

# EREB'98

## - EN NY EPOK I EN GAMMAL VÄRLD

av Krister "Kizille" Sundelin

---

*"I dagens nyheter: spontana protestaktioner lamslog Nya Tricilve efter Trakorien  
bombanfall i Morëlvöldyn. Amir Khashiha, emir av Morëlvöldyn, fördömer Trakorien  
efter bombangreppet och Federala Socialistiska Rådsrepublikerna drar sig ur  
nedrustningssamtalen med VEFA i protest. Berendien får ny regering – igen.  
Rekordhög arbetslöshet, men nu har regeringen ett krispaket som ska bekämpa den.  
Och som glad nyhet, vårsolen har börjat titta fram! Det här är nionyheterna,  
med Yuna Taliessa och iGunther Torsh..."*

---

### Presentation

*Ereb'98* är ett hobbyprojekt som drivs utan vinstsyfte annat än ära och berömmelse. *Ereb'98* utspelar sig år 1498 e.O., det vill säga nästan 700 år efter händelserna i den Femte konfluxen. Världen har utvecklats till ett modernt samhälle med modern teknik och moderna problem. Här finns rymdskyttnar, datorer, automatgevär, arbetslöshet, atomkraft, tidsstress, nyheter och allt annat som vi inte förväntar oss i en fantasyvärld. Vad som än kan tyckas av det här projektet så är det faktiskt seriöst menat.

För några år sedan påbörjades arbetet med att spola fram *Drakar och Demoners* spelvärld *Ereb Altor* till motsvarande nutid. *Ereb'98* fick sitt namn när projektet tog fart under våren 1998. Det är också därför som det heter *Ereb'98* trots att det i skrivande stund är 1999 (när detta går i tryck är det förmodligen redan 2000).

*Ereb'98*-konceptet har två viktiga punkter. Till att börja med så är situationen på *Ereb Altor* inte helt olik den under det Kalla Krigets dagar, vilket i sig har fått stå som bakgrund till flera av förlagorna ovan. Vidare så är det seriöst menat, även om en hel del skämt och referenser till riktiga händelser och företeelser med största sannolikhet kommer att leta sig in i den färdiga produkten.

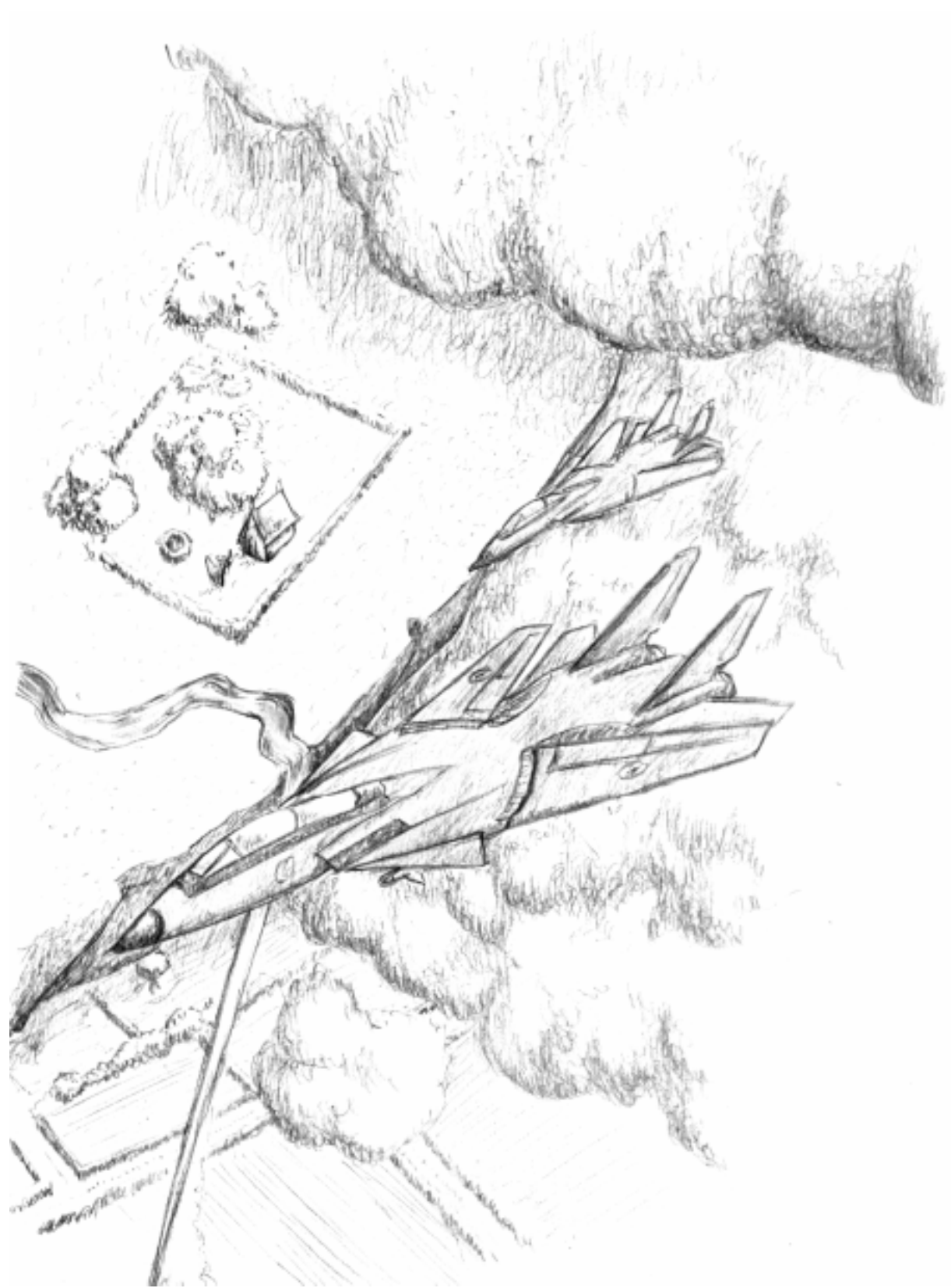
Ska man placera *Ereb'98* genremässigt så skulle det förmodligen hamna i technothriller- eller actiongenren. Typiska förlagor för äventyr i *Ereb'98* skulle kunna hämtas från Tom Clancys böcker och filmer, James Bond, Hamilton-böckerna, Modesty Blaise, *Under Belägring*, *Die Hard*, *Dödligt Vapen*, *Uppdrag: Firefox* med flera filmer och böcker.

### Från Femte konfluxen till industrialismen

I och med Arn Dunkelbrinks dominerande av konfluxen så blev han härskare över Trakorien. Under hans styre blomstrade Trakorien och resten av *Ereb* drogs med i denna ekonomiska boom. Under denna tid inträffade också vad som skulle bli den största militära förändringen någonsin: krutet infördes. Det första krutet var ett grönt putsmedel vars explosiva förmåga tydligen upptäcktes först av dvärgar men som senare erövrades av ett interdimensionellt handelsfolk, stygierna. Dessa skyddade sitt krut på magisk väg, men redan efter några sekel kringgick man grönkrutets magiska skydd när man upptäckte svartkrutet.

De många krigen mellan 680 och 800 e.O. gjorde att *Ereb* drabbades av en slags depression. På andra sidan *Altor* hände precis tvärtom: Kejsaren i Chronopia kasta- de ut de Hängivna och staden Chronopia upplevde en guldålder.

I och med svartkrutets ankomst började feodal- staterna i *Ereb* luckras upp. Adelns makt försvagades i och med att krutet tog kriget till folket på ett helt annat sätt än tidigare. En stor armé bestående av snabbt utbildade soldater med gevär och musköter visade sig snabbt vara överlägset gamla tiders armé med tungt kavalleri och bågskyttar. Därigenom förlorade adeln sitt signum, kriget, och på grund av det även stora delar av sin makt. Pengar gjorde naturligtvis sitt till – tack vare fungerande ekonomiska system kunde kungen själv finansiera en egen armé, istället för att vara beroende av sina vasallers krigsstyrkor.





Detta var också vägen ut ur Erebs depression. Tack vare stärkt kungamakt började man söka sig utåt. Kolonisationseran, det allmänt vedertagna namnet för år 800-1250 e.O., inleddes och kom att leda till kontakt mellan den erebska kulturen och den chronopiska. Även Jih-Puns isolering bröts.

Kolonisationseran fick också helt andra effekter. När man börjat förstå Altors geografi bättre upptäcktes en hel del konstigheter med den allmänt vedertagna dykiska världsbilden. Om kartorna stämde och Altor hade en omkrets av ca 3000 mil så skulle Jih-Pun hamna mellan Trakorien och Monturerna. Efter att ha reviderat kartorna så att Altor fick en omkrets på ungefär 4100 mil så stämde kartorna mycket bättre med verkligheten. Man började också undra vad mer av det som dittills var vedertaget som kunde vara fel. I en vågad expedition seglade Henesta Tiralian söderut i syfte att krossa myten om den kokande Magmaoceanen i söder. Efter en lång seglats upptäckte han inte bara att ryktet om kokande oceaner var falskt, utan att det faktiskt blev kallare så småningom. Långt i söder upptäckte han kontinenten Glacia, ett istäckt och kallt land utan invånare.

Nyheten om Henesta Tiralians expedition startade en Altor-vid våg av entusiasm kring naturvetenskap och upptäcktsresor. Det dröjde inte länge innan man kunde bevisa att Altor kretsade kring sin sol, inte tvärtom. Andra himlakroppar, med undantag för Altors månar, kretsade också kring solen, inte kring Altor. Detta krossade den dykiska världsbilden en gång för alla.

I och med de nya kolonierna kom handeln att öka, vilket i sin tur drog igång industrialismen. Bättre jordbruksmetoder gjorde också att folk svärmade kring städerna i hopp om att få arbete i de nya fabriker. På grund av att industrin inte klarade av denna ökade ur-

banisering kom samhällsklyftorna att öka, och till slut sprack bubblan: år 1402 e.O. gjorde folket i Barbia och Cereval uppror och utropade socialistiska rådsrepubliker i sina respektive länder.

## Altorkriget

Erebs regeringar var djupt chockade av detta. Fortfarande var kungamakten stark, även om man hade demokratiska parlament som stöd till konungen och kungen i många fall inte var mer än en galjonsfigur. Denna nya rörelse var ett hot mot säkerheten, och det talades till och med om att Barbia och Cereval skulle invaderas för att återinsätta respektive kungafamiljer eller införa en demokratisk regering istället för de nuvarande "socialistiska diktaturerna". Som försvar mot detta gick Barbia och Cereval samman i en federation, som sedan kom att sprida sig österut. Federala Socialistiska Rådsrepublikerna var född.

En bidragande orsak till att Erebs västra regeringar aldrig förklarade krig mot Barbia och Cereval var Häxmästaren. Åter hade han börjat växa sig stark i ett försök att med sin magi bekämpa den nya industrialiseringen. Magi har en stor nackdel jämfört med industri: den kan inte massproduceras. I ett samhälle där massorna har makten, via valda ombud eller via den samlade kraften av landets ekonomi, måste man också ha produktion för massornas behov. Magins konst – med betoningen på konst mer än vetenskap – kunde helt enkelt inte fylla det kravet, och mycket av uppmärksamheten riktades istället på det nya samhällets industri.

En ny "magi", som visserligen utvecklats ur den gamla klassiska magin, men i övrigt inte hade mycket gemensamt, började också framträda. Med den så kallade "kvant-taumaturgin" och de produkter som industrin spottade ur sig kunde den vanlige konsumenten tala över stora avstånd, se bilder från hela världen och till och med flyga. Den nya magin öppnade nya vägar för industrin, men den var också genom sin natur omöjlig att omfatta av en ensam magikerhärskare. En ny era hade inletts och med det ett nytt tänkande.

Även om magins status som vetenskap har solidifierats genom åren så har magikerns roll som maktfaktor försvunnit i och med demokratiska värden och någon av marknadsekonomi och socialism. Borta var magikerhärskarna, och häxmästarna hörde till det förflutna. Gamla värden slutade att gälla och konservativa makter tog till vapen för att försvara det gamla. I en sista akt av motstånd mot den Nya Tiden reste sig Häxmästaren av det Svarta Tornet upp och började erövra igen. Även Chronopia hotade med det som var kvar av stadens forna storhet, och Altorkriget blossade upp.

Altorkriget var inte så mycket ett krig om territorium som ett krig om paradigmskifte. Kriget varade i åtta år och avslutades inte förrän det sista fästet, Chronopia, föll för den nya tidens radioaktiva eld. Under en



kort sekund flammade de två första och sista atomvapnen som fällts i vrede, och sedan slogs Chronopias grundvalar undan då chockvågen av hetta och eld vrålade fram genom stadens gator. På endast några få fruktansvärda minuter släcktes över en halv miljon liv – civila liv – i den gamla kejsarstaden, och nästan lika många till dog under de närmaste veckorna. Ingen nation kan stå emot ett sådant fruktansvärd hammarlag, inte ens Chronopia, och två dagar senare erbjöd Chronopia sin ovillkorliga kapitulation till de allierade styrkorna.

## En ny tids födelse

Genom Altorkriget kom många nya vetenskaper att utvecklas med raketfart. Radio blev standard, flygmaskiner gjorde en dramatisk utveckling från motoriserade segelflygplan bara något årtionde före kriget till jetflygplan i slutet av det. Beräkningsmaskiner blev ett krav för att kunna beräkna de tabeller som behövdes för nya artilleripjäser – och nya artilleripjäser gick det tretton på dussin av.

De två atombomber som fälldes över Chronopia var de första av många applikationer av atomkraft som kom under och strax efter kriget. 1452 lyckades Federala Socialistiska Rådsrepublikerna provspränga sitt första kärnvapen, 1456 kom det första civila kärnkraftverket igång och 1461 sjösattes det första atomdrivna fartyget.

Raketer användes redan under Altorkriget som artilleri och pansarvärnsvapen. Efter Altorkriget kom raketer att utvecklas så att de kunde slunga en kärnvapenladdning tvärs över hela Altor – eller landsätta en person på en av Altors månar. Den sjätte juni 1478 steg dvärgen Nial Armstarke ner på Lünias yta och satte det första fotsteget i dess grå damm.

## Äventyr i den nya världen

Det finns mängder med äventyrsomöjligheter i *Ereb'98*, från snabb action till spionthrillers. Det finns en central motsättning mellan de båda försvarsallianserna VEFA (Väst-Erebska Försvarsalliansen) och FSRR (Federala Socialistiska Rådsrepublikerna), det första en försvarsallians mellan i huvudsak marknadsekonomiska stater, och det andra ett statsförbund mellan kommunistiska stater. De båda grupperingarna var allierade under Altorkriget men har senare kommit att bli fiender.

Det råder ett tillstånd av kallt krig mellan de båda statsgrupperingarna. De representerar två helt olika politiska system som helt enkelt inte kan fungera tillsammans, varför de betraktar varandra med yttersta misstänksamhet. Från denna motsättning finns det gott om konflikter som man kan bygga äventyr kring. Utöver det finns det gott om lokala motsättningar, både inom och utom landet, som man kan använda för att skapa äventyr.

Det finns en viss risk att äventyren blir lite fokuserade på militära uppdrag och hemliga agenter, men med lite uppfinningsrikedom kan man spela ungefär vad som helst i *Ereb'98*. Trots allt är *Ereb'98* delvis en spegel av vår egen värld, och alla möjligheter som finns i vår värld finns också där. Dessutom finns det åtskilliga andra tack vare Altors speciella förutsättningar. Tänk till exempel vad som skulle hända med filmen *Jakten på Röd Oktober* om det fanns magi av i världen?

## Mer information

Mer information om *Ereb'98* och projektet finns på URL [www.foxtail.nu/er.html](http://www.foxtail.nu/er.html). *Ereb'98* är ett öppet projekt och vem som helst kan bidra. Bidrag utifrån mottages tacksamt (så länge som de håller någonlunda kvalitet).