

Rollspelstidningen

# Legend

Nr 1

Oktober 1986

Cs pris 25 kr



- Åh..Nej.
- Ännu fler.
- Att äventyrare aldrig lär sig.

## PROLOG

Du håller just nu i din hand det allra första numret av tidningen LEGEND.

Denna tidning är främst till för dig som spelar D&D, men tidningen kommer även att innehålla annat smått och gott.

LEGEND utkommer varannan månad och kommer att innehålla minst ett D&D-äventyr och en mängd D&D-tillbehör. I tidningen kommer det även att ingå spelrecensioner, besvarade frågor, spelannonser, nyheter och förhoppningsvis en tecknad skämtsida.

LEGEND kommer att finnas i alla välsorterade butiker som har D&D-prylar och du kan naturligtvis prenumerera på tidningen.

Vi tar gärna emot inskickat materiel till tidningen och införda bidrag belönas med minst ett gratis exemplar av tidningen, så skicka med namn och adress.



## INNEHÅLL

Prolog.....	3
D&D-äventyr SVARTA STENEN.....	4
D&D-översättningar.....	13
Världskartan.....	16
Beskrivningar av världskartan.....	18
Recensioner.....	20
ASL Scenario.....	23
Orcher.....	24
Byn Vellir.....	26
Svenska D&D förbundet.....	28
Spelannonser.....	28
Nyheter.....	29
Seriesidan.....	30

En hel-årsprenumerations på Legend kostar 140 kr för sex nummer och då ingår även porto. För att prenumerera så skickar du in pengarna på postgirokontot 660429-4857 och glöm inte att fylla i på talongen utdelningsadress och vilket nummer prenumerationsen börjar med.

En privat- eller föreningsannons som är en spalt bred och tre rader hög kostar 20 kr. Pengarna betalas in på postgirokontot 660429-4857 och annonsen skickas till Mikael Palo. Övriga annons-priser på förfrågan.

Materiel, frågor och övrigt skickas till Mikael Palo.

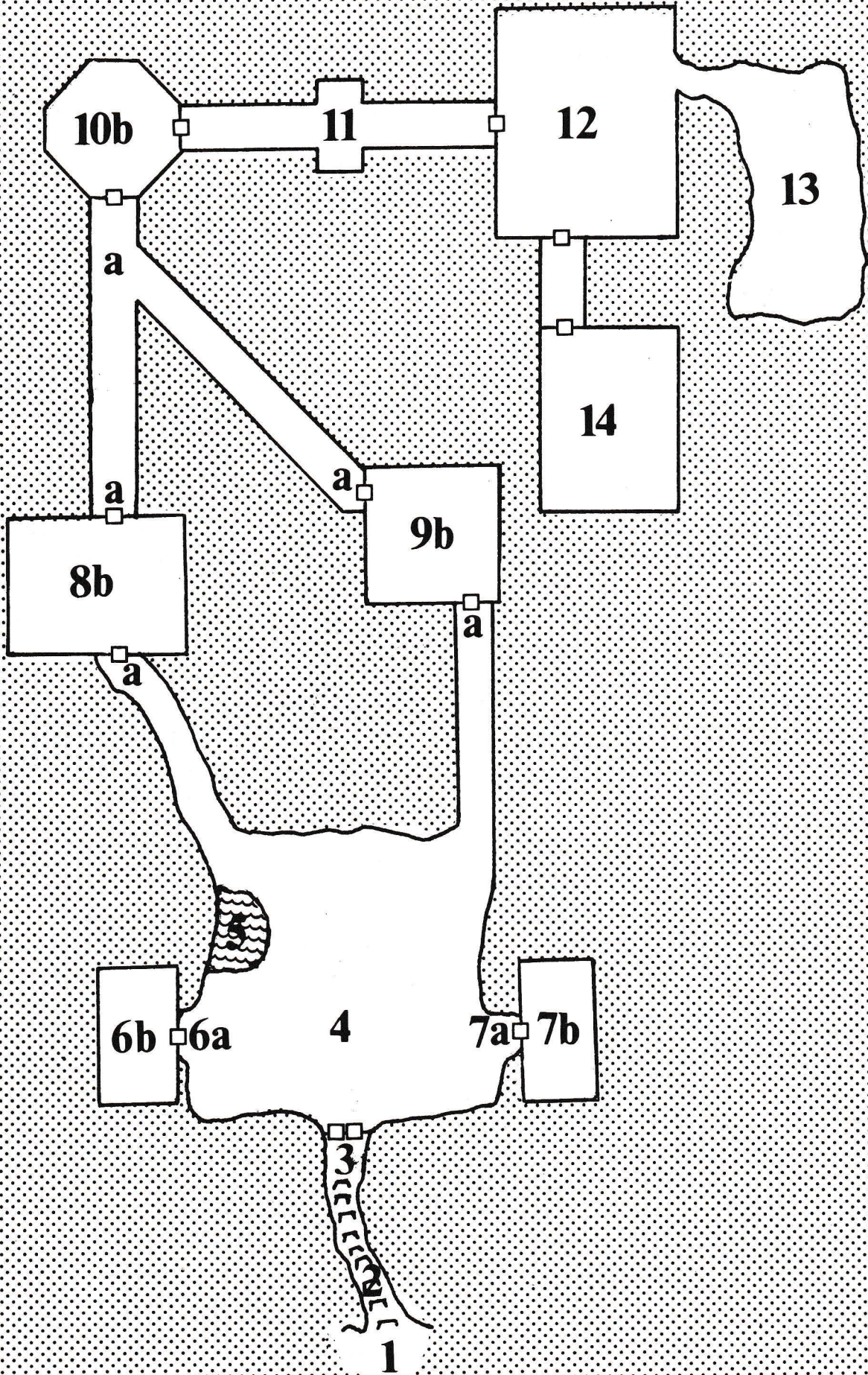
Ansvarig utgivare

Mikael Palo  
Brunnehagen 28  
417 47 Göteborg

Medhjälpare till detta nummer

Per-Erik Andersson, Mikael Börjesson  
Håkan Carlström, Klas Gustafsson  
Peter Hedlund, Nils-Gunnar Nilsson  
Robert Niklasson, Mats Olsson  
Kjell Regmer

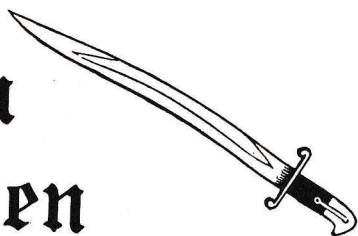






# D&D

## Svarta Stenen



### Bakgrund Svarta Stenen

Besvärjaren Sham Dracklari föddes för 32 år sedan i den lilla byn Delgårg och flyttade senare till staden Tzarsim, där han lärde sig magins hemligheter.

Sham Dracklari strävade efter makt och detta medförde att han för två veckor sedan stal värdesaker till ett värde av cirka 2000 guldpengar plus att han tog en magisk dolk och en magisk svart sten. Alla dessa saker tog han av Förtrollaren Malandri Hemmanio.

Sham Dracklari ansåg det tvunget att fly från staden Tzarsim för att inte Malandri skulle få tag i honom.

Flyktvägen går nordöst mot Orchbergen därför att Sham tänker skaffa sig några legosoldater och orcher passar ganska bra för ändamålet. Söder om Orchbergen träffar Sham ett gäng orcher, som är intresserade av att följa honom mot en skälig betalning. Efter diskussioner fastställdes betalningen till 28 guldpengar per dag och hälften av kommande byten.

Orchgänget består av ledaren Krazzo, Bric som är Shaman, Urc, Grymf, Rosk, Gronoci, Karoro, Asko, Ar, Urss, och en varg med namnet Gluffs.

Sham Dracklari som nu ansåg att han hade ett betryggande avstånd till staden Tzarsim hade inte upptäckt några spår efter Malandri. Han tycker då att det skulle vara dags att börja nyttja den magiska svarta stenen han hade stulit.

Den svarta stenen kan förvandla en levande människa till en gengångare och denna gengångare kontrolleras av den människa som sist har berört stenen, men det tar två dagar innan människan har förvandlats till en gengångare och stenen måste efter det ladda upp sig själv i minst en månad innan den på nytt kan skapa en gengångare.

Hur som helst tänkte Sham bege sig till en plats långt bort från staden Tzarsim och till en plats där man ganska lätt kan fånga en levande människa. Orchen Bric kommer då med förslaget att de

skall bege sig söderut till ett gammalt orchthåll som ligger nära den lilla människoby Vellir.

När sällskapet är på väg mot Skelettgrottan, (som orchthålllet kallas), stöter man på en familj resar. Sham Dracklari lyckas övertala familjen att följa med honom mot en betalning bestående av tio guldpengar per dag och en tiondel av möjligt byte.

Familjen resar består av bröderna Buff och Muff, Buffs fru Mirrin och deras lilla son Blurri.

Framme vid Skelettgrottan uppstår problem fastän det inte finns något annat orchgäng där. Problemet är att en ovanlig varelse som kallar sig själv Tugg har ramlat in genom taket till ett av de inre grottrummen och Tugg kan inte komma ut igen. Sham kommer överrens med varelsen, som inte är dum, att dom skall mata Tugg i utbyte mot att "han" inte attackerar någon som bär orchernas stammärke. Efter det att Tugg fått ett smakprov på Shams magi så blev "han" övertygad om att det är en bra överenskommelse.

I tre dagar skaffade sällskapet mat, spanade in terrängen och gjorde grottan lite mer hemtrevlig.

När dom tre dagarna hade gått så begav sig Sham och orcherna Krazzo, Urc, Grymf, Rosk, Gronoci, Karoro samt resen Muff iväg mot byn Vellir, medan resten stannade kvar i grottan och vaktade.

Sent på natten når Sham och de utsedda fram till Pastorns hus som ligger lite avsides utanför byn. Gänget stormar in i templet och medan Sham sover Pastorn så skjuter Rosk ihjäl Pastorns ende lärling med ett armborst. Gänget lämnar sedan templet efter att ha tagit de värdeföremål som finns och satt eld på templet. Den döde Novisen Midra Halla lämnas, medan Muff bär bort den sövde Pastorn Derra Talas.

Vid middagstid kommer gänget tillbaka till grottan där det har varit lungt. Besvärjaren Sham Dracklari ger order till de övriga att hålla vakt och att han får bara störas om det är ytterst viktigt. Sham börjar sedan med att förvandla Pastorn till en gengångare. Det går ett dygn och sedan börjar det hända saker.





## Inledningar Svarta Stenen

Här är tre olika inledningar som kan användas till äventyret.

### Gäckande orcher

Några av orcherna befinner sig vid samma plats som spelarfigurerna och orcherna drar sig inte för att t ex stjäla saker som de anser att de behöver bättre. Efter ofoget beger sig orcherna tillbaka till grottan eftersom de endast skulle vara ute i tre dagar för att samla mat.

Manövrera så att spelarna bestämmer sig för att följa efter orcherna för att hämnas och/eller få tillbaka sina förlorade saker. Se till att rollfigurerna når grottan då bakgrundsberättelsen slutar.

Glöm inte att lägga in föremål som orcherna möjligtvis har tagit, i äventyret.

### Överfallet

Spelarfigurerna kommer till den lilla byn Vellir på middagen efter Shams överfall på templet. Byborna ber spelarna att befria Pastorn och se till att orcherna inte återkommer till byn. För detta erbjuds rollfigurerna byns samlade tillgångar i pengar som består av 300 guldpengar.

Byborna har följt spår från det nerbrända templet och funnit en grotta som vaktas av två orcher. Man uppskattar ur spåren att det är sex till nio orcher och en mycket stor och tung varelse i grottan. Byborna är inte bra på att slåss så de kan inte befria Pastorn om han nu lever. Se till att rollfigurerna når grottan då bakgrundsberättelsen slutar.

### Magikern

Förtrollaren Malandri Hemmando har lokaliserat Sham, men han vill själv inte anfalla utan tar därför kontakt med rollfigurerna och ber dem hämta hans magiska dolk och magiska svarta sten.

Som belöning får spelarna de 2000 guldpengar som Sham har tagit från honom och de får även allt övrigt de hittar plus att Malandri garanterar dem 2000 guldpengar om de av någon konstig anledning inte skulle finnas i grottan. Se till att rollfigurerna når grottan då bakgrundsberättelsen slutar.

## Övrig äventyrsinformation Svarta Stenen

Sifferförklaringarna är uppställda så att först i den inramade texten står det som spelarna ser, hör, luktar och dylikt frånsatt monstrens utrustning som står vid monsterbeskrivningen. Efter detta kommer information för spelledaren och efter det kommer monsterbeskrivningen som är uppställd enligt nedan:

Ras, Namn/(antal): Pansarklass PK; Figurklass & Figurgrad eller Livstärningar LT; Livspoäng lp; Förflyttning meter per drag (meter per runda) F; Antal attacker AA; Skada S; Räddningsslag RS Klass & Grad; Stridsmoral SM; Livsåskådning LÅ; Träff i pansarklass 0 TIPKO; Erfarenhetspoäng EP; Specialegenskaper.

Formler (listade per grad)

Utrustning och övrigt.

TIPKO = Träff I PK 0. Detta är vad man behöver slå på träffslaget för att träffa någon med PK 0. Minsta träffslag för övriga pansarklasser kan då lätt beräknas som TIPKO-PK. Detta är en utmärkt förenkling som man bör lära sig att hantera. Om man vet TIPKO för ett monster (eller en rollfigur) behöver man inte söka igenom någon träfftabell för varje gång det skall attackera, utan man behöver bara slå träffslaget och se vilken PK det kan träffa med det slaget genom TIPKO-träffslaget.

Så kom ihåg:

Minsta träffslag för träff = TIPKO-PK

Bästa PK som kan träffas = TIPKO-träffslaget

Bric är Shaman. De kan kasta prästformler, men sättet de kastar dem på skiljer sig oftast lite från det vanliga (upp till spelledaren hur). En Shaman kan inte kasta formler från pergamentrullar.

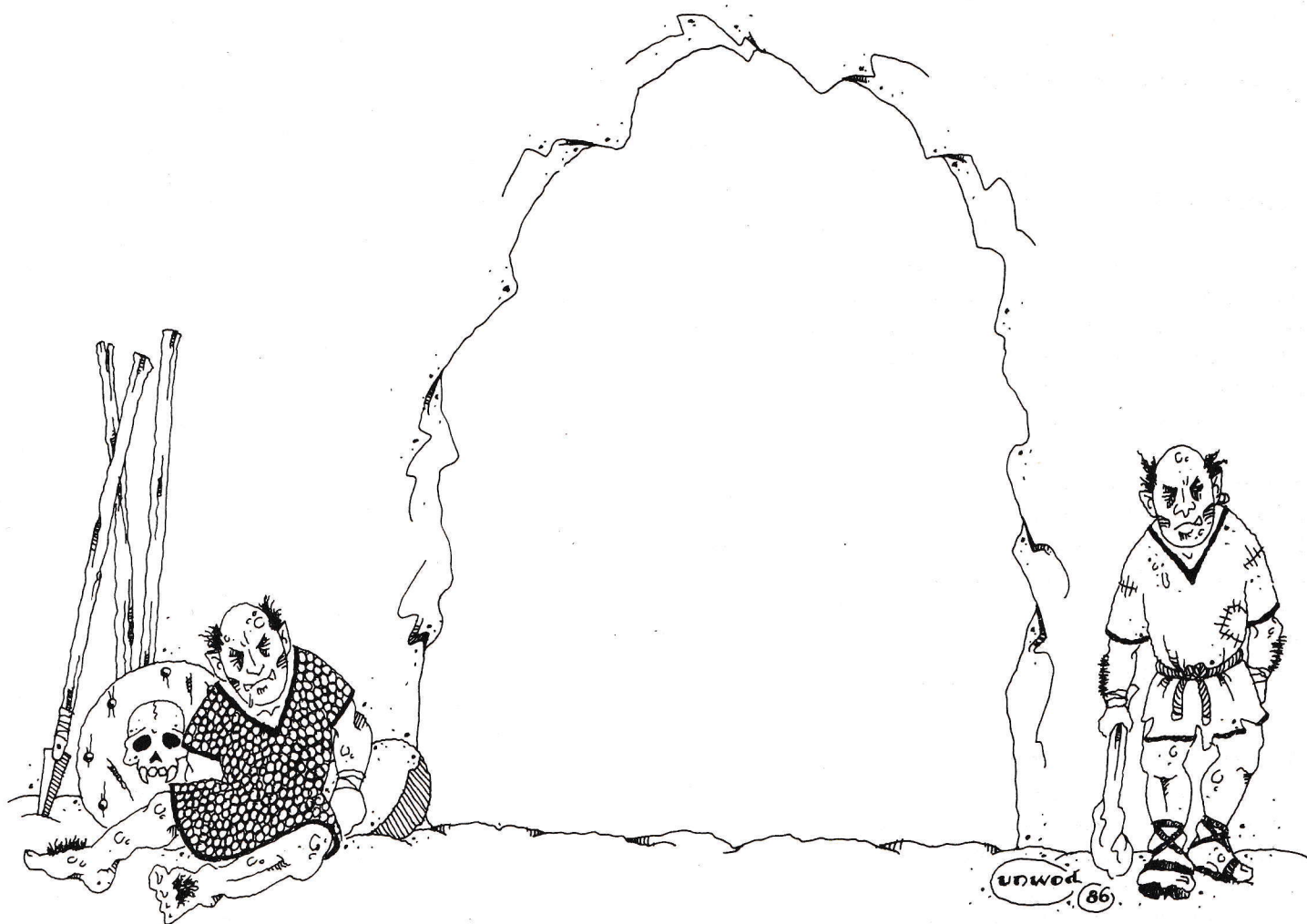
När orcherna är i strid används den stridsmoral som är högst som gruppens stridsmoral.

Där inget annat sägs om dörrarna är det vanliga trädörrar utan lås.

Som spelledare bör du läsa igenom äventyret flera gånger så att du förstår och kan det.

Anpassa alltid äventyret så att spelarna kan klara det. Tex om de är få och dåliga i strid låt en byinvånare följa med.





## Sifferförklaringar Svarta Stenen

1) En bergssida med en grottingång vid marken. Grottingången är cirka 2 meter bred och 2,5 meter hög. På vänster sida av ingången sitter en orch (Gronoci) och sover. På höger sida av ingången lutar sig en halvsovande orch (Karoro) mot bergväggen.

SF (spelarfigurerna) kommer att se orcherna på 30 meters avstånd utan att orcherna har märkt spelarna, förutsatt att de inte har avgett onormalt högt ljud. Helst skall SF klara av att oskadliggöra de två orcherna utan att de hinner varna resten, men uppför sig spelarna helt felaktigt så går det galet. Om Karoro märker SF så väcker han Gronoci och rusar sedan in och varnar alla andra orcherna, medans Gronoci täcker grottan.

Orcherna har vaktombyte vid gryning och skymning, men Krazzo och Bric håller aldrig vakt.

Orch, Gronoci: PK 4; LT 1; lp 3; F 27m(9m); AA 1 taparyxa el. 1 spjut; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10; -1 attack i solljus.

Ringbrynja, sköld med stammens dödskallemärke påmålat, en taparyxa(1t6), tre kastspjut(1t6), ett svart bälte där det hänger tolv musdödsallar, en penningpung innehållande 2gp, 7sp, 13kp och en helt rund liten gråsten.

Orch, Karoro: PK 9; LT 1; lp 1; F 36m(12m); AA 1 knölpåk; S 1t4; RS K1; SM 3; Lå Ka; TIPKO 19; EP 10; -1 attack i solljus.

Knölpåk(1t4), trasiga kläder, ett 1,5 meter långt hamprep runt midjan, halvt söndriga sandaler, 1pp som är insatt i klacken på den vänstra sandalen. Karoro har inget stammärke.

2) En mörk naturlig grottingång som sluttar kraftigt neråt. Gången är cirka två meter hög och har uthuggna trappsteg som man kan gå på. På väggarna växer det mossa och gången är fuktig.



3) Gången slutar med en bastant dubbeldörr av ek. Dubbeldörren har inget synligt lås och saknar handtag. Från springorna kommer det svagt ljus. Man hör rinnande vatten på avstånd.

Om någon lyssnar på östra dörrhalvan så har man dubbel normal chans att höra orchen som sover sittande mot den dörrhalvan. Den västra dörrhalvan är bara att skjuta upp, men om man försöker det med östra dörrhalvan så tar det emot och man väcker Asko. Bli Asko väckt så tittar han efter vad det är som har väckt honom och om allt inte står rätt till så springer han iväg och varnar de andra orcherna.

Orch, Asko: PK 5; LT 1; lp 7; F 27m(9m); AA 1 bredyxa el. 1 armborst; S 1t8/1t6; RS K1; SM 7; Lå Ka; TIPKO 19; EP 10; -1 attack i solljus.

Ringbrynja, bredyxa(1t8) med stammens dödskallemärke, ett armborst(1t6), en grå filt, en stor säck med en liten levande svart mus i, fyra armborstlod och en stor penningpung som är tom sen gårdagens täringsspel.

Asko är lillebror till Krazzo och halvbror till Bric.

4) Ett stort grottrum som är upplyst utav två facklor som hänger på norra väggen. I rummet finns det ett flertal stalagtiter och stalagmiter. Grottan är ungefär fem meter hög.

5) En damm med småfisk och ett mycket litet vattenfall rinner ner i dammen. Vatten tränger ut tre meter upp efter väggen.

6a) En två meter hög trädörr som är lite murken. På dörren hänger det ett gammalt rostigt litet hänslås. På dörren står det skrivet ett ord (MAT) på orchiska.

Låset är väldigt dåligt så man har tredubbel normal chans att öppna det. Försöker man slå sönder låset så behöver man 8 träffar i ett slag eller 39 träffar totalt, men det är 1% chans per träff man gör att slagverktyget går sönder. Dörren kan slås in, men det tar cirka 9 minuter för en normalstor och stark varelse att göra det. Bric har nyckeln till låset.

6b) Ett mellanstort uthugget förrådsrum som är 2,5 meter högt. Rummet innehåller tre stora tunnor, två små tunnor, en säck, tre upphängda vildsvin, två upphängda änder och en upphängd häst.

En liten tunna är bottenfylld med salt och den andra lilla tunnan är fylld med öl. Säcken är fylld

med potatis. Två stora tunnor är tomma, men i botten av den tredje tunnan finns jätterättan Rir och hennes två nyfödda ungar. Det är ett stort hål gnagt vid tunnans botten. Rir och hennes make har levt i denna grotta i ett halvår och de livnärde sig på småfisk i dammen, men när orcherna kom och fyllde matförrådet så flyttade de in här strax före orcherna stängde dörren. Rirs make blev gårdagens middag när orchen Grymf hittade honom. Rir attackerar bara om det finns en varelse i rummet och hon kan överraska varelsen eller om någon/några attackerar hennes ungar. Då hon slåss med stridsmoral 12.

Jätterätta, Rir: PK 7; LT 1/2; lp 3; F 36m(12m); AA 1 bett; S 1t3; RS VM; SM 8 (12); Lå Ne; TIPKO 19; EP 6; Klarar man inte RS mot gift blir man liggande sjuk i en månad efter det man blivit biten av Rir.

7a) En två meter hög trädörr. Dörren är låst med ett hänslås. På dörren står det skrivet ett ord (VAPEN) på orchiska.

Man har normal chans att öppna låset. Försöker man slå sönder låset så behöver man 11 träffar i ett slag eller 67 träffar totalt, men det är 1% chans per träff man gör att slagverktyget går sönder. Dörren kan slås in, men det tar cirka 36 minuter för en normalstor och normalstark varelse att göra det. Krazzo har nyckeln till låset.

7b) Ett mellanstort uthugget förrådsrum som är tre meter högt. Rummet innehåller tre rostiga dolkar, fem klubbor, tre spjut med träspetsar, två halvsöndriga läderpansar, tre maskätna brunbjörnsplänsar, två flaskor heligt vatten, fyra pinnar rökelse, en stor metallspegel, en blodig prästkåpa, tio facklor, tre flaskor olja och en helig symbol.

Vapnen och pälsarna har legat här länge, men resten kommer från Pastorns tempel.

8a) Den naturliga gången som är tre meter hög slutar med en plankdörr med breda springor. Man hör tydligt orchröster bakom dörren. Man hör hurrarop, svordomar och även rassel och klirrande. Genom springorna i dörren flödar det ljus och man ser in att det sitter fem orcher runt ett träbord.

Dörren går lätt att öppna.



8b) Ett stort, tre meter högt rum. I rummet finns det sex stolar runt ett bord där fyra orcher spelar tärning medan den femte (Grymf) tittar på. Rummet är i övrigt kallt frånsett en otänd eldstad i nordvästra hörnet, ett latrinhål i sydöstra hörnet och en tänd lykta på bordet.

På bordet finns 93 kp, 80sp, 59gp och två trätärningar. Orcherna är lätta att överraska eftersom de är upptagna av sitt spelande. Om orcherna märker att det finns fiender så sticker en iväg för att varna de andra. Orcherna vågar inte gå förbi Tugg så de kan inte varna Sham och resarna.

Orch, Krazzo: PK 6; LT 1; lp 8; F 36m(12m); AA 1 långsvärd (+1); S 1t8+1; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 13; -1 attack i solljus.

Läderpansar, sköld med stammens dödskallemärke påmålade, långsvärd(1t8), bälte med silverutsmyckning (värde 10gp), en svart lapp för vänstra ögat, en penningpung där det ligger fem oslipade ädelopaler värda 20, 45, 45, 60, 90 guldpengar och en bronsnyckel som går till östra förrådet.

Storebror till Askö och halvbror till Bric.

Orch, Bric: PK 7; LT 1; lp 6; F 36m(12m); AA 1 stridshammare; S 1t6; RS P1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 13; -1 attack i solljus.

Formler:

Första graden: Ljus

Läderpansar, stridshammare(1t6), en gul kåpa med stammens dödskallemärke påsytt, en dödskallemask, en urgröpt dvärgskalle står på bordet, i vilken det finns en pergamentrulle med prästformeln **läka lätta skador** som Bric har försökt lära sig i ett helt år (men han kan ju som shaman inte använda pergamentrullar), en bronsnyckel som leder till matförrådet och en liten penningpung där han förvarar lysande larver som han kastar upp i luften när han lägger sin formel Ljus.

Halvbror till Askö och Krazzo.

Orch, Urc: PK 7; LT 1; lp 2; F 36m(12m); AA 1 spjut el. 1 armborst; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10; -1 attack i solljus.

Läderpansar med stammens dödskallemärke påmålade, ett spjut(1t6), ett armborst(1t6), en stor säck av koskinn som innehåller ett par fuskvärningar, en bok skriven på människospråk som handlar om hur man bygger stenhus (fast Urc kan inte människospråket), sju vanliga armborstlod och ett silverlod.

Orch, Grymf: PK 6; LT 1; lp 7; F 36m(12m); AA 1 spjut; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10; -1 attack i solljus.

Läderpansar, sköld med stammens dödskallemärke påmålade, ett spjut(1t6).

Grymf är mycket dum och alla de andra orcherna lurar honom.

Orch, Rosk: PK 6; LT 1; lp 4; F 36m(12m); AA 1 långsvärd; S 1t8; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10; -1 attack i solljus.

Läderpansar, sköld med stammens dödskallemärke påmålade, ett långsvärd(1t8), en röd sidendräkt med förgyllningar (värde 100gp), en guldring (värde 10gp) på vänster ringfinger, svart bälte och mantel.

9a) Den uthuggna gången är 2,5 meter hög och slutar med en trädörr.

9b) Ett mellanstort rum som är tre meter högt. I nordvästra hörnet ligger det två orcher i halmsängar och mitt i rummet står det en varg.

När någon kommer in i rummet kommer vargen att börja skälla så orcherna vaknar. Om det är fiender kommer Urss att beordra Gluffs att attackera medan Ar ger sig av efter förstärkning. Ar och Urss har inget pansar om de inte hinner sätta på sig det.

Orch, Ar: PK 9(7); LT 1; lp 5; F 36m(12m); AA 1 taparyxa; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10; -1 attack i solljus.

Läderpansar med stammens dödskallemärke påmålade, en taparyxa(1t6), i halmsängen finns ett litet träskrin med en stor glaspärla på, skrinet är olåst och innehåller tre pinnar rökelse, 2gp, 5sp, 7kp, en liten penningpung, två silverpilspetsar, en liten grön sammetstygbit och en liten flaska bläck.

Är bror till Urss.

Orch, Urss: PK 9(7); LT 1; lp 4; F 36m(12m); AA 1 taparyxa el. 1 kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10; -1 attack i solljus.

Läderpansar med stammens dödskallemärke påmålade, en taparyxa(1t6), en kortbåge(1t6), 20 pilar och ett koger, ett armband av brons som föreställer en liten orm som slingrar sig runt handleden och höjer sig till hugg och som har två små vita pärlor till ögon (värde 25gp), en lykta, 10 meter rep och en liten säck innehållande 20sp och 1pp.

Bror till Ar.

Varg, Gluffs: PK 7; LT 2+2; lp 10; F 54m(18m); AA 1 bett; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 25.

10a) Norrifrån kommer det en stark lukt av ruttet fisk och kött. Det låter som om någon tuggar på ben och knäcker dom och ibland hörs avskryvda rapningar och smackningar.

Ljuden kommer från Tugg och lukten från "hans" matrester.





10b) Rummet är fylld med fisk och köttrester på golvet och i nordöstra hörnet står det en grotesk varelse som består av en stor rund kropp, tre elefantliknande ben, två långa taggförsedda tentaklar där det kryper larver och en tredje tentakel med två ögon. Kroppen har en jättelik mun med spetsiga tänder. Varelsen är cirka 1,7 meter hög och de två långa tentaklerna är cirka 1,5 meter långa.

Tugg bor här. Han kan tala människospråket och gör det om någon kommer in i rummet. Tugg attackerar endast om han tror att han kan få sig ett skrovsmål utan risk eller om han blir tvungen. Han försöker få spelarna att antingen hjälpa honom ut genom taket eller att ge honom mat.

Otyg, Tugg: PK 3; LT 6; lp 27; F 18m(6m); AA 2 tentakler/1 brett; S 1t8/1t8/1t4+1; RS K7; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 14; EP 275.

11) I varje alkov skymtar en människoliknande varelse iklädd svart kåpa.

I varje alkov står det ett skelett som har en dolk innanför kåpan. Skeletten attackerar om inte inkräktarna bär orchernas stammärke väl synligt.

Skelett (2): PK 7; LT 1; lp 5,2; F 18m(6m); AA 1 dolk; S 1t4; RS K1; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10; Immun mot sömn och förhåningar, vandöd, kan fördrivas av präster.

Dolk(1t4)





12) Ett större rum. Vid södra dörren sitter det en mycket stor människoliknande varelse och tuggar på råa potatisar. Vid varelsens sida finns det ett timglas med regnbågsfärgad sand i. Från öster känner man lukten från nygrillat kött.

Resen Buff sitter vid chefens dörr och håller "vakt". Dagen innan sade Sham till Buff att han skulle vakta här, men då Buff inte förstod ordet "vakta" frågade han orchen Urc vad det betydde (Urc kan lite av Buffs språk). Urc svarade att man sitter där man skall vakta och går inte därifrån. Ända sedan dess har Buff suttit vid dörren och haft tråkigt. Kommer det någon så pratar Buff gärna, men han reser sig inte från platsen. Om någon går igenom dörren så bryr han sig inte om det. Blir han däremot attackerad så ropar han på sin fru och brodern, medan han sitter kvar och försvarar sig.

Rese, Buff: PK 7; LT 4+1; lp 14; F 0m (0m);  
AA 1 stridsklubba; S 1t6+1; RS K4; SM 10;  
LÅ Ka; TIPKO 16; EP 125.

Stridsklubba(1t6), en säck potatis (Buff gör 1t2 i skada med kastade stora råa potatisar), ett timglas med vändtiden 5 min.

13) Ett större grottrum som är upplyst av en stor grilleld mitt i rummet. En stor resevinna håller på med att snurra runt en häst som grillas över elden. I sydvästra hörnet vilar en stor rese medan en mycket liten rese leker med honom.

Här bor resarna. I rummet finns tre tunnor vatten, 30 ätliga svampar i en korg, fem säckar potatis och en stor säck som är nergrävd i jorden vid södra väggen. Den innehåller 50 gp, 97 sp och 210 kp.

Rese, Mirrin: PK 5; LT 4+1; lp 20; F 27m(9m);  
AA 1 slagsvärd; S 1t10+2; RS K4; SM 10; LÅ  
Ka; TIPKO 15; EP 125.

Slagsvärd(1t10), ett stort halsband av vildsvinständer, och med en liten vit pärla (värde 20gp).

Rese, Muff: PK 5; LT 4+1; lp 21; F 27m(9m);  
AA 1 långsvärd; S 1t8+2; RS K4; SM 10; LÅ  
Ka; TIPKO 15; EP 125.

Långsvärd(1t8), en päls av svartvitt koskinn, ett tennhalsband av människostorlek (värde 30gp) på vänstra armen och en stor näsring av asprä.

Rese, Blurri: PK 9; LT 1/2; lp 3; F 18m(6m);  
AA 1 liten flintkniv; S 1t2; RS VM; SM 4; LÅ  
Ka; TIPKO 19; EP 10.

En liten flintkniv(1t2).



14) Ett större rum som är upplyst av två lyktor som hänger i taket. I rummet finns det ett stenaltare där en människa ligger och vid dess huvud ligger en stor svart sten som sänder ut svagt mörker mot den liggande människan. I rummet finns det ett skrivbord, en himlasäng, tre stolar och tre garderober. Vid stenaltaret står en medelålders man klädd i en svart dräkt. I nordöstra hörnet av rummet står det ett skelett.

Skelettet attackerar om inte varelsen som kommer in i rummet har orchstammens tecken väl synligt. Sham som övervakar förvandlingen av Pastorn har inte satt för regeln till dörren och han har inte heller läst in sin sömn som han kastade på Pastorn. Pastorn vaknar om man tar undan stenen. Om inkräktare kommer så gör Sham **spegelbilder** av sig själv och har han tid så lägger han sedan en **sköld**. I rummet finns det två små tunnor vin, en tenn servis (värde 50gp), två kilo torkat kött och en tom korg. Vaknar Pastorn så kommer han att hjälpa SF mot Sham.

Människa, Sham: PK 9; M3; lp 11; F 36m(12m); AA 1 dolk; S 1t4+se nedan; RS M3; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 50.

Formler:

Första graden: **Sköld**

Andra graden: **Spegelbilder**

Magisk dolk som har +1 på att träffa och första träffen per dygn gör 1t6+1 poäng extra skada, men sedan görs ingen mer extra skada. Varje gång man träffar så är det 1% chans att dolken utlöser en mycket stark skada och då gör den 3t6+3 extra i skada, men sedan är den en vanlig ickemagisk dolk om detta inträffar. Dolken är en gammal offerdolk. En svart sidendräkt, en penningpung innehållande 6pp, 31gp och 56sp. En bok med Shams formler (**läsa magi, sömn, sköld, spegelbilder**). Bakom en lös sten i östra muren har han 1500 guldpengar gömda.

Skelett (1): PK 7; LT 1; lp 7; F 18m(6m); AA 1 Hillebard; S 1t10; RS K1; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10; Immun mot **sömn** och **förhåxningar**, vandöd, kan fördrivas av präster.

Hillebard(1t10)

Människa, Derra: PK 9; P3; lp 10; F 36m(12m); AA vad han får tag i; S vad han får tag i; RS P3; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 50.

Formler:

Första graden: **Läka lätta skador, Rena mat och vatten.**

## Slutord Svarta Stenen

Man kan bygga vidare på det här äventyret om man vill. Här är några exempel:

Pastorn som nu har räddats har problem och behöver något föremål.

Någon i äventyret kommer undan och dyker upp senare för att hämnas.

Någon släkting till Sham eller orcherna dyker upp.

Förtrollaren Malandri Hemmanio vill nog ha tillbaka sina saker även om man inte startade äventyret med inledning tre.

En religiös sekt letar efter den magiska offerdolken som är en helig sak för dem och som försvann för länge sedan.

HA SÅ TREVTLIGT

M.P.





## Spelstermer och förkortningar

Alignment	Al	Livsåskådning	Lå
Armor Class	AC	Pansarklass	Pk
Arrow		Pil	
<b>Adventurer</b>		Äventyrare	
<b>Battle Axe</b>		Bredyxa	
<b>Caller</b>		Talesman	
Chain Mail		Ringbrynja	
Chaotic	C	Kaotisk	Ka
Character		Rollfigur	
<b>Character Class</b>		Figurklass	
<b>Character Level</b>		Figurgrad	
<b>Charge (in magic items)</b>		Laddning	
Charisma	Cha	Utstrålning	Uts
Class		Klass	
Cleric	C	Präst	P
<b>Club</b>		Knölpåk	
<b>Coin</b>	cn	Mynt	mt
<b>Concentration</b>		Koncentration	
Constitution	Con	Fysik	Fys
Copper Pieces	cp	Kopparpengar	kp
Cover		Skydd	
<b>Dagger</b>		Dolk	
<b>Damage</b>	D	Skada	S
<b>Demi-Human</b>		Halvmänniska	
Dexterity	Dex	Händighet	Hän
Die	d4, d6...d%	Tärning	t4, t6...t%
Dungeon		Grotta	
<b>Dungeon Level</b>		Grottvåning	
<b>Dungeon Master</b>	DM	Spelledare	SL
<b>Duration</b>		Varaktighet	
Dwarf	D	Dvärg	D
Effect		Effekt	
Elf	E	Alv	A
<b>Electrum Pieces</b>	ep	Vitguldpenngar	vp
<b>Encounter</b>		Möte	
<b>Encumbrance</b>		Belastning	
Evasion		Flykt	
Experience Level		Erfarenhetsgrad	
Experience Points	XP	Erfarenhetspoäng	EP
<b>Fighter</b>	F	Krigare	K
<b>Gold Pieces</b>	gp	Guldpenngar	gp
<b>Halberd</b>		Hillebard	
Halfling	H	Halvling	H
Hand Axe		Taparyxa	
Hit Dice	HD	Livstärningar	LT
<b>Hit Points</b>	hp	Livspoäng	lp
<b>Hit Roll</b>		Träffslag	
<b>Infravision</b>		Infrasyn	
Initiative		Initiativ	
Intelligence	Int	Intelligens	Int
Lawful	L	Laglig	La
<b>Lair</b>		Boning	
<b>Leather Armor</b>		Läderpansar	
<b>Level</b>		Grad	
Long Bow		Långbåge	
Long Sword		Långsvärd	
Mace		Stridsklubba	
<b>Magic-User</b>	M	Magiker	M
<b>Melee</b>		Närstrid	
<b>Missile Fire</b>		Beskjutning	
Monster Level		Monstergrad	
Morale	ML	Stridsmoral	SM
Movement Speed	MV	Förflyttning	F
<b>Neutral</b>	N	Neutral	Ne
<b>Non-Player Character</b>	NPC	Spelledarfigur	SLF
<b>Number of Attacks</b>	AT	Antal attacker	AA
Normal Man	NM	Vanlig människa	VM
Party		Grupp	
Percentage Dice	d%	Procenttärningar	t%
<b>Player</b>		Spelare	
<b>Player Character</b>	PC	Spelarfigur	SF
<b>Plate Mail</b>		Plåtbrynja	
Platinum Pieces	pp	Platinapengar	pp
Potion		Elixir	



Prime Requisites	PR	Huvudegenskap	HE
Quarrel (for X-bow)		Lod	
Range		Räckvidd	
Retainer		Tjänare	
Ring		Ring	
Rod, Magic		Trollkäpp	
Saving Throw	Save	Räddningsslag	RS
Scroll		Pergamentrulle	
Secret Door		Lönndörr	
Shield		Sköld	
Short Bow		Kortbåge	
Short Sword		Kortsvärd	
Silver Pieces	sp	Silverpengar	sp
Sling		Slunga	
Spear		Spjut	
Spell		Formel	
Spell, Magical		Trollformel	
Spell, Clerical		Prästformel	
Spellcaster		Formelkastare	
Spell Level		Formelgrad	
Staff, Magic		Trollstav	
Strength	Str	Styrka	Sty
Thief	T	Tjuv	T
Torch		Fackla	
Treasure		Skatt	
Treasure Type		Skattetyyp	
Turn Undead		Fördriva vandöda	
Two-Handed Sword		Slagsvärd	
Wand		Trollspö	
War Hammer		Stridshammare	
Wisdom	Wis	Visdom	Vis

## Monster

Ant, Giant	Jättemyra
Ape, White	Vit apa
Archer Bush	Pilbuske
Baboon, Rock	Bergsbabian
Bandit	Bandit
Bat, Normal	Fladdermus, vanlig
Bat, Giant	Fladdermus, jätte-
Bear, Black	Brunbjörn
Bear, Grizzly	Grizzlybjörn
Bear, Polar	Isbjörn
Bear, Cave	Grottbjörn
Bee, Giant	Jättebi
Beetle, Giant	Jätteskalbagge
Fire Beetle	Lysbagge
Oil Beetle	Majbagge
Tiger Beetle	Sandjägare
Berserker	Bärsärk
Boar	Vildsvin
Bugbear	Gryle
Carrion Crawler	Grottkrypore
Cat, Great	Stora Kattdjur
Mountain Lion	Puma
Panther	Panter
Lion	Lejon
Tiger	Tiger
Sabre-Tooth Tiger	Sabeltandad tiger
Centipede, Giant	Jättetusenfoting
Cynidicean	Cynicier
Decapus	Dekapus
Doppelganger	Dubbelgångare
Dragon, White	Vit Drake
Dragon, Black	Svart Drake
Dragon, Green	Grön Drake
Dragon, Blue	Blå Drake
Dragon, Red	Röd Drake
Dragon, Gold	Gulldrake
Dwarf	Dvärg
Elf	Alv
Ferret, Giant	Jättefrett
Gargoyle	Grotesk
Gelatinous Cube	Gelekub
Ghoul	Gast



Gnoll	Trom
Gnome	Tomte
Goblin	Vätte
Gray Ooze	Grå gjyttja
Green Slime	Grönt slem
Halfling	Halvling
Harpy	Harpya
Haunt	Hemsökelse
Banshee	Banshee
Ghost	Spöke
Poltergeist	Poltergeist
Hobgoblin	Småtroll
Human	Människa
Kobold	Kobold
Lava Lizard	Lavaödl
Living Statue	Levande staty
Crystal Statue	Kristallstaty
Iron Statue	Järnstaty
Rock Statue	Stenstaty
Lizard, Giant	Jätteödl
Gecko	Gecko
Draco	Draködl
Horned Chameleon	Hornprydd kameleont
Tuatara	Tuatara
Lizard Man	Ödlemänniska
Locust, Cave	Grotthoppa
Lycanthrope	Lykantrop
Wererat	Varrätta
Werewolf	Varulv
Wereboar	Varsvin
Weretiger	Vartiger
Werebear	Varbjörn
Medusa	Medusa
Minotaur	Minotaur
Mule	Mula
Neanderthal	Neandertalare
Normal Human	Vanlig människa
NPC Party	SLF-grupp
Ochre Jelly	Okragele
Ogre	Rese
Orc	Orch
Owl Bear	Ugglebjörn
Piranha Bird	Pirajafågel
Pixie	Pyssling
Polymar	Polymar
Rat, Normal	Rätta
Rat, Giant	Jätterätta
Robberfly	Rovflug
Rust Monster	Rostmonster
Shadow	Skugg
Shrew, Giant	Jättenäbbmus
Shrieker	Tjutare
Skeleton	Skelett
Snake	Orm
Spitting Cobra	Spottkobra
Giant Racer	Jättesnok
Pit Viper	Mockasinorm
Sea Snake	Havsorm
Giant Rattler	Jätteskallerorm
Rock Python	Pyton
Spider, Giant	Jättespindel
Crab Spider	Krabbspindel
Black Widow	Svarta änkan
Tarantella	Tarantella
Steam Weevil	Ångvivel
Stirge	Strigel
Thoul	Troga
Troglodyte	Troglodyt
Vampire Rose	Vampyrros
Water Weird	Vattenmara
Werefox	Varräv
Wight	Gengångare
Yellow Mould	Gulmögel
Wolf	Varg
Dire Wolf	Hemskevarg
Zombie	Zombie





1cm-15km

- GÅRDAR
- BY
- BY
- STAD
- STAD
- STOR VÄG

JÄTTE SKOGEN

Tentack

VILD SKOGEN

Drem

Osgior

Kalanafleden

Haltra

Ralim

Melke

Dirrin

Hjeliron

GULA STÄPPEN

Sovande floden

BRÄNDA

ALV SKOGEN

Melirero

Dvares

Gjittande floden

Orcht loden

Fermara

TRÄSK SKOGEN

Pasim





**GULD ÖKNEN**

DÖDA SKOGEN

**A SLÄTTEN**

△ Nimmas

Gyllene bergen

Orch bergen

**GAMLA SKOGEN**

Draggo

Mergo

Orkrogin

Tretor

Orkus

Tulsa

△ Esk

Voll

Vanna

Stadra



## HISTORIA

Hela detta område styrdes för 1000 år sedan av ett mäktigt kungarike som hade sitt huvudsäte i en stor och vacker stad som nu sägs ligga i ruiner i hjärtat av Döda skogen. Kungariket styrdes av en mäktig kung som "valdes" och hans närmsta män var mäktiga krigare som red runt och kollade upp läns herrarna som fanns i dom olika områdena. Kungariket och större delen av befolkningen utplånades av en okänd anledning för cirka 1000 år sedan.

Området har varit krigshärjat länge men nu på den senaste tiden har läget blivit lugnare om man bortser från det alltjämnt pågående kriget mellan alverna i alvskogen och orcherna i orchbergen.

I väster är området obebott och där strövar olika varelser omkring.

I nordnordväst bor det en hel del människor och en del dvärgar lever i bergen. En stor handelsrutt går utefter Kristallfloden och vid Orgion delar sig handelsrutten där en led fortsätter efter floden till Dimsjön och en tar vägen österut.

I syd är det en spridd bebyggelse av människor och fastän magikerna och prästerna inte kan dra jämnt så är området lugnt beroende på att man betalar tribut till Kladra och orcherna. Orcherna slåss oavbrutet med alverna och det sägs att magikerna och prästerna skapade en stav som har viss kontroll över orcher och sände sedan iväg en mäktig man till orcherna för att styra dem och se till att de inte anföll människorna. Detta skedde för 70 år sedan och då ökade orchernas strider med alverna och sedan dess ogillar alverna människorna här i söder.

I nordost ligger det en stor folktom öken fränsett där det finns oaser.

I sydöst ligger det en stor lugn skog. Piraterna anfaller inte byarna som ligger söder om denna skog av historiska orsaker.

## FAKTA OM BEBYGGELSER

**Dirrin:** En by som är cirka 600 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 80 och huvuddelen är människor. Byn styrs av arvfursten i Ralim. Handel sker i huvudsak med Ralim.

**Drem:** En by som är cirka 200 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka

200 och huvuddelen är människor. Byn styrs av arvfursten i Ralim. Handel sker med Ralim och genom karavanvägen.

**Droggo:** En befäst by som är cirka 20 år gammal. Byn byggdes av orchstammen "döds kallarna". Invånarantalet är nu cirka 300 och därav är cirka 80% orcher och resten är resar, människor och diverse slavar. Byn styrs av borgherren i Onkrogion. Större delen av byn är belägen under mark. Man handlar bara med invånarna i orchbergen och staden Kladra.

**Dvargo:** En grottby som är cirka 40 år gammal. Byn byggdes av en liten stam dvärgar som nu bor där. Invånarantalet är nu cirka 60 dvärgar. Grottbyn styrs av dvärgstammens äldste. Det sker ingen omfattande handel med omgivningen.

**Esk:** En by som är cirka 700 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 50 människor. Byn styrs av byäldsten. Handel sker med dom två intilliggande byarna.

**Felandra:** En befäst stad som är cirka 400 år gammal. Staden byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 3000 och huvuddelen är människor. Staden har ingen direkt härskare. Handel sker genom karavanvägen.

**Fermara:** En befästning som är cirka 70 år gammal. Befästningen byggdes av invånarna i städerna Tzarsim och Pasim. Invånarantalet är nu cirka 100 och huvuddelen är människor. Befästningen styrs av Kaptenen som i sin tur styrs av städerna Tzarsim och Pasim. Befästningen är belägen på en liten ö mitt i floden.

**Haltra:** En by som är över 1000 år gammal. Byn byggdes av halvlingar. Invånarantalet är nu cirka 100 halvlingar. Byn styrs av ett valt råd. Det sker ingen omfattande handel med omgivningen.

**Haroc:** En befästning som är cirka 60 år gammal. Fästningen byggdes av människor, men är nu övergiven. En mindre bra befästning.

**Hjeliron:** En "by" som är cirka 20 år gammal. Byn byggdes av arvfursten i Ralim för att dömda brottslingar skulle gräva fram metaller, men metallerna sinade efter bara några år fast man fortsatte att ha byn som ett fängelse där alla dömda spärrades in och fick klara sig själva medan soldater patrullerar den kraftiga ringmuren. "Invånarantalet" är nu cirka 200 fångar som består av en brokig samling och det finns 50 soldater.

**Kladra:** En befäst stad som är cirka 600 år gammal. Staden byggdes av pirater. Invånarantalet är nu cirka 500 och den består av en mycket



brokig samling olika varelser och deras slavar. Staden styrs av den mäktigaste pirathövdingen för tillfället. Man skaffar sig varor söderifrån.

**Melirero:** En befäst stad som är cirka 900 år gammal. Staden byggdes av alver. Invånarantalet är nu cirka 3000 alver. Staden styrs av en arvkonung. Det sker ingen handel med områdena utanför skogen.

**Melke:** En by som är cirka 200 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 300 och huvuddelen är människor. Byn styrs av arvfursten i Ralim. Handel sker i huvudsak med Ralim.

**Mergo:** En befäst by som är cirka 30 år gammal. Byn byggdes av orchstammen "döds kallarna". Invånarantalet är nu cirka 400 och därav är cirka 80% orcher och resten är resar, människor och diverse slavar. Byn styrs av borgherren i Onkrogion. Större delen av byn är belägen under mark. Man handlar bara med invånarna i orchbergen och staden Kladra.

**Nimmas:** En liten by som är cirka 300 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 400 och huvuddelen är människor. Byn styrs av dess överstepräst. Handel sker med Sudurs.

**Onkrogion:** En befästning som är över 1000 år gammal. Befästningen byggdes före det gamla kungarikets fall. Invånarantalet är nu cirka 600 och därav är cirka 70% orcher och resten är resar, människor, olika legosoldater och diverse olika slavar. Befästningen är belägen högst upp på en bergstopp och är mycket svårtaglig. Befästningen styrs av borgherren. Någon allmän handel existerar knappt.

**Orcsus:** En befäst stad som är cirka 80 år gammal. Staden byggdes av orcestammen "döds kallarna". Invånarantalet är nu cirka 4000 och av dom så är cirka 90% orcher och resten är resar, människor och diverse slavar. Staden styrs av borgherren i Onkrogion. Större delen av staden är belägen under mark. Man handlar bara med invånarna i orchbergen och staden Kladra.

**Osgion:** En befäst by som är cirka 400 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 100 och huvuddelen är människor. Byn styrs av arvfursten i Ralim. Handel sker med Ralim och genom karavanvägen.

**Pasim:** En befäst stad som är över 1000 år gammal. Befästningen byggdes före det gamla kungarikets fall. Invånarantalet är nu cirka 2000 och huvuddelen är människor. Staden styrs av präster. Staden har en ringmur, men med en stor

bebyggelse utanför denna. Handel sker med landet söderut och genom karavanvägen.

**Ralim:** En befäst stad som är över 1000 år gammal. Staden byggdes av det gamla kungariket. Invånarantalet är nu cirka 2500 och huvuddelen är människor. Staden styrs av en arvfurste. Staden är mycket väl befäst och stadens trupper sköter om försvaret av alla platser runt och i sjön. Handel sker med områdena runtomkring och genom karavanvägen.

**Sudurs:** En befäst stad som är cirka 800 år gammal. Staden byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 2000 och huvuddelen är människor. Staden styrs av flera olika personer som gör anspråk på arvsrätten. Handel sker genom karavanvägen.

**Tentack:** En befästning som är cirka 25 år gammal. Befästningen byggdes av pälsjägare. Invånarantalet är nu cirka 30 och huvuddelen är människor. Befästningen styrs av en gammal pälsjägare som har valts till att styra befästningen under 5 år tills nästa val kommer.

**Tretoz:** En by som är cirka 10 år gammal. Byn byggdes av orchstammen "döds kallarna". Invånarantalet är nu cirka 50 och därav är cirka 80% orcher och resten är diverse slavar. Byn styrs av borgherren i Onkrogion. Byn är belägen helt under mark. Man handlar bara med invånarna i orchbergen och staden Kladra.

**Tulsa:** En stad som är cirka 20 år gammal. Staden byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 600 och huvuddelen är människor. Staden styrs av en vald församling. Handel sker genom karavanvägen.

**Tzarsim:** En befäst stad som är över 1000 år gammal. Befästningen byggdes före det gamla kungarikets fall. Invånarantalet är nu cirka 1000 och huvuddelen är människor. Staden styrs av magiker skräet i staden. Staden har en yttre och en inre ringmur och med gles bebyggelse utanför yttre muren. Handel sker med landet söderut och genom karavanvägen.

**Vapna:** En by som är cirka 300 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 50 människor. Byn styrs av en vald församling. Handel sker med de två intilliggande byarna.

**Voll:** En by som är cirka 400 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 100 människor. Byn styrs av hela byn. Handel sker med de två intilliggande byarna.



## FAKTA OM TERRÄNG

**Alvskogen:** Skogen är befolkad av alver. Området är mycket lugnt (om man inte råkar vara en orch t.ex) och mycket vackert.

**Brända slätten:** Ett mycket kargt och obefolkat område.

**Döda skogen:** En skog som nästan bara innehåller konstiga träd som ser mer döda än levande ut. Området sägs vara bebott av vandöda varelser. I mitten av skogen sägs det att det gamla kungarikets huvudstad låg.

**Gamla skogen:** Ett mycket stort skogsområde som det finns lite bebyggelse i, men mest är det stora områden där det bara finns vilda djur.

**Glittrande floden:** En lugnt flytande flod som blir större ju närmare den kommer havet.

**Gyllene bergen:** Bergskedjan som omger guldöknen. Bergskedjan har mycket skiftande karaktär.

**Gula stäppen:** Ett stort område som mest består av torrt gräs och i området finns det mycket få invånare.

**Guldöknen:** En stor sandöken som det finns en del oaser i och det medför att det finns flera vandrande stammar i området.

**Jätteskogen:** En skog som består av mycket stora träd (upp till 30 meter höga). I området finns det mycket vilt, så pälsjägare finns det gott om. Pälsjägarna har problem med de stammar av vättar som finns i skogen.

**Kalanafloeden:** En flod som trafikerar av båttrafik. Floden flyter ut i Dimsjön.

**Orchbergen:** Ett dubbelberg som bebos av orcher och andra mer sällsynta varelser.

**Orchfloden:** En livlig flod som kommer från Orchbergen.

**Sovande floden:** En flod som knappt rör sig där den går fram över Brända slätten.

**Träskskogen:** Som namnet förtäljer så består området av träskskog som ofta är insvept i en tjock dimma. Området är mycket ogästvänligt och ett flertal olika varelser bor i området.

**Vildskogen:** En ordinär skog med många vilddjur.

MP

## CRY HAVOC

Typ : Man mot man strid under medeltiden.

Skala : Enskilda män. Varje hexagon är 1.80 meter och varje spelomgång är ungefär fem sekunder.

Komplexitet(1-5) : 2

Spelbarhet(1-5) : 4

Speltid : Varierar beroende på scenario, typiskt 1-4 timmar.

Tillverkare : Standard Games

Pris

Cry Havoc: 153:-

Extra scenario till Cry Havoc: 52:-

Siege: 153:-

Samurai Blades: 153:-

Outremer: 184:-

Standard Games bästa spel är Cry Havoc med supplementen som även är egna fristående spel.

Cry Havoc innehåller två stora fullfärgskartor, spelpjäser, ett regelhäfte, fyra tabellblad, ett häfte med historiska bakgrunder till pjäserna, ett scenariohäfte och en tiosidig tärning.

Siege handlar som Cry Havoc om England under 1300-talet. Samurai Blades handlar som man kan gissa om japan under samma tid och slutligen så finns Outremer som behandlar korstågen. Varje "tillhör" bygger på samma grundregler plus att nya regler, nya kartor och nya spelpjäser tillkommer, men som sagt dom går utmärkt att spela som ett eget spel.

Spelen är mycket välgjorda vilket utmärker sig på spelpjäserna och för all del även på det övriga. Regelhäftet är bra skrivet och innehåller ganska få regler, vilket medför att spelen är väl lämpade för nybörjare och personer som tycker om spel som är lätta att lära och flyter.

Spelen är egentligen till för två spelare, men går utmärkt att spela på fler.

Som avslutning vill jag påpeka att spelen är prisvärda och klart spelbara för nybörjare som kan engelska.

Som en fotnot kan tilläggas att man kan få lite problem med att finna pjäserna som skall användas till det scenario man tänker spela om man inte från början har en bra ordning på alla pjäserna som finns.

MP





## ASL-Advanced Squad Leader

Typ : Andra världskrigssimulation av strider på kompaninivå

Skala : Enskilda tanks, vapen och ledare. 5- eller 10-manna grupper av soldater/besättningar. 40m per hex, 2 min per spelrunda.

Komplexitet(1-5) : 5

Spelbarhet(1-5) : 4

Speltid : varierar beroende av scenario, typiskt 4-6 timmar.

Tillverkare : Avalon Hill

Utgivet : 1985

Pris-ASL: 540:-

-BV: 480:-

-PT: 179:-

I mitten av 70-talet gav Avalon Hill ut Squad Leader, som snabbt blev mycket populärt. Populariteten (och kraven på mer realism?) ledde till att AH 1978 gav ut utvidgningsmoduler till spelet, först Cross of Iron, senare Crescendo of Doom och 1982 kom G.I. ut på marknaden. Dessa gametter var inte bara utvidgningar av spelet, utan de även ändrade och modifierade regler som stått i SL och föregående gametter, vilket gjorde spelets regler väl svåra att lära sig. (Tro mig, jag har försökt) Detta ledde till att Advanced Squad Leader föddes. Som namnet antyder är det en avancerad version av SL, med en viktig skillnad: ASL skulle ha så bra regler att inga ändringar skulle vara nödvändiga.

ASL kom ut 1985. Den består av en pärm, en pärmhållare samt 120 sidor regler. Inga spelpjäser ingår, utan de finns i Beyond Valor, en separat gamette, som alltså också måste inköpas innan man kan börja spelet. Räkna alltså med att spelet kostar 1000:- i Sverige.

Man kan fråga sig ifall reglarna är värda sitt pris på cirka 5:- sidan. Jag kan bara svara för mig själv, men jag anser det prisvärt. Reglarna är klara och kompletta, inga dimmiga formuleringar, mycket exempel, många illustrationer och framförallt: ett mycket omfattande index.

Reglarna är uppdelade i olika kapitel: A är infanteri och grundregler, B terräng, C artilleri, D tanks, H egna scenarion och J Deluxe ASL. Kvaliteten är uppenbar när man tittar igenom kapitlen. Del B, terräng, har 3-D illustrationer av varje terrängtyp, del H har beskrivning, historia, antal tillverkade m.m. för varje tank och kanon i spelet, för att bara ta några exempel.

Pjäserna som man får i Beyond Valor är till antalet 2200st, och man får dessutom fyra kartor och 10 scenarion. Pjäserna beskriver bara den tyska och ryska stridsordningen, plus en mängd specialmarker som rök, nivåbrickor o dyl. Kartorna, nr 20-23, avbildar diverse stadsterräng. Scenariona är hyfsade, men man saknar ett större stridsvagnsscenario.

Paratrooper som är ASL Modul 2 innehåller 478 pjäser, en karta, 8 scenarion och ASL K: Training Manual. För att kunna spela dessa åtta scenarion behöver man fyra kartor från SL och ASL reglarna förutom Paratrooper. Denna modul är bättre att börja med än Beyond Valor eftersom inga scenarion innehåller något annat än amerikanska fallskärmsjägare, tyska trupper och lättare vapen, vilket betyder att man inte behöver kunna så många regler.

ASL är mycket komplext. Trots det flyter spelet väldigt lätt, och de få stunder man behöver tillgripa regelboken kan hållas mycket korta tack vare det kompletta indexet. Spelet är dock inget för nybörjare i krigsspelbranchen, eftersom reglarna är uppbyggda för att vara så kompletta som möjligt, inte för att göra det lätt att lära sig. Har man spelat Squad Leader eller har viss erfarenhet av komplexa spel bör man inte ha någon svårighet med dem.

Avslutningsvis vill jag säga att om ni gillar att spela SL och har råd så finns det enligt min åsikt inget annat spel som ger så mycket för pengarna som ASL.

Mats Olsson.



## 8th ARMY: OPERATION CRUSADER

Typ : Krigsspel 2VK

Skala : Bataljon, regement, brigad stora enheter.  
Varje hex är 7.2 Km bred och varje omgång är en dag

Komplexitet(1-5) : 2,5

Spelbarhet(1-5) : 2,5

Speltid : Varierar, dock högst 8h

Tillverkare : GDW

Pris : 139:-

Spelet behandlar brittiska 8:e armens vinteroffensiv i Nordafrika 1941, vars mål var att häva den tyska belägringen av Tobruk. Detta lyckades briterna också göra, men med mycket knapp marginal, vilket man som britt snart kommer underfund med. Tro dock inte att tysken har någon lätt uppgift för det.

Det som sätter spelet i en klass för sig själv är att det finns två stycken identiska kartor, en för varje spelare. Man ser alltså inte varandras enheter förrän vid striden! Vilket möjliggörs av ett mycket egenartat spelsystem.

Med andra ord man kan lägga oönskade bakhåll för motståndaren, om vederbörande inte bryr sig om att rekognosera först. (Finns det något trevligare än att som tysk tala om för britten att hans pansar just nu befinner sig i ett par 88:ors eldområde!)

## The Normandy Campaign

Typ : Krigsspel 2VK

Skala : Bataljon, regement, brigad stora enheter.  
Varje hex är 7.2 Km bred och varje omgång är en dag

Komplexitet(1-5) : 3

Spelbarhet(1-5) : 3

Speltid : Varierar, dock max 8h.

Tillverkare : GDW

Pris : 139:-

Är liksom Operation Crusader från GDW och bygger på samma spelprincip, det vill säga att man har en karta var och en och ser bara varandras pjäser vid själva striden.

Spelet börjar precis efter de allierades landstigning i Normandie 1944 och behandlar deras kamp för att bryta sig ut från brohuvudena och vidare in i Frankrike. Vilket den allierade spelaren också gör om han inte är drabbad av en mycket stor otur eller har en mycket skicklig tysk motspelare.

Nu tror ni säkert att spelet är helt ointressant eftersom det hela verkar klart från början. Men GDW bifogar en plan över hur händelsen utvecklade sig historiskt uttryckt i spelturer, och man vill aldrig vara sämre än historien. Snarare tvärtom.

Tilläggas kan att man som tysk har en del Waffen-SS förband till sitt förfogande. För få tycker man själv, ni får själv gissa vad den allierade spelaren anser!

## OPERATION MARKET-GARDEN

Typ : Krigsspel 2VK

Skala : Bataljon, regement, brigad stora enheter.  
Varje hex är 7.2 Km bred och varje omgång är en dag

Komplexitet(1-5) : 3.5

Spelbarhet(1-5) : 3.5

Speltid : Varierande, dock längst 8h.

Tillverkare : GDW

Pris : 139:-

Spelet bygger på samma princip som de båda ovanstående.

Handlingen är denna gång förlagd till Operation Market Garden 1944. Som de flesta vet så ska de allierade ta ett antal broar med hjälp av fallskärmsjägare som ska hålla dessa till dess att markstyrkorna hinner fram. Som tysk ska man hindra detta.

Spelet lämnar stort utrymme för den allierade spelaren att själv lägga upp sin offensiv. Detta gör att man som tysk aldrig kan vara helt säker på vad som kommer att ske, och man har därför alltid fullt upp.

Men har ni någonsin upplevt den bittra tillfredställelsen att se ett par kompanier M4 Sherman komma över en bro lyckligt ovetande om att ni står på andra sidan med ett regemente Kungstigrar - tro mig, det är en upplevelse att se motspelarens ansikte när man talar om vad som beskjuter honom!

Som slutord kan man säga att dessa spelen har sin egenartade tjusning beroende på att man inte ser varandras pjäser. Man kan lätt påstå att spelen blir bättre och bättre i serien, men på bekostnad av regelmängden. En van spelare kan börja med det bästa d.v.s OPERATION MARKET-GARDEN, men OPERATION CRUSADER är bättre för nybörjare och NORMANDY CAMPAIGN är mitt i mellan.

P-E Andersson



# AST

**SEGERVILLKOR:** Hexen 4I10, 4X1, 3M2 (översta våningen), 3V3, 5R1 och 5W9 är värda tio poäng styck om man håller en sån ruta ensam. Räkna också med vanliga förlustpoäng för bägge sidor.

Den spelare som har minst tio poäng mer än motståndaren vinner, annars är det oavgjort.

**Söder om Roslavl, Juni 25, 1943:** Tyskarna skall testa sin nya pansarvagn, nämligen Pzkw VD (Panter). Tyskarna, som startade med fyra pantrar, hade bestämt sig för att anfälla en liten by för att få kontroll över dom viktiga depåerna i byn.

Anfallet misslyckas totalt. Två av pantrarna når inte ens byn och när så återstående när byn så exploderar den ena när den försöker backa undan en pansarvärnskanon som ryssarna hade och i samma stund när den andra kommer upp på krönet för att attackera så lossnar ena larvbandet.

Tyskarna håller ställningarna, men ryssarna som fått information om dom nya pansarvagnarna skickar dit en kraftig styrka för att hålla byn plus att försöka erövra en av dom nya pansarvagnarna.

Tysken som får höra om det misslyckade anfallet skickar genast en stark styrka för att ta byn och se till att ryssarna inte får tag på en av dom nya pansarvagnarna.

Mats Olsson & MP

Tyskarna börjar flytta (150)	1	2	3	4	5	6	7	SLUT
Ryssarna börjar ställa upp (140)								

Ställer upp i hex 3M5

Ställer upp i hex 3P8

Ställer upp i huset 3M2

Ställer upp i hex 5R2

Kommer in från öster omgång 1

Kommer in från öster omgång 1

Kommer in från öster omgång 1

Ställer upp i hex 3S1

Ställer upp i hex 4X1

Ställer upp i hex 3V6 och 3W7

Kommer in från väster omgång 1

Kommer in från väster omgång 1

## SPECIALREGLER

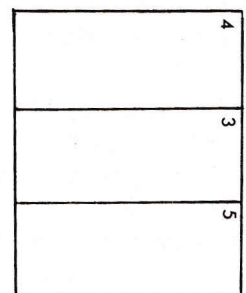
- Miljön är "Moderate" och det är vindstilla. Det är förbjudet för bägge sidor att sätta eld.
- En rysk SU-85:a har sin kanon förstörd och måste i omgång två återvända till sin hembas ut ur spelplanen.
- Den tyska pantern i hex 3V6 är ett vrak och brinner (rök +2), röken försvinner i början av tyskens andra omgång.
- Den tyska pantern i hex 3W7 har fronten mot hex 3U7 och tornet som är "button up" är vänt mot hex 3V8.
- Dom olika förstärkningsgrupperna för vardera sida som kommer i omgång 1 får inte komma in på samma karta.
- Under tyskarnas första förflyttning så har dom hälften av sina normala förflyttningspoäng.

## BALANS

- Addera en Pz IVH till gruppen med sådana pansarvagnar.
- Alla tre SU-85:or är fullt stridsdugliga och SR 2 finns ej.

Tyskarna har ELR 5 och SAN 3

Ryssarna har ELR 3 och SAN 4







## Orch

Orcherna är en gammal och fruktad ras.

Orchernas olika grundegenskaper kan du se i tabell 1. Den första siffraden är deras genomsnittliga värden fränsett att kvinnliga orcher har ett lägre styrka och fysik i genomsnitt. Den andra raden är vilka tärningar och olika fördelar man skall lägga till om man vill slå fram en manlig orchs värde och tar man ett mindre i styrka och fysik så får man grundegenskaperna för en kvinnlig orch.

Orcherna lever i stammar och har en kraftfull ledare. Den starkaste är härskaren bland orcherna. Männerna bland orcherna har ett mycket hårt och våldsamt liv och detta gäller även övriga familjemedlemmar. Om en orch för ovanlighetens skull dör av ålderdom så infaller den redan vid cirka 40 år. Orchbarnen sköts ganska väl av mödrarna, men de tränas hårt och när de fyllt tolv år så är de fullvuxna och får arbeta för stammens bästa.

En orchs bästa hjälp är dess egen och stammens styrka vilket medför att det är mycket ovanligt att man träffar på en ensam orch. Träffar man på några få orcher finns det troligtvis fler i närheten. (Härav ordspråket: *En orch kommer sällan ensam.*)

Orcherna hatar orcher från andra stammar.

Orcher ogillar grylar på grund av deras styrka som är vida överlägsna deras egen. Även kobolder tillhör en ras som orcherna ogillar, men det beror på att de svagare kobolderna sticker upp trots orchernas bestraffningar.

Orcherna undviker trommer och småtroll eftersom de är starkare. Orcher tolererar vättar mest beroende på att de är svagare och inte vågar sticka upp, men orcherna visar ofta vättarna vem som är starkast.

Orcherna hatar alver och dvärgar. Halvlingar bryr sig inte orcherna om, såvida inte en står ivägen. Orcherna ogillar oftast människor.

Orcher som är på dåligt humör hatar alla varelser och de är ofta på dåligt humör.

Orcherna talar sitt eget språk plus att 80% kan tala resarnas språk och 15% kan tala vättarnas språk och/eller trollens. Få orcher (1% chans) kan tala människospråket, men nästan alla orcher som är häxdoktor eller shaman kan (90% chans) tala människospråket.

En orch kan bli upp till 4:e gradens häxdoktor (magiker) eller upp till 6:e gradens shaman (präst). Men detta är mycket sällsynt.



Se i tabell 2 vad för vapen orcherna använder.

Orcherna använder ofta en träsköld och ett smutsigt och söndrigt läderpansar som personligt skydd. Skölden brukar ofta ha stammens märke som t ex kan vara en röd hand, vitt öga, svart flamma osv.

En orch är oftast lika lång som en människa, men huden är brungrön och håret svart. Orcherna liknar en korsning mellan gris och människa, men färgen och utseendet mellan de olika stammarna kan variera kraftigt.

Pansarklass: 6  
Livstärningar: 1  
Förflyttning: 36m (12m)  
Antal attacker: 1 vapen  
Skada: Enl. vapen  
Antal monster: 2-8 (10-60)  
RS: Krigare 1  
Stridsmoral: 8 eller 6  
Skattetyper: (P) D  
Livsåskådning: Kaotisk  
EP värde: 10

En orch är en ful människoliknande varelse, som mest liknar en korsning mellan människa och djur. Orcher är allätande nattdjur och föredrar att leva under jorden. När de slåss i dagsljus har de -1 på träffslagen. Orcher har ett dåligt temperament och ogillar andra levande varelser.

I en orchgrupp finns det alltid en ledare med 8 livspoäng, och fördel +1 på skadeslagen. Om ledaren dödas sjunker gruppens stridsmoral från 8 till 6. Orcher är rädda för allt som är större och starkare än de, men kan tvingas till strid av sin ledare.

Kaotiska ledare (både människor och monster) använder ofta orcher i sina armeer. De föredrar svärd, spjut, yxor och knölpåkar som vapen. De använder inte stridsmaskiner (såsom katapulter) och det är bara ledaren som vet hur man handskas med sådana vapen.

Det finns många olika stammar med orcher. I varje stam finns lika många kvinnor som män. För varje 2 vuxna finns 2 barn (valpar). Orchstammens ledare är en hövding med 15 livspoäng, och anfaller som ett 4 livstärningars monster med fördel +2 på skadan. För varje 20:e orch kan det finnas en rese bland dem (1 på 6). (Används D&D expertregler är chansen 1 på 10 att det finns ett troll i boningen dessutom.)

## Tabell 1

Styrka: 11 (3t6 + 1)  
Intelligens: 7 (3t4)  
Visdom: 9 (3t6-1)  
Händighet: 9 (3t6-1)  
Fysik: 11 (3t6 + 1)  
Utstrålning: 10 (3t6)

## Tabell 2

### 1t100 Vapen

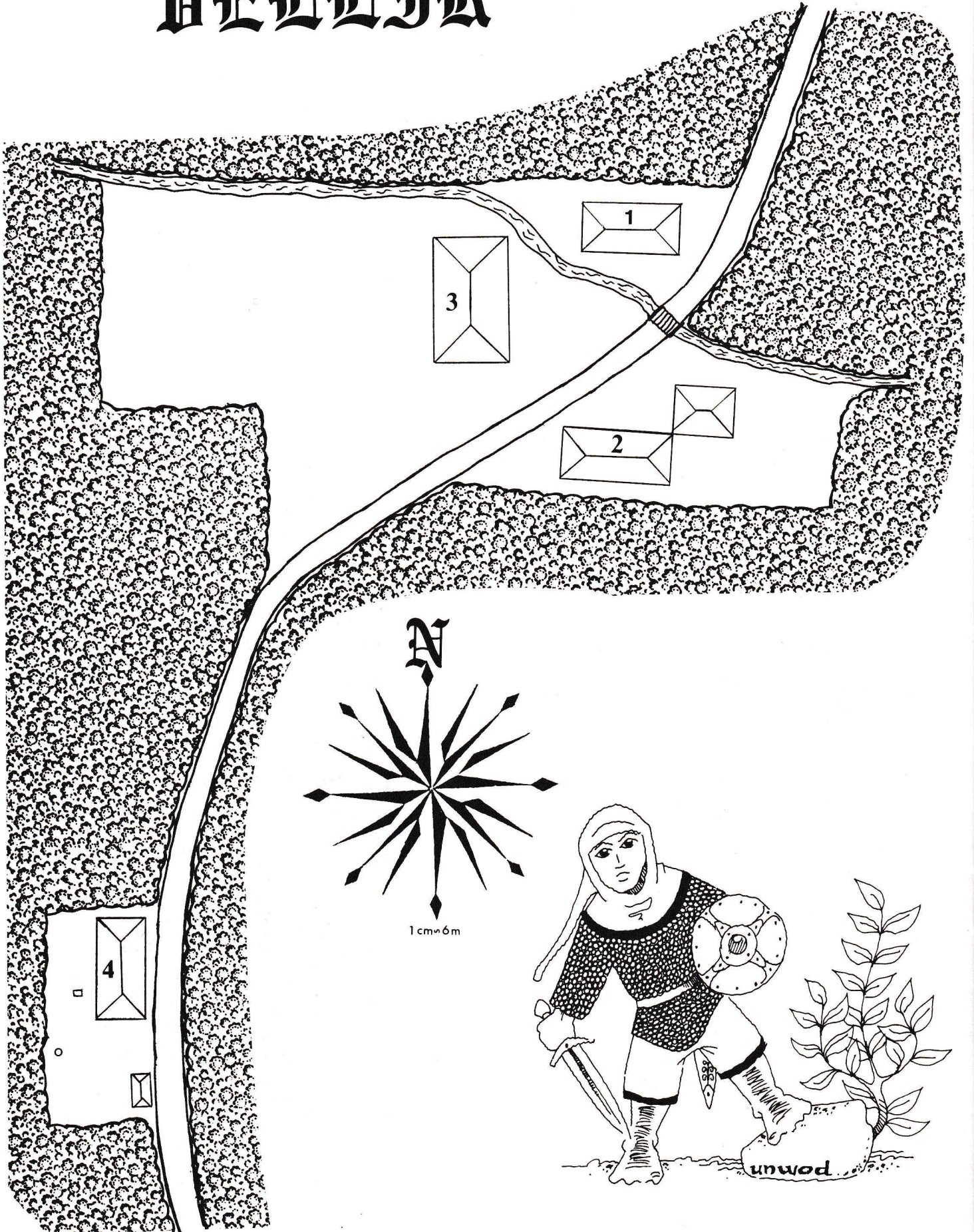
01-10 Långsvärd(1t8)  
11-30 Kortsvärd(1t6) och Spjut(1t6)  
31-35 Bredyx(1t8)  
36-40 Bredyx(1t8) och Taparyxa(1t6)  
41-50 Taparyxa(1t6) och Armborst(1t6)  
51-60 Taparyxa(1t6) och Kortbåge(1t6)  
61-70 Taparyxa(1t6) och Kortsvärd(1t6)  
71-90 Spjut(1t6)  
91-00 Övrigt vapen

MP





# BYN WELER





## Byn Vellir

Historia: Byn Vellir grundades för 40 år sedan av Nimrod Kalnis, en jägare som ville bort från civilisationen i sina unga år. Han och hans fru slog sig ner i hus nr 1. Efter ca 15 år kom hans systerson Stefan Nismon och slog sig ner i hus nr 2. För cirka fem år sedan flyttade en stor familj in i hus nr 3. Pastorn Derra Talas byggde ett litet tempel en bit från de andra husen för två år sedan.

Under alla dessa år har det varit lugnt frånsett att ibland har det dykt upp lite orcher, men det har varit väldigt sällan och orcherna har varit få.

Idag: Familjen Järnsson lever av jordbruk och de byter varor med familjerna Kalnis och Nismon. Familjen Kalnis och Nismon livnär sig som jägare plus att de har lite boskap.

Handel: Någon handel med utomstående förekommer inte förutom att pastorn ibland får besök av fränder som har lite varor med sig.

Främlingar: I och med att det inte kommer mycket folk till Vellir så är invånarna mycket gästvänliga och är intresserade av historier om världen utanför, men de är på sin vakt.

Husen: Alla husen är i ett plan och byggda av trä. Djuren som finns bor i egna små hus och inhägnader.

## HUSENS INVÅNARE

### Nr 1

Nimrod Kalnis, 60år, jägare  
Myra Kalnis, 57år, Nimrods fru  
Lode Kalnis, 37år, Nimrods och Myras son  
Hanna Kalnis, 30år, Lodes fru  
Maita Kalnis, 5år, Lodes och Hannas dotter

### Nr 2

Stefan Nismon, 40år, jägare och boskapsskötare  
Sara Nismon, 35år, Stefans fru  
Rulf Nismon, 14år, Stefans och Saras son  
Ninni Nismon, 3år, Stefans och Saras dotter

Tulka Järnsson, 37år, jordbrukare  
Norna Järnsson, 33år, Tulkas fru  
Tegga Järnsson, 17år, Tulkas och Nornas son  
Nena Järnsson, 14år, Tulkas och Nornas dotter  
Solva Järnsson, 10år, Tulkas och Nornas dotter  
Nils Järnsson, 6år, Tulkas och Nornas son  
Sissi Järnsson, 1år, Tulka och Nornas dotter  
Harald Järnsson, 67år, Tulkas far  
Dema Järnsson, 62år, Tulkas mor  
Vera Ingsson, 60år, Nornas mor

Familjen Järnsson kommer österifrån. Österut är Tulka efterlyst för mord efter det att han dräpte sin godsherre och efter detta flydde familjen västerut och nådde denna plats där de bestämde sig för att slå sig ner. Ingen utanför familjen vet om efterlysningen.

### Nr 4

Derra Talas, 23år, pastor  
Midra Halla, 18år, novis

Derra Talas kom till byn för två år sedan för att leva i lugn och ro och hjälpa folk om han kunde. Derra slog sig ner lite utanför byn för att inte störa, men nu på senaste tiden har vänskapen med dom andra byinvånarna blivit stor så att det är tänkt att templet skall flyttas in till de andra husen.

Midra Halla är en föräldralös man som för ett år sedan kom hit och träffade Derra, vilket medförde att Midra bestämde sig för att stanna och lära samt hjälpa Derra med den lilla jordlotten och de få djur som finns.

Byn Vellir kan du sätta ut i höjd med orchbergen och norr om G:et på GAMLA SKOGEN om du vill använda världskartan som medföljer i detta nummer.

Håkan Carlström & MP





## GMS-Import

har ett stort urval av figurer och tillbehör till rollspel.

Vi distribuerar **Essex** 25 mm **Fantasy**, **Tin Soldier** 25 och 15 mm figurer och **Torchlight** 3-D rum och gångar i Sverige.

Sänd 4 kr i frimärken för prislistor.

Eller varför inte beställa vårt provpaket för 40 kr inkl. frakt?

Det innehåller:

- 1 Essex 25 mm figur.
- 1 Tin Soldier 25 mm figur.
- 1 Tin Soldier 15 mm figur.
- 1 paket Torchlight tillbehör.

Vårt val. Normalpris 40-45 kr + frakt.

Sätt in 40 kr på vårt postgiro 493 05 46 - 9 och märk talongen provpaket så skickar vi det omgående med en prislista.

**GMS-Import**

Iliongränd S:374, 223 71 LUND

## Privatannonser

Proffsigt målade rollspelsfigurer säljes för ca 25:-/st  
Lars 013/177879

Spelen Champions (80:-) och Battle for Italy (40:-, aldrig använt) säljes.  
Håkan 031/950272

Oanvänt Top Secret säljes för 100:-  
Patrik 031/298709



## Svenska D&D förbundet

Svenska D&D förbundet är ett förbund startat för dig som spelar D&D. Genom det kan du få kontakt med andra människor som också spelar Dungeons&Dragons.®

Har du svårt att få tag på figurer, äventyr eller något annat till ditt spel, har förbundet en postorderservice som tillhandahåller det mesta.

Tycker du att detta verkar vara något för dig så fyll bara i blanketten och skicka in den till oss, så skickar vi dig ytterligare information.

Namn .....

Adress .....

Postnr ..... Ort .....

**Svenska D&D förbundet Box 19040 400 12 GÖTEBORG**



Denna spalt är i framtiden till för dig som har frågor gällande spel och tillbehör. Frågan och svaret kommer att visas på denna sida.

Som sagt, skicka in frågan, som kan gälla vad som helst om spel, till nedanstående adress. Det är självklart gratis att fråga.

Mikael Palo  
Brunnehagen 28  
417 47 Göteborg

Jag hade tänkt starta en Diplomacy brev turnering som skulle tillgå så att ett drag spelades under en månad och under den månaden skulle spelarna hinna med att brevväxla med medspelarna (telefonnummer skulle vara upp till spelarna själva att lämna ut) och skicka in sitt drag till mig vid månadens slut.

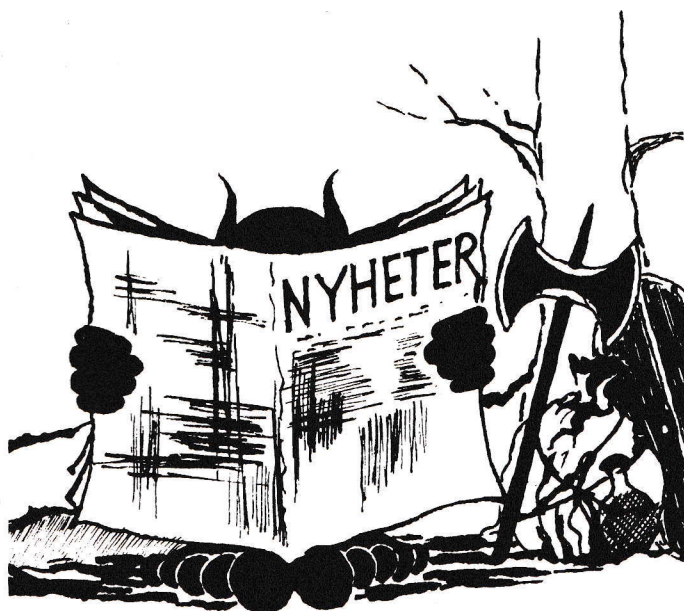
Vid månadens början skickar jag ut vad som har hänt till spelarna och helst vill jag att trevliga kommentarer medföljer utskicket.

Det var tänkt att själva spelet skulle vara ett år dvs tolv spelomgångar och sedan skulle priser utdelas.

Kostnaden som varje spelare skulle betala för detta uppskattar jag till 60:- plus 40:- till priserna, med andra ord 100:- jämnt.

Om du är intresserad, skicka ett brev innehållande din adress och telefonnummer plus synpunkter. Adressen finner du här ovanför.

MP



Hej på er alla nyhetshungriga läsare!

Den intressantaste nyheten just nu är att D&D äntligen har kommit ut på svenska. Det är *Basic Set* som blivit översatt i sällskap med två äventyrsmoduler: *Silverprinsessans palats* och *Fasornas berg*. I november väntas ytterligare två: *Den glömda staden* och *Rahasia*, och *Expert Set* skyntar någonstans där bakom.

En del av er inbitna D&D-spelare kanske rynkar på näsan och tycker att det är mycket tuffare och häftigare att spela på engelska, men faktum är ju att detta kommer att bredda hobbyn och äntligen ge oss en chans att visa upp vårt favoritspel på ett språk som alla omkring oss kan förstå.

Ni som liksom jag var i Gränna och avnjöt polkagrisar och Wettcon II (utan inbördes ordning) lär ha märkt att njutbara spelkonvent dyker upp i allt större antal. Till er som missade evenemanget kan jag bara säga en sak - gör inte om den dumheten nästa år. Bara att se vandringspriset i AD&D-turneringen gjorde besöket oförglömligt (en dolk i äkta kristall), men även konventet som helhet gav mersmak.

Närnäst väntar i alla fall Borås och Borcon IV (Det är väl inget fel på det namnet?) 1-3 November. Föreningarna *Ostento Vigilium* och *Armagedon* har lyckats samsas i år, vilket bäddar för ett lyckat konvent.

Bland amerikanska spelnyheter märks främst Steve Jacksons GURPS - ett rollspelssystem som skall vara fullständigt universellt och obundet till någon miljö eller tidsålder. Grundlådan innehåller allt man behöver om figurskapande och äventyrande i allmänhet. Därefter får man införskaffa någon av spelvärldsmodulerna för att kunna spela spelet. Den första, *Fantasy GURPS*, kommer till Sverige under Oktober. För er som tyckte om Steve Jacksons gamla *The Fantasy Trip* är det här verkligen ett spel att titta närmare på.

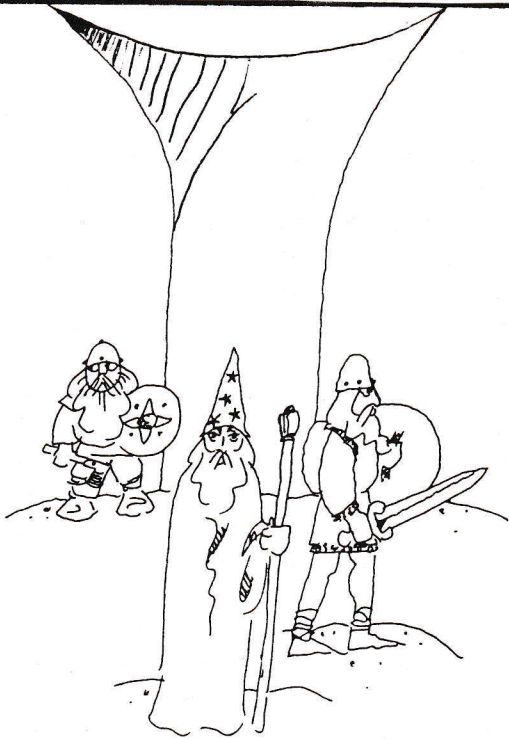
Dessutom har en gammal goding återkommit: *Gamma World* är tillbaka i en ny och reviderad (och dyrare) upplaga. Nu är det alltså fritt fram att besöka 25:e århundradets mutantfyllda värld igen. Första äventyret till det nya *Gamma World* är *Alpha Factor*.

Det var allt för ögonblicket. Vi hörs i nästa nummer.

Mikael Börjesson



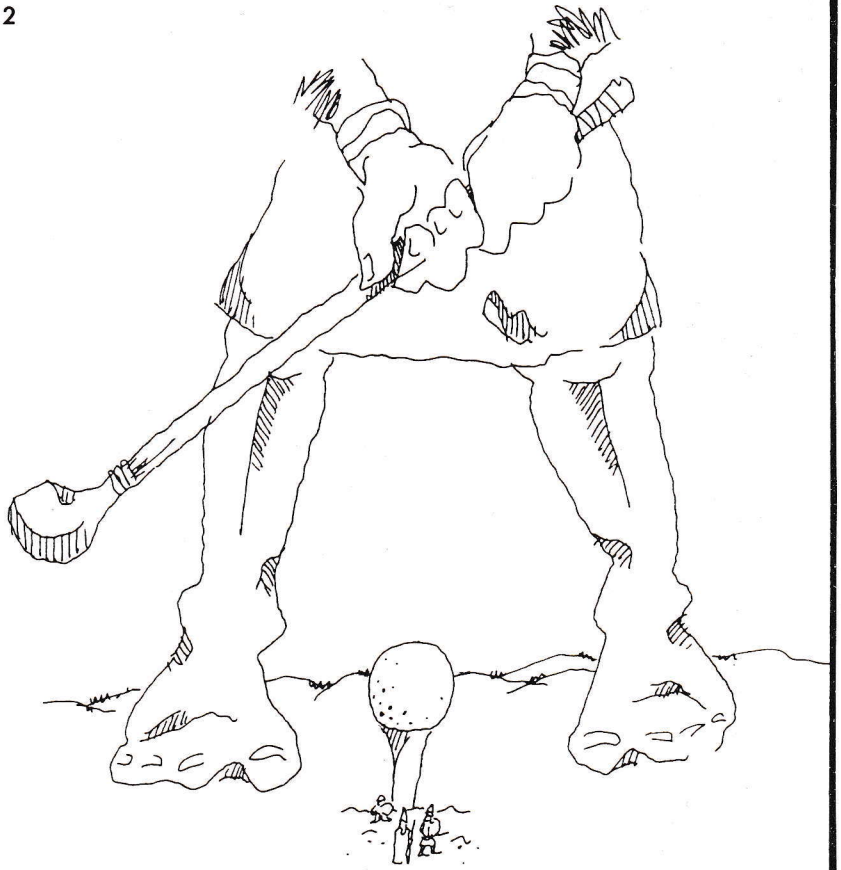
1



-Här under har vi skydd mot dom vita flygande kloten.

-Ja, men håll utkik efter jätten som skall finnas här.

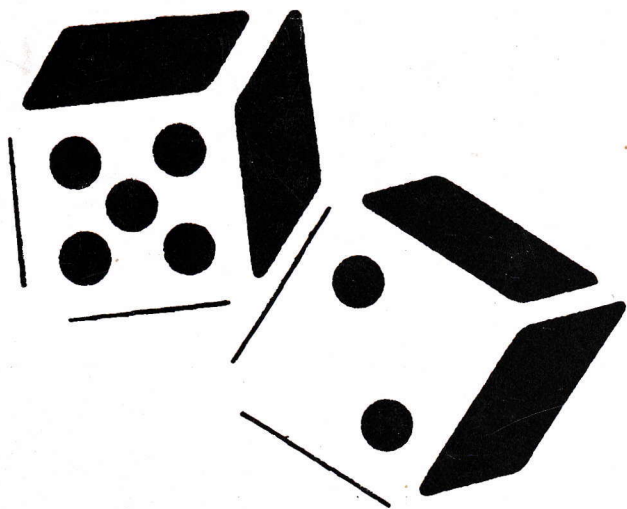
2



-Åh..Nej.  
 -Ännu fler.  
 -Att äventyrare aldrig lär sig.

98  
 unwod





# TITAN GAMES

*We play by the rules*

## VÄGEN TILL ÄVENTYRET!



**Sveriges största specialbutik för konflikt- och rollspel**

**Besöksadress**  
Gibraltargatan 22

**Telefon**  
031-81 12 15

**Postadress**  
Box 19040  
400 12 GÖTEBORG

