

herring can #34

back in action!

oktober-november 2004
gratis tidning för Sverok Ost och G&B



Välkomna tillbaks till herring can!

Inte ska vi behöva överge Sveriges äldsta speltidning? Det tyckte i alla fall jag, efter att ha slitit ensam med de senaste numren, men det blev allt svårare och svårare att ragga skribenter på egen hand och själv göra allt jobb med tidningen, och det slutgiltiga beviset på detta var det långa uppehållet mellan förra och detta numret.

Det skulle ta mig ända till i somras att komma på (den för andra ganska uppenbara) idén om att bilda en redaktion för tidningen istället för att lämna över till ytterligare någon stackars eldsjäl att köra slut på.

Sagt och gjort, så bildades Herring Cans nuvarande eminenta redaktion, där var och en har sina egna arbetsuppgifter för att säkerställa att dels material fyller nästa tidning, planera innehållet och i slutändan se till att tidningen kommer ut kontinuerligt.

Deadline för artiklar till nästa nummer är redan den **10:e november**, så dröj inte med ert eget bidrag!

Daniel Roos, chefredaktör

02. ledare
03. förändring i G&B
04. prettonamn
05. recensioner
06. dubbla spelledare
08. necronomicon
11. på tal om piltebula
32. en man vid sin häst
36. fans!
40. herr oktober

Vinnare i speltävlingen!

Vinnarna i Herring Cans speltävling är följande:

1. Johan "stabag" Nohr,
Mutantäventyret "På tal om Piltebula"
Vinst: 300 kronor på Legend Hobbyspel.

2. Fredrik Gustafsson,
Drakar och Demoner 6-äventyret "Bergakonungens gästabud"
Vinst: Rollspelet Gondica.

3. Urban Häggmalm,
Äventyrsspel Expert-äventyret "Vålnadens klagan"
Vinst: Ett komplett set av rollspelet Viking.

Tävlingen var sponsrad av Legend Hobbyspel, Rävspel och Sverok Ost.

vad är herringcan?

en gratis speltidning som ges ut av Sverok Ost och föreningen G&B.

kontakta sverok ost

ordförande: **JON BACKMAN**
email: jon@ost.sverok.se

kontakta thc

thc@gob.nu

hemsidor

thc.sverok.net
www.ost.sverok.se
www.gob.nu

redaktion

chefredaktör och layout
DANIEL ROOS

nyhetsredaktör
JIM PE-MELIN

annonsansvarig
CHRISTOFFER ÅNGMARK

ansvarig utgivare
CLAES GERLEMAN

tryck

TABERGS TRYCKERI

omslag

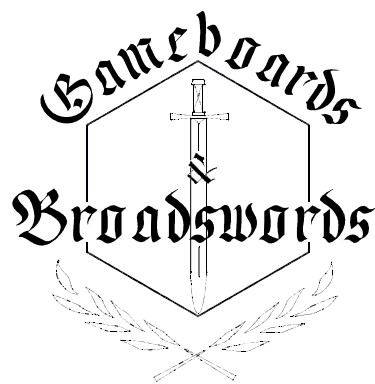
framsida: Container
foto Daniel Roos
baksida: Johan Jonsson,
foto Daniel Roos

Tankar kring förändringen i G&B

G&B har av många, kanske även sig själva, ofta framställts som en halvdöd fossil i Sverok. I Sveroks officiella historia står vi som föreningen som föreningen som försökte bilda ett riksförbund innan Sverok, men misslyckades. Vi har varit dom tjuriga gubbarna som hållit en smal linje och velat ha Sverok som endast ett *roll och konfliktspelsförbund* och inte ett allmänt sällskapsspelsförbund. Dessutom har vi hållit på formalia och att rätt skall vara rätt. Ibland har det lett till riktigt härligt hårda konflikter inom Sverok.

För den som inte vet det, så har konflikter och öppna diskussioner alltid varit en kär sak i föreningen. Våra årsmöten, både centralt och lokalt, har av tradition varit hårda forum där saker stötts fram och tillbaka i timtal. Det har tagit tid, men tack vare ett öppet sinne har vi också kommit fram till en hel del bra saker (och några vi vill glömma).

Ett tag kändes det dock som om föreningen verkligen var på väg in i en återvändsgränd av cementerade åsikter och dålig återväxt. Idéerna och vårt sätt att organisera oss var inte dåligt, men sakernas tillstånd blev långsamt mer grått.



Visst har vi i G&B av tradition i Sverok och mot andra föreningar hållit en smal linje, men om föreningen inte vidhåller sin tradition och ständigt diskuterar varför och vad vi menar med det, stelnar vi till i illa uppbyggda åsikter. Föreningen bör sträva efter att utvecklas i takt med omgivningen, inte vara rädda att omvärdera gamla åsikter, när de bara är gamla, men inte heller räddas att argumentera för sådant som är bra.

Nu utvecklas G&B i en ganska revolutionerande takt, och då är det inte konstigt om också sådant som förr kunde räknas som säkert tas under omprövning. Eller för den delen att nya tankegångar införlivas, som ingen funderade på tidigare. Jag tycker det är bra och riktigt.

Ju större förening vi blir, ju mer skilda åsikter att rymmas under vårt tak. Om vi bara ser till att behålla det höga debattklimatet och fortsätta kommunicera och friskt debattera tror jag att folk kommer att kunna enas under ett banér. Det är det som har varit vår styrka, och jag hoppas innerligt att vi kan behålla den.

Som jag ser det har G&B inte bara överlevt tack vare kompisband, utan också tack vare att det har betytt något att vara 'Gobbare'. Den är lite mer än en dussinförening. Vi har vågat och orkat ta ställning, föra kinkiga debatter med glammiga förbundsstyrelser och arbetat idéellt i ett klimat när sånt inte är speciellt populärt. Det är inte en slump att vi nästan jämt har haft folk i FS.

Visst går det upp och ner med föreningen (oftast har det gått ner), men jag tror på att en förening som vi verkligen behövs i rollspelsverige.

Den gamla sloganen "**G&B - en stövel i rollspelsverige**" är inte så dum. Stövel är ju inte en känga, men en arbetssko. Dom är bra att sparka med också, eller marschera med - när det behövs.

TEXT Mats Bergström

Måste alla lajv ha otroligt pretto namn?

Det måste de inte. Det finns väldigt få måsten om man granskar det mycket noga (det kallas i bland 'viktigpetter' att säga sådant).

Men visst ger namnet en försmak av lajvet, som ett varumärke, en rubrik, lite som när jag lånar böcker på biblioteket. Oftast tittar jag snabbt på bokryggarna och de som ser fina ut, roliga, avvikande eller lite så där lagom utstickande är också de jag läser. Allt annat ratas. Att döpa något ger det en viss status och det är lätt att härleda vidare till olika tankebanor.

Ta lajvnamn, jag menar som *Högting*. Lyssna på det: '*Högting*'. Klart man vet vad det handlar om.



Ta *Dödsflyktan*; det säger en hel del - tycker jag - även det om vilket lajv det är. Ja, jag har åtminstone en starkt förutfattad mening om hur det är ... nja, var menar jag. Middagen likaså. det säger mig genast: "Detta min herre, är inget jag kommer att vara på i fyra till sju dagar".

Parningsdans; kan det sägas tydligare? Det bara lyser relationsdrama om det. *Caroliux Rex*; denna mastodont, denna segrare, denna konung. Stolt svävar det genom rymden. Några till orkar vi med ...

Någon gång under kvällen (eller var det *Någon gång i kväll*?) Ett lajv som även det talar om hur långt det är och att det kommer att hända (ja

inte vad men att det kommer att ske är ju klart).

Min personliga favorit har jag sparat till sist. *Lyktsken*; jag menar, kan det sägas otydligare? Vad betyder det? Vad handlar det om? Vilken tidsålder? Jag tror att det var på grund av namnvalet som lajvet missade de stora massorna av deltagare. Det skulle ha hetat något i stil med '*Böle går på dass*' eller '*Varför har vi så lite skitgropar*'. Folk skulle anmält sig bara av namnet. Ni börjar förstå? Det är viktiga saker; ett namn. Ge inte avkall på det inte. Då är ni förlorade.

TEXT Johan Rökländer
FOTO Mikael Enmalm

Orchmask

Jag har fått en orchmask av Anders Celin och jag vill självklart recensera den. Att recensera masker är ju knappast något man gör varje dag och det är inte heller det lättaste men jag ska göra mitt bästa.

Masken ni kan se på bilden är mycket bekväm. Jag trodde inte den skulle vara så pass bekväm som den faktiskt är. Enda saken med den som inte är så bekväm är att den kan skava lite vid ögonen, men det är något jag kan leva med.



Den sitter faktiskt mycket bra.

Med en luva över den kan man dessutom se riktigt läskig ut. Den är ju snygg också så den kanske inte ser så läskig ut egentligen men det kanske inte var meningen att den skulle vara det.

Nu låter det kanske som att jag är överpositiv mot masken, men jag kan inte vara annat då jag inte finner något större fel på den. Jag tycker väldigt mycket om den här masken och det enda felet jag hittar är just att den kan skava lite vid ögonen och att den är ojämn på vissa ställen.

Sebastian Thorneus

Institutet för vetenskapshistoria

Jag vill dela med mig av detta till er då jag i tjänsten hade nöjet anledning att besöka Institute and Museum for History of Science, i Florens.

Till att börja med är detta en mycket bra webbplats om man vill få tag i fakta om svunnen vetenskap. Man behöver logga in men det är helt gratis.

Jag är sällan imponerad av multimediapresentationer, men detta är ett undantag. Du kan exempelvis rotera och förstora alla de 1300 föremålen som finns (exempelvis två av Galileos

teleskop och ett av hans långfingrar! Du kan göra en virtuell vandring genom museet. Du kan få instruktioner i hur du använder exempelvis ett astrolabium (världens främsta samling finns här) med tester efteråt för att se om du fattat. Lägg därtill manuskript och korsreferenser till litteratur som gör detta museum till världsbäst när det gäller åskådliggöranden på de områden där det är specialiserat.

Sidan är en guldgruva för fantasy, renässans eller medeltidsintresserade.

<http://galileo.imss.firenze.it>

Håkan Gunneriusson

The Lord Of The Rings: The Return Of The King

Detta är ett Sagan om Ringen-baserat figurspel från Games Workshop



och för alla er som tröttnat på Warhammer och gillar Tolkiens värld är detta figurspel verkligen något. Spelet har också lättlärd regler och för er som redan spelat Warhammer. Det blir lättare för er eftersom reglerna påminner en del om Warhammers.

Det här figurspelet har inte något speciellt egentligen, men för er som ändå vill testa något nytt så kan det ändå vara ett perfekt figurspel. Tänk dig själv slåss mot orcher vid Helms klyfta. Det låter väl rätt mäktigt? Det tycker jag också, men jag tänker också på att spelet kostar ganska mycket.

För er som ändå har råd och är sugna på något nytt så är nog trots allt The Return Of The King ett bra köp. Däremot är det ej rekommenderat för er som inte spelat figurspel innan. Köp isåfall Warhammer istället. Där finns fler sorters gubbar och roligare landskap.

Kort sagt är The Return Of The King ett hyffsat figurspel men som inte innehåller något speciellt.

Sebastian Thorneus



Spelledartips #1 - Dubbla spelledare

I alla rollspel jag har läst om, har de alltid utgått ifrån att man är en spelledare och bara en. Tanken på att man kan vara flera och spelleda har aldrig riktigt nått spelkonstruktörerna. Det är dock ingen dum idé, tvärt om. Jag gillar det själv så mycket att jag nuförtiden spelleder mest i par med andra SL. Det är flera mycket långa kampanjer vi har kört på det sättet.

Därför tänkte jag dela med mig lite av mina erfarenheter kring det hela.

Orsakerna till att det är bra:

- Som SL har man någon att bolla idéer med, brainstorma få kritik på kassa uppslag och någon annan som hittar på fina scener också
- Som SL bör man ju känna sina begränsningar. Olika personer är bra på olika saker som SL. Om man är två kan man förhoppningsvis kompensera varandras brister.
- Man kan ha fler spelare och få en mer dynamisk spelgrupp. Om det är fler spelare blir det också lättare för dem att ha många och intressanta intriger inom gruppen, utan spelledarnas inblandning. Spelet blir alltså intensivare.
- Möjligheten till att ha två grupper som agerar självständigt simultant, utan att halva spelet stoppas upp.

- Möjligheten till att en spelledare tar en ensam spelare ur gruppen och ger personliga meddelanden (ex drömmar, hemliga budskap, små-äventyr) utan att gruppens spel förstörs.
- Fler som bygger handouts, faktaforskar mm.
- Man kan vara sjuk utan att spelet behövs ställas in.
- Om man är ny och osäker som spelledare, kan det här vara extra bra. Man kan få med sig en erfaren spelledare som kan ge trygghet. Fast hela det där hur man kommer igång och spelleder är en annan artikel som nog kommer någon gång i HC:n.
- En hel massa andra saker som jag inte kommer på så här på rak arm.

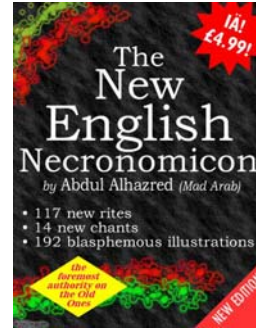
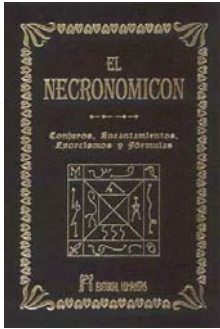
Jag vet heller inga direkta nackdelar med det, om man ser till att göra följande:

- Prata med varandra mycket. Se till att ni pratar både innan och efter spelsessionen, så att ni båda vet vad den andre gör/gjorde och så att båda är med på hur allt fungerar.
- Ni skall ha samma vision av hur allt fungerar.
- Lita på varandra till 100%. Om den ena spelledaren gör något, får absolut inte den andre rätta det.

- Om någon har börjat med en NPC, en beskrivning av något eller så, skall den också fortsätta med det. Om en spelare påbörjar en undersökning av något med en spelledare skall den spelledaren också få avsluta det.
- Låt inte spelarna spela ut er mot varandra. Tro aldrig på att en spelare säger att "Den andra spelledaren sa att jag lyckas med det här". Låt dom fortsätta med den SL dom börjat med eller kolla om det stämmer. Spelare hittar nämligen snart den möjligheten och en del drar sig inte för att utnyttja den.
- Se det inte som "ditt" scenario/kampanj, utan som er gemensamma.
- Haka inte upp dig vid att du skall ha koll på allt som SL. Släpp kontrollspaken och flyt med i händelseförloppet.

Det är en otroligt häftig känsla när det fungerar. Man är inte bara spelledaren längre, utan också något av en spelare som får upptäcka nya saker. Det blir plötsligt spännande att vara spelledare också. Jätteskoj!

TEXT Mats Bergström
ILLUSTRATION Patrik Spahr



Necronomicon

Många rollspelare har stött på den, gammal, bortglömd, liggande i Miscatonics Universitetsbibliotek; den ohyggliga boken *Necronomicon*, skriven av den galne araben *Abdul al-Hazred*. Gång efter annan påstår någon att den verkligen finns.

Hur är det egentligen med den saken?

Lovecrafts brevväxlare

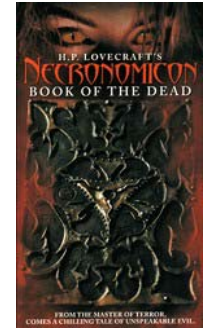
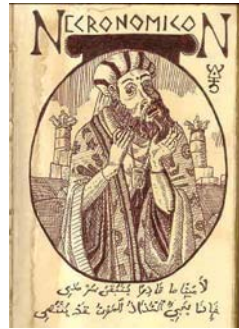
Det finns inga som helst belägg för att en svartkonstbok eller mytologisk skrift med titeln *Necronomicon* skulle ha existerat före Lovecrafts tid, och hela mytos om Al Azif är ett verk av Lovecraft och hans vänner.

Som bekant brevväxlade Lovecraft med mängder av fans och författarkollegor. Medvetet valde de att lägga in allusioner på den gemensamma Cthulhu-mythos i sina olika verk. Därför hittar man *valusiska ormmän* (som egentligen verkar vara *RE Howards* uppfinning) i Lovecrafts

berättelser, och tentakelmonster (som är Lovecrafts uppfinning) hos Howard och andra. *Robert Bloch* (som blev förebild för Lovecrafts skildring av den olycklige Robert Blake i 'The Haunter of the Dark') och *Clark Ashton Smith* måste också nämnas i sammanhanget, medan förvaltaren *August Derleth* (som gav namn åt den ohygglige greve D'Erlette) enligt många bedömare förskingrade arvet efter Lovecraft genom att föra in Elder Gods som 'räddare' i mänsklighetens meningslösa motstånd mot 'the Great Old Ones' (det vill säga tentakelmonstren).

Religionshistorisk verkningshistoria

Begreppet "verkningshistoria" ("wirkungsgechichte") har sedan 1960 blivit vanligt inom humaniora under inflytande av den långlivade tyske filosofen *H G Gadamer* (1900-2001), som inte skall sammanblandas med smurfarnas ständige motståndare Gargamel (vilket en gång skedde på min studentkorridor). Frågan om vad som påverkade författaren till en text är intressant och kan exempelvis behandlas sociologiskt eller psykologiskt. Frågan om hur texten förstods av sina första läsare



är också intressant (och engagerar filologen, källkritikern och kulturvetaren), men inte identisk med den första frågan. En tredje fråga, som inte är identisk med de två första, är hur texten påverkat sin fortsatta tolkningshistoria och även påverkat andra texter. Med olika definitioner kan begreppet "förståelse" referera till var och en av dessa tre frågeställningar. I detta och följande stycken kommer jag att ägna mig åt den tredje frågan.

De berättelser där Lovecraft och hans vänner utvecklade den så kallade Cthulhu-mythos synes ha påverkat åtminstone tre olika religiösa riktningar: *Thelemismen*, *satanismen* och *kaos-magin*, vilka inte skall sammanblandas med varandra. Alpinisten och religionsgrundaren *Aleister Crowley* hade efterföljare i både Storbritannien och Tyskland. I det förstnämnda landet kom en viss *Kenneth Grant* att intressera sig mycket för Lovecraft och kom att på fullt allvar tro att 'the Great Old Ones' existerar, med påföljd att de byggdes in i Grants version av

Crowleys religion, där de inte alls hörde hemma från början.

En liknande utveckling skedde i Tyskland under *Eugen Grosches* inflytande, framför allt inom sällskapet *Fraternitas Saturni* och dess senare dotterorganisationer. Det finns därför numera olika riktningar av Crowleys religion *Thelema*, där somliga utövare begränsar sitt pantheon till det ursprungliga gudaparet *Hadith* och *Babalon* med son (och avfärdar de senare utvecklingarna), medan andra under inflytande av *Grant* och *Grosche* även räknar med existensen av *the Great Old Ones*.

Nutida satanism består av flera rivaliserande riktningar med högst skiftande teologiska trossystem. En av riktningarna grundades av *Michael Aquino*: *The Temple of Set*, som uppenbarligen använder egyptisk symbolism. *Set* var öken- och åsneguden, som under Gamla Riket försvarade solguden mot den onda *Apophis*-ormen, men som under Nya Riket hade förvandlats till sin broder *Osiris* ondskefulle mördare. Under hellenistisk tid

identifierades *Set* med *Typhon*, *Zeus* reptiloide motståndare. Dessa nutida setiter skall givetvis inte sammanblandas med varken de högst fiktiva vampyrerna inom *WoD* eller några sethianska gnostiker på 100-talet e. Kr. Inom *Temple of Set* förekommer organisationen *The Order of the Trapeziod*, vars namn knyckts rakt av från någon av Lovecrafts noveller!

Kaosmagin föregicks av *Austin Osman Spare* vid förra sekelskiftet, men blossade upp på allvar i slutet av 1960-talet. *Kaosmagiker* är agnostiker som dock tror att magi fungerar. Eftersom de är agnostiker tror de inte på den objektiva existensen av något pantheon, utan väljer uppsättning av gudar som en terapeutisk metod snarare än ett verklighetsanspråk. Somliga av dem använder sig av Cthulhu-mythos. Det som började som nordamerikansk underhållningslitteratur under mellankrigstiden har verkningshistoriskt lett till bildandet av verkliga religiösa grupperingar. ►

► *Necronomicon*

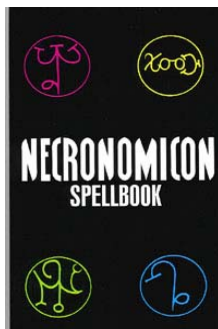
Parodi och falsarier

Ett falsarium och en parodi är inte samma sak. Parodin ger sig inte på fullt allvar ut för att vara autentisk, medan falsariet gör det. Lovecrafts mythos har givit upphov till bådadera.

L Sprague de Camp gav ut en *Necronomicon* på Owlswick Press, innehållande skrivtecken som vagt liknade arabiska, men han har erkänt att boken var ett skämt. Tar man sig en titt ser man att skrivtecknen börjar om på var åttonde sida. Boken lämpar sig som rekvisita i skräcklajv.

Colin Wilson, *George Hay*, *David Langford* och *Robert Turner* gav ut sin egen *Necronomicon* innehållande vagt renässansliknande ceremonialmagiska texter med mythos-namn i mängda lite här och där. Ramberättelsen hävdar att drottning Elisabeth I:s hovastrolog *John Dees* chiffrerade "Liber Logaeth" (vilket existerar i verkligheten) blivit dechiffrerad, och visat sig vara den beryktade *Necronomicon*. Wilson erkände 1992 att boken är en parodi.

En påstådd *Necronomicon* har utkommit under redaktör- eller utgivarnamnet "Simon", en pseudonym, vilken för att öka försäljningen förmodligen vill väcka vaga associationer till *Simon Magus*. Boken består bland annat av redan befintliga engelska översättningar från sumeriska, i vilka man strött ut egennamn från Cthulhu-mythos.



Etymologierna i förordet är halsbrytande felaktiga, och jag nämner här endast en bland flera: KUTU-LU påstås betyda "mannen från Kuta", som på korrekt sumeriska däremot lyder LUKUTU. Simons *Necronomicon* har också givit upphov till "The *Necronomicon* Report" och "The Gates of the *Necronomicon*", även om den sistnämnda aldrig verkar ha nått tryckpressarna. Eftersom denna bok tar sig själv på stort allvar är den snarare ett falsarium än en parodi.

Gregor A Gregorius "Das *Necronomicon*" är en tysk översättning av Simon-versionen med ett även tidigare välkänt renässansmagiskt appendix från 1580-talet. *Gregorius* är den tidigare nämnde *Grosches* pseudonym.

Frank G Ripel gav 1987-88 ut en italiensk *Necronomicon*, som skall vara påverkad av ordenssällskapet *Ordo Rosae Mysticae*s ideologi, vilket väcker obehag bland dem av oss som vurmar för nobelpristagaren *W B Yeats*.

Fernando Perez-Vigo gav ut en spansk *Necronomicon* som blandar

texter från *Wilson-Hay-Langford-Turner*-versionen och *Ripel*-versionen. Den skall av kommersiella skäl ha sammanställts för att öka försäljningen av författarens *Necronomicon Tarot*.

Det välkända spelförlaget *Chaosium* gav ut en *Necronomicon* som innehåller *necronomicon*-relaterade noveller framför allt av *Lin Carter*.

Bildkonstnären *H R Giger*, som utformade monstret i *Alien*-filmerna, gav under titeln *Necronomicon* ut en bok med illustrationer. Ingen av de båda sistnämnda böckerna gör anspråk på att vara 'the *Necronomicon*'.

Sammanfattningsvis kan man säga att det aldrig existerade någon *Abdul al-Hazred*, och att det före *Lovecrafts* tid inte existerade någon *Necronomicon*. I efterhand har det uppkommit flera stycken, och det finns numera människor som på större eller mindre allvar dyrkar the *Great Old Ones*. Med dessa ord avslutar jag denna kortfattade översikt över *Al Azif* i verkligheten.

TEXT Mats J Brandt

På tal om Piltéboula



Vinnare i
herring cans
speltävling

På tal om Piltebula

ett äventyr till Mutant – **VARNING** – läs inte vidare om du planerar spela äventyret

Piltebula? Var hade han hört det någonstans förut? Det lät så förmökat bekant. Piltebula? Hursomhelst så var det av stor vikt för den stackars knegaren Mandol att det snart klarnade, annars vette guten hur det skulle gå. Han hade nämligen dagarna innan löningen på något myskofikt sätt lagt tassarna på en renodlad skattkarta, utan att riktigt förstå hur det gick till. Han hade i sedvanlig stil spenderat kvällen inne på Sotet, hävandes ölmust och toktinner i glada doggars lag. När Mandol sedan vaknade upp morgonen därpå med en minneslucka lika stor som bakfyllan låg det hopvikta pappret på golvet bredvid sängen, i högen av ulkulls-brallorna och flanellskjortan. Bredvid själva kartan, som Mandol dock inte riktigt kunde tyda, stod det enligt hans läskunnige vän Palle Knote "Piltebula", med en tillhörande pil som pekade mot papprets kant. Här och var på kartan stod det dessutom andra grejer, men det var inte skrivet på vanligt språk, utan säkert på nåt förbaskat forntugg som bara kunskaparna eller knösarna hajade. Hursomhelst förstod Mandol att denna karta var hans stora räddning, den tass som skulle dra upp honom ur knegandets eviga Vättaträsk. Uppspelt och kaxnosig över hans rika framtid struntade han helt sonika i att fortsätta knega på Tagla. Varför skulle han behöva knäpa ihop tegelpannor när

han kunde hitta zonskatter? Om han nu bara kunde tyda kartan så skulle han också kunna följa den och lägga beslag på otalet rikedomar. Fornfynd i mängder; silverskivor, ljuskulor, brusmanicker eller kanske till och med en såkallad findus som han har hört talas om. Allt skulle bli hans om han bara lyckades tyda kartan, samt komma på vad det där bebaskade Piltebula betydde.

På tal om Piltebula är ett äventyr avsett för en spelledare och 3-5 spelare. Det är anpassat för relativt erfarna rollpersoner, åtminstone så pass erfarna så att fornfynd, strid och den otämjda vildmarken inte är helt främmande företeelser. Det tar även sin början i Pirit, så ett tips är att det spelas i samband med Pirit - Den innersta kretsen.

Det är ett linjärt och inte direkt djupt äventyr, så jag antar att det inte blir överdrivet mycket jobb för spelledaren när denne skall planera det. Syftet med äventyret är på inget sätt att vara nyskapande eller uppfinningsrik, utan mer att fylla på högen med spännande äventyr, så att man kan spela oftare och mer. Ploten är en klassisk skattsökarhistoria, men vem har sagt att simpla äventyr inte kan vara roliga äventyr? Jag hoppas i alla fall att ni skall tycka att äventyret är roligt, samt att spelkvällen/kvällarna blir lyckad/lyckade.

Äventyrets gång

1. Rollpersonerna träffar Mandol i Pirit. Han ber dem hjälpa honom tyda kartan, samt hjälpa honom att hitta skatten. De får givetvis en stor del av fynden.

2. Tillsammans med Mandols vänner (som alla ska få en bit av kakan) lyckas rollpersonerna få tag på kunskaparen Rodny DeKöff som säger sig kunna tyda kartan.

3. Rodny mördas av aristokraten Gregurt Plumpenbergs hejdukar. Kartan stjäls och förs till råskinnens lägenhet. Rollpersonerna lyckas dock snoka fram tillräckligt med ledtrådar för att hitta lägenheten. Efter en häftig strid ligger den översätta kartan i rollpersonernas händer. Busarna oskadliggörs och kanske anmäls det hela till polisen, om inte rollpersonerna vill gräva djupare i det (leder dock ingen vart).

4. Mandol kommer på vad Piltebula betyder. Det är en by söder om Pirit som egentligen går under namnet Plying, men byborna kallar det Piltebula. Han minns även att han talat med en man den där kvällen då han fick kartan, som påstod sig ha varit där nyligen. Förhoppningsvis reser rollpersonerna dit, tillsammans med Mandol.

VARNING! Läs inte äventyret om du hoppas kunna spela det!

5. Resan till Piltebula förgylls med diverse händelser bland barrberna.

6. Väl i Piltebula hör rollpersonerna hur det talas om en hemsökt plats med ruiner och mystiska byggnationer en bit ifrån själva byakärnan. Piltebulas motsvarighet till borgmästare får reda på att rollpersonerna tänker bege sig dit (om de tänker de såklart) och förbjuder dem. Rollpersonerna får reda på att en samling äventyrare begav sig dit för två månader sedan, och bara förde med sig olycka från ruinerna.

7. Den hemsökta platsen är i själva verket nedgången till ett forntida tunnelsystem, vars planlösning stämmer överens med rollpersonernas karta. Vid ruinerna anfaller ilska rubbitar som håller utkik vid ingången. Mandol skadas i benet och kan inte följa med ner. Det är nämligen så att en skvadron rubbitsoldater från furstendömet Rovus nyligen har tagit tunnlar och dess skatter i beslag, så rollpersonerna stöter på motstånd väl nere i mörkret.

8. Vid ytan väntar dock Gregurt Plumpenberg och dennes kumpaner, redo att lägga beslag på de skatter rollpersonerna troligtvis funnit. De har även tagit den stackars Mandol som gisslan. Eventuell strid bryter ut.

9. Rollpersonerna tar sig tillbaka till Pirit. De eventuella skatterna delas upp och med en gnutta tur går rollpersonerna med vinst. Äventyret är dessutom slut.

Äventyrets början

Rollpersonerna bör vid äventyrets början befinna sig i eller i närheten av Pirit. De bör dessutom vara ganska "lediga", dvs. öppna för nya uppdrag

och inte mitt inne i ett. Smidigast är också om de minglar runt lite på Schackara eller på någon av stadens zonfararsyltor, då det är där som Mandol söker efter sina äventyrare. Det fungerar även om rollpersonerna sitter inne på Sotet eller R-Bajter.

Vad som tynger Mandol

Qvintusjazzen sjunger igenom gränderna. Nog har man hört det tuggats om att Aggola-Baggio kommit till Pirit uppifrån huvudstaden för att förgylla torg och pubar med svängiga stycken. En stressad sorkherre går raskt förbi er där ni sitter i solen och lyssnar till ruggtutans solo, medan de övriga bandmedlemmarna stampar takten likt Rutans lyssnande besökare. Ni kan se hur Pijoters Bodegas uteservering är helt fullsatt, liksom Semlemans. Till ljudet av Hindenburgs berömda jazztrio sitter ni nu där på en bänk i den gassande solen och bara njuter av livet. Till och med stanken från Vättaträsket verkar ha skonat staden för några ögonblick. Det kunde inte vara mycket bättre.

Om du som spelledare vill kan du läsa upp ovanstående för spelarna, eller ännu hellre förklara med egna ord hur de sitter där i solen och lyssnar till det långväga bandet som står i mitten av Kjellsta Ruta. Detta är visserligen också helt upp till SL, det finns faktiskt inget som säger att det måste börja såhär, mer än att jag tyckte att det var ballt.

Rutan är som sagt fullt av folk som samlats runtomkring bandet på parkbänkar, uteserveringar eller ståendes. Jazztrion som består av två ickemuterade äldre herrar samt en gräspräcklig, ruggtutespelande

bondkatt spelar så att det hörs ända till Lilla Schackara. I övrigt är det som vilken dag i Pirit som helst.

Knegaren Mandol

Någon gång kommer rollpersonerna att komma i kontakt med den muterade blodhunden Mandol. Han är för tillfället på jakt efter folk som i hans ögon ser ut som äventyrare, zonfarare eller allmänt folk som ser ut att utföra småjobb för äventyret och skattsökandets sak. Förhoppningsvis ser rollpersonerna ut på ett visst sätt (med utrustning, underliga teknologiska föremål eller synliga vapen), så att de passar in i hans mall. Annars får spelledaren improvisera. Här finns några förslag på hur Mandol kan kontakta rollpersonerna beroende på var de befinner sig:

Schackara

Mandol hänger vid ett stånd där ammunition eller andra fornyfynd saluförs. Då rollpersonerna (som också hittar detta stånd och gärna även något de söker där) snokar på varorna hälsar han på dem. Ignorerar rollpersonerna knegaren förklarar han att han har ett jobb åt dem, om det skulle passa. Hälsar rollpersonerna tillbaka presenterar sig Mandol och börjar försöka småprata med dem, främst för att få reda på vad det är för ena. Verkar rollpersonerna vara modiga äventyrare förklarar han att han har ett problem som de kanske kan hjälpa honom med. Han vill inte prata om det på plats, utan föreslår att hela skaran tar sig hem till honom. Han bor i Knoting, bredvid hans stamkrog Sotet.

► På tal om Piltebula

Någon zonfararsylta, alternativt R-Bajter.

Mandol sitter vid ett bord med uppsikt över större delen av lokalen, samt ytterdörren. Rollpersonerna blir de första som fångar hans uppmärksamhet, så han reser sig upp och hälsar på dem. Se ovan.

På Pirits gator.

Nödlösningen, ifall rollpersonerna vägrar befinna sig på de önskade platserna. Mandol springer in i, eller ser rollpersonerna ifrån den parkbänk där han sitter. Han gör samma öppningsscen som i de två andra alternativen.

Mandols dilemma

Väl hemma i Mandols dunkla, smutsiga men ändå relativt väl efterhållna lägenhet förklarar han vad som tynger honom. Han ger dem ett varsitt glas stark, stinkande tinner och förklarar om hans regelbundna kvällar på Sotet. Han förklarar hur hans avdelning alltid gick dit om kvällarna, svepte några glas, umgicks och sedan gick hem till sig och somnade fulla. Mandol berättar även om hur han just den där morgonen (igår morse) fann skattkartan, som han även visar rollpersonerna. Piltebula låter bekant förklarar han, även om ingen av rollpersonerna hört talas om det.

Mandol vill finna skatten som troligtvis gömmer sig bakom kartan och är redo att ge rollpersonerna 25% av allt som hittas om de vill hjälpa honom. Rollpersonerna kan köpslå om belöningen (Mandol har köpslå 13%) och kan få upp belöningen till 33%.

En rollperson med färdigheten Teknologi 60% eller mer kan tyda

fortidstexten som finns på kartan, annars förklarar Mandol att han hört talas om en kunskapare som håller sig på "vårans nivå" som han uttrycker det. Dessutom skall denne man, som enligt Mandols vänner heter något DeMöff, hjälpa folk gratis. Han borde även kunna förklara vad Piltebula är för något.

Mandols kamrater

De vänner som skall hjälpa till att snoka fram på kunskaparen, skall även få sin del av kakan enligt Mandol. De är ett tiotal lortsnusande, orakade tegelknegare som alla skulle kunna vara direkt hämtade från Hindenburgs kåkstad. De svär som motormarodörer, super som kåkfarare och är hårdhäntare än sjöbusar från Simris. Eller tja, de är hur- som helst ett lyckligt gäng hårt slitande mutanter.

Rodny DeKöff

Att leta reda på Rodny DeKöff är inte det enklaste, men rollpersonerna borde klara av det så småningom. Mandol kan efter några timmars snokande bland sina vänner konstatera kunskaparens rätta namn, vilket alltså inte är någonting DeMöff som han först trodde.

Därefter finns det ett otal sätt att snoka fram kunskaparen.

Postiljonkontoret

Den enklaste vägen är att gå igenom postiljonkontorets arkiv över stadens registrerade invånare. Efter några timmars letande och några krediter kan rollpersonerna få reda på Rodnys adress, Huttgränd 13 i Kjellsta Byting.

KFBV

Rodny DeKöff är inte en medlem i Kollegiet för Bättre Vetande, men ett fåtal av föreningens medlemmar känner dock till dennes adress.

Bildning

Genom färdigheten Bildning kan rollpersonerna få tag på den mycket upptagne, paranoide och (givetvis) förvirrade kunskaparen Samurel Rödhage som efter lite övertalning avslöja Rodnys adress. Samurel måste dock först försäkra sig om att rollpersonerna inte är marodörer, tjuvar, mördare eller farligt folk som kan skada stackars Rodny.

Kunskaparen DeKöff

Herr Rodny DeKöff är en gråhårig äldre herre tokig i hattar. I hans bostad finns anteckningar, underliga fornfynd, stora modeller av bisarra uppfinningar samt en extremt välfylld hatthylla. Han välkomnar rollpersonerna, ber dem stiga in samt bjuder sina gäster på ett varsitt glas barrberjos. Därefter undrar han vad han kan göra för dem.

Rodny är en gammal kunskapare som tvingats fly ifrån Hindenburg av ett flertal anledningar, främst för att han av misstag råklade spränga sin reskamrat, en zonfarare med stort kontaktnät under en kort vistelse i Musközonen. Idag håller han sig undan lagens långa arm, genom att utföra mer eller mindre suspekta och ljusskygga experiment och uppdrag åt samhällets lägre stående. Dessutom gör han många saker gratis, för att skaffa sig ett gott rykte. Han berättar mycket ogärna om hans äventyr i zonen.

När han får syn på kartan blir han till sig, byter hatt och tar på sig ett par väldigt

VARNING! Läs inte äventyret om du hoppas kunna spela det!

stiliga glasögon. Han går sedan igenom kartan mycket noggrant under mummel och knorranden. Han kan tänka sig att översätta den, samt göra den lite mer lättförståelig. Detta helt gratis därtill.

Kartan förväntas vara färdig imorgon kväll förklarar han.

En blodig överraskning

Nästa dag bör rollpersonerna ta sig till Rodnys lägenhet förr eller senare. Hur mycket de än knackar på dörren är det ingen som öppnar och om de provar kan de märka att dörren är olåst. En observant rollperson (lyckat slag mot låsdyrkning eller mot iakttagelseförmåga med -50%, -25% om rollpersonen har färdigheten låsdyrkning) märker dessutom att låset är uppdyrkat.

Väl inne i lägenheten hittar rollpersonerna en död Rodny, strypt med en mycket tunn tråd (pianotråd) och lagt i sängen under täcket. Kartan saknas dessutom.

Om du som spelare vill kan du låta rollpersonerna hitta en lapp med följande text slarvigt nedklottrat: *"Ge Mandol kortet, översta lådan. När kredit."*

I översta byrålådan kan rollpersonerna då hitta ett litet plastickort med underliga perforeringar och mystifika symboler. Detta är kortet som låter folk passera vissa dörrar i de forntida tunnarna utan att behöva använda bomber och granater. Om du inte vill ge rollpersonerna kortet såhär kan du alltid göra så att busarna såg lappen och stal kortet. Eventuellt kan du skippa lappen och låta rollpersonerna hitta kortet på annat sätt, tex att rubbitarna vid tunnarna är i besittning av ett likadant, utan att känna till dess användningsområde.

Spår efter kunskaparen

Efter lite snokanden i lägenheten kan man lätt konstatera att en mindre strid har ägt rum, då några föremål (burkar med pennor, någon vas samt en liten forntida statyett föreställandes en ruggig omkull. Man kan även se att Rodny har blåmärken lite här och var på kroppen, som dessutom ser nya ut (lyckat Första Hjälpen/Medicin: högst fem-sex timmar).

En riktigt snokig rollperson kan dessutom med hjälp av förstoringsglas hitta fingeravtryck runt det uppdyrjade låset, samt lite varstans i lägenheten. Hos polisen kan man då (efter några mutor) få reda på att fingeravtrycken tillhör busarna Gambo och Pik. Dessa två glada gossar är kända bråkstakar och torpeder som gärna utför mer eller mindre smutsiga ärenden åt den som kan betala väl. IIskna rykten (eller en väl mutat och korruperad poliskonstapel) säger att de för tillfället är lejda av en rik herre vid namn Gregurt Plumpenberg. Denna person är dock bortrest till Skarpnäck för tillfället (falskt, han håller sig under ytan tills allt lugnat ned sig en aning, han har ju trots allt lejt mördare och haft sig).

Granntanten

Frågar man grannen, den gamla och svårt hörselskadade tanten Sella Fiolina kan hon berätta hur två typer knackade på tidigare under dagen. Hon förklarar hur männen sluddrigt och tyst frågade om Rodny DeKöff bodde där, men eftersom Sella är en ärlig och hjälpsam jänta hjälpte hon de båda att hitta rätt dörr, den mittemot. De två männen beskrivs som ganska skrämmande. Den ena var en riktig bjässe med knottrig hud och horn som öron,

och den andra var en riktigt slemmig typ med basker. De hade inte några vapen med sig, förklarar hon.

Hon har inte hört något märkvärdigt under dagen. Faktiskt.

När hon får reda på att kunskaparen har blivit mördad blir hon först väldigt chockad och svimmar av. När hon sedan vaknar tar hon det hela mycket lugnare, och beklagar sig att *"Ack, nog allt är det väl synd att folk försvinner sådär. Han var ju en fin karl den där Rodny... Men, men. Alla ska vi väl kola så småningom antar jag."*

Frågar man henne om Rodny hade några fiender eller folk som skulle kunna tänka sig att skada honom berättar hon om hur han tydligen hade trubbel uppe i huvudstaden. Hon vet inte riktigt vad det handlade om, men hon är tämligen säker på att Rodny flytt från någon vresig aristokrat efter att ha ställt till det ordentligt.

Frågar man henne om han istället hade några speciella vänner skakar hon bara på huvudet och förklarar att han inte ofta tog sig utanför dörren. Även fastän de två har varit grannar i nästan sju år så har hon knappt sett honom mer än ett tiotal gånger. Det kommer dock en massa skummisar dit ibland, men hon har inte riktigt vågat sig närmare in på kunskaparens privatliv.

Gambo och Pik

Att spåra de två busarna som mördade Rodny är kanske inte det enklaste, men det går. Har rollpersonerna väl fått reda på deras namn är det betydligt lättare, men Sellas beskrivning av de båda borde hjälpa rollpersonerna en bra bit på vägen. ►

► På tal om Piltebula

Skumma syltor

Hänger rollpersonerna runt lite på Pirits mindre finsmakliga restauranger och pubar (tex R-Bajter, Salong Guppi eller Åsah Xkrafts syltor) så kan de få tag på folk som känner till de två busarna. Utan färdigheten Undre Världen kan rollpersonerna genom att bjuda folk på lite tokjos få reda på att Gambo och Pik för tillfället arbetar åt någon rik knös, samt att de troligtvis håller till någonstans i Knoting.

Undre världen

Med ett lyckat Undre Världen kan folk dock berätta mer, tex. namnet på deras uppdrags-givare, samt att de brukar hänga på haket Kapten Kännings som ligger nere vid hamnen.

Kapten Kännings

Denna unkna hamnsylta är lika inrökt och skabbig som en motorskalles förtält, men folk verkar ändå hitta hit och till och med dricka den fultinner som säljs för en jycke per flaska. Bland hårdhudade sjöbusar och illaluktande skökor kan rollpersonerna finna Gambo, den stora, hornbeprydda typen. Han sitter mitt i en klunga av storvuxna individer och dricker som aldrig förr. Kontakter rollpersonerna honom där blir en konversation eller förhör svårt, då han är grovt berusad. Bättre är att skugga honom (kräver inget slag), då han efter krogbesöket knallar rakt på till de två busarnas gömställe i Knoting.

Gömstället

Mitt i Knoting ligger de två skurkarnas

sunkiga lya, där de har gömt de två kartorna (originalet och den översatta/förenklade). Det finns alltid minst en buse i lägenheten, på dagarna ligger båda två och sover. Om natten däremot är någon av dem ute på någon av Pirits mer skabbiga syltor och super och slåss, för att komma hem om morgonen och slänga sig i den trasiga soffan. Mitt på det bord som står i ettans mitt ligger de två kartorna.

Knackar rollpersonerna på dörren gör sig busen/busarna därinne redo för en eventuell strid (de är ganska paranoida och misstänksamma av sig) och öppnar sedan dörren. Är det mitt på dagen är det dock inte säkert att de två sovande busarna hör hur det knackar och därför kan de heller inte reagera.

Lägenheten har ett fönster och det är ungefär 5 meter ned till marken. Det är möjligt att klättra upp till fönstret via en stupränna, men det kräver ett lyckat akrobatik-slag.

Busarna kommer att strida till döden, och om någon av dem tillfångatas kan de berätta att de jobbar för Gregurt Plumpenberg, samt att de skulle få 20 krediter för arbetet. Det var tänkt att Gregurt skulle komma till lägenheten inom en snar framtid för att få kartan samt ge belöningen, men om han anade oråd så skulle operationen avblåsas.

Bestämmer sig rollpersonerna för att försöka få tag på Gregurt genom lockbeten så får spelledaren vara beredd på att improvisera. Visst är det fullt möjligt att oskadliggöra herr Plumpenberg på det viset, men då missar man den tänkta slutscenen.

Piltebula, just det!

Plötsligt minns Mandol vad Piltebula betydde (eventuellt tar rollpersonerna reda på det innan). Han minns att han pratat med en blind man samma kväll som han på nåt sätt fick tag på kartan. Mannens namn minns Mandol dock inte, men han kommer ihåg att han var en pensionerad zonfarare som nyligen besökt den lilla byn Piltebula. Mandol minns hur mannen hade pratat om underjordiska tunnlar fyllda med monster och skräck, samt att hans polare hade blivit ihjälskjutna av osynliga automater. Dessa farliga tunnlar skulle ha någon form av anknäring till Piltebula.

Piltebula ligger två dagars vandring sydost. Kollar man upp detta på kartor eller liknande finner man inte byn, utan enbart byn Pliring. Detta är byns egentliga namn, men det används aldrig av byinvånarna.

Resan till Piltebula

Rollpersonerna bör förbereda sig för resan, inhandla proviant och nödvändig utrustning. Efter några rundor på Schackara borde dock resan ta sin början, och det lilla följet (Rollpersonerna plus Mandol, iförd en för stor blandrustning, nyligen inhandlad för några krediter) kan ge sig av på väg mot äventyret.

Resan går igenom frihetens slätter, bland barrer och öppna slättlandskap. Om du vill kan du lägga in någon av följande händelser, eller hitta på egna. Händelserna i äventyret Huvudjägarna (Pirit - Den innersta kretsen) fungerar också ypperligt.

Rubbitar och åhlar

Rollpersonerna hör ljudet av strid en bit bort i barrberna. Om de tar sig närmare

VARNING! Läs inte äventyret om du hoppas kunna spela det!

kan de upptäcka en pluton rubbitar i hopplös strid mot fem storvuxna åhlar. Rubbitarna är alla skadade, och har slängt sina kadunder på marken, för att istället slåss med kortsvärd. Åhlarna däremot ser betydligt friskare ut och verkar när som helst svälja de stackars rubbitarna. Hur reagerar rollpersonerna? Vad gör rubbitarna om de blir räddade av köttätare? Kanske är rubbitarna en spaningstrupp utsända av rubbitruppen som håller till i de gamla tunnarna?

Vraket

Ett gammalt rostigt bilvrak ligger bland plantorna. Fordonet är tveklöst en forntingest, samt präglad av ett långt liv bland hultamarkens marodörklaner. Nu är dock fordonets dagar sedan länge räknade och det är bortom all reparation. Man kan gräva, meka och banka fram sammanlagt 1T2 mekaniska reservdelar ur den rostiga fornlämningen.

Automaten

En vilsen automat kommer vandrandes, och hälsar vänligt på rollpersonerna. Problemet är bara att den talar ett sedan länge bortglömt språk och verkar inte heller förstå de pyriska vandringsmännen. Efter ett tag börjar automaten att klicka, rassla och låta besynnerligt, innan den helt sonika kollapsar/stängs av/exploserar.

Skattsökare

Rollpersonerna stöter ihop med en mindre skara mutanter som med spadar, hackor och spett i högsta hugg söker efter forntida efterlämningar i myllan. De förklarar att de hittills funnit en hel del märkvärdiga fynd, som de dessutom kan tänkas byta

med rollperson-erna om de har något häftigt att erbjuda. Skattsökarna har med sig ett tiotal mer eller mindre meningslösa föremål ifrån slump Tabellen.

Piltebula by

Slutligen når rollpersonerna den lilla samlings med hus som i byn kallas för Piltebula. Bykärnan består av ett tiotal byggnader av huvudsakligen metallskrot, men även sten och ett trähus. I mitten av byn står en forntida byggnation (en sex meter hög pelare med en underlig symbol föreställande två gulfläckiga bågar högst upp). Vid sidan om denna symboliska totempåle finns byns centrum för socialt umgänge, krogen Mack Rolands.

Macks krog är en skrotbyggnad byggd på en forntida husgrund av en ovanligt bastant och hård stensort. Här serveras kvällstid barrber i olika former, då Piltebula har liksom de flesta av byarna på Frihetens slätter, en god tillgång på växten. Pajer, soppor, stuvningar och pannkakor baserade på barrber serveras tillsammans med ölmust och barrberjos. Allt till humana priser.

Invånarna i Piltebula, som nästan uteslutande består av snusjordspottande, skäggiga bondlurkar med en störande dialekt (och ett lika störande ordförråd), tar gärna avstånd från rollpersonerna. Man har haft tidigare, dåliga erfarenheter av främlingar, särskilt äventyrare som enbart bringat byn elände och olycka. Det var nämligen så att en samling äventyrare (inklusive den man som Mandol talat med och fått kartan av) anlände till byn för cirka två månader sedan. De begav sig sedan till den hemsökta platsen som ligger

några timmars vandring norr om byn. Efter en dag återvände några ur gruppen, alla svårt skadade och med sig förde de även en smittsam sjukdom som drabbade ett tiotal bybor och dödade två stycken (tösen Kvattsi Ringeholm och hennes bror Klasse). Än idag ligger ett fåtal personer sjuka i den mystiska smittan. Som om det inte vore nog med det så har antalet rubbitar som siktats och påträffats i området omkring ruinerna ökat markant den senaste tiden. Päppelodlaren Bodan Skvalpetopp sköts till exempel ihjäl av en samling rubbitsoldater förra veckan, innan gnagarna oskadliggjordes.

Rollpersonerna bör alltså undvika i största möjliga mån att tala högt om att de tänker bege sig till den hemsökta platsen. Om de berättar det för någon i byn får de direkt rådet att hoppa över det och hålla tyst om de dumdristiga idéerna i framtiden. Kort därefter blir de även uppsökta av Piltebulas ledargestalt, den fetlagde grisherren Oktar Presso. Han blir eld och lågor när han får reda på att ännu en samling äventyrare tänker dra pest och helvete över byn igen, och förbjuder rollpersonerna att bege sig till ruinerna. Han sätter två bönder att hålla ögonen på rollpersonerna (på ett diskret sätt såklart) tills de lämnar Piltebula.

Inne på krogen Mack Rolands kan de hitta suputen Vejron Fresk, som påstår sig ha varit i ruinstaden och beskådat vad som finns där. Bjuder rollpersonerna honom på en ölmust eller en tokjos kan han berätta vad han vet. Vejron förklarar då att ruinerna, som ligger tre timmars vandring norr om byn, består av tre ruinhus. Husen vaktas dock av minst fem mördarrobotar, som har självlysande ögon och skjutjärn istället för händer. Dessa automater har

► På tal om Piltebula

även allierat sig med en rubbitkung som bor i ruinerna, som i sin tur skickar ut ilska kaniner som förpestar livet för Piltebulaborna. Han berättar också att i ett utav husen finns en bastant järnlucka i marken som vaktas av en eldsprutande spindelrobot. Inte mycket av det Vejron säger är sant, men det kanske hjälper/skrämmer rollpers-on-er-na en aning.

Bestämmer sig rollpersonerna för att besöka den omtalade ruinplatsen, och visar detta öppet, får de problem. Ingen bybo är särskilt sugen på att få in en ny epidemi i byn, utan gör sitt yttersta för att hindra rollpersonerna för att ge sig iväg. Först och främst stoppas rollpersonerna av Oktar Presso, som tillsammans med tre storvuxna bönder förbjuder dem att resa till ruinerna. Trots rollpersonerna detta hinder gör de tre

bönderna sitt bästa för att stoppa dem, medan Oktar går för att hämta resten av befolkningen. Rollpersonerna får då ett femtiotal ilska bönder emot sig. Ingen vill ha någon strid, men är det oundvikligt så kommer någon rollperson att få sig en snyting. Skulle någon bybo dödas blir det först full kalabalik. Många skriker och gråter, andra anfaller rollpersonerna medan resten hetsar upp sina vänner. Det krävs dock inte många dödsoffer för att bönderna nöjer sig med slagord och bespottningar.

Ruinerna

Precis som Vejron sade så består ruinerna av tre stycken raserade byggnader av varierande storlek. Det finns ett större hus som dessutom har vissa rester kvar av en övervåning (ingen trappa eller steg finns dock), samt två

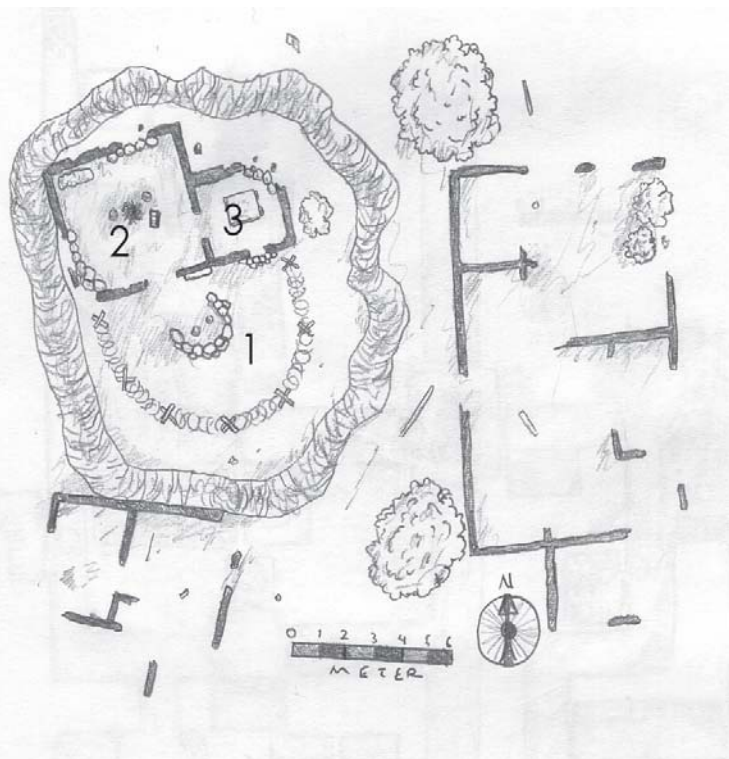
mindre som båda saknar både tak och vissa väggar. På platsen finns även flertalet järnstänger, plasticspelare och andra forntida efterlämningar som skjuter upp ur gräset. Som om det inte vore nog med det så har även den rubbitskvadron som anlände till platsen för en dryg vecka sedan satt upp skydd i form av sandsäckar och taggtråd (1 på kartan), samt grävt ett dike runt det ena

av de mindre husen (där nedgången till tunnarna finns). Vid vaktposteringen sitter dag som natt två rubbitsoldater beväpnade med rubbitkadunder samt ett forntida 5.56mm-gevär som de använder mot mäktiga fiender (till exempel rollpersonerna). Inne i ruinbyggnaden finns dessutom en sovande rubbit med ett rubbitkadunder på bekvämt avstånd. Skulle rubbitarna få syn på rollpersonerna kommer de att på rubbitsk dialekt ropa åt dem att ge sig av, detta är "under beslagtagenhet av det kadundermäktiga furstendömet Rovus", och inga besökare är välkomna. Medan den ena hojtar åt rollpersonerna beger sig den andra ned till tunnarna för att hämta förstärkning - femton stridsdugliga, beväpnade rubbitsoldater samt ett befäl. Eventuellt en assisterande kunskapare om rollpersonerna tjar om förhandling.

Om strid utbryter (se gärna till att det gör det här), så bör Mandol bli träffad i benet vilket blir svårt skadat. Han kan omöjligt fortsätta, utan säger åt rollpersonerna att fortsätta utan honom, han kan hålla vakt på ytan så att ingen kommer ner och anfaller rollpersonerna i ryggen.

Själva nedgången till tunnarna är en 1x1 meter stor jämlucka som rollpersonerna utan problem kan öppna, frågan är om de kommer ner i den. Storvuxna personer får svårt i alla fall. Det problemet går dock att lösa med våld, eller såpa och ännu mera våld.

Själva ruinerna är inte mycket att hurra över. Alla fornynd värda att höja ett ögonbryn för är sedan länge borta och kvar finns nu enbart sten, enstaka järnstänger och någon kapsyl gömd i ett hörn. Om rollpersonerna verkligen lägger ned tid på att leta kan du låta dem efter



VARNING!

ett varsitt lyckat iakttagelseförmåga-slag hitta IT2-1 slag på fyndtabellen. Då krävs det dock att de gräver efter fynden.

1. Gården

Ett 1 meter högt taggtrådshinder har satts upp bakom det dike som grävts runt ruinerna. Själva diket är varierande i bredd och djup, men är mellan en och två meter i bredd samt mellan en och två meter i djup. Sandsäckarna som rubbitarna sitter i skydd bakom sträcker sig en halvmeter upp mot himlen.

Varelsen: Två rubbitar sitter i skydd bakom sandsäckarna beväpnade med ett rubbitkadunder samt ett 5.56mm-gevär.

2. Vaktposteringen

I ruinens mitt finns en eldstad med två tillhörande sittstenar. Vid eldstaden finns även en kista innehållandes tre ulkullsfiltar, en kastrull samt en tubkikare med sprucken lins. I det nordvästra hörnet ligger en rubbit och sover sött, med ett rubbitkadunder på behagligt avstånd. På de håll som ruinen saknar väggar har man satt upp meterhöga skydd av sandsäckar och allmän bråte som man hittat bland de raserade fornbyggnaderna.

Varelsen: En sovande rubbit med ett rubbitkadunder inom räckhåll.

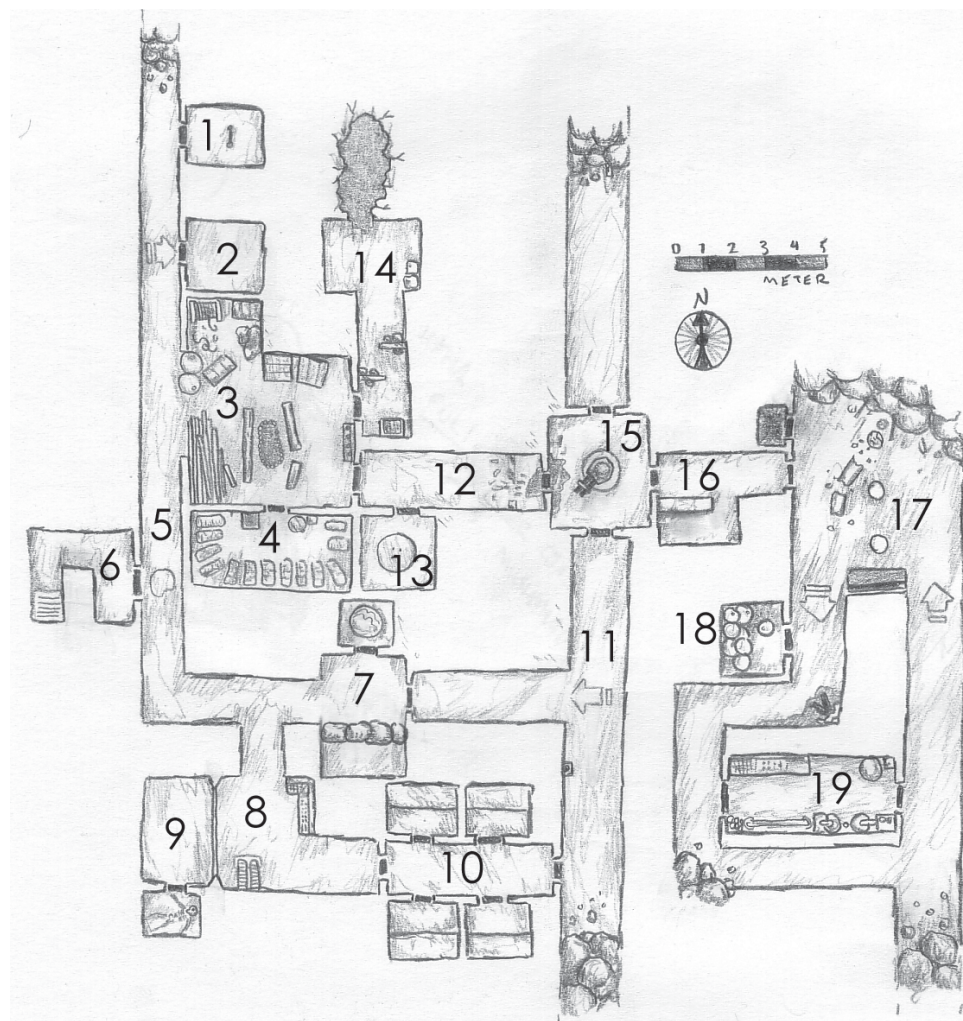
3. Nedgången

En liten vrå där den 1x1m stora järnlucka som leder ned till tunnlarna finns belägen.

Varelsen: Inga.

Tunnlarna

Vad tunnlarna och dess rum användes till då de byggdes är det ingen som vet.



Kanske var det ännu en skyddsbunker, eller en underjordisk forskningsstation. Huvudsaken är att komplexet på senare tid fått en hel del besökare. Förutom skattsökande äventyrare (exempelvis gruppen som ritade Mandols karta) så har ett gäng rubbitar utsända av riket Rovus tagit tunnlarna i beslag. De har nu satt upp en bas i ett utav rummen och utforskar successivt tunnlarna rum efter rum, under varsamma och noggranna former.

Nere i tunnlarna finns sammanlagt 28 rubbitar, varav 18 är soldater. Av dessa befinner sig tio stycken i rum 4 och sover, medan fem stycken sitter vid elden i rum 3 tillsammans med en utav de två officerarna. Tre stycken soldater befinner sig i rum 7. Åtta rubbitar är kunskapare och de resterande två är officerare som leder operationen. Två stycken av kunskaparna befinner sig i rum 7, en utav dem sover i rum 4 och resten befinner sig i rum 14. Det ena befälet sitter vid elden i

► På tal om Piltebula

rum tre, medan den andre studerar operationsplanerna i rum 13. Skulle rollpersonerna bli upptäckta av någon ruggbit kommer denne först att på första bästa sätt försöka larma de övriga. Därefter kommer ruggbiten att retirera till rum 4 (eller 7 om det är närmare). Ruggbitarna kommer sedan att givetvis försöka att eliminera rollpersonerna men även stänga in dem, särskilt hindra dem från att lämna tunnarna.

1. Första rummet

Under järnluckan finns ett fem meter djupt hål som leder ned i kompakt mörker. En till synes rasslig järnstege låter folk ta sig upp och ned (stegen håller dock, oavsett hur risig den verkar vara). Vid stegens slut finns ett 2x3 meter stort rum, fullkomligt befriat ifrån all form av möblemang eller utsmyckning. Det enda som finns förutom kala, gråa betongväggar är en bastant järndörr samt en samling om sju stycken kulhåll på den motsatta väggen (kaliber 9mm). I övrigt finns inget av intresse här.

Varelser: Inga

2. Tomt rum

En tung och gärna gnisslande järndörr leder in till ett fullkomligt tomt rum. Det finns lite underliga märken i taket.

Varelser: Inga

3. Ruggbitarnas operationsbas

Korridoren öppnar sig på vänster sida till ett större rum, vilket är mycket rökigt beroende på den eldstad ruggbitarna har i mitten (tunnarnas ventilationssystem har inte varit i topptrim de senaste åren). I en

liten vrå i rummets norra del har ruggbitarna sitt förråd av verktyg, en samling (runt tjugo stycken) säckar för sand samt en stor rulle med taggtråd (cirka 10 meter kvar). Vid sidan av detta förråd finns även tre forntida tunnor med valfritt innehåll (gärna något stinkande). Dessa tunnor kan tillsammans med den hög av plankor som ligger i rummets sydöstra hörn hjälpa rollpersonerna att smyga obemärkta förbi basen. Varje rollperson måste lyckas med ett lyckat slag mot Smyga/gömma sig för att inte någon ruggbit vid lägerelden eller i närheten skall upptäcka dem. Tunnorna är en dryg meter höga, och plankorna sträcker sig närmare 1,5 meter upp.

I det nordöstra hörnet av rummet finns två större trälårar innehållandes proviant. I lådorna finns nedpackat två veckors mat, främst morötter, för ett knappt trettiotal ruggbitar. Mellan de två dörrarna i rummets östra vägg står även ett vapenställ där fyra stycken forntida 5.56mm-gevär (5 skott till varje) står placerade. Dessa använder ruggbitarna enbart i nödsituationer, annars bestyckar de sig med sina ruggbitkadunder. De två befälarna har dock en varsin 9mm-pistol (automat) med tillhörande 10 skott.

Varelser: Fem ruggbitsoldater och ett befäl.

4. Logement

Här finns tretton sovplatser, samt en vattentunna med tillhörande kar för ansikts- och örontvättning. En trälåda innehållandes filter, facklor, lampolja och övrig liknande överlevnadsutrustning finns placerad till vänster om dörren som leder ut till rum 3. Rummet delas broderligt av både soldater, kunskapare och befäl,

även om de sistnämnda har bekvämare sovplatser, med morotsfärgade sovsäckar.

Varelser: I detta rum befinner sig 11 ruggbitar och antingen sover, läser någon ruggbitroman eller ligger och fnissar med sin grannruggbit. En ur ruggbitskalan är kunskapare, resten är soldater.

5. Korridor

En mörk, kall korridor för rollpersonerna vidare genom komplexet. Precis när de närmar sig dörren på deras högra sida hör de hur någon kommer längre fram i korridoren, runt hörnet. Förmodligen fattar de vinken, och slänger sig mer eller mindre tyst in igenom dörren de har framför sig. Den sista av dem som springer in i dörren hinner se en ruggbit som läsandet ur en pärm kommer runt hörnet och går mot rum 3. Detta är en utav de kunskapare som försöker att få upp säkerhetsdörren i rum 7, som nu är på väg till dennes befäl i rum 13 för den dagliga rapporten. Om SL vill skapa en lite mer dramatisk och stressande scen kan denne låta ruggbiten ana oråd och gå för att undersöka det ljud han tyckte sig höra ifrån rum 6. Kunskaparen går då mot dörren, öppnar den och blickar in i rummet. Har rollpersonerna inte gömt sig runt hörnet och där håller en någorlunda låg profil kommer han att försöka larma de övriga ruggbitarna. Annars avfärdar han det hela som öronproblem och inbillning, och fortsätter sin vandring.

Varelser: En kunskapande ruggbit på väg till rum 13.

6. Latrin

Ett mörkt, kallt och framförallt fuktigt rum. 2 cm djupt vatten täcker hela golvet

VARNING! Läs inte äventyret om du hoppas kunna spela det!

och från taket droppar det ständigt, vilket blöter ned eventuella besökare till rummet. Runt hörnet finns dock en trottoarliknande upphöjning, där även vattnet slutar. Vid rummets absoluta slut finns rubbitarnas avtråde, vilket består av en 1x1 meter stor metallplatta med avlånga springor i, som låter eventuella vätskor rinna ned i den vertikala tunnel som leder djupt ned i underjorden, mot ett okänt mål. Detta relativt trånga hörn stinker fruktansvärt, vilket har medfört att många av rubbitarna gärna beger sig till ytan för att uträtta sina behov.

Varelsen: Inga

7. Operation: Dörröppning

I detta rums södra ände har rubbitarna satt upp ett 0.7 meter högt skydd av sandsäckar, där tre rubbitsoldater ligger och trycker med ett varsitt rubbitkadunder, med pipan riktad mot den dörr som finns i rummets motsatta ände. Vid denna dörr, som helt saknar handtag (enbart en liten springa vid sidan om dörren finns, där ett ID-kort, det rollpersonerna har, skall föras in för att låsa upp och öppna dörren) arbetar en kunskapare på att få upp den. Han (tillsammans med sin kollega som just passerade rollpersonerna) har hittills inte gjort några större framsteg, men är fast besluten att lyckas, då rubbitarna är helt säkra på att en värdefull skatt måste gömma sig bakom den låsta och sprängsäkra dörren. Men å andra sidan kan de inte vara helt säkra på att denna skatt inte är vaktad av någon hemsk fornvarelse, så för säkerhets skull har de satt soldaterna bakom sandsäckarna för

att eliminera eventuella faror. Klampar rollpersonerna in här byter dock soldaterna mål och öppnar eld mot inkräktarna.

Den låsta dörren leder till ett litet rum, där en silverskimrande stasisbubbla finns. I denna finns den skatt som rollpersonerna förmodligen är ute efter. Vad det är, är upp till spelledaren. Antingen är det kanske en forntida vas, värd många krediter, eller kanske någon spektakulär manick. Huvudsaken är att Mandol kan sälja det för tillräckligt många krediter för att han ska kunna få ut något av expeditionen. Men det är upp till SL, kanske vill denne att stasisfältet i själva verket skall innehålla något fullkomligt meningslöst, så att rollpersonerna tvingas finna andra skatter. Stasisfältet har en kontrollpanel som där det kan deaktiveras genom ett lyckat slag mot Naturkunskap, samt om rollpersonernas plastkort förs in i en springa, inte helt olik den vid dörren in till den lilla kammaren.

Varelsen: Tre rubbitsoldater med rubbitkadunder, samt en kunskapare som mäter, knackar och allmänt undersöker den mystiska dörren och dess ännu underligare springa.

8. Rummet med spegeln

Ett blinkande och gnistrande lysrör lyser periodvis detta rum, vars ena vägg består av en enda stor spegel, som trots damm och repor ger en mycket klar spegelbild. I rummet finns dessutom en sargad och nästintill obrukbar kontrollpanel, fylld av för rollpersonerna mystiska och underliga knappar och mätinstrument. Den enda knapp som fungerar är den som öppnar dörren till den hemliga kammaren. Trycker rollpersonerna lite hej vilt på

knapparna finns en chans på 70% att de även öppnar dörren, vilket då hörs som ett dovt pysande ljud från andra sidan spegeln. Det går inte att laga datorn, men efter lite arbete kan man få ut 1T2 elektroniska reservdelar ur den. Vid rummets södra vägg finns även två underliga rör som löper från väggen och ned i en dosa i golvet. Gör man hål eller på annat vis öppnar något rör så kommer varmluft att med ett högt oljud pysa ut.

Varelsen: Inga

9. Den hemliga kammaren

Spegeln, som i själva verket är fullt genomskinlig sedd från det ena hållet (och som dessutom har inverterats) döljer två rum. Förstör man spegeln på något vis kommer man att upptäcka den dolda kammaren. Bakom spegeln finns ett totalt kallt rum, vars enda utsmyckning är en bastant järmdörr utan handtag. Öppnas den (se ovan) stiger man in i en mycket liten kammare, klädd i vadderat tyg. På golvet ligger även ett av ohyra söndergnagt lik, med enbart skelettet kvar. Skelettet mäter 182 cm på längden och saknar helt tillhörigheter. Det är en komplett samling mänskliga ben.

Varelsen: Inga levande.

10. Sovceller

En fem meter lång korridor med rör som löper i taket och sedan försvinner in till de rum som döljer sig bakom de fyra dörrarna som pryder långsidorna. Bakom de gnisslande ståldörrarna finns fyra sovkammare, som vars golvyta till hälften täcks av en säng. Sängen består av en 50 cm hög bänk, utan varken madrass eller

► På tal om Piltebula

någon form av tyg. I varje sovkmammare finns även en forntida ljuskula (glödlampa) som hänger i taket, visserligen är samtliga sönderbrända men ändå.

Varelser: Inga

11. Korridor

En kal och steril korridor vars golv i trekorsningen pryds av en röd pil. Mellan pilen och dörren till sovcellerna finns även en smal ventilationstrumma som löper från taket till golvet, vid den västra väggen.

Varelser: Inga

12. Korridor

I denna korridor tillåts enbart rubbitarnas officerare och kunskapare. Anledningen är den stora fara som lurar bakom den östra dörren, samt att ingången till Bestämmelsekammaren finns där. Vid den östra dörren vanpryds golvet av intorkat rubbitblod som vittnar om att något hemskt har inträffat i rummet bakom den rejäla järndörren.

Varelser: Inga

13. Bestämmelsekammaren

Detta rum är enbart till för de två officerarna, då expeditionens och operationens planer utformas och går igenom runt det cirkulära plasticsbord som redan stod här då rubbitarna anlände. På bordet ligger drövis med papper, skisser över manicker och vapen, kartor fulla av symboler och pilar samt en cigarrlåda. I rummet finns för tillfället ett befäl som puffande på en rubbitsk rökkorv studerar dokumenten. Skulle rollpersonerna kliva in kommer han, om

han hinner, att fatta initiativet, ropa på hjälp samt öppna eld med sin pistol. Får han möjlighet så kommer han även att försöka välta bordet för att söka skydd bakom det (ABS 7)

Varelser: Ett befäl

14. Sprängningarna

Enligt de rubbitska kunskaparnas invecklade teorier gömde sig stora skatter djupt inne i berget, i ett dolt rum. Med tillåtelse från operationens absoluta överkucku (en fetlagd kapten som befinner sig i Rovus) har nu kaninerna därför börjat spränga sig mot den hägrande skatten. Man har hittills kommit drygt 3 meter in i berget, men har planer på att åtminstone komma tjugo meter till.

När man stiger in genom dörren har man till höger en trälår full av dynamit, stubin och annan utrustning som kan vara bra vid sprängning. Fortsätter man vänster, förbi de två skydd som satts upp för att förhindra olyckor kommer man till själva sprängningen. Ett mörkt hål i den norra väggen försvinner in i själva berget, medan ett ensamt lysrör blinkande försöker att lysa upp det kvadratiske rummet. Vid den östra väggen står även två stycken vattendunkar.

Varelser: Fem kunskapare

15. Fornkanonen

I rummets mitt finns en forntida kanon monterad, som roterande följer varje rörelse som rollpersonerna eller någon annan gör. Den ser mycket otäck ut och skrämmer förmodligen spelarna (en fornkanon med eget liv!), trots att den i själva verket saknar ammunition och är

fullkomligt harmlös. Den roterar dock och gnisslar hemskt.

Den dubbelpipiga kanonen har kaliber 20 mm, men fungerar inte om den kopplas loss. Rollpersonerna kan alltså glömma att sno bössan.

Varelser: Inga

16. Receptionen

Ett mörkt rum, med underliga plasticsaffischer på väggarna. Bilderna föreställer mestadels leende människor som dansar med varandra i underliga kläder. På flera ställen fattas affischer och har lämnat efter sig en kvadratisk stålram. En disk finns belägen vid rummets södra vägg, men ingenting intressant finns att hämta.

Varelser: Inga

17. Blå salen med korridorer

En väldig, blåmålad sal öppnar sig för rollpersonerna, med ett högt tak. Väggarna är täckta av blåsprayade metallskivor och taket är indelat i stora rutor. Hela den norra väggen har rasat in, likaså den ena av de tre bastanta cementpelarna som löper från norr till syd. Vid pelarnas slut står en rejäl, fastsvetsad bänk i grå plastics. Dörren direkt till vänster om rollpersonerna leder till ett hisnande hissskakt, och öppnas med ett sus och ett "Välkommen" (på fornspråket) när laserstrålen som är kopplad till den känner av någon närvaro (en meter ifrån dörren). På vardera sida om bänken fortsätter rummet i form av korridorer som löper vidare in i mörkret.

Den äventyrargrupp som undersökte

VARNING! Läs inte äventyret om du hoppas kunna spela det!

tunnlarna för ett tag sedan (där personen som först ritade Mandols karta ingick) stötte här på en grupp galna och mycket aggressiva forskarrobotar, som genast gick till angrepp med laservapen och järnrör. Robotarna hade fått sina kretsar överhettade och sina order omformade, pga. den globala apokalyps som inträffade för länge sedan. Istället för att snällt och lojalt assistera forskare och vetenskapsmän skulle de nu försvara tunnlar med alla medel, trots att de inte var skapade eller ämnade till att strida. Visserligen hade de ett grundläggande program i stridskonst (för självförsvar) men hade aldrig någonsin behövt aktivera det. Efter striden fanns bara en robot kvar, GLbot-5 som nu planlöst åker omkring i korridorerna på jakt efter inkräktare att försvara sig mot. Roboten ger ifrån sig skrämmande ljud som förmodligen får rollpersonerna att försäkra sig både en och två gånger om deras skjutjärn är laddade och skjutklara.

I ett hörn ligger den enda äventyraren som inte stängdes in av raset, eller flydde ifrån striden. Det är liket av Evun Flasefröjd, en muterad ekorre som nu ligger sönderskjuten och livlös mot den kala och synnerligen blodiga väggen. Om rollpersonerna skulle vara hjärtlösa nog att plundra den döda Evun, kan de hitta följande utrustning: En medeltung blandrustning (STO 10-13), en fältflaska med ljummet vatten i, ett paket svavelstickor, ett paket cigaretter, en tårgasgranat (PÅL 50), en skarprättarpistol (PÅL 99), en vattendetektor (PÅL 39, fem timmar kvar på minipacket).

Varelser: GLbot-5

18. Tunnorna

En liten kammare upplyst av ett blinkande lysrör som då och då skickar gnistor mot golvet. Rummets enda möblemang är åtta stycken tunnor av metall som alla innehåller tämligen ohälsosamma ämnen. De innehåller en speciell form av svavelsyra, som är tämligen frätande (en T6 varje SR) och allmänt farlig för rollpersonerna. Det finns sammanlagt knappt 500 liter syra i rummet.

Varelser: Inga

19. Labbet

Ett forntida laboratorium, visserligen sönderskjutet, sönderslaget, brandskadat och allmänt förstört, men ändå. I detta kolsvarta rum finns det förutom en lång kontrollpanel fylld av knappar, spakar och mätare två cylindrar av plexiglas, lagom stora för att en normalbyggd människa får plats inuti. Här och var i rummet löper rör, slangar och sladdar och golvet är täckt av glassplitter, metallspån och någon klibbig sörja som gör att varje steg som tas utger ett klickande ljud. Ingen skatt eller liknande finns i rummet, förutom eventuellt några provrör eller kapslar innehållandes diverse kemikalier (gärna livsfarliga eller allmänt ohälsosamma) finns i rummet.

Varelser: Inga

Efter en eventuell strid med GLbot-5 och/eller rubbitarna finns det inte så mycket kvar för rollpersonerna att göra än att ta de skatter de fick (om de fick några) och lämna tunnlar. Kanske vill rollpersonerna först rita av, fotografera (!) eller på annat sätt dokumentera de forntida tunnlar, men så småningom bör de lämna komplexet.

Vid ytan

Väl vid jordytan möts rollpersonerna av en skäligen otrevlig syn. De är inte ensamma, utan där står dels den i hög grad förmögne aristokraten Gregurt Plumpenberg, hans underhuggare (antal rollpersoner + 2 stycken), men även Mandol (om han lämnades ensam kvar). Gregurt flinar och småskrattar ondskefullt, medan två av hans kumpaner riktar ett tämligen brutalt skjutjärn mot Mandols huvud. Med pipan vilandes på Mandols axel, mynningen tryckt mot hans kind håller de två i en Bakladdad Klykbössa mod 1, kaliber 3,7cm (Musködunder). Läget kunde knappt ha varit kärvare.

Gregurt flinar och tvingar rollpersonerna att överlämna alla skatter, vapen och liknande till honom. Gör de inte det förklarar han att han tänker blåsa iväg Mandols huvud ända till Pirit, och därefter även rollpersonernas. Lämnar rollpersonerna över alla sina skatter tvingar han dem att klä av sig till bara strumplästen och sedan försvinna ur hans åsyn. Skulle en rollperson sköta sig ypperligt, eller ha en PER på 17 eller över, kan Gregurt gå med på någon form av förhandling. Han vill ha åtminstone de finaste skatterna rollpersonerna hittade nere i tunnlar, han lämnar absolut inte platsen tomhänt. Skulle rollpersonerna reta honom för mycket finns risken att han beordrar kumpanerna som sköter musködunder att skjuta, även om han inte gärna gör det. En fånge är värd alldeles för mycket för att bara slöscas bort.

Eventuellt bryter en strid ut här, eventuellt kommer rollpersonerna och Gregurt överens om något och eventuellt så dör faktiskt Mandol (vilket skulle leda till att rollpersonerna genast blir mycket rikare, om

► På tal om Piltebula

man ser det ur det perspektivet). Det finns ingen säker utväg på problemet, men ett är säkert. Rollpersonerna befinner sig i ett knivigt gisslandrama.

Tillbaka till Piltebula

Oavsett vad som hände i mötet med Gregurt så kommer rollpersonerna förmodligen att passera Piltebula på deras väg tillbaka till Pirit. Beroende på vilken relation de har till byinvånarna så kommer återkomsten att te sig annorlunda. Blev rollpersonerna utjagade ur byn (kanske mördade de till

och med någon byinvånare?) så kommer de absolut inte att släppas in. Är rollpersonerna däremot mer vänner med folket kommer de att välkomna dem, samt vara mäktat imponerade om de berättar att de rensat ur tunnlar från rubbitpack och hemska robotar. Byborna kommer då att inse att problemet med den hemsökta platsen är löst, och en fest kommer att hållas till rollpersonernas ära, där stora mängder bärbersprit intas. Efter festen får de ett diplom av Oktar Presso, och kan bege sig tillbaka till Pirit.

Slutet

Hur det hela slutar är mycket upp till spelgruppen. Kanske återvänder de till Pirit utan Mandol och kanske tar de och säljer eventuella fynd för att ta allt för sig själva. Om Mandol fortfarande är med dem så kommer han att först söka upp alla sina polare, därefter kommer de, Mandol och rollpersonerna i samlad tropp gå mot Schackara för att försöka kränga de fynd som eventuellt gjordes i tunnlar. Beroende på vad det är så får de olika mycket, och om de lyckas få krediter eller många småsaker för fynden så bör rollpersonerna få sin del av kakan.

Därefter har rollpersonerna fått en vän för livet, kanske en betalning och dessutom är äventyret slut.

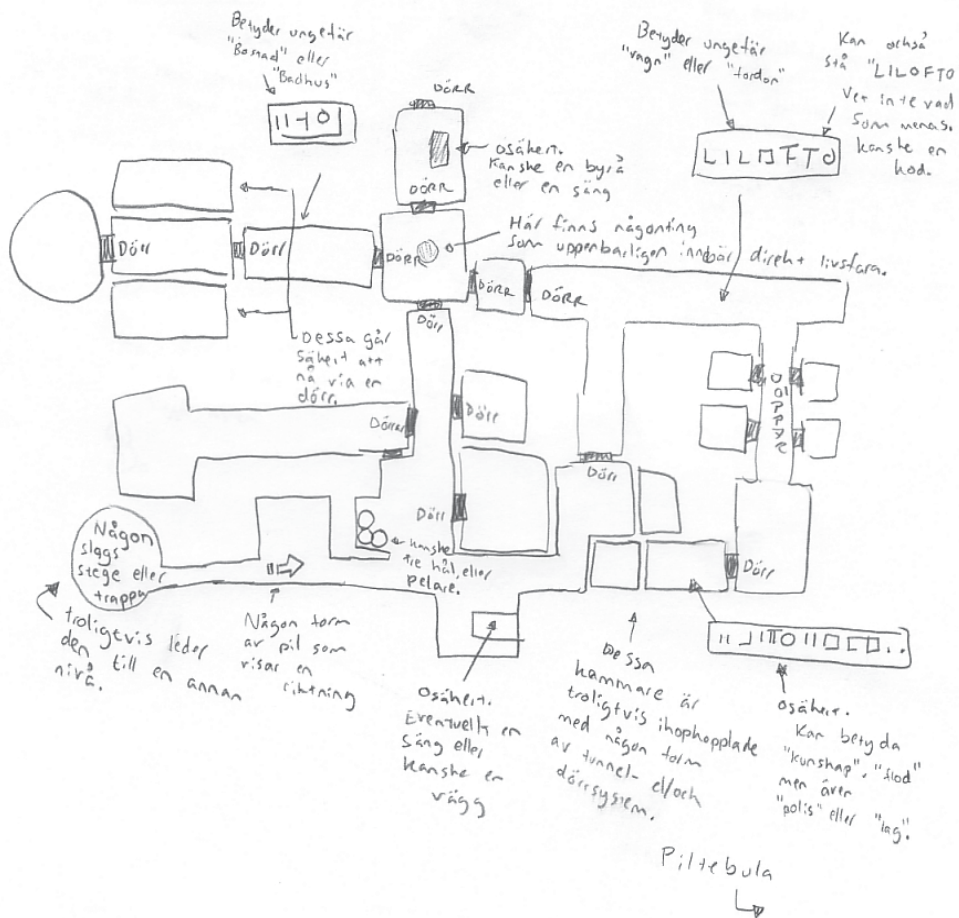
Slutord

Detta är det första äventyret jag skriver till Mutant och visar för andra än min spelgrupp. Förhoppningsvis så blir det uppskattat, annars är det bara för mig att sätta sig ned och skriva på ett annat. Om du har några åsikter, goda eller onda, så maila dem gärna till mig på irreell@home.se. Om du skulle råka spela Drakar och Demoner 6 och vill ha lite äventyr, så kan jag tipsa om de jag skrivit till det spelet, som kan finnas på Sveroks Scenariobank (<http://bank.sverok.se>). Annars kan du bara maila mig och fråga, jag är så snäll så.

Men jag vill tacka alla som på nåt sätt inspirerat och hjälpt mig med äventyret. Ni vet vilka ni är.

OBS! Kartorna till äventyret kan hämtas ned på Herring Cans hemsida.

TEXT Johan "stabag" Nohr
ILLUSTRERING Patrick Spahr



VARNING! Läs inte äventyret om du hoppas kunna spela det!

Spelledarpersoner

Knegaren Mandol

En simpel knegare som arbetade i Tagla Cementors sotiga lokaler innan han fann skattkartan. Hans dröm hade äntligen gått i uppfyllelse. Inte skulle han tvingas knega hårt såsom hela hans släkt och alla hans vänner, utan han skulle bli en äventyrare, en zonhjälte, precis som legenderna Zigge Zmolk, Ronny Puck och Putte Brand. Han skulle, tillsammans med ett lite mer erfaret följe äventyrare ge sig av och hämta skatter. Han skulle dra upp släkten ur träsket.

Mandol är en medelålders byracka som klär sig i lumpiga kläder och bär alltid en stickad mössa på huvudet, oavsett hur varmt det än må vara. Han säger att det skyddar honom från klickryp och Dandroff. Han luktar ganska illa, men avfärdar det som en yrkesskada. Han påstår att det är Taglas brännugnar som smetat av sin stank på hans päls.

STV 11 **FYS** 12 **STO** 10 **\$MI** 13
INT 9 **VIL** 14 **PER** 13
\$B - **KP** 22 **TT** 11
REA 65% **FF** 4,6m / 23m / 46m

Klass: MD: Blodhund

Ålder: 43 år

Förmågor: Bärare, Stinkare

Färdigheter: Akrobatik 13%, Båge 13%, Första Hjälp 9%, Gevär 13%, lakttagelseförmåga 24%, Kasta 26%, Köpslå 13%, Närstrid 43%, Pistol 26%, Reparera 18%, Smyga/Gömma sig 26%, Spel 32%, Stinkare 43%, Undvika 13%

Utrustning: Slitna och hängiga kläder, en dosa snusjord, fickludd, en börs med sammanlagt 5 krediter.



Gambo

Gambo föddes i Knoting, har alltid levt i Knoting och kommer med all sannolikhet även att dö i Knoting (kanske till och med i detta äventyr?). Hans barndom var aldrig enkel. Han blev ständigt bonkad av slynglarna från Bytingen, tvingades arbeta på Kruutbolaget, men fick snart sparken pga. opassande beteende samt samarbetssvårigheter. Därefter drev han mest runt på Pirits krogar och spelhålor, och det var då han träffade smilfinken Pik.

En biff. Din genomsnittliga buse. Gambo är ett monster som kan suppa som ett troll och slåss som en sjöbuse. Han är närmare två och en halv meter lång, lika bred som en vanlig ulk är lång och lika ful han är stark. Gambo har en torr, knottrig och hård hud täckt av vårtor och bölder. Dessutom vanpryds hans fula nylle av två horn, förstärkta med horn-koner som sitter där öronen vanligen sitter. Som om det inte vore nog så är hans andedräkt fullständigt vedervärdig.

STV 17 **FYS** 16 **STO** 17
\$MI 10
INT 8 **VIL** 9 **PER** 6
\$B +1T6 **KP** 33 **TT** 16
REA 30% **FF** 13,5m / 27m / 54m

Klass: MM

Ålder: 29 år

Förmågor: Gräsmage, Naturligt vapen (horn), Pansar

Färdigheter: Akrobatik 10%, Båge 10%, Första Hjälp 8%, Gevär 20%, lakttagelseförmåga 18%, Kasta 20%, Knivfajt 20%, Köpslå 6%, Närstrid 58%, Pistol 39%, Smyga/Gömma sig 10%, Spel 32%, Undvika 20%

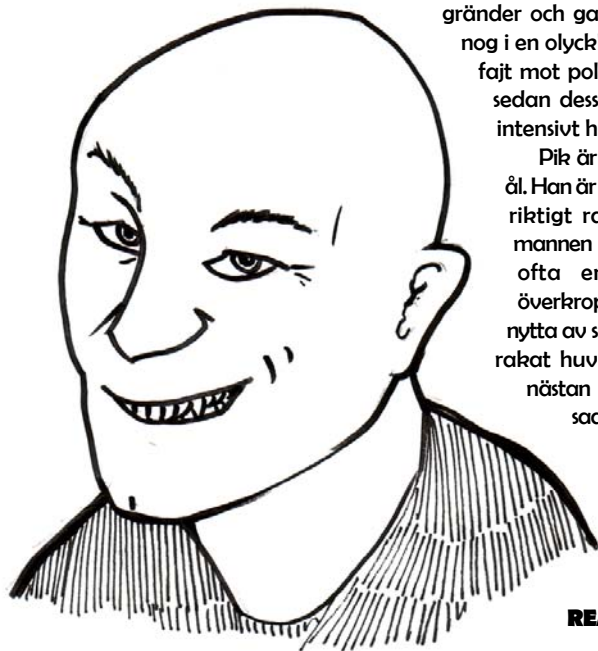
Utrustning: Trasiga och illaluktande kläder, spelmark stulen från Piltors Spelhörna (Kjellsta Byting), paket cigaretter, paket svavelstickor stulet från Hotell Hörnett, börs med 14 jyckar och en tärning i, fyra hagelpatroner 12g.

Naturligt vapen: Horn (förstärkta)

Init: 10, 58%, Skada: 2T6+2, PÅL: -
Avkapat Müllersk hagelbrakare 12g (i lägenheten)

Init: 11, 20%, Skada: Hagel, PÅL: 97

► På tal om Piltebula



började istället att härja Pirits nattliga gränder och gator. Fingo avled tragiskt nog i en olycklig och tämligen våldsam fajt mot polisen för tre år sedan, och sedan dess drivs Pik framåt av ett intensivt hat mot lagen och polisen.

Pik är smal, klen och hal som en ål. Han är kvick, smidig och dessutom riktigt rapp i käften. Den unga mannen klär sig i åtsittande kläder, ofta enbart i ett linne på överkroppen så att han kan dra nytta av sin hala hud i strid. Han har rakat huvud och hans ansikte bär nästan ständigt en småelak min, sadistisk och allmänt lömsk.

STY 10 **FYS** 12
STO 9 **SMI** 16
INT 14 **VIL** 13
PER 10 **SB** -
KP 21 **TT** 10
REA 50% **FF** 5m / 25m / 50m

Pik

I Knoting för nitton år sedan föddes ett gossebarn som senare kom att kallas Pik. Hans kropp var hal som en mals och han var snabbast i hela sockerlaget som ung. Pik var mycket populär och det gick bra för honom i sporten, tills den dagen han träffade Fingo Person. Fingo var en jämnårig flicka som träffade honom under en sockermatch. De två blev senare förälskade och började att spendera mer och mer tid tillsammans. Dessvärre var Fingo en mycket bråkig tös, som ofta gick ut om kvällarna och söp, slogs och betedde sig allmänt bråkigt. Detta påverkades Pik av, och även han blev en riktig buse. Han hoppade av allt vad socker hette, och

Klass: MM

Ålder: 19 år

Förmågor: Hal, Sprinter (25 SR)

Färdigheter: Akrobatik 52%, Båge 16%, Första Hjälpen 38%, Gevär 16%, lakttagelseförmåga 28%, Kasta 16%, Knivfajt 48%, Köpslå 20%, Närstrid 57%, Pistol 48%, Smyga/Gömma sig 50%, Spel 28%, Undvika 48%

Utrustning: Åtsittande kläder, basker, esshållare, metallask med tre doser slörök, fem patroner .45S.

Kniv

Init: 21, 48%, Skada: 1T6+5, PÅL: -
Derringer .45S

init: 22, 48%, Skada: 2T6, PÅL: 99

Rubbitsoldat

Lojal och brutal. Rovus ruggitar är erfarna militärer som nu befinner sig långt borta från hemmets ljuva håla, därmed är de ännu mer alerta och seriösa. De lyder blint sin befälhavare och följer sina order prickfritt.

En vanlig ruggit, något kraftigare än de slättlevande exemplaren. Soldaterna rollpersonerna stöter på i tunnarna är rustade med ruggitska kadunder och ruggittillverkade åhlaskinnsvästar.

STY 6 **FYS** 11 **STO** 5 **SMI** 21
INT 6 **VIL** 12 **PER** 4
SB -1T4 **KP** 16 **TT** 8
REA 20% **FF** 5,2m / 26m / 52m

Klass: Ruggit

Färdigheter: Gevär 63%, lakttagelseförmåga 42%, Närstrid 42%, Pistol 57%, Smyga/Gömma sig 105%, Undvika 84%

Utrustning: Fältflaska med vatten, sju patroner till det vapen de använder (antingen gevär eller pistol).

Ruggitkadunder (gevär)

Init: 22, 63%, Skada: 3T6, PÅL: 98

Ruggitkadunder (pistol)

Init: 25, 57%, Skada: 2T6, PÅL: 99

Kniv

Init: 22, 42%, Skada: 1T6+1-1T4, PÅL: -

Ruggitkunskapare

Excentrisk och nervös. Ständigt bärandes på pärmarna fyllda med ritningar, viktiga dokument och diverse tillstånd från höjdare i Rovus. De åtta kunskapare som utsetts till detta projekt är alla

VARNING! Läs inte äventyret om du hoppas kunna spela det!

specialiserade på forntidens bunkrar, förutom en av dem som är en sprängämnesexpert. Detta är en stängigt sotig rubbit som alltid bär omkring på tändhattar och dynamitgubbar, något som skrämmer hans arbetskamrater en aning.

Klena, fega och stressade kunskapare. De klär sig i svarta rockar och bär alla glasögon, trots att endast två av kunskaparna har synfel. De rånkar ständigt omkring på sin pärm, samt ofta diverse mätverktyg av en klart absurd och svårförståelig natur.

STY 4 FYS 9 STO 4 \$MI 19
INT 15 VIL 13 PER 4
\$B -1T6 KP 15 TT 7
REA 20% FF 11,5m / 23m / 46m

Klass: Rubbit

Färdigheter: Bildning 45%, Första Hjälpen 15%, Gevär 19%, lakttagelseförmåga 45%, Naturkunskap 15%, Närstrid 38%, Pistol 19%, Smyga/Gömma sig 95%, Teknologi 30%, Undvika 76%

Utrustning: Pärm proppad av diverse dokument skrivna på snirklig och svårtydd rubbisk dialekt, underliga mätinstrument och vågar, penna, anteckningsblock.

Rubbitbefäl

Strikt och korrekt. De rubbitska befälhavarna leder operationen med bravur, och viker inte en tum från deras uppdrag – att undersöka tunnlarna samt återföra alla skatter och kunskaper av intresse till Rovus. De är benhårda och bestraffar de soldater eller kunskapare som inte lyder order, vilket dock aldrig

har skett hittills under operationens gång, och troligtvis inte kommer att inträffa heller för den delen.

Befälen är iförda strama uniformer med flertalet medaljer och nålar på, som visar på tidigare erfarenheter och visat mod och tapperhet. De går tungt beväpnade, den ena med en forntida k-pist och den andra med en forntida pistol.

STY 6 FYS 12 STO 4 \$MI 21
INT 13 VIL 13 PER 3
\$B +1T6 KP 33 TT 16
REA 30% FF 13,5m / 27m / 54m

Klass: Rubbit

Färdigheter: Gevär 63%, lakttagelseförmåga 91%, Närstrid 42%, Pistol 63%, Smyga/Gömma sig 105%, Undvika 84%

Utrustning: Den ena bär med sig tio 9mm-patroner, den andre sju stycken till 10mm-pistolen. Varje vapen har dessutom ett fullt magasin.

K-pist 9mm

Init: 27, 58%, Skada: 3T6/4T6, PÅL: 84

Pistol 10mm

Init: 29, 20%, Skada: 3T6, PÅL: 86

GLbot-5

Skapades för ett syfte – att assistera och allmänt hjälpa till vid forskningen som skedde i det då enorma tunnelkomplexet. I samband med de enorma störningar, ras, EMP-attacker, bombningar och kaos som drabbade världen för hundratals år sedan, evakuerades tunnlarna, men robotarna lämnades kvar. I ett större ras kraschade deras styrdator, och deras arbetsuppgifter

modifierades kraftigt. Deras nya order, trots dess ologiska natur, tvingade forskarassistenterna att applicera närmaste vapen, för att våldsamt förhindra levande eller mekaniska varelser att tränga in i forskningskomplexet. De tvingades att verka under en ologisk order, tvingades att aktivera program som legat orörda och oanvända djupt nere i roten, samt tvingades att ensamma försvara en övergiven forskningsstation. Många gånger stötte de på inkräktare och flera strider ägde rum nere i tunnlarna. De hade inte tillträde till något annat än själva forskningslabbet (vilket betyder att de inte kan ta sig till rum 16 eller längre). För ett tag sedan brakade en rejäl eldstrid lös i den blå salen. Salen rasade igen (raset är nu salens norra vägg) och alla inkräktare förutom en, samt alla robotar förutom en stängdes in eller allmänt förintades. Inkräktaren lyckades fly, men roboten, GLbot-5 blev kvarlämnad ensam på det övergivna slagfältet. Sedan dess har han rullat omkring och fortsatt sitt hopplösa vaktpass.

I princip en metallåda på hjul, lite i stil med de köksöar som användes i vissa hem innan katastrofen. Själva kuben är 1m³ stor och utsmyckad med diverse verktyg, utstickande mojänger, kulhål och stora rostiga partier. En böjbar antenn sticker även ut ur den lilla roboten. GLbot-5 förflyttar sig med hjälp av flertalet larvfötter och ger ständigt ifrån sig underliga (och för rollpersonerna skrämmande) läten i ett kaotiskt och ostrukturerat mönster. Här och var på den metalliska kroppen sitter även olikfärgade lysdioder och lampor som blinkar och fräser.

► På tal om Piltebula

STV - **FYS** 13 **STO** 5 **SMI** 8
INT 12 **VIL** 5 **PER** -
SB - **KP** 10 **TT** 9
REA - **FF** 5m / 25m / 50m

Klass: Robot

Ålder: ?

Förmågor: Analysenhet,
Batteriladdare, Mikroskopöga,
Verktogsset

Färdigheter: lakttagelseförmåga
20%, Pistol 20%, Smyga/Gömman sig 10%,
Undvika 5%

Utrustning: Ingen.

Laserpistol

(kopplad till batteriladdarens e-uttag)

Init: 16, 20%, Skada: 2T6, PÅL: 43

Gregurt Plumpenberg

Född Heck, uppväxt i Hindenburg och skolad i falskspel, lurendrejeri och allmänt otrevligt manér. Gregurt lärde sig snabbt att lura omvärlden, och hade redan vid 18 års ålder skapat sig ett rykte om att egentligen vara en förmögen aristokrat ifrån Nordholmia. Han bytte snart namn till det påhittade Plumpenberg och började på allvar att bruka sitt värv som tvättäkta lurendrejare. Med hjälp av anlitade skummissar och råskinn lyckades han komma över stora summor krediter, och snart var han allmänt känd som en accepterad aristokrat. Han knöt mäktiga kontakter i både Hindenburg, men även i Pirit (han är en riktig bundis med Simon Stiletto, de två höjdarnas syssling). Han flyttade snart ned till den södra staden för att där skapa sig ett namn. När han fick reda på att en

simpel knegare lagt vantarna på en skattkarta anlidade han kvickt Gambo och Pik som skulle lägga beslag på den. Det var aldrig meningen att Gregurt skulle vara tvungen att resa ut i vildmarken, men han ser det som en liten bonus och safari.

En stilig man i sina bästa år. Han är långsmal, ganska senig och pryder sitt ständigt flinande ansikte med en smal tangorabatt. Liket en sann aristokrat bär han skarf, stram kostym samt monockel. Hans hår är ständigt vaxat och kladdigt och mustaschen likaså. När han är ute i vildmarken bär han en skinnrock, som trots dess smutsiga, dammiga och ociviliserade syfte ändå har klass och visar att bäraren är av hög börd.

STV 10 **FYS** 11 **STO** 13 **SMI** 13
INT 15 **VIL** 16 **PER** 15
SB - **KP** 24 **TT** 12
REA 75% **FF** 5,2m / 26m / 52m

Klass: IMM

Ålder: 32 år

Förmågor: Diplomat, Kontakter 2
(Stiletto samt den undre världen i Hindenburg)

Färdigheter: Bildning 30%, Akrobatik 13%, Båge 13%, Första Hjälpen 15%, Gevär 26%, lakttagelseförmåga 30%, Kasta 13%, Köpslå 45%, Närstrid 39%, Pistol 46%, Rida 26%, Smyga/Gömman sig 26%, Undvika 26%, Värjféktning 52%

Utrustning: Fina kläder, paket fin röckorv, paket svavelstickor, fickplunta med Finkruut, flaska myggolja, börs med 50 krediter, rova, parfymflaska "Friskus Kröös", tubkikare, mycket vacker värjfékapp, fyra skott till pistolen.

Pistol .45S

Init: 16, 46%, Skada: 2T8, PÅL: 99

Mästersmidd värjfékapp (+1 Init)

Init: 18, 52%, Skada: 1T10+2, PÅL: -

Gregurts kumpaner

Främst mutanter, men även ett fåtal ickemuterade människor. De bär vildmarkskläder och är alla anställda för att skydda honom, samt lyda hans minsta vink i fält. Mutanterna har diverse muteringar, spelar ingen större roll.

Gemensamt för kumpanerna är att de är storväxta, dumma och trögtänkta. Klassiska skurkar med andra ord.

STV 15 **FYS** 14 **STO** 13 **SMI** 10
INT 10 **VIL** 9 **PER** 10
SB +1T3 **KP** 27 **TT** 13
REA 50% **FF** 4,6m / 23m / 56m

Klass: IMM/MM/MD

Ålder: 20-40 år

Förmågor: Olika

Färdigheter: Akrobatik 10%, Båge 10%, Första Hjälpen 10%, Gevär 37%, lakttagelseförmåga 20%, Kasta 10%, Köpslå 10%, Närstrid 42%, Pistol 30%, Smyga/Gömman sig 20%, Undvika 30%

Utrustning: Vildmarkskläder, personlig utrustning tex fickplunta med tokjos, fotografi av fru, småmynt, dosa snusjord. Dessutom bär de med sig sju skarprättarpatroner. I gruppen finns även två stycken patroner till musöddret.

Pistol .45S

Init: 16, 46%, Skada: 2T8, PÅL: 99

Musködunder

Init: 7, 37%, Skada: 6T6, PÅL: 98

GAME MANIACS

ALLT INOM SPEL & HOBBY!

Figurspel:



Kortspel:



Brädspel:



Rollspel:



Kommande områden:

- Dataspel (PC, PS2, XBOX, Nintendo)
- Mer historiska figurspel
- Paintball
- Fiske
- Ditt önskemål?

TILLBEHÖR I LAGER:

- Färdig terräng
- Stort utbud av tärningar
- Plasticard
- Fiamboard
- Balsaträ
- Färg, verktyg mm

Vi står för:

- Brett utbud
- Snabba leveranser
- Kompleta sortiment
- Låga priser
- Bra Service & hobbysupport
- Ständigt växande sortiment
- Eget årligt konvent!

KOM OCH SE HELA VÅRT UTBUD PÅ:

www.GameManiacs.se

tel: 0705-190 274
Box 69
53321 Götene



Hemsida
<http://www.hobbyspel.com>

E-postadress
legend@hobbyspel.com

Telefonnummer
031-51 82 47

Dags att uppgradera föreningens spelsamling?

På Hobbyspel.com återfinns både Sveriges enda spelantikvariat och återförsäljning av nya produkter. Vi genomför byten mot både begagnade och ickebegagnade produkter, och lägger bud på hela spelsamlingar!

En rollspelstidning med anor

Drakens Tand är en komplett svensk rollspelstidning med anor från 1996. Det hela började med en ambitiös webbsajt om rollspel som snabbt växte till en fullfjädrad webbtidning. 2003 evolverade Drakens Tand till en fullfjädrad svensk rollspelstidning.

Varje nummer av Drakens Tand är fullspäckat med material och artiklar till Sveriges ledande rollspel. Detta gör Drakens Tand till en naturlig kompanjon för alla rollspelare.

Mer information om Drakens Tand hittar du på vår hemsida.



Drakens Tand

www.drakenstand.nu



Hos oss handlar du enkelt och säkert med kort.

Övriga betalätt: Postförskott, förskotts betalning samt kontant vid utkörning i Göteborgsområdet.

Vi gillar att handla i lugn och ro.

Vad gillar du?

Sveriges nya lågprisspelbutik på nätet.



Waerloga

La Fmami



golem
www.golem.se

En man vid sin häst

Hästen i rollspel och religion

En nästan obligatorisk sak på föremålslistan i nästan alla rollspel som utspelas i fantasymiljö och historiska miljöer är hästen. Tyvärr behandlas den som vilken repbit, fackla eller bredyxa som helst. Det är ju jättesynd för man missar en massa då. Om man spelar i en historisk kampanj så är i alla fall det helt fel. De flesta fantasyvärldar bygger ju också på någon historisk epok som man har vridit lite, så då borde också hästen behandlas annorlunda där. Den här artikeln ska försöka öppna dina ögon kring hästen och sluta behandla den som vilken sak som helst, utan se den som just den unika ägodel den nästan alltid varit.

Om vi går tillbaka i tiden till de gamla rommarna, så höll dom inte hästen speciellt högt. Den var liksom ett vanligt djur för dom. Deras oövervinneliga armé var till största delen fotsoldater och

kavalleriet var ännu inte uppfunnit. Det blev också rommarnas fall när de översköldes av de modernare germanerna. Dom och kelterna hade nämligen haft vettet att tidigt inse hästens stora värde.

Om vi börjar att titta på de germanska stammarna, förfäderna till våra vikingar och sådana, så var till och med hästen en integrerad del av deras alfabet. De hade runan *raidho* [R] som betyder R och rida och *ehvaz* [E] som betyder just häst, kanske mest med syftningen på Odins häst Sleipner. Man kan förstå att hästen var viktig för ett folk där två av 24 bokstäver hade med hästar att göra.

Vad var Sleipner då? En häst som Oden hade och som hade åtta ben, säger en del. Symbolen för Norsk hydro säger andra. Det är ju i och för sig rätt, men Sleipner var också så mycket mer. För det första

var han en skapelse mellan Loke (trickstergud och ljusbringare) och hästen Svadilfare (han som färdas mödosamt). För det andra reds han av döds, krigs och visdomsguden Oden. Liksom Odens andra djur, korparna och vargarna, räknas han som en psykopomp, alltså varelse som följer de döda till dödsriket. Sleipners åtta ben symboliserar inte bara att han rör sig snabbt, utan också benen på de fyra personer som bär en kista. Hästen är också far till Sigfried Fafnersbanes häst Grane, som har runor ristade på bröstet och en del mystiska egenskaper som jag inte får plats med här, och till islandshästen.

I vikingarnas mytologi formligen vimlar det av märkliga och mäktiga hästar. Några av dom är Allsvinn och Arvaker som drar solen på himlen. De är kanske släkt med Skinfaxe som är dagens häst, och Rimfaxe, med morgondaggen,

som är nattens häst. Några andra med mystiska krafter är Hovvarpner, Gardrofa och Gullfaxe.

Vikingarna höll alltså hästen mycket högt. Faktum är att näst efter ett människooffer, var ett hästoffer det mäktigaste man kunde göra. Man har hittat många hästoffer från olika tider. Redan i Bhagavad-Gitâ berättas också om Kung Prithus hundra hästoffer som till och med hotade gudarna i sin storslagenhet. Utanför Barkaby har man också hittat ett hästoffer i en kristen barngrav från 1100-talet. Hästofferandet har alltså länge, länge varit oerhört viktigt och vi ser återigen att hästen ses som en psykopomp och ledsagare till dödsriket.

Nu var inte hästen bara en dödssymbol, utan också en fruktbarhetssymbol.

Vem får inte generande associationer kring hästar på brunst? Det är dock intressant att se att han-hästarna (hingstar) oftare associeras med hästens fruktsamma sida, medan stona får ta dess mörka sida.

Kelterna hade ungefär samma syn som vikingarna vad det gäller hur man skulle se på hästar. Där var de både fruktbarhets och dödsdjur, men de associerades också med de viktiga floderna. Kanske var det därifrån Tolkien

fick sin idé med hästformade vågor i en flod. Han använde ju mycket keltiskt material. Kelterna har till exempel hästgudinnan Epona, som också var den enda keltiska gudom som dyrkades så mycket av rommarna att hon fick ett eget tempel i Rom. Hon var inte bara hästgudinna, utan också gudinna över bäckar och källor, ymnig skörd och hon följer de döda till dödsriket. Ännu mer känd keltisk gudinna med många av de här egenskaperna är nog Rhiannon, men eftersom hon är betydligt mer komplicerad, får du kolla upp henne själv. Känd för de flesta är också Uffingtons vita häst.

En jättelik häst som någon har ristat in i sidan av en kulle. Om någon tar sig jobbet att rista in en sådan här stor häst, så måste de ju betyda något speciellt. Om du inte redan känner till den, så rekommenderar jag dig att kolla upp den. Hästen är imponerande.

I Sverige har vi också den kända bäckhästen, som trots sitt namn inte lever i bäckar, utan oftast i sjöar. Det är en häst som bär bort nyfikna barn till döden. Känns det igen?

Om vi vandrar fram i tiden lite till medeltiden, så är ju själva sinnebilderna för tidsepoken den beridna krigaren - riddaren. De var den tidens dödsmaskiner och man blev till och med skattebefriad om man kunde ställa upp med en häst

och en rustning för kungen. Så mycket betydde just hästen då!

Omkvåde: Gullet från heden bar Grane, gullet från hed bar grane, Sigurds svärd var drakens bane, seger han över draken vann, gullet från heden bar Grane

Ovanstående text är hämtat ur det berömda Sigurdkvädet. Det handlar om Sigurd, som likt st Göran begav sig ut på sin häst och dödade en drake och inte minst hans berömda häst Grane (Sleipners son). Så skulle man vara som idealman; modig drakdödare till häst! Åtskilliga är också de berättelser som fokuserar kring riddaren och hans häst.

Hästen var det mest dyrbara man kunde äga. Liksom alla dyrbara föremål, som svärdet och kanske hunden, hade den självfallet eget namn. Man dyrkade inte längre hästar, men det var inte långt ifrån. Det finns till och med

berättat om flera kungar att de själva ryktade sin bästa häst. Det är ju något oerhört när man tänker på att de inte alltid ens klädde sig själva.

Många av hästarna finns också porträtterade och deras namn finns bevarade i historieböckerna.

Mest berömd av de kungliga hästar är Streiff, Gustav II Adolfs häst, som han lät stoppa upp och som blev begynnelsen till Livrustkammarens samling.

► En man vid sin häst

Hästen var alltså inget som riddarna bara hade som vilken pryl som helst.

De brydde sig mycket om den och såg till att den alltid var i bästa trim.

Den fick den bästa vården och den finaste maten. Man hade inte hittat på det där med hästavel, men var väldigt nogga med hästarnas härstamning.

Självfallet hade de bästa hästarna också den bästa stamtavlan. Det är också från medeltiden som våra äldsta stuterier härstammar.

Om vi kikar lite snabbt i fantasyn är det inte svårt att se vilken roll hästar spelar i Tolkiens böcker. Det är inte bara för Rohirrim som hästar är viktiga. Gandalf har sin Skuggfaxe som var härstammande direkt ifrån hästarnas anfader Felaróf och Fingolfin sin Rochallor, med vilken han red till Angband och utmanade Margoth på duell. Det finns massor av berömda hästar i Tolkiens böcker, om man bara letar. Där kan man också se att de helt klart är de djur som har högst värde.

Annars är oftast inte hästarna lika viktiga i fantasyn som i historien.

Det beror nog på att den moderna människan har glömt bort hur viktiga de djuren var förr i tiden. Hittar man viktiga hästar i

fantasyn, så är det just hos mästerberättarna som kan sin sak.

Vad blir slutsatsen då? Jo, om du nu spelar en beriden person i ett medeltida spel, är hästen jätteviktig för dig. Du har lagt ner mycket tid och pengar för att hitta din destrier. Varje dag vårdar du den och det är viktigare att den får mat än att du får något i dig. Om den blir svag kommer du att dö, men om den är stark kan den kanske leda dig ur faran. Du har naturligtvis helt koll på din hästs fulla släkt i många generationer. Kanske dess släkt och din släkt varit tillsammans sedan urminnes tider.

Är du inte riddare, eller annan adel, har du säkert inte råd med en stridshäst, utan kan med lite tur kanske ha råd med en ponny. De finare hästarna var nämligen jättedyra, om de gick att köpa alls. När du väl får möjlighet att köpa en stridshäst, är det din finaste investering någonsin. Tänk dig värsta statusprylen nuförtiden och lägg till lite till, så har du känslan.

Vad är föresten en destrier? Det är speciella hästar framavlade för strid. På den tiden fanns inga raser direkt, men om det funnits så hade det varit en egen ras. De finns inte längre i alla fall. Deras främsta kännetecken var deras styrka. De var inte så snabba, men hade gigantiska muskler. De tränades

speciellt för strid och att inte bli rädda av larmet kring dem. De kunde både bära sin ryttare i striden och kämpa själva genom att trampa ner fotsoldater. Något som vanliga hästar inte gör. De är den klassiska riddarhästen. Tänk dig alltså inte en smäcker och snabb häst till din karaktär, utan en stor och stark häst som kan ta mycket stryk och döda monster på egen hand, eller fot. När man inte räknade med att hamna i en strid, red man inte på en destrier. Då använde man istället en annan, smäckrare häst som var skönare att rida på. Dessutom ville man inte behandla sin fina destrier illa genom att rida på den mer än nödvändigt.

Just nu finns det också mycket om hästar på museer runt om i Sverige. Nordiska museet har till september 2004 utställningen "Hästen? tyglad, piskad, älskad" som är en bra utställning om hästen genom tiden. Hästen blir ju allt mer och mer populär som husdjur. År 1970 fanns det 85.000 hästar i Sverige – idag är antalet cirka 300.000. Snabbast ökande är vikingarnas gamla häst – islandshästen.

Lycka till med din häst

TEXT Rosinante Rosenius
ILLUSTRATION Patrick Spahr

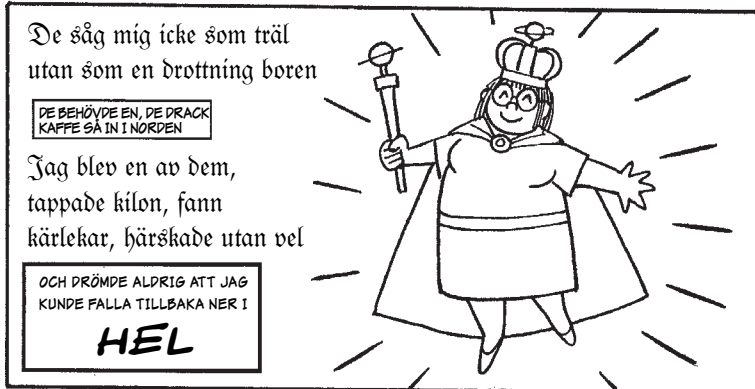
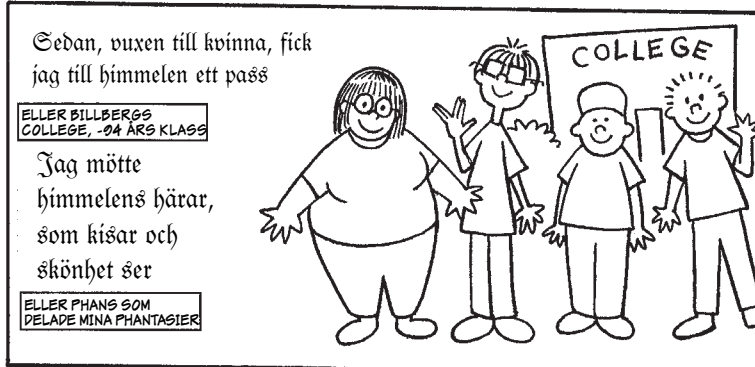
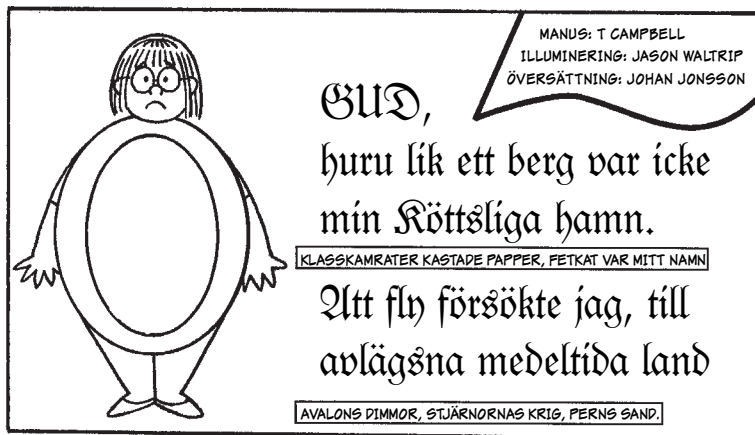


FANS!

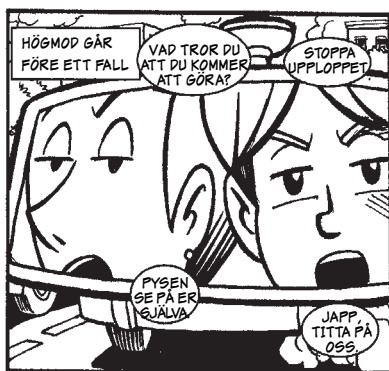
DEL 3 – KAMPANJER

HERRING CANS EGNA SVENSKA ÖVERSÄTTNING AV FANS! FORTSÄTTER HÄR MED TREDJE AVSNITTET.

HAR NI MISSAT ELLER GLÖMT VAD SOM HÄNT TIDIGARE, SÅ FINNS FÖREGÅENDE NUMMER ATT LADDA NER PÅ HERRING CANS HEMSIDA: WWW.GOB.NU/THC



* COFFE QUEEN ÄR EN TYP AV AMERIKANSK KAFFEBRYGGARE.



* ANSPELAR PÅ ORDSPRÅKET "FANDOM IS A WAY OF LIFE" (FIAWOL)

FANS!

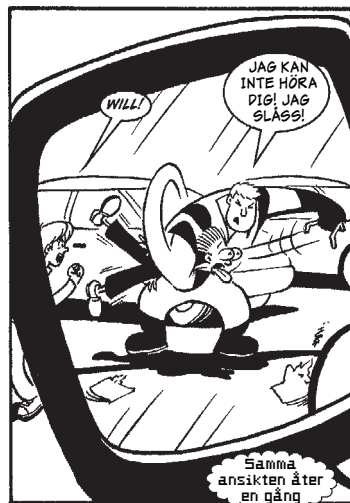


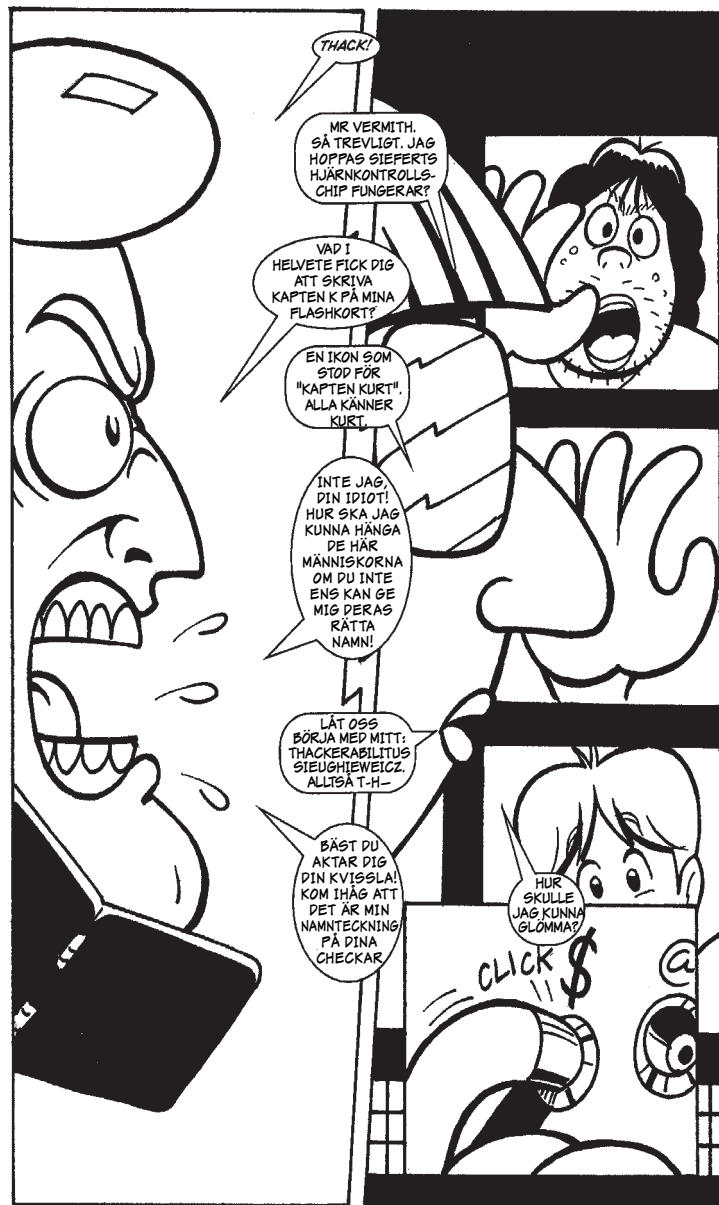
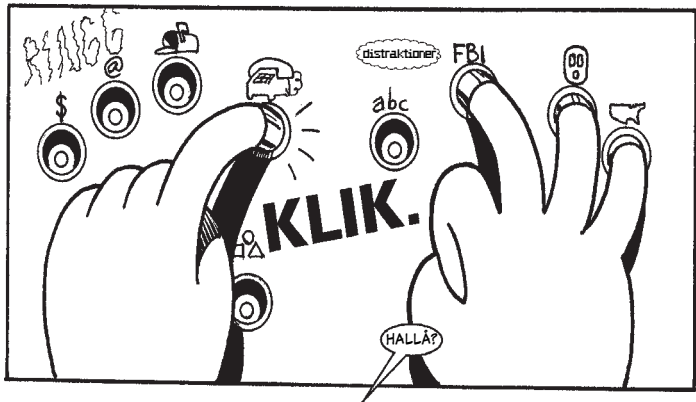
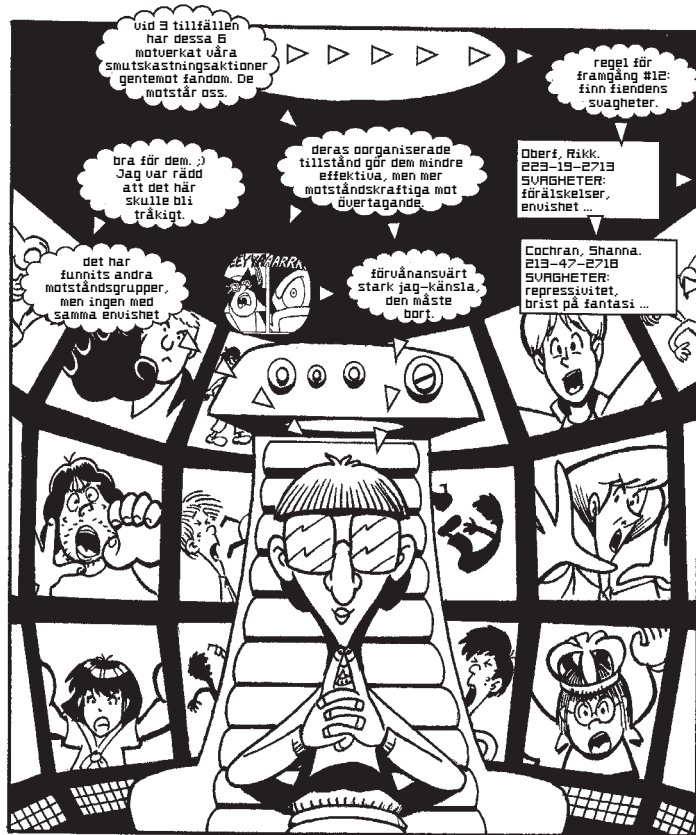
JAG KUNDE KÄNNA HUR DEN SKIFTADE BORT FRÅN MIG.



* BAKA ÄR JAPANSKA FÖR IDIOT

38





FORTSÄTTNING FÖLJER...



Herr Oktober: Johan Jonsson, 40 år

Herr Oktober är en man med stor debattförmåga och hälsosam avsmak för mode och hårstil. Karaktäriseras främst av sitt hån mot prettolajvare och sin charmiga och självuppoffrande vilja att lura andra. Det viktigaste rådet herr Oktober har att förmedla till tidningens läsare är att aldrig stressa.

“Om ni försöker ge ut ett spelsystem – låt det ta den tid det tar. 10-20 år är inte för lång tid.”

Civilstånd: Ogift

Stjärntecken: Stenbock

Favoritmat: Hjortronsylt

Favoritspel: Call of Cthulhu

Favoritbok: Stiftelsetrilogin

Favoritmusik: Rednex

mån	tis	ons	tor	fre	lör	sön
				1 Klubb Norra Station Irländare i Huckleby III Spår av Fred och Frihet	2 Lajvträff i Linköping Draco Tech	3
4 Sista anmälningdagen till Nationella Spelveckan	5	6	7	8	9 Lajvhelg i livrustkammaren Skuggspel: Gästabudet	10
11	12	13	14	15	16 Jakthornet	17 Den tid som kommer
18	19	20	21	22	23	24
25 Nationella Spelveckan	26	27	28	29	30 Skogshuggarnas Förbannelse	31