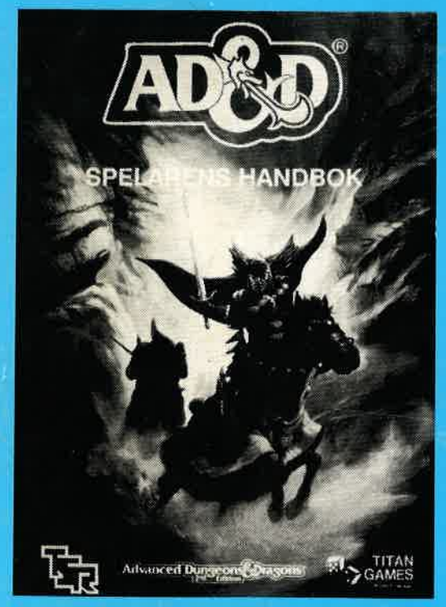
AD&D®



Under våren 1989 händer något som kommer att förändra rollspelshobbyn för all framtid. Rollspelet AD&D, det första och, fortfarande i denna dag, populäraste rollspelssystemet kommer då ut på svenska i en ny, förbättrad och modern version.

Först ut på plan är SPELARENS HANDBOK – 256 sidor för den seriöse AD&D-spelaren.

Ett fullvuxet rollspel för 90-talets rollspelare.

TSR

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

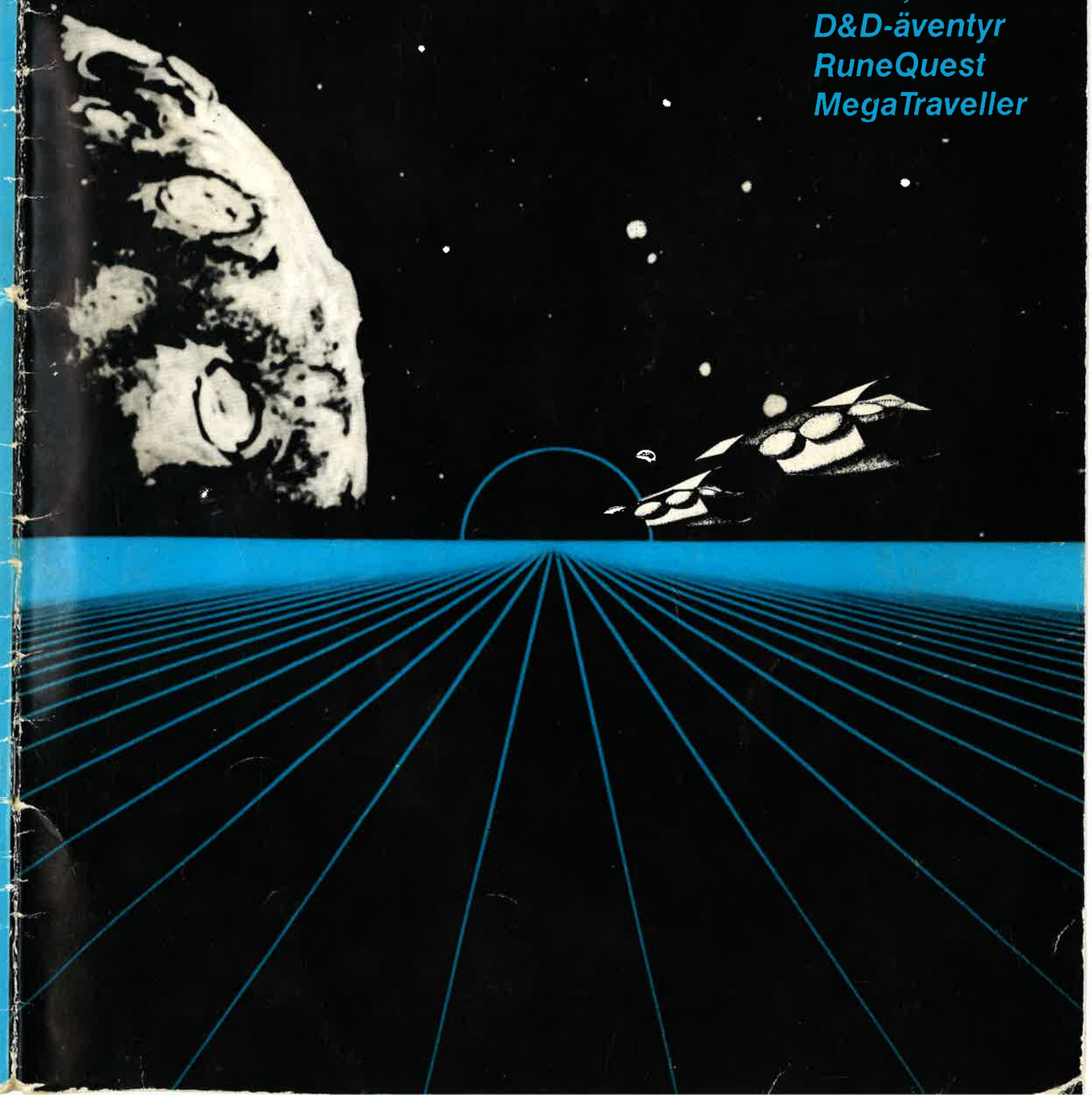
TITAN GAMES
We play by the rules

Rollspelstidningen

Legend

Nummer 12
Pris 25:-

AD&D, version 2
D&D-äventyr
RuneQuest
MegaTraveller



Legend

Nummer 12

Januari 1989

I DETTA NUMMER

AD&D, version 2 4

En intervju med David "Zeb" Cook, mannen bakom det nya AD&D.

Vampyrens vän 7

Ett äventyr till RuneQuest III som utspelar sig i Glorantha.

Mihkra Research Station 16

Ett äventyr till MegaTraveller.

Brevsidan 23

The Acid Pen strikes again.

Spelrecensioner 24

Recension av Buck Rogers och GURPS, 3rd Edition.

Fata Uí Ruadha 25

Uí Ruadhas öde. Ett äventyr till GURPS Fantasy och D&D expert-regler.

Redaktörer:
Henrik Gudmundson, Sten Åhrman
Sättning och Lay-out:
Mikael Börjesson
Omslag:
Mikael Börjesson
Illustrationer:
Anders Gislén, Torulf Greek
Bidragsgivare till detta nummer:
Mikael Kullberg, The Acid Pen
Ansvarig utgivare:
Titan Games AB

Legend utkommer med fyra nummer årligen och behandlar rollspel och konfliktspel. En helårsprenumeration kostar 90 kr och en tvåårsprenumeration kostar 165 kr. Adressen till redaktionen är:

Box 19040
400 12 GÖTEBORG

Hjärtligt välkomna med bidrag och/eller synpunkter.

- Va? Ska vi gå i tryck nu? Och jag skall skriva en ledare? Nu? Jaså, jaha, jaja, okej då!

Hej och välkomna till ett nytt nummer av Legend, alla ni trogna Legendläsare och givetvis alla ni nya läsare också. Jajajaja, jag *vet* att vi är alldeles otroligt jättemegasena, men vi får skylla på redaktionella störningar (vår forne redaktör, Mikael Palo, har lämnat tidningen pga tidsbrist), slut på papper, datakollaps, brist på kaffe, (Äum) ont i fötterna och allting annat ni bara kan tänka er. Vi som nu delar på redaktörsposten är Sten Åhrman, mest känd för att ha organiserat RuneQuest-turneringar på Gothcon i en herrans massa år (och gör så även i år, naturligtvis), och jag själv, Henrik Gudmundson, mest känd för att jag har ett fult litet skägg och ibland hjälper Titan på framförallt Gothcon. Vi bor bägge i Göteborg, och är med i spelföreningen Chaos Apes (uttalas *Käjjos Äjps*).

Redaktionsbytet kommer givetvis att leda till vissa förändringar. Dels kommer vi, i alla fall till en början, bara att komma ut med fyra nummer per år, istället för som nu sex, och dels kommer inriktningen att variera litet. Vi har tänkt oss att alla möjliga olika spel skall vara representerade (dock skall vi hålla fast vid att det minst skall vara ett D&D-scenario i varje nummer). Den här målsättningen förutsätter naturligtvis att *ni* skickar in bidrag, för annars blir det mycket Runequest, GURPS, och andra spel som vi här på redaktionen (och våra vänner som vi tvingar att hjälpa till) är duktiga på. Förutom äventyr och artiklar vill vi (eller rättare sagt *The Acid Pen*) ha in brev om allt möjligt. Det här med breven är lite känsligt, eftersom det inte är vår idé, utan en helt utomstående. Han bara dök upp en dag med kåpa över huvudet och hotade med att förgifta vårt kaffe om inte han fick skriva en brevsida i tidningen. Nåväl, det skall väl gå bra, men jag vågar inte tänka på vad som kan hända om vi inte får några brev.

Vi har faktiskt redan börjat slita med nästa nummer (medan den gode Mikael Börjesson arbetar skjortan av sig med lay-outen (lägg-uten, lay-outarens anm.) på det häringa nummret), och som det ser ut nu verkar det bli ett roffigt SF-äventyr (till SpaceMaster *och* MegaTraveller) och *två* fräcka D&D-äventyr. Dessutom verkar det som om det blir någonting om kentaurer. Hmm! Tidsplaneringen ligger som så att vi hoppas få ut nummer 13 (ett olycksbådande tal!) till Gothcon, dvs påsk. (Har jag lovat för mycket nu?) (Antagligen, lay-outarens anm.)

Slutligen vill jag tacka alla de som hjälpt till, eller bara varit med, eller stött oss, eller.... Ja, alltså, tack allihop!

Henrik Gudmundson

P.S. Apropå mitt GURPS/D&D-äventyr, så muttrade herr Börjesson, hela Sveriges D&D-guru, någonting om att så där kan man minsann inte göra, demoner är ju inte alls sådana i D&D, och lite hit och dit och så. Jag ber härmed om ursäkt ifall det skulle stöta någon eller så, och tillägger att uttrycket "demon" i det här fallet bara syftar på att den stackars fomorianen är ett osedvanligt roffigt monster. Om ni av någon anledning vill ha beskrivning på hur en fomorian ter sig i normala fall, så får ni hitta på det själva. Trots allt vill jag tacka Mikael för att han beskrev alla mina konstiga monster till D&D.

Svenska termer som vi ofta använder i Legend

SL	Spelledare	motsvarar	*DM, Referee, Keeper, etc.*
SF	Spelarfigur(-er)	motsvarar	*PC, PC's*
SLF	Spelledarfigur(-er)	motsvarar	*NPC, NPC's*

Vi startar här en serie artiklar om den hetaste spelnyheten inför 1989 -- AD&D, verison 2.

Till detta nummer har vi gjort en intervju med David "Zeb" Cook, den person som fick TSR:s uppdrag att skriva om AD&D-reglerna. Vi tackar Zeb för att han tog sig tid att besvara alla våra nyfikna frågor. Vi beklagar att vi på grund av en del av svarens längd och de sidospår intervjun ibland halkade in på, varit tvungna att formulera om en del för att få med de viktigaste bitarna.

Vi bad Zeb att ge oss lite bakgrund om sig själv.

Zeb (fråga mig inte var han fått sitt smeknamn ifrån -- men eftersom det finns åtminstone fyra stycken David anställda vid TSR, så är det enklare att kalla honom Zeb) föddes i amerikanska mellanvästern, och gick i skola i Spencer och Council Bluffs, Iowa.

Zeb tog examen i engelska vid University of Iowa i Iowa City. Redan innan universitetet var han en flitig krigsspelare och här introducerades han i rollspelets mysterier i form av DUNGEONS & DRAGONS. Efter sin examen flyttade han till Minden, Nebraska där han fick jobb som lärare och fortsatte att spela rollspel.

1978 svarade han, missnöjd med sitt arbete som lärare, på en annons från TSR som sökte en speldesigner, och anställdes där i juni 1979.

Under sin tid hos TSR har Zeb alltid haft ett stort inflytande över den inrikting olika spel har fått. Han har utvecklat flera rollspel för TSR, t ex sådana favoriter som STAR FRONTIERS, CONAN och INDIANA JONES.

Hans första äventyr för TSR var I1, DWELLERS OF THE FORBIDDEN CITY och det har blivit många fler efter det.

Zebs största bidrag till AD&D är regelboken ORIENTAL ADVENTURES, som han skrev i ett rasande tempo på endast fyra månader, och ett nyskapande tänkande när det gäller bakgrundsmaterial till AD&D:s spelvärld.

Zeb, varför just du? Varför blev du utvald till att skriva de nya reglerna till AD&D?

Tja, först och främst så anmälde jag mig frivilligt. Det tror jag var ganska viktigt. För att den nya verisonen skulle bli bästa, möjliga produkt krävdes det att den som åtog sig arbetet var intresserad och entusiastisk. Ett projekt av den här storleken krävde också någon som kunde bita ihop och fortsätta med det hårda arbetet trots alla de problem som nödvändigtvis måste uppstå.

Jag såg det här uppdraget som en utmaning. Och du känner ju mig -- jag blir lätt uttråkad och det inte finns några nya utmaningar för mig hela tiden. Jag hade en bestämd uppfattning om vad som hade gjorts bra och dåligt, och jag var missnöjd med den röra som AD&D hotade att bli med alla författare som lade till sina egna, nya regler hela tiden. Spelet hade helt enkelt klumpigt och tungrott. Vad det behövde var en omorganisation som förvandlade det till ett väloljat maskineri. Grundreglerna behövde svetsas samman, självmotsägelser anlägsnas och hela systemet strömlinjeformas bättre.

Det andra skälet är att jag nu varit på TSR i nästan tio år och är den äldste designern med den längsta erfarenheten av AD&D-systemet. Under flera år var jag närmast underställd den ursprunglige spelutvecklaren. När jag skrev ORIENTAL ADVENTURES hade jag utvecklats till en nivå där jag kunde noggrant analysera och utvärdera ett viktigt beslut innan jag bestämde mig för det som var fördelaktigast för spelet. Inte för att jag kan alla regler (om jag behöver en regel slår jag upp den i regelböckerna), men jag känner till tanken bakom varje regel så väl som någon.

Varför överhuvudtaget göra en andra version?

Om man skall vara helt ärlig är AD&D-reglerna inte perfekta. De är bra, men det saknas fortfarande regler för en del vanliga spelsituationer. Och fast en regel existerar är det oftast svårt att lokalisera den bland de elva regelböcker som har blivit utgivna.

Att ge ut ett rättelseblad skulle inte vara någon lösning på problemet eftersom ett sådant inte kan infogas i böckerna och inte skulle svetsa samman reglerna. Det skulle bara bli ännu en sak att hålla reda på.

Dessutom finns det motsägelser och regler som helt enkelt inte fungerar, såsom obeväpnad strid, som behövde ersättas med nya. Och, tråkigast av allt, texten är inte särskilt rolig att läsa. I det avseendet fanns det mycket utrymme för förbättringar.

Varför gjorde vi då inte version 2 tidigare? Jag tror inte att vi hade utforskat alla möjligheter tidigare. Vi behövde böcker som SURVIVAL GUIDES och ADVENTURES för att kunna identifiera de områden som kunde förbättras.

Nu är det dags därför att det är välplanerat. För att vi har undersökt vad våra kunder vill ha och för att vi har erfarenheten att få det riktigt nu. Men, viktigast av allt, nu är det dags därför att rollspelarna väntat länge nog.

Vilka mål satte du upp för dig själv?

Bra fråga. Vi satte givetvis upp en deadline, men den fick ändras. Vi började skissa på version 2 i augusti 1986. Vid det laget stod det klart att arbetet hade växt betydligt i storlek. Nya regelböcker lade till nya regler och detaljerade områden som vi inte ens hade tänkt på. Vi ville få med det bästa av det nya ihop med de gamla reglerna, så det skulle inte längre räcka med en enkel redigering.

Jag tror att våra mål såg ut så här:

1) VIKTIGAST AV ALLT: Spelet måste förbli det ursprungliga AD&D som miljoner rollspelare spelar, och som de vill fortsätta spela i version 2.

2) Organisera reglerna så att man förstår vilka böcker som utgör grundreglerna i AD&D.

3) Se till att grundreglerna var välskrivna, lättlästa och organiserade så att man enkelt kunde hitta det man sökte.

4) Införa de förbättringar som vi lärt oss genom åren och de förändringar som skett inom rollspelandets konst.

5) Se till att spelet fortfarande är prisvärt.

6) Planera utgivningen av produkterna så att de kommer ut i den ordning som är mest användbar för rollspelarna.

7) Minska ner på det antal böcker man behöver bära på för att kunna spela spelet, och därmed spara på spelarnas ryggar.

Hur gick ni vidare?

Först gjorde vi en jättelik översikt över alla AD&D-regler och bestämde oss för vad som skulle finnas i vilken bok. Jon Pickens var ansvarig för att hitta alla saker som behövde rättas och alla problem som behövde lösas. Han sammanställde allt detta på små registerkort, som jag sedan satt och gick igenom.

Efter detta grundarbete var klart sammanträdde vi med hela design-redaktionen för att diskutera problemavsnitten. Jag formulerade antingen kärnfrågor som behövde besvaras eller föreslagna lösningar på de olika problemen.

Vi lade till en massa nya saker där vi funnit luckor i reglerna eller vi kände att det fanns utrymme för variationer, såsom kultspecifika präster eller magikernas olika magiskolor.

När denna rundabords-konferens väl hade ventilerat alla åsikter och presenterat alla synpunkter, och i många fall visat mig på nya alternativ, satte jag mig ner och började skriva. Jag skrev först Spelar-sektionen och sedan Spelledarsektionen för varje regelavsnitt.

När en tillräckligt stor del av reglerna var klar organiserade Jon grupper av testspelare som ville prova de nya reglerna medan jag fortsatte att skriva. Jon sammanställde testspelarnas kommentarer -- och jag tyckte att varenda en av de över 3000 kommentarerna var användbara -- och jag läste igenom dem allihop.

När vi till slut hade ett manus med rättelser, cirkulerade vi exemplar bland alla designers och redaktörer och hade nya rundabords-konferenser och kvarvarande problem och områden som behövde förbättras ytterligare. Och så var det dags att skriva och texten på nytt.

Just nu håller redaktionen på att putsa till språket och presentationen och påpeka för mig eventuella konstigheter som de hittar under arbetet.

Det här har verkligen varit ett grupparbete.

På tal om grupparbete -- vilka var de viktigaste bidragsgivarna?

Zeb Cook - Chefsdesigner och den som skrev om all texten.

Jon Pickens - Övervakare och talesman för de nuvarande rollspelarna. Han var också ovärdelig som fakta- och felfinnare.

Steve Winter - Chefsredaktör och redaktör av första manusutkastet.

Mike Breault - Redaktör för Spelarens handbok.

Warren Spector - Redaktör för Spelledarens handbok.

Linda Bakk - Grafisk formgivning.

Jeff Easley - Huvudsaklig illustratör.

Plus 20 miljoner brev från personer som läste om projektet i tidningen DRAGON och svarade på våra enkäter.

Vilka genomgripande förändringar gjorde ni?

Inga, egentligen, eftersom vårt primära mål var att spelet skulle förbli detsamma.

Det gjordes däremot en hel massa små förändringar för att göra det snabbare, klarare och mera lättförståeligt. Vi ansträngde oss att skriva om texten för att ge den mera liv utan att för den skull ändra reglerna.

Vi infogade de viktigaste reglerna från senare regelböcker, såsom Iakttagelse, Klättring och Simning, samt Färdigheter *(Non-Weapon Proficiencies)*.

Vi lade till en massa nya saker där vi funnit luckor i reglerna eller vi kände att det fanns utrymme för variationer,

såsom kultspecifika präster eller magikernas olika magiskolor.

Om vi tog bort något, såsom Lönnmördare, gjorde vi det för att göra spelet bättre, eftersom de var destruktiva och inte fungerade på det sätt som från början avsetts. Och till och med en del av dessa, såsom Psi-krafter, togs inte bort för att vi ville bli av med dem, utan för att vi kunde göra ett bättre jobb med de reglerna vid ett senare tillfälle, i ett supplement om andra existensplan.

Hur kan ni vara säkra på att detta är vad rollspelarna vill ha?

Vi gjorde tre saker. Vi skrev några mycket kontroversiella artiklar i DRAGON för att få kommentarer. Och vi reagerade verkligen på dessa kommentarer, och behöll druiderna och barderna efter att först ha föreslagit att de skulle strykas ur grundreglerna.

Till sist, det här är ditt spel och om du vill ha kvar saker från version 1 så är det inget problem.

För det andra satte vi samman en fyrsidig enkät som publicerades i DRAGON och cirkulerades på olika spelkonvent. Från resultaten av denna undersökning kunde vi se vad majoriteten önskade.

För det tredje lät vi cirka 25 speltestgrupper recensera materialet i flera olika stadier. Dessa speltestgrupper utgjordes av olika RPGA-klubbar (RPGA = *Role Playing Game Association*).

Jag tycker att vi gjorde en ordentlig satsning på att ge rollspelarna vad de verkligen vill ha.

Så vad skall en rollspelare göra nu?

Ta det lugnt! Kasta inte bort dina gamla regelböcker och ersätt allt med version 2. Det är bättre att smyga in det nya materialet.

Ändringarna som har gjorts är egentligen inte så genomgripande, så under en tid kommer ditt spel att vara i en övergångsperiod.

Om du har en rollfigur i ditt spel som inte längre finns i reglerna, finns det ingen anledning att tvinga spelaren att överge sin rollfigur. Förr eller senare kommer naturlig avgång att eliminera rollfiguren och problemet är löst.

Till sist, det här är ditt spel och om du vill ha kvar saker från version 1 så är det inget problem. Du får härmed officiellt tillstånd att behålla vad du vill från version 1. Om du gillar en regel och den fungerar bra för dig -- behåll den. Det är trots allt du som är spelledaren.

Zeb Cook - Chefsdesigner och den som skrev om all texten.

Vampyrens vän

Ett RQ-äventyr för vilka äventyrare som helst (OBS! ej broos, humaktare och annat pack).

Inledning

Vampyrens vän är ett äventyr till Runequest III och utspelar sig i Chaosiums officiella värld Glorantha. Idén bakom äventyret är att låta äventyrarna vara huvuddeltagare i en jakt efter en av vampyrguden, Vivamorts, anhängare. Första delen utspelar sig helt i staden Adari och har en del andra biscenarion invävda. Andra delen är själva uppgörelsen med vampyren och är inte med i det skrivna äventyret utan är tänkt som ett eget uppslag för spelledaren.

En rad oförklarliga försvinnanden har inträffat, alla de försvunna har rört sig ute om natten och det har mest rört sig om personer med låg social status (typ tiggare, småtjuvar, äventyrare och andra lösdrivare). För en vecka sedan försvann dock en av de rika familjernas dotter, Korintia. Familjen har därefter utfäst en belöning på den försvunna flickan, belöningen består i en av de fabulösa vindpilarna.

Adari är en liten stad på ett par tusen invånare, i den opererar en av Vivamorts anhängare, Jaster, som förser sin mästarinna vampyren Myolina med offer. Myolina bor själv inte i staden utan har sitt näste en bit västerut i den norra delen av Storm Walk Mountains. Ungefär en gång varje årstid förvandlar sig Myolina till fladdermus och flyger de cirka tre milen till Adari, där hon sedan suger ut blodet ur de offer hennes tjänare lyckats kidnappa.

Det faktum att folk försvunnit innan flickan är inte allmänt känt utan är bara uppmärksammat av Lhankor Mhykultisterna och i viss mån Orlanths anhängare. Orlanths överstepräst, Harold Smashfist har efter det att belöningen utfästs engagerat sig personligen i fallet och har fått reda på att en del mystiska försvinnanden har ägt rum tidigare. Han har tänkt ta reda på vem det är som står bakom de mystiska försvinnandena och varför, han har en del misstankar men är ännu rätt osäker på sina teorier. Han har för avsikt att införskaffa en av de fabulösa trolltillverkade bruna "stones to kill chaos". Stenen skall han ha till att skrämma upp den som står bakom försvinnandena. Han tror att det är en ogre som lever under täckmantel i staden. Rykten har spridit sig i Adari om att en besökande Argan Argar präst skall ha med sig en av dessa till sin auktion som han skall hålla utanför Adari.

Äventyrarna blir kontaktade av Jaster

som hyr dem för att spoliera Harolds planer angående inköpet av stenen. Pga olyckliga omständigheter kommer äventyrarna att misslyckas med sitt inropande av stenen, detta kommer att leda till att Jaster blir förbannad på dem. De olyckliga omständigheterna kommer också att leda till att de retar upp ett troll som är initiated i Zorak Zoran. De kommer därefter att sitta inne med information som om den kopplas samman med det Harold vet leder fram till att Jaster avslöjas och sedemera även leda till att själva vampyren kan attackeras.

Äventyrets början

Efter en förhållandevis lugn vecka i staden har nu äventyrarna vilat upp sig efter sina senaste eskapader (vad det nu vara månde), de är naturligtvis ute efter nya äventyr.

Inne på det slummiga värdshuset "*Den Glade Järven*" går det oftast lugnt till och stället är inte känt för att vara alltför välbesökt pga sin undermåliga kvalitet. Värdshuset är däremot ett av Adaris billigare och det är inget fel på övernattningsmöjligheterna. Äventyrarna har just intagit en sen måltid utav diskutabel kvalitet och sitter nu lugnt och försöker smälta maten. Förutom äventyrarna är det helt tomt i matsalen. Den ende gästen förutom äventyrarna är en gammal handelsman och han har gått och lagt sig. Värdshusets ägare Kertil och Reper håller till i köket.

In genom värdshusets huvuddörr kommer en mycket pråligt klädd äldre man, han går nästan genast fram till äventyrarna. Han presenterar sig som Palank och ber om lov att få slå sig ner. Mannen inger ett kyligt intryck, som om han var van att bli åtlydd och han säger sig ha ett lätt uppdrag åt äventyrarna. Om de är intresserade lägger han fram sitt uppdrag på ett arrogant sätt och lovar dem 50 lunars som betalning för uppdraget. Uppdraget säger han är mycket enkelt och består endast i att imorgon bege sig till handelsplatsen utanför staden och på den auktion som ett Argan Argartroll skall hålla där inropa en brun sten, stenen kommer troligen i slutet av auktionen. Äventyrarna kommer att få 6000 lunars till detta ändamål, men han varnar dem för att försöka lura honom då han håller en avsevärd maktposition. Han vill inte gå in på frågor som vem han är eller vad han skall ha stenen till. Genast efter det att äventyrarna accepterat överlämnar han en stor påse med guldmynt, därefter stämmer han träff med dem, samma plats, samma tid dagen därpå.

Palank som mannen utger sig för att heta är naturligtvis Jaster. Han kan av naturliga skäl inte själv närvara vid auktionen, då det skulle dra Harolds intresse till sig. Att han kallar sig vid falskt namn är bara en naturlig försiktighetsåtgärd. Äventyrarna kan nu naturligtvis smita med de 6000 lunars (300 wheels), men då missar de äventyret plus det att Jaster kan tämligen obehindrat hämnas på dem med hjälp av Myolina.

Adari

Strax norr om den slätt som kallas Prax och i kanten av Shadows Dance ligger en liten handelstad, som heter Adari efter en gammal hjälte med samma namn. Staden har ungefär tvåtusen bofasta invånare och ungefär lika många invånare i tältlägret utanför själva staden. Tältlägrets storlek varierar med årstiderna, och är stort under fire- och earthseason, och mycket litet under storm- och darkseason. Det är däremot under den senare årstiden som de flesta trollkaravaner kommer.

Själva staden är omgärdad av en någotsånär rund jordvall cirka fem meter hög, den avbryts endast på tre ställen för portar. Dessa är gjorda i trä och vallen vid sidorna av dem är även pallisadiserad för ett bättre försvar. Vallen hade från början ett magiskt skydd som sedan länge är borta från större delen av den, men de få ställen där skyddet fortfarande finns kvar är helt ogenomträngliga för normala varelser. Den oskyddade jordvallen är numera endast en markering av stadens omkrets, den skulle inte vara något större hinder för en eventuell anfallsstyrka. I stället för att lita på sitt dåliga försvar har staden överlevt på att föra en skicklig diplomati och hävda sin neutralitet.

Pga sitt strategiska läge har staden inte bara skaffat sig statusen som handelscentrum utan även blivit ett religiöst centra för många olika religioner. Den senaste i tillskottet av religioner är Seven Mothers, lunarernas främsta religion i gränstrakter, den tillkom i och med den symboliska erövringen av staden stax efter det att de erövrat Pavis. Lunarerna är också de som har den skenbara politiska makten, men de använder sig mest av den urgamla policyn att "verka utan att synas". Det enda intresse lunarerna har i staden är att den har ett mycket strategiskt läge på vägen mellan Aldachur i väst och Pavis i öst och är en god källa för skatteintäkter. Pavis är sedan deras port till floden "River of Cradles" och därigenom havet. De lunarer som är i själva staden är en handfull ämbetsmän med främsta uppgift att övervaka handeln, men även att hålla sig informerade om läget i staden och dess omedelbara närhet. Utanför staden upprätthåller lunarerna kontrollen med hjälp av sina allierade, sabelryttarna. Dessa är däremot inte så många och starka som de tror, och oftast är det ingen konst att undvika dem.

Lunarerna låter Adaris över hundra år gamla råd fortsätta att styra över stadens interna angelägenheter. Detta råd består av elva medlemmar, varav åtta kommer ifrån stadens mest betydande kulter, de resterande tre kommer ifrån stadens rika familjer. Dispyter inom rådet är vanliga även om representanterna från *lightbringer*-kulterna brukar hålla ihop. För två år sedan bildades en stor spricka mellan Orlanths representant Harold Smashfist och Lhankor Mhys representant Liber Narroweye, dessa har sedan dess inte kommit överens om mycket trots Issariters och Chalana Arroyares medlingsförsök. Anledningen till dispyten har sin upprinnelse i att hela Adari är fylld av katter i alla upptänkliga färger och storlekar, dessa anses av Lhankor Mhyarna vara en ohyra vilket retar Orlantharna.

Stadens vaktstyrkor är nästan enbart till för att hålla ordning inom stadens vallar, vilket ibland kan vara nog så svårt. Det finns tre olika vaktstyrkor i staden, Brödrafolkens Patrull, som uteslutande består av anhängare till lightbringers, Ljuspatrullen, en gammal kvarleva från den tid Yelmalio var en betydelsefull gud i Adari och sist Frigruppen som består av allt möjligt slödder. I grova drag kan staden delas in i tre huvudområden, Tempelstaden med en mångfald av tempel och helgedomar till olika gudomligheter, Skjulet med de invånare som inte har råd att bo i Glansen, som den tredje stadsdelen kallas.

Alla tempel ligger i Tempelstaden utom det till Chalana Arroy, som ligger mitt i Skjulet. Många av de mindre helgedomarna ligger också i Skjulet, som tex Trickster och Lanbril, pga deras sociala stigma. Störst och bäst av alla tempel är det som är tillägnat vindguden Orlanth. Att han har ett så stort tempel så nära områden där lunarerna förbjudit hans dyrkande är ett tecken på stadens skickliga diplomati.

Handelsplatsen innanför Adaris jordvall sköts av en trio handelsmän, en Issariespräst, Kerond, en Etyriesprästinna, Londelia Fluver, samt en Argan Argar-initiated Jagan Huska, dessa tre fungerar väl tillsammans och det är framförallt de skatteindrivande lunarerna nöjda med. Till sin hjälp att sköta handelsplatsen har de tre handelsmännen flera speciellt anställda administratörer och vakter.

Handelsplatsen utanför staden är betydligt mer löst organiserad, vilket är en fördel för mer skrupelfria handelsmän. De flesta hederliga handelsmän föredrar handelsplatsen inne i staden, som är betydligt säkrare. De större handelskaravanerna som då och då når Adari brukar oftast hålla sig utanför stadens vallar, men dessa har vanligtvis en mindre armé som vaktstyrka. Dessa större handelskaravaner brukar bilda riktiga tältstäder och det är då som stadens invånarantal kan uppgå till nära nog fyratusen.

Handelsplatsen

På handelsplatsen myllrar det av människor, troll, katter och insekter (katternas främsta näring kommer ifrån trollens insekter), men en del mindre grupper av andra arter är också närvarande morokanths, giant baboons och en del Praxnomader med sina lustiga riddjur. I utkanten av handelsplatsen har Argan Argarprästen Uftag Bolgsoul ställt upp sina svarta tält. Runtomkring jobbar trollkins med att iordningställa ett podium där auktionsförättaren skall stå, och en del darktrolls håller på och jobbar i och runt tälten med att bära lådor och varor fram och tillbaka. Runt alla darktroll och trollkins surrar det stora insekter, detta ser inte ut att besvära dem det minsta. Intrycket äventyrarna får är att det råder en febril aktivitet.

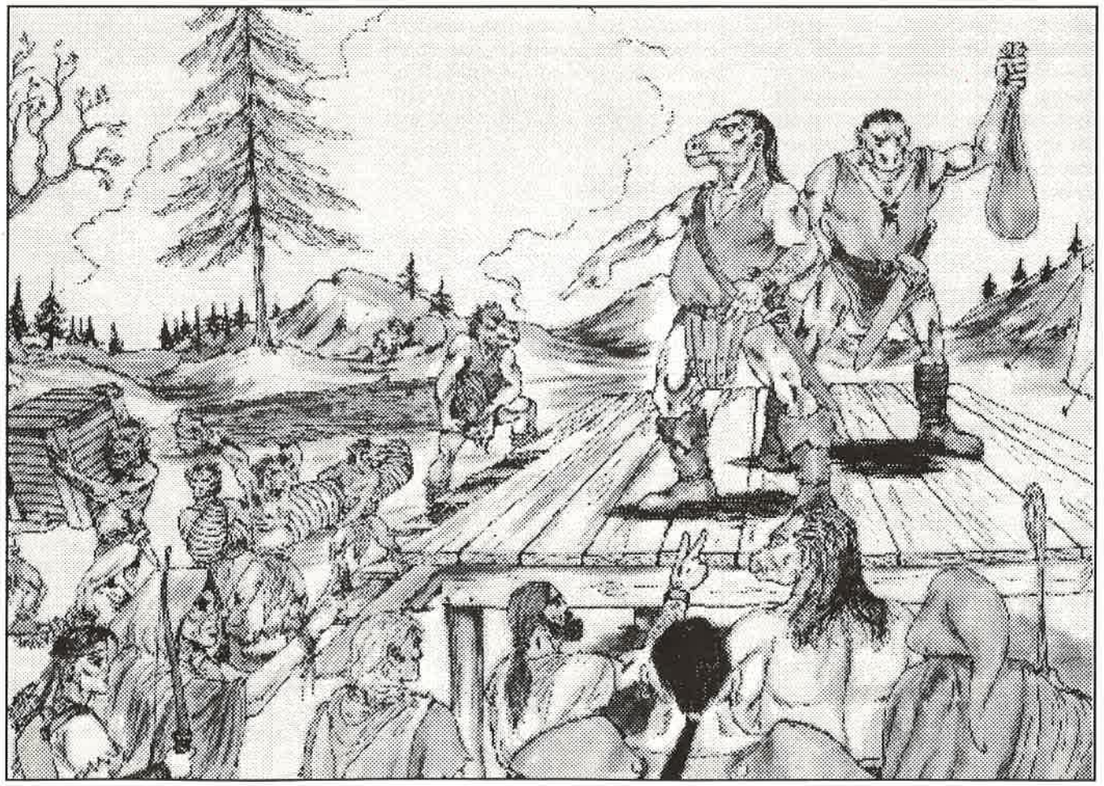
Uftag har kommit till Adari efter en lyckad handelsexpedition till Troll Hills i Balazar. Han har huvudsakligen med sig varor som är mest lämpade för människor, men en del artiklar bland utropen är specifikt trollvara. Bland det mest värdefulla bland hans utrop är två stycken "Stones to kill Chaos", en brun och en grön, dessa hoppas han få en stor summa pengar för.

Andra intressenter på auktionen är Nulter Mado, en Zorak Zoran initiated från Hazergklanen, hon är helt inställd på att ropa in sin mormors mumie, som skall gå på auktionen. En större och rivaliserande klan, Kastar har flera representanter på auktionen med avsikt att spoliera Nulters planer.

Harold Smashfist är där med ett mindre följe orlanthare, för att ropa in den bruna stenen. Liber Narroweye är där med några lärjungar för att se om det dyker upp något intressant, de håller sig så långt borta från orlantharna som möjligt. Gimirel, dottern till överhuvudet i stadens rikaste familj är där för att bevaka de andra familjernas göromål. Hennes uppdrag blir tämligen meningslöst eftersom de andra familjerna uteblev. Två patruller ur sabelryttarnas kompanier är där för att ögonblickligen efter auktionen försöka beskatta Uftag.

Auktionen

Aktiviteten bland Argan Argartrollen börjar till slut mattas av, och slutligen stiger Uftag själv upp på podiet, hans assistent, ett annat darktroll, stiger också upp. Två trollkins har som uppgift att hämta in pengarna från dem som ropat in objekten. Ett par trollkins hämtar det första utropet...en skinnmössa. Någon ur folkhopen skriker "*fääm kläaks*", budgivningen blir inte högre och inbringar ingen större förmögenhet till Uftag.



Auktionen fortsätter sedan sin gång utan större väsen, förutom han som ropade in skinnmössan, som fortsätter ropa *"fääm klääks"*, ända tills ett utrop i form av en darktrollmumie skall gå, då börjar upprörda trollröster höjas och auktionen avbryts tillfälligt. Ett ivrigt *"fääm klääks?"* hörs över trollskriken. Trollen lyckas dock lugna ner sig efter ett tag och auktionen kommer igång igen. Arga troll bjuder hela tiden över varandra och stämmningen är allt annat än trevlig.

Vad som händer är att Nulter hela tiden bjuds över utav ett troll från Kastarklanen, detta retar Nulter bortom alla gränser. Nulter är däremot helt medveten om att hon inte skulle ha en chans om hon anföll dem, de är mycket fler och mäktigare än henne och dessutom är det neutral mark där Argan Argar bestämmer.

Äventyrarna som står och åser detta blir helt plötsligt attackerade av arga insekter, en av dem viftar till efter en mycket närgången sådan, precis som Uftag ropar *"...får jag 6000 silver för denna eminenta mumie?"*. Uftag ser den ivrigt viftande äventyraren och skriker *"...6000 silver bjudet utav människan där borta, får jag några fler bud...inte, första, andra och tredje"*.

Nulter har inga mer pengar, så hon kan inte överbjuda äventyrarna på mumien, och är mer än rasande på att några ynkliga människor vågat bjuda över henne. Kastarklanens medlemmar är mycket nöjda med att det kommit en hop människor och ropat in mumien.

Äventyrarna ombeds därefter av trollkinsen att betala för mumien, om de vägrar kommer de förutom Uftags darktrollmedhjälpares irritation även ådra sig Kastarklanens sådan. Om de betalar utan att protestera får de mumien för 6000 lunars. Nulter får sedan raserianfall, men "lugnas ned" utav Uftags medhjälpare, hon bärs sedan bort.

Auktionen flyter därefter utan incidenter, Harold ropar in den bruna stenen och är mycket nöjd med det. Sabelryttarna lyckas beskatta Uftag delvis, men inte helt, de är trots allt nöjda med den markeringen också. De som inte är så nöjda är förmodligen äventyrarna.

"Stones to kill Chaos"

Dessa stenar görs uteslutande av troll och säljs även av dem då de oftast inte kan använda dem själva. Det finns flera olika typer av dessa stenar, de som behandlas här är de två som dyker upp på auktionen, den gröna och den bruna typen.

Gröna stenar kastas på vänner för att hjälpa dem med att läka skador. En sten som träffar läker 1D6 skador.

Bruna stenar är ytterst effektiva mot kaotiska varelser, de har den egenskapen att offret de träffar går i 1D4 bitar. De är förmodligen de mest värdefulla och ovanliga stenarna.

Det finns kraftfullare typer av dessa stenar, de har då en extra tärning i effekt.

Efter auktionen

Äventyrarna har nu ett eller flera problem, dels har de retat upp ett Zorak Zorantroll, dels har de misslyckats med att ropa in den bruna stenen. De har full valfrihet att gripa sig an problemen på. Förhoppningsvis frågar de sig *varför* Palank (Jaster) ville att de skulle ropa in stenen åt honom. Andra frågor de kan ställa sig är vad Harold skall ha stenen till. Dessutom kan de ryktesvägen komma att höra talas om situationen i staden, dvs försvinnandena och dylikt. Vad de hittar på beror enbart på deras inställning till problemen, men huvudvägarna är intecknade i följande avsnitt.

- Sticka från staden

- Möta Palank (Jaster), på "Den Glade Järven"

- Söka hjälp inne i staden

- Gömma sig i staden

Sticka från staden: Denna utväg är inte att rekommendera, då det betyder att Jaster får full handlingsfrihet att hämnas på dem. Han kommer troligen att använda sig utav sina ghouls och om inte det hjälper kommer han att söka hjälp hos Myolina.

Förutom dessa problem medför ett eventuellt lämnande utav staden att Nulter får större svängrum i sitt planerade "återtagande" utav mumien. Hon är mer än villig att möta äventyrarna på öppen mark, helst om natten.

Möta Palank (Jaster), på "Den Glade Järven": Äventyrarna kommer till *"Den Glade Järven"* sent på kvällen fyllda av ideér om hur de skall förklara mumien för Palank (Jaster). Palank dyker dock inte upp, han har redan hört om spelarnas inköp av mumien och håller på att vidta andra åtgärder. Jaster försöker i görligaste mån sopa igen de spår han lämnat efter sig, men innan han lämnar staden för gått skall han hämnas på äventyrarna.

I sin källare håller han tre ghouls, som just är till för sådana här tillfällen, han försöker att ta reda på var äventyrarna bor för att natten därpå skicka sina tre ghouls på dem, när han gjort detta lämnar han staden i gryningen nästa dag.

Söka hjälp inne i staden: Äventyrare som försöker skaffa hjälp inne i staden har bäst utgångspunkt att lyckas komma undan en del utav problemen. Vilka de söker hjälp hos beror antagligen främst på vilka kulter de anammar, om äventyrarna till huvuddelen består av *lightbringers* faller det sig naturligt att söka upp orlantharna, om de istället har andra religiösa inriktningar är det naturligt att de söker hjälp bland dem.

Orlanth. Orlanth har ett mäktigt tempel i staden och mäktigast i detta tempel är Harold Smashfist.

Harold är en mycket upptagen man, förutom det ordinarie arbetet som åligger en överstepräst är han mitt uppe i att söka reda på den som ligger bakom försvinnandena i Adari och finna den försvunna flickan. Äventyrare som kommer till Orlanthtemplet kommer troligen att få tala med en av de initiates som har som uppgift att ta sig an problem bland andra Orlanthkultister (även icke-orlanthare som söker sig till templet). Denne kan låta sig övertalas så att äventyrarna får tala med en av prästerna, detta blir i så fall Alorna, en av templets yngre prästinnor. Äventyrare som för henne lägger fram hela sitt problem, dvs även uppdraget att ropa in stenen, kommer omgående att få tala med Harold själv. Denne kommer då att tillsammans med äventyrarna resonera sig fram till att Palank troligen har något med försvinnandena att göra. Harold kommer att rekommendera äventyrarna att möta Palank en andra gång och försöka ta reda på var denne bor och sedan rapportera till honom. Huruvida detta kommer att lyckas se avsnittet angående **Möta Palank (Jaster) på "Den Glade Järven"**. Harold kommer också att lova att ta sig an problemet med den inropade mumien och Zorak Zorantrollet.

Tempel och helgedomar i Adari

Argan Argar (minor temple)
Trollens handelsgud håller ett litet tempel i staden. Detta besöks mest av tillresta medlemmar i Argan Argarkulten. Utseendemässigt är det svårt att förstå att den jordhög som är Argan Argars tempel i Adari verkligen är hans tempel. Som ovanlig egenskap har "jordhögen" det att den är helt fri från växtlighet plus att det alltid drar skuggor fram och tillbaks över den. Templets ordinarie prästerskap inskränker sig till fyra stycken. Chefspräst är Urdal Klashflash, en gammal enbent trollveteran. Enligt rykten var han med i ett trollbollag som vann trollbollserien för 25 år sedan. Den mest kände av templets invånare är Jagan Huska, en av de tre som sköter stadens handelsplats.

Babeester Gor, Asrella och Ty Kora Tek (shrines)
Dessa tre mindre viktiga jordgudinnor har var sin helgedom inne i Ernaldatemplet. Deras dyrkare syns oftast bara till på de religiösa högtiderna som hålls av jorddyrkarna.

Chalana Arroy (minor temple)
Läkegudinnan har ett litet tempel inne i Skjulets ruffigaste bebyggelse av den anledningen att det är främst där de behövs. Hennes anhängare bemöts respektfullt av alla stadens invånare, endast ett och annat troll saknar tillbörlig vördnad.

Donandar (shrine)
Musikguden har en liten helgedom i utkanten av Glansen. Hans kult var större förr, när inte tiderna var så bistra utan folk hade mer tid att ägna sig åt nöjen.

Ernalda (major temple)
Jordgudinnan framför alla andra har ett stort tempel tillägnat sig, hennes tempel i Adari är det enda på flera långa mil och alla traktens bönder samlas där vid hennes högtider. Hennes översteprästinna Frekola sitter med i stadens råd.

Etyries (shrine)
Lunarernas handelsgud har en liten maktposition i staden även om de är på frammarsch. Londelia är dess enda prästinna för tillfället, men andra präster dyker upp då och då med jämna mellanrum, vanligtvis med karavaner till och från Pavis.

Eurmal (shrine)
Gycklarguden har en helgedom i staden, den är inte välkänd för de som inte har anledning att besöka den, dvs tricksters. Helgedomen lär ut en enda runespell: Become Cat.

Humakt (shrine)
Dödsguden åtnjuter ingen större dyrkan i Adari och det är inte vanligt att hans anhängare ses i staden. Han har en liten helgedom bakom Orlanthtemplet. Det finns för närvarande inga präster i helgedomen, men se även händelse **nr. 2.**

Issaries (major temple)
Lightbringers handelsgud har ett stort tempel i Adari. Många av stadens invånare har stor anledning att dyrka någon form av handelsgud och då är valet av Issaries nära till hands. Overstepräst svåger Kerond är en av de tre som ansvarar för handelsplatsens organisation.

Kyger Litor (shrine)
Ungefär hälften av Argan Argartrollen i Adari, har även trollmodern som beskyddare, därför finns det en helgedom tillägnad henne i Argan Argartemplet.

Lhankor Mhy (major temple)
Mitt ute i ödemarken av okunnighet ligger ett ensamt ljus av kunskap, detta är Lankhor Mhytemplet i Adari. Templet styrs med järnhand av dess overstepräst Liber Narroweye och kulten ser som sin främsta uppgift att bringa civilisation till Adari. Detta har bla lett till att de registrerat alla katter i staden. De som registreras förses med halsband, och de som inte bär halsband infångas av Lankhor Mhys kattpatruller. Detta tilltag retar Orlantharna och bråket mellan Orlantharna med Harold Smashfist i spetsen mot Lankor Mhys overstepräst Liber Narroweye är känt långt utanför Adaris vallar.

Mastakos (shrine)
Den hemlöse guden har en liten helgedom i Orlanthtemplet.

Orlanth (great temple)
Vindgudens tempel är det största templet i Adari och sedan Harold Smashfist blev overstepräst har det blivit ännu större. Harolds mål är att templet skall bli ännu större och jobbar för två för att åstadkomma detta. Orlanthtemplet är grogrund för Adaris alla katter som har en fristad där och utfodras dagligen av en speciell acolyte för Yinkin (shadowkattguden, Orlanths halvbror). Förutom Yinkin har templet flera andra mindre helgedomar inom sina murar, Heler, Mastakos och Storm Bull.

Seven Mothers (minor temple)
Lunarernas gränskult har en liten helgedom inne i staden och ett litet tempel utanför. De planerar att om några år flytta in templet i staden.

Storm Bull
Denne eminente kaosdödare är av någon anledning inte tillåten i Adari, beroende på ett rådsbeslut som togs för över 75 år sedan. Därför är hans anhängare sällsynta och endast ett fåtal syns till då och då.

Uleria (shrine)
Adaris enda bordell ligger som tillbörligt mitt i tempelstaden, vissa rykten gör gällande att Liber Narroweye är en stadig kund, detta förnekas av Lankhor Mhytemplet. Uleria lämnar naturligtvis inte ut namnet på sina kunder.

Seven Mothers. De lunarer som finns i Adari tillhör antingen det lilla administrativa kontor de har där eller deras allierade sabelryttarna. De är inte nämvärt intresserade utav äventyrarnas problem, så länge som äventyrarna inte är lunariska medborgare eller tillhör någon utav det Lunariska Imperiets kulter. De kommer däremot att notera äventyrarnas problem, för att sedan arkivera det tillsammans med allt annat som de anser vara barbarernas interna problem. Mot en viss administrativ avgift på fem lunars kan de informera äventyrarna om de olika förhållanden som råder mellan området runt Adari mellan trollklaner och mellan troll och människor. De har ingen som helst aning om någonting annat och är egentligen helt ointresserade utav allting annat än att ta upp skatt och se till att det förblir lungt i staden. Äventyrare som däremot på något sätt är allierade med det Lunariska Imperiet kan få hjälp att lämna staden tillsammans med en större enhet Sabelryttare, det är då otroligt att Nulter kommer att lyckas med ett eventuellt "återtagande" utav mumien och att Jaster inte kan hämnas, på annat sätt kan de däremot inte hjälpa äventyrarna.

Lhankor Mhy. De skäggprydda allvetarna i Adari är självfallet intresserade av allt som händer i staden och kommer med största sannolikhet att söka upp äventyrarna så fort de har chansen till det. En av Liber Narroweyes mest välinitierade lärjungar inom trollkunskap kommer för att förhöra sig om äventyrarnas inköp av och avsikter med mumien. Denne är mycket försiktig med spekulationer om hur trollen har reagerat på deras agerande och vill inte ge sig in på några gissningar förutom det att han misstänker att trollen troligen kommer att försöka stjäla mumien på något sätt. Om äventyrarna frågar efter hjälp kommer han att anvisa dem till sitt tempel, avdelningen för hjälpsökande.

Lhankor Mhys tempel är pampigt, nästan lika pampigt som Orlanthtemplet, det finns ett flertal olika avdelningar och experter, alla för olika områden. Avdelningen för hjälpsökande är en allmänorienterad avdelning, som tar sig an allt möjligt, där kan man mot en viss avgift, som varierar med hjälpens omfattning få råd om det mesta. Vilken sorts hjälp beror helt på vad äventyrarna frågar om, det vanligaste är att lhankor mhyarna lämnar ut information, men den kan även bestå i att de anlitar sig

själva som detektiver för att ta reda på information.

Förutom att klargöra för äventyrarna vilka olika trollgrupper som var på auktionen och deras troliga reaktioner, kan de för 60 lunars ge en extensiv förklaring om trolls beteendemönster i allmänhet och Zorak Zoran i synnerhet, en föga upplyftande information.

Eventuella frågor om de "Stones to kill Chaos", kan erhållas mot en avgift på 120 lunars, (se separat inramning).

Uppgifter om en person vid namn Palank kan inte lämnas ut eftersom det inte finns någon i Adari bofast person med det namnet. Trots detta vill de ha en avgift på 29 lunars för denna uppgift.

Annan informations art och kostnad är upp till spelledarens omdöme.

Chalana Arroy. Barmhärtighetens gudinna låter självfallet dessa stackars olyckliga äventyrare komma innanför sina portar, det är dock nödvändigt att de låter påbörja en initiering i deras kult om de vill stanna mer än en vecka. Om äventyrarna gör detta är det troligt att de inte kommer att äventyra lika mycket och framförallt inte lika vildsint som förut.

Övriga kulter. En del kulter, som tex Issaries och Etyries, kan åta sig att smuggla ut äventyrarna i en av sina karavaner, detta är ett ganska billigt undvikande av problemen och kostar äventyrarna bara 20 lunars per styck.

Gömma sig i staden: Adari är en alldeles utmärkt stad att gömma sig i, många kulter skulle med nöje gömma äventyrarna hos sig mot en rejäl avgift, tex 100 lunars per äventyrare och vecka. Denna höga avgift leder äventyrarna till att försöka gömma sig på egen hand, detta är dock svårare eftersom Jaster har anlitat den lokala tjuvkulten Lanbril till att söka rätt på dem, det är därför troligt att han kommer att finna dem efter ett tag för att därefter skicka sina ghouls på dem. Äventyrarna kan naturligtvis komma upp med något extra genomsmart sätt att gömma sig, så att det förefaller otroligt att de kommer att bli upptäckta, de har då däremot svårt att göra någonting annat än att hålla sig gömda.

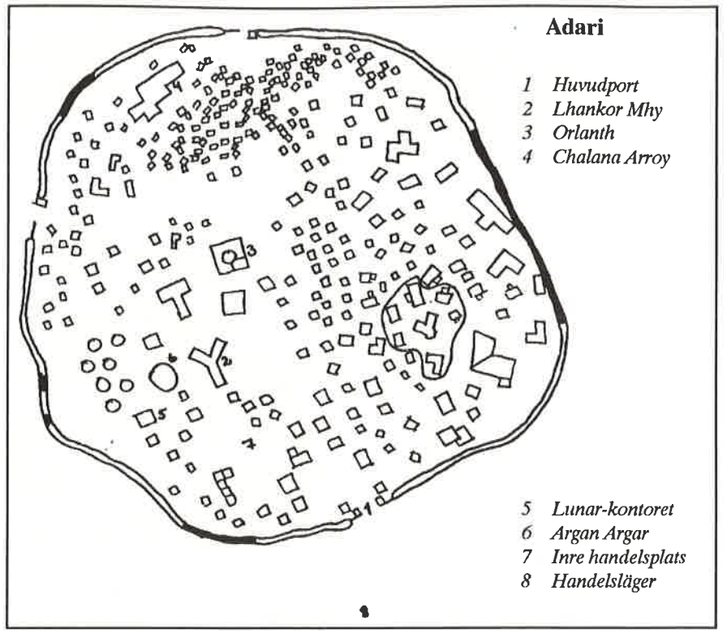
Incidenter

Äventyrarnas fiender kommer att agera på olika sätt mot dem om de är kvar i staden. Nulter kommer att pådyvla äventyrarna sina trollkins i ett försök att först och främst ta mumien och i andra hand

Händelser i Adari

1. Lurigt klädd figur erbjuder äventyrarna att få höra ett mycket hett rykte om en av stadens mest prominenta invånare. Ryktet kostar bara tre lunars.
   "Harold Smashfist är en *illuminated ogre*."
   Figuren försöker sedan lämna äventyrarna så fort som möjligt, ryktet är naturligtvis falskt.
2. Konversation mellan en köpman och dennes kund.
   "Det är inte bra att det kommit tre "swords" till Adari, för det kommer att reta upp trollen och då kommer hela Adari att ligga i ruiner efter en natt."
   Ryktet är delvis falskt. Det är endast ett "sword" och dennes två Humaktinitiates som kommit till Adari. Trollen har inte ens lagt märke till detta och skulle troligen inte bry sig.
3. En krögare på en av Adaris tavernor kan efter en stillsam inledningskonversation berätta följande.
   "Zorak Zorananhängare har nattetid kidnappat människor från Adari för att offra dem i sina blodiga offerriter. Det är säkrast att färdas i grupp...*på dagtid* utanför Adari för att undvika deras raseri."
   Detta rykte är falskt då de mystiska försvinnandena till största del har att göra med Jasters verksamhet, Zorak Zorananhängare står naturligtvis för en del av försvinnandena men långt ifrån alla.
4. Upprörd stadsbo står utanför sitt hus och skriker upprört.
   "xxxxxxx katter må alla tricksters i världen äta er, era förbannade xxxxxxx, ni gör mig galen."
   Inne i stadsbons kök har två katter och en shadowcat slagits. De hade lyckats ta sig in genom ett öppet fönster och därinne kommit över en kyckling, bråket uppkom när de inte kom överens om delningen av bytet.
5. Mycket berusad man på en av Adaris sämre tavernor sluddrar till alla som orkar lyssna.
   "Det är två Crimson Bats på Prax...och de slåss."
   Falskt och helt galet.
6. Stor fjällbrynjeklädd man med ointelligent utseende står och håller fast i en liten tunikaklädd kvinna och säger följande till henne. (Han verkar inte helt aggressiv).
   "Öhh, de' e' helt kla't att Halold ska' ha stenen till att kasta på nå't käjos, men sån't tjaffs behöve' inte vi Stombullale."
   Sant. Harold har planerat att ha stenen till att kasta på den *ogre* han tror ligger bakom försvinnandena.
7. En Chalana Arroykvinna ber om ett bidrag till det nya barnhemmet som skall byggas i Skjulets västra delar. Alla gåvor, stora som små, välkomnas och hon välsignar alla bidragsgivare.
8. Två vakter ur Brödrafolkens Patrull tittar misstänksamt och skärskådande på äventyrarna. De tittar noggrant på alla främlingar som ser ut att vara välbeväpnade.
9. En vakt ur Ljuspatrullen stoppar äventyrarna och frågar om de är orlanthare. Han är dock mer nyfiken än misstänksam.
10. En illa klädd, blind tiggare ber om lite pengar till ett mål mat, om han får det välsignar han äventyrarna och varnar dem för att lita på rödhåriga kvinnor.
11. Två katter slåss vilt mitt på gatan, ingen av de förbipasserande ser ut att bry sig.
12. En ryttare i gyllene pansar rider fram till äventyrarna och frågar efter vägen till Orlanthtemplet.
13. Äventyrarna blir vittne till en stöld från en köpman. Tjuven är en liten smutsig unge med magert ansikte och köpmannen är stor och fet. Tjuven har stulit två äpplen.
14. Två darktrolls smiter från notan på en taverna, upprörda skrik tystas av dova dunkar.
15. Tiggaren från nr.10 står och kastar dart på en taverna.
16. En Voriaprästinna frågar äventyrarna om de varit i Pavis nyligen och om de i så fall hört något om hennes fästman, Yakapuh, en Windlord.
17. Ung kvinna i flärdfulla kläder försöker sälja ett magiskt svärd till äventyrarna. Svärdet är ett vanligt bredsvärd och naturligtvis inte magiskt. Hon vill ha 3000 lunars för det.
18. Underligt klädd lhankor mhyare frågar äventyrarna om deras eventuella rustningar är gjorda i Fronela, om det förhåller sig så vill han hyra rustningarna för 2 lunars/styck och dag. Han håller på med ett forskningsarbete om västerländsk kultur och teknologi.
19. En av äventyrarna råkar stöta till en anka, som därefter anklagar honom för att ha rasistiska tendenser.
20. Två Mastakos-invigda kör i kapp upp och ned för huvudgatan, de är mer än en samhällsfara. Bla skvätter de lera på alla äventyrarna och två darktrolls. Darktrollsen är mer än villiga att hjälpa äventyrarna att ta hand om fartdårarna.

Välj ut lämpliga händelser eller slå en 1t20.



även döda dem.

Jaster kommer att hämnas på äventyrarna som han anser vara hela skulden till att han nu måste lämna sitt eminenta liv i Adari och bege sig till främmande ort, han är också sur för att han har kommit att framstå som en omdömeslös idiot i Myolinas ögon och är rädd för att hon skall göra sig av med honom om han inte gör något åt saken.

Trollkin commando

Under någon av de nätter som äventyrarna kommer att spendera i Adari efter auktionen kommer de att få påhälsning av Trollkin commando, en liten styrka av trollkins som är utsända av Zorak Zorantypen för att stjäla mumien.

Ghouls

Jaster kommer att försöka hämnas på äventyrarna för deras klantighet vid auktionen genom att skicka på dem sina tre ghouls. Dessa ghouls är före detta offer för Myolina och det är även hon som animerat dem. De bor i Jasters källare och lever av de nya offer som han tar med sig hem. Ett av de senaste offren var Korintia, en av de rikare familjernas medlemmar (detta faktum kan utlämnas av snällare spelledare och istället låta Korintia leva som ett "reservförråd" till Myolina).

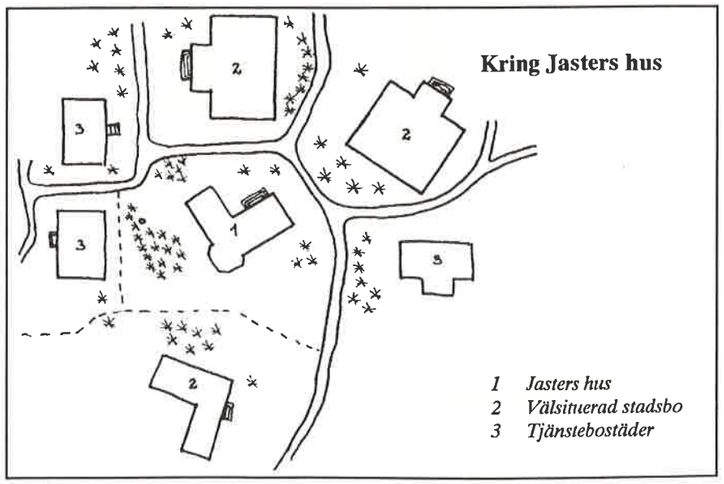
Jasters ghouls kommer att om möjligt attackera äventyrarna på natten. Om äventyrarna lever inne på något tempelområde är det omöjligt för ghoulsen att attackera dem så länge som de inte vistas utomhus på natten. Jaster är ingen idiot och kommer inte att skicka iväg sina ghouls om han inte vet att de har en rimlig chans att lyckas med sitt uppdrag. I de fall som ghoulsen blir besegrade kommer de överlevande att försöka fly tillbaka till sin källare.

Jaster

Tyvärr hade Jaster "turen" att han genom en ren reflexiv försiktighetsåtgärd kallade sig vid fel namn, Palank. Ett eventuellt kringfrågande efter en välsituerad medborgare vid detta namn leder ingen vart. Även om äventyrarna ger en bra beskrivning utav mannen är det mycket svårt att säkerställa hans identitet. Inte ens Lhankor Mhy har ett så omfattande bibliotek över stadens invånare att det även är en personbeskrivning med.

Äventyrarnas främsta hjälpmedel i jakten på Jaster är att anlita stadens undre värld, dessa är redan anlitade utav Jaster själv för att ta reda på var äventyrarna befinner sig, men att avslöja det ena hindrar dem inte från att avslöja det andra, bara de får bra betalt, ungefär 600 lunars. De kontaktade tjuvarna kan redan efter en dag lämna ut uppgifter om den de misstänker är den som äventyrarna söker. Uppgiften är helt korrekt och leder äventyrarna direkt till Jasters hus.

En mer extensiv undersökning kan bestå i att äventyrarna tar kontakt med familjen som utfäst belöningen återfinnandet av den försvunna flickan. Genom hennes bekanta kan de få reda på den ungefärliga platsen för försvinnandet. En mer extensiv utfrågning i det aktuella området leder fram till ett flertal möjliga skyldiga. Dessa är alla utav den samhällsklass och ålder som Palank såg ut att inneha. De fyra som spåren leder fram till är alla rika ungkarlar vilka bor i Glansen, en av dem är Jaster. Äventyrarna kan övervaka husen och



därigenom se när Jaster lämnar just sitt hus, de känner lätt igen honom, och han känner också igen dem om han får syn på dem.

Äventyrare som hyrt Lhankor Mhy-detektiver kommer att efter tre dagar få samma information som om de själva hade genomfört den mer extensiva undersökningen.

De äventyrare som inte kopplat samman Palanks planerade köp av den gröna stenen med försvinnandena, har en betydligt mindre chans att lyckas finna honom innan hans ghouls finner dem. Flyende ghouls kommer vanligtvis att försöka ta sig tillbaka till platsen de kom ifrån och överlevande äventyrare kan försöka spåra dem genom natten.

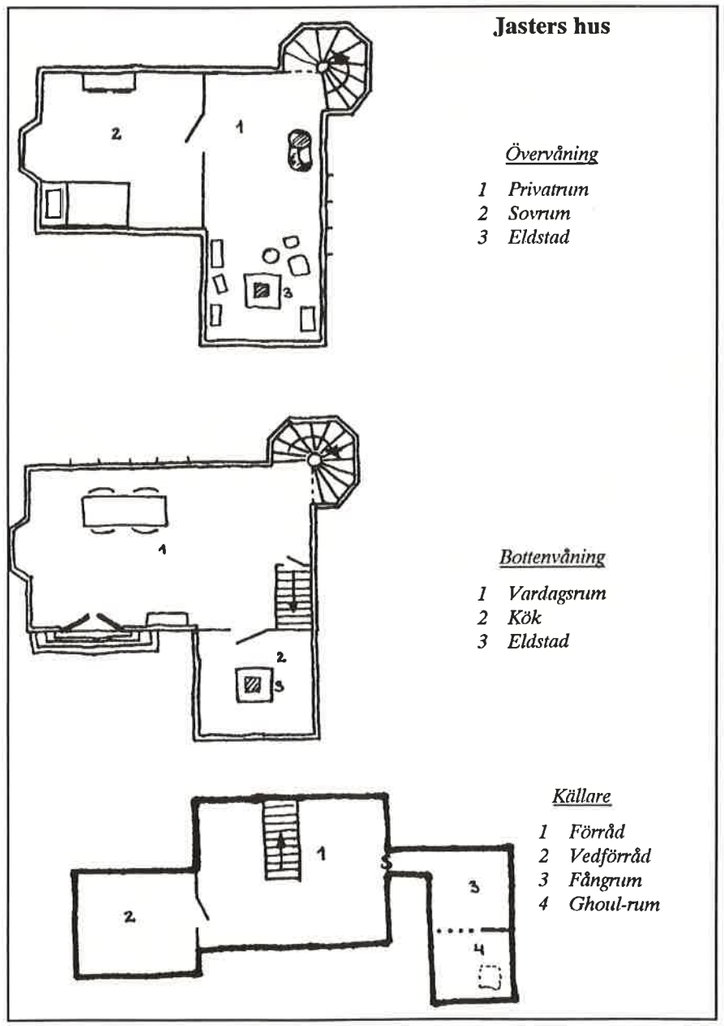
Slutstrid

Efter att äventyrarna lokaliserat Jaster, har de full handlingsfrihet att ta sig an honom. Eventuella reaktioner från Jasters sida är helt upp till SL:s avgörande.

Jasters hus

I den västra delen av Glansen ligger Jasters hus, som är lätt att känna igen då det är det enda med torn. Utifrån ser huset rätt ordinärt ut, ett enkelt tvåvåningshus av högre kvalitet. Dess insida ser ut som vilket högreståndshus som helst, med enstaka mattor och möbler. Om äventyrarna agerat fort har inte Jaster lyckats röja undan alla bevis utan ett flertal brev på *darktongue* ligger i lådorna till hans byrå. Dessa är en korrespondens mellan honom och Myolina. Det senaste brevet är ungefär två veckor gammalt och talar om att hon skall komma (fyra dagar från nu) och att Jaster därför bör ha ett lämpligt offer redo för henne.

Förutom tornet avviker huset även med det att det har en källare, detta syns inte från utsidan. Första rummet man kommer ned i är fyllt med diverse bråte, rummet åt väster är ett upplag för ved. Äventyrare som lyssnar noga vid den östra dörren kan höra ljud därifrån (förutsatt att ghoulsen lever). Lönndörren till gången mot rummet med ghoulsen har dolts bra och är svår att upptäcka. Jaster håller sina ghouls bakom lås och bom i förhållande till rummet. I cellen där ghoulsen är finns det en liten taklucka som de själva kan använda, men endast på order från Jaster själv. Korintia, om hon lever, befinner sig bunden i ytterrummet vid väggen mittemot ghoulsen.



Epilog

Jaster är mycket feg och som alla andra Vivamortdyrkare otroligt rädd för att dö, minsta hot om detta får honom att bryta samman och förråda sin mästarinna. Genom grundlig utfrågning kan man få en mycket detaljerad beskrivning av Myolinas tillhåll och hennes resurser. Harold kommer omgående att utrusta en expedition till Snakepipe Hollow för att eliminera vampyren. Huruvida han kommer att följa med själv är osäkert men om expeditionen verkar bli alltför klen kommer han troligen att göra det. Äventyrarnas roll i avslöjandet av Jaster kommer att bedömas utav Harold och om det visar sig att deras agerande varit avgörande kommer han med största sannolikhet att tilldela en av dem uppgiften och äran att ha stenen för att kasta på vampyren.

Det är tänkt att ett eventuellt scenario med Myolina och hennes fäste skall göras av spelledaren själv, det är troligen ett rätt ordinärt komplex hon håller till i, hon har inte bott där så länge. Hennes medhjälpare är troligen inte så många, en vampyr har svårt för att skaffa pålitliga initiates och de hon har jobbar troligen i andra städer på samma sätt som Jaster i Adari. Myolina själv är säkerligen en formidabel fiende, hon är trots allt nära **200** år gammal. En vampyr har också god tillgång till att göra sina fd offer till mindre kraftfulla vandöda ex-

empelvis zombier, skelett och ghouls.

Problemet med det "förargade" Zorak Zorantrollet är ett ganska så stort bekymmer för äventyrarna, man får dock betänka att hon tillhör en liten klan och kanske inte ens där får gehör för sina planer att ta mumien till varje pris. Hon kommer nog att på egen hand agera mot äventyrarna troligen med maximalt användande av våld. Tyvärr är det svårt att resonera med ett rasande Zorak Zorantroll, men äventyrarna kan försöka. Det är möjligt att de lyckas övertyga henne om deras oskuld så bra att hon bara går med på att köpa mumien. Spelledaren kan annars ha henne till en "evig fiende", en som dyker upp när äventyrarna har det allt för lugnt och skönt. Det bästa är om de ger mumien direkt till Nulter, den har inte kostat äventyrarna några pengar och är dessutom rätt värdelös för dem. Nulter kommer i så fall bli vänligt inställd till äventyrarna och istället då vara en "evig vän".

Hur det än går med äventyret och dess fortsättning hoppas jag i alla fall att ni har haft roligt och att ni uppskattat scenariot.

Sten Åhrman

Alternativ 1
Äventyrare som till största delen håller sig till Orlanth, kan istället för att spela äventyrarna vara Harold Smashfists speciellt utvalda initiates med uppgift att lösa mysteriet med försvinnandena.
De märker då på trollauktionen att några skumma äventyrare ropar in en darktrollmumie och att de därefter är arga och inte vill betala på grund utav att de egentligen var ute efter den bruna stenen. Skumt. Efter det flyter äventyret som utstakat med den skillnaden att det är upp till spelledaren att tänka ut vad äventyrarna gör.
Alternativ 2
Spelarna kan vara Nulter Mados kommandotrollkins.
Ett förslag är att de gör sin attack precis efter det att Jasters ghouls anfallit och nästan dödat äventyrarna. Någon eller några av äventyrarna lever och kan berätta att tre ghouls anföll dem och att de bar iväg med mumien (ghouls föredrar lite mindre färskt kött, även om en mumie kan vara väl torrt). Trollkinsen kan spåra ghoulsen tillbaks till Jaster och där besegra honom och hans ghouls, därefter tar de mumien samt befriar Korintia. Harold Smashfist med hjälp av en del övriga rådsmedlemmar gör Nulter Mado och hennes trollkins till hedersmedborgare i Adari.

JASTER
Jaster är en pråligt klädd man i 60-årsåldern med långt grått hår som han färgar svart dagligen. Han blev invigd i Vivamort av Myolina för nära 20 år sedan. Han var bland de som flydde till det nuvarande vampyrnästet och har verkat i Adari i 10 år. Han är ytterst lojal mot Myolina och det enda som är starkare än hans lojalitet är hans rädsla för döden.
Under sina år i Adari har han gjort sig skyldig till åtminstone 40 personers försvinnande.

characteristics		*attributes*	
STR	7	Move:	3
CON	8	Hit P:	12
SIZ	15	Fatg:	15-3=12
INT	16	Magic P:	16
POW	16	DEX SR:	3
DEX	10		
APP	14		

location	*melee*	*missile*	*points*
R Leg	01-04	01-03	0/4
L Leg	05-08	04-06	0/4
Abdom.	09-11	07-10	1/4
Chest	12	11-15	1/5
R Arm	13-15	16-17	0/3
L Arm	16-18	18-19	0/3
Head	19-20	20	0/3

weapon	*sr*	*attk/par%*	*damage*	*points*
Shortsword	7	63/71%	1D6+1	10

Dodge: none.
Spiritmagic (77%): Darkwall (2), Second sight (3), Slow 3, Glamour 2, Demoralize (2).
Skills: Scan 81%, Hide 74%, Sneak 69%, Orate 92%, Listen 67%.
Languages: Sartarite 62%/37%, Tradetalk 44%, Praxian 24%, Darktongue 60%/49%.
Equipment: Soft leather hauberk, Shortsword, 7 wheels, 17 lunars.

TROLLKINKOMMANDO
Nulter Mados trollkins är ganska ociviliserade och inte särdeles samtränade, till skillnad från Uftag Bolgsouls trollkins. De sistnämnda har samma värden, men strider med spjut istället för klubbor och uppträder betydligt smartare.

characteristics		*attributes*	
STR	10	Move:	2
CON	10	Fatg:	20-10=10
SIZ	10	Magic P:	7
INT	10	Hit P:	10
POW	7	Dex SR:	3
DEX	14		
APP	7		

location	*melee*	*missile*	*points*
R Leg	01-04	01-03	2/4
L Leg	05-08	04-06	2/4
Abdom.	09-11	07-10	2/4
Chest	12	11-15	2/5
R Arm	13-15	16-17	2/3
L Arm	16-18	18-19	2/3
Head	19-20	20	2/4

weapon	*sr*	*attk/par%*	*damage*	*points*
Light club	7	42/43%	1D8	6
1-H spear	7	42/29%	1D8+1	10
Sling	3/9	47/--%		
Target sh	--	--/45%		12

Dodge: 40%.
Spiritmagic (25%): Heal 2.
Skills: Climb 59%, Darksense/scan 71%.
Languages: Darktongue 33%, Tradetalk 10%
Equipment: Hard leather suit, Light club/1-H spear, Target shield, 4 bolgs

NULTER MADO
Nulter Mado kommer ifrån en liten klan strax norr om Adari vid namn Hazerg, som är tysta fiender till den mycket större Kastarklanen. De flesta inom Hazergklanen ägnar sig åt förfädersdyrkan och Nulter är ett undantag som dyrkar Zorak Zoran. Mumien som figurerar på auktionen är hennes mormor och med hjälp av den och sin klans shamaner kan hon skaffa sig stor magisk hjälp. Kastarklanen vet om detta och har för avsikt att grusa dessa planer.
Nulter verkar vara ett stereotypt Zorak Zoran-troll, men vid närmare bekantskap visar hon en tämligen finstämd personlighet. Som vän är hon bästa tänkbara då hon är lojal mot sina vänner in i döden (naturligtvis).

characteristics		*attributes*	
STR	20	Move:	3
CON	17	Hit P:	21
SIZ	25	Fatg:	37-35=2
INT	10	Magic P:	14+10=24
POW	14	Dex SR:	3
DEX	11		
APP	11		

location	*melee*	*missile*	*points*
R Leg	01-04	01-03	5/7
L Leg	05-08	04-06	5/7
Abdom.	09-11	07-10	5/7
Chest	12	11-15	5/9
R Arm	13-15	16-17	5/6
L Arm	16-18	18-19	5/6
Head	19-20	20	5/7

weapon	*sr*	*attk/par%*	*damage*	*points*
Trollmaul	4	83/45%	2D8+2D6	16
1-H mace	5	71/37%	1D10+2D6	10
Hoplite sh	6	60/63%	1D6+2D6	18
Thrown rock	3/9	64/--%	1D4+2D3	--

Dodge: none.
Spiritmagic(35%): Bludgeon 5, Demoralize (2), Fanaticism (1), Ignite (1), Protection (1).
Divine Magic (65%, all one-use only): Berserker (2), Crush 3, Seal Wound (2).
Skills: Throw 64%, Conceal 78%, Darksense/Scan 62%, Darksense/Search 47%.
Languages: Darktongue 44%, Tradetalk 9%.
Equipment: Troll maul, 1-H mace, Hoplite shield, 3 rocks, Ringmail armor, Plate helmet, Troll stuff (3 enc), 102 bolgs, 5500 lunars, Rock with a Bind power spirit enchantment (Spirit **POW:10**).

GHOULS
Dessa tre fd människor är numera Jasters trogna livvakt, de fungerar också som "soptunnor" för de offers kroppar Jaster gör sig av med. De bor nere i Jasters källare och har en egen ingång i taket på sin hålighet, denna använder de dock bara när Jaster säger så.

characteristics		*attributes*	
STR	14	Move:	3
CON	10	Hit P:	12
SIZ	13	Fatg:	24-4=20
INT	13	Magic P:	8*
DEX	10	DEX SR:	3

location	*melee*	*missile*	*points*
R Leg	01-04	01-03	1/4
L Leg	05-08	04-06	1/4
Abdom.	09-11	07-10	1/4
Chest	12	11-15	1/5
R Arm	13-15	16-17	1/3
L Arm	16-18	18-19	1/3
Head	19-20	20	1/4

weapon	*sr*	*attk/par%*	*damage*
Claw	8	61/--%	1D6+1D4
Bite	8	57/--%	1D6+1D4+ven.
Howl	3	auto	Demoralize

Mihkra Research Station

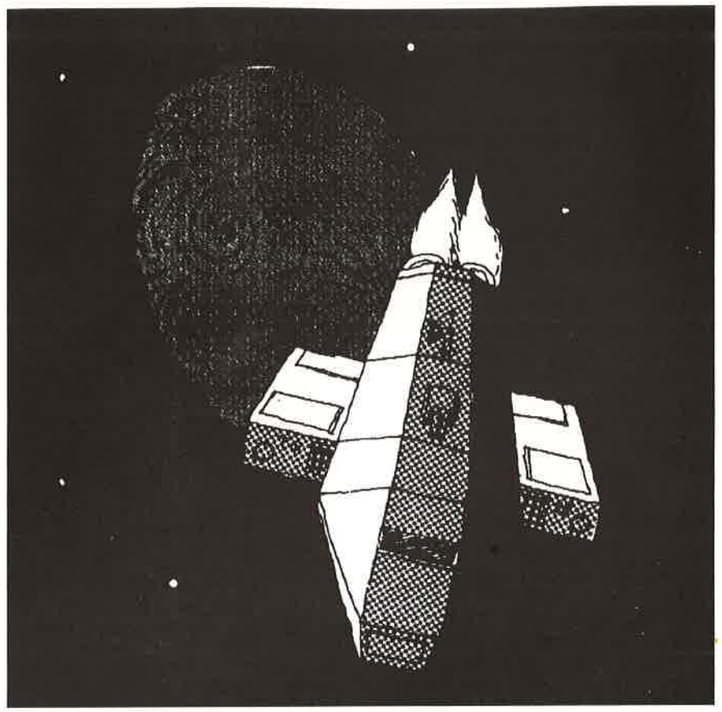
Ett äventyr till MegaTraveller

Bakgrund

Mellan Darrians och Zhodanis områden ligger ett stort område av rymd och solsystem som båda gör anspråk på. I ett av dessa solsystem har Darrian valt att lägga en större forskningsbas, *Mihkra Research Station*. Basen har som främsta syfte att forska kring kemisk och baktereologisk krigföring. Vad som dock inte är känt bland många, inte ens bland basens egen personal är att det även pågår avancerad forskning om **AI** där. Endast en handfull forskare är kopplade till forskningsprojektet och de flesta av dem befinner sig på basen. På Darrians huvudplanet finns en liten grupp av säkerhetsfolk som också är inkopplade på projektet, och två fd forskare vid basen känner också

Library Data
FOREVEN/Reidain M-1209B 3027
Systemstar: size IV, type K0
Orbit-01: Planet M-1209B-1
X-200000-0
Orbit-04: Main world M1209B-2
E-5C2219-D Rs
Orbit-09: Asteroids M1209B-A1
X-000000-0
Orbit-11: Small gas giant M1209B-G1
Gas giant
Orbit-12: Icecapped planet M1209B-3
X-908000-0
Far orbit: Companion star M1209B-C
size VI, type M3
Orbit-02: Planet M1209B-C1
X-333000-0

Main world M1209B-2 E-5C2219-D Rs
Darrian Research Station R
Chem- and biolabs. Joint venture by University of MIRE and Darrian Confederation Navy. No natural inhabitans. Toxic and corrosive atmosphere composed of Cl 25%, H 21%, CO_2 2%, He 1%, CH_3OH 25%, NO_2 11%, Other 15%. Surface temperature 329K, Within unclaimed and disputable territory (Zhodani Consulate and Darrian Confederation). Classified.



någotsånär till vad som försigår, men inte i vilken omfattning.

En nytt banbrytande framsteg har gjorts av basens forskare angående **AI**, och de har lyckats med att konstruera en intelligent robot, Leroy. Tyvärr har basens officiella forskning haft katastrofala följder, då det under en rutinrekogniscering uppdagades att planeten hyste intelligent liv. Den varelse som upptäcktes, sköts ner och togs in i basen för vidare studier. Bla trodde man sig se en ny möjlighet att se hur man kan skydda sig ifrån klorföreningar och därigenom bättre värja sig mot sin egen och andras kemiska krigföring. Den nedskjutne och bortförde planetinvånarens fränder tog mycket illa vid sig av detta beteende och beslöt att göra en befrielseräd mot basen. Pga sin höga teknologiska utveckling på vapen lyckades detta över förväntan, även om deras kamrat redan var död.

Basen hade vid sitt lyckade experiment som ledde fram till konstruktionen av Leroy, sänt ett obemmannat kurirskepp till Darrians huvudvärld. I meddelandet stod det att vidare rapporter skulle komma inom två veckor. Det har nu gått fem veckor sedan kurirskeppet anlände Darrians huvudvärld.

Spelarnas motiv

Det här MegaTraveller-scenariot är ursprungligen byggt för att spelarna skall använda sig av "pre-generated characters", dessa är då speciellt utsända för att ta reda på vad som hänt Darrianbasen på FOREVEN/Reidain. De som då ger dem uppdraget är Darrians säkerhetstjänst och anledningen till att de fått uppdraget är beroende på deras utbildning, kompetens och ställning inom Darrians säkerhetstjänst. En av dem är då specialist på sk **AI** (Artificial Intelligence) och dessutom välutbildad inom sådana områden som fysik, elektronik och datorer. De andra kommer att bestå av minst en liknande specialist och ett flertal välmeriterade kommandosoldater. De har då även (nästan) full tillgång till all information om basen och har på det sättet bättre förståelse för vad som pågår där.

De SL och spelare som föredrar att använda sig av sina ordinarie rollfigurer kan introduceras till scenariot på ett flertal sätt, här är ett par förslag.

1. De gamla rymdluffarna är ute och slår dank i världsrymden. Genom ett rykte på en asteroidbar får de höra att ett outforskat solsystem lär ha stora tillgångar på värdefulla mineraler. Solsystemet ligger inom det område i rymden som både Zhodani och Darrians gör anspråk på, så inget organiserat företag har vågat ge sig på möjligheten. På vägen till solsystemet passerar de Reidain och under en rutinmässig tankning får piloten in en pejlsignal från systemets huvudplanet. Att en signal skulle kunna komma ifrån denna ogästvänliga planet förfaller otroligt, men så är ändå fallet. Rymdluffarna ger sig naturligtvis ned för att undersöka saken närmare.

2. De skeppslösa äventyrarna blir på en av Darriansystemets huvudplaneter uppsökta av tre kostymklädda herrar i övre medelålder. De är intresserade av att anlita äventyrarna för ett mycket diskret uppdrag. Uppdraget består i att bege sig till ett solsystem i omtvistad Darrianrymd, och där undersöka vad som hänt en hemlig Darrianbas. De skall utifall att något katastrofalt hänt basen, därifrån hämta en robot. De får en utförlig beskrivning av Leroy.

Uppdraget är ytterst konfidentiellt och de gör klart för äventyrarna att det är Darrians säkerhetstjänst som står bakom. De kommer att erhålla minsta möjliga information om basen, endast det som anses nödvändigt för expeditionens genomförande kommer att tilldelas dem (vissa koder till en del av systemen, ej huvuddatorns kod). Darrians har bedömt situationen såpass känslig att de fördrar att använda sig av utomstående vid en eventuell intervenering från Zhodanis sida.

Äventyrarna kommer för egen del att förses med ett scoutskepp, valfri utrustning värd 12000Cr och efter utfört uppdrag erhålla 4000Cr var.

Förord

Detta scenario är ett förhållandevist rakt sådant. Det är geografiskt begränsat och det finns inget intressant runtomkring. Det är inte troligt att äventyrarna kommer att ge sig in på några upptäcksfärder utanför basområdet (och om detta skulle inträffa är det upp till spelledaren själv att konstruera ett sådant scenario. Trots dessa begränsningar är äventyret uppbyggt på ett sådant sätt att det skall ge äventyrarna en känsla av att själva välja vad de vill göra. Det finns ingen möjlighet att helt täcka in eller förutse alla de upptåg en grupp äventyrare kan tänkas hitta på, så i scenariot finns endast ett begränsat antal möjligheter. Om något som äventyrarna vill göra hamnar utanför dessa ramar är det upp till spelledaren att improvisera och försöka se om det är rimligt. Fysikens lagar gäller obönhörligt och någon *Divine Intervention* förekommer icke!

De flesta *Tasks* finns uppskrivna, men om det uppkommer nya briljanta förslag till lösningar får spelledaren själv bedöma hur svårt det kan tänkas vara.

Tidshållning har en viss inverkan i detta scenario. De skyddsdräkter äventyrarna troligen har tillgång till håller i endast cirka fyra timmar, och de atmosfäriska förhållanden som råder är direkt dödliga.

Tider är endast angivna för en del av de saker som förekommer i scenariot. I övrigt gäller följande:

Gå 30 meter (försiktigt)	1 min
Gå 60 meter (snabbt)	1 min
Springa 90 meter	1 min
Rusa 90 meter	½ min
Undersöka utrymme flyktigt	2 min
Undersöka utrymme grundligt	5 min
Strid	15 s/runda
Långa diskussioner inom gruppen	5 min
Mycket långa diskussioner	10 min
Diskussioner med SLF	Realtid

Striden i slutet av scenariot med planetinvånarna, förutsätter att de varit inne en längre period i komplexet. Om de undersökt terrängen runtomkring komplexet en längre tid är det möjligt att de stöter på dem tidigare.

Rymdstriden sker mellan äventyrarnas skepp och Zhodanis skepp "Zhordol Mnizda".

Färden till planetytan

Farkostens nedfärd genom atmosfären är en skakig historia. Under er utbreder sig en underlig planet. Terrängen skiftar i de mest fantastiska färger. Grönt var den dominerande färgen på avstånd, men nu på nära håll tycks den skimra i spektrats alla färger. Pejlsignalen från stationen är mycket tydlig och snart ser ni landningsplattan under er. Landningen är ren rutin och er farkost landar mjukt på bergplattan en bit från passagerartunneln. Trots att ni landat sträcks inte tunneln ut för att kopplas ihop med er.

Då passagerartunneln måste kontrolleras från insidan finns det ingen möjlighet att få den inkopplad med luftslussen. Enda sättet att komma in på är att gå ut på landningsplattan och därifrån försöka ta sig in. De medpackade *Hostile Enviroment*-dräkterna håller i cirka fyra timmar. Om äventyrarna bryr sig om att kolla upp hållfasthetsuppgifterna om dräkterna uppger skeppsdatorn att de kommer att hålla i fyra timmar i rådande atmosfär. Annars hävdar Xinocz MC att dräkterna bör hålla i sex timmar i klorhaltig atmosfär (företaget har inte utfärdat några garantier, användaren gör detta helt på egen risk). Tidhållningen börjar från det att de inträder i atmosfären, tills det att de befinner sig i farkostens syreatmosfär.

Om äventyrarna går direkt till passagerartunneln, ser de ingenting säskilt. Däremot om de ser sig omkring kan de kanske se att basens ventilsystem ser lite underliga ut.

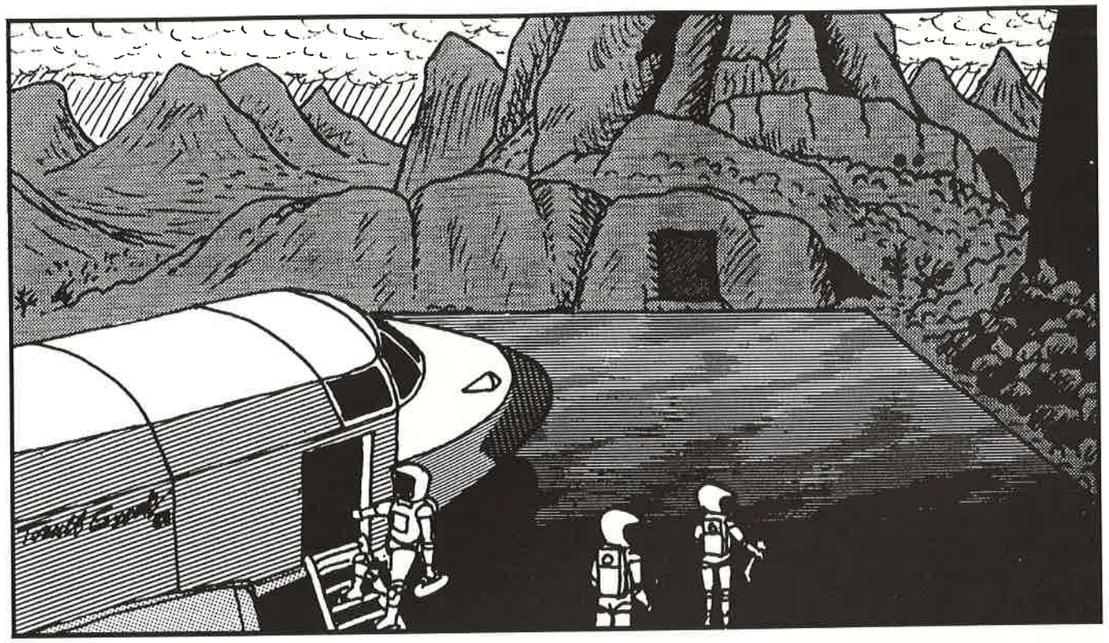
Detect broken inlets:
Difficult, Recon, 15s, (Safe, Unskilled OK).
Referee: Any mishaps indicates failure.

Om äventyrarna önskar klättra upp och titta, tar detta fem minuter. När de kommer upp ser de att ventilerna är totaldemolerade, troligen med hjälp av sprängämnen. Det går att ta sig ned genom lufttrummorna. De är två stycken och varje rör är cirka en meter i diameter. I rören finns servicestegar fastsvetsade, då detta är den enda vägen in i den från stationen frånskilda processkammaren. Rören slutar tvärt (med ganska ojämna kanter) vid taket, vilket innebär att det är fyra till fem meter kvar till golvet (=resterna av atmosfärsprocessorn). I rummet som de nu befinner sig i, ser de på nära håll det som beskrivs i rum P2. Det finns ingen väg mellan processrummet och basen. Alla rör in till basen är max 30 centimeter i diameter och är fyllda av olika ventiler och spjäll.

Uppifrån ventilmynningarna har de bra utsikt och om de spanar lite kan de få syn på den *GCarrier* som står halvdold en bit ifrån plattan.

Detect hidden Gravcarrier:
Routine, Recon, Int, 5s, (Unskilled OK).
Referee: Any mishaps indicates failure.

Att ta sig ned i passagerartunneln tar två minuter. Om man skall vidare till *GCarrier*, tar detta ytterligare tre minuter. *GCarrier* är av Zhodanikonstruktion och bär Zhodaniflottans emblem. Dess *Powerplant* går på tomgång och den är i stort sett tom.



Passagerartunnelns lås är sönder men det är relativt enkelt att mixtra upp det om man bara vet vilka trådar som går vart.

Open malfunctioning airlock:
Routine, Elec, Edu, 30s, (Safe).
Referee: One level higher if no tools. May try again.

Om den som öppnar dörren får en *Exceptional Success* ser han/hon att någon försökt öppna den tidigare. När dörren öppnas ser äventyrarna följande.

Metallskivorna i valvet glider isär. Framför er sträcker sig en lång korridor. Ljuspanelerna i taket fungerar måttligt. Det obligatoriska slemmet hänger inte utmed väggarna, och ingen form av vätska droppar från taket. Trots detta verkar stället minst sagt övergivet. På golvet ligger ett tjockt lager damm. Dammet är ganska ojämt fördelat och verkar mycket finkornigt (påminner om potatismjöl). Det lägger sig förhållandevis snabbt. Gången sträcker sig cirka tio meter framåt, och slutar i ett irisvalv. Den gröna lampan ovanför dörren visar att tryck- och atmosfärsskillnad är utjämnad.

Trycket är det samma som utanför. På HE-dräkterna finns det tryck- och atmosfärstestare, men för dem som inte har egna Heads-Up-displayer kopplade till dräkten finns en digital display på armen. De som har sina HU-displayer på, syns tydligt att både tryck och atmosfär är livsfarliga! Om någon öppnar sin dräkt kommer denne inte att kunna stänga den själv. Tryck- och klorskador ger 2D i skada varje femton sekunder (en runda). Klorförgiftnining medför att han/hon behöver sjukvård inom den närmsta timmen (förutsatt att han/hon överlever!). Dörren går upp om man trycker på Öppna-knappen.

1. *Gången framför er är mörk. Det mycket dammiga golvet lyses upp av ljuset bakom er. Längre fram i gången syns en tydlig upphöjning i dammet.*

Det som ligger på golvet är resterna av en människa. Det är inte lätt att se, men dammet har skyddat delar av kraniet, bitar av en skyddsdräkt och resterna av ett vapen från att helt frätas bort.

2. *Rummet är fullt av trasiga dräkter. Troligen har de en gång varit HE-dräkter men nu faller de isär bara man överhuvudtaget kommer i närheten.*

Omklädningsrum. Inget av intresse. Mycket damm på golvet.

3. *Salen har sjukhusinspirerade väggar, från vilka färgen flagnar i stora skivor. Längs den norra väggen finns vad som skulle kunna ha varit tvagningskuber.*

"Duschrum". Inget av intresse.

4. *Längs den norra väggen ligger rester av plåtskåp. På en del kan man fortfarande hitta namnskyltar. Framför dessa finns rester av bänkar. På motsatta väggen finns ett säkerhetsvalv.*

Omklädningsrum. Det ligger en del skräp på golv och i rester av skåp. Inget av värde. Valvet öppnas då man trycker på knappen.

5. *Korridoren breder ut sig i öst-västlig riktning. Framför er på väggen finns "skyltar" ingraverade i stenväggen.*

Skyltarna visar:
Öst: *Bostadssektion*
Väst: *Laboratorier, Reaktor, Sjukrum*
Dammet är inte lika påtagligt här.

6. *Vid valvet lyser en gul skylt där det står "Override".*

Om äventyrarna öppnar dörren utan att först utjämna trycket händer följande:

När ni öppnar dörren dras ni in i ett kraftigt sug, och kastas till golvet ett antal meter in. Ni känner er **något** *mörbultade. Med näsan så här nära golvet kan ni inte undgå att upptäcka att golvet här är nästan dammfritt.*

7. *Salen lyser kliniskt ren. På det dammfria golvet ligger ett par mindre vackra lik. De verkar ha blivit träffade av en mycket överdimesionerad energipuls, och är därmed välgrillade. Rester av sjukvårdsartiklar och en Med-robot finns här. Med-roboten är fortfarande aktiv, men skadad av någon slags explosion. När ni kommer in börjar den vifta frenetiskt med sina griparmar.*

Med-labbet. De bortgångna och Med-roboten har blivit träffade av något i stil med en PGMP-12. Liken kan med viss svårighet identifieras som basens läkare och förste kommunikationsofficer. Det mesta är förstört, men en av Med-robotens övervakningsskärmar står på. På den blinkar *"vi varit inte ensam"* i en intensiv spygrön färg. I övrigt är roboten helt funktionsoduglig. Det går inte att få någon ytterligare information ur den.

8. *Golvet här är nästan dammfritt. I taket sitter ljuspaneler som lyser så intensivt att ni tvingas kisa. Mitt i rummet står en metallcylinder. Från den går en tjock kabel ned i golvet, och en tunnare bort till ett bord vid ena väggen. På det bordet står en bordsterminal.*

Datorrummet. Datorn kör sina ordinarie program, och påpekar med jämna mellanrum att basens ventilationsystem och dess atmosfärsprocessor är i behov av reparation. *Lifesupport*-programmet ligger passivt i labsektorn, produktionssektorn och vid ingången tills vidare. *Powerplant* körs på 20% effekt.

Om spelarna arbetar lite med konsolen kan man utvinna en del viktig information. Datorns säkerhetsprogram accepterar inga "Naval base entry codes", inte ens till lägsta säkerhetsnivån.

Get basic info from computer:
Difficult, Computer, Edu, 20s, (Safe).
Referee: Mishaps become two level less effective, ie **Major** becomes **Superficial** and so on. Otherwise see below.

Basic info innebär närmare information om reaktorn, mat- och atmosfärsprocessorn, "securitybranches" i exempelvis yttre luftslussen, datorrumsdörren mm, och att ett "intruder alert" har utgått. Man kan också få en layout av komplexet. Fel! Det går inte att få på papper, däremot kan det med lätthet kopieras till en handdator. Papper används fortfarande av många civilisationer, men då Darrian började om med ganska hög teknologisk standard efter sin "lilla lek" med sin sol har de utvecklat det pappers-lösa kontoret till perfektion. Bra uttryck om papper: *"pa-pa-pa-vadå-för-nå't?"*.

Get advanced info from computer:
Formidable, Comp, Edu, 1min, (Safe).
Referee: **Destroyed** mishaps puts reactor on full effect. This causes it to explode within half an hour. A warning will be made 15 minutes before blast. **Major** mishaps sets security on "red alert", **Minor** mishaps prevents any further attempts., **Superficial** mishap doubles the time (for the next attempt).

Advanced info är sådant som:
Att det finns två grupper av inkräktare, en i datorrummet och en i Lab-sektorn. Sensorerna där är tyvärr utslagna så ytterligare information finns ej att hämta.
Allt om experimenten på basen.
OBS!!! Datorn är ej medveten om att basens personal är död, ej heller att det finns främmande livsformer på planeten och i komplexet.
"Red alert" innebär att en massa röda lampor tänds överallt på basen, och att en larmsignal utsänds. Zhodani blir nu *mycket* vaksamma. Leroy blir misstänksam.

9. *Rummet är fyllt av kontrollpaneler och datorkonsoler. På en av panelerna blinkar en lampa.*

Air-control. Härifrån styrs stationens kommunikationer, passagerartunneln, lastrobotar och basens luftförsvar. Lampan som blinkar indikerar att stationens pejlsignal är påkopplad.

10. *Vid sidan av valvet lyser en röd lampa med texten "Pressure unequal" på. Valvet vägrar gå upp.*

Det här är ett av de få valv där säkerhetsspärren fortfarande fungerar. För att öppna den måste man antingen bruka våld (en lasersvets i ca 10min, 40-50 skott med lasergevär (slå för vart femte skott, 2-4 indikerar *mishap*), eller med en sprängladdning), mixtra med låset vilket här är ganska svårt, eller gå via datorns "Override"-system (dvs gå till datorn och öppna dörren. Detta är samma som att få "Basic info" av den, se rum 8).

Open safety-locked hatch:
Formidable, Electr, Edu, 30s, (Safe).
Referee: Any mishap prevents further attempts.

Use laserwelder:
Routine, Mech, 45s, (Hazardous).

Place demolition charge:
Routine, Demo, Int, 10s, (Hazardous).

Om äventyrarna kommer på något annat alternativ, är det upp till spelledaren att bedöma svårighetsgraden.

11. *Det här valvet är ett så kallat före detta valv. Någon har uppenbarligen inte tyckt om det och därför spritt ut det över golvet, i form av små böjda och missformade metallstycken.*

12. Se valv 6, men ingen gul lampa. Det bör påpekas att tryckförhållandena är ca 1:6 och att bakom denna dörr finns det 3636 kubikmeter luft. Det gör ganska ont när man landar. Räkna med ca fem minuter för att komma igång igen.

P1 *Rummet är väl upplyst. En stor glasruta täcker hela den västra väggen. Under denna finns en lång kontrollpanel med massor av blinkande lampor, bildskärmar och knappar (à la Buck Rogers). Rummet är dammfritt.*

Kontrollrum. Härifrån styrs alla de maskiner som syns på andra sidan glasrutan. Om man tittar genom glaset ser man:

P2 *Genom glasrutan ser ni många gigantiska maskiner. I nordvästra hörnet står en Sternmetal-reaktor. Närmare er ser ni en nästan helt trasig maskin. Man kan gissa sig till att det varit en atmosfärs-processor med tanke på hur många trasiga rör som sticker ut ur den. Längs hela den södra väggen står en jättelik maskin, troligen en jästodlare.*

Reaktorn fungerar men ser lite krasslig ut. Jästodlaren skulle fungera bara den fick syre och kväve från atmosfärsprocessorn. Den är en rätt fascinerande maskin. Den är helautomatisk och packar jästen direkt i kassetter för SCC's "Happy Meal Producer". Ovanför atmosfärs-processorn finns ett hål i taket.

Att leka med kontrollpaneler kan vara farligt. Den här är *mycket* avancerad och har en massa speciallösningar (här är en sk *referee-interaction*, dvs SL får själv hitta på lämpliga beskrivningar av paneler mm).

Fiddling with controls:
Routine, Engineering, Edu, 5s, (Hazardous).
Referee: **Destroyed** or **Major** mishap puts the mildly defect reactor on full effect, resulting in a nuclear explosion within half an hour. Sensors will warn of the impending doom 15 minutes before the blast.

L1 *Dörren glider upp. Rummet, eller snarare salen, är väl upplyst. Massor av underlig utrustning står utspridd över det dammiga golvet.*

Om äventyrarna inte satt igång några larm fortsätter det så här:

Tre män i konstiga skyddsdräkter vänder sig förvånat om.

Männen är Zhodani. I händerna har de saker (troligen vapen) som inte liknar något spelarna sett tidigare. En av dem, officeren, talar Anglic. Om någon av äventyrarna har en translator och använder sig av den blir han genast på bättre humör och övergår till sitt modersmål. Han är inte direkt våldsam, men är rätt känslig för provokationer.

Om larm har gått är rummet till synes tomt. Den Zhodaniske officeren kommer att tilltala spelarna via radio och rekommenderar dem att ge sig för att undvika onödig blodsutgjutelse. Samtidigt dyker två soldater fram bakom några paneler (deras position anges på kartan; Z1=officer, Z2=soldat 1, Z3=soldat 2. Namn är ganska irrelevanta!

Z1, Navy Lieutenant
7B98C7 Age 34 4 terms
Vacc suit-2, Pilot-2, Electronic-3, Computer-2, Laser pistol-1, Sensor operation-1, Administration-2, Grav vehicle-1
Laser pistol-13
Hostile Enviroment suit, HU-display, Comdots, Combination goggles
Hits 4/5
Armor 10

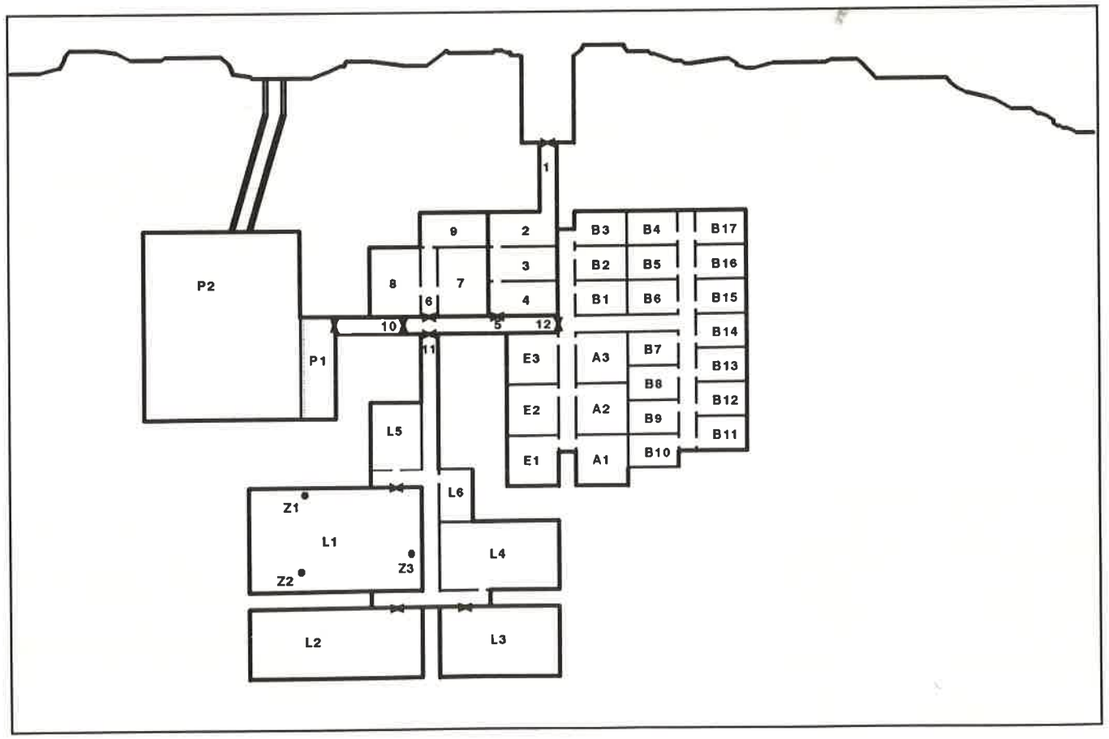
Z2, Navy Private
6977A4 Age 30 3 terms
Vacc suit-1, Laser weapons-3, Navigation-1, Engineering-2, Mechanical-1, Survival-1, Demolition-2, Laser carbine-13
Hostile Enviroment suit, 2 demo-charges
Hits 3/5
Armor 10

Z3, Navy Private
986575 Age 26 2 terms
Vacc suit-1, Rifleman-2, Stealth-1, Turret weapons-2
Gauss rifle, Hostile Enviroment suit, Optical sight
Hits 3/5
Armor 10

Officeren är som sagt var inte främmande för att förhandla. Han föreslår en åtminstone tillfällig vapenvila. Att han senare tänker sticka med roboten säger han förhållandevis lite om. Alla anklagelser om att det är hans folk som saboterat basen, tillbakavisar han envist. Han hävdar att han endast fått order om att undersöka en skum pejlsignal som kom från en totalt obeboelig planet. Han har faktiskt inte varit här mer än tjugo minuter längre än äventyrarna.

I rummet finns för övrigt massor av intressanta föremål såsom verktyg, datorkonsoler, två trasiga robotar (som bär vissa tendenser till att ha blivit träffade av energivapen) och diverse experimentell utrustning.

L2 *Salen, som är upplyst, är fylld av sönderfallande apparatur. Bland finns en ganska stor partikelaccelerator här som starkt påminner om skepps dito. När ni kommer in i rummet börjar en dammsugarliknande koloss röra sig mot er. Den tycks inte vara riktigt hel, för den rör sig ganska ryckigt och avviker ibland helt omotiverat från sin kurs för en liten tur i sidled.*



Roboten är onekligen Leroy LRY-5d se **Leroy**. Han ser lite krasslig ut. Han har fått ett par rätt deformerande träffar från något kraftigt energivapen. Om ett larm har gått kan det vara ganska svårt att övertala Leroy om att följa med. Om man försöker tvinga honom är det "game over", dvs han gör en sk "self destruct". Om Zhodani lyckas få en vapenvila, försöker de nu finna ett lämpligt tillfälle att ta Leroy. De har en enhet som "fryser" hans mentala verksamhet, så att han inte kan explodera. Tyvärr har enheten en bieffekt. Den förstör de synaptiska processorerna nästan fullständigt, och det medför att något liknande en frontal lobotomi resulterar på roboten. Zhodani kommer ganska snart att försöka hamna längst bak i ledet. När de lyckats med detta skjuter de på äventyrarna. Gör det helst lite svårare för Zhodani i detta ögonblick då skott bakifrån är mycket effektiva. Öka svårighetsgraden ett steg (*Routine* blir *Difficult*, osv). Det är inte särdeles uppmärksamt eller smart att låta Zhodani hamna sist.

L3 *Salen är fylld av glasrör, flaskor, burkar, gastuber och allt annat som man kan tänkas hitta i ett kemi-lab. Enda skillnaden från vanliga kemi-lab är att här ligger allt kringspritt på golvet. Det mesta är slaget i skärvor. Mitt i rummet finns en glaskub med diverse teknisk apparatur, och någon underlig varelse ligger på en brits. Den verkar ganska livlös. Viss åverkan har gjorts mot kuben men det verkar som om förövaren gett upp.*

Labsal 3 är ett kemisktekniskt laboratorium. Varelsen är en av planetens urinvånare och beskrivs i **Alien Charlie**. Han är en "drönare", dvs en adelsman, och han är skälet till att basen har blivit attackerad av hans ras. Hans "vänner" var här och när de såg att han var död gick de på en hämndtur genom hela komplexet.

L4 *Detta rum har många hyllor. På dessa hyllor ligger massvis med laboratoriematerial. Det mesta börjar så smått att sönderfalla, och därigenom markant öka det redan väl tilltagna dammlagret som just nu belägger en stor del av den yta som kallas golv.*

L5 Som L4.

L6 *Detta rum påminner om korsningen mellan ett fängelse och ett sjukhus. Den södra delen av väggen är avskild med en glasvägg. Innanför den väggen står en säng och några få andra möbler. Mot glasväggen trycker en något mindre livlig person sitt ansikte. Hans ansiktsutryck är långt ifrån lyckligt. Igenom glasväggen tar man sig med hjälp av en luftslussliknande historia. Har finns också diverse halvförstörda sjukvårdsartiklar.*

Detta är ett sjukrum med isoleringsrum för farliga sjukdomar mm. Man får inte glömma att en av sysselsättningarna på basen var just kemisk och baktereologisk forskning (troligen för militära ändamål). På andra sidan glaset ligger en ihjälsvulten man som hade oturen att få någon okänd lösning på sig. När "urinvånarna" anföll tittade de endast flyktigt in hit och såg då inte honom. I övrigt inget av världsligt intresse.

Bostadssektorn

Här finns det många döda. Man kan vara mycket glad över att man har skyddsdräkt på sig. Tydligen har en varning gått ut för en del av liken har skyddsdräkter på sig, och har fjärde gradens brännskador. I de rum där folk har dräkter på sig finns vissa spår av strid, men de kan inte ha varit långvariga. De lik som ej har skyddsdräkter på sig ser ut att ha varit utsatta för sex gånger högre tryck och kloratmosfär. Det finns också en massa saker som man hittar i ett modernt hem, såsom en SCC Happy-meal producer, en helautomatisk drinkmixer, 3D-TV, holorecorder mm. Eftersom vad de hittar här saknar mening, får spelledaren hitta på lite som han/hon tycker.

A1-A3. De tre exklusivaste lägenheterna i komplexet. 91 kvadratmeter.

B1-B17. Standardbostäder. 54 kvadratmeter.

E1-E3. Nödförråd. Här finns förnödenheter för ca ett år. Exempel är: frukostflingor, dehydrerad mat, pulvermat, konserverad mat, ultrafryst mat, dekontaminationspiller, vattencisterner mm,mm. Dessutom kläder, skor och mediciner.

Utsidan

Fall A: Om Zhodani knyckt Leroy och stuckit i förväg återfinns de här. De är i full färd med att slå sig fram mot sin *GCarrier*. Spelarna ser i så fall följande:

När ni kommer ut ur passagerartunneln möts ni av en underlig syn. Zhodanisoldaterna mot några varelser som ser ut som beskrivningen av Alien Charlie. Dessa är beväpnade med sin egen motsvarighet till pistol. Den har en förödande effekt.

Leroy

Leroy LRY-5d (Starpattern Trading-custom TechDroid)
Nedan beskrivs Leroy då han om han blir ombedd kan hjälpa till med vissa saker.
Chassivolym: 1000liter
Totalvikt: 650kg
Intelligensnivå: Low Artificial Intelligence (TL:17)
Kraftkälla: Intern fusionsreaktor
Skenbara egenskaper: (STR=135, DEX=F, INT=I, EDU=A (max D))
Hårdvara
1 finmekanikarm
1 tung arm
1 mellanstark tentakel
Visuell sensor med ljusintensifierare, passiv och aktiv IR
Audiosensor, extra känslig
Talsyntes och radio
Magnetism-, radioaktivitet-, massa- och neutrinosensorer
Elektroniskt kretsskydd
Kraft-, hjärn- och programinterface
Lasersvets, mekaniska verktyg, elektroniska verktyg, metallbehandlingsverktyg och första hjälpen utrustning
Intern "self destrukt"-självstyrd
Mjukvara
Math: 6
Elektronics: 5
Physics: 5
Mechanical: 4
Sensor ops: 3
Gravitics: 3
Medical: 2
Övriga data
Armor: 16
Hits: 30/75
Om han attackeras av en motståndare som är överväldigande, förstör han sig själv (en kärnexplosion på 0,1 kton). Om han anser sig ha en chans, använder han sig av sin lasersvets. Han har *skill level-0* på denna.
Lasersvets
Pen/atten: 10/1, Dmg: 4, Rng: medium, Sign: medium, Rec: low

Alien Charlie

Planetens urinvånare skiljer sig på många sätt från oss. De andas klorgas istället för som vi, syre. De tål högre tryck, och dessutom mycket låga pH-värden. Deras intelligens är något högre än vår, men deras instinkter är inte lika undertryckta som våra. De härstammar från något som skulle kunna påminna om myror om de haft sex ben. De har samma system som bina då det gäller samhällsgrupper, dvs drottning, drönare, krigare och arbetare. Drottningarna och arbetarna kan ses som honor, emedan drönare och krigare är hanar. De bor i underjordiska gångar och ser därför alldeles utmärkt i det infraröda spektrumet. De fortplantar sig genom att drottningen lägger ägg efter att ha blivit befruktad utav den drönare som dansat bäst.

Deras kultur har tyvärr stagnerat pga rasens starka revir-instinkter, och den centrala styrning som varje revir har. Rasen är mycket aggresiv och mot andra raser måste den ses som xenophobisk. De har inte nått rymden ännu, men har på vissa områden högre teknologisk utveckling än den människliga rasen.

Deras tech-level är betydligt mer splittrad än vår, beroende på de sociala skillnader som råder. En sammanställning visas nedan:

Average techlevel: 12
Energy: 16
Computer/Robot: 8
Communication: 3
Enviroment: 10
Transport (air, land, sea): 8
Transport (space): 6
Personal military: 17
Heavy military: 0

Deras statsskick är extremt balkaniserat. Varje "stack" är i sig en självstyrd enhet. Drottningen är enväldig härskarinna, och när den gamla drottningen närmar sig döden lägger hon ett säskilt drottningägg, som skall bli den nya drottningen.

Deras lagliga system är starkt segregerat. Olika lagar gäller för olika medborgare. En allmän law-level kan ej fastställas. Nedan ges ungefärliga värden och en lista på straff för olika brott (endast i jämförelsesyfte).

Overall law-level: 9
Weapons: 0
Trade: A
Criminal: C
Civil: 8
Personal freedom: F

Murder against:
Higher social rank: Death by torture
Same social rank (exept queen, warrior): Death
Lower social rank: Fine
Queen: Not applicable, unthinkable
Queen vs other: No penalty

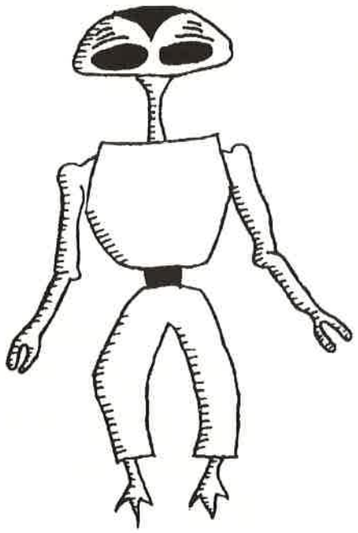
Violence against:
Superior rank: Death
Equal rank: Settlement or duel
Inferior rank: Possible fine

Vice against:
Superior rank: Prison or labour
Equal rank: Fine or prison
Inferior rank: Reprimand or fine

De har mer välutvecklade handeldvapen än vad vi har. Några av de vanligare modellerna finns nedan.

Plasma pistol
Pen/atten:16/1, Dmg:8, Rng:v. long, Sign:hi, Rec:low
Diff as handgun, requires pwerpack giving 200 rnds

USW-laser pistol (Ultra Short Wave)
Pen/atten:12/3, Dmg:4, Rng:distant, Sign:low, Rec:low
Diff as rifle, reguires powerpack giving 200 rnds.



Fall B: Om Zhodani är med eller om de är neutraliserade ser de istället följande:

När ni sticker ut huvudet ur passagerartunneln ser ni några små varelser stå och betrakta er farkost (se beskrivningen av Alien Charlie). De är iklädda något som liknar en mossgrön tweedkostym och bär något som har en viss likhet med en pistol vid sidan. De tycks inte ha noterat er närvaro.

Detta är de så kallade urinvånarna eller Alien Charlie. Fakta om dem finns i **Alien Charlie**. Det finns fyra av dem på plattan. I fall A är de upptagna med att ge Zhodani stryk, vilket tycks gå förhållandevis bra. I fall B står de och begrundar farkostens existens, och försöker fundera ut vad den kan tänkas vara bra för.

De fyra urinvånarna

4BCA92
Plasma pistol-2, Tactics-2, Brawling-1, Recon-2
Hits 4/6
Armor 3

5CBB82
USW-laserpistol-3, Survival-2, Commo-2
Hits 4/6
Armor 3

2D9CC2
USW-laserpistol-2, Demolition-3, Stealth-3
Hits 4/5
Armor 3

39F9A2
USW-laserpistol-1, Recon-2, Tactics-1, Sensor ops-2
Hits 4/6
Armor 3

I vilket fall får äventyrarna ett överraskningsmoment.

Rymdstrid

När farkosten lyft och återvänt till moderskepp eller omloppsbana, får äventyrarna en otrevlig överraskning då de från bryggan får ett meddelande om att ett annat rymdskepp dykt upp på andra sidan planeten. Det ser inte ut att vara ett direkt vänligt skepp eftersom det plötsligt blixtrar till från ett av dess lasertorn. Rymdstriden är ett faktum...

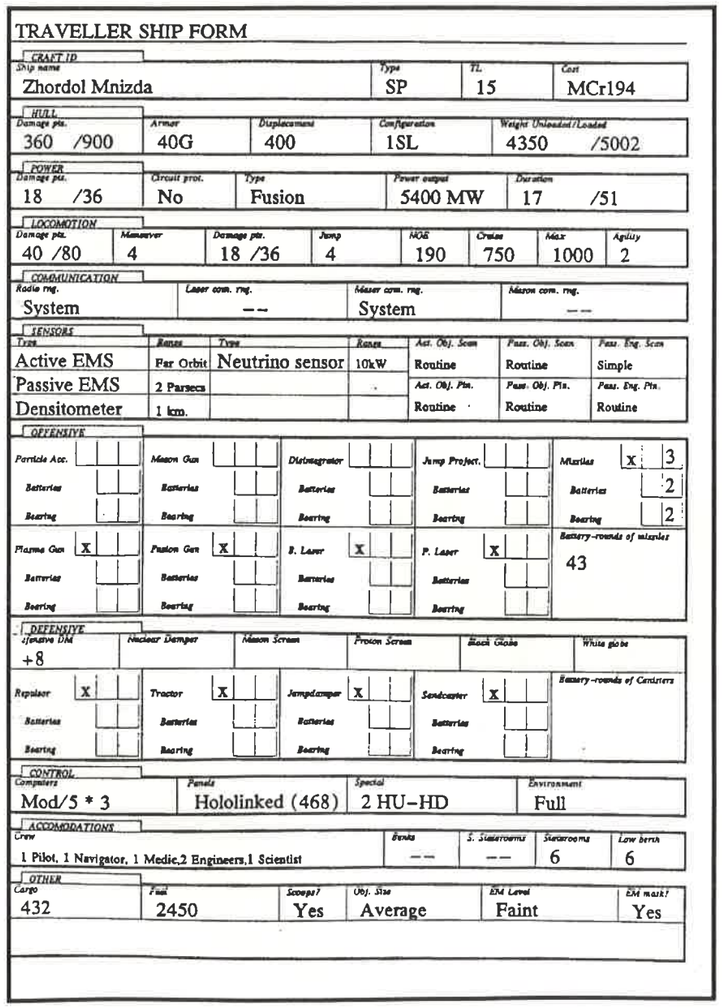
Mikael Kullberg

Brevsidan

Denna tidnings redaktion har i sin gränslösa vishet anlitat en inom spelarkretsar välkänd Personlighet (d.v.s. **jag själv**) till att sköta en slags brev/insändar/debattavdelning, dit alla läsare är välkomna att skriva om det som bryr deras stackars små hjärnor. Eftersom de flesta av er stackars fåntrattar inte är kapabla att inse vad total yttrandefrihet innebär, har jag ställt samman några lösryckta exempel på ämnen åt er:

* Vad ni tycker om tidningen – synpunkter på redan publicerat material, önskemål inför framtiden etc.
* Åsikter om hobbyn - förolämpa en viss typ av spelare, ett spelförlag el.dyl. Ju fler snaskiga detaljer, desto bättre. Ni får väl komma med positiva kommentarer och konstruktiva förslag också, om det nu skall vara absolut nödvändigt.
* Frågor om spel, deras regler, skvaller om konstruktörerna o.s.v. – den här idén har redaktören (en av dem alltså, inga namn) prackat på mig, så han får stå för löftet att "...om inte vi kan svara på en fråga är den inte värd att ställas...".
* Personliga meddelanden - typ de som förekommer i en APA. Va? Nej, jag tänker inte förklara närmare.

Alltihop ganska fantasilöst, men jag får alldeles för dåligt betalt för att orka ansträngа mig. Eftersom jag avser att med jämna mellanrum (ung. varje nummer) vädra mina egna åsikter i dessa spalter och inte är mer förtjust i brevbomber än någon annan kommer mitt mondäna namn att förbli en hemlighet. Ni får gärna använda pseudonym ni också, men **jag** måste få veta vad ni heter (för utpressningsändamål, t.ex.). Okej. Om ni nu bara kan aktivera er mikrocephala grå massa tillräckligt länge för att bilda en koherent tanke och få ned den på papper, så kan jag få en chans att förolämpa er litet till.



TRAVELLER SHIP FORM

CRAFT ID			
Ship name: Zhordol Mnizda	Type: SP	TL: 15	Cost: MCr194

HULL				
Damage pts.: 360 /900	Armor: 40G	Displacement: 400	Configuration: 1SL	Weight Unloaded/Loaded: 4350 /5002

POWER				
Damage pts.: 18 /36	Circuit prot.: No	Type: Fusion	Power output: 5400 MW	Duration: 17 /51

LOCOMOTION							
Damage pts.: 40 /80	Maneuver: 4	Damage pts.: 18 /36	Jump: 4	MOE: 190	Cruise: 750	Max: 1000	Agility: 2

COMMUNICATION			
Radio rng.: System	Laser com. rng.: --	Maser com. rng.: System	Mason com. rng.: --

SENSORS						
Type	Range	Type	Range	Act. Obj. Scan	Pass. Obj. Scan	Pass. Eng. Scan
Active EMS	Far Orbit	Neutrino sensor	10kW	Routine	Routine	Simple
Passive EMS	2 Parsecs			Act. Obj. Pts.	Pass. Obj. Pts.	Pass. Eng. Pts.
Densitometer	1 km.			Routine	Routine	Routine

OFFENSIVE				
Particle Acc.	Mason Gun	Disintegrator	Jump Project.	Missiles x 3
Batteries	Batteries	Batteries	Batteries	Batteries 2
Bearing	Bearing	Bearing	Bearing	Bearing 2
Plasma Gun x	Fusion Gun x	B. Laser x	P. Laser x	Battery-rounds of missiles: 43
Batteries	Batteries	Batteries	Batteries	
Bearing	Bearing	Bearing	Bearing	

DEFENSIVE					
Sensitive DM: +8	Nuclear Damper	Mason Screen	Proton Screen	Black Globe	White globe
Repulsor x	Tractor x	Jumpdamper x	Sandcaster x	Battery-rounds of Canisters	
Batteries	Batteries	Batteries	Batteries		
Bearing	Bearing	Bearing	Bearing		

CONTROL			
Computers: Mod/5 * 3	Panels: Hololinked (468)	Special: 2 HU-HD	Environment: Full

ACCOMODATIONS				
Crew: 1 Pilot, 1 Navigator, 1 Medic,2 Engineers,1 Scientist	Bunks: --	S. Staterooms: --	Staterooms: 6	Low berth: 6

OTHER					
Cargo: 432	Fuel: 2450	Scoops?: Yes	Obj. Size: Average	EM Level: Faint	EM mask?: Yes

Frågor till Brevsidan

Hej, Legend!

Vi har tre frågor om **Space Master**.

1. I första utgåvan av ICE's **Space Master** och även i andra finns det på den medföljande rymdkartan en konstighet. Varför finns det två Alpha Centaurii? Är det ena Proxima Centaurii eller är det en framtida astronomisk upptäckt?

2. Vad händer om man parallellkopplar tre kärnkraftverk till en laserpistol.

3. När kommer nästa upplaga av **Space Master**?

Zäpa och hans polare.

Hö? Det var snabbt. Egentligen var detta alldeles för dumma frågor för att platsa här, men red. söker desperat efter något att fylla ut sidorna med.

1. Mycket enklare än så. Kartritaren var påtänd.

2. För att svara på en så teknisk fråga var jag tvungen att rådfråga "Greken", Göteborgs främste "Späjs"-expert. Han blev så inspirerad att han vill skriva en hel artikel om exploderande vapen, härdsmältor o.dyl.; samt effekten dessa kan ha på eventuella åskådare. Vi väntar med stor spänning på resultatet.

3. Alldeles för snart.

Aloha, scumbags!

Den blåprickiga döden närmar sig den försvarslösa byn E£rthrog! Fly medan ni kan, era slemmiga, håriga, urblåsta LG-töntar. Jag, den "Groteska Slaktaren" själv, skall personligen övervaka utrensningarna! Hahahahohahahahahähahahahahahahahhhng..

Jaha. Okej då. Du verkar ha fattat vad som menas med "personliga meddelanden" i alla fall. Mer personligt än så kan det nästan inte bli. Fortsätt i den stilen!

Va? Är det slut nu? Nåja, vi hörs nästa nummer.

The Acid Pen

Buck Rogers -
Battle for the 25th Century

Buck Rogers är ett SF-boardgame som bygger på en amerikansk seriefigur (som senare blev bioserie, etc.) från 30-talet. Spelet handlar, som undertiteln antyder, om Bucks kamp för rättvisa i solsystemet på 2400-talet.

Med spelet, som ligger i en låda av jätteformat, följer två regelböcker à 16 sidor (en Basic Game och en Advanced Game, mer om detta senare), en stor karta över solsystemet ut till och med asteroidbältet, ett antal pappersmarkörer och kort, samt slutligen det som gör att lådan är så stor, 362 plastfigurer.

När man börjar spela tilldelas varje spelare en av ledarna (Doc Huer, Black Barney, Ardala, Killer Kane, Wilma Deering eller, givetvis, Buck Rogers, var och en symboliserad av en mindre attraktiv guldfärgad plastfigur) och sex områden. På dessa områden placerar spelaren sedan ut sina trupper, som till en början består av soldater, gennies (genetiskt manipulerade människor), jaktskepp, transportskepp och fabriker. De senare är bland de viktigaste pjäserna på hela brädet, emedan dessa behövs för att bygga upp fler trupper och fabriker (och, lite längre fram i spelet även de fruktade killer satellites). När nu utplaceringen är färdig är det bara att börja kämpa, de första omgångarna brukar bli väldigt hektiska innan det är bestämt vem det är som kontrollerar vilken planet. Vinnaren är naturligtvis den som vid spelets slut (ett jord-år, åtta omgångar) kontrollerar störst område (eller om någon har 15 områden eller om alla andra ger sig).

Någonting jag verkligen uppskattade var det genialiska sättet att simulera planeternas rörelser relativt varandra. Detta åstadkoms genom att man i början av varje omgång flyttar alla planeter ett steg, och då de har olika antal steg för att komma runt solen (merkurius har två, venus fyra, jorden åtta, etc.) ändras hela tiden avstånden, vilket medför diverse spännande taktiska situationer.

Då var det dags för reglerna. Reglerna kommer som tidigare nämnt i två varianter, en "basic" och en "advanced", men de avancerade kunde de lika väl ha hoppat över. När man spelar grundspelet går det snabbt och är rätt roligt, men om man skall använda de avancerade reglerna så finner man att de mest verkar konstruerade för att sinka spelet och även förstör balansen. Där får nämligen ledarna olika speciella egenskaper, vilket i och för sig är en bra idé, om de inte varit totalt obalanserade och herr Rogers visar sig vara tämligen inkompetent och har rätt liten chans att vinna. Tyvärr är dessa egenskaper det enda som skulle kunnat ge lite känsla av Buck Rogers åt spelet. Om man sedan är väldigt förtjust i komplicerade spel kan man använda sig av de femton olika tilläggsregler som spelkonstruktörerna varit vänliga nog att ta med, allt från det käcka tipset att man kan placera ut markörerna en och en istället för tre och tre i början, till specialegenskaper för gennies från olika planeter och hur man kan få extra fart genom att åka mot solen.

Sammanfattningsvis kan man säga att Buck Rogers är ett rätt underhållande spel (förutsatt att man inte använder de avancerade reglerna) som är lätt att lära sig, men titta efter i plånboken och bokhyllan för att se om du har råd respektive plats innan du köper det. I sista minuten har jag nu fått reda på att en utbyggnadsmodul, *Martian Wars*, är på gång. Den skall handla om de marsianska frihetskrig som TSR:s böcker och DC:s serietidningar skall handla om.

Henrik Gudmundson

GURPS Basic Set, Third Edition

Den första frågan man ställer när man hör att en ny upplaga av ett spel kommer är givetvis: Vad är det för skillnad mellan denna och den förra?

Först och främst är Basic Set inte längre boxad utan är nu en tjock (över 60 nya sidor!) bok och därmed femtilappen billigare. Detta med box eller bok är en evig tvistefråga och det är väl ingen tvekan om att en box håller bättre än en icke inbunden bok, men som sagt minskar priset också och då detta bara är grundreglerna kan

det vara rätt bra.

Bland det "nya" ser vi många *advantages, disadvantages och skills*, de flesta dock från tidigare utgivna worldbooks och tidningen *Roleplayer*, men några helt nya finns det (även om jag inte saknat färdigheten *Packing* eller *disaden* Bloodlust). Där är även fyra nya kapitel: *Magic* (med bland annat hundratalet formler från *Fantasy*), *Psionics* (reglerna lite ändrade och tre nya krafter: *Teleportation, Healing och Antipsi*), *Flight* (en utbygd version av kapitlet i *Fantasy* med samma namn) och *Mounted and Vehicle Combat* (ett efterlängtat kapitel).

Tacksamt nog är det inte särskilt många regeländringar, men en viktig ändring är reglerna för avståndsvapen. Tack vare dessa ändringar är det numer möjligt att med gevär träffa även på avstånd över 100 meter. En annan ändring i sammanhanget är att skadan på moderna vapen har ökat drastiskt. Tyvärr gör detta att vapentabellerna i även såpass nya produkter som *Japan, Space* (tolv av vapnen härifrån finns dock med på den extensiva vapenlistan i *Basic Set*) och *Reference Screen* (här saknas även den nya viktiga *Size and Speed/Range*) är ganska ute, samt att *Autoduel* ej går att använda med tredje uplagan GURPS, emedan jag kan göra mer skada med ett tredje upplagans gevär än med en *anti-tank gun* från *Autoduel*.

På det hela taget är jag rätt nöjd med tredje upplagan, där verkar vara förhållandevis få fel (även om några är rättade i en liten errata-lapp som medföljer) och uppläggningen är bra, med undantag av kapitlet *Charts & Tables* som borde varit sist i boken, efter äventyren (eller allra helst löst).

Gamla GURPS-spelare som redan har spelet behöver dock inte springa iväg och köpa den här boken, dels för att ändringarna inte är så markanta om man inte spelar i nutid, och dels för att en *GURPS Update* med alla ändringar lär vara på gång, planerat pris runt 60 kronor. Frågan är bara om de lyckas få ut den i februari, *Space* var ju på gång ganska länge innan vi fick se den.

Slutligen hoppas jag innerligt att herr Jackson kan dämpa sin ändringsmani lite grand, jag vill inte se en fjärde upplaga inom de närmsta åren.

Henrik Gudmundson

Fata Uí Ruadha

(Uí Ruadhas öde)

Detta är ett kombinerat äventyr till GURPS Fantasy och D&D, som utspelar sig på en liten ö. Huvudhandlingen är, sammanfattningsvis, att äventyrarna kommer till ön och blir inblandade i händelserna i en liten by. Hövdingen i byn har blivit dödad av en demon, som sedan tagit kontroll över byn. En druid kontaktar dem och ber att de räddar byn. Därefter får spelarna fly från demonen och dennes allierade till en gammal helig plats, där druiden har förberett en stor magisk formel för att hindra lite av demonens kraft, varvid den förhoppningsvis kan bli besegrad.

Bakgrund för spelledaren

För 20 år sedan härskade Ruadha Mac Bran över den lilla stammen Uí Coinneach. Denne Ruadha var en stor hjälte och en av de bästa boskapstjuvarna på hela Eire. Mest omsjungen är han för att han ensam nedkämpade hela Laoghaire-klanen, som dödat hans far, och för att han besegrade det hemska monstret Benn a'Bheithir.

Dessvärre utkämpade han denna sista kamp då han var på väg till sitt bröllop och tvingades därmed bryta den *gessa* (magiskt förbud, jfr **påbud** i D&D) han hade mot att slåss festklädd. Efter kampen tog han därför farväl av sina följeslagare, bad dem berätta vad som hänt för hans tilltänkta, tog sitt spjut och gav sig iväg för att leta efter Hi Brazil, den legendariska ön. Eilidh, hans brud, tog sitt liv efter att ha fått höra den tragiska nyheten. Aoghann Mac Brann, hjältens bror, blev hövding och stammen ändrade sitt namn till Uí Ruadha, Ruadhas folk.

Nu, 20 år senare, har Ruadha återkommit, efter att, enligt honom själv, ha tillbringat två dagar hos några Sidhe (där tiden, som alla vet, rör sig annorlunda än hos oss). De hade dessutom sagt att han nu kan återförenas med sin stam utan risk för katastrofer på grund av sin brutna gessa. Dessvärre är det inte den riktige Ruadha som kommit tillbaka, utan A'Nathrain Ghlais, en ondskefull fomorian, som antagit dennes skepnad för att lura iväg hela stammen till sina utsvultna släktingar. A'Nathrain stötte på Ruadha strax efter dennes möte med Benn a'Beithir och började samtala med honom. Ruadha, som vid det laget redan räknade sig som död, berättade sin historia. Den slemme fomorianen såg genast sin chans till ett bra kap, varvid han hade ihjäl den stackars hjälten. Han sparade dock huvudet för att använda detta i en mäktig trollformel varmed han kunde anta Ruadhas skepnad. Formeln tog dock rätt lång tid, ungefär 20 år, och kräver att A'Nathrain har det nu balsamerade huvudet i sin ägo.

När äventyret börjar har "Ruadha" varit hemma i två dagar och festen har pågått nästan lika länge. Alla är jättelyckliga och ingen misstänker något. Nåja, ingen utom den åldrade druiden, Sionnach Dubh, som lätt genomskådade fomorianens förklädnad. A'Nathrain har dock sett till så att ingen litar på Sionnach genom att påstå att Sidhefolket varnat honom för druiden.

Var utspelar sig äventyret?

Äventyret utspelar sig lämpligen på en ö vid namn Eire ungefär en dagsfärd ut från kusten ("kusten" kan lämpligtvis vara Nomad Lands i GURPS Fantasy eller Söderfjord i D&D). Denna ö är sedan länge befolkad av människor som kallar sig Tuatha Dé Danann efter en av sina gudinnor, Danu. När de kom till ön var den endast befolkad av fomorier, en aggresiv ras enbenta, enarmade och enögda demoner. Men sedan Lugh, en annan gud, slagit ut ögat på fomoriernas kung var de andra en lätt match, även om en del lyckades gömma sig.

Själva ön är mestadels skogsbeklädd och kullig, men vissa områden är röjda för jordbruk. På ön finns en enda "stad" och det är dit spelarna anländer. Staden, Osraige, är inte stort mer än en ankrings- och handelsplats och har bortåt 500 invånare.

Uí Ruadha ligger en halv dags ritt inåt land från staden och Dùn Dheirg ligger ytterligare ungefär tre dagars snabb ritt in mot öns centrum. *(GURPS: invånarna talar en speciell variant av* Northlands, Gaeli, *som är M/A och motsvaras av* Northlands-3 *eller* Anglish-4. *Hela ön har normal mana, undantaget vissa platser där den är högre.)*

Inledning

Av någon anledning har äventyrarna funnit för gott att färdas till Eire. Exakt vilken anledning de har är givetvis den enskilde spelledaren bättre på att bedöma än vad jag är, men några lämpliga anledningar kan vara att de måste fly från kontinenten (Eire är en väldigt avsides plats) eller också kan de ha blivit hyrda av en handelsman (exempelvis Thomas Månglaren, se separat ruta) för att skydda hans båt vid överfarten till ön (de iriska piraterna är ökända).

I alla fall anländer äventyrarna till Osraiges klippiga naturhamn tidigt på förmiddagen när solen skiner över de skogsklädda kullarna. Från båten är de tvingade att ro en liten bit för att komma i land. Hundratalet meter från stranden ligger en kulle omgärdat av en pallisad. Innanför pallisaden finns, förutom ett hundratal låga, runda hus med lerklinade väggar, en stor öppen plats där de hitfarna handelsmännen nu fått slå upp sina tält och stånd. Av utseendet att döma används den vanligtvis som betesmark. Om SF är hyrda som vakter blir de tvungna att arbeta lite, eftersom allting skall lastas av och butikstältet skall sättas upp. Därefter är de lediga och kan tillbringa tiden med att gå runt och titta på folklivet, eller kanske söka upp någon taverna.

Då det snart är Samhain (1:a majfesten, årets största högtid) är många är i stan för att handla och det råder en ganska uppsluppen stämning. Många handelsmän från kontinenten har tagit sig hit och ännu fler irer har slutit upp för att sälja sina varor. Det färggrannaste inslaget står invånarnas rutiga och randiga byxor i allsköns färger för. För en utomstående kan dessa nästan synas löjeväckande, men för irerna är den traditionella klädseln ett viktigt sätt att markera klantillhörighet.

Den unge mannen

Efter ett par timmar är det dock dags att återvända för att äta middag. Strax utanför Thomas stånd ser de en ung man i gul- och svartrutiga byxor som blir trakasserad av fyra burdusa män med huggknivar i bältet och rödgrönrandiga byxor. De fyra busarna överöser mannen med tillmälen som "din ruadhahund", "fegis", "din far var en råtta" o.s.v. Spelarna hör även hur de anklagar honom för att hans farfar stulit tre mjölkkor av den enes mormors make, samt att alla Uí Ruadha är simpla tjuvar. Om ingen av spelarna ingriper kommer skurkarna inom ett par minuter att ha eggat upp sig tillräckligt för att dra vapen. Ynglingen drar då sin dolk för att försvara sig. Om spelarna fortfarande inget gör kommer Thomas (eller en vacker kvinna, om Månglaren inte är med i äventyret) att be dem hjälpa stackaren.

GURPS: Alla fyra skurkarna har ST 11 DX 10 IQ 10 HT 10. De har varsitt huggsvärd *(shortsword)*, och har 12 i *skill*. De gör 1d *cutting*, eller 1d-2 impaling.

D&D: Skurkar (4): PK 9; VM; lp 5, 4, 4, 3; F 36m (12m); AA 1 kortsvärd; S 1-6; RS VM; SM 5; LÅ Ne; TIPKO 20; EP 5.
Kortsvärd, inget pansar.

När spelarna jagat bort skurkarna (de flyr rätt snart när de inte är fyra mot en) tackar den unge mannen, Pòl Mac Aoghann, dem hjärtligt och bjuder in dem till sin by, Uí Ruadha, där en stor fest pågår för att fira att deras hövding återkommit efter tjugo års frånvaro. Thomas kan tyvärr inte följa med eftersom han har affärer att sköta, men han tycker absolut att de andra skall åka och erbjuder sig att ordna hästar till dem. (Om inte Thomas är med ordnar Pòl hästar hos en släkting i staden.)

Ankomsten till Uí Ruadha

Färden till Pòls by tar ungefär fem timmar genom öns vackra ädellövskog, huvudsakligen befolkad av fåglar och enstaka skygga hjortar. Under resan har spelarna tid att fråga Pòl om hans hövding och anledningen till festen. Han svarar ivrigt på alla frågor som han kan besvara, men flikar gärna in lite extra berömmelse om Ruadha, emedan han är omåttligt stolt över sin släkting, "den ende nu levande hjälten på Eire".

Det första tecknet på mänskligt liv sedan Osraige, dyker upp vid skymningen då man skymtar en eld i fjärran. Pòl förklarar att detta är festelden som är tänd mitt i byn, vilket man strax kan se.

Uí Ruadha ligger på toppen av en kulle omringad av flera hektar uppodlad mark. Husen i byn är av samma typ som i Osraige men är arrangerade runt det torg där elden brinner. Då Pòl rider in i byn kastar en ung kvinna sig om hans hals, varvid han tar upp det vackra tyget han köpt i staden och ger till henne. Vid det laget har även andra bybor dykt upp, bland dem en ståtlig man i 25-årsåldern med bar överkropp och en *torc* (vriden guldring) runt halsen. Pòl faller på knä framför honom och presenterar äventyrarna som sina räddare. Därefter går Ruadha själv fram till de tappra äventyrarna. Han tackar dem för att de hjälpt hans brorson samt inbjuder dem till kvällens fest som börjar när som helst.

Thomas Månglaren.

Thomas är en typisk handelsman, kanske en aning åt dammsugarförsäljarhållet, men privat är han en väldigt trevlig och pratsam person. Han har sedan ett par år, tillsammans med flera andra, startat en handelslinje med Eire. Dessvärre härskar i havet utanför flera mycket vildsinta pirater, som inte verkar ha förstått fördelarna med fri import, till handelsmännens stora förtret. I väntan på att dessa skall lyckas samla sig tillräckligt för att kunna hyra någon som lär piraterna en läxa, har Thomas bestämt sig för att skydda i alla fall sig själv genom att hyra vakter vid överfarten. Tyvärr tär detta på hans profiter, men å andra sidan har efterfrågan stigit, emedan flera handelsmän slutat på grund av riskerna. (I GURPS är han villig att betala upp till 15 pennies per dygn, plus omkostnader. I D&D betalar han 10 gp/dygn.)

Festen

Vid bålet mitt i byn är hudar utlagda för deltagarna att sitta på och låga bord uppdukade med vildsvin, lamm, hjort, gravad fisk, bröd, mjöd och vin. Vid ankomsten till torget lyfter Ruadha sina armar i en vild gest för att yrka tystnad innan han berättar vad våra hjältar gjort. Applåder och instämmande rop följer hans tal medan Pòls far, Aoghann, bjuder dem plats bredvid sig på sitt hjortskinn. Detta tar alla som ett tecken på att festen skall börja, så de sätter sig ned för att låta sig väl smaka.

Stämningen verkar vara hög hos alla närvarande och det blir mycket stim och tjo när musiken äntligen kommer igång. Musiken handlar mest om Ruadha och dennes dåd, men även en del kärleksvisor och lustiga visor sjungs, bland annat en som hycklar hövdingens aptit, eftersom denne satt i sig ett helt vildsvin själv. Den ende som inte verkar road är en gammal man som sitter och ser dyster ut. Om de frågar Aoghann eller någon annan vem det är blir svaret "det är bara gamle sure Sionnach Dubh, vår druid som bara spår olyckor hela tiden".

Sionnach iakttar omväxlande äventyrarna och Ruadha medan han äter. Vid ett tillfälle när någon av spelarna tittar upp tycker han sig för en kort sekund se att Ruadha bara har ett enda stort rött öga mitt i ansiktet. Omedelbart därefter vänder sig Ruadha om och bligar lite ilsket på honom och spelaren kommer då på sig med att ha stirrat i ett par sekunder, paralyserad av synen. Säkerligen märker någon av de andra spelarna sin kamrats tillfälliga lapsus och hövdingens reaktion. *(GURPS: ge dem var sitt IQ-slag,* alertness *hjälper. D&D: låt var och en göra en intelligenstest.)*

Druidens avslöjande

När måltiden är över bärs borden bort, musikerna stämmer upp och dansen tar vid. Både musiken och dansen är lika vilda som de dansande, men vildast av alla är ändå Ruadha. Med jättesprång värdiga en hjälte (eller en demon) leder han dansen med de allra fagraste flickorna byn. Hans *torc* glimmar i eldens sken och hans skratt ekar i hela byn.

Under dansen söker Sionnach Dubh upp äventyrarna, framförallt den som skymtade A'Nathrains öga vid måltiden. Druiden frågar honom vad han såg, samt om han förstod vad det innebar. Sionnach förklarar sedan följande: "För länge, länge sedan kom vi Tuatha Dé Danann till den här ön. De enda som då bodde här var Fomorierna, en ras stora, fjälliga, enbenta, enarmade och enögda varelser. Till en början lät de oss vara i fred, men ganska snart samlade de in människor som djur och höll dem inspärrade tills de åt upp dem. Då började kriget mellan Fomorierna och människorna. Inte förrän Lugh den långarmade slog Fomorkungen Bahlar tog kriget slut. Inte ens då var segern så total som folk tror nu, utan flera fomorier finns ännu kvar, gömda. En av dem, A'Nathrain, är nu mitt i bland oss." (Hans berättelse avbryts av ett fruktansvärt skratt från "hövdingen" borta vid elden.) "Hör hur han skrattar, säker på att han redan har oss i sin makt. Själv mäktar jag intet mot honom, det är enda anledningen till att han låtit mig leva. Men ni, främlingar, kanske kan rädda byn. Om vi bara kunde få honom att visa sin rätta skepnad skulle mycket vara vunnet. Det han behöver för att upprätthålla Ruadhas skepnad är att han måste ha Ruadhas huvud i närheten."

Här är det lämpligt att spelarna bestämmer sig för att hjälpa till, annars är snart en hel by utrotad. Om de ställer upp säger Sionnach att: "Jag visste väl att ni var av det rätta virket! Det ni måste göra är stjäla den riktige Ruadhas huvud, demonen förvarar det säkert i sitt hus. Därefter måste ni omedelbart ta era hästar och rida rakt norrut, mot Dùn Dheirg, en gammal ring med resta stenar. Ni måste rida snabbt och vara aktsamma, ty han vill säkert söka hindra er, och han har många underlydande. Väl inne i Dùn Dheirg hoppas jag vi skall kunna möta honom på mer lika villkor. Ni bör absolut inte under några omständigheter försöka kämpa mot demonen innan ni är innanför ringen - kom ihåg att han besegrade Ruadha Mac Bran. Seså, skynda er nu innan han slutar dansa. Jag skall försöka hjälpa er med mina magiska sånger så gott jag kan."

Med dessa ord ger sig druiden iväg för att sjunga magi, medan det är dags för spelarna att göra...

Inbrottet

Lämpligtvis försöker spelarna ta huvudet inom ett par timmar, innan festen är över och A'Nathrain går och lägger sig. Att lokalisera hövdingens hus är lätt, även ifall de glömde fråga druiden. Enklast är givetvis att fråga någon. Vill de absolut inte fråga någon kan de gå runt och titta sig omkring. Hövdingahuset är lätt igenkänneligt tack vare de utsirade trästolparna som avslutas med ansikten vid dörren. Inuti huset finns en stor och en liten träkista, en stol, en sängplats av halm och gamla hudar samt Ruadhas spjut. I eldstaden i mitten brinner en eld, så det är rätt varmt och skönt.

- Den stora träkistan är gjord i två stycken, ett lock och en urholkad eklåda. Den innehåller tjusiga kläder (i alla fall skulle en irer tycka det) och lite annat av liknande karaktär. I en liten läderpung ligger dessutom ett par silverarmband. (I GURPS är de värda $ 300 per styck. I D&D 450 gp per styck.)
- Spjutet står uppställt mot en av stolparna. Om någon studerar det märker han att det är vackert snidat längs skaftet och spetsen är ornerad med nielloteknik. I D&D är detta ett +3 spjut och i GURPS är det av hög *(fine)* kvalitet och gör +3 i skada och ger +2 att träffa med.
- Stolen är en massiv trästol av romersk modell med lätt ornerade armstöd. Den väger avsevärt mer än den är värd.
- Vid sängplatsen finns inget av värde utom möjligtvis för en arkeolog om några hundra år.
- Den lilla kistan är fylld med halm. I halmen ligger en lädersäck och i säcken Ruadhas huvud inlindat i ett stort tygstycke. Huvudet är lätt att känna igen eftersom det har sammma anletsdrag som demonen utanför bär. Det är väl konserverat och luktar därför rätt kryddigt.

När de börjar rota bland sakerna i huset vaknar en hisklig orm som legat mellan stolparna och väggen upp. Ormen är 7 meter lång och är helt svart. När den först visar sig *(GURPS: IQ-2 för att höra den innan dess, D&D: ett vanligt test för att höra ljud)* reser den sitt fula huvud (till midjehöjd), tittar på inkräktarna med sina gula, nästan lysande, ögon. Han öppnar sedan käften, dräglar lite och försöker mota ut dem, väsande och spelande med tungan. Om de inte avlägsnar sig går den till attack, blixtsnabbt.

GURPS: ST 25, DX 14, IQ 6, HT 15/30, Speed 5, Dodge 7. Anfaller med bett (1d+1 cutting) och har gift (typ A, 1d skada, se s.79 i *Bestiary*).

D&D: Jätteorm: PK 5; LT 5*; lp 26; F 27m (9m); AA 1 bett; S 1-6+gift; RS K3; SM 10; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 300.

När vidundret är besegrat är det dags att smita iväg. Om de inte redan samlat ihop sitt pick och pack (matrester från festen finns att tillgå, om någon tänker på det) och sadlat hästarna (eller om någon av dem gjort det under tiden) tycker jag absolut att spelledaren skall låta någon upptäcka dem när de gör det. Inte så att de skall bli hindrade eller attackerade, men en frågvis, kanske inte helt nykter, person i rätt tillfälle kan få spelarna lite extra svettiga, vilket oftast höjer stämningen. Lämpliga frågor är sådana som "Ska ni ge er av redan?", "Vart är ni på väg?" och "VA? Tycker ni inte om vår fest, era kräk?". *(GURPS: Låt spelarna slå sin* Fast Talk *el.dyl. för att komma därifrån utan misstanke. Även om de misslyckas bör de dock få komma iväg utan att larmet går.)* Om äventyrarna drar vapen tystnar han snabbt och förskräckt (men i det fallet skulle i alla fall jag straffa dem lite grand för dålig fantasi).

Om de tar tid på sig att söka rätt på druiden finner de honom lätt (de såg hans hus tidigare då de letade). I huset, som är likt hövdingens, ligger Sionnach stillsamt på sin bädd. Det ser ut som han sover, men i själva verket är han död. Vad spelarna inte vet är att han tagit sitt eget liv för att kunna vara till större nytta senare, vid Dùn Dheirg.

Flykten

De första timmen händer inget särskilt, förutom att skogen är mörk och rätt hemsk, men inte lika hemsk som den snart skall bli. Än så länge är det rätt tidigt på natten (om inte spelarna väntat länge med att hämta huvudet förstås, då får alla händelser den här första natten ske i lite snabbare takt), säg klockan elva om en mer exakt tid är nödvändig. Den första förvarningen innan nattens hemskheter börjar är ett avlägset (men ändå rätt högt), nervslitande, omänskligt illvråll, som likt en vargylning sakta dör ut medan ryggmärgen känns som den skrumpnar. *(GURPS: Detta är helt klart värt en* Fright Check!*)* Som ni alla förstår är detta A'Nathrain som upptäckt sin förlust. Men detta är bara början...

Spelarna rider nu genom samma skog som på dagen syntes så idyllisk. På natten kan man knappt tro det är samma skog, träden ser hemska ut och man tror lätt att vad som helst kan dölja sig bakom nästa buske. Låt dem inte lita på sina sinnen *(GURPS: Slå hemliga syn- och hörselslag för spelarna)*, låt dem se jättar som rör sig mellan träden, höra kvistar som knäcks eller tunga andetag alldeles bredvid. Ugglorna hooar hotfullt. Varje gång de stannar och undersöker försvinner ljuden på ett diskret sätt, de skall absolut inte få reda på att där ingenting var. *(GURPS: Även* advantages *som* Danger Sense, Intuition, *och motsvarande former, slår fel. D&D: Även formler som* ***upptäcka ondska*** *kommer att larma,* ***tankeläsning*** *ger ett mummel av hotfulla tankar, osv.)* På det hela taget skall de få den bestämda uppfattningen att de är förföljda. Ingenting farligt händer dock ännu.

Fåglarna (Fritt efter Hitchcock)

När morgonen börjar gry ersätts sakta de hemska ljuden med fåglars kvitter, och skogen återtar sin dagliga idylliska karaktär. Sakta men säkert börjar skogen tunnas ut. Om spelarna vill fortsätta rida går detta bra, men hästarna börjar bli trötta, liksom äventyrarna. *(GURPS: En sömnlös natt kostar 5* fatigue points *som inte återvinns förrän man sovit en hel natt. En halv natt kostar 2 poäng. D&D: -2 på träffslag och egenskapstester tills de har sovit.)* Om de vill slå läger för att vila är det lätt att falla för skogens stillhet och somna. *(GURPS: Ett viljeslag-3 krävs för att kunna hålla sig vaken, och om ingen har* Absolute Timing *kommer de att sova i åtta till tio timmar. Även med* Absolute Timing *krävs ett viljeslag-3 för att vakna tidigare. D&D: Ett fysiktest för att inte falla i sömn när man sätter sig ner.)*

När de vaknat och gett sig iväg, eller vid fyratiden på dagen om de inte sovit, börjar de lägga märke till att korpar allt oftare flyger i närheten av dem. Fler och fler, och fulare och fulare, blir de, där de sitter i träden och bligar ned på de förbipasserande äventyrarna, och när de sniker förbi tätt inpå, bara precis utom räckhåll. Hästarna blir allt nervösare allt efter tiden går. Om någon skjuter efter en fågel, eller 3 timmar efter det att korparna uppmärksammades, stämmer de sataniska djuren upp i någon sorts allsång. I en kvart fylls skogen av ett evinnerligt kraxande. Sedan blir allt tyst i några få sekunder. Därefter kommer anfallet.

GURPS: Korparna anfaller i svärmar (se Basic Set, s.143). Det finns en svärm per två äventyrare. De gör 1d+2 *cutting* i skada (pansar skyddar med full DR), skingras av 8 poäng skada, och har en *Move* på 10.

D&D: Fågelsvärm (1 per 2 SF): PK 7; LT 2; lp 8; F 27m (9m); AA 1 svärmattack (träffar automatiskt); S offrets PK-1; RS VM; SM 11; EP 25.

Slå en tärning *varje omgång* för att se vem de anfaller. Om det mot förmodan håller på att gå riktigt illa kan en hök dyka upp och jaga iväg de flesta korparna, ett bevis, kanske inte så tydligt, men ändock ett bevis på att Sionnach Dubh vakar över våra favoriter. Det är absolut inte meningen att SF skall dö här, det här är bara lite uppvärmning.

Efter anfallet händer ingenting särskilt förrän natten har sänkts sig. Vid det här laget är inte känslan att vara förföljd något nytt, men den infaller på liknande sätt som förra natten. Inatt är favoritljuden vingslag, gärna många, men även de gamla klassikerna grenar som knäcks, etc., förekommer. Något färre saker att "se" finns dock, emedan skogen är avsevärt glesare. De synliga hemskheterna är mer enstaka träd, som på avstånd ser ut som jättar (kanske enbenta!) som helt klart rör på sig. Ifall de försöker ta sig närmare, tappar de givetvis bort vilket träd det var innan de kommit fram (slå som vanligt ett dolt slag för att förvilla stackarna). Framåt småtimmarna, eller tidigare om de försöker lägga sig (och dessutom sov på dan. Om de ännu inte sovit så bör de i alla fall få sova i några timmar), börjar vargar yla i fjärran. Tjuten kommer sakta närmare och blir allteftersom fler. Detta är givetvis en förvarning om...

Vargarna

Morgonen kommer så småningom, men inte solen, ty i dag är både molntäcket och dimman tjock som kolasmet. Dimman gör det också svårare att avgöra hur nära de ylande monstrositeterna är, ibland verkar de vara på betryggande avstånd och ibland verkar de alldeles inpå. Ibland kan man kanske ana en svag skugga som smyger fram, precis på gränsen till där ingenting redan syns.

Kanske väljer äventyrarna att tända en eld och där försvara sig mot vargarna, eller så kanske de försöker fly. Om de väljer det senare alternativet spelar de verkligen vargarna rätt i tassarna. De önskar nämligen inget högre än att få jaga några människor till dess deras hästar stupar och ryttarna blir lätt mat. I fall nu våra hjältar väljer att fly hör de hur bestarna kommer allt närmare och närmare. Hästarna blir allt nervösare och nervösare. Till slut, vid tiotiden, är vargarna så nära att de syns. Det första man ser är ett par lysande gröna ögon, därefter två till, och ytterligare två. Sedan kanske man får se ett stort svart varghuvud med sjabbig päls. Det är då man blir säker på sin sak. Detta är inga vanliga vargar. Nu när vargarna har dem inom räckhåll verkar de inte ha lika bråttom längre. Det är lätt att få uppfattningen att de bara leker, emedan de, så fort man saktar in, följer hastigheten och bibehåller avståndet. På detta viset kan de hålla på i timmar. Det kan inte hästar. *(GURPS: En* Riding-2 *eller en* Animal Handling *ger en bra förvarning innan hästen kollapsar. D&D: Ett visdomstest förvarnar om att hästen är på väg att kollapsa.)* Om nu spelarna skulle rida till hästarna spränger sig ligger de illa till. Så fort en häst och ryttare faller är där genast vargar och anfaller dem där de ligger. Det är därför mycket bättre om de inser detta innan det sker och finner en lösning på problemet. En bra lösning är att eftersom vargarna följer den långsammaste hästen, kan någon sakta ned sin häst *(GURPS: En klar Riding-4, hästen vill inte sakta in. D&D: Ett händighetstest med 4t6 för att förmå hästen till något sådant.)*, så de andra får tid att kliva av sina hästar. Därefter löper striden obehindrat.

Om spelarna valde att stanna och försvara sig (ett klokt val!) kommer vargarna fram till dem vid tiotiden. Återigen håller de sig på avstånd en ganska lång stund. Den första halvtimmen visar sig bara ett eller två par ögon. Nästa halvtimme kan man skymta en stor, svart varg. Därefter kommer de närmare i aningen snabbare takt, så om ingen attackerar någon varg kommer de att efter ytterligare en timme sitta i ring precis vid utkanten av synfältet. Ifall någon av vargarna blir anfallen med distansvapen (närstrid håller de sig undan i början) drar den sig undan och stämmer upp i en ylning. När de slutligen börjar anfalla gör de det först en eller två i taget mot personer som verkar dåligt skyddade, så fort de stöter på minsta motstånd drar de sig emellertid tillbaka. Denna sorts attacker använder de sig av ett par tre gånger, beroende på spelledarens humör. Detta är en taktik de använder för att locka någon att följa efter en bit ut från försvarslinjen, och om de lyckas med detta kastar sig genast några stycken över stackaren. Efter en stund tröttnar de dock på denna taktik och väljer ut ett enstaka offer som de senare koncentrerar sig på.

GURPS: ST 12 DX 14 IQ 5 HT 14. Speed 10, Dodge 7, PD/DR 1/2, Skada 1d-1.

D&D: Hemska hemskevargar: PK 5; LT 4+1; lp 20 vardera; F 45m (15m); AA 1 bett; S 2-8; RS K2; SM 11; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 125.

Detta är, som tidigare nämnts, inte vanliga vargar, utan vargar av den typ som medverkar i Kernunnos vilda jakt. Deras mankhöjd är ungefär 100 cm och de är helt svarta, med undantag för deras ondskefullt lysande gröna ögon. Ett rekommenderat antal anfallande vargar är ungefär en varg per person, sedan kan det finnas vargar som bara är med i bakgrunden eller som kommer in senare i striden om spelledaren tycker att striden går för lätt för spelarna.

När striden äntligen är över kan äventyrarna gott få ta igen sig ett tag, dock inte längre än till omkring klockan åtta på kvällen. Framåt eftermiddagen lättar dimman, bara för att vid sjutiden ersättas med åskmoln från söder, från byn. Vid åttatiden hörs vad som av de flesta kan uppfattas som åskmuller, men som i själva verket är mullret från A'Nathrains vagn. *(GURPS: Slå ett hörselslag-3 för att höra att det inte är åska. D&D: Ett lyckat visdomstest för att inse att det inte är åska.)* Ett par timmar senare är det uppenbart att det inte är åska, utan är ett stadigt dovt ljud som definitivt kommer söderifrån, bakifrån för äventyrarna.

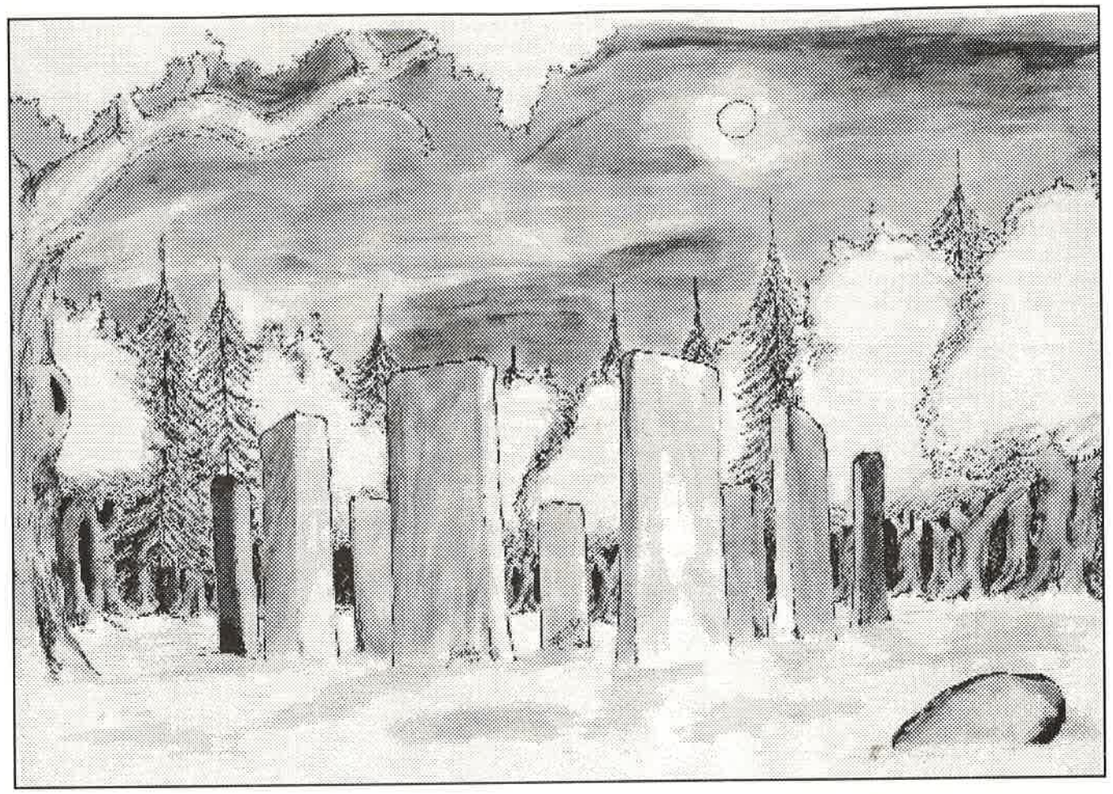
Mot Dùn Dheirg

Strax därefter tystnar ljudet, bara för att omedelbart därefter ersättas av ett illasinnat skratt från samma håll. Ifall någon vänder sig om kan de skymta en silhuett uppe på en hög kulle de passerade någon kvart tidigare. Det de kan urskilja är en stor vagn, ungefär som en romersk dito, dragen av två hästar. På vagnen står en stor figur med vad som synes vara en lång, spetsig nos, och hur väl de än ser efter, kan de endast urskilja en arm. *(GURPS: Beskrivningen skall endast lämnas ut vid ett lyckat perceptionsslag. Ju bättre de klarar detta, desto mer information skall de få. D&D: Ett intelligenstest med 4t6 för att se så mycket i skymningsmörkret.)* Detta är även en utmärkt plats att kasta formler på besten. De skall i så fall verka ha effekt, men den enda riktiga verkan de åstadkommer är ett ilsket vråll från den onde.

När skrattet tystnat, och spelarna sett vad de kunnat, hörs återigen mullrandet, denna gång med förnyad intensitet. Det är nu ganska mörkt ute, dels på grund av den sena timmen, dels tack vare de mörka molnen som nu täcker större delen av himlen (det är givetvis delen längst norrut som inte är molntäckt.

Skogen är nu ganska gles och spelarna kan börja urskilja vagnen vid enstaka tillfällen redan omkring en halvtimme efter de först såg honom. Dånet har stadigt växt sig starkare och är nu fullt i klass med en jetmotor på hundra meters håll. Hästarna är närmast panikslagna och vägrar kategoriskt att göra någonting annat än springa rakt framåt. *(GURPS: -8 på* Riding *för att få den att göra någonting annat. D&D: Händighetstest med 5t6 för att ta kontroll över hästen.)* Sakta knappar nu vagnen in på de sista hundratalen meter under A'Nathrains konstant strida ström av svordomar. Vagnen med passagerare är nu fullt urskiljbar, och den dras av två svarta demoniska hästar, ur vilkas munnar kraftig rök strömmar ut. I vagnen står ärkedemonen själv. Han är nästan tre meter lång, har grov fjällig grå hud och huvudet är format som en orms, men med bara ett stort rött öga mitt i pannan. Han skriker konstant på sina hästar och håller i tömmarna med sin enda hand.

Då vagnen bara är tiotalet meter bakom ser spelarna druiden stå trettio meter rakt fram och lite till vänster om deras färdväg, i en ring av stenar. Han vinkar åt dem att rida ditåt. Förutsatt att



de gör detta så kommer de snart in i Dùn Dheirg med A'Nathrain tätt i hälarna. Druiden lugnar ned hästarna och ber spelarna stiga av. Demonen kliver ur sin vagn, ångande av ilska. Han skriker någonting om att han blivit lurad in hit, men Sionach tar ingen hänsyn till det utan säger bara att fomorianen är svag här och att detta är enda chansen någonsin att döda monstret. Fomorianen har redan bestämt sig för att hämnas på de som lurat honom och anfaller vilt.

Hans förflyttningssätt är rätt speciell då han är enbent, och den består i att han gör små kontrollerade hopp i snabb takt. Observera att nedanstående beskrivning bara gäller inne i ringen (som han nu är oförmögen att lämna av egen kraft), utanför är han mycket mäktigare och skulle lätt övervinna nästan vilken hjälte som helst utan att svettas.

Dùn Dheirg är en ring med resta stenar, ca 25 meter i diameter. Ytterkanterna är ogenomträngliga för fomoriern, men alla andra kan givetvis passera fritt. Detta kan med fördel användas av spelarna för att få taktiska övertag.

GURPS: A'Nathrain Ghlais, ST 20 DX 12 IQ 15 HT 15/30 Speed 7 PD/DR 4/6

Han slåss med ett stort svärd, det räknas som ett tvåhandssvärd (*skill* 18) och gör 4d+1 *cutting*, eller 2d+1 *impaling* i skada.

D&D: A'Nathrain Ghlais, fomorian: PK 2; LT 8+1; lp 38; F 27m (9m); AA 1 slagsvärd; S 1-10(+3); RS K8; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 11; EP 775.

Beväpnad med slagsvärd (givetvis hållet i en hand, så han har normalt initiativ) med +3 skadefördel på grund av sin väldiga styrka.

Epilog

När A'Nathrain äntligen är besegrad förvandlas hans kropp till stoft och hästarna rider iväg med vagnen. Druiden tar farväl, förklarar för spelarna att han var tvungen att offra sitt liv för att kunna förbereda Dùn Dheirg inför deras ankomst, vilket var nödvändigt för att kunna dräpa den lede. Innan han går läker han dock gärna alla sårade och uppväcker eventuella dödade.

Om spelarna nu ger sig av tillbaka till Uí Ruadha med huvudet blir de hälsade som hjältar av byborna som listat ut ungefär vad som hänt, då en vagn rusade in i byn och en fomorier sprang ut ur hövdingens hus, där han suttit sedan äventyrerna åkt. Belöningen kan variera, beroende på vad spelledaren tycker är lagom, men det bör betänkas att det är en liten by och deras värdefullaste egendom är Ruadhas spjut. *(D&D: Att befria byn från den elake fomorianen bör vara värt åtminstone 4000 EP att delas upp mellan alla SF som hjälpte till.*

Henrik Gudmundson