Nisse Nytt Special

LAMBO

-Nr 1 1993-

L I M B O

Nisse Nytt Special

INNEHÅLL

	Sida
Välkommen till LIMBO *av Anders*	2
Limbo i ett nötskal *av Anders*	4
DEL 1 Beskrivning av Limbo	
Beskrivning av Limbo *av Anders*	5
Hotet från den inre rymden *av Mats*	10
Vägen till Limbo *av Mats*	12
Varför Limbo *av Anders*	15
DEL 2 Regler i Limbo	13
Färdigheter i Limbo *av Anders*	18
Magi i Limbo *av Anders&Mats*	20
Limbo-magi *av Anders&Mats*	23
Äventyr i Limbo *av Anders*	27
Limbo &rollspelssystem *av Anders&Mats*	29
Entitiarum: Parasit-entitet	30
Sträng-Entitet	31
Madrigans gäst	32
Mot slutet *av Anders*	33
Handouthäftet:	
Madrigans Gäst *av Anders*	
Willhelm Kittelflickarens sista ord	2
Rapport av Archibald Myster	5
Förhör med Brahm Klensmed	7
Brev från Eshau Babel	8
Rapport av Hankh Ziege	9
Lapp av Hannes Pyks Son	11
Brev från Guy Eusciac	12
Brev I från Darkon Skumrask	13
Brev II från Darkon Skumrask	14

LIMBO™ ©1993 Nisse Nytt™ inc.

Konstruktion: Anders Björkelid
Utarbetning: Anders Björkelid, Mats Rytther, Pär Tångeberg
Redaktör: Mats Rytther
Illustrationer: Anders Björkelid
Layout: Mats & Anders
Sponsorer: SVEROK, MRK
Tack till: Wintermute, H.P, Brian Aldis, Uudüür.
Referenslitteratur: Brian Aldis: Drivhuset, H.P. Lovecraft: From Beyond, + medicinska handböcker och illustrerade böcker om djuphavet, polyper och annat smått och sött.
Nästa Nisse™ : Fler godsaker om Limbo: Limbos geometri, mer om Limbo-magi, Limbo zoologi. Arcana Major, orientering i tarokortens hemligheter. Plus annat smått å gott.
Nästa Nisse Nytt™ SPECIAL (dvs. NN-redaktionens tema-nummer. (Som bättre än Äventyrspels moduler kartlägger verkligheten)): Alla de där små gråa sakerna som de ä väldigt farligt att hälla diskvatten över utan att säga till: Folktro och folksägner, vårt eget urnordiska myt-stoff. Lär dig undvika en lyktgubbe. Hur utveklas en myling. Vem är bysen ?

Vägar till Nisse Nytt™

c/o Mats Rytther
Svartmangatan 14-303
753 12 Uppsala
tel: 018-126307

c/o Anders Björkelid
Trotvägen 17
796 31 Älvdalen
tel: 018-506451, 0251-11258

Välkommen Till

L I M B O

VÄRLDEN

MELLAN

VÄRLDARNA

Och så öppnade han ögonen och såg...
Först var där en känsla av att inte kunna hitta någonting att fästa blicken på, inga bestämda avstånd att fixera ögat med. Under tiden njöt han av den märkliga svävande känslan som han förnam i hela kroppen. Han stod ingenstans, han höll inte i någonting, runt honom fanns bara tomrum. Sedan justerade ögonen sig efter de nya förhållandena och han började uppfatta världen omkring sig.

Det första han märkte var rörelser. Allt omkring, över och under honom befann sig i rörelse. Långsamma, sävligt glidande rörelser. Pilande, irrande rörelser. Korta rusher, svepande höghastigheter och svävande planlösheter. Allting rörde sig, allting flöt. Ingenstans fanns en fast punkt. Han försökte se bortom rörelserna, mot horisonten, men allt han kunde se var tjocka stim av rörelser och ju längre bort han fixerade blicken desto svårare var det att se, som i grumlat vatten. Ljuset verkade komma från överallt, men det var ett ojämnt ljus, som om vissa fläckar var klarare upplysta än andra bara därför att deras färger var renare och mer intensiva. Färgskalan var dämpad, allteftersom punkter låg längre och längre bort så grumlades deras färger till något slags gulgrönt, kornigt med inslag av rött och blekt gulvitt. På närmare håll blev färgerna lättare att urskilja. Rörelserna skiftade i blekgult, köttrött, alggrönt och sjukliga blå toner, som de blånade, svullna läpparna på en drunknad.

Det andra han uppfattade var ljud och lukter. Hela det väldiga rummet av rörelser och färg genomsyrades av en mjuk tystnad, som om han hade befunnit sig långt under vattenytan på någon sjö. Ibland kom det sporadiska ljudfragment genom tystnaden. De spräckte den aldrig, bara krusade den stilla som vågor i en regnvattenstunna. Det var många sorter ljud. Långa, utdragna, klagande läten från någonstans långt under honom. Små, korta pysande ljud i regelbundna intervaller som närmade sig och drog förbi.

Närliggande sugande ljud som började spänstigt och slutade slappt och då och då ett dovt, mäktigt, allomfattande dunkande som hammarslag i ett vadderat rum. Lukterna var lika många som ljuden men mer påträngande, mer kräförbi honom i pustar. Då och då trängde en stickande, från doft av ammoniak in i hans näsborrar och bakom alltihopa dånade en sötaktig, kväljande doft som av rutten frukt, solvarma kadaver och döda, multnande löv.

Sedan började han uppfatta form och det var nästan det värsta av alltihop. Överallt genom den väldiga tystnaden och det oändliga rummet tog rörelserna form när hans blick lärde sig att fokusera dem. Där fanns stora, monstruösa kontinenter som gled fram utan synbar brådska. Där fanns små, oregelbundna saker som svepte förbi honom i fladdrande, mållösa banor och där fanns former som tangerade hans uppfattningsförmåga så att han omöjligt kunde avgöra om han skulle kalla dem en, två eller många. Och allting levde! Överallt, på alla sidor, omgavs han av levande vävnad, pulserande kroppsfunktion och främmande nedbrytningsprocesser som sjöd av sjukligt, myllrande liv. Under honom rörde sig saker liknande enorma valar av köttröd massa, glänsande av utsöndrat slem. Från någonstans utom synhåll, bakom en varelse av blåsor, nässelhår och spröt, skjöt en liten, sparv-stor tingest fram och cirklade runt honom tre gånger innan den försvann. Den verkade bestå av tentakler i skrovlig, slapp vävnad och pulserande sifoner som med pumpande rörelser drev den på dess ryckiga, blixtsnabba färd mellan långsammare saker. Allt rörde sig, allt levde allt var främmande och det tog aldrig slut. Johannes Marlowe förstod nu vad det var som hade skrämt Jeromy Boch och varför han, sedan han återvänt från Rahnland bara hade yttrat ett enda ord.
Limbo!
Johannes Marlowe öppnade munnen och skrek.

LIMBO I ETT NÖTSKAL

Limbo är världen mellan världarna, universums murbruk, skapelsen soptipp, det onämnbara bortom och mellan. Alla dessa epitet går att applicera på den värld, eller semi-värld som går under benämningen "Limbo" även om det kanske främst är det sista som beskriver den bäst.
Limbo ligger nämligen mellan världarna. Limbo är den omöjliga plats som oundvikligen uppstår i glipan mellan två universa, ett tunt skikt som utgör en slags mellan- och icke-tillvaro där slumpmässiga existenser lever meningslösa liv. Men samtidigt befinner sig Limbo utanför skapelsen, där det egentligen inte skall finnas någonting. Utanför verklighetens gränser.
Limbo är på många sätt en märklig plats. Den är oändligt tunn, men ändå oändligt stor, vi kommer att utveckla detta på en annan plats i tidningen.
Att ta sig till Limbo är en hel vetenskap i sig. Det kan finnas revor i verkligheten, sk. Limbo sprickor, som öppnar direktvägar dit. Det finns varelser som löser upp barriärerna mellan vår värld och den mellan. Det är möjligt att teleportera sig utanför skapelsen och därmed hamna i Limbo och slutligen finns vortex, som närmast är att likna vid dimensions-tunnlar. Dessa har en fysisk utsträckning, de löper mellan världarna, och befinner sig således till största delen i Limbo. Detta kommer också att kartläggas nogrannare.
Sen finns det naturligtvis existenser i Limbo. Varelser som har uppstått utan skapare, slumpmässigt sammansatta av spillmaterial från olika Limbo sprickor: Limbo entiteterna.
Allt detta skall vi försöka åskådliggöra för er när vi tar er på en resa bortom och mellan, till en värld som inte liknar någonting annat, men är ihopsatt av det mesta.
Välkommen till Limbo!

Del I
Beskrivning av Limbo

Världen mellan världarna, platsen dit du inte kan nå, Limbo. En plats som ligger utanför skapelsen, men som ändå är intimt förknippad med den, ett universum där liv uppstår utan någon som helst gudomlig ledning. En värld skapad av slump, en värld av konstant förändring.

ÖVERSIKT

Det kan vara svårt att gestalta Limbo i rollspel. Det finns inga fasta punkter att hänga upp beskrivningarna på. Landskapet förändras hela tiden och inte ens upp och ned kan betraktas som konstanter. Om du läst den inledande berättelsen och dess efterord vet du i alla fall lite om det hela. Jag skall nu försöka att ge dig en kort översikt över Limbo, dess speciella förhållanden och hur man kan gestalta dem i rollspel. Kom ihåg! Först som sist är det improvisation som gäller i Limbo. Det går inte att i förväg förbereda allting som kan hända i en miljö där slumpen är högsta lag.

Sceneriet

Att komma in i Limbo är att lämna alla fasta punkter bakom sig. I grund och botten handlar det egentligen om ett ofantligt stort tomrum (hur ofantligt, se nästa NisseNytt). Men ungefär som det i en liten pöl av näringsrikt vatten vimlar av småkryp, molusker och alger av diverse slag så kryllar tomrummet i Limbo av liv. Överallt finns det någonting som flyter fram genom rummet, snabbt eller långsamt, sävligt eller med raketfart. Försök att få fram lite av den stämning som man kan få av naturfilmer från korallrev med väldigt rikt djurliv, men stryk havsbottnen och ersätt den med ännu fler varelser. Andra sådana visualiseringar kan vara ett kosmos som myllrar av liv, mikrober och monuliter i ett mikroskop eller mikrokosmos på partikelnivå.

Ett viktigt tema, som dessa miljöer delvis saknar, är Limbos överdrivna proportioner. Från de ytterst små varelser som upptar Limbos 'atmosfär' och lyser upp den, till de gigantiska kontinenter av pulserande massa som glider fram som stora valar finns en steglös skala av alla möjliga, och omöjliga, existenser. Och den slutar inte ens med 'valarna'. Under, eller bortom, dem finns en varelse så gigantisk att dessa framstår som dvärgar i jämförelse, och bortom den en ännu större och bortom den...

Det är lätt att känna sig liten i Limbo.

Ljuset i Limbo kommer i huvudsak från mycket små, allerstädes närvarande, självlysande varelser. Det är jämnt och aldrig särskilt starkt. Så länge det finns tänker man inte mycket på det, man ser helt enkelt. Men det finns svarta partier av Limbo, fickor som saknar ljus. Kanske där en flock varelser äter alla ljusbärare, kanske ett område runt en spricka där mörker sipprar in. I dessa skuggor är det i gengäld nästan alltid kolsvart.

Limbo Entiteterna

De varelser som befolkar Limbo kallas vanligen för Limbo entiteter. De har uppstått av spillmaterial som sipprat in genom sprickor i verkligheten och kan i princip se ut hur som helst. Men bara i princip! Det är viktigt att tänka på att en Limbo entitet är någon slags produkt av en kosmisk jäsning, av en slumpmässig hopfogning av energier och element. En Limbo entitet får under inga som helst omständigheter ha drag som är direkt igenkännbar från däggdjur, eller ännu värre från människan. För att improvisera fram en Limbo entitet finns det vissa företeelser som snabbt kan få dig i rätt stämning. Tänk på varelser sammansatta av inälvor, amöbor och encelliga djur. Molusker berövade egentliga ben, ögon och mun. Föreställ dig svulster, blåsor, bölder och tumörer. Brännskador, slem och kraftigt förstorad avflagnad hud. Förse dina varelser med attribut från blötdjur och skaldjur. Använd dig av sifoner, membran, flimmerhår, nässeltrådar, spröt, tentakler, fjäderliknande fångstarmar, pseudopoder, körtlar, borst, kroppsöppningar, avsöndringar, utsöndringar, äggrör, sugmunnar, igelmunnar, sugkoppar, tarmludd, lungblåsor, utanpåliggande ådror och kanaler av olika slag.

Föda och Fortplantning

Att äta eller ätas är ingen problematik i Limbo, allting både äter och äts. Det finns ingenting som är tillräckligt farligt för att undgå att utgöra någon annans föda. Dessutom är det mycket få entiteter som har någon särskilt specialiserad kosthållning. De allra flesta äter allt! Födointaget brukar normalt bestå i att varelsen löser upp maten med något slags sekret och suger i sig det, eller att den helt enkelt suger i sig allt med en gång. Andra varianter är ett omslutande av födan som sedan smälts inne i kroppen, eller så kan varelsen ta

sig in i offret och bearbeta det innifrån. Trots att de flesta entiteter är allätare finns det oftast någon slags metod i deras letande efter näring. Några dras till snabba rörelser, andra till en viss temperatur, några letar efter speciella lukter och andra äter vad de råkar stöta på. Möjligheterna är oändliga.

Att fortplanta sig är det näst viktigaste i Limbo efter födan. Eftersom entiteterna helt saknar åtskiljda kön får de ta till andra metoder än könslig reproduktion. Ägg, eller frön, läggs och kläcker, eller växer till, nya varelser. Saker delar på sig och blir fler, embryon placeras i andra kroppar och uppslukar eller tar över dem och entiteter smittar andra med sig själva och transmuterar dem till sin egen sort.

Dessa två: mat och reproduktion, är de två konstanterna i ett föränderligt icke-universa. Hur än en Limbo entitet är funtad kan man räkna med att dessa två är hans främsta mål.

Näringskedjor

I det stora hela bildar de varelser som bebor Limbo invecklade näringskedjor. Saker äter saker som äter saker etc. Dessa kedjor, eller system, av varelser, bildar relativt (för att vara Limbo) stabila miljöer. Allting förändras visserligen konstant i och med att inga fasta punkter finns och att allt befinner sig i ständig rörelse, men kolonier av entiteter av en viss sort kan i alla fall existera flertalet år innan de utrotas. I de riktigt 'stabila' biotoperna säkert i flera eoner.

Men i den absoluta närheten av en spricka eller portal finns de verkligt kaotiska systemen. Här samlas entiteter i massor för att njuta av det överflöd som för det mesta strömmar ut från den andra världen. Här uppstår nya raser varje sekund och utrotas millisekunden senare. Allting är extremt instabilt, t.o.m. för det instabila Limbo. Dessutom finns chansen att sprickan när som helst läker och då tvingas hela den specialiserade entitet-kolonin att anpassa sig till de nya förhållandena eller dö. Livet vid en spricka kan sägas vara en slags förstärkning, en karikatyr på hur det är i övriga Limbo.

Sinnen

En tumregel för sinnen i Limbo är att ingenting ser ut som man är van vid. Ögon, öron, mun, ingenting går att finna på Limbos invånare, de uppfattar helt enkelt inte värden som vi. Exempel på typiska Limbo-sinnen är körtlar som uppfattar vibrationer, gropar som känner av värme, spröt som luktar sig till känslor eller borst som avsöker de omkringliggande energierna. Kort kan sägas att en Limbo entitets sinnen bör kunna uppfatta omvärlden mycket bättre än en människa. Mycket få saker undgår den så länge det rör sig om sådant som är intressant för de två 'f'en: Föda och Fortplantning. Däremot går det aldrig att riktigt föreställa sig ***hur*** varelsen verkligen själv upplever sina sinnesförnimmelser.

Portaler, Vortex och Sprickor

Eftersom dessa kommer att behandlas utförligare längre fram skall jag bara kort säga något om deras beskaffenheter. En portal eller spricka kan sägas utgöra den enda fasta punkt som kan uppstå i Limbo. Genom den läcker, för det mesta, materia från världen bortom. Det kan röra sig om bitar av skapelsens grundläggande element såsom de ser ut i mänskliga världar, men det kan lika gärna vara så att flödet är betydligt 'renare'. Där kan t.ex. finnas sprickor in till mörker-dimensioner som läcker mörker, eller till magiska världar som sprutar in ren magisk energi. Vid sådana sprickor uppstår naturligtvis samhällen som är mycket mer specialiserade än i övriga Limbo, och varelser uppstår som är av enklare uppbyggnad än vad som är normalt .

Vortex är en annan detalj som kan förändra 'landskapet' i Limbo radikalt. Dessa tunnlar genom skapelsen gestaltar sig i Limbo som tuber, eller rör, av energier eller kvasi-materia, vanligen ganska grå till färgen. Det går inte att se in i en normal-tät vortex-tunnel, liksom det inte innifrån går att se ut. Kanske är det tur då många magiker säkert skulle kallsvettas om de fick se den mängd av entiteter som, likt havstulpaner på en bropelare, sätter sig fast på deras magiska rör för att antingen suga dess energi som iglar, eller utnyttja fästet för att fånga in förbipasserande mat.

Extraordinära företeelser

Det finns inga egentliga regler för vad som kan finnas i Limbo. Allt handlar bara om att vara trogen mot en stämning. Några lite mer speciella varelser, och egenheter hos dem, kan nämnas som exempel.

Eftersom läckagen från andra världar till Limbo är av varierande art uppstår ett flertalet lite mer bisarra entiteter omkring dessa. De kan sedan spridas till andra, mer stabila, Limbo volymer. Ett exempel är känslovarelserna som bara består av en enda känsla. De saknar totalt kropp eller intellekt och kan närmast beskrivas som en levande känslostämning. Deras födobehov torde vara lite annorlunda än andra entiteter. De kanske äter sin egen känsla, de kanske suger i sig dess motsats. En märklig effekt borde uppstå då någon människa berörs av en känslo-entitet.

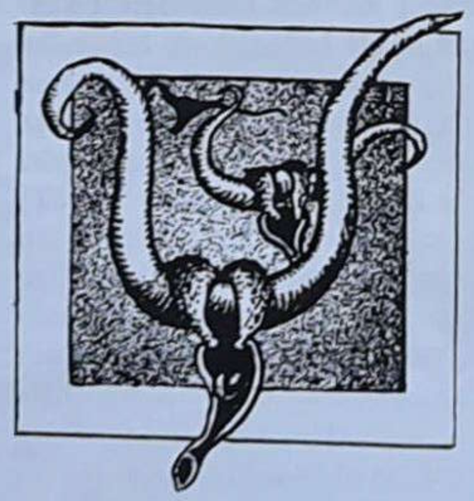
Resultatet blir att han uppfylles, bokstavligen, av ren glädje, ren ilska eller ren sorg för att ta några exempel. På samma sätt som med känslor kan det uppstå andra, mer 'rena' former av liv vid sprickorna: Varelser av kompakt mörker. Levande pulserande energi. Som vanligt är variationerna oändliga.
En annan märklig företeelse är medvetandet i Limbo. Räkna aldrig med att en kropp innebär ett medvetande. Den kan lika gärna innehålla två, eller tio, eller tio tusen. Om den ens är en varelse och inte en sammansättning av flera. På samma sätt kan ett sinne uppfylla en, två eller flera kroppar, ibland åtskilda av avsevärda avstånd. Dessutom finns det sinnen som totalt saknar kropp överhuvudtaget, ett slags svävande intellekt. Kroppar utan medvetande alls är däremot sällsynt, men...varför inte ?

Människan och Limbo

För människan är Limbo någonting totalt främmande, någonting förbjudet. Limbo har uppstått utanför alla gudomliga planer, det följer inga regler och har egentligen ingen plats innanför skapelsens ramar. När vi ställs inför det faktum att Limbo väntar, utanför vår värld, slutar det allt som oftast med katastrof. Våra sinnen klarar inte av att möta den verklighet som inte har konstruerats för dem. Många blir vansinniga, många dras på ett självmordsbenäget sätt till det främmande och går under. Dessutom har vi mycket få möjligheter att överleva mellan de världar som är skapade för oss. På en plats som verkar vara den ultimata konsekvensen av Darwins läror, uppslukas vi av den instabila och meningslösa utvecklingen där föda och fortplantning är allt. Du kan inte muta en Limbo-entitet, du kan inte resonera med den och du kan bara i undantagsfall döda den...och i sådana fall delar den sig säkert bara och blir fler.

Slutord

Jag har nu dragit upp några grova riktlinjer som bör vara till hjälp vid ett gestaltande av Limbo i rollspel. I fortsättningen kommer vi främst att ta upp och utveckla dessa teman. Vi vill försöka förmedla de känslor och tankar som vi själva har inför mellan-världen och som har framkommit under utvecklingen av den. Men limbo är först och främst ett föremål för improvisation på ett tema. Det går aldrig att täcka allt som begreppet innefattar för oss, och ännu mindre vad det kan komma att betyda för Er. Se därför Limbo som en utmaning där det samtidigt gäller att släppa fram den tygellösa fantasin och behålla stämningen intakt.



Hotet från den inre rymden

Den dagen när jag insåg att vi alla lever som fångslad boskap i bur, den dagen förlorade jag hoppet om evigt liv och framtid för mig, för mig och för alla tänkande varelser. Det finns inget hopp för någon eller något. Vi skall alla ätas, vi är blott föda på de hungriga varelsernas matbord. De nöter på vår världs skyddande väggar, de gnager på våra livgivande rötter och inget kan stoppa dem ty de drivs enbart av hunger ej av vilja att vara onda. Det var min sista dag som fackelhållare åt Imosius Gammagos, nu efter hans bortgång kan jag säga att han var ett enda stort egoistiskt kräk som enbart brydde sig om sina okulta experiment. Att Imosius har gått bort är kanske inte ordet, han är snarare inte sig själv mera, han, ja...

Herr Gammagos hade efter ett försökt att locka till sig ett andeväsen medels en orgie med ruttnande lik ådragit sig sumpfeber, och under sina feberdrömmar hävdade han att sig ha fått kontakt med andra sidan, med ett väsen utan namn. Då trodde vi alla att hans osunda leverne hade gett honom hjärnmask. Eftersom han var av gammal och nobel släkt kunde vi endast försöka hindra honom från att skada sig själv och så få andra som möjligt. Efter att han tillfrisknat något från febern hjälpte jag honom ut i, den av vår blomstrande, trädgården. Jag minns varje steg, varje vansinnigt ord han mumlade. Om att han snart skulle förenas med sitt andra jag, att han skulle pånyttfödas och möta sitt andra jag naken så som han föddes den första gången, att han var hungrig men nu skulle han få frossa i gudars föda. Trädgården stod i tyst blomning, ej fågel eller få hördes. Det kändes som om det dystra ödets hade lagt sin tunga hand över oss. Där mitt i trädgården framför ett körsbärsträd i sin vitaste blomsterprakt ställde han sig naken för att vänta. Vänta på Det.

Fasansfullt pulserande vällde den sjukligt köttröda massa ut genom en tunn silverfärgad spricka i trädet. Dess hunger var så stark att det kändes långt omkring den. Jag kände hur dess vanskapta sinnen tjöt av "lycka" inför detta överflöd av föda den hade framför sig. En av dess ena hårliknande tentakler sökte sig slingrande genom luften mot Imosius. Mjukt kittlade den hans, av övervältigande skräck paralyserade, kropp och lämnande ett silverfärgat spår efter sig på hans hud. Till min fasa började varelsen välla där ur. Dess sinneslösa hungriga, håriga köttklump till kropp började välla ut från hans ben, mage och rygg. Hans skrik kvävdes snart

---

Limbo, den inre dimensionen utanför skapelse och vett. Men kan man verkligen se på Limbo och dess varelser som ett hot utan att det hela blir lustigt eftersom alla varelser ser ut som meningslösa slemklumpar?

Limbo är fasansfullt, men det kan krävas lite mer inlevelse än vanligt i gestaltandet av detta, eftersom Limbo inte förknippas med sådant som man vanligtvis förknippar med skräck känslor, dvs. mörker, döden, etc. Limbo är mer det okända stora, det obegripbara, vansinne, äckel. Tänk er att det finns en dimension bakom vår värld bakom luften, barken på ett träd, dig själv.... Att där bakom

finns ett oändligt hav kryllande med Limbovarelser. (Som monstren smygande bakom en teaters kulisser medan vi är de stackars skådespelarna ovetandes om faran bakom vår värld).
Väsen ej tänkta att finnas till, som ingen gud har skapat. Det är inte säkert att gudarna ens vet att de finns och i så fall är det troligt att de inget kan göra åt saken. Limbovarelserna vill ihgen ha, de får inte finnas. De är Fel. Dessa slumpmässiga liv är visserligen inte medvetet onda, utan de drivs snarare av en kosmisk hunger som genomsyrar hela Limbo. Deras drift är att födas, äta, föda fler och äta mer... Eftersom de är totalt omöjliga att resonera med och är fullständigt oberäkneliga är de som en ohejdbar våg av hunger som obönhörligen förr eller senare kommer att uppsluka oss och vår värld.

Det enda som skiljer oss från dessa horder av hungriga svävande kontinenter är dimensionsväggen. Väggen är en tunn, tunn hinna som skyddar vår värld från det som finns utanför. Men den hinnan kan lätt spricka om den försvagats efter att Limbovarelser nött och gnagt på den eller den kan rent utav ha blivit utsatt för Limboskvätt. Magikers valhänta konster och andra metafysiska krafter kan också försvaga dimensionsbarriären.
Vår värld är deras skafferi och det går ej att resonera med, ej förstå eller hejda dem. För de följer sina egna lagar. Insikter om Limbo och Limbovarelser medför alltså oftast vansinne för svagsinta personer.
Vi ber till våra kryp till gudar: Överskölj oss med eder vrede men fräls oss ifrån Limbo.

Vägen till LIMBO

Sprickor, portar, portaler, inkaler, peganer i dimensionsväggarna för att inte tala om vortex

Väggen i vår värld, det skal som skyddar oss från de yttre dimensionernas fasor tänjs, punkteras, spricker, slits sönder och nöts ned av allsköns aktivitet av magisk och rituell natur.

Här skall jag för eder förtälja om vägar till Limbo. Dessa överuppräkneliga stigar som är dolda i kunskapens mest skuggiga hörn, framviskade av galningar svävandes mellan vett och vanvett, sanning och lögn, mellan Limbo och... Kort sagt kommer nedan några exempel på vägar in i Limbo att ges. Dimensions portar av olika slag, önskade eller oönskade. Ni kommer även få smaka på det ultimata hotet mot vår existens, escalerande symmetrisammanbrott.

En första varning för den nyblivne världs-vävs-manipulatorn

Vid manipulation av skapelsen på platser där världens skal är tunt och söndernött av extradimensionell aktivitet, kan det värsta ske. Skapelsen rämnar i sin struktur, verkligheten spricker och öppnar ett gap in i en annan värld. Har stora krafter tänjt skapelsens väv kan det till och med ske ett symmetrisammanbrott. Skapelsens vägg rämnar då och du har en spricka in i Limbo. Vill det sig riktigt illa kan det bli en okontrollerbart expanderande spricka, ett escalerande sammanbrott. Hittills har inget fall observerats där en sådan spricka inte avstannat på grund av skapelsevävens inneboende tröghet och motstånd mot manipulation.

Portaler & Vortex & mera mycke mera

Öppningar till andra dimensioner ter sig på ett flertal olika sätt:

- Magikern kan öppna en *portal* mellan planen. Går man in i den hamnar man i en annan värld. Dessa öppningar är vanligast, och om en sådan lämnas öppen kommer den efter en tid att slutas, blekna bort, på grund utav skapelsevävens motkraft. Det går även att tillverka en permanent portal. En sådan gör ett sår i skapelsen som inte läks.
- *Vortex*, en slags masktunnel mellan planen, kan spontant uppstå när stora krafter är i rörelse. Det sägs även att legendariska magiker har skapat vortex av egen kraft. Detta innebär att man böjer och formar om skapelsen så att det helt enkelt bildas en tunnel mellan världarna. Sedan kan vad som helst flöda fritt där emellan. Vortex utökar och tänjer skapelsen, de spräcker den inte. Därför läker inte vortex av sig själva, de är permanenta.
- Alla dessa manipulationer av skapelsen gör den svag. Upprepade öppnande av portaler eller ett felaktig handhavande av magin vid ett vortex kan få skapelsen att falla samman: *Symmetrisammanbrott*. Om skapelseväven är tillräckligt svag så slits den upp. Det bildas en *spricka*, inte till en annan värld, vilket skulle ske om väven inte var så skör, utan till Limbo.

Sprickor

Sprickor i Limbo är för varelserna där en källa till liv. Kring sprickor uppstår det snart kolonier av Limbovarelser som suger i sig energin som strömmar ur dem, varelser som äter de som äter energin och parasiter som äter avföringen från de som äter de som äter... Sådana kolonier varar olika länge, allt beroende på sprickans art. Är det en liten eller stor spricka och hur stor är energiströmningen genom den? En hög genomströmning av energi ökar flödena av skapelsekraft i världsväven och stimulerar dess läkeförmåga. En sprickas storlek är av mindre betydelse. En stor spricka tar naturligtvis längre tid att sluta sig, emedan en liten spricka går fortare att läka, men det är främst energigenomströmningen som bestämmer läkningstiden. En liten spricka där energin endast sipprar fram kan ta mycket lång tid att läka, samma gäller för en stor spricka med medelmåttig genomströmning.
Till ovanligheterna hör små sprickor med hög genomströmning, de ter sig som en fontän och gigantiska sprickor med låg genomströmning, de tar eoner att läka. Ibland kan det även hända att en spricka kloggas igen av den stora samling Limbovarelser som kämpar om näringen, eller att någon gigantisk varelse fattar tycke för smaken av energiflödet från sprickan och rammar den och på så sätt korkar igen den.

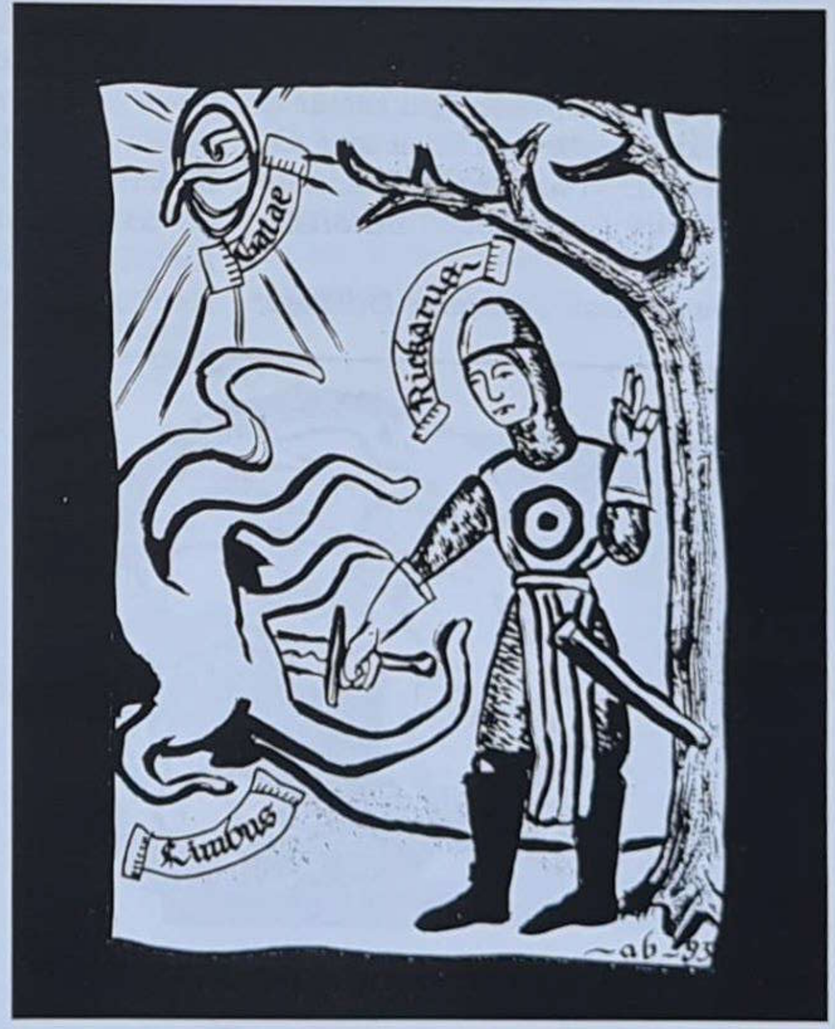
Portaler

För att skapa en vanlig portal in till en värld krävs bara att man manipulerar, tänjer och sliter sönder skapelsen. Ej så kraftigt att man får ett symmetrisammanbrott. Att öppna en portal till Limbo är inte lika lätt. Det kräver att man förutom de vanliga metoderna för port-öppning stressar skapelsen till den grad att man slutligen får ett, förhoppningsvis kontrollerat, struktursammanbrott: där de vanliga dimensions strukturerna viker åt

sidan och man dyker in i Limbo. Magimatematikern Lobachevsky har utvecklat en metod där han fäster fixpunkter vid sig själv, gör en Limbobrygga, stressar skapelsen och erhåller ett struktursammanbrott, varpå han ovillkorligen skulle slungas in i Limbo.
Är man oförsiktig kan det även hända att ett totalt symmetrisammanbrott sker och att en okontrollerad Limbospricka uppstår, eller att de fixpunkter man fäst vid sig själv sliter en i stycken. Lyckas däremot besvärjandet slungas man med in i Limbo.
Mer avancerade varianter finns, där man öppnar en semipermanent portal in i Limbo. Det fungerar på samma sätt förutom att man då fäster fixpunkterna vid portalen och inte vid sig själv. En sådan portal kommer att få en genomströmning: det blir möjligt att gå in i Limbo och tillbaka under den tid portalen är öppen. Den lyder under samma lagar som en spricka förutom det att en portal hålls uppe av magi och är på så sätt stabilare. Det beror givetvis även på magikerns kompetens hur stabil portalen är.

Limboskvätt

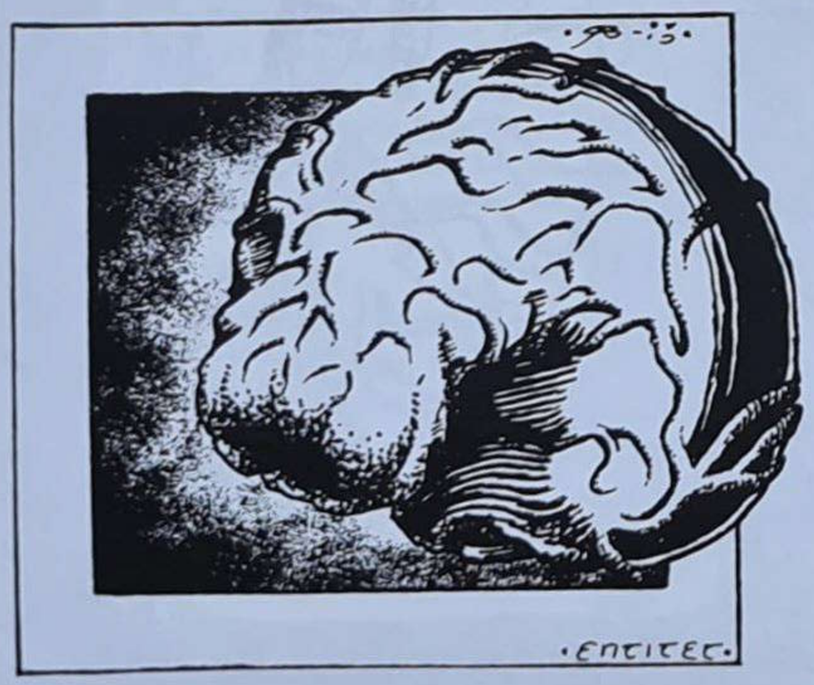
En gåta är dock det som kallas *Limboskvätt*. Vissa Limbovarelse har körtlar som spricker och skvätter Limbo-utsöndringar omkring sig. Överallt där det träffar går skapelsen sönder och det fräts ett hål in till Limbo (visualiserings tips: Tänk er syrastänk på en nylonstrumpa). Andra varelser lämnar ett spår av Limboskvättar efter sig, en del skvätter till när de dör eller blir sårade, osv. Inte ens *Atrophos* svartlistade verk *"Limbo escalate hermeticus"* förklarar detta mycket obehagliga fenomen. Det verkar som vissa Limboväsens kroppar och kroppsvätskor har en sådan sammansättning att de vid kontakt med vår värld framtvingar, med sin främmande arkana sammansättning, ett begränsat symmetrisammanbrott och rämnar världsstrukturen vid kontakt. Vi kan endast hoppas att dessa Limboskvättar inte ger escalerande sammanbrott, hoppas att det ej står i dessa varelsers kraft att bringa vår värld på ända.



Varför Limbo?

När Thomas Covenant den Klentrogne färdas till Landet i Stephen Donaldsons krönikor om den samme befinner han sig i en värld som han upplever som mycket främmande. Seder och bruk är inte vad han är van vid att de skall vara. Naturlagarna beter sig inte normalt. Magi fungerar. Illvättar våldför sig på naturen och jovaliska jättar driver sina båtar med en inre kraft. Men läsarna har inga stora problem med att känna sig hemma i Landet. Visserligen är vi nyfikna på hur saker fungerar där, visserligen känner vi dess unika atmosfär men allt är ändå relativt bekant. Vi har upplevt liknande saker förrut, i sagor och i historiska romaner.

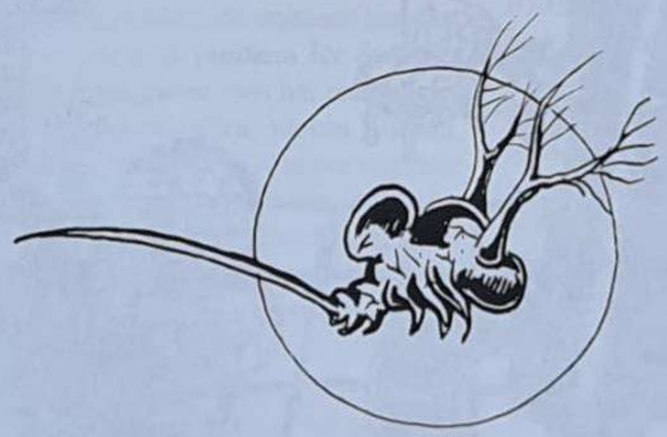
I *Mordants Need*, av samme författare, förekommer en uppsjö av olika dimensioner. Det finns världar med vatten, mörka landskap där främmande rovdjur jagar, hav av eld och högteknologiska krigszoner befolkade med väldiga bepansrade krigare. Men för läsaren är ingen av dessa världar egentligen främmande. På samma sätt förhåller det sig med Geds utomvärldsliga vandringar i Dödsriket i Ursula K. LeGuins *Övärlden*. Här möts vi av en beskrivning rik på stämning, men återigen i grunden, bekant. Fenomenet upprepar sig litteraturen igenom. Dantes helvetesskildringar, Michael Endes Fantasia, Barkers *Weaveworld & Imagica*, H.P. Lovecrafts drömvärld, ja till och med i Arnold Swartzenegers *Last Action Hero*. Det handlar alltså om dimensioner.



Världar utanför den egna som bör vara någonting spännande och outforskat *främmande*. Missförstå mig inte. Jag anser inte att någon av de ovan nämda världarna är dåliga (kanske med undantag för Arnolds då). Allihopa fungerar ytterligt väl i sitt litterära samanhang och de kan säkert också vara ypperliga, atmosfärsmättade rollspelsmiljöer. Men ingen av dem kommer av spelarna att upplevas som egentligt *främmande*.

Varför då detta envetna tjat om det främmande? Räcker det inte med att man har en annorlunda värld att förflytta rollspelarna till för att lätta upp spelet? Ibland. Men om kampanjen är av sådan art att rollpersonerna kommer att göra omfattande resor i multiversum, eller om man eftersträvar att ge dimensions resor en hotfull och omnipotent stämning så krävs det ibland lite mer än att bara ändra några få grundförutsättningar i de nya världarna. Det är då man börjar se sig om efter något främmande.

Hur uppnår man då det främmande? Den absolut bästa lösningen är att bli abstrakt. Beskriv världen kring rollpersonerna fragmentariskt, använd termer och betydelseglidningar som de inte riktigt förstår. Detta ger en oöverträffbar känsla av främlingsskap hos spelarna, men är tyvärr också ganska svårspelat. I och med Limbo har vi försökt gå en meddelväg. Vi har konstruerat en värld som både är främmande och potentiellt livsfarlig, men samtidigt spelbar och (inom vissa gränser) förståbar. Observera att de relativt kraftfulla entiteter som förekommer i våra skildringar inte är skapade för att tjäna som någon slags avfallskvarn för uppkäftiga RP. Det handlar inte om någon meningslös maxning för att skapa hårdare strider, allt är en logisk följd av de anorlunda naturlagar som råder i Limbo. Med andra ord: I vår strävan efter det främmande har vi skapat en värld som helt följer sin egen inre logik. Vi har alltså på inget sätt försökt att anpassa Limbo efter någon nivå av rollpersoner. Limbo är ingen värld för 2-4 medelerfarna rollpersoner. Limbo existerar på sina egna vilkor och kommer bäst till sin rätt om den används till att skapa en känsla av utomvärldsligt hot eller för att framkalla upplevelsen vi alla någon gång fått när vi råkat hitta vårt månadsgamla köksavfall under slasken.



Del II
Regler i Limbo

And slimy things did crawl with legs upon the slimy sea

-Coleridge

Egentligen skulle det inte behövas några regler till Limbo. Eller rättare sagt, egentligen går det inte att pressa ned Limbo innanför vanliga rollspelsreglers-ramar. Å andra sidan förstår vi att det kan finnas ett visst behov av konkretioner i form av egenskapsvärlden och färdighets nivåer. Så här presenterar vi nya färdigheter, talar om hur magi fungerar i Limbo, ger några konkreta äventyrsförslag och skapar, naturligtvis, ett litet bestiarum. Eller kanske i det här fallet: ett Entitiarum.

Färdigheter i Limbo

Endast i undantagsfall bör spelledaren tillåta spelarna att äventyra i Limbo. Anledningen är att en rollperson som inte skyddas av extremt stark magi troligen kommer att gå under ögonblickligen i den främmande icke-världen. Och skulle personen i fråga ändå kunna omge sig med tillräckligt stark kamouflerande magi, är chanserna bara minimalt större eftersom det finns entiteter som äter själva den magiska energin. Det är dessutom ingalunda säkert i Limbo bara för att man lyckats dölja sig totalt från alla tänkbara sinnen. Chansen att en förbipasserande entitet skall suga upp en som en väldig dammsugare utan att fråga närmare efter om man är uppfattbar eller inte, är nämligen hög. Mycket hög.

Vill man trots allt försöka att överleva i Limbo ett tag kan det vara idé att veta något om hur normala färdigheter fungerar här. Det första problemet som den driftige Limbo-resenären möts av är avsaknandet av traditionella storheter som upp, ned och fast mark under fötterna. Eftersom livet i Limbo i huvudsak för en svävande existens kan förflyttning i sig vara ett problem för den icke flygkunnige. Färdigheter som har med någon sorts förflyttning att göra, såsom Simma, Hoppa, Marschera och Gömma sig blir naturligtvis helt oandvändbara ute i tomrummet. Men inte i *hela* Limbo. Det finns platser där rörelse och förflyttning fungerar nästan som normalt och det är *på* själva Limbo entiteterna. De riktigt stora varelserna har ett slags egen dragningskraft som gör att mindre arter kan promenera omkring på dem. Sådana varelser kan vara veritabla kontinenter, med skogar av flimmerhår, berg av valkar och djupa grottor i kroppsöppningar och med en helt egen flora och fauna av parasiter, saprofyter och symbioter. Här bör de flesta färdigheter fungera normalt, vilket inte alls får tolkas så att miljön är hälsosammare än övriga Limbo. Den är bara lite mindre svävande.

Om man nu tvingas försöka trotsa Limbos "luftrum" bör man passa på att utveckla diverse special-färdigheter.

Limbo strid Kostnaden för inlärning av Limbo anpassade vapenfärdigheter borde vara dubbla den för vanliga stridfärdigheter. Använder man sig av den traditionella varianten minskas chansen att lyckas till en tredjedel. Kan endast läras i Limbo, men erfarenhet av flygstrider minskar inlärningstiden med en fjärdedel.

Limbo överlevnad Kostnaden tiodubbel gentemot vanlig överlevnad. Färdigheten inkluderar kunskap om de få knep man kan ta till i Limbo för att undkomma att omedelbart slukas, vilka varelser som till nöds går att äta och framför allt hur man snabbast möjligt hittar en Limbo-spricka och tar sig därifrån. Specialiserad för en enskild biotop och kan därför väldigt snabbt vara omodern om denna skulle råka utrotas.

Limbo kunskap Lärdomsfärdigheter med Limbo som inriktning torde vara nästan omöjliga att lära sig eftersom det finns så få källor och ett så ofantligt kunskapsområde. Vill man lära sig någonting överhuvudtaget

om Limbo får man gå till urgamla mycket sporadiska handskrifter i ämnet. Som t. ex. de av Archafos Blåhand. Observera att detta inte gäller magiska kopplingar till mellanvärlden. Dessa är oftast mycket utförliga, om än sällsynta och livsfarliga att använda.

Limbo kommunikation Att kommunicera med en Entitet från Limbo är i stort sett omöjligt utan magiska hjälpmedel. Däremot finns det en viss chans att "tämja" en varelse om man lyckas lära sig hur den fungerar. Detta kräver att man får möjlighet att studera den under mycket lång tid och att den inte betraktar en som byte. Klarar man dessa krav kan man lära sig att använda vissa stimuli som Limbo entiteten reagerar på, för att styra den efter eget huvud. Vanligen är detta en mycket begränsad kontroll, som i stort sett innefattar att man kan locka varelsen till sig och kanske få den att attackera det man pekar på. Dessutom är detta mycket riskabelt då man aldrig vet om och när varelsen kommer att inträda i en ny livsfas, och hur den i så fall kommer att bete sig. Kostnaden för att lära sig denna färdighet är naturligtvis mycket individuell. Varje enskild art kräver sin färdighet, vissa är lätta, andra svåra. I samtliga fall är det nödvändigt att man besitter goda kunskaper i att tämja vanliga djur innan man ger sig på något sådant här.

Limbo perception Att uppfatta saker i Limbo är ett förhållandevis enkelt kapitel. När det är ljust så ser du saker och när det är mörkt så ser du ingenting. Har varelserna en fysisk kropp så ser du dem om de är innanför ditt synfält, har de det inte, så ser du dem inte heller. Att sedan Limbo entiteterna själva uppfattar sin verklighet på en oändlig mängd olika sätt berör inte dig på annat vis än att du själv blir mycket lättare att upptäcka Det är en klar fördel att ha någon slags intuitiv förmåga i Limbo, något i stil med Upptäcka fara, eftersom det hela tiden finns risk för anfall från alla upptänkliga håll. Kanske kan man dessutom utveckla ett slag seende, en Limbo-syn, som gör det lättare att snabbt avsöka ett synfält i Limbo och avgöra vad som rör sig från och mot en själv. En sådan färdighet borde i så fall inte kosta mer än en vanlig perceptionsfärdighet, men kan naturligtvis bara läras genom erfarenhet.

Uppenbarligen är en människa utrustad med bara sina naturliga förutsättningar ganska sårbar i Limbo. I själva verket är det bara en sak som kan ge någon form av säkerhet i denna ogästvänliga miljö: magi.

Magi i Limbo

About to do a bit of magic, were you ?
-Constantine

Att använda magi i Limbo medför vissa problem. För det första ligger Limbo utanför den egentliga verkligheten och därför kan det vara svårt att utnyttja magi som använder sig av energier som inte frekvent förekommer där. För det andra kan olika "vilda" magiska energiflöden påverka besvärjelser på oväntade sätt, särskilt runt sprickor. Och för det tredje så minskas magins effektivitet drastiskt i och med att många Limbo-entiteter betraktar den som föda.

Traditionell Magi

Kanalisering av energin

De allra flesta magi-former arbetar med energier som måste kanaliseras från en annan källa än magikern själv. Elementarmagiker tar sin energi från elementen, nekromantikern från dödsriken, och naturmagikern från livsenergier i växter, djur och själva jorda modern. Problemet med dessa magiformer i Limbo är att det är betydligt svårare att bryta barriärerna och utnyttja energikällan här.

Elementarmagi: Magiformen i sig bygger på att man hämtar energi från ett annat plan, ett med renare element-energi. Användandet av elementarmagi i Limbo försvåras bara marginellt av mellan-världens läge. I närheten av sprickor kan besvärjandets svårighetsgrad dessutom öka eller minska beroende på om energierna från den harmoniserar med elementarenergierna eller står i opposition mot dem. Generellt kan man säga att chansen att lyckas med en elementarbesvärjelse i Limbo i värsta fall halveras och drar dubbelt så mycket energi och i bästa fall fungerar som normalt. Undantag finns dock, som alltid i Limbo, i stor utsträckning.

Nekromanti och Dödsmagi: Här, liksom med alla andra magiformer som hämtar sin energi från andra existensplan, gäller samma saker som med elementarmagin. Möjligen med den restriktionen att just nekromanti har svårt att hitta arbetsmaterial i Limbo där allt, inklu-

sive döda kroppar, sjuder av liv.

Demonologi: Arbetar också med andra existens plan. Något bör dock sägas om frammaningsförsök i Limbo. Eftersom de flesta frammaningar arbetar med ritualer kan de vara ytterst opraktiska i en miljö där det är omöjligt att arbeta ostört någon längre tid. Skulle någon ändå lyckas utföra en ritual i Limbo fungerar den på samma sätt som beskrivits under Elementarmagi. Detta gäller också andra typer av frammaningar och ritualer.

Naturmagi: Animister, druider och liknande får stora problem i Limbo eftersom de arbetar med krafter i huvudsak knutna till deras egen värld och livsflödena där. Chansen att lyckas minskas så att den är i det närmaste obefintlig. Enda möjligheten att kringgå detta är om du befinner dig i närheten av en portal eller spricka, som leder till en plats där din magi fungerar normalt. Alternativt kan naturkrafterna tas med in i Limbo som ett slags "matsäck". Kanske i form av en magisk artefakt som är bunden till naturen. (Eller kanske som en ryggsäck full med kompostjord ?)

Personlig magi: Med detta menas magiformer som påverkar magikern själv, eller dess förmåga att påverka omvärlden, så till exempel Tankeöverföring, kontrollerande magi, förstärkning av kroppen, skyddande auror etc. Denna magi använder sig för det mesta inte av någon speciell källa till kraft, utan håller till godo med egna energier och allmäna magiflöden. Eftersom sådana inte på något sätt saknas i Limbo fungerar den normalt. Åtminstone vad det gäller själva besvärjandet. Observera att detta inte gäller "personlig magi" som använder sig av utomstående energikällor, som t.ex. ELDAURA och DEMONISK-SLEMHUD.

Övrigt: Förutom ovan nämnda former finns det andra magiska företeelser som kanske behöver tittas lite på. *Magiska föremål* fungerar för det mesta som besvärjelserna de är kopplade till. Är det svårt att använda en besvärjelse, så är det svårt för föremålet att arbeta. Hur detta gestaltar sig är upp till SL. Kanske drar föremålet mer energi, kanske jobbar det långsammare än normalt, eller inte alls. *Naturliga magiska förmågor* borde fungera som normalt om de är kopplade till den egna kroppen. Hämtar de däremot energi från någon annan källa uppstår de vanliga problemen. Intimt kopplad till detta är *Gudagåvor* eller liknande. Eftersom Limbo, mer eller mindre, är förbisett av gudarna fungerar gudagåvor endast sporadiskt. Kanske bara om man befinner sig i närheten av en spricka, eller om man besitter någon slags direktkontakt med sin gud. Annars finns det nog inte mycket hopp om hjälp från högre makter. I Limbo kan ingen höra dig skrika.

Användandet av energin

När väl energin har kanaliserats och besvärjelsen är lagd så är det inte alltid säkert att magin får den effekt man väntade sig. Alla de energiflöden som stormar omkring i Limbo kan ha påverkat kastandet på ett

oförutsägbart sätt. Främst gäller detta i närheten av sprickor, där läckaget kan mutera och förstärka magin till oigenkännlighet. Det är omöjligt att presentera några exakta regler för hur detta fungerar. SL får själv avgöra hur elak eller snäll han känner sig just då. Det är däremot viktigt att spelarna aldrig får känna sig säkra på att en besvärjelse får avsedd effekt. Låt dem svettas lite.

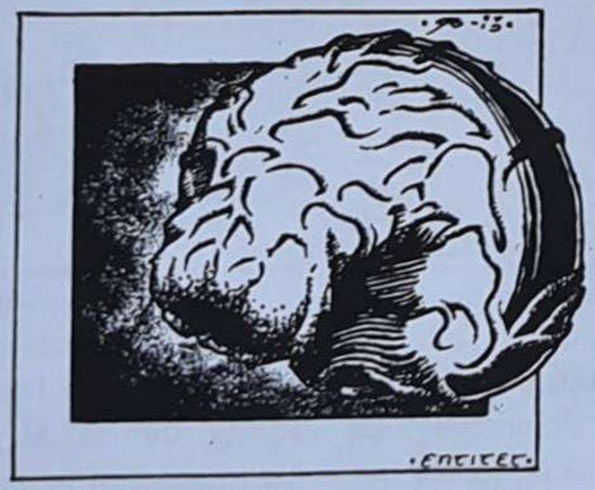
Effekten av energin

Skulle man nu, mot förmodan ha lyckats med sin besvärjelse och dessutom haft turen att den fungerar som den ska, så är det mycket tveksamt om den har någon praktisk användning. Som redan nämnts så lever många Limbo-entiteter på magiska energier vilket medför att attackbesvärjelser för det mesta sväljs, och att skyddsbesvärjelser bara ökar den egna aptitligheten. Att skaffa sig magisk flygförmåga är givetvis en klar fördel i Limbo, men samtidigt skall man vara medveten om att risken finns att man "luktar"

mycket bättre med magi omkring sig. Att förtvina delar av en entitet med någon nekromantisk konst är givetvis effektivt, men om inte varelsen i fråga "äter" besvärjelsen så kommer den troligen att regenerera sekunden senare.

Exempel: Zot har hamnat i det farliga Limbo. Han kastar SKYDD E5 för att skydda sig. Zot har 12 i SKYDD. Fem effektgrader minskar hans chans med fyra (5-1). Han slår 6 med 1T20 och lyckas. Men så fort hans magiska sköld har materialiserat sig attackeras den av tusentals små, broskartade entiteter som sätter sig på SKYDDet och börjar suga i sig energin. Zot har förlorat 5 PSY i onödan och slukas snart av en hungrig varelse som äter parasiterna på hans sköld.

På liknande sätt omintetgörs effekten av frammaningar när demonen Bulgubb den Mäktige slukas av en stor Limbo-entitet utan något särskilt namn alls, eller när Salamander-Kungen blir yngelkammare åt miljoner små, pigga parasit-entiteter. Ett annat broblem är magiska-artefakters kända egenskap att utstråla "uråldrig och mäktig magi". Detta gör dem naturligtvis till riktiga läckerbitar för magi-ätare. Små föremål, med begränsad kraft blir totalt utsugna och lämnas tomma och maktlösa, medan det mäktiga Köldsvärdet Niebelungen blir nedtyngt av diande entiteter som funnit en outsinlig källa till mat. Alla magiska föremål är inte lika lockande. Personliga besvärjelser är "tystare" och "luktar" mindre, medan de "flashiga" eldbollarna och blixtkloten drar till sig varelser som ett saftglas attraherar getingar.



Limbo-Magi

Limbo-magi har utvecklats av de få magiker som har haft möjlighet att studera Limbo under längre perioder. Den utgör inte någon egentlig "skola" utan består av ett antal besvärjelser som jobbar med några gemensamma premisser. De arbetar med egna energier och naturliga flöden och får inga negativa effekter av att användas i Limbo. Däremot är de inte speciellt "tysta" och de är inte opåverkade av Limbos egenhet att vända ut och in på kontrollerad magi. Att lära sig Limbo-magi är inte svårare än vanligt, men det är naturligtvis mycket svårt att hitta en lärare eller en grimoire som är insatt i ämnet. För att ge några konkreta exempel följer här några grundläggande Limbo-besvärjelser anpassade till DoD's magi regler.

LUKTA GOTT
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 km
Varaktighet: Sx1 min
Denna besvärjelse får magikern att utöka sin "lukt" på så sätt att han sänder ut kraftiga stimuli på en mängd olika våglängder och till en mängd olika sinnen, som alla talar om för Limbo-entiteter att han är näringsrik föda. Vilken suicid person som uppfann denna besvärjelse är okänt. Klart är att resultatet av ett kastande inne i Limbo inte lär vänta på sig. Observera att det inte är 100% säkert att *alla* entiteter uppfattar magikern som föda. Säker kan man aldrig vara i Limbo.

LUKTA ILLA
Skolvärde: 8
Räckvidd: Sx10 km
Varaktighet: Sx1 min
Fungerar på samma sätt som LUKTA GOTT. Här är det en "lukt" som de flesta entiteter uppfattar som oätligt istället. Kort sagt en oändligt mycket mer praktisk besvärjelse än LUKTA GOTT. Ett aber dock. Under "lukten" av icke-föda finns naturligtvis kvar en svag "doft" av magin som genererar den. Om någon entitet skulle uppfatta den blir säkerligen besvärjelse och besvärjare mycket kortlivade. Dessutom, som alltid, finns chansen att någon varelse avviker och inte uppfattar den här "doften" som ointressant.

KALLA PÅ LIMBO-ENTITET
Skolvärde: 10
Räckvidd: I Limbo: Sx10 km Utanför Limbo: Sx10 m
Varaktighet: Ögonblickligen
Magikern sänder ut ett starkt lockande stimuli som attraherar en särskild sorts Limbo-entitet. Olika varianter av denna besvärjelse attraherar olika typer av entiteter. Man kan aldrig vara riktigt säker på hur många och vilka entiteter som hörsammar kallelsen. I princip kommer

alla varelser inom räckvidden som attraheras av signalen att leta upp dess källa. Observera att denna besvärjelse bara tillkallar, inte kontrollerar någonting. Det kan därför vara idé att inte använda den i någon större utsträckning inne i Limbo. För att hitta bortsprungna entiteter i andra världar, eller för att dra till sig vissa varelser till en portal, fungerar den däremot skapligt. Kom ihåg att detta inte är någon frammanande besvärjelse. Limbo-entiteten måste befinna sig inom räckvidden och på samma existens plan som magikern, såvida inte denne har tillgång till en portal.

LUKTA FARLIGT
Skolvärde: 10
Räckvidd: Sx10 km
varaktighet: Sx1 min
Som LUKTA GOTT, men "lukten" indikerar att magikern utgör ett slags hot. Med lite tur kommer mindre entiteter att fly från honom, men det är nästan lika stor chans att de kommer att känna sig hotade och anfalla. Igen, lukten av magi och Limbos nyckfullhet kan ge oväntade resultat.

LUKTA MÄKTIGT
Skolvärde: 14
Räckvidd: Sx10 km
varaktighet: Sx1 min
Precis som LUKTA GOTT men magikern sänder ut impulser som indikerar att han är en mycket mäktig entitet. Detta ger inget absolut skydd eftersom det finns varelser som parasiterar på mäktiga varelser, varelser som skiter i om varelser är mäktiga och varelser som är ännu mäktigare än vad besvärjelsen "luktar" att den är. Dock är detta ett av de mest effektiva skydd man kan ha i Limbo och det garanterar i alla fall att magikern inte kommer att bli anfallen *varje* sekund. Som vanligt finns en svag lukt av magi som utgör en smärre risk.

ÄLDRE LIMBO-PORTAL (R)
Skolvärde: 15
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Denna äldre och primitivare variant av Limbo-portal går i korthet ut på att man bannlyser ett objekt ur skapelsen, så att det s.a.s stöts bort och ut i Limbo (se *Vägen till LIMBO*). Personen som utsätts för ritualen hamnar omedelbart i Limbo utan att någon egentlig öppning lämnas kvar efter honom. En person kan transporteras till Limbo/E. Väl inne i Limbo fungerar inte ritualen för transport tillbaka. För detta krävs en portal eller spricka. Om ritualen används i

ett område där skapelseväven är tunn och sliten, eller om magikern fumlar i utförandet finns risk för symmetrisammanbrott. Vad som händer då är helt upp till SL. Mindre eller större sprickor kan bildas, hela områden kan glida in i Limbo, eller magikern kan slitas sönder av spänningarna mellan världarna.

ÖPPNA/STÄNGA LIMBO-PORTAL (R)
Skolvärde: 17
Räckvidd: Sx1 m
Varaktighet: Sx2 tim
Öppnar en semi-permanent portal mellan Limbo och vår värld (se *Vägen till LIMBO*). Portalen fungerar som en dörr genom vilken man kan ta sig in till, och förhoppningsvis till baka från, Limbo. Portalen kräver en ritual som vi av utrymmesbrist inte kan beskriva här. Den bör utformas efter de riktlinjer som presenterades i *Nisse Nytt* #1-92 och varierar säkerligen från magiker till magiker då det inte finns någon enhetlig magisk Limbo-teori. Portalen är tillräckligt stor för att släppa igenom en person av magikerns storlek/E. Att stänga en egenhändigt öppnad portal räknas som en besvärjelse, medan det krävs en ritual om den är en skapad av en annan magiker. Portalen läks långsamt från det att den öppnats och varaktigheten är den tid det tar att läka en portal av en människas storlek. Härav följer att en portal efter halva varaktigheten är hälften så stor och efter 75% av varaktigheten återstår bara 25% av portalen. Samma risk för symmetrisammanbrott föreligger för denna ritual som för ÄLDRE LIMBO-PORTAL. Möjligen är denna variant något stabilare.

KONTROLLERA LIMBO-ENTITET
Skolvärde 20
Räckvidd: Sx10m
Varaktighet: Sx10min
Denna besvärjelse existerar egentligen inte. Det finns fall då en magiker har fångslat en entitet och forskat fram en besvärjelse som kontrollerar den efter flera decenniers studier. Denna kommer då bara att fungera på denna enskilda entitets art, vilket är ganska ineffektivt då arten kan ha dött ut medan magikern forskade. Har man väl lärt sig en typ av KONTROLLERA LIMBO-ENTITET går det däremot hälften så fort att lära sig andra varianter. Kontrollen som utövas av magikern är fullständigt absolut, men ett PSY-slag krävs varje gång entiteten konfronteras med någonting som i dess tycke vore särskilt gott att sluka. Misslyckas slaget bryts kontrollen och entiteten störtar över sitt byte.

Äventyr i Limbo

För att ge några idéer till hur rollspel med anknytning till Limbo kan gå till inkluderar vi ett slags äventyr, presenterat på vårt speciella sätt: *Madrigans gäst*. Här följer dessutom ytterligare några förslag på äventyr med integrerat Limbo. Det är dock inte alltid nödvändigt att Limbo är föremål för äventyr. Mellan-världen fungerar utomordentligt väl som ett ganska passivt inslag i en kampanj. När allt kommer omkring är ju fördelarna med att ha affärer med Limbo obefintliga och riskerna oräkneliga.

Limbo är löst

En stor spricka har uppstått i världsväven som följd av ett misslyckat magiskt experiment. Nu står portarna in till Limbo vidöppna. Entiteterna där ser det tyvärr inte på det sättet, de väller istället *ut*. Horder av Limbovarelser invaderar världen och fortsätter obönhörligen att äta sig fram i denna nya, förhållandevis säkra, värld. Dessutom vidgas sprickan mer och mer av den täta strömmen av entiteter som vill in. Efter den första strömmen av mindre varelser hotar de större att komma. Hur kommer världen att se ut om den utrustas med en ny kontinent, direktimporterad från Limbo? Gissa vilka som skall rädda världen (igen) ?

Bannlyst till Limbo

Rollpersonerna utvisas till Limbo som straff för något ohyggligt brott. Kanske besitter den lokala rättvisan en magisk artefakt med ÄLDRE LIMBO-PORTAL, eller så sköter en magiker med tillgång till bortglömda böcker "avrättningen". Rollpersonerna får sedan försöka ta sig ut från Limbo, något som gränsar till omöjlighet om de inte är magiker, och nästan då också. Störst chans har de om de kan hitta en spricka och lämna Limbo genom den. Om denna spricka sedan leder till deras hem-värld är förstås en senare fråga. Äventyret kan vara upptakten till en veritabel Odyssé genom multiversum innan rollpersonerna hittar hem till Penélope med hund och massakrerar alla friarna.

Kontinenten Limbo

Rollpersonerna råkar ramla ned i en försåtligt placerad portal under en strid med deras ärkefiende. Nu befinner de sig i ett märkligt landskap av gigantiskt svajande, köttrött gräs, med en diameter på femtio meter. I denna skog hotar mängder av främmande varelser som lever och jagar bland växtligheten, eller sitter fast i den skrovligt fuktiga marken. Här och där finns öppningar nedåt, med långa tunnelsystem, floder av sjukliga vätskor och fler jagande varelser av alla upptänkliga slag. Rollpersonerna har landat på en gigantisk Limbo-entitet, men det lär dröja innan de märker det. Den är stor

som en halv värld och rör sig makligt fram genom Limbo medan den silar mindre entiteter mellan porerna. Om två veckor kommer den att slukas av en ännu väldigare varelse som, ännu långsammare, närmar sig från "ovan". Själva förtärandet kommer att ta en vecka, men det är läge att rollpersonerna lämnar platsen innan dess, då "deras" entitet kommer att genomströmmas av matsmältningsvätskor under tiden.

Fredlös !

Rollpersonerna har vredgat gudarna och vare sig marken under deras fötter eller himlen ovanför är längre säker för dem. De är tvingade att fly och får kontakt med en gammal halvgalen shaman ute i ödemarken som säger sig kunna ta dem till ett absolut säkert ställe, bortom gudarnas makt. Den platsen är naturligtvis Limbo, mellanvärlden som gudarna sedan länge glömt, om de ens någonsin har vetat om den. Väl där finner rollpersonerna att de visserligen inte besväras av gudar längre, men att världen

omkring dem ingalunda är säker. Shamanen har kanske utrustat dem med något hjälpmedel, en andeflöjt, vars ljud stör limbo-entiteter, eller någon smörja som effektivt väcker avsmak hos de flesta entiteter när den smetas över kroppen.. Till slut tvingas i alla fall rollpersonerna svälja sin stolthet och be om gudarnas hjälp. Kanske tvingas de utföra något gudomligt uppdrag som tack för hjälpen och som borgöring. Kanske hör inte gudarna dem alls och de får ta sig hem för egen maskin...

Limbo & Rollspelssystem

Även om vi inte har angivit något specifikt regelsystem när vi beskrivit Limbo så skapades mellan-världen ursprungligen för en EDD-kampanj. Men miljön passar naturligtvis för alla fantasy-baserade regler och för en hel del andra. Här följer en lista på några regelsystem och Limbos eventuella anpassning till dem.

Drakar & Demoner: Inget att prata om. Miljön skapades hit och reglerna är egentligen inte kopplade till någon enskild värld.

Warhammer: Fungerar lika bra som i DoD. Kräver en del adaptioner för besvärjelser o.dyl. men annars helt ok.

AD&D: (Med tillhörande derivat av alla de slag). I grunden samma sak som för DoD. Möjligen kan Limbo vara lite svårt att placera i vissa av deras otaliga världar. Limbo i Krynn? Fast varför inte?

MERP: Kanske fungerar om man saknar all känsla för Tolkiens stämningar, men i fråga om systemet frikopplat från sin värld går det hur bra som helst. Dock fungerar det hela ännu bättre med ett större magisystem som det i...

Rolemaster: Som är ett världs-löst system. Om nu någon till äventyrs skulle orka räkna ut antalet xp man erhåller för en Limbo-entitet bestående av tre olika intellekt och med sextio naturliga förmågor men som saknar defense-bonus och inte dör utan bara delar på sig. Att komplettera med Limbo-anknytna besvärjelse listor borde dessutom vara enklare än i MERP.

Runequest: Spelet är ju egentligen DoD's föregångare (ankor) så Limbo bör fungera lika bra här.

Call of Cthulhu: Vad det gäller regelsystemet finns det inga problem för en Limbo-integration. Däremot kan det vara vissa problem med att få Limbo att gå ihop med Lovecrafts världsbild. Cthulhu-mytologins varelser är alla mycket intelligenta eller åtminstone mycket ondsinta och en dimension med meningslösa matkvarnar rimmar mycket illa med detta. Dock finns det en Lovecraft-novell, *From Beyond* som beskriver någonting som påminner mycket om Limbo. Med den som förebild kanske man kan integrera Limbo, men jag rekommenderar då att man utesluter Cthulhu-myten helt och bara använder reglerna. Sanity och Insanity är faktiskt någonting som är mycket användbara i Limbo-sammanhang.

Chock/Chill: Bygger i huvudsak på klassiska skräckskildringar som ligger mycket långt ifrån Limbo. Naturligtvis kan man också här använda sig av reglerna utan miljön, men jag anser att Chill inte ger tillräckligt utrymme för överdrifter för att passa Limbo.

Kult: Har en mycket klart definierad världsbild. Jag ser inte riktigt hur Limbo skulle kunna höra hemma här, mellan-världen handlar för mycket om dimensioner och portaler.

Mutant/Mutant Chronicles: Här borde Limbo glida in ganska naturligt. Möjligen gör avsaknandet av magi att utomdimensionella företeelser inte förekommer lika ofta. Allting kräver också en mer vetenskaplig hållning än vad som är fallet i en fantasy-värld.

Rifts: Som Mutant, men naturligtvis ännu bättre. Bara namnet!

Cyberpunk: Limbo är väl inte riktigt vad man är ute efter här. Systemet saknar Mutant Chronicles ondske-perspektiv. Kanske som visualisering i cyber space?

Shadowrun: I det spelet kan man väl stoppa in vad fan som helst så lite Limbo lär väl bara pigga upp.

Toons: Självklart!

Ars Magica: De stämningar som vi försökt skapa i *Madrigans gäst* borde vara lätta att överföra till medeltida miljö. Limbo måste dock användas med mycket större försiktighet här än i andra system, då stämningen är ganska dov och nedtonad.

Pendragon: Måste väl gå om man vill, men mig veterligen framanade Merlin aldrig någon Limbo-entitet.

ENTITARUM

Parasit entitet

Beskrivning:
Liten, broskartad, valkig, matt grå klump, vars klibbiga vävnad är täckt av rödvioletta sugmunnar, som viner och piper svagt.

Parasit-entitet
STY 5 **KP:** 6
STO 1 **SB:** -
FYS 10 **Förflyttning:** Hastigt pilande och
SMI 30 ilande F30.
INT 4 **Abs:** Brosk och valkar 3
PSY 20

Attacker (CL/skada):
Hamna på offer: **10/ingen skada** men den sitter fast tills den opereras bort (Medicin). Borttages från rustning med verktyg (lämpligast hos en smed).
Suga med många sugmunnar: lyckas om den hamnar på ett oskyddat ställe på ett offer. Om offret har rustning suger den sig igenom den och skadar rustningen med **1T4/SR**. När rustningens abs når 0 är parasiten igenom och börjar suga i sig maten (offret (RP)) i samma takt.

Speciella förmågor&oförmågor:
Sinnen långt utöver de mänskliga.
Dras till värme där den fäster sig och söker föda.
Den är endast en del av en varelse bestående av 1T100 liknande entiteter, förenade med ett enda sinne.

Fortplantning:
När alla parasiterna har sugit i sig tillräckligt mycket föda (ca. 10.000 KP tillsammans) smälter de samman till en stor boll, som blir yngelkammare för deras larver. De lever av sina föräldrars stinna kroppar, tills det att de vuxit till färdiga parasiter. Då exploderar yngelkammaren och sprider 1T6 multikroppsliga entiteter ut i Limbo.

Post Mortem:
Den stelnar till en hård klump efter döden. Detta medför att den är mycket svår att få av sig om den sugit sig fast även om man lyckas döda den. Hela varelsen dör endast om alla dess kroppar dödas.

Strängentitet

Beskrivning:
Milslång sträng av brungula, halvgenomskinliga, mjuka, pulserande cigarrformade stinna äggkapslar, inbäddade i ett åtstramande, finmaskigt, senigt, blekblått nät av vätskepumpande ådror i de yttersta ändarna utrustad med vilt piskande, blekvitt blodlösa, fjäderformade fångstarmar täckta med rakbladsvass, glasartad borst.

Parasit-entitet	
STY 90	**KP:** 650
STO 1000	**SB:** Fyjävlar (29T6)
FYS 300	**Förflyttning:** Drivandes
SMI 3	med Limboisk vind.
INT 1	**Abs:** Segt nät och
PSY 35	kapselskal 10

Attacker (CL/skada):
Piska med fångstarsplymer: (en i bak och en i fram ändan) **18/2T10+SB**. Piskar sönder döda offer till en finfördelad lättinsugbar dimma.

Speciella förmågor&oförmågor:
Fångstarmarna uppfattar rörelser mycket bra, i övrigt inga sinnen.
Filtrerar mikroskopisk föda genom äggkapslarnas semipermeabla skal.

Fortplantning:
Varje kapsel innehåller en ihoprullad strängentitet, med platta äggkapslar, och indragna fångstarmar. När den är färdigvuxen och färdigmatad, vecklar den ut sig i sin fulla längd med en snärt som spräcker äggkapseln och frigör den. Den börjar nu sitt liv med att fylla sina kapslar med nya strängembryon och näring till dessa.
Förälder entiteten hålls samman tills alla kapslar är kläckta, då den faller isär och dör.

Post Mortem:
Varje enskild kapsel är som varelsens kroppsdelar och har 15 KP och fortsätter leva även om den blir separerad från resten av kroppen. Ett hugg som ger 30 poäng i skada kapar av sträng entiteten.

Madrigans gäst

Beskrivning:
Fasansfullt skälvande främmande färglös massa, stor som en vagn, belamrad av långa sökande spröt med algblå körtlar i ändarna, långa svängande snabelliknande gurglande, tjutande tentakler, fladdrande, fuktiga, matt rengbågsskimmrande membran och med pulserande organ synliga i kroppen.

Madrigans gäst	
STY 200	**KP:** 115
STO 30	**SB:** 9T6
FYS 200	**Förflyttning:** Sväva strax
SMI 3	ovan mark 5.
INT 3	**Abs:** Mjuk och seg yta, 6
PSY 20	poäng.

Attacker (CL/skada):
Med sugsnablar suga i sig mjuk kroppsvävnad: Ungefär tre till fem sugsnablar kan nå ett och samma offer och den har så många snablar att varje attackerare drabbas av denna attack: **10/2T6** (ingen SB, men icke-organisk rustning skyddar fullständigt).
Krossa offer med sin stora kroppsmassa (detta är en attack den tar till om den blivit kraftigt skadad): **10/SB**
Att blotta åsynen skrämmer vettet ur alla olyckligt lottade betraktare behöver knappt nämnas.

Speciella förmågor&oförmågor:
Att med doftutsöndrande körtlar på långa spröt märka sitt offer, så att den över långa avstånd kan "lukta" sig till sitt det. (Doften och doftämnet är för oss vanliga dödliga omöjlig att upptäcka). Det medför att den är oförmögen att jaga fler än ett offer i taget, men att det enda offret får det mycket svårt att komma undan (läskigt va?).
Varelsens fuktiga membran är ljuskänsliga och den skyr därför ljus och hetta, men den är okänslig för kyla då dess kroppsvätskor ej kan frysa.
Gästens utsöndringarna är ohälsosamma för varelser från vår värld. När man strider med den och lyckas skada den stänker sådan vätska på en. Om man rör vid den får man också vätskan på sig. Denna ger efter några timmar (beroende på hur kraftig exponeringen var och på offrets motståndskraft) kraftigt allergiska reaktioner, av sådan art att stackaren dör med kroppen belamrad med stora rinnande utslag. Inget känt botemedel finns. Kanske någon kunnig helare kan stärka kroppen så att det går att överleva och friskna till.

Åsikter om Limbo& vår värld:
Från sin målmedvetna jakt i Limbos magra utmarker till vår värld lockad av dofter, magisk essens och tvingad av uråldrig magi fortsätter den sin enda funktion: Att märka sitt offer med ett doftmärke och sedan målmedvetet, utan intresse för andra varelser, jaga rätt på och förtära det.

Fortplantning:
Madrigans gäst fortplantar sig inte i normal bemärkelse, den bara förökar sig. Med förökning menas i detta fall en utökning av den egna massan. Entiteten förtär helt enkelt andra kroppar för att utöka sin egen.

Post Mortem:
När entitetens KP når noll faller den ihop till en formlös massa. Skulle detta ske inne i Limbo kommer kroppen snart att jäsa av nytt liv. Kanske som yngelkammare, kanske spontant väckt till en ny form av liv, eller kanske i en annan entitets matsmältnings organ.

Mot Slutet...

Limbo låg och lurpassade på mig som en vag antydning medan jag kämpade med att försöka hålla en hel världs intriger och öden i huvudet. Första gången mellan-världen gav sig till känna var i en urgammal bok, funnen i ruinerna efter ett fallet imperium. Där talades det om hermetiska konster som utnyttjade sig av *Limbo-entiteter* för att binda sina magiska bryggor vid en punkt utanför skapelsens gräns. Då visste jag ännu inte vad Limbo var, men jag anade mig till dess läge. Någonstans utanför, någonstans mellan. Sedan växte och växte det sjudande livet i mitt bakhuvud tills en sårad gudinna slet sönder skapelseväven i sina smärtryckningar och Limbo vällde in, som om någon hällt syra på verklighetens nätstrumpa. Så kom den första inblicken i världen som inte borde finnas. Kontinenterna, de korta pilande rusningarna, ljud, lukter och hela hackmaten och inälvsröran. Allt stod förklarat inför mig och dessutom för mina spelare, även om de var mer förbryllade än upplysta. Sedan dess har Limbo av och till figurerat i spelet, ibland i huvudrollen, men ofta som i en biroll. Det här är första gången som jag har låtit min vision blomma ut fullt, i all sin leverfläckiga, likblåa, pulserande, svällande och fuktigt glänsande skönhet.

Hoppas att ni har haft lika roligt att läsa Limbo, som vi har haft när vi utarbetade numret. Och jag hoppas att ni på något sätt kan få användning av min vision, trots att det rör sig om en tämligen udda rollspelsmiljö. För den är ju så vacker...

Anders

Annons

Fakta om SVEROK

Annons

Vad betyder SVEROK? ⇨ SVEROK är en förkortning av Sveriges roll- och konfliktspelsförbund.

Vad är SVEROK? ⇨ SVEROK är ett av Statens Ungdomsråds godkända ungdomsriksförbund, i stil med Svenska Scoutförbundet, Aktiv Ungdom eller Fältbiologerna. Förbundet är ideellt och dessutom religiöst och partipolitiskt obundet.

Vad gör SVEROK? ⇨ SVEROKs syfte är att främja spelandet i Sverige. Detta gör förbundet främst genom att ge bidrag till medlemsföreningarna, sprida information om spelsverige och genom att hjälpa spelare att bilda föreningar.

Varifrån får SVEROK sina pengar? ⇨ SVEROK får nästan alla sin pengar i bidrag från Statens Ungdomsråd. 1993 var det cirka 1,1 miljoner kronor.

Vad gör SVEROK med alla dessa pengar? ⇨ En grov uppskattning är 60% till bidrag, 20% till administration, 10% till förbundsverksamhet och 10% till övrigt.

Vilka är det som styr SVEROK? ⇨ SVEROK styrs av föreningarna på Riksmötet. Det hålls varje år på våren. På riksmötet väljer föreningarna en styrelse som sköter förbundet fram till nästa riksmöte. 1993 års styrelse består av 12 personer ur 9 föreningar från Lund i söder till Östersund i norr.

Tjänar man pengar på att vara med i styrelsen? ⇨ Nej, ledamöterna i styrelsen får bara ersättning för utlägg som telefonsamtal och resor till styrelsemöten. Förbundet betalar också luncherna på styrelsemötena (max 50 kr per person och möte).

Bestämmer SVEROK vilka spel föreningarna ska spela? ⇨ Nej, SVEROK blandar sig inte alls i vad föreningarna gör, så länge de inte fuskar med bidragen eller motarbetar förbundets syfte.

Vilka är medlemmar i SVEROK? ⇨ SVEROK består av föreningar. Medlemmarna i dessa föreningar är medlemmar i SVEROK. Man kan alltså inte bara gå med i SVEROK, utan man måste vara med i en förening. Sommaren 1993, hade SVEROK över 400 föreningar med tillsammans drygt 10000 medlemmar.

Kostar det något att vara medlem i SVEROK? ⇨ Nej, det kostar inget att vara med i SVEROK, men för att vara med i en SVEROK-ansluten förening måste man betala den föreningens medlemsavgift.

Vill du veta mer? ⇨ Vänta inte, utan skriv redan idag till förbundet på adress SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala. Du kan också ringa vårt kansli i Linköping på telefon 013 - 21 29 00. Vi kan hjälpa dig att hitta föreningar där du bor, eller att bilda en egen spelklubb.

SVEROK, Box 300, 751 05 UPPSALA, tel 013 - 21 29 00