblått. Vad de möjligen har under är ovisst. Vid midjan hänger två bälten, det ena bär upp krigarens svärd, vid det andra hänger en svart fältflaska med en vit kraftruna.

Några har enkla läderskydd på armarna, men någon annan rustning syns inte till.

Krigarna ser ut att vara mellan 25 och 35 år gamla, och de har rena och stolta, men en aning sorgsna drag.

Striden krigarna emellan avverkas i tre omgångar, då krigarna kämpar inbördes man mot man. De som segrar i första omgången går vidare till en andra omgång, och den som segrar i den tredje och sista omgången räknas från och med nu som drakkrigarnas furste. Eventuella skador läks med hjälp av den dryck som finns i krigarnas fältflaskor.

När striden är över samlas krigarna i mitten av ritualområdet. Där bildar de en ring och börjar sjunga en uråldrig hymn på ett gammalt och försvunnet språk. När den sista versen har klingat ut bugar krigarna sig mot mitten och den främste tar upp bronsdolken och höjer den mot himlen.

Nu är drakkrigarna färdiga och vänder sig mot såmästaren. De ställer upp sig på rad, bugar sig och ropar såmästarens sanna namn högt tre gånger på sitt eget språk. Man kan inte få veta det sanna namnet om man inte är invigd i språket. Genom att krigarna ropar såmästarens sanna namn får denne kunskap i krigarnas kraftfulla språk (B2). Om såmästaren missbrukar kunskapen eller försöker lära ut språket kommer färdigheten att gå förlorad.

Draksåddskrigarna hälsar nu såmästaren med följe med orden:

"Var hälsad, Såmäster, Drakdråpare, son av Konungars ätt.
Vi ger oss av men kommer åter,
När berg har rämnat och konungabarn gråter.
När hoppet har sinat och känslorna falnat,
Står vi samman, tigande och stolta krigare,
Inför dig, när du de rätta orden har talat."

Innan de lämnar platsen vänder de sig till den de har lydnadsplikt mot och säger:

"Vi skyddar dig och ditt hus."

KUNG EYVIND FALKDUNGES VILLKORSRAMSA:

"Makten ur hettan, himmelen, haven och jorden.
Du drakkrigare, lyd mig vid orden,
lyd mig, vars namn är ristat på din banes tand.
Stolthet, lydnad, trohet så gott ni förmår,
då ni samman upp ur kraftorden står,
för att skynda till, i undsättning för mig och mitt fosterland."

DRAKKRIGAREN

Draksåddskrigaren är svår att placera, han kan inte räknas som en elementar, även om vissa elementarmagiker anser att drakkrigaren är frammanad som en sådan. Snarast rör det sig om en ande, men det är heller inte rätt att kalla honom en vandöd. Man skulle kunna kalla honom för ett slags manifesterat liv, ett mellanting mellan levande och ande. Besvärjelser som kontrollerar andar eller andra vandöda påverkar inte drakkrigaren, men andeslöja kan dölja en person från deras blick, något som dock inte gäller såmästaren. Därutöver har besvärjelser som påverkar medvetandet, HELA och NEUTRALISERA GIFT ingen effekt.

Drakkrigarna är oftast män, bara en av sju är kvinnor. Männens dräkter går i regel i grått, gråbrunt och ljusbrunt. Kvinnorna har blått och vitt i sina. Man kan ana ett något bättre snitt och stil hos de kvinnliga drakkrigarna, men i övrigt är det enbart marginella skillnader. Till manteln och den grå- eller isblå kolten hör kraftiga handskar och knähöga stövlar av tjockt läder.

Till en början saknar krigarna i stort sett rustning, men skaffar sig så småningom både det ena och det andra. Det vanliga är bröstpansar eller ringbrynjor i en mörkröd metall. Till krigarens startutrustning hör en okrossbar sköld av sten. Sköldens framsida täcks av en djurrelief. Djuret symboliserar krigarens sinnelag. Ett vanligt motiv är en springande eller ylande varg. Skölden har abs 16.

Vid de två bältena hänger dels ett svärd (vikt 3-4 kg, 70 cm långt, BV 15, skada 2T6+(åldersgrupp x 2)), och dels en fältflaska som rymmer omkring en liter. Flaskan innehåller drakblod, och drakkrigaren kan återfå livskraft genom att dricka av detta (1T10+2 KP), men han kan göra det högst tre gånger per dag.

Flaskan har en tendens att alltid vara fylld så länge den hänger vid drakkrigarens sida. Om han bjuder av blodet återfås aldrig den del som försvunnit. Om flaskan försvinner från drakkrigaren börjar den sakta att självtömmas. Det tar en knapp timme innan den är helt tom. När den väl är tömd vittrar den bort inom en dag. Nästa dag hittar drakkrigaren av "en ren tillfällighet" en nästan identisk flaska någonstans. Tredje gången flaskan försvinner gör den det för evigt.

På vänster hand bär drakkrigarna en ring. Denna gör att krigarna alltid kan stå i mental kontakt med varandra och dessutom att de inte behöver sova.

Drakkrigarna ser ut att vara mellan 25 och 35 år gamla, de har rena drag, men ser en aning sorgsna ut – det ryktas om att de avskyr att slåss.

Det första man lägger märke till är deras ögon. Det ligger stor kraft och visdom i blicken, och det sägs att de kan hejda stridsmän bara genom att titta på dem. Det sägs även att de kan se en persons framtid genom att skåda i dennes ögon. De är dock mycket tystlåtna med vad de ser.

Drakkrigarnas ledare skiljer sig i vissa hänseenden från de övriga. Till att börja med bär han bronsdolken från ritualen, och i denna finns stora delar av ritua-

lens och kraftordens energi samlad. Dolken väger ett halvt kg, är en fot lång, har BV 12 och ger 1T4+2 i skada. Om hugget åstadkommer ett sår är det 55 % chans att kroppsdelen drabbas av kallbrand.

Ledaren är den enda som kan studera krafter som astrologi, mentalism, spiritism, demonologi, runkraft med mera. Han är också en god taktiker och fältherre. Det är ledaren som först "vet" när deras överordnade behöver hjälp, och det är också han som kallar samman krigarna. Han gör detta genom att blåsa i ett horn han själv har tillverkat. Hur långt bort de andra än är kommer de att höra hornet ljuda i fjärran.

KRIGARNA OCH VÄRLDEN

Vad händer efter ritualen? Vart beger sig krigarna och vad tar de sig för?

I enlighet med legenden beger sig krigarna först i samlad trupp söderut för att söka upp regnbågens källa och andarnas berg. Där finns det, enligt legenden, en grottsal vars enda ingång är belägen i den tjärn där regnbågen har sin början vid andebergets fot.

Inne i bergasalen ska finnas guld och rikedomar, mat och sovplatser och all tänkbar utrustning som krigarna kan tänkas behöva. När de hittat platsen tar de vad de behöver och beger sig sedan ut i världen för att upptäcka den. Legenden berättar också att det finns de som stannar i berget för att sova tills stunden kommer då deras hjälp behövs.

Hur mycket av detta som är sant lär man aldrig få veta, eftersom krigarna inte berättar. Sant är dock att de beger sig ut i världen två och två. De beter sig i allmänhet som vanliga människor och försöker undvika att röja sin bakgrund. De påstår sig ofta vara handelsresande eller kringvandrande lycksökare, fast ibland begår de misstag när de inte tänker på att deras kunskaper i historia och andra ovanligare kunskapsområden är något för höga för deras ålder. Folk blir då gärna misstänksamma och drar sig undan dem, vilket leder till att drakkrigarna ofta blir ensamvargar. Genom att de inte åldras kan de inte stanna i en stad eller by mer än några år innan folk blir misstänksamma.

Krigarnas eget språk håller de för sig själva. De första åren ute i världen får de hanka sig fram bäst det går tills de har lärt sig språken. De har relativt lätt att lära sig tala språken, men de kommer alltid att ha en lätt brytning. Att lära sig läsa och skriva har de svårt för, men det är något som löser sig med tiden. De flesta av krigarna har god sångröst, och det gäller framförallt kvinnorna, vars röster kan jämföras med älvornas. De är förnämliga sagoberättare och de har ett stort förråd av berättelser att ta av.

ANDRA VARELSER

Drakkrigarna anser sig själva som jämbördiga med människorna, höga som låga, och de har ingen förståelse för ståndssystemet, hur detta än kan te sig. De förstår inte hur tröga, oviga och stridsodugliga veklingar till adelsmän kan värderas högre än dugliga och kloka bondsöner, vilket gör att de har en tendens att stöta sig med förnäma adelsmän.

Alver och dvärgar ses som de intressantaste bland alla varelser, men av lite olika skäl; alverna för att de heller inte åldras, och dvärgarna för att de är goda



krigare och hantverkare. Men i övrigt bryr de sig inte om vilka de umgås med.

INFÖR STRIDEN

När drakkrigarna samlas inför en strid ställer de upp sig till häst på ett led, gärna uppe på en höjd om det finns någon. Ledaren markerar deras närvaro genom att blåsa i sitt horn, och sedan störtar de i samlad trupp mot fienden. När de kommer närmare utstöter de isande skrin som får både man och häst att känna sig osäkra. Väl inne bland motståndarna delar de på sig och slår ner alla som går till anfall. De tar striden med ett kusligt lugn och väntar hela tiden in motståndarnas attacker. I regel är detta det sista motståndaren gör. Många är de motståndare som flytt bara för att de mötts av detta övermänskliga lugn istället för stridens raseri. Fiender som ger sig låter de vara, drakkrigarna slår aldrig den som ligger ner. Fiender som missbrukar denna nåd blir dock obönhörligen dödade.

När striden drar sig mot sitt slut drar sig krigarna undan i hemlighet. De har förmågan att vända blicken på de närvarande så att dessa inte märker när krigarna lämnar fältet. De försvinner lika plötsligt som de kom. För det mesta är det ändå någon som ser dem rida bort, någon med den rätta läggningen, en person lämpad för slagruta och pendel, eller kanske en sanndrömmare...

SKADOR

Drakkrigaren är mycket resistent mot skador och detta beror på ett par saker. Först och främst känner han minimal smärta. All blödning upphör rätt snabbt vilket gör att vanliga vapen inte skadar så mycket som man tycker att de borde. Det är lite oklart varför, men de lärda tror att det har att göra med att de är andliga manifestationer. Vanliga vapen gör bara en tredjedel i skada, heliga och magiska vapen gör halva skadan, medan vapen med tennspets gör normal. Strid krigarna emellan åstadkommer även det normal skada.

Det finns ett vapen som drakkrigarna fruktar, och det är det vapen som dödade den drake de är sprungna ur. Drakkrigaren känner igen vapnet när han ser det och han kan känna lukten av det. Vapnet kan vara förödande om det används mot krigarna. Sår som orsakas av vapnet självläker inte och såren ger upphov till en fruktansvärd smärta som krigarna har svårt att stå ut med (banevapnet gör dubbel skada och orsakar smärta motsvarande SMÄRTA E5).

När drakkrigarens kroppspoäng når 0 börjar kroppen förtvina för att fem minuter senare vara ett förtorkat paket av skinn och ben. Att se förvandlingen är väldigt skrämmande. Misslyckas man med ett svårt PSY-slag får man slå på skräcktabellen med +10. Efter en timme består kroppen av ben och damm.

Men krigaren är inte nödvändigtvis död för det. Efter 30–FYS timmar återuppstår han på den plats där hans ben ligger. Om något saknas blir krigaren ett spöke (som inte kan skräckslå). Spöket binds till platsen för sin död och kan inte bli krigare på nytt förrän benen är hopsamlade. Spöket kan dock besätta en kropp, varefter det har full kontroll över kroppen, dess förmågor och färdigheter. Den besatta varelsen är medveten om att den är det men kan inte göra något mot spökets vilja. Den får göra ett försök att bryta kontrollen per dag. Den person som kan samla drakkrigarens ben kommer att bli rikligt belönad.

En drakkrigare dör helt och hållet om man lyckas göra lika mycket i skada som totala KP+(FYS/3) med ett enda slag. Kroppen förtvinar på samma sätt som ovan, men med skillnaden att krigaren undslipper ett skri av dödsångest. Alla inom hörhåll måste slå ett slag på skräcktabellen med +10 på slaget. Hjältar och andra normalt orädda typer måste klara ett svårt PSY-slag för att slippa slå på tabellen.

KRIGARENS VÄRDEN

Några av värdena nedan ska modifieras med åldersgruppen på den drake som lämnat ifrån sig sitt garnityr.

STO	2T8+4+ÅG	STY	2T6+6
FYS	3T6+ÅG	SMI	3T6
INT	3T6	PSY	3T6+(3xÅG)
KAR	3T6		

För kvinnliga drakkrigare gäller följande: STO –1, PSY +1, KAR 2T6+8.

- Förflyttning: +2 mot det normala.
- Drakkrigaren har dubbel FYS mot gift och sjukdomar och behöver aldrig slå på skräcktabellen.
- Han påverkas inte av besvärjelser som manipulerar medvetandet.
- Tål starka temperaturväxligar (+30 till –30 utan biverkningar).
- Drakkrigaren kan förutse en persons framtid genom att skåda in i dennes ögon. Chansen är PSYx3.
- Om man ser in i drakkrigarens ögon under strid måste man klara ett svårt PSY-slag för att inte tappa stridsviljan, vilket gör att man inte vet vad man ska ta sig för. En kämpe som misslyckats parerar bara om han blir anfallen.
- När drakkrigarna gör ett samlat anfall utstöter de ett isande skri som får både man och häst att tveka. Icke stridstränade hästar flyr i vild galopp från slagfältet. De krigare som hör skriet känner en rysning längs ryggraden och måste samla sig för att kunna fortsätta striden och inte fly. Slå 1T100: om slaget är mindre än PSY händer inget, om det är upp till 2xPSY sänks FV med 2, om det är upp till 5xPSY sänks FV med 5, och dessa personer slår sist. Om slaget skulle vara mer än 5xPSY flyr den drabbade fältet. Effekten varar i 1T10 minuter.

KUNSKAP OCH FÄRDIGHETER

Kunskaper och färdigheter varierar från drakkrigare till drakkrigare. När såmästaren frammanar krigarna besitter de redan då en viss kunskap och en del grundläggande färdigheter. Bland dessa hittar man svärdskonsten och kunskaper i att rida. De har inga magiska eller teologiska färdigheter, den enda som har någon sorts kraft är ledaren, och denna kraft är kopplad till bronsdolken.

Ungefärliga kunskapsnivåer vid skapandet:

Lärdomsfärdigheter: Första hjälpen 10-15, Botanik 10-15, Zoologi 10-15

Kommunikation: Övertala 10-15, Sjunga och spela B3+

Uppfattningsfärdigheter: Finna dolda ting 10-15, Lyssna 10-15

Tjuvfärdigheter: Hoppa 5-10, Smyga 5-10

Vildmarksfärdigheter: Djurträning häst 10-15, Rida 10-15, Slå eld 10-15, Simma B3+



Stridsfärdigheter: Svärd 15-20, Sköld 15-20, Två vapen 15-20

Ledaren har dessutom: Taktik 10-15, dolk 10-15

Intressant är att en drakkrigare inte kan ljuga, men han kan ändå ge kryptiska eller helt intetsägande svar, helt i enlighet med drakarnas psyken. När krigaren således använder färdigheten Bluff handlar det om att ge vilseledande, men riktiga svar. Hur väl krigaren lyckas avgör hur lätt eller svårt den bluffade har att genomskåda det kryptiska svaret.

Drakkrigarnas ursprungliga språk är detsamma som drakarnas, men de har inte förmågan att använda dess inneboende magiska kraft. Det är på grund av språket som drakkrigarna inte kan ljuga, eftersom språket binder dem och hindrar dem att gå i falskhet.

DRAKKRIGARENS HÄST

En drakkrigares häst kan aldrig bli skrämd eller skrämmas. Den kan ändå vara rädd för till exempel sank mark (om den en gång gått ner sig), eller något liknande som den instinktivt vet är farligt.

Genom krigarens omsorg om sin häst och en bindningsritual den utför när den skaffar sig hästen får denna höjda värden jämfört med normala hästar, enligt följande:

STY	+1T6	FYS	x 1,5
SMI	+1T6	INT	2T6
PSY	x 1,5		

Hästens förmågor är tätt sammankopplade med drakkrigaren och dennes karaktär. Den har en stark utstrålning och får automatiskt en ledarroll bland andra hästar (som ju har en stark flockmentalitet). Hästen behöver bara vila något tiotal timmar per dygn mot normala 16 timmar, de klarar sig på 15-20 liter vatten per dag (det normala är 20-30). För övrigt äter de som vilken häst som helst.

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

KLUBB SPALTEN

PBM

Sandora

utspelar sig i en fantasyvärld där du ska axla manteln som furste eller furstinna och förena det forna öriket. Conny Jonsson, Lextorpsvägen 753, 461 64 Trollhättan.

La Grande Italia

Fotbolls-PBM i italienska serien, där du leder en klubb. Köp och sälj spelare, med mera. Skicka frankerat svarskuvert för reglerna. Fanzinet Emperor är kampanjtidning. Stefan Ericsson, Taggsvampstigen 7, 611 63 Nyköping.

Fantasy-PBM

söker makthungriga furstar. Skicka namn, adress, telefonnummer och ett frankerat svarskuvert till Sven Lundgren, Stora Benhamra, 186 97 Brottby.

Alpha 5

PBM i nutidsteknologi. Kämpa om makten på planet Alpha 5 med diplomati, spioner, arméer mm. Skicka namn, adress och svarsporto till Frank Christensen, Röstorp Rättaregården, 512 94 Svenljunga.

Fanzine

2 muppar

söker material till alla svenska rollspel till vårt fanzine "Parazit". Alla publicerade bidrag belönas med ett ex av vårt extratjocka premiärnummer. Vicke 08-83 95 22.

Allmänt

Vi

rollspelsgalna i Oskarshamn söker kontakt med andra föreningar för byte av äventyr, idéer eller brevväxling. Vi spelar EDD, nya MT, Rymd och Combat Cars. Björn Remning, Rönnåsa v 12, 572 34 Oskarshamn.

Äventyrsbyten

Vi är två SL på 14 år som vill byta äventyr till allt svenskt *utom* Kult, SKR och CH. Vi vill även ha kontakt med någon spelgrupp i Norrköping. Viktor Zetterman, Södra Promenaden 127, 602 31 Norrköping, 011-18 52 35.

Harmonisterna

söker kontakt med andra rollspelsgrupper. Vi spelar DoD, nya MT, och Western. Vi har prövat på LRP och PBM. Christoffer 0514-112 24.

Göteborg

Spelare och SL sökes

i åldern 13-14 år i Göteborg. Jag spelar Western, Wastelands, SKR, RM mm. Richard Skoog, Blandsädesgatan 1E, 431 46 Mölndal, 031-27 33 08.

Döden i spottkoppen

söker nya medlemmar till Axis & Allies, Adv HQ, Blood Bowl, CoC, Dragon Masters, DoD, Kult, MT, WFRP, WFB, med mera. Vi har också LRP-planer. Ålder 14+. Jesper 031-28 58 17 eller Håkan 031-28 16 70.

Halland

Medspelare sökes

för regelbundna speltillfällen. Jag är 13 år (har spelat i 4). Jag är intresserad av EDD men lär mig gärna nya spel. Rickard Clevenholm, Törnestigen 5, 312 31 Laholm, 0430-127 15.

Spelföreningen Demogorgerna

SVEROK-ansluten förening söker spelare och SL. Vi spelar allt svenskt + AD&D, WFRP, RM, TW2000, SW, Kryomek, Champions mm. c/o Stefan Salomonsson, Guldvingev 1, 302 65 Halmstad.

Närke

Medspelare sökes

i Örebro (i åldern 14+, jag är 16). Jag spelar nya DoD, EDD, GDD, MT, SRR, Kult, RM, SM och lite Khelataar och Wastelands. Lär mig gärna nya spel. Mikael 019-12 33 04.

16-årig kille

söker medspelare i Örebro. Spelar MT och engelska Star Wars, intresserad av alla spel. Tobias Granebo, c/o Hagberg, Envägen 1 B, 702 21 Örebro.

Skåne

Medspelare/SL sökes

i Ängelholms-området för seriöst spelande av EDD, MT, MT2 och Kult. Vi provar gärna andra spel. Vi är 16 år. Elias Persson, S Kyrkogatan 6, 262 32 Ängelholm, 0431-198 90.

Spelföreningen Gripen

söker spelare för roll- och konfliktspel på Österlen. Magnus Ask, Briggengatan 1, 272 38 Brantevik, 0414-223 13.

Landskrona!

Vi är 3 killar i åldern 17-18 och söker andra i åldern 16-19, med erfarenhet av rollspel, för regelbundet spel. Vi spelar DoD, Kult, MT, SKR, Rymd och Wastelands. Har du andra rollspel provar vi gärna. Ulf Nilsson, Pilåkersgatan 7F, 261 41 Landskrona, 0418-257 13.

Agent 005 Mia

söker spelare och spelklubbar i Kristianstads- eller Göinge-trakten. Jag spelar WH40K, Adv Space Crusade, ev SH, MT (alla varianter), Talisman, DoD och möjligen Kult. Ola Lundqvist, Kristianstadsvägen 2, 280 60 Kristianstad.

Jag söker medspelare

i Svedala-området. Jag spelar nya DoD, men provar gärna andra spel. Ni bör vara omkring 12 år. Carl Diehl, Malmövägen 57, 233 00 Svedala.

Wasasektens sällskap

söker kvinnlig spelare till Kult i 15-16 årsåldern i Malmötrakten. Andreas Lindfors, Starvägen 22, 230 10 Skanör, 040-47 19 21.

Småland

Killer Carrots of Åseda

söker äventyr, regler mm samt medspelare i Växjö. Både seriöst och hack'n'slash godtas om det är till EDD, SRR, SKR, Wastelands eller Shadowrun. Datorintresserade (PC och Amiga) och LRP. Ronny Hedin, Kexagatan 50, 360 70 Åseda.

Stockholm

Hjälp mig!

Jag söker medspelare/SL/spelklubb längs linjen mot Kungsängen. Jag är 19 och spelar MT, EDD, SDD och Kult. Lär mig gärna andra spel. Lämplig ålder för tänkta medspelare är 16+. Stefan Eriksson, Månadsvägen 64, 175 42 Järfälla, 0758-156 08.

SPUQ Fylking

spelar Kult, MT, Rymd, Wastelands, Warhammer, DoD, SRR, TW2000, med flera andra rollspel. Vi söker äventyr och äventyrslystna medspelare i Stockholm. Ring Johan 08-29 08 11 eller Johannes 08-29 35 23.

Tja!

Vi söker 2-3 spelare i 13-15 årsåldern som har lite erfarenhet av rollspel. Vi spelar SRR, RM, T2000, MT2, med mera. Helst spelledare. Vi siktar på att starta en SVEROK-klubb här i Stockholm. Ring Markus 08-742 21 75.

Sörmland

Seriösa och erfarna spelare

Vi söker er som är 14-16 år och bor i Enköpingstrakten. Slaktande bärsärkar – sluta läs här! Vi spelar EDD/GDD men lär oss gärna nytt. Urban 0171-242 59 eller Kristofer 0171-348 31.

Uppland

The Cursed Heathen

söker medlemmar i Östhammarstrakten i åldrarna 11-14 år. Vi spelar EDD, MT, SKR, W40K och vi provar gärna nya spel, så ring eller skriv till Fredrik Hübinette, Box 1174, 742 91 Östhammar, 0173-320 28.

Västerbotten

Deacons of Decay

Vi är 17 och 18 år och vill ha några att spela med i Ume-trakten. Vi spelar alla svenska men även utländska rollspel, men även utländska brädspel. Andreas Berg, Skolgatan 3, 915 31 Robertsfors, 0934-112 65.

Västergötland

Medspelare sökes

Var är alla rollspelare i trakten kring Hova/Gullspång/Mariestad? Jag är 14 år och spelar/spelleder MT, Rymd och snart även nya DoD. Jag lär mig gärna nya spel också. Henrik Sandberg, Långgatan 10, 540 70 Hova, 0506-351 61.

Västmanland

Arboga!

Jag letar med lykta och ljus efter en rollspelsklubb i Arboga. Jag är 12 år och har spelat sedan jag var 8. DoD, MT, Skuggornas mästare och En garde. Ni bör vara mellan 11 och 15 år. Johan Söderbäck, Katrinelundsvägen 9, 732 33 Arboga.

D.S.Ö.R.F.

är klubben för dig som gillar engelska och svenska rollspel. Vi spelar allt plus ett antal brädspel. Möten minst en gång i veckan. Jan Guhrés, Vetterlundsgatan 124, 724 62 Västerås, 021-12 76 82.

Sverok

Alla spel – hela Sverige

Sveriges roll- och konfliktspelsförbund, SVEROK är öppet för alla spelföreningar, vad ni medlemmar än sysslar med för spel. Kostar inget, men ger bidrag och andra förmåner till din förening. Vi hjälper även dig som vill starta en ny förening. Kontakta förbundet för mer information. SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala, 013-21 29 00.

LOVLIGT BYTE

Ett äventyr till Mutant av Magnus Seter

DET HÖGA TORNET

Ett äventyr till Drakar och Demoner av Magnus Seter



SINKADUS PRESENTERAR

LOVLIGT BYTE

Gatan är fylld med folk. Trikåklädda prostituerade blandas med skinnklädda rippare. Gatuförsäljare i skrikiga skjortor försöker prångla på er en massa bråte. Äkta schweiziska klockor. Äkta läderplånböcker. Äkta kött. Allt är äkta. Made in något högproducerande piratland.

Neonskyltarna blinkar färgglatt ovanför era huvuden, men så dränks till och med det fyrverkeriet av en kraftig explosion och en eldkvast stiger mot himlen.

I Lovligt byte får rollpersonerna känna på utmaningen att jaga en person som råkat ut för den våldsamma variant av COS (Cybernetic Overreaction Syndrome) som på senaste tiden spritt sig över världen. Äventyret tar ca tre till fyra timmar att spela igenom, även om den enskilda spelledaren kan förkorta eller förlänga det efter eget tycke.

Alla typer av rollpersoner kan användas även om spelledaren måste anpassa motståndet och situationerna så att det passar den individuella spelgruppen om spelarna väljer mindre våldsamma yrken såsom reporter, tekniker eller gatubarn. Det finns inga hinder för spelarna att välja rollpersoner som är konstruerade enligt reglerna som återfinns i SVOT.

Lovligt byte innehåller en hel del action. Rollpersonerna måste leta reda på och följa de ledtrådar som leder dem vidare i äventyret. Det är inte alltid uppenbart hur man skall fortsätta men du bör då låta spelarna få en stunds betänketid för att lösa problemet. Om de inte kommer någon vart efter denna tankestund kan du lägga in nya ledtrådar så att äventyret flyter vidare.

Äventyret är så skrivet att det kan passas in i vilken pågående kampanj som helst. I vissa fall görs hänvisningar till utrustning från Techno 2090 men de spelledare som inte har tillgång till denna box kan använda sig av utrustningens närmaste motsvarighet från grundreglerna.

All text i kursiv stil kan läsas för spelarna när äventyret så kräver. Texten kan också delges spelarna genom att du lägger in den i din kontinuerliga beskrivning av äventyret.

Fullständiga värden för alla SLP av större vikt återfinns i slutet.

Ett äventyr till Mutant av Magnus Seter

Det är allmänt känt att de personer som utsätter sig för den psykiska påfrestningen att installera cybernetiska tillbehör och ersättningar till slut råkar in i ett tillstånd av apati och total förlust av initiativförmåga. Tillståndet betecknas av psykologerna som COS, vilket står för Cybernetic Overreaction Syndrome. Man har länge forskat i detta och har på sista tiden lyckats begränsa effekterna så att man nu kan installera såkallad kosmetisk cybernetik utan problem.

Problemet kvarstår dock för den del av cybernetiken som består av andra tillbehör och den del av tekniken som går under beteckningen UAO, alltså den tunga cybernetiken.

Detta problem har också nyligen aktualiserats då man har råkat ut för fall av våldsam COS, där personer som installerat cybernetik har gått bärsärkagång och tillfogat människor och materiel stor skada innan man har kunnat eliminera personen i fråga. Beteckningen på denna reaktion har blivit HOS, vilket står för Hostile Overreaction Syndrome (fientlig överreaktion).

Fallen av HOS har hela tiden ökat och psykologer och forskare står handfallna inför denna nya reaktion på cybernetiken. Man har förfinat de mediciner som används under installationen och man har utvecklat teknologin så att den är i stort sett omärkbar för mottagaren av cybernetiken. Ändå reagerar fler och fler människor våldsamt när de får cybernetik installerad. Den samlade vetenskapen står utan svar. Under tiden går fler och fler människor "cybärsärk" som termen har kommit att kallas i folkmun.

En av dessa personer är Chesny Black. Han har alltid varit en duktig livvakt och har under sina år som legosoldat lärt sig de flesta tricken och konsterna för att överleva. Men någon gång skall turen ta slut. För några veckor sedan blev Chesny Black och hans uppdragsgivare fångade i ett bakhåll och Chesny obarmhärtigt nedskjuten av ett gäng knarklangare. För att avsluta avrättningen kastade en av skurkarna slutligen ner en splittergranat mot sina offer och Chesny offrade sig heroiskt och täckte granaten. Hans uppdragsgivare överlevde med några lätta skottskador.

Då polisen kom till platsen fann de Chesny Black otroligt nog vid liv. Han var svårt sargad, nästan till oigenkännlighet. Sjukvårdare skyndade till och man lyckades transportera resterna av den svårt skadade mannen till stadens mest avancerade klinik, Chiba Cybernetic Instalments.

På grund av vissa yttre omständigheter kunde Chesny Black inte direkt motta nya ofarliga cybernetiska kroppsdelar. En sällsynt allergi krävde att man

först måste utveckla ett serum som skulle göra att kroppen inte stötte bort de nya organen. Medan detta serum utvecklades kopplades Chesny Black till ett livsuppehållande system där han sövdes ner i väntan på transplantationerna.

Tyvärr kunde man på grund av skadorna inte vänta på att serumet skulle bli färdigt. För att rädda mannen måste man ta till installerandet av UAO-cybernetik, och på order från Chesnys uppdragsgivare lade man till vissa specialfunktioner, såsom Stålklor och Bepansring.

Man byggde snabbt upp en ny kropp och gjorde kontinuerliga mätningar på hur den mänskliga hjärnan reagerade medan fler och fler system kopplades in. Man fann att den vanliga COSen tillträdde som väntat och satte in medel för att motverka detta, men under operationens slutfas gick något fel. Mätvärdena sköt i höjden och alla monitorer larmade om fel i systemen. Chesny Black hade på kort tid utvecklat HOS.

Chesny slet sig med lätthet loss från operationsbordet och gick bärsärkagång i laboratoriet. Han dödade två säkerhetsvakter som kom tillskyndande men lämnade av okänd anledning läkarna och assistenterna oskadda. Sedan bröt han sig ut från kliniken och försvann i natten.

För att undvika dålig publicitet för kliniken kan man inte kontakta myndigheterna för att få deras hjälp. Man måste hitta andra lösningar på problemet.

CHIBA CYBERNETICS

Nu är ledningen för Chiba Cybernetic Instalments i upplösningstillstånd. Utan hjälp från myndigheterna och med juridiskt ansvar för allt som Chesny Black hittar på under sin frihet ligger de väldigt illa till. Därför har man kontaktat rollpersonerna för att spåra upp den försvunne cybärsärken.

De har stämt möte med rollpersonerna på sitt kontor, och rollpersonerna kommer att visas in till överläkaren av sekreteraren så fort de dyker upp.

Ni träder in i ett svalt, luftkonditionerat rum. En stor fläkt snurrar i taket och här och där i rummet står gröna växter utplacerade i krukor. Rummet är svagt upplyst av dämpad blå belysning. Förutom växterna är rummet möblerat med ett stort skrivbord och tre stora arkivskåp. Bakom skrivbordet sitter en äldre, grånande herre klädd i en lång vit rock. Han plirar mot er genom gammelmodiga läsglasögon. Så reser han sig och sträcker fram handen till hälsning:

"Goddag. Mitt namn är Leopold Harley och jag är överläkare på Chiba Cybernetic Instalments. Som ni kanske förstår har vi råkat ut för ett problem."

Han gestikulerar åt rollpersonerna att sätta sig ned i de fåtöljer som finns och återtar sin plats bakom skrivbordet. Sedan berättar han hela historien som återfinns i bakgrunden för rollpersonerna. Han poängterar även de problem som Chiba Cybernetic Instalments väntas få om Chesny Black skadar någon person eller egendom.

Efter sitt lilla föredrag sätter sig Harley återigen bakom sitt skrivbord. Han lutar sig över skrivbordsskivan, lägger sina händer framför sig och tittar ingående på er, i tur och ordning.

"Vi måste få tag på honom innan något händer. Vi har ingen aning om var han kan befinna sig, men vi har fått tag på hans hemadress. Den kanske kan hjälpa er. Vi betalar 2000 ED till var och en av er om ni letar reda på honom åt oss. Ni får en bonus på 3000 ED var om ni fångar honom. Totalt kan det bli 5000 ED till var och en av er om ni lyckas. Nå, vad säger ni?"

Harley kommer inte att gå med på att höja summan. Om rollpersonerna inte vill göra jobbet finns det många som vill ta deras plats och göra ett försök. Om de envisas med att vara snåla avfärdar Harley dem genast.

När de accepterar uppdraget ler Harley förtjust och ger dem en fil på vad Chesny Black är kapabel att utföra i sitt nuvarande tillstånd. Denna fil är långt ifrån fullständig och Harley påpekar även detta för rollpersonerna. Tyvärr förstördes en stor del av informationen om Chesny när han förstörde operationssalen. Vidare förser han dem med tre doser Regen var. Dessa doser är allt han har tillgängligt och om rollpersonerna kräver mer beklagar han att han inte kan få tag på fler.

Det sista han förser rollpersonerna med är adressen till Chesny Blacks hem.

CHESNY BLACKS FIL

Den fil som rollpersonerna får över Chesny Black innehåller den information som återfinns i bakgrunden samt några tekniska detaljer om hans nuvarande kropp.

Chesny är enligt filen bepansrad på alla kroppsdelar. Hans vänstra hand fungerar som en Järnhand medan den högra utrustats med Stålklor. Han har även Elektroder och Sonar installerade samt IR-ögon och en Hyperaktivator. Detta tillsammans med hans militära utbildning och år av erfarenhet som polis gör att han kan vara en mycket farlig motståndare.

Vidare finns det bilder på Chesny Black både före och efter operationen. Hans hemadress ges också (Lowell Street 55, lägenhet 1712) samt adress och namn på Chesnys uppdragsgivare, Theobald Meuer.

VIDARE I ÄVENTYRET

Med de ledtrådar som rollpersonerna nu har fått kan de i stort sett följa två huvudspår. Det mest uppenbara är att uppsöka Chesnys våning men också ett besök hos Theobald Meuer är i sin ordning. Mer långsökta metoder som ändå kan fungera är t.ex. att lyssna på polisradion för att försöka snappa upp ledtrådar som kan leda till att Chesny lokaliseras. Om rollpersonerna gör detta måste de först sila en hel del rapporter om skottlossning runtomkring i staden innan den händelse som beskrivs i avsnittet Angels of Destruction rapporteras på radion. Detta sätt att lokalisera Chesny är dock ett väldigt tråkigt sätt och du bör skicka ut alla rollpersoner som försöker detta på flera falska spår där de blir inblandade i diverse eldstrider och andra olagligheter där de förlorar en massa KP och dyrbar utrustning. Smarta spelare kanske genast drar slutsatsen att Chesny är på väg att hämnas på de personer som är ansvariga för hans situation. Genom att använda eventuella kontakter på polisstationen eller genom att kolla nyhetsrapporteringen för några veckor tillbaka kan rollpersonerna få reda på att de som tros vara ansvariga för bakhållet är ett gäng som kallar sig Angels of Destruction. Inga fakta om Angels of Destruction finns att tillgå. Om äventyrarna går ut på stan och frågar runt om Angels of Destruction drar de



snart uppmärksamheten på sig och kommer att anfallas av ett gäng rippare som försöker avskräcka rollpersonerna från vidare efterforskningar. Dessa vet dock ingenting om Angels of Destruction och om rollpersonerna envisas med att följa detta tämligen kalla spår går händelserna i äventyret dem förbi och de har totalt misslyckats med sitt uppdrag. Varna spelarna att tiden rinner iväg om de larvar omkring för länge med detta spår.

THEOBALD MEUER

Om rollpersonerna beger sig till Theobald Meuer finner de att denne bor i en stor villa i stadens lyxigare kvarter. Vakter patrullerar utanför muren. Även på insidan patrullerar vakter med hundar. Rollpersonerna måste först förklara sitt ärende för en av vakterna som tillkallar Meuers sekreterare som bedömer om det rollpersonerna har att säga är viktigt eller inte. Om hon anser att de låter vettiga släpps de in i ett litet kalt rum med en kamera och en TV-skärm. Genom denna kan de sedan tala med Meuer. Han kommer att lyssna på deras berättelse men har inga andra ledtrådar att komma med utom den att det troligen var ett gäng som kallar sig Angels of Destruction som låg bakom överfallet. Han blir mycket orolig när han får reda på att Chesny gått bärsärk och kommer genast att kalla till sig vakterna och förstärka bevakningen. Han erbjuder även rollpersonerna 1000 ED var om de hittar Chesny innan denne hittar Meuer.

Sedan avfärdar han rollpersonerna och säger att de kan komma tillbaka då de funnit Chesny.

Om rollpersonerna skulle bestämma sig för att bryta sig in hos Meuer av någon anledning är detta mycket svårt. Vakterna är toppträinade och hundarna på insidan har tränats att döda. Rollpersonerna (och spelarna) är ute på mycket djupt vatten!

CHESNYS VÅNING

Adressen till Chesnys lägenhet visar sig leda till ett rätt litet hyreshus med bara 65 våningar. Området runt platsen är även det bebyggt med hyreshus av samma modell. Det är ett halvgammalt, inte alltför rikt område som bebyggdes innan man började smälla upp de stora blocken. Området är relativt väl bevakat av Total and Maximum Securitys vakter. Man kan följaktligen vistas utomhus på dagarna och tidiga kvällar utan större fara. Om man beger sig ut på natten får man skylla sig själv.

Numret på Chesnys lägenhet indikerar att han bor i lägenhet nummer 12 på sjuttonde våningen.

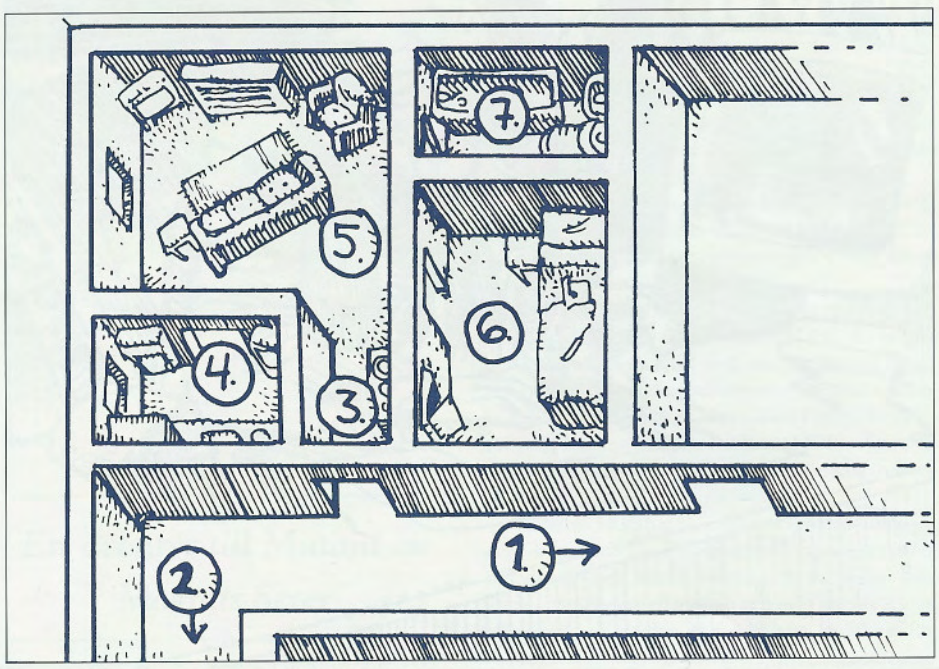
För att komma in i hyreshuset måste rollpersonerna först passera vaktmästaren som har en reception på bottenvåningen. Denne kan om han blir tillfrågad meddela att Chesny Black faktiskt dök upp för några timmar sedan. Han var väldigt förändrad men vaktmästaren känner till att Chesny blev överfallen och inser att han behöver några operationer innan han blir normal igen. Vaktmästaren har inte sett Chesny gå ut igen så han förutsätter att han är kvar i lägenheten. Han kan ha gått ut bakvägen, eftersom vaktmästaren inte har uppsikt över den.

Rollpersonerna kan också använda bakdörren för att ta sig in i hyreshuset. I så fall kan de använda trapporna utan att vaktmästaren upptäcker dem.

Alla korridorer är bevakade med TV-kameror. Dessa är så placerade att de scannar av ett område åt gången och sedan flyttar till nästa område. Alla kameror bevakar två områden (på grund av besparingar har man sparat in på antalet kameror) och lämnar därför ett av områdena utan bevakning i tre rundor, under vilken tid rollpersonerna kan utföra vilka handlingar som helst utan att bli upptäckta. Om de däremot skulle utföra en uppenbart misstänkt handling och kameran visar den på vaktmästarens monitor är det 40% chans att vaktmästaren upptäcker det och larmar Total and Maximum Securitys säkerhetsvakter för att ta hand om rollpersonerna. Dessa kommer att anlända inom 1T6+6 minuter och om de finner att rollpersonerna har gjort sig skyldiga till ett brott kommer de att försöka gripa dem. Om rollpersonerna smugit in bakvägen kommer vaktmästaren att ringa efter säkerhetsstyrkorna oavsett vad rollpersonerna håller på med.

1. HISS

Hissen rymmer fem personer och det går avsevärt snabbare att ta hissen upp till våning sjutton än att ta trapporna.



2. TRAPPHUS

Trapporna tar visserligen längre tid men man behöver då inte passera vaktmästaren.

3. HALL

Låset på dörren in till hallen har blivit uppbrutet med våld och dörren står på glänt. Den korta hallen leder in till allrummet och till köket. Hallen är möblerad med en hatthylla och rockhängare. På golvet innanför dörren ligger en galge slängd på golvet. På den hängde förut den långa grå rock som Chesny nu går klädd i.

4. KÖK

I köket finns den obligatoriska mikrovågsugnen och en frys och ett kylskåp. Kylen och frysen är tomma, och har varit så en längre tid. Vid diskbänken hänger ett set med kökskniver. I hållaren saknas två knivar. Dessa har Chesny tagit med sig från lägenheten.

5. ALLRUM

Rummet är möblerat med en stor soffa och några fåtöljer. I ena hörnet står en TV. På TVn står en bild på Chesny och dennes bror. Chesny bär en lång grå rock och håller i ett H&K CAW automathagelgevär. Vid en bokhylla som står uppställd mot ena väggen ligger även ett album med bilder och annat om Chesnys bedrifter i olika krig och som livvakt. En bild på Chesny tillsammans med sin uppdragsgivare ligger urriven på golvet.

I detta rum befinner sig också en liten säkerhetsrobot som Chesny byggt själv. Den kommer att avvakta medan rollpersonerna fortfarande är i hallen eller köket men när de kliver in i rummet kommer den att börja glida omkring som en dammsugarrobot. Troligen skrämmer detta rollpersonerna först men sedan tror de att roboten är ofarlig. Roboten kommer att filma dem och dokumentera inbrottet och när den gjort detta anfaller den rollpersonerna med sina inbyggda vapen. Den går först och främst in för att oskadliggöra fridstörarna. Om den skulle bli besegrad kopplar den in en extrakrets och en siren börjar tjuta. Om rollpersonerna inte tystar sirenen inom fem rundor dyker säkerhetsvakterna upp efter 1T6 minuter.

6. SOVRUM

Sovrummet är möblerat med en säng och ett nattduksbord. På sängen ligger en telefon med luren avlagd och bredvid denna ligger ett anteckningsblock och en penna. Om man använder pennan till att "skugga" blocket framträder orden Angels och Zensaiden Bar. Zensaiden Bar är inringat och ordet Angels överkryssat flera gånger med tjocka linjer.

På väggen hänger också ett vapenskåp med dörren öppen. Skåpet är tomt, men man kan lätt urskilja lukten av vapenfett. Nedanför skåpet ligger två sönderrivna askar ammunition. En av askarna har innehållit .44 Magnum patroner medan den andra innehållit hagelpatroner.

7. TOALETT

I rummet finns en toalett och ett badkar. Spegelskåpet står vidöppet och flera burkar lugnande medel ligger tomma på golvet. I handfatet finns spår av blod.

Vad som hänt här är att Chesny återvänt till sitt hem, tagit sina vapen och ringt upp en av sina kamrater som avslöjade vem man tror ligger bakom överfallet på Chesny. Han fick också reda på var man kunde finna folk som vet var gänget befinner sig. Därför begav sig Chesny till Zensaiden Bar. Han lämnade huset via brandstegen, varför vaktmästaren inte sett honom lämna byggnaden.

Efter att ha letat genom lägenheten kan rollpersonerna dra slutsatsen att Chesny nu är beväpnad, troligen med en .44 pistol och en H&K CAW. Han har även dragit på sig kläder som gör att han kan gömma sig bättre i en folkmängd. Vidare kan de om de undersökt anteckningsblocket ha en aning om vart Chesny är på väg, nämligen till Zensaiden Bar.

ZENSAIDEN BAR

Adressen till Zensaiden Bar kan lätt lokaliseras genom att ringa taxi eller genom att kolla närmaste telefondatabank. En sådan undersökning ger informationen att Zensaiden Bar ligger i ett av de mer slummiga områdena av staden, på Local Heights 453.

Gatan är fylld av folk av mer eller mindre bisarrt utseende. Trikåklädda prostituerade blandas med skinnklädda rippare. Gatuförsäljare klädda i skrikiga skjortor försöker prångla på er och andra förbipasserande en massa bråte. Äkta schweiziska klockor. Äkta läderplånböcker. Äkta kött. Allt är äkta. Made in något högproducerande piratland.

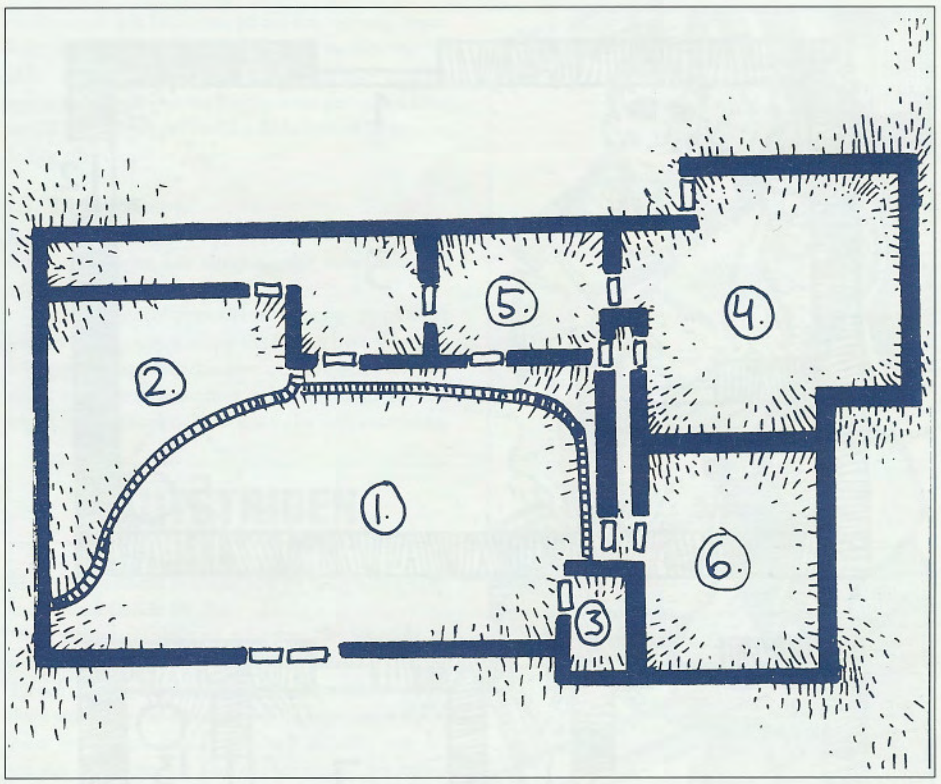
Neonskyltarna blinkar färgglatt ovanför era huvuden och i det bländande fyrverkeriet kan ni urskilja läskedrycksreklam och cigarettreklam, sida vid sida med reklam för en resa till månen eller en tripp med Blue Dust, den nya syntetiska innedrogen.

Ni vandrar fram genom folkmängden och trampar i svarta, oljiga vattenpölar. Så skymtar ni en röd neonskylt som ligger närmare gatuplanet än de flesta andra. Den trumpetar ut namnet på baren ni letar efter. "Zensaiden Bar." Skylten blinkar och en enorm neonpil pekar ut ingången för er.

Rollpersonerna har funnit vägen till Zensaiden Bar. I dörröppningen står en utkastare och motar bort folk han anser vara störiga. Hans näsa har nyligen krossats och har nu svullnat upp till anselig storlek. Om någon av rollpersonerna anmärker nedlåtande på utkastarens utseende surnar han till och vägrar släppa in dem. Om de däremot frågar vem som gjort sig skyldig till misshandeln meddelar vakten surt att det var någon cybernetiskt uppjazzad kille som vakten försökte vägra släppa in. Han krossade näsan på vakten och gick in ändå. Om rollpersonerna visar en bild på Chesny identifierar dörrvakten honom som samme person som slog ner honom. Han tillägger att killen nu är klädd i en lång grå rock och har svarta solglasögon.

När rollpersonerna kliver in på Zensaiden Bar kan de blicka ut över ett ställe med klass. Belysningen är blåaktig och dämpad. Välklädda personer sitter vid de små runda bord som står utplacerade här och var i det stora rum som rollpersonerna kommer in i. På golvet kryssar servitörer omkring och plockar glas och tar upp beställningar. Hela ena väggen upptas av en enorm bar som betjänas av tre bartendrar. Trängseln vid baren är enorm. På en scen i andra änden av rummet sitter en keyboardist och spelar soft, mjuk pop. Stämmningen är munter men inte högljudd och de rollpersoner som stövlar in och drar uppmärksamheten till sig kommer snart att finna att de blir utstirrade av både de livvakter som vaktar stället och besökarna. Om de öppet visar att de har vapen kommer livvakterna att först lugnt uppmana dem att lämna stället eller att lämna sina vapen i garderoben. Om rollpersonerna vägrar lyda drar de sig tillbaka och ringer efter polisen som kommer att gripa rollpersonerna för att de stör ordningen. Poliserna anländer efter 2T6+6 minuter.

Om rollpersonerna skulle klara av att göra en normal entré på Zensaiden Bar kan de sedan fråga runt efter folk som kan ha sett Chesny. Dörrvakten är en och frågar rollpersonerna slumpmässigt utvalda personer bland besökarna är det 30% chans att någon varit vittne till Chesnys uppträdande. De som vet något kommer att hänvisa rollpersonerna till Liam Brady eller till någon av bartendrarna.



Liam Brady är den som är ansvarig för säkerheten på Zensaiden Bar och om rollpersonerna frågar någon ur personalen kan denne ordna ett sammanträffande med Brady. Denne kommer att ge samma information som om rollpersonerna pratar med någon av bartendrarna.

"Jodå, nog dök han upp här allt! Vandrade in som om han ägde stället, krossade dörrvaktens näsa när han försökte hindra honom. Beväpnad var han också men vi kan känna igen en galning när vi ser en så vi bestämde oss för att inte starta bråk. Kanske han bara ville ha en drink eller så. I alla fall, han gick fram till baren och frågade Sammy, bartendern därborta alltså, om han visste var Angels of Destruction höll till. Frågade och frågade, alltså, han grep tag i Sammy med ena handen och lyfte upp honom och höll honom en halvmeter ovanför golvet. Ni kan ju se själva, Sammy väger sina modiga två hundra. Sedan krävde han att få veta var Angels höll till. Vad fan! Det vet ju varje människa så vi skickade iväg honom dit åt. De kan nog ta hand om honom."

Om rollpersonerna visar ett foto på Chesny som han såg ut innan operationen känner de igen honom och utbrister något i stil med "han såg bekant ut, jag visste att jag sett honom förut." De kan även beskriva hur han ser ut nu. Lång grå rock, solglasögon, H&K CAW och en Desert Eagle. De upplyser även rollpersonerna om var Angels of Destruction håller till (se nedan) om rollpersonerna frågar.

En kort beskrivning av Zensaiden Bars nedervåning ges nedan om rollpersonerna skulle bestämma sig för att ta sig in något annat sätt än som besökare. Ett sådant tillvägagångssätt är dock olagligt och mycket farligt då livvakterna på Zensaiden Bar är välträna-de och kommer att försöka eliminera alla inkräktare de påträffar.

1. BAR
Baren och utrymmet alldeles innanför ingången rymer ca två hundra personer. Det är dekorerat med blå mattor och reflekterande glasplattor i taket. I rummet står ett tjugotal små runda bord med stolar utplacerade. När Zensaiden Bar har stängt finns det två vakter i detta rum.

2. SCEN
På scenen står en ofantlig stereoanläggning och en hypermodern synth. Bakom scenen kan man manövrera scenljusen och ridån.

3. TOALETTER
En dam- och en herrtoalett.

4. BAKDÖRR OCH LASTKAJ
Ståldörrar. Det finns alltid två vakter posterade vid bakdörren. Dörrarna öppnas med digitala kodlås.

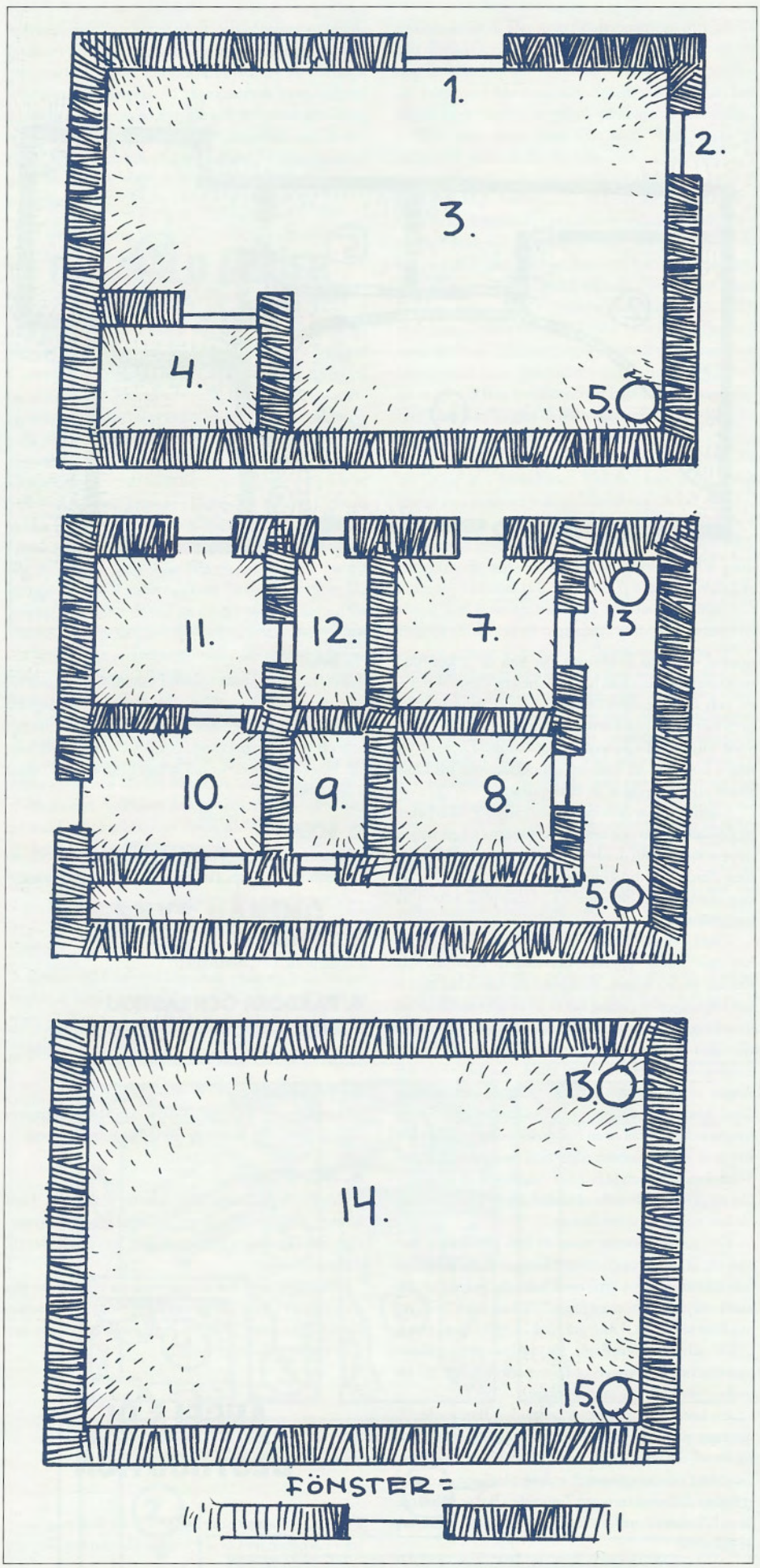
5. VAKTRUM
På kvällarna tillbringar vakterna sina lediga minuter i detta rum. När baren är stängd är rummet tomt.

6. KONTOR
Liam Bradys kontor. Här arbetar han. Om hans kontor genomsöks kan spelledaren lägga in information om Zensaiden Bar som sedan kan användas till vidare äventyr.

På något sätt har rollpersonerna efter detta fått reda på vart Chesny är på väg. Mot Angels of Destructions högkvarter. Troligen kollar rollpersonerna upp sina vapen och beger sig dit.

ANGELS OF DESTRUCTION

Detta knarklangargäng håller till i ett slummigt kvarter i närheten av Local Heights (Zensaiden Bar) där



de tagit över en övergiven lagerbyggnad och förvandlat denna till sitt högkvarter.

Det är till detta ställe som Chesny begett sig för att få sin hämnd på Angels of Destruction. Han gick helt sonika ner dit och började slå sig in i byggnaden, och förlitade sig på att hans rustning och skicklighet med vapen skulle räcka till. Det gjorde det.

Han har ordnat fullt kaos i byggnaden. Explosioner och eldsvådor härjar och eldstrider har uppstått mellan Angels of Destruction och deras värsta motståndare Metal Tigers som har tagit tillfället i akt och anfallit byggnaden. Under tiden slår sig Chesny vidare mot bossens tillhåll och när rollpersonerna dyker upp på platsen är han väldigt nära sitt mål.

När rollpersonerna närmar sig Angels tillhåll kan spelledaren läsa följande för spelarna:

Plötsligt hör ni en kraftig explosion och en eldkvast stiger upp mot himlen. Källan till explosionen är en stor lagerbyggnad framför er. Lågor från otaliga eldar lyser upp huset och framför den stora porten ligger flera människor, antingen döda eller medvetslösa. Inifrån huset hör ni de skarpa smällarna från automatvapen och skriken från de döda och sårade. Totalt kaos härskar.

Byggnaden är flera våningar hög. Hur många är svårt för rollpersonerna att bedöma då det rör sig om en lagerbyggnad.

1. PORT

Det finns bara en enda stor ingång till byggnaden, huvudporten. Denna har Chesny sprängt bort och vakterna som stod där har han dödat. Det ligger fyra döda Angels och två döda Metal Tigers där. Angels-medlemmarna har dödats av hagelskott. Alldeles innanför dörren har två Metal Tigers lagt sig i bakhåll för eventuella förstärkningar som Angels of Destruction kan tänkas få. De kommer att missta rollpersonerna för sådana och anfaller dem därför. Vidare kommer rollpersonerna att utsättas för lätt eldgivning från trappan (5).

2. SIDODÖRR

En liten sidodörr som Metal Tigers brutit upp för att göra sig tillträde till byggnaden.

3. LAGRET

Ett sort lagerutrymme som Angels of Destruction omvandlat till bostadsområde. Här bor de lägst rankade medlemmarna. När rollpersonerna dyker upp har inredningen fattat eld och halvvägs in i rummet har tre Metal Tigers barrikaderat sig. De är inblandade i en eldstrid med de Angels of Destruction som finns i rum 4. Här och var i rummet ligger döda eller skadade gängmedlemmar.

4. VAKTRUM

Det som förut var vaktrummet. I dörren har två Angels placerat sig och de öppnar eld mot alla som närmar sig rummet. I rummet finns några sängar och tomma vapenskåp.

5. TRAPPA

Spiraltrappan som leder upp till andra våningen. I trappan sitter en Angel of Destruction och skjuter på allt som rör sig i rum 3, inklusive rollpersonerna. Vid foten av trappan ligger två döda Angels of Destruction. En har huvudet krossat och den andra är uppsprättad från buken till halsen. De dödades av Chesny tidigare i striden.

6. KORRIDOR

I korridoren ligger en död Metal Tiger och fyra döda Angels of Destruction. Angels-medlemmarna har

dödats av Chesny. Utanför rum 8 är en Angel och en Metal Tiger inbegripna i slagsmål. De kommer att ignorera rollpersonerna om inte dessa blandar sig i striden.

7. SOVRUM

Rummet fungerade som sovrum för en ganska högt rankad medlem i Angels of Destruction. Över sängen och på golvet ligger glassplitter från ett fönster i rummet. Genom detta bröt sig ytterligare Metal Tigers in i byggnaden. Bakom sängen ligger också en skadad Angel som kommer att öppna eld mot rollpersonerna med sin automatpistol om de går in i rummet.

8. SOVRUM

Förutom en säng och en garderob är rummet tomt.

9. SOVRUM

Hela bortre väggen är täckt med blod. I sängen ligger de sönderskjutna resterna av en av Angels of Destructions ledare och dennes älskarinna. Mannen halvligger på golvet med en fulladdad MP5 i ena handen. Båda har dödats av hagelskott.

10. MATSAL

Matsalen domineras av det stora bord som de högt upsatta medlemmarna i Angels of Destruction äter vid. Kring bordet ligger flera stolar omkullvräkta.

11. KÖK

Köket är ganska primitivt men innehåller allt som behövs för att driva en mindre restaurang.

12. FRYSLAGER

Här förvaras alla råvaror till maten. Inne i rummet har kocken och hans medhjälpare gömt sig. Dessa kommer inte att erbjuda något som helst motstånd om rollpersonerna anfaller dem. Istället kommer de att falla på knä och be för sina liv.

13. TRAPPA

Spiraltrappa som leder upp till tredje våningen. I trappan ligger två döda Angels of Destruction.

14. BOSSENS TILLHÅLL

Hela tredje våningen har förvandlats till ett stort lyxrum åt bossen. Det är nu förstört och vandaliserat av både Chesny och de tre Metal Tigers som finns härinne. De har fångat två av Angels kvinnliga medlemmar och håller nu på att roa sig med dessa. Runt omkring i rummet ligger döda medlemmar ur båda ligorna. De tre Metal Tigers kommer inte att upptäcka rollpersonerna förrän dessa ger sig till känna. Då kommer de att försöka döda dem då de tror att de hör till Angels of Destruction.

15. TRAPPA

Spiraltrappa som leder upp till taket. Pansardörren i slutet av trappan har slitits sönder och kastats åt sidan.

I och med att rollpersonerna beger sig upp på taket har de också kommit ikapp sitt farliga byte. Slutstriden kommer att utspelas som en katt och råtta lek bland ventilationstrummor och tvättlinor. På ena sidan Chesny Black och på den andra rollpersonerna.

SLUTSTRIDEN

När rollpersonerna kommer upp på taket kan spelledaren läsa följande för dem:

Ni spanar försiktigt ut på taket. Det är täckt av ventilationstrummor och andra uppstickande föremål. Här och var släpps rök ut från något system vilket minskar sikten ytterligare. Så hör ni ett vrål till höger om er och ni kastar era blickar ditåt. På kanten av taket står två personer och balanserar. Den ena har greppat den andres arm och böjer den bakåt. Ni rycker till då ni hör ben knäckas. Mannen skriker av smärta och skräck och ni ser hur den andre viker bort sin gråa rock och drar fram ett litet runt glänsande föremål. Så gör han en svepande rörelse med armen och hans motståndare faller skrikande mot gatan. Ni ser hur den kvarvarande mannen sveper runt sin högra hand och ni kan skymta tunga stålklor täckta med blod innan ett moln av rök bolmar upp mellan er och Chesny.

Chesny såg att rollpersonerna dök upp på platsen och valde att avrätta Angels of Destructions ledare med sina stålklor. Föremålet han plockade fram var menat åt rollpersonerna och bestod av en rökgranat. Rollpersoner med rätt cybernetik påverkas inte av molnet men sikten fram till Chesny försvinner. Denne tar tillfället i akt att förflytta sig bort från stället. Rökmolnet varar i 2T6 rundor.

Chesny kommer nu att utnyttja det gytter av rör, ventilationstrummor och andra konstruktioner som finns på taket för att försöka komma åt rollpersonerna. Han har slut på hagelskott, vilket är tur för rollpersonerna men han har fortfarande kvar sin Desert Eagle och sina cybernetiska förmågor. De värden han har vid detta tillfälle ges i SLP-avsnittet. Han har tagit en massa stryk på vägen upp till taket, därav de reducerade kroppspoängen.



Spelledaren bör spela detta avsnitt med hjälp av färdigheterna Rörliga manövrer, Gömma sig och Iakttagelseförmåga. Alla inblandade i striden börjar med att slå ett slag för att Gömma sig. Sedan kan de använda Rörliga manövrer för att smyga omkring på taket. Så fort någon misslyckas med något slag får motståndaren slå ett slag mot Iakttagelseförmåga för att upptäcka sin fiende. Så fort Chesny upptäcker rollpersoner som är ensamma går han in i närstrid. Ser han två tillsammans öppnar han eld. Är rollpersonerna fler än två avvaktar han och försöker gillra någon fälla så att rollpersonerna delar på sig.

Till slut kommer Chesny Black och rollpersonerna att konfronteras. Förhoppningsvis klarar rollpersonerna av denna strid och kan lämna Angels of Destructions högkvarter på ett eller annat sätt och sedan lämna tillbaka Chesny till Chiba Cybernetic Instalments, i mer eller mindre gott skick. Om de inte besegrar Chesny utan drar sig tillbaka kommer denna att bege sig mot Zensaiden Bar för att se om han hittar fler Angels of Destruction. I sitt förvirrade tillstånd kommer han att uppfatta alla gäster som fiender och starta ett blodbad innan en stormtrupp från SVOT anländer och stoppar honom.



SLUTET

Harley kommer genast att ta emot rollpersonerna när dessa kommer tillbaka. Om de har besegrat Chesny kommer Chiba Cybernetic Instalments direkt att betala ut den överenskommna summan till rollpersonerna och sedan be dem att inte avslöja någonting till

vare sig press eller myndigheter. Företaget är mycket tacksamt och erbjuder sig utföra alla cybernetiska operationer rollpersonerna vill ha utförda till 10% rabatt.

Theobald Meuer betalar också han ut den summa rollpersonerna erbjöds om de tagit kontakt med honom, men endast om de bevisar att de fångat Chesny och tagit hand om honom.

Om de däremot låtit Chesny komma undan är både Harley och Chiba Cybernetic Instalments mindre glada. De avfärdar rollpersonerna med några bittra kommentarer om deras inkompetenta uppträdande.

FORTSÄTTNING

Vilka möjligheter finns det att efter detta äventyr spinna flera äventyr som baserar sig på händelserna?

Chiba Cybernetic Instalments är en uppenbar möjlighet. Kanske man vill fånga in ytterligare en patient som drabbats av HOS? Kanske man vill anställa rollpersonerna som vakter på företaget? Man kanske vill åt en last med läkemedel olagligt och kontaktar rollpersonerna. Till slut kommer kanske historien om Chesny Black till kännedom för fel personer och Chiba Cybernetic Instalments utsätts för utpressning. Vilka skulle vara bättre lämpade att leta reda på utpressarna än rollpersonerna?

Om allting kom ut till pressen redan under äventyret kanske Chiba Cybernetic Instalments vill hämnas på rollpersonerna för deras klantighet. Rollpersonerna kanske blir kidnappade och utsatta för olagliga cybernetiska experiment.

Angels of Destruction finns fortfarande kvar och får kanske för sig att rollpersonerna eller Chiba Cybernetic Instalments är skyldiga till attacken på deras högkvarter och beslutar sig för att hämnas. Till och med Metal Tigers kan missuppfatta situationen och besluta sig för att eliminera rollpersonerna.

Har rollpersonerna gjort något dumt på Zensaiden Bar? Ägarna glömmer inte det i första taget.

Spelledaren kan hålla spelarna och rollpersonerna sysselsatta en lång stund med detta äventyr och de fortsättningar som kan inträffa.

SLP

Här beskrivs de spelledarpersoner som kan komma att blandas in i stridigheter under äventyrets gång. Andra som endast figurerar helt flyktigt har pga utrymmet inte tagits med. Utrustningen har hämtats från SVOT, Techno 2090 samt grundreglerna.

LEOPOLD HARLEY

STY	9	SMI	12	MST	11
INT	16	STO	12	PER	12
FYS	11	SB	—	KP	23

Förflyttning: 23
Klass: NOM (Korp)
Ålder: 49
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrer 25%, Datorkunskap 65%, Elektronik 75%, Fingerfärdighet 55%, Första hjälpen 45%, Medicin 85%, Teknik 45%, Undvika 25%
Utrustning: All möjlig medicinsk utrustning tillgänglig.

THEOBALD MEUER

STY	12	SMI	9	MST	16
INT	17	STO	16	PER	14
FYS	14	SB	+1T4	KP	30

Förflyttning: 23
Klass: NOM (Kriminell)
Ålder: 56
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Datorkunskap 35%, Fingerfärdighet 70%, Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 40%, Övertyga 95%, Undvika 15%, Fixare 90%
Utrustning: Villa med vakter, sekreterare, brottsorganisation

MEUERS VAKTER

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

Förflyttning: 26
Klass: NOM (Merc)
Ålder: 20 till 35
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Rörliga manövrer 55%, Iakttagelseförmåga 45%, Automatvapen 65%, Obeväpnad strid 60%, Undvika 45%, Pistol 65%
Utrustning: Skyddsoverall Protech 4, H&K MP5, Beretta M92.

MEUERS VAKTHUNDAR

STY	12	SMI	16	MST	8
INT	6	STO	8		
FYS	11	SB	—	KP	19

Förflyttning: 27
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrer 80%, Undvika 45%, Bett 65% (2T6 skada)

CHESNYS SÄKERHETSROBOT

STY	8	SMI	12	MST	11
INT	5	STO	4		
FYS	16	SB	—	KP	20

Förflyttning: 28
Naturligt skydd: 5 poängs pansar
Klass: ROB (Säk)
Färdigheter: Gömma sig 55%, Iakttagelseförmåga 85%, Undvika 25%, Elchock 45% (FYS mot svårighetsgrad 15, annars bedövning), Pistol 25% (inbyggd 9mm)
Utrustning: Chockelektroder och inbyggd 9mms automatpistol, tjugo skott.

TOTAL AND MAXIMUM SECURITYS VAKTER

(2T6 stycken)

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

Förflyttning: 26
Klass: NOM (Merc)
Ålder: mellan 20 och 30
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 25%, Rörliga manövrer 50%, Automatvapen 45%, Enhands närstridsvapen 35%, Gevär 40%, Pistol 55%, Undvika 25%, Obeväpnad strid 55%
Utrustning: UZI (tre extra magasin), Glock 17 (två extra magasin, skyddsoverall (Protech 4), komradio.

UTKASTAREN PÅ ZENSAIDEN BAR

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

Förflyttning: 29
Klass: NOM (Krim)
Ålder: 26
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 50%, Enhands närstridsvapen 45%, Undvika 45%, Obeväpnad strid 75%
Utrustning: Batong och knogjärn, skyddsjacka (ABS 5).

LIAM BRADY

STY	14	SMI	17	MST	14
INT	14	STO	12	PER	16
FYS	13	SB	+1T4	KP	25

Förflyttning: 30
Klass: NOM (Merc)
Ålder: 34
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Fingerfärdighet 50%, Första Hjälpen 55%, Iakttagelseförmåga 55%, Rörliga manövrer 80%, Automatvapen 65%, Enhands närstridsvapen 65%, Kniv 65%, Pistol 75%, Undvika 50%, Obeväpnad strid 75%
Utrustning: Colt Python (med tolv extra patroner) i axelhölster, batong, skottsäker jacka (ABS 8), solglasögon, oklanderlig kostym.
Cybernetik: Target Lock

SÄKERHETSVAKTER PÅ ZENSAIDEN BAR

STY	14	SMI	14	MST	12
INT	12	STO	13	PER	10
FYS	15	SB	+1T4	KP	28

Förflyttning: 29
Klass: NOM (Merc)
Ålder: mellan 24 och 35
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 35%, Rörliga manövrer 60%, Automatvapen 55%, Enhands närstridsvapen 45%, Gevär 60%, Kniv 65%, Pistol 45%, Undvika 35%, Obeväpnad strid 55%
Utrustning: H&K MP5 (tre extra magasin), Glock 17 (två extra magasin), skyddsjacka (ABS 8), solglasögon.
Cybernetik: Target Lock

TYPISK BARTENDER

STY	13	SMI	15	MST	15
INT	12	STO	12	PER	16
FYS	14	SB	—	KP	26

Förflyttning: 29
Klass: NOM
Ålder: över 20
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 55%, Rörliga manövrer 40%, Enhands närstridsvapen 35%, Gevär 50%, Undvika 35%, Obeväpnad strid 55%, Kastvapen 25%, Blanda drinkar 90%, Spritkännedom 90%, Konversationsförmåga 90%
Utrustning: Välförsedd bar, oändligt tålamod.

SAMMY, BARTENDER PÅ ZENSAIDEN BAR

STY	16	SMI	12	MST	16
INT	14	STO	25	PER	13
FYS	20	SB	+2T6	KP	45

Förflyttning: 32
Klass: NOM (Krim)
Ålder: 37
Huvudhand: Vänster
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrer 20%, Enhands närstridsvapen 55%, Gevär 70%, Undvika 25%, Obeväpnad strid 65%, Kastvapen 45%, Blanda drinkar 95%, Spritkännedom 95%, Konversationsförmåga 95%
Utrustning: Välförsedd bar, oändligt tålamod.

ANGELS OF DESTRUCTION

STY	11	SMI	12	MST	8
INT	9	STO	10	PER	7
FYS	10	SB	—	KP	20

Förflyttning: 22
Klass: NOM (Brat)
Ålder: under 20
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Enhands närstridsvapen 40%, Kniv 45%, Obeväpnad strid 50%, Tvåhands närstridsvapen 35%, Undvika 25%, Automatvapen 35%, Pistol 25%
Utrustning: Läderjackor (ABS 3), Machetes, Ingram M10 (plus en massa ammunition), knark.

METAL TIGERS

STY	12	SMI	12	MST	11
INT	11	STO	12	PER	11
FYS	12	SB	—	KP	24

Förflyttning: 24
Klass: NOM (Brat)
Ålder: runt 20
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Enhands närstridsvapen 55%, Kniv 55%, Obeväpnad strid 60%, Tvåhands närstridsvapen 25%, Undvika 35%, Automatvapen 45%, Pistol 35%
Utrustning: Kromade jackor (ABS 4), knivar, Ingram M10 (fem extra magasin), Colt .45 (fem extra magasin), kedjor och metallrör.

CHESNY BLACK

STY	20	SMI	18	MST	10
INT	12	STO	16	PER	10
FYS	16	SB	+1T6	KP	32 (25)

Förflyttning: 44
Klass: NOM (Merc)
Ålder: 32
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 85%, Automatvapen 80%, Gevär 80%, Pistol 80%, Obeväpnad strid 80%, Undvika 65%, Enhands närstridsvapen 75%, Kniv 65%, Tvåhands närstridsvapen 65%, Kastvapen 50%
Utrustning: H&K CAW, Desert Eagle .44 (tre extra magasin), lång grå rock, svarta solglasögon
Cybernetik: Audioaugmentator, Cyberjack, Gasfilter, Gyrokompass, Hyperaktivator, IR-öga, Kraftsensorer, Sonar, Bepansring 5 poäng, Elektroder, Infällbara Stålklor, Järnhand.



SINKADUS
PRESENTERAR

Tornet sträcker sig fyra våningar mot skyn och det är insvept i en vit kyla, samtidigt som ljus flammar upp från olika delar av byggnaden. Ljuset skiftar i färg från blått till grönt till rött.

Förbi fönstren fladdrar oformliga skuggor och era öron nås av viskande förolämpningar och hån. Inifrån hörs ett smärtsamt jämmer endast överröstat av den öppna porten som står och slår i blåsten.

DET HÖGA TORNET

Ett äventyr till Drakar och Demoner av Magnus Seter

Det höga tornet är ett kort äventyr till Drakar och Demoner avsett att spelas under en kväll, eller om spelledaren väljer att bygga ut äventyret själv, under en längre tidsperiod.

Äventyret är anpassat för oerfarna rollpersoner och oerfarna spelledare och spelare men även erfarna rollspelare med erfarna rollpersoner kan ha nöje av det. Äventyret är avsett att dels tillhandahålla en spännande episod av äventyrande men även att ge rollpersonerna möjlighet att få nya vänner och en plats de kan återvända till när de vill vila från äventyrandet, där de alltid är välkomna. Äventyret fungerar också som en startpunkt för en ny kampanj med flera äventyrsalternativ öppna för rollpersonerna när de väl klarat av svårigheterna med Det höga tornet.

Platserna i äventyret är beskrivna så att de kan användas i vilken kampanj som helst och det finns därför inga hinder för spelledaren att anpassa äventyret till sin egen kampanj.

All text i kursiv stil kan läsas för spelarna när äventyret så kräver. Texten kan också delges spelarna genom att spelledaren lägger in den i sin kontinuerliga beskrivning av äventyret.

Fullständiga värden för de spelledarpersoner av större vikt som används i äventyret återfinns i slutet.

För länge sedan vandrade två äventyrare vid namn Ranald och Torvalg världen runt sökande efter spänning och rikedom. Efter att ha utkämpat många bataljer där de åtskilliga gånger räddat varandras liv bestämde de sig för att det till slut var dags att dra sig tillbaka medans tid fanns.

De två kamraterna begav sig upp i de bergstrakter de båda älskade, och byggde där varsitt hem. Ranald skapade värdshuset Stenbocken där han tog emot trötta resande och gav dem skydd och värme. Han skaffade sig en fru, Vila och en son som han kallade Arald. Torvalg å sin sida drog sig tillbaka till en enslig bergstopp där han uppförde ett mäktigt stentorn, i folkmun kallat Det höga tornet. Där ägnade han sig åt sin passion, magiforskning, och elever och lärda män kom från världens hörn för att ta del av hans kunskap. Så förflöt åren och Ranald och Torvalg var fortfarande vänner, då Torvalg ofta besökte sin gamle kamrat för att diskutera gamla tider och ta ett glas i glada vänners lag.

Men så kom olyckan. Torvalg fick för ett tag sedan reda på en bok som skulle innehålla mäktig magi. Efter en stunds sökande fick han tag på ett exemplar och han började genast studera innehållet. Till slut bestämde han sig för att göra ett magiskt experiment och förberedde en av de mäktiga besvärjelserna i boken. Den rätta natten infann sig och ritualen började.

Men någonting gick galet och en port till en annan dimension öppnades. Ut vällde smådemoner i alla upptänkliga former och Torvalg kunde till sin fasa se hur mäktigare varelser tog tag i universums vävnad och försökte riva upp hålet så att även de fick tillträde till denna värld. Under tiden flammade utomvärldsliga eldar upp från tornet och rök steg mot den stjärnklara himlen. Torvalg kunde höra de dödas röster då de började ana en väg tillbaka till de levandes värld.

Med ett vrål av smärta slungade Torvalg desperat all sin magiska kraft mot porten och lyckades nästan stänga den, men i sista ögonblicket möttes hans kraft av en annan, som lyckades hålla porten öppen på glänt. Låsta i sina respektive positioner kämpar nu Torvalg och demonfursten om herraväldet över porten. Då och då slinker en mindre demon igenom den öppning som finns och alla dessa smådemoner gör allt för att minska den gamle magikerns kraft. Katastrofen kommer allt närmare.

Under denna natt är rollpersonerna gäster på Ranalds värdshus och de bevittnar på avstånd effekterna av besvärjelsen. Förtvivlad ber Ranald dem om hjälp att ta reda på vad som hänt hans vän.

BLAND BERGEN

Äventyret börjar med att rollpersonerna befinner sig på resa i en bergstrakt. Anledningen till att de befinner sig där är upp till spelledaren att bestämma. De kan vara på väg till någon stad där de hoppas finna arbete eller på jakt efter en fiende som flytt deras vrede. Oavsett deras ärende i trakten kan spelledaren inleda äventyret med att läsa följande text för spelarna.

Ni har under dagen följt solens vandring över himlavalvet och nu när den snart försvinner bakom en avlägsen bergstopp kan ni känna hur värmen gradvis försvinner och ersätts av den nu bekanta kyla som varit er nattkamrat sedan ni nådde dessa oländiga trakter. Ni ser fram mot den tid då ni kan lämna dessa kala och ofruktbara marker och njuta av gräs och skogar, och bebyggelse. Ni har inte mött en enda intelligent varelse och ert eget sällskap börjar trötta ut er. Obetydliga småsaker leder till irritation och smågräl och ni längtar efter värmen från en säng och en rejäl öppen eld.

Plötsligt ser ni på avstånd ett ljus som gnistrar som en stjärna i det mörka landskapet. Ni anstränger ögonen och urskiljer snart att ljusets ursprung är ett stort stenhus i flera våningar som ligger utefter vägen.

Då minns ni vad handelsmannen ni talade med innan ni började er resa berättade:

"Ungefär halvvägs genom bergen ligger det ett värdshus, ett fint och redbart ställe. Stenbocken tror jag att det heter. Det drivs av en gammal krigare vid namn Ranald, och han har befäst det med en stenmur för att kunna hålla kringströvande banditer och orcher stången."

Han hade rätt. Värdshuset är befäst med en stenmur och dess väggar ser ut att kunna motstå ett anfall från en hel armé. När ni ökar er takt och närmar er stenhuset ser ni att det är byggt i två våningar med galler för de fönster som vetter ut mot de öppna bergsmarkerna.

Då rollpersonerna befinner sig inom trettio meter från värshuset ser de rörelser uppe på murkrönet och de skymtar en man som håller i ett armborst.

En djup röst ljuder från murkrönet och ni ser hur mannen siktar in sitt armborst på er:

"Halt, främlingar! Vad är ert ärende och varifrån kommer ni?" Rösten rullar ut över området och ni hör ekona studsa mellan bergväggarna.

Mannen på murkrönet är värdshusets ägare Ranald, och det är nu upp till rollpersonerna att övertyga honom att de inte är banditer som är ute efter att plundra värdshuset. Slag mot KAR kan hjälpa upp situationen och om gruppen innehåller en bard eller en riddare släpps alla rollpersoner in utan dröjsmål, då Ranald anser sig kunna lita på dessa.

VÄRDSHUSET STENBOCKEN

När rollpersonerna till slut övertygat Ranald fortsätter spelledaren med att läsa nedanstående:

Till slut verkar det som om ni övertygat mannen om att ni är pålitliga. Han gör ett tecken till någon som står nedanför muren på insidan och ni hör hur tvärslåar tas bort från den bastanta porten. Sedan skramlar det från en nyckelknippa och ni hör låskolvar glida upp. Sedan öppnas porten sakta på vid gavel. Innanför skymtar ni en pojke i femtonårsåldern och bakom honom en äldre man, beväpnad med ett tungt armborst. Han ler mot er och sträcker fram en grov och stadig hand:

"Välkomna till värshuset Stenbocken. Mitt namn är Ranald och det är jag som sköter stället. Odågan här är min son Arald. Jag hoppas att ni ursäktar mina försiktighetsåtgärder men i dessa trakter kan man aldrig vara för säker på främlingar."

Arald tar hand om de eventuella hästar som rollpersonerna har eller deras tunga bagage. Ranald visar dem in i storstugan och ger dem plats vid eldstaden.

Ni slår er ned vid det stora runda bordet och Ranald skyndar iväg mot bardisken där en man i trettioårsåldern står och torkar glas. Runt om i storstugan sitter en brokig samling människor. Vid ingången har två sjabbiga utbygdsjägare slagit sig ned och håller på att diskutera problemen med jakten. Några bord från dem står en handelsman med sin fru och en pojke och en flicka i sjuttonårsåldern. De verkar uppenbart störda av förekomsten av de lägre klasserna i värdshuset. Deras vakter och kuskar upptar två bord i närheten av er. Slutligen sitter vid eldstaden i närheten av er en man klädd i lång mantel tillsammans med två krigare, klädda i ringbrynja. Alla verkar upptagna med maten och drycken de har framför sig och har inte lagt större märke till er grupps entré. Ni ser er åter om och ser hur dörren till köket öppnas och hur Ranald kommer ut tilsammans med en kvinna i tjugoårsåldern. Han pekar på er och skuffar iväg henne åt ert håll.

Mannen vid baren är bartendern och allt-i-allo-mannen Troste. Kvinnan är Ranalds anställda servitris. Hon heter Cerebil, och kommer att ta upp rollpersonernas matbeställningar. Eventuella dumheter från manliga rollpersoner bemöter hon med ett undflyende leende, van som hon är vid äventyrares uppträdande. Efter att alla har beställt går hon ut i köket för att ordna deras mat.

Om rollpersonerna under tiden de väntar väljer att försöka ta kontakt med någon av de andra gästerna kommer de endast att mötas av kallt oförstående. Om de tilltalar handelsmannen Monticello eller någon ur dennes familj kommer vakterna att resa sig och fösa bort rollpersonerna. Gruppen vid eldstaden består av en magiker vid namn Volmar och två kvinnliga krigare vid namn Malervo och Taka, vilka är på genomresa på väg till ett viktigt möte i den stad rollpersonerna senast besökte. Om rollpersonerna berättar detta kommer gruppen att intresserat fråga ut dem om förhållandena i staden. De kommer under inga som helst omständigheter att avslöja sitt ärende i staden. Utbygdsjägarna, bröderna Lokvar och Anrag Skarparm talar bara sin lokala dialekt och har lika svårt att förstå rollpersonerna som rollpersonerna har att förstå dem.

Slutligen kommer Cerebil tillbaka från köket med rollpersonernas beställningar. Då hon når fram till bordet och skall till att ställa ned faten slås ytterdörren upp och Arald rusar in, uppenbarligen mycket upprörd. Han springer fram till sin far som står





och diskuterar med handelsmannen och börjar andfått berätta vad som hänt:

"Tornet, far, tornet! Det håller på att brinna upp! Skynda dig! Jag hörde skrik! Det brinner upp!"

ELDEN I MÖRKRET

Ranald rusar genast ut genom ytterdörren, tätt följd av Arald och resten av gästerna. Cerebil ställer skyndsamt ifrån sig faten och springer efter. Troligen följer rollpersonerna efter, nyfikna över vad som står på.

Ni rusar ut på gården efter de andra och följer deras blickar. På en avlägsen bergstopp skymtar ni ett ensligt torn. Från tornet flammar enorma eldslågor upp och grön rök stiger från byggnaden. Ni tycker er skymta silhuetter på himlen, formade som stora bestar som slits sönder av nattens vinande vind. Röken och elden stiger mot en stjärnklar himmel och fördunklar skenet från stjärnorna. Så plötsligt slits tystnaden sönder av ett avlägset skrik, präglat av smärta och sorg. Skriket följs av ett vrål av besvikelse och ni kan se hur de kringstående bleknar av fasa då blodet lämnar deras ansikten. Flammorna dör ut och röken lägger sig över tornet, vilket omöjliggör fortsatta observationer. Ranald vänder sig mot er med ett sorgset uttryck:

"Till slut hände det. I tornet bor en gammal vän till mig, en magiker. Troligtvis var det ett av hans experiment som misslyckades. Jag vill inte tänka mig vad som kan ha inträffat." *Med tunga steg vandrar värdshusvärden in i huset igen. Efter en stund anser resten av åskådarna att de sett nog och följer mannen in, ivrigt spekulerande i vad orsaken till föreställningen kan ha varit.*

När rollpersonerna återvänder till värdshusets värme finner de att Ranald sitter vid deras bord. Han vinkar dem till sig och makar på sig så att alla rollpersoner får plats.

Ranald plockar fram en metallplunta och låter den gå laget runt. Spriten bränner som eld i era strupar och värmer i magen. Så lutar Ranald sig fram över bordet och börjar berätta:

"Som ni kanske har hört är jag en gammal krigare som innan jag bosatte mig här och började driva ett värdshus vandrade omkring i världen och livnärde mig på att äventyra. Med mig på dessa vandringar var ofta en annan äventyrare, en magiker vid namn Torvalg. Vi utförde många stordåd tillsammans och när jag till slut drog mig tillbaka slog vi återigen följe och han bosatte sig i tornet ni såg därute. Där fortsatte han med sina studier och experiment och han besökte oss ofta för att prata gamla minnen och ha en trevlig stund. Därför skulle jag vilja veta vad det är som hänt i tornet. Jag har inte mycket att erbjuda men ni kan få 100 silvermynt om ni beger er upp till tornet och undersöker vad som hänt.

Om det visar sig att Torvalg behöver hjälp vill jag att ni ger honom den. Mot ersättning förstås! Hans skattkistor är betydligt fullare än mina. Om Torvalg inte kan ersätta er kan jag kanske skaka fram mer lite mer pengar. Jag skulle själv ha begett mig upp dit om det inte vore för min familj. Det är flera som har siktat orcher i närheten och jag vill inte lämna min familj i sticket! Nå, hur skall vi göra?"

Rollpersonerna kan genom girigt köpslående slå mynt på Ranalds oro över Torvalgs öde och höja ursprungssumman till 200 silvermynt, men då sjunker de betydligt i aktning hos Ranald och den övriga personalen vilka i fortsättningen kommer att behandla rollpersonerna mycket kyligt.

Om rollpersonerna accepterar uppdraget blir de tillvisade några rum där de kan vila ut inför nästa dags färd mot tornet.

NÄSTA DAG

På morgonen väcks de i soluppgången av Cerebil som tillsammans med Troste bär in några baljor med varmt vatten för att rollpersonerna skall kunna tvätta sig och göra sig i ordning. Hon meddelar även att Arald håller på att göra i ordning deras hästar (om de har hästar) och att Ranalds fru håller på med frukosten.

När de är färdiga med att tvätta sig och har klätt på sig finner rollpersonerna att frukosten dukats fram och att Ranalds fru Vila har packat proviant för resan till tornet. Förutom rollpersonerna är ingen av de andra gästerna vakna och det stora rummet och gården är tomma och ödsliga.

Efter frukosten tar Ranald och hans familj farväl av rollpersonerna och berättar hur de skall resa för att nå tornet. De får även en enkel karta att orientera sig med.

Ni skakar hand med Ranald och ser på hans uttryck att han är orolig både för Torvalg och för er. Han önskar lycka till och står länge och ser efter er när ni avlägsnar er från värdshuset. Så vinkar han en sista gång och ni vänder er kos mot de högre höjderna, vandrande i det kalla gryningsljuset. Ni vet inte vad som väntar er vid ert mål, och det enda som kan urskiljas kring bergstoppen där Torvalgs torn står är en tung rökridå som döljer det som försiggår på berget. Fyllda av onda aningar vandrar ni vidare på den stenlagda vägen, mot en okänd framtid.

RESAN

Under resan mot tornet kommer rollpersonerna att råka ut för några händelser som kan ge dem en ledtråd till vad som har hänt i tornet. Vädret kommer under färden att vara fint tills de lämnar huvudvägen och svänger upp på den lilla väg som leder upp till tornet. Då drar tunga moln fram över himlen och solens värme skärmas av. Snart börjar ett lätt regn falla och när rollpersonerna till slut når tornet står regnet som spön i backen och vinden har nått stormstyrka.

Innan dess har som sagt resan avbrutits av följande incidenter.

ORCHERNA

Efter att rollpersonerna lämnat huvudvägen bakom sig träffar de på ett gäng bergsorcher som har råkat ut för bieffekter från tornets förbannelse och därför har börjat slåss inbördes.

Ni har nyligen lämnat huvudvägen bakom er då gutturala rop på svartiska åtföljda av metalliska klanger från svärd skär genom den förut så tysta bergstrakten. Ni anstränger er för att lokalisera ljudkällan och inser snart att det kommer framifrån vägen, kanske hundra meter bort, bakom en krök.

Efter att ha strövat omkring i bergen under en ganska lång tid blev igår detta gäng orcher överfallna av några av de varelser som slunkit ut genom den port som Torvalg av misstag har öppnat. Flera av orcherna blev dödade innan de lyckades nedkämpa de mystiska varelserna. Efter denna incident har nu hälften av gänget beslutat sig för att det är dags att lämna bergen för en säkrare plats. Detta motsätter sig ledaren för gruppen och en batalj mellan de trogna och förrädarna har nu utbrutit.

Rollpersonerna kan utan problem smyga sig på orcherna som är helt upptagna med att slåss. Efter att ha hållit på i ett tiotal stridsrundor avslutas striden med att den siste förrädaren sticks ned. Kvar finns ledaren och fyra av hans trogna följeslagare.

Efter detta kommer orcherna att plundra sina forna kamrater och bege sig upp i bergen, bort från rollpersonerna, om inte dessa väljer att göra något åt orchernas närvaro i bergen. Om rollpersonerna spanar kan de upptäcka ryggsäckar som verkar vara fulla med mynt och andra värdesaker. Dessa kommer självklart orcherna att ta med sig när de lämnar slagfältet och om rollpersonerna vill åt godsakerna måste de

handla illa kvickt. Orcherna kommer vid ett eventuellt anfall självklart att försvara sig till sista blodsdroppen om inte motståndet blir övermäktigt då de flyr för sina liv.

Kvar på slagfältet blir hur som helst ett stort antal döda orcher, oavsett om rollpersonerna anfaller eller inte. Fyra av dessa orcher har blivit dödade nyligen i striden som rollpersonerna bevittnade, men sju dödades för ett tag sedan, troligen under natten. Om rollpersonerna undersöker några av dessa orcher kan spelledaren läsa följande för spelarna:

Ni böjer er ned över de groteskt förvridna kropparna. Till och med i dessa avskyvärda ansikten kan ni skönja förvridna drag av skräck. Kropparna utstrålar kyla och ni ser hur orchernas ögon frusit till is. Tydligen har dessa varelser upplevt en ohygglig smärta innan de dött.

Dessa orcher dödades av en varelse som frös deras kroppsvätskor till is. Detta monster blev nedkämpat av de överlevande orcherna, men det strövar fortfarande kvar ett liknande monster i bergen, vilket rollpersonerna snart kommer att erfara.

Om någon av orcherna tillfångatas och förhörs kommer denne att avslöja att de blev anfallna av en demon som svepte in gruppen i ett moln av köld. Många dog innan de jagade demonen på flykten med hjälp av eld och facklor. Detta kan vara en viktig ledtråd för rollpersonerna om de tänker på vad orchen sagt när de träffar på ett liknande monster i nästa episod.

Vid närmare undersökning av orchernas packningar finner man 2500 kopparmynt och en massa andra värdelösa metallstycken. Deras vapen är av dålig kvalitet och rustningarna likaså. På ledaren finner man en karta som tydligen visar ett dolt orchläger någonstans i bergen. Om spelledaren vill kan han bygga ett äventyr från den kartan som tar vid när äventyrarna är klara med Det höga tornet.

NATTENS KYLA

Det tar uppåt en dag att bege sig upp till tornet på de krokiga och svårframkomliga bergsvägarna. När man närmar sig tornet börjar det regna och blåsa starkt. Solen har för länge sedan gått i moln och ett dunkelt mörker har lagt sig över landskapet. Det har hela tiden blivit kallare och kallare och när rollpersonerna når bron som leder över till bergstoppen där tornet är beläget har temperaturen övergått i vinterkyla. Bron är belagd med is och rimfrost dekorerar järnräckena på sidan av bron.

När första rollpersonen eller något av deras riddjur kliver ut på bron läser spelledaren följande för spelarna:

Ni hör hur vinden vinande ökar till ett skrik och bron sveps in i ett moln av snö och is. Ni skymtar en vagt människolikande skepnad som tar form inne i det kalla molnet. Era öron nås av lockande toner och mjuka röster samtidigt som varelsen på bron sträcker fram sina armar mot er i en välkomnande gest.

Eventuella riddjur slås av panik och rollpersonerna måste klara av ett slag mot Rida för att inte bli avkastade. Demonen som materialiserats på bron anfaller omgående. Om rollpersonerna väljer att försöka slåss mot varelsen på bron måste de varje runda klara ett Normalt SMI-slag för att inte halka omkull.

Isdemonen återfinns bland spelledarpersonerna längst bak i äventyret. Den kommer att anfalla tills den når noll KP då den drivs tillbaka till sin egen dimension. Alla djur lugnar då ned sig något och det är fritt fram att korsa bron.

DET HÖGA TORNET

Till slut når ändå rollpersonerna sitt mål, Torvalgs torn:

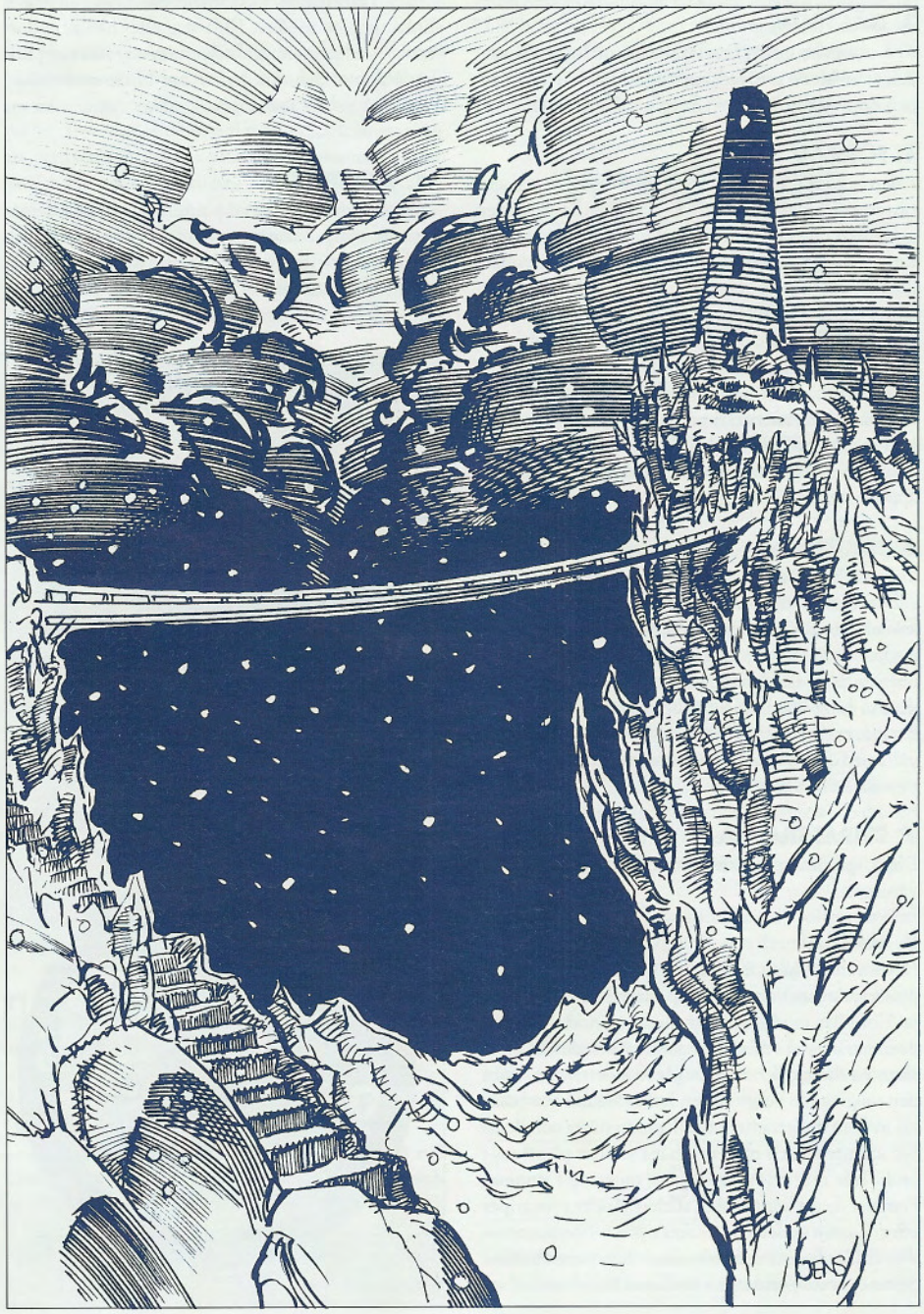
Regnet piskar i backen och vinden försöker med alla medel slita er utrustning och era kläder från er. Kylan biter in i ben och märg och fötterna värker efter den arbetssamma färden uppför de branta bergsstigarna. Tornet sträcker sig fyra våningar mot skyn och är insvept i en vit kyla, samtidigt som ljus flammar upp från olika delar av byggnaden. Ljuset skiftar i färg, från blått till grönt till rött. Förbi fönstren fladdrar oformliga skuggor och era öron nås av viskande förolämpningar och hån. Inifrån tornet hörs ett smärtsamt jämmer endast överröstat av den öppna porten som står och slår i vinden.

Genomgående gäller att ljuset i tornet aldrig är fast utan hela tiden skiftar i olika färger i fem sekunders intervall, vilket ger rollpersonerna –1 på alla attacker de utför på grund av det förvirrade läget. För att ytterligare spä på förvirringen hörs alltid svaga, viskande röster som förolämpar och hånar rollpersonerna, och osynliga händer drar i deras kläder och hår.

Demonerna som har tagit över tornet är genomgående ganska svaga, som efter att ha lyckats ta sig in i denna värld helt gått in för att ha roligt, varför de uppträder på ett kaotiskt och oförutsägbart sätt. De mäktigare demonerna har klara mål med sin vistelse i tornet.

1. HALL

Porten in till tornet är som sagt öppen och står och slår i vinden. När rollpersonerna närmar sig dörren slutar den svänga och stannar i vidöppet läge. Rollpersonernas eventuella husdjur eller riddjur vägrar närma sig. I dörrens gångjärn har en liten elak demon tagit sin plats och när första rollpersonen försöker gå in slängs dörren igen med stor kraft. Rollpersonen måste klara ett Svårt SMI-slag för att inte träffas av den tunga dörren och ta 1T4 poäng i skada. Om dörren blockeras hindras den elaka varelsen från att slänga igen dörren och rollpersonerna kan passera



utan problem. Demonen blir visserligen lite sur eftersom den inte kan sitta och svänga i dörren längre, men sånt är livet.

Hallen är ganska stor med krokar för kläder uppsatta på väggarna. Flera dörrar leder ut från hallen och en bred trappa leder upp till nästa våning.

2. MOTTAGNINGSRUM

I mottagningsrummet tog Torvalg emot de fåtal besökare han hade, vilka kunde vara långväga resenärer från olika magiuniversitet eller gamla äventyrarkamrater. Det är möblerat med ett bord och några stolar. Nu har rummet intagits av två varelser som sitter och festar på ett krus vin de hittat. De är underlydande till den demon som försöker besitta tornet och har skickats ut för att leta efter föremål som kan hjälpa till att besegra Torvalg. När rollpersonerna kommer in håller de på att ta en paus. De kommer först att reagera på rollpersonernas närvaro med förvåning innan de inbjuder dem att dricka tillsammans med dem. Sedan uppmanar de viskande rösterna varelserna att anfalla rollpersonerna vilket de också omgående gör.

3. GÄSTRUM

Torvalgs gästrum där han lät sina gäster logera. Rummet är möblerat med en säng, några klädskåp, ett bord och ett tvättfat. Rummet är tomt på invånare.

4. FÖRRÅD

I detta förråd som har blivit plundrat av tornets nuvarande invånare förvarade Torvalg sina utekläder och annat han kunde behöva då han skulle ut utanför tornets vägar. Rester av snöskor, skidor och varma kläder ligger utspridda på golvet.

5. TRAPPA

Denna breda trappa leder upp till andra våningen. På botten av trappen ligger en massa krossade äpplen och trappan är hal och slipprig efter äppelsaften. Det krävs ett Normalt SMI-slag för att ta sig upp utan att ramla. Ungefär varannan minut kommer ett nytt äpple neddunsande och krossas mot trapporna.

6. TRAPPRUM

Trappen från första våningen (nummer 5) leder upp till detta rum som leder vidare in i tornet. Härifrån kan man också ta spiraltrappan (nummer 7) upp till tredje och fjärde våningen. På översta trappsteget på trappan från första våningen sitter en liten otäck demon och rullar äpplen nedför trappen. Bredvid sig har han en stor korg med äpplen som han kommer att välta ned över rollpersonerna innan han rusar iväg in i matsalen och försvinner.

7. SPIRALTRAPPA

Dessa spiraltrappor leder upp till tredje och fjärde våningen.

8. MATSAL

Detta rum är höljt i mörker, och det enda där det pulserande ljuset inte lyser upp omgivningen. Varken facklor eller mörkersyn kan bryta igenom mörkret, även om magiska medel fungerar. Även de viskande rösterna försvinner då man går in i detta rum. Från den omgivande bergstrakten har Isdemonerna hämtat in flera skelett efter olyckliga resenärer och dessa har animerats och placerats här i väntan på att tas i bruk. När rollpersonerna trevar omkring i rummet kommer de att känna kalla skeletthänder som griper efter dem när skeletten försöker stjäla rollpersonernas vapen. Om skeletten inte kommer åt vapnen försöker de besegra rollpersonerna med sina bara händer.

9. KÖK

I köket råder totalt kaos. Från att ha varit ett stort välutrustat kök med bord och bänkar av ek, en ordentlig spis och en fin uppsättning köksredskap har det förvandlats till ett livsfarligt helvete. Överallt sitter små demoner, inte större än hundar och kastar saker på varandra. Lerkrukor, tallrikar och knivar viner genom luften. Då och då far en köttyxa förbi och borrar in sig i vägen. Dörrarna till förrådet och skafferiet står och slår och demoner springer ut och in med olika matvaror som de genast börjar kasta runt omkring sig och på varandra.

Allt som allt springer femton små demoner omkring och sprider kaos. Så fort rollpersonerna kommer in i köket vänds de små livens uppmärksamhet mot dem, och de börjar hånleende bombardera rollpersonerna med diverse matartiklar och köksredskap.

10. FÖRRÅD

Förrådet har blivit plundrat av de små demoner som rollpersonerna träffar på i köket. I dörren sitter en liknande demon som har tagit porten på första våningen i besittning. Rollpersonerna måste antingen slinka igenom med ett SMI-slag eller blockera dörren. I förrådet ligger mjöl och andra matvaror utspridda på golvet och alla hyllor har blivit nedrivna. I sörjan på golvet har någon av demonerna ritat ett pentagram.

11. SKAFFERI

Även skafferiet har blivit plundrat av de små demoner som rollpersonerna träffar på i köket. Också i denna dörr sitter en demon som gillar att svänga dörren fram och tillbaka precis som sina kompisar. Rollpersonerna måste antingen slinka igenom med ett SMI-slag eller blockera dörren. I skafferiet ligger mjöl och andra matvaror utspridda på golvet och alla hyllor har blivt nedrivna. Halvätna skinkor och långa korvrader pryder väggarna.

12. KORRIDOR

Om man lämnar spiraltrapporna på tredje våningen kommer man ut i en tom och kall korridor. Väggarna är täckta av frost.

13. AVTRÄDE

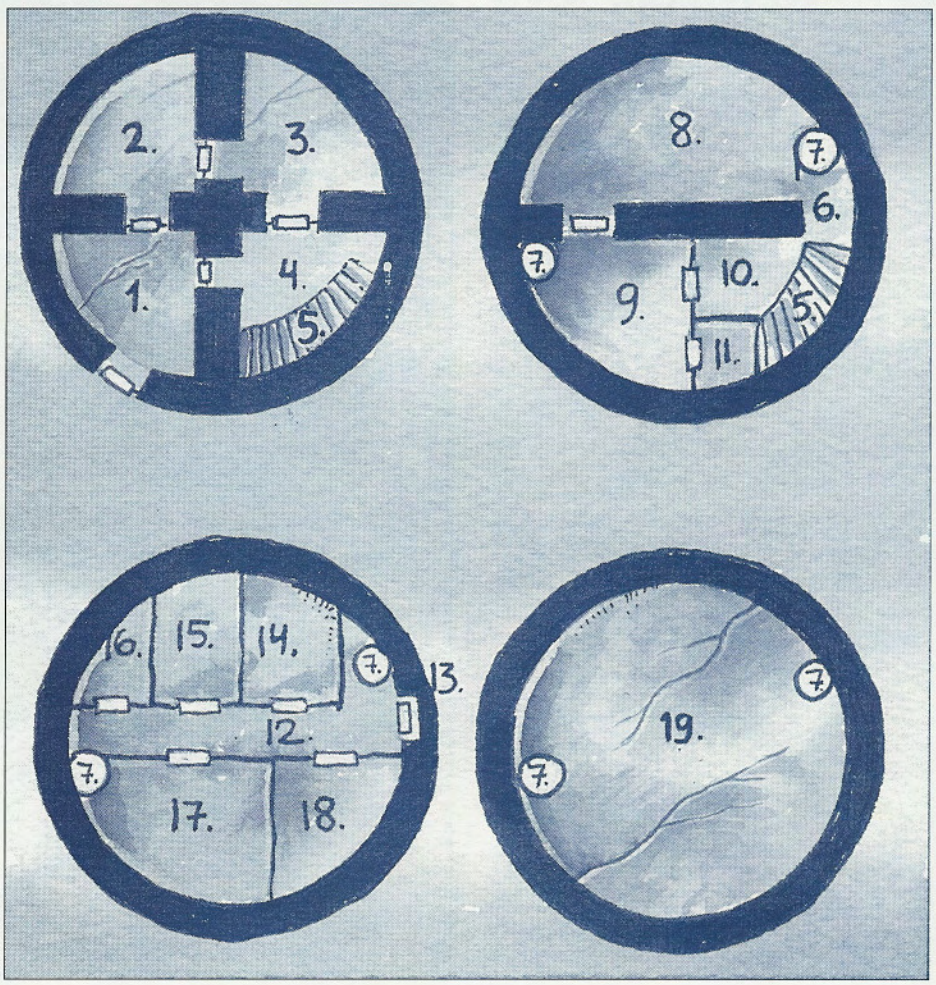
Det lilla avträdet har använts som rutschkana av de mer dumdristiga smådemonerna som efter en spännande färd funnit sig på ett ställe där de helst inte skulle vilja vara. Därför hörs arga fräsanden och skrik från rören i avträdet. Hålen är för smala för någon av rollpersonerna att ta sig igenom, om nu någon hade några tankar åt det hållet.

14. SOVRUM

Torvalgs sovrum har blivit rejält undersökt efter eventuella saker som kan hjälpa demonerna att besegra den gamle magikern. Sängen har slitits i stycken och det mjuka dunet har spritt sig som ett vitt snötäcke över hela rummet. Nattduksbordet är sönderslaget och klädskåpet ligger krossat i ett hörn. Torvalgs kläder har också förstörts och slängts åt sidan.

15. FÖRRÅD

Detta fungerade som Torvalgs förråd för örter och andra mediciner. Även i detta rum har demonerna gått vårdslöst fram och krossat det mesta i sin väg. Om rollpersonerna letar riktigt noga kan de finna två nötter från draklövseken, tre blad från grönfräken samt en illa åtgången rödstrimmig spindelskivling.



16. SKATTKAMMARE

Skattkammaren är blockerad dels av Torvalgs magi och dels med en rejäl järndörr. Det enda sättet att ta sig in är genom att först fråga Torvalg som skall ge sin tillåtelse och sedan öppna låsen med nyckeln som ligger gömd i jordgloben i biblioteket. Detta har demonerna inte lyckats med då de inte har letat igenom biblioteket riktigt ordentligt, på order från sin herre som inte vill att Torvalgs kunskap skall gå förlorad.

I skattkammaren förvarar Torvalg sina besvärjelseböcker och några enstaka magiska föremål från tiden då han var aktiv äventyrare. Allt som allt finns tre besvärjelseböcker, en stav med 20 PSY-poäng (man måste först övervinna stavens kontrollerande ande med ett PSY mot PSY på Motståndstabellen för att kunna använda staven), en dolk med FÖRTROLLA VAPEN E2, PERMANENS och NEXUS samt en liten rulle med magisk skrift. I en liten kista förvarar även Torvalg sina samlade tillgångar i form av 27 guldmynt och 216 silvermynt, samt en brosch som är bruten mitt itu.

17. BIBLIOTEK

Biblioteket har lämnats i stort sett ifred, då demonernas herre inser att de skulle göra mer skada än nytta om de fick leta igenom rummet. Den enda invånaren är en fet man endast klädd i ett höftskynke. Han har placerats där av sin demonherre för att vakta så att ingen obehörig tar sig in i biblioteket. Rollpersonerna är definitivt obehöriga varför han genast anfaller. Om rollpersonerna drar sig ut ur biblioteket följer mannen efter, men han avbryter förföljandet om de lämnar våningen.

Rummet är stort och möblerat med hylla på hylla fyllda med böcker av alla de slag, ordnade i alfabetisk ordning efter ämne och författare. Det är upp till spelledaren att bedöma om rollpersonerna finner några böcker som kan komma till användning, men de flesta böcker som finns i biblioteket är på främmande språk och skrivna med gammal handstil och därför väldigt svårlästa.

Mitt i biblioteket finns en läs- och skrivpulpet med en hög pall. Läsljus får man genom två stora stearinljus som sitter i de övre hörnen på pulpeten. Bredvid pulpeten står en stor jordglob, med en ganska korrekt karta över hela Altor, i ganska grov skala. Man kan skönja haven och de större sjöarna och bergsmassiven men inga mindre detaljer. Om man undersöker globen finner man snabbt att den är ihålig och om man öppnar den finner man en nyckel, insvept i ett skinn.

18. ALKEMISKT LABORATORIUM

Då demonernas herre inte är intresserad av alkemi har han låtit sina undersåtar göra vad de vill med innehållet i detta rum, med förutsägbart resultat. Inredningen är sönderslagen och det ligger glasskärvor spridda på golvet. Syra puttrar i små pölar på golvet och mystiskt färgade substanser avger en tjock stickande doft som fyller rummet med grön rök. Om rollpersonerna envisas med att söka igenom rummet utan några försiktighetsåtgärder måste de klara ett Svårt SMI-slag för att undvika att trampa i en av de farliga pölarna. Om de skulle misslyckas med slaget trampar de fel och får 1T4 i skada på slumpmässigt vald fot av syra eller glasskärvor.

19. BESVÄRJELSESAL

Det är i detta rum som mysteriets kärna finns. När man närmar sig rummet tilltar viskningarna som följt rollpersonerna i stort sett hela tiden och en kall vind drar genom tornet. När man kommer upp i salen finner man den tom och kal, utsmyckad endast med ett komplicerat magiskt tecken i golvet. På knä mitt i det magiska tecknet står en äldre man, klädd i mantel. Han har händerna uppsträckta mot en port i taket genom vilken man kan skymta andra världar och solar. Man inser snart att det på andra sidan porten står något monstruöst som kämpar för att öppna porten och göra sig tillträde till denna värld. En kall vind blåser genom porten och viskande röster ekar i salen. Ett utomvärdsligt ljus pulserar hela tiden och kastar sitt sken in i vår värld.

Då rollpersonerna ger sig till känna, antingen genom att ställa sig så att Torvalg kan se dem eller genom att tilltala honom eller varandra känner de en kraft som försöker tränga sig in i deras sinnen. Demonen gör ett försök att dominera dem, och alla rollpersoner måste klara ett Normalt PSY-slag för att inte bli helt paralyserade av den onda makten. Om någon blir paralyserad kan den rollpersonen skaka av sig effekterna genom att klara ett Svårt PSY-slag. Rollpersonen kan försöka varje runda. De rollpersoner som klarar slaget kan höra hur Torvalg desperat ropar till dem:

"För alla Gudars skull, hjälp mig! Hämta staven i skattkammaren! Skynda er! Nyckeln ligger i jordgloben."

Efter detta rycker han till och porten öppnas ännu en bit. Det är efter dessa ord möjligt för rollpersonerna att ta sig in i skattkammaren (nummer 16) och hämta staven. Den skall överräckas till Torvalg, men innan detta är möjligt träder plötsligt en svart skepnad klädd i ringbrynja genom porten. Han kräver att få staven och när rollpersonerna inte lämnar över den anfaller han den som har staven för att hindra att den överlämnas till Torvalg.

SLUTET

När staven till slut överlämnas till Torvalg samlar denne ny kraft och reser sig upp. Han gör en gest mot eventuella demoner som är närvarande vilka genast slits i stycken och sugs in genom porten till sin rätta dimension. Sedan vänder han sig mot porten och med ett hånleende slår han staven i golvet, varvid ett vitt ljus bländar alla närvarande. Man kan höra ett vrål av besvikelse och en smäll som när en dörr slängs igen. Sedan är allt tyst. När synförmågan återvänder finner man att salen är återställd till sin forna prakt och att porten stängts. Torvalg står lutad mot sin stav. Med tunga andetag tackar han rollpersonerna och bjuder ned dem till köket för att de skall berätta vad som hänt.

Då de berättat hela historien tackar han dem återigen, och om rollpersonerna inte plundrat hans skattkammare så ger han dem de pengar som finns där. Om de stulit något säger Torvalg ingenting men erbjuder dem heller ingen belöning, såvida det inte gäller hans besvärjelseböcker. I detta fall kräver han att de återlämnas.

Sedan ger han dem ett brev som rollpersonerna skall lämna till Ranald för att denne skall förstå att allt står rätt till i tornet. Han tar farväl av rollpersonerna och återvänder till sitt torn för att städa upp efter nattens härjningar.

Ni vänder er färd mot värshuset Stenbocken och lämnar Torvalg kvar att städa upp efter nattens härjningar. Han avböjde alla erbjudanden om hjälp med kryptiska repliker om att en gammal magiker klarar sig själv i alla väder. Eller i nästan alla väder. När ni når fram till bron som tidigare varit så förrädisk hör ni en gäll vissling bakom er. Ni vänder er om och ser Torvalg stå vid porten, iklädd ett rejält förkläde och hållande en stor kvast. Han höjer kvasten och ropar efter er:

"Kom tillbaka när ni vill, vänner! Om ni behöver hjälp skall jag göra allt som står i min makt för att hjälpa er! Välkomna tillbaka!"

Ni vinkar tillbaka och fortsätter er resa nedför berget.

TILLBAKA TILL STENBOCKEN

När rollpersonerna återvänder till Stenbocken kommer Arald rusande för att möta dem. Frågorna haglar över rollpersonerna och när de når porten möts de återigen av Ranald, denne gången i sällskap med Vila. Efter att de fått brevet från Torvalg och fått höra rollpersonernas berättelse ordnar värdshuset till en stor fest där rollpersonerna är hedersgästerna. De serveras god mat och får om och om igen berätta om sina färder och hur de lyckades besegra demonerna i Det höga tornet. De är välkomna att stanna så länge de vill hos Ranald och hans familj och kan alltid räkna med att ha vänner här om de någon gång kommer förbi.

VIDARE RESOR

Efter att ha klarat av farorna i Det höga tornet vill troligen rollpersonerna fortsätta sin resa, sökande efter nya spännande äventyr. Kanske de fortsätter med det uppdrag som förde dem till värdshuset Stenbocken?

Annars behöver den handelsfamilj som de träffade första kvällen hjälp då deras vakter stal en anselig summa pengar och försvann. Rollpersonerna kan antingen leta reda på vakterna och komma tillbaka med pengarna eller ta anställning för att ersätta vakterna.

Magikern och de två krigarna har bestämt sig för att de kan behöva fler duktiga äventyrare i sitt sällskap, och rollpersonerna verkar duga. Kanske de vill slå sällskap med de mystiska äventyrarna? Vad saken gäller? En enkel stöld från ett tempel, inga svårigheter. Varför de behöver rollpersonerna om det inte blir några svårigheter? En ren försiktighetsåtgärd. Eller så kanske de vill ha några syndabocker och tycker att rollpersonerna verkar vara lätta att lura.

De två utbygdsjägarna lyckas till slut göra sig förstådda och det visar sig att de behöver hjälp mot ett gäng orcher som terroriserar deras hemtrakter. Vilka skulla passa bättre för ett sådant uppdrag än rollpersonerna?

Kanske Torvalg tar kontakt med rollpersonerna innan de reser? Minns ni den brutna broschen i skattkammaren? Torvalg vill att rollpersonerna hittar den andra delen. Var den finns? Endast spelledaren vet.

Vädshuset Stenbocken och Det höga tornet kan visa sig vara startpunkten för en lång och givande kampanj. Lycka till!

SLP

I följande avsnitt beskrivs de viktigaste SLP och andra varelser och monster som förekommer i även-

tyret. Även den utrustning SLP värderar högst inkluderas. Du kan med fördel bygga ut personerna med egen utrustning och färdigheter.

RANALD

STY	16	STO	17	FYS	15
SMI	12	INT	13	PSY	12
KAR	13	KP	16	SB	+1T4

Ålder: 45
Ras/yrke: Människa/Krigare
Färdigheter: Bredsvärd 17, Sköld 14, Dra vapen 15, Administration 6, Avväpna 14, Armborst 16, Rida 15.
Utrustning: Magiskt bredsvärd (FÖRTROLLA VAPEN E3, NEXUS, PERMANENS), tungt armborst, fint smidd ringbrynja (ABS 6).

ARALD

STY	11	STO	10	FYS	13
SMI	14	INT	12	PSY	12
KAR	14	KP	12	SB	–

Ålder: 15
Ras/yrke: Människa/Krigare
Färdigheter: Bredsvärd 10, Sköld 7, Dra vapen 5, Armborst 10, Rida 16.
Utrustning: Bredsvärd, lätt armborst, nitläder.

VILA

STY	12	STO	11	FYS	13
SMI	15	INT	15	PSY	16
KAR	15	KP	12	SB	–

Ålder: 43
Ras/yrke: Människa/Lärd kvinna
Färdigheter: Matlagning 18, Tala Alviska 10, Tala Dvärgiska 10, Drogkunskap 14, Giftkunskap 7, Läkekonst 14, Örtkunskap 15.
Utrustning: Otal receptsamlingar, fem böcker om olika bergsörter

CEREBIL

STY	10	STO	11	FYS	13
SMI	16	INT	13	PSY	12
KAR	17	KP	12	SB	–

Ålder: 24
Ras/yrke: Människa/Lärd kvinna
Färdigheter: Matlagning 12, Drogkunskap 12, Giftkunskap 5, Läkekonst 10, Örtkunskap 16, Slag 15, Spark 13.
Utrustning: Brosch (värd 130 silvermynt).

TROSTE

STY	12	STO	12	FYS	11
SMI	17	INT	11	PSY	10
KAR	12	KP	12	SB	–

Ålder: 32
Ras/yrke: Människa/Tjuv
Färdigheter: Dolk 12, Drogkunskap 10, Låsdyrkning 16, Läppläsning 17, Drinkblandning 15, Ölbryggning 17.
Utrustning: Dolk, diverse tjuvutrustning från tidigare karriär, ölbryggningsutrustning.

ORCHLEDARE

STY	16	STO	14	FYS	11
SMI	11	INT	10	PSY	11
KAR	7	KP	12	SB	+1T2

Ålder: 25
Ras/yrke: Orch/Krigare
Färdigheter: Bredsvärd 10, Slag 9, Spark 12, Liten sköld 10.
Utrustning: Bredsvärd, liten sköld, ringbrynja, börs fylld med kopparmynt.

ORCHER (FYRA STYCKEN)

STY	14	STO	12	FYS	11
SMI	11	INT	8	PSY	11
KAR	7	KP	12	SB	–

Ålder: varierar
Ras/yrke: Orch/Krigare
Färdigheter: Kortsvärd 6, Slag 7, Spark 7, Liten sköld 9.
Utrustning: Kortsvärd, liten sköld, läderrustning, säckar med blandat skräp.



ISDEMON

Isdemonen tar form av en människa insvept i ett moln av köld. Dess speciella attack fungerar så att den måste gripa tag i sitt offer med ett vanligt attackslag och sedan övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen. Om detta lyckas förlorar offret 1T4 KP på grund av kölden som fryser hans kroppsvätskor till liv. Varje runda kan offret försöka ta sig ur isdemonens grepp genom att övervinna dess STY med egen STY på Motståndstabellen.

Isdemonen tar dubbel skada av alla eldattacker och om den konfronteras med öppen eld, t ex i form av facklor måste den varje runda klara ett Normalt PSY-slag för att inte fly i panik.

STY	12	STO	11	FYS	15
SMI	14	INT	3	PSY	15
KAR	–	KP	13	SB	–

Naturligt skydd: 2 poängs islager.
Färdigheter: Gripa 12.

DEMONERNA I MOTTAGNINGSRUMMET

Dessa har tagit skepnad i form av två kolsvarta humanoider. Deras ögon flammar röda och deras händer är formade som klor.

STY	15	STO	12	FYS	15
SMI	11	INT	6	PSY	8
KAR	1	KP	14	SB	+1

Färdigheter: Handyxa 10, Liten sköld 10.
Utrustning: Handyxa, liten sköld, läderrustning.

SKELETTEN (SEX STYCKEN)

STY	13	STO	11	FYS	–
SMI	7	INT	2	PSY	2
KAR	–	KP	6	SB	–

Färdigheter: Slag 10, Stryp 8.
Utrustning: Ingen

SMÅDEMONERNA

Små som hundar och formade på alla upptänkliga sätt. Alla har klor och huggtänder och gula simmiga ögon.

STY	6	STO	4	FYS	10
SMI	15	INT	1	PSY	14
KAR	1	KP	7	SB	–

Färdigheter: Kasta 8, Bett 6 (1T2 i skada), Klor 5 (1T2 i skada).
Utrustning: Diverse köksattiraljer.

DEN FETE MANNEN

STY	16	STO	18	FYS	10
SMI	6	INT	8	PSY	10
KAR	3	KP	14	SB	+1T4

Färdigheter: Slag 10, Spark 10, Greppa 12.
Utrustning: Läderförkläde, halsband med utstående spikar.

DEN SVARTE KRIGAREN

STY	16	STO	17	FYS	15
SMI	11	INT	5	PSY	12
KAR	5	KP	16	SB	+1T4

Färdigheter: Bredsvärd 13, Sköld 12, Avväpna 14.
Utrustning: Bredsvärd, sköld, ringbrynja.

TORVALG

STY	10	STO	11	FYS	13
SMI	17	INT	18	PSY	30
KAR	10	KP	12	SB	–

Ålder: 52
Ras/yrke: Människa/Magiker
Färdigheter: Läsa/Skriva människospråk B5, Läsa/Skriva uråldrigt språk B5, Kunskap om magi 20, Kunskap om demoner 12, Kunskap om odöda 10, Elementarmagi 19, Känna magi 19, Örtkunskap 18, Alkemi 19, Drogkunskap 17, Trästav 15, samt alla andra färdigheter spelledaren anser att Torvalg behöver kunna.
Besvärjelser: Samtliga Elementarbesvärjelser och allmäna besvärjelser till S[19-SV+1T10].
Utrustning: Se äventyret.

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

SINKADUS *brevspalten* SINKADUS

ÄVENTYRSSPEL, TARGET GAMES, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM

Till alla rollspelare

Jag är en rollspelande kille på 14 år som har en ganska stor portion kritik att framföra till vissa äldre rollspelare. Det gäller dessas kommentarer om yngre rollspelare. Eftersom jag gillar så kallade fanzines har jag samlat på mig en redig bunt med dessa, och även läst igenom det mesta av dessas innehåll. Jag blir både förvånad och besviken varje gång jag ser artiklar, brev, reportage, osv, där yngre rollspelare ses som skadedjur. Ett exempel har jag hämtat ur ett brev i tidningen Gränslandet (nr 18). Brevet handlar om Spelkongressen -92: "Över huvudtaget var det mycket småfolk där, men det var trevligt ändå."

Att man som rollspelare blir betraktad som "småfolk" är enbart trist. Jag har också hört saker som "kobolder".

Alla har vi varit små! Det finns ingenting som kan snabba på utvecklingen av en mänsklig varelse. Alltså måste alla människor, rollspelare och icke-rollspelare, finna sig i att man är ung och oerfaren i början av sitt liv. Även de som skriver dessa kommentarer om yngre spelare har ju varit i min ålder och borde veta att man inte kan snabba på åldrandet. Så varför skriver man sådant? Själv har jag inte kommit på något vettigt svar på den frågan. Det kan vara för att de flesta yngre rollspelare är mindre erfarna än de äldre. Detta är väl i så fall ett ganska idiotiskt skäl – för att få erfarenhet måste man träna. Om man inte vill vara oerfaren kan man aldrig bli erfaren. Alla är oerfarna första gången man spelar. Att det inte finns erfarna spelare i min ålder är också fel; om man är 14 och har spelat sedan man var 10 har man ju mer erfarenhet än om man är 20 och har spelat i knappt ett år.

Okej, ju äldre man är desto bättre utbildad är man och kanske också klokare så att man lär sig ROLL-spela snabbare. Men alla lär sig (förhoppningsvis) någon gång, och gör de inte det så är det väl inte mer med det. ALLA SPELAR FÖR ATT DET ÄR KUL!

Ingen blir väl mot sin vilja tvingad att spela rollspel om man inte tycker att det är kul? Så vad gör det att Nisse och Pelle sitter och spelar hack'n'slash om de tycker att det är roligt?

Om man sedan inte gillar hack'n'slash kan man väl spela med någon annan?

Spelkongressen tycker jag är årets händelse och det klart bästa konventet. Men det verkar som om äldre rollspelare ogillar den därför att det är så många deltagande i yngre åldrar. Stör det er att vi inte är lika gamla som ni är? Jag har funderat några gånger på att besöka GothCon nästa år, men man har ju ingen lust att komma dit och bli förnedrad av alla äldre "och mer erfarna" spelare. Om ni vill slippa oss får ni väl sätta åldersgräns på ert konvent. Jag respekterar att vissa rollspelsföreningar har åldersgränser och tycker att det är rimligt om man inte vill ha med yngre spelare i klubben. Men om inga sådana gränser finns kan ni inte hindra oss från att också komma ut på konvent och spela rollspel.

Hoppas att någon läser detta brev och skriver till Brevspalten om jag har fel. Särskilt om det är någon "äldre" rollspelare.

(Jag har naturligtvis inget emot medhåll heller...)

Gustav Höjwall

Ny rollspelsvärld

Ni har efterlyst önskemål om hur en ny värld till Drakar och Demoner skulle se ut. Jag anser att den inte bör vara så bestämd och välkänd, åtminstone inte för rollpersonerna. Som det är nu finns inget att utforska. Det formligen skriks ut att Altor är rund, det finns ingen plats för tankar om att den skulle vara platt, rädsla för att segla över kanten, och så vidare... Spelledarboken blev som att läsa en resehandbok. Jag verkar antagligen väldigt negativt inställd till Ereb Altor, men den gav vår rollspelsgrupp en helt ny dimension och mycket nöje eftersom vi länge saknat en riktig värld.

Någonting helt annat – jag har länge längtat efter en spelledarskärm. På SL:s sida borde alla viktiga tabeller finnas så att man slipper slå i allehanda böcker innan man hittar rätt tabell. Det bör även finnas plats för spelarnas viktigaste data, såsom grundegenskaper, vissa färdigheter, och så vidare.

Må tusen rosor kanta er väg.

Peter Liljenberg

Olle: *Vi har börjat med allvarliga funderingar kring ämnet ny värld, men en sådan ligger fortfarande en bit framåt i tiden. Tills dess tar vi tacksamt emot alla åsikter om hur vi ska göra. Alla önskemål kan ju naturligtvis inte tillgodoses, men det är viktigt att veta om vi ska göra något som är fullständigt beskrivet eller låter mycket vara oförklarat, till exempel. Är det något med Ereb Altor vi ska upprepa, och är det något vi ska hålla oss borta ifrån? Det är bara ni som kan berätta för oss.*

En spelledarskärm finns inte i planerna just nu, men det är ju rätt lätt att åstadkomma en själv (ja, jag vet, det ser kanske bättre ut med en tryckt skärm). Ett skäl till att vi inte har gjort någon är för att det är ganska lätt att åstadkomma en själv, som dessutom är direkt anpassad till den egna kampanjen och vilka tabeller man är mest intresserad av att ha tillgängliga.

Rymd-fan

En applåd för Mutant Rymd! Det går avsevärt bättre att skapa atmosfär när man har en tjock kampanjbok att bygga på. Men några frågetecken skulle behöva rätas ut.

1. Hur står det egentligen till med gravitation i RYMDen? Längre tider i för svag gravitation urholkar skelettet och förvagar musklerna (nu för tiden). Venus och Mars kan väl gå an gravitationsmässigt, men hur blir det med Merkurius och än värre med alla månar och asteroider? Har man fått fram konstgjord gravitation?

2. Har ni några planer på en teknologibox till Rymd som förklarar ovanstående problem, samt med beskrivningar av fordon och vapen? Jag har tänkt på att använda Techno 2090, men även om det fungerar skulle det kännas mycket fräschare med nytt material.

Till sist, tack för en bra tidning och många intressanta insändare!

Jonas Bengtsson

Olle: *1. Betrakta gravitationsproblemet som löst. Konstgjord gravitation förekommer i de flesta sammanhang.*

2. Inte omedelbart, men olika teknologisupplement är under arbete.

BBS

Vi (jag och ett tjugotal andra rollspelare) har ett, som det så fint heter på datorspråk, nät av BBSer. Där utväxlar vi brev med hjälp av Televerket. Dessa brev handlar i huvudsak om rollspel, och vi kan spela både roll- och konfliktspel på det viset, liknande PBM. Så kan folk med datorer ringa till våra datorer och skriva brev de också, vilket har resulterar i ett kontaktnät av rollspelare och datorintresserade.

Jag skriver detta brev för att jag har ett förslag som kommer att förbättra er redan eminenta tidning. Nämligen att i varje nummer ha en lista över de datorer (baser) som finns runt om i landet, och telefonnummer till dessa. På det sättet når alla ut till en större skara. Denna lista består av ungefär 10-20 BBSer med telefonnummer.

Fredrik Engström

Olle: *Jag vet inte om det är rimligt att köra listan i varje nummer, men du kan få presentera den i klubbspalten i nr 39. Den som inte vill vänta så länge kan höra av sig till Fredrik på telefon 0321-157 23, eller 2:203/413.1 eller 50:500/105. Ja, ni som vet vad siffrorna betyder behöver nog ingen förklaring. Det första är i alla fall Fredriks vanliga telefonnummer för direkt audiokommunikation...*

FANZINE SPALTEN

EMPEROR. Nr 3, aug/92. A5, 52 s. 10 kr + dubbelt porto till Stefan Ericsson, Taggsvampstigen 7, 611 63 Nyköping.

Emperor består av åtta korta postspelsfanzines, som häftats ihop. Tyvärr får jag känslan av att de här killarna inte lägger ner så mycket tid som de skulle kunna på fanzinet; att bara behöva svänga ihop ett halvdussin sidor verkar ha blivit ett slags billig utväg istället för ett tillfälle att orka anstränga sig.

Innehållet i Emperor 3 är rapporter från ett par PBM-spel, start i ytterligare ett par och lite recensioner. Det intressantaste i fanzinet är kanske ett engelskt, enkelt kommersiellt PBM, som kommer att köras till ett billigt pris.

Fanzinet präglas av ett vilt famlande efter en uttrycksform som passar utgivarna. Ett första steg vore att försöka skriva lite längre, genomarbetade bidrag.

VERTIGO. Nr 1, maj/92. A4, 24 s. 15 kr + porto till pg 625 31 82–7.

Se hit, alla som saknar *Rubicon!* Detta är ett offsettryckt, maclayoutat fanzine med just denna tidning som förebild. Det första numret är tunt, men redaktörerna hoppas att redan nästa nummer kommer att vara minst 40-sidigt och med färgomslag. De är också såpass ambitiösa att de tryckte 500 ex av fanzinet. Det låter väl optimistiskt, men det är roligt att de är beredda att satsa.

Debutnumret innehåller en beskrivning av Carl Hamilton med stats till Mutant, som kanske är lite mycket en synopsis av böckerna; en artikel om Altors gudar som välskrivet knyter ihop det som har skrivits om Altors skapelse till en enhetlig bild; ett uppslag till en kampanj i Ereb efter Vicotnik; samt en informativ beskrivning av tanganerna, till *Khelataar*.

VOX POPULI. Nr 3, sep/92. A4, 20 s. 15 kr + porto till Luleå Spelförening Anfauglith, pg. 480 65 81–7.

Tredje numret av lulebornas Vox Populi dök upp endast ett par månader efter de första två. Detta nummer är tunt och luftigt layoutat. Tyvärr märker jag en vilja att få ut numret som inte riktigt matchas av tillgången på material. Numret består av föreningsinfo, en kort artikel om *Diplomacy*, en rapport från Spelkongress 92, ett par sidor recensioner, en usel novell samt insändare, allt kryddat med redaktionens sinne för humor. Numret är sparsamt illustrerat, men omslaget är tecknat av Åke Rosenius.

Utgivarna verkar vara mycket trevliga, så jag väntar med förtröstan på att deras fanzine sakta kommer att bli allt bättre.

HYPNOSIS. Nr 3/92. A4, 48 s. 20 kr till pg. 641 53 60 – 4, Stefan Larsson.

Luftig kan man däremot knappast påstå att Hypnosis layout är. De här killarna lyckas pressa in mycket, inte minst illustrationer. Detta nummer innehåller några kåserande artiklar, ett långt och utmärkt äventyr till Mutant, en RP-beskrivning av Åke Rosenius (som har tecknat omslaget), ett välskrivet Khelataaräventyr, vars största brist är att man inser vad det går ut på redan efter en minut om man har läst Asterix och skatten , 7 äventyrsuppslag till samma spel, en kombinerad karaktärsbeskrivning och kampanjuppslag till *Kult*. Som avrundning ett par recensioner och en enkät.

Hypnosis är ett ovanligt välmatat och prisvärt och innehåller Rosenius 'Café Tavelsjö', trevliga seriesnuttar av samma typ som de han tecknade i Rubicon.

TRIBUNEN. Nr 6, sep/92. A4, 28 s. 15 kr till pg. 409 67 55 – 6, Tribunen.

Det var ett tag sedan jag såg till *Tribunen* sist. Detta nummer innehåller en kort presentation av Stephen King, en kort artikel om kärleksintriger i rollspel, en artikel om figurmålning, första delen i en fantasyföljetong som kanske är mer inriktad på att strö ålderdomliga adjektiv omkring sig än på att berätta en historia (men trots det välskriven och läsvärd!), ett par sidor fanzine- och bokrecensioner samt en recension av ett engelskt PBM.

Jag har svårt att hitta något som höjer sig över mängden, men kan heller inte finna några bottennapp. Layouten är funktionell, och illustrationerna OK. Ett lättläst fanzine som möjligen skulle kunna vara lite tjockare och innehålla lite längre artiklar.

LUCIFER. Nr 3, okt/92. A5, 44 s. 15 kr till pg. 470 77 29 – 2, Gwai Loh Games.

Lucifers utgivare är en man vid namn Jonny Nielsen, som anspråkslöst kallar sig Gudfadern. Han skriver nästan allt i fanzinet själv, menar att det är ett av Sveriges tio bästa och uppmanar alla Sveriges scenarioskrivare att skicka in sina äventyr till honom för att betygsättas av en av Gwai Loh Games' tillsatt kommitté. Hans egna äventyr upptar platserna 1–11 av rankinglistans 22 äventyr.

Lucifer#3 innehåller en rapport från kommittén som betygsätter äventyr, ett kort och tyvärr ganska fantasilöst äventyr till *Chock*, ett par sidor kampsport (bl.a. en bra sida om Thai-boxning), ett korsord, en ganska fantasilös men användbar stad till Samuraj DoD, ett enkelt och halvdant redigerat strategispel samt första delen av ett kort *Kult*-äventyr, som det är för tidigt att uttala sig om ännu. *Lucifer* är knappast ett av Sveriges tio bästa fanzines, men inte heller ett av de sämre. Pröva på det, om ni tycker att det låter intressant.

GRÄNSLANDET. Nr 19, okt/92. A5, 64 s. 15 kr till pg. 690427–0359, R. Isaksson.

Gränslandet är ett bra och trevligt PBM-fanzine som blev utsett till Sveriges bästa i fjol. Nummer 19 är ovanligt tjockt, då det är tryckt i många hundra exemplar för att spridas till alla Sverok-anslutna klubbar. Av denna anledning är det skrivet som en introduktion till postspelshobbyn. Är du nyfiken på att spela spel genom brevväxling men vet inte hur det går till? Skaffa då nr 19 av *Gränslandet*!

Innehållet i detta nummer är en ganska kort brevspalt (kort för att vara ett PBM-fanzine, gigantisk jämfört med vanliga spelfanzines), en sabla massa presentationer av olika postspel och fanzines och lite rapporter från olika pågående spel. Ett smurfigt fanzine för alla smurfer med känsla för smurfighet. Layoten skulle dock kunna vara snyggare.

STRAPATS. Nr 1, okt/92. A5, 8 s. 8 kr till pg. 680212–4138, J. Nelson.

Detta fanzine handler om levande rollspel, LRS. Det utkommer som en gratisbilaga till *Gränslandet*, men går att beställa separat. Detta nummer är av naturliga skäl mycket kort och innehåller nybörjarråd för dem som inte har prövat på LRS samt rapporter från äventyr. I framtiden har redaktören tänkt sig att det ska innehålla kalendarium, fler äventyrsrapporter, insändare, scenarier till äventyr, förslag på hur man fixar rekvisita osv.

Det är svårt att avgöra hur bra eller prisvärt fanzinet kommer att bli med detta debutnummer som underlag, men nog ska du pröva på om du är intresserad av eller nyfiken på LRS.

OLÓRIN. Nr 2, okt/92. A5, 36 s. 15 kr + 5,50 i frimärken till Johan Söderberg, Jättens väg 7, 746 95 Bålsta.

Ganska snabbt kom *Olórin* nr. 2. Detta nummer innehåller mycket recensioner av böcker, film och fanzines, några amatördikter, korta artiklar om erfarenhetspoäng, smådvärgar och alvringar i SRR, en om värdshus, en SLP och en drake till DoD samt en del halvdana illustrationer.

Jag önskar att jag kunde ljuga och säga att dikterna var bra, men å andra sidan har jag sett sämre försök till poesi i andra fanzines. Två av artiklarna till SRR är dessutom tyvärr översatta på ett hjärtskärande uselt sätt. Snälla, skaffa en bättre översättare! Bortsett från dessa skönhetsfel är *Olórin* matnyttigt för alla som behöver korta tips till sin fantasykampanj och dessutom betydligt snyggare än nr. 1. Lite högt pris, bara, med tanke på vad man får för pengarna.

THOT. Nr 3, okt/92. A5, 60 s. 15 kr till pg. 400 44 93 – 5, J. Hyvönen.

Duns, sade det och framför mig låg det tredje numret av *Thot*, som tidigare en bitvis inspirerande, delvis makaber, styckvis tröttsam men rakt igenom personlig tidskrift. Detta nummer består av några seriestrippar, återtryck ur Livets ords tidskrift, konventsrapport, recensioner av filmer och spel, en jungiansk tolkning av filmen Legenden (!), reseberättelse, RQ-intrig, novell, brevspalt samt en hel del satir. Nästan allt mycket välskrivet.

Jag måste erkänna att jag börjar tröttna på fanzinets korståg mot inte bara Livets ord utan alla kristna. Visst har de en och annan poäng, men det känns barnsligt och tröttsamt i längden. Men, trots alla invändningar: Thot är en hörnsten i alla fanzinesamlares bokhylla, ett fanzine som försöker (och lyckas) ge dig något mer än bara det gamla vanliga.

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



LÄNGE HADE JAG SÖKT. JAKTEN HADE FÖRT MIG ÖVER FEM KONTINENTER OCH KOSTAT MIG EN HALV MANSÅLDER I TID. HUNDRATALS BIBLIOTEK, PRIVATA SAMLINGAR, ANTIKVARIAT OCH ANTIKVITETSAFFÄRER HADE JAG GÅTT IGENOM NÄR JAG TILL SLUT FANN DET EFTERTRAKTADE VERKET I EN BOKLÅDA UTANFÖR EN NEDGÅNGEN PAPPERSHANDEL I ANTWERPEN. DEN GAMLA PÄRMENS SVARTA LÄDER VAR KANTSTÖTT OCH FYRA DJUPA REVOR LÖPTE LÄNGS OMSLAGETS FRÄMRE SIDA. MEN DET VAR ETT EXEMPLAR AV DEN MÄRKLIGA SKRIFTEN "DRÖMKRAFT", NEDTECKNAD PÅ ETT ÄLDRE ARABISKT VERSMÅTT.

REDAN TVÅ MÅNADER EFTER UPPTÄCKTEN AV BOKEN STALS DEN FRÅN MITT OBEVAKADE LABORATORIUM AV MIN PERSONLIGE ASSISTENT, EDMUND GEOFFREY MARX. KORT DÄRPÅ ÅTERFANNS HANS KVARLEVOR I ETT RIVNINGSHUS INVID THEMSEN I UTKANTEN AV LONDON. HYRESVÄRDEN HADE FUNNIT EDMUND I EN VINDSKAMMARE SOM VAR LÅST FRÅN INSIDAN. POLISUTREDNINGEN KUNDE INTE GE SVAR PÅ VAD SOM ORSAKAT MIN ASSISTENTS FRÅNFÄLLE. INGENTING KUNDE HA TAGIT SIG IN I KAMMAREN OCH UT IGEN UTAN ATT HA GJORT ÅVERKAN PÅ DEN REGLADE DÖRREN ELLER DET IGENSPIKADE FÖNSTRET.

"DRÖMKRAFT" HADE PÅTRÄFFATS PÅ DET SPARTANSKA SKRIVBORDET – IGENSLAGEN. EDMUNDS FÖRVIRRADE ANTECKNINGAR GAV VID HANDEN ATT HAN BARA HUNNIT ÖVERSÄTTA ETT FÅTAL SPRIDDA SIDOR INNAN HANS OLYCKA HADE INTRÄFFAT.

REDAN UNDER FÖRUNDERSÖKNINGEN FÖRSVANN BOKEN. "TROLIGEN GENOM ETT MISSTAG VID ARKIVERING OCH NUMRERING AV INKOMMET BEVISMATERIAL", HETTE DET.

MEN JAG VET ATT NÅGONSTANS DÄR UTE SÅ FINNS MIN BOK. DET ÄR BARA EN FRÅGA OM TID INNAN JAG ÅTERFINNER DEN. INGEN KAN UNDKOMMA EN ERFAREN JÄGARE SOM JAG. INTE ENS EN MAGISK BOK.

/UTDRAG UR ETT BREV FRÅN JAMES DILLINGER HURST TILL EN NÄRA VÄN, DATERAT DECEMBER 1982, BEIRUT

DET OCKULTA BIBLIOTEKET

Magisk litteratur beskriven och illustrerad av Peter Bergting

Här kommer vi att ge prov på den litteratur som ligger till grund för forskare och andra i Kult. Vissa böcker är producerade för att leda läsaren på villovägar. En del av dessa böcker ligger till exempel liktorer bakom medan andra på alla sätt försöker rasera illusionerna för läsaren. En del böcker kräver noggranna studier för att man till exempel ska kunna lära sig sådana kunskaper som drömkonst. Andra böcker kan ge omedelbara kunskaper som ger en ohämmad insikt samtidigt som ens hälsa rasar som ett korthus. Detta är naturligtvis upp till spelledaren och beskrivs separat för de böcker som det berör.

BÖCKER OM DRÖMKONST

Det finns en uppsjö litteratur om drömkonst, studiet av drömmar och faktalitteratur i ämnet. Det mesta är skrivet av lekmän för lekmän. Vi ska bara konstatera att de finns och är ganska lättillgängliga, och att de maximalt kan få upp drömkonstvärdet till 15.

Den tyngre litteraturen i ämnet är ofta svårtillgänglig och dyr, men krävs om man på egen hand ska kunna träna upp sin drömkonst till värden över 25–30.

Har man exempelvis 20 i drömkonst och vill läsa in Blakes bok för att komma upp i 35 poäng krävs det träning och tid enligt vad som beskrivs i reglerna. Man svischar inte upp i 35 poäng från 0 bara för

att man sträckläser boken över en natt. Vidare kan man inte öka förmågan om författaren har ett sämre värde än man själv. Till exempel kommer Wilkes bok att framstå som intressant kuriosa för dr Blake.

Här nedan beskrivs några av de bästa böckerna i ämnet.

Tillgänglighet visar hur svår boken är att hitta på en skala från 1–20.

JOHN WILKES' DIARY

Språk: Engelska
Ursprungsland: England
Sidor: Sammanlagt 500
Skick: Fem slitna anteckningsböcker med svarta pärmar, skrivna med bläck, cirka 10x15 cm stora.
Präntad/tryckt: 1978–1982
Författare: John Wilkes, engelsman. Han skrev dagboken medan han vårdades på St Helenasjukhuset.
Antal ex i omlopp: 1 (5)
Pris/värde: Ovärderlig
Tillgänglighet: 15
Var den kan hittas: Okänt, troligen privat samling.

Böckerna består av typiska dagboksanteckningar fram till december 1978, då fantasier börjar blandas med vakendrömmar och psykoser. I samband med ökad medicinering faller han djupare in i vansinnet än någon icke uppvaknad nått förut. Slutet på dagböckerna är mycket svårlästa, kaotiska nödrop från John Wilkes' version av inferno, uppblandat med vanföreställningar om sjukhuset. Sista anteckningen gjordes den 23 januari 1982, strax innan han föll i den koma han fortfarande befinner sig i.

Noggranna studier kan driva upp drömkonst till maximalt 25 poäng, samt ge en flyktig bild av vansinnesmagins struktur och uppbyggnad.

DREAMSCAPE

Språk: Engelska
Ursprungsland: USA
Sidor: 1360
Skick: Tjock inbunden bok med ett omslag som föreställer en blå himmel med titeln Dreamscape och författarnamnet i guld. På baksidan finns ett foto av dr Blake och en text som kortfattat beskriver hans bakgrund. Boken är i A4-format.
Präntad/tryckt: 1986
Författare: Dr Erwan Blake
Antal ex i omlopp: Cirka 10.000
Pris/värde: 300 kr
Tillgänglighet: 4
Var den kan hittas: De flesta bokhandlare kan ta hem boken.

Noggranna studier av drömkonst blandat med uppgifter för läsaren att öva sig på i sömnen. Innehåller även en tolkningsdel för drömmar.

Dr Erwan Blake är en framstående drömmare med många års studier och kurser bakom sig. Han har under åren gett ut ett tjugotal böcker om drömkonst, där denna, den senaste, räknas som den främsta. Dr Erwan Blake har en gång haft boken Drömkraft i sin ägo och har försökt översätta denna.

Studier av boken kan få upp drömkonsten till och med 35 poäng.

DRÖMKRAFT

(ungefärlig översättning)
Språk: Arabiska
Ursprungsland: Tunisien
Sidor: 1500
Skick: Tjock, inbunden bok med handskrivna pergament och vackra illustrationer. Cirka 50x100 cm stor.
Präntad/tryckt: 1600-talet
Författare: Okänt
Antal ex i omlopp: 1
Pris/värde: Ovärderlig
Tillgänglighet: 13
Var den kan hittas: Mycket specialiserad bokhandel eller samlare.

Förutom att språket är arabiska gör diktningen och den uråldriga syntaxen att boken är fruktansvärt svårläst. Kortare översatta partier har letat sig in i bland annat dr Erwan Blakes böcker. Den som lyckas studera denna bok kan tvinga upp sin drömkonst till 40 poäng. Boken stals 1976 ur dr Blakes samling.

DREAMER

Språk: Engelska
Ursprungsland: England
Sidor: 180
Skick: Liten, oansenlig, inbunden bok. Cirka 10x15 cm stor.
Präntad/tryckt: 1982
Författare: Magdalena DeWries
Antal ex i omlopp: 3000
Pris/värde: 200 kr
Tillgänglighet: 6
Var den kan hittas: Specialiserade bokhandlare.

Trots lika mycket dikt och prosa som ren sanning, räknas denna bok till de främsta inom drömkonstlitteraturen. Den är skriven av Magdalena DeWries, som under åren 1942–1976 led av drömsjuka och bara vaknade ett par gånger under hela sjukdomsförloppet. Hennes bok beskriver den drömvärld som hon sakta men säkert byggde upp. Hon var en mycket säker drömmare och drog flera gånger in föräldrarna i sin drömvärld. Hon skrev ner alla sina upplevelser när hon vaknade och tog kort därefter livet av sig. Föräldrarna lät trycka boken efter hennes död.

Man kan träna upp drömkonsten till 35 med hjälp av Dreamer.

SERENGI NBATA – EN AVHANDLING

Språk: Holländska
Ursprungsland: Sydafrika
Sidor: 180
Skick: Limmad bok med svarta pärmar
Präntad/tryckt: 1975
Författare: Dr Thomas Menla
Antal ex i omlopp: 1000
Pris/värde: 2000 kr
Tillgänglighet: 10
Var den kan hittas: Specialiserade bokhandlare, sjukhus.

Boken är en avhandling om pojken Serengi Nbata, som under åren 1968–1973 vårdades för sömnproblem på en klinik i Pretoria, Sydafrika. I stort sett är det en utförlig läkarjournal som beskriver hur patientens drömmar allt mer förändras, och hur han till slut lyckas ta kontroll över dem. Mot slutet av sin sjukhusvistelse lyckas han även dra in doktorn i sina drömmar.

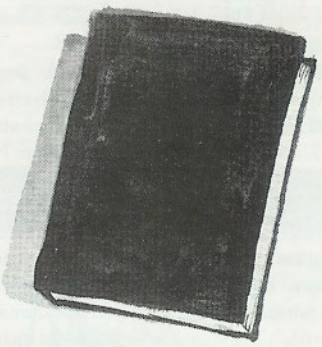
Serengi avtjänar nu ett flerårigt fängelsestraff för uppvigling i Pretoria.

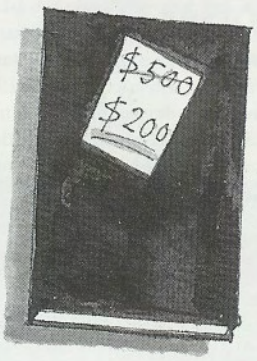
Noggranna studier av boken kan få upp drömkonsten till 30.











PÅLDETS APOSTLAR

En artikel av Johan Anglemark

1977 hade en intern debatt förts inom IRA på Nordirland och förespråkarna för terrorbombningar av varuhus på engelska fastlandet, John Patrick O'Neill och Brian Murphy, hade förlorat. De lämnade rörelsen och bildade NAI, the Nationalist Army of Ireland (på iriska Clann na hÉireann). De svor att tre engelsmän skulle dödas för var katolik som föll offer för de brittiska säkerhetsstyrkorna eller de protestantiska terroristerna. Deras slogan var: "Ireland free or England in ruins". Ganska snart ledde deras blodiga och urskillningslösa kamp till att de tvingades flytta basen för sin verksamhet till republiken Irland.

HISTORIK

Den nordirländska konflikten är komplicerad. Irland invaderades år 1169 av engelsmännen, men det var först på 1500-talet som irländarna och den inhemska kulturen på ett definitivt sätt började motarbetas. Flera gånger reste sig den irländska adeln i uppror, och det starkaste motståndet fanns i norr, i landsdelen Ulster. För att kväsa detta motstånd "planterade" engelsmännen på 1600-talet in skotska, protestantiska nybyggare i Ulster och konfiskerade de katolska böndernas ägor.

Runt förra sekelskiftet blossade den irländska kampen för oberoende upp igen, och efter några års gerillakrig gick engelsmännen med på att lämna ön 1922, men det fanns ett stort problem: Nordirland. Längst i norr var de protestantiska ättlingarna till 1600-talets skotska invandrare i majoritet, och de vägrade att låta sig styras av de "nationalistiska" katolikerna i Dublin, de var "lojala" mot den brittiske kungen. För att ta tillvara deras intressen tvingade den brittiske premiärministern irländarna att gå med på att dela Irland i två delar: Irländska fristaten i söder och Nordirland i norr.

Den här delningen klöv också de katolska nationalisterna mitt itu. En stor minoritet fortsatte kampen mot "förrädarna" i Dublin och protestanterna i norr, först i form av ett inbördeskrig 1922-1923, och senare i form av ett kvarlevande IRA, den irländska republikanska armén. IRA opererade först över hela Irland, men inskränkte sedan sin verksamhet till Nordirland. Med jämna mellanrum har de dock bedrivit bombkampanjer i England, för att få den engelska allmänheten att tröttna på konflikten och tvinga sin regering att lämna Nordirland.

Det var över vitsen och moralen i att bedriva sådana här kampanjer mot oskyldiga offer som rörelsen splittrades 1977, då "den hårda linjens män", Murphy och O'Neill, valde att bilda en egen gerillagrupp.

EN UPPTRAPPAD VÅLDSSPIRAL

Till en början bedrev NAI en verksamhet som liknade den som de hade bedrivit i IRA, de sköt poliser och brittiska soldater ur bakhåll och skickade grupper till England för att bomba offentliga platser. Men snart började NAI:s frivilliga få order att döda och bomba urskillningslöst, och försökte inte längre att undvika att skona "oskyldiga" människoliv (med IRA:s sätt att se saken är brittiska poliser och militärer "legitima mål", eftersom de medvetet hjälper till att upprätthålla ett system som diskriminerar den katolska befolkningen på Nordirland).

Vad hade hänt? Dödsängeln Sathariel, den förtärande modern, som alltid hade sett stor potential i den irländska konflikthärden, hade fått upp ögonen för splittringen av IRA. Hon skickade ett sändebud till Belfast som tog över Cathleen Houlihans, en ung kvinnlig litteraturstudents kropp och själ. Cathleen tog kontakt med en av NAI:s ledare, Brian Murphy, och förförde honom. Han blev som förhäxad av henne, och blev övertygad om att hon var en manifestation av Irlands själ. Han lät sig övertalas att göra sig av med O'Neill, som avrättades som "förrädare av den nationalistiska saken", och nu slog NAI in på en betydligt blodigare och meningslösare bana. Officiellt var målsättningen att sprida våldet till England så att engelsmännen "skulle få uppleva samma terror som de själva utsatt irländarna för under 800 års tid", men i själva verket är det ett försök av Sathariel att sprida så mycket död och kaos över Brittiska öarna som möjligt.

Sathariels sändebuds närvaro på Nordirland gjorde emellertid att hon kom i konflikt med dödsängeln Samael, som länge har styrt de protestantiska terroristerna och nynazisterna i Belfast. För att undvika att dra på sig Samaels eviga vrede övertalade hon Murphy att flytta högkvarteret till Irländska republiken i söder, till Dublin. Där fick de i praktiken en fristad från förföljelse, eftersom den irländske justitieministern är en upprorisk liktor som försöker underminera sin herre Geburahs ställning på Brittiska öarna, och har ingått ett avtal med Sathariels sändebud om att skydda NAI.

Engelsmännen har naturligtvis sedan länge insett att NAI opererar från Dublin, men kan inget göra annat än att skrika och hota på hög diplomatisk nivå.

ELM'S LOUNGE

NAI har sitt högkvarter i källaren under puben Elm's Lounge på Dame Street, i närheten av Guinnessbryggeriet i Dublin. Ägarna till puben, systrarna Mary (39 år) och Bridget (31 år) Kelly är medlemmar i rörelsen. Man tar sig ned till källaren genom en lucka i golvet i personalutrymmet bakom puben. Källaren består av fyra rum: kontor, vapen- och sprängmedelsförråd, sovrum samt ett tempel tillägnat tillbedjan av Sathariels inkarnat, Kali Durga, bakom en låst dörr. Av de sex som ägnar sig åt att dyrka Kali är det bara två, Cathy och Murphy, som vet om sambandet med NAI. I templet bor också 15 blodsänglar, som släpps lösa i Dublin under nätterna. De som befinner sig i templet lyder Cathleen blint.

Här finns alltid antingen Cathy eller Murphy, och vanligen en eller två medlemmar till. I templet finns också 5 + 1T10 blodsänglar.

CATHLEEN HOULIHAN

SATHARIELS SÄNDEBUD

Den ursprungliga Cathy Houlihan kommer från staden Derry på Nordirland. Sedan hon gick med har hon inte haft någon kontakt med sin släkt eller sina gamla vänner, så ingen anar att hon är besatt av Sathariels sändebud.

Cathy studerade iriska och arkeologi vid Queen's University i Belfast mellan 1975 och 1978, men avbröt studierna när hon blev besatt och anslöt sig till NAI. Hon är nu i 35-årsåldern.

Hon är av medellängd, c:a 170 cm lång och normalt byggd med halvlångt, rödblont hår och gröna ögon. Hon klär sig vanligen i svart. Bortom illusionerna ser hon ut som en blodsängel, dvs. som en humanoid helt täckt av blod och svart vätska.

Personlighet: En fanatisk och engagerad vacker kvinna som har lätt för att entusiasmera dem som finner hennes idéer sympatiska, men som skrämmer dem som inte håller med henne.

Rollspelstips: Titta på den du talar med med

intensiv blick, prata med eftertryck och rör hela tiden händerna med små gester. Om du blir emotsagd, höj rösten och förlora humöret, varna för att de som inte står på din sida kommer att ställas inför exekutionspatrullen först "när Irland är fritt igen".

RÖR	25	**EGO**	24
STY	30	**KAR**	20
TÅL	30	**UPP**	23
UTS	15	**UTB**	17

Skadekapacitet:
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 3 dödliga sår

Förmågor: Befallande röst, Telepati, Okänslig för eld
Nackdelar: Fanatism, Lättretlig, Manisk
Färdigheter: Pistol och revolver 20, Slåss utan vapen 15, Simma 25, Gömma sig 15, Iriska 17, Franska 15, Latin 12, Fallteknik 12, Kontaktnät: irländska nationalister 10, irländska regeringskretsar 5, Kommandoträning (mästare), Sprängteknik 15, Förföra 20, Förhörsteknik 13, Rida 15, Arkeologi 17, Filosofi 12, Naturvetenskap 12,
Anfallssätt: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), kampsport eller med vapen

BRIAN MURPHY

Ledaren för the Nationalist Army of Ireland är en 45-årig idealist, som drogs med i den republikanska rörelsen under kravallerna 1969. Han har alltid varit våldsam av sig och anslöt sig snart till dem inom IRA som förespråkade upptrappad väpnad kamp.

Efter att han träffade och förälskade sig i Cathleen Houlihan har han kommit att omfatta hennes idéer om urskillningslös terror mot civilbefolkningen i England, och det är osäkert om han skulle ändra sin inställning ens om Cathys inflytande över honom försvann.

Murphy är något över medellängd, skäggig med halvlångt, svart hår och kornblå ögon. Han klär sig i jeans och T-shirt och försöker att låta bli att synas.

Personlighet: Murphy är i nyktert tillstånd ganska tystlåten och uppfylld av ett intensivt hat mot alla engelsmän, som han anser står för all ondska på jorden i allmänhet och på Irland i synnerhet. När han har fått för många glas Guinness innanför västen, vilket händer alldeles för ofta, blir han våldsam och oberäknelig.

Rollspelstips: Anlägg ett stenansikte med brinnande, stirrande blick. Tala tyst och allvarligt om engelsmännens 800-åriga förtryck, och skratta aldrig. Bred på brett ur din repertoar av irländska rebellsånger med hög röst när du spelar berusad.

RÖR	12	**EGO**	15
STY	15	**KAR**	12
TÅL	11	**UPP**	9
UTS	10	**UTB**	13

Mental balans: –30
Mörka hemligheter: Offer för brott, Skyldig till brott
Fördelar: Hederskod, Intuition, Uthärda tortyr
Nackdelar: Dåligt rykte, Dödsfiende, Fanatism, Jagad och efterlyst, Missbrukare
Färdigheter: Pistol och revolver 12, Sprängteknik 14, Administration 10, Iriska 7, Franska 10, Diplomati 12, Kontaktnät: irländska nationalister 18, Sjunga 12, Köra bil 12

NAI-SOLDATER

Värdena kan användas för alla frivilliga "frihetskämpar" i NAI. De är klädda som vanliga civilister, och de är både män och kvinnor.

Personlighet: Kalla och fanatiska.

Rollspelstips: Håll en låg profil och undvik politiska samtalsämnen, såvida inte rollpersonerna verkar vara genuint sympatiskt inställda till den republikanska kampen. Försök i så fall värva dem, utan att avslöja vem du är.

RÖR	14	**EGO**	13
STY	12	**KAR**	10
TÅL	13	**UPP**	14
UTS	12	**UTB**	11

Mental balans: –10
Färdigheter: Automatvapen 12, Gevär och armborst 10, Smyga 12, Undvika 12, Slåss utan vapen 12, Gömma sig 14, Leta 12, Sprängteknik 17, Förhörsteknik 12, Förklädnad 10, Köra fordon 12, Skugga 12
Anfallssätt: Glock 17 (skr 1-5, ls 6-9, as 10-15, ds 16+)
Utrustning: Automatpistol, anteckningsbok
Antal: 2-6

ÄVENTYRSUPPSLAG

Om rollpersonerna har militär bakgrund, men inte är engelsmän, kan de engageras av den brittiska militären för att försöka utplåna NAI i Dublin. De förses då med falska identiteter och får resa till Irland. Väl framme får de frekventera de pubar där nationalister av tradition håller hus, och lägga ut sina tentakler. Eftersom de är utlänningar möts de av misstänksamhet, och om de är klumpiga kan de luras i bakhåll av några som misstänker att de är brittiska agenter. Men om de spelar rollen av republikanska sympatisörer som vill etablera kontakt med motståndsrörelsen (de kan påstå sig tillhöra en valfri existerande eller fiktiv terroristgrupp i Europa eller vara amerika-irländare) väl, så borde de kunna få napp och ledas till Cathy, Brian Murphy eller till Elm's Lounge.

Det kan också tänkas att rollpersonerna befinner sig i Dublin av någon helt annan anledning, och stöter på liket efter en stackare som haft oturen att stöta på en eller flera blodsänglar. Detta kan leda dem till att försöka spåra förövaren, som uppenbart inte är helt mänsklig. En erfaren magiker eller sierska borde kunna hjälpa dem att lokalisera hotet. De kan också råka prata med någon på en pub om vad de har sett, varpå han säger att det där bör de låta vara ifred. Om de efteråt frågar om vem han var så finner de att han sägs vara med i NAI.

Äntligen ...

...ett svenskt företag som tillverkar just det Du behöver.



För Dig som spelar figurspel har vi både snygg terräng och justa modeller att ställa i den.

Beställ vår katalog redan idag!

För Dig som sysslar med Levande RollSpel har vi latex-vapen, rustningar, sköldar och lite av varje annat.

Dessutom kommer vi snart med ett regel-system med gott om fina idéer.



Naturligtvis har vi även andra saker på gång. Såsom regler för figurstrider, modeller av fordon och vagnar och mycket annat...

Vill du ha vår katalog? Skicka frankerat och självadresserat kuvert (C5; porto 2.80).

GRENDEL
TERRÄNG OCH MODELLER
SAMT
BERTOLF VAPENSMED
NORDOSTPASSAGEN 36
413 11 GÖTEBORG
031-12 16 72


VENUS SEKTOR B-40CW KL21.18. SGT JORG STEWARTS LOG.
UTPOST 18-CAC ÄR NÄSTAN OBEMANNAD. MIN RUSTNING ÄR RENA VRAKET. DEN ÄR LIKA SLUT SOM DET HÄR UPPDRAGET. I GÅR DOG DEN SISTE AV MINA MÄN- CURLY.
LEGIONENS ATTACKER ÄR FÖRÖDANDE. DE SMÅ INFANTERISTERNA SKJUTER MAN LÄTT BORT, MEN DE LEDS AV FRUKTANSVÄRDA VARELSER OCH JÄTTELIKA MUTANTER...
18-CAC KL 23.03. VI... JAG HAR SIKTAT EN...
...EN MINDRE INFANTERI STYRKA!!!
DE RYCKER NÄRMARE!
ÄT STÅL, MUTANT-ÄCKEL!!!
BAM
FÖR CURLY!
BAM BA
BAM
BOK BOK BOK
SPL
AAARRH!
TRÄFFAD..
AAAARRR
KANG
SIKTA ALDRIG PÅ EN BLOOD- BERET!!
J...JORG...
CURLY?!
HNNNNN...
SLAT
SSSSSHWOOOOP
P. MAGNERIUS-92

IMPERIAL

Av Michael Stenmark

Och så skedde att Imperial växte. Familjerna samlade rikedomar och kunskap och med dessa lade de grunden för det nya imperiet. De hötte högmodigt med nävarna och skakade sina svärd mot deras större medtävlare. Imperial stod fast i kampen för sina traditioner.

Efter lång tid utvecklades företaget till en megakorporation, en maktposition som garanterat Imperials fortsatta utveckling, både vad gäller värden och politik. Positionen erövrades genom den hängivenhet som visades av familjerna och klanerna som skapade bolaget, och det var denna hängivenhet som gav dem möjlighet att att utmana sina mäktigare syskon.

Men detta sågs inte med blida ögon av alla sidor. Blodiga krig inleddes i syfte att kväsa utmanarens mod. Imperials ställning hotades i en värld där man saknade allierade bland de finansiella jättarna. Svaret blev att stå fast och bygga upp ett starkt försvar baserat på klanerna och de familjer som styrde dessa. Arméns styrka och skicklighet gjorde att man inte tvekade att sätta in de hängivna trupperna mot styrkor som var mångdubbelt större.



Kapten McBride

Kapten McBride, officer inom det beryktade förbandet Imperial Blood Berets, är en av Imperials största hjältar. Under förbandets insatser mot den mörka legionen på Venus gjorde han sig känd för sin lojalitet och sina hjältemodiga insatser. MacBride utmärkte sig i första hand McBride konfronterade den mörka legionens horder såväl som deltog i "Overlord offensiven" mot Bauhaus 2 och 5 pansarbrigader.



ETT IMPERIUMS FÖDELSE

Imperial var och är en fusion av ett fåtal starka familjekorportationer. Dessa har allt sedan starten styrt och burit fram Imperial från att vara ett av de mindre bolagen till det femte största idag. Genom en långtgående strategi och genom obändig självtillit har Imperial erövrat marknadsandel efter marknadsandel.

Bit för bit har företaget vuxit och kommit att bli en allt viktigare maktfaktor jämte de andra stora bolagen och brödraskapet.

IMPERIALS STRATEGI

Imperial drivs enligt en övergripande plan. Marknadsandelarna ska erövras genom en offensiv marknadsstrategi och snabba och slagkraftiga militära ingripanden till stöd för handelssatsningarna. Man ger sig med förkärlek på operationer som ger hög utdelning, men som samtidigt kan innebära stora risker. Mycket kraft och omsorg läggs ned på att planlägga alla de drag som Imperial utför i det stora spelet mellan de ledande makthavarna. Den kommersiella stilen har därmed i hög grad påverkats av bolagets militära anfallsstrategi och tvärtom.

Den aggressiva marketingavdelningen har tillsammans med de skickliga militära strategerna i spetsen för en välutbildad krigsmaskin och en obändig stridsmoral erövrat stora segrar i allt från reklamkampanjer till anfallskrig.

IMPERIALANDAN

Företaget genomsyras av den så kallade Imperialandan. Med den avses den lojalitet och höga moral som anställda inom företaget uppvisar. Andan beror mycket på att personal på alla nivåer dagligen peppas med budskapet att de är viktiga delar av den stora processen, vilket gör att alla känner sig delaktiga i Imperials framgångar.

Såväl civil som militär personal delar denna anda, och det är därför ofta svårt att få en Imperial-anställd att förråda sitt företag. Bolaget odlar och vårdar Imperialandan på olika sätt, allt från att Imperials bolagsmärke och olika varumärken exponeras överallt, till att monumentala statyer tillägnade företagets hjältar får framträdande lägen. Dessa hjältar hyllas och vårdas som förebilder för alla anställda.

KLANERNA

Imperial är uppbyggt och skapat av tre klaner – Bartholomew, Murdoch och McGuire – som delar makten; det ekonomiska och militära inflytandet över företaget. Det finns klara skillnader mellan de tre i den politik de för men man håller samman utåt i syfte att stärka företaget.



MURDOCH

Klanen Murdoch är den näst mäktigaste. Murdoch spelar en viktig roll eftersom man styr stora delar av de viktigare basindustrierna. Man står ofta i opposition till klanen Bartholomew. Meningsskiljaktigheter de två klanerna emellan är ofta stora. Murdoch-klanen sätter dock Imperial i första hand och låter sällan de interna grälen påverka de övergripande målen.

Murdoch-folk innehar höga poster inom alla industrigrenar och har en framskjuten position inom kartellen.



IMPERIAL DOOMLORD

Pansarstyrkornas "Old Reliable".

Trots att modellen har många år på nacken har denna åttamans hoovermaskin alltjämt en framskjuten position i pansarstyrkorna. Doomlordens mångsidighet och kapacitet gör den till den perfekta krigsmaskinen. Den används än idag för transporter, attack- och understödsuppdrag.

Specialförband som Blood Berets och Golden Lions använder Doomlorden som transportfordon och till eldunderstöd. Dess stora räckvidd och rörlighet gör att den kan utnyttjas i otillgängliga miljöer såsom Venus ändlösa regnskogar och slätter.

Maskinen är extremt tålig, och dess tjocka pansar gör att den kan absorbera ett antal direktträffar och kan utan större problem flyga rätt genom splitterbrisader. Den är bestyckad med ett flertal 50 mm kanoner och missilramper.

IMPERIALS KRIGSKABINETT

KOLONIERNA

Det talas ofta om att Imperials ekonomiska ryggrad utgörs av de inkomstgivande kolonierna. Dessa är de många gruvasteroider och mindre industrisamhällen som korporationen framför allt äger i asteroidbältet och i Jupitersystemet. Råvarubrytning och tung basindustri är koloniernas främsta verksamhetsområden. Det finns förvisso specialiserade industrienheter på kolonierna men dessa utgör endast ett fåtal procent av verksamheten.

Klanen Murdoch och klanen McGuire styr det stora flertalet av dessa kolonier. Detta förhållande har format den anda som råder inom dessa industrisamhällen. Imperials kolonier är kända för sin hårdföra befolkning och för deras dryckesvanor. McGuire-klanerna har alla sina överhuvuden på kolonierna och deras anställda hålls för att vara de mest styvnackade och tjurskalliga inom hela Imperial.

Imperial äger den minsta militära styrkan räknat på antal man. Detta faktum gör inte den militära slagstyrkan mindre, för genom hög utbildningsnivå och en ypperlig utrustningsstandard kompenserar man de övriga styrkornas överlägsna numerärer.

Imperials officerskår hör till de allra främsta och företaget har ett större antal specialförband än alla andra. En annan vital del av Imperials framgångar ligger i att man har de mest stridsvana styrkorna i jämförelse med de andra förtagen.

Arméns storlek har tvingat fram en något annan taktik än den konventionella krigsföringen. Ett stort antal specialförband sätts in bakom fiendens frontavsnitt och går in för att krossa stridsledningen, andra specialförband, vitala förråd och kraftkällor. Därefter sätts huvudanfallet in understött av de beryktade pansarstyrkorna.

ARMÉN

Imperial har en välutbildad yrkesarmé med små men specialiserade enheter. Varje grupp kan agera som självständigt stridande förband vilket ger en hög flexibilitet. Arméns styrka är den skickliga och stridserfarna officerskåren bestående av personal som ofta har börjat som vanliga fotsoldater och avancerat uppåt.

Styrkorna är tränade för rörlig krigföring och komplexa stridssituationer.

PANSARSTYRKORNA

Imperials pansarstyrkor utgörs av luftburna tunga attack- och transportfordon, bandvagnar, stridsvagnar och olika typer av tunga mobila artillerienheter. Pansarstyrkorna används som understöd för de framryckande trupperna och kan ibland sättas in för att skapa förvirring och kaos inför en specialförbandsattack.

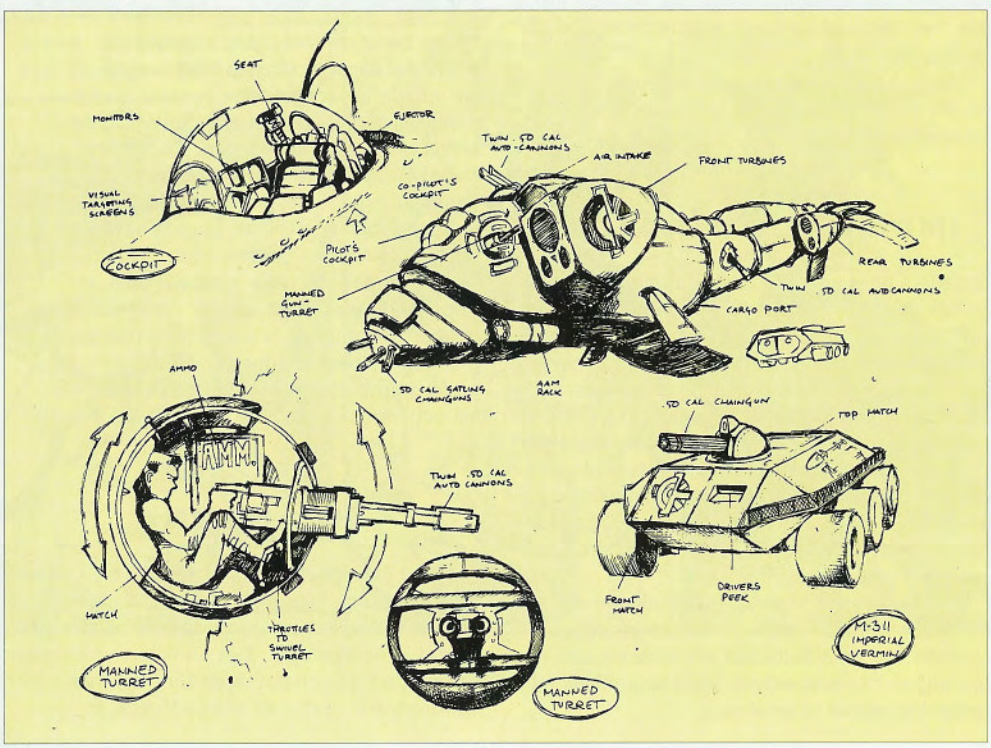
SPECIALFÖRBANDEN

Imperials militära taktik förutsätter att specialförband går in och krossar vitala delar av motståndarens styrkor under ett tidigt skede av striden för att på så sätt jämna ut skillnader i slagstyrka.

GOLDEN LIONS. Klanen Murdochs mest namnkunniga elitförband går under namnet Golden Lions. Förbandets blodröda rustningar har synts på många slagfält och man har varit med vid många av de större konflikter Imperial varit inblandat i.

Golden Lions är ett stort förband. Man har mindre anläggningar på de flesta av klanen Murdochs kolonier. Baserna fungerar som träningsläger och har dessutom till uppgift att skydda basindustrierna. Vid behov samlas hela förbandet ihop och sätts in där en större konflikt blåst upp.

Golden Lions har vid flera tillfällen gett sig i kast med Cybertronics trupper och har i regel gått segrande ur striderna. Erfarenheterna från



striderna mot dessa robotenheter och Cybertronics överlägsna teknologi har bildat skola inom Imperial. Förbandet har som taktik att öppna flera fronter samtidigt för att kunna slå till mot flyende fiender i kringgående rörelser. Man har ett rykte om sig att inte skona några fiender. Det har kommit anklagelser om massakrer på flyende trupper vid mer än ett tillfälle, men förbandets ledning tillbakavisar kategoriskt allt sådant prat.

Det faktum att Golden Lions aldrig tagit några fångar talar dock sitt tydliga språk.

Wolfbane. Wolfbane är klanen MacGuires stolthet. Man anses personifiera klanens anda och styrka. Förbandet har urgamla anor och traditioner och är det av Imperials förband som skiljer sig mest från de andra i form av utrustning, utseende och taktik. Wolbane utmärker sig för sin lojalitet, höga stridsmoral och för soldaternas ofta komplicerade hierarkiska symboler. Soldaterna bär mängder av symboliska utsmyckningar i form av kedjor, trofeér, läder och pälsstycken fästade på rustningsplåtarna. Man bär med förkärlek chocksvärd och mycket tunga vapen, som exempelvis Charger Support-kanonen.

Detta elitkommando är mest känt för sina insatser under erövrandet av Mishimas gruvasteroider och från sina insatser på Venus. På slättlandet, runt de djupa sjöarna, har Wolbane gång på gång varit inblandat i blixtanfall mot den mörka legionens till synes ändlösa förskansningar. Trots svåra förluster har kommandot, troget sitt motto, nedgjort ofta övermäktiga fiender. Den frenesi som Wolfbanekrigarna försätter sig i kan närmast liknas vid ett bärsärksliknande tillstånd där de blir okänsliga för fruktan, smärta och utmattning – egenskaper som gör dem fruktade och närmast oslagbara i närstrid.

Blood Berets.
Imperials spjutspets, Imperial Blood Berets, är det mest kända förbandet. Legenderna är många om deras insatser mot den mörka legionen och mot andra förband. Blood Berets ses ofta som symbolen för Imperials framgångar – genom medierna och vandringsmyter har soldaterna förvandlats till odödliga hjältar. I Imperialkontrollerade områden finns ofta minnesplattor och statyer som minner om förbandet och dess hjältar.

Blood Berets är öppet för alla inom Imperial. Rekryterna kommer ofta från andra framgångsrika elitförband. Kännetecknande är den gröna kamorustningen och den röda baskern.

Imperials ledning har i huvudsak valt att sätta in Blood Berets mot den mörka legionen. Förbandets lojalitet gör att man inte lika lätt som andra faller för de fruktade nefariternas mörka påverkan. Förbandets taktik går ut på att slå till snabbt och utdela så svåra skador att fienden inte hinner hämta sig förrän huvudstyrkan anlänt. Detta gör blodsbaskrarna mycket effektiva mot den mörka legionen.

Blood Berets är den enda elitstyrka som har egna Doomlords direkt underställda sitt eget kommando.





Kapten Murdoch.

Kapten E S Murdoch är Imperial–andan personifierad. Som elitsoldat i förbandet Golden Lions kom han att utmärka sig för sin kamratskap och sitt osjälviska handlande. Efter att ha dekorerats för tapperhet i strid vid flera tillfällen togs Murdoch ut till Imperials Doomtrooperenhet.
I Doomtrooperförbandet har han utmärkt sig i den hårda kampen mot mörkrets horder.



MAKTKAMPEN

Alltsedan den stora maktkampen inom Imperial har det funnits en fientlighet de tre klanerna emellan. Trots att flera generationer har gått i graven sedan klanen Bartholomew gick vinnande ur den striden har konflikten vidmakthållits av de andra två klanerna. Vad som då skedde är väsentligen hörsägen och antaganden. Mycket lite finns dokumenterat.

Lönnmord, kidnappningar, utpressning och andra tvivelaktiga metoder förekom under dessa kaotiska år. Klanen Kingsfield utplånades nästan helt för att aldrig mer resa sig. Vem eller vilka som låg bakom är höljt i dunkel. Kingsfield sades ha stått nära ett maktövertagande före klanen Bartholomew.

Klanen Murdoch för en öppen oppositionspolitik inom företaget. Skickligt manövrerar de sina motståndare och flyttar fram sina positioner steg för steg. Genom skickliga rådgivare, byråkrater och bolagsmän för de striden mot Bartholomew och försöker hålla undan McGuires.

Än idag finns det de som inom respektive klan fortsätter kampen mot de andra klanerna. Klanen McGuire är benhårda Bartholomew-motståndare och de som har gått längst i försöken att förändra maktpositionerna. Inom McGuire finns ett hemligt sällskap, MacGuires Ulvar, som alltjämt planerar och utför operationer som skall leda till klanen Bartholomews fall.

Klanen Bartholomew, som sitter på den militära makten och har underättelsetjänsten som ett instrument i sin hand, kan ändock inte fullt ut bekämpa sina motståndare. De andra två klanerna styr de viktiga kolonierna och har större delen av de tunga och vinstgivande basindustrierna i sin ägo. Därför har man via hemliga operationer försökt kväsa den aggressiva oppositionen. Mord och dylika handlingar är idag mycket ovanliga men då och då sker våldsdåd som ruskar om i företagets struktur.

Men trots klanernas mellanhavanden håller de alltid samma linje då det verkligen behövs – inför hoten utifrån.

RELATIONEN TILL DE ANDRA BOLAGEN

Den offensiva linje som Imperial genom åren har fört och alltjämt driver har givit dem ett rykte som svåra att samarbeta och förhandla med. Ideliga militära insatser och större konflikter har dessutom försämrat företagets relationer till de andra korparna. Krigen på Venus har hårt ansträngt förhållandet till Bauhaus och Capitol. Imperial är medvetet om att Bauhaus generaler förespråkar en stor pansaroffensiv mot deras styrkor på Venus.



Efter klanen MacGuires militära övertagande av ett flertal av Mishimas gruvasteroider har relationen mellan dessa två företag ytterligare försämrats. Trots flera försök att återta sina forna kolonier har Mishimas trupper gång på gång slagits tillbaka av McGuire-förband. Både Murdoch och Bartholomew-klanerna har haft problem med replikantinfiltratörer från Cybertronic. Ett flertal replikanter har avslöjats och desarmerats. Cybertronic förnekar alla anklagelser och har gång på gång bedyrat sin oskuld då frågan har tagits upp inom kartellen.

KARTELLEN

Som det minsta av de fem företagen och med ständiga konflikter med de övriga har Imperial en låst situation inom kartellen, och man finner sällan någon samarbetspartner för sin politik. Imperial utmärks däremot för sina skickliga diplomater och rådgivare. Inom kartellen står ständiga strider mellan Imperial och Cybertronic angående spionage och infiltration.

Imperial har en viktig roll i kartellen i frågan om säkerhetspolitik, dels på grund av att de själva ofta är inblandade i de konflikter som pågår och dels på grund av den stora kunskapen om mörkrets legioner. Många av de hjältar som strider i den kartellstyrda elitstyrkan Doomtroppers kommer från Imperials egna elitförband.

IMPERIAL OCH BRÖDRASKAPET

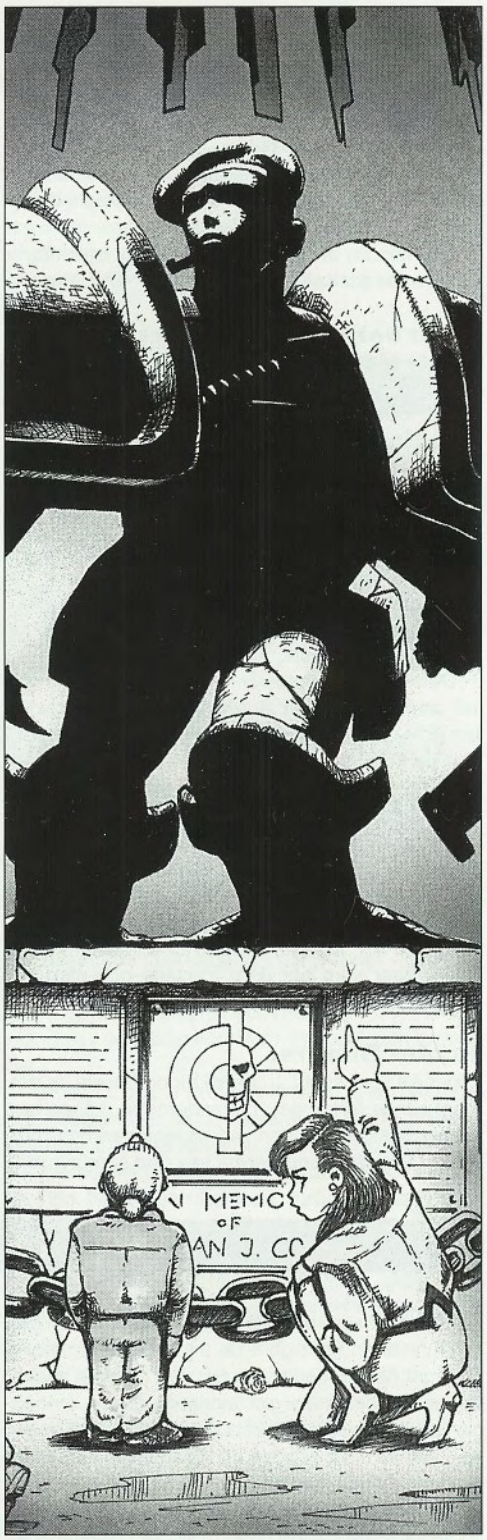
Brödraskapets syn på Imperial är tudelad. Företaget framstår som en av de viktiga motståndarna till legionen. Man har varit oerhört framgångsrika i att tilldela legionen svåra skador. Därför har brödraskapet ett gott öga till dem. Samtidigt har man svårt att få Imperials ledning att lyssna på förslag och att underordna sig kardinalens vilja. Imperial är alltför egensinnigt och går gärna sin egen väg.

Trots detta återfinns många klansmän och erfarna Imperial-krigare inom brödraskapets frivilliga styrkor.

KAMPEN MOT DEN MÖRKA LEGIONEN

"Imperial var det första företaget att bli varse hotet från den mörka legionen. De såg mörkret växa i styrka och fann de förunderliga mönster som frodades i mänsklighetens städer genom den mörka symmetrin. De kätterska kulterna tog form och mörkrets ondskefulla skugga hotade att sluka oss alla. Det var då, O bröder, som Imperials ledare satte in sina tappraste män, de mäktiga och obefläckade Blood Berets."

Utdrag ur den åttonde krönikan



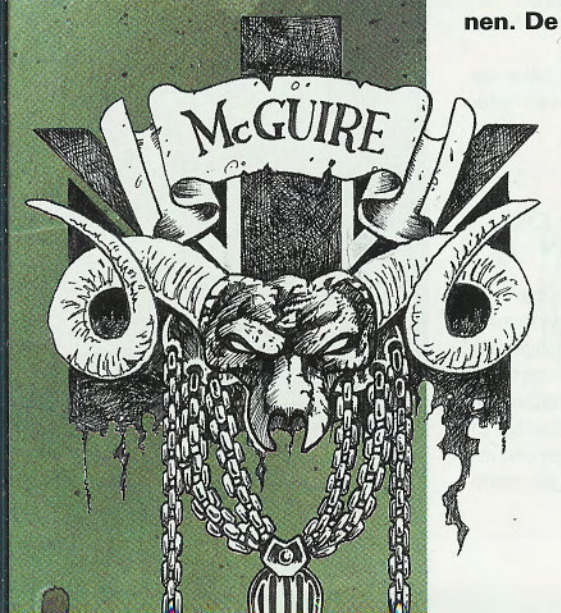
Staty rest över en av hjältarna i Blood Berets utanför Imperial Building.

Tidigt insåg Imperial att den mörka legionen utgjorde ett långt större hot än alla de andra motståndarna tillsammans. De avsatte stora resurser för att bekämpa mörkret, för att finna och eliminera kättare och avfällingar inom de egna leden och för att aktivt söka upp och militärt nedgöra mörkrets legioner.

Man lät den egna underrättelseorganisationen och de många specialförbanden ta sig an denna uppgift. Efter många misslyckanden och dyrköpta erfarenheter fann man strategier för kampen mot mörkret. Genom att infiltrera kättarkulter och genom att slå till direkt mot legionens baser och ledare vann man framgång i kriget mot den fysiska ondskan.

McGUIRE

Släkten McGuire utgör inte i egentlig mening en klan utan är ett flertal klaner under ett överhuvud. Man bär emellertid alla namnet McGuire. Klanen har gjort sig känd som en vital del av Imperial dels genom en hög avkastningsnivå från de industrier klanen kontrollerar, och dels genom klanens hårdföra militärförband. Man är obrottsligt lojala mot Imperial, men ligger liksom klanen Murdoch i ständig fejd med klanen Bartholomew. MacGuires specialförband, Wolfbane, är känt som ett av de främsta existerande specialförbanden, och står som en symbol för klanens anda och hårdföra moral.



IMPERIAL PÅ LUNA

Liksom de andra stora företagen har Imperial sitt högsäte på Luna. Imperial har en stor fordonsindustri och många detaljindustrier i de väldiga industriområdena på Luna. Men den intensivaste verksamheten kretsar kring Imperial Building.



Utanför Imperial Building slutade jakten på infiltratören. Broder Marcus och dennes inkvisitionscell hade sökt kättaren Robert Sykes under en längre tid. Sökandet hade nått sitt slut.

HUVUDBYGGNADEN

Imperials huvudbyggnad, den väldiga Imperial Building vid Imperial Place, inrymmer megakorpens ledning, de många underdivisionerna och alla vitala celler inom företaget.

Byggnaden är uppförd i sten med bärande stålbalkar. Den monumentala arkitekturen gör byggnaden till en av de mest imponerande av byggnadsverk som står att se. Väldiga flaggor täcker entreområdet och statyer över Imperial-hjältar möter besökare utanför såväl som inuti de stora entréhallarna. Interiören är också den många gånger monumental med marmorgolv, höga valv, statyer och episka konstverk. Till alla våningsplan leder vackert utfomade grindhissar som alla sköts av hisspojkar.

Mellan Imperialbyggnadens flera hundra avdelningar, kabinett, kontors- och arbetsrum löper ett hundratals kilometer långt rörpostsystem. Alla meddelanden och officiella ärenden går via detta kommunikationssystem. Systemet är mycket pålitligt, traditionellt och svårt att "avlyssna" såtillvida att en spion inte bryter sig in i och blockerar ett av rören.

Säkerhetsrutinerna i och runt om byggnaden är rigorösa. Det jättelika torget framför entren bevakas av civilklädda spanare. Via monitorer kan säkerhetsavdelnigen följa alla rörelser i byggnadens omgivning. Passerkort och officiella papper på inbjudan måste kunna uppvisas för att man ska släppas förbi de första hallarna inuti huset.

Ju högre upp man kommer desto svårare är det att ta sig fram utan särskilda behörighetsbevis och papper. Många våningar har vakter vid de hiss- och trappentréer som leder in på respektive våningsplan. Somliga av de våningar som innehåller de tunga styrelserna och den ledande administrationen kan endast nås via speciella hissar och trapphus som inte leder till andra avdelningar och våningar. Våning 188 inrymmer Imperials styrelses sammanträdeslokaler. Dessa är givetvis underställda mycket noggranna säkerhetsrutiner.

UNDERRÄTTELSE–TJÄNSTEN: ISC

Imperials underrättelsetjänst, ISC, är inhyst i Imperial Building. Det är en välkänd organisation såväl inom som utanför företaget. Genom lyckade operationer mot den mörka legionen och mot Cybertronics infiltration har ISC gjort sig ett namn inom underrättelsevärldens hemlighetsfulla korridorer.

ISC styrs till stor del av klanen Bartholomew och är i viss mån deras maktinstrument. Agenter och tjänstemän inom ISC är ofta mycket hängivna, näst intill fanatiskt Imperialtrogna. De ger gärna allt för att genomföra sina uppdrag.

Framgångarna med att avslöja Cybertronics infiltration skakade om ledningen inom Imperial. Ingen hade anat situationens allvar förrän det avslöjades att högre tjänstemän mördats och ersatts av replikanter från Cybertronic. Därför har avdelningen för interna utredningar idag mycket stora befogenheter och resurser. Samma avdelning har varit mycket framgångsrik i kampen mot kättare och mot den mörka legionens infiltration

MODE OCH DESIGN

Imperial har en klart definierad linje när det kommer till mode och design. De typiska uppfällda slagen och de dubbla slipsnålarna är kännetecknande för tjänstemän inom företaget.

Såväl kvinnor som män har ofta ganska strikta frisyrer och man klär sig gärna i en diskret färgskala.

Det finns synbara skillnader mellan Imperials designsyn på Luna och den på kolonierna. Klanen McGuire har en viss förkärlek för pälsmaterial och extravaganta detaljer i klädsel och design. Murdoch utmärks av starka kontrasterande färger och en förkärlek för rött.

Fordonsdesign och andra produkter såsom elektronik följer ofta ett klassiskt snitt och utmärks av hög kvalité. Råmaterialen är ofta mycket bra och hantverket på en imperial-tillverkad produkt håller i regel hög standard.

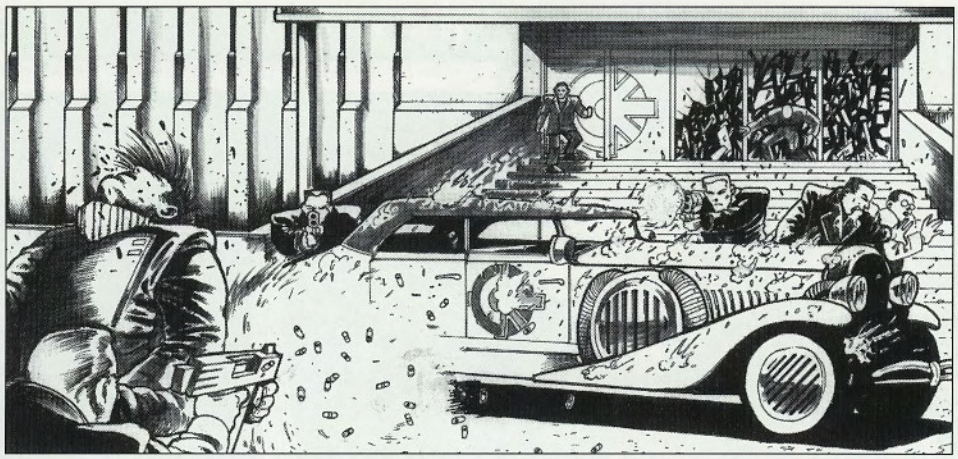
Arkitekturen inom Imperial lutar åt det monumentala. Sten och stålbalkar är vanligt förekommande byggmaterial.

KAPTEN GALLAGHER

Kapten Gallagher är en hyllad Imperial-hjälte som tillhör klanen McGuires Wolfbane-kommando.

Legenden förtäljer att hans män ensamma rensade upp den mörka legionens ändlösa underjordiska nästen i Bakerlo Hills. Trots anklagelser från ISC om delaktighet i de förbjudna "McGuires Ulvar" har Gallagher fått behålla sin rang och har dessutom tjänstgjort vid Imperials Dootrooper–enhet.





MACGUIRES ULVAR

Malcolm McGuire knuffades ned i skydd bakom bilen av livvakten med kulorna vinande runt huvudet. Han kunde alltför tydligt höra automatvapnets snabba eldskurar, ricochetterna och det krossade glaset från entrédörrarna och skriken från de förbipasserande som träffats av förlupna kulor.

Klanen McGuires chefsförhandlare var dödligt rädd där han låg på gatan. Aldrig förr hade han känt en sådan skräck.

"Ligg ner, Malc! Jag tar hand om det här!" Clifford fick snabbt ur sig orden, reste sig ur bilfrontens skyddande vinkel, höjde pistolen och tryckte av. Explosionen när den primitiva granaten träffade en postlåda på andra sidan gatan var öronbedövande. Förövaren med automatvapnet försvann i eldmolnet. Lika snabbt som den börjat var striden över. Clifford stod kvar och överblickade förödelsen.

"Vi har förlorat Gillan, och Turner är svårt skadad."

Malcolm reste sig ostadigt upp. Han var medveten om att man hade haft för avsikt att röja honom ur vägen. Att det däremot skulle ske så handgripligt hade han inte haft en tanke på. Ett mordförsök på öppen gata hade inte skett på länge inom Imperial. Ett politiskt utspel och någon form av sammansvärjning hade varit att vänta, men inte detta.

"Detta är något för Ulvarna. Detta är något en viss James Murdoch djupt ska få ångra!"

Under de blodiga åren då klanen Bartholomew genom mycket hårda metoder lade under sig den verkliga makten i Imperial bildades MacGuires Ulvar. Ulvarna är ett hemligt brödraskap av mestadels aristokratiska klansmän, alla med starka band till släkten McGuire. Sällskapets huvudsakliga uppgift var att stärka de egna banden och gemensamt bekämpa de fientliga krafter som riktades mot dem. Kampen går vidare än idag och orgaisationen är olagligförklarad av Imperial High Court of Justice.

Ulvarnas första år utmärktes av en serie lönnmord och våldsdåd riktade i huvudsak mot Bartholomew-klanen. Det sägs emellertid att det var Ulvarna som stod bakom de dråpslag av attentat och mord som den då mäktiga klanen Kingsfield dukade under för.

MacGuires Ulvar är ett brödraskap med anor. Vid den traditionella invigningsritualen svär den unge aspiranten fullständig trohet mot sina bröder och dubbas till ordensbroder med Rowan MacGuires legendariska svärd. Som fullvärdig medlem i sällskapet har var "Ulv" en egen plats i den hemliga sal där rådsmötena hålls med jämna mellanrum.

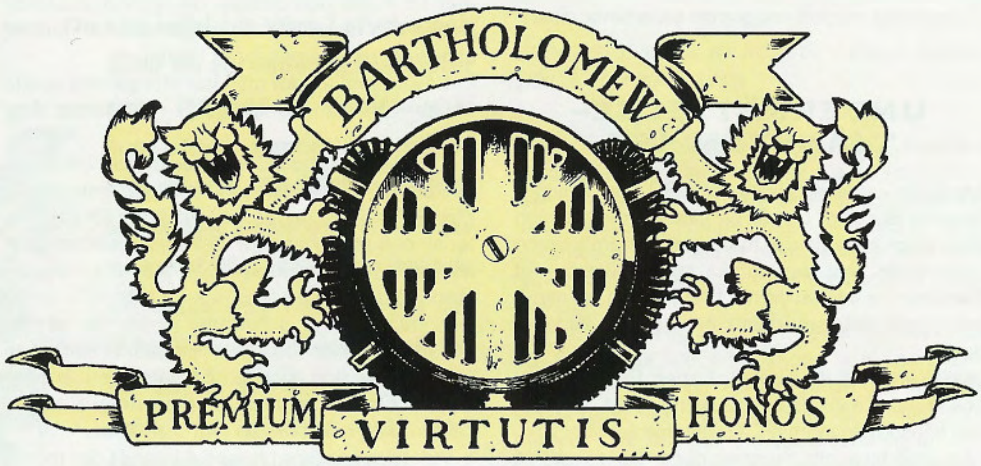
Ulvarna arbetar huvudsakligen med att samla information, genomföra mindre sabotage och att motverka sina motståndares drag genom de olika bolagsstyrelserna. Åtgärder som konspirationer, kidnappningar och rena mord sker, men döljs ofta som dåd av kättare, terrorister och galningar.

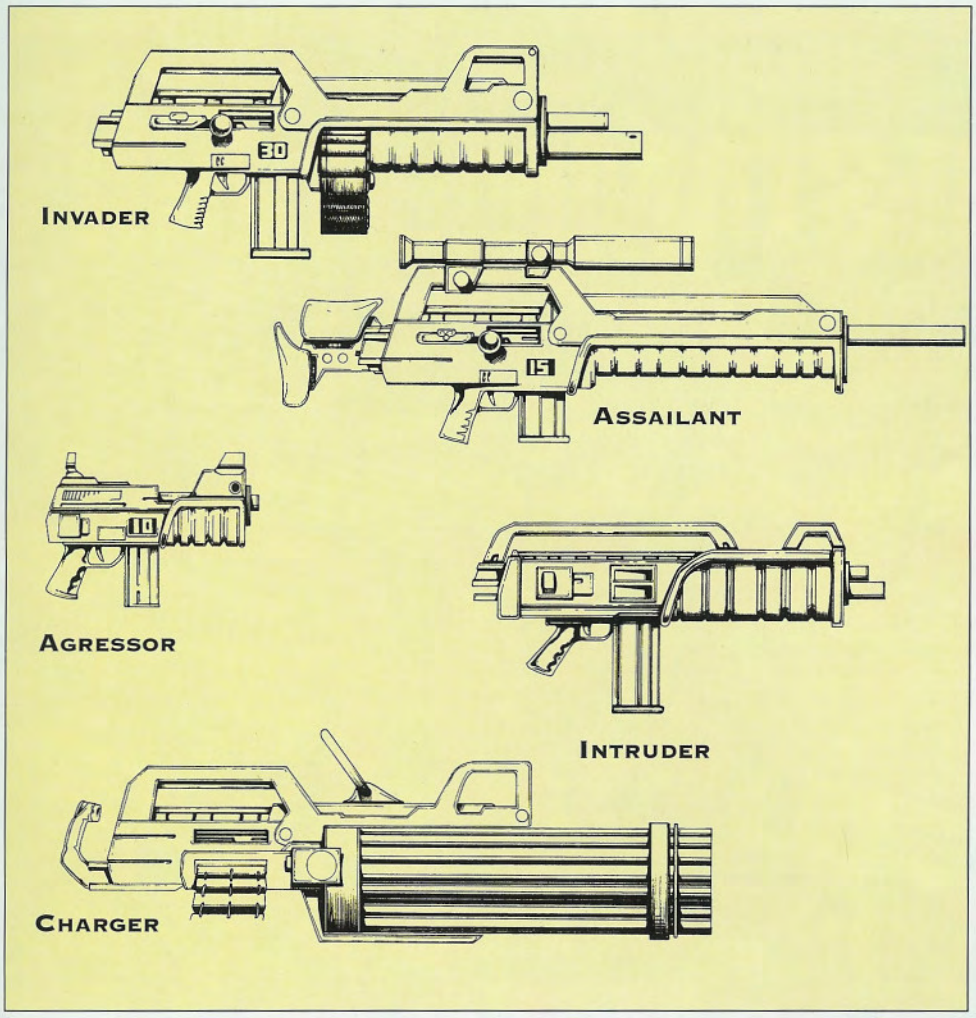
BARTHOLOMEW

Imperial styrs huvudsakligen av klanen Bartholomew sedan generationer tillbaka. Makten har gått i arv inom denna familjs anrika släkt. Klanens ledande roll grundlades för många år sedan efter en rad interna uppgörelser inom Imperial. Det exakta förloppet vid denna maktstrid är alltjämt höljt i dunkel.

Hur som helst så är det Bartholomew som innehar den verkliga makten i Imperials huvudbyggnad på Luna.

Det är Bartholomew som innehar de viktigaste posterna i den militära hierarkin, och detta ger dem en näst intill oinskränkt makt över säkerhetspolitiken och en till synes orubblig maktposition. Imperials underrättelseorganisation ISC styrs till stor del av klanen Bartholomew vilket ytterligare befäster maktställningen.





INVADER ASSAULT-RIFLE. Invader assault-rifle är ett kraftfullt vapen som används av Imperials arme. Granatkastaren ger vapnet en enorm förstörelsekraft. Golden Lions har detta som standardvapen.

FÄRD	STY	SKADA	RÄCKV	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Auto/gevär	9	3T20/granat	240 m	5.2	0/1	50/18	50/3	2/4

ASSAILANT. Assailant är ett fruktat kryppskyttegevär. Det används av ISC och av arméns och Wolbanes skyttar. Det är känt att MacGuires Ulvar har prickskyttar som innehar detta vapen.

FÄRD	STY	SKADA	RÄCKV	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Auto/gevär	7	4T6	700 m	3,6	0	46	46	7

AGRESSOR PSA. Aggresorn är underrättelsetjänsten ISC:s standardvapen. Vapnet bärs främst av säkerhetsmän, livvakter och officerare, samt av specialförbanden. Det har en förödande effekt i närstrid.

FÄRD	STY	SKADA	RÄCKV	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Auto/pistol	7	4T6	25 m	1	0	45	45	2

PLASMA INTRUDER. Imperial Blood Berets bär Intrudern som standardvapen. Vapnet är idealiskt i kampen mot den mörka legionen. Kulorna som slungas ut har en borrad plasmafylld behållare, som exploderar när de träffar målet och därmed åstadkommer stor skada.

FÄRD	STY	SKADA	RÄCKV	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Auto/gevär	18	3T20/granat	145 m	4	0	20/3	1	2

CHARGER SUPPORT. Chargern är Wolfbanekommandots standard för deras tungt beväpnadeunderstödsgrupper. Den vanliga armén använder också flitigt detta vapen. Chargern är det tyngsta av sitt slag och besitter en enorm eldkraft.

FÄRD	STY	SKADA	RÄCKV	VIKT	OML	MAG	SAL	EV
Auto	17	1T100+10	350 m	12,3	1	Band	60	3

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™

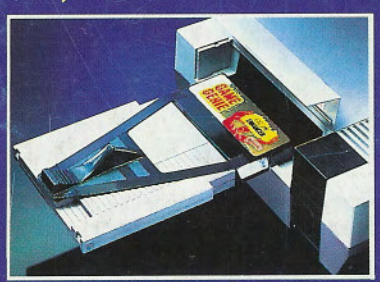
HÖGRE HOPP

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