

Deros



av Åsa Roos
Ett konspiratoriskt äventyr till Conspiracy X
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen är public domain



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Det luktade bränt i hela lägenheten när Samantha kom hem från jobbet. Utan tvekan var det Bill som hade försökt laga mat igen och "glömt" något i ugnen, men varför var lyset släckt?

Ett par steg in i vardagsrummet stelnade Samantha i hela kroppen och ett svagt läte undslapp henne. En stor, svart-bränd yta syntes på Bills favoritfåtölj. Det var emellertid inte det som fick Samantha att dra efter andan och vråla så högt att grannarna ringde efter polisen. Det var handen och den brända benstumpen som stack ut ur handleden som gjorde det. Det och det faktum att handen fortfarande höll i ett glas öl med kondensen pärlande på utsidan.

Caveat Lector!

Deros är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet, vilket betyder att det är ett relativt kortfattat äventyr. Det går inte in allt för mycket på enbart 20.000 tecken. Därför rekommenderar jag att spelledaren läser äventyret extra noga och fyller igen eventuella håligheter.

Det står även spelledaren fritt att ändra i äventyret hur hon vill. Det är trots allt bara riktlinjer.

Äventyret utspelar sig ca 3 veckor innan den 20/3 - 2010, då Eyafjallajökull får sitt spektakulära utbrott.

Stämningen i äventyret

Deros är ett konspiratoriskt lagt äventyr. Det tar trots allt en av de knäppaste konspirationsteorierna till sig och spinner hänsynslöst vidare på den. Det krävs mycket god vilja att tro på att det bor onda dvärgar i jordens inre som med hjälp av listiga urverksmaskiner orsakar bland annat spontan självförbränning, eller hur? Äventyret är med andra ord lagom absurt och lite smått neurotiskt. Det bör lysa igenom.

Synopsis

William Markham III, känd som Bill bland sina vänner, har dött. Hans död är något förbryllande för polisväsende och liknande. Han har nämligen brunnit upp, till synes utan yttre påverkan. Man kallar det ett fall av spontan självförbränning.

Rollpersonerna kommer in i äventyret då Bills fru Samantha kontaktar en av dem, lämpligtvis en doktor, fysiker eller kemist i gänget. Hon berättar vad som hänt och ber om hjälp att ta reda på varför Bill helt utan förvarning bara brann upp. Samantha och rollpersonen är barndomsvänner, men har inte setts på närmare tio - femton år.

När rollpersonerna börjar gräva i Bills död kommer det fram att Bill är en av världens främsta vulkanologer och han är inte ensam om att ha råkat ut för spontan självförbränning. Ytterligare tre lika framstående forskare i ämnet har helt sonika bara brunnit upp. Dessa fyra forskare ingick i en grupp om sex personer som forskade på en vulkan på Island. Rollpersonerna måste skynda sig att varna de två kvarvarande forskarna och hittar i samband med det även de paket som skickats ut till dem. Paketet kommer ifrån en postadress på Island.

Det visar sig efter lite grävande att de paket som skickats innehållit små urverksmaskiner som, i kontakt med "rätt person", sätter igång en kemisk reaktion i kroppen som sedermera leder till spontan självförbränning.

Adressen på Island leder rollpersonerna till en postbox som i sin tur leder vidare till en vulkan som för tillfället är inaktiv. I vulkanen hittar rollpersonerna en liten Deroskoloni. Vulkanologerna blev mördade eftersom de kom sanningen om dessa illasinnade dvärgar för nära. Rollpersonerna blir efter upptäckten tvungna att dels oskadliggöra den enklav som finns i vulkanen på Island, men också att fly för sina liv, eftersom en av de failsafes som Deros installerat i sin vulkan är att trigga ett utbrott om någon kommer sanningen för nära.

Avslutningsvis har rollpersonerna ännu ett hot att bemöta. Onda dvärgar i jordens inre...

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan introduceras till äventyret på ett flertal sätt. Ett sätt är att de - som det står i synopsis - är gamla vänner till Samantha. Det öppnar för rollpersoner som inte är en del av Aegis.

Den mest troliga varianten är dock att Aegis hör talas om de fyra omkomna forskarna och skickar ut en grupp agenter för att hantera situationen.

Oavsett vilken variant som gäller är informationen rollpersonerna får ungefär densamma:

- William Markham III har nyligen avlidit i sitt hem.
- Hans fru Samantha Markham fann honom sittande i en fåtölj, eller snarare fann hon en hög med aska i fåtöljen. Kvar av Markham fanns en hand och bägge fötter som hade undgått elden. Ingenting i rummet utöver stolen och taket rakt ovanför var skadat.
- Markham var den fjärde i raden att dö av en grupp om sex forskare som nyligen avslutat ett projekt tillsammans.
- Samtliga fyra dog av vad man enbart kan kalla spontan självförbränning.
- Inga ledtrådar till varför de plötsligt självantänd har hittats.

Gruppen får efter det i uppdrag av Aegis att dels undersöka Markhams kvarlevor och dels titta på platsen där Markham dog. Aegis misstänker också att de kvarvarande två forskarna, Svali Ólafsdóttir och Michael Mackinnon är i riskzonen för vidare attentat.

Aegis vill ha reda på:

- Vad som hänt
- Vilka som ligger bakom
- Varför just den här gruppen forskare är utsatta

Aegis vill också att rollpersonerna skall undanröja eventuell fara för Svali Ólafsdóttir och Michael Mackinnon. Båda två är framstående vulkanologer.

Akt I - Undersökningen

När rollpersonerna fått sina order är de fria att ta dessa scener i vilken ordning de vill. Det finns alltså ingen föredragen ordning på scenerna. Däremot kan de inte gå vidare från Akt I till Akt II utan vissa ledtrådar.

Hos William Markham III

Samantha Markham tar emot rollpersonerna, uppenbarligen mycket upprörd. Hennes ögon är rödgråtna och hon har en ask kleenex som hon tar med sig överallt.

Samantha vägrar att gå in i vardagsrummet där polisen fortfarande undersöker den brända stolen. Markhams kvarlevor är bortförslade och när rollpersonerna anländer är brottsplatsundersökningen i full gång, men stolen och glaset finns kvar.

Information i vardagsrummet

Brottsplatsen ger sken av ett klassiskt fall av spontan självantändning. Inget utom stolen Markham har suttit i och taket ovanför stolen är påverkat av elden.

I stolen ligger aska från Markhams kropp. Ett mänskligt skelett brinner runt 800° C

Markhams hand och fötter är det enda som återstår av honom. Kroppsdelarna finns på bårhuset.

Spontan självantändning

den populäraste "rationella" teorin omkring spontan självantändning är den så kallade "veketeorin". Veketeorin går ut på att personen som brinner upp tappar en cigarett eller annan värmekälla som bränner hål på huden och orsakar att underhuds fett suggs upp av kläderna personen har på sig. Kläderna agerar sedan veke och suger upp mer fett från kroppen allteftersom den förbränns. Den här teorin har också bekräftats med experiment utförda på grisar som har ungefär samma förutsättningar som en mänsklig kropp på området. En sådan här vekeeld brinner långsamt och vid relativt låga temperaturer, vilket förklarar att de lägre extremiteterna inte förbränts eftersom de saknat kontakt med vekematerialet.

Det finns dock ett flertal problem med veketeorin i just det här fallet, vilket blir uppenbart när rollpersonerna talar med Samantha. Samantha kan berätta att Bill:

- Inte rökte. För att veketeorin skall vara trovärdig krävs en yttre värmekälla. Ingen sådan har hittats i rummet.
- Sam ringde tio minuter innan hon kom hem (telefonen visar dock en halvtimme). En vekeeld kräver åtskilliga timmar för att reducera kroppen till aska. Antingen brinner kroppen i 4 - 5 timmar vid låg temperatur eller en kort period vid extremt hög temperatur.

Samantha kan utöver det berätta att William Markham III ingått i ett team vulkanologer som undersökt den isländska vulkanen Eyafjallajökull. De har inte talat med övriga lagmedlemmar och vet inte om att de är döda. Om rollpersonerna berättar det för Samantha blir hon mycket upprörd och måste sövas ner och föras till sjukhus.

Markhams kvarlevor

På bårhuset finns Markhams kvarlevor. Det är fötterna som slutar strax över ankeln och vänster hand som slutar strax bakom handleden, och som när döden inträffade höll i ett glas. Det är anmärkningsvärt att handen inte krossade glaset eller drogs in mot kroppen. Ofta när kroppar brinner intar de "pugilistställning". Det sker när musklerna drar ihop sig av hettan. Rollpersoner med någon form av medicinsk utbildning kan konstatera att bristen på muskelsammandragningar tyder på att förloppet var otroligt snabbt och otroligt hett. I såren har obducenten hittat små, små, kugghjul. Hon tror att de kan komma ifrån en klocka offret/ Markham bar när han antändes. En noggrann analys av kugghjulen ger vid handen att de består av sten. Något sådant här har aldrig setts tidigare. I övrigt är det enda som går att avgöra av stumparna det man tidigare redan bekräftat, dvs att förloppet var otroligt snabbt.

De första tre offren

De första tre offren hette Winston Cudrup, Amelia Danes och Peter Svedberg. Samtliga tre avled med mindre än ett par dagars mellanrum och alla tre arbetade på samma projekt. Aegis har inte kunnat komma åt deras kvarlevor på grund av att Cudrup dog i sitt hem i Berlin, Danes i sitt hem i London och Svedberg på ett hotell i Reykavik.

Svali Ólafsdóttir

Svali Ólafsdóttir är en av de överlevande forskarna och hon bor på Island. Hennes expertis är seismik och hon är i full färd med att läsa och tolka de data som kommit in när rollpersonerna kommer ikapp henne. Hon vet om att Svedberg är död, eftersom han stannade kvar på Island för att hjälpa henne tolka data.

Svali Ólafsdóttir är helt förstörd över Svedbergs död och har precis återvänt till jobbet efter två veckors frånvaro. Hon kan berätta för rollpersonerna att:

- Projektet var ett prestigelöst uppdrag att kartlägga vulkanen Eyafjallajökull som varit inaktiv sedan början av 1800-talet
- Eyafjallajökull hade en rad intressanta och ovanliga egenskaper. Bland annat hittade teamet hålrum i berget som framstod som mer eller mindre artificiella.
- Röster hördes hela tiden runt berget och - här skakar hon på huvudet som om hon själv hade svårt att tro på det - rösterna verkade komma inifrån berget.
- Mätresultat och utrustning saboterades konstant på plats, men det såg hela tiden ut som olyckor.
- Svali Ólafsdóttir har dock hittat små stenkugghjul vid den trasiga utrustningen
- Projektet plågades så svårt av icke-fungerande utrustning att man till slut lade ner det under vintern.

Svali kan också berätta lite om de olika projektmedlemmarna. De var alla skickliga vulkanologer och geologer och Island är en utmärkt plats att studera just vulkanologi och aktiva vulkaner på.

Deros

Conspiracy X

Vad Svali säger om William Markham III:

- Kompetent, arrogant och ett stort ego. Markham trodde att hans lösningar och teorier var överlägsna alla andras.
- Trodde någon i teamet saboterade och misstänkte Michael Mackinnon.

Winston Cudrup

- Äldre och mycket rar herre. Full av information om vulkaner men inte så socialt kompetent.
- Gjorde större delen av analysarbetet på grund av sin ålder

Amelia Danes

- Svartsjuk på Svali. Tillsammans med Peter Svedberg
- Mycket kompetent och driven. På väg mor en professorstjänst som Amelia och Michael konkurrerat om, men som gick till Amelia.

Peter Svedberg

- Effektiv och skicklig analytiker
- Blyg i sociala sammanhang. Tillsammans med Amelia Danes men verkade olycklig i förhållandet.

Michael Mackinnon

- Ambitiös karriärist och oerhört kompetent, men Danes var strået vassare
- Konkurrerade med Danes om professorstjänst som i slutändan gick till Danes
- Bråkade med Markham om något han kallade "Deros", en teori Markham fullständigt avfärdade.

Svali kan inte svara på vad Deros skulle vara om rollpersonerna undrar.

Michael Mackinnon

Michael Mackinnon finns i London där han precis nåtts av nyheten om sina tre projektmedarbetares död. Han är lämpligt nog mycket upprörd, trots det har han installerat sig i sitt nya kontor som ingår som en del av den professorstjänst han numera har tack vare Danes död.

Mackinnon är inte alls särskilt pratsam och det krävs mer eller mindre hot för att han skall avslöja vad som hänt på projektet. Det han sedemera berättar är nästan för galet för att vara sant, till och med för Aegis.

Deros

1945 publicerades i *Amazing Stories* en episk artikel med titeln "I Remember Lemuria!". Författaren till detta epos hette Richard Shaver och han sade sig ha mottagit information ifrån en av sina tidigare inkarnationer. Den informationen innehöll bland annat en livlig och sexuellt explicit beskrivning av ett folkslag som lever under jorden och vars syfte är att plåga mänskligheten. Det här folkslaget kallade Shaver för Deros.

Deros är inte bara uteslutande onda, de bygger även urverksmaskiner som orsakar hallucinationer, galenskap, mordbenägenhet och spontan självtändning hos människor. Enligt Shaver kontrollerade Deros bland annat nazisterna och Hitler, orsakade FDRs och JFKs död och såg till och med till så att Jesus korsfästes.

Utöver att sprida ondska omkring sig så var ett av Deros huvudnöjen så kallade "stim-maskiner" med vilka de utsatte sig för så perverterade sexuella nöjen att de till slut blev deformerade.

Mackinnon vet med sig att den här teorin låter helt galen, men han har efter övriga fyra forskares död blivit helt övertygad om att det är sant. Han kan dessutom - precis som Svali - visa upp en rad små kugghjul av sten som han hittat vid Eyafjallajökull.

Mackinnon vill helst bli av med rollpersonerna så fort som möjligt. Han vill inte dö en död genom självantändning.

Att rädda Svali och Michael

Om spelledaren känner sig generös kan ett paket anlända för respektive forskare när rollpersonerna är närvarande. Paketet är skickat från en postort på Island i närheten av Eyafjallajökull och innehåller en infernalisk maskin, avsett att haka sig fast på kroppen på den utvalda personen och med hjälp av okänd urverksteknologi skapa en obalans i kroppens kemi som orsakar en kedjereaktion som leder till självantändning. Det är inte svårt att hindra maskinen från att göra sitt jobb. Det räcker med att hindra personen den är avsedd för att röra vid den.

Att bevittna en självantändning

Om rollpersonerna inte stoppar forskaren från att röra vid maskinen kommer maskinen att röra sig över handen och armen på forskaren (det går fortfarande att stoppa den om RPna har sinnesnärvaro nog) och sedan vila när den når bröstkorgen. När maskinen nått bröstkorgen är det försent att göra något. En blåvit flamma slår ut från bröstet och inom en tidsperiod av fem minuter är hela bålen, huvud och höfter helt förbrända. Hettan är helt otrolig och de som står nära blir brännskadade på oskyddade kroppsdelar. Förloppet är dock så snabbt att elden inte hinner sprida sig.

Att undersöka maskinen

Maskinen är en briljant och helt oförståelig skapelse gjord i sten. Aegis kommer att se ett anskaffande av en sådan maskin som en stor seger och sätter genast folk på att klura ut hur den fungerar.

Akt II - Eyafjallajökull

Akt II utspelar sig till stor del på Island och i närheten av Eyafjallajökull som vid det här laget bör vara äventyrets huvudperson.

Rollpersonerna kan få hjälp av Svali Ólafsdóttir att sätta ihop en expedition till vulkanen, och även om hon - av säkerhetsskäl - inte följer med är hon en mycket bra resurs i sammanhanget. Om Svali av något skäl inte finns med i äventyret kan Aegis kontakta en isländsk vulkanolog som istället hjälper rollpersonerna att ta sig säkert fram till vulkanen.

Äventyret utspelar sig innan de 30/3 -2010, eftersom Eyafjallajökulls spektakulära utbrott är en del av äventyret.

Deros

Conspiracy X

Resan till vulkanen

Resan till vulkanen sker med fyrhjulsdrivna jeepar som kan ta sig fram i oländig terräng. Det isländska landskapet är både underligt och spännande där det susar förbi. Poängtera gärna hur öde allt är.

Framme vid vulkanen

Av säkerhetsskäl måste rollpersonerna slå läger en bra bit bort från vulkanen. Giftiga gaser pyser konstant från den gamla kratern och marken är sur och ofruktbar. Om något är det ett passande tillhåll för ondskefulla dvärgar från jordens inre.

Att bo en bit bort innebär också att det kan bli extra knepigt att ta sig ifrån vulkanen om den skulle få ett utbrott.

En vulkanexpedition

När rollpersonerna har hämtat andan och rekognoscerat något, är de med största sannolikhet sugna på att ta sig till vulkanen och kolla läget. Som spell-edare är det vettigt att förbereda sig på att rollpersonerna redan nu kommer att vija ta sig ner i vulkanen, och att de då hittar ingången till de grottor Deros har byggt i vulkanens väggar. Eyafjallajökull är nämligen en av de vägar som leder till den håliga jorden.

Vid vulkanens fot

När rollpersonerna tagit sig så långt som till vulkanens fot är det dags att stoppa in lite action i äventyret.

Jordskred - ett mindre skalv orsakar ett jordskred som får flera mindre stenblock och några större att falla ner för lämplig brant mot rollpersonerna. Skredet är mycket lokalt och en uppmärksam rollperson noterar att det bara skakade loss stenar strax ovanför rollpersonerna.

Luftmolnet - när rollpersonerna kommit en bit upp för berget ser de plötsligt hur ett gult, fräsande moln närmar sig dem. Om de har lyssnat på Svali har de med sig andningsmasker (luften vid vulkanöppningar är sällan direkt hälsosam) och tjocka skyddande kläder. Molnet består av giftiga gaser och svavelsyra i låga koncentrationer. Att andas in den blandningen är mycket dåligt för lungorna. Molnet skingras relativt fort, och går att undvika till viss del, men metalloxiderar kraftigt i molnet.

Hela vägen upp för berget känner sig rollpersonerna iakttagna och det är de mycket riktigt också. Deros har koll på dem hela vägen upp.

Andra hinder de kan råka ut för på vägen innefattar bland annat skalv som får dem att tappa fotfästet, ångexplosioner och kokande lera.

Ingången till jordens inre

Ungefär två tredjedelar upp mot vulkanens topp, där Svali Ólafsdóttirs och Michael Mackinnons berättelser pekar ut att de först hörde röster och liknande hittar någon av rollpersonerna en väl dold ingång i klippväggen. Du kan låta spelarna slå, men troligtvis har de lite gadgets med sig som kan underlätta upptäckten. Det här är ingången till Deros HQ i Eyafjallajökull och nu kan du börja använda kartan över vulkanen som finns med i äventyret.

Akt III - Upplösningen

För att undanröja hotet mot de vulkanologer som bränts levande kan rollpersonerna pröva åtskilliga vägar. Diplomati, hot, våld och så vidare. Samtliga kommer dock att leda till samma avslut - Deros initierar ett utbrott som får hela Eyafjallajökull att explodera för att undanröja alla spår av att de någonsin varit där.

Oberoende av hur rollpersonerna sköter sig är allt som händer att de får längre eller kortare tid på sig att ta sig iväg från vulkanen innan den får ett utbrott.

Diplomati - I fallet diplomati får de prata med Ór som är högst i rang i Eyafjallajökulls enklav. Ór är inte nämnvärt intresserad av vad rollpersonerna har att säga, såvida han inte får ut något av det. "Något" i det här fallet är teknologi eller slavar. Utan förhandlingsbas bryter samtalen snabbt i hop och leder till våld.

Hot - fungerar inte. Då skickar Deros sina stenmechas på rollpersonerna.

Våld - se ovan.

På kartorna finns den bas Deros byggt upp på Island beskriven.

Vulkanens inre - översikt

Ingången till vulkanen har en vaktrobot positionerad en bit in i korridoren. Vaktroboten liknar en urverksbehållare och kommer dels att larma om att rollpersonerna tagit sig in, men även attackera rollpersonerna om de försöker ta sig längre in i vulkanen.

1. Första kammaren

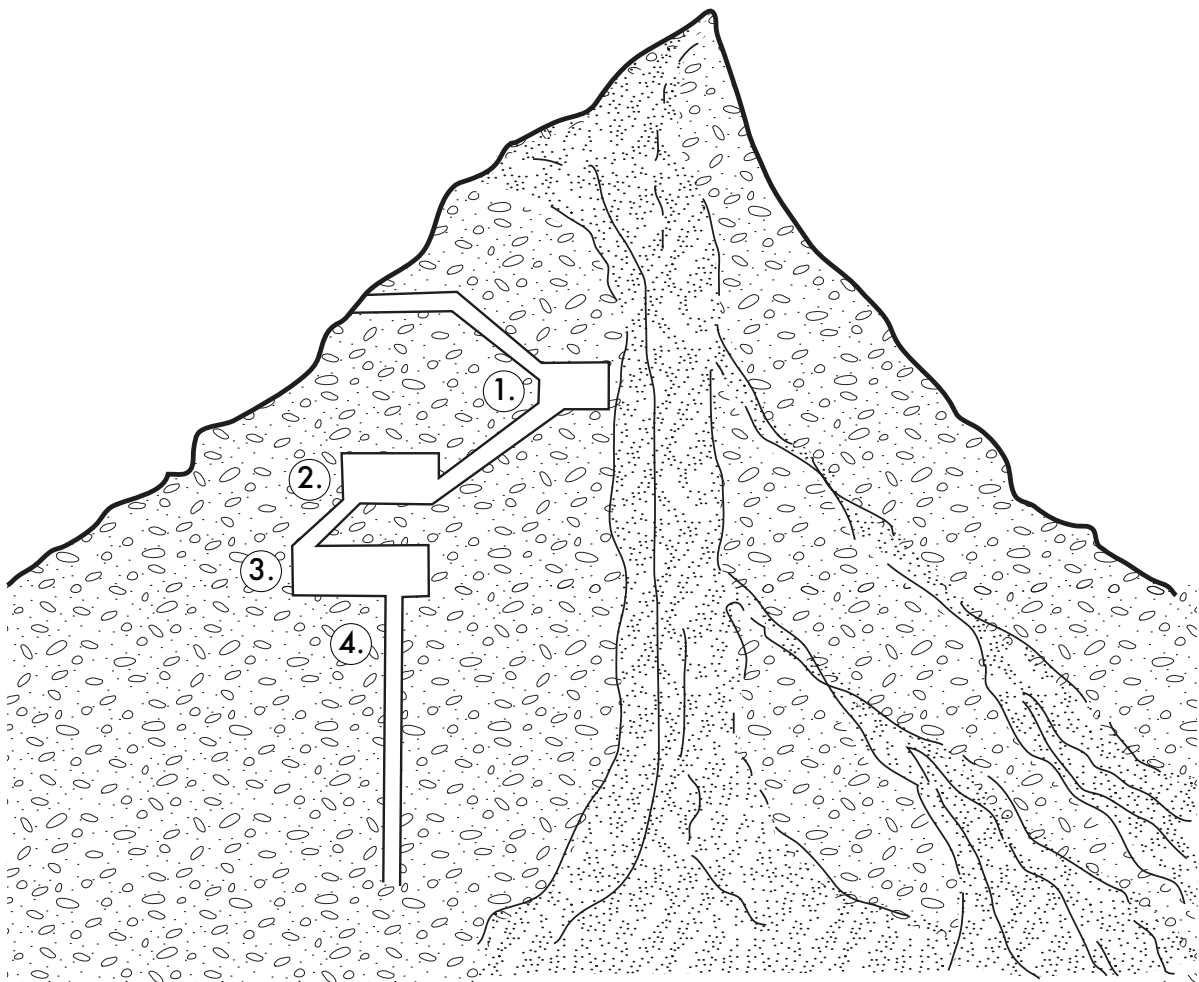
Första kammaren består av fem rum och en korridor. Det är i första hand verkstäder som trängs i den här kammaren. Halvklädda och helt avklädda Deros går omkring med underliga verktyg i händerna här. Det finns även en trappa som leder ner till ännu en kammare i vulkanen.

2. Andra kammaren

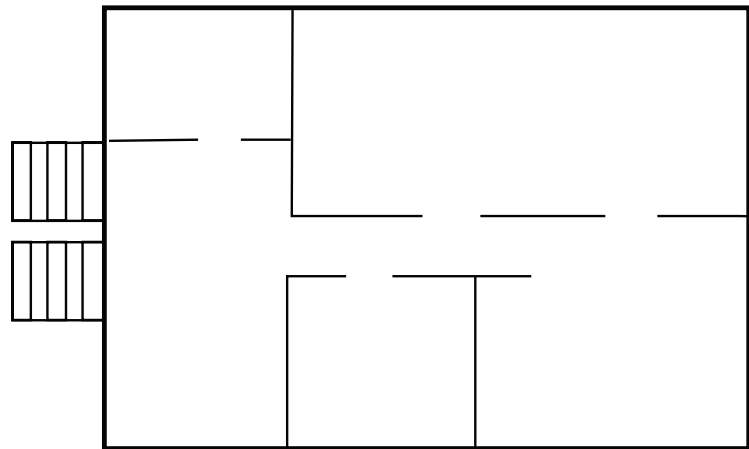
Den andra kammaren består av åtta mindre rum och en större korridor som håller dem samman. Rummen är uppenbarligen bostadsrum. Det ligger Deros och slumrar på sängarna i en del av rummen. Rummen är inredda med stora sängar, speglar och röd sammet.

3. Tredje kammaren

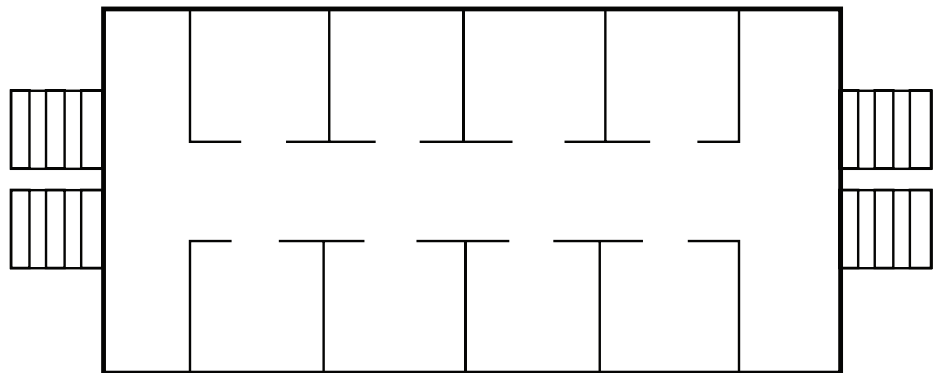
Hit kommer man ifrån andra kammaren. Här nere pågår verksamhet som



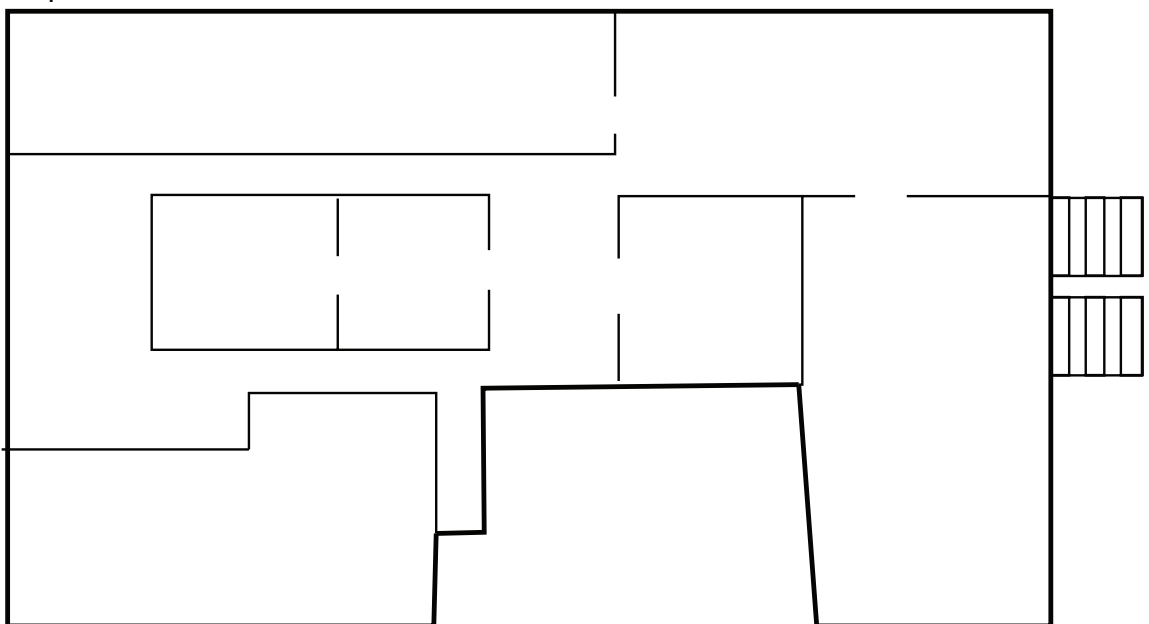
Första kammaren



Andra kammaren



Tredje kammaren



Deros

bland annat inbegriper matlagning och krigskonster. Här finns en träningslokal och en lyxigt utrustad matsal.

4. Hisschakt

En hiss och ett hisschakt leder rakt ner i vulkanen och jordens inre. Den här hissen kommer inte att fungera när rollpersonerna försöker använda den. Den är länkad till Deros DNA.

Kamrarna - översikt

Jag har enbart gjort en grov skiss över de tre kammare som finns inuti vulkanen. Det står spelledaren fritt att stoppa in både Deros, ovanliga sexuella övningar (som Deros gjort sig kända för) samt andra kuriositeter i dessa rum som huseras inuti Eyafjallajökull. Det som är mest markant med kamrarna är kanske de vackert dekorerade väggarna och de utsökt skulpterade statyerna som står längs med väggarna, ofta med en okänd ljuskälla i händerna eller på ... andra ställen.

Avslutningen

Avslutning och wrap up för äventyret bör ske när rollpersonerna är tryggt hemma igen, vilket kan ta ett tag med tanke på askan i lufrummet. Väl hemma väntar varsitt paket, avsändare Hawaii. I paketet ligger ett kugghjul av sten...

Conspiracy X

Spelldarpersoner

Samantha Markham

Samantha Markham - Sam för sina vänner - är gift med William Markham III och en av de första personer som rollpersonerna talar med. Hennes make har precis bränts till döds i deras hem. Av förståeliga skäl äv hon både skräddad och upprörd.

Samantha kan berätta följande:

- Hon talade med Will tio minuter innan hon kom hem (telefonen visar dock 30 minuter)
- När hon var hemma var det släckt överallt och lägenheten luktade bränt kött
- Hon hittade Will bränd i stolen
- Will arbetade med vulkanteori

Mer än så kan inte Samantha berätta

Svali Ólafsdóttir

Svali är en framstående vulkanolog, som under sina undersökningar av Eyafjallajökull bland annat hittat märkliga kugghjul i sten. Svali är en trevlig, öppen och kort isländska som med sina sneda ögon och det korta håret på ända mest påminner om Björk - på steroider. Svali är oerhört stark och klättrar mycket, både på berg och klätterväggar. Svali är villig att hjälpa rollpersonerna, men hon är av förklarliga skäl något försiktig är det komemr till att åka ut till Eyafjallajökull.

Michael Mackinnon

Ta bort cigaretten ifrån Marlboromannen, så dyker förmodligen Michael Mackinnon upp. Han klär sig i bruna jeans, som alltid är fläckiga eller skitiga. Han har en rutig eller enfärgad skjorta och en läderväst fylld med tusen olika "nyttiga prylar".

Mackinnon har för tillfället ett stort skägg som han låtit växa sedan han inledde projektet med Eyafjallajökull. Det är hans "slutspelskägg". Han är i övrigt välansad, kortklippt och har ett par puffiga ögon plirar ut på omvärlden. Hyn är brunbränd och rynkig efter ett liv i solen.

Tabitha Mitchell

Tabitha Mitchell är en fyllig Hawaiiansk patolog med en rad doktorstitlar inom olika områden. Hon jobbar deltid på polislabbet för att få vad hon hallar "hands-on erfarenhet". Hon är mycket förtjust i att påpeka att det är en sak att stå och föreläsa om inälvor och en annan sak att stå upp med inälvor till armbågarna.

Tabitha klär sig proffsigt men praktiskt. Gärna i plagg med fickor.

ór

ór är den Derossvärg som pratar med rollpersonerna om de vill förhandla och ägna sig åt diplomati. ór är en kort, bred person med underliga utväxter

Deros

längs med ryggraden. Han har pipskägg och glest mellan tänderna. Hans mun är bred och allt hår utom det mitt på huvudet är avrakat. Håret som är kvar är bundet i en hårt vidad piska.

þór är klädd i en lätt rustning och i ledkapslarna kan man ana fler av de stenkugghjul som dykt upp överallt i det här äventyret. Þór är bara intresserad av att förhandla om rollpersonerna har något han vill ha, det vill säga människoslavar eller teknologi, annars blir det omedelbart kalla handen och stridigheter. Deros är trots allt onda dvärgar från jordens inre.

Oddur Einarsson

Oddur Einarsson är den isländska vulkanolog som tar med sig gruppen ut till Eyafjallajökull om Svali inte följer med. Han är en ung, slätrakad man med stora ögon (och "stora öron" - han tjuvlyssnar gärna) som är någon form av kopia av Michael Mackinnon. Samma bruna jeans, samma rutiga skjorta.

Oddur är annars mycket trevlig att ha att göra med, han vet vad han pratar om och är mycket skicklig på vulkanologi.

Conspiracy X

Deros

Det luktade bränt i hela lägenheten när Samantha kom hem från jobbet. Utan tvekan var det Bill som hade försökt laga mat igen och "glömt" något i ugnen, men varför var lyset släckt?

Ett par steg in i vardagsrummet stelnade Samantha i hela kroppen och ett svagt läte undslapp henne. En stor, svart-bränd yta syntes på Bills favoritfåtölj. Det var emellertid inte det som fick Samantha att dra efter andan och vråla så högt att grannarna ringde efter polisen. Det var handen och den brända benstumpen som stack ut ur handleden som gjorde det. Det och det faktum att handen fortfarande höll i ett glas öl med kondensen pärlande på utsidan.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>