

Rollspelstidningen

Legend

Nr 2

December 1986

Ca pris 25:-



PROLOG

Du håller just nu i din hand andra numret av rollspelstidningen LEGEND.

Denna tidning är främst till för dig som spelar D&D, men tidningen innehåller även annat smått och gott och i detta numret är det ett Rune Quest äventyr, spelrecension, nyheter, en förteckning över göteborgs föreningar och annonser fränsett D&D äventyr och D&D tillbehör.

Detta nummer har en del ändringar jämfört med första numret och de är att vi har övergått till trespaltigt och mindre textstorlek, förutom där det är mer praktiskt med tvåspaltigt typ denna sida. Anledningen till detta är att få plats med mer text och ge ett estetiskt mer tilltalande tidning. Första numret var en test av alla hjälpmedel som man nu vet vad dom går för.

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. Bidragen kan vara allt mellan articklar och teckningar.

M P



INNEHÅLL

Prolog	3
D&D-äventyr	4
Grylar	14
Kobolder	15
Byn Dracca	16
RQ-äventyr	20
Recension WWII	25
Mini D&D-äventyr	25
Byn ESK	26
Spelföreningar Göteborg	28
Annonser	28
Nyheter	29
Seriesidan	30

En hel-årsprenumeration 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 prenumerationen börjar med.

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

Materiel, frågor och övrigt skickas till Mikael Palo.

Ansvarig utgivare

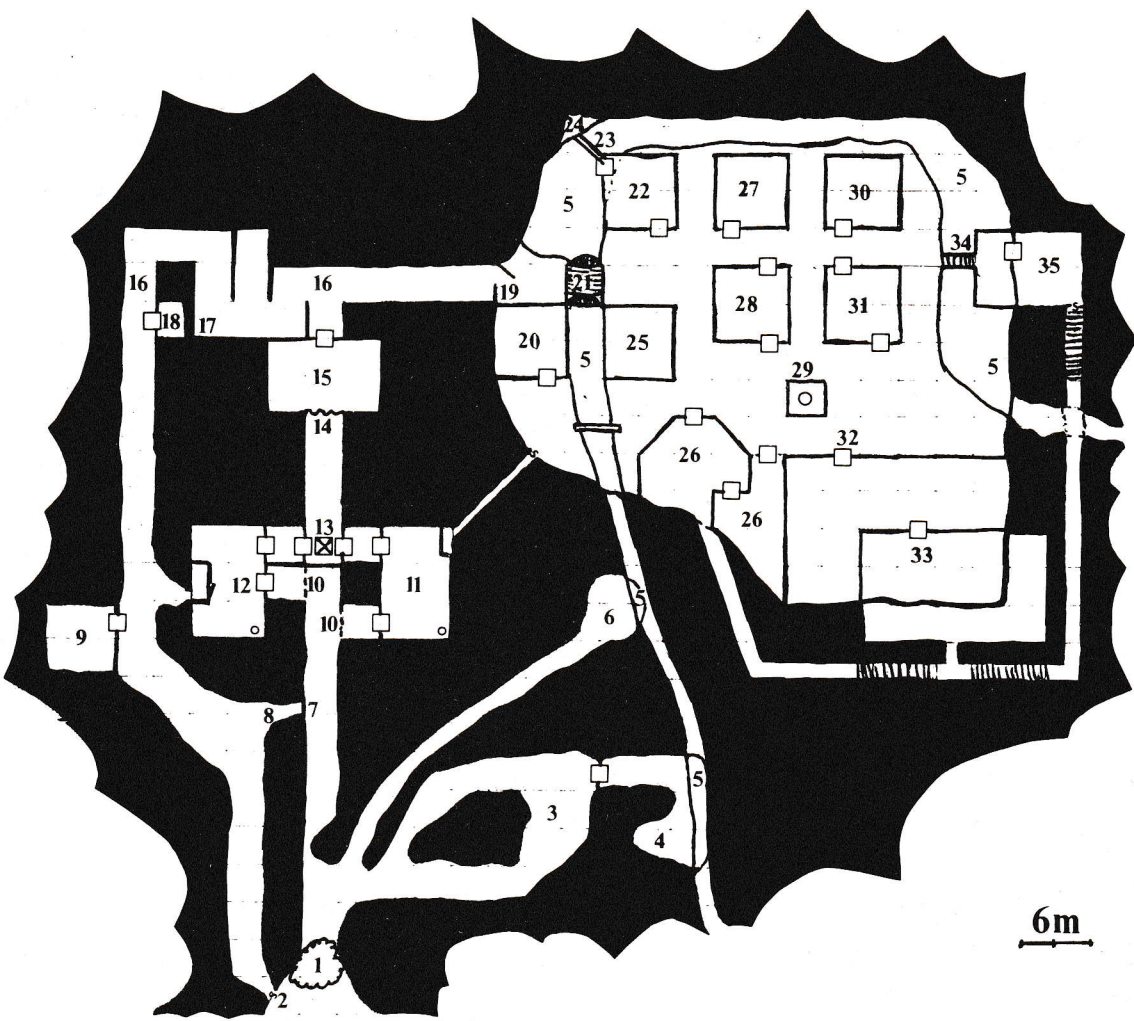
Mikael Palo
Brunnehagen 28
417 47 Göteborg

Medhjälpare till detta nummer:

Mikael Börjesson
Håkan Carlström
Klas Gustafsson
Peter Hedlund
Robert Nicklasson
Nils-Gunnar Nilsson

Karta

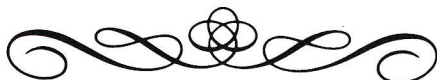
K



D & D

DUNGEONS & DRAGONS

Äventyr för D&D Basregler



Blå Grottan

BAKGRUND

När kungariket föll för 1000 år sedan så flydde en grupp människor till denna grotta för att undvika alla varelser som strövade omkring utanför.

I grottan träffade de en liten grupp dvärgar som också hade flytt hit ganska nyligen. Människorna och dvärgarna levde bra tillsammans under de kommande århundradena eftersom luften i grottan var hälsosam och grottan lätt-försvarad.

För etthundra år sedan dog de flesta varelserna i grottan och de få överlevande flydde hals över huvud. Anledningen till dödsfallen var en mycket sällsynt sjukdom som frodades i kristallluften.

Resterna av invånarna återvände aldrig och grottluften dödade alla som kom i beröring med den, men för tio år sedan blev kristallluften återigen tjänlig för varelser. Först kom en grupp människor, som fann de läkande svamparna och plundrade templet, men när de höll på med att gräva upp gravarna vid templet så attackerades de av gengångare. De överlevande som lyckades fly återvände aldrig till grottan.

Några grylar kom till grottan för två år sedan och bestämde sig för att slå sig ner där (på de platser de vågade vara på). Klimatet återigen var hälsosamt (man läker sig dubbelt så snabbt, blir inte sjuk, lever längre osv), och de levde där i ett och ett halvt år.

En grupp kobolder upptäckte grottan för sex månader sedan och lömskt nog passade de på att anfälla grylarna när det bara var ett par inne i grottan. Sedan gillrade de en fälla som dödade resten utom en (Raduck). Efter detta höll stammen till i grottan och var ute och gjorde råder ibland.

Raduck lyckades efter sex månader träffa en annan del av sin stam och fick sex andra grylar att bli intresserade av att återta grottan från kobolderna.

Grylarna Raduck, Olb, Tjobb, Brogg, Trågg, Fralck och Blobb begav sig till grottan. Raduck visste om lönnörren så de tog sig in den vägen. När de hade nått fram till husgrottan utan att förvarna kobolderna (trodde de) så bestämde Raduck att några skulle vakta ingången medan resten skulle vänta på att kobolder skulle komma ut från fästningen. Tanken var att man skulle ta kobolderna en efter en så att man sedan skulle kunna storma fästningen utan allt för stor risk.

De kobolder som inte är ute på en råd märkte grylarna när de hade nått husgrottan. Gragg, koboldledaren, bestämde då att de skulle vänta på gruppen som var ute och under tiden försvara fästningen.

Huvudgruppen på tio kobolder återvänder om två dagar.

Nu har det gått åtta timmar sedan grylarna lade sig i husen och började vänta.

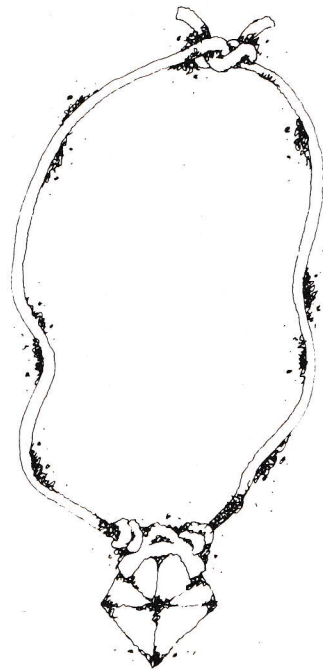
INLEDNINGAR

1) Spelarfigurerna stöter på en kvinna som har smittats av pesten. Kvinnan, Danidria, letar efter ett vulkanberg i skogen där det, enligt den nu döda mormodern, lär finnas ett botemedel mot sjukdomar - en blå svamp.

Se gärna till att spelarna tror att deras rollfigurer har blivit smittade av pesten.

Kvinnan befinner sig en dagsmarch från berget vars topp syns ovanför träden. Hon berättar att det skall finnas en grottingång vid markytan som leder till platsen där svamparna växer.

Kvinnan erbjuder dem sitt halsband som är en gammal släktklenod. Halsbandet är magiskt men det vet inte kvinnan om. Halsbandet skyddar bäraren, vilket medför att bäraren har fyra steg bättre pansarklass och +4 på alla räddningsslag. Om bäraren medvetet dödar en enda levande varelse vänds halsbandets justeringar för den bärare som gjorde detta. Halsbandet är av platina och länkarna liknar droppar.



Om spelarna gör vad som förväntas så finner de busken som täcker ingången plus att de tydligt ser att det är en grottingång bakom busken.

Pestens verkningar är att man efter två veckor blir svag och mår dåligt (Danidria är i detta stadium) och efter ytterligare fyra veckor är man död.

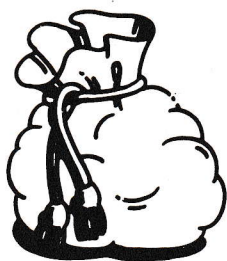
2) SF stöter på en vilt springande medelålders man, som skriker att han har blivit ränad.

Om SF lugnar ner honom så berättar mannen, en köpman vid namn Nidra Simol, att han blev överfallen av två jättelika, hemska varelser. Det hände när han var på väg norrut utmed vägen. Han blev nedslagen och vaknade till för ungefär fem minuter sedan.

Han blev av med 30 guldpenningar, 65 silverpenningar, 312 kopparpengar och ett slätt guldarmband.

Sjalva överfallet ägde rum för en och en halv timma sedan och det var två grylar som överföll Nidra.

Spelarfigurerna kan lätt följa spåren från där överfallet ägde rum. Spåren leder till grottingången där de upphör på den hårda marken framför den.



3) Spelarfigurerna får höra talas om att man kan göra en läkande dryck av blå svampar.

En äldre man berättar att de här svamparna växer i vulkanberget, men det är en hemsak och farlig plats.

Mannen berättar att man skall koka i dl vatten till varje svamp som tillsätts.



INFORMATION

Sifferförklaringarna är uppställda så att först kommer vad man ser, känner osv, sedan beskrivningar för SL och sist monsterbeskrivningar enligt nedan:

Ras, Namn eller 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; Speciallegenskaper.

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.

Minsta träffslag för träff = TIPKO-PK

Bästa PK som kan träffas = TIPKO-träffslaget

När grylarna eller kobolderna är i strid används den stridsmoral som är högst som gruppens stridsmoral.

Anpassa alltid äventyret.



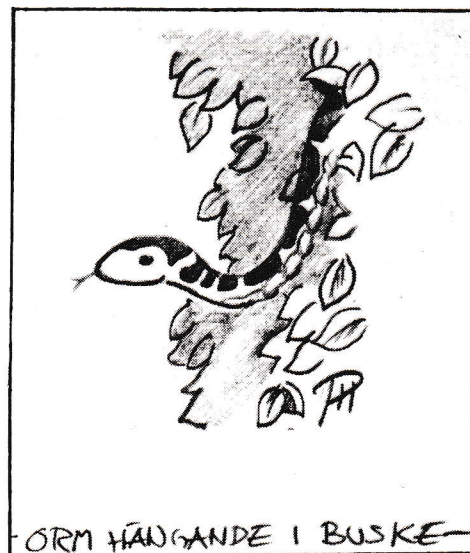
FÖRKLARING

1) Ett stort buskage som täcker grottingången.

Här i busken bor en liten grön trädorm. Snarro attackerar alla som stör friden i hans del av busken, längst in i grottingången.

Tänk på att det är mycket besvärligt att slåss med stora vapen i busken.

Snarro överraskar på 1-5 på 1t6.



Trädorm, Snarro: PK 7; LT 1/2; lp 3; F 27m (9m); AA 1 bett; S 1+gift; RS VM; SM 6; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 6; Om man inte klarar sitt räddningsslag mot gift med +2 på det så blir man efter 1 minut medvetslös i 1 timma om man skadas av Snarros bett.

2) En stenvägg där det också är en stenhäll på marken framför.

En lönn dörr som öppnas genom att man trycker på vänster sida av dörren och den stängs automatiskt om man inte håller den öppen. Det var denna väg grylarna tog sig in.

3) Ett stort rum som är fyllt av kalkstensbildningar. I sydöstra hörnet av rummet finns det en gul växtbeläggning

I sydöstra hörnet av rummet finns det gulmögel.

Gulmögel, 1 kvadratmeter: PK Kan alltid träffas; LT 2; lp 7; F 0; AA sporer; S 1t6+special; RS K2; SM Irrelevant; LÅ Ne; TIPKO Irrelevant; EP 25; Kan bara dödas av eld, om något rör vid den sprutar den ut sporer i ett moln som är 3m x 3m x 3m, men det är bara 50% chans per beröring att den gör så. Alla i molnet får 1t6 i skada och de som inte klarar sitt *räddningslag mot dödsstrålar* kvävs på 6 rundor.

4) Ett större rum där man ser en stor utter som sitter vid två liggande, jättelika uttrar. Alla uttrarna har skabbig päls och man känner en stark rutten doft.

Här bor en liten jätteutterunge som har förlorat sina föräldrar. Föräldrarna blev angripna av en sjukdom som skadade pälsen vilket medförde att de dog av förfrysning och svält. Ungen som också har blivit sjuk fryser och är mycket hungrig.

Om man ger mat till ungen så kommer den att vara mycket snäll. Om Tramill inte får mat kommer han att dö inom några dagar.

I rummet ligger det två jätteutterlik, gamla fiskben och en grön oslipad opal värd 200 guldpengar som ligger nedgrävd i marken. Om Tramill blir mätt och belåten så kommer han att gräva fram den och börja leka med den.

Jätteutter, Tramill: PK 7; LT 1; lp 4; F 36m (12m); AA 1 bett; S 1t4; RS K1; SM 5; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 10.

5) Vatten, en underjordisk kall å. Man kan se decimeterstora flata fiskar simma i vattnet som annars har mycket sparsam växlighet.

Den kalla undervattensån är full av fisk, men en stor del av fiskarna är köttätande. Om det finns något ätbart så är det 30% chans per minut att det kommer 1t3 sådana fiskar. Är det blod i vattnet så kommer det 1t6 fiskar per minut under 1t4 minuters tid.

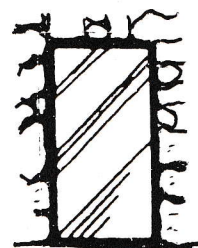
Köttätande fiskar, många: PK 7; LT 1/4; lp 1 eller 2; F 45m (15m); AA 1 bett; S 1; RS VM; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 5.

6) Ett grottrum som stinker fisk och mitt i rummet finns det två jättelika hårlösa råttor som vadar i fiskrester och annat skräp.

Ett litet grottrum där det bor två tjockhudade pälslösa jätteråttor som håller på att äta sin lunch. Zkra och Crirr tycker inte om inkräktare och försvarar sig vilt till sista morrhåret. Det ligger några gamla koboldben, fiskrester, en gammal rostig plåtbrynja med benrester från en människa i, 5 guldmünt, 19 silvermynt och en slät silverring (värde 4gp) utspridda i rummet.

Tjockhudade jätteråttor, 2: PK 5; LT 1; lp 8,6; F 36m (12m); AA 1 bett; S 1t3; RS K1; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 10.

7) En spegel sedd från den breda gången och ett fönster från andra sidan. På själva spegelkanten finns det en mängd ädelstenar. Den är en meter bred och två meter hög.



Spegeln är magisk och man måste göra minst 15 poäng skada på ett slag för att kunna krossa den. Den som försöker krossa spegeln får en förbannelse på sig som varar i elva dagar. Förbannelsen innebär att man får -1 på stridsmoral, -1 på träffslaget, -1 på skada och man känner sig rädd hela tiden.

Spegeln sitter mycket hårt fast i berget. På själva spegelkanten finns det ädelstenar insmälta i spegeln. Det är totalt 50 ädelstenar och var och en är värd 50 guldpengar.

Spegeln gjordes av de gamla invånarna.

8) En grottalkov där det ligger en mindre varelse på marken.

Här ligger kobolden Kob som hade otur att titta genom fönstret när gryllarna kom bakifrån och krossade Kobs skalle. Kob blev plundrad på allt av värde.

9) Ett gammalt förråd där det finns ett spjut, 20 olika yxor, rester av gamla filter, sju säckar med förstört mjöl, åtta sköldar, en stor gammal tunna med härsket vatten och en tom hylla, men alla saker är gamla och oanvändbara.

10) En gallerdörr av trä där det är 10cm mellan varje plank. Man kan öppna dörren genom att ta bort bommen som sitter på den sida av dörren som vetter bort från gången.



11) Ett gammalt vaktrum som är fyllt av skräp och saker.

Tre söndriga sängar, fem söndriga armborst, ett helt armborst, 81 söndriga armborstlod, 18 hela armborstlod, ett magiskt armborstlod som är +1 mot alla utom människor och dvärgar då den är -5, fem söndriga koger, gamla söndriga kläder, krossat glas, två söndriga lyktor, en hel lykta, en söndrig kista, en torrklöset i sydöstra hörnet, två söndriga skåp, ett helt skåp som döljer löndörren, tre söndriga ringbrynjor, tre söndriga spjut och ett fem meter långt rep gjort av hästhår. Det står tre stora krus ovanpå det hela skåpet. Kruken är fyllda med drickbart öl.

12) Ett gammalt vaktrum som är fyllt av skräp och saker.

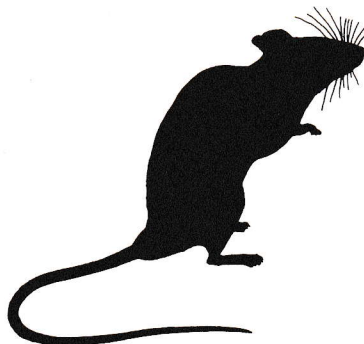
Fem söndriga armborst, 46 söndriga armborstlod, 32 hela armborstlod, två söndriga koger, tre hela koger, gamla söndriga kläder, en torrklöset i sydöstra hörnet, fyra söndriga skåp, två hela spjut, hamprep som är 24 meter långt, diverse olika skelettdelar.

Ungefär en meter framför ett helt skåp som täcker löndörren ligger det ett dygnsfärskt lik av en kobold som är helt tömd på blod och har huggmärken på halsen. Vid kobolden ligger det en liten säck innehållande 7 gp, 51 sp och 321 kp. Orsaken till liket gömmer sig i skåpet bakom den högra dörrhalvan som är stängd medan den vänstra är öppen. Inne bakom den högra dörrhalvan väntar en krabbspindel på nästa mål mat.

Inne hos Tjopp ligger det ett litet skrin som är låst, men lätt att bryta upp med våld. Skrinet som är av ädelträ med snirliga utsmyckningar är värd 40 gp i oskadat skick. Inne i skrinet ligger det en liten spegel av silver och en pergamentrulle med ett blått sidenband runt. På pergamentet står det prästformlerna **läka lätta skador och ondskeskydd**.

Krabbspindel, Tjopp: PK 7; LT 2; lp 10; F 36m (12m); AA 1 bett; S 1t8+gift; RS K1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 25; Överraskar på 1-4, om man blir skadad och inte klarar sitt *räddningsslag mot gift* med +2 på räddningsslaget så dör man efter 1t4 drag.

13) En fallucka som är 1m x 1m och aktiveras av 50kg eller mer. Den är tre meter djup och är 3m x 3m långt ner. Det är nästan omöjligt att klättra upp och speciellt som den tjockhudade och hårlösa jätteråtten Urr biter sig fast. Det ligger lite benrester, en guldpeng och tre kopparpengar på golvet. Falluckan slår inte igen efter sig, men kan stängas manuellt.



Tjockhudad jätteråtta, Urr: PK 5; LT 1; lp 5; F 36m (12m); AA 1 bett; S 1t3; RS K1; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 10.

14) Ett draperi av järnkättingar och bakom det är det ett draperi av grått tyg.

Järnkättingsdraperiet sitter fast i vägg och tak vilket medför att skall man förbi så måste man krypa.

15) Ett rum där det finns en fjättrad jättenäbbmus vars kedja sitter fast på västra väggen. Runt näbbmusen finns det rester av varelser och deras tillbehör.

Kobolderna håller näbbmusen med mat för att den skall vakta denna ingång mot inkräktare. Kedjan som Emilli sitter i är en fem meter lång järnkätting. Det ligger 71 guldpengar, 111 silverpengar bland benresterna i rummet.

Jättenäbbmus, Emilli: PK 4; LT 1; lp 3; F 54m (18m); AA 2 bett; S 1t6; RS K1; SM 10; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 13; Använder ljud som synorgan, attackerar alltid först och har sedan +1 på initiativ därefter, alla som har LT 3 (grad 3) eller lägre måste klara sitt *räddningsslag mot dödsstrålar* för att inte vända och fly i panik när en jättenäbbmus attackerar.

16) När man kommer hit så hör man två grylar som sjunger fyllevisor på sitt eget språk. "Sången" kommer från nr 17.

17) Här i hörnet sitter det två stora, fula, kraftiga människoliknande varelser. De har lagt sina vapen vid sidan om medan de verkar dricka någonting ur kaggar.

Här sitter grylarna Olb och Tjobb. De håller på att tillsammans tömma den sista av sina tre vinkaggar. Om någon kommer och det inte är en kobold så frågar Olb på sitt eget språk om nykomlingarna har vin att sälja till honom och förstår de inte det så frågar Olb på människospråket istället. Olb och Tjobb betalar väl och frågar någon vad de gör här så svarar de att de håller vakt här för att inte några kobolder skall smyga sig in och störa deras chef. Chefen och resten av hans män är inne i bygrottan och leker med kobolder.

Olb äger 6 guldpengar och 21 silverpengar medan Tjobb äger 210 silverpengar.

Grylar, Olb och Tjobb: PK 7; LT 3+1; lp 16,13; F 12m (4m); AA 1 kortsvärd; S 1t6+1; RS K3; SM 10; LÅ Ka; TIPKO 20; EP 75; Grylarna är fulla och har därför sämre förflyttning, sämre pansarklass och -5 på träffslaget, men högre stridsmoral.



18) En fälla som inte har öppnats på länge. Om man öppnar dörren mer än 10cm så skjuts dörren upp av en fjäder och tre armborstpilar flyger iväg mot dörröppningen. Pilarna träffar som en första gradens krigare med -5 på träffslaget och pilarna gör bara 1t2 i skada på grund av att armborstarna har varit spända för länge.

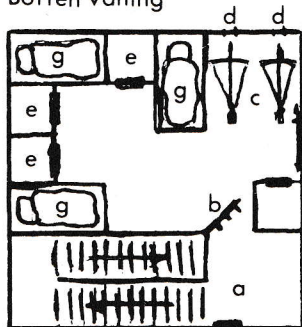
I rummet finns det tre armborst, 17 armborstpilar i ett koger, totalt tio meter fint rep, fjädrar av bra kvalitet och diverse mindre metallsaker.

19) Bakom de stora öppna dubbeldörrarna av trä blir luften förändrad. Luften är fylld av varm vattenånga där det svävar väldigt små blå kristaller. Man varken ser eller hör längre än sex meter här inne, men man behöver inget ljus för de blå kristallerna lyser så att ljus gör varken till eller från. De blå kristallerna är magiska och ger utslag på **upptäcka magi**.

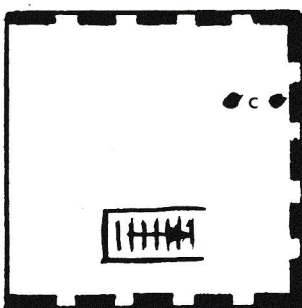
20) Ett gammalt vaktorn som har varit orört sedan de gamla invånarna försvann.

20

Botten väning



Taket



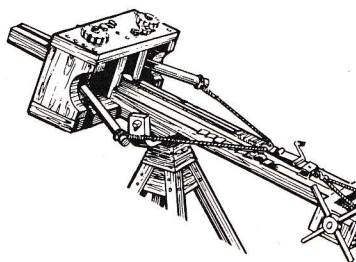
1m

a) Orsaken till att tornet är orört är nämligen att här står en gengångare som är den sista väktaren i tornet (kapten Margin). Gengångaren attackerar inte människor eller dvärgar, och inte heller lämnar han tornet.

Gengångare, Margin: PK 5; LT 3; lp 20; AA 1 beröring; S energitappning; RS K3; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 16; EP 50; Är vandöd och kan bara skadas av silver och magiska vapen.

b) En dörr med 1dm långa taggar utåt så att man inte skall kunna slå in dörren. Det finns en regel på insidan, men nu står dörren på glänt.

c) Här finns två ballistor (stora armborstvapen, skada 2t6, skothastigheten är ett skott per tre minuter om man är två). Den högra är laddad med ett magiskt spjut. Spjutet är av fint lönträ och i yttersta spetsen sitter det en blå diamant. Spjutet ger inget extra på träffslaget, men +2 på skada.



Det går en stång från bakänden på bägge ballistorna till taket och genom att föra stängen uppåt så kan man avlossa ballistorna från taket.

Det finns tio spjut i ett ställ på östra väggen.

d) Luckor för ballistorna. De är stängda, men kan öppnas innifrån. Luckorna är 10cm x 10cm och sitter 1m över marken.

e) Gamla garderober med förstörd mat och unket vatten, gamla kläder och (i vardera garderoben) en bredya, två långbågar, 40 pilar och två koger. Saker är gamla och användes på egen risk.

f) Torrdass.

g) Sängar som inte lär klara tyngden av någon sovande nu mer.

21) En träbro som är gammal och murken.

Här måste man krypa över. Det är 10% chans att en tyngre varelse faller igenom om den går, och 30% chans om den springer.

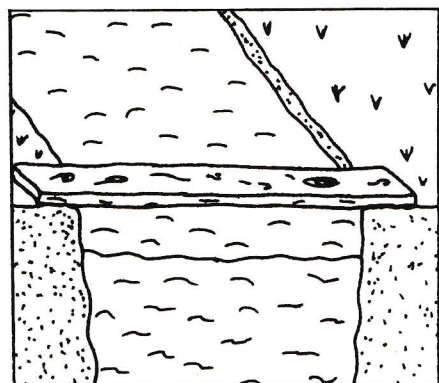
22) Ett envånings stenhus. Rummet är tomt fränsett att det finns fem jättetusenfotingar som ligger och vilar sig efter en fiskejakt.

Kobolderna har alltid undvikit detta hus på grund av tusenfotingarna.

Jättetusenfotingar, 5: PK 9; LT 1/2; lp 1,2,3,3,4; F 18m (6m); AA 1 bett; S gift; RS VM; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 6; Om man inte klarar sitt räddningsslag mot gift när man träffas av en tusenfoting så mår man illa i tio dagar, man spyr, har huvudvärk, o.s.v. Man rör sig under tiden med halv normal hastighet och all övrig fysik aktivitet är omöjlig.



23) En plankan som fungerar som en bro, men plankan är murken och ser ut att gå sönder vid minsta belastning.



Den går verkligen sönder vid minsta belastning.

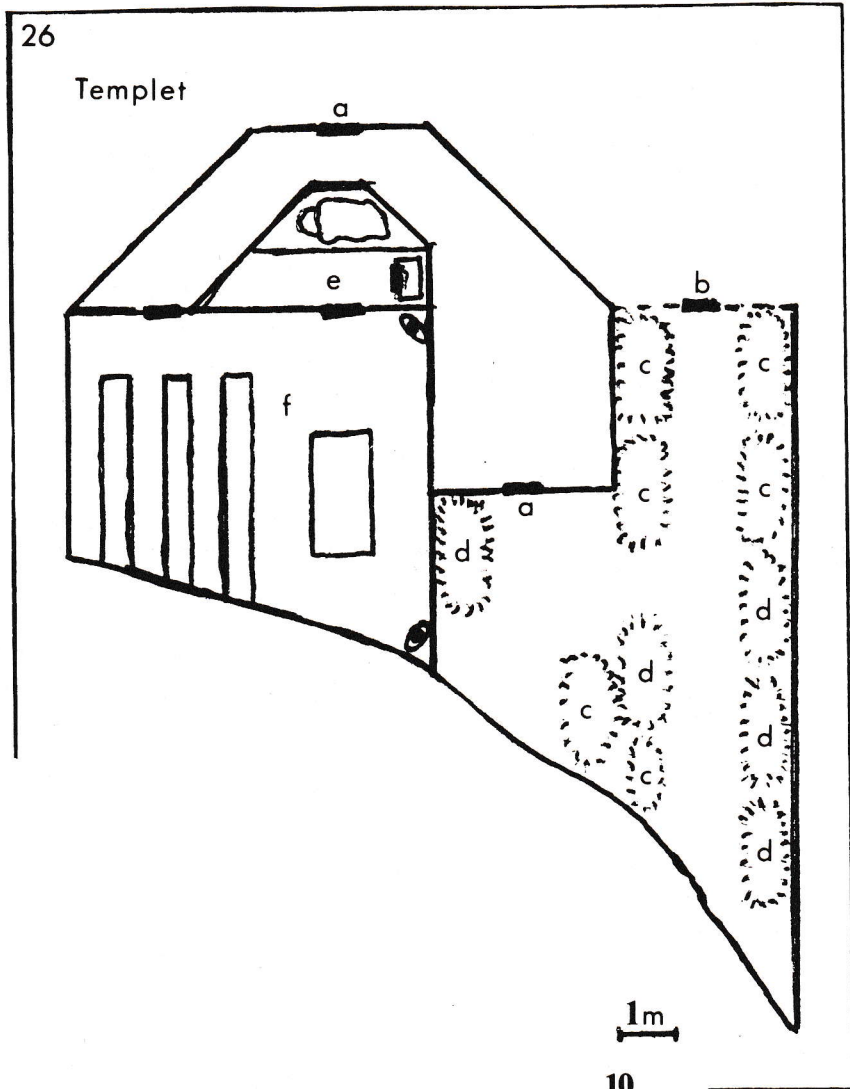
24) Här på ön växer det blå svampar. Det finns just nu åtta svampar.



Om man plockar dem så ruttnar de efter 24 timmar. Äter man en svamp så läks 1t6+1 poäng skada och en sjukdom som man är påverkad av läks, men äter man en rutten svamp så får man 1t6+1 poäng skada. Man kan koka soppa av svamparna som då behåller sin egenskap i årtal utan att soppan förstörs. Det blir cirka 1dl soppa per svamp.

25) Ett hus som är helt kallt och inte innehåller någonting.

26) Ett gammalt tempel med tillhörande gravar.



a) Ovanför varje dörr finns det en magisk symbol inristad i stenen. Den magiska symbolen gör att alla ickemänniskor och ickedvärgar som berör dörren nedanför träffas av en blixtnär symbolen. De får 4t6 i skada och blir blinda såvida de inte klarar sitt *räddningsslag mot formler*, då de endast får 2t6 i skada. I bägge fallen, om de överlever, så känner de en smärta under 10 min som får dem att önska att de vore döda.

b) Ett rostigt järnstaket som är en meter högt med en grind i mitten av staketet.

c) Plundrade och uppgrävda gravar, där det bara ligger benrester kvar i botten.

d) Dessa gravar är inte plundrade och det ligger jordhögar över var och en av gravarna. Om man börjar gräva i någon av dessa gravar så kommer gästarna i alla kvarvarande gravar att komma upp och attackera plundrarna. De överlevande gästarna kommer sedan att gräva sig ned igen efter det att inkräktaren har begravts eller lämnat kyrkogården. I varje orörd grav finns det 1t6 platina-pengar, 3t6 guldpengar, 7t6 silver-pengar, en rostig dolk, en rostig yxa (utom i graven brevid templet där det finns en **bredyxa +1**), en rostig sköld och rester av en ringbrynja.

Varelser plundrade gravarna ända tills det att resten av gravarnas invånare förvandlades till gastar.

Gast, 5: PK 6; LT 2; lp 6,8,10,13,16; F 27m (9m); AA 2 klor/ 1 bett; S 1t3/1t3/1t3+förlamning; RS K2; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 25; Är vandöd och immun mot **sömn** och **förhäxning**. Om man inte klarar sitt *räddningsslag mot förlamning* när man blir skadad av en gast blir man förlamad 2-8 drag.



e) En gammal kammare för tempelprästen. För flera år sedan plundrades templet av människor och allt är i oordning och alla värdesaker är borta. Rummet innehåller en förstörd säng och garderob.

f) Mässrummet. Det innehåller långbänkar, två plåtbrynkor som är rostiga av ålder och fukt och det finns ett stort marmoraltare.

Altaret är vitt och består av fyra sidokivor som är en decimeter tjocka och ett lock som är tre centimeter tjockt. Om locket skjuts norrut så ser man en gammal murken trästege som leder nedåt. Stegen håller inte för någon som helst vikt.

27) Inne i huset ligger det en stor gryle och vilar sig. Resten av rummet är tomt.

Ett hus där grylen Brogg ligger och vilar innanför dörren. Brogg är beredd på att rusa ut då någonting hörs. Brogg är mycket otrevlig även jämfört med andra grylar.

Gryle, Brogg: PK 5; LT 3+1; lp 20; F 27m (9m); AA 1 långsvärd; S 1t8+1; RS K3; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 75.

Ett långsvärd, en säck med två mjuka och blöta limpör, en liten penning-pung innehållande 5 gp och 4 kp.

28) Inne i huset finns det en stor gryle och en skräckinjagande jättefrett.

Här inne finns ledarna för grylarna - Raduck och hans medhjälpare, jättefretten Krack. Raduck väntar på en signal från den södra dörren. Om grylarna fångar SF så dödar de inte dem utan låter dem anfalla kobolder (om det inte har hänt) och som belöning får SF gå sin väg levande.

Jättefrett, Krack: PK 5; LT 1+1; lp 8; F 45m (15m); AA 1 bett; S 1t8; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 15.

Gryle, Raduck: PK 5; LT 3+1; lp 22; F 27m (9m); AA 1 slagsvärd; S 1t10+1; RS K3; SM 10; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 75.

Ett slagsvärd, en säck med fem stora kakor. Raducks pengar är hemma i hans grotta.

29) En brunn där vattenången och de blå kristallerna kommer ifrån.

Ju längre ned i brunnen man klättrar ju varmare blir det, eftersom den leder ned till vulkankällan.

30) Inne i huset sover en gryle, vilket är husets enda invånare.

Ett hus där grylen Trågg ligger och sover. Trågg tröttnade på att vänta. Trågg är en vänlig gryle, men han lyder Raduck.

Gryle, Trågg: PK 5; LT 3+1; lp 14; F 27m (9m); AA 1 spjut; S 1t6+1; RS K3; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 15; EP 75.

Ett spjut, en lägel med getmjölk.

31) Ett hus där två grylar sitter och väntar.

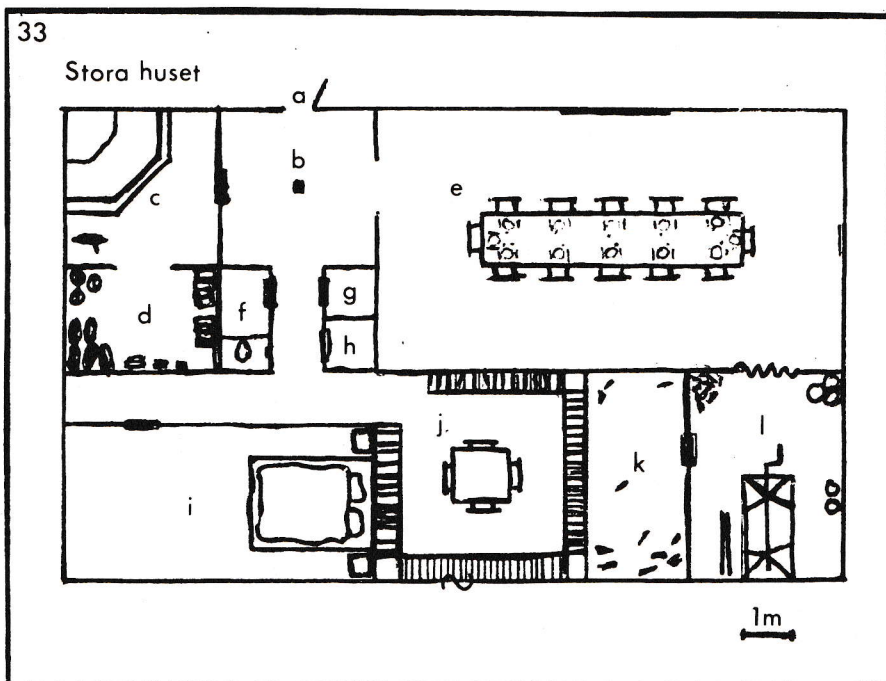
Ett hus där grylebröderna Fralck och Blobb väntar. När de hör kobolderna så skall Fralck springa ut genom den södra dörren och varna chefen. När koboldljuden avlägsnar sig skall Blobb hoppa ut genom den norra dörren och tillsammans med Trågg anfalla kobolderna bakifrån. Utanför grottan har bröderna grävt ner sina samlade tillgångar som består av 4 platinapengar, 32 guldpenngar, 78 silverpenngar, 432 kopparpengar, 4 pärlor värda 3 guldpenngar styck och ett slätt guldarmband värt 8 guldpenngar.

Gryle, Fralck, Blobb: PK 5; LT 3+1; lp 14,15; F 27m (9m); AA 1 kortsvärd; S 1t6+1; RS K3; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 75.

De har ett kortsvärd var.

32) En 20cm tjock och tre meter hög stenmur. Överst på muren finns det 10cm långa rostiga järnspetsar med ett mellanrum på en halv meter. Portdörren i muren har rasat.

33) Ett stort envänings stenhus.



c) En mycket liten smedja. Smedjan drevs av magisk eld, som nu är släckt.

På stället ligger det en magisk **hammare +1** som användes till smidet. Det blev tyvärr lite fel när man tillverkade den så att istället för att alltid återvända till kastaren när den slungats iväg är det 25% chans att den återvänder och attackerar kastaren! Efter en attack så återvänder den lugnt till kastaren igen. Hammaren gör 1t4+1 i skada, men kastas den gör den 2t4+1 i skada (även när den attackerar kastaren). Detta var anledningen till att man använde den som smideshammare istället.



d) Ett förråd fylld med sju tiokilos järntackor (1 gp/styck), tio tjugokilos koppartackor (6 gp/styck), tre femkilos silvertackor (8 gp/styck) och två trekilos guldtackor (45 gp/styck). I rummet finns det också fem tjugokilos kolsäcker och tre trähinkar.

Mellan smedjan och förrådet finns ett brunt läderdraperi.

e) Matsal där det står ett långbord, tolv stolar runt bordet, tolv uppsättningar av fat, mugg, sked, gaffel och kniv av tenn. En tavla som hänger på norra väggen föreställer ett fint skogslandskap med höga berg bakom. På östra väggen hänger det en bredyxa och ett slagsvärd korslagda och ett vitgrönt tygdraperi som täcker köksingången.

f) Ett torrdass.

g) En garderob som innehåller en vit klänning, en röd klänning, ett läderpannar, ett par vita högklackade skor, ett par röda högklackade skor, ett par läderstövlar, en dolk av silver och ett läderbälte. Allt verkar tillhöra en kvinnlig människa.

h) En garderob innehållande en vit skjorta, ett par svarta byxor, ett par svarta stövlar, en ringbrynja och en bredyxa. Allt verkar tillhöra en manlig människa.

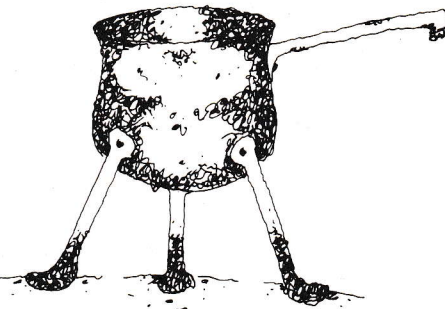
i) Ett sovrum med en dubbelsäng och två små nattduksbord. På sängen finns det två vita kuddar fyllda med dunfjädrar och ett rött siden överkast med utsmyckningar (värde 300 guldpengar).

j) Ett rum med hyllor på alla väggar som är fyllda med böcker. I rummet finns det också ett ekbord med fyra tillhörande stolar runt. Böckerna är gamla och det är svårt att tyda texten eftersom språket är en blandning mellan människospråk och ett äldre dvärgspråk. Böckerna består mest av vetenskapliga böcker typ murkonstruktion, smideskonst, träarbete, men det finns andra böcker t.ex "Hur man gör livet svårt för orcher". Det finns en bok som heter "Magikernas bästa hjälp" där det handlar om hur man utför magi plus att det finns lösa pergament i som innehåller formelerna **blockera dörr, öppna och magikerlås**.

Om man tar bort någon bok framför löndörren så ser man det blåa kraftfältet i en öppning i väggen (eller bara en öppning om man redan har tagit bort kraftfältet). Det är bara att flytta en bokhylla som täcker öppningen för att man skall kunna gå där.

k) Ett matförråd som verkar ha blivit tömt i all hast eftersom det ligger gamla rester av mat här och där.

l) Ett kök med grillplats. Det finns en stor järnkittel, två små järnkittlar, men allt av järn är mycket rostigt, två grillspett, en stor grillanordning för t.ex grillning av hela grisar, tre stora träfat och en stor uppsättning förstörda kryddor.



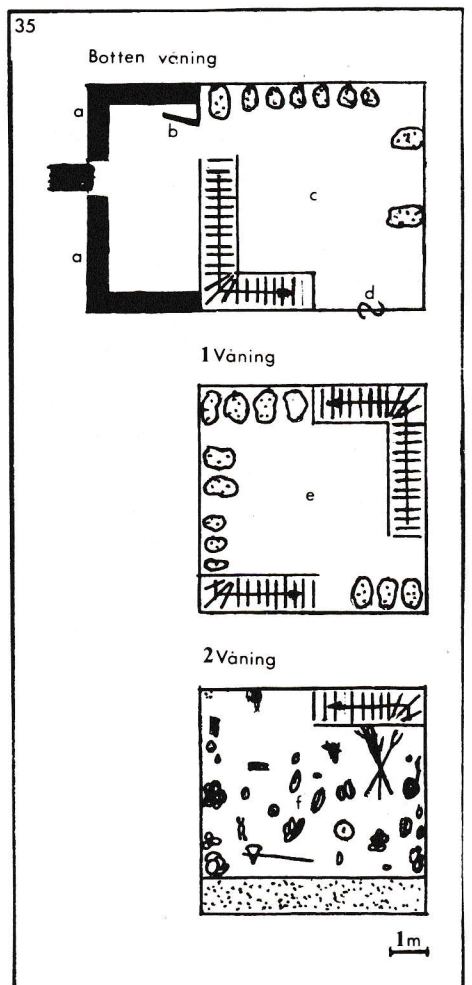
34) En meter bred stenbro utan sidoräcken.

Vid brons slut i muröppningen håller kobolden Bolargo vakt. Om Bolargo skulle märka något ovanligt så ropar han på hjälp och ser till att ingen kommer över bron. Vid alarm så kommer det 1t2 vuxna kobolder efter en omgång och sedan kommer det 1t4 vuxna kobolder tills alla elva övriga vuxna kobolder har kommit.

Kobold, Bolargo: PK 7; LT 1/2; lp 4; F 27m (9m); AA 1 kortsvärd eller 1 kortbåge; S 1t6-1 eller 1t6; RS VM; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.

Ett kortsvärd, en kortbåge med tio tillhörande pilar.

35) En fästning.



a) En tre meter hög mur av sten som är en halv meter bred.

b) En öppen dörr med järnbeslag.

c) Ett rum där det finns två vuxna kobolder och sex koboldungar. Det finns tre stora och sex små sandbäddar.

Kobold, 2: PK 7; LT 1/2; lp 4,4; F 27m (9m); AA 1 kortsvärd; S 1t6-1; RS VM; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.

Bägge kobolderna har kortsvärd.

d) En lönn dörr som inte har upptäckts. Det är halv normal chans att upptäcka lönn dörren. Man öppnar dörren genom att trycka in en sten ett par centimeter och sedan skjuta den åt vänster ett par centimeter. Därefter kan man trycka upp dörren som är på höger sida av stenen.

e) Ett rum där det finns nio vuxna kobolder och fyra ungar. Det finns nio stora och fyra små sandbäddar.

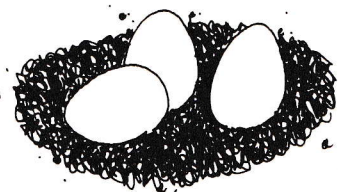
Kobold, Gragg: PK 7; LT 2; lp 9; F 27m (9m); AA 1 långsvärd; S 1t8-1; RS K2; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.

Kobold, 2: PK 7; LT 1+1; lp 6,6; F 27m (9m); AA 1 kortsvärd eller 1 kortbåge; S 1t6-1 eller 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 15.

Bägge har ett kortsvärd och kortbågar med femton tillhörande pilar.

Kobold, 6: PK 7; LT 1/2; lp 3,2,2,2,1,1; F 27m (9m); AA 1 dolk; S 1t4-1; RS VM; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.

f) Koboldernas lager och äggkläckningsplats. Vid södra väggar finns det en sandlåda som är en meter hög och i sandlådan finns det 18 koboldägg nedgrävda. Det tar i genomsnitt 40 dagar för ett koboldägg att kläckas.



Resten av rummet är fyllt med saker kobolderna har samlat på sig under sina strövtåg. En liten säck med 6 platina-pengar, två säckar mjöl, en liten säck med 87 guldpenningar, en enkilos säck salt, två stora säckar med totalt 897 silverpenningar, två treliters tunnor öl, fem vita pärlor värda 10 gp styck, en enliters flaska vin, sex stora säckar med totalt 3457 kopparpengar, fem mögliga limpor, en dolk, fjorton hårdbrödslimpor, en trälåda med smält smör, två silverlod, en liten säck plommon, en stor tunna saltad fisk, åtta trätallriker, fyra högafflar, en hillebard, två sönderhuggna läderpansar, fem sköldar, en mugg av silver (värde 5gp), en liten järnkittel, tre oskrivna pergamentark, en fjäderpenna, fyra säckar potatis, en säck rödbetor, tre döda hönor, en säck rökt människokött, en säck saltat hundkött, 32 meter hamprep och två läglar vatten.



Vandrande monster

Det finns inte någon färdig tabell för vandrande monster, men spelledaren kan slå en t20 var tionde minut och slår han "20" händer det något.

Vad som händer är upp till spelledaren, men lämpligt är att låta något monster som finns i grottan dyka upp på platsen.

Monstret som kommer skall ha anledning och möjlighet att komma till platsen.

Här är några exempel:

Grylarna i korridor 17 (eller bara en av dem) är ute och letar efter något att dricka.

Råttorna i rum 6 (eller bara en av dem) är ute och letar efter mat.



SLUTORD

Man kan utöka och/eller bygga vidare på detta äventyr.

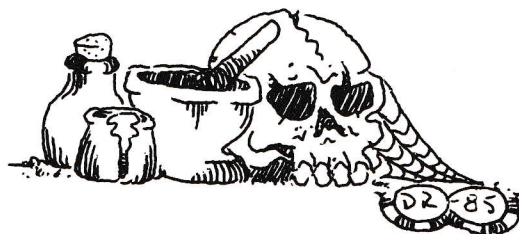
Här är några exempel på fortsättningar på äventyret:

Några/någon invånare i äventyret finns kvar och har anledning att hämnas på spelarfigurerna.

Ett gäng har hört talas om de helande svamparna och att spelarfigurerna vet var de finns. Gänget skyr inga medel för att få veta var de finns och hur man kommer dit.

Några stamfränder till kobolderna har fått reda på vad som har hänt kobolderna och tänker hämnas.

MP





Gryle (Bugbear)

Grylarna är en gammal och kraftfull ras.

Grylarnas olika grundegenskaper kan du se i tabell 1. De första värdena är deras genomsnittliga värden fränsett att grylor (kvinnliga grylar) har styrka 12 i genomsnitt. Därefter anges vilka tärningar med olika justeringar man skall använda om man vill slå fram en gryles värden och tar man två mindre på styrka (3t4+5) så får man grundegenskaperna för en gryla.

Grylarna lever i små grupper som oftast inte har någon direkt ledare, men finns det så är ledaren mycket kraftfull och ofta häxdoktor eller shaman. Ledaren och gruppen med ledaren har då stridsmoral 10.

Män och kvinnor är ganska jämbördiga i strid, men kvinnorna har i genomsnitt bara 12 i styrka och har därigenom inte den extra fördelen på träffslag och skada. De unga grylarna får en hård uppväxt där de får klara sig själva i mycket tidiga år. Trots den hårda uppväxten så lever de upp till 75 år innan de dör av ålderdom. Såvida de inte råkar ut för en tidig onaturlig död, något som är ganska vanligt. Grylar klarar sig själva från det att de är tio år, men först när de är cirka 20 år räknas de som fullvuxna.

En gryle använder styrkan för att lösa ett problem och inte intelligensen som det brukar vara klen med.

Grylarna "samarbetar" ibland med vättar, vilket innebär att grylarna är ledarna medan vättarna gör grovjobben. Vättarna har inget emot detta eftersom det är mycket användbart att ha en gryle till hands när det hettar till.

Grylarna ogillar kobolder, orcher och småtroll och visar klart mot dessa varelser vem som är starkast. Trommer tolereras på grund av att de inte är en så vek ras. Fast grylarna visar även dem ofta vem som är starkast.

Grylarnas inställning till människor, alver, halvlingar och dvärgar är: "står de ivägen för en gryle får de flytta på sig".

Grylarna talar sitt eget språk plus att 90% kan tala vättarnas språk och 25% kan tala trommernas språk. Få grylar (5% chans) kan tala människospråket, men nästan alla grylar (90%) som är häxdoktorer eller shamaner kan människospråket.

Grylar kan bli upp till 4:e gradens häxdoktor (magiker) och upp till 6:e gradens shaman (präst). Men att de är detta är mycket sällsynt.

Grylarna föredrar klubbvapen i närstrid och spjut som kastvapen, men helst så tycker de om klubbor med spikar isatta så att vapnet blir en morgonstjärna. Grylarnas morgonstjärnor gör 2t4-1 i skada, men på grund av deras styrka så blir deras skada i vanliga fall 2t4. Om du vill använda denna regel så är det 80% chans att det inte är en stridsklubb utan en grylemorgonstjärna när du använder tabell 2 för att se efter vilket vapen grylen har.

Grylarna använder sällan sköldar utan föredrar en fri hand. Grylarna tillverkar inte egna pansar utan de tar pansardelar från andra varelser. Eftersom pansaret vanligtvis är för litet, blir det ofta ett hopkok av alla möjliga och omöjliga pansar, med sköldar påhängda här och där. På huvudet har grylarna sällan någon hjälm eftersom få hjälmar passar deras tjocka skallar.

Grylarna är en liten bit över två meter och kraftigt byggda. Huden är oftast ljusgulbrun, men kan variera mellan ljusgul och ljusbrun, och övertäckt med mörkare, tjockt, långt hår. Ögonen är stora och grönvita med röda pupiller. Grylarna bekymrar sig inte över om saker är smutsiga eller rena.

Pansarklass : 5
 Livstärningar : 3 + 1
 Förflyttning : 27m (9m)
 Antal attacker: 1 vapen
 Skada : Enl. vapen + 1
 Antal monster : 2-8 (5-20)
 RS : Krigare 3
 Stridsmoral : 9
 Skattetyper : (P + Q) B
 Livsåskådning : Kaotisk
 EP-värde : 75

Grylar är jättelika, håriga vättar. Trots sin storlek och sin tafatta gång, rör de sig väldigt tyst och anfaller utan förvarning om de kan. De överraskar ofta (1-3 på 1t6) tack vare sin tysthet. På grund av sin stora styrka får de en fördel på +1 på alla sina träff- och skadeslag när de använder vanliga vapen.

Tabell 1

Styrka : 14 (3t4 + 7)
 Intelligens: 7 (3t4)
 Visdom : 9 (3t6-1)
 Händighet : 12 (3t6 + 2)
 Fysik : 15 (3t4 + 8)
 Utstrålning: 10 (3t6)

Tabell 2

1t100 Vapen

01-30 Stridsklubba(1t6)
 31-60 Stridsklubba(1t6) och 2 spjut(1t6)
 61-70 Stridshammare(1t6)
 71-80 Stridshammare(1t6) och 2 spjut(1t6)
 81-85 Bredyx(1t8)
 86-90 Bredyx(1t8) och taparyxa(1t6)
 91-00 Övrigt vapen

MP



- KOBOLDFAMILJ -

Kobolder

Kobolderna är många och håller sig samlade i grupper under markytan. Oftast smyger de omkring utomhus på natten för att plundra.

Koboldernas olika grundegenskaper kan du se i tabell 1. De första värdena är deras genomsnittliga värden. Därefter anges vilka tärningar med olika justeringar man skall använda om man vill slå fram en kobolds värden.

Kobolderna lever i större stammar med en hövding och hans livvakter. De håller till i grottor under jord eller om de kommer över någon annan färdig boning, såsom en gammal befästning.

Kobolder är ett varmblodiga reptiler. De är äggläggande, men har en jämn kroppstemperatur som inte påverkas av omgivningen.

Det tar cirka ett år för ett koboldägg att kläckas och efter det så räknas kobolden som vuxen först när den har uppnått den höga åldern av 30 år. Kobolderna kan bli en bra bit över etthundra år innan de dör av ålderdom. Fastän kobolderna har en långsam uppväxt så är det svårt att utrota dem eftersom de vuxna honorna lägger ungefär två ägg per år och koboldernas hem där alla ägg och ungar finns är väl gömda och bevakade.

Kobolderna samarbetar alltid för att lösa problem, eftersom de vet att de är mycket svaga ensamma, men tio kobolder samtidigt klarar inte alla av.

Det faktum att de håller så hårt på sin ras har medfört att kobolderna ogillar och hatar alla andra varelser, utom vättarna som de ibland samarbetar med mot sina dödsfiender tomtarna.

Kobolderna talar sitt eget språk och förutom det så kan en del (20%) tala vättarnas språk och några (10%) orcherernas språk.

Kobolderna kan bli upp till 4:e gradens häxdoktor (magiker) och upp till 6:e gradens shaman (präst). Men att de är detta är mycket sällsynt och om någon är det så är det oftast ledaren eller ledarens livvakt.

Kobolderna ligger oftast i bakhåll där fienderna har svårt att komma åt dem. Deras kastade spjut nedkämpar de flesta fienderna och till sist går de i närstrid med spjut eller kortsvärd. Använd tabell 2 för att se vilken beväpning kobolderna har. Koboldernas bett är inte helt ofarliga eftersom det gör 0-2 poäng skada (1t3-1).

Kobolderna har vanligtvis inga kläder, förutom ett bälte där deras vapen och säckar kan fästas.

De fullvuxna kobolderna är cirka 90 centimeter höga och deras hundliknade huvud med röda ögon och vita små horn gör att de ser mycket otäcka ut. Deras skinn är helt hårlös och fjällliknade med rostbrun färg.

Pansarklass : 7
 Livstärningar : 1/2 (1-4 lp)
 Förflyttning : 27m (9)
 Antal attacker: 1 vapen
 Skada : Enl. vapen -1
 Antal monster : 4-16 (6-60)
 RS : Vanlig människa
 Stridsmoral : 6 eller 8
 Skattetyper : (P) J
 Livsåskådning : Kaotisk
 EP-värde : 5

De här små, onda, hundliknande oknyttan lever vanligtvis under jorden. De har ett hårlöst, fjällliknande, rostbrunt skinn och en välutvecklad infrasynt (27 meters räckvidd). Kobolderna föredrar att anfalla ur bakhåll.

I boningen finns hövdingen och hans 1-6 livvakter. Hövdingen har 9 livspoäng och strider som ett 2 livstärningar monster, medan livvakterna har vardera 6 lp och strider som 1+1 LT monster. Så länge hövdingen lever och är tillsammans med kobolderna har de stridsmoral 8 i stället för 6. De hatar tomtar och anfaller dem vanligtvis omedelbart.

Tabell 1

Styrka : 7 (3t4)
 Intelligens: 9 (3t4 + 2)
 Visdom : 10 (3t6)
 Händighet : 11 (3t6 + 1)
 Fysik : 5 (2t4)
 Utstrålning: 10 (3t6)

Tabell 2

1t100 Vapen











01-30 Spjut(1t6-1)
 31-60 Spjut(1t6-1) & Kortsvärd(1t6-1)
 61-70 Kortsvärd(1t6-1)
 71-80 Slunga(1t4-1)
 81-90 Taparyxa(1t6-1)
 91-00 Kortbåge(1t6-1)

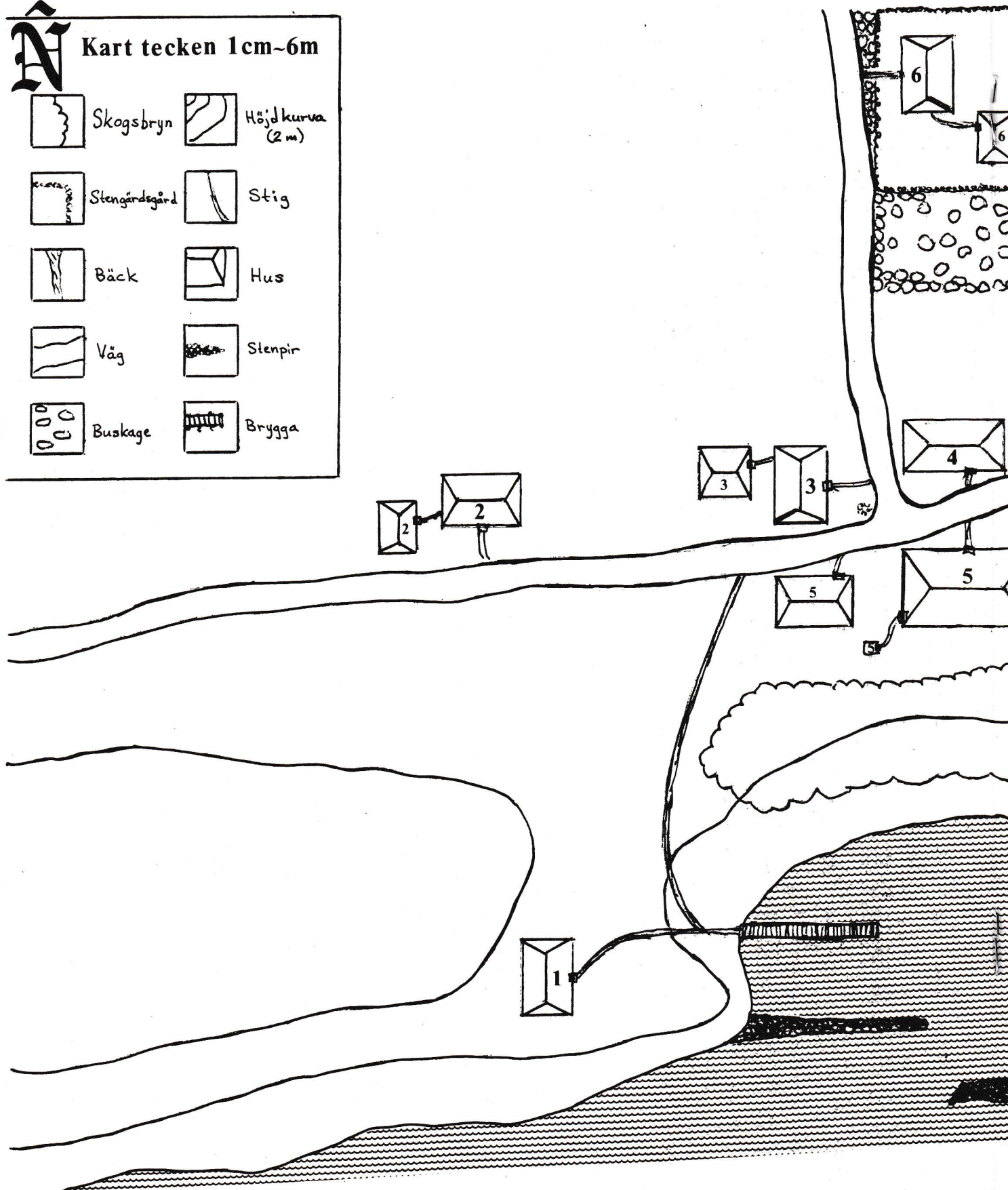
Om de har spjut så har de 1-3 stycken vardera.

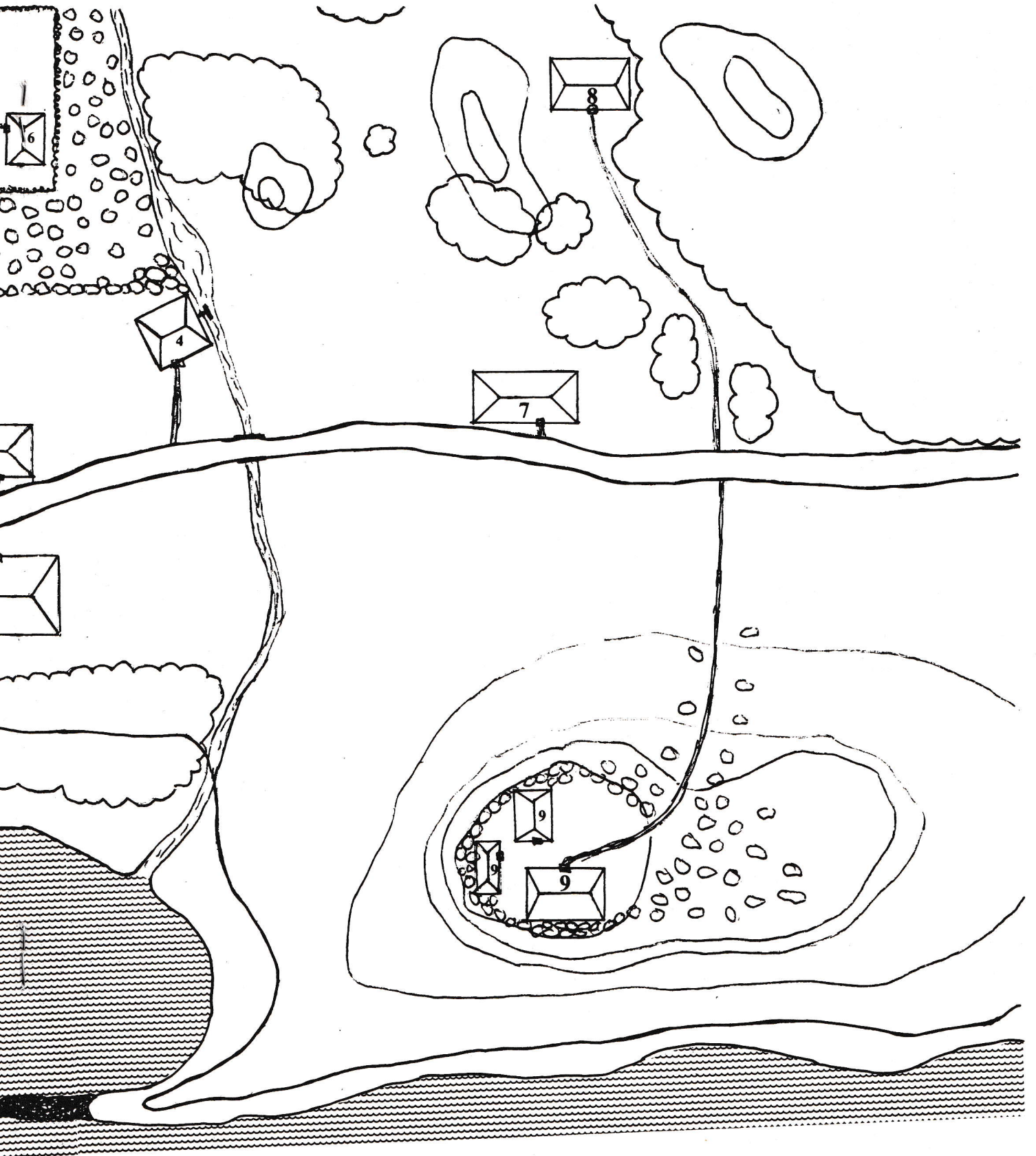
MP

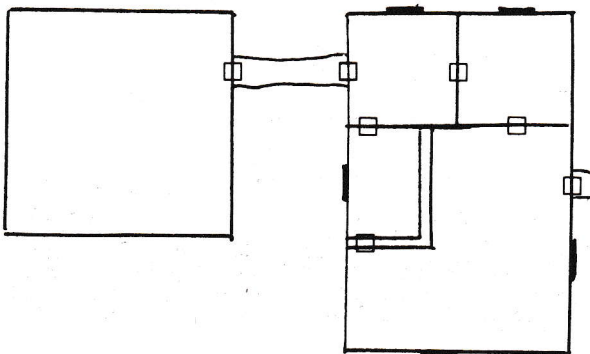
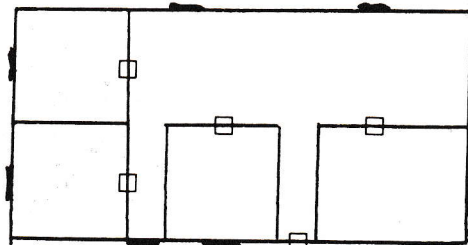
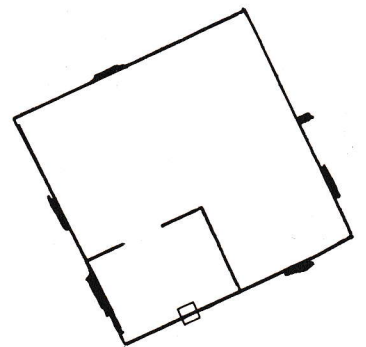
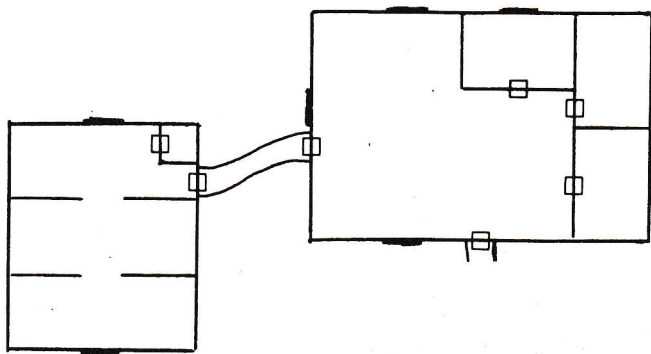
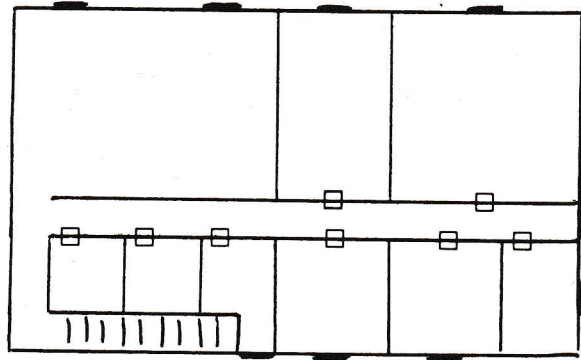
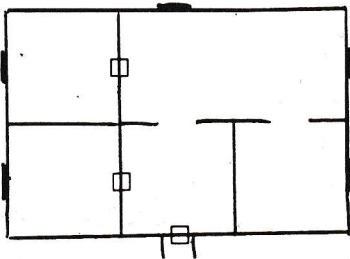
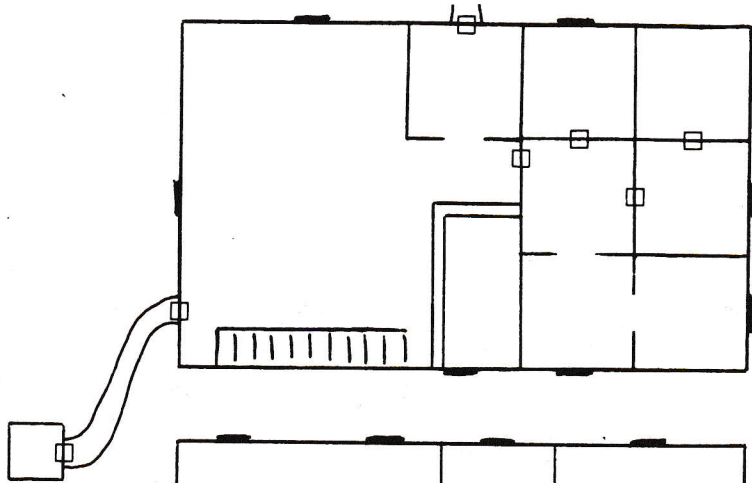
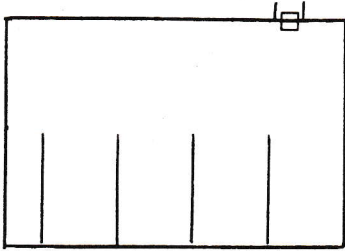
Byn Dracca

Ⓝ Kart tecken 1cm-6m

	Skogsbryn		Höjd kurva (2 m)
	Stengårdsgård		Stig
	Bäck		Hus
	Väg		Stenpir
	Buskage		Brygga







Byn Dracca

Historia: Byn Dracca har funnits så länge byinvånarna kan minnas och det är i alla fall minst tvåhundra år. Bara den lilla stugan uppe på kullen vid den västra piren är äldre än 55 år då alla andra hus jämnades med marken efter ett krig.

Idag: Området är lungt och byn klarar sig väl tack vare handeln med de omkringliggande byarna och staden Tzarsim. Det är ofta resenärer som köper förråd och övernattar i byn.

Främlingar: De mottas och behandlas väl, men som brukligt är i små byar så låter aldrig byinvånarna främlingar komma nära inpå.

Husen: Alla husen är enplans, förutom värdshuset som är en tvåvåningsbyggnad. Husen är av trä fränsett grunden och om de har skorstenar så är dessa av sten.

HUSENS INVÅNARE

Nr 1

Harle Harla, 33 år, fiskare
Klara Harla, 32 år, Harles fru
Nisse Harla, 10 år, son
Ninni Harla, 6 år, dotter
Klas Harla, 6 år, son
Mimmi Harla, 2 år, dotter
Nenna Klingsson, 60 år, Klaras mor

Familjen Harla har bott här så länge Harle kan minnas. Klara och hennes mor kommer från staden Tzarsim.

Nr 2

Gustav Jalima, 42 år, bonde
Netta Jalima, 39 år, Gustavs fru
Klara Jalima, 18 år, dotter
Jarge Jalima, 16 år, son
Nils Jalima, 10 år, son
Nattli Jalima, 5 år, dotter
Xerxes Jalima, 4 år, son
Gundvar Jalima, 66 år, Gustavs far
Elma Jalima, 65 år, Gustavs mor

Familjen Jalima har bott här i 45 år då Gundvar kom till Dracca från den lilla byn Gradda som ligger norr om denna. Här i byn Dracca gifte han sig med Elma Harla som är äldre syster till Harle Harla.

Nr 3

Erki Halla, 59 år, handelsman
Nils Halla, 19 år, son
Vigor Halla, 16 år, son
Hanna Halla, 15 år, dotter
Ville Halla, 12 år, son
Eggvar Halla, 10 år, son
Elisa Halla, 81 år, Erkis mor

Familjen Halla har funnits här i 22 år då Elisa Halla och maken Nils Halla flyttade hit med sin son Erki. Sonen gifte sig med en kusin till Harle Harlas far, men Sigrid Harla dog för tio år sedan i barnsäng.

Elisa är den person som viger, döper och håller i byns rituella ceremonier. Elisa är 1:a gradens prästinna.

Nr 4

Sigvar Trallo, 32 år, smed
Eva Trallo, 32 år, Sigvars fru
Nicklo Trallo, 16 år, son
Ulrika Trallo, 10 år, dotter
Kajsa Trallo, 4 år, dotter

Familjen kom hit för nio år sen, efter det att Sigvar hade blivit utlörd smed i staden Pasim.

Nr 5

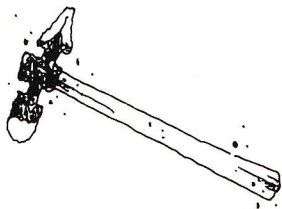
Nicklor Björs, 40 år, värdshusvärd
Stina Björs, 32 år, Nicklors fru
Bo Björs, 16 år, son
Ulrina Björs, 65 år, Nicklors mor

Familjen Björs kom till Dracca från byn Nilmma som ligger väster ut. De kom hit för fyra år sedan de hade övertagit det gamla värdshuset.

Nr 6

Krallir Krogg, 32 år, stenhuggare

Krallir Krogg kom till byn för två år sen då han köpte detta hus för en billig penning från den förre ägaren Sam Rakim. Krallir har inte kommit med i bygemenskapen och det beror nog på att han har bara bott här i två år.



Nr 7

Malte Nellin, 24 år, bonde
Sussine Nellin, 25 år, Maltes fru
Olina Nellin, 6 år, dotter
Solvita Nellin, 3 år, dotter
Raggor Nellin, 1 år, son
Zerko Nellin, 28 år, Maltes bror

Bröderna Nellin som för sex år sedan kom vandrande genom byn stannade här för gott när Malte träffade Sussine Klingsson. Sussine är syster till Klara Harla.

Malte och Zerko är gamla soldater. Malte är 2:a gradens krigare och Zerko är 3:e gradens krigare.

Nr 8

Greggor Hackla, 43 år, jägare
Anja Hackla, 41 år, Greggors fru
Mija Hackla, 18 år, dotter
Penja Hackla, 16 år, son
Klanne Hackla, 10 år, son
Jinna Hackla, 8 år, dotter

Greggor och Anja med dottern Mija kom till byn för 17 år sedan. Anja tyckte att det fick vara slut på det kringfläckande livet som de hade uppe i norr, så det var därför de slog sig ner här.

Nr 9

Sam Sten, 30 år, bonde
Ylva Sten, 4 år, adoptiv dotter
Vigor Sten, 3 år, adoptiv son

Sam som har haft den här gården i åtta år befinner sig bara där under sommarhalvåret då jorden brukas. Under vinterhalvåret jobbar han som legosoldat. Barnen hade han med sig när han återkom förra året.

Sam är 2:a gradens krigare.

Övrigt: Byn Dracca ligger cirka tio kilometer väster om staden Tzarsim och vid havet.

Detta är en by som du kan använda till dina äventyr plus att RQ-äventyret som följer utspelar sig i byn med omnejd.

MP

Rune Quest

Äventyr

Kidnappningen

Förord

Detta äventyr är skapat speciellt för att ledas av en erfaren spelledare och tre till fem spelare som skall starta nya rollfigurer. Det går att ha fler spelare, men då måste fler figurer med deras bakgrund skapas av spelledaren.

Som spelledare får du först lära dig byn Dracca ordentligt och sedan får du läsa igenom resten.

Äventyret behandlar du efter dina egna idéer och gör det flexibelt.

Äventyret handlar om ett gäng ynglingar (16 åringar) som upplever sitt första äventyr.

Meningen är att efter detta äventyr skall det ha gått fem år och figurerna träffas återigen, men med fem års utbildning som är brukligt med RQ-figurer. Allt detta medför att figurerna har en bakgrundshistoria och en anledning till att de håller ihop.

Ett exempel på vad som kan hänt mellan detta äventyr och fem år senare.

En månad efter denna händelse så blev byn överfallen av banditer och få bybor överlevde. Bland de överlevande ingick ynglingarna som var ute i terrängen när överfallet ägde rum. När ynglingarna återkom till den förstörda byn så bestämde de sig för att gå sina egna vägar och söka kunskaper. Om fem år skall de mötas igen på denna plats och hämnas på banditerna.

Bakgrund

Utti Nidrogg förlorade alla sina pengar på kortspel för en vecka sedan. När nu Utti var pank så försökte han komma på ett sätt att tjäna snabba pengar. Han kom på att om han skulle kidnappa ett litet barn som har rika föräldrar, så kunde man pressa ut mycket pengar från föräldrarna.

Efter en del planerande kom han fram till att man borde vara flera stycken som utförde uppgiften. Han kontaktede Sam Sten som han träffat första gången på värdshuset Grisen (nu heter det Vilande bågarn) för fem år sedan.

Sam Sten invigde Krallir Krogg i planen eftersom han var en gammal vän plus att Krallir var i behov av pengar.

För två dagar sedan slog gänget till och rövade bort flickebarnet Tzinna Yrrlin från hennes hem i staden Tzarsim. De förde barnet till Uttis fallfärdiga jaktstuga som ligger fem kilometer nordväst om Tzarsim.

Utti stannade kvar med barnet i stugan, medan Sam och Krallir begav sig tillbaka till sin by för att fullfölja planen.

Planen

Uttis kidnappningsplan var tänkt så här:

Alla tre väntar i Tzarsim vid det tilltänkta kidnappningsoffret och när tillfälle ges att kunna röva bort det ensamma barnet så skall detta ske.

När de har tagit barnet så beger de sig med barnet bundet och gömt i Sams hörkärre, till Uttis ruckel som ligger fem kilometer nordväst om staden Tzarsim.

Efter det att Sam och Krallir lämnar Utti ensam med barnet i stugan, beger de sig hem till byn Dracca.

Tre dagar efter kidnappningen så beger sig Krallir tillbaka till Tzarsim där han obemärkt lämnar ett papper med kidnapparnas krav och utväxlingsvillkor.

Det är tänkt att Nillis föräldrar, när ytterligare tre dagar har gått, skall skicka ut en man med pengarna. Mannen skall bege sig till en plats som ligger fyra kilometer nordväst om Tzarsim. Väl där ute i terrängen skall utväxlingen ske.

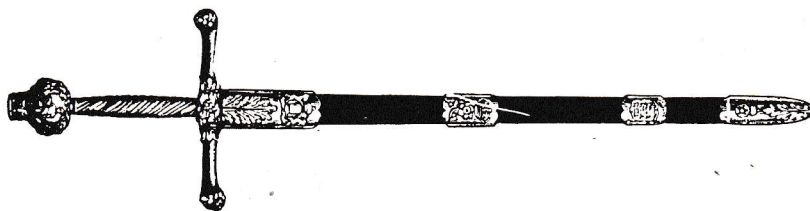
Planen medför att hela gänget träffas i värdshuset Grisen (nu heter det Vilande bågarn) kvällen före utväxlingen och beger sig sedan till Uttis stuga för att invänta utväxlingen.

Inledning

Nicklo Trallo och Vigor Halla var på väg mot pojkarnas mötesplats, men eftersom de hade gott om tid så begav de sig först in till Krallir Kroggs fruktträdgård för att mätta sina magar.

De smög sig in bland fruktträden och eftersom de inte hörde Krallirs hund så smög de in i förrådshuset där de slog sig ner för att äta.

Efter en stund började Nicklo kasta dolk mot en vägg, men en gång när han böjde sig ner för att plocka upp dolken från marken upptäckte han att jordgolvet nyligen hade varit uppgrävt där.

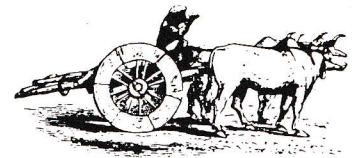


Personal Information		Equipment					
Adventurer Name: Nicklo Trallo Player Name:		pennies -					
Species: Human Homeland: Ulan		armor					
Age: 16 Gender: <input checked="" type="checkbox"/> Male Female							
Culture: Civilized Parent Occupation: Smith							
Religion: Adventurer Occupations:							
Characteristics							
Current:	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	APP
Original:	STR 11	CON 14	SIZ 9	INT 11	POW 8	DEX 8	APP 10
Selected Attributes							
Damage Modifier: +1D4 Move Rate: 3 DEX SRM: 4 - SIZ SRM: 3 SLELL SRM: 7							
Skills							
Agility (+0)		Knowledge (+1)					
Boat (05)		Animal Lore (05)					
Climb (40)		Craft (10)					
Dodge (05)		Metal 16					
Jump (25)		Evaluate (05)					
Ride (05)		First Aid (10)					
Swim (15)		Human Lore (05)					
Throw (25)		Human Lore (05)					
Communication (+0)		Perception (+2)					
Fast Talk (05)		Listen (25)					
Orate (05)		Plant Lore (05)					
Sing (05)		Search (25)					
Speak Languages		Track (05)					
Own (30)		Stealth (+1)					
(00)		Hide (10)					
(00)		Sneak (10)					
Shiphandling (00)							
World Lore (05)							
Magic							
Spells Known (Free INT)							
Ceremony (05)							
Enchant (00)							
Summon (00)							
Duration (00)							
Intensity (00)							
Multispell (00)							
Range (00)							
Weapon Skills (A% mod ±0) (P% mod ±0)							
Weapon Fist Damage 1D3							
SR 10 A% 27 P% - AP -							
Weapon daggar Damage 1D4+2							
SR 10 A% 26 P% 25 AP 6							
Weapon - Damage - AP							
SR A% P% AP							
Weapon - Damage - AP							
SR A% P% AP							
Weapon - Damage - AP							
SR A% P% AP							
Missile - Damage - AP							
Rate A% P% Range							
Missile - Damage - AP							
Rate A% P% Range							
Shield - Damage - AP							
SR A% P% AP							
HEAD		HP 4					
CHEST		HP 5					
R ARM		HP 3					
L ARM		HP 3					
ABDOM		HP 4					
R LEG		HP 4					
L LEG		HP 4					

3) Pojkarna vågar inte berätta om händelsen för någon, eftersom de är rädda att de vuxna tror att det bara är fantasier. Vigor säger att han föll ner från ett träd och skar sig på en sten.

4) Ynglingarna håller uppsikt över Krallir och när de ser att han beger sig till Sam för att låna hans häst, så följer de efter för att tjuvlyssna. Detta medför att de inser att Sam också är inslyttad.

5) När Krallir kör Sams hökärria till världshuset för att ta en öl och berätta för intresserade att han skall till Tzarsim för att titta på arkitekturarbete och samtidigt sälja lite av Sams säd som tack för att han fick låna hökärrian. Under tiden som Krallir är inne på världshuset smyger sig Penja upp och gömmer sig i säden.



Personal Information		Equipment					
Adventurer Name: Vigor Halle Player Name:		pennies -					
Species: Human Homeland: Ulan		armor					
Age: 16 Gender: <input checked="" type="checkbox"/> Male Female							
Culture: Civilized Parent Occupation: Merchant							
Religion: Adventurer Occupations:							
Characteristics							
Current:	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	APP
Original:	STR 8	CON 9	SIZ 12	INT 15	POW 9	DEX 9	APP 11
Selected Attributes							
Damage Modifier: - Move Rate: 3 DEX SRM: 4 - SIZ SRM: 2 SLELL SRM: 6							
Skills							
Agility (-4)		Knowledge (+5)					
Boat (05)		Animal Lore (05)					
Climb (40)		Craft (10)					
Dodge (05)		Devis (05)					
Jump (25)		Steight (05)					
Ride (05)		Play Instrument (00)					
Swim (15)		Evaluate (05)					
Throw (25)		First Aid (10)					
Communication (+5)		Human Lore (05)					
Fast Talk (05)		Human Lore (05)					
Orate (05)		Human Lore (05)					
Sing (05)		Human Lore (05)					
Speak Languages		Perception (+3)					
Own (30)		Listen (25)					
(00)		Plant Lore (05)					
(00)		Search (25)					
Shiphandling (00)		Track (05)					
World Lore (05)		Stealth (-2)					
Hide (10)							
Sneak (10)							
Magic							
Spells Known (Free INT)							
Ceremony (05)							
Enchant (00)							
Summon (00)							
Duration (00)							
Intensity (00)							
Multispell (00)							
Range (00)							
Weapon Skills (A% mod +3) (P% mod +4)							
Weapon Fist Damage 1D3							
SR 9 A% 28 P% - AP -							
Weapon - Damage - AP							
SR A% P% AP							
Weapon - Damage - AP							
SR A% P% AP							
Weapon - Damage - AP							
SR A% P% AP							
Missile - Damage - AP							
Rate A% P% Range							
Missile - Damage - AP							
Rate A% P% Range							
Shield - Damage - AP							
SR A% P% AP							
HEAD		HP 3					
CHEST		HP 4					
R ARM		HP 2					
L ARM		HP 2					
ABDOM		HP 3					
R LEG		HP 3					
L LEG		HP 3					

6) Penja ser när Krallir i Tzarsim sticker in ett brev under dörren till en rik villa och då förstår han att det är frågan om en kidnappning. Krallir kör sedan till ett världshus utanför stadsportarna. Där tar han ett par öl och säljer säden till en köpare.

Penja smyger ur karran och börjar gå hem.

7) Krallir återvänder sent på kvällen före Penja som kommer först sent på natten.

Pojkarna håller uppsikt över Krallir och Sam, medan Penja sitter av sin rumsarrest för att han var ute och "jagade" under natten.

8) Efter två dagar märker de att Sam och Krallir träffar en tredje person (Utti) i världshuset. När Bo serverar de tre så får han höra att de skall träffas i Uttis stuga imorgon bitti.

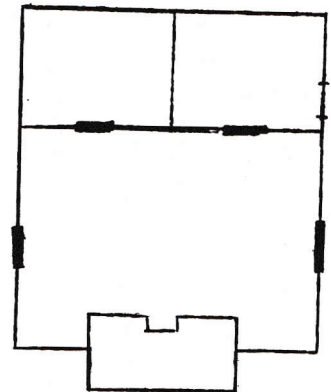
9) Pojkarna bestämmer sig för att följa efter Utti när han ger sig iväg ensam gående på kvällen.

Personal Information		Equipment ENC					
Adventurer Name: Bo Bjers	Player Name:	pennies:					
Species: Human	Homeland/Clan:	armor:					
Age: 16	Gender: <input checked="" type="checkbox"/> Male <input type="checkbox"/> Female	Parent Occupation: Imkeeper					
Culture: Civilized	Adventurer Occupations:						
Religion:							
Characteristics							
Current	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	APP
Original	STR 10	CON 7	SIZ 9	INT 12	POW 9	DEX 9	APP 15
Selected Attributes							
Damage Modifier	Move Rate	DEX SRM	SIZ SRM	MELL SRM			
	3	4	3	7			
Skills							
Agility (+0)	Knowledge (+2)	Manipulation (+1)					
Boat (05)	Animal Lore (05)	Conceal (05)					
Climb (40)	Craft (10)	Devise (05) 8					
Dodge (05)		Sleight (05)					
Jump (25)		Play Instrument (00)					
Ride (05)	Evaluate (05) 12						
Swim (15)	First Aid (10) 15						
Throw (25)	Human Lore (05) 10						
Communication ()	Martial Arts (00)	Perception (-1)					
Fast Talk (05)	Mineral Lore (05)	Listen (25)					
Orate (05)	Plant Lore (05)	Scan (25)					
Sing (05)	Read/Write Language (00)	Search (25) 25					
Speak Languages	Own 5	Track (05)					
Own (00)							
(00)	Shiphandling (00)	Stealth (+1)					
(00)	World Lore (05)	Hide (10)					
		Sneak (10)					
Magic (+0) Spells Known (Free INT)							
Ceremony (05)							
Enchant (00)							
Summon (00)							
Duration (00)							
Intensity (00)							
Multispell (00)							
Range (00)							
Weapon Skills (A% mod ±0) (P% mod ±0)							
Weapon: Fist	Damage: 103	HEAD					
SR: 10	A%: 28	AP: 2	HP: 2				
Weapon:	Damage:	CHEST					
SR:	A%:	AP: 3	HP: 3				
Weapon:	Damage:	R ARM	L ARM				
SR:	A%:	AP: 2	AP: 2				
Weapon:	Damage:	HP: 2	HP: 2				
SR:	A%:	ABDOM					
Weapon:	Damage:	AP: 2	HP: 2				
SR:	A%:	HP: 2					
Weapon:	Damage:	R LEG	L LEG				
SR:	A%:	AP: 2	AP: 2				
Weapon:	Damage:	HP: 2	HP: 2				
SR:	A%:						
Hit Location Table							
Meter	Location	Missile					
1-10	Head	1-10	Head				
11-15	Chest	11-15	Chest				
16-20	Right Arm	16-20	Right Arm				
21-25	Left Arm	21-25	Left Arm				
26-30	Abdomen	26-30	Abdomen				
31-35	Right Leg	31-35	Right Leg				
36-40	Left Leg	36-40	Left Leg				
41-45	Feet	41-45	Feet				

10) Tack vare Penja så lyckas de förfölja Utti utan att han märker dem och framme vid jaktstugan övermannar de Utti. Jarge beger sig till Tzarsim där han kommer igenom stadsporten och väl innanför så berättar han för föräldrarna till dottern vad han vet och då följer ett beväpnat sällskap med Jarge tillbaka.

Uppe vid stugan lägger sig sällskapet i bakhåll för Sam och Krallir som kommer på morgonen.

Pojkarna får en belöning.



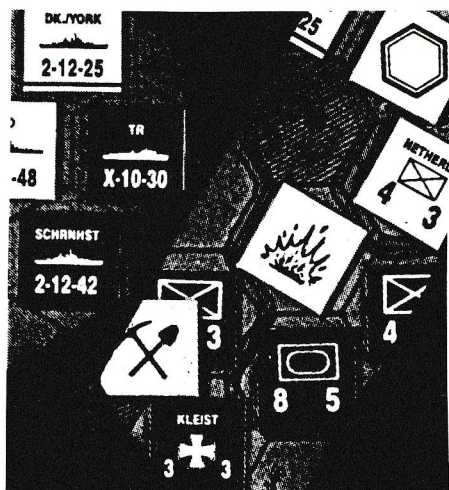
Personal Information		Equipment ENC					
Adventurer Name: Uki Njdrogg	Player Name:	pennies:					
Species: Human	Homeland/Clan:	armor:					
Age: 37	Gender: <input checked="" type="checkbox"/> Male <input type="checkbox"/> Female	Parent Occupation: Thief					
Culture: Civilized	Adventurer Occupations:						
Religion:							
Characteristics							
Current	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	APP
Original	STR 9	CON 11	SIZ 13	INT 16	POW 10	DEX 15	APP 11
Selected Attributes							
Damage Modifier	Move Rate	DEX SRM	SIZ SRM	MELL SRM			
	3	3	2	5			
Skills							
Agility (+1)	Knowledge (+6)	Manipulation (+10)					
Boat (05)	Animal Lore (05)	Conceal (05) 81					
Climb (40) 85	Craft (10)	Devise (05) 59					
Dodge (05)		Sleight (05) 81					
Jump (25)		Play Instrument (00)					
Ride (05)	Evaluate (05) 77						
Swim (15)	First Aid (10)						
Throw (25) 70	Human Lore (05) 55						
Communication (+5)	Martial Arts (00)	Perception (+7)					
Fast Talk (05)	Mineral Lore (05)	Listen (25)					
Orate (05)	Plant Lore (05)	Scan (25)					
Sing (05)	Read/Write Language (00)	Search (25)					
Speak Languages	Own 70	Track (05)					
Own (00)							
(00)	Shiphandling (00)	Stealth (+1)					
(00)	World Lore (05)	Hide (10) 77					
		Sneak (10) 55					
Magic (+4) Spells Known (Free INT)							
Ceremony (05)							
Enchant (00)							
Summon (00)							
Duration (00)							
Intensity (00)							
Multispell (00)							
Range (00)							
Weapon Skills (A% mod ±0) (P% mod ±1)							
Weapon: Fist	Damage: 103	HEAD					
SR: 8	A%: 79	AP: 4	HP: 4				
Weapon: Sword	Damage: 106+	CHEST					
SR: 7	A%: 79	AP: 5	HP: 5				
Weapon:	Damage:	R ARM	L ARM				
SR:	A%:	AP: 3	AP: 3				
Weapon:	Damage:	HP: 3	HP: 3				
SR:	A%:	ABDOM					
Weapon:	Damage:	AP: 4	HP: 4				
SR:	A%:	HP: 4					
Weapon:	Damage:	R LEG	L LEG				
SR:	A%:	AP: 4	AP: 4				
Weapon:	Damage:	HP: 4	HP: 4				
SR:	A%:						
Hit Location Table							
Meter	Location	Missile					
1-10	Head	1-10	Head				
11-15	Chest	11-15	Chest				
16-20	Right Arm	16-20	Right Arm				
21-25	Left Arm	21-25	Left Arm				
26-30	Abdomen	26-30	Abdomen				
31-35	Right Leg	31-35	Right Leg				
36-40	Left Leg	36-40	Left Leg				
41-45	Feet	41-45	Feet				

Slutord

Som du märker behövs det en mycket flexibel spelare och han måste förbereda sig väl.

MP

World War II



Typ: Andra världskrigssimulation av hela kriget i Europa och Nordafrika.

Skala: Markenheterna är lite svåra att bestämma, men man kan uppskatta dem till lite över en division. Flygvapnet består av flygflottiljer. Flottan består av enskilda större fartyg eller fartygsgrupper. Högkvarter och generaler finns som enskilda marker.

Komplexitet (1-5): 4

Spelbarhet (1-5): 4

Speltid: varierande beroende på scenarion, från en halv timma till dygnsvis.

Tillverkare: TSR Inc.

Utgiven: 1985

Pris: 321:-

World War II:s innehåll i boxen är följande: Två sexsidiga tärningar. En bra förvaringsbox som locket sitter fast på även om man vänder den upp och ner plus att pjäserna får plats ganska väl-sorterat i facken. Regelbok, snabbdata, kartor, spelpjäser.

Regelboken: Estetiskt tilltalande, men registret kunde vara bättre. Reglerna är bra upplagda, fast även där så kunde det vara klarare, men de är bra. Det man tycker är mycket bra är de små kommentarerna som varje regelstycke börjar med. Här är ett par exempel:

PART 7: MOVEMENT PHASE, "The roads that were nice and red and thick on the map turned out to be tracks. Field Marshall Gerd von Rundstedt, Nov 1941".

PART 11: SCENARIOS, "If you occupy Dubno by this evening, we will give you a medal. If you don't, we'll shoot you. Political Commissar Nikolai Vashugin, June 1941".

Snabbdata: Ett behändigt bladpar som delas upp till två blad längs den färdiga perforeringen. Varje blad innehåller spelsekvenserna plus respektive länders styrkor. De två bladen är tjocka och glättade, vilket är bra.

Kartan: Kartan består av två kartor vilka sätts ihop till spelplanen som är två gånger 22" x 34", d.v.s man behöver gott om plats för att spela. Karthexerna är 80 kilometer. Kartan har bra färger och är i sin helhet bra, men man undrar vad som har hänt med Göteborg?!!

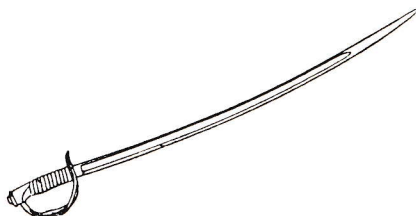
Spelpjäser: Spelpjäserna är av bra kvalitet och med flipp sida, antalet marker är 800 och av dem så är cirka 43% landenheter, 15% flygförband, 18% flottenheter, 8% högkvarter och generaler, medan resten, cirka 16%, är markeringsbrickor. Det stora felet med brickorna är att det fattas en, nämligen det engelska fartyget Revenge, men det får man stå ut med. Ett bra sätt är att använda ett snarlikt amerikanskt fartyg tills Amerika kommer in och då har man "förhoppningsvis" som britt fått ett fartyg av typen Revenge som förlust.

Man kan vara mellan två till fem spelare när man spelar WW II, men mitt förslag är att man max bör vara Engelman/Amerikan, Fransman/Ryss, Tysk/Italienare, d.v.s tre spelare för att alla skall ha mycket att göra.

Gällande spelet så kan man säga att man får känsla för det strategiska krigsföringen. En försvarare måste vara offensiv och man har den stora fördelen att själv bestämma vad man vill satsa på eftersom man köper och reparerar styrkorna. Ett problem är att det tar så lång tid att spela hela spelet om man nu tycker att det är ett problem.

Som avslutning kan man säga att spelet är en förbättring av THIRD REICH. Du som gillar THIRD REICH måste ha detta spel och för er andra så vill jag säga "spelet är bra".

MP



Magikern

D&D

Mini Äventyr

Bakgrund: Den gamle magikern Rexnir Briggor som bor i ett litet kråkslott utanför staden Tzarsim, blev för ett år sedan totalt galen.

Anledningen till att han blev galen var att han fick tag i en trollformelsamling som hade tillhört en mycket mäktig och egoistisk magiker.

Bokens ägare lade strax innan han dog en förbannelse över trollformelboken.

Denna förbannelse innebar att boken skyddar sig själv mot varelser som försöker använda boken utan dess tillåtelse.

När Rexnir öppnade boken så tog den kontrollen över honom och sedan lät trollformelboken Rexnir lägga formler för att skydda boken mot ytterligare inkräktare.

Inledning: Rexnir Briggors son Weckla Briggor blev nästan dödad för en vecka sedan då han skulle besöka sin far och eftersom han vill se sin far glad och frisk igen så tar han kontakt med ett gäng äventyrare.

Han ber äventyrarna att de skall ta sig in i faderns hus och ta reda på vad som har hänt med fadern.

Om de får fadern normal igen skall han ge dem 2000 guldpengar, men om de bara får reda på vad som har hänt honom, men inte botat honom, så får de 1000 guldpengar.

Äventyret: Med bokens hjälp har Rexnir skapat varelser, främst då vandöda. Rexnir kommer att göra allt för att stoppa spelarfigurerna. Det sista hindret blir boken som kommer att försöka förhäxa någon magiker i sällskapet för att vända honom mot resten av gänget.

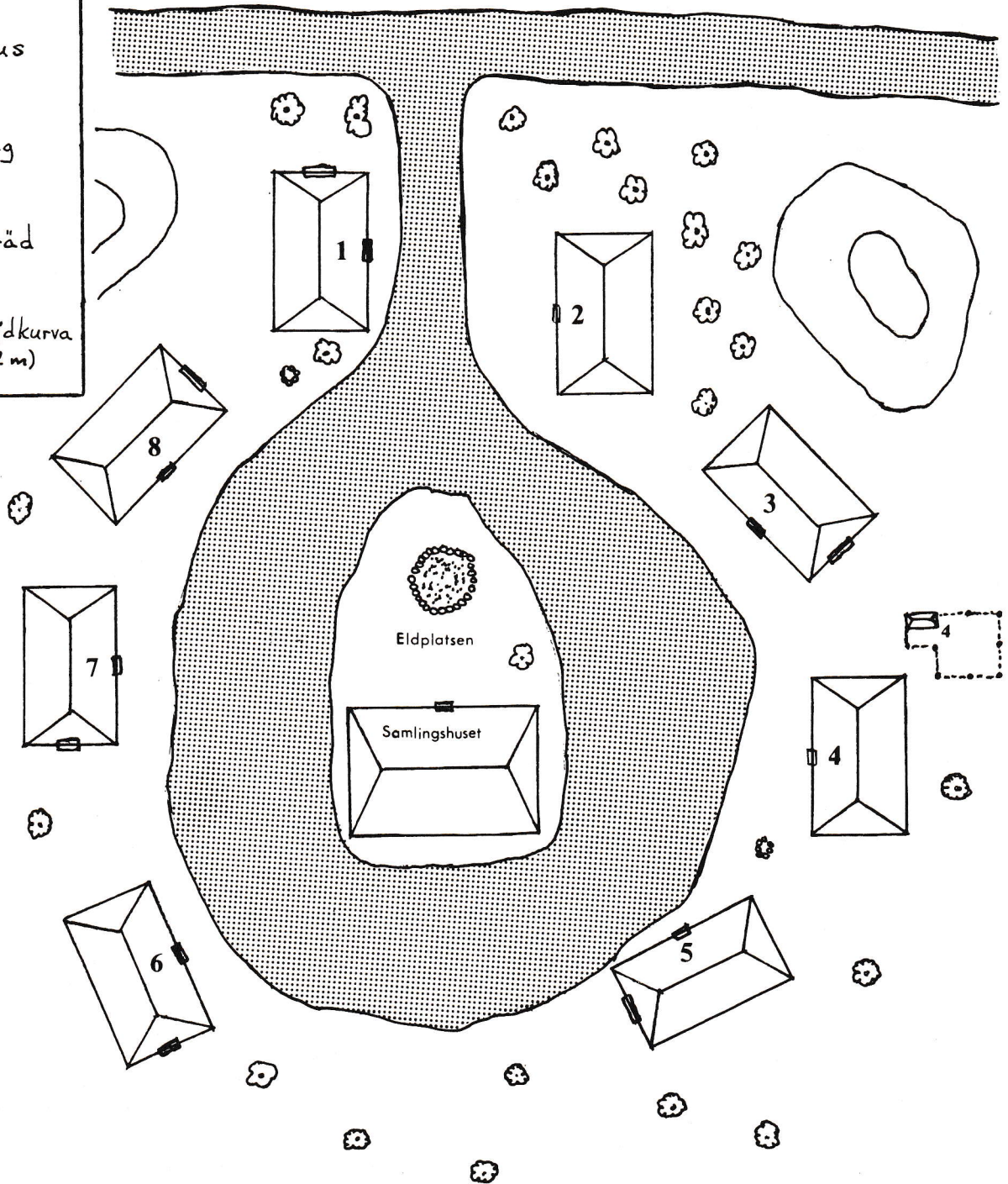
Förstörs boken så blir Rexnir normal igen.

Byn Esk

Kart tecken 1cm~6m

	Staket
	Hus
	Väg
	Träd
	Höjdkurva (2 m)

N



Byn Esk

Historia: Byn Esk grundades för 700 år sedan av en Knekt som tröttnat på äventyrandet och skaffat familj. Han byggde ett hus för de pengarna som han sparat ihop och skaffade några kreatur genom en vän som hade god hand med djur. Krigaren hette Niall Vägfarare och reste sitt hus på platsen för hus nr 5. Av tradition bor därför byäldsten på den platsen.

Nialls son Leo byggde huset nr 4 och män som gifte sig med Nialls döttrar Josefin och Teresa byggde husen nr 6 och 8. Hus nr 2 är det yngsta och byggdes för bara 70 år sedan, medan de andra husen har byggts av ditflyttande likasinnaade människor.

Under århundradens lopp har det varit lugnt i området tills för 60 år sedan då pirater från Kladra gjorde långa räder inåt land, men för 50 år sedan dök det upp en mycket mäktig magiker som krossade alla försök till räder från piraternas sida och sen 40 år tillbaka har det varit lugnt i området eftersom piraterna inte vågar komma hit. Magikern slog sig ner i en grotta i berget norr om Esk.

Byn Esk har alltid varit en laglig by och kommer att förhoppningsvis att fortsätta att vara det.

Idag: Nu som alltid livnär sig byn huvudsakligen på boskapsuppfödning. Familjerna i hus nr 1,4,5,6 och 8 har man boskapsuppfödning som specialitet. I hus nr 4 dresserar man hundar och hästar som bruksdjur till byn. Familjerna i hus nr 3 och 7 brukar åkerjord till byn. Familjen i hus nr 2 tar hand om byns fruktträd, sjuka djur och människor.

Handel: Man säljer överskott av kött, hudar, frukt, hundar och hästar till de två byarna Voll och Vapna. Man köper pärlor, fisk och havssaker från Vapna och från Voll köper man säd, öl och metall. Det finns knappt ingen annan handel.

Eldplatsen: Den används vid religiösa ceremonier, fester och speciella dagar. Exempel på användning är firande av midsommar, höst och vårdagsjämning, bröllop, skörde- och säningsfester. Man bränner även sina döda på eldplatsen vilket anses ge byn välvilja och beskydd från de avlidnas andar. Om utomstående gör något med eldplatsen så ogillas det klart.

Främlingar: Invånarna i byn är trevliga och tar emot främlingar, men man är försiktig om man inte känner dem som besöker. Man serverar t.ex tunn soppa och sämre bröd till främlingar för att inte visa att man har det bra ställt. Främlingar inkvarteras högst två och två i olika hus. På natten tar man in vakthundar i husen där främlingar bor. Vakthundarna brukar springa fritt utomhus dygnet runt. Om främlingar klart visar att de är lagliga så blir de väl omhändertagna. Man hemlighåller att man har en prästinna och att det finns gamla krigare i byn.

Husen: Alla husen är enplans i trä hämtat från skogarna i norr. Husen har underhållits kontinuerligt sedan de byggdes. Djur och människor bor tillsammans i husen.

Samlingshuset: Det är vad namnet säger och ett förrådshus för byns gemensamma saker.

HUSENS INVÅNARE

Nr 1

Vide Vagn, 41år, boskapskötare
Elvy Vagn, 22år, Vides hustru
Emrik Vagn, 67år, Vides far
Malma Vagn, 65år, Vides mor
Volme Vagn, 3år, son
Vinnie Vagn, 1år, dotter

Nr 2

Morke Ellver, 35år, trädskötare
Mymla Ellver, 27år, Morkes hustru
Hubert Ellver, 87år, Morkes farfar
Midral Ellver, 5år, son
Nirva Ellver, 2år, dotter

Morke blev Stridsman innan han träffade Mymla och slutade äventyra.

Mymla är en föräldralös flicka som blev uppfostrad av präster innan hon träffade och gifte sig med Morke. Mymla är invigd präst och brukar ha formeln **läka lätta skador** inlärd.

Nr 3

Gunnar Niall, 52år, jordbrukare
Nina Niall, 48år, Gunnars hustru
Veder Niall, 26år, son
Vumle Niall, 22år, son
Himie Rude, 21år, Vumles fästmo
Memla Niall, 82år, Gunnars mor

Nr 4

Acki Mal, 41år, dressör
Ina Mal, 38år, Ackis hustru
Pia Mal, 15år, dotter
Stefan Mal, 9år, son
Elmvar Mal, 70år, Ackis far
Inga Mal, 67år, Ackis mor

Acki och Ina har en son och en dotter som är ute och äventyrar.

Nr 5

Gulver Niall, 53år, jordbrukare
Gunni Niall, 50år, Gulvers hustru
Greta Niall, 27år, dotter
Hans Niall, 25år, son
Gamlemor Niall, 85år, Gulvers mor
Erke Modgyn-Sten, 90år, Gunnis far
Inke, 12år, föräldralös adopterad son

Gulver Niall är byns byäldste.

Nr 6

Ester Järnman, 46år, änka
Imse Järnman, 16år, son
Imver Järnman, 12år, son
Inni Järnman, 9år, dotter
Elsa Järnman, 7år, dotter
Hue Salvjor, 48år, boskapskötare
Tadrim Salvjor, 18år, Hues son

Hue är Esters bror som flyttade till henne för fyra år sedan efter att Ester blev änka. Hue är änklings.

Tadrim är utbildad krigare och skall snart ge sig iväg för att uppleva världen.

Nr 7

Eggver Nikor, 42år, jordbrukare
Nina Nikor, 27år, Eggvers hustru
Cilla Nikor, 5år, dotter
Erik Nikor, 2år, son
Thor Nikor, 52år, Eggvers far
Stina Nikorm, 48år, Eggvers mor

Eggvar slutade äventyra efter en hemsk upplevelse då han åldrades onaturligt snabbt. Eggver är Svärdsmästare. Eggvar har en tunn silverstav som är magisk. Staven lägger formeln **sömn** om kommandot "Sov" uttalas av den som håller staven. Staven har bara två laddningar kvar och används den sista så förintas staven. En magiker kan med formeln **sömn** ladda staven, men den kan max ha fem laddningar i sig.

Nr 8

Huemle Reslingh, 33år, boskapskötare
Sussie Reslingh, 30år, Huemles hustru
Esping Reslingh, 9år, son.

N-G.H & MP

SPELFÖRENINGAR

Här nedanför kommer en förteckning över de olika spelföreningar som finns i Göteborg med omnejd.

Bifrost

Kårförening som spelar på lördagar i Chalmers.

Föreningen är till för Chalmerister.

Kontaktperson: Tommy Bengtsson, Tel 031/185127

Chaos Apes

Föreningen finns ute i Lerumstrakten.

Kontaktperson: Dag Olausson, Tel 0302/30914

FUSK

En förening som spelar hemma hos medlemmarna.

Kontaktpersoner

Jan Kozak, Tel 031/139525
Magnus Carlsson, Tel 031/922136

GKF

Sörgårdsskolan, Möndal

Möte på lördagar 13.00-22.00

Spelar Call of Cthulhu, Runequest, Aftermath, Daredevils, AD&D, men även annat.

Medlemmarnas ålder ligger runt 19 år.

Kontaktpersoner

Christian Maloney, Tel 031/169620
Martin Johansson, Tel 031/416839



Goblin

Avenyn 21, Göteborg

Möte på lördagar 11.00- tills det är dags att sluta.

Spelar Runequest, Cthulhu, AD&D, Gamma World, En Garde, Squad-leader, Robin Hood, Chivalry & Sorcery, Dragonquest, James Bond, Traveller, Star Frontiers, Sherlock Holmes och Romerska bågar.

Kontaktperson: Staffan Lundén, Tel 031/294810

Ungdomsavdelningen Göta Lejon

S:t Pauligatan 27, Göteborg

Telefon: 031/198310

Möte på lördagar 11.00-17.00

Spelar enbart MD&D

Medlemmarnas ålder ligger mellan 11 och 17 år.

Kontaktpersoner

Jan Otterström & Mikael Palo
Tel 031/198310
Fredag 18.30-21.00
Lördag 11.00-17.00

Föreningen Ygdrasil

S:t Pauligatan 27, Göteborg

Telefon: 031/198310

Möte på söndagar 11.00-21.00

Spelar mest MD&D, men annat spelas också t.ex ASL, WWII, Micro, Civi, Dippy osv

Medlemmarnas ålder ligger mellan 17 och 29 år.

OBS: Åldersgräns på 16 år och ett max på antalet medlemmar.

Kontaktperson: Mikael Palo, Tel 031/198310
Lördag 11.00-17:00
Söndag 11.00-17.00

Ungdomsavdelningen Vinga

Salviagatan 44, Angered

Möte på onsdagar 18.00-20.30

Spelar enbart MD&D.

Medlemmarnas ålder ligger mellan 14 och 17 år.

Kontaktperson: Jan Otterström, Tel 031/198310
Fredagar 18.30-21.00
Lördagar 11.00-17.00

Privatannonser

Spelen: Runequest (med många tillbehör), Ghostbusters, Judge Dredd, Gamma World, Fire Power, Star Ace, Gladiator och flera olika lådor med Floorplans säljes.

Petter 031/573142

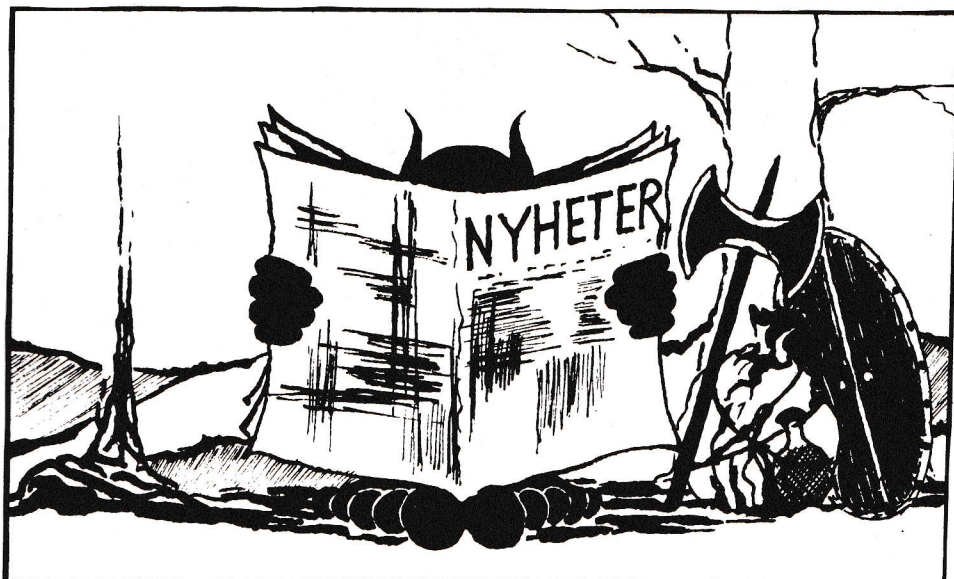
Målade rollspelsfigurer av ett proffs, säljes för ca 25:-/st.

Lars 013/177879

Spelen: Arab-Israeli Wars, Champions, Flat Top, Battle for Italy, Luftwaffe säljes.

Håkan 031/950272





Hej igen! Här kommer en ny rapport från er trogne nyhetsreporter.

Från TSR har min spelradar upptäckt ännu en AD&D -bok: *Wilderness Survival Guide*. Den verkar vara precis som *Dungeoneer's Survival Guide* fast tvärtom. Alltså alla problem och faror man kan stöta på ovan jord. Hunger, törst, kyla, värme, sandstormar, höga berg och hisnande avgrunder väntar de spelare vars spelledare investerar i denna bok. Mycket intressant och läsvärt om man blundar för den idiotiska regeln för att bedöma skada av fall (samma vansinnesregel som i DSG).

För D&D inleds en ny spelvärld med DA1: *Adventures in Blackmoor*. Tro det eller ej men Dave Arneson (slå upp titelbladet på en av böckerna i ditt *Basic Set* om du inte känner igen namnet) är tillbaka på TSR och skriver om sin gamla spelvärld Blackmoor. Nästa i serien blir *Temple of the Frog* och vi som minns den från hans D&D-supplement (Blackmoor, någon gång 1976 tror jag det var) ser fram emot den med stort intresse.

Om ni tror att jag blev förvånad av att se Dave Arneson på väg in på TSR, är det ingenting mot chocken av att se dem som var på väg ut. Först, för flera månader sedan, Tracy Hickman - mannen (ja, faktiskt) bakom *Ravenloft*, *Rahasia*, *Dragonlance*, mm. Därefter, håll i er nu, E. Gary Gyax (behöver ingen närmare presentation), Frank Mentzer (*Companion Set*, *Master Set*, *Immortal Set*, mm.) och Kim Mohan (*Wilderness Survival Guide* och redaktör för *Dragon*). Ryktet påstår att de tre sistnämnda tänker starta ett nytt företag. Er undersökande reporter fortsätter sina spänningar.

På den här sidan Atlanten är avhoppnen från TSR inte mindre uppskakande. Först hoppar Tom Kirby över till Games Workshop, därefter får han sällskap av Jim Bambra och Phil Gallagher och, sist men inte minst, har Don Turnbull lämnat skeppet. Återstår bara Graeme Morris att hålla TSR UK:s fana högt.

GURPS Basic Set har nu fått sällskap av två spelvärldsmoduler: *Fantasy GURPS* och *Autoduel GURPS*. Spelvärlden i den förstnämnda är väl ganska uppenbar. Här finns den vanliga blandningen av magiker och präster, kobolder och troll, drakar och d.. (hoppsan). Nåväl, ett nytt, djärvt grepp är i varje fall att spelvärlden Yrth inte befolkas av okända folkslag och gudar, utan här finns araber som dyrkar Allah, romersk-katolska kristna, anglo-saxare, nordmän, japaner, m.fl. Lite vågat kanske, men klart mycket intressantare.

I *Autoduel GURPS* finner vi Amerika år 2036, en värld som vi redan träffat på i *Car Wars*. Här är till och med cyklarna beväpnade till tänderna (oh, ekrarna), och den som ingen pansarplåt har, han får gå (eller snarare springa zick-zack) med rumpan bar. Den som har något att invända mot körtekniken gör bäst i att flytta sig från vägen... och gångbanan... och gräsmattan... och...

Från Columbia Games har just kommit *Harmmaster*, rollspelet speciellt för dig som tyckte (tycker) om *Harn*. Fler detaljer när jag tagit mig igenom den något massiva boken.

Nu har D&D-äventyret *Silverprinsens palats* funnits i handeln ett tag och vi väntar ivrigt på de tre andra äventyrsmodulerna som är utlovade att anlända innan jul.

Spelböcker på svenska har det också dykt upp en del nya och bra. Två olika serier av spelböcker från TSR har börjat översättas av Wahlströms bokförlag. Ute i handeln finns nu *Människoätarnas rike*, (nej, den hette inte *The Maneaters Kingdom* på engelska) *Den gyllene draken*, *Den magiska stenen* och *Spöktornets väktare*. De är allihop spännande och välskrivna.

Till svenska har också *Middle Earth Role Playing* blivit översatt. Spelet kallas på svenska *Sagan om Ringen - Rollspelet*. Kvaliteten på översättningen vet jag ännu ingenting om eftersom jag, trots flera förfrågningar, ännu inte fått något exemplar att bedöma. Översättningen är gjord av samma folk som gav oss *Drakar och Demoner*, *Mutant*, mm.

På tal om dem så läste jag nyligen ett reklamblad från distributören av dessa spel. Där jämfördes D&D och *Drakar och Demoner* på ett sätt som saknade allt objektivitet. Enligt författaren till reklambladet var D&D ett lastgammalt, mossigt och föråldrat spel som befrämjade våldsamheter i alla lägen. *Drakar och Demoner* däremot var hypermodernt, strömlinjeformat och uppmuntrade till oblodiga lösningar på konflikter. Det är fullkomligt fascinerande vilken stor nattmössa en del människor har att prata i. Synd bara att många säkert uppfattar den här rappakaljan som sanning.

Jaha, så var årets konventsbesökande till ända. Borcon IV (1-3 November) avrundade på ett behagligt sätt konventsåret 1986. Nu ser vi alla fram mot Gothcon XI under påsken 1987.

Vi hör!

Mikael Börjesson



Legend

Det behövs
Skicka in! skämtteckningar.

Fråga om spel så kommer
svaren i nästa nummer.



-Åh, Nej.
-Ännu fler.
-Allt äventyrare aldrig tar sig.

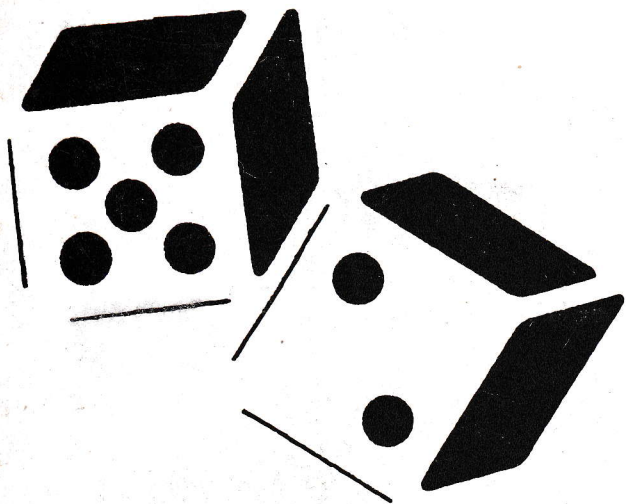
Tänk om spelarna kunde
tänka sig monster så här:



-SKACCIG RÄTTA-



Det syns att det är en
äventyrare.



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

