BLACK DUCK

NR 1/90 NR 5 OVERALL. PRIS 10 KR.

I N N E H Å L L S F Ö R T E C K N I N G

Sidor:	Innehåll:
1	**Framsida.** Precis vad det låter som.
2	**Innehåll.** Just, den sidan du är på nu!
3	**Ledare.** Vad hände på LinCon? Blir detta det sista numret?
4-9	**Mönster till Monster.** Ugglor, tvestjärtar och drakar.
10-17	**Äventyrsintriger.** Ett fullständigt äventyr tar så stor plats, men vi får rum med många äventyrsintrger.
18-20	**Rescentioner.** GURPS Conan, Saga Pack.....
21-23	**Den lille krigshetsarens hörna.** Patrik Larsson om "konfliktspel".
24	**STRID.** Av hänsyn till Margot Wallström och Barnmiljörådet har vi bara en sida under den här rubriken. Ämnet den här gången är: "How bad did I missed the dragon in the advanced dungeon?"
25-26	**Sprichst du Deutsch, du dummen Ork?** Einige Wörter für den Kriegenhammer-spieler.
27-36	**Kill the Beast!** Cut its throat, spill its blood..... Glöm det där med hänsyn till Margot Wallström och Barnmiljörådet. Ett äventyr för dej som spelar Cyberpunk eller (Bläää! Red.) Nya Mutant.

Resten är bara slut och annonser.

Omslaget är en surrealistisk komposition av den kände fotografen A. Utomat.
Baksidan är gjord av en kille som heter Gustav Doré.
Allt i tidningen är författarens/tecknarens eget copyright 1990.

ANSVARIG UTGIVARE: Stefan Bodin
REDAKTÖR: Erik Sieurin
I REDAKTIONEN: Erik Sieurin, Fredrik Börjesson, Patrik Larsson, Nils-Erik och Kent-Ove Lindström
DATORGRAFIK: Booster, Boddy och Roger
ATELJÉ: Nisse, Kove och Lasson

ADRESS: BLACK DUCK c/o
ERIK SIEURIN
HÄGGVÄGEN 16
892 00 DOMSJÖ
Tel: 0660/14656 (ERIK)

Black Duck flippar ut ett nummer lite då och då när de känner för det. Varje nummer kostar ca. 10kr.

2

MED HANDEN Å ANKFJÄDERN: SEX I ROLLSPEL

Jag skriver detta med sorg i hjärtat, då detta kan komma att bli det sista numret av *Black Duck*. Vi på redaktionen skingras för den obevekliga myndighetsvinden, och blir förvisade till sådana fruktansvärda, legendariska platser som Boden, Sollefteå och Luleå. Själv har jag genom att gömma mig djupt nere i Domsjös katakomber undgått att värvas till HM Konungens Självmordskryptografer, vilket är vad som skett med de andra, men å andra sidan har jag skådat Ljuset och ämnar bli en av Universitetias (Godess of Higher Education) lärjungar till hösten. Allt detta kunde ha varit intet, om inte det vore så, att det vete fan om vi har någon ordbehandlare i fortsättningen, och som ni alla vet så är en fanzineredaktion lika hjälplös som en bakbunden mygga utan sina ordbehandlare.
Men frukta icke, kanske klarar vi oss, mot alla odds! Vi skall kämpa till sista blodsdroppen! Black is beautiful!

****

Och så en liten rapport från LinCon-90. Det var mycket varmt ute under pingsthelgen, och följaktligen var det ännu varmare inomhus, inne i Linköpings universitetslokaler där konventet avhölls. Det var ett mycket lyckat konvent. Man tävlade i en mängd spel, och jag skall inte räkna upp alla här, eftersom jag inte ids. Däremot kan jag ju nämna vad som fanns utom tävlingar i roll- bräd- och krigsspel: levande rollspel, kostymtävling, auktion, filmvisning, diverse aktiviteter anordnade av linköpings SF-förening, matservering (med **riktig** mat), figurmålningstävling och -kurs. Och sedan kunde man ju besöka Midgård, Tradition eller Hobbyhuset, eller ta en pratstund med folket på Lancelot Games eller Äventyrsspel. Eller ta kontakt med Sverok (Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund, gå med om ni inte gjort det än).
Eller köpa *Black Duck*! Jag sålde alla ex jag tog med mig till konventet, och dessutom delades i 20 exklusiva exemplar *Black Duck nr 41/2* ut gratis, ett extranummer upptryckt för LinCon. Tyvärr försvann fyra exemplar av den riktiga BD som jag lade inne hos Midgård efter lite snack med "Midgårdsmannen" (som Tradition-folket kallar Johan som äger butiken). Jag hoppas att det bara var på grund av att de som tog dem var ena djävla päron och trodde att även nr 3 och nr 4 var gratis, och inte för att de var tjuvaktiga. Om ni vet med er att ni "stulit" ett ex av BD 3 eller 4 utan att betala från Midgård på Lincon-90, så skicka stålarna (10 spänn/styck) till mig. Det var som sagt ett bra konvent med två kraftiga undantag. För det första hade man placerat alla intressanta aktiviteter samtidigt, vilket ju var lite trassligt. Det andra var prisutdelningen i slutet. Den var otroligt seg, och när vi kom till den största tävlingen, AD&D-turneringen, hade nästan alla gått. Eder redaktör tog emot ett andrapris (Spelledarmästerskapet) och ett tredjepris (AD&D-turneringen), för att avsluta med lite skryt. Då kan ni tänka er om hela BD-gänget hade varit där!

Erik Sieurin

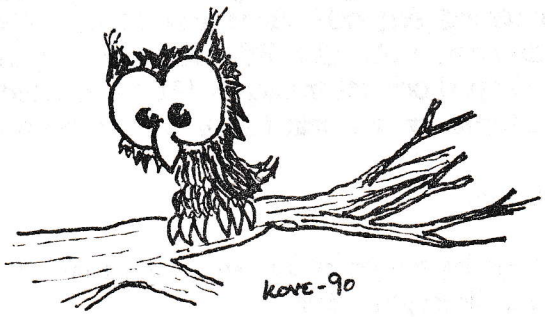
Men det här handlar väl inte om sex, säger ni? Nä, men jag tänkte bara få alla att läsa ledaren för en gångs skull.

MÖNSTER TILL MONSTER

När man konstruerar (vilket opersonligt ord) en fantasyvärld, förutsätter man oftast att där finns varelser vars egenskaper och kroppsbyggnad inte följer våra naturlagar. I 'monsterlistorna' till olika fantasyspel finns oftast ett stort antal av dessa fabeldjur beskrivna. Man koncentrerar sig dock oftast på stora rovdjur eller andra varelser som kan utgöra ett allvarligt hot mot spelarna. Det är förvånansvärt, att mer än nio tiondelar av alla beskrivna fabeldjur är rovdjur. Detta beror på den ju alltför vanliga uppfattningen att 'världens' fauna bara finns där för att dödas av spelarna. Att strider mot legendariska bestar är en essentiell del av fantasy-genren är sant, och så skall det vara. Men en än viktigare funktion hos dessa bestar är att 'bevisa' att handlingen utspelas i en fantasyvärld. Oftast gör man det misstaget att säga att djur som existerar i verkligheten är vanligare i en fantasyvärld än de legendariska. Det påstås att detta skulle skapa en aura av hälsosam mystik runt dem, vilket inte är riktigt sant. Det bästa är, att låta några legendariska djur bli en del av den naturliga faunan, vilket ger spelarna en bättre fantasykänsla. De kommer ju förr eller senare att möta legendariska monster i alla fall. I sådana fall inser man snart, att det inte bara finns övernaturliga rovdjur, utan det logiska är ju att det även finns växtätare, smådjur, insekter, blommor och träd som inte fungerar som det vi har här i denna världen. Deras 'icke-jonfiskhet' behöver inte uttryckas i att de är effektiva i strid, det räcker med något som ger spelarna en känsla av fantasi och något långt bortom här och nu. Det behöver oftast inte ens uttryckas i spelterner -dessa är viktiga främst när RP skall slåss mot varelserna. Det finns nu ett område där det kan vara intressant med spelterner även för små djur. Jag tänker på familiarer. I Drakar&Demoner är det ont om intressanta fabeldjur man kan ha som familiaris. Alfinen finns för älvfolksmagiker, och en nekromantiker kan binda en tjänandemon eller odött smådjur som familiaris. Men annars är det knalt. Så håll till godo, gott folk: här har ni några 'monster' som inte lär kunna slå ihjäl RP eller ens hota dem, men de addenar lite lokalfärg till spelet och de är nyttiga för de magiker som tröttnat på katter, vargar och falkar.

Glosuggla (Strix agressotrix)

Glosugglan är en liten brun uggla med gråstrimmiga vingar och abnormt stora gula ögon. Denna ilskna fågel lever på små djur som möss och grodor, vilka den jagar om natten. Dess ögon är svagt självlysande i vanliga fall, men när de hållit dem slutna en längre stund ackumuleras ljusenergin av ögats speciella lins, för att släppas ut i ett för ett ögonblick mycket starkt sken. Glosugglans blick är mycket chockande och kan skrämma räddhågsna varelser. Den jagar genom att sitta med slutna ögonlock och lyssna efter de svaga ljud dess bytesdjur ger ifrån sig. När den på detta sätt upptäcker en liten varelse, dyker den ned med vitt uppspärrade ögon och skriker "HOHOHOOOOOO!!". Effekten är mycket skrämmande och om inte bytet dör av hjärtslag blir det åtminstone paralyserat av skräck, så att det är lätt för ugglan att fånga det. Fågeln utnyttjar samma beteende för att skrämma bort boplundrare från sina ägg, som den lägger om våren; 2-4 stycken åt gången i ett bo som byggs av mossa. Glosugglor lever i grottor och gamla skogar med rikt smådjursliv.

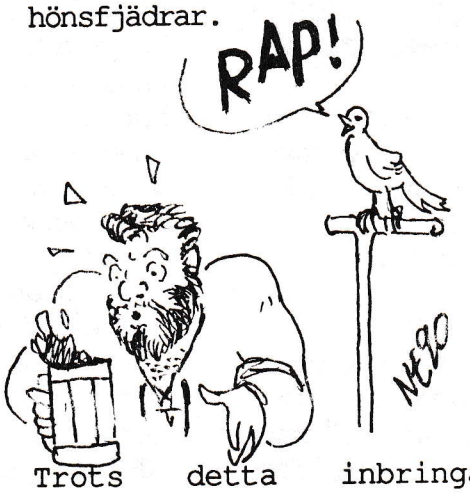


Det händer att de bosätter sig i dvärg- eller svartfolksboningar under jord. De är nämligen helt orädda gentemot varelser mindre än en människa. De mer småväxta stygantroperna, isynnerhet svartnissar, men även svartalfer och vättar, tror att glosugglor är spöken efter

dvärgar som dräpts av svartfolk, och är mycket rädda för dem. Även större svartfolk anser att fågeln för otur med sig, och det har hänt att en orcherstam har flyttat, då en glosuggla slagit sig ner i närheten av deras bostäder. Det är kanske detta, eller det faktum att ugglan ser lite grann ut som en dvärg med en polisongliknande krans av fjädrar runt huvudet, som gör att dvärgar gillar dem. Dvärgarna anser tvärt emot svartfolken att fågeln är lyckobringande, och den är dvärgmagikernas favorit när det gäller att välja familiaris. Dvärgen Oseborn Galdergormare påstår att hans uggla Bufto gav honom uppslagen till de tolv formler han är upphovsmannen till. Ugglans blod och ögon är viktiga ingridienser i alkemiska dekokter och droger, och dess ägg sägs göra den modig som äter dem.

Vanlighet: **Sällsynt.**
Grundegenskaper:**Som en vanlig uggla, fast INT 7; se Magiboken.**
Färdigheter:**Finna dolda ting 10, Lyssna 18, U. Fara 15, Flyga 13, Grottorientering 14, Skogsöverlevnad 18.**
Attacker: **Klor, 5, 1t2**
Skräckattack Detta fungerar olika på olika offer. Mindre djur skall skall slå ett INT-slag; om de misslyckas är de paralyserade av skräck 1t4+1 SR, om de fumlar dör de av skräck. Alla andra skall slå ett moralslag; vid misslyckande, skall svartnissar, svartalfer, vättar och vanliga djur slå på skräcktabellen, medan övriga är chockade och inte får göra något annat än försvara sig i 1t3+1 SR.
Naturligt skydd: **0**
Förflyttning: **L2/F15**
Övrigt: **Blir aldrig rädda.**

Pratagaj (Psittacon tonales)
Pratagajen är en ljusröd, duvliknande fågel med ett gult band på vardera vingen. Den trivs bäst i torrt medelhavsklimat, där den bygger sitt bon i öppet skogslandskap. Fågeln drar omkring i stora flockar och letar efter föda, främst frön och frukter, men även insekter. Pratagajen kan ibland bli riktigt besvärlig för bönderna, ty de stora flockarna kan ödelägga ett sädesfält eller en ärtåker, om de får en dag på sig. Dess kött är torrt och segt, och den "helstekta pratagaj" man brukar se serveras på banketter är vanlig duva dekorerad med rödfärgade hönsfjädrar.



Trots detta inbringar pratagajen ett högt pris på marknader, och i de områden där den är vanlig finns det fågelfängare som bara fångar pratagajer. Orsaken är, att denna fågel lätt kan lära sig tala som en människa (även om den själv inte förstår vad den säger). De är populära sällskapsdjur, även om de är mycket dyra. En annan detalj är att den har den en brevduvas riktningssinne. Med andra ord kan man skicka ett budskap med en pratagaj utan att sända ett brev (som ju kan komma bort) då fågeln själv kan dresseras att framsäga budskapet. Denna dressyr går snabbt och är mycket enkel att utföra (ett par dagar på sin

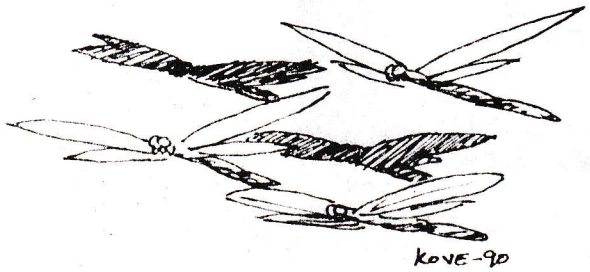
höjd). Problemet är att få pratagajen att framsäga **rätt** budskap; den glömmer ju inte helt sonika bort vad den tidigare lärt sig. Det går att dressera den att inte säga vissa ord, men man kan aldrig bli helt säker. Detta tar dock längre tid än att lära den orden. Som man förstår används pratagajer som budbärare enbart under mycket speciella förhållanden (tex om man har tillgång till en animist som kan tala fågelskrället till rätta). Pratagajen är även en populär familiaris, av den enkla anledningen att den lättare lär sig att tala, vilket kan vara praktiskt.
Vanlighet: **Ovanlig.**
Grundegenskaper: **STY 1, STO 1, FYS 1T6+4, SMI 2T6+8, INT 6, PSY 3T6.**
Färdigheter: **Finna dolda ting 12, Lyssna 14, Upptäcka fara 10, Orientering 16, Skogsöverlevnad 19.**
Attacker: **Näbb, 5, 1T2.**
Naturligt skydd:**0**
Förflyttning: **L2,F13**
Övrigt: **Att lära en dresserad pratagaj en mening tar 1t3 dagar; det dubbla om man misslyckas med ett slag för Djurträning.**

Sprelandur
(Aeschna daemonicus)

Sprelandur (eller "demonsländor" som de heter på människospråk) ser ut som stora, mattsvarta trollsländor med en taggig bakkropp. Deras vingar har en sjukligt röd färg, liksom de för en trollslända alltför små ögonen. Dess sågtandade käkar, drypande av frätande gult slem, och dess krökta klor som blodtörstigt griper efter bytet för att slita sönder det, kan skrämma vettet ur vem som helst. Förutsatt att han är tillräckligt liten, förstås.

Sprelandur är inte någon av gudarnas verk; de är skapade av människohand, närmare bestämt av Hoblasius Hodrael, alkemist och svartkonstnär. Hoblasius byggde sin borg och laboratorium i en fridfull dal, många mil från civilisationen, ty denne mörklynte magiker hatade att bli störd. Där ämnade han fortsätta sina experiment med att framställa ett elixir, som skulle kunna uppväcka döda. Redan hade han lyckats väcka döda insekter till en sorts halvliv. Tyvärr fanns det ett störande objekt i den fridfulla dalen. Där bodde nämligen en stam älvor. De fann det outsägligt roligt att få en ny granne. Älvorna sådde ogräs i hans örtagård, klottrade på fönstren, stal hans pennor, stoppade kardborrar i hans kläder när de hängde på tork och höll honom vaken om nätterna med sina välkomstkonserter. Kort sagt, de gjorde allt för att deras nye granne skulle trivas (efter älv-mått). Det hade inte avsedd effekt. Älvornas spratt drev Hoblasius närmare och närmare vansinnets brant. När ett par glada älvgamänger en dag fick för sig att blanda bort hans förråd av pulver och essenser totalt, vilket resulterade i en explosion som totalförstörde hans laboratorium, var måttet rågat. Hoblasius samlade ihop det han hade till sitt förfogande och utförde en fruktansvärd ritual i syfte att skapa ett medel för sin hämnd. Den kostade honom livet, men så lyckades han också, över förväntan.
Sprelandur är varken levande eller odöda, utan någonting däremellan. De påverkas inte av gifter eller sjukdomar, men behöver fortfarande äta, dricka och andas. Ingen magi som inte är speciellt avsedd

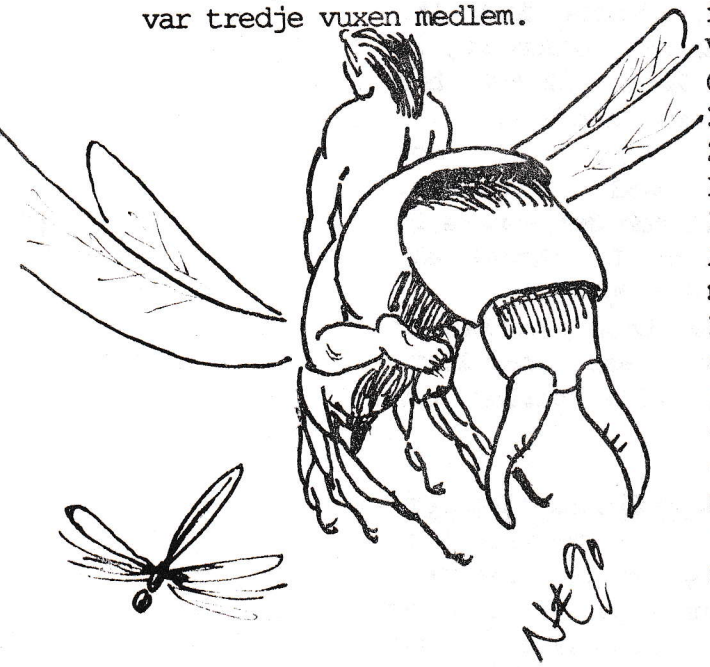
för att göra det kan ta kontroll över dem. När det gäller skräckformler räknas de som lägre odöda. Sprelandur genomskådar alla former av osynlighet och kan inte luras av illusioner, och med hjälp av sonar kan de se i mörker. Honorna är stora (ca 10 cm långa) och vinglösa. De bygger ett bo av törnen och ben inågot tätt snår. I maj lägger hon sedan äggen; när larverna kläcks tre veckor senare utfodras de av honan med köttet av små varelser, företrädesvis insekter, men även småfåglar, ödlor och älvor. Varje hona håller sig med ett harem av 8-13 hannar som befruktar henne och skaffar mat åt henne och larverna. Hannarna är något mindre än honan och är försedda med vingar. Larverna förpuppar sig till hösten och på våren kryper vuxna sprelandur fram. Därefter har en hane ca två och en hona ca fem års levnad att se fram emot, om de inte dödas innan dess. Sprelandur lever på de ställen där det finns älvor, då de skapades för att bekämpa dem.Sprelandur har uppnått en viss popularitet som familiaris bland vissa magiker på grund av sin förmåga till sannsyn. Om man "familiariserar" en hona följar hennes harem med på köpet.



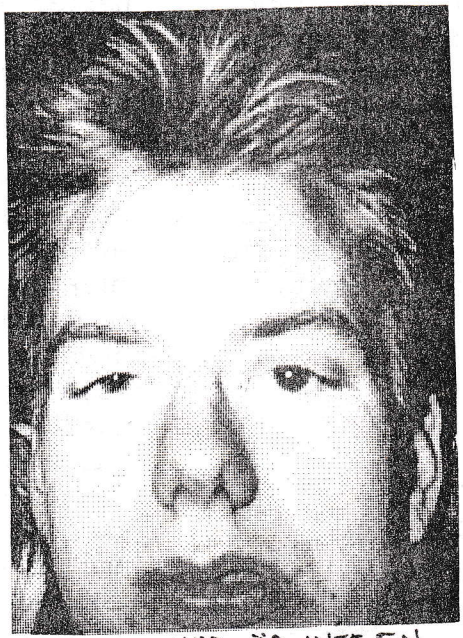
Vanlighet: **Sällsynt.**
Grundegenskaper: **STY 1, STO 0, FYS 1T2+1(hona) el. 1(hane), SMI 2T6+6(hona) el. 2T6+12(hane), INT 5(hona) el. 2(hane), PSY 3T6.**
Färdigheter: **Finna dolt 15, Flyga 20(hanar), Gömma sig 17**
Attacker: **Bett, 12-ABS hos motståndarens, skada 1.**
Naturligt skydd: **1 mot attacker med älvpilar, insektsbett och dyl,annars 0.**
Förflyttning: **L1 (hona) el. L0.5/F14(18 i dykning).**
Övrigt: **Kan inte påverkas av illusioner; ser osynligt; immun mot alla gifter och sjukdomar.**

<u>Vellevir (Forficula caballus)</u>
Vellevir är, i motsats till sprelandur, **stora** insekter. Dessa uthålliga tvestjärtar med sitt rödglänsande pansar kan bli ända upp till 20 cm långa, stjärtgaffeln ej inräknad. Velleviren enda egentliga vapen är dess käkar, som inte är på långa vägar lika fruktansvärda som sprelandurs. Deras gift har heller inte någon effekt på demonsländorna. Stjärtgaffeln använder den för att veckla ut sina skira flygvingar, som annars skyddas av täckvingarnas pansar. Den är en allätare, som lever på de avfall deras herrar lämnar efter sig. Favoriträtten är dock insektsägg. En vellevir lever i ca 6 år.
Alla paleoantropologer är överens om att en av de få planerade händelserna i älvornas historia är tämjandet av vellevir. Då sprelandur ökade kraftigt i antal, hotades många älvsamhällen av utrotning. Det sägs att det var Vellitliryam Vindelvandrare, en av älvornas störste (25 cm lång med stövlarna på!) som först tämjde de fridsamma men

farliga jättetvestjärtarna. Därav namnet vellevir, "Vellys häst". Ett normalt älvsamhälle, där sprelandur är någorlunda utbredda och kan hota det, har en vellevir för var tredje vuxen medlem.



En korkad människa kanske tänker sig att en flygande älva skulle vara mer effektiv i strid mot sprelandur, men om de anfaller i flock kan hanarna lätt vingklippa en älva, och det jobbiga momentet är att komma åt boet med larverna (dit hanarna drar sig tillbaka om de blir hårt trängda). Att tränga in i snåren utan riddjur är livsfarligt även för en stridstränad älva, och det är här vellevir kommer in. Även i strid med andra varelser (tex besvärliga människor) och i älvornas lekar används vellevir.
Genom att utfodra sina djur med bark från de träslag de gör sina mystiska pilar av, kan älvorna få deras giftkörtlar att producera saliv med liknande effekt som pilarna (dvs sömn eller minnesförlust). Vissa lärde som studerat vellevir har funnit det möjligt att upprepa proceduren även med andra gifter och droger. Detta, samt insektens stora skönhet och speciella anknytning, har gjort att det isynnerhet bland illusionister finns de som valt djuret som sin spiritus familiaris.
Vanlighet: **Sällsynt.**
Grundegenskaper: **STY 1, STO 1T2-1, FYS 1T2, INT 2, SMI 2T6+10, PSY 3T6.**
Färdigheter: **Spåra 12,Flyga 14, Upptäcka fara 16.**
Attacker: **1 Bett, 10-ABS hos motståndaren, skada 1T2-1. Dessutom injiceras antingen ett vanligt gift STY 1, ett sövande gift STY=PSY som orsakar sömn i 2t6 timmar eller ett gift som orsakar minnesförlust 1T6 timmar bakåt om dess STY=PSY övervinner motståndarens PSY.**
Förflyttning: **L2/F6.**
Naturligt skydd: **1.**



NEJ DET HÄR ÄR INTE EN TROLLSLÄNDA!

Puffdraken (Draco puff-puff)

Puffdraken är ett vänligt djur, inte alls lika illasinnad som sina större släktingar. Den blir inte längre än ungefär tre fot, och dess favoritsyssla är att ligga och sola sig mitt ute på ängar och puffa. Med puffa menas att han ligger och blåser rökringar med jämna mellanrum. Röken söver ned allsköns insekter som råkar flyga förbi så de dimper ned i puffdrakens närhet.

Röken som puffdraken blåser ut drar sig till levande varelser (sluter sig kring t. ex. flugor), därför brukar puffdraken allt som oftast vara omgiven av ett sotmoln.

Människor som inandas röken måste lyckas med ett FYS- slag eller få -1 på alla färdigheter och grundegenskaper ända tills röken upplösts, vilket sker efter puffdrakens PSY minuter.

När han puffat ett tag är det dags att snabbt böka reda på alla avsomnade insekter innan myror stjäl dem. Puffdraken har utmärkt syn, men eftersom han hela tiden är omgiven av rök brukar han inte hitta så bra. Det brukar ta lång tid att få tag på de insomnade insekterna. Det hela slutar ofta med att puffdraken ger upp och återgår till att sola och puffa.

Den har inga naturliga fiender, och kan sålunda ligga och puffa hur mycket de vill. Anledningen till att de inte översvämmar världens alla ängar i enorma antal är att de för det mesta är alldeles för lata för att föröka sig.

Puffdraken är bra att ha om man vill undersöka om någon osynlig finns i närheten. Den är också en populär familiaris hos magiker.

Hemvist: 4
Vanlighet: Mycket sällsynt

	Typvärden	
STY: STO	3	Sb: 0
STO: 1t4	3	Kp: 4
FYS: 1t6	4	
SMI: 1t6	4	
INT: 1t4	3	
PSY: 2t6	7	

Naturliga vapen

Vapen	GC	Skada
1 Rökpuff	35%	Spec.
2 Sparkar	25%	1t2
1 Bett	25%	1t2

Naturligt skydd: 0 p.
Förflyttning: L5 F3
Färdigheter & Förmågor:
Sova 70%, Finna d. ting (småkryp) 10%, Sola sig 90%

av: **Kent-Ove Lindström**

ÄVENTYRSINTRIGER

Dessa äventyrsintriger kan indelas i två grupper: **a)** äventyr som jag och Kove spellett, och velat presentera i BD, men som vi inte orkat skriva ner i deras fullständiga form och **b)** idéer vi inte orkat fullborda, och som alltså är oprövade. Vi hoppas de kan vara till någon nytta när ni har idétorka. Förkortningarna efter varje namn står för den genre vi tycker passar bäst för äventyret; **A** står för Agent/Thriller, **F** för Fantasy, **H** för Horror.

Operation First strike (A): En grupp högerextremistiska multinationella företagsledare tänker tvinga fram ett kärnvapenkrig mellan USA och Soviet. De tänker smuggla in en atombomb till Moskva och sätta den på självutlösning om 24 timmar. De tänker sedan några timmar innan explosionen presentera hela sin plan för presidenten (de säger inte var i Moskva bomben är gömd), och föreslå honom att spränga ryssarna i bitar innan de får för sig att USA ligger bakom explosionen i deras huvudstad. Agenterna får i uppdrag att undersöka mordet på en företagsledare med nära förbindelse till säkerhetstjänsten.

Denne hade tänkt att dra sig ur sammansvärjningen och tjalla, så han dödades, men det vet ju inte agenterna. Affärsmannens alla tillgångar är testamenterade till en förening kallad "First", vars medlemmar alla är rika affärsmän, ett underligt testamente för någon med fyra barn (och lika många ex. fruar). Som agenterna undersöker den mystiska föreningen så råkar de på en adress i Moskva. Denna visar sig leda till ett hus som utåt sett verkar vara bebott, men som i stort sett bara är en kuliss.

Föreningens säkerhetsutskott kommer på agenterna och försöker naturligtvis göra sig av med dem på alla sätt och vis. Det kan tänkas att de kanske till och med mutar några av agenternas medhjälpare att få rollpersonerna att framstå som förrädare. Meningen är att agenterna i sinom tid skall få reda på hela planen och med hjälp av adressen i Moskva (där bomben till slut placeras) skall kunna avvärja en katastrof. Presidenten desarmerar ju hellre atombomben och tystar ned hela affären än startar ett kärnvapenkrig han kanske (kanske? Red.) inte vinner.

En himla massa mörker (F): En mäktig vampyr har kommit en magisk diamant på spåren, denna har kraften att, om man utför en viss besvärjelse, hindra solens gång över himlavalvet. Vampyren tänker använda denna till att skapa en evig natt, hindra solen medans den är under horisonten. Då kan han ju röra sig fritt i världen sökande efter blod, utan att behöva opålitliga tjänare att ta hand om hans kista under dagen. Men först behöver han få sina vantar på diamanten. Här kommer rollpersonerna in. De hyrs att stjäla den dyrbara stenen från den ondskefulla magiker som för tillfället har den i sin ägo (han studerar dess magiska krafter). Vampyren pumpar i dem att magikern kommer att skapa en evig natt över landet med diamantens hjälp om han inte kan stoppas. Själv är han för svag för att klara av farorna inbegripna med detta, men om rollpersonerna för den magiska diamanten till honom så skall han förstöra den för alltid med en mäktig besvärjelse.

Gissa om det blir liv i luckan när

rollpersonerna upptäcker att de först blivit halvt ihjälslagna i sina försök att ta diamanten från magikern, bara för att få se deras uppdragsgivare nedkalla en evig natt för att kunna suga blodet från varenda jungfru i landet. Nu måste de döda vampyren och upphäva besvärjelsen (om de hugger itu diamanten, eller förstör de magiska texter som är målade på den, upphävs den).

Det är nog sista gången de litar blint på en uppdragsgivare.

Notera att alla möten med vampyren måste ske under natten.

The price is right (F): Den lilla byn Faal har ett problem, den ligger vid en smuggelhärjad kust, och just i gränslandet mellan två smugglarligors revir. Som striderna dem emellan svallar fram och tillbaka byter också byn "sida". När äventyret börjar har den ena smugglarligan, Bernajoux, "ägt" byn ett längre tag, medan ärkefienderna Debarch bidat sin tid i väntan på rätt tillfälle att slå tillbaka.

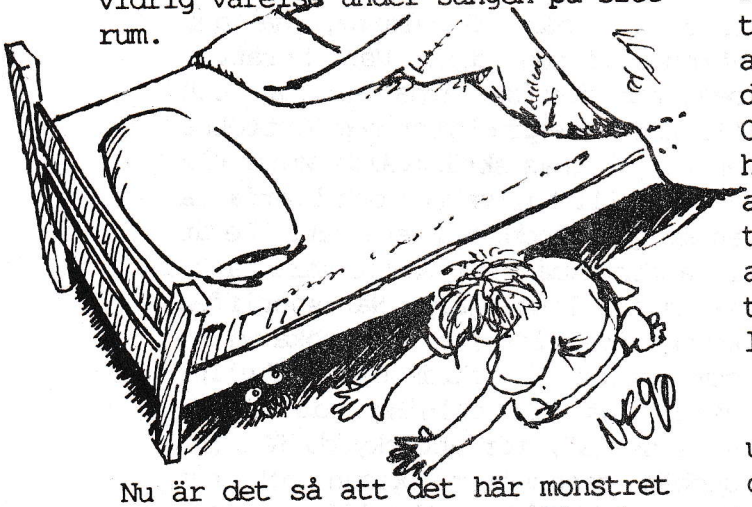
En ung smugglarnovis vid namn Dieter Nudel, som arbetade för Bernajoux, bestämde sig för, (för att bevisa sin kärlek till sheriffens vackra dotter i Faal) att tjalla. Nu visade det sig snart att sheriffen råkade vara mutad av Bernajoux, ett pinsamt faktum som tvingade Dieter att fly till huvudstaden undan torpederna han fick efter sig.

Här kommer RP in i bilden, de råkar nämnerligen rädda Dieter undan några rånare i en gränd, och påföljande morgon föreslår han dem att rida med honom till Faal och i smyg överlämna ett kärleksbrev till sheriffens dotter, där han ber henne fly med honom. Själv väntar han i skogen utanför ett par dar på att RP skall återvända med svaret. Som betalning erbjuder han en dyrbar ring som varit i hans familj i generationer. Väl framme vid byn tar karaktärerna in på det lokala värdshuset. Under natten får denna besök av några aningen överförfriskade smugglare, och RP blir tvugna att rädda värdens dotter från ett öde värre än döden (d.v.s. smugglarna). Om inte karaktärerna dödar smugglarna, så gör värdshusvärden det. Han berättar dessutom för spelarna att han och flertalet tappra bybor som är trötta på smugglarnas skräckvälde ämnar klä ut sig till tullvakter och överfalla en smuggelsändning nästa natt. De är inga stridsmän och skulle vara tacksamma för lite hjälp. När sheriffen kommer över för att undersöka vilka som stred i värdshuset skyller värden på "En galning som flydde till skogs", för att skydda RP. Ett uppbåd genomsöker skogen och tar Dieter tillfånga. Sheriffen annonserar stolt att mördaren kommer att hängas nästa morgon. Innan dess måste alltså karaktärerna frita Dieter och sammanföra honom med sheriffens dotter så att de kan fly tillsammans, sedan måste de med byborna anfalla smugglarna mitt i natten som de håller på att lasta ett smuggelfartyg. Enda problemet är att mitt under striden anfaller dessutom Debarch. De har valt detta tillfälle för att göra sin framstöt mot Bernajoux. Ännu mer komplicerat blir det när en trupp **riktiga** tullvakter går in i striden och anhåller alla de får tag på. Konungen har äntligen bestämt sig för att rensa upp kusten från allt avskum. Mot morgonen har hela historien nystats upp av tullvakterna, och ev. tillfångatagna RP och bybor släpps. Alla smugglare hängs grundligt utmed vägen som leder till byn, och detta ger den ett så dåligt rykte bland alla smugglare att alla problem för Faal är över för en oöverskådlig tid.

Denna intrig kan med förtjänst överföras till historiska rollspel,

då vin- och ullsmugglingen över engelska kanalen mellan England och Frankrike blomstrade under 16- och 1700- talen.

Den missanpassade (H?): Spelarnas alla karaktärer är småbarn i åldern 5-7 år. Eftersom läbbiga monster innehar en stor del av deras sinnesvärld blir de knappast konfunderade när en av dem hittar en slemmig, vidrig varelse under sängen på sitt rum.



Nu är det så att det här monstret egentligen är en schysst kille, han har bara haft en svår barndom. Det är inte hans fel att alla som tittar på honom blir lallande galningar.

RP bestämmer sig för att hjälpa monstret, de gör sitt bästa för att anpassa honom till ett vanligt liv, men allt är inte lätt som det låter:

"-Mamma! mamma! det här är min nye kompis Pelle."

"-**Ghaaaghärrawoiiiiiiiiiiiih!!!!!** (massiv Sanity förlust)"

"-Näe, han heter Pelle."

Till slut lyckas de få honom anställd som lekledare på dagis och historien slutar lyckligt.

The trouble with Harriet (A): Detta är ett soloäventyr. Agenten får i uppdrag att följa efter en sekreterare som misstänks vara dubbelagent.

Hon har de senaste månaderna gjort flera mystiska resor, och ofta setts med tvivelaktigt sällskap på flertalet skumma krogar.

I början är det en enkel fråga om att skugga en misstänkt, men när hon tar ledigt och flyger till Bahamas där hon utsätts för flertalet mordförsök börjar det bli problem. Agenten måste nämligen hålla henne vid liv och samtidigt inte avslöja att han förföljer henne. Ta t.ex. när agenten smyger sig in på den misstänktes rum för att leta efter bevis, och finner det fullriggat med snubbeltrådar kopplade till bomber i väntan på att offret ska kliva in genom dörren. Så hör agenten sekreterarens fotsteg i korridoren...

Sanningen är att sekreteraren försöker att på egen hand finna träningslägret för ett gäng mördare anställda av KGB. Detta sedan de dödat några av hennes vänner. Oturligt nog för henne är mördarna henne på spåren, de har räknat ut att hon arbetar på egen hand, och tror att det skall vara en barnsak att göra sig av med henne. Ända tills en viss agent blandar sig i leken.

Det är viktigt att agenten fått uttryckliga order att under inga omständigheter avslöja sig för sekreteraren.

Barnamorden (H): Tyskland 1935, Hitler styr landet med järnhand. Spelarna axlar rollerna som en grupp poliser vid mordroteln som får i uppdrag att utreda ett mystiskt barnamord. Av polischefen och andra överordnade får de flertalet vinkar om att det vore bäst om utredningen kom fram till att barnet ritualmördats av judar, för att använda dess kristna blod i brödet de äter vid påskhögtiden. Det är ett historiskt faktum att judar ofta förr i tiden blev anklagade för detta brott (trots att ingen som helst sanning fanns i anklagelserna). Ju mer karaktärerna gräver i fallet börjar dock spåren leda åt ett helt annat håll. Mot en grupp höga tyska befäl i Gestapo och SS. De har nattliga möten i judiska synagogor om nätterna utklädda till judar. Där utför de hädiska riter helgade åt någon vidrig gudom. De vill att denne skall komma till dem och utplåna hela judiska gettot i staden.

RP har ett par problem, för det första, **alla deras överordnade vill**

att det ska ligga judar bakom, dessutom kommer inte någon av kultisterna att vilja låta dem komma undan, ett antal snabba dödsfall och en försvunnen rapport är deras melodi, och som det inte räckte med det så är polischefen med i kulten.

RP kommer att jagas av hemliga polisen, deras egen poliskår, armén, kulten, ja, hela Tyskland. De enda som de kan gömma sig hos är judarna. De kommer att skydda dem så gott det går, men med återkommande vågor av husrannsakningar och andra trakasserier är det lättare sagt än gjort.

Gettots Rabbi sammanför dem slutligen med en brittisk agent som är intresserade av karaktärernas berättelse, en våghalsig flykt ut ur landet med kultisterna i hälarna på dem genomförs och långa samtal med brittiska säkerhetstjänsten följer. Informationen används i propagandasyfte av England.

Detta spel bör köras i ett trångt utrymme till levande ljus och dov musik. Spelarna ska få den där klaustrofobiska känslan av att de dras ned i en malström av mörka hemligheter som är mycket större och mäktigare än dem.

Otryggare kan ingen vara (H): Rollpersonerna beger sig ned till Frankrike för att hälsa på en avlägsen släkting till en i gruppen. Denne är präst i en liten by ute på en dimmig hed. När karaktärerna anländer visar det sig att prästen är död sedan några dagar tillbaka. Han dog av en hjärtinfarkt när han höll på att restaurera kyrkan, han hade strax innan kört ut alla byggnadsarbetare ur byggnaden sedan han av misstag råkat slå bort en bit av murbruket bakom altaret. Nytt murbruk har nu lagts över det skadade området.

Redan när man går in på kyrkogården märker man att något är fel, över ingången är inristat på latin "Terribilis est locus iste" (Denna plats är förfärlig), och det finns statyer av demoner och vidriga monster i den gamla arkitekturen.

Genom sina undersökningar kan karaktärerna få reda på att byn, och kyrkan är väldigt gamla, men de är i sin tur byggda på ännu äldre ruiner. Kyrkan är placerad på en uråldrig kultplats, där vidriga ceremonier sedan uråldriga tider hållits. Människooffer, avgudadyrkan och hedniska riter var bara några av de obceniteter som utspelades där.

Under murbruket bakom altaret finns en målning av så vidriga proportioner att man slås av fasa, den är en avbildning av och direktlänk till den slemmiga gudom som dyrkades här en gång. Genom denna kan guden manifestera sig så snart målningen frilagts. Han är då väldigt sur på byinnvånarna och vill riva hela området. Enda sättet att hindra honom är att riva väggen med målningen, då drivs guden bort.

Flera i byn vet vad som döljer sig bakom murbruket och vad som kommer att hända om målningen uppdagas (en av dessa murade igen det skadade området). De är villiga att gå rätt långt för att förhindra frågvisa utlänningar att av misstag starta en katastrof. Glöm ej att byinvånarna är extremt misstänksamma mot främlingar.

Prinsessa på vift (F): Äventyrarna räddar en ung kvinna från några rövare. Hennes ressällskap, 4 vakter, är alla döda. Under dessas alldagliga kläder finns kungliga uniformer.

Det visar sig snart att kvinnan är kronprinsessan Eliana, och eftersom hennes följe är utraderat rekvirerar hon rollpersonernas tjänster som vakter.

Hon berättar för karaktärerna att hennes far, konungen, sedan en tid varit som förbytt. Han har lovat hennes hand åt den ondskefulle

prinsen i grannlandet, dessutom har han börjat rusta för krig mot sina tidigare bundsförvanter mot grannlandet.

Alla dessa planer är ännu ej offentligjorda, och prinsessan tror att konungen är förtrollad av den ondskefulle konungen i grannlandet (fadern till den ondskefulle prinsen, det ligger i släkten). Hon och några lojala undersåtar rymde därför från slottet för att försöka omintetgöra förtrollningen.

Det blir en farofylld resa till huvudstaden i grannlandet, den lilla gruppen är hårt ansatta av kungliga trupper, resterna av rövarbandet, monster och en snofsig prinsessa.

Det visar sig till slut att det är hovmagikern till konungen som lagt förtrollningen. Dennes broder hålls som gisslan av den ondskefulle kungen. Karaktärerna måste rädda brodern, återvända till princessans far och få hovmagikern att häva besvärjelsen.

Dessa händelser kommer att leda till att ett krig blossar upp mellan de båda länderna, konungar gillar inte att bli förhäxade. En passande avslutning på äventyret vore ett stort fältslag där den ondskefulle kungens styrkor krossas en gång för alla, detta ger Rp goda chanser att vinna rykte som härförare och stora krigare. Andra rent materiella belöningar kan vara var sitt hertigdöme som tack, eller om någon utmärkt sig särskillt väl, prinsessans hand (belöning eller bestraffning?).

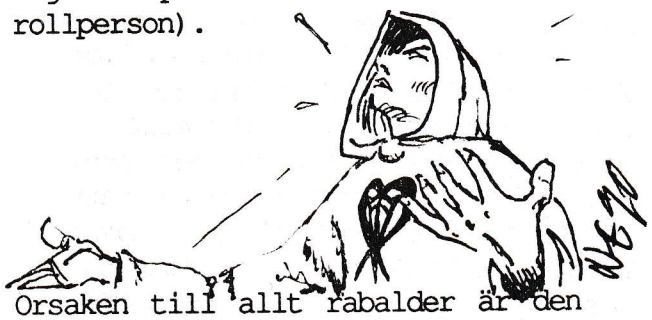
Multiversum runt på 80 dagar(F):
Den rike och ytterst förnäme magikerlorden Ernak Friesnar slår vad över ett parti drakbräde med några magikerlordkollegor om att han skall kunna passera de 9 "yttersta dimensionerna" och detta på 80 dagar (i hans hemvärlds tideräkning). Insatsen är hans huvud och förmögenhet. Med sig tar han några trogna(?) tjänare (rollpersonerna).
Under äventyret hinner de passera genom de yttersta dimensionerna (tala inte om för spelarna **varför** de är de yttersta, så slipper du hitta på en förklaring) som visar sig vara välkända för alla fantasyläsare och rollspelare: Midgård, Krynn, Glorantha, Altor, The Young Kingdoms, The Old World..... Lord Friesnar är ytterst korrekt och punktlig och försöker alltid upprätthålla den status och värdighet han anser vara nödvändig för en man på hans nivå. Han är en skicklig krigare och har även kunskap om magi, men använder inte sina kunskaper för att beskydda gänget eller på annat sätt föra handlingen framåt -det är ju därför RP är anställda. Om han absolut måste kan han ingripa, men han blir då ytterst irriterad på RP. Drakbräde är hans stora hobby. Historien kompliceras något av att demonen J'krnaash förföljer dem. Den stackarn har fått för sig att Friesnar har stulit den magiska manick han (Friesnar) använder för att hoppa mellan dimensionerna från demonens härskare, en annan magiker. Detta är fel (eller?). J'krnaash kan anta vilken form som helst och har även en del andra knep att ta till. Hans mål är att föra Friesnar levande till sin herre så snabbt som möjligt. J'krnaash kan "gena" till Friesnars hemvärld från alla dimensioner där kaoskrafterna är tillräckligt aktiva (tex Glorantha eller Young Kingdoms). Om inte demonen lyckas kidnappa Friesnar kan du låta det hela lyckas automatiskt, även om RP försenar resan; pg.av tidsförskjutningen mellan olika världar kommer de tillbaks en dag innan de startade.

...OCH DET HÄR ÄR INTE EN ÄLVA!

I hennes majestät älvadrottningens hemliga tjänst (F): Småfolket (älvor, pysslingar, tomtar etc) tar via en agent kontakt med RP. En stor fara hotar Älvlandet i form av invaderande småtroll och oknytt. De vet att deras släktingar alverna

ofta ber de starka, sluga och våldsamma människorna om hjälp, och lovar RP guld och gröna skogar om de går med på att hjälpa dem. Om RP gör det, drabbas de av en obehaglig överraskning; de blir krympta till älvformat både vad det gäller styrka och storlek. Men det skall väl inte hindra ett par tappra hjältar....
Lämpliga uppdrag kan vara att lönnmörda småtrollens ledare; skaffa bundsförvanter bland andra småväxta folk som människorna inte ens visste existerade och har de mest bisarra seder ("det är så smurf, smurf, smurf att dansa smurf, smurf, smurf..."); hitta den försvunne Tim Toldrum, katternas konung, och få hans garde av magiska katter att ställa upp (småtrollen rider på råttor); samt att lösa gåtan om vem som stal riksregalierna och mördade älvadrottningens make. Kom ihåg att småfolket ofta agerar helt efter sin egen bisarra logik, och se till att effekten av ev. magi minskar proportionellt med minskningen i storlek, annars får magiker i partyt en alltför stor fördel. Förresten, säga vad man vill om gamla AD&D, men bland varelserna fanns många olika småfolk som skulle passa i ett sådant här äventyr; spriggans, atomies, buckawns, quicklings...

Elementärt !(H, eventuellt F):
Världspressen har i dagarna två huvudnyheter: ett antal mystiska självmord, som verkar vara någon form av kulthandlingar, eftersom självmördarna tagit livet av sig på ett så mystiskt sätt; och det abnormt höga antalet naturkatastrofer som drabbat världen på sistone. Flygplan störtar pg av våldsamma stormar, vulkaner får utbrott, en tsunami (jättevåg) har spolat bort Yokohamas hamn och San Fransisco har drabbats av en förödande jordbävning, mycket värre än den 1989. Statistisk sett är chansen för att allt elände skall inträffa på en gång i stort sett obefintlig. Dystra profeter inom alla världens religioner predikar om undergång, och forskarna bryr sina huvuden för att hitta en förklaring.
På ett järnbruk i närheten av den plats där RP bor inträffar ett av dessa märkliga självmord: en man bryter sig in, förstör systemet så det inte går att stänga av och låter sedan en kran sakta sänka ner honom i en masugn.... Ett par säkerhetsvakter anländer innan mannen bränt sig själv helt, men tillräckligt för att han skall dö av skadorna. Mannen tycks ha varit iklädd en kappa, broderad med mystiska tecken, och haft liknande tecken målade i ansiktet. Två dagar efteråt utbryter en våldsam brand. Järnbruket och en annan närliggande fabrik brinner ner till grunden. Naturligtvis tror alla att orsaken var ett sabotage av mannen som begick självmord, utom fabrikens säkerhetschef Martin Holl, som känner en av rollpersonerna. Han var hippie i sin ungdom och stötte en gång ihop med ett gäng kultister som hade dräkter liknande mannens. I deras sällskap råkade han ut för en del som övertygade honom om att det finns mer mellan himmel och jord än man anar. Dessutom är han säker på att det inte var något sabotage, eftersom att han själv undersökte fabriken innan branden utbröt. Ägarna av järnbruket har avskedat honom för försumlighet i tjänsten, och han ber nu RP om hjälp. Givetvis hänger han själv med (låt gärna någon spelare ha honom som rollperson).



Orsaken till allt rabalder är den nämnda kulten. De skiljer sig en del från de andra otrevliga kultister som dräller omkring i andra skräckäventyr. Den gudom de dyrkar är uråldrig och tillhör en sedan länge glömd mytkrets. Han representerar naturens elementära krafter jord, eld, väder och vatten, och är egentligen inte en vän av människosläktet. Kultisternas mål är

att återkalla Honom till fullo; Han skall då förgöra om inte mänskligheten, så i alla fall civilisationen. Observera att kulten bland annat omfattar respekt för den naturliga balansen, vegetarianism och undertryckande av de flesta mänskliga känslor, däribland hämndlystnad och grymhet. Kultens medlemmar har alltså inget som helst intresse av att tortera fångar (om det är inte nödvändigt för att få information) eller hämnas om RP dödar någon av dem (däremot kan de flesta döda kallblodigt om det är nödvändigt för deras uppdrag). Deras kult innehåller inte heller så mycket blod-och-benknoteäckel, och det enda offer guden accepterar är en av hans trogna, som skänker sitt liv åt någon av hans aspekter: förutom att brännas kan man låta sig begravas levande, dränka sig i havet, bunden vid en åskledare bli grillad av blixten, hoppa ner i en vulkan eller sakta sjunka ner i kvicksand. SL kan komma på fler trevliga metoder.

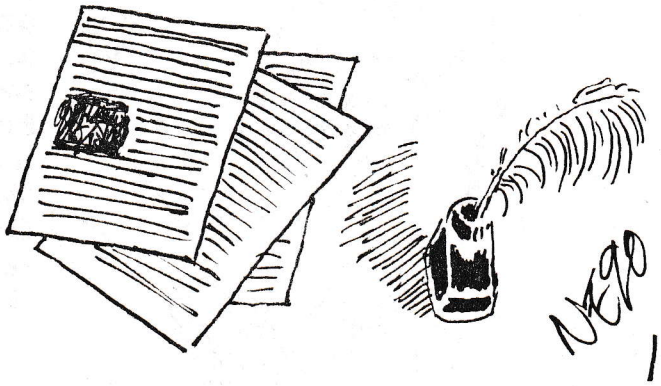
I motsats till andra äventyr finns här inga äckliga övernaturliga monster som kan dyka upp och fördärva för RP (och som RP kan skjuta ihjäl/köra en påle genom hjärtat på/fördriva med någon mystisk ceremoni). Däremot har kultens gudom makt över naturkrafterna; en makt som ökar när äventyret går emot sitt klimax. Vädret är alltid det sämsta möjliga för RP's planer, mystiska bränder och drunkningsolyckor eliminerar ett efter ett utav RP's vittnen osv. Kulmen på äventyret kommer en natt när RP gör ett besök på en avlägset belägen lantgård som är kultisternas bas (om syftet var en kommandoräd, lite oskyldigt spionage eller ett rättframt besök hos kultledaren för att ställa honom till svars beror helt på SL och spelarna). Gården är tom och öde. Kvar finns bara en gammal kvinna, som inte hindrar RP det minsta och villigt besvarar alla frågor. Orsaken är, att idag skall det stora Offret ske, och Han återvända; eftersom RP enligt hennes synsätt inte kan hindra det oundvikliga gör det inget att de får veta något. Platsen för den hemska ceremonin ligger flera mil bort från gården, och medan de pratat har vinden stegrats till storm och regnet piskar ner. Åskan dundrar och blixten slår ner i den omkringliggande skogen; genom fönstren kan man se hur en skogsbrand flammat upp som inte verkar kunna släckas av regnet. RP inser utan tvivel att de måste göra ett försök att nå ceremoniplatsen, men vädrets makter gör allt de kan för att hindra dem: blixten slår ner i telefonen och förstör den, så att de inte kan ringa efter hjälp; floden svämmar över, så att de inte kan använda bilen utan till fots måste ta sig genom den brinnande skogen eller de översvämmade fälten. Allt medan röster tycks tjuta ur vinden och regnet, och världen går emot sin undergång.....

Följ receptet! (F): En av rollpersonerna ligger för döden. Han/hon har drabbats av en fruktansvärd sjukdom, som långsamt förlamar kroppen. Sjuklingens vänner har kontaktat alla läkare, präster, magiker och kloka gubbar man kan få tag i, men förgäves! När nu allt hopp tycks vara ute dyker en liten man upp som presenterar sig som alkemist -snart i alla fall, om han klarar sitt mästarprov. Mästarprovet han planerat är just ett botemedel mot den sjukdom RP'n lider av, och han är bara glad att hitta någon att "pröva på", eftersom han inte är säker på om det fungerar. Ingridienserna är följande: **1.**Tio blad från quebusken, som officiellt är utdöd, men den var en vanlig prydnadsväxt i riket Jahar, innan det gick under. På grund av en

förbannelse vaktar hertig Behaars trädgårdsmästare ännu slottsträdgården som en odöd, och han har skyddat trädgården tills nu. Där finns en planta kvar, men om man skar av tio blad, skulle den dö... **2.**En skopa blåjodsvatten från Sahms källa på ön Kyfro. Problemet är att det finns tolv källor på ön; vilken är Sahms? **3.**En doftkörtel från en skruff. En skruff är ett osynligt, köttätande och extremt snabbt djur som lever bland Hyliesbergen. Skruffen är lika osynlig vare sig den är levande eller död, och ingen känd magi kan göra den synlig.
Spelledaren kan komma på fler mystiska ingridienser, men kom ihåg att RP bara har ca två veckor på sig. Om du vill, kan du låta den RP som är sjuk vara tillräckligt frisk för att delta i äventyret. Det finns då en bra mätare på hur bråttom det är, eftersom spelarna direkt upptäcker när sjuklingen steg för steg blir sämre.

Rädda räddare och små skurkar(F):
Kung Ufham den 3:dje har en mycket vacker och stillsam dotter, Undela. Hon har i sin tur två beundrare: en yngling som arbetar i slottets trädgård och heter Serfad, och en adelsman, riddar Falthar til Faltharborg.
Serfad å ena sidan, har inget sagt till kungen om sin stora kärlek, av förklarliga skäl. Att den är besvarad är han säker på, eftersom han talat vid prinsessan. För Falthar är det precis tvärtom; han har talat med kungen, som gett sitt samtycke "om flickan vill själv, förstås". Men här sitter kruxet: Falthar är alldeles på tok för blyg, och hans mindrevärdeskomplex är alldeles för stort, för att han ska våga tala med henne. När allt kommer omkring har han inga förtjänster. Jo, han är rik, men det är han av arv och inte på grund av driftighet, och förresten bryr den sköna inte sig om pengar. Om han utfört något stordåd skulle han kunna visa sig värdig, men det enda anmärkningsvärda han utfört är att han skrivit ett bokverk om rosenodling, Falthars stora passion vid sidan av sin kärlek. Med en driftig husfru kanske Faltharborg kunde komma på fötter igen, dessutom. Falthar har visserligen ett hum om jordbruk, men saknar helt förmågan att kunna kontrollera sina undersåtar. Så får Falthar en idé. Han hyr ett gäng skumma typer för att kidnappa "sessan" och sedan låta honom dyka upp som räddaren i nöden, nedkämpa de hemska bovarna och vinna sin älskades hand. Emellertid börjar genast problemen hopa sig. För det första vet inte Falthar ett dugg om hur det fungerar i den "undre världen", och de skummisar han hyr är ett gäng klåpare (gärna halvorcher eller något dylikt) som lyckats med färre kupper än Björnligan. För det andra är det fler än Falthar som vill rädda Undela. Falthar har visserligen ingen konkurrens av slottsvakten, för den saken har han ordnat med kungen, som gärna vill se sin dotter bortgift, men Serfan och några av hans vänner som brukar sitta och hänga på den taverna där han äter lunch beslutar sig för att gripa in. Dessa är inga veteraner, men skulle kanske kunna bli ett bra äventyrargäng (med sisådär 10 års mera erfarenhet). Detta äventyr kan antingen köras som en engångsföreteelse, gärna då med två spelargrupper (en spelar skurkarna, en Serfans gäng), eller som ett introduktionsäventyr för spelarnas nya rollpersoner (återigen är de en av grupperna).

av Erik "Det behövs sense of wonder, grabbar, sense of wonder!" Sieurin och Kent-Ove "Iä Shub!" Lindström.



RESCENSIONER

SAGA PACK
Storyguide's screen och lite jox till Ars Magica.
104:-
Lion Rampant Games

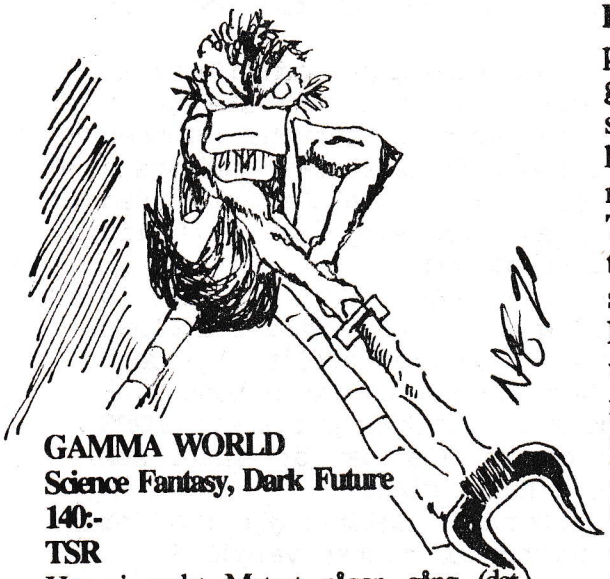
Håhåjaja, jag hoppas ni vet vad **impulsköp** är? Nå, det här var iallafall ett dylikt. Vad man får för hundra pix är en skärm för "Storyguide", av mjuk papp med en snygg illustration på framsidan och tabeller på baksidan. Inuti den ligger en tunn bunt lösa papper. Först och främst är det tjugo färdiggjorda grogs, med personlighet, bakgrund och dylikt. Ålrajt, det är bra gjort och kan vara bra att ha (jag hörde ett rykte när jag köpte den om att LRG gjort dem för att visa att grogs inte bara var kanonmat), men ändå! Sedan får man sådär åtta artiklar, (som vad jag vet delvis varit publicerade i White Wolf, den tidning som behandlar Ars Magica mest) varav en del skall föreställa utdrag ur magikernas egna arkiv. Det är visserligen intressant material alltihop, isynnerhet styckena om hur man blir en bättre spelledare och hur man gör äventyr. De gav mig mycket, även fastän jag läst dussintals liknande artiklar. Men, handen på hjärtat, ska man behöva betala hundrafyra svenska enkronor för lite papper?! Om ni är mycket intresserade och har en hundring över, kanske det här kan vara något för er, men annars...

ORAKLETS FYRA ÖGON
Äventyrsmodul till Ereb Altor, fortsättningen på Svavelvinter.
Av Erik Granström
119:-
Äventyrsspel

Granström har gjort det igen. I förförra Black Duck skrev jag att Trakorien var det bästa Äventyrsspel producerat, men eftersom det var längesedan jag var "med i gamet" och köpte allt de producerar så skall man ta det med en nypa salt. Emellertid, Granström är en superb äventyrsförfattare. Han kan konsten att skriva bra äventyr av "quest"-typen utan att snylta allt för mycket på Tolkientraditionen, vilket andra gärna gör. Själv tycker jag han har en viss likhet med Jack Vance. Denna modul utspelas i Trakorien, den ögrupp som beskrevs i modulen med samma namn. Ett bra tips är att ni köper den också, eftersom det är mycket enklare om man har tillgång till den information som finns där. Det finns för lite bakgrundsinformation i Oraklets Fyra Ögon till många platser och organisationer som är viktiga för handlingen. Dessutom skall man ha spelat Svavelvinter, även om det står "det går ändå" i modulen; det blir förvirrande annars. Jag skall inte säga mycket om själva handlingen, utom att det rör sig om flera deläventyr som alla har samma syfte. Om syftet skall jag inte säga mer här heller (usch vad det är svårt att inte säga för mycket), men faktum är att det delvis är dolt även för SL. Vissa saker har ingen betydelse förrän i den modul som följer efter denna, men mycket stor betydelse där...

Deläventyren presenteras kortfattat, för spelarna har väldigt stor valfrihet när det gäller hur man gör saker. Ca halva boken upptas av appendix, mestadels information om SLP. Intrigen är stundom mycket invecklad. Det kan vara svårt att hänga med även för SL. Annars finns det egentligen bara två fel med produkten. Det första är "det är 62,7% chans att..."-syndromet. Överallt stöter man på chanser att saker inträffar, vanligtvis för att någon är på ett visst ställe. Sådant tycker jag SL ska kunna

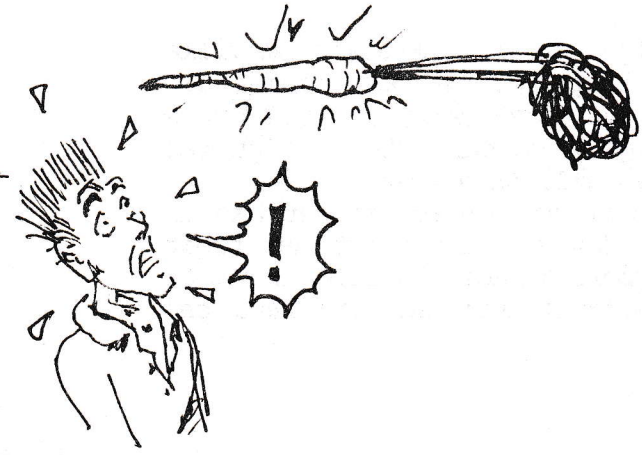
klara själv. Han avgör lätt vad som är bäst för att handlingen skall bli så spännande som möjligt. Det andra är subjektivt, och har att göra med mitt dåliga minne för namn. Antalet person-, plats- och organisationsnamn verkar ibland större än i Tolkiens samlade verk och sinnesslöa SL av min typ får lätt huvudvärk.
En intressant detalj är att Granström gjort det möjligt att låta två viktiga SLP, som båda styr en mäktig organisation, spela en sorts taktikspel jämsides med spelet. Dessa spelas då av två utomstående spelare.



GAMMA WORLD
Science Fantasy, Dark Future
140:-
TSR

Har ni spelat Mutant någon gång (det **riktiga** Mutant, inte den nya slemmiga produkten med det namnet)? Då kommer ni att känna igen er. Det är efter den stora smällen, och äventyren utspelas i en lite surrealistisk värld där allt är mer, mindre eller mest muterat. När man läser det här spelet inser man att det gamla Mutant delvis var ett plagiat. Sättet att slå fram bisarra mutationer med 1T100 och sättet att dela in karaktärerna i olika klasser, många av mutationerna och grundegenskaperna är direkt överförda från Gamma World. Det finns dock vissa väsentliga skillnader. I GW använder man en system (liknande Conan RPG och Marvel Superheroes) med en sorts tabell som gör det möjligt att få olika resultat, inte bara "lyckat", "misslyckat" och fummel, och hela systemet bygger på denna "Action Table". Stridsystemet är faktiskt en av spelets stora behållningar, om det inte vore för att folk har så himskanes mycket kroppspoäng i förhållande till den skada vapnet gör. Fördelen är att det finns regler för olika former av skador och speciella attacker, enhetliga regler så att man snabbt kan få in dem i huvudet (reglerna alltså, inte skadorna). Detta är något jag uppskattar i rollspel. Systemet för hur man sköter mutationer är mycket bättre än det i Mutant (i alla produkter med det namnet). Varje mutation har ett sorts "färdighetsvärde" som kan höjas genom erfarenhet. På samma sätt kan man minska effekten av negativa mutationer (defekter) genom erfarenhet. Sedan vet jag inte om det är en fördel eller en nackdel, men mutationerna i Gamma World är ibland av den sorten att de skulle passa utmärkt i Marvel Superheroes eller något dylikt spel. Några exempel: **Devolution** ger dig förmågan att förstöra en persons mutationer och grundegenskaper genom att köra honom bakåt på utvecklingsstegen, **Energy Transformation** gör att du kan använda energin i energiattacker riktade mot dig för att läka skador, och med **Temporal Fugue** kan man, genom att teleportera sig i både tid och rum mycket snabbt fram och tillbaka, flerdubbla sig själv. En intressant sak är att du kan vara vilken wacco varelse som helst. En flygande morot med telepatisk förmåga? En humanoid noshörning som kan skjuta energistrålar? Inga problem. Mutationssystemet används även när man tillverkar egna varelser som SL. De metoder som presenteras ger rätt roliga resultat, och i den "monsterlista" som presenteras kommer Mutantspelaren att känna igen sig (landhaj!). Spelets stora nackdel (gäller åtminstone den tredje upplaga jag köpte begagnad) är att uppställningen av reglerna saknar all rim och reson. Dessutom har man gjort så många slarvfel att man publicerat ett supplement med allt man glömt eller tryckfelat, som är rätt tjockt. Att hitta i reglerna är ytterst krävande, och kan medföra kroniska mentala skador.

Av Erik 'Vad är det för fel med att börja läsa mitt i boken' Sieurin.



GURPS CONAN

The greatest hero of the Hyborian age was a barbarian...

GURPS Conan från Steve Jackson Games är författad av Curtis M Scott (man har till ockmed lagt in en liten ruta med information om författaren). Denna modul är definetivt inget han behöver skämmas för, jag anser att den är väl värd sitt pris (Ca.164 kr.). Scott har lagt ned ett gigantiskt research arbete på denna modul bl.a. har han plöjt igenom alla de 73 historierna om Conan, (ja de är så många!!!) och han har verkligen skaffat sig en god uppfattning om hur världen ser ut. I slutet av modulen, som är en 128 sidor tjock bok, finner man en komplett källförteckning över alla böckerna om Conan och lite till.

Vad man först lägger ögonen på när man öppnar boken, är en introduktion av L Sprague de Camp (mycket imponerande), där det berättas , nästan idoliserande om Robert Ervin Howard. Sedan följer en ordentlig historialektion där det berättas om hur Atlantis gick under och hur den Hyboriska tidsåldern "kom till". Vidare följer en del riktlinjer för hur man skall gå till väga när man skapar en karaktär för Hyboria. Efter en inte för extensiv guide till Hyboriska monster (jag har en känsla av att man hade kunnat utöka denna sektion en ana till bara man velat,) kommer den riktiga guldgruvan: Gudarna och världen.

Jag måste säga att jag är imponerad av Scotts genomgång av "världen". Den är mycket grundlig och varje land får åtminstone en hel sida information. Till varje land har man även lagt in ett litet äventyrsförslag, tyvär så är dessa förslag inte vidare av-ancerade (-Ööh, ska jag använda yxan eller svärdet?).

Så följer då en diskussion om vilka slags kampanjer man kan föra i den Hyboriska tidsåldern, denna kan vara till hjälp om man inte riktigt vet vad man vill åstadkomma.

Bläddrar man vidare kommer man in på ett kapitel där Scott har tagit upp Hyborisk magi. Kapitlet i sig är klanderfritt men jag har fått den uppfattningen om magin i Hyboria att den är nära bunden till alkemin och att en besvärjare behöver minst sagt vidriga komponenter (t. ex. en hårtofs av en jungfru, som blivit gjord till kvinna efter sin död, som med sitt eget hår strypit sin moder. osv.) och extrakt för att kunna lägga sina oheliga besvärjelser. Detta är något som Scott missat totalt. Scott har även beskrivit en del magiska föremål som Conan sprungit in i nu och då under sin tid.

Slutligen finner man conan utskriven som karaktär i fem skeden av hans liv. Även några av hans vänner och fiender finns listade med stats och allt. En lista med allt vad conan haft för sig under sitt liv finns också med.

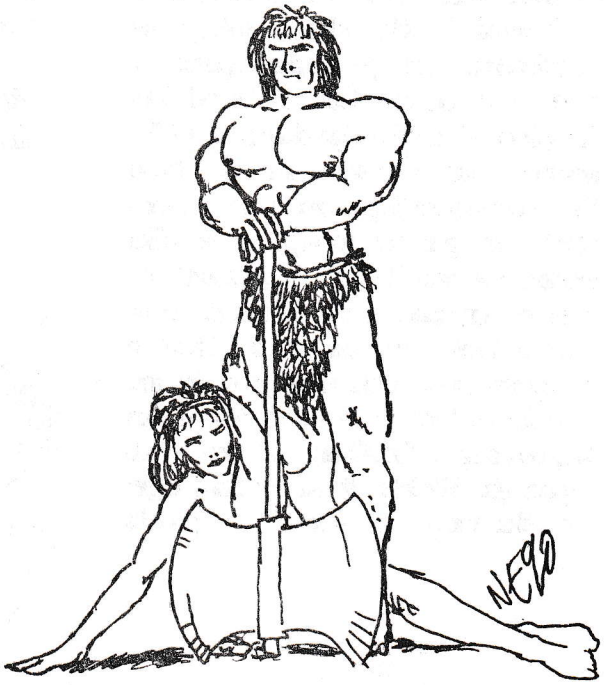
Vad vore Conan utan ett rejält fältslag nu och då, denna fråga har även konstruktören ställt sig, därför har han som en liten bonus inkluderat ett fältslags system: GURPS Mass combat (Ja det är samma som finns i Horse clans).

Ett utförligt register gör sitt för att avrunda en mycket välgjord modul.

Som slutkommentar kan upprepas att jag anser denna modul vara väldigt prisvärd. Den är såväl genomtänkt som grundlig och trogen böckerna som den bygger på, dessutom är den väldigt välskriven.

Mina varmaste rekomendationer.

Nils-Erik Lindström



Den lille krigshetsarens hörna

The great patriotic war

Allmänt kan man bara kort säga att GDW är ett spelföretag som producerar en hel del inom de flesta områdena. Ett av dessa är strategi och taktik. Vidare vidare kan jag upplysa er om att dessa brukar oftast vara svåra, komprimerade och regeltunga.

Dessutom inbillar jag mig att GDW har en förkärlek för serier. D.v.s. spelen publiceras i omgångar, där en tar upp markstrider på basnivå, en annan bygger ut detta system, och en tredje kanske medför några andra länders trupper som kanske blandar sig i. Ett exempel är Assault serien. I första lådan får man med grunden, i andra får man mer grund och regler om helikoptrar i strid. I tredje har jag för mig att den västtyska armén fick vara med på ett hörn.

Vad gör då The great patriotic war speciellt? Först och främst ingår den inte i någon serie. För det andra är spelet anpassat till en storskalig strategisk nivå, med arméer snarare än plutoner och bataljoner och för det tredje, och kanske bästa av spelets fördelar, reglerna är få och mycket lätta. Även kartan bryter mot den traditionella trenden. Snarare än att använda billigpapp så har man tryckt upp kartan på plastglatt hårdpapp som när den är utvikt, har ett minimum av höga veckkanter som i andra fall brukar likna en jättevåg som du får balansera dina enheter på.

Nu lite om spelet. Detta är en strategisk tillbakablick på kanske världens största konflikt, nämmerligen tyskarnas påhopp på bolsjevikerna 1941- 45. Det finns kampanjmöjligheter, d.v.s. att spela konflikten från 1941 till sitt slut, men med i lådan finns även fem scenarion. Dessa är anpassade så att det första låter spelarna lära sig grundreglerna. Sedan byggs nya regler på allteftersom man går igenom varje scenario tills även de avancerade reglerna tagits upp.

Jag råder er alla att spela scenariona först. Nu kan man inte säga att spelet i sig själv är något unikt, det fullkomligen vimmlar av konfliktspel baserade på Tysk- Ryska kriget. Det som gör spelet intressant är delätta reglerna. Strid t.ex. med ledare, flyg och partisaner är så lätt att där kan bara inget gå fel. Striderna följer i stort andra system. Full styrka på en sida och halv på den andra. Den som attakerar dividerar sedan sin styrka med försvararens. Enkelt, och enklare blir det. Kanske för enkelt. För i sin strävan att nå ett minimum av komplikationer förlorar man lite av den normala realismen, dessutom vimmlar det av mindre fel. För är det fel i en regel så står det även fel i exemplet som förklarar den närmare. Vidare så står det även fel i den

officiella rättelsen. För vad jag vet borde inte en sovietisk trupp behöva starta i Svarta havet? Fast vad vet jag. Kanske de hade flytvästövning den där dagen då tyskarna rullade över Sovietiska gränsen?

Till den bra manualen tillkommer även ett par scenarioböcker för vardera sida. På så sätt behöver man inte slita i samma bok för att kunna plocka fram de rätta enheterna.

Det är svårt att säga ifall detta spel är värt den summa som det kostar, men eftersom även Börjesson kunde med reglerna måste det väl finnas någon behållning.

Firebrigade

Firebrigade är ett spel som utspelar sig i slutskedet av kriget . Tyskarna trycks tillbaka av de ryska horderna och hamnar tillslut i Kiev. Soviet med vind i ryggen bestämmer sig då för att slå tyskarna vid denna stad, men det anser Hitler å sin sida vara en dålig idé och sätter in sin egen brandkår.

Bara för en tid sedan köpte jag en strategitidning som berömde detta meningslösa datorspel. Detta om något fick mig att tvivla på min egen bedömning. Förutom detta hade jag innan köpet tagit del av andra tidningars bedömningar. Idel beröm. Unikt system, otroooligt komplext, banar vägen för nya idéer inom strategin. Öh? Ännu en spelskandal? (Kanske man ska ringa till Expressen?)

Det vore mig en lycka om jag fick träffa de nötter som gjorde spelet, helst med något dödligt, och fråga: "Vad i helsike är detta?" (Ask first, kill later.)

För det första: När du attakerar någon så kan du bara attakera:

A. Andra HQ.

B. Städer.

Områderna kring städerna, d.v.s. sankmarker, skogar, etc. är tydligen förbjudet område. ("Kriga här? Så'na fasoner drar man bara till med i riktiga krig. Det här är en strategisimulator. Fy på dig!)

Och märk väl detta kan bara göras med ett av dina HQ:s samlade styrka.

Låt mig förklara. Om du har ett HQ som heter 42 Panser, så måste alla trupper som ligger under detta HQ flyttas till målet. Du kan bara lämna trupper bakom dig, genom att låta dem vila i dina övertagna städer. Det betyder att du separerar dem från HQ och dessa blir fria enheter som inte kan göra något utom att stanna i de städer du vill ha dem i.

Vad är det med det då? frågar ni er lojt. Fattar ni inte?

För det andra: Det betyder att de stora områderna mellan städerna ligger öppna för motståndaren.

Han kan lugnt passera mellan städerna, detta fina, öppna område och inta städer bakom dina linjer.

Strategi och vettiga försvarslinjer är något som förkastas. Väldigt unikt system måste jag medge. (apropå vända sig i graven. Rommel far väl fram som en fläkt i sin!)

Dessutom klumpar dina trupper ihop sig kring städerna, eller jagar förgäves fiendens HQ, till förlust av ytterligare städer. Sedan måste du falla tillbaka för att återta de städer fienden tog och sedan lämnade obevakade, till ett pris av enorma förluster.

För Sovjetarna går det ganska bra. De har så många trupper att de inte får plats kring städerna utan sväller ut som fuktiga tvättsvampar över

hela skärmen. Inte konstigt att Tyskarna inte kommer förbi. Detta medför att man i ren ilska börjar konstruera brevbomber sedan man tagit reda på generalagentens adress.

ARGHERTU FLU THRETYUIIIGHHHHH!!!

(Vid det här laget ringer pappa efter en ambulans och binder fast mina armar så att jag inte kan skada mig själv eller någon annan. Efter några minuter pumpar en doktor i mig några sprutor lugnande medel.) Jag känner mig lugnare nu och kan slutföra artikeln.

Manualen är faktiskt ganska okey, men det är knappast anledningen till att jag köpte spelet. Och visst får man valuta för pengarna, fast då endast ifall man vill ha en massa komplicerade rutiner att klia sig i huvudet över. D.v.s. olika understödsenheter, såsom flyg, pansar, lätta kanoner, tunga kanoner etc. i procent, som man kan höja och sänka. Detta kanske låter mysigt, men inte då. Först trodde jag att om man sänkte antalet procent t.ex. lätta kanoner, så skulle man kunna använda dessa på någon annans HQ och höja dennes siffror. Detta fann jag snart vara icket styrkt. Siffrorna var helt enkelt försvunna vid nästa HQ:s understödsmeny. Vidare kan man inte placera hur många reserver som helst i en enhet. Ju närmare man kommer 100%, desto mindre vill enheteni fråga ha av reserverna.

Därför undrar jag ifall det är jag, i egenskap av fältherre, eller enheternas ynkliga majorer och överstar som bestämmer.

Inte ens laddningstiden mellan omgångarna går att berömma. Jag trodde att ett spel som behövde 640K borde vara snabbt, men detta visade sig vara ett falsarium.

Måste ni defenitivt slösa bort era pengar, så bränn dom hellre eller köp PacMan i stället. De går då åtminstone åt till vettiga saker.

Må så vara att jag bara är en krigstokig amatör med en IBM-kompitabel dator och ett plastgevär på vinden, men så dåligt omdöme har jag inte att jag kan försaka lite realism. Jag tror nämligen att denna världs alla arméer förr eller senare strider i guds sköna natur. ("Inge allemans snack här inte, så tillvida inte speldesignern inte år en gröna vågen människa. Nej, inte en Greenbaret, en Greenpeace tjockskalle.")

Bara för att jag känner mig bättre nu kommer jag inte medföra den låga betygsskala som spelet förtjänar och jag tänker inte heller avslöja priset heller. Inte ens om ni hotar mig eller erbjuder en million (kanske). Eller som man kan säga: **Over my dead body!**

Av **Patrik "lite snällare" Larsson.**

STRID

"Var finns en Dragonlance bok när man behöver den?"
Citat av Kent- Ove Lindström.

Hallå alla AD&D diggare, här kommer jag med lite nya idéer till stridssystemet. Som alla vet är detta inte särskillt avancerat, utan snarare lättförstått och striderna går snabbt. Vissa har dock visat ett visst missnöje med dess abstrakta stil, varför jag arbetat fram dessa regelförslag:

Attackslag : Som ni kanske vet missar man alltid när man slår en etta, och träffar vid en tjugio. Men, dessa slag kan variera i klumpighet eller kraft och därför föreslages följande:

Efter varje ren 20 eller 1:a slår man ett extraslag för att se exakt hur bra eller dåligt man (miss)lyckas.

REN 20 (slå igen)

1	Vanlig skada (träffar inte riktigt perfekt).
2- 17	Dubbel skada (ett slag utöver det vanliga).
18- 19	Tredubbel skada (här har man skadat fienden grovt, blodet bara forsar fram, -1 Hp/rond tills såret blivit helat eller förbundet (Healing -5)).
20	Fyrdubbel skada (oj, oj! Nu är någonting trasigt på'n. Detta gör ont, -2 Hp/rond tills helad eller förbunden (Healing -10)).

REN 1:a (slå igen)

1	Nu har du gjort bort dig rejält!! Det är upp till DM att fundera ut det som är det absolut värsta som kan hända PC:n, t.ex. kan spelaren slå sin kamrat (att. slag) samtidigt som han/hon vänder ryggen till fienden. Eller tappar alla kläder ner til knäna och snubblar. Be **mean**!
2- 3	Också rätt dåligt gjort. PC sabbar vapnet och lyckas komma ur balans. Ingen DEX bonus på AC i 2 ronder och fienden får +2 på att träffa. PC kan inte fly från platsen förrän de två ronderna gått. **Eat dirt succer!**
4- 12	PC hystar iväg sitt vapen (nävarna?) 1d6+4 meter bort och blottar sig så pass fånigt för motståndaren att denne får +1 HR. Andra attacker hos den olycklige sker med -1HR.
13- 20	En regelrätt miss helt enkelt.

Ett annan intressant förslag är att inte låta PC dö när de nått 0 Hp. Nej låt istället döden inträda vid -CON.

Vid 1/10 av max. Hp måste PC slå CON för att inte svimma. De som har under 10 Hp börjar slå då de gått ned på 1. Avrunda alltid nedåt. Efter 0- strecket händer det roliga saker. Så länge man lyckas med sitt CON slag varje gång man skadas så klamrar man sig fast vid medvetandet. Men för varje poäng under 0 Hp man har får man -2 på slaget. Man får även samma minus på allt man företar sig, inklusive attacker och proficiencies.

Nu ett par ord om komplementet "The compleat fighter". Denna bok rekommenderar jag varmt, där tas upp bl.a. träff på olika kroppsdelar och annat. Ett litet tips: Om man nu träffar huvudet och lyckas gjöra hälften av max. Hp i skada så är den personen död. Inget snack om saken. Magiker ligger då naturligtvis lite illa till, men de har ju inget att göra i närstrid utan mycket magiska skydd omkring sig.

24 FREDRIK BÖRJESSON

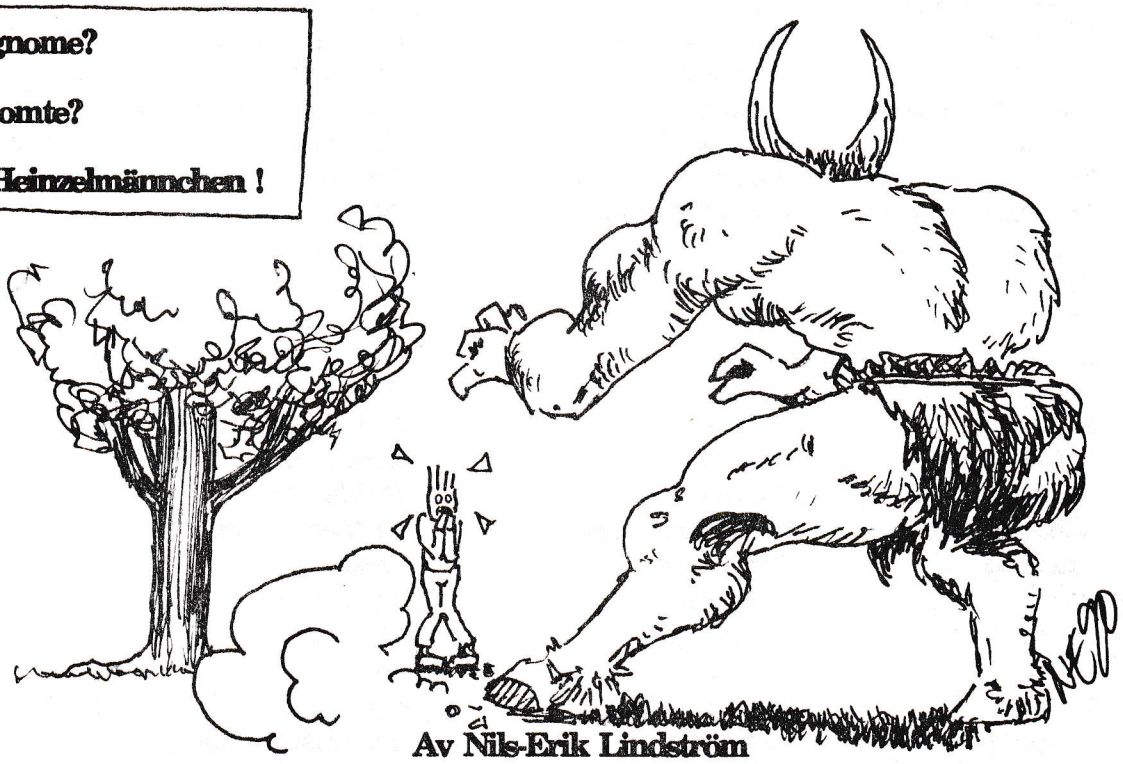
Många spel som även har en värld till systemet, tar engelskan som det enda språk som talas. Andra, t.ex. **Warhammer** och **Khelataar** har andra (hemmagjorda eller verkliga) språk som bas för de olika språkgrupperna i världen. I Warhammer kan en karaktär heta Franz Steinheger, helt i enlighet med det språk som enligt reglerna talas i det landet, men stöter du på en drake så skriker alla: Fan! En *Dragon*, och jag som just började bli bra! Eventuellt skriker den svengelsktalande: Oh fuck, en *Dragon*! (Med spexig basröst:) Show em'your heels guys!

Inte en enda följer Rollspelsvärldens logiska mönster ,detta gäller i synnerhet Warhammer, och kallar monstret för det som den skulle kallas på tyska, Drache. Att döpa om monstrenas namn till olika saker i olika länder ger inte bara illusionen att man verkligen är någon annan stans, det är dessutom helt i linje med verkligheten. Försök få en engelsman att säga "Jultomte", det går illa skall du se. Narurligtvis har varje språk, ibland till och med dialekt (jämf. skånska: Mullsork med rikssvenska: Mullvad), ett eget namn på en varelse eller ett djur. Jag är inte helt konsekvent i de åsikter jag framfört ovan, t.ex. anser jag att vardagsdjur såsom hästar, hundar o.dl. gott kan behålla sina orginalnamn, eftersom det annars lätt kan uppstå förvirring i spelargruppen. Jag har översatt alla monster från Warhammer till först svenska (Norsca) och sedan till tyska (The Empire). I eventuella framtida **BD** kommer listor på spanska (Estalian Kingdoms) såväl som franska (Bretonnia) att publiceras. Listan är som sagt avsedd att användas till Warhammer, men den kan med fördel användas även till andra spel, därför har jag t.ex. lagt in Kentauren i listan.

Engelska	**Svenska**	**Tyska**
Amphisbaena	-Ambiorm	-Doppelschlange
Basilisk	-Basilisk	-Basilisk
Black orc	-Olog hai	-Schwarzork
Camelioleech	-Kamelontigel	-Chamäleonegel
Carrion	-Kadaverfågel	-Kadavervogel
Centaur	**-Kentaur**	**-Zentaur**
Chaos beastman	**-Kaosbestman**	**-Chaos Biestmensch**
Chimera	**-Kimera**	**-Chimära**
Demon	**-Demon**	**-Dämon**
Demonic servant	**-Demontjänare**	**-Dämon diener**
Dragon	-Drake	-Drache
Fimir	-Fimir	-Fimir
Ghost	-Gengångare	-Spukgestalt
Ghoul	-Likätare	-Leichefreßer
Giant	-Jätte	-Riese
Gnome	**-Tomte**	**-Heinzelmännchen**
Goblin	**-Illvätte**	**-Bosgnom**
Goldworm	**-Guldmask**	**-Goldworm**
Greater Demon	**-Kraftfull demon**	**-Größer Dämon**
Griffon	**-Grip**	**-Greif**
Harpy	-Harpya	-Harpyie
Hobgoblin	-Svartalf	-Großgnom
Hydra	-Hydra	-Hydra
Hypogriff	-Hypogriff	-Hypogriff
Lashworm	-Nafsare	-Hauenschlange
Leech (monstrous)	**-Jätteigel**	**-Riesen Egel**

Lesser demon	**-Svag demon**	**-Kleiner Dämon**
Lesser goblin	**-Vätte**	**-Gnom**
Liche	**-Odöd magiker**	**-Hexenmeistergeist**
Lizzardman	**-Ödleman**	**-Eidechsenmensch**
Mabrothrax	-Mabrothrax	-Mabrothrax
Manticore	-Mantikora	-Mantikora
Marchlight	-Irrbloss, Lyktgubbe	-Sumpflaterne
Minotaur	-Minotaur	-Minotaur
Mummy	-Mumie	-Mumie
Ogre	**-Rese**	**-Kleine Riese**
Orc	**-Orch**	**-Ork**
Pegasus	**-Pegas**	**-Pegasus**
Skaven	**-Råttman**	**-Skaven**
Skeleton	**-Skelett**	**-Gerippe, Skelett**
Snotling	-Illbatting, Svartnisse	-Wildfang
Spectre	-Spöke	-Gespenst
Sunworm	-Solarv	-Sonnenraupe
Treeman	-Ent, Trädman	-Baummensch
Troglydite	-Krokodilman	-Kleineidechse
Troll	**-Troll**	**-Troll**
Turtledragon	**-Sköldpaddsdrake**	**-Schildkrötedrache**
Unicorn	**-Enhörning**	**-Einhorn**
Vampire	**-Vampyr**	**-Vampir**
Warrior of Chaos	**-Kaoskrigare**	**-Chaoskrieger**
Werebear	-Varbjörn	-Werbär
Werebison	-Varbison	-Werbison
Werecat	-Varkatt	-Werkatze
Werewolf	-Varulv	-Werwolf
Wight	-Kummelgast	-Grabhügelgeist
Wraith	**-Vålnad**	**-Gespenst**
Wyvern	**-Lindorm**	**-Lintwurm**
Zoat	**-Zoat**	**-Zoat**
Zombie	**-Zombie**	**-Zombie**

-Är det en gnome?
-Nej.
-Är det en tomte?
-Nej.
-Det är en Heinzelmännchen !



Av Nils-Erik Lindström

KILL THE BEAST

Kill the beast!
Cut his throat!
Spill his blood!

ur Lord of the flies
av **William Golding**

Ett äventyr till Cyberpunk eller Mutant, av **Kent-Ove Lindström.**

Försvarstal: Både Cyberpunk och Mutant är brutala spel, tonvikten ligger på action och våld. Om problemen inte kan lösas med våld så kan de nästan jämt lösas med mer våld. Bägge utspelar sig i en cynisk framtid när ingen bryr sig om någon annan än sig själv. Det är denna känsla som jag försökt få att genomsyra detta äventyr. Det innehåller grovt underhållningsvåld, massiv vapendyrkan och fascistiska tankesätt. Det är ingenting att visa upp för morsan och farsan med andra ord.

Kursiverad stil läses högt för spelarna.

Intrigen i korthet: MEDICO ett läkemedelsföretag, har stora problem. För en tid sedan utvecklade de nämligen ett kemiskt stridsmedel, en dödlig smitta. Problemen började när huvudlaboratoriet, där smittan skapades, brann ned tillsammans med dess skapare, Dr. August Biedelmann och några andra kemister. Smittan råkade av okänd anledning komma ut på gatorna och MEDICO var tvugna att snabbt sätta igång produktionen av dess motgift. Det visade sig då att all information om motgiftet raderats från datorerna, alla utdrag på papper var borta och dessutom hadde alla prover på motgiftet brunnit inne.

Man meddelade genast stadens borgmästare som svarade med att genast spärra av hela stadssektorn och stänga av all dess ström.

De stora Megakorporationernas reservgeneratorer används för att hålla de dyra datorsystemen vid liv, inga lampor är tända, inget slöseri. Alla som försöker lämmna området skjuts ned av militären och bränns med eldkastare, alla flygfordon beskjutes med luftvärnsrobotar. Inte ens de rika släpps ut.

En vecka går, i mitten av de avstängda delarna finns skyskrapan med MEDICO's ledning som nu i praktiken är belägrade av innvånarna i stadsdelen, en klaustrofobisk mobb som har hört via rykten vilka som bär skulden till deras tillfälliga, kanske slutgiltiga misär.

Så mottager de ett brev från en utpressare som säger sig villig att mot betalning överlämna ett provrör motgift. Är ledningen snabba nog kan de kanske hinna analysera och massproducera det innan smittan dödar dem alla.

De sätter sin nyutnämnde säkerhetschef (den gamla var en av de första som försökte lämna stadssektorn, han misslyckades fatalt) på uppgiften att undersöka om motgiftet finns, återta det och ta reda på hur utpressaren kom över det. De har ingen tanke på att betala lösensumman.

Vad MEDICO inte vet är att utpressaren egentligen är den chefskemist de tror ha dött i branden, Biedelmann.

Han och den nye säkerhetschefen har tillsammans planlagt kuppen minutsiöst. De har nogrannt räknat ut exakt hur mycket pengar som kan klämmas fram ur MEDICO under rådande förhållanden, utan att ruinera det. Åtminstonde säkerhetschefen tänker ju arbeta vidare där.

Allt skulle ha fungerat om inte den gamle säkerhetschefen dött hastigt och lustigt, och Biedelmanns kumpan plötsligt blivit befodrad till säkerhetschef istället för som tidigare **biträdande** säkerhetschef. Han har nu ett stort problem. Återför han inte motgiftet och pengarna är han en död man, och återför han dem står han där lika fattig som tidigare.

Så får han en idé, och det är där karaktärerna kommer in...

Smittan

Denna orsakas av en syntetiskt framställd bakterie kallad **Ten-17a**. Den var ursprungligen tänkt att användas som biologiskt stridsmedel. Alla i en smittads närvaro löper risk att insjukna.

Inkubationstiden är bara ett par timmar, sedan börjar den sjuke känna sig varm och törstig. Han får låg feber och börjar efter ytterligare nån timme få återkommande huvudvärksanfall. Strax därefteråt börjar ett paranoit beteende uppträda. Det hela kulminerar i att offret löper amok, endast avbruten av kraftiga kramper och spasmer då och då. Inom ett dygn dör den smittade av inre blödningar och hjärnskador.

Men sjukdomens förlopp är inte känd för den stora massan, de vet bara en sak: Något förvandlar invånarna till mordgalningar, en bakterie från MEDICO.

Uppdraget

Människohavet utanför den massiva skyskrapan böjar i natten, blodtörstiga och hämndgiriga skriker de ut sitt hat mot MEDICO, lampor och tändare lyser upp mörkret och den vanvettiga folkhopen.

Hela MEDICO's vaktstyrka krävs för att hålla dem borta från byggnaden, innehållande hela dess administration, och samtidigt ta hand om de krypskyttar som hela tiden beskjuter dem och skyskrapan från närbelägna byggnader.

Ni förstår de uppretade invånarna. Om ni inte hade varit anställda av MEDICO skulle ni också ha stått där ute. För en vecka sedan brann ett av MEDICO's labb ned och en smitta spreds i staden, en dödlig smitta som förvandlade de insjuknade till fruktande mordgalningar. Sedan spärrade militären av hela stadssektorn, alla som försökte ta sig ut sköts ned och brändes med eldkastare. Alla fordon sprängdes i bitar och till och med kloakerna bevakades. Inte ens de rikaste släpptes ut. Strömmen slogs av, alla lysen slocknade, strömmen från företagen används till att hålla endast det viktigaste igång.

Mannen som ni jobbar för, den nye säkerhetschefen Howard O'Donnel, står vid panoramafönstret på 23:e våningen och betraktar det storslagna sceneriet nedanför med ryggen vänd mot er. Ni märker att två kulor tidigare försökt tränga igenom det skottsäkra glaset, men misslyckats.

Som råttor i en bur, säger han högt för sig själv, vi är alla fångade som råttor i en bur medan myndigheterna väntar på att smittan ska ta oss alla. De dumma kräken där nere förstår inte att smittan sprids genom beröring, de tror att om de dödar oss, om de brinner ned hela MEDICO så försvinner smittan. Arma satar. Bara för att man dödar besten tyglar man inte dess avkomma. Speciellt inte om denne är den ende som kan förhindra ytterligare blodspillan.

Han vänder sig mot er och fortsätter med bister min:

Ni förstår, den här smittan, Ten-17a som vinuset heter, är framställt här, och samtidigt utvecklades ett motgift. Vi ville

ju inte smitta våra egna medborgare i händelse av krig. Tyvärr brann allt detta, så vitt vi vet, ned i laboratoriebranden för en vecka sedan. Då dog också chefsbiokemist Dr. August Biedelmann, mannen som utvecklat både virus och motgift, tillsammans med tre av hans anställda. Vi tror att det var ett attentat av något företag, vi vet inte vilket, ty alla formler på motgift och virus hade raderats ur datorns minne, inte ens några utskrifter på papper fanns kvar. Ni kan tänka er hur gubbarna i ledningen slet sitt hår när det kom fram att Ten-17a hade läckt ut på gatorna. Alla är galna och varje dag löper någon av oss instängda här amok och dödar sig själv eller någon annan.

Han gör en paus och låter det sjunka in. Han nämner det inte men ni vet att läget är långt värre utanför detta belägrade svarta torn. Han talar vidare:

-Igår mottog en av vakterna ett brev till ledningen, någon i folkhopen kastade det på honom bundet vid en sten. Det var skrivet med en gammalmodig skrivmaskin och gick ut på att en icke namngiven person hade i sin ägo det enda återstående provröret med motgift. För dess överlämnande ville han ha 30 000 000 ED. Vi vet inte om det är sant, men läget är desperat. Ledningen griper efter halmstrån. Hela vaktstyrkan behövs för att bevaka den här byggnaden, men ni ska möta utpressaren, skaffa tillbaka motgiftet om det existerar, och sedan ta tillbaka pengarna. Dessutom ska ni se till att den jäkeln aldrig mer ser dagens ljus. Så ska motgiftet naturligtvis tillbaka hit. För det får ni 10 000 ED var. Begå inte dumheten att sticka med utpressarens pengar, varken ni eller jag kommer ut ur sektorn förrän smittan dött ut. På ett eller annat sätt.

Flygturen

När spelarna tackat ja utrustar Howard dem med mörka overaller som skyddar mot värmesensorer (De har också insydda mikrofoner med batterier för 5 timmar framöver. Men det berättar han inte).

Han ger dem dessutom (inom rimliga gränser) all den ytterligare utrustning de begär.

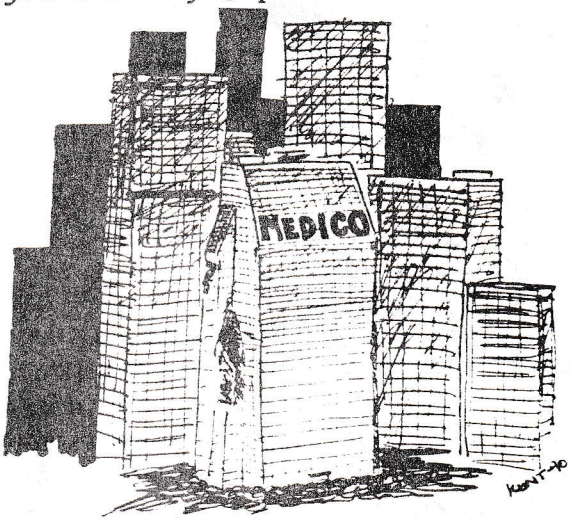
Han för dem sedan upp på taket där en startklar helikopter väntar. Innan spelarna bestiger helikoptern säger Howard:

-Om fyra timmar ska mötet ske, på Landslide street 926a, det är en lagerlokal. Se till att det klarar. Helikopterpiloterna säkrar ett tak på en skyskrapa strax intill den här och släpper av er. De är instruerade att vänta på er i 8 timmar. är ni inte tillbaka då antas ni vara döda. Lycka till.

Om någon av karaktärerna vill ha skjuts ända fram till lagerlokalen förklarar Howard att MEDICO inte vill riskera att någon beskjuter helikoptern med stridsrobotar mer än nödvändigt. Dessutom finns det gott om andra flygfordon där uppe i luften som gärna spränger vad som helst med MEDICO's emblem på i bitar. Rollpersonerna släpps av på en av de närbelägna skyskraporna punkt slut!

Rollpersonerna är tvungna att springa fram till fordonet över det oskyddade taket, för att minska chansen att någon krypskytt ska hinna skjuta dem. Låt gärna några av dem bli sporadiskt beskjutna från ett närliggande hustak, elden besvaras då genast av den pintelmonterade kulsprutan i helikopterns för och beskutningen upphör.

Så lyfter helikoptern i nattens mörker och sätter fart mot ett av de närliggande hustaken. Under den, på botten av de djupa klyftorna mellan de mörka, strömlösa skyskraporna kan man se folkhopen som omger MEDICO. Ett hav upplyst av tändare och ficklampor.



Den pintelmonterade kulsprutan vrålar vildsint, de beväpnade människorna på taket där helikoptern tänker landa pulveriseras i ett moln av blod och bensplitter. Helikoptern cirklar ett varv runt taket för att försäkra sig om att ingen överlevt. Sedan landar den och stänger av motorerna. Piloterna tar fram och osäkrar sina M16A2 och placerar sig så att de har maximal översikt över taket och dess omgivning.

En av dem pekar sedan ut var trappnedgången finns och säger åt er att hukande kuta dit och snabbt ta er in, "Ifall någon krypskytt iakttar oss vore det ju bra om åtminstone ett par av er överlevde."

Höghuset

Detta är en 64 våningars filial för **GORENET**, ett företag som koncentrerar sig på att tillverka smaskiga barn- och ungdomsprogram, centrerade mest kring extremt sex och våld.

Dessa säljer de sedan till de stora kanalerna för sändning under dagtid då föräldrarna arbetar.

Om RP håller sig till trapprummet möter de inte någon alls innan tionde våningen. Men går de in på någon våning kan de hitta några skådespelare eller en och annan chef som gömmer sig här undan gatugänget som ockuperar de lägsta fyra våningarna. Har de riktigt tur/otur, stöter de på en hämndlysten krypskytt som ligger och väntar på att någon borta vid MEDICO ska bli oförsiktig. Man kan även finna massvis med affischer och signerade idolfoton.

De lägsta fyra våningarna är som nämnts tidigare för tilfället bebott av ett gatugäng. De har dödat och/eller våldtagit alla de kunde finna som gömde sig där, och då och då går de i grupper några våningar upp sökande efter lite "underhållning". På 10:e våningen stöter karaktärerna på en sådan grupp på 5 personer.

Ingen nedanför kommer att bry sig om den skottlossning som tveklöst inträffar vid mötet, eftersom det alltid blir skottlossning när någon går uppför trappen.

De överlevande RP kan om de vill fortsätta färden ned för trappen, men de borde nu förstå att det finns några, inte nödvändigtvis vänliga själar, nere på bottenvånongarna.

Lyckligtvis för dem är säkerheten inte särskillt hög. Gänget, som kallar sig **"The Diciples"**, har endast barrikaderat alla utgångar ur skyskrapan, inklusive trapputgången (nödutgången). Där sitter 2 uttråkade Diciples medlemmar och vaktar (läs: tittar på snuskiga Holobilder).

Om karaktärerna lyckas med att tyst ta sig ned för de sista fyra trapporna och i tysthet ta hand om vakterna så är det inga problem. Men blir det skottlossning så går larmet genast, då stormar det snart dit fler medlemmar. I sådana fall borde RP lämnna byggnaden illa kvickt! Tillfångatagna RP kommer att råka ut för gängets grymme ledare, den fruktade **Largo "Nuke" Guacho's** vrede. De kommer att dö väldigt sakta och plågsamt såvida inte de mot alla odds lyckas fly.

Postverket kommer alltid fram

Väl ute ur **GORENET's** lokaler så kommer karaktärerna att vara någorlunda säkra, "The Diciples" följer i varje fall inte efter dem alldeles för långt om de blivit upptäckta. Då kanske ett annat gäng passar på och intar deras ställe medan de är borta.

Om detta spel används till **Cyberpunk** så skall den med högst **INT+ Streetwise** slå 20+ för varje halvtimma gruppen letar efter Landslidestreet 926a för att hitta dit. Om **Mutant** används så skall den med högst värde på Fixare lyckas med den färdigheten.

Varje halvtimma RP letar väljer GM/SL en av nedanstående händelser.

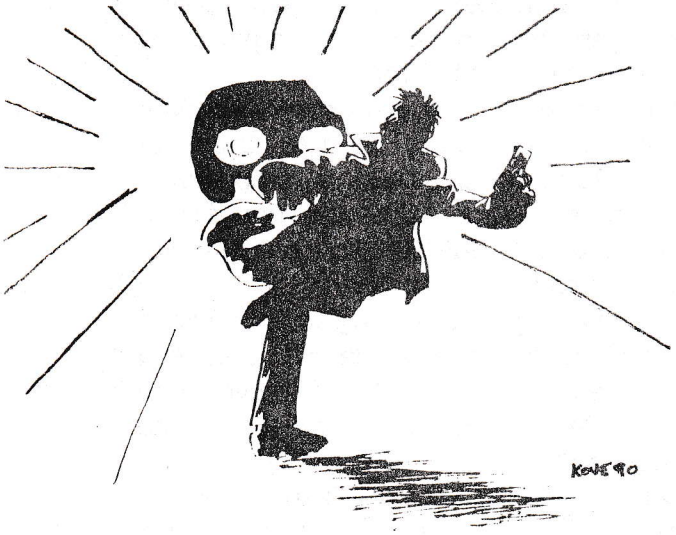
* Ett gäng gatupojkar försöker stjäla väskan med pengar, de fäller den RP som bär på den med ett krokben, fiskar åt sig väskan och springer skrattande iväg in bland en labyrint av mörka gränder. De är mycket snabba och flinka, så äventyrarna kommer att få ett litet H-e att skaffa tilllbaka pengarna.

* En uppretad mobb på hundratals personer väller nedför gatan, de är väldigt uppretade och slår och pucklar på allt de möter, inklusive RP.

* En man som är mordgalen av smittan anfaller spelarna, han klöser, river skjuter och hugger i 3 strids-

rundor. Han faller sedan ihop på marken i spasmer och förfärliga kramper. Det barmhärtigaste RP kan gjöra är att avsluta hans lidanden. Alla som kommit i kontakt med den smittade måste slå för sin **LUCK (15+)/FYS** eller bli smittade.

* RP beskjuts sporadiskt från ett fönster. Det är en gammal gubbe som inte vill bli smittad och därför skjuter ned alla som kommer i närheten. Vägen är full av döda gängmedlemmar, män, kvinnor och barn.



* RP hör skrik på hjälp från en gränd. De måste rädda en kvinna från att bli våldtagen (en ny RP?) av 5 st Booster-/Skinnare gängmedlemmar.

* Från en skyskrapa dråsar det ned en kropp. En självmördare. Detta kommer att utlösa en våg av självmordshopp från andra som gömmer sig i den byggnaden. Det formligen regnar kroppas och närvarande RP måste slå **REF (15+)** eller **SMI-slag** för att inte gjöra nya bekantskaper och ta 4D6(killing damage, Cyberpunk) alternativt 5T6(Mutant) i skada.

* RP passerar en matbutik, det råder full strid om varorna mellan kunderna. Man kan bli dödad för en Coca-Cola.

* Ett gäng Boosters/Skinnare försöker råna karaktärerna. Antagligen deras sista misstag i detta liv.

Om RP kommer till lagerlokalen innan 4 timmar gått så har de lite tid på sig att studera terrängen, göra upp planer, antagligen vill de ordna ett bakhåll.

Utpressaren, chefskemisten, anländer 15 minuter i förväg, han har varit här tidigare och gömt botemedlet. Karaktärer som anländer en halvtimma innan eller precis i tid har alltså minimal tid på sig för förberedelser. Han väntar en timma på RP om de inte redan är där, sedan bryter han ihop när han inser att MEDICO inte trodde på hans utpressarbrev. Han har givit upp ett välbetalt arbete för att sluta i slummen. Efter ytterligare en halvtimma kommer han att bestämma sig för att själv dricka allt motgift och låta alla andra i stadssektorn dö i smittan. Som ende överlevande kan han sedan ta vilka rikedommar han vill från de döda. Om RP ännu ej hittat till lagerhuset (11 slag!) så är de alldeles för korkade för att kalla sig äventyrare.

Lagerlokalen

Detta är en ovanligt låg byggnad i ett undanskymt läge bakom och sammanbyggt med en skyskrapa. Här brukade bolaget **TRACCA**, ett företag som tillverkar maskindelar, lagra sina piratkopior av andra företags varor. Ända tills smittan och mörkläggningen kom. Här finns fortfarande fullt med lårar fyllda med mekaniska delar och pinaler, lastmaskiner står tomma och ensliga här och där, men inte en människa syns till. Ingen konversation kan föras utan att lokalen fylls av dova ekon. Det är en dyster och mörk plats.

Om rollpersonerna bestämmer sig för att söka igenom platsen hittar de en ihjälskjuten trebarnsfamilj i ett hörn. De hade gömt sig här så när Biedelmann, Chefskemisten, kom hit för att gömma motgiftet dagen innan och fann dem så mördade han dem. De är alla skjutna med ett grovkalibrigt vapen på nära håll. Rigor mortis (likstelheten) har satt in så om någon mot förmodan skulle vilja ha någon av deras blodiga kläder

måste denne bryta några ben på den dödes kropp för att få av dem.

I en av lårarna innehållande mekaniska delar ligger ett provrör undanstoppat i en ask fylld med bomull. Om någon slår ett perfekt slag för iakttagelseförmåga (Cyberpunk: Awareness 25+) när denne letar igenom lagerlokalen hittas av en händelse detta provrör. Är karaktärerna intelligenta förstår de att de hittat motgiftet och skjuter utpressaren så fort han visar sig, eller helt prompt återvänder genast till höghuset med helikoptern.

Men äventyret blir så mycket roligare om äventyrarna inte finner motgiftet genast, så modifiera gärna tärningsslagen litegrann medans spelarna inte tittar (Du slår väl naturligtvis dolda slag för dessa färdigheter?).

Biedelmanns saga

Biedelmann kommer, så snart han möter karaktärerna, att beordra dem (så många han kan se) att lägga ned sina vapen och visa honom pengarna. Han är inte dum, så han säger också att alla som ligger i bakhåll kan kliva fram genast och lämna sina vapen på marken. Annars får de aldrig något motgift. Han berättar vidare att han gömt undan motgiftet och bär det alltså inte på sin person (att skjuta och plundra honom vore meningslöst).

Han vill ha pengarna i sin hand, de får skjutsa väskan över golvet till honom, innan han ger dem motgiftet. Som han plockar upp väskan säger han följande:

-Ha, som en liten bonus ska jag till och med säga er hur jag fick tag på motgiftet. Jag och en enfaldig direktörsaspirant anlade branden och jag stack med motgiftet. Hans namn kan ni gärna få, det var Howard O'Donnel i styrelsen som hjälpte mig!

Sedan han sagt detta drar han upp en grov 45 Automatic och börjar backa mot utgången. Han säger vars motgiftet finns. Om ingen hindrar honom så försvinner han ut på gatan.

Oavsett hur det går med Biedelmann så borde nu karaktärerna ha motgiftet i sina händer. Och de gissar antagligen att deras uppdragsgivare inte är helt att lita på.

Men motgiftet i provröret räcker inte åt dem alla. Såvida inte de vill slåss om de dyrbara dropparna, är de tvingade att ta motgiftet tillbaka till MEDICO för analys och massproduktion.

Men två uppenbarliga problem finns innan detta kan ske, de måste ta sig tillbnaka till GORENETskrapan och förbi de inte alltför vänliga "The Diciples".

Gängturen tillbaka från lagerlokalen till skrapan löses på exakt samma sätt som ditvägen, fast nu får även den med näst högst INT+Streetwise/Fixare slå för att lyckas hitta vägen. Ta möten som vanligt från händelselistan.

En tänkbar lösning på problemet med "The Diciples" vore att med en walkie-talkie kontakta helikoptern och övertala piloterna att flyga till ett annat tak. De kommer i så fall att vägra flyga längre än till närmaste hustak, det finns gott om ilskna krypskyttar där ute i mörkret. Men då måste RP naturligtvis kämpa sig uppför en helt ny och farlig kontorsbyggnad, fullspäckad av galningar. Andra lösningar kan vara att lura ut gänget på gatan eller åtminstonde dra deras uppmärksamhet mot en sida av fasaden (genom skottlossning eller annat oväsen) medans karaktärerna smiter in på andra sidan.

Om spelarna har idé torka så låt deras karaktärer finna en övergiven brandbil, eller en lång stege, eller

något annat de kan klättra på.

Väl uppe, förutsatt att inte alltför lång tid gått väntar helikoptern på dem. De flygs omgående till MEDICO byggnaden. Under den korta färden kan det tänkas att RP vidarebefodrar sina misstankar mot Howard via t. ex. radion. I sådana fall kommer genast ett febrilt sökande efter honom omedelbart att ta vid. Men ingen kommer att leta på taket, där han har gömt sig i väntan på helikoptern.

Han är iklädd skottsäker väst och hjälm. Han planerar att beskjuta helikoptern med en gasampull innehållande ett starkt sövande medel, så snart som en dörr öppnas. Sedan han tagit tillvara på det viktiga motgiftet och lösensumman från de sovande i helikoptern tänker han aptera provexemplar från en nyligen framställd sprängdeg vid helikopterns bränsletankar. Detta borde föranleda en explosion som förstör hela fordonet och allt och alla i det. Han tänker sedan skylla på att det var en raket eller lyckoträff från någon höghastighetskula i tanken.

Bland bråten kommer han att finna att provröret som genom ett under hade klarat sig, naturligtvis kommer alla pengar att ha brunnit upp.

Denna plan kommer att fungera såvida inte karaktärerna på något vis lyckas undvika att sövas ned och övermannar Howard. Eller om de använt radion för att avslöja sin uppdragsgivare för ledningen.

Howard avlossar ampullen så fort han ser en passande öppning i helikoptern. Alla som är inne i helikoptern måste slå ett svårt FYS slag/ BODY slag 16+ varje runda för att inte somna in i 24-FYS/ 20-BODY timmar. Alla som tar sig ut beskjuter han med en revolver, han siktar på huvudet eller andra extremiteter. Han vill nämligen inte riskera att träffa provröret med motgift, om någon han skjuter skulle råka ha den i en bröstficka eller dylikt. Dessa betänkligheter kastar han dock åt sidan om läget blir desperat för honom.

Så snart Howard är avklarad kan äventyrarna förklara sig för MEDICO's säkerhetsvakter och sedan om de lyckas övertyga dem (vilket kan bli svårt, om de inte kan bevisa sin ståndpunkt) för MEDICO's ledning. Klarar de av detta blir karaktärerna officiellt avtackade och får sin betalning.

Det tar tre dagar innan massproduktionen av motgiftet sätts i gång. Man börjar genast (under vapenhot), vaccinera de misstänksamma invånarna som belägrat MEDICO. Efter en vecka är smittan besegrad, och efter ytterligare fyra veckor öppnar regeringen stadsdelen för sanitering. Allt bränns i området, utom invånarna som desinfekteras grundligt. Detta medför naturligtvis ofantliga förluster för företag och privatpersoner, men de lever åtminstone vidare.

Pengar bränner man naturligtvis inte upp om vissa personer får sin beskärda del, så smarta karaktärer kan klara sig med åtminstone kassan någorlunda intakt. De är nu redo att köpa ny utrustning och ge sig ut på nya äventyr.

Ett monument reses bland ruinerna tillägnat stadens borgmästare 'För hans sinnrika handhavande av en allvarlig katastrofsituation'.

Alternativa avslutningar

Det kan tänkas att Rp tar motgiftet till någon skum kemist, istället för MEDICO, för duplicering och analys. Denne kan då inte på långa vägar tillgodose alla behövande i stadsdelen. Endast ett fåtal (de som betalar bäst) överlever. Smittan självdör efter fyra månader, stadsdelen och spelarna får genomgå samma procedur som i ovanstående fall, när regeringen efter ytterligare fyra veckors karantän öppnar stadsdelen för sanitering.

Senare reses ett monument tillägnat stadens borgmästare bland ruinerna 'För hans sinnrika handhavande av en allvarlig katastrofsituation'.

Om karaktärerna misslyckas...

Om de inte lyckas hitta till lager-lokalen, dör i sina försök att nå MEDICO efteråt eller helt enkelt råkar krossa provröret så är allt förlorat.

Efter fyra månaders grasserande smitta ligger stadsdelen öde, alla är döda och regeringen beslutar för-kolna allt och alla i området. Senare reses ett monument tillägnat stadens borgmästare bland ruinerna 'För hans sinnrika handhavande av en akutlig katastrofsituation'.

S L U T

Passande musik till spelet

För den spelledare som vill skapa atmosfär till spelet med musik i bakgrunden följer här några exempel på olika band och låtar som duger:

AC/DC: Dirty deeds done dirt cheap
Hell ain't a bad place to be
Night prowler
Problem child

AEROSMITH: Don't get mad get even

MOTORHEAD: Killed by death
Overkill

NUCLEAR ASSAULT: Critical mass
Search & seizure

FRANK SINATRA: I've got you under my skin

QUEEN: Another one bites the dust
The prize
I want it all

QUEENSRYCHE: I only dream in infrared
N.M.156
Screaming in digital
Operation:Mindcrime
Spreading the disease

Karaktärer

Dr August Biedelmann

Mutant

STY: 7 SMI: 6 MST: 9
INT: 16 STO: 10 PER: 11
FYS: 12 KP:22 SB:0
KLASS: Nom ÅLDER: 50
H. HAND: Höger

VÄSENTLIGA FÄRDIGHETER:
Iakt. förm. 70%, Markfordon 60%,
Övertyga 90%, Automatvapen 30%

CYBERNETIK: Audio ugamentor, +2
Cyberjack, Fotoreceptor,
Laserfinger, Mikroskopöga,
Sekundärminne

VIKTIG UTRUSTNING: 45 Automatic

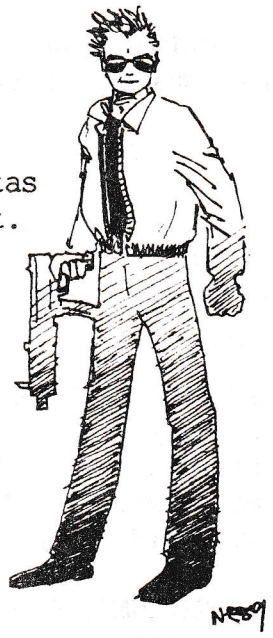
Cyberpunk

INT: 9 REF: 3 TECH: 8
COOL: 5 LUCK: 4 ATT: 5
EMP: 5 MA: 6 BODY: 6
CEM: -7 ROLE: Techie
AGE: 50 ABILITY: Scrounge

SKILLS: Notice +3,
Gen. know. +7, Pistol +5;
Spec. know. (kemi) +7,
Teaching +4, Persuasion +9,
Intimidate +7, Streetwise

Driving +9

CYBERWARE: Interface plug,
Micro/telescopic eye,
Time square marquee eye,
Processor installation
EQUIP: 45 Automatic



PERSONLIGHET: Biedelmann är trött på att vänta på att kastas som skräp på någon soptipp, han vill bli rik och leva livet.

"Diciples" medlemmar

Mutant

STY: 14 SMI: 12 MST: 14
INT: 5 STO: 13 PER: 8
FYS: 14 KP:27 SB: 1t4
KLASS: Nom ev. Mut (krim)
ÅLDER: 16-25 H. HAND:Höger
Streetdeal+2

VÄSENTLIGA FÄRDIGHETER:
Markfordon 50%, Fixare 20%, +4
Rör. manöver 30%,
Alla atridsf. 50%
UTRUSTNING: Spas 12, UZI,
s&m M31, Dolkar
ev. MUTATIONER: Huggtänder
Motbjudande utseende

Cyberpunk

INT: 3 TECH: 5 REF: 6
COOL: 7 LUCK: 5 ATT: 6
EMP: 3 MA: 7 BODY: 8
CEM: 0 ROLE: Fixers
AGE: 16-25 ABILITY:

SKILLS: Notice +2, Pistol +6,
Rifle +6, Athletics +5, Drive

Motorcycle +6, Martial arts +4,
Interrogation +2, Streetwise +2
EQUIP: 12 Gauge, 38 Special,
Dolk

PERSONLIGHET: Att våldta och mörda är kul.

Largo "Nuke" Guacho

Mutant	Cyberpunk
STY: 18 SMI: 17 MST: 15	INT: 6 TECH: 7 REF:11
INT: 12 STO: 17 PER: 12	COOL: 10 LUCK: 7 ATT: 6
FYS: 17 KP: 34 SB: 1t6	EMP: 2 MA: 7 BODY: 10
KLASS:Nom(krim) ÅLDER: 30	CEM: 0 ROLE: Fixer
H.HAND: Vänster	AGE: 30 ABILITY: Streetdeal+5
VÄSENTLIGA FÄRDIGHETER:	SKILLS: Notice +4, Pistol +6,
Markfordon 80%, Fixare 60%	Rifle +6, Athletics +4,
Rörliga manövrar 60%	Drive +6, Motorcycle +7,
Alla stridsfärdigheter 80%	Martial
arts+7,Interrogation+7,	
UTRUSTNING: Colt MK4, M16,	Streetwise +8, H. perception
+2	
Ankfot, Kevlarväst.	CYBERNETICS: Reflex booster,
CYBERNETIK: Stålklor,	Cyberarm, Slice n' dice
Hyperaktivator	EQUIP: Atchison assault, Kniv,
	44 utomag, Kevlar jacket.

PERSONLIGHET: Att våldta och mörda må vara kul, men att mörda och våldta är roligast.

Typisk innvånare

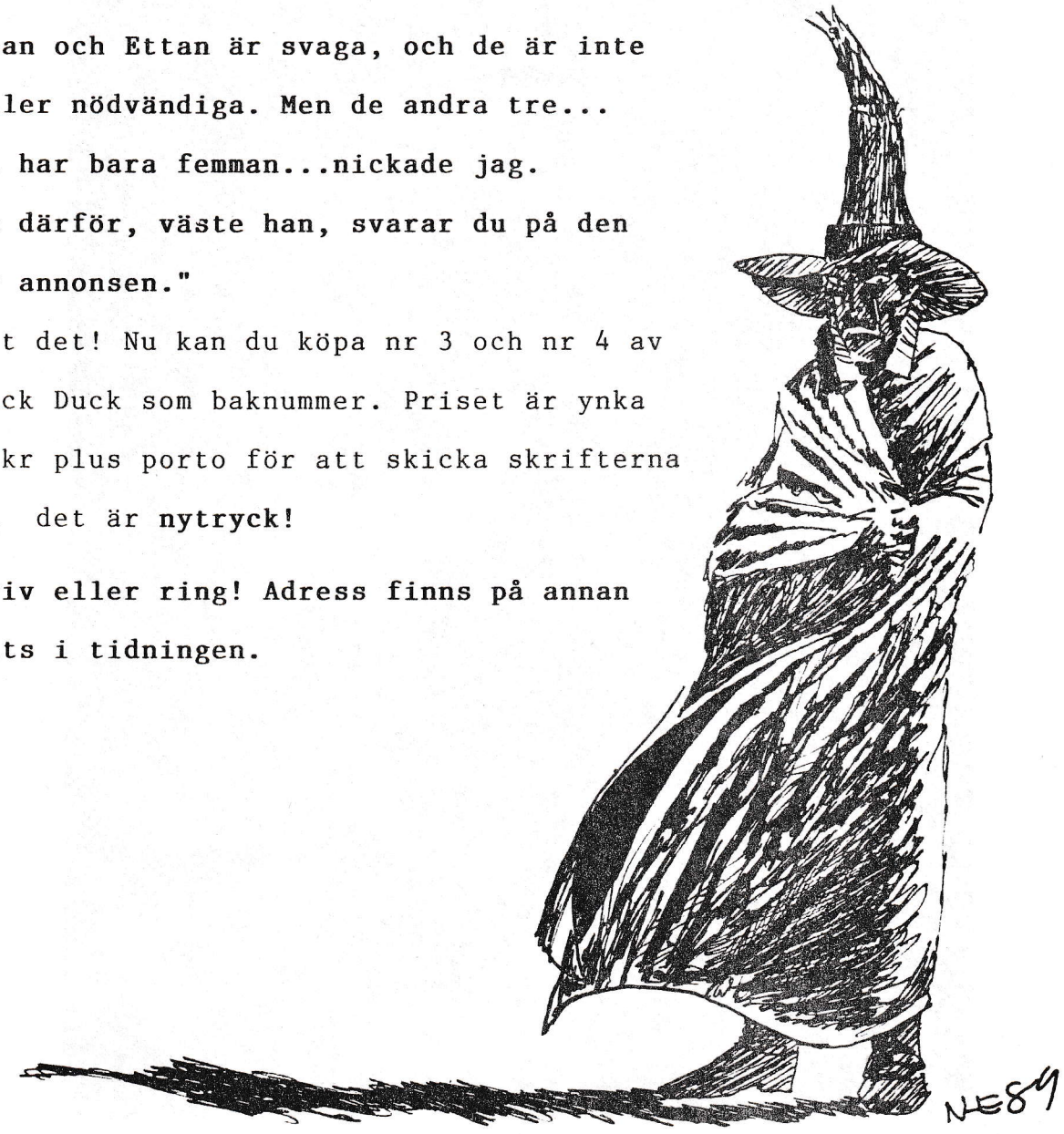
Mutant	Cyberpunk
Alla grundegenskaper: 11	Alla grundegenskaper:5 (CEM:-7)
VÄSENTLIGA FÄRDIGHETER:	SKILLS: Driving: +2,
Pistol:+1,	
Markfordon 30%, f. hjälp: 20%,	Wardrobe: +2, Brawling: +3
R. manövrar: 25%, Pistol: 15%	
Obev. strid: 25%, 1H Närst. vpn: 25%	

PERSONLIGHET: Smittan finns överallt! Tänk om min fru/man har den och smittar mig? eller tänk om mina barn är smittade?

"Fethanorhal såg bistert på mig. Hans ögon lyste i det mörka anletet, som förmörkades än mer av hattens skugga.
-De Fem är ovärdeliga var för sig, men bara om de förenas kan vi rädda världen. Tvåan och Ettan är svaga, och de är inte heller nödvändiga. Men de andra tre...
-Vi har bara femman...nickade jag.
-Så därför, väste han, svarar du på den där annonsen."

Just det! Nu kan du köpa nr 3 och nr 4 av Black Duck som baknummer. Priset är ynka 10 kr plus porto för att skicka skrifterna och det är **nytryck!**

Skriv eller ring! Adress finns på annan plats i tidningen.



ÄR DET SLUT NU?

BD LEVER VIDARE I VÅRA MINNEN!

MEN MÅHÄNDA FINNS DET LIV EFTER DÖDEN.