



Himmel i brand – en värld i krig

Mutant-världen är än idag, 2001, en livskraftig kampanjmiljö, trots att spelet Mutant inte har funnits i handeln under ett decennium. Det finns något i denna märkliga spelvärld som fortsätter att glädja svenska gamers. I Sverox 15 publicerades en mycket uppskattad artikel om Mutant-världens motvarighet till vikingatiden. Nu följer en artikel som visar på hur man kan spela Mutant-kampanjer i andra delar av världen, med andra förutsättningar än i Pyrisamfundets Skandinavien.

**Av Anders Blixt,
Peter Lexelius
och Erik Sieurin
Karta Peter Lexelius
och Åke Rosenius**

Detta är en tid och plats som präglas av ett våldsamt krig mellan människor – både muterade och icke-muterade – och något som kallas Svärmen, ett folkslag bestående av flygande FMM med grymma matvanor. Detta krig förs i stor utsträckning i luften och till sjöss, mångt och mycket på ett sätt som påminner om James Bigglesworths äventyr under åren 1914-18.

Inspirationen till artikeln kommer i stor utsträckning från E Cochranes tämligen obskyra serie science fantasyberättelser om *The World*, publicerade i USA på 1970-talet och utgivna kring 1980 i samlingsvolymen *Solo Kill*. Jag byggde sedan på med fragmentariska minnesbilder från min barndoms Biggles-böcker.

Denna artikel tillägnas baron Leon Amarson, Gränsländets överherre (huvudpersonen i *Solo Kill*).

Språk och stavning

De flesta folkslag i Íkoumîní talar ett språk som kallas neo-ellaði. Det är en ättling till den vardagsgrekiska som talades på Egeiska havets öar före Katastrofen. Språket innehåller några konsonanter som inte förekommer i svenska:

- Ð, ð (uttalas som engelskt tonande läspljud, *this*, och motsvarar bokstaven *delta*)
- Þ, þ (uttalas som engelskt tonlöst läspljud, *thing*, och motsvarar bokstaven *theta*)
- Ç, ç (uttalas som tyskt ach-ljud och motsvarar bokstaven *chi*)

Vokalerna uttalas ungefär som i svenska. *O* låter som svenskt å-ljud, medan *ou* låter som svenskt o-ljud. Lång vokal markeras med cirkumflex, t.ex. Íkoumîní.

Språkgrupper kring Medelhavet (ett urval):

Romanska Grekiska Arabiska Slaviska
Iberiska Neo-ellaði Kyreniska³ Karpatiska⁵
Frankiska Joniska² Egyptiska⁴ Toskanska¹

¹ Norra Italien

² Anatoliska kusten mot Egeiska havet

³ Tunisien och Libyen

⁴ Egypten, Israel, Libanon, Jordanien

⁵ Ungern, Rumänien, Balkan

Tideräkning

Tideräkning är ett ständigt problem i Mutant-världen, eftersom olika platser använder olika kalendrar. I Skandinavien dominerar Pyrisk tideräkning, baserad på kejsardömetts grundande. I östra Medelhavet används huvudsakligen något som kallas Kataklysmiska Era (*Íon Kataklysmikon*, IK), vilken som utgångspunkt använder det år när vulkanön Stromboli exploderade och inledde den tid av stor vulkanism som numera sätter sin prägel på regionens klimat och natur. År 108 PT motsvaras av år 150 IK.

Vad är Íkoumîní?

Íkoumîní är en kulturell gemenskap som omfattar de neo-ellaði-talande folkslagen i Egeiska havet. De delar ett språk och en kultur, även om de härstammar från många olika arter. De som står utanför gemenskapen kallas *varvarí* ("barbarer" – hela befolkningen på Balkan räknas till denna kategori). Íkoumîní är också ett geografiskt begrepp. Då omfattar det Egeiska havet och de angränsande områdena på Greklands fastland.

Den med neo-ellaði närbesläktade joniskan talas fortfarande i mindre byar längs kusten i västra Anatolien. Undantaget är Smîra/Ísmîr där joniska är lika gångbart som neo-ellaði. De jonisk-talande tillhör en liten men accepterad minoritet inom Íkoumîní.

Îkoumîni är en uppsplittrad region när det gäller politik och genetik. Varje ö har sin distinkta befolkning när det gäller art och mutationer. Några exempel:

- Kos befolkas av FMM som har mutationerna Stor och Robust och som lever i ett feodalt samhälle under ledning av *vasilios* Niko.
- Lesvos befolkas av muterade katter av olika slag och därför saknar fungerande politiska strukturer.
- På Naxos bor en stam muterade nötdjur i en strikt hierarkisk monarki ledda av mjölkdrotsningen. De är inte krigiska, utan deras bidrag i kampen mot Svärmen består av förnödenheter av olika slag.
- I undervattensstaden Kasos lever amphiber i ett demokratiskt samhälle.
- FMM-befolkningen på Siros har alla nattsyn; de har organiserat en särskild kommandobataljon för mörkeruppdrag och den har utfört många viktiga operationer i kriget. Deras militaristiskt organiserade samhälle påminner om forntidens Sparta.
- På den vulkaniska ön Iliôðromîa har alla FMM mutationen Eldskydd – detta är vulkandyrkarnas ö! Översteprästen Periklîs, som uttrycker vulkanens "orakel-uttalanden", har också den högsta politiska makten.

De större städerna finns i den norra delen av regionen: Patrê på Peloponnes, Volospolis i Pessalia, Nîki i Makedonien och Smîra/Ismîr i Anatolien. På grund av hotet från Svärmen har Îkoumînis människor flyttat norrut och därför upplevs de muterade djuren vara vanligare i söder. Eftersom Îkoumîni inte är en egentlig stat finns heller inte någon huvudstad. Nîki, som är den största staden i regionen, är en av de mer viktiga städerna i Îkoumîni. Nordväst om Nîki finns Îkoumînis silvergruvor och Nîki är känd för sitt silversmide.

I Nîki tillverkas även den îkoumîniska valutan som fungerar som bytesvara i den egeiska övärlden. Mynten är tunna rektangulära metallbrickor (4x5 cm) och



har en stämpel på den ena sidan som anger valören. Den andra sidan av myntet är helt blank. 1 draçme = 10 lepta = 100 lira (1 draçme motsvarar 10 pyriska kronor). Draçmer är relativt ovanliga.

Aþinê (Aten) är den största förbjudna zonen i regionen. Få har vågat bege sig dit och ännu färre har återvänt för att berätta vad de sett.

Kataklysmernas tidevarv

För ungefär 150 år sedan förändrades östra Medelhavets geologiska aktivitet plötsligt. Gamla sovande vulkaner blev plötsligt aktiva på nytt, nya vulkaner föddes jordskalv kom och gick och tidvattenvågor ödelade många kuster.

Det började med att vulkanen Stromboli i Italien exploderade med en kraft som var jämförbar med Krakatoas utbrott i slutet av 1800-talet. Tidvattenvågor och askregn krossade de flesta kustbosättningar och massor av intelligenta varelser dog. Sedan vaknade Vesuvius och Etna till liv. Kriti's ryggrad, en dramatisk bergskedja, förvandlades till en serie lavaspyende vulkaner.

Kort ordlista

Arçont:	vald statsledare
Êlouros:	katt
Îkos:	hus
Îkoumîni:	gemenskapen
Kataklysmos:	katastrof
Kinos:	hund
Polemarços:	överbefälhavare
Pritania:	mer eller mindre demokratisk stat
Varvaros:	barbar
Vasilios:	furste

Kort kronologi

- År 1 Stromboli exploderar
- År 89 Ön Kasos sjunker ned i havet.
- År 117 Svärmen visar sig på Kriti (Kreta) för första gången.
- År 126 Kriti helt under Svärmens väld.
- År 131 De nedfrysta i enklav S2 väcks till liv och ön Pira blir till en undervattensvulkan. Enklav S2 ödeläggs fullständigt.
- År 132 Svärmen börjar hemsöka Îkoumînis öar.
- År 150 Nu!



En följd av detta var att säkerhetssystemen i de existerande enklaverna började väcka de nedfrysta till liv, trots att världen på många sätt egentligen inte var lämplig. De AI som skötte enklaverna insåg att vulkanismen mycket väl förstöra de underjordiska anläggningarna. Under hundra år öppnades enklav efter enklav och förbluffade NFM trädde ut i en märklig värld. De kom att spela en stor roll i invånarnas kamp för överlevnad i en vulkanisk värld.

Kataklysmiskt klimat

Östra Medelhavets klimat är oberäkneligt på grund av de oregelbundet förekommande vulkanutbrottens inverkan. Vissa år är heta året runt, medan andra har vinterväder på sommaren på grund av att solens skymms av vulkanaskan som spritts i atmosfären. Ett normalt väderår innehåller heta och torra somrar, blåsiga höstar, regniga och blåsiga vintrar och korta vårar i februari-mars.

Îkoumînîs teknik

Den teknik som förekommer i Îkoumînî för närvarande skiljer sig på vissa punkter avsevärt från vad som finns i Pyri-samfundet. För det första är fungerande fynd från tiden före katastrofen synnerligen sällsynta. Hur detta kommer sig är det ingen som vet – kanske har det heta klimatet, vulkanismen och Medelhavets salta vatten gått hårt åt metall och plast, kanske något annat skäl.

Å andra sidan har Îkoumînîs invånare haft stor hjälp av de NFM som fanns i enklav S2 på ön Îira. I tid, om än med en marginal på bara några dagar, detekterade enklavens AI att ön skulle förvandlas till en aktiv vulkan. Den väckte flera tusen NFM ur dvalan och lyckades evakuera dem till näraliggande öar i tid. Däremot gick nästan all högteknologi i enklaven förlorad när vulkanismen ödelade ön och störtade delar av den i havet.

Vid denna tid befann sig Îkoumînîs teknik på 1600-talsnivå, med seglande skepp och luntlåsbössor. De nedfrusna hade dock räddat det viktigaste, den kunskap de bar i sina hjärnor. När de såg vilket prekärt läge Îkoumînîs befolk-

ning befann sig i på grund av Svärmen's härjningar, beslöt de, under ledning av den briljante fysikern dr Nikolaos Mavrîðes att satsa på att ge Îkoumînî en naturvetenskaplig renässans. De inledde samarbete med de flesta av Îkoumînîs stater och blev en sammanhållande länk i en kaotisk och kritisk tid.

Idag, nästan två årtionden senare, har Îkoumînîs stater flygstyrkor utrustade med plan som är på 1915 års nivå och små krigsfartyg med ungefär samma tekniska nivå. Attackraketer, lätta bakladdade kanoner, revolverar och mausergevärd används tillsammans med armborst och svärd. Massproduktion har dock inte visat sig vara möjlig, utan all NFM-introducerad teknologi tillverkas av hantverkare (varav de flesta är NFM). Därför är god teknik en ständig bristvara. Kommunikation är via huvudsakligen heliograf (räckvidd upp till 100 km om stationen placeras på en bergstopp) eller primitiv morseradio-telegrafi.

Îkoumînîs samarbete

Det viktigaste politiska samarbetet i Îkoumînî handlar om kampen mot Svärmen. Dr Mavrîðes har gjort klart att han och hans tekniker inte favoriserar någon stat, utan hjälper alla deltagare i kriget mot Svärmen lika mycket. (De som står utanför kriget får ingen hjälp alls.) Hjälpen består dels av kunskap och dels av tillgång till bensin från de underjordiska hemliga lager som NFM-gruppen känner till; lagren tillhörde ursprungligen grekiska krigsmakten på 2000-talet.

Îkoumînîs flygvapen och örlogsflotta organiseras och leds av NFM, medan besättningar och piloter är icke-NFM. Överbefälhavaren för dessa två vapengrenar kallas polemarchos. Dessutom organiserar varje stat sitt eget hemvärn som tar itu med svärmiska landstigningar.

Varje krigsdeltagande stat skickar en representant till Krigsrådet, en organisation som har dr Mavrîðes som ordförande som lägger fast de övergripande målen och strategierna i kriget. Polemarchos Lisander Velerofon får sina order från detta råd. I praktiken brukar dr Mavrîðes få som han vill.

Îkoumînî och kriget

Kriget mellan Îkoumînî och Svärmen dominerar det dagliga livet i Egeiska havet nuförtiden. Svärmen ligger på den taktiska offensiven, med oregelbundna räder mot människobosättningar. Îkoumînîs stater patrullerar havet med båtar och flygplan för att genskjuta och nedgöra svärmkrigarnas rädgrupper och understödsbåtar.

Svärmkrigarna kan inte flyga mer än 50-60 km, dvs i ca en timme, innan de måste vila. Detta gör att de måste använda båtar för att ta sig till de egeiska öarnas närhet innan de kan inleda en flygräd. Krigarna föredrar att slå till när det är ljusst så att de kan använda sin skarpa syn för att lokalisera sina byten.

Îkoumînîs flygplan har också betydelsefulla taktiska begränsningar. Ett jaktbiplan har en effektiv flygtid på ca två timmar och en marschfart på ca 120 km/h. Det blir sålunda svårt för de ca 100 flygplan som för närvarande är i drift att effektivt övervaka de vidsträckta havsområdena mellan Krîtî och de egeiska öarna, särskilt dagar när vädret är dåligt. Flygplanen kompletteras därför med patrullbåtar som har som främsta ambition att sänka kretensiska fartyg.

De nedfrusna teknikerna har byggt långvingade spaningsplan för att kunna övervaka vad som händer på Krîtî. Dessa plan flyger så högt att svärmkrigarna inte hinner nå dem. Det är dock fullt möjligt att Svärmen kommer att utveckla varmluftballonger i vars korgar svärmkrigarna kan invänta spaningsplanen utan att bli uttröttade; i sådana fall kommer flygplanen att få svårt att överleva.

Det övergripande strategiska målet för Îkoumînîs stater är för närvarande att hålla Svärmen kvar på Krîtî. Det vore fasansfullt om den kunde få fotfäste på Peleponnes, för sedan skulle den kunna sprida sig upp genom norra Grekland och etablera sig på Balkan (en glesbefolkad nejd med huvudsakligen nomadiska boskapsskötande FMM-stammar). Hittills har man kunna krossa alla storskaliga landningar på södra Peleponnes genom kraftfulla insatser med mark-

och luftstridskrafter. Om svärmkrigarna förbättrar sig taktik, skulle de dock kanske kunna vinna framgångar även där.

En långsiktig ambition är att vinna en sådan överlägsenhet till sjöss och i luften att Îkoumînîs trupper kan föra kriget till Krîtî och där vinna en slutlig seger över de förhatliga fienderna. Detta skulle dock kräva effektiva sätt att lokalisera fiendens rörelser i havet norr om Krîtî, vilket ännu inte är möjligt. Dr Mavrîdes' folk vet hur radar fungerar, men man har ännu inte den tekniska infrastruktur som krävs för att hålla något så komplicerat som radaranläggningar i drift. Under många år till måste man förlita sig på intelligenta varelsers ögon och öron istället.

För närvarande håller polemarços Lisander Velerofon på att bygga upp en kunskapsbank om förhållandena på Krîtî. Han har en enkel NFM-byggt ubåt till sitt förfogande, med vilken markspaningsenheter kan föras till Krîtî. De kan dock endast förflytta sig på Krîtî nattetid; dagtid måste de gömma sig för att inte upptäckas av svärmkrigarna.

Muterade djur har föga att frukta från Svärmens grymheter, eftersom de inte utgör normalt "jaktbyte". Därför känner de inte samma nödtvång att utkämpa ett krig till slutsegern. Många härskare bland de muterade djuren ser snarare det som en fördel om Îkoumînîs människor försvagas av kriget så att de inte kan utgöra samma slags politiska kraft i regionen. Å andra sidan är NFM-kunskaperna eftertraktade och dr Mavrîdes hjälper för närvarande bara dem som aktivt deltar i kriget. Men spionage är ju alltid en bra metod att få tag i eftertraktade hemligheter.

Svärmen och Krîtî

Svärmen består av något som verkar vara FMM, men som i själva verket är en unik varelse. En svärmkrigare är ca 100 cm, men avsevärt mer muskulös än en IMM. Han har två ben, två armar och fladdermusvingar med en spännvidd på tre meter. Ansiktet pryds av en grym, papegojliknande rovfågelsnäbb, kraftfull nog att bräcka upp en människoskalle.

Svärmkrigarna är tappra, dödsföraktande, listiga och grymma. Se dem som intelligenta flocklevande rovdjur, som vet att samarbete inom flocken ger bästa chansen till framgång. En rädgrupp leds av en karismatisk hövding som har rykte om att vara skicklig och djärv.

Skälet till den fruktansvärde fiendskapen mellan Îkoumînîs människor och Svärmen är att svärmkrigarna måste äta människohjärnor (IMM, NFM, FMM eller PSI) för att kunna överleva och fortplanta sig. Hjärnan innehåller nödvändiga fetter och spårämnen som inte kan tillhandahållas på annat sätt. Un-



der normala förhållanden måste krigaren äta en hjärna per månad. Varje höst är det dock parningsäsong i fyra veckor kring höstdagjämningen. För att över huvud taget kunna fortplanta sig måste en krigare då äta en hjärna per dygn. Kosthållet är orsaken till Svärmens ständiga räder ut över Egeiska havet. Det tog ju inte många år för dem att utrota Krîtîs mänskliga befolkning.

Svärmen uppenbarade sig plötsligt på Krîtî. Det rörde sig egentligen om ett makrobiologiskt vapen, som hade förvarats nedfruset i en enklav på ön. Plötsligt öppnades enklaven på grund av de pågående vulkanutbrotten och Svärmen kom lös.

Svärmkrigarna har ett språk som inte liknar något känt tungomål i *Mutantvärlden*. Hittills har ingen utanför Svärmen haft möjlighet att lära sig det.

Svärmkrigarens speldata

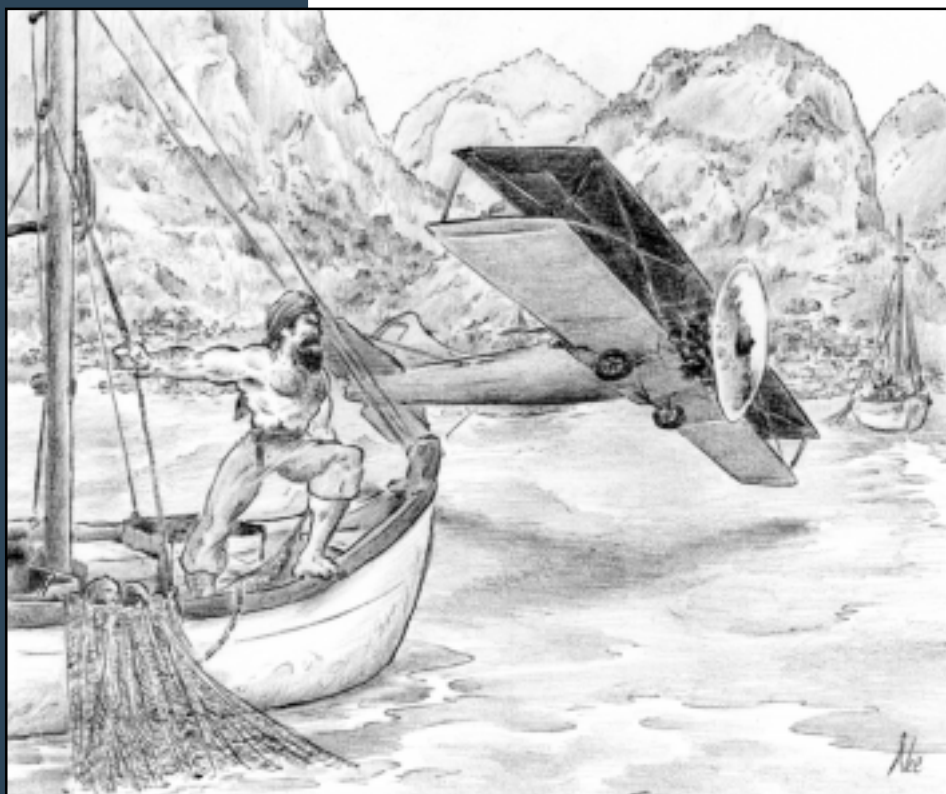
STO	9	H	3
SMI	18	KP	18
INT	12	Förf	4 m/s till lands
MST	13		16 m/s flygande
ITF	24		
UTB	3		

Lämpliga färdigheter:

Kamouflage 75%
Bergsöverlevnad 90%
Upptäcka fara 75%
Orientering 90%

Strid:

Klo (80%, skada 1T6+1)
Bett (50%, skada 2T6)



Krítis geografi

Krítí är en oländig ö. Höga bergstoppar i en lång kedja genomskärs av djupa dalar. Vid kusterna finns det plattare områden som är lätta att odla upp. Här råder ingen brist på vatten, utan många små vattendrag löper från de snötäckta bergstopparna ner till kusterna. Åtta aktiva vulkaner finns i bergskedjan. Deras aktivitet varierar oregelbundet från att ryka till storskaliga utbrott där de utspyr lavaströmmar och askmoln.

Det finns många muterade djur kvar i Krítis oländiga terräng. Svärmen bryr sig inte om dem, så länge de lämnar Svärmens bosättningar i fred. Det rör sig främst om fysiskt muterade katter som stryker omkring på jakt efter byte.

Anatoliens cederskog

Hela Anatolien (det som 2001 är västra Turkiet) täcks av en gigantisk skog, huvudsakligen bestående av cederträd. Detta är ett landskap som domineras av muterade intelligenta växter. Här finns nämligen intelligenta cedrar utspridda bland de vanliga. De har förmågan att mentalt styra skogens ointelligenta djur och använder denna förmåga för att

hålla andra intelligenta varelser borta. Varelser som tillbringar hela sitt fastvuxna på en och samma plats överlever ju bäst om inga potentiella fiender kommer i närheten.

Íkoumínís invånare har föga kunskap om varför de som besöker den anatoliska skogen sällan överlever. För dem är skogen istället en plats fylld med sägenomspunna favor.

Svärmkulten på Roðos

När översteprästen av Nildeltat för omkring 130 år sedan förutspådde landets undergång skickades pilgrimer för att starta nya livskraftiga kolonier. Efter en lång och farlig resa på havet förläste kolonistörernas galär utanför en ö (dagens Rhodos) som pilgrimerna tog sig i land på och grundade kolonin Roðos. Prästen som ledde resan hade i uppgift att starta ett nytt samhälle och sedan invänta tecken från översteprästen. Med sina gröna skogar och bördiga slätter blev Roðos en ypperlig plats att bo på och snabbt byggde de nya invånarna upp ett samhälle. Kolonin kom att ställas inför tre problem. Det första problemet rör kulturens isolering. Då galären förstördes fanns det inga möjligheter att flytta vidare och få försök har gjorts att utforska de närliggande öarna. Expeditioner på bräckliga flottor har skickats till Anatolien men de har aldrig återvänt.

Den rådande uppfattningen att Nildeltat gått under (vilket det inte har) och att översteprästen en dag skall kalla på sitt folk gör att invånarna ogärna lämnar Roðos. Ön har besökts av Íkoumíní men då befolkningen endast talar egyptiska har det aldrig uppstått något utbyte kulturen emellan.

Det andra problemet rör överskottet av män. I hemlandet är det sed att mannen tar sig fyra hustrur och denna tradition hålls naturligtvis vid liv även på Roðos. Därför är det vanligt med män som inte bildar familj utan istället tjänar prästen livet ut.

Det tredje problemet är Svärmen, som på sätt och vis utgör lösningen på det andra problemet. Konstigt nog har det med tiden uppstått en slags symbios

mellan Svärmen och människorna (IMM) på Roðos. Befolkningen ser Svärmen som gudarnas tjänare och under en vecka per år, kring höstdagjämningen, offras det till Svärmen. Då vallfärdar ungar till ruinerna på öns norra del varifrån de naturligtvis aldrig återvänder.

Undervattensön Kasos

År 89 IK skakades Medelhavet av ytterligare jordskalv som resulterade i öns Kasos öster om Krítí sjönk under havsytan. På Kasos fanns sedan tidigare bosättningar, men befolkningen tvingades lämna ön åt sitt öde. Det var först några år senare, när en expedition gjordes till ön för att ta till vara på den tidigare befolkningens kvarlämnade tillhörigheter, som de inflyttade amfiberna upptäcktes.

Amfibernas egna bosättningar femtioalet mil väster om Krítí hade även de förstörts och det var av en slump som de fann Kasos. Tillsammans hjälpte de till att hämta upp kvarlämnade saker som inte förstörts och sedan dess har relationen varit god mellan amfiberna och Íkoumîní. Trots att amfiberna har ett eget språk och egentligen inte tillhör den íkoumîníska kulturen så betraktas amfiberna som nära allierade. Det förekommer kontakter mellan folken än idag och det finns amfibers som till och med lärt sig tala neo-ellaði.

Äventyrsförslag i Íkoumîní

Hövdingen kidnappad

Efter några lugna veckor utan minsta spår av svärmkrigare planeras i Íkoumîní ett våghalsigt uppdrag. Íkoumîní flotta kommer att utnyttja lugnet med ett försöka sig på en landstigning på den strategiska ön Karpapos öster om Krítí. Karpapos tillhör en av de öar med lite svagare koppling till Íkoumîní. Eftersom ön ligger utom flyg vapnets räckvidd kan flottan inte räkna med flygunderstöd vid en konfrontation med Svärmen. Men operationen mot Karpapos är egentligen bara en skenmanöver. Samtidigt kommer en liten styrka att landsättas i den västra delen av Krítí. Gruppen kommer att agera helt ensam

och har i uppgift att söka upp öns katter och med deras hjälp ta sig närmare Svärmens bosättningar. Målet är att överrumpla Svärmens överhövding och föra denne levande från ön. Om det lyckas är det möjligt att Íkoumîní skulle kunna utöva utpressning mot Svärmen, om inte annat för att tillföra fakta till polemarços Velorofons faktabank. Om det dessutom finns människor i attackstyrkan kan uppdraget bli riktigt farligt.

[Under andra världskriget kidnappades den tyske militärbefälhavaren på Kreta och smugglades ut från ön. Filmen *Generalen kidnappad* handlar om händelsen.]

Flaskpost

En pegas dödas och skytten finner ett meddelande i en liten cylinder i ett halsband. Brevet är skrivet på Interlingua och sattes fast på pegasen för nästan tio år sedan (pegaser flyttar mellan Östern och Medelhavet). Brevet beskriver ett fattigt land i hungersnöd och kris.

En expedition norrut startas för att hitta detta land. Syftet är att knyta kontakt med landet och kanske hjälpa dem. Förhoppningen är att de i utbyte kan hjälpa till i kriget mot Svärmen. Meddelandet är skrivet i Pyrisamfundet för 11 år sedan (då Thorbein Huggare var kejsare). Personen som skrev brevet gjorde det på helt eget bevåg och utan någon som helst baktanke (vilket givetvis inte framgår av brevet).

”Take ’em out for good!”

Ryktet har spritts över Íkoumîní: någons stans på Krítí finns någonting som skulle göra slut på hotet från Svärmen för gott. Här har spelledaren stor rörelsefrihet. Eftersom Svärmen är en avsiktlig skapelse, gjorde deras skapare också ett motmedel. Det kan röra sig om ett virus, en kemikalie eller något annat som dödar eller förändrar Svärmkrigarna på ett avgörande sätt. Var motmedlet finns är också upp till SL, men mest sannolikt är att det finns i någon anläggning från de gamles tid. Här finns ett upplägg för en heroisk quest, i vilken spelarrollerna räddar sin del av världen från ett dödligt hot.