

# AMBASSADÖREN

SOM FÖRSÖKAN

■ Ett äventyr till Mutants grundregler av Michael Petersén

Spelledaren bör läsa igenom äventyret noggrant innan ni börjar spela. Äventyret är indelat i flera mindre delar för att underlätta för SL. Alla rum och andra platser som rollpersonerna kan

besöka är beskrivna på följande sätt:

**ÖVERBLICK:** En kortfattad beskrivning av rummet.

**SL:** Information till SL, bland annat om dolda ting, varelser, osv.

nom. Agenten och ledarna kunde båda använda telepati, så en kommunikation var möjlig.

Gotland och spindlarna slöt ett avtal för fem månader sedan. Gotland skulle förse spindlarna med teknologi och "mat", mot att spindlarna hjälpte till med en djärv plan som skapats av Gotlands underättelsetjänst.

Gotland vill återta sin forna ställning som ledande makt vid österhavet. För att kunna göra det måste Pyrisamfundet försvagas. Kunde Gotland lyckas med att dra in Pyri i ett krig med någon granne skulle mycket vara löst.

När sedan Pyrisamfundet och Mountainside började arbeta på ett freds- och samarbetsavtal såg de sin stora chans. Spindlarna kidnappade Pyris ambassadör på vägen från mötet med Mountainsides ledare. Agenten från Gotland tänker försöka få ambassadören att skriva ett brev om lösen, där det uppges att Mountainside ligger bakom det hela. Samtidigt skickar Gotland ut lönnmördare som skall mörda Mountainsides ledare.

Så snart ambassadören tvingats att skriva under tänker agenten döda honom och lämna basen. Han och spindlarna trivs riktigt bra ihop, de är ungefär lika omänskligt grymma.

Här kommer rollpersonerna in. De arbetar för Pyrisamfundets underrättelsetjänst, och får i uppdrag att finna ambassadören och det avtal han hade med sig.

Mycket hänger på om de lyckas.

## Bakgrund

Åren innan den stora pesten bröt ut utvecklades den biologiska vetenskapen med stormsteg. Saker man tidigare hade avfärdat som vilda fantasier blev plötsligt fullt möjliga att genomföra. Bland de intressantaste experimenten som nu började att utföras fanns ett som gällde den potentiella intelligensen hos vissa insekter och spindlar. Gick det att manipulera generna så att de började utveckla någon form av intelligens?

Ett av experimenten var av militär natur, och förlades till en stor, artificiell sjö i närheten av dåvarande Dalarna. Syftet var att studera möjligheten att lära sig styra olika spindelarter till anfall mot en fiende. För detta behövde man en länk, en semi-intelligent ledare över de andra spindlarna. Forskarna experimenterade, och lyckades så småningom skapa en form av ledarindivid som kunde lyda enkla kommandon. De arbetade med en form av korsspindel. Valet var medvetet, man planerade att utnyttja det faktum att många är rädda för spindlar. Precis när de skulle börja massproducera sina små älsklingsdjur utbröt pesten.

Forskarna isolerade sig i en undervattensbas i sjön, men det var förgäves. De dukade under en efter en för pesten. Det sista någon gjorde var att släppa ut alla ledarspindlarna i sjön.

De hade försökt göra spindlarna så tåliga mot gifter, radioaktivitet och sjukdomar som möjligt, eftersom de på det sättet skulle bli ett effektivare vapen. Forskarna lyckades bättre än de anade. Spindlarna var faktiskt immuna mot pesten. De förökade sig mycket snabbt och livnärde sig på vad som fanns tillgängligt. Gradvis blev de allt intelligentare och större. Forskarnas manipulerande med deras gener

hade fört spindlarna över den kritiska gränsen i utvecklingen — de fick chansen att utvecklas snabbt.

Århundradena gick, och spindlarna började bygga upp ett samhälle. Det var ett vidrigt samhälle sett med mänskliga ögon: de praktiserade rituellt kannibalism, styrdes med järnhand av de intelligentaste individerna, föraktade alla andra former av liv och såg dem enbart som föda.

För 50 år sedan lyckades spindlarna ta sig in i undervattensbasen. De utforskade den under några år med ett osedvanligt tålamod. Ledarna förstod att de funnit något viktigt som kunde ge dem stor makt. Basen var nästan helt oskadad, och de fann bland annat ett stort antal fullt funktionella lasersgevär. Efter att ha testat dem på mindre viktiga spindlar utrustades soldatspindlarna med dem. Vapnen modifierades för att kunna användas av dem utan problem.

För två år sedan fick en agent från Gotland av en ren slump kontakt med dem. Han lyckades övertyga dem om att de tjänade på att inte äta upp ho-

## Ett möte med Traffaut

Äventyret börjar med att rollpersonerna blir kallade till ett möte med Traffaut, chefen för Pyri-samfundets underrättelsetjänst.

Rollpersonerna har arbetat för Traffaut i flera år, och hör till hans mest betrodda agenter. Under de senaste åren har rollpersonerna utfört flera farliga uppdrag tillsammans, så de är alla mycket goda vänner och skulle med glädje offra livet för varandra.

Rollpersonerna bor i Hindenburg.

De skall möta Traffaut på Svarthands bar, Traffauts sedvanliga mötesplats.

De kommer en i taget till baren, och blir visade till Traffauts privata rum. Traffaut hälsar kort och ber dem sitta ned. Hans håriga tassar vilar tungt på en brun pappersmapp. Det står en vinbägare vid mappen.

När samtliga samlats tar Traffaut till orda.

"Mina vänner, jag har ett uppdrag till er. Det är av YTTTERSTA vikt att ni



## KARTA A: PYRISAMFUNDET



1. HINDENBURG
2. KARTA B
3. KARTA C

snabbt klarar av det."

Traffaut tystnar, och tar en djup klunk vin innan han fortsätter.

"Faktum är att om ni inte lyckas kommer vi att riskera ett krig med Mountainside. Det är helt oacceptabelt. Något måste göras, och det är ni som skall göra det!"

Han tystnar igen, och blänger på rollpersonerna, som om han ville se om någon vågar protestera. När ingen gör det fortsätter han med belåten min.

"Hmm, var var jag? Ni måste göra något åt det, ja. Vad som hänt är följande. För några månader sedan fick vi signaler från Mountainside om att de skulle vara intresserade av ett freds- och samarbetsavtal med oss. Ni känner till Mountainside? De skotska grävlingarna, ni vet. Utmärkt, utmärkt!"

Traffaut ler ett tandfyllt leende mot rollpersonerna.

"Meningen var att en ambassadör skulle åka dit, sluta avtalet och återvända hit med papperen. Men något har gått fel. Ambassadören slöt avtalet, började resan tillbaka till Hindenburg, och försvann spårlöst tillsammans med hela sitt följe. Sammanlagt var de tretton personer med fyra täckta vagnar. Samtidigt försvann naturligtvis det underskrivna avtalet med Mountainside. Deras ledare kommer att se det som en personlig förolämpning att vi har 'slarvat bort' avtalet."

Traffaut avbryter sig och ser fundersam ut. Efter en kort stunds tystnad fortsätter han, en aning förläget.

"Hmm, sa jag vad ambassadören hette? Inte? Nåväl, hans namn är Hans Gondolpho, och det här är ett foto av honom!"

Med en smidig rörelse av en stor,

hårig tass slänger han ett foto på bordet framför sig. "Han är kortväxt och nästan sjukligt tunn. Trots sitt blida utseende är han en av Pyri-samfundets mest slipade diplomater, och gott och väl kapabel att ta hand om sig själv."

"Tillbaka till uppdraget. Kejsaren har personligen gett order om att försvinnandet skall hållas hemligt än så länge. Därför har underrättelsetjänsten fått order att finna ambassadören och det avtal han hade med sig."

Traffaut avbryter sig ett kort ögonblick och ser alla rollpersonerna djupt i ögonen. Sedan fortsätter han.

"Ert uppdrag, mina vänner, är därför att finna ambassadör Hans Gondolpho. Är han vid liv skall ni föra honom till Hindenburg. Dessutom MÅSTE ni finna avtalet. Om ni tvingas välja mellan att rädda ambassadören och återfinna avtalet skall ni överge ambassadören! Förstått?!?"

Traffaut väntar på ett svar. Blir det ja, fortsätter han.

"Kejsaren beräknar att han kan hålla försvinnandet hemligt i fjorton dagar till. Det innebär att ni måste vara tillbaka inom två veckor. Som vanligt kommer firman att förse er med utrustning."

Traffaut reser sig, tecknar åt rollpersonerna att följa efter honom, och går ut genom en bakdörr. Med bestämda steg går han in i stallet bakom Svarthands bar. Väl inne stannar han vid sex ödlehundar.

"Ni är samtliga vana vid ödlehundar, så de borde inte ge några prob-

lem. Dessutom har jag en lista över den utrustning jag kan ordna inom två timmar."

Han räcker rollpersonerna en lista. (Ge spelarna utrustningslistan. Vad du vill sätta upp på listan avgör du själv, beroende på din kampanjs stil.) Spelarna kan välja vad de vill från listan, så länge ödlehundarna kan bära det.

När de har valt färdigt, nickar Traffaut.

"Det kommer att finnas här inom två timmar. Ni har bråttom, så ni bör förbereda avresan nu. Som ni kan förmoda färdades han längs mindre vägar för att undvika uppmärksamhet. Ta därför Nordvästvägen. Då så — lycka till! Svik mig inte nu, mina vänner. Kejsaren själv håller ett öga på er."

Med de orden marscherar Traffaut snabbt ut ur stallet.

I och med detta är rollpersonerna på egen hand. De har den utrustning de valde från utrustningslistan och vad de kan tänkas ha innan. Om du som SL hellre väljer att lägga in det här äventyret i din egen kampanj, måste du givetvis anpassa den här inledningen efter vad som passar dina spelares rollpersoner.

Förmodligen beger sig rollpersonerna omedelbart iväg, men om de inte gör det får SL improvisera. Låt dem göra vad de vill, köpa vad de har råd med, osv. Förr eller senare återvänder de till äventyret och sökandet efter ambassadören. Fortsätt då med nästa del: Resan börjar.

## Resan börjar

Karta A visar äventyrets intressanta platser. Eftersom rollpersonerna vet att Gondolpho försvann på återresan borde de inse att de bör följa resrutten. Gör de inte det har de missat hela äventyret.

### ÖDLEHUND

Rollpersonerna har varsin ödlehund att rida på. De är mycket lydiga. Dess-

utom är de osedvanligt dumma. Tänk dig dem som enorma, fjälliga, glada hundar.

#### Egenskaper

STO 34	Förflyttning: 50 m/SR
INT 4	Bepansring: 3 p fjäll
SMI 15	Färdigheter: Spåra70%
MST 7	Kroppspoäng: 68

Attack GC	Skada
1 Bett 50%	4T10



## IVÄG!

Ödlehunden är en muterad ödla. Den går att dressera som en hund eller en häst. Den är cirka 1,5 meter i mankhöjd och upp till fem meter lång, varav hälften utgörs av svansen. Ödlehunden är svagt grön och har fjällig hud. Deras största problem är att de är otroligt dumsnälla.

Rollpersonerna fick uppdraget av Traffaut den 1/5 år 112. Klockan är nu 15.45, och solen strålar från en blå himmel. Det är varmt och skönt, en svalkande bris drar längs Hindenburgs gator.

Resan till platsen för bakhållet tar ca fyra dygn. Under resan sker inget av

intresse. Spelledaren får själv fylla i dagens händelser, men fråga varje natt efter vakschemat. Sedan slår du några tärningar och ler elakt. Det är alltid bra att hålla spelarna på spänn.

Efter fyra dygns resa når rollpersonerna platsen för spindlarnas bakhåll. De har då ridit hårt och drivit ödlehundarna hänsynslöst.



## En dödens plats

Rollpersonerna följer en mindre väg som mest av allt påminner om en bred stig. Det finns dock gamla hjulspår som tyder på att det går att färdas med häst och vagn här. Spåren efter vagnar är flera veckor gamla, och har inget med detta äventyr att göra.

När rollpersonerna når den glänta där bakhållet hölls är det redan kväll och solen har gått ned. En kylig vind för med sig en föraning om regn och storm.

Vägen rollpersonerna följer är omgiven av tät skog. Helt plötsligt, samtidigt som de rundar en krök, ser de ut över en glänta.

Det ser ut som om en orkan har dragit fram i gläntan. Mitt i, längs vä-

gen, finns tre stora kratrar. Runt dem är gräset svartbränt. Resterna av några vagnar ligger utspridda runt kratrarna. Ett stort antal träd ligger omkullvräkt runt omkring dem.

När rollpersonerna undersöker gläntan kan de finna information, dels beroende på var de letar, och dels på om de lyckas med att använda någon färdighet.

När rollpersonerna undersöker någon av de fem beskrivna platserna i gläntan, får SL själv avgöra hur mycket de upptäcker. Använd egna ord när du beskriver något. En del av informationen är bara avsedd för spelledaren.

## KARTA B: BAKHÅLLET

(nr 2 på karta A)

### A. VÄG

**Överblick:** En smal och vindlande väg. Djupa hjulspår löper längs den. Runt vägen växer tät, mörk skog.

**SL:** Vägen används sällan, bara någon gång i veckan. Det är ingen risk att rollpersonerna möter någon längs vägen.

### B. GLÄNTA

**Överblick:** En stor glänta med spridda dungar av barrträd och buskage. Mitt i finns de tre kratrarna och resterna efter några vagnar.



**SL:** Samtliga vagnar förstördes vid bakhållet. Letar en rollperson efter spår finner han automatiskt de spår som leder mot E. Han måste lyckas med ett Spåra-färdighetsslag för att finna spåren till D. En sötaktig, vidrig stank hänger tung i luften.

### C. KRATRARNA

**Överblick:** Tre stora kratrar omgivna av bränt gräs. Runt om har ett antal träd fällts av tryckvågen från explosionen.

**SL:** Spindlarna använde sina enda spränggranater vid bakhållet. Inom några minuter var allt över. Bara för-rådaren och ambassadören överlevde anfaller. Om en rollperson lyckas med färdigheten Spåra finner han spår som leder mot D.

### D. GRAVEN

**Överblick:** Vid en mindre dunge ligger ett antal söndersprängda och brända lik. Stanken är kväljande. Flugor surrar vilt runt omkring liken.

**SL:** Det finns bara elva lik här, men det krävs en mycket hårdhudad rollperson för att kunna konstatera det. Spindlarna la liken här eftersom de ogillar bränd mat.

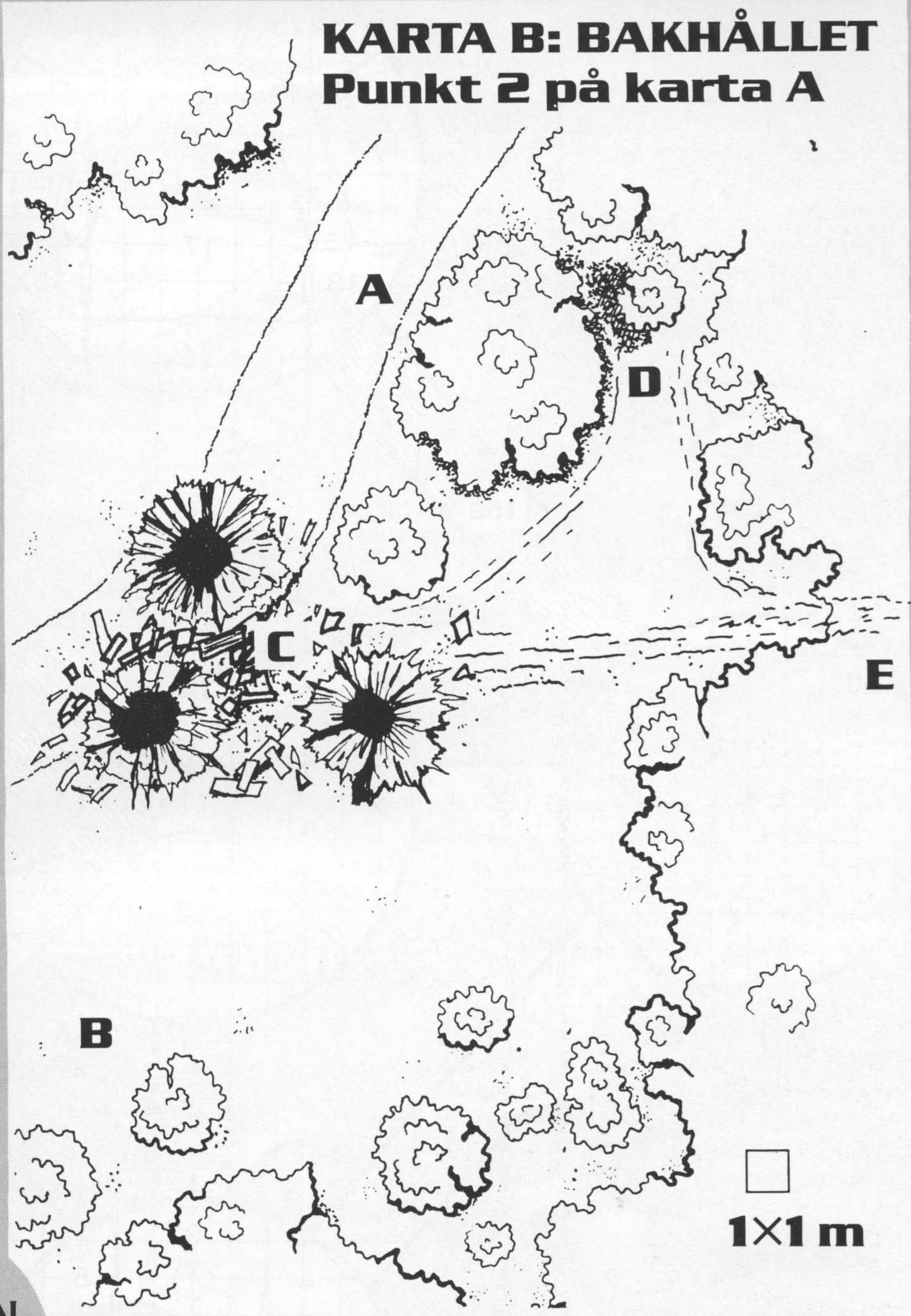
### E. SPÅREN

**Överblick:** En mängd spår leder bort mot öster. Spåret är brett och tydligt. Det tycks fortsätta en bra bit.

**SL:** Spåret leder direkt till den konstgjorda sjön. En rollperson som försöker använda Spåra lyckas automatiskt, och kan utan problem följa spåren. Dessutom ser han att spåren är mycket egendomliga, av en för honom helt okänd typ.

## FÄRDEN MOT SJÖN

Det tar cirka en dag att rida till sjön. Det innebär att det är kväll när rollpersonerna når fram dit. Resan går utan problem.



Spåren som rollpersonerna följer leder ned mot en stor sjö som ligger i en djup dalgång. Högvuxna granar sträcker sig upp mot skyn. Ett lätt

duggregn börjar falla när rollpersonerna kommer hit.

Spåren leder vidare ner i sjön, ned i vattnet.

## Basen under vattnet

### KARTA C: DEN HEMLIGA BASEN

(nr 3 på karta A)

Sjön är, vilket har nämnts tidigare, mycket långgrund. Den är cirka en kilometer i diameter, men bara tio meter djup som djupast. Det finns inget liv alls i sjön, eller runt om. Allt är tyst och stilla runt rollpersonerna.

Spindlarnas bas ligger under vattnet

på cirka fem meters djup. Rollpersonerna kan lätt dyka ned till den och ta sig in.

Går rollpersonerna runt sjön kan de se hur basen blänker till ibland under vattnet. Den ligger cirka 50 meter från den vänstra stranden.

Simmar rollfigurerna ut till den, och dyker ned måste de packa in sina vapen i oljeduk för att förhindra att de blir förstörda.

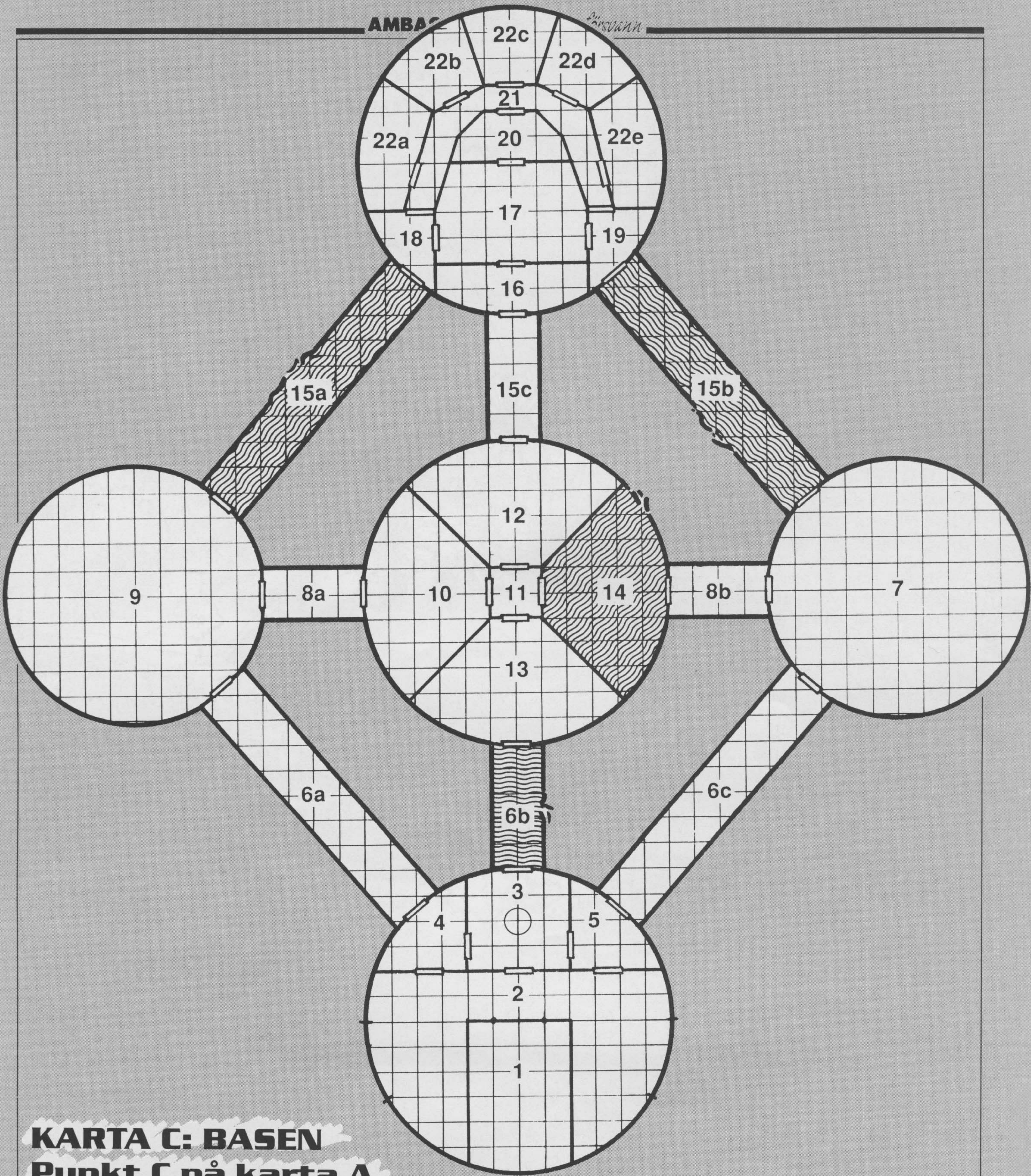
Rollpersonerna måste klara ett FYSx3 slag för att kunna ta sig in i

luftslussen i rum 3. De som misslyckas får en kallsup och måste vila i 30-FYS minuter.

När de dyker ned ser de hur fem kupoler ligger till hälften dolda i bottengyttjan. Taken till förbindelsekorridorerna sticker upp i gyttjan mellan kupolerna. Vid den södra kupolen finns en öppen lucka som leder ned till rum 3.

Simmar rollpersonerna ned där finner de ett fyrkantigt rum med fyra dörrar. Det finns en stor spak på insi-





## KARTA C: BASEN Punkt C på karta A

dan av luckan. Drar de i den stängs luckan, och vattnet pumpas ut.

Rollpersonerna befinner sig då i spindlarnas hemliga bas.

I basen finns fortfarande ett aktivt försvarssystem, styrt av en förenklad cyber. Med åren har cybers intellektuella förmåga minskat högst betydligt. Den tror att spindlarna är basens rättmätiga ägare. I händelse av strid inuti basen skall den — enligt 500 år

gamla order — mörklägga basen, isolera kontrollkupolen i norr, kalla ut de specialkonstruerade säkerhetsrobotarna (se rum 2) och vattenfylla basen. Dessutom aktiveras ett kraftfält som stör energivapen så att de inte fungerar. Problemet är bara att robotarna har rostat sönder, och vattenpumparna är i mycket dålig kondition. Samt att spindlarna inte har en aning om dessa order. Cybern missade att berätta om

detta.

□ 1x1 m

Fyra utrymmen i basen är fyllda med vatten och gyttja. Det är 6b, 14, 15a och 15b. Det går inte att ta sig igenom de utrymmena, utan rollpersonerna och spindlarna är tvungna att gå runt dem.

Vad som sker i basen beror mycket på vad rollpersonerna gör. Så snart eld eller energivapen används inne i basen aktiveras försvarssystemet efter





3 SR. Allt blir då mörkt, vatten börjar pumpas in och energivapen fungerar bara i kontrolldomen i norr.

När försvarssystemet aktiveras fylls basen långsamt med vatten. Kontrolldomen påverkas dock inte. Vattnet stiger med 5 cm i minuten, efter 40 minuter är det två meter högt, och det går bara att vistas i toppen på kupolerna. (Ursprungligen skulle basen bli vattenfylld på en minut, men tidens tand har skadat pumparna.)

Beskrivningen av basen är kortfattad och enkel. Spelledaren skall beskriva allt med egna ord. Viss infor-

mation kan bara fås fram genom ett lyckat användande av en färdighet. En del information är dessutom bara avsedd för SL.

## SÖDRA KUPOLEN

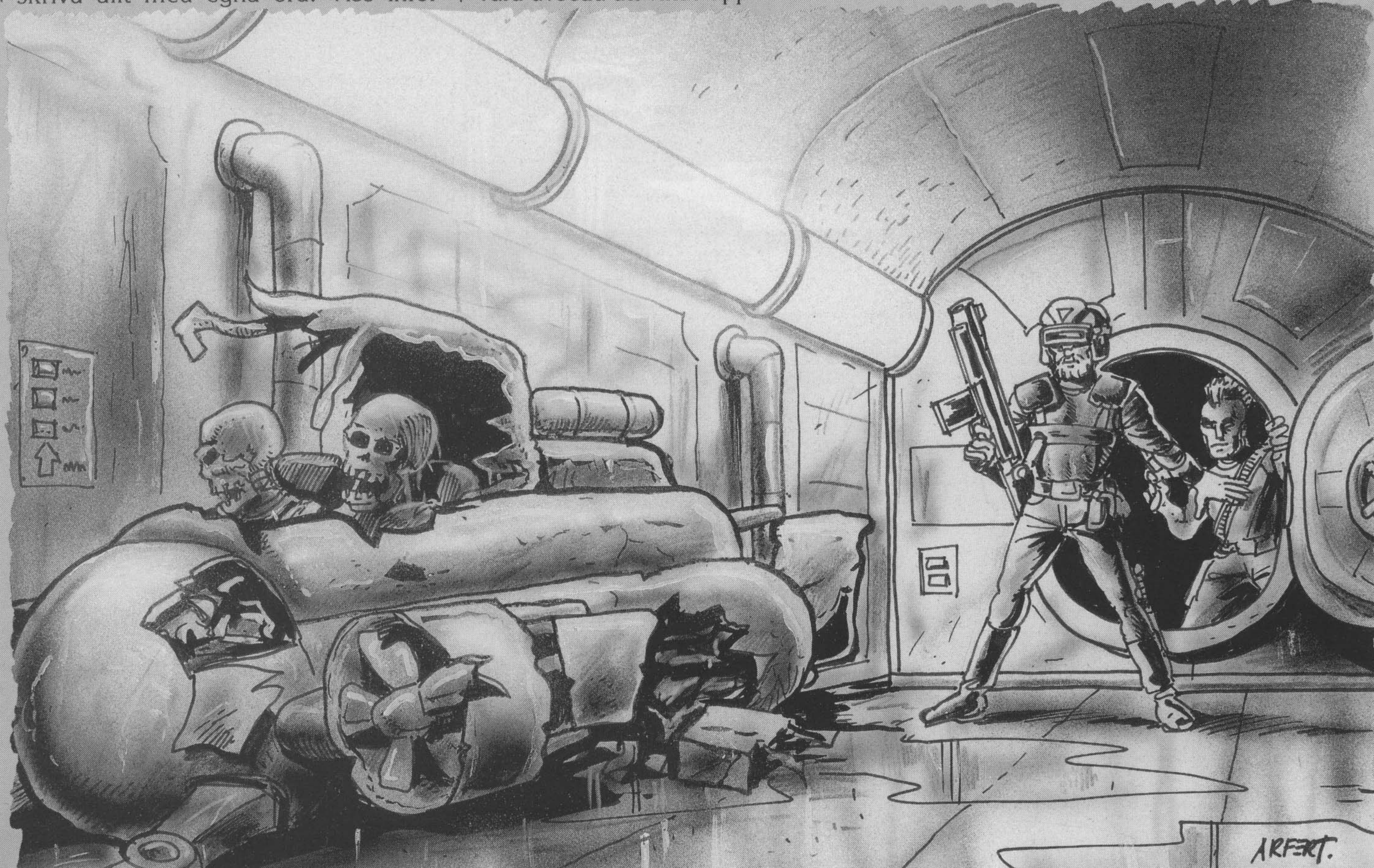
### 1. UBÅTSSLUSS

Överblick: Ett avlångt rum med svagt ljus från gröna remsor längs väggarna. Det är fuktigt och kallt här. Mitt i rummet ligger en sönderrostad maskin. I söder finns en port som tycks vara avsedd att vikas upp i sektioner.

SL: Lysremsorna är uråldriga och dåliga. Rosthögen mitt i rummet var en gång en miniubåt. Tittar rollfigurerna närmare på den märker de att det finns två skelett inuti. Porten i söder har rostet fast och går inte att rubba.

### 2. HANGAR

Överblick: Ett C-format rum som omger ett centralt rum. Det finns två portar i väst och öst som tycks vara avsedda att vikas upp. Det finns tre cirkelrunda dörrar åt norr. Runt om i rummet finns flera högar med sönderrostade maskiner. Det är kallt och







fuktigt här och en enda grön remsa försöker lysa upp rummet, men misslyckas skändligt.

**SL:** Rosthögarna är resterna av fyra säkerhetsrobotar, ett tiotal aquadrakter och fem enmansubåtar. Dörren till rum ett går bara att öppna på glänt, och portarna åt väster och öster har roststat fast. Dörrarna åt norr är runda och öppnas med en ratt mitt på dörren.

### 3: LUFTSLUSS

**Överblick:** Ett fyrkantigt rum med fyra runda dörrar. Det finns en ratt av metall mitt på varje dörr. I taket sitter

en rund lucka. Halvvägs upp till taket på den norra väggen sitter en röd dubbelspak. En stege löper upp mot luckan i taket. Det är varmt och skönt här. Ovanför dörren åt norr lyser en röd lampa.

**SL:** Rollpersonerna kommer troligen in i basen här. Dörren åt norr går inte att öppna utan att sprängämnen används, eftersom 6b är vattenfylld. Rummet är väl upplyst av fyra lysrem-sor längs väggarna. Spaken fyller/tömmer slussen på vatten.

### 4 & 5. LUFTSLUSSAR

**Överblick:** Ett trekantigt rum, väl upp-

lyst. Det finns en rund dörr med en ratt på och en inåt kupolen.

**SL:** Det finns inget av intresse här. Det finns lite vatten på golvet i rum 5, eftersom 6c läcker en smula.

### 6a-6c. KORRIDORER

**Överblick:** En cirkelrund korridor leder rakt fram. Längs botten löper en gångväg av flätad metall. Det är ljukt och varmt här.

**SL:** Korridor 6b är vattenfylld, så rollpersonerna lär inte kunna ta sig igenom den. Det läcker lite vatten på golvet. Ett fortfarande fungerande läns-pumpningssystem håller dock vattnet på den nivån. En egendomlig, frän lukt kan kännas av rollpersonerna — den kommer från spindlarna i rum 7 och 9.

## ÖSTRA KUPOLEN

### 7: BOSTADSDEL

**Överblick:** Dörren hit är inte låst, utan glider upp lite när ni skjuter på den. Det tycks som hela kupolen är ett enda rum. Det finns två dörrar till, bägge åt väster. Ovanför den norra lyser en röd lampa. Rummet är fyllt med spindelnät av gigantiska mått, och mitt i nätet vilar fem enorma spindlar, vars bakkroppar är cirka en meter i diameter. De har någon form av verktygsharnesk på sig och vid den södra dörren står fem gevär av en egendomlig typ. De verkar inte ha upptäckt er. De tjatrar lågt till varandra.

**SL:** De fem soldatspindlarna har inte upptäckt rollpersonerna. Vad som händer nu beror på rollpersonerna. Stänger de tyst dörren igen och går tillbaka till rum 5, blir de inte upptäckta alls, och kan fortsätta att utforska basen ostört. Anfaller rollpersonerna spindlarna sker en rad saker. Till att börja med hämtar de sina vapen, vilket tar en SR, varefter de anfäller rollpersonerna. Samtidigt larmas ledarna, och via dem hela basen. Spindlarna i rum 9, 10 och 12 skickas iväg för att hjälpa till. Efter 3 SR aktiveras säkerhetssystemet och allt blir mörkt. Efter ytterligare 3 SR anländer spindlarna från 9, 10 och 12. Gevären är lasergevär, modifierade för dem.

### 8a & 8b. KORRIDORER

**Överblick:** En cirkelrund korridor sträcker sig fram till en rund dörr med en ratt mitt på. Längs botten löper en gångväg av flätad metall.

**SL:** Dörren åt väster i 8b går inte att öppna eftersom rum 14 är vattenfyllt. En röd lampa lyser ovanför den dörren.



## VÄSTRA KUPOLEN

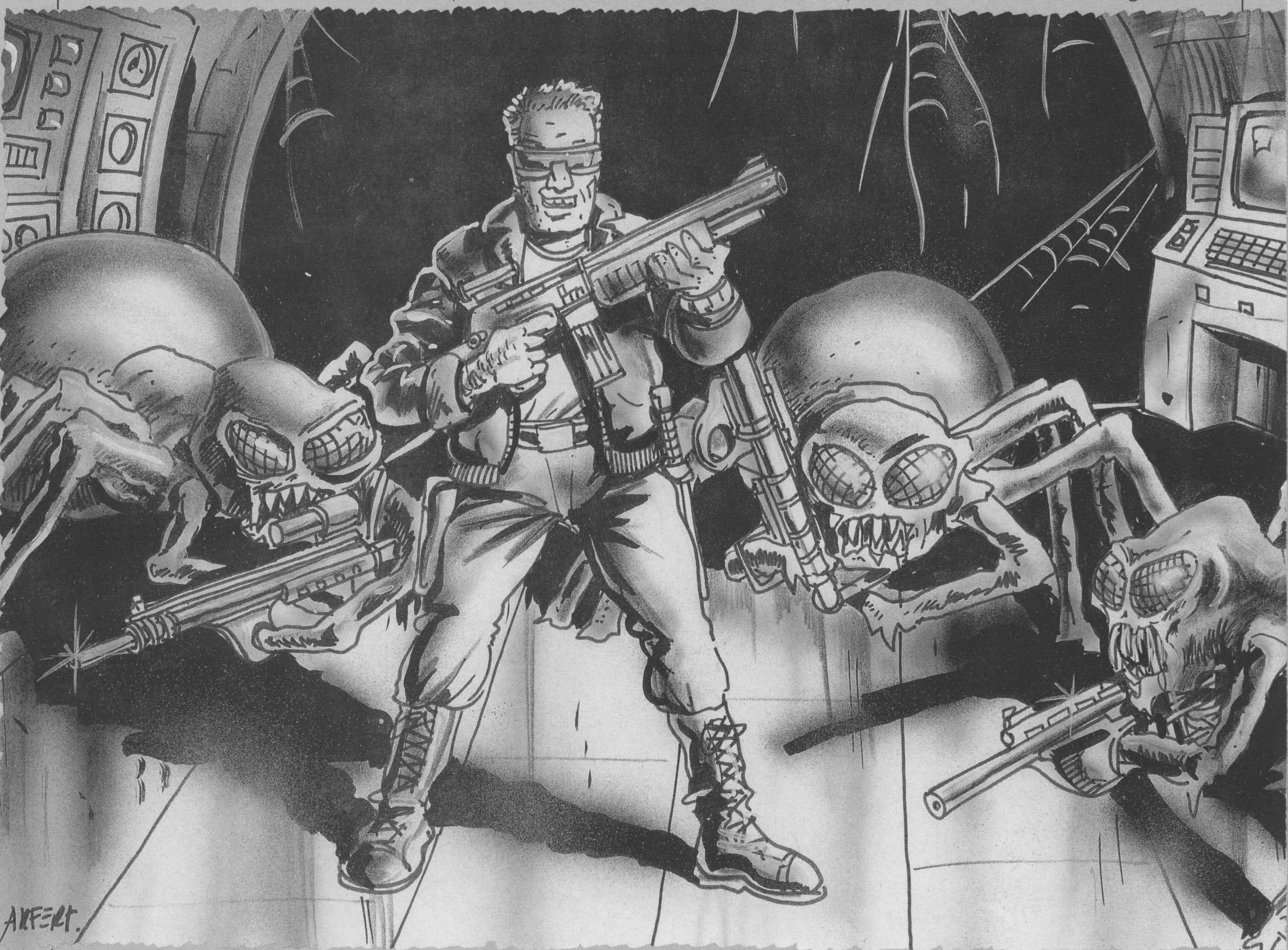
### 9. BOSTADSDEL

**Överblick:** Hela kupolen är ett enda stort rum. Det finns två dörrar till, vilka går åt öster. Rummet är fyllt med ett enormt spindelnät. I nätet hänger tre stora spindlar. Deras kroppar har en diameter på cirka en meter. De har

någon form av verktygsharnesk på sig och vid den östra dörren står tre egendomliga gevär. Spindlarna tycks inte ha upptäckt er. De ligger mycket stilla, med benen hopdragna under sig. Ovanför den norra dörren lyser en röd lampa.

**SL:** De tre soldatspindlarna sover.

Vad som sker nu hänger på rollpersonerna. De kan smyga sig förbi utan att spindlarna vaknar, och blir då inte upptäckta. Anfaller rollpersonerna spindlarna händer samma som i rum 7, men spindelförstärkningarna kommer från rum 7, 10 och 12 istället. Gevären är modifierade lasergevär.



## MITTENKUPOLEN

### 10. MATSAL

**Överblick:** Ett trekantigt, stort rum. Det sitter en rund dörr av sedvanlig typ åt öster. Resterna av röda runda bord och bekväma stolar står utspridda i rummet. En rostig maskin står i norr. Fyra mycket förvånade spindlar ser rakt på er. De håller varsitt exemplar av de egendomliga gevären i klorna.

**SL:** Soldatspindlarna anfaller rollpersonerna efter att ha stirrat förvånat i 1 SR. Samtidigt varskos ledarna, och larmet går. Spindlarna från rum 12 och 9 kommer hit 1 SR senare, och de från rum 7 ytterligare 3 SR senare. Efter 3 SR strid aktiveras försvarssystemet och allt blir mörkt och fuktigt. Som vanligt har soldatspindlarna mo-

difierade lasergevär. Maskinen i norr var en gång en Autochef.

### 11. SLUSS

**Överblick:** Ett fyrkantigt rum med fyra runda dörrar av den sedvanliga typen. Ovanför den östra dörren lyser en röd lampa.

**SL:** En gång i tiden användes UV-ljus för att desinficera de som passerade genom här, men det var länge sedan det slutade fungera.

### 12. BIBLIOTEK

**Överblick:** Ytterligare ett trekantigt rum. Väggarna är täckta med välfyllda bokhyllor. Resterna av soffor och fåtöljer ligger uppe i det nordöstra hörnet. Några stycken egendomliga maskiner står i bokhyllorna. Det finns en rund dörr norrut.

**SL:** Två soldatspindlar är stationerade här, men eftersom rollpersonerna inte kan ta sig hit utan att ha utlöst larmet finns de inte kvar. Tänk på att det förmodligen är kolmörkt här nu! I bokhyllorna finns tusentals plastböcker, cd-dataskivor och dylikt. Dessutom finns det två bärbara cd-spelare i bokhyllan. De är i perfekt skick, och rollpersonerna får fem kast på fyndtabellen för att förstå dem. Allt är värt en förmögenhet i Hindenburg, och Traffaut skulle betala kungligt för det! Böckerna och cd-skivorna behandlar de Gamlas biologiska vetenskap.

### 13. SÄLLSKAPSRUM

**Överblick:** Rummet är fyllt med diverse bråte. Man kan ana en dörr i söder. En röd lampa lyser över den.

**SL:** Här finns resterna av inred-



ningen i rum 7, 9 och 22. Dessutom står en laserskärbrännare bredvid den norra dörren. Rollpersonerna får 15 kast på fyndtabellen för att förstå den.

Brännaren är i utmärkt skick. Tänk på mörkret och vattennivån när rollpersonerna försöker använda brännaren.

#### 14. LABORATORIUM

Överblick: En låst dörr med en ilsket röd lampa ovanför.

SL: Labbet är vattenfyllt. Skär rollfigurena upp dörren lär de dränkas.

Det finns inte längre något av intresse i labbet.

#### 15a-c. KORRIDORER

Överblick: En cirkelrund korridor leder bort till en rund dörr av den standardiserade typen. Längs golvet löper en gångväg av flätad metall.

SL: Korridorerna 15a och 15b är vattenfyllda — dörren i norr i 15c är låst. Rollpersonerna måste skära upp den med laserbrännaren från rum 13. Det kommer att ta dem 15 minuter (15x5 cm = 75 cm vatten).

## KONTROLL KUPOLEN

#### 16. FÖRRÅD

Överblick: Ett avlångt rum fyllt med metallskräp. Det finns en rund dörr med ratt i norr. Det är ljust här!

SL: Tänk på vattennivån! En hel del vatten lär hamna i det här rummet. I skåpen finns inget av intresse.

#### 17. KONTROLLRUM

Överblick: Rummet tycks vara fyllt med kontrollpaneler. Det finns fyra





## Avslutande kommentarer

höga fätöljer framför panelerna. En mängd lampor blinkar och ett dovt surrande hörs. Det finns dörrar åt norr, väst och öst. Samtliga står öppna. Ni kan se ett tiotal spindlar och en människa bakom dörrarna. De skjuter på er. Även här är det ljust.

**SL:** Först de dåliga nyheterna: Energivapen fungerar här. Det finns två soldater i rum 18, tre i 19. De fyra ledarna och agenten från Gotland står i rum 20. Soldaterna och agenten skjuter och ledarna använder förbränning. De hinner anfalla före rollpersonerna, om inte dessa har varit ljudlösa. Alla utom agenten slåss till det bittra slutet.

Verkar det gå illa spelar agenten död. Det krävs ett lyckat Första hjälpen-kast för att upptäcka att han spelar — han är mycket bra på det. Agenten har avtalet mellan Pyri och Mountainside på sig i en innerficka. Dessutom har han en kopia på sina order och ID-papper insydda i jackan. Ett lyckat Finna dolda ting-kast gör att rollpersonerna hittar dessa. En cyber (något sinnessvag och oduglig) sköter basen härifrån. Den kan bara de Gamlas språk.

### 18 & 19. SLUSSAR

**Överblick:** Ett trekantigt rum med tre dörrar. Ovanför dörrarna till 15a och 15b lyser röda lampor.

**SL:** Se 17. Dörrarna till 15a och 15b går inte att öppna.

### 20. RADIORUM

**Överblick:** ett oregelbundet rum med en dörr åt norr. En egendomlig maskin står på ett metallbord mot den södra väggen.

**SL:** Se 17. Maskinen är en kortvågsradio. Den är i perfekt skick. Tyvärr finns det ingen att prata med.

### 21. KORRIDOR

**Överblick:** En oregelbunden, halvcirkelformad korridor. Det finns fem dörrar åt norr längs den. Det luktar mycket illa här.

**SL:** Lukten kommer från 22a.

### 22a-d. CELLER

**Överblick:** Ett litet rum, helt kallt och utan möblering.

**SL:** Cellerna var ursprungligen sovrum för forskarna på basen. I 22a ligger resterna av "maten", dvs benen från cirka 10 människor. Cell 22b och 22c innehåller 5 respektive 7 politiska fångar från Gotland. De fängslades vid det senaste bondeupproret. De vet om att de skall bli mat åt spindlarna. Fångarna är män och kvinnor i alla åldrar och det finns två barn bland dem. I 22d finns ambassadören Hans Gondolpho. Han är välbehållen.

### 22e. HYGIENUTRYMME

**Överblick:** Här finns dusch och toalett.

Tänk på tiden! Vattnet stiger 5 cm per minut utanför kontrollkupolen. Efter två dagar börjar vattnet att pumpas ut igen automatiskt. Medan spelarna är i den övriga delen av basen måste du hålla reda på vattennivån mycket noggrant. Spindlarna slåss med klor och bett om deras vapen inte fungerar.

Använd inte sprängämnen i basen. Alla försök att spränga kommer att resultera i att väggarna i den sektion där

explosionen inträffar, splittras och att vatten störtar in.

Lyckas rollpersonerna med att befria ambassadören, finna avtalet och ta agenten till fånga (eller finner hans papper) har de klarat uppdraget till fullo. Ambassadören kan berätta för dem om förrädaren (en IMM vid namn Jubal). Att finna honom kan mycket väl bli rollpersonernas nästa uppdrag, men det är en annan historia.





## LEDARSPINDEL

### Grundegenskaper

STY	8	STO	10
INT	20	FYS	12
PER	3	MST	15
SMI	8	KP	22

### Övrigt

Klass: FMD

Förflyttning: 26 m/SR

Vapen: Gaussgevär 75%, Bett 30% (skada 1T6), 2 Klor 50% (skada 2T10, kan parera 50%).

Rustning: Hud 5 poäng

Färdigheter: Hoppa 50%, Klättra 25%, Lyssna 50%, Gömma sig 25%, Jaga & spåra 55%, Smyga 75%, Simma 75%.

Mutationer: Stor (+9 på STO), Intel-ligens, Telepati, Förbränning, Mental sköld (100%)

Utrustning: 3 energipaket typ A, 3 mag gaussammunition, minicomputer.

Övrigt: Kan andas både vatten och luft.

## SOLDATSPINDEL

### Grundegenskaper

STY	20	STO	12
INT	4	FYS	18
PER	3	MST	8
SMI	12	KP	30

### Övrigt

Klass: FMD

Förflyttning: 36 m/SR

Vapen: Lasergevär 45%, Bett 60% (skada 2T6), 2 Klor 50% (skada 2T10, kan parera 50%).

Rustning: Hud 5 poäng

Färdigheter: Hoppa 75%, Klättra 25%, Lyssna 10%, Gömma sig 25%, Jaga & spåra 90%, Smyga 75%, Simma 75%.

Mutationer: Stor (+11 på STO), Rudi-mentär telepati (styrts av ledaren), Im-munitet mot radioaktivitet.

Utrustning: 3 energipaket typ A.

Övrigt: Kan andas både vatten och luft.

## GAUT STYRING, GOTLÄNDSK SPION

### Grundegenskaper

STY	14	STO	12
INT	15	FYS	18
PER	18	MST	17
SMI	15	KP	30

### Övrigt

Klass: IMM

Förflyttning: 30 m/SR

Vapen: Autopistol .32 80%, Gaussge-vär 60%, Dolk 110%.

Rustning: Ingen

Färdigheter: Hoppa 40%, Klättra 30%, Lyssna 60%, Första hjälpen 60%, Gömma sig 95%, Stjåla föremål 70%, Finna/desarmera fällor 35%, Finna dolda ting 85%, Finna ätliga växter 5%, Jaga & spåra 80%, Rida 30%, Smyga 100%, Simma 70%, Stridskonst/sjålv-försvar 100%, Dyrka upp lås 40%.

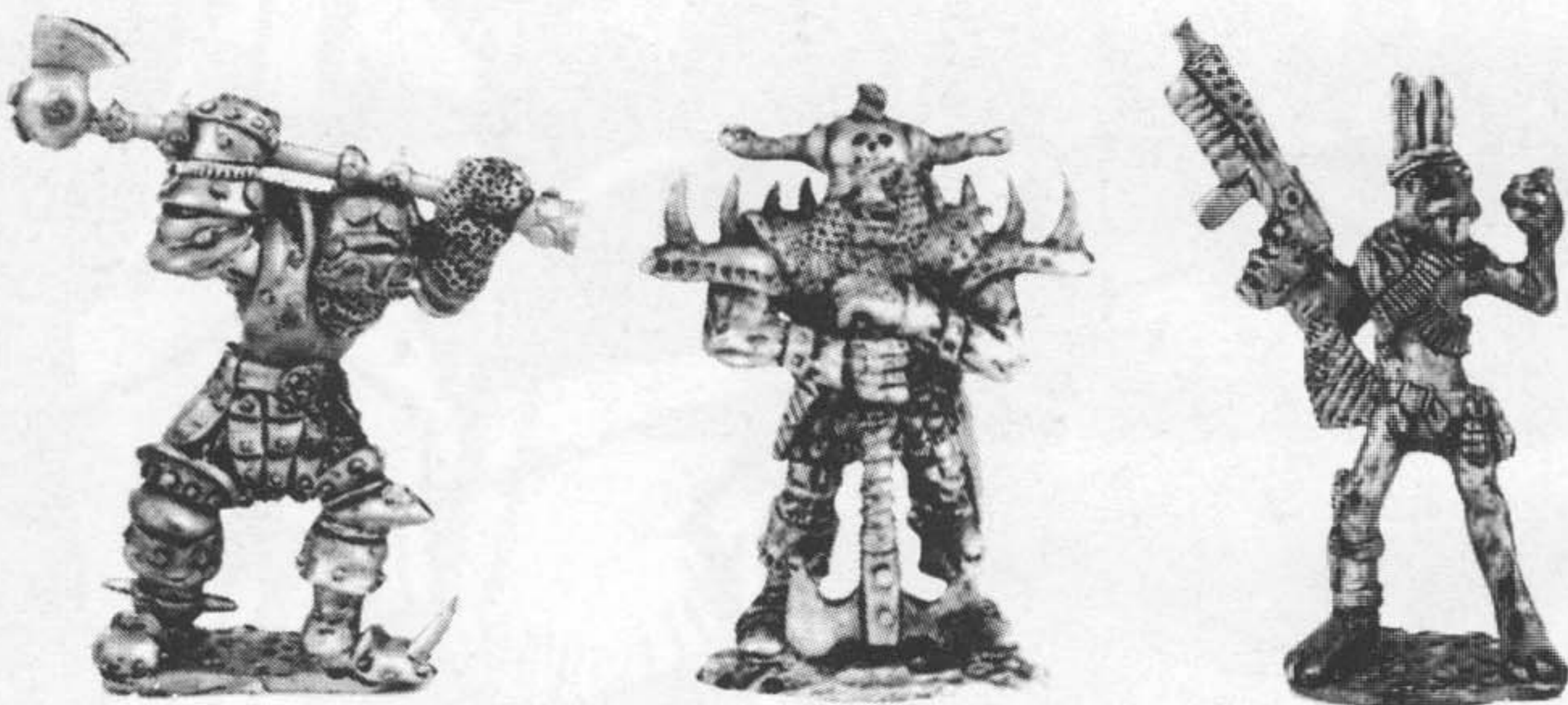
Utrustning: Två regen III; ID-kort typ IV, Dyrkar, Rolexur, 20 pistolpatroner, 60 gausskuler, telepatihjälm som gör det möjligt att kommunicera med spindlarna, 2000 pyriska kronor.

## Poängsättning

Det här var poängsättningen som användes vid spelkongressen. Det vin-nande laget tog hem full pott, dvs 18 poäng.

- Återtagit avtalet: 10 poäng
- Befriat ambassadören: 5 poäng
- Tagit den gotländske agenten le-vande: 2 poäng
- Dödat ledarspindel: 1 poäng
- Varje död rollperson: -1 poäng

## Fråga efter MetalMagic den nya serien miniatyrfigurer



**MetalMagic**-sortimentet omfattar figurer för de flesta typer av roll-spel. Dessutom andra häftiga figurer som **Freaky Fantasy**.

**MetalMagic** miniatyrfigurer finns hos välsorterade lek- och hob-byhandlare.

Skicka 10 kronor i frimärken eller sedel så får Du vår katalog med bilder på 100-tals miniatyrfigurer.

Återförsäljare antages på orter där vi ej är representerade.

**hobbydistribution**

Box 1012, 75140 Uppsala 018-15 80 32

GILLAR DU BORIS, FRAZETTA, MOEBIUS?  
ÄR DU DESSUTOM EN DUKTIG, RUTINERAD  
ILLUSTRATÖR, SOM HAR JOBBAT PROFESSIO-  
NELLT TIDIGARE? DÅ ÄR DET DIG VI SÖKER.  
SKRIV TILL NISSE & STEFAN OCH BIFOGA  
FOTOSTATKOPIOR AV ARBETS-PROV. VI  
KAN TYVÄRR INTE RETURNERA  
ARBETS-PROVET.



ÄVENTYRSSPEL  
FRIHAMNEN  
115 56 STOCKHOLM

