

# Skymningshem

## Del 4: Hemligheter

---

Varning  
 Bakgrunden  
 Magi  
 Triluminarens sällskap  
 Trollkarlarna i tornen  
 Den Vita gudinnan  
 Varelseser  
 Episka kampanjer  
 Resurser

### Hemligheter

---

#### Varning!



Det finns många hemligheter i Skymningshem. Samtliga skulle förmodligen förstöra antingen stämning eller spänning om någon annan än spelledaren råkade känna till dem. Därför tas de upp i ett separat kapitel. Spelare som läser hit bör för sin egen skull sluta att läsa.

#### Bakgrunden

---

Fo'ur är den fjärde månen kring gasjätten Althea, som i sin tur är den femte planeten kring en liten gul dvärgsol ungefär 2700 ljusår från Jorden. Det är den enda livsdugliga världen i hela solsystemet, om man räknar bort de frusna haven på några av Altheas andra månar. Dessa astronomiska data, samt solens katalognamn, är dock sedan länge bortglömda av Fo'urs invånare. Namnet "Fo'ur" härstammar från månens engelska beteckning, "Althea Four (4)". Det ursprungliga namnet är glömt, om det över huvud taget har funnits något ursprungligt namn.

Världen Fo'ur är ungefär lika stor som Jorden, men inte lika massiv, så gravitationen är endast 80 % av normal jordgravitation. Det räcker dock för att behålla en atmosfär. Ungefär 95 % av ytan är täckt av vatten. Fo'ur ligger egentligen för långt bort för att ligga i solsystemets biozon, men den har ändå en behaglig temperatur genom en kombination av tidvattenkrafter mellan månen och gasjätten och elektromagnetisk strålning och magnetiska kraftfält från gasjätten. Tidvattenkrafterna sätter haven i rörelse, vilket alstrar värme, samt orsakar en hel del vulkanisk aktivitet. Strålningen i rymden fångas upp av Fo'urs magnetiska fält och dras in mot polerna, vilket i sin tur alstrar mer värme. All denna värme stängs sedan in under ett lager atmosfär. Resultatet är att Fo'ur har ganska behaglig temperatur, med två tropiska zoner vid vardera polen och ett arktiskt bälte vid ekvatorn.



Större delen av det fria syret skapas av luftburet plankton, huvudsakligen vid polerna. Detta gör att himlen huvudsakligen är grön, utom vid ekvatorn där den är mörkt blå till svart. Det är också detta plankton som skyddar livet längre ner från den kraftiga strålningen. Solen lyser bara upp världen i ett skymningssken, men den rika strålningen gör att Fo'urs himmel är ständigt upplyst av magnifika norrsken. Ibland kan Fo'ur träffas av ett majestätiskt elektriskt överslag från Althea. Dessa överslag kommer bokstavligen som en blix från klar himmel, men slår oftast ner i bergstrakter.

Dygnet på Fo'ur är ungefär 25 jordtimmar långt. Ungefär var åttionde dygn kommer en långnatt då Fo'ur går in bakom Altheas skugga. Under denna tre dygn långa natt är det bara överslagsblixterna och norrskenen som lyser upp Fo'urs yta.

Denna värld koloniserades av ett japanskt-brittiskt konsortium, Waverley-Katsuichi, år 2536 e Kr, då man ansåg att Fo'ur skulle vara en utmärkt bas för att exploatera gasjätten Althea, dess omkringliggande månar och det närliggande asteroidbältet. Just det faktum att månen var livsduglig var det som gjorde att kolonin grundades. Kolonin ökade snabbt i storlek och man hade snart de faciliteter som krävdes för att påbörja exploateringen.

Tyvärr gick företagskonsortiet i konkurs vid tillfället och kolonin lämnades för sig själv fram till dess att konkursboet var utrett. Olyckliga omständigheter som bland annat omfattade en systemkrasch som kan ha varit avsiktlig och ett anfall mot diverse huvudvärldar av en aggressiv främmande ras gjorde att konkursboet förlorade alla papper på kolonin.

Eftersom kolonin var självförsörjande så utgjorde detta inga som helst problem. Tvärtom skulle det kunna leda till självständighet för kolonin och kanske så småningom ekonomisk expansion. Man gjorde därför inga försök att återuppta kontakten med resten av mänskligheten.

Fo'ur var dock redan bebodd. Det fanns redan en inhemsk civilisation, thrakinde, ett utterliknande amfibiskt folk som hade en civilisation på stenåldersnivå. När denna nyhet nådde den interstellära mänskliga civilisationen gav sig en grupp suriyani, ursprungligen genetiskt modifierade mänskliga supersoldater som rymt och startat en egen teokratisk koloni på en avlägsen stjärna, iväg till Fo'ur för att studera thrakindes religion innan människorna utrotat eller förvrängt den. Suriyani var religiösa då och är det fortfarande, men vill inte tvinga på sin religion på andra utan studerar tvärtom andra religioner för att se om de innehåller sanningar om Guds natur som suriyani förbisett. De suriyani som kom till Fo'ur kallade sin koloni för *inyisi*, ett ord som på deras språk betyder "svalt hem", i motsatts till deras torra och heta hemvärld, och människorna på Fo'ur kom snart att kalla den suriyanska kolonins invånare för "inyisin", ett namn som faktiskt föll dem i smaken. Inyisin och thrakinde kom ganska bra överens, och inyisin tecknade ner så mycket av thrakindes religion och myter som de kunde. Det visade sig snart att människorna betraktades av thrakinde som gudar eller trollkarlar på grund av deras teknologiska kunskap. Denna uppfattning hade börjat redan när människorna flygspanade över världen och kartlade den, och det var för sent att bevara thrakindes religion annat än som text på papper. Den gamla kulturen hade redan dött och blivit ett minne.

Alla dessa antropologiska och teologiska frågor hade helt ignorerats av människorna. Det var en sak att göra senare, men till en början var de mest intresserade av att bygga sin koloni och expandera så pass att kolonin kunde bli självförsörjande. Till en början gick det rätt bra, men efter en tid träffade man på det som slutligen skulle förinta kolonin och dess teknologiska under: Stacken.

Stacken var en parasitisk gruppvarelse, vars livscykel var beroende av andra varelser för att kunna överleva. En stackvarelse, kallad "stekel", kunde borra sig in under huden på en värd och besätta den, och på så sätt göra värden till en del av Stackens gruppintellekt. När faran upptäcktes var redan flera bosättningar under Stackens inflytande. Naturligtvis innebar det att människorna började slå tillbaka mot Stacken med vapen. Stacken hade dock tillgång till en del av människornas teknik och kunskap, och för att överleva slog de tillbaka. Eftersom de var så få slog Stacken tillbaka med de fås favoritvapen: terror.

Terrorkampanjen var så effektiv att människorna helt enkelt inte kunde stå emot. Efter bara något år hade en del industriproduktion störts. Mer energi avsattes för att bekämpa Stacken, som slog till med än mer kraft. Den onda spiralen hade börjat, en ond spiral i vilken Stacken hade fördelen. Efter femtio år var kolonin på medeltida teknologisk nivå, om än med en hel del lagrad kunskap för att bygga upp sig senare. Efter ytterligare femtio år var kunskapen om hur denna lagrade kunskap skulle läsas glömd. Niohundra år efter det är det ingen som ens minns att människosläktet kom från bortom stjärnorna.



Endast de få som tar hand om de gamla landade och numera strandade rymdskeppen, ofta kallade Trollkarlarna i Tornen, känner till sanningen. De fruktas och vördas som den maktfaktor de är, och varför inte? Trollkarlarna har ju trots allt makt i form av kunskap och energi från fusionsreaktorer på sin sida.

### **Språken på Fo'ur**

Samtliga angesiska språk härstammar från äldre angesi eller engelska. Observera att äldre angesi faktiskt är engelska, vilket är orsaken till att fraslistan för angesi utelämnades i parlörerna i del 1. Man kan dock fortfarande se likheten mellan engelska och de angesiska språken. På samma sätt är nihon samma språk som japanska. Den enda skillnaden är att transkriberingen till våra bokstäver är lite annorlunda än vad som är vedertaget – istället för att sätta ett streck över en vokal för att indikera att den är lång så dubblas vokalen. I fallet nihon är dock risken inte så stor att man känner igen språket – det finns betydligt fler svenskar som talar engelska än svenskar som talar japanska.

### **Box: Bakgrunden och verkligheten**

Ska man nu vara petig så skulle världen Fo'ur förmodligen inte fungera. Månen har för lång omloppsbanetid, såvida man inte puttar ut månen på väldigt långt håll från gasjätten. Då uppstår dock det andra problemet. Så långt ut blir tyngdkraftspåverkan från gasjätten så låg att det inte skulle finnas någon vulkanisk aktivitet, och magnetfältet skulle också vara så svagt att Fo'ur inte skulle få någon värme därifrån.

Dessutom är gasjätten ett problem i sig. Om den är så stor på himlen trots att omloppsbanetiden och därmed avståndet mellan månen och gasjätten är så stort, så borde den ha kollapsat under sin egen tyngd och antänts till en stjärna. Hade man haft en gasjätte som är mer normal i storlek och täcker lika stor del av himlen så måste omloppsbanan vara kortare.

Ett av de rena och uppenbara felen är Mörke, inte att det får så pass stora konsekvenser med Stormtid direkt efter, utan att Mörke varar i två dagar. Mörke borde inte vara längre än några minuter, kanske en timme på sin höjd. Även om gasjätten är så stor som den är på himlen så borde inte Mörke pågå så länge.

Sen finns problemet med hur människorna tog sig dit. Trots allt krävs någon överljusdrift för det, och för närvarande ligger en sådan utanför vår fysik. Utomsinnliga förmågor ligger också utanför vad vetenskapen kan förklara. I dagens vetenskapliga paradigmså finns det inte plats för sådana, så även detta är en tveksam bit av Skymningshem.

Den biologiska kompatibiliteten mellan de inhemska varelserna på Fo'ur och människor är också en sån där sak som är luddig. Här beror det inte så mycket på att det är omöjligt enligt nu känd vetenskap, som att vetenskapen faktiskt är okänd på den punkten. Det enda utomjordiska liv vi har är några fossiler av eventuella (och hårt ifrågasatta) bakterier från Mars, och vi vet inte ens om de är kompatibla med liv på Jorden. Vi har därmed ingen aning om huruvida vi kan äta utomjordisk mat, men vi kan vara ganska så säkra på att människor och utomjordingar inte kan korsbefrukta varandra.

Med detta i åtanke ska man komma ihåg att Skymningshem är mer en intressant rollspelsmiljö, och inte så mycket en post-interstellär post-apokalyptisk simulering. Visst är det kul att vara vetenskapligt korrekt, men inte så kul. Som det heter, låt aldrig sanningen komma i vägen för en bra story.

### **Box: Skymningshem, Neotech/Terra One och Evangelium**

Skymningshem utspelar sig, i alla fall i skrivande stund, i samma spelvärld som Neotech och Neogames kommande science fiction-spel Terra One. För den som vill hålla koll på sådant så är det nuvarande året ca 3400 enligt vår tideräkning. Hur mycket samhället utanför Fo'ur har utvecklats är det ingen som vet. Det finns, vad vi vet, inga planer hos Neogames som sträcker sig så långt in i framtiden.

Det finns en viss risk att kopplingen till Neotech och Terra One bryts någon gång i framtiden, om Terra One inte skulle uppvisa vad som har sagts internt inom Neogames om spelet. I så fall kommer Skymningshem att utspela sig i samma värld som Evangelium, Rävsvans Förlags science fiction-rollspel. Det finns redan några väl dolda kopplingar till detta spel.

I vilket fall som helst är kopplingen till Neotech och Terra One högst inofficiell – Neogames har ingenting med Skymningshem att göra, så Skymningshem ska inte på något



sätt betraktas som en ”officiell fortsättning” av Neotech eller Terra One. Däremot kan en eventuell koppling till Evangelium bli officiell.

## Magi

Magi finns av två sorter. Den ena sorten, den som trollkarlar sysslar med och ofta kallas den ”riktiga” magin, är i själva verket teknik i de gamla kolonistrymdskeppen. Kolonistrymdskeppen är naturligtvis det som står kvar som de gamla Trollkarlstornen. Denna sorts magi praktiseras också av Triluminarens hemliga sällskap. Eftersom dessa inte har tillgång till material, energi, datorer och manualer så är Triluminarens sällskap mycket begränsade i sin magi. Den andra formen av magi, det som *soryun* och *al'shakher* sysslar med, är i själva verket olika utomsensoriska förmågor, det vill säga telepati, clairvoyance och telekinesi.

Vid en del av de telepatiska och teleempatiska förmågorna inom *soryun* och nästan hela *al'shakhin* beskrivs det hur besvärjelsen agerar mot en ”själ”. Detta ska inte tolkas som att spelets konstruktörer har bestämt sig för att själen är ett vedertaget vetenskapligt faktum. Däremot finns det ett utrymme inom respektive trossystem för en själ, och vad det än är man agerar mot när man använder ovan nämnda förmågor så passar det in på det facket. Som allting annat i Skymningshem är begreppet ”själ” öppet för tolkning. Huruvida den faktiskt finns, eller om den är en missuppfattning av en persons psyke och självmedvetande, är upp till varje spelare och spelledare att själv ta ställning till.

## Ormläkare

Ormläkarens förmåga är i själva verket konsten att göra en modifikation av ormens gift som angriper sjukdomar på olika sätt. *Khina 'ha*-ormen har ett celldödande gift, så genom att göra om det så kan man skapa utmärkta antibiotika. *Therini*-ormen har ett nervgift, som används som grund för diverse febernedsättande medel, lugnande medel, smärtstillande medel och sömnmedel.

Ormgiftet byggs om med hjälp av örterna som man tvångsmatar ormen med. Man tömmer sedan ormens körtlar efter en viss tid genom att låta den bita till exempel en tunn läderbit spänd över en glasburk. Sången och bönerna tar ungefär lagom lång tid för att örternas aktiva ämnen ska kunna komma till giftkörtlarna och hinna bygga om giftet till ett serum, men inte för lång tid för att giftkörtlarna ska börja arbeta normalt igen. Sen låter man helt enkelt ormen bita den sjuke och serumet matas in.

Det överblivna ”riktiga” ormgiftet kan man sedan använda som grund för andra mediciner. En vis ormläkare ”mjölkar” sina ormar regelbundet för att få ormgiftet och använda det till vardagsmedicin, och sparar själva bettet för allvarliga fall.

Huruvida *khina 'ha*- och *therini*-ormarna är unika om denna egenskap är upp till spelledaren. Just dessa två används dock av tradition.

## Religiösa artefakter

Religiösa artefakter används av diverse saker som används inom Fo'urs olika religioner. De motsvaras närmast av relikier och används i diverse ceremonier, till exempel av *al'shakher* i sitt utövande av magi. *Al'shakhernas* artefakter varierar från trolltrummor till *khanari* i vilken en *al'shakh* lagrar en fångad själ. Sådana artefakter är nästan bara användbara i samband med *al'shakhin*. Religiösa relikier används annars som ett fokus för bön och välsignelse.

## Teknomagiska artefakter

”Teknomagiska artefakter” är en spelbenämning på magiska artefakter som kommer från trollkarlarna eller i mycket sällsynta fall från tiden före Fallet. Benämningen bör **inte** användas i beskrivningen till spelare. Artefakterna omfattar allting som skapas med avancerad teknologi och varierar från långa och knivskarpa *sory 'yadin* till troll (de flesta räknar dock dessa som varelser, men de är faktiskt artefakter).

För stämningens skull så bör varje teknomagisk artefakt vara unik. I så står utsträckning som möjligt så bör ingen artefakt vara någon annan lik. Undantag från denna regel finns naturligtvis: ljusglober ser likadana ut, och läkmaskar och *sory 'yadin* är även de nästan identiska. Däremot bör andra saker vara mer unika och därmed mer knepiga att begripa sig på. Man bör inte beskriva artefakterna med någon nutida motsvarighet. En eldlans bör alltså



inte beskrivas som någon slags vapen, utan som en lång oregelbunden stav med utstickande detaljer.

Om en spelare får tag på en teknomagisk artefakt så ställs denne inför tre problem. Det första problemet är att förstå vad det är. Det andra är att förstå hur man använder artefakten. Det tredje är att förstå hur man underhåller och sköter artefakten för att den ska fortsätta att fungera. Vart och ett av dessa steg kan skötas med ett slag, lämpligen för Mental Förmåga, som blir gradvis lättare för varje försök. Skulle något slag nollas så går saken sönder, och skulle slaget misslyckas så tar man sig inte förbi steget. Lyckas det däremot så kommer man förbi steget. Svårigheten för slagen beror på hur intuitiv artefakten är, och hur mycket svårigheten minskar för varje försök beror på hur komplex artefakten är.

Man kan inte försöka klara av nästa steg om man inte har klarat av det föregående. Skulle man bli undervisad i konsten att hantera artefakten så kan man efter en viss tid få insikt om vad det är, hur den används eller hur den underhålls. I så fall behöver man inte slå för det steget, utan instruktionerna räcker för att man ska anses ha klarat av det.

Observera att bara för att man förstår vad något är och hur det används så är det inte säkert att saken faktiskt fungerar. Det är mycket sannolikt att speciellt artefakter från före Fallet helt enkelt är trasiga. I så fall måste de repareras för att fungera, och det kräver färdigheter som bara innehas av Triluminaren, trollkarlarna och troll.

Nedan finns en liten lista med förslag på möjliga artefakter.

**Ljusglob:** En ljusglob är ett klot på ca 1 dm diameter som lyser konstant med ett gult sken. Globen är i sig kall och värmer ingenting. Den drivs av en radioaktiv källa som får globens innehåll att lysa. Strålningen når inte utanför globen så den är helt ofarlig, och innehållet förbränns inte utan gör bara om strålningen till ofarligt ljus. Ljusglober är ovanliga och få har någonsin sett en, men som artefakt betraktat en av de vanligaste.

**Fjärrenskådare:** Det finns tillräckligt god kunskap om optik för att man ska kunna tillverka en kikare. Kvaliteten på dessa är dock ganska låg. En gammal fjärrenskådare är alltid överlägset mycket bättre. Den ser ut som en slags kikare, men är tyngre. Den har mycket högre skärpa, fokuserar alltid på det man riktar den mot och visar allting med skarpa detaljer. En del fjärrenskådare kan till och med se genom dimma, rök och mörker, dock alltid i en grön monokrom färgskala. Fjärrenskådare är mycket ovanliga.

**Eldlans:** Eldlans är samlingsnamnet på alla avlånga energivapen som finns över sedan Fallet. Generellt sett består en eldlans av en ca en till två meter lång och underligt formad stav eller lans, som kan skjuta någon form av energistråle eller energipuls mot fienden. En eldlans kan använda sig av antingen laserteknologi (stråle) eller plasmateknologi (puls). De kräver energi i form av paket eller magasin som matas in i dem. Eldlansar är extremt ovanliga. Energipaketet är även de extremt ovanliga, och det är inte givet att ett visst paket passar en eldlans. Ju kraftfullare eldlans, desto ovanligare är det att paketet passar. Endast trollkarlar, troll eller Triluminarens sällskap kan fylla på paketet.

Avståndsvapen	Skada	Omtöckning	Kort	Normalt	Långt	Väldigt långt	Klass	Längd	Vikt	Pris
Eldlans	8	8	1-5	6-25	26-250	251-600	D0a	210 cm	3,1 kg	-

Tabell SH-401: Speldata på en typisk eldlans.

**Döjljare:** En döjljare är någon form av apparat som döljer bäraren på olika sätt. De mest avancerade är ett brett armband som skapar ett hologram av omgivningen kring bäraren. Mindre avancerade varianter är en kappa, mantel eller annat klädesplagg som med hjälp av optiska fibrer leder en bild av omgivningen runt om bäraren. I båda fallen blir man inte osynlig. Bilden är inte helt perfekt – den är flimrig och suddig och ”laggar” lite om personen rör på sig. Personen som använder döjljaren blir dock bra mycket svårare att upptäcka. Med hologramvarianten får bäraren två nivåer lättare (en modifikation på +6 på slaget) på Götta när denne gömmer sig, och med fibervarianten får bäraren en nivå lättare (en modifikation på +3 på slaget) på Götta. Det blir ännu ett snäpp lättare (ytterligare +3) om personen inte rör på sig. Med hologramvarianten kan man dock inte gömma någon annan eller några föremål som inte kan bäras på kroppen (ryggsäckar, väskor och skrymmande vapen är svåra att gömma), men med fibervarianten kan man ofta gömma någon, i alla fall delvis, om denne kommer in innanför plagget. Triluminarens sällskap använder ofta döjljare för att spionera på andra. En del troll har också en döjljare inbyggd – sådana troll är i sanning livsfarliga.





**Läkmask:** En läkmask är en två centimeter lång och millimeter tunn maskformad ”varelse”. Den förvaras i en mycket liten glasburk som innehåller en blå gelé. Mask och gelé läggs i öppna sår, varvid masken väver ihop vävnadsskador. En sådan mask syr ihop en Lätt Skada så att den försvinner på ca tio minuter, eller en Allvarlig Skada så att den blir en Lätt skada på samma tid. Sedan dör den och upplöses. Läkmasken kan inte göra något åt Kritiska Skador eller Allvarliga Skador som har läkts (med eller utan mask) till Lätta Skador. Det är väldigt ont om sådana maskar. I princip finns de bara hos trollkarlar och det finns inga gamla, eftersom de har ett ”bäst före-datum” på ungefär ett år.

**Talare:** En talare är en kort pinne tillverkad i metall eller plast, som kan användas för att sända ett meddelande från en person till en annan. Den förstår röstkommandon och den kan även spela in, sända och visa hologram. Hologrammen kan vara så stora som en människa. De är genomskinliga, bleka och spöklika och kan nog skrämman skiten ur vem som helst.

Grundsvårighet	
10	Uppenbar artefakt: artefakten fungerar och talar genom dess funktion om vad det är (ljusglob, troll)
15	Intuitiv artefakt: det finns få kontroller och det är ganska uppenbart vad det är eller hur den används (ficklampa).
20	Väl designad artefakt: artefakten har få användningsområden och designen avgränsar dess användning (bokläsare, kikare/fjärrskådare).
30	Logisk artefakt: artefakten är till stor del självförklarande. När man väl kommer på vad den är så är det uppenbart hur den används. Viss inställning kan krävas (vapen, kommunikationsutrustning).
40	Expertkunskap krävs: artefakten är avsedd att hanteras av en utbildad expert. En amatör har liten eller ringa chans att komma på vad det är (datorer, kirurgiska instrument, läkmask).
Modifikationer	
-3 per försök	Enkel artefakt: ficklampa, småbarnsleksak
-1 per försök	Okomplex artefakt: bokläsare
-1 per 10 försök	Komplex artefakt eller hanterande: fordon
-1 per 100 försök	Ofantligt komplex artefakt eller hanterande: dator, flygfarkost
-10	Instruktioner med bilder finns tillgänglig.
-10	Instruktioner med förklarande text finns tillgänglig (förutsätter att man förstår språket).

Tabell SH-402: Svårigheter och modifikationer för att förstå eller hantera artefakter. Modifikationerna är kumulativa.

## Magiska platser

Det finns inga platser som är magiska i normal fantasymening eller ur esoterisk mening. Däremot finns det platser som förknippas med samhället Före Fallet, och som därigenom har en viss ”magisk” egenskap. Sedan finns det ruiner från den tiden också, där en del kan ha ”magiska egenskaper”.

**Den Vita tranans slott:** Det slott som lady Sawa bor i och som är den hemliga centralpunkten i Den vita gudinnans tempel kallas för ”den Vita tranans slott”. De flesta vet inte vad en trana är, men har fått förklaringen att det är en slags tofsfågel. Slottet är byggt i en för Fo’ur unik japansk stil och det finns ingen liknande byggnation på Skymningshem – sådana befästningar finns inte, helt enkelt, vare sig i storlek eller i stil. De som har varit där, huvudsakligen folk ur Den vita gudinnans tempel, kallar det för en magisk plats. Det finns egentligen ingenting märkbart magiskt över slottet, utom det att det är fantastiskt stort, över tusen år gammalt och helt unikt. Lady Sawa har dock en och annan hemlighet dold under slottet som ingen, inte ens hennes mest förtrogna inom Templet, vet om.

**Den Mörka ringen:** Det ryktas om att det finns en kraftring någonstans på Fo’ur, som ger otrolig makt till den som kan öppna dess hemlighet. Dessvärre är ringen försvunnen och stängd, och endast en person inom en viss släktlinje kan hitta den. Ringen ifråga är en fusionsreaktor av tokamak-typ (det vill säga en ringformad magnetisk flaska som håller en superhet väteplasma instängd). Den har varit avstängd i ettusen år, och kan endast öppnas av en person med rätt genetiska markörer. Eftersom släktlinjen är uttunnad och markörerna



till stora delar har försvunnit ur släktlinjens genetiska uppsättning så är det omöjligt att starta reaktorn. Triluminaren har dock ett projekt på gång, som går ut på att syntetisera den genetiska uppsättningen ur de nu levande ättlingarnas arvs massa, och på så sätt öppna ringen igen.

**Trollfar:** Någonstans på södra Pejora så finns ett underligt berg som kallas Trollfar, som kan ses från havet i väster och ofta används som landmärke av sjöfarare. Det är en rak och smal klippa som sticker rakt upp i luften, och som påminner om en fena. En del säger att det är skelettet av en havsdrake som dog, och som sedan blivit övervuxet av djungeln. Andra säger att det är ett gammalt trollkarlstorn. Väldigt få som någonsin kommer dit återvänder, och de flesta har antingen inte märkt något eller blivit vettskrämda av den stora mängd troll som finns i djungeln där.

I själva verket är Trollfar ett av kolonistskeppen som vält, och ”berget” är en av tre fenor som nu sticker rakt upp. Trollfar är intelligent och tillverkar troll för att reparera sig själv. Än så länge så nöjer sig rymdskeppet med att underhålla reaktor och datorkärna. Skrovbrott repareras bara nominellt, och allt annat är sekundärt. Det finns alltså gott om sprickor som man kan ramla ner i. Trollfar avlyssnar och spanar på vad trollkarlar och triluminarer sysslar med. Trollfar är inte medveten om lady Sawas existens, eftersom hon inte använder någon teknologi som Trollfar kan spåra.

**Glaskratern:** Sydöst om torn Myamoto finns en cirkel av svarta glasklippor som sticker upp ur havet. Detta är de sorgliga resterna av en ö där en stack hade sin hemvist. När stacken expanderade sitt intresseområde hamnade den i konflikt med trollkarlen i torn Myamoto, som i vedergällning för ett anfall mot en av de byar som han beskyddade kallade ner den kalla solen från sin plats på himlen. Under en kort stund lyste den hetare än något annat på Fo`ur och förvandlade hela ön till en krater av glas. Sedan kom havet in och vällde in i kratern, och stacken försvann för evigt när dess drottning förbrändes i eld. För att vara säker på att ingen någonsin skulle hota honom igen så kastade trollkarlen en hemsk förbannelse över platsen: vem som än ger sig in i kratern kommer att drabbas av en obotlig sjukdom, som yttrar sig som feber, blödningar, blåsor och brännskador. Egentligen är kratern det som är kvar av en atombombsexplosion som trollkarlen tog till för att skydda sig, och förbannelsen är radioaktivitetssjuka som fortfarande drabbar de som tar sig in i området.

## Religionernas ursprung

Al`shakhin och suriya khemaka är självständiga religioner med ett eget ursprung. Den inhemska tron för thrakinde har visserligen påverkats av andra religioner, men själva grunden med dess andar och Altheas roll är helt inhemsk. Suriya khemaka har sin grund i jordiska monoteistiska religioner, men har från det utvecklats till en helt egen religion under tiden på Ahira. Därefter har den överlevt mer eller mindre intakt: den största skillnaden är thrakindes ande-tro, som numera är en del av iynisins tro.

### Althea-kyrkan

När humanismen kom från naturvetenskapen och kristendomen i västsfären på jorden så blev denna i sig en slags religion utan gudar. Från det växte det moderna västerländska demokratiska samhällsidealet fram och spreds ut till stjärnorna allt eftersom människorna spred sig.

När Fo`ur tappade kontakten med resten av den mänskliga civilisationen så kom detta humanistiska ideal så småningom att bli religion. De ”dygder” som förekom i samhällsidealet, och även en del andra samhällsföreteelser, kom att förvandlas till gudar i Althea-kyrkans pantheon. Man influerades av thrakindes tro på Althea som en gudarnas hemvist. Det var naturligt att resten samhället (som fanns uppe i himlen) och dess institutioner kom att upphöjas till gudomlig status.

Guden Deimos har i det här fallet kommit från folkets vilja, det vill säga demokrati. Den utförande makten kom att bli guden Execon, och den dömande makten blev den blinda gudinnan Obalia. Mängder med andra företeelser har blivit andra gudar i Altheas panteon.

### St Inri Kyrka

St Inri kyrka är vad som är kvar av en kristen kyrka en gång i tiden. ”Inri” kommer från ”Jesus Nazareus Rex Iudaeorum”, det vill säga den skylt som fästes ovanför Jesus på korset på Golgata. De äldre och yngre kanoniska skrifterna är i princip gamla respektive



nya testamentet med felaktig översättning och en del tillägg och borttagningar. De apokryfiska böckerna består av diverse texter som analyserar kristendomen och en del historiska texter.

Den ”kristendom” som finns i St Inri kyrka är mer eller mindre av två sorter. Den ena är ganska lik den som man tror att den tidiga kristendomen var, innan Konstantin gjorde den till statsreligion i Rom. Den andra är en mer katolsk kristendom, som är hyfsat centrerad kring en klostertradition.

### **Den Vita gudinnans tempel**

Religionen i templet har inte sitt ursprung i Altheas kyrka, även om de flesta tror det. Den Vita gudinnan är inte den centrala delen av templets religion, och religionen är inte en självständig gren av Althea-kyrkan med influenser av *al'shakhin*.

I själva verket är religionen en variant av den japanska statsreligionen *shinto* som har växt fram kring lady Sawa och som hon tog med sig från Jorden till Fo'ur. Metafysiken i shinto är hyfsat lik den i thrakindes tro, då båda är naturalistiska religioner, och det passar templets syfte som hand i handske. Att lady Sawa förekommer i Altheas kyrka som den Vita gudinnan, förmodligen på grund av gamla rykten och rapporter som letat sig in i Althea-kyrkans mytologi, passar också templet riktigt bra.

Därmed har det uppstått ett klurigt bedrägeri som gör att medlemmarna kan skydda lady Sawa och leva enligt sin shinto-liknande religion, samtidigt som de låtsas vara en självständig gren av Althea-kyrkan som influerats av thrakinde.

Utåt sett så upprätthåller man masken att man vördar Gudinnan i första hand och respekterar alla de *kami* som finns överallt först i andra hand. Inom templet så lär man dock upp noviserna att man alltid måste behandla alla *kami* med respekt, oavsett om man talar om en medmänniska, ett berg, en trädgård eller om Gudinnan. På så sätt så trycker man ner att Gudinnan skulle vara enda skälet att gå med i templet, vilket gör chocken när man får reda på sanningen ganska mycket lättare. Resten av religionen är ju trots allt kvar.

### **Triluminarens sällskap**

Triluminarens hemliga sällskap är en samling med folk som har som mål att återupptäcka den gamla ”magin” från gudarna. Man är inte särskilt intresserad av att dela med sig av sina upptäckter till dem som står utanför orden. Om dessa är så dumma att de inte vill ha denna makt så får de skylla sig själva. Sällskapet har en hel del kunskaper från före Fallet bevarade i skrift, även om de faktiskt inte förstår dem alla.

### **Triluminarens mål**

Triluminarens mål är att återupptäcka och utforska den gamla magin. De ser det som deras gudomliga uppgift att nå detta mål. De gör det inte av altruistiska skäl – de som inte vill ta del av kunskapen får skylla sig själva, och de ger sig gärna ett försprång framför andra. De har ingen lust att dela med sig av sina kunskaper, men kommer å andra sidan inte att hindra någon från att själv utforska de gamla hemligheterna. Däremot tolererar de inte att någon hindrar dem att uppnå sitt mål, vilket gör dem till givna antagonister till Trollkarlarna, som faktiskt begränsar möjligheterna att uppnå målet.

### **Sällskapets indelning**

Triluminaren är ett hemligt sällskap. De finns i alla samhällsklasser, på alla nivåer, och de gör sitt bästa för att hålla sig hemliga. Förutom att utomstående inte ingår i Triluminarens plan för att göra världen bättre så är de dessutom fruktade och hatade av omvärlden. Därför gör de sitt bästa för att hålla sig så hemliga som möjligt. Det innebär att de helst inte gör saker öppet och gör vad de kan för att bevara sina hemligheter. Behöver de muskelkraft så använder de helst andra, till exempel den undre världen eller (med hjälp av några väl placerade mutor eller insiders) handelshus eller stadsvakter. De kan även få för sig att anlita andra, till exempel legoknektar, daglönare och andra som behöver tillfällig anställning, som till exempel rollpersoner.

Triluminarens sällskap är indelat i små celler eller trianglar. Varje triangel har tre kontakter, en i vardera av tre andra trianglar. Varje triangel har minst tre och som flest sex medlemmar. En person har alltid som mest en kontakt, så att han eller hon inte ska kunna avslöja för mycket.





Det finns sex grader inom sällskapet, i sjunkande ordning stormästare, mästare, magus, initierad, adept och novis. Adepter och noviser är bara nybörjare och har sällan varit inom sällskapet särskilt länge. På denna nivå så testas bara deras lojalitet. De anförtros inga hemligheter och de får heller inte några viktiga uppgifter.

När en medlem ska bli initierad utsätts denne för ett mycket svårt prov, både avseende intelligens, kunskaper och framförallt lojalitet. Om provet lyckas initieras medlemmen, förses med kalott och tränas sedan i sällskapets hemliga kunskaper. Om provet misslyckas ”försvinner” medlemmen i nio fall av tio. Det enda som kan rädda en person som misslyckats med provet är internt käbbel inom sällskapet, men sådant är mycket, mycket sällsynt.

## Kalotten

En person som klarar initieringsprovet får i en hemlig ceremoni raka sitt huvud, varefter denne förses med kalott. Kalotten är en artefakt som enbart Triluminarens sällskap vet hur man tillverkar. Det är ett litet mästerprov av nanoteknik och bioteknik, båda byggda enligt urgamla instruktioner. Därefter läggs den på huvudet, mitt på stora fontaneln, varpå den själv växer ut och anpassas till personen. Den skickar ett nätverk över hela huvudet och sticker in supraledande elektroder i hjärnbarken på rätt ställen.

Kalotten snabbbar upp nervbanorna rejält och korskopplar hjärnbarken hit och dit, så att varje del av hjärnan har snabbare och bättre kontakt med andra delar. Dessutom hjälper den till med beräkningar, så att personen knappast längre behöver räkna själv. Slutligen är det också en lagringsenhet, som gör att personen mer eller mindre får fotografiskt minne. I speltermen innebär det att Mental Förmåga ökar med +2.

Nackdelen är att den uppsnabbade hjärnan gör att *soryun* och *al'shakher* får en nivå lättare (+3 på tävningsslaget) på användandet av Luft respektive Drömsyn för att känna närvaron av en person med kalott. Å andra sidan blir det två nivåer svårare (-6 på tävningsslaget) att använda Vatten för att känna av vad en person känner, tycker eller tänker på grund av att tankarna är så radikalt annorlunda, och Eld respektive Drömprojektion blir också en nivå svårare (-3 på tävningsslaget) av samma orsak. Dessutom får *al'shakhen* eller *soryun* två poäng Utmattnings om denne försöker använda Vatten, Eld eller Drömprojektion mot en person med kalott.

Kalotten fungerar inte tillsammans med de magiska gåvorna från *soryu* eller *al'shakhin*. En sådan som får kalott skulle med stor sannolikhet bli galen alternativt bli så gravt hjärnskadad att man kan räkna personen som död. Inte heller fungerar den med thrakinde eller en person som är besatt av Stacken – dessa drabbas av ungefär samma sak som en person med magiska gåvor.

Kalottens ursprung är helt glömt av sällskapet, men den har utomjordiskt ursprung. Den är alltså inte från Jorden. Den kommer kanske från samma utomjordiska släkte som byggde rymdskeppet som iynisins förfäder flydde med. Man tillverkar egentligen inte en ny kalott, utan odlar den från ett frö. Kalotten är på något sätt halvorganisk. Den förökar sig och växer, men är ändå gjord av metall.

Strax efter initieringen och kalottens påsättande får den initierade lära sig djupare kunskaper inom Triluminarens sällskap, till exempel språken och en del magiska kunskaper. Han drillas ännu mer i vikten av att hålla sällskapet hemligt och indoktrineras så att det inte råder något som helst tvivel om vart lojaliteten finns. Under denna tid hinner håret växa ut igen och gömma kalotten, som annars hade syntts som ett tunt silvrigt spindelnät på huvudet.

## Triluminarens språk

Triluminarens språk är ett teckenspråk som inte lärs ut till någon utanför sällskapet. Det är gjort för att vara effektivt och döljas i andra kroppsrörelser, så det är mycket svårt att se att två personer talar med varandra med triluminarens språk om man inte vet exakt vad man letar efter.

Det finns ett skriftspråk som används för triluminarens språk, från vilket sällskapet har fått sitt namn. Det ser nämligen ut som en triangelformad hieroglyf, kallad triluminar, med linjer, kurvor och punkter i. Beroende på hur dessa grupperas får triluminaren olika betydelser. Man kan lägga in mellan en och tre meningar i varje hieroglyf, eller en riktigt komplex matematisk formel. En enkel triluminar finns i Skymningshems logotyp.



Varje medlem i Triluminarens sällskap har en triluminar någonstans på sig, som tatuering, hängsmycke, manschettknapp eller något i den stilen, som talar om vem han är, var han kommer ifrån och vilken triangel han tillhör. På så sätt kan triluminarens medlemmar lätt känna igen varandra och det räcker i allmänhet med ett par meningar med teckenspråket för att få det bekräftat.

Det är mycket svårt att lära sig triluminarens språk, både teckenspråk och skriftspråk. Med kalott ökar färdigheten som vanligt, men utan kalott så ökar erfarenhetskostnaden med två. Det finns dock en fara med att lära sig triluminarens språk, och det är språket i sig. Språket är det nedkodade psyket från det främmande släkte som skapade kalotterna, och ju mer man lär sig om språket desto mer blir man det släktet, mentalt sett. Kalotten hjälper till att snabba upp och effektivisera denna förändring.

Värde	Effekt
+2	En viss alienation gentemot andra börjar inträffa. Man ser sig själv som bättre än omgivningen, men kan fortfarande skrämmas av detta faktum.
+4	Alienationen gör nu att man i princip enbart känner sig hemma hos Triluminaren. Vanligt folk gör en nervös.
+6	Triluminaren måste skyddas, till varje pris. Triluminaren håller nyckeln till personens självförverkligande, och vanligt folk vill inte acceptera Triluminaren. Sökandet efter den gamla magin är det som kan öppna dörrarna till ditt eget inre.
+8	Man är medveten om att det finns något bortom Triluminarens mål, något förbjudet som lockar en vidare.
+10	Man är medveten om att man inte längre är helt människa till psyket, men störs inte av det. Man har inget namn på vad det är, men vad det än är så är det nära nu. Man är väldigt nära sitt självförverkligande, men de svåraste stegen är ännu kvar.
+12	Personens psyke är nu helt försvunnet, och har ersatts av Rasens mentala mönster. Det enda som nu är av vikt är att skydda och sprida Rasen. Till och med Triluminarens sällskap är nu sekundärt, men ett praktiskt verktyg.

Tabell SH-403: Mentala effekter av Triluminarens språk. Sätt in det lägsta värdet av skriftspråket och teckenspråket i tabellen.

## Rasen

”Rasen” är det enda namn som finns på det utomjordiska släkte som skapade kalotterna, och de är fortfarande verksamma, även om de fysiskt sett har försvunnit sedan länge. Huruvida de har dött ut, försvunnit, eller bytt form spelar ingen roll. Det viktiga med Rasen är att de inte är ett fysiskt släkte, utan ett mentalt sådant.

Rasens medvetande och mentalitet är kodat i strukturen till det språk som Triluminaren använder sig av. Ju mer man lär sig av språket, desto mer av strukturen – och därmed medvetandet och mentaliteten – läggs in i sinnet. Till slut har Rasens mentalitet helt tagit över. Detta är också målet med Rasen. Precis som alla andra varelser så syftar deras plats i allt till att föröka sig och sprida sig vidare. Genom att sprida sig mentalt kan de ta över nischer i ekosystemet smygande, utan att någon märker det. På så sätt kan man betrakta Rasen som ett ”mentalt virus” eller ”mental parasit” som lever i en värdkroppens intellekt. Det finns ingen utanför de absolut högsta kretsarna i Triluminarens sällskap som är medvetna om detta. Endast de som har fått färdighetsvärde +12 eller mer i både teckenspråk och skriftspråk har blivit Rasen helt och fullt, och endast dessa är helt medvetna om vad som sker. Några få utomstående (Lady Sawa och trollkarlarna) vet att språket är farligt och har tagit till vissa motmedel.

Det enda ”botemedel” som finns är att ta bort alla kunskaper om Triluminarens språk ur hjärnan, medelst lobotomi, hypnos, *soryun*, *al'shakhin* eller något annat lika drastiskt, och det måste då ske i det tidiga stadiet (högst +4 i färdighetsvärde i något av språken). Lady Sawa upptäckte skillnaden i sitt eget psyke, tack vare hennes implantat, och byggde in ett filter i implantatet som gör det omöjligt för henne att lära sig Triluminarens språk samt blockerar den gamla kunskapen. På så sätt har hon lyckats ”bota” sig, men hon har också gjort sig ordblind för Triluminarens språk och dessutom blockerat en potentiell underrättelsekälla. Hon har anlitat både *soryun* och *al'shakhin* som en extra säkerhetsåtgärd för att diskret och i hemlighet hålla koll på Templets medlemmar, så att de inte ”infekteras”



av ”viruset”. På samma sätt så låter trollkarlarna bli att lära sig språket, och har byggt in filter i sina torn som gör det omöjligt för dem att lära sig språket. Däremot är det möjligt att någon avfälling struntar i detta, antingen av önskan att lära sig mer om sin fiende för att på så sätt kunna bekämpa dem, eller av maktlystenhet...

Kampen mot Rasen är inte så genomträngande i *Skymningshem*. Däremot kommer den att bli viktigare i en planerad fortsättning, så Rasen nämns här av kontinuitetsskäl. Kopplingen mellan Rasen och triluminarens språk gör det möjligt för en spelledare att lägga in lite lovecraftiansk känsla. Det finns en inbyggd konflikt i själva konceptet: man vill lära sig mer om Triluminaren för att ha större chans att överleva i kampen mot dem, men ju mer man lär sig, desto mer blir man Triluminaren och framförallt Rasen. Kunskapen i sig är farlig, men utan kunskapen blir det svårt att slå tillbaka.

## Trollkarlarna i Tornen

Ett av Fo’urs stora mysterier är de trettiosju trollkarlarna. Runt om på Fo’ur står de, i grupper om fem eller tio stycken, tysta och magnifika torn, hundratals meter höga. Tornens herrar, trollkarlarna, är de som förstår tornens hemligheter och kan tappa dess kraft... Så säger i alla fall legenden, och till viss del stämmer det. De trettiosju tornen är de kvarvarande av fyrtionio rymdskepp som en gång landade med kolonisterna för niohundra år sedan. Rymdskeppen har hållits fungerande av dem som lärt sig att hantera deras resurser, de personer som nu är kända som trollkarlarna. Tornen innehåller automatiska fabriker som kan tillverka nästan precis vad som helst som det finns en ritning på, kombinerat med datorer som lyder trollkarlarnas minsta vink, enorma databanker med kunskaper som inte är av denna värld (bokstavligen), väggar som tål meteorer (för att inte tala om primitiva närstridsvapen) och offensiva vapen nog för att förrinta civilisationen på Fo’ur åtskilliga gånger om.

### Trollkarlarnas mål

Trollkarlarna ser sig själva som de som bevarar kunskapen från förr till en tid då civilisationen på Fo’ur är mogen för den.

Det råder en känslig maktbalans mellan trollkarlarna. Några av dem vill aktivt lära folken på Fo’ur att nå högre mognad, andra vill låta Fo’urs folk lära sig av sina egna misstag. Detta gör att de som vill lära upp folken inte kan göra det lika aktivt som de skulle önska, och de som låta dem lära sig själva är tvungna att acceptera viss undervisning från andra, så länge det inte är för mycket. Konstant debatt råder hela tiden mellan trollkarlarna om ämnet, och någon lösning verkar inte finnas annat än att *status quo* upprätthålls.

Inte heller kan de enas om lämpliga kandidater. Alla är ganska eniga om att iynisin visar något högre mognad än de andra, men iynisin har ingen större lust att ta del av trollkarlarnas kunskaper. Ibland kan det hända att trollkarlarna tillverkar vissa saker åt utomstående – att många av dessa gåvor hamnar hos iynisin är förmodligen ett resultat av trollkarlarnas åsikt om iynisin. Till exempel är det väldigt sällan trollkarlarna tillverkar en bosord åt en människa. Däremot känner man till flera fall av en *sory’yadin*, eller ”trollkarlssmidd klinga”. Annars är det hugget som stucket – en del trollkarlar föredrar människor (eller vissa nationer bland människor), andra Stacken och ett fåtal skulle satsa sina pengar på thrakinde.

En sak som trollkarlarna är relativt eniga om är relationen till Triluminarens sällskap. Eftersom trollkarlarna inte anser att civilisationen är redo för kunskapen så sysslar Triluminarens sällskap med något mycket, mycket farligt. Därför försöker trollkarlarna motarbeta dem så mycket som möjligt, oftast genom bulvaner (rollpersoner, till exempel) som inte direkt kan kopplas till trollkarlarna.

### Tornen

Samtliga torn på Fo’ur är unika. Inget torn är det andra likt, inte efter niohundra år av konstanta modifieringar. Några gemensamma funktioner kan man dock finna i alla torn. En reaktor förser hela tornet med all energi som krävs och väldigt mycket utöver det. Det finns vapensystem för försvar och anfall, som gör att tornet är direkt ointagligt för allt utom ett annat torn. Om trollkarlen inte vill släppa in någon så kommer man inte in. Det finns en skeppsdator med enorma databanker med kunskap. Eftersom det är den japanska delen av konsortiet som koloniserade Fo’ur som stod för rymdskeppen programmeras datorerna på japanska, ett språk som är avlägset besläktat med suriyani. Det finns automatiska fabriker i



tornet som kan tillverka vad som helst som det finns en ritning för och råmaterial till. Det finns medicinska resurser som är otroligt överlägsen allt annat som finns på Fo'ur – det är tack vare dessa inte omöjligt för en trollkarl att nå en ålder på 200 år eller mer. Tornens interiörer är ofta av blankpolerad metall eller keramiska material (beskriv dem som stenliknande), med höga tak och luftiga korridorer. Enorma schakt öppnar sig här och var, och det finns öppna rum med utsikt genom fantastiska panoramafönster med halvmeterjockt specialglas. Ofta inreds rum med någon slags terra-romantisk retrostil, det vill säga, man längtar tillbaka till Jorden så som det såg ut för niohundra år sedan eller mer. Trollkarlarna har ofta ett antal troll som livvakter och tjänare, och av många varianter. Den långa varianten på 2,5 meter används oftast som livvakt, medan den bredare och kraftigare varianten ("bara" två meter hög) används som någon slags chocktrupper om man är tvungen att rensa upp utomhus. Andra modeller, en del svävande, en del gående, några humanoida, andra helt annorlunda, sköter om tornets enorma interiörer.

### **Box: Sakina**

Sakina är ett av trollen i torn Kyushu. Hon är helt humanoid och kan endast särskiljas från en människa om man plockar isär henne. Sakina ser ut som en orientalisk ung vuxen kvinna, ganska lång, med outgrundliga ögon och axellångt svart hår. Hon är oftast klädd i overall med kängor.

Sakina är tjänare åt Lodovan, trollkarlen i tornet (och kan även gå till sängs med honom om han skulle vilja det) och lyder honom blint. Hon tar väldigt få initiativ själv, utom om det krävs för att säkerställa Lodovans existens och liv. Sakina är inte programmerad för känslor. Om hon inte beordras till det, till exempel om hon beordras att gå i säng med någon, så kommer hon inte visa några, utan uppträder kallt och logiskt.

Hon behöver inte äta, sova, andas eller gå på toaletten. Hon är också fruktansvärt stark och kan utan problem kasta iväg en människa flera meter. Hon har också konstant kontakt med skeppets datorer och kan hela tiden tillgå dess databanker – trollkarlen i tornet använder ofta Sakina som "terminal" för att styra skeppets datorer. Hennes enda svaghet är att hon är beroende av mikrovågsöverförd energi från torn Kyushu, och skulle hon komma för långt från tornet är hon tvungen att gå över till sin interna ackumulator som håller i ca 12 timmar. Därefter måste hon ladda upp sig på något sätt. Skadas Sakina så blöder hon inte, utan läcker en vit ogenomskinlig vätska som snabbt stelnar.

## **Den vita gudinnan**

Den Vita gudinnan är inte bara en folksaga och en religiös församling som följer en specifik gudinna i en hel panteon. Den Vita gudinnan finns faktiskt på Fo'ur, och det är därför som kulten kring henne är så stark. Dock är myten om henne inte riktigt sann.

### **Lady Sawa**

Lady Sawa Kusanagi är den person som är förebilden för folksagan om Den vita gudinnan. Lady Sawa är Fo'urs äldsta levande människa. Hon är över 1200 år gammal och föddes i Tokyo, Japan, och ärvde en enorm familjeförmögenhet och ett industriimperium som sträckte sig över ett tjugotal solsystem och ett femtiotal kolonier. I ungdomlig fåfänga såg hon en möjlighet att skaffa sig evig ungdom och betalade vad det kostade för att få det. Lösningen var en experimentell behandling med bionanomaskiner – till hälften virus, till hälften mikroskopiska robotar – som programmerades för att upprätthålla och reparera en viss värdkropp för evigt. Resultatet blev över förväntan – etthundra år senare såg lady Sawa fortfarande ut att vara i övre tonåren.

Någon gång då blev priset rätt uppenbart. Sawa Kusanagi hade växt förbi sitt företagsimperium. Två äktenskap hade rasat samman på grund av hennes eviga ungdom, och hon hade inte lyckats få någon arvinge, kanske på grund av att bionanomaskinerna såg ett befruktat foster som något trasigt och "reparerade" det så att det förstördes. Efter ett sekel såg hon igenom alla lögnar som förekommer i det sociala livet. All den makt och allt det inflytande som hon hade var plötsligt ingenting värt.

Hon hängde kvar vid sitt imperium i ännu några decennier, och det enda som hon över huvud taget roades av var alla rykten om att hon lät kлона och "programmera" sig själv med jämna mellanrum för att ta över sitt eget imperium. Till slut var även det ointressant. Vid det här laget hade hennes företag hittat en intressant beboelig måne kring en gasjätte. Hon beslutade sig för att hålla saken hemlig för resten av mänskligheten. De forskare och



djuprymdsspanare som hittade världen ”försvann”, all data om månen suddades ut och hela företaget lämnades över till en av de få släktingar som hon hade kvar och litade på. Sedan flyttade hon till månen, endast tillsammans med ett antal robotar som tjänare. Robotarna byggde upp en kopia av slottet i Osaka på en ö på månen i all hemlighet. Hon undvek till och med kontakt med infödingarna. Hennes rymdskepp demonterades och delar av det byggdes in i slottet för att förse henne med de bekvämligheter och det försvar och kamouflage som hon behövde. I sitt slott drog hon sig undan från mänskligheten.

Lady Sawa var väl mer eller mindre förberedd på att mänskligheten skulle få kontakt med hennes värld igen förr eller senare. När det faktiskt hände, tvåhundra år senare, så kom det ändå som en överraskning. Hon höll sig trots detta dold så gott hon kunde, men till slut inleddes en kontakt mellan kolonisterna och lady Sawa. Hon hade gott om kunskap om världen och varnade om dess faror, men insåg att mänskligheten inte lärt sig särskilt mycket då kolonisterna föll tillbaka och förlorade all kunskap efter kriget mot Stacken.

Tillsammans med trollkarlarna i Tornen så har lady Sawa tillgång till den gamla kraften från före Fallet. Det finns dock tre saker som skiljer henne från trollkarlarna. Den första är den uppenbara: inte ens trollkarlarna lever för evigt. Den andra är att hon har fått en liten skara av anhängare och personliga vänner kring sig, och hon lever alltså inte så isolerat som trollkarlarna gör. Den tredje är att trots att hon har en hel del kraft i form av teknik så använder hon den inte, i alla fall inte mer än för att få mat och kläder och knappt ens det numera, då hennes anhängare kan förse henne och varandra med allt de behöver. Detta gör att lady Sawa håller en mycket låg profil.

Lady Sawa ser ut som en ung orientalisk kvinna med mycket långt rakt vitt hår. Håret är prydligt uppsatt med en rosett, men är ändå så långt att det ändå hänger ner till låren. Hon klär sig i kimono, konstfärdigt vävda i vackra färger. När hon talar får man ibland ett intryck av att hon kan vänta precis hur länge som helst, men att hon vet ungefär allt. Hon ser ingen större anledning att skynda mer än nödvändigt och är mer intresserad av estetik och filosofi än av handlingar. Hon är en mycket skicklig konstnär och kalligraf. Mer än ett årtusende av träning i bågskytte och fäktning har gjort att hon är fantastiskt skicklig i närstrid, men det behöver hon sällan visa.

Hon har en hel del cybernetik i kroppen, mestadels av stödfunktioner för hjärnan och nervsystemet. Det gör att lady Sawa kan reagera blixtnabbt och att hon också kan lagra nästan hur mycket kunskap som helst. Nackdelen med det är att varje gång hon använder sitt uppsnabbade nervsystem (dock inte det utökade minnet) så skadas kroppen till viss del, varför bionomaskinerna sätter igång att reparera det, vilket är väldigt smärtsamt. För att undvika att aktivera de uppsnabbade grenarna av nervsystemet så rör hon sig oftast ganska långsamt. Bionomaskinerna gör också visst underhåll av hennes kropp då och då, vilket är fruktansvärt smärtsamt för lady Sawa.

### **Den Vita tranans slott**

Den vita tranans slott är ett fantastiskt slott, uppfört i japansk stil i en vik i nordvästra hörnet av Suzimi, en ö öster om ön Suimi. Det är helt omöjligt att se slottet från havet, utan man måste åka in i själva viken för att kunna se det. Det finns gott om försvarsverk i viken, och ett skepp som faktiskt seglar in kan lätt spärras in med kedjor och pålar som lyfts från botten, så att skeppet inte kan komma ut igen.

Normalt sett så är befästningar svåra att bygga på grund av Stormtid, men med hjälp av den gamla magin har lady Sawa lyckats konstruera ett fantastiskt slott som står emot både Stormtid och inkräktare. Själva kärntornet är en exakt kopia av slottet i Osaka, men resten är byggd efter terrängen för att göra det så svårt som möjligt att inta slottet. Dess nästan lodräta stenmurar och skarpa kanter kastar bort vågor, vind såväl som inkräktare, och lager efter lager med försvarslinjer innanför murarna gör det oerhört vanskligt att storma slottet. För att ta sig från huvudporten till kärntornet, en sträcka som fågelvägen inte är mer än ett hundra meter, så måste en inkräktare springa närmare åtta kilometer och korsa inte mindre än tjugotvå broar över vallgravar och lika många portar, hela tiden utsatt för dödligt välriktad bågskytteeld från välskyddade försvarare. Fästningen är ett underverk i sig, endast möjlig att bygga med den gamla magin, och som sådant är det väl skyddat och gömt, och hos vanligt folk är den mest en myt.





## **Den Vita gudinnans tempel**

Det har kommit att bildas en slags ”sekt” kring lady Sawa, den Vita gudinnans tempel. Templet är en organisation som skyddar och vördar lady Sawa, inte som gudinna utan som den äldsta levande och mest visa människan på Fo’ur. De flesta som söker sig till templet letar efter den levande gudinnan och en frälsning från förvisningen. Ingen av dem finner exakt vad de söker. Däremot finner de flesta exakt vad de behöver.

Till en början lullas templets noviser in i säkerheten kring att det finns en levande gudinna. Allt eftersom tiden går och novisen blir mer och mer mogen så får novisen ta del av mer och mer kunskap om världen Fo’ur, om filosofi, moral, etik, teologi et cetera. Allt detta är en träning inför det slutliga provet, att få reda på vad Templets egentliga syfte är och få träffa Gudinnan personligen.

Bland det sista som en novis får göra är en lång pilgrimsfärd. Färden påbörjas först när novisens lärare anser att hon är redo för den. Färden ska ske till fots i den mån det är möjligt och den ska gå via hundra tempel. I varje tempel så tas pilgrimen emot och får tvätta sig, meditera, svara på ett antal frågor inför tempelvärdens eller tempelfadern, och får slutligen instruktioner och förnödenheter för att ta sig till nästa tempel. Dessutom så får pilgrimen ett bevis i form av en liten konstfärdigt präglad amulett med hål i mitten. Man samlar upp amuletterna på ett snöre som man måste hålla dold i sin packning så att ingen utomstående får se metallen och kan få för sig att råna en.

När etthundra amuletter har samlats ihop så är pilgrimsfärden avslutad, och pilgrimen får veta syftet med templet. Därefter får denne resa till den Vita tranans slott och träffa gudinnan personligen.

När novisen får reda på sanningen brukar de flesta få en religiös kris, vilket normalt sett brukar lösa sig när lady Sawa träffar novisen personligen och förklarar för denne så mycket som behövs. På något sätt vet hon alltid exakt vad som behövs sägas för att dämpa sanningens smärta.

Efter en tid brukar novisen flyta in i Templet igen och bli en del av det, inte längre enbart som en troende utan som en del av en tätt sluten kamratkrets. Mer än hälften av alla noviser som får träffa Gudinnan stannar kvar i den Vita tranans slott. Resten ger sig ut som lady Sawas öron och ögon, tar hand om ett tempel som tempelvärd eller tempelfader och utbildar nya noviser som vill träda in i templet. Ingen har vad man vet utträtt ur templet efter att man har fått reda på sanningen.

## **Lady Sawas roll i Skymningshem**

Lady Sawa tar en försiktig politisk väg i Skymningshem. Hon är livrädd för att påverka världen på ett oetiskt sätt och håller sig därför i bakgrunden. Själv tar hon väldigt få mått och steg, annat än för att bevara någon slags status quo. Hennes anhängare har till viss del ungefär samma inställning – de vill klara sig själva och leva utan inblandning i Fo’urs politik. I gengäld förväntar de sig samma tjänst tillbaka. Lady Sawa känner ett stort ansvar för sina anhängare och försöker göra vad hon kan för att leva upp till deras förtroende för henne, samtidigt som hon försöker minska deras beroende av henne.

Sawa utgör den tredje sidan i triangelmaktkampen mellan trollkarlar och Triluminarens sällskap. Där trollkarlarna huvudsakligen är överdrivet konservativa och Triluminaren våldsamt progressiva så står lady Sawa för en försiktig balansgång, huvudsakligen inriktad på människans behov, till skillnad från både trollkarlar och Triluminaren som ser på samhället ur makroperspektiv. Lady Sawa har så att säga trollkarlarnas konservatism motiverad av Triluminarens individualism.

Lady Sawa vet också en hel del av vad som hände innan Fallet. Hon har också goda minnen av tiden sedan dess. Hon kan fungera som en enorm kunskapskälla om Fo’urs historia och även om tiden före det.

Slutligen är hon också lite av en tragisk figur. Hon är odödlig, men har fått betala priset för det. På så sätt kan hon utnyttjas av spelledaren som en pekpinne på att vissa saker helt enkelt inte är värda sitt pris.

## **Särskilda egenskaper**

Varje gång lady Sawa agerar snabbt ökar hennes Kroppskontroll till +6. Skulle denna uppsnabbning aktiveras så får lady Sawa omedelbart 1 poäng Omtöckning varannan runda, som läks som vanligt.



Skulle lady Sawa skadas någon gång så sätter biomaskinerna omedelbart igång att reparera henne. Sår läks förvånansvärt snabbt, och kan hon bara sätta tillbaka en avhuggen kroppsdel så läker den fast igen. Regelmässigt innebär det att en Lätt skada läks på tio minuter, en Allvarlig skada läks till en Lätt skada på en timme och en Dödlig skada blir en Allvarlig skada på ett dygn. När en Dödlig skada blir en Allvarlig skada så får lady Sawa 10 poäng Utmattnings (egentligen Omtöckning på grund av smärta, men den försvinner som Utmattnings). När en Allvarlig skada blir en Lätt skada så får hon ytterligare 5 poäng Utmattnings och när en Lätt skada läks får hon ännu ett poäng Utmattnings.

Gift, inklusive alkohol, rensas snabbt ut ur kroppen och skador från giftet repareras. Vad som kan döda henne är i princip syrebrist, strypning, kvävning, att centrala nervsystemet helt förstörs eller att kroppen blir totalt förstörd, till exempel på grund av brand.

Då och då måste kroppen repareras pga ålder. Detta sker med ungefär 100 dagars mellanrum (slå en tärning, multiplicera med tre och lägg till 85). Under dessa tillfällen får lady Sawa 2 poäng Utmattnings på grund av smärtan. Efter att smärtan lagt sig går det fyra till fem timmar (slå en tärning, dela med två och lägg till två) varefter hon får ytterligare två poäng Utmattnings igen. Detta upprepas ungefär sex gånger (slå en tärning, dela med två och lägg till tre).

Attribut	Värde	Specialiseringar				
Fysik	±0	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet		
Kroppskontroll	+1/+6	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet		
Mental förmåga	+6	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet		
Social förmåga	+2	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati		
Egenskaper	Värde	Färdigheter	Värde	Specialiseringar		
Urgammal	+8	Närstrid	+12			
Vacker	+2	Bågskytte	+12			
Poet	+2	Samtliga kunskaper	+8			
Hästminne	+4	Samtliga konsthantverk	+10			
Kontakter	+4	Samtliga kommunikationsfärd.	+6			
		Samtliga manövrer	+6			
		En mängd andra färdigheter	+10			
Skador	Rustning	Skydd	Område			
Omtöckning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	/			
Lätta skador	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Allvarliga skador	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
Dödliga skador	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Summa	/	(enkla regler)		
Vapen	Skada/Omt.	Tålighet	Kort	Normalt	Långt	Väldigt långt
			(+3)	(±0)	(-3)	(-6)

## Varelser

En del varelser på Fo'ur kräver lite extra förklaring, eftersom de är en del av den hemliga bakgrunden till Skymningshem.

### Havsdrakar

Havsdrakar är den femte intelligenta arten på Fo'ur. De ses sällan och påverkar sällan, och de har inget intresse av att beblanda sig med andras affärer, men ändå är de en del av legenderna och folklora. Thrakinde tror att jordbävningar och vulkanutbrott inträffar när drakarna gnager på öarnas rötter.

Havsdrakarna är *inte* tänkta att vara någon slags skattsamlare motståndare. Deras funktion är mer som informationskälla om Fo'urs tidiga historia, som mystiskt och mytiskt bakgrundselement samt som stämningsskapande element. De bör vara i det närmaste omöjliga att döda, inklusive genom reglerna och genom kryphål.

**Beskrivning:** Fysiskt sett är havsdrakar enorma. De minsta observerade drakarna tros vara omkring 125 meter långa, och man har mätt storleken på ett drakkadaver till över 162



meter. Det finns dock pålitliga berättelser som antyder att drakar mycket väl kan bli över 500 meter långa. Kroppen kan bli omkring 20 meter i diameter (diametern beräknas som längd delat med 25).

Man kan inte se något riktigt huvud på en havsdrake. Det enda som finns är en gigantisk käft som skulle kunna bita en båt mitt itu. Den har inga ögon, men den har två långa släpande känselspröt som börjar vid käkleden och hänger bakåt. Ett antal andra känselspröt sticker ut från "huvudet".

Ungefär en femtedel av kroppens längd bakom huvudet finns två stycken gigantiska fenor, vardera drygt en tiondel av kroppens längd långa. En ryggfena, ungefär en tjugondel av kroppen hög, sitter på ryggen ungefär en tredjedel från huvudet. Kroppens sista tredjedel smalnar av till en lodrät fena som huvudsakligen används för att simma med. Färgen är oftast gråbrun eller brun, men kan även vara rödbrun. Ett fåtal vita med röda fläckar har siktats, och det sägs att det finns en gyllene drake väster om Pejora. Vad färgerna betyder är det ingen som vet. En del spekulerar i om det kan vara släktdrag.

En havsdrake märks först och främst på svallet. När en så stor varelse rör sig så uppstår ett stort svall, även om den är under ytan. Sedan dyker ryggfenan upp över ytan och växer sig större och större. Slutligen bryter huvudet upp över ytan och höjer sig långt över vattenytan. Om den anfaller dyker den direkt ner igen, annars håller den kvar huvudet en bra bit över vattenytan.

Drakar har inte något egentligt språk och kan inte tala. De kan frambringa ljud, men de enda som är hörbart är ett vrål som låter vagt som ett trumpetande från en elefant, fast mycket utdraget och mer susande. De har också ett läte som känns mer än hörs, ett basljud som faktiskt kan skaka omkull en människa. Iynisin kan också höra ett knäppande och ett visslande läte på gränsen till deras hörselområde, men bara om de har mycket god hörsel och bara ibland. Om iynisin dyker under vattnet så kan de höra det även om en drake är mycket långt borta.

**Utbredning:** Havsdrakar verkar finnas över hela Fo'ur. De håller alltid till i de absolut djupaste vattnen och kommer endast undantagsvis upp till ytan. Hur många drakar som finns är okänt, men det brukar dyka upp en eller två skepparhistorier per år.

**Beteende:** Drakar är fullt intelligenta. Ju större de är desto mer intelligenta är de. De håller mest hus nere i de djupaste vattnen och kommer sällan upp till ytan. De är normalt ointresserade av vad folken vid ytan sysslar med, men trots detta iakttar de alltid vad det är som händer och minns det för framtida bruk.

Då och då kommer de upp till ytan. De flesta *al'shakher* (alla med Drömsyn) i närheten vet om när det händer och de flesta *soryun* (de med Luft och Vatten) känner på sig att något håller på att hända. Varför de då och då dras upp till ytan är det ingen som vet.

En havsdrake kan inte tala. Den har inte någon talapparat alls, och kan inte frambringa de ljud som behövs för tal. Däremot är de alltid oerhört kraftfulla magiker och "talar" därför med hjälp av egenskaperna Vatten och Eld. När de uttrycker sig är det alltid gåtfullt och väldigt överväldigande.

Drakar är inte lätta att förutsäga. Ibland tar de sig tid att prata med vanligt folk, ibland märker de inte ens att de är där, och ibland kan de få för sig att anfälla ett skepp utan synlig anledning. De har svårt att identifiera sig med vanligt folk, även om de kan få för sig att tala med *al'shakher* och *soryun*. De undviker trollkarlstorn in i det längsta – kan man se ett trollkarlstorn så kan man vara nästan helt säker på att havsdrakar inte kommer komma upp där.

Vill en havsdrake anfälla brukar den normal lyfta upp en bit av kroppen över vattnet för att sedan dyka rakt ner på det som den vill anfälla, simma rakt igenom det, ta en stor tugga underifrån eller välta det med svansen. De har liten förståelse för vanligt folk och har mycket svårt att identifiera sig med dem.

**Egenskaper:** Trots dess enorma storlek och styrka så är havsdraken begränsad i sin förmåga. Den är inte allsmäktig, vad än thrakinde än säger i sina drömsånger. En havsdrake kan inte ta sig upp på land, och den vill ha åtminstone lika djupt vatten som draken är tjock att simma i, i alla fall för större delen av kroppen. Draken kan inte spruta eld, och den kan inte flyga. Som nämnts ovan så kan den inte tala. Den har också svårt att känna empati för vanligt folk.

Havsdrakar är, som nämnts ovan, mycket kraftfulla magiker. De kan behärska alla grenar av *soryu* såväl som *al'shakhin* utan inskränkningar. Eftersom de har århundradens erfarenhet så blir de också fruktansvärt skickliga.



Havsdrakar är enorma. De kan mycket riktigt bli över 500 meter långa. De växer fram tills de blir ca 25 meter med enorm fart. Under den tiden lever de som rovdjur längst ner i oceanerna. När de är 25 meter långa börjar intelligensen och deras förmågor inom *al'shakhin* och *soryu* att utvecklas. Från och med då växer de med ca en decimeter per långår. En drake på omkring 500 meter är alltså omkring 5000 år.

Deras enorma storlek gör att de också har en enorm styrka. De kan utan problem mosa vilken båt som helst. Dessutom är de så stora att allt utom krigsmaskiner knappt kan göra något annat än kittla dem. En rollperson som vill döda en behöver gräva sig igenom någon decimeter hud och sedan flera meter kött för att komma åt något vitalt organ, och hjärnan och ryggmärgen skyddas av flera decimeter ben.

Havsdrakarnas mest intressanta egenskaper är dock deras minne. De havsdrakar som kommer upp till ytan har varit med ända sedan före Fallet. Kan man få kontakt med en drake så kan man få reda på information från den tiden – sedd ur drakarnas synvinkel, förstås. Detta kan utnyttjas av en kreativ spelledare som vill lämna information om tiden kring Fallet till spelarna. Denna information kan lämnas ansikte mot ansikte, eller som drömmar. I båda fallen är informationen inte solklar, utan symbolisk. Detta beror på att draken måste begränsa informationen till något som en mänsklig hjärna kan begripa och greppa.

Attribut	Värde	Specialiseringar				
Fysik	+43	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet		
Kroppskontroll	±0	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet		
Mental förmåga	+20	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet		
Social förmåga	+10	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati		
Egenskaper	Värde	Färdigheter	Värde	Specialiseringar		
Enorm	+43	Gömma sig	+48	Under vatten		
Al'shakhin	+4	Anfall	+6			
Soryun	+4	Historia	+48			
		Geografi	+48	Under vatten		
		Leta	+23	Saker i vattnet		
		Luft	+48			
		Vatten	+48			
		Jord	+48			
		Eld	+48			
		Drömsyn	+48			
		Drömvandring	+48			
		Drömprojektion	+48			
Skador			Rustning	Skydd	Område	
Omtöckning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Tjock hud	25 / 20	Hela kroppen	
Lätta skador	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Allvarliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Dödliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Summa	25 / 20	(enkla regler)	
Vapen	Skada/Omt.	Tålighet	Kort	Normalt	Långt	Väldigt långt
Dykning	30 / 20	–				
Bett	4 / 4	–				
Svanssnärt	12 / 8	–				
			(+3)	(±0)	(–3)	(–6)

## Ke'robih

Detta är en varelse som egentligen är flera varelser. Svärmen kallas just soldatsvärm eller *ke'robih*, medan ett enskilt djur heter svärmare eller *tokhrot*.

**Beskrivning:** *Ke'robih* består av ett antal insektsliknande små djur, som alla har korta små vingar att flyga med. Dessa surrar omkring i mycket täta svärmar. Det finns ett antal olika sorters djur i dessa svärmar, specialiserade på olika uppgifter. Det finns, byggare, soldater, födare, bärare och spanare. Byggare är de som bygger, eller snarare gräver ur, svärmarnas boningar. De har kraftiga framben och käkar. Soldater har stora starka käftar, som biter genom olika material förvånansvärt bra. Dessa biter sig fast i offren, och när ett hål gjorts i



huden förs gift in via en liten snabel inuti munnen. Födare brukar stanna i boningarna, men då svärmarna är 'nomader' får de ofta följa med. Födarna föder upp alla yngre djur, och matar dem och tar hand om dem på all sätt. Transporterare är de som följer med när svärmarna flyttar till en annan boning, eller när svärmarna skall ut på längre "uppdrag". Dessa har sex ben och har mycket större vingar än de andra. Dessa kan bära med sig larver och mat. Spanare är den fåtaligaste typen av soldatsvärmare. Dessa rör sig alltid i utkanten på svärmarna, eller spanar i enstaka fall ensamma. Dessa har extra bra ögon och långa spröt, allt för att upptäcka eventuella hot.

Varje svärmare är först ett litet ägg, som blir en larv, som till sist förpuppas och utvecklas till den färdiga svärmen. Typen beror alltså på vad dess födare hade fortplantat sig med. Födarna äter upp det organiska materialet i liken som de bor i, som de sedan omvandlar till näringspaket som blir en del av äggen när de läggs. Larverna äter själva av boningen, och förpuppas när det blivit tillräckligt stora. Sedan kommer en färdig svärmare, som också äter själv. En enskild svärmare har en livslängd på några veckor, utom födare, som kan leva i flera år.

En soldatsvärm är ofta mycket farlig, men det beror helt på storleken. Därför bestäms storleken i ett antal ranger, normalt mellan 1 och 10. Man behöver aldrig räkna antal individer exakt. Istället går man efter rangen.

Rang	Individer	Rymd (m)	Sida (m)	Diameter (m)	
1	4 000	0.024	0.155	0.358	
2	8 000	0.048	0.219	0.451	
3	16 000	0.096	0.310	0.568	
4	32 000	0.192	0.438	0.716	
5	64 000	0.384	0.620	0.902	
6	128 000	0.768	0.876	1.136	
7	256 000	1.536	1.239	1.432	
8	512 000	3.072	1.753	1.804	
9	1 024 000	6.144	2.479	2.272	
10	2 048 000	12.288	3.505	2.863	

Tabell SH-404: Soldatsvärmens ranger och storlekar.

**Utbredning:** Soldatsvärmarna återfinns oftast bara i och omkring polerna på Fo'ur, även om de observerats mycket närmre ekvatorn. Soldatsvärmarna är ovanliga, men det innebär ofta stora problem för en bosättning om en soldatsvärm upptäcker dem. Då kommer soldatsvärmen att överfalla och nedlägga ett antal individer, som får tjäna som boningar. Då har de resterande individerna i bosättningen valet att döda soldatsvärmen eller fly, annars kommer de ju bli överfallna igen, då liken är uppätta.

**Beteende:** En soldatsvärm rör sig mellan varelser som de dödar och upprättar en boning i. Där föds larver upp medan djuren äter upp liket. När liket är uppätet flyger svärmen vidare till nästa offer. En svärm blir ofta mycket stor. Svärmarna kan betraktas som enskilda varelser, som blir större ju längre de lever och har riktigt gynnsamma förhållanden. En svärm kan vara från 5000 (0,03 kubikmeter) till 5 miljoner individer (30 kubikmeter), även om man sett svärmar så stora som 90 kubikmeter.

Svärmarna är formade på ett visst sätt, beroende på vad för uppdrag de skall utföra. En soldatsvärm kan ha ett antal uppdrag: förflyttning, försvar och spaning. I förflyttningsformationen ingår allt de kan ta med sig. Det är födare och transporterare med mat och larver som är längst in. Utanför är ett skyddande hölje av byggare. Längst ut är soldater, som ofta formar kilar ut från klotet som den inre svärmen är. Spanare är utplacerade längs ut i kilarna, eller på andra ställen på klotet. En försvarssvärm består nästan endast av soldater, i en slumpmässig formation, som flyter ut till att ha så stor yta som möjligt när den attackerar. En spaningsvärm består av en mycket mer löst sammanknuten svärm, med spanare som bildar spröt ut ur svärmen, och transporterare som för med mat i mitten, omringade av några soldater.

En svärm är inte alls intelligent, trots att det kan låta så. Varje individ är egentligen mycket ointelligent, och är usel på allt annat än dess uppgift. En ensam svärmare är alltså i stort sett menlös. En svärm agerar dock mycket samlat, genom att alla signalerar med att åstadkomma olika ljud och vibrationer med vingarna (funkar alltså även under flykt). Dessa meddelanden är mycket exakta, och ögon och spröt hjälper också till. En soldatsvärm lurar





oftast enkelt, då en skenmanöver kan lura några få svärmare, som sprider det till resten, vilket gör att svärmen agerar fel. En enskild svärmare följer alltid svärmen, även om den ”vet bättre själv”.

**Egenskaper:** Soldatsvärmar kan fortplanta sig på två sätt. Antingen är det en slags kloner, eller en slags könlig fortplantning. Kloningen består i att en födare får gener från ett litet spermapakett från de andra varelserna (alla fortplantar sig inte samtidigt, utan när det behövs). Detta paket befruktar sedan födarnas ägg, som födaren sedan ”massproducerar” ägg av, förutsatt att det finns tillräckligt med föda. Dessa ägg blir larver, som sedan blir exakt lika varandra. Den könliga fortplantningen sker lite då och då, då födarna blandar sina gener med andra födarens gener, i andra soldatsvärmar. Detta sker endast under den varmaste perioden på året, och perioden brukar vara under några veckor.

Vanligtvis avskyr soldatsvärmar varandra. Om de skulle möta en annan svärm så blir det ofta spektakulära strider eller så flyr båda sin kos, men under fortplantningsperioden så kan man istället skåda underbara luftdanser, då födarna väljer partners. Födarna försöker då fortplanta sig med så många andra som möjligt. Sedan skiljer sig svärmarna åt och födarna blandar in nya gener i de kloner de gör med de andra svärmarna.

Soldatsvärmar håller alltid ihop, och det går inte att dela en svärm. Det sker aldrig något utbyte av individer mellan olika svärmar. En svärm som blivit för liten är oftast dömd att dö ut. En svärm kan bli hur gammal som helst, praktiskt taget, men ofta blir svärmarna för stora och blir då självreglerande, då den del av svärmen som inte får en boning kommer att dö ut. Oftast verkar deras försök desperata, då de ofta försöker knöka in löjligt många svärmare i liken, eller så försöker de bosätta träd eller liknande.

Soldatsvärmar ger sig på olika bytesdjur beroende på svärmstorlek. Oftast får svärmen ha boningar i flera djur, vilket gör att svärmarna alltid söker upp flockdjur eller riktigt stora djur. De ger sig alltså på alla varelser, från en thrakinde och allt som är större. Svärmarna vill ha sina boningar maximalt några meter ifrån varandra, så det krävs att många djur dödas på samma plats. Detta gör att det finns en praktisk maxstorlek för ur stor en svärm kan bli, men människorna och thrakinde brukar underlätta mycket för soldatsvärmarnas fortplantning och utbredning.

### Box: Soldatsvärmformulär

Man kan få ut en del av en soldatsvärms rang, till exempel en soldatsvärms egenskaper. Se nedanstående uppställning.

Attribut	Värde	Specialiseringar				
Fysik	rang -4	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet		
Kroppskontroll	rang	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet		
Mental förmåga	rang -4	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet		
Social förmåga	-4	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati		
Egenskaper	Värde	Färdigheter	Värde	Specialiseringar		
		Anfall	rang			
		Leta	rang / 2			
Skador		Rustning	Skydd	Område		
Omtöckning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		/		
Lätta skador	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Allvarliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Dödliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Summa	/	(enkla regler)	
Vapen	Skada/Omt.	Tålighet	Kort	Normalt	Långt	Väldigt långt
Stinganfall, ett per rang	rang/rang	-	(+3)	(±0)	(-3)	(-6)

### Troll

Troll är det vardagliga namnet på en gammal stridsrobot. Majoriteten av dem är avställda och reagerar inte. Det krävs något i stil med en trollkarl för att aktivera dem igen och många av dem är övervuxna och har försvunnit i terrängen.



En del troll vaktar något ställe som en gång i tiden varit en kolonistbosättning. En sådan är livsfarlig mot främlingar (det vill säga alla). Den kommer att anfälla thrakinde med en gång. Människor och iynisin vill den undersöka på nära håll. Iynisin klarar sig oftast, medan människor som är besatta av Stacken avrättas prompt med klor, slag eller huvudlaser (ammunition till kulsprutan och eldkastaren är sedan länge slut). Sådana väktartroll kan ofta inte flytta sig längre. De har helt enkelt sjunkit ner i terrängen så att de sitter fast. En del troll används av trollkarlarna som livvakter och tjänare. Dessa är programmerade att skydda trollkarlen till varje pris. Viss individuell programmering kan förekomma, men om man är aggressiv mot trollkarlen så slår de tillbaka blixtnabbt. Fjorton troll fick en uppgift för länge sedan, när man insåg att civilisationen höll på att förfalla. Uppgiften gick ut på att bevara kunskapen från förr och lagra allt som hänt sedan dess, så att när tiden är mogen se till att människan (eller vilken ras som helst som kom att nå modern teknologi först) fick tillgång till vad som orsakade fallet till den mörka eran och vad som hände under tiden. Dessa reser omkring över hela Fo'ur och lyssnar på allt som händer. Normalt sett kan de byta sig till reparation, underhåll och ammunition från trollkarlar (de släpper inte in trollkarlarna i deras AI-matris) mot nyheter eller i vissa fall tjänster.

**Beskrivning:** Det finns många olika utseenden på troll. De två vanligaste är en kraftig och satt bjässe på dryga två meter med kraftiga armar och ben och nedsjunket och framskjutet huvud, samt en lång och spenslig varelse på över två och en halv meter med avlångt huvud. Den har hud som sten och har varit målade, men i många fall har målningen flagnat av. Man kan dock se rester av den grönbrunfläckiga målning som trollen en gång hade. Två glödande röda ögon plirar djupt insjunkna i skallen. Ett typiskt troll väger över ett halvt ton (!) och gör avtryck i marken när den går.

Det multrar dovt om ett trolls inre när den rör på sig och dess steg dånar, men den är absolut tyst när den står still. Inte ens den mest uppmärksamma iynisin kan höra några hjärtslag från stillastående troll. Iynisin och thrakinde kan uppfatta en underlig från lukt från ett troll om vinden ligger rätt, men det är normalt det enda som förräder dem.

Ett vandrande troll klär sig ofta i olika varianter av kläder, oftast en mörk kåpa eller mantel med huva, för att inte skrämmas allt för mycket. Ett troll kan vara en rejält skrämmande varelse om den lägger den manken till.

Beskriv ett troll som en enorm bjässe med stenhud och lysande röda ögon. Dödsblicken bör bäst beskrivas som att trollen stirrar rakt på målet och att målet mer eller mindre exploderar i en åskknall. Blixtanfallet beskriv som att trollen höjer högerarmen och att en blixtrande låga syns under handen och en kraftig utdragen åskknall hörs. En röd linje uppstår i luften från handen till målet samtidigt som målet träffas och rasar samman, svårt blödande.

När troll talar bör det ske med värdigt, gärna ålderdomligt språk. Troll svär inte. Några av de vandrande trollen kan sväva ut i poetiskt språk, och samtliga troll har luckor i sitt ordförråd (eller snarare, de fyller ut luckorna som finns i nya språk med gamla ord och bryr sig inte om att förklara vad som menas).

**Utbredning:** Förstenade troll finns här och var på Fo'ur, men oftast i närheten av trollkarlstorn. Levande troll finns så gott som enbart i trollkarlstorn eller i en trollkarls närhet. Det kanske dussinet fria troll som finns reser konstant över hela Fo'ur.

**Beteende:** Ett troll som står i en trollkarls tjänst reagerar med absolut lydnad på trollkarlens kommando och agerar enbart på eget initiativ för att skydda trollkarlen från omedelbar fara. I första hand försöker den i så fall skydda trollkarlen med sin kropp om så krävs, i andra hand döda angriparen.

Ett vandrande troll är ofta långsamt och tankfullt och är en vänlig om än kryptisk själ. Många ord som ett troll använder har fallit i glömska, varför det är svårt att förstå dem. Alla vandrande troll har ett uppdrag som de alltid strävar mot. De uttrycker sig alltid korrekt och ofta korthugget. Ett och annat vandrande troll kan bli riktigt poetisk ibland, men ett troll i en trollkarls tjänst är alltid korthugget.

**Egenskaper:** Ett troll äter inte, andas inte och har inga andra behov, ens naturliga sådana. Det sover inte, men går in i dvala om det inte har något att göra under en lång tid. Ett förstenat troll tar två rundor på sig att bli levande om det väcks. Inte heller drabbas det av utmattnings. Det är oerhört svårt att skada, men om den skadas kan den inte läkas annat än med trollkarlsmagi. När det skadas blöder det ett svartbrunt klibbigt blod. Blödningen pågår en mycket kort stund. Skulle den bli allt för skadad kan kroppsdelar sluta att fungera, men resten varelsen är fortfarande aktiv.



Ett troll brukar normalt anfalla på fem olika sätt. Det kan skicka en dödsblick på någon från sina ögon (laservapen), som dock kan reflekteras undan av en spegel eller annat blankt föremål. Det kan slänga iväg en blix (en kulsvärm från en galtingkanon) från högerarmen som kan döda vem som helst. Rustning eller tjocka väggar skyddar till viss del. Det kan också spruta eld (eldkastare) från vänsterarmen. Slutligen kan det fälla ut långa klor som inte ligger en havsdrake långt efter i storlek, och det kan även använda sina fruktansvärda knytnävsslag. Variationer förekommer – till exempel saknar de långa trollen ofta eldsprutet och klorna.

Vissa vandrande troll har lärt sig viss trollkarlsmagi och kan läka sig själva till viss del. Allvarliga skador kan det dock inte göra något åt, så det har hänt att ett troll som blivit allvarligt skadad har sökt upp en trollkarl som läkt den med sin magi. Dödsblickarna verkar aldrig ta slut och trollet är fruktansvärd i närstrid. Det kan däremot få slut på eldsprut och blixtanfall.

Ett troll är immunt mot en *soryuns* förmågor Eld och Vatten och kan inte påverkas av en *al'shakhs* Drömprjektion. Eftersom det aldrig blir sjukt så kan det heller inte läkas av en ormläkare. Dessutom skulle ormen aldrig kunna bita igenom stenhuden.

Attribut	Värde	Specialiseringar				
Fysik	+9	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet		
Kroppskontroll	±0	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet		
Mental förmåga	+2	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet		
Social förmåga	0	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati		
Egenskaper	Värde	Färdigheter	Värde	Specialiseringar		
Värmesyn	+4	Gömma sig	+4			
		Rörliga manövrer	+3			
		Historia	+6			
		Geografi	+6			
		Strategi	+6			
		Taktik	+6			
		Leta	+6			
		Närstrid	+5			
		Avståndsstrid	+5			
		De flesta angesiska språk	+3			
		Suriyani	+3			
		Nihon	+6			
		Något thrakiskt språk	+1			
Skador			Rustning	Skydd	Område	
Omtöckning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Stenhud	8/8	Hela kroppen	
Lätta skador	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Allvarliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Dödliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Summa	8/8	(enkla regler)	
Vapen	Skada/Omt.	Tålighet	Kort	Normalt	Långt	Väldigt långt
Klor	6/4	6				
Dödsblick	6/4	–	1-5	6-20	21-40	41-200
Blixtanfall*	8/7	–	1-10	11-45	46-200	201-450
Spruta eld**	6/4	–	1-2	3-4	5-8	9-12
			(+3)	(±0)	(–3)	(–6)

\* Ett troll har i allmänhet 5 + en tärning antal blixtanfall

\*\* Räknas som eldskada. Ett troll har i allmänhet 2 + en tärning eldsprut

### Box: Samuel

Samuel är ett av de fjorton troll som vandrar omkring på Fo'ur. Han är ett troll av den mer kompakta typen, med en längd på två meter och väldigt kompakt kroppsbyggnad. Han klär sig oftast i någon form av surcot och mantel, eller inte alls.



Samuel är synnerligen oroad över Triluminarens sällskap. Han har upptäckt att Triluminaren försöker starta en gammal övergiven fusionsreaktor för att få den kraft som trollkarlarna har. Detta kan allvarligt rubba den teknologiska maktbalansen bland människor, vilket bara kan leda till elände. Han söker nu mer information om vad Triluminaren sysslar med och planerar vad han ska göra åt saken.

## Gengångare

Gengångare är resultatet av steklar från en närliggande stack som angriper nyss dödade varelser och besätter dem. När dess nervsystem kopplas samman med den nu döda värdvarelse kan det hända att den ”sparkas igång” igen, på ungefär samma sätt som en muskel rycker till när man sänder in en elektrisk impuls i den. Det finns dock inget aktivt nervsystem i värdkroppen, så stekelns hela koncentration går till att hålla värdkroppen upprätt. Den kan därmed inte kopplas in i Stackens nätverk. Stekelns begränsade intelligens går åt till att tillgodose kroppens behov, huvudsakligen i form av föda och vatten. Eftersom värdkroppen inte är vid liv så kommer värdkroppen att brytas ner och förruttna. Det tar sällan mer än en vecka innan en värdkropp är näst intill obrukbar och högst ett halvår (40 dagar) innan den faller samman av förruttnelsen. Inte heller kommer kroppen att tillgodogöra sig någon näring av det den äter, utan all energi kommer istället från förbränning av förruttnade delar av kroppen.

**Beskrivning:** Majoriteten av gengångare är människor. Ibland kan thrakinde och andra varelser gå igen, men oftast är det människor som går igen. De är bleka med stirrande blick, men klart igenkännbara som den de var när de var i livet. Ju längre tiden går efter slaget desto mer förruttnade blir de. Först faller fingrar och tår av, sedan öron och näsor, därefter armar och hud och sedan benen. Det är en totalt vidrig syn att skåda, med likmaskar i det levande köttet och flugor som kryper över dem. Stanken av förruttnelse är bedövande och synen som sådan kan få den modigaste kämpe att lägga benen på ryggen.

Ta i med de värsta zombie-liknelser du kan komma på. En gengångare stirrar rakt fram och säger ingenting, utan bubblar bara gutturalt. Får den syn på något ätbart så sätter den fart mot det med lufsande och farlig gång, hela tiden med blicken fäst på det ätbara. Stanken är vedervärdig och ju längre tiden går desto mer förruttnad är kroppen. Efter någon vecka så börjar kroppen falla samman. Detta kan gott ske när rollpersonerna får syn på den, eller ännu hellre, när den får syn på rollpersonerna och börjar jaga ”maten”.

**Utbredning:** Gengångare påträffas nästan enbart i närheten av slagfält och strax efter slaget (som längst upp till en månad senare). I ett fåtal fall kan man hitta gengångare vid kyrkogårdar, ofta strax efter någon större sjukdomsepidemi eller något liknande.

**Beteende:** Gengångare är bara ute efter föda. Det är en tankelös jakt som endast går ut på att finna något att äta. Ser de något som ser ätbart ut så äter de tveklöst upp det. Om det sedan är ätbart, eller gör motstånd mot att bli uppätet, spelar ingen roll.

**Egenskaper:** Man får ofta allvarlig sårfeber efter att ha blivit skadad av gengångare. Många anser att det enda sättet att klara sig om man blir biten av en gengångare är att bränna såret med eld. Andra hävdar att man måste till en ormläkare väldigt snabbt för att överleva. Gengångare får aldrig Omtöckning eller Utmattning. Varannan vecka så förlorar de dock en poäng i Fysik och Kroppskontroll. När något av dessa värden når noll rasar gengångaren sönder på grund av förruttnelsen.

Attribut	Värde	Specialiseringar			
Fysik	±0*	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet	
Kroppskontroll	±0*	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet	
Mental förmåga	±0*	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet	
Social förmåga	±0*	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati	
Egenskaper	Värde	Färdigheter	Värde	Specialiseringar	
Död	-4	Närstrid	+3		
		Rörliga Manövrer	+2		
Skador		Rustning	Skydd	Område	
Omtöckning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	/	
Lätta skador	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Allvarliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			



Dödliga skador	□□□□□	Summa	/	(enkla regler)		
<b>Vapen</b>	<b>Skada/Omt.</b>	<b>Tålighet</b>	<b>Kort</b>	<b>Normalt</b>	<b>Långt</b>	<b>Väldigt långt</b>
Slag	0/1	2				
Bett	1/1	1	(+3)	(±0)	(-3)	(-6)

\*Om en känd person blir gengångare är det dennes värden som används.

## Iynisin

Iynisins bakgrund är en ganska omständlig historia. Under 2049-2057 arbetade Takashima Inc med att skapa en supersoldat i sina hemliga laboratorier på Mars. Samma företag hade också hittat en utomjordisk farkost i marken och höll på att gräva ut det och undersöka det, då en hel testserie av supersoldaterna bröt sig lösa. De dödade alla människor på basen, stal rymdskeppet och försvann efter att ha sprängt resterna av basen. Därefter försvann de i rymden och hittade så småningom en beboelig planet på ungefär 75 ljusårs avstånd där de bosatte sig och grundade en egen kultur.

När människorna så småningom lärde sig överljusfart kom de även förbi den planet på vilken "supersoldaterna" bosatt sig på. Dessa hade nu utvecklat en egen kultur präglad av stark religion och frihetskänsla och kallade sig "suriya". Suriya var kraftigt antipatiska mot teknologi och tillät inte människor mer än en symbolisk närvaro på sin värld och endast i begränsade områden. Däremot flyttade många av dem ut för att lära sig mer om människornas religioner.

När människorna upptäckte Althea Fyra och dess inhemska befolkning ca 2500 e kr fick suriya reda på det och flyttade en koloni med frivilliga dit för att snappa upp och nedteckna den inhemska religionen innan den försvann, allt i enlighet med den suriyaniska religionens bud att lära sig så mycket som möjligt om Gud. Sedan bröts kontakten och kolonin tvingades att leva självständigt. Det är denna koloni som senare har kommit att få ett nytt namn som iynisin.

Mer om iynisin står del 2 på sidan **XXX**.

## Stacken

Ett av de fyra samhällsbyggande släktena på Fo'ur är Stacken. Det går inte att spela en Stack eller medlem i en stack, i alla fall inte som spelare. Orsaken till detta kommer att framgå med all önskvärd tydlighet om man läser beskrivningen av dem. Stacken kan dock fritt användas av spelledaren. Den enklaste användningen är nog som motståndare i en kampanj. Ett bättre sätt att använda dem är att tänka efter lite och låta den vara en aktiv del av världen.

Det ska särskilt påpekas att Stacken inte på något sätt är ond. Precis som alla andra varelser kämpar den för sin överlevnad, om nödvändigt på bekostnad av andra. Man kan tycka att det är "ondskefullt" att plocka bort någons individualitet på det sättet, men Stacken ser det inte som ondska. Tvärtom tycker den ofta synd om förvirrade individer utan sammanhang eller överblick och ser besättandet som en välgärning. Dessutom assimileras och bevaras en hel del kunskap i och med besättandet. Ofta säger de att de "befriar en person".

**Beskrivning:** Släktet består av tre varelser, närmare bestämt en äggläggande hona kallad "drottning", en befruktande hanne kallad "kung", och en steril hanne kallad "stekel". En drottning befruktas av kungar så att hon börjar lägga ägg. Ur äggen kläcks sedan steklar som sedan börjar söka upp passande värdar. Äggen reagerar på värmeväxlingar och frånvaron av besatta värdar, varför de kläcks först efter en kort mognadsperiod och bara om det finns något varmare djur i närheten (upp till ca 10 meter) och om dessa inte redan är besatta av en stekel.

Stackvarelserna är i sig inte särskilt intelligenta och har inte ens självmedvetande, men alla syskonstackvarelser som en drottning "föder" är sammankopplade med varandra. Till en början är det enbart ren instinkt som driver dem, men så fort den har besatt en värdvarelse blir den en del av det kollektiva medvetandet.

En stekel är ungefär trettio centimeter lång från ena änden till den andra och blekgul i färgen. Själva kroppen är ungefär sju centimeter lång och tre centimeter bred. Den saknar huvud och kroppsöppningar, men den har en lång svans och fyra kloförsedda ben. Svansspetsen har en giftgadd som lossnar när den sticks in i en värd. Gadden sitter sedan kvar och pumpar in ett paralyserande gift i värden. Den simmar fram genom vatten med





hjälp av svansen och kan också krypa med sina fyra ben. Klorna, en på varje ben, används också för att ta sig in under huden på en värd då den är paralyserad. Den tar sig in vid korsryggen och arbetar sig sedan uppåt under huden på värdvarelse.

Steklar har inget eget matsmältningssystem – det har bara drottningar – och kan bara leva en kort tid utanför ägget eller en värd. Den är alltså beroende av att snabbt hitta en värd att besätta och dra näring från. Dess sinnen är begränsade till ett övernaturligt sinne som används när den ska identifiera nedre delen av ryggraden, samt ett luktsinne och ett känselsinne som reagerar på vibrationer i marken eller i vattnet och som båda används för att finna en lämplig värd.

**Besättande:** En stekels första instinkt när den kommer ur ägget är att ”besätta” en värdkropp. De överfaller en potentiell värd och försöker paralysera denne med sin giftgadd. Därefter biter den sig in under huden på ryggen och kryper fast på ryggraden. Sedan kopplar den ihop sig med värden och börjar ta över dennes sinne helt och hållet. Processen är ytterst plågsam och värdens personlighet bryts ner bit för bit under tiden. När det paralyserande giftet släpper är det inte särskilt mycket kvar av värdens personlighet som kan kämpa emot och när processen är klar är stekelns och värdens sinnen helt och fullt integrerade.

Steklarna kan besätta människor eller thrakinde. Det är inga problem med att besätta thrakinde – Stacken och thrakinde utvecklades parallellt på Fo’ur, så Stacken är väl anpassad till thrakinde. Däremot är det problem med människor. Mänskligt hår är giftigt för steklarna och gör det också svårare för stekeln att knyta ihop sitt sinne med värdens.

Normalt sett är det inga större problem om människan inte är extremt hårig. Det är också lättare för stekeln att besätta kvinnor än män på grund av männens mer rikliga kroppsbe håring. Dessutom luktar människokvinnor ”mindre illa” än män på grund av deras mindre rikliga kroppsbe håring, så därför besätts ofta fler människokvinnor än människomän. Det går fortare att besätta en mindre hårig människa än en hårig just på grund av håret, men det tar fortfarande längre tid än thrakinde och är också mer plågsamt för människan.

Steklarna kan inte besätta iynisin. Eftersom dessa har kraftig hårväxt av huvudhår längs med ryggraden hela vägen ner till svanskotan kan stekeln över huvud taget inte närma sig korsryggen. Det hindrar dock inte stekeln från att försöka, och stekeln upptäcker i alla fall inte att den gett sig på fel värd förrän efter att den har förgiftat offret. En stekel som försöker besätta en iynisin kommer att krypa omkring på kroppen för att hitta ett sätt att ta sig in till ryggraden utan att komma i närheten av hår. Om inget stoppar stekeln blir den desperat och tar sig in i alla fall någon annanstans, men kan fortfarande inte närma sig ryggraden. Till slut kryper den ihop i bukhålan och lever där ett parasitiskt liv i iynisin. Ibland gör den ett försök att närma sig ryggraden vilket som vanligt misslyckas. Dessa försök innebär svåra buksmärter för iynisin, ofta följt av inre blödningar vilka kan vara livshotande.

**Stackens samhälle:** En typisk Stack består av omkring 500-1000 värdvarelser. Ca 58% av Stackens värdvarelser är thrakinde, jämt fördelade över könen. 22% är människokvinnor och 17% är människomän. Stacken kan även besätta andra varelser, och dessa utgör de sista tre procenten. Huvudsakligen är dessa värdvarelser någon form av rovdjur, vilka besätts för att ge Stacken en direkt offensiv förmåga. Vårdarna kan fortfarande föröka sig, men könsdriften undertrycks nästan helt. Könsdriften kan dock tillfälligt aktiveras hos thrakinde, till exempel för att säkra Stackens fortlevnad genom att avla nya värddar, eller för att göra det lättare att infiltrera närliggande samhällen. Detta fungerar dock inte hos människovärdar.

Alla steklar och deras värdvarelser är sammanlänkade med varandra genom sina respektive värddars sinnen. Varje värd som kopplas in på Stackens ”nätverk” förlorar alla former av individualitet och alla minnen och kunskaper som värden hade blir en tillgång för hela stacken. Stacken består alltså av ett sinne utspritt över flera värddar. Det finns ingen styrande enhet, utan stacken kan förlora ett antal enheter utan större förlust. Ju fler värddar som är sammanlänkade desto intelligentare blir stacken, men å andra sidan blir också tankebanorna längre och tankarna därmed långsammare. Stacken vill därför inte bli för stor, utan bara precis så stor att den är intelligent och har mycket minne, men inte så stor att tankarna blir för långsamma.

Drottningen är inte en del av Stacken, men vördas som den som födde Stacken och den som gör det möjligt att få in fler enheter i Stacken och ersätta förluster. Stacken sköter därför om sin drottning efter bästa förmåga, matar henne, tvättar henne och ser till att hon mår bra.



Observera att drottningen vare sig styr Stacken eller är en del av den. Det är till och med tveksamt om hon är självmedveten, men hon känner igen sina ”barn” även i besatta värdkroppar. Andra varelser kan få en drottning panikslagen, och hennes skrik på hjälp kommer snabbt att sprida sig i Stacken, varefter hela Stacken rusar till sin drottnings beskydd.

Stacken har inget eget språk. Den behöver inget, och skulle den behöva kommunicera med en annan Stack eller med varelser i närheten så kan den tala via någon av värdvarelserna och använda dess språk.

En Stacks utveckling går i tre generella stadier. I den första fasen, *initialfasen*, ska Stackens existens och fortlevnad säkras. Drottningen måste befruktas av hannarna, hitta en plats att lägga ägg på och se till att äggen läggs. Befruktningen sker i vattnet, och efter genomförd befruktning kan drottningen simma väldigt långt innan hon hittar ett skyddat ställe att lägga ägg på. Sedan måste en värd komma i närheten och besättas av en stekel. Därefter är det upp till den värden att på något sätt driva fram fler värddar eller på annat sätt öka Stackens storlek.

Den andra fasen är en förlängning av den första. Stackens storlek måste fortfarande öka, men drottningen måste också skyddas. Dessutom måste värddarna få någon slags hem. Detta stadium kallas *befästningsfasen* och det är då som man även börjar besätta rovdjur samt bygga en fysisk struktur av något slag. Strukturen kan se ut som en termitstack, en pyramid, eller en normal pålstad. Det är under detta stadium som expansionen är störst.

Den tredje fasen kallas *fortlevnadsstadiet*. Stacken försöker då se till att det finns ett kontinuerligt inflöde av näring till värddarna och drottningen, framtida värddar som ersättning när de gamla dör, samt annat flöde av varor och tjänster. På grund av den sammanlagda erfarenheten hos Stacken blir deras hantverksskicklighet ofta väldigt hög och det är huvudsakligen därför som tidigare fientliga grannar kan tänka sig att handla med de som en gång i tiden ”kidnappade” deras medborgare. En del stackar startar en kult kring sig själva, i syfte att få omgivande samhällen att bli mindre fientliga gentemot Stacken och till och med kan anse det som en ära att bli utvald som värd. Sådana Stackar tar ofta hjälp av andra Stackar som redan skapat sådana kulturer. I ett fåtal fall tvingas Stacken till expansionskrig för att skydda sig.

En typisk Stack ”lever” lika länge som sin drottning, varefter den sakta dör ut allt eftersom värdvarelserna troppar av. En drottnings naturliga livslängd kan överskrida tusen år och den äldsta stacken som man har hört talas om är över femtusen år gammal.

**Stekelgiftet:** Stekelgiftet är ett paralyserande gift. Det är en klar lätt klubbig vätska som tillfälligt slår ut hela det perifera nervsystemet, så att offret inte kan röra sig. Under den tiden kan stekeln krypa in under huden och besätta den blivande värden. Stekelgift används ibland av thrakinde som jaktvapen, eftersom det är helt ofarligt att inta via maten. Det är svårt att få tag på giftet, eftersom det förlorar sin verkan efter ungefär en vecka och stekeln hinner dö av svält innan dess.

Normaldosen är mycket liten. Det räcker med att doppa en pilspets i giftet för att det ska räcka. En stekel administrerar ungefär fyrdubbel dos vid ett stick. Får man tag på det så är det färsktillverkat av thrakinde och kostar omkring 100 järn för en liten flaska som räcker för ett tjugotal pilspetsar. Thrakinde känner till metoder att behålla giftets styrka, men det är ytterst få förutom *al'shakher* och ormläkare som känner till hur man gör.

**Kategori:** Särskilt krampgift.

**Snabbhet:** Ungefär en minut.

**Skadevärde:** 12+

**Utmattning:** 3-6-9

**Avklingsningstid:** 2 timmar+

Skada	Effekt
Skråma	Yrsel, balanssvårigheter
Lätt skada	Grava koordinationsvårigheter. Offret är oförmöget att stå upp eller koordinera sina rörelser. Krampanfall. Ökad svettning. Hos människor stark smärta.
Allvarlig skada	Total paralysering. Svettning och salivutsöndring ökar. Olidlig smärta hos människor som ofta leder till medvetslöshet.
Dödlig skada	Hjärtstillestånd, andningsstillestånd, dödligt farlig smärta.

Tabell SH-405: Stekelgift



## Typisk stekel

Attribut	Värde	Specialiseringar				
Fysik	-3	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet		
Kroppskontroll	2	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet		
Mental förmåga	±0	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet		
Social förmåga	-5	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati		
Egenskaper	Värde	Färdigheter	Värde	Specialiseringar		
		Närstrid	+4			
		Rörliga manövrer	+2			
		Simma	+6			
Skador			Rustning	Skydd	Område	
Omtöckning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		/		
Lätta skador	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Allvarliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Dödliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Summa	/	(enkla regler)	
Vapen	Skada/Omt.	Tålighet	Kort	Normalt	Långt	Väldigt långt
Giftgadd*	1/1	0				
Klor	2/2	2				
			(+3)	(±0)	(-3)	(-6)

\*Om offret för anfallet behöver slå ett Stryktålighetsslag så har gadden trängt igenom skinnet och giftet kan göra skada.

## Typisk drottning

Attribut	Värde	Specialiseringar				
Fysik	±0	<input type="checkbox"/> Styrka	<input type="checkbox"/> Tålighet	<input type="checkbox"/> Uthållighet		
Kroppskontroll	-4/±0*	<input type="checkbox"/> Precision	<input type="checkbox"/> Vighet	<input type="checkbox"/> Snabbhet		
Mental förmåga	-2	<input type="checkbox"/> Psyke	<input type="checkbox"/> Bildning	<input type="checkbox"/> Uppmärksamhet		
Social förmåga	±0	<input type="checkbox"/> Utseende	<input type="checkbox"/> Kommunikation	<input type="checkbox"/> Empati		
Egenskaper	Värde	Färdigheter	Värde	Specialiseringar		
		Närstrid	+4			
		Rörliga manövrer	+2			
Skador			Rustning	Skydd	Område	
Omtöckning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		/		
Lätta skador	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Allvarliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Dödliga skador		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Summa	/	(enkla regler)	
Vapen	Skada/Omt.	Tålighet	Kort	Normalt	Långt	Väldigt långt
Klor	2/2	2				
Bett	2/2	0				
			(+3)	(±0)	(-3)	(-6)

\* Med respektive utan äggsäck

## Att spela Skymningshem

Med tanke på *Skymningshem*s ganska unika miljö och stämning så kan det vara knepigt att spela *Skymningshem*. Det finns inte många rollspel som har en liknande stämning. Man kan hitta vissa förebilder i diverse orientalisk-inspirerade rollspel, men annars är det ont om liknande rollspel. Den unika miljön kräver också sina speciella knep.



## Miljöbeskrivningar

Fo'ur ser till stora delar inte ut som Jorden. Det är viktigt att framhäva detta, men ändå anspela på de detaljer som är liknande de på Jorden (och även i standardfantasy). Målet är att skapa en känsla av att Skymningshem är något nytt och unikt, men ändå inte springa iväg så långt från mallen att man inte känner igen sig och därmed tappar identifikation, engagemang och bra rollspelande i ungefär den ordningen.

Saker man bör känna igen är typiska värdshus och tavernor, som påminner ganska mycket om en modern pub eller saloon. Rättsväsendet påminner ganska mycket om det man hittar i en typisk amerikansk western, med en sheriff som jagar skurkar och en domare som dömer. Sheriffen kan även motsvara stadsvakter så som vi känner igen dem från standardfantasy. Folk i allmänhet förväntar sig vissa demokratiska rättigheter, något som inte förekommer i medeltida samhällen men som däremot är vanligt i fantasy.

Städer och byar är relativt lika engelska gamla "medeltida" städer och byar (egentligen från renässansen), och man kan hitta gott om inspiration i Venedig för de större städerna.

Lynisins byar och klädsel påminner väldigt mycket om 1600-talets Japan, så även där bör det vara relativt enkelt att känna igen sig. Tänker man på indianerna kring de Stora Sjöarna eller prärieindianerna från Nordamerika så har man en ganska god bild av hur thrakinde kan tänkas leva, bo och förflytta sig.

Sydostasien är en stor inspirationskälla till båtar och fartyg. Den normala småbåten är långsmal och framförs medelst "vrickning" (roddaren står längst bak och vrickar en åra från sida till sida, lite på samma sätt som en gondoljär i Venedig). Rodd är mer sällsynt.

Det finns även motsvarigheter till vapen. Med undantag för bosorden (liknar en kraftigare europeisk rapir) och krigsbågen (egentligen en långbåge) så hämtar de flesta vapen inspiration från Japan eller i alla fall Asien. En *say'yadin* är till exempel tämligen lik en japansk *tachi* eller *katana*, och många andra motsvarigheter finns.

När det gäller geografin och landskapet så kan man hämta inspiration från Polynesien, Japan och Sydostasien. Terrängen är vild och brant, med höga klippor och branter. Allting är täckt med grönska, ibland så till den grad att grönskan har blivit en slags flytande ö, ett så kallat mangroveträsk. De få slätter som finns används för odlingar, och nästan varje sluttning som inte är för brant är uppdelad i terrasser och uppodlad. Korallrev är vanliga, och i de fall där korallreven är tillräckligt stora och gamla uppstår små öar som vimlar av grönska.

Det finns med andra ord saker som alla känner igen. Det är de saker man inte känner igen som är problemet. Att himlen är grön är till exempel ett problem. Konstiga himlakroppar i himlen är relativt lätta att köpa, till och med en så enorm himlakropp som Althea, men en grön himmel är svårare. Frånvaron av hästar (och däggdjur i största allmänhet) är också något som folk har svårt att acceptera, men det är bara att envisas – vill rollpersonerna resa någonstans så får de antingen gå eller ta en båt.

Det kan ta ett tag att vänja spelarna vid annorlunda mat, men det går det också. Avsaknaden av mjölk, smör, grädde och andra mejeriprodukter kan till exempel allvarligt förvirra spelare. Det viktiga är att försöka få spelarna att inse att maten inte bara är ett potatissubstitut med ett annorlunda namn, utan faktiskt är något som inte kommer från Jorden.

Ett dramatiskt men enkelt sätt att få spelarna medvetna om att *Skymningshem* inte utspelar sig på Jorden är jordbävningar. Även om det är ett ganska vanligt fenomen på Jorden så är det inte särskilt vanligt i fantasy, förmodligen på grund av att fantasy är baserat på Västeuropas geografi, där jordbävningar är väldigt sällsynt. Om spelarna får uppleva en mindre jordbävning om dagen och ett mindre vulkanutbrott om året så blir de medvetna om att *Skymningshem* inte är som "vanlig" fantasy, där jordbävningar annars inte finns eller är sammankopplade med någon storslagen händelse (till exempel Skurkens förintelse). Det kanske också fostrar en viss respekt för Moder Natur.

## Våld

Våld bör inte förekomma för dess egen skull i *Skymningshem*. Om våldsamheter inträffar bör det ske av ett skäl. Omotiverat våld bör undvikas i det längsta, och om spelarnas rollpersoner sysslar med sådant så bör de också få ta konsekvenserna av det. Våld är fartfyllt, explosivt och mycket dödligt i *Skymningshem*. Det är också en konst som värdas och dess utövare kan bli högt aktade, medan dess missbrukare snabbt blir nertryckta och föraktade.



Detta är ganska skiljt från den vanliga synen på våld i rollspel, där våld är ett hinder på vägen till målet och skickligheten på en krigare mäts på hur många han har ihjäl. I *Skymningshem* är antalet motståndare helt ointressant. Det är bra mycket mer intressant vem en krigare har kämpat mot. För att den här bilden ska kunna uppnås krävs det att spelledaren kan sina regler, eller struntar i dem. När det kommer till våldsamheter måste spelledaren hålla flyt i striden. Det ska gå fort!

Det krävs också att spelledaren förbereder rollpersonernas motståndare med noggrannhet. Motståndarna bör vara unika i så stor utsträckning som möjligt, så att var och en känns som en utmaning. Det ska krävas list och taktik för att besegra motståndarna. Det innebär att spelledaren måste fundera över hur motståndaren fäktas. Det räcker dessvärre inte med att slå tärningar och beskriva hur skurken får däng. Spelledaren måste dessutom bedöma motståndarens och spelarnas taktik, även om man får mycket hjälp av taktikvalskorten i referenssystemet. Dessa tillför ett element av psykologi i striden.

Taktik hos motståndaren har en andra risk, nämligen den att rollpersonerna plötsligt får farligt motstånd. Om en spelledarperson tänker taktiskt och drar sig tillbaka i syfte att lura in rollpersonerna i en fälla så är risken väldigt stor att rollpersonerna överraskas och mer eller mindre förintas. Börja därför med att tydligt peka ut att spelledarpersonerna också tänker, och tänker taktiskt. I så fall blir även spelarna tvungna att tänka taktiskt, eventuellt med lite hjälp från spelledaren, för att kunna få ett någorlunda bra utgångsläge.

Ett våldsamt tillfälle bör berättas levande och fartfyllt. Det får definitivt inte vara en mängd sifferskyfflande. Inte nog med att det ska vara levande och fartfyllt, det ska dessutom återspegla den något speciella stil som *Skymningshem* har. Eftersom det huvudsakligen är tränat folk som slåss så bör deras respektive stil också återspeglas i berättandet. När två vältränade kämpar möter varandra så är det två yrkesmän som utövar sina hantverk. De är proffs. De båda kämparna testar varandras försvar, letar luckor och försöker finna svagheter i den andres stil. För att få fram den känslan krävs något mer än bara tärningsslag, tabellkollar och ikryssande på rollformulär. Det innebär inte att man ska kasta ut tärningsslag helt och hållet (även om det står de som vill det fritt att göra det), utan att tärningsslag bör tolkas till beskrivningar.

Det viktigaste är att våld har en orsak och får en konsekvens. En rollperson kan inte ha ihjäl vem som helst, och definitivt inte utan någon orsak. Skulle en spelare låta sin rollperson ändå ha ihjäl någon utan orsak så får han stå sitt kast. Det omvända gäller också: spelledarpersoner hoppar inte på rollpersoner utan orsak. De har ett skäl till det.

## Filosofi och religion

Filosofi och religion spelar stor roll i *Skymningshem*. Det finns flera olika typer av religioner och filosofier på Fo'ur. Iynisins panteism ställs mot Inri-kyrkans fatalistiska monoteism, *al'shakhins* naturalistiska tro ställs mot Althea-kyrkans polyteism, och Triluminarens gnosticism ställs mot de flesta andra religioner. En del av syftet bakom detta är att få spelarna att fundera på olika religiösa ståndpunkter, och inte bara avfärda dem som religiöst dravel. De är också till för att sätta stämning och bakgrund i spelet. En del av konflikterna i *Skymningshem* har religiöst ursprung, och för att kunna bemästra dessa konflikter bör spelarna bli insatta i de olika religiösa frågeställningarna.

Större delen av Fo'urs invånare är enkelt folk. De tror som deras föräldrar gjorde och går inte in närmare på filosofiska detaljer. Det är alltså inte fel om rollpersonerna (och därmed spelarna) inte ger sig in i sådana diskussioner, men om spelarna vill slänga sig in i en religiös/filosofisk debatt så bör de inte hindras utan tvärtom uppmuntras. Det finns bara två saker som man ska passa sig för. Dels kan en del av spelarna hamna utanför debatten, eftersom de helt enkelt inte är intresserade, och därför ha tråkigt. Dels finns det en risk för en ren "sandlådedebatt", det vill säga något i stil med "min gud är större än din" – "näha, det är den inte alls, för min är störst". Sådana är aldrig roliga.

Att spelare har tråkigt är något som måste undvikas in i det längsta. Det är inte därför som de rollspelar. Om några rollpersoner skulle hamna utanför debatten så måste spelledaren se till att aktivera dem på något annat sätt.

Att spelare hamnar i en sandlådedebatt måste också undvikas. Det bästa sättet att undvika det är kunskap och improvisation. Dels måste spelarna känna till sin rollpersons religion, vilket innebär att de måste få läsa de relevanta styckena och att de bör diskutera ämnet med spelledaren. Dels måste spelarna vara beredda att improvisera de hål som finns i religionen. Trots allt, religion är ett komplext ämne, och det finns inte en suck att beskriva alla religioner i minsta detalj i *Skymningshem*.





Ett intressant användningsområde för religion är om rollpersonerna hamnar i direkt konfrontation med Triluminaren. Deras gnostiska världsåskådning står i direkt konflikt med alla andra religioner. Triluminarens medlemmar är dock inte dumma. Om de kan vinna över rollpersonerna till sin sida så är det så mycket bättre. Således kommer de att, om de kan, försöka argumentera för sin livsåskådning under relativt fredliga förhållanden. Ett förslag är att Triluminaren "bjuder in" rollpersonerna som "gäster" och sedan kör hela propagandaaapparaten rakt i ansiktet på dem.

## Legender och historia

Legender och historia spelar en viktig roll i *Skymningshem*. Myt och fakta är tätt sammanvävda och det är svårt att särskilja dem. Det finns nästan alltid ett korn av sanning i myten, men frågan är hur mycket fakta har förvrängts med tiden. Spelare som tar sig tid att undersöka myt och fakta ska få en fördel av det. Det uppmuntrar spelarna att faktiskt göra det och lära sig mer om Fo'urs mytiska förflutna. Det kan röra sig om så enkla saker som att de slipper göra bort sig när man diskuterar med lärde, eller så komplicerade saker som ledtrådar i äventyret.

Problemet med legenderna och historia är att det kräver lite av spelledaren. Eftersom det är omöjligt att beskriva hela Fo'urs tusenåriga historia i ett rollspel så lämnas en hel del öppet för spelledaren att lägga in själv. Den tidslinje som finns i spelet är mest en grov indelning av historiska epoker, och ingen detaljerad historia. Således får spelledaren själv breda på med detaljer. På samma sätt får spelledaren också skapa en hel del myter på egen hand, gärna baserade på historiska fakta.

Det finns flera bra exempel. Trollkarlarna i tornen är ett av de bästa. Deras ursprung och roll har förvanskats genom historien från befälhavaren på ett rymdskepp till en vis och mäktig trollkarl i ett stort torn. Lady Sawa är ett annat bra exempel: hon var den första kolonisten på Fo'ur som i fåfänga använde vetenskap för att få evig ungdom. Nu har hon kommit att bli gudinna för en hel kult. I båda fallen ska det krävas en hel del grävande av spelarna för att de ska få reda på sanningen.

Det viktiga är att inte lämna ut fakta direkt, utan hellre lämna ut myter, sedan mer eller mindre förvanskade och subjektiva krönikor, och låta spelarna själva pussla ihop någon slags "sanning" om ämnet.

## Konsekvenser

En viktig del av *Skymningshem* är att allting som görs får konsekvenser. En av de viktigaste tankarna med *Skymningshem* är att spelarna också är med och skapar kampanjen.

Spelledaren bidrar till kampanjens utveckling genom spelledarpersonernas handlingar, medan spelarna bidrar med rollpersonernas handlingar. När en spelledarperson gör något som rollpersonerna märker så kommer spelarna att reagera. Det är viktigt att samma sak händer när rollpersonerna gör något. Då måste spelledaren reagera på den handlingen. En del av dessa konsekvenser är rykte. Rollpersoner som gör något som påverkar andra blir kända. Detta ska inte tolkas som att en känd rollperson automatiskt blir igenkänd (såvida han inte har något väldigt utmärkande drag i utseendet), utan att folk har hört talas om personen och dennes dåd.

En annan konsekvens är att tiden går. Det låter kanske självklart, men det är det faktiskt inte. Väldigt många kampanjer har en tendens att vara fastfruset i tiden i någon slags evig högsommar. Genom att låta tiden gå så kan man bryta detta fastfrusna läge och få en känsla av att något händer. För att fullfölja den känslan så bör man låta tiden gå även i rollspelet. Årstider kommer och går. Rollpersonerna blir äldre.

## Episka kampanjer

Eftersom *Skymningshem* saknar "naturliga skurkar" så är det inte helt lätt att få en storslagen känsla. Visserligen duger världen alldeles ypperligt för "grisodling" eller jordnära rollspel, men om man vill ha något storslaget och omkullkastande så kan det kännas lite fel, i och med att det inte finns någon Ond Furste, Absolut Ondska eller Storslaget Öde. *Skymningshems* mer osympatiska element är inte onda, de har bara andra etiska/moraliska värderingar än vad den normale tjugohundratalsvensken har. Tricket är då att ta till den episka kampanjen. På så sätt kan man få in något som är till synes storslaget, även i en spelvärld som saknar Onda Furstar.



Om man gör en sammanhängande och omfattande berättelse så vinner man storslagenhet på köpet. Man får en mer sammanhängande historia och att den på det sättet, genom sin blotta storlek, vinner storslagenhet. Dessutom får man en mer dynamisk spelvärld som inte bara gradvis utforskas utan också gradvis förändras. Detta är ingen nackdel utom ur uppföljarsynpunkten, utan tvärtom en styrka. En dynamisk och föränderlig spelvärld är mer levande än en statisk. Man slipper alla problem med att överträffa föregående äventyr, i och med att en övergripande historia automatiskt stegrar äventyren allt eftersom kampanjen går, dessutom i en ganska lagom takt.

Man slipper också alla problem med ”gurk-mäktiga rollpersoner”. I och med att kampanjen faktiskt tar slut pensioneras rollpersonerna, och man får inte några övermäktiga rollpersoner som man har problem med att skapa gott motstånd till. Slutligen får man en ganska stor tillfredsställelse när den episka kampanjen äntligen är över. Spelarna känner att de har spelat roll för kampanjens utveckling och mer delaktiga än annars, medan spelledaren har all anledning att känna sig stolt över det han har gjort.

## En historia under luppen

För att kunna skriva en episk kampanj bör man först och främst titta på hur en episk berättelse är uppbyggd. Liksom ett rep har en episk berättelse tre delar: en början, en mittdel och ett slut. Dessa tre delar är helt centrala för den episka berättelsen och bör vara det även i en episk rollspelskampanj.

Början kan i sin tur delas in i två faser, introduktionsfasen och identifikationsfasen. I *introduktionsfasen* introducerar man läsarna (”läsarna” kan lika gärna ersättas med ”tittarna” eller ”spelarna”, men vi håller oss till ”läsarna” tills vidare) till världen, protagonisterna och miljön. Under *identifikationsfasen* börjar läsarna upptäcka vad historien handlar om. Man upptäcker sällan allting, men det man får ett antal olika ledtrådar till vad som händer.

Mittdelen utgör lejonparten av historien och kan även den delas in i två faser, *förberedelsefasen* och *utmaningsfasen*. Under *förberedelsefasen* ställs historiens protagonister inför dess antagonister och börjar förbereda sig för att konfrontera dem. Det är under denna fas som läsaren plötsligt upptäcker att det inte finns någon återvändo.

*Utmaningsfasen* är den fas då protagonisterna börjar utföra det som de har åtagit sig. Det är nu som protagonisterna börjar ta initiativet och handlar på egen hand.

Slutet, slutligen, består av en klimaxfas och en upplösningsfas. *Klimaxfasen* är den konfrontation mellan protagonist och antagonist som man har arbetat sig mot från början. Därefter kommer *upplösningsfasen*, då protagonisterna ser dammet falla ner och försöker bearbeta vad de har råkat ut för och vad som har hänt dem och världen. Därefter är historien över och ridån går ner.

## Starten

Att börja skriva en episk kampanj är inte helt lätt. Man bör ta tid på sig och inte stressa igång den för att man har otåliga spelare. Tag det lugnt istället och fundera på saken i lugn och ro. Låt någon annan köra de snabba och konventionella kampanjerna fram till dess att du är klar med ditt mästerverk.

Redan från första början bör man fundera på temat i kampanjen. Håller man kampanjen kring ett enkelt tema så är risken mycket mindre att man spårar ut och själva berättelsen blir mer konsekvent.

## Bakgrund

Bakgrunden till kampanjen måste naturligtvis definieras. Utöver rent geografisk och politisk information så bör man även ta upp vad det är som gör själva historien. Ställ dig själv frågan ”vem är det som vill vad och varför” och försök sedan besvara den. Upprepa det så mycket du vill, med de möjligheter som finns i den geografiska och politiska miljön. Rangordna sedan svaren efter hur stor påverkan de har på världen. Välj slutligen en nivå där du vill placera din kampanj.

Därefter är det dags att utveckla svaren på frågan på alla nivåer, naturligtvis med störst tyngdpunkt vid just den nivån som du har valt för din kampanj, men även ovanför och nedanför.



## **Introduktionsfasen**

Under introduktionsfasen introduceras spelarna till sina rollpersoner, de andras rollpersoner samt till miljön. Det är under den här tiden som spelarna växer in i sina roller och spelledaren blir varm i kläderna. Man kan gärna köra en del "konventionella" äventyr som inte riktigt har med saken att göra för att få upp ångan, med några små antydningar om senare händelser och kampanjens övergripande historia.

Introduktionsfasen är ganska kort, omkring sex till åtta äventyr ungefär. Observera att denna riktlinje är till för att få en viss jämförelse mellan de olika fasernas omfattning, men jag har upptäckt att riktlinjen håller ganska bra som absolut siffra.

## **Identifikationsfasen**

Övergången till identifikationsfasen markeras gärna av ett äventyr som får stort intryck på historien och kampanjen. Det är nu som rollpersonerna ska börja identifiera vem som står för vad, vilka som är antagonister och vilka som är protagonister. Även om de inte behöver få alla pusselbitar med en gång så ska de i alla fall börja sortera upp läget.

Identifikationsfasen bör pågå ungefär lika länge som introduktionsfasen och ungefär hälften av äventyren bör ha något med den övergripande historien att göra. Identifikationsfasen avslutas så småningom när spelarna har börjat urskilja ett mönster, och den får gärna avslutas med en motgång. Detta ger spelarna blodad tand, så att säga, samt gör motsättningen mer personlig.

## **Förberedelsefasen**

Under förberedelsefasen börjar nu protagonisterna förbereda sig och kraftsamla inför framtiden. De vet vilka deras motståndare är och det är nu dags att se vilka resurser de har inför en konfrontation. Det är också dags att bygga upp sina styrkor. Det är också en punkt i historien där det inte längre finns någon återvändo.

Den här delen är den stora delen av en kampanj. Den får gärna bestå av tolv till sexton äventyr ungefär. Äventyren bör till större delen bestå av sådana som för kampanjen framåt, även om avbrott bara är välkommet. Säg att två tredjedelar till tre fjärdedelar av den här fasen ska föra kampanjen framåt, medan resten inte behöver ha med saken att göra. Dela gärna in denna del i två eller tre underdelar eller minikampanjer. Underdelarna ska fortfarande ha med förberedelsefasen att göra, men får gärna stå mer eller mindre självständigt. Det blir betydligt lättare att skriva då.

Under den här fasen bör man också utforska rollpersonerna mer i detalj. Man kan gärna utnyttja de äventyr som inte för historien framåt till att utforska rollpersonerna. Deras förflutna och personlighet bör spela stor roll i äventyren.

Förberedelsefasen avslutas vid det tillfälle i historien då rollpersonerna går över från att vara reaktiva till att vara aktiva. De måste helt enkelt börja ta itu med det som de har satt sig för.

## **Utmaningsfasen**

I utmaningsfasen tar sig rollpersonerna an de uppgifter som de har föresatt sig. Det är nu de ger sig in mot det slutliga målet och angriper antagonisten rakt på. Tidigare faser i historien har varit ganska långa. Den här är kort, actionfylld och intensiv.

Den här delen är ganska enkelt att skriva, då rollpersonerna konvergerar mot ett givet mål.

Alla frågetecken rörande rollpersonernas bakgrund bör besvaras under den här fasen.

Utmaningsfasen är ganska kort, bara tre till fyra äventyr lång, då målet antligen är i sikte.

Fasen bör avslutas med en rejäl omkullkastande händelse. Den här gången är det antagonisten som gör något drastiskt. Rollpersonernas handlingar under fasen tvingar upp antagonisterna mot väggen, och nu är det dags att göra något åt det. Fram till dess kan spelarna känna att de har initiativet, men med avslutningen av den här fasen är det dags att kasta omkull spelarna en gång till. Denna plötsliga vändning ökar insatsen än en gång och stegrar historien mot dess klimax.

## **Klimaxfasen**

Vid det här laget är alla korten på bordet. Det är nu som historiens höjdpunkt har kommit – den slutliga uppgörelsen mellan protagonist och antagonist. Man behöver inte göra särskilt mycket inför denna del. Det räcker med ett enda eller möjligen två äventyr, båda tätt



sammanknutna till historien, där allting avgörs. Det tar sällan mer än en eller två spelkvällar att avgöra denna fas.

### Upplösningsfasen

Efter slutstriden är det dags för historien att lugna ner sig. De händelser som lett fram till historiens klimax får permanenta konsekvenser, och det är nu dags för rollpersonerna att uppleva dessa förändringar. Även om man har haft en del idéer om vad man vill göra efteråt i huvudet tidigare, så är det först nu som man kan dra upp dessa idéer i detalj. Det andra syftet med upplösningsfasen är att tillåta spelarna att vänja sig vid att historien och kampanjen snart är slut. Historien är slut och det är snart dags att gå hem. Vid det här laget är rollpersonerna välkända för spelarna. Det är nu dags att ta farväl av dem. Ett bra sätt att avrunda kampanjen är att låta rollpersonerna uppleva liknande äventyr som i början av kampanjen, för att på så sätt poängtera för dem att de är annorlunda nu. Det påminner dem också om hur långt de har nått och är ett bra sätt att komma till rätta med rollpersonerna.

Upplösningsfasen kan vara allt från ett spelmöte till tre eller fyra äventyr. Dra inte ut på det för länge, bara. Se bara till att eventuella lösa trådar från antagonists fall knyts ihop. Det sista spelmötet bör vara ett sådant som spelarna kommer ihåg. Se därför till att planera det riktigt väl.

Vid det här laget har kampanjen pågått i flera månader, kanske till och med i mer än ett år. Att ha nått slutet är definitivt något som bör firas. Så förutom att sista spelsessionen bör avslutas med en stor smäll så bör man dessutom fira och avrunda. Se till att det finns tid för det.

### Uppföljaren?

Det är alltid möjligt att göra en uppföljare till en välskriven kampanj. Frågan är om man bör göra det. Vid det här laget är rollpersonerna generellt sett så pass mäktiga att de är ospelbara. Dessutom är rollpersonerna redan utforskade i detalj. En ny kampanj skulle förmodligen inte komma upp i samma nivå som den första, eller överskugga den helt, eller ställa så stora krav på spelarna att den inte skulle vara spelbar.

Dessutom är du som spelare förmodligen smått utpumpad. Det är dags att ta semester och lämna över spelledarrollen till någon annan. Under ett års historieskapande bör det ha kommit upp idéer till andra kampanjer och andra historier som ska berättas hos de andra spelarna.

## Resurser

---

Det finns flera användbara resurser som kan användas för att höja stämningen i Skymningshem. Några av dem listas upp här nedan.

### Typsnitt

För att få precis rätt känsla i Skymningshem så är det ingen dum idé att använda rätt typsnitt på dokument och spelarhjälpmedel. Jag kan inte lova att adressen fungerar – Internet är trots allt hela tiden i förändring – men **Tommy of Escondido's Alien Font Page** (<http://www.geocities.com/TimesSquare/4965/index.html>) innehåller flertalet utomjordiska typsnitt som passar alldeles utmärkt i Skymningshem, även om de egentligen kommer från andra källor som inte har med Skymningshem att göra. Typsnitten ”ewok” och ”galach” rekommenderas.

”Ewok” är en primitiv bildskrift som passar utmärkt för äldre thrakinde-texter.

”Galach” är en förvanskning av vanliga latinska bokstäver som nästan är läsbar om man anstränger sig. Den passar därmed som tecken för angesiska språk som har europeiska tecken som sitt ursprung. Att det går att läsa gör ju inte saken sämre...

För yaniska språk så används japanska tecken rakt av. ”Hirai” är i själva verket *hiragana*, medan ”katai” i själva verket är *katakana*. Det ideografiska skriftspråket i nihon är naturligtvis *kanji*.

