

I MÖRKMÅNENS TID

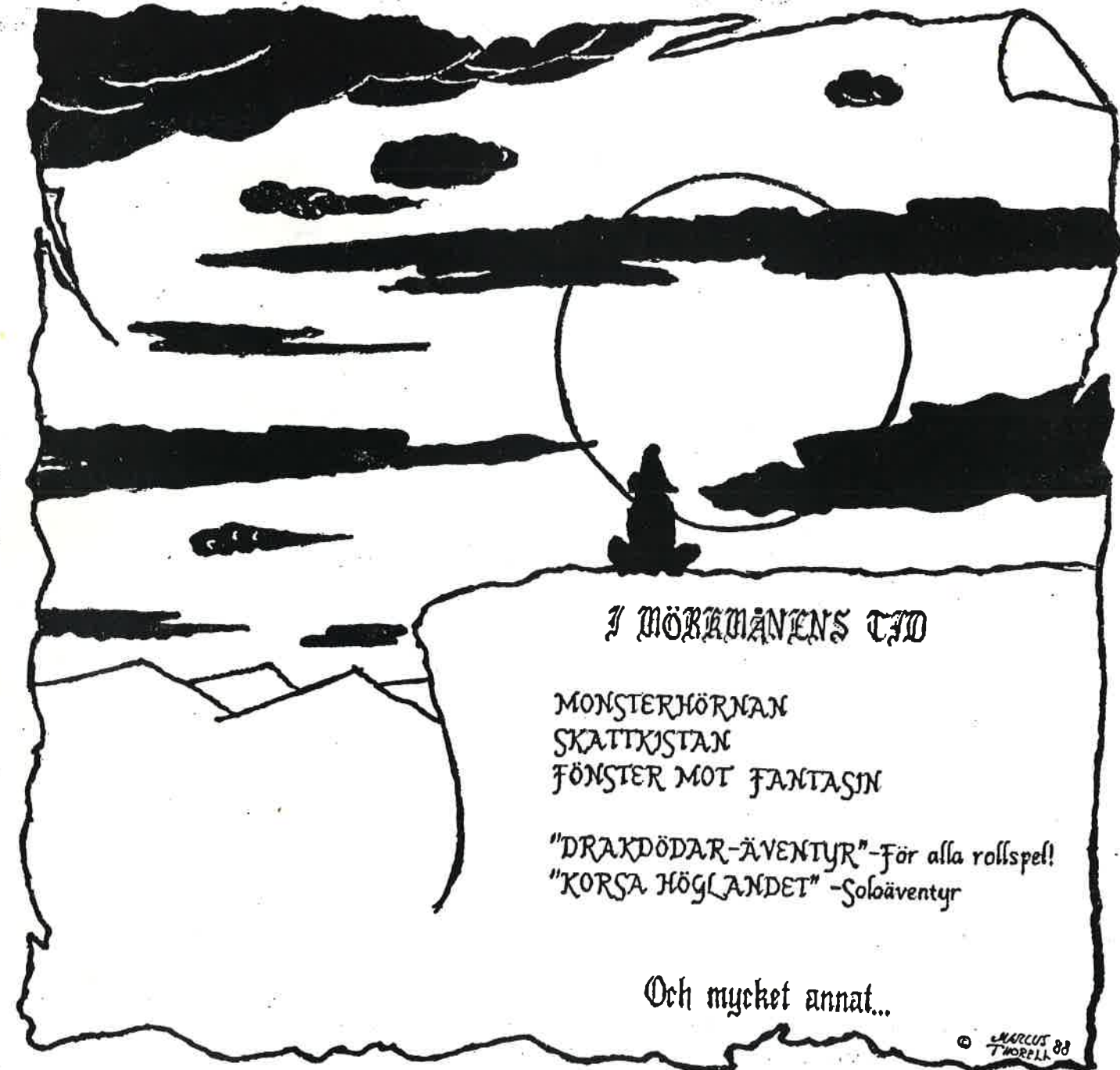
-ROLLSPELSTIDNINGEN

Maj 1988

PRIS: 10kr

NR: 1

Det är bara början av en fantastisk historia...



I MÖRKMÅNENS TID

MONSTERHÖRNAN

SKATTKISTAN

FÖNSTER MOT FANTASIN

"DRAKDÖDAR-ÄVENTYR" - För alla rollspel!

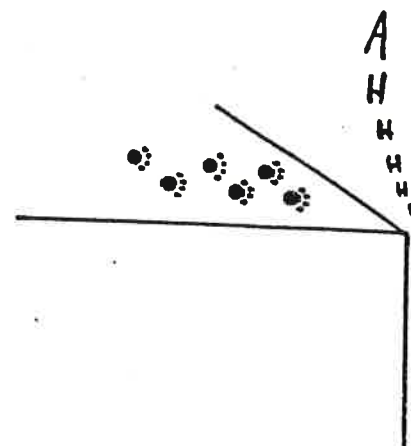
"KORSA HÖGLANDET" - Soloäventyr

Och mycket annat...

MARCUS 88
THORELL

© 1988 I Mörkmånens Tid All Rights Reserved. Av
Dan Edholm, Magnus Karlström, Mattias Hjerpe,
Per Askenteg och Marcus Thorell

"We create fairy tales... For You!"



I MÖRKMÄNENS TID

"Himmelens söndertrasade, vassa moln vandrar över det stjärnlösa himmlavalvet. Så sakta så stilla faller snön över karga landskap. Vid sidan av ljusranden från den sprakande lägerelden finns det ljus och värme som utstrålar den lilla tryggheten som omslutes av nattens väldiga mörker. Underliga ljud genomborrar nattens tystnad. Där skingras molnen och där bryter sig månen fram. Genom trasorna i skyn, genom mörkret i luften skiner månens klara, kalla ljus, och splittrar det mörker där nattens fägor ruvar."

"Se då upp och möt en ny tidsålder;"

"-I MÖRKMÄNENS TID.."

MARCUS
THORELL

INNEHÅLL

FÖRORD.....	4
DRAKÖDARAVENTYR.....	5
FÖNSTER MOT FANTASIN.....	10
DUNE SOM ROLLSPELSVÄRLD.....	15
FRAMTIDA PROJEKT.....	16
DET PERFEKTA ROLLSPELET.....	18
MONSTERHÖRNAN.....	20
SKATTKISTAN.....	24
KORSA HÖGLANDET.....	26



ALA TRYCKFEL
ANSVARAS ENBART
AF VICTOR, TRXFELZ-
NISSSE!



I MÖRKMÄNENS TID...

Denna tidning som du nu håller i din hand är den första i en serie tidningar som oregelbundet kommer ges ut. Materialet i tidningen kommer att handla om flera olika rollspel; Drakar & Demoner, Mutant, (Advanced) Dungeons & Dragons, Star Wars, Star Frontiers, Traveller (2300), Space Master, Middle Earth, Twilight 2000 mm, för att nämna något. Vi kommer att recensera, göra äventyr, skapa monster och skatter, regel tillägg och förändringar. Det mesta av det som berör rollspel kommer att publiceras. Vi kommer dessutom inrikta oss på att göra egna spelvärldar och äventyr som lätt kan användas till de flesta rollspelssystem.

Miljön i de äventyr och spelvärldar som kommer publiceras utspelar sig ofta i en mörk och dystertid, då onda mörkerhärskare har makten med sina imperiumvälden och förtrycker världen. Miljön kan också vara under katastrofhot i ett kärnvapenkrig, etc. Alltså, en tid av kaos och förvirring då mörkrets krafter råder; -I Mörkmänens Tid...

Detta är den dystra men perfekta rollspelsmiljön. I senare nummer ska vi närmare presentera dessa spelvärldar fantasy-, nära framtid- och i science fiction-miljö, (Se mittenuppslaget med enkät och beskrivning av Framtida Projekt)!

DU SOM LÄSER DETTA!

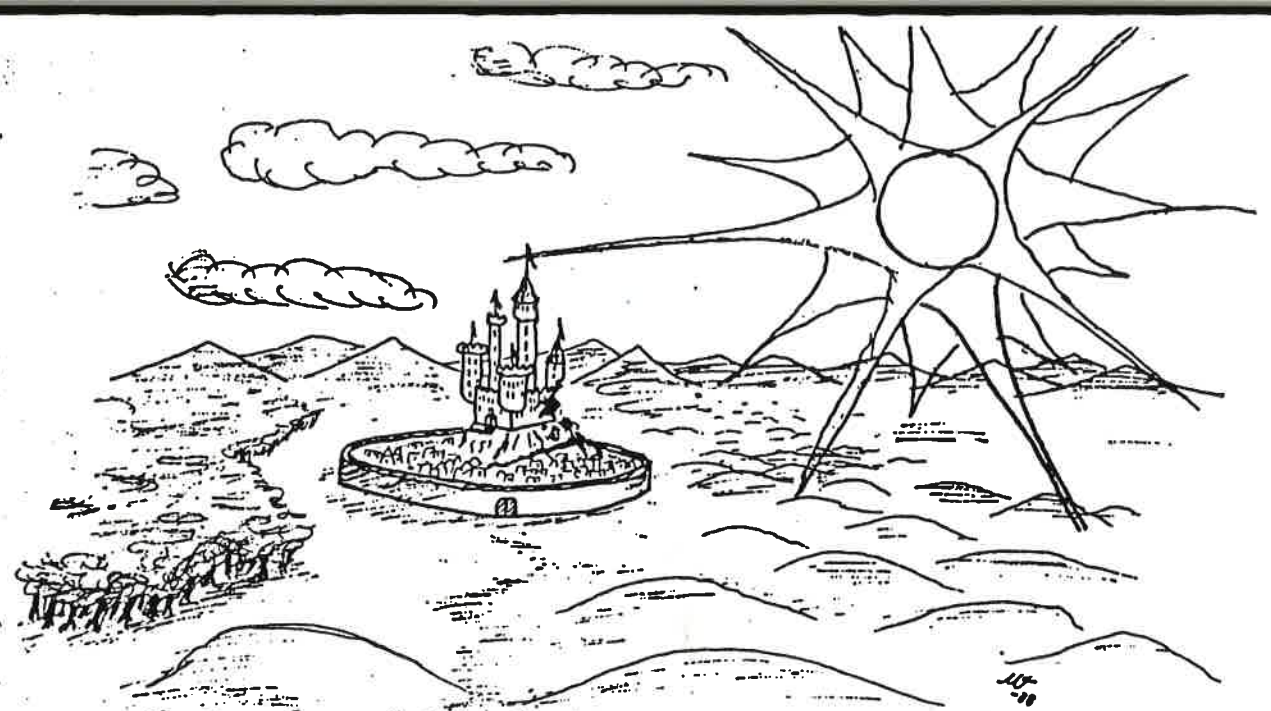
Du som läser den här tidningen ber vi skriva till oss för att tala om vad du tycker. Tala om vad som är bra och vad som är dåligt. Motivera gärna varför du tycker så och så. Du gör oss en stor tjänst om du skriver hit och talar om vad du tycker om tidningen!

Du som vill kan skicka in eget material till oss på redaktionen för att få det publicerat. Materialet kan vara vad som helst inom rollspelets ramar; recensioner, äventyr, regeländringar, fällor, skatter, monster, besvärjelser, utrustning, osv... Skriv gärna vad just Du önskar få ut av tidningen. Vilka framtida projekt ska vi satsa på? Se våra förslag i mittenuppslaget.

Det kliar i fingrarna hos oss av arbetsglädje. Vi vill inget hellre än att skriva, men vad vill läsarna ha?

Skriv till oss!

I MÖRKMÄNENS TID
REPSLAGAREGATAN 10
582 22 LINKÖPING



Drakdödaräventyr

Av Marcus Thorell

FÖRORD

Äventyret är anpassat till alla rollspelssystem och spelvärldar där det existerar drakar.

OBS: Till äventyret krävs det förberedelser av spelledaren!

WARNING: DEN ROLLPERSON SOM ANTAR DETTA ÄVENTYR
RISKERAR ATT GA EN DRASTISK DÖD TILL MÖTES!

Äventyret är ett typiskt "drakdödaräventyr." Äventyret fungerar bäst som ett soloäventyr med en spelledare och en spelare, men det är möjligt att flera äventyrare till sammans försöker besegra draken, och delar då på beldningen.

Spelaren, (spelarna), kan spela vilken sorts rollperson som helst. Både erfaren och oerfaren. En rollperson kan knappast finna ett snabbare sätt att bli rik och berömd på genom att döda draken och rädda den kidnappade prinsessan. Om spelledaren önskar kan han göra äventyret mer "klassiskt" genom att låta spelaren spela en hjälteriddare i skinande rustning och med förtrollad utrustning. (Magisk endast mot drakar). Ett annat sätt är att låta spelaren spela en fattig stråtrövare, eller skraddare, etc, som med sin list försöker besegra draken.

Äventyret kan spelas direkt som det är, men kan mycket väl utvecklas mycket mer av den spelledare som önskar och har tid. Det är viktigt att spelledaren slår ut en drake till äventyret, (och andra spelteknisk data görs klart innan det spelas). För att äventyret ska kunna anpassas till vilket rollspelssystem som helst finns ingen spelteknisk data presenterad.

Hur som helst. Äventyrets beskrivningar förutsätter att det spelas som ett soloäventyr. (Beskrivningarna görs lätt om, om flera rollpersoner deltar).

De allra flesta som försöker utmana draken kommer förmodligen att dödas ganska snart, ty drakar är inte att leka med.



AVENTYRET

"Det är en varm och solig sommar dag. Solens bländande strålar värmer upp det gräsklädda, kulliga landskapet. Himlen är klarblå och några vita och mjuka moln driver stilla med den knappt märkbara fläktande vinden. Du andas in den friska luften och fyller dina lungor till sprickningsgränsen. Doften av sommarens mogna gräs, tusentals blomdofter och lukten från din springare ger dig en känsla av harmoni och frid. Du rider långsamt framåt över gräskullarna, och ut på en blomster beströdd äng och se! Inte allt för långt borta ser du landets stora huvudstad. Mitt i staden finns det kolosala kungliga slottet som majestätiskt sträcker sig mot den klara himlen. Dess torn är långa och många, och försedda med landets fana. Doften av god mat blandar sig med sommarkdoften och påminner dig om att du inte ätit sedan tidigt i morse. Du lyfter upp din penninga pung och mynten klingar. Du beslutar dig för att spendera lite pengar på en stor måltid med allhanda tillbehör.

Du sätter fart på din häst och rider mot staden."

TILL SPELLEDAREN:

Väl inne i staden verkar allt normalt, kanske lite tystlåtet och vemodigt. Inne på det fina världshuset äter rollpersonen en stor måltid, och märker att ingen annan tycks ha någon större aptit eller lust att festa.

På ett eller annat sätt får spelarens rollperson reda på följande:

"-För några dagar sedan drabbades vår stad av den väldiga draken Ganatrus Den Förfärliga. Han kom bortifrån Nordbergen och flög med full fart mot slottet och slungade sig med all kraft mot dess sydöstra hörn. Hela staden sattes i gung då slottets vägg störtade samman. Han körde in sitt vidrigt fula huvud i prinsessans sovkammare där prinsessan själv hade låst in sig. Draken lyfte ut henne och när kungens knäcktar kom till hjälp åt prinsessan sprutade han en välriktad eldkvast mot dem och flög sin väg till sin grotta bland nordbergen.

Ve den eller det som fick draken att vakna, och om det är en person må denne få stå tillsvars för det han gjort!

Ingen av kungens alla riddare är tillräckligt modiga att försöka besegra draken, trots att kungen belönar den som besegrar draken och räddar prinsessan med hennes hand och halva kungadömet!

Kungens enda hopp är nu att en modig utmanare snart ska komma för att rädda prinsessan från drakens klor och gifta sig med henne. Men vem är så dumstridig och bländad av sitt övermod att han vågar ta sig an en drake!?"

Nu kommer spelaren få avgöra om hans/hennes rollperson verkligen ska försöka besegra draken eller ej. Om rollpersonen ska utmana draken och inte har någon stridsutrustning för det kan han/hon antingen försöka besegra draken ändå eller också får han/hon låna utrustning av kungen. Kungen har ingen magisk utrustning till läns. Kungen kan avvara tre andra riddare som eskort. Riddarna visar vägen till drakens grotta, men är för fega att slåss.

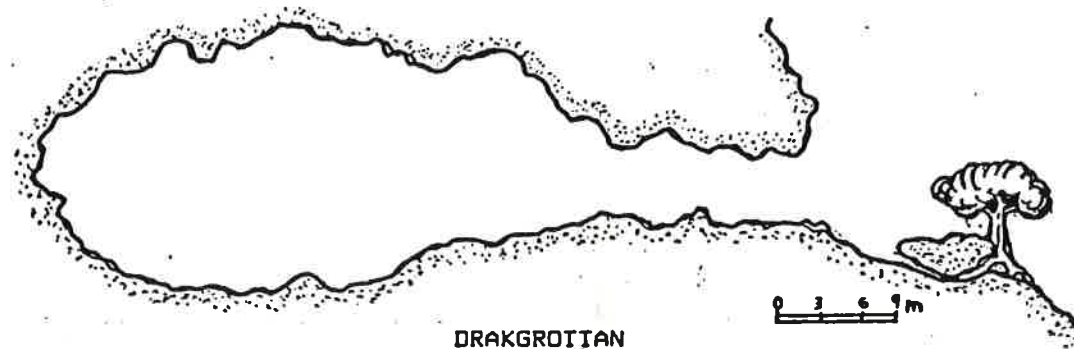
RESAN TILL DRAGROTTAN

Resan tar ungefär åtta timmars normal ritt. Första fem timmarna går resan över kulliga gräsbeväxta grönområden med enstaka blomsterängar. Resten av resan utgörs av branter och över bergiga kullar. Förädliska stup och raviner dyker upp här och där längs med den gamla bergstigen som leder upp till draggrottan bland Nordbergen.

En rollperson som ensam letar efter draken kommer eventuellt kunna spåra sig fram till grottan. En rollperson som eskorteras av kungens riddare behöver inte bekymra sig om vägen.



Under resan kan spelledaren lägga in något möte om han så önskar. Ett möte kan vara någon vis trollkar som skänker ett magiskt vapen, eller annat magiskt föremål, om rollpersonen kan svara rätt på en gåta, eller visa hur renhjärtad och god han/hon är, etc. Ett annat möte kan vara ett rövarband som försöker överfalla rollpersonen. Om rollpersonen eskorteras av kungliga riddare kommer rövarena inte anfalla, om de inte är minst dubbelt så många.



QUERBLICK UTIFRAN:

Berget:

"Redan vid Nordbergens fot kan någon med skarpa ögon se hur det ryker från en liten grottöppning högt uppe på ett av Nordbergens närmaste berg. En sällan brukad bergstig ringlar sig upp till grottans öppning. På vänster hand rinner en smal, blå å, en å vars källor har sitt ursprung bland bergen framför dig. Du anar en bäck som forsar bredvid grottans öppning. Bäckens glimmar och skiner som silver."

Grottan:

"Utänför grottans dunkla öppning finns en liten klipphylla med högt grönt gräs med eldsvedda toppar. En stor gammal knotig ek med tätt lövverk borrar sina kraftiga rötter djupt inunder ett stort mossbeväxt stenblock. Mossan på blocket är yvig och liknar ett grönt snår på en kulle, vars ena sida är bar. Av den strålände solen värms den upp till en stekhet klipphäll. Vid sidan om öppningen faller en bäck, längs med den vittrade granitväggen, och glimmar som silver och diamanter i solskenet. Vattnet vräks från ett krön femtio meter uppifrån och kastas ned mot karga klippor så att vattendropparna slås sönder till en tunn, stigande dimma. Bäckens fortsätter sedan ner i en grönskande ravin och förenar sig med flera bäckar. Bäckarna bildar en å, övervuxen av vass och pilträd. Allt detta långt långt där nedanför."

TILL SPELLEDAREN:

Hit upp kan rollpersonen ta med sig sin häst. Under resan upp krävs det dock att rollpersonen lyckas med ett par svåra RIDARKONTROLLER, eller om rollpersonen leder upp hästen räcker det med en lyckad SMIDIGHETSKONTROLL.

GROTTAN FRAN INSIDAN:

"Grottan är mörk, men lysas upp något utifrån av solljus. Det luktar svavel och väggarna är sotiga. Längre innåt grottan annar man glimmandet av skatter. Grottan är av granit och man kan undra vilka krafter som en gång skapade den. Mellan granitens veckningar glimmar rena mineraler genom sotet och vittnar om malmrikedommar."

DRAKENS GROTTISAL:

"Grottan utvidgas och blir högre i tak. Hela golvet upptas av draken, och dess kolosala skatt! Bakom draken finns den unga, fagra prinsessan fjättrad i grova järnkättingar. Hennes en gång vita klänning hänger söndertrasad efter hennes välformade kropp. Det silverblonda håret hänger tovtigt efter hela hennes rygg. I hennes vackra ansikte finns underbara ögon som från förtvivlan och livlöshet glimmar som tindrande stjärnor av hopp när hon ser, dig!"



RAD TILL SPELLEDAREN:

- Låt spelaren använda sina färdigheter och låt honom/henne utveckla sina egna planer och försöka få dem att fungera.
- Utnyttja drakens förmågor och beskriv den så hemskt som du kan. Spela draken efter din rollspelsvärlds riktlinjer och efter din uppfattning av drakar.
- Om du som spelare vill kan du ta bort skatten. Det kan vara nog att rollpersonen för gifta sig med prinsessan och få halva kungariket!
- När prinsessan är räddad och kommer ut i solen kan du beskriva hennes skönhet närmare. "Hennes ansikte utstrålar sådan skönhet att till och med solen bleknar inför henne," etc...

ATT UTVECKLA ÄVENTYRET:

Äventyret kan förändras i oändlighet. Du kan göra flera ingångar till draken, ingångar som han kanske inte känner till. Exempelvis kan han ha ett vattenhål i grottan med vattentillförsel från ett annat grottsystem i berget. Ett grottsystem som i sin tur kan vara bebott av tex rövare och svartfolk (som rollpersonen mött tidigare i äventyret). Eller grottorna kan vara en övergiven gruva. Det kan finnas små schakt som luftventiler åt draken som är så små att han själv aldrig bryr sig om dem, men är tillräckligt stora för en människa att krypa genom.

Utveckla kungen, draken och prinsessans personligheter. Är kungen ädel och trovärdig, eller en feg usling som inte håller löften, är prinsessan egentligen ful, varför kidnappade draken prinsessan? Du kan göra äventyret anorlunda genom att låta draken vara snäll, och ledsen för det han gjort. Han kanske gjorde det för att han var så förgrymmat hungrig eller tvingad av de äldre drakarna, som tycker att han är en feg stackare... ..

VAD HÄNDER SEDAN?

Man kan fråga sig vad en rollperson ska syssla med då han fått en halva kungarrike, en underskön prinsessa och eventuellt en draxskatt i sin ägo. Det är faktiskt så att här finns massor att göra, som tex: bygga borgar, rensa landet på rövare och monster, inkasera skatter, gräva gruvor, bygga städer, hålla torneringar, dra ut på fälttåg, osv.

Var prinsessan verkligen så vacker och tvingas rollpersonen gifta sig? Kommer kungen verkligen hålla sitt löfte, eller hamnar de i stridigheter? Blev prinsessans beundrars svartsjuka? Tänker prinsessan föräda dig? Är kungadömet du delar litet och krigshärjat?

Möjligheterna är som vanligt obegränsade i ett rollspel...

Gränserna bestäms endast av din fantasi.



Drakar och Demoner

Senaste nytt

i

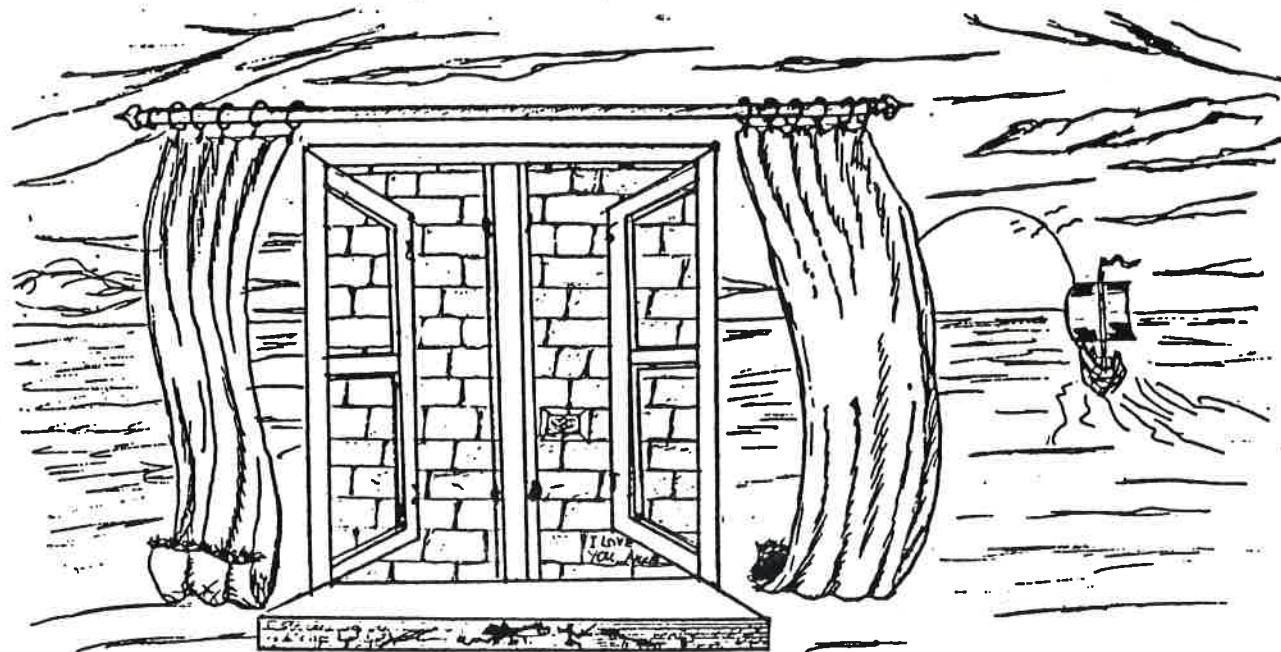
ROLLSPEL

Hobby
LAGRET

HOBBYLAGRET AB
Varuhuset Gyllen
Lilla Torget
013-113153
Linköping

GYLLEN

FÖNSTER MOT FANTASIN

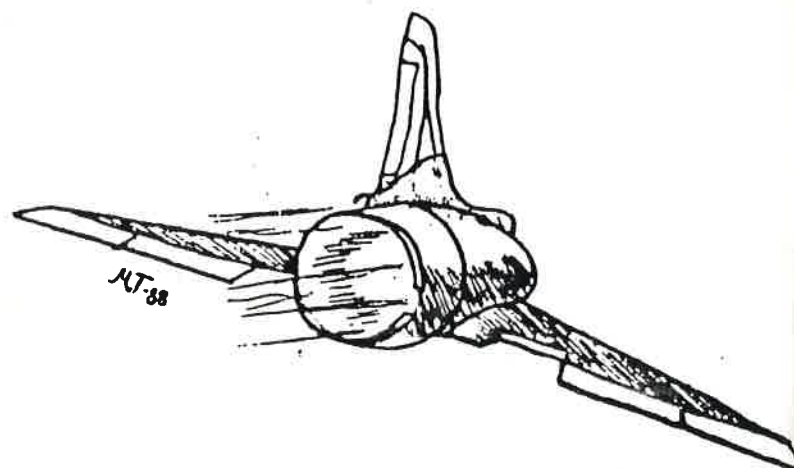


Twilight 2000

Twilight 2000 är ett rollspel som handlar om tredje världskrigets femte år. Rollpersonerna befinner sig i en amerikansk pluton i Polen. De slåss för att överleva i en svår miljö. Många tror kanske inte att man kan överleva fem år av kärnvapen krig. Karaktärerna kommer att stöta på Warszawa paktiska militärer och annat. Det finns mycket vapen, som beskrivs bra och utförligt, och utrustningstabellerna är intressanta och fullständiga. Stridssystemet och färdighetssystemet är lite enkelt för att vara ett så bra spel. Systemet bygger på procent. Spelet är realistiskt, man träffar inte så ofta, men om man träffar så blir det saftiga skador. Det finns kroppsdelsträffar men inga kritiska träffar tex. artären slits bort.

Det finns drygt femton stycken äventyr så äventyr blir det inte brist på. Ett tillägg är U.S. Army Vehicle Guide, där amerikanska fordon beskrivs väl med fakta och färgbilder. Spelet är jättebra enligt min och andras åsikt. Det är populärt i U.S.A. Jag kommer troligtvis publicera artiklar, regeltillägg och senarion i framtiden till detta underbara spel. Jag rekommenderar spelet till alla som har sett "Rambo" och andra krigsfilmer.

Per Askenleg



TRILOGIN MAKTENS VÄGAR

Av Bertil Mårtensson

Böckerna utspelar sig i en fantasy värld skapad av Mårtensson själv. Världen är befolkad av drakar, troll, jätteörnar och framför allt människor. Magin är en naturkraft som kan lämjäs med ord. De stridande parterna är de fanatiska människorna som kan döda och offra allt för en dröm. Drömmen att återskapa det gamla riket. De kan till och med offra det mest värdefulla i livet, all mänsklig glädje och kärlek för att behärska världen. De leds av den listiga och hårdhärtade Aulor. Mot honom står de underjordiska. Ledaren heter Jore och han är bärare av den magiska bågen och genom det är han av ödet utsedd till världens väktare. Andra människor i den underjordiska gruppen är Vådje, en man som aldrig har förlorat i ett spel, och den mystiska Andira.

Men de egentliga huvudpersonerna är de två ynglingarna som är fiender till varandra. De heter Jarel och Airone. De stötter på varandra hela tiden och deras rivalitet ökar.

Jag kan verkligen rekommendera den här triologin. Jag fullkomligen slukade de här tre böckerna. Mårtensson skriver så livfullt och personerna verkar vara så levande. Den enda fantasy bok jag har läst som överträffar maktens vägar är Sagan Om Ringen.

KARLSTRÖM



Ringworld av Larry Niven

Jag gillar Larry Niven. Han skriver så man förstår och lever sig in. Karaktärerna i hans böcker resonerar på ett sätt så att man känner sig som om man själv vore där och diskuterade.

Boken handlar om en värld formad likt en jättelik artificiell ring kring en ganska liten sol. Ringen roterar och ger på så vis artificiell gravitation till dess befolkning. Huvudpersonerna, två Människor, en Kzin och en Puppeter utforskar denna egendomliga värld. De försöker finna hur den är skapad, varför och av vem.

Boken rekommenderas till science fiction älskare och även andra med intresse för engelska böcker. Den är utmärkt att hämta idéer från till framtids rollspel. Jag har även skådat ett rollspel med samma namn som tydligen utspelar sig på denna värld.

Dan Edholm



SIAR
WARS
ROLLSPELET



Under november-december -87 kom den första boken av tre till SIAR WARS; The Roleplaying Game. Rolspelet är utvecklat av Greg Costikyan, och publicerat av West End Games som tidigare har gjort sig kända genom tex. PARANOIA. Äventyrsspel kommer till spelkongressen -88 att ge ut STAR WARS rollspelet i svensk översättning. Jag hoppas verkligen att de två andra böckerna också kommer att översättas, (Star Wars; Sourcebook, (som kom ut på engelska i mitten av januari -88), och Star Warriors).

"Ett måste för alla stjärnornas krig fantastiker!"

Länge har jag, med flera, undrat varför det inte finns något rollspel i stjärnornas krig miljö. Ofta har man funderat på att anpassa andra science fiction rollspel till stjärnornas krig, men det är nästan en omöjlighet att kunna fånga den fantastiska rymdmiljö som George Lucas skapade. Men till slut kom äntligen det alla väntade på; stjärnornas krig som rollspel!

Greg Costikyan har verkligen lyckats göra ett riktigt bra rollspel som är lämpligt till stjärnornas krig.

Just bara boken i sig bör få mycket beröm för dess layout. Den är en inbunden bok på över etthundrafyrtio, ibland färgranna, sidor, och fylld med hundratals bilder, många av dem har aldrig tidigare publicerats! Språket är också enkelt, om man jämför med andra engelska och amerikanska spel.

Stjärnornas krig rollspelet är mycket lätt att lära sig, och den som aldrig tidigare spelat rollspel kommer mycket snart lära sig det. Reglerna beskriver ett rollspel från grunden.

Rollspelet presenterar en helt ny typ av färdighetssystem, och gör spelet unikt på sitt vis. Systemet bygger på att man endast använder sig av sexsidiga tärningar, vilka man ska slå över en bestämd svårighetsgrad. Färdigheterna bestäms alltså inte av någon "fast" siffra, utan av en tärningskod som anger hur många tärningar man ska använda. Det mesta bygger på det tärningssystemet och gör rollspelet mycket enkelt att hantera. Enkelheten gör att man kan ägna mer tid åt rollspelandet av sin rollperson, än åt matematiska uträkningar och regeluttolkningar. Händelserna sker snabbt. Striderna blixtrar förbi lika snabbt som stridsscenerna på filmduken!

För den spelledare som önskar göra egna äventyr, men brukar hindras genom att gräva ned sig själv i regler, behöver inte oroa sig om han/hon spelar stjärnornas krig rollspelet. I regelboken presenteras flera uppslag till äventyr och desutom finns det ett introduktionsäventyr som är mycket lätt att leda för en oerfaren spelledare. Liksom MERP, (eller Sagan Om Ringen Rollspelet), är stjärnornas krig så mycket mer intressant och mer inspirerande än många andra rollspel, just för den färdiga värld som äventyren utspelar sig i. Att delta i ett rollspel som utspelar sig i en färdig värld ger en mycket speciell atmosfär. Prova det!

Glöm dock inte bort att allt är möjligt i stjärnornas krig...

STAR WARS; The Roleplaying Game är grundreglerna för ett mycket väl fungerande rollspel. Sourcebook täcker upp annat som är viktigt i stjärnornas krigs universum, som till exempel utförliga beskrivningar över rymdskepp, varelser, vapen och utrustning. Här finns också galaxens hjältar beskrivna! Sourcebook är oombärlig för den som verkligen vill sätta sig in i stjärnornas krig miljö och utveckla sina egna äventyr. Snart kommer den tredje boken; STAR WARRIORS. Den täcker upp fullständiga regler för rymdkrig. Det finns redan beskrivet i grundboken hur man strider i rymden, men jag måste säga att just det inte var särskilt imponerande. Då jag läste att West End Games snart ska publicera Star Warriors med rymdstrids-regler blev jag genast lättad.

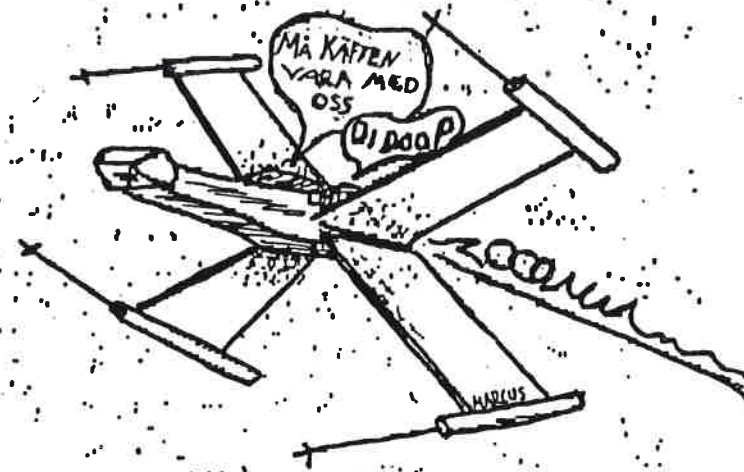
Som science fiction rollspel rekommenderar jag stjärnornas krig. Men tänk på att rollspelet är utvecklat just för stjärnornas krig miljö och om du som spelledare vill spela science fiction rollspel

I anorlunda miljö bör du söka efter ett annat rollspelssystem. I stjärnornas krig är det gott om action, man tåmpas med det onda, man talar fräckt, de onda är alltid onda, de goda är alltid goda och lyckas alltid vinna flicken, etc. Det uppstår inte moraliska svårigheter. Allting sker i stor skala. Här handlar det inte om att rädda någon enstaka persons liv, här handlar det om att rädda planeter från undergång!

Stjärnornas krig rollspelet är ett hjältespel, där rollpersonerna redan från början ingår i rebellalliansen och är lika stora hjälter, som de är stora i munnen!

Miss inte detta unika rollspel!

Marcus Thorell



STAR FRONTIERS

Rollspelet är konstruerat av TSR och består av grundlådan "Alpha Dawn", utbyggnadslådan "Knight Hawks" och världsbeskrivningslådan "Zebulon's Guide to the Galaxy". Spelat är på engelska och utspelar sig i en annan del av vår ändlösa galax. Människor, Vruskar, Draliteter och Yazirlaner lever tillsammans i en värld av rymdpirater, jätteföretag som slåss om gruvresurser på utforskade planeter, upptäckare som kartlägger nya planeter och upprättar kontakt med främmande intelligenta raser och mycket mycket mer.

Systemet bygger på T100(%) som man slår när man ska utföra någon färdighet eller slå mot grundegenskaper (tex. Reaktion för att undvika fallande stenar osv.). Färdigheterna köper man med Experience Points (XP) som tilldelas karaktärerna beroende på hur väl spelarna har spelat karaktären. Färdigheterna indelas i 3 grupper i "Alpha dawn". Dessa är Militära, Teknologiska och Biosociala. Inom den Militära gruppen finns olika sortersvapen, sprängteknik och stridskonst. Inom den Teknologiska gruppen finns dator, robotar och tekniker färdigheter. Slutligen inom den Biosociala gruppen finns natur, läkar och psykologiska-sociala färdigheter. Om din karaktär vill reparera den nyss förstörda robotarmen på din robot, så ber han dig slå

T100 i subfärdigheten "Reparera robotar". Du har nivå 2 i denna färdighet så din chans är baschansen i färdigheten (i detta fall 40%) plus färdighetsnivån (här nivå 2) multiplicerat med 10 minus robotens kompliceringsnivå (nu nivå 3) multiplicerat med 10. Alltså $40\% + (2 * 10\%) - (3 * 10\%) = 60\% - 30\% = 30\%$. Du slår nu under eller lika med 30 med en T100 för att lyckas.

I utbyggnadslådan "Knight Hawks" finns Rymdskepps färdigheter (Pilot, Ingenjör, Astrogator, Raketvapen och Energivapen). Lådan innehåller även ett 16 sidor långt häfte med regler för rymdstrider, som man kan spela separat som ett bordspel. Rymdskepps marker, en stor rymdstridskarta (hexagon), en stor karta över en rymdstation och introduktions äventyret "The Warriors of White Light" finns med i utbyggnadslådan också.

Stridssystemet bygger på 6 sekunders ronder med deklaration först sedan handling. Något som gör Star Frontiers lite klumpigt är i striderna när man ska addera och subtrahera alla modifieringar för skydd och avstånd etc. Dessa modifieringar finns ju nästan i alla realistiska spel. Det kan vara svårt för en oerfaren spelledare att hålla reda på dessa samtidigt som man har själva äventyret i

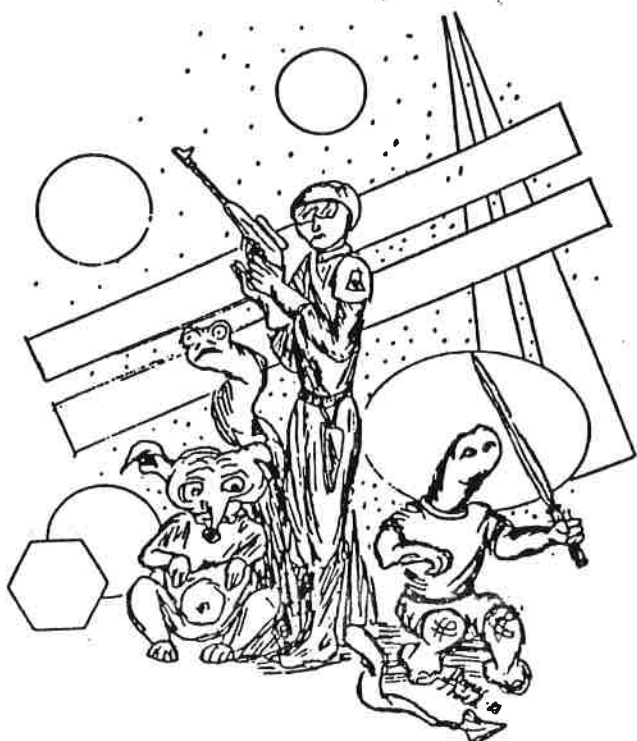
"huvudet." Huvudsaken är dock att man håller spelet flytande. Låt spelarna slå först för träff och om det lutar åt ett gränsfall kan du räkna ut träffchansen.

I grundlådan "Alpha Dawn" finns ett 16 sidor långt häfte med namn "Basic Rules". Läs igenom detta men undvik deras förslag att spela det därför att det gör saker bara komplicerade.

I lådan finns även halvtums pappmarker istället för tennfigurer och en stridkarta över en stad och diverse små stridskartor över olika terrängar. Ett introduktions äventyr bjuder dom också på, "Crash on Volturnus" som ingår i en trilogi. Låt inte spelarna börja på den därför att den är oerhört svår. Vänta tills spelarna har mäktiga karaktärer istället. Det finns drygt tolv äventyr att köpa i handeln. De engelska äventyren är lite mer genomtänkta än de amerikanska. Man känner igen de engelska på en brittisk flagga i översta vänstra hörnet.

Star Frontiers är ett väl etablerat spel på marknaden. Jag rekommenderar spelat till science fiction och action fantaster över hela riket. Tidningen kommer troligtvis innehålla förslag på regeländringar och tillägg till Star Frontiers.

Dan Edholm



SIRATSIAS
VITA
FORMELBOK

"En dag började vindarna förtälja om gamla bortglömda legender skrivna för många sekler sedan. Det började med att Fadarims prästinnor hittade slitna pergament som handlade om kommande tider. De fann att tiden var knapp för världens undergång eller en ny världsskapelse? Endast en mäktig men liten grupp av äventyrare, kända för att många gånger ha stått ljusets gudar bi, skulle få chansen att rädda världen från det överhängande hotet, som vindarna viskade om. Under hoppets stjärna vandrar gruppen av ljusets räddare ut i nordbarbarernas ödemarker för att finna den formelbok där domedagens formel finns nedskrivna, för att efter sju seklers studier aktiveras av den vackra häxmästarinnan, -SIRATSIA!

Det var så vindarna fick något nytt att tissa och tassla om medan de drog fram över landskapen. Så lyssna nästa gång en vind prasslar i trädens kronor och får dess grenar att darra, för att inte gå miste om de hissnande historier de bär med sig från världens alla kända och okända delar"

Vad ska spelledaren göra med alla överstarka och berömda hjältar till äventyrare? Vad finns det för uppgifter som är värdiga en hjälte, som redan räddat prinsessor från drakar, blivit kungar över länder, och har så många skatter att de själva inte vet vad de äger? Här är äventyret som till och med utmanar de allra bästa äventyrarna! Siratsias Vita Formelbok är ett äventyr avsett för starka rollpersoner, erfarna spelare och spelledare. Äventyret kan spelas i olika versioner och ändras lätt så att det passar rollpersonernas erfarenhet.

Ett äventyr av Marcus Thorell, anpassat till Drakar & Demoner.

DUNE SOM ROLLSPELSVÄRLD

Melange: Kryddornas krydda, Arrakis unika exportvara. Kryddan, mest känd för sina livsförlängande och koncentrationshöjande egenskaper, är lätt vanebildande intagen i små doser, och vanebildande i doser över två gram. (se Ibad, livets vatten, och förkryddsmassa). Priset överstiger 620000 solarer/grammet. Uppkomst: okänd. Dock enligt vissa teorier...
Dödsjagare: En 5 cm lång svävarförankrad, fjärrstyrd metallremsa. Borrar sig snabbt in i kroppens nervsystem och följer nervimpulserna till hjärnan varefter den upplöses vilka gör det mycket svårt att identifiera dödsorsaken.
Kantyl: En laglig form av krig mellan två Major Hus. I allmänhet går det till så att de Kejsarliga myndigheterna under en viss tidsperiod övervakar vem som orsakar mest skada för den andre. Denna är vinnaren. Formen av skada kan vara mellan sabotage, lönnmörderi, ekonomisk framgång etc. I vissa mycket bittra strider slåss medlemmarna i de olika husen mot varandra i närstrid ända till den ena släkten är utrotad.

I sju böcker har den amerikanske författaren Frank Herbert beskrivit en avlägsen framtidsvärld vilken skulle kunna vara en superb rollspelsmiljö. Den består till viss del av en blandning av SF och Fantasy, men framförallt allt är det en mycket väldetaljerad, trovärdig värld. Den är speciellt lämpad för lite mer mäktiga rollpersoner, såna som det börjar bli svårt att hitta på äventyr åt. Men låt oss först beskriva världen.

Det är huvudsakligen två saker som skiljer den från vanliga SF-rollspel: 1. Det finns inga datorer. Datorerna och robotar blev allt bättre ända tills de kunde sköta nästan allt. Det fanns några få tekniker som arbetade men större delen av mänskligheten gjorde ingenting. De bara

föddes, levde och dog. Men så i det som kallades Buthlers Jihad (Jihad-heligt krig), ett korståg som varade i århundraden förstördes allt mer komplicerat än en miniräknare. Och även i dag finns det en nästan religiös skräck mot allt som kan behandla information. Man har inget emot laserpistoler, rymdskepps-motorer, etc, men den som forskar om datorer gör det med fara för sitt eget liv. För att ersätta datorer utvecklade man istället människans hjärna. 2. Om en laserpistol träffar en kraftsköld uppstår en kärnexplosion som förintar det närmaste området. Detta hindrar effektivt laservapen att användas mot människor. Dock inte på vildmarksplanter. Eftersom kraftsköldarna också stoppar allt som rör sig snabbt är strid huvudsakligen närstrid.

Såsom härskare över det kända universum finner vi Kejsaren. Hans makt grundar sig uteslutande på sina trupper Sardaukerna. Dessa är de mest skickligaste soldater som någonsin har skådats. En sarduak anses kunna besegra ett hundratal vanliga legoknektar. Stolta, lojala, intelligenta är det varje greves mardröm att en divison sarduaker har landsatts på hemplanten.

Som motvikt mot kejsaren finns Landsraad, adelsfamiljerna försvarsförening. Universum styrs nämligen ungefär som en medeltida stat där solsystemen tillhör olika adliga. Om alla de adligas trupper går samman mot kejsaren blir de ungefär lika mäktiga som sarduakerna. Som en tredje faktor finns Gillet. De har monopol på alla interstellära transporter. Egentligen är det en gåta hur de kan navigera för det borde krävas otroligt komplicerade datorer. Ingen har heller någonsin sett en Gillesnavigator.

Dessutom finns det några okända faktorer vilkas mål ingen vet: Bene Gesserit, en organisation av kvinnor. De förefaller ha kontrollen över stora delar av religionen. Dessutom besitter de vissa speciella förmågor men deras mål vet ingen. Man vet dock att redan vid tiden för Buthlers Jihad var de gamla.

Bene Tliexlu, en manlig motsvarighet. Verkar dock hålla på med Biokemisk forskning.
Ix, Universums forskningsplats. Det är en offentlig hemlighet att forskning med datorer bedrivs här.

Jag har nu fastställt vissa fakta om denna värld, men om du känner dig intresserad tycker jag du ska läsa boken.

Mattias Hjerppe

FÖRKLARING AV FRAMTIDA PROJEKT

Vi på redaktionen för I Mörkmånens Tid önskar att Du hjälper oss att utveckla tidningen. Det kan du göra på olika sätt:

- Skriv och kommentera tidningen och dess innehåll. Både positiva och negativa kommentarer är välkomna!
- Skriv egna artiklar. De artiklar som är bra, fullständiga och utskrivna med maskinskriven text kommer snarast publiceras så snart artikeln får plats i tidningen. Artiklar som inte är maskinskrivna eller inte fullständiga kommer eventuellt skrivas om och publiceras. Publicerade bidrag kommer att belönas.
- Fyll i enkäten i tidningens mittuppslag och skicka den till oss!

Här nedan följer en kort beskrivning över de olika rubrikerna på enkäten:

MONSTERHÖRNAN, SKATTKISTAN och FÖNSTER MOT FANTASIN:

Dessa tre kapitel kommer vara bestående. I alla tidningar som kommer att publiceras framöver kommer dessa tre kapitel finnas med. Monsterhörnan beskriver diverse varelser till olika rollspelssystem. Skattkistans kapitel innehåller speciella föremål och extra utrustningstabeller. Fönster Mot Fantasin innehåller recensioner om spel, äventyr, böcker, filmer, mm. Till dessa tre kapitel får vem som helst skicka in bidrag!

I MÖRKMANENS TID; ROLLSPELET:

IMI, (I Mörkmånens Tid; rollspelet), är ett rollspelssystem som kan anpassas till vilken spelvärld som helst och kan lätt anpassas till de flesta rollspelssystem som finns. Det mesta material som skulle publiceras i tidningen ska alltså kunna anpassas till IMI, och på så sätt till alla rollspelssystem! På så vis får tidningen bredare innehåll. IMI kommer publiceras i två eller flera delar. Den första delen täcker upp alla grundregler och är mycket enkelt att spela. Den andra delen ska vara ett AVANCERAT IMI med mycket detaljrikt och realistiskt stridssystem, avancerat framslagningssystem av rollperson, mm. Olika spelvärldar kommer att publiceras till IMI; spelvärldar för sagovärld, nutid, och framtid i olika teknologiska stadium.

ROLLSPELSÄVENTYR:

I varje nummer kommer det åtminstone publiceras ett rollspelssystem som är anpassat till ett eller flera rollspel. Förmodligen kommer det vara två äventyr; ett för fantasyrollspel; ett för science fiction-rollspel.

SOLOÄVENTYR:

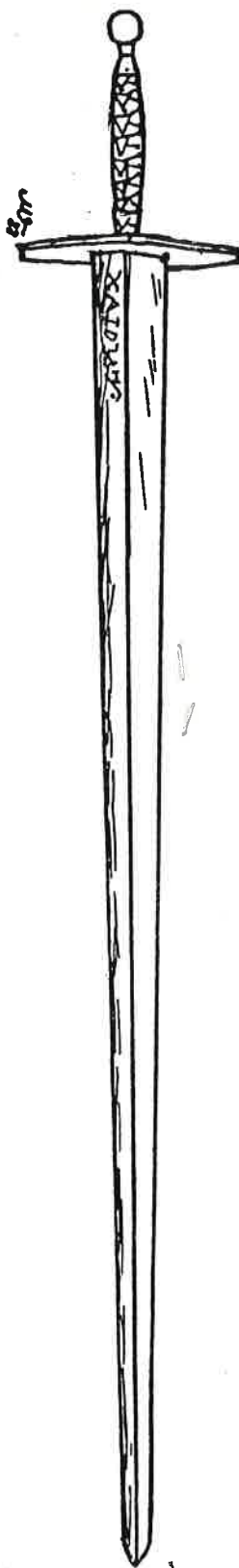
I detta första nummer påbörjas ett soloäventyr som heter "Korsa Högländet". Ett soloäventyr är alltså som ett bokspelsäventyr. En historia där läsaren är hjälten och bestämmer själv vad han/hon vill göra vid olika valmöjligheter. Ett soloäventyr har desutom enkla och självinstruerande regler.

FÄLTSLAGSAVENTYR:

Fältslagsäventyr, eller bordspelsäventyr, där det går ut på att erövra län i ett land där kungen dött och alla läntagare är lika maktthungriga. Med hjälp av blixttackor, lönmord, belägring, fälttag, intriger, torneringar och med falska löften försöker varje deltagare få titeln som konung över landet! Ett spännande och långt äventyr som spelas efter Drakar & Demoners fältrregler enligt Gigant, eller efter nya enkla regler till IMI-rolspelet, (ovan).

INTRIG/POLITISKA ÄVENTYR:

Denna typ av rollspelsäventyr är problemlösning och mer baserad på intelligens än på stridigheter. Dessa äventyr kan handla om att skaffa sig makt genom att göra politisk karriär, med hjälp av att muta och utpressa de rätta personerna. Det kan också vara äventyr där rollpersonerna sätts inför stora moraliska frågor och riskerar att ta död på varandra, etc.



BERÄTTELSE/NOVELLER:

Både korta och långa berättelser i olika sorters fantasyvärldar, i historisk miljö eller i science fictionvärldar. Berättelserna kan användas som uppslag till äventyr. Berättelser och dikter är välkomna under denna rubrik. Många äventyr som vi kommer att publicera kommer utspelas i de världar som berättelserna handlar om.

ISLAND SOM MUTANTVÄRLD:

Som ett projekt som ligger en bit i framtiden är att göra Island som fullständig rollspelsvärld till mutant. Det blir ett ganska stort kapitel som täcker upp det mesta tänkbara som man kan behöva för att kunna spela en väl fungerande kampanj på Island. Innehållet skulle då vara kartor, områdesbeskrivningar och beskrivningar av viktiga personer, samt ett eller flera äventyr.

UNDER KATASTROFKRIGET, (WW3):

En äventyrskampanj till ett lämpligt rollspel som TWILIGHT 2000, MUTANT och/eller SPACE MASTER. Äventyret skildrar det elände som kan uppstå under ett eventuellt tredje världskrig. Miljön är livlös, krigshärjad och som en enda stor ökn. Solen är alltid förmörkad av svarta moln. Radioaktiv strålning med dödlig styrka finns över allt. Allt är nästan helt utom hopp. Men det finns fortfarande städer och platser där det finns natur. Bortom de Fria Zonererna skickar man upp jättelika rymdskepp med människor och djur för att leta efter andra världar med liv. Äventyrskampanjen utspelar sig under flera perioder av denna dystra tid, och fortsätter upp i rymden och sökandet efter liv. Typisk miljö för I Mörkmånens Tid!



VENDOLIN -ÄVENTYRARNAS LAND:

Vendolin är en anorlunda rollspelskampanj till Drakar & Demoner, Advanced Dungeons & Dragons och/eller eventuellt för IMI (se ovan). Vendolin är ett land dit äventyrare från alla världens hörn vallfärdar för att äventyra i den stora hitintills orörda vildmarken. Alla har ett gemensamt mål; -att finna Arans Labyrint! Den som hittar labyrinten och lyckas ta sig genom alla dess faror blir mycket mäktig och rik och kan ta allt han vill. Den som lyckas kommer också bli så kraftfull att han kan förändra spelvärlden och ifrågasätta gudarna! Konungen i landet vet att äventyrare söker efter labyrinten i hans land och säljer äventyrarlicens till äventyrare. Licensen säljs till hutlösa priser och kungen kräver utöver det procent på äventyrarnas vinster. Den som inte har licens får heller inte tillstånd att äventyra! Spelvärlden är lite anorlunda. Den är full av oförklarlig magi, mäktiga fantasiskapelser, unika händelser, mm. Spelvärlden är byggd delvis på slumpstabeller som bestämmer placering av städer, föremål, personer, byggnader och liknande. Tabellerna bestämmer också när händelser sker ute i världen. Kanske någon annan hittar labyrinten före rollpersonerna?!

Och adressen hit är:

I MÖRKMANENS TID
REPSLAGAREGATAN 10
582 22 LINKÖPING



DET PERFEKTA ROLLSPELET

AD&D, säger ni, MERP, Drakar och Demoner osv. Kanske det ja, men vi ska gå in närmre på vilka kvaliteér som utgör ett bra eller till och med perfekt rollspel. Miljön anser jag inte har så stor roll, ett bra rollspel ska kunna spelas i vilken miljö som helst utan komplikationer.

Vilket färdighetssystem ska användas då? Först och främst måste man veta om man vill ha ett enkelt system, ett realistiskt system eller ett både-och system. Färdigheterna tar kanske inte så lång tid men det kan vara lagom svårt för en oerfaren spelare att sitta med miniräknaren och kalkylera chanserna med modifikationer och multiplar osv. samtidigt som spelarna sitter uttråkade och kacklar som höns. En annan variant är när systemet är för enkelt. Man slår kanske bara under färdighetsnivån för att lyckas. Det är inte så realistiskt eftersom det är chansen att kasta ett rep till en druckande kamrat under en snöstorm, i natten och med magen sönderskjuten är aningen svårare än att kasta över repet till en kamrat på andra sidan den en meter breda bäcken mitt på den vindstilla dagen. Dessa två system kan skötas och förbättras av mycket erfarna spelare med enkla modifikationer osv. En tredje variant är när spelaren bestämmer situationen som svår, enkel eller medel osv. Man ska sedan slå så högt som möjligt och lägga till modifikationen för svårighetsgraden (eller slå på olika tabeller) och färdighetsnivån och om man slår över ett visst tal lyckas man med uppgiften. Den erfarna spelaren kan lätt införa fummel och perfekt vid extremt låga respektive höga resultat.

Allt detta beror på hur mycket tid man har, gruppens smak och hur erfarna spelare och spelare är. Variant 1 passar bra att användas om man har gott om tid, om spelare och spelare är erfarna eller om man helt enkelt föredrar systemet. Om spelarna är erfarna kan de kanske hålla reda på modifikationer själva. Variant 2 rekommenderas till oerfarna spelare och spelare, om man har ont om tid eller om man inte fäster så stor vikt på realismen och då istället satsar mer på att *rollspela*. Variant 3 kan användas på två sätt. Dels kan man ha endast en tabell och en massa modifikationer eller också kan man ha flera tabeller och då slippa ha modifikationer. Det första alternativet skiljer sig inte mycket från variant 1 men det andra skiljer sig relativt mycket och innebär att spelaren slipper alla modifikationer och kan koncentrera sig på äventyret. Förslagsvis kan spelaren använda sig av en skärm, hemgjord eller köpt, som han dels kan sätta upp viktiga tabeller på och "skydda" sitt vackra äventyr från de nyfikna spelarna.

Stridsystemet är en central punkt i de flesta rollspel. Enligt min åsikt skall antingen alla "kunna" slåss, då menar jag alltså bra, eller så ska det gå fort så att köpmannen eller velenskapsmannen slipper se på när marinsoldater och krigare slåss, vilket kan vara ganska tråkigt.

Själva rollspelandet, anser jag, blir mer uppfyllt om man kör en enkel variant som går snabbt. Äventyren skall göras med variation och spänning så att man inte kör med samma gamla story om och om igen. Den vanliga variationen är karaktärerna (bara krigare, riddare och andra vålsmän) stormar in i en grotta/labyrint, dödar allt som finns och tar de enormt övervärderade skatterna och de oövervinnliga magiska vapnen innan de röjer ut för att förstöra ännu mer. Istället ska äventyren vara intressanta med främmande kulturer, finurliga gåtor, konstiga uppfinningar, avskyvärd magi och ovanliga monster men hela äventyret ska vara väl genomtänkt och lättförstått. Jag tycker också att man med list och finurlighet ska kunna undvika äckliga monster och fula vakter. Man kan kanske dyrka upp baddörren och undvika vakterna eller locka iväg monstret med en bit mat eller en kastad sten. Mutning och förklädnad brukar fungera på giriga respektive fulla eller sömniga vakter.

Improvisation är ett måste för de flesta spelare. Det kan inte nog sägas hur viktigt det är att man inte är rädd för att improvisera och ändra på reglerna. Det kanske inte alltid blir bättre med improvisation men oftast. Ofta ser man i rollspelstidningar att läsare frågar om de FÅR improvisera reglerna. Detta gäller visserligen oftast yngre spelare. Jag hoppas jag har gett er några tips om ni försöker konstruera ett eget rollspel eller om ni kanske funderar på att improvisera reglerna till ett ni redan har. Tack för mig.

Dan "Filosofen" Edholm



ETT NYTT ÄVENTYR KNACKAR PÅ DIN SPELLEDARES PORT...

Ett anorlunda äventyr anpassat till
Expert Drakar & Demoner

SFRACSIAS
UTÅ
FORMLERBOK

Upplev Barbarernas högländer där dina rollpersoner får konfronteras med häxmästarinnans spioner, vilda nomadstammar, dödsbringande vålnader, jagas i mörka gångar av okända varelser, bli gladiatorer och till slut nå äventyrets höjdpunkter...

Äventyret som utmanar de
alla bästa rollpersonerna!

Miss det inte.

MONSTERHÖRNAN



BANSHEE

Banshee är en högre odöd, ett mycket mäktigt andligt väsen. Enligt gamla keltiska legender är bansheen en slags älva som uppenbarar sig som en ung och mycket vacker kvinna. Bansheen materialiserar sig ofta i närheten av ett hushåll eller en gård.

De få gånger en Banshee visar sig i sin vackra, fagra skepnad är hon sorgsen, gråtande och tjuter ofta hjärtskrärande; ett klagande tjut som ljuder genom den stormigaste natten. Hon är ofta klädd i vita uppseendeväckande klädesplagg och bär tunna slöjor, många gånger är kläderna stänkta med blod.

Då en banshee uppträder vid en gård brukar det anses förbåda att någon i hushållet strax kommer att avlida.

Bansheen är ett spöke och kan attackera med skräckattack. Hon har desutom förmågan att göra en mycket speciell skräckattack som gör henne unik, och så farlig. Denna attack riktas mot en enda varelse. Inför offrets ögon kommer bansheen föräldras mycket snabbt, tills hon ser ut som ett förlänge sedan förmultnat lik, för att sedan tyna bort. Attacken tar två SR. Det offer som bansheen utsatt måste se henne, åtminstone från tjugotjugofem meters avstånd. Offret kan titta bort från bansheen då hon utför sin attack om han/hon lyckas med ett INT-kast mot bansheens PSY på motståndstabellen. I annat fall står offret som paralyserad och stirrar på förvandlingen. Under andra SR kan offret försöka göra ett nytt försök att titta bort. Alla andra som beskådar förvandlingens början kan se bort när helst de önskar utan att slå några speciella tävningsslag. Den spelare som inte säger att han tittar bort från bansheen, eller talar om att rollpersonen "sticker" måste lyckas med att slå under eller likamed sin INT*5 på T100, (EDD; normalt INT-kast), eller

slå på skräcktabellen +15%, (EDD; +3). Offret som ser bansheens förvandling ska först slå på skräcktabellen +25%, (EDD; +5), på grund av den kolosala skräckupplevelsen. (Om avståndet är långt mellan bansheen och hennes offer kan "skräckbonusen" minska). Omelebart efter det ska bansheen lyckas övervinna offrets PSY med sin egen PSY på motståndstabellen. Beroende på hur bra hon lyckas övervinna offrets PSY sker något, avläs tabellen:

MISSLYCKAS MED 50% ELLER MER:
Bansheen förlorar 1T6 PSY för alltid, och anfaller aldrig mer det offret, och drar sig för att anfalla offrets vänner.

MISSLYCKAS MED MINDRE AN 50%:
Offret drömmer mardrömmar så fort han/hon försöker sova under de närmaste T3+1 dygnet.

LYCKAS, MEN EJ MER AN 25% AV CL:
Offret faller i en dödsliknande koma under 2T6 timmar. Under denna tid pågår en PSYKISK STRID mellan bansheen och offret, fast offret har en fördel på PSY*1,5. När offret vaknar måste han/hon lyckas slå över INT*5 med T100, (EDD; normalt INT-slag), eller bete sig som en vansinnig idiot under de närmaste T6 dagarna.

LYCKAS MEN EJ MER AN 50% AV CL:
Som ovan, fast under 3T6 timmar. Desutom får offret ingen fördel i den mentala striden. När offret vaknar gäller ett svårt INT-slag, INT*2.5 med T100.

LYCKAS MED MER AN 50% AV CL:
Som ovan, fast bansheen har en fördel i PSYKISK STRID genom att offret förlorar dubbelt så många PSY för varje gång bansheen vinner.

PSYKISK STRID: Bansheen ska övervinna offrets PSY i motståndstabellen, eller förlora 1T6 PSY, dock ej permanent. Då bansheen misslyckas en gång ger hon upp. Om offret förlorar alla sina PSY har bansheen lyckas själa offrets

livskraft. Effekten av att hon har berövat offrets livskraft behöver inte innebära att ett offer som var rollperson slutar sina äventyr, ty hans/hennes själ har blivit slav under bansheens vilja och följer med till hennes astralplan, någonstans i multiversum där rollpersonen kanske kan lyckas fly för att möta ett hopplöst vandröjande mellan olika universum...

Offret kan också räddas, men endast av en mycket god vän. Vännen måste finna bansheens gravkummel, vilket inte är lätt om man inte vet var bansheen är begravd, eller ens vet vem hon är. Till kummet måste vännen ha med sig ett föremål som stod offret nära. Räddaren måste desutom rasera kummet. Då släpper bansheen själen fri som omelebart återvänder till dess kropp. Den räddade beter sig som en galning under T10 timmar men blir så smärning om bra. Om det medförda föremålet inte stod offret tillräckligt nära, eller om det är fel kummel kommer en annan själ bosätta sig i kroppen. En sådan person blir permanent vansinnig.

Man kan förutse att en banshee kommer till en gård, ty att par vacker före dess ankomst drömmer folket på gården mardrömmar. En banshee känns igen på dess utseende och på dess speciella attack, då det oftast är försent att veta vad det är för en varelse. Bansheens klagande tjut innehåller hennes eget namn, ofta på fornspråk.

BANSHEE

HEMVIKT: Se texten.
VANLIGHET: Mycket sällsynt
ANTAL: 1

GRUNDEGENSKAPER

STY: - (-) SB:-
STO: x1 (11) KP:-
FYS: - (-)
SMI: x2 (22)
INT: x1.5 (17)
PSY: x2.5 (28)

NATURLIGA VAPEN: Se texten.
NATURLIGT SKYDD: Liksom vanliga spöken kan inte bansheen skadas fysiskt, (eller skadas av fysisk magi).
FÖRFLYTNING: L10, (se spöken).
FÄRDIGHETER & FÖRMÅGOR: Alla INT-baserade färdigheter kan användas, även besvärjelser. (Bansheen använder endast magi som påverkar mentalt).



VÄKTARE

HEMVIS: Väktare av skaller
VANLIGHET: Ytterst sällsynt
ANTAL: 1T3-1

Väktaren är en varelse som SL inte ska leka med. För att väktaren kan ta kål på mycket erfarna spelare. V. är skapla av en mäktlig magiker som ville förbättra golem. Han lyckades mycket bra. Väktare är mycket lika en golem till formen och den magiska ihopsättningen. Den enda egentliga skillnaden är att lera blandas med ungefär 25% silver. Silvret gör att väktaren blir smidigare än sin kusin golem. Väktaren är betydligare listigare också. I den magiska ihopsättningen krävs en mycket stark effekt grad av smärta och motståndskraft. Sedan till detta krävs det att magikern offerar lite av sitt eget blod, men det värsta är att magiker måste offra ett människoliv. Till tillverkningen krävs också några mycket okända sällsynta örter.

Nu till väktarens speciella förmågor. Den mäktigaste är att om någon hugger på V. så får anfallaren skadan som egentligen skulle tillfalla väktaren. T ex. om Thorulf krigaren skulle attackera en Väktare med ett tvåhandsvärd, så skulle skadan som Thorulf slå tillfoga honom själv i samma kroppsdel som han träffade väktaren i. I det här fallet träffade Thorulf magen på



väktaren och han gjorde 14 i skada. Med fasa upptäcker Thorulf att hans egen mage förvandlas till en blodig massa. Anfallaren rustning abs:ar (fack språk) skadan som han tillfogar sig själv. Om man kastar attackmagi på väktaren händer ingenting, men om någon skulle kasta hela på en person som blivit skadad av sig själv genom väktarens försorg, så får väktaren lika mycket i skada som personen blir helad. Förutom den här speciella skyddsförmågan, så har väktaren samma förmågor som sin kusin golem. Väktaren är immun mot gift, sjukdomar och sömn. Väktaren sprängs när hans kp blivit 0 eller mindre.

Väktarens svaghet är att om någon skulle kasta vanligt vatten på honom så får han 1T6 i skada/liter vatten.

Väktaren kan ha upp till sin smidighet i alla smi-färdigheter och han kan ha upp till FV 4 i B färdigheterna. En väktare har inga färdigheter när de blivit skapla utan får lära sig genom träning och erfarenhet. Väktaren lyder sin herre totalt. Ofta används väktaren som väktare över sin herres skatt efter hans död.

STY: STO
STO: Enligt konstruktion
FYS: STO
SMI: 3T6
INT: 2T6+2
PSY: Sto+3T6
FFF: SMI
NATURLIGA VAPEN
Slag SMI 1T3
Spark SMI 1T6

KARLSTRÖM

Svävskärm (Mutant)

STO 20+2T10
INT 1T6
SMI 1T6+1
MST 2T6

FF: F5(vindhastighet)
Skydd: 2 poängs skinn
Färd.: Inga
Antal: 1T10+20

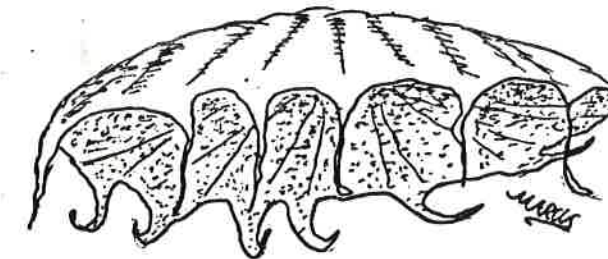
Attacker: Inga

En svävskärm lever i skogsområden där den lever på att suga näring ifrån träden. Den svävar i vindens riktning och kan själv reglera fart och höjd. När den är hungrig sänker den farten och höjden och sveper runt ett träd och suger näring enligt amöba princip. De liknar jättelika maneter men väger endast 25 kg. De kommunicerar med varandra genom att ändra färg på kroppen. Ibland sveper den sig runt människor, av misstag, som står eller går sakta. SL får bestämma hur stor chans det är att en karaktär blir omsvept beroende på hur många träd och karaktärer det finns. Om det är en karaktär i trädet blir denne också skadad.

Svävskärmen är en genomskinlig (när den ej kommunicerar) växtätare som rör sig ljudlöst.

En karaktär skulle ha svårt att upptäcka en svävskärm när denne kommer uppifrån luften, speciellt i mörker. Skadan en karaktär får är 1kp/ segment (3kp/rond) från frätande magsyror tills rustningens absorbering är värdelös. Efter det får den olycklige karaktären 2kp/segment (6kp/rond). Karaktären kan lösgöra sig från Svävskärmen genom att lyckas med ett SMI eller STY slag på motståndstabellen mot Svävskärmens STO/3. En karaktär kan ej använda vapen inne i Svävskärmen.

DAN "MUTANTSLED" EDHOLM



INTRESSERAD

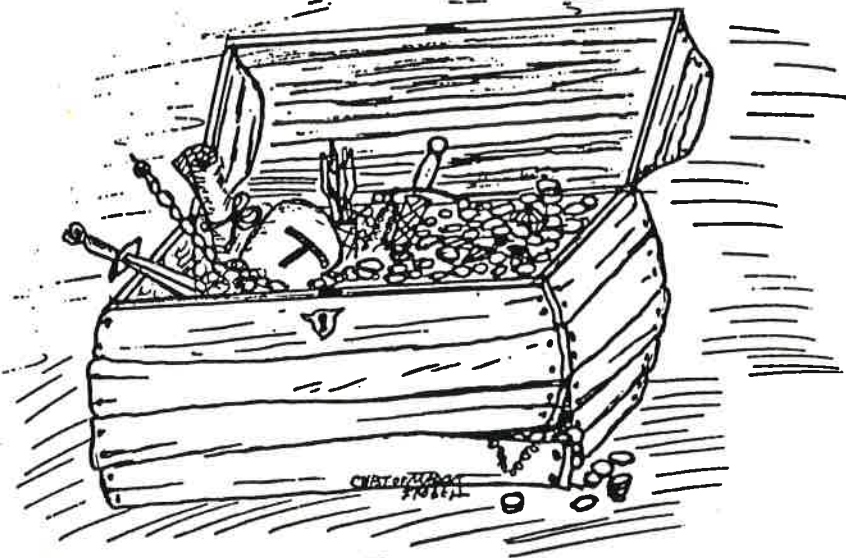
?

ANNONSERA HOS OSS!

RING: 013-121691 Efter 15⁰⁰.
013-130956



SKATTKISTAN



Magiska föremål för Konungar och Borgar

Irriterande Ärtan: Om denna örta läggs under en madrass, oavsett hur tjock den är, kommer den person av kunglig härkomst som sover därpå att sova otroligt dåligt. Desto finare härstamning personen har desto svårare får han att sova. Vanliga personer sover som en stock. Ärtan liknar en vanlig (okokt) grön, örta men om man känner på den känns den som gele.

Kraftens Tron: Detta är ett av de mest mäktiga onda föremålen och ingenting för vanliga äventyrare att leka med. När tronen är funnen och någon sätter sig däri kommer personen aldrig att vilja resa sig därifrån. Han lär sig omedelbart alla tronen förmågor och försöker utföra tronen mål på bästa sätt vilket är att erövra jorden. Tronen har INT 19 PSY 56 Förflyttning F20. Tronen och sittaren kan handla två ggr per rond tillsammans. De delar på PSY och alla förmågor de har så att bara det bästa gäller.

Stolen kan 3ggr/dag göra följande: teleportation, stenvägg, skingra, mörker, öppna, avbild, varseblivning, spårlos, spökröst, röra sig ljudlöst, och sannsyn. Iggr/dag kan den osynlighet, hela, magnesiumflamma, tystnad och illusion. Alltihop med effektgrad 4. 2ggr/rond kan den kasta antingen en E3 blixt eller enegistråle. Den kan alla besvärjelser i nekromantiskolan vilka här lägre skolvärde än 15. Dessa kan de med skicklighetsvärde 13. Den

har 46 KP, absorbering 10, skadas ej av vanliga vapen eller elektricitet, eld, vatten och mörker, besvärjelser typ sömn, terror, giftmoln och regenererar 2KP/rnd.

(Favoritstridstaktik: använd illusion, ljudlös, osynlighet och stenvägg för att smyga på offren och för att visa en illusion av tronen. Medan offren slösar sin magi och sina pilar på illusion öser tronen terror, magnesiumflamma, tystnad mörker, skingra, dödshand och paralysering över offren. När de ser mogna ut: go for the kill. Røj in med blixterna flammade, sittaren med ett arbalest och spökrösten skrattande. Om de skulle skada tronen, teleportera bort, hela, åk tillbaka. Håll på så till det sista motståndet är krossat.)

Följande besvärjelser gör specialskada på tronen: Knäcka 3KP/effektgrad, Jordväg om den kastas på en själv kan tronen inte skada mottagern i 1T4 rundor. Identifikation kunskap om alla tronen förmågor. Häva förstening, tronen blir 1. förslamad i 2 rundor. 2. tar 7T8 i skada. 3. sittaren faller av tronen. och blir sig själv 4. tronen flyr och lovar att ta en gruvlig hämd.

Magisk trumpinne: Ett av de största problemen i alla kungariken är snabb kommunikation. Detta problem löses elegant med denna sak vilken har en räckvidd på åtminstone 100 mil. När föremålet hittas brukas vanligen en bunt pinnar hittas. Om man slår med en pinne på en trumma och samtidigt tänker på en annan pinne i bunten, kommer den tänkta pinnan att börja slå på något föremål i takt med den första pinnen. Om man i förväg har kommit på någon kod kan man på detta sätt skicka meddelanden. Man kan kommunicera ännu längre sträckor genom att koppla ihop flera trummpinnar. Trummpinnarna ser ut som en trummpinne av asp förutom att det med små, svart bokstäver står "morse" på dem.

Silversked: Om en nyfödd i det ögonblick han föds får skeden i mun kommer han att få halverade köpkostnader vid köp av färdigheterna Köplså, Värdesätta och Räkning. Skeden kan bara användas en gång eftersom den smälter till honung i barnets mun. Skeden är gjord av aysilver och är inristad med orden "Om barnet nonung i all sin dar ska ha, i munnen denna sked ska val".

Segerns Bannér: Denna bannér sätts upp på en väl synlig plats innan ett fältslag börjar. Det får automatiskt ägarens symbol på sig. Alla egna trupper känner sig stärkta av symbolen och fältherren får +4 på stridsslagen, trupperna blir orädda och fiendens förluster ökar med 5%. Dock, om fienden erövrar flaggan får han alla fördelar. Ytterliggare en nackdel är att om man trots allt förlorar slaget blir förlustsilfrorna fördubblade. Bannéren har inskriptionen "I detta tecken skall vi segral"

Stenansiktsamulett: Så kallas den eftersom den gör bärarens tankar och oläsbara för magi. Det går inte heller att med magi säga om man ljuger eller inte om man bär amulett. Man kan inte heller betraktas genom kristallkuler etc. Detta är givetvis ett måste för alla härskare. Dessutom har den förmågan att omedelbart döda bäraren om så bäraren vill. Ett ytterliggare plus är att det blir mycket svårare att förfälska namnteckningen om amulett bärs.



Härskarkronan: Detta estetiska mästerverk är ovärderlig. Bara kronan utan magi är väl värd en 750 tl. Men så är det också något att hänga på huvudet. Bäraren får +3 på INT och KAR så länge han bär kronan. Han får +10 på ADM/JUR, +5 på astrologi, områdeskännedom(Kungariket), Kulturkännedom(samma sak), Geologi(äterigen), Heraldik, Historia, Taktik, Memorera, Övertala och Bluff. Man får +3 på popularitetstabellen, och +1 på Naturainkomster. De som talar och ser fursten känner ofta en lust att försöka hjälpa honom och deras moral häjs med 2. Kronan kan följande besvärjelser 2ggr/dag, tystnad, sann form, utseendeförändring och kalla handen. På kronan är följande symboler inristade: vänskap och lockelse. Alla besvärjelser är E2. Kronan är en otroligt vacker mithrillkrona som verkar glöda med ett svagt sken.

Åskledaren: Denna lans ska användas i turneringar. Det är en E4 lans som gör 2T10+2 plus SB i skada men bara i turneringar. Dessutom kan man om man inte helt vill följa riddarkoden trycka in en knapp varvid en 440 volts ström ledds genom lansspetsen in i motståndarens rustning, även om ha nu inte är jordad. Offret måste slå ett svårt PSY kast för att inte falla av

och sin egen attack glömmen han bort om han inte slår ett kritisk PSY kast. För den som inte vet hur det funkar kommer det för det mesta att se ut som om slagen ur sadeln av lansen på vanligt vis. Det bästa är att stöten är så kort att ryttaren tror att han blir kastad ur sadeln av lansen.

Mattias

Hjerppe



KORSA HÖGLANDET

Av Dan Edholm

Detta är ett soloäventyr som spelas i etapper. Hur många etapper det blir är ännu oklart men äventyret kommer att fortsätta i nästa nummer av denna enormt intressanta tidning.

Civilisationen har gått under i ett tredje, men inte alls så förödande och kraftigt världskrig, som beräknat. Vatten hör till bristvarorna och människor har blivit barbariska rövare för att slåss i klaner om denna livsnödvändiga vätska. Du tillhör en klan som lever i en befäst by i norra delen av det så kallade Högländet. Ledaren, Inge Hopp, ber dig om en tjänst. Han vill att du ska resa söderut i hopp att finna vatten åt byn. Han varnar för att uppdraget kan bli mycket farligt med stråtrövare och andra lurendrejure. Om du åtar dig uppdraget skänker mekanikerna i byn dig en super bil, som de mekat ihop. Bilen är kraftigt bepansrad och bestyckad med två rörliga kulsprutor på taket som avfyrar samtidigt mot samma mål. I bilen finns som i alla andra bilar från 2000-talet en dator för att beräkna effektivaste bränsle förbrukning och för att sikta kulsprutorna. Hans sista ord är ett farväl och lycka till.

Här följer ett stycke regler för dig som aldrig har spelat ett soloäventyr förrut. Du slår först din karaktärs grundegenskaper (2T6) och skriver ner dessa på ett rollformulär som erhålls genom att sända ett frankerat kuvert till vår redaktion... Nej då! Rollformuläret bifogas i tidningens mittenuppslag. Du börjar sedan läsa på punkt 1. När du får en anvisning att gå till ett visst nummer, fortsatt och läs vidare där. Vid valmöjligheter väljer du ett alternativ och följer anvisningarna. Om karaktären dör är det bara att slå nya grundegenskaper och börja om igen. Har du regelfrågor eller förslag till utveckling kan du gärna skicka ett kuvert till redaktionen. Glöm inte att ha med ett frankerat kuvert med din adress på så att vi kan skicka tillbaka svaret. Märk kuvertet "KORSA HÖGLANDET" i övre vänstra hörnet och skriv lätta frågor som vi kan svara kort på.

Förklaring av termer:

"2T6": Slå två sexsidiga tärningar och lägg ihop resultaten.

Eldstyrka: Detta värde talar om hur bra vapnen fungerar. I strid mellan fordon används Eldstyrka istället för Skicklighet för att avgöra vem som träffade vem. Detta värde ska vara så högt som möjligt. Din bil har 14 i Eldstyrka

Pansar: Din bil är väl försedd med tjock pansarplåt. Denna kommer få en hel del stryk under äventyret. Om ett fordon får en skada, subtrahera då denna från Pansarvärdet. När

ett fordon Pansarvärde har nått 0, exploderar bilen och alla passagerare dör. Din bil har 50 i Pansar

Skicklighet: Grundegenskapen som används för att mäta hur bra någon är på att göra något, över huvud taget. Denna grundegenskap används vid strid bla. (se strids regler). Slå 2T6 för din karaktär.

Fysik: Denna grundegenskap talar om kroppsbyggnaden för individen och värdet anger hur mycket skada en individ tål. I strid bla. kan du förlora Fysik poäng (skada). Om du gör det dra ifrån den angivna skadan från din Nuvarande Fysik. Om värdet når 0 eller lägre har individen dött. För mer information, se stridsregler. Slå 2T6 för din karaktär.

Tur: Denna grundegenskap anger din tur. Desto högre värde desto bättre. Din karaktär har 2T6 i Tur.

Originalvärde: Det värde din karaktär har i grundegenskapen från utslagningen. Detta värde kan ej minska eller öka och kommer således vara konstant under hela äventyret.

Nuvarandevärde: Detta är från början det värde du slog ut men detta kommer kanske att öka eller minska beroende på om du tar skada eller dyl. Om du förlorar ett antal Fysikpoäng drar du ifrån dem på Nuvarandevärdet för Fysik. Om du senare skulle bli botad och återfå ett antal Fysikpoäng lägger du till det till Nuvarandevärdet. Nuvarandevärdet kan dock aldrig överstiga Originalvärdet.

Här följer en kort förklaring av din utrustning:

Järnspikar: Din bil är försedd med två kammare med järnspikar. Det är föremål med, fyra vassa spetsar avsedda att utslängda på en väg göra hål i bildäck. Om du använder dig av dessa, kryssa för en järnspik och slå 3T6. Om resultat är lägre eller lika med ditt värde i Nuvarande Tur så har motståndarens däck blivit punkterat. Du kan räkna det som du vunnit striden. Om det är fler än en förföljare måste du ödsla fler kammare med spik. Det går åt en kammare för varje motståndare.

Bensin: Så fort det står i texten att din bensintank är slut, kryssa för en reservdunk. Om du inte har någon kan du räkna det som att din karaktär har dött.

Reservdäck: Om du får punktering, kryssa för ett reservdäck. Om du ej har något så har din karaktär misslyckats med uppdraget. Du kan fortsätta köra bilen fast datorn i bilen byter däck pga. enkelhets skäl.

Vatten och Mat: Radera en mat och en vatten varje gång det står så i texten. Om du ej har dör din karaktär av hunger och törst.

Automat pistol: Detta är ditt fruktansvärda handvapen. Denna pickadoll är extremt giftig, med andra ord ett hembygge av klass. Du har obegränsad ammunition för att lätta på realistiken. När du tillfogar någon skada (se stridsregler) med detta vapen slå 1T6 och subtrahera skadan från motståndarens Fysik.

2 Handgranater: Dessa är begränsade men påverkar offren lite kraftigare. Slå 3T6 i skada för dessa fasansfulla vapen. Kryssa ut en granat när du använt den även om motståndaren skulle infliktera skada på dig.

2 Läkdroger: Dessa förtäres genom att dricka dem, då man erhåller 1T6 Fysikpoäng. Den Nuvarande Fysiken kan dock inte överstiga originalvärdet.

Blandrustning: En speciellrustning som du har på dig. Den subtraherar 2 poäng från skadorna din karaktär råkar ut för. Den absorberar bara skada som påverkar dig personligen, alltså inte din bil eller något sådant.

Stridsregler

Om din karaktär råkar i strid med andra individer ska du genast följa dessa regler.

- 1) Välj vapen. Om ditt vapen är begränsat, radera ett skott, en granat eller vad det kan vara.
- 2) Slå 2T6 och lägg till din karaktärs Skicklighet.
- 3) Slå 2T6 och lägg till din motståndares Skicklighet. Om det finns fler motsändare så slåss din karaktär med en i taget. Om du klarar av den första fortsätter du men den andra osv.
- 4) Den av er som får högst resultat träffar den andre med sitt vapen. Om din karaktär träffade honom, slå skadan för din karaktärs vapen. Om motståndaren träffade din karaktär, slå skadan för hansvapen.
- 5) Subtrahera skadan av Fysiken på den av er som blev träffad. På din karaktär alltså den Nuvarande Fysiken. Om någon bär rustning glöm inte att reducera skadan innan du drar av på Fysiken. Om någons Fysik når 0 eller lägre är denne död.

I fordonsstrid gäller samma regler, men Skicklighet ska bytas ut mot Eldstyrka, Fysik mot Pansar och Rustning skyddar inte. När ett fordon Pansar nått 0 eller lägre, sprängs fordonet och alla passagerare är döda. (DIN BIL HAR 3T6 I SKADA).

Lycka till!

1.

Du stuvor in ditt bagage och kontrollerar utrustningen innan du ger dig av. Resan är fridfull och solen skiner kraftigt. Mot kvällen kommer du fram till en avtagsväg beläggd med asfalt. Hettan skimrar när varmluft stiger från den heta solvärmda asfalten.

Vill du svänga in på avfarten; Gå till 3
Vill du fortsätta på landsvägen; Gå till 23

2.

Du passerar ett hotell, som ser ganska risigt ut. Några bilar står parkerade på den vanvårdade parkerings- platsen. Du känner dig mycket trött och svänger in. På dörren in ser du att det kostar 80 kronor att hyra ett rum.

Vill du hyra ett rum för 80 kronor; Gå till 17

Vill du istället sova i bilen här; Gå till 20

3.

Du svänger in på avfarten och lämnar den gamla landsvägen. Du kör och kommer in på bergigare trakter. Det börjar skymma och du är mycket trött.

Du känner på dig att du måste stanna och sova. Plötsligt fångar dina ögon ett gammalt förfallet hus.

Vill du stanna vid huset och undersöka om man kan sova i det; Gå till 4

Vill du fortsätta på vägen; Gå till 28

4.

Du stannar bilen och plockar med dig din utrustning från bilen. Just som du tänker slå igen bildörren slängs ytterdörren till huset upp och där står en gammal man i slitna kläder. Du kan nästan se hur lopporna hoppar omkring i hans gråa tovig skägg. Han bär en mycket sur min men värst av allt ett hagelgevär, som han siktar mot dig.

Vill du dra din Automatpistol och göra processen kort; Gå till 27

Vill du slänga dig i bilen och fly; Gå till 28



5.

Du kör upp på en dåligt skött bergsväg, som slingrar sig upp och nerför bergen.

Gå till 18

6.

Slå 3T6, om resultatet är lika med eller under din Nuvarande Fysik; Gå till 2
Om resultatet är högre; Gå till 14



7.

Du fortsätter längs vägen och stöter på en gammal man. Han bär ett mycket vänligt leende och undrar om du vill följa med honom in i hans garage.

Vill du det; Gå till 25

Vill du fortsätta österut; Gå till 29

Vill du fortsätta söderut; Gå till 8

8.

Du svänger söderut och åker in på en grusväg. Plötsligt sjunker vägen bakom dig som dy. Tack vare att du körde så fort så sjönk inte bilen. Det verkar som om detta var en anlagd fälla. Snabbt, kastar du dig ut genom bildörren och söker skydd. Du skymtar två män inne i skogen på din högra sida. De använder kpistar. Använd stridsreglerna.

Alfred: Skicklighet: 5 Fysik: 8 Kpist, skada 1T6+3

Bertil: Skicklighet: 5 Fysik: 6 Kpist, skada 1T6+3

Om du vinner striden kan du ta en kpist; Gå till 9

9.

Du passerar ett biokemi företag. Det finns en stor lokal inne på det inhägnade området.

Vill du fortsätta; Gå till 13

Vill du undersöka byggnaden; Gå till 35

10.

Du åker inte länge, Men plötsligt ser du fyra motorcyklister i backspegeln. De liknar stråtrövare. Du kan om du vill olfra järnspikar på dem.

Natthökarnas ligistgäng, 4 medlemmar, alla har Eldstyrka: 10 Pansar: 15 Skada: 3T6

Om du vinner striden; Gå till 29

11.

Du kommer över till fastlandet. Plötsligt får du syn på en befäst by. En utkik i ett torn upptäcker dig och lite senare får du ett radiomeddelande som förklarar att de vet vem du är och har haft kontakt med din bys ledare. De erbjuder dig kost och nattehärbärge.

Gå till 30

12.

Du kommer över ~~HANS VATTEN~~ till ön Morgil. Färjekarln berättar att den enda attraktionen på ön är Greve Arnolds palats. Han har många rikedommar men också många vakter. Många har försökt sjåla hans skatt, men fallit för hans beväpnade vakter.

Vill du åka till fastlandet på den andra sidan av ~~HANS VATTEN~~ ifrån den du kom ifrån; Gå till 11 och ta bort 100 kronor

Vill du Undersöka palatset; Gå till 19

13.

Du finner ett litet hemtrevligt kafé efter att ha susat ner för en lång backe.

Vill du gå in och ta en kopp kaffe; Gå till 15

Vill du Fortsätta längs vägen; Gå till 30

14.

Du somnar vid ratten och vaknar av att bilen ligger i diket och morgenen har kommit. Du tar 1T6 poäng i skada men rustning absorberar 2 poäng av skadan. Du vilar ett tag innan du knuffar upp bilen på vägen igen. Ta bort 1 dags mat och vatten.

Gå till 24

15.

Kaffet kostar 15 kronor. När du står framme vid kassan och just har betalat, kommer två

stycken tuffingar fram och anfaller dig med pistoler.

2 tuffingar, Skicklighet: 4 Fysik: 10
Rustning: Skinnställ (skadan subtraheras med 1), Pistoler, skada 1T6-1

Om du vinner striden; Gå till 30

16.

En björn anfaller dig.

Skicklighet: 5 Fysik: 14 Rustning: päls (absorberar 1 poäng), Björntass, skada 1T6+1

Om du vinner striden; Gå till 34

17.

Du tar in på ett rum och sover fridfullt hela natten. Tag bort en mat och en vatten. Du vaknar dagen därpå med pigga äventyrslustna ögon. Solen skiner och vildmarken lockar med äventyr.

Gå till 7

18.

Du kommer fram till en hängbro som ser ut att vara i extremt dåligt skick. Du väljer att köra över med full gas så att den inte hinner brista innan du är över. Slå 1T6, om resultatet är under med eller lika med din Tur så klarar du det annars faller bilen ner och krossas mot avgrunden och du dör.

Om du klarar det; Gå till 22

19.

Du kommer fram till dörren men fyra vakter kommer fram och ber dig att försvinna.

Vill du försvinna; Gå till 11 och ta bort 100 kr.

Vill du dra dit vapen och anfalla; Gå till 21

20.

Du somnar i bilen. Det är ganska obekvämt men du är så trött att du inte känner smärtan i din rygg. Du vaknar nästa morgon och finner till din förvåning att dina läkedroger är borta. Kryssa för dem. Sudda ut en mat och vatten.

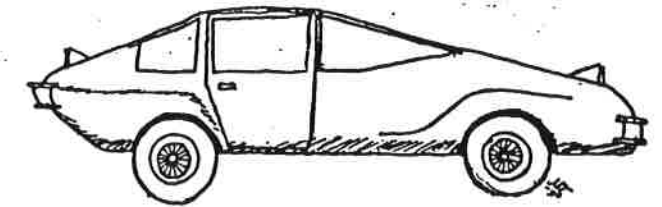
Gå till 7

21.

De anfaller.

4 Vakter, Skicklighet: 6 Fysik: 9
Maskingevär (skada 2T6)

Om du vinner striden; Gå till 33



22.

Du svänger ner på en asfalterad väg. Utmed kanten står en skylt med väderbitna bokstäver i svart mot orange bakgrund. De lyder "Motorväg, Varning: ligist frizon".

Gå till 10

23.

Du finner en grotta som skulle duga att sova i. Det börjar skymma och du är mycket trött.

Vill du fortsätta; Gå till 6

Vill du undersöka grottan; Gå till 16

24.

Du har just vaknat och fortsatt längs vägen igen. Solen står högt och när du rundar en kurva finner du att vägen är blockerad av ett stenbrott. Det skulle ta flera dagar att göra vägen fri. Du kommer ihåg en liten ovänlig infart som du just passerade förbi. Du vänder bilen och far tillbaka till infarten.

Gå till 5

25.

Han säger att han heter Viktor Kurtsson och är uppfinnare till yrket. Han erbjuder dig fyra stycken oljedoser som fungerar på samma sätt som spikarna för 300kr eller 100kr styck. Han säljer 1 bensindunk för 200kr också. Innan du far varnar han dig för kafét nedanför backen. Han påstår att det vimlar av busar där.

Vill du köra söderut; Gå till 8

Vill du köra österut; Gå till 29

26.

Du finner en reservdunk med bensin.

Gå till 37

27.

Slå för strid.

Gammal gubbe, Skicklighet: 5 Fysik: 6
Hagelgevär (skada 2T6)

Om du dödar honom kan du ta hans hagelgevär som har obegränsad ammunition; Gå till 31

Om du vill fly; Gå till 28

28.

Du fortsätter längs vägen. Det är mörkt ute nu.

Slå 3T6, om resultatet är under eller lika med din Nuvarande Fysik; Gå till 32
Om inte; Gå till 14

29.

Du kommer fram till ~~ETT~~ HAV. Vägen slutar här men en färja ligger ankrad. Det kostar 100kr att resa med färjan. Du ser en Ö och NYTT LAND PÅ ANDRA SIDAN.

Vill du åka ut till ön Morgil; Gå till 12 och betala 100 kr
vill du åka över till fastlandet; Gå till 11

30.

Du kör in genom en port. Ovanför den hänger en flagga som vin den sakta leker med. På flaggan står med gula bokstäver mot röd bakgrund "Fort Silverspets". Människorna är mycket vänliga. De erbjuder dig mat och husrum. Du har klarat den första etappen av Korså Högländet. Skriv gärna vad som var bra och vad som var dåligt så vi kan förbättra äventyret till nästa nummer.

31.

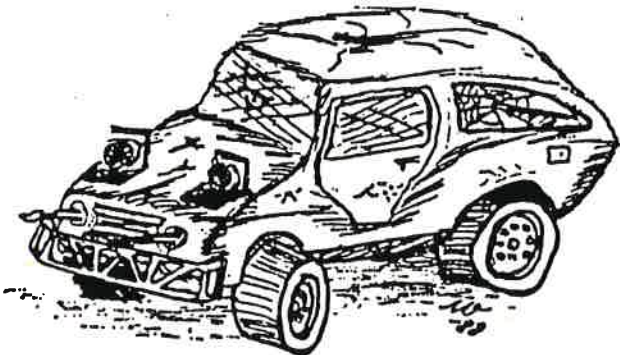
Du har dödat den gamle mannen och hinner precis begrava den stackaren innan du somnar. Du behöver inte äta din egen mat för han hade en färsk grillad kyckling som du sätter i dig.

Gå till 24

32.

Du fortsätter längs den ändlösa vägen. Du finner till slut en lämplig plats att sova vid. Du stannar motorn precis innan du somnar. Kryssa för en mat och en vatten.

Gå till 24



33.

Du finner palatset deserterat. Det verkar som om greven har flyttat. Du finner endast i läkedrog bland flyttlådorna.

Gå till 11 och subtrahera 100 kronor för färje trippen till fastlandet.

34.

Du somnar efter striden och vaknar inte förrän nästa dag. Dra ifrån en dags mat och vatten.

Gå till 22

35.

Inne i lokalen anfaller två genmanipulerade apor dig med vassa klor och fasansfulla huggtänder. De skriker fruktansvärt och öronbedövande då de anfaller i vrede.

2 Apor, Skicklighet: 4 Fysik: 4
Klor/Huggtänder (skada 1T6)

Om du klarar av dem; Gå till 26



36.

Plötsligt, när du kör, för du syn på en befäst by. Du kan se ett utkikstorn och ett knippe strålar från solen glänsar till. Du antar att någon i tornet fick syn på dig med en kikare. Din radio i bilen fångar upp ett meddelande. Det kommer från fortet och förklarar att de vet vem du är och de har länge haft kontakt med din bys ledare. De erbjuder dig kost och logi under en obestämd tid.

Gå till 30

37.

Du lastar på dunken i din bil efter att ha funnit lokalen länsad på värdeföremål. Flera maskiner är förstörda. Du sätter dig i bilen och startar dess fruktansvärda motor och ger dig iväg.

Gå till 13

