

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

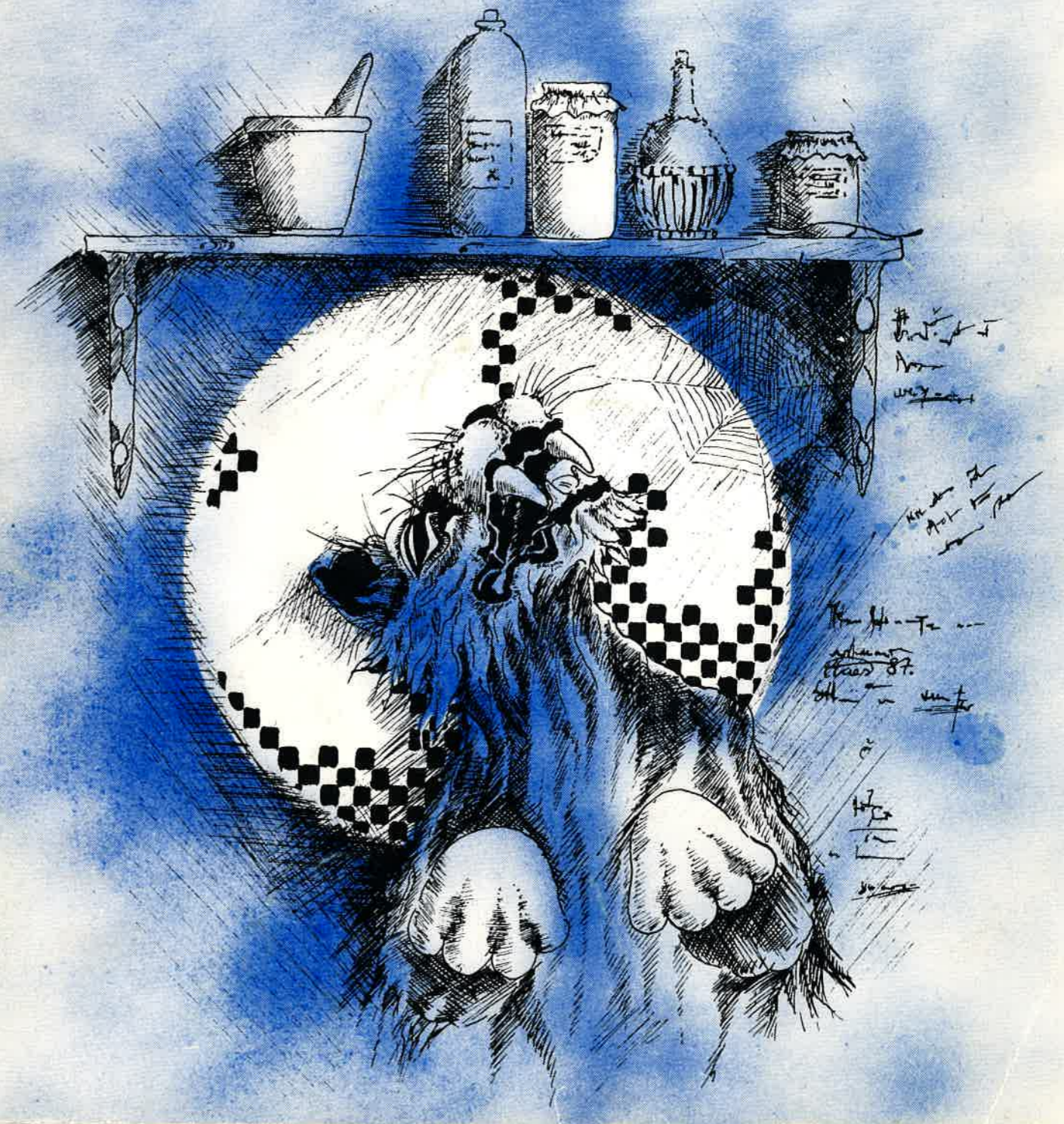
Postadress
Box 19040
400 12 GÖTEBORG

Rollspelstidningen

Legend Nr 4

April 1987

Ca pris 25:-



PROLOG

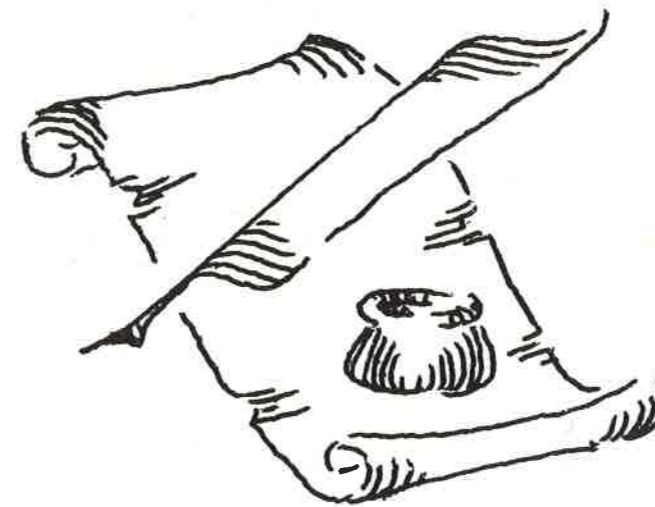
Du håller just nu i din hand fjärde numret av rollspeltidningen LEGEND.

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 spelrecensioner, nyheter och en hel del annat typ D&D äventyr och D&D tillbehör.

Om du har problem med regler eller dylikt så kan du skicka in frågorna till Mikael Palo.

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 artiklar och teckningar.

MP



INNEHÅLL

Prolog.....	3
D&D-äventyr Hålorna	4
Ödlemänniskor.....	11
Figurer.....	12
D&D-äventyr Graven	13
Resar.....	20
Annonser.....	21
Byn Ryl.....	22
Recensioner.....	24
Utseende.....	26
Nyheter.....	29
Tecknade sidan.....	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 netalas 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
Brunehagen 28
417 47 Göteborg

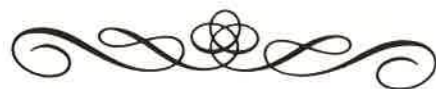
Medhjälpare till detta nummer:

Mikael Börjesson, Håkan Carlström
Klas Gustafsson, Peter Hedlund
Björn Hellqvist, Robert Nicklasson
Nils-Gunnar Nilsson, David Strömberg

D & D

DUNGEONS & DRAGONS

Äventyr för D&D Basregler



Hålorna

BAKGRUND

De tre hålorna har kommit till genom att en gammal underjordisk flod har undergrävt marken och sedan forslat med sig jorden.

MÅNORCHERNA

För 450 år sedan höll de mäktiga månorcherna till i de här hålorna. Dessa hålorna var deras hem och lager.

Månorcherna levde uteslutande på plundrig och rån. De färdades långa sträckor för att finna byten.

De hade mycket kraftfulla häxdoktorer och shamaner. De var dessa som gjorde illusionen som täcker hålorna och de försvar som skyddar de kvarlämnade skatterna.

Månorcherna upphörde att existera för ungefär 400 år sedan. Ingen vet varför de försvann.

I hålorna med tillhörande grottkomplex har månorcherna kvarlämnat flera spår av sin existens.

ÖDLEMÄNNISKORNA

För 250 år sedan kom det en liten stamm ödlemänniskor längs den underjordiska floden.

Ödlemänniskorna slog sig ner söder om hålorna i en underjordisk grotta. Det finns en vattenfylld förbindelse som är sex hundra meter lång och utmynnar i den stora hålans damm.

Något intresse för hålorna har ödlemänniskorna aldrig haft, men de håller vakt vid dammen så att inga objudna gäster kommer.

LEGENDER

Då och då har varelser undersökt hålorna, men de har dukat under av de faror som finns.

Alverna som bor väster om hålan påstår att det bor en svart drake i hålorna. Draken kommer och terroriserar alverna med mellanrum som kan uppgå till år. Senast draken syntes var för två år sedan.

ÖVRIGT

I hålorna och i de tillhörande grottkomplexen har ett flertal varelser slagit sig till ro under århundradens lopp.

Den underjordiska floden har ändrat sin sträckning på grund utav underjordiska ras. Numera rinner det bara en liten mängd vatten längs flodens gamla sträckning.

INLEDNINGAR

Här nedan följer det tre olika inledning av äventyret. Du som spelare väljer den som är lämpligast för dig eller använder en egen inledning. Du kan även kombinera de olika inledningarna.

KIDNAPPNINGEN

SF befinner sig i alvskogens östra del i en liten alvby.

Har sällskapet någon alv, så är han/hon här och hälsar på vänner och han/hon har tagit med sig några vänner (spelar figurerna). Finns det inte en alv i sällskapet, då är de nog och hälsar på en alvvän eller har något meddelande till någon alv i byn.

Alvkvinna Elina kommer springande och skriker "mitt barn har fallit ner i hålorna, mitt barn har fallit ner i hålorna".

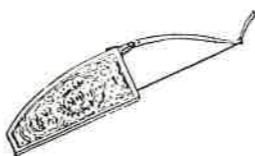
När Elina har lugnat ner sig så berättar hon följande:

Jag och min dotter var ute på slätten, eftersom min dotter alltid har velat se slätten. Jag såg till att vi höll oss långt ifrån hålorna, men under tiden som jag betraktade en mycket vacker blomma måste hon ha gått fram till hålorna. Där vid den mindre hålan såg jag henne stå och just då rasade en bit av marken nedanför henne. Min dotter föll.

Jag vågande inte ropa eftersom draken kanske finns i hålorna, utan jag sprang direkt hem.

Elinas dotter, Siena är en mycket ung alv. För en människa ser hon ut som hon vore cirka tio år gammal. Hon var klädd i en brun läderdräkt med en grön tygklänning under.

Elina ber SF att klättra ner i den mindre hålan och se om hon lever och föra henne tillbaka. Byns alvkrigare är ute på ett uppdrag norr om byn, så de kan inte hjälpa.



SF skall få Elinas mans bäge om de återför Siena levande och förs hon tillbaka död skall de få 150 guldpengar var för besväret.

ORCHER

SF befinner sig av någon anledning vid hålorna, på den öppna slätten.

SF får syn på ett flertal orchgrupper som kommer från alla håll och alla är på väg mot hålorna, där SF står.

Orcherna återsamlar sin lilla arme efter att de olika grupperna har varit ute och spanat. Samlingsplatsen är vid hålorna där SF befinner sig just nu.

Förhoppningsvis inser SF att enda chansen att inte möta orcherna är att klättra ner i den mindre hålan som har de mest klättrvänliga väggarna. De övriga två hålorna har helt släta väggar.

Om SF slåss med orcherna är det fem stycken i varje grupp och totalt är det elva grupper.

En grupp med orcher:

Orch, 5: PK 6; LT 1; lp 8, 5, 4, 3, 2; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S 1t8 eller 1t6 ledaren +1; RS K1; SM 8 (6); LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

De har -1 på träffslaget i dagsljus.

De har ett svärd var plus att två har armborstar. Ledaren har 5t4 guldpengar i blandade pengar och de övriga har 2t4 guldpengar totalt i blandade pengar.

En av grupperna ser ut enligt följande:

Orchledare, Hyxlar: PK 6; LT 4; lp 15; F 36m (12m); AA 1 Svärd; S 1t8+3; RS K4; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 75.

Har -1 på träffslaget i dagsljus.

Har ett svärd +1 magiskt. 500 guldpengar i blandade pengar.

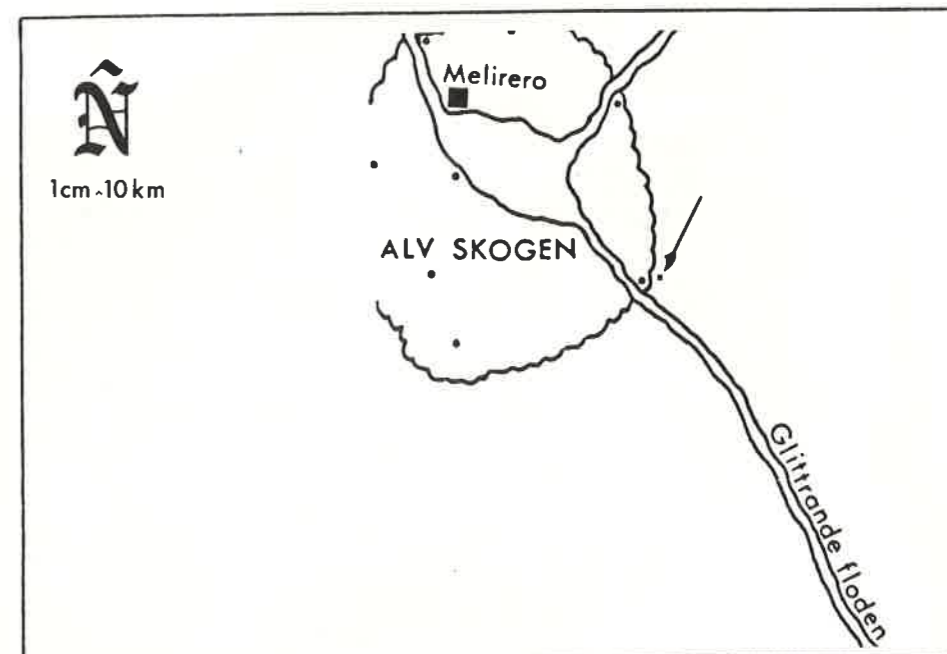


Orch, 4: PK 6; LT 1; lp 8, 8, 8, 8; F 36m (12m); AA 1 Svärd eller 1 Armborst; S 1t8+1 eller 1t6+1; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO; 19; EP 10.

De har -1 på träffslaget i dagsljus.

De har ett svärd och en armborst var. De har 6t4 guldpengar i blandade pengar.

Se till att SF klättrar ner i den mindre hålan och där skall de fly till den stora hålan. Stannar de uppe halvvägs så kan de ramla ner den sista biten.



MÅNORCHERNA

SF har hört talas om månorcherna och i gamla böcker finner de tecken på att dessa tre hålorna var orchernas senast kända boningsplats. Böcker och legender omtalar att månorcherna var mycket kunniga inom magins hemligheter.

Försök att få SF intresserade av att bege sig till hålorna och utforska dessa.

STRÖVANDE

När SF är i äventyret så kan du slå 1t12 per timma och slår du "12" innebär det att det händer något utöver det vanliga.

Vad som händer det bestämmer du, men använd rimliga händelser typ dessa:

Sf finns i den stora hålan. Det kommer en stor flock fladdermöss flygande eller jättefladdermusen kommer ut.

SF befinner sig i grottsystemet. Spindeln är ute och letar efter mat.

Detta var bara några få exempel.

INFORMATION

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

Ras, Namn eller antal: Pansarklass PK; Figurklass & Figurgrad eller Livstärningar LT; Livspoäng lp; Förflyttningsmeter 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.

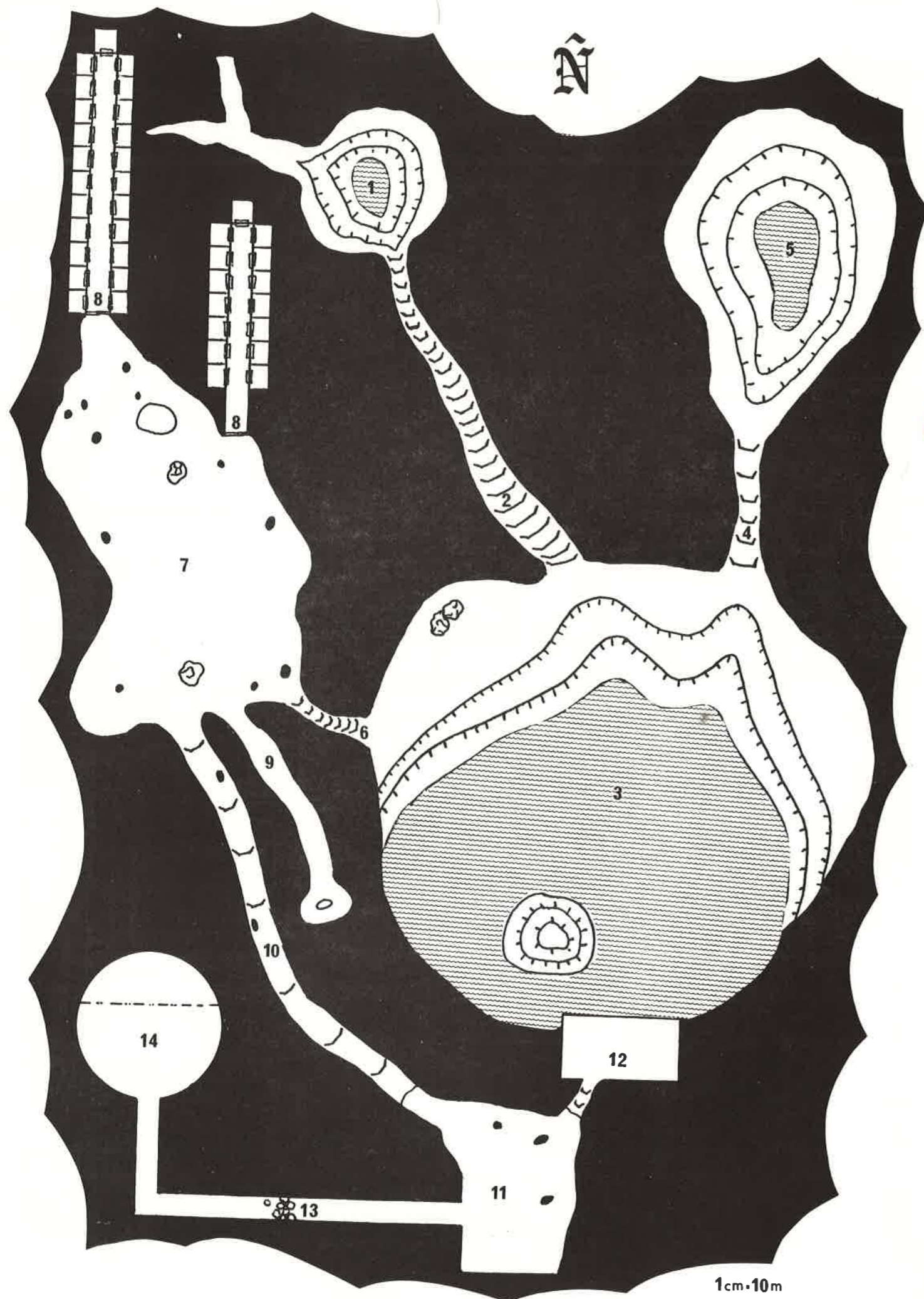
TIPKO = Träff i PK 0. Detta är vad man behöver slå på träffslaget för att träffa någon med PK 0. Minsta träffslag för övriga pansarklasser kan då lätt beräknas som TIPKO-PK.

Minsta träffslag för träff = TIPKO-PK.

Bästa PK som kan träffas = TIPKO-träffslaget.

När en grupp är i strid används den stridsmoral som är högst, som gruppens stridsmoral.

Anpassa alltid äventyret till äventyrarna.



FÖRKLARINGAR

Här nedan följer förklaringar av varje siffra som återfinns på kartan.

ALLMÄNT

De tre hålorna har en illusion lagda över sig. Illusionen innebär att uppifrån ser hålen ut att sluta i mörker. Men kommer man halvvägs ner genom en håla så påverkas man inte längre av illusionen.

Den mindre hålan är den enda som går hyfsat att klättra i fransett att de nedersta tio meterna i hålan har väldigt lösa väggar. De två övriga hålornas väggar är omöjliga att klättra på, anledningen är slätheten.

1a) Den minsta hålan som är drygt 30 meter i diameter och den är 18 meter djup.

1b) Hela bottenplanet sluttar mot mitten där det finns en grumlig damm.

Vid södra och östra delen av hålan finns det totalt fyra träd som inte har några löv och verkar vara frätskadade. Flera grenar ligger avbrutna nedanför träden. Faktum är att hela väggen mittemot den västra grottan är frätskadad.

Från den västra grottan hörs det tunga andehämtningar, som om något låg där och sov.

Hela området är fuktigt.

I dammen lever det en gammal, blind havsorm som är drygt en meter lång. Ormen förflyttar sig mycket ogärna upp på land. Ormen anfäller allt som kommer till dammen och inte är för stort (typ drakar).

Dammen är tre meter djup. I vattnet finns det följande: 12 gp, 43 sp, 78 kp, en rostig dolk, och fyra rester av orcher typ skelett och utrustning.

Havsorm, Alvom: PK 6; LT 3; lp 12; F 27m (9m); AA 1 Bett; S 1+gift; RS K2; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 50.

Havsormens bett är knappålstort och upptäcks bara i 50% av fallen. Offret måste slå ett lyckat RS mot gift eller dö inom 1-6 rundor.

Flickan Siena hade otrolig tur i oturen då hon föll ner. Först bromsade ett par buskar (de växte på bergväggen) upp fallet och sist tog grenarna i träden upp hennes fall. Hon är inte kvar här i denna håla.

I den västra grottan bor det en mycket gammal, svart drake. Hon är mycket slö och sover under långa perioder, innan hon orkar ge sig iväg och hämta mat. Nu den senaste tiden har draken varit förkyld och det medför att hon vaknar ibland av nysningar och hostattacker.

När SF kommer till hålan, så låter du draken vakna till vid lämplig tidpunkt. Draken hostar till så det flyger iväg syra rakt över dammen och till andra sidan. Efter detta har draken vaknat och trots förkyllningen känner hon lukten av färskt kött. Hon orkar nog krypa ut ur grottan för att få ett lätt skrovsmål, men mer orkar hon nog inte.

När draken vaknar skall du skrämma upp SF ordentligt genom att berätta följande:

Inne ifrån västra grottan hörs det plötsligt som om någon stor varelse har snuva och håller på att få en hostattack. Ett fruktansvärt hostattack kommer och ut ur grottan flyger det en stråle av vitt skum. Skummet missar alven (någon SF bara) med en hårsmån och tur är det för där skummet träffade bergväggen håller stenen på att fräta bort.

En kort stund senare hör ni från grottan något stort som sniffar. Det verkar som om varelsen i grottan kände lukten av något ovanligt. Det ovanliga är troligtvis ni. Varelsen i grottan verkar vara på väg ut ur grottan, men den verkar ha lite problem att tränga sig ut. Varelsen måste nog vara lika bred som grottan.

Detta skall väl få de flesta SF att inse att det är dax att försvinna från platsen. Klättra går inte eftersom de är för lösa väggar. Och de är vassa, så de skär sönder repen. Enda utvägen är nog att ta den andra grottan.

Om nu någon skulle vilja bli drakmat:

Svart drake, Quinja: PK 2; LT 7; lp 49; F 27m (9m), flyga 72m (24m); AA 2 Klor & 1 Bett; S 1t4+1/ 1t4+1/ 2t10; RS K7; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 13; EP 1250.

Andedräkt. Kan ej trollformler.

Skulle det otroliga hända att någon får tag i drakens skatter så får du slå fram den själv. Skattetyper H, men reducera skatterna eftersom draken är ensam.

2) En grottgång som sluttar kraftigt i sydlig riktning. Gången är igenomsnitt tre meter hög. Hela gången är slät och bevuxen av mossor. Den våta grottgången är också mörk.

Om någon varelse beträder grottgången så kommer denne att åka kana nerför. Själva färden medför inga skador och fallet dämpas väl av dammen som finns i den stora hålan.

Att klättra uppför gången är näst intill omöjligt. Draken som går och lägger sig igen om SF tog denna vägen kan nog vakna igen.

3a) Den största hålan som är drygt 90 meter i diameter och den är 48 meter djup.

3b) Hela bottenplanen sluttar mot söder där det finns en stor och grumlig damm.

I hålan finns det flera päronträd som bär frukt och det finns flera utspridda stenblock.

Ute i dammen finns den en ö där det står en stenstaty av en människa med ödlesvans och ödlehuvud. Statyn håller en silvertreudd i högra handen och ett litet kastnät i vänstra handen. Runt statyn ligger det ett flertal hummanoidformade skelett och alla har de huvudet vända mot statyn.

Vid östra delen av södra väggen finns det en murad vägg som börjar tre meter ovanför vattenytan och själva väggen är tre meter hög.

Statyn är en avbild av ödlemänniskornas ledare. Runt statyn ligger det rester av femton humanoida varelser som ödlemänniskorna har ätit upp köttet på.

Silvertreudden går sönder vid första försöket att använda den som vapen (den är för mjuk). Spjutet är värt 200 gp i oskadat skick och annars är den bara värd 50 gp.

Nätet fann ödlemänniskorna på en av inkräktarna. Nätet är bara en kvadratmeter stort och det innebär att den är oanvändbar i strid. Nätet är magiskt och vävt med hår från en enhörningsman. Detta magiska nät ger +4 på RS mot gift och förhåningar för bäraren.

I dammen finns det alltid minst två ödlemänniskor som vaktar ingången till deras boning. Ingången finns söder om statyn och på botten av den åtta meter djupa dammen.

Kommer det någon inkräktare till hålan och ödlemänniskorna märker detta, så beger sig den ena iväg för att hämta fler medan den andra avvaktar dolt.

Vakterna har spjut och använder de mycket väl.

Ödlemänniska, 2: PK 5; LT 2+1; lp 12, 11 F 18m (6m), simma 36m (12m); AA 1 Stor knölpåk eller 1 Spjut; S 1t6+1; RS K2; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 25.

De har en stor knölpåk var plus att det finns 24 spjut vid deras ingång.

Förstärkningen kommer efter cirka en halv timma och finns det då kvar några varelser i stora hålan så anfalls dessa för att ödlemänniskorna älskar gott kött. De vågar inte röra sig utanför stora grottan.

Ödlemänniska, 5: PK 5; LT 2+1; lp 15, 13, 12, 10, 8; F 18m (6m), simma 36m (12m); AA 1 Stor knölpåk; S 1t6+1; RS K2; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 25.

De har en stor knölpåk var.

Bakom ett par stenblock som finns vid nordvästra väggen gömmer sig alvtjejen Siena. Kommer det någon så har hon sin kniv, men är det några vänliga varelser så följer hon med dessa tex SF. Hon talar om varifrån hon kommer och hur hon kom hit (läs igenom inledningar och förklaringar 1).

Siena åkte kana från den lilla hålan och hon fick tag i ett träd innan hon skulle åkt ner i dammen. Detta medförde att ödlemänniskorna inte har upptäckt att hon är här i hålan.

Alv, Siena: PK 7; LT 1; lp 1; F 36m (12m); AA 1 Dolk; S 1t4-2; RS A1; SM 6; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 13

Hon kan formeln **Ljus**

Hon har en dolk, brun läderbrynja med en grön klänning under.

Den murade väggen har mänorcherorna byggt.

4) En mörk grottgång som sluttar mot söder. Gången är igenomsnitt två meter hög. Grottgångens norra del slutar med ett tät rödan vinbärs buskage.

Från norra gångens ände hörs ljud från varelser som låter som apor.

Gången innehåller inga konstigheter. Ljuden kommer från en flock bergsbabianer som bor i mellanhålan.



5a) Denna håla är drygt 45 meter i diameter och den är 42 meter djup.

5b) Hela bottenplanet sluttar mot centrum där det ligger en klar damm.

Vid hålans norra och södra del finns det päroneräd och vinbärsbuskar. Träden och buskarna bär frukt.

I hålan finns det fyra stora babianer. De tar upp stora grenar och verkar mycket lättretade.

Dammen är tre meter djup. Den klara dammen innehåller flera fiskar och andra mindre vattenvarelser.

Bergsbabianerna bor här och lever på fisk, frukt osv. Kommer det inkräktare uppträder de mycket hotfullt och attackerar om inte inkräktarna lämnar hålan.

Det är en familj med fullvuxna ungar.

Bergsbabian, 4: PK 6; LT 2; lp 16, 12, 9, 5; F 36m (12m); AA 1 Stor knölpåk & 1 Bett; S 1t6/ 1t3; RS K2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20

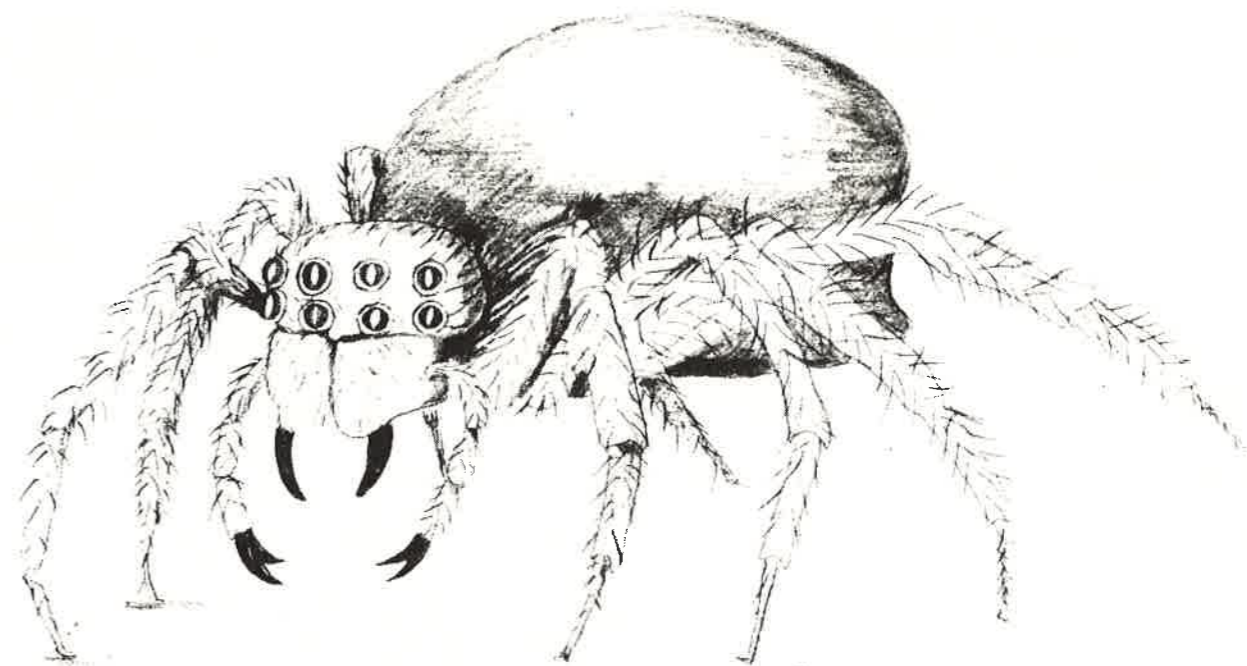
De har en stor knölpåk var.

Bakom träden och buskarna i den norra delen finns det en väl dold ingång. Ingången leder till en spiraltrappa som leder upp till markytan och där är det en lucka som skall öppnas.

Trappan är två meter bred och är byggd av mänorcherorna för 450 år sedan. Luckan har inte öppnats på mycket länge, vilket medför att den inte syns från ovasidan och man behöver minst styrka 20 totalt för att öppna luckan som är nertyngd med jord.

6) En kort grottgång som sluttar mycket kraftigt mot öster.

Man måste klättra uppför gången för att komma upp.



7) Ett stort grottrum som är igenomsnitt sex meter hög.

Hela grottan är fylld av stalagmiter och stalaktiter som bildar flera pelare. Det finns även ett par stora stenblock i grottan. Vid den norra änden av grottan ligger det en liten damm som är lätt grumlig.

I grottan finns det hundratals fladdermöss som hänger i klasar.

Om det kommer inkräktare till grottan och dessa för ett hemskt liv eller för med sig ljus blir fladdermössen oroliga och 10t10 flyger omkring och förvirrar inkräktarna.

Fladdermus (vanlig), 10t10: PK 6; LT 1lp; lp 1 var; F 3m (1m), flyga 36m (12m); AA Förvirring; S Ingen; RS VM; SM 6; LÅ Ne; EP 5.

Det behövs minst tio fladdermöss för att förvirra en rollfigur. Förvirrade figurer har -2 på sina träff- och räddningsslag och kan inte kasta formler. Fladdermössen måste testa stridsmoralen varje runda och klara de inte detta beger de sig tillbaka eller flyger någon annanstans.

I grottan finns det totalt nio små blod-sugande fladdermöss. I förvirringen försöker den sig obemärkt att sätta sig fast på en SF och sedan suga ut blodet.

Det kommer 1t4 stycken vid varje upps-tändelse i rummet. Om det vilar en varelse i rummet så smyger de sig på och suger blod.

Fladdermus (blodsugande), 9 totalt: PK 6; LT 1lp; lp 1 var; F 3m (1m), flyga 36m (12m); AA 1 Bett; S 0+blodsugning; RS VM; SM 6; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 6.

Första gången den träffar, så gör den ingen skada, men sedan suger den en träff per stridsrunda. Den orkar inte suga i sig mer än tre livspoäng blod innan den är mätt och belåten. Det är bara 10% chans att ett offer märker bittet och sedan är det 10% chans per runda att offret märker vad som händer eller har hänt.

8) De två gångarna slutar i portar som nätt och jämt står upp. Bakom portarna finns det uthuggna gångar som har små rum på bägge sidorna.

Hela området är obebott och verkar orört sen århundraden.

Detta utrymme har byggts av mänorcherorna och det var deras gamla bostäder för trupperna. Området är över 400 år gammalt. Området är helt tomt tack vare att de olåsta portarna har hållt ute alla inkräktare.

9) En lång grottgång som sluttar nedåt och i det mindre grottrummet finns det en liten grumlig damm. I rummet hänger det en jättefladdermus.

Fladdermusen som lever i denna grotta attackerar bara ensamma SF eller om den blir inträngd.

Jättefladdermus, Mobatus: PK 6; LT 2; lp 15; F 9m (3m), flyga 54m (18m); AA 1 Bett; S 1t4; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.

Rummet innehåller inga skatter.

10) En lång gång som sluttar sakta mot söder. Gången är igenomsnitt tre meter hög.

Mitt i gången finns det en krabbspindel som ligger på en avsats och väntar på lite omväxling i dieten.

Krabbspindel, Gytza: PK 7; LT 2; lp 7; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 1t8+gift; RS K1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 25.

Överraskar på 1-4 på 1t6. Offret för dess bitt måste slå ett lyckat RS mot gift eller dö inom 1-4 drag. Giftet är dock svagt och offret får fördel +2 på sitt RS.

11) Ett vattenfyllt rum. I rummet finns det flera stalaktiter och stalagmiter. Det har bildats flera pelare. Den sydvästra delen av grottan är uthuggen och där finns det uthuggna pelarrader.

Grottrummet är förrädiskt eftersom det finns djupa hålor i vattnet.

12) En kraftigt sluttande gång som leder till ett uthugget rum.

I rummet står det tre stenstatyer som föreställer olika orcher. De är helt i sten, men enligt följande utseende:

Den västra statyn har en stor sköld med en nymåne på och han är klädd i hudar. I högra handen håller den en jättestor klubba.

Den mittersta statyn har en liten sköld med en halvmåne på och är klädd i ringbrynja. I högra handen håller den ett svärd.

Den östra statyn har en armborst i nävarna. På ryggen hänger det ett slagsvärd och en stor sköld med en fullmåne på. Statyn är klädd i plåtbrynja.

Statyerna föreställer de tre mest kända och mäktigaste ledare månorchererna har haft. Statyerna är cirka 450 år gamla.

13) En uthuggen gång som har en meters vattendjup. Gången är tre meter hög.

Mitt i gången har det förekommit ett ras som stoppar gången.

Gången är uthuggen av månorchererna. Man kan röja undan raset på några timmar, med idogt arbete.



14) En port av stål som är mycket rostig. Ovanför porten lyser det med röda tecken en mycket konstig symbol.

Tittar man in i rummet så ser man ett runt rum vars borte halva täcks med ett brett järngaller. Bakom järngallret står det en två meter hög stenstaty som liknar en orch. Bakom järngallret ligger det flera kistor.

Någon kan skymta en skeletthand som sticker upp ur vattnet och hänger i gallret.

Vattnet är mycket grumligt.

Detta är månorcherernas kvarlämnade skattkammare.

Hela rummet är skyddad av en gammal formel. Den röda symbolen är formelns varnande tecken. Symbolen är omöjlig att få bort, tex tar man bort väggen där symbolen finns så hänger symbolen kvar i luften. Symbolens effekt är att alla levande varelser som befinner sig inne i rummet får 1t6 träffar per stridsrunda och det är bara magi som kan lindra skadan. Formeln är lagd av månorchererna.

Statyn inne i rummet blir levande så snabbt något kommer innanför gallret.

Stenstaty, vakt: PK 4; LT 5; lp 32; F 18m (6m); AA 2 Lavasprut; S 2t12; RS K5; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 15; EP 300.

Om nu SF skulle av någon anledning få tag i orchernas skatter, så får du göra de själva. Skatterna eller någon del av dem kan mycket väl ha en förbannelse över sig.

Vattnet i rummet är en meter djupt. Skeletthanden tillhör en alv som kom så här långt.

SLUTORD

Hela äventyret går ut på att SF skall känna sig i desperat behov att komma ut och de finner saker de inte rår på i sitt nuvarande tillstånd.

SF kanske återvänder hit när de känner sig mäktiga nog, men tiderna förändras och det kan även ha skett förändringar i grottan.

Återför SF alvtjejen till hennes föräldrar så får de en magisk +1 bäge. Bågen gör (1 gång/dygn) automatisk dubbelskada på den första orchen som träffas.

MP



Ödlemänniska

Ödlemänniskor förekommer sparsamt i de flesta områden med vatten, typ träsk, floder, kuster, grottor osv.

Ödlemänniskornas 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 ödlemänniskas värden.

Den starkaste är ledare för de svagare. De lever oftast i grottor som ligger skyddade av vattenvägar.

Ödlemänniskor blir fullvuxna vid tio års ålder och de äldsta ödlemänniskorna kan bli upp mot 60 år innan de dör av ålderdom. De lägger ägg.

Ibland fungerar inte sammanhållningen så bra mellan ödlemänniskorna.

Alla humanoider räknas som och är mat för ödlemänniskorna.

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

De talar bara sitt eget språk, men de har förmåga att kommunisera med ödlor. Det förekommer att de samarbetar med jätteödlor. Detta "samarbete" med ödlor innebär att ödlemänniskorna fångar ödlorna när de är unga och sedan tränar de upp dem.

De andas luft, men kan vara under vattenytan upp till trettio minuter. De måste hålla till nära vatten, annars torkar deras hud sönder ganska snabbt. De behöver även vatten till äggen för att dessa skall kläckas.

De är cirka 10cm längre än människor igenomsnitt. Ödlemänniskorna har ödlehuvud och svans. Deras hud är grå och mycket seg. De använder inget pansar.

Pansarklass : 5
Livstärningar : 2 + 1
Förflyttning : 18m (6m)
Simmning : 36m (12m)
Antal attacker : 1 vapen
Skada : Enligt vapen + 1
Antal monster : 2-8 (6-36)
RS : Krigare 2
Stridsmoral : 12
Skattetyyp : D
Livsåskådning : Neutral
EP-värde : 25

De här vattenvarelserna liknar människor, men har ödlesvans och ödlehuvud. De lever i stammar, och jagar ofta människor, halvmänniskor och oknytt, som de anser vara en delikatess. Ödlemänniskorna är halvintelligenta och använder ofta spjut och stora knölpåkar som vapen. Tack vare sin stora styrka får de en fördel på +1 på sina skadeslag. Ödlemänniskor finns såväl i sumpmarker och floder som efter kuster och i grottor.

Tabell 1

Styrka: 13 (3t4 + 6)
Intelligens: 6 (2t4 + 1)
Visdom: 10 (3t6)
Händighet: 8 (3t4 + 1)
Fysik: 13 (2t4 + 7)
Utstrålning: 10 (3t6)

Tabell 2

1t100 Vapen

01-40 Stor knölpåk (1t6)
41-70 Spjut (1t6)
71-95 Stor knölpåk (1t6) o Spjut (1t6)
96-00 Annat vapen

MP

FIGURER

Med tanke på att en figur nu för tiden kostar närmare 15:-, bör man välja noga för att få bästa möjliga figur. Jag har köpt och målat figurer sedan 1982 (på den tiden gick en figur på 5-7 kr) och har sett och provat många märken. De krav jag har på figurer är följande:

DETALJ: Figuren ska ha skarpt markerade detaljer, för att underlätta målningen. Det är svårare att måla en figur med mjuka övergångar mellan t.ex. tunika och bälte.

ANIMATION: Ser figuren levande ut? Är sättet den svingar svärdet realistiskt? Då är animationen bra.

SKALA: Figuren ska se proportionerlig ut. Stora svärd, huvuden m.m. kan förstöra en figur och få den att se löjlig ut. Vidare har man de senaste två-tre åren gått från 25mm skalan till 30mm, vilket innebär att en modern dvärg kan vara lika hög som en några år gammal alv. Det är inga problem om man börjar bygga upp en samling nu, men har man gamla och nya figurer ser det mindre bra ut.

Låt oss nu titta närmare på de figurfabrikat som finns att få tag på i Sverige. Listan är i bokstavsordning och inte ordnad efter preferenser. Nämnas bör att omdömen gäller respektive firmors *fantasy* figurer.

ASGARD

Denna firma har nu gått i konkurs. Deras figurer varierade från det närmast mediokra till det utmärkta. Exempelvis är deras dvärgar några av de bästa man kan få tag på. Skalan är närmast 30mm.

CITADEL

Citadel är sedan några år tillbaka den dominerande tillverkaren av figurer. Utbudet är enormt då det varje månad kommer ut nya serier Warhammerfigurer m.fl. Trots detta, som borde göra det möjligt att göra bra figurer, hör inte Citadel till mina favoriter. Deras figurer håller numer 30mm skala och är ofta överdrivet stora, vilket ger ett "leksakigt" intryck. Dessutom är de ofta anpassade till Warhammers kaosvärld, varvid ansikten, rustningar och vapen ofta är groteska. Animeringen är ofta fantasilös och lider av de redan nämnda skalorna på detaljerna.

Nu låter det som om jag inte har något positivt till övers för Citadel, men det har jag. Figurerna är lättmålad och de mer sansade figurerna är utmärkta. Tyvärr har en av deras bästa figurskulptörer, Tom Meier, fått sparken, vilket medför att vi nog inte får se hans utsökta alver i Citadels kataloger mer.

DENIZEN

Denna tillverkare är inte särskilt stor men utmärker sig för välgjorda figurer. Skalan ligger runt 30mm och proportionerna är bra. Detaljerna är mycket fint gjorda, även om ansiktena ibland inte är så lyckade. Deras "Legion of the damned"-serie hör till de bästa skulpturerna som finns. Rekommenderas.

DIXON

Dixon är störst på fjärran östern-figurer. Även här är skalan 30mm och detaljer och animering är bra. Det mesta av samurajer, ninjas, bushi och ronin finns att få tag på och är ett måste för OA och Bushido-spelare.

ESSEX

Känd för medeltida figurer, men gör också fantasyfigurer. De flesta figurerna är inte särskilt animerade och detaljerna tenderar till att vara lite rundade (= lite svårare att måla). De medeltida figurerna är lättast att få tag på och är väl värda en titt för de som har medeltida rollspel typ C&S. De håller, i mitt tycke, högre klass än fantasyfigurerna.

GRENADIER

Grenadier gjorde för ett par år sedan figurer som var under all kritik. Därför är det mycket mer glädjande att de gjort ett rejält ryck uppåt. Figurerna är ofta mycket bra animerade och proportionerade och har klara och tydliga detaljer. Ett klart prisvärt alternativ till Citadel.

Det skall påpekas att Nick Lund numera jobbar för Grenadier efter det att Chronicle har upphört. Nick Lund är mest känd för sina jättesar. Figurerna var ganska "kantiga" och inte särskilt animerade, men uttrycker råstyrka och har väl markerade detaljer.

PRINCE AUGUST

Alla har väl sett Prince Augusts gjutformar. För den som vill bygga upp en armé om åtskilliga hundra figurer och som inte råkar vara miljonär, är dessa formar ett måste. Resultatet blir för det mesta hyfsat och i skelettens fall mycket bra. Figurerna kostar inte mer än en form (ca 45:-) och metallen, dvs ca 1-2 kr per figur vid en upplaga av ca 60 figurer. Prince August har även börjat göra enstaka, färdiggjutna figurer. De är hyfsat animerade, har tydliga detaljer och bra proportion, men känns ändå inte riktigt bra. Vapnen får limmas fast (levereras lösa) och detaljerna som händer m.m. lämnar en del att önska.

RAL PARTHA

Denna amerikanska tillverkare lät Citadel gjuta deras figurer på licens för några år sedan och det är i denna tappning vi ofta möter dem. Den redan nämnda Tom Meier, som jobbade för Citadel, kom från Ral Partha och ett flertal figurer bär hans kännetecken. Figurerna är i sann 25mm skala, vilket gör dem små i jämförelse med t.ex. Citadels. De är mycket väl detaljerade och animerade samt mycket välproportionerade. De är svåra att få tag på, men är ett måste för finsmakaren.

Det skall påpekas att Ral Partha lär gjutas på licens av Minifigs, England. Förhoppningsvis blir de lättare att få tag på.

STANDARD GAMES

Denna speltillverkare har även slagit sig in på figurtillverkning och det lilla jag har sett av deras figurer visar att de nog är bättre på spel. Figurerna dras med vissa barnsjukdomar, som borde gå att avhjälpa. Det är för tidigt att avskriva Standard Games ännu.

Björn Hellqvist



BAKGRUND

Här nedan följer lite bakgrundshistoria kring och till äventyret. Förhoppningsvis ger det lite idéer till fortsättningar och till nya äventyr.

RESESTAMMEN

Den mindre stammen resar som kallas långöronstammen höll till här vid den norra delen av gräbergen för 23 år sedan. Stammen hade funnits i denna terräng i över trehundra år, men efter deras store ledares död drog sig stammen söderut.

Stammen bytte ofta boningsplatser under sin jakt efter mat, men de återvänder minst en gång per år till sin heliga plats.



Anledningen till stammens namn "långöronstammen" är att alla stammens medlemmar ända från tidiga barnsben har burit tunga öronhängen. Detta bärande av tunga öronhängen har medfört att stammens medlemmar har ovanligt långa och hängande öron.

Byborna kallade på hjälp från Osgion för att kunna stå imot det väntade anfallet från resarna. Resarna samlade ihop hela stammen för att kunna anfälla Drem och återta sin heliga rosensten.

Två veckor efter den första striden i Drem kom det stora slaget att stå vid samma plats. Resarna förlorade slaget och deras store ledare Wagxa dog i striden.

ROSENSTENEN

Denna sten, som är stor som två knutna nävar är slipad som en mycket vacker ros. Själva stenen är av bergkristall och den är ofärgad och klar. Stenen väger cirka ett kilo och värdet är minst 25000 guldpenngar.

Stenen blev funnen och slipad av dvärgar för över ett tusen år sedan. Stenen gavs först till en kung, men den blev stulen och vandrade mellan många nävar ända tills resarna fann den vid ett rån av en karavan för trehundra år sedan.

Stenen förvarades i resarnas heliga grotta till för 23 år sedan då den stals av tre människor från byn Drem. Stenen gömdes troligtvis vid byn, men ingen vet eftersom den siste av de tre som tog stenen dog vid det stora slaget med resarna.

KRIGET

Under de senaste århundraderna har resarna haft konflikter med människor i området, men dessa konflikter har aldrig varit regelrätta krig förutom vid ett tillfälle. Detta krig ägde rum för 23 år sedan.

Anledningen till att det blev ett krig mellan resestammen och människorna i byn Drem var att tre byinvånare fann och skändade resarnas heliga plats.

De tre byinvånarna tog sig in i den heliga grottan och fann där resarnas rosensten. Resevakten som alltid fanns vid grottan fann de tre inkräktarna ifärd med att ta med sig rosenstenen ifrån grottan.

Vakten dödade en av inkräktarna och med hjälp av fyra andra resar tog de upp jakten på de två kvarvarande som hade kvar stenen. De överlevande flydde tillbaka till byn med resarna hack i häl. I byn uppkom strid mellan de fem resarna och byinvånarna. Två resar överlevde och flydde, men de lovade att återkomma.

KUNGAGRAVEN

De kvarvarande spilororna av resestammen drog sig tillbaka med sin ledares lik.

Resarna som var kvar bestämde sig för att begrava sin kung i grottan och där lämna den magiska urnan öppnad för att skydda graven och platsen mot inkräktare.

URNAN

Denna magiska urna är femton centimeter hög och är gjord av silver. Urnan innehåller många olika och sällsynta beståndsdelar. Urnan väger ett halvt kilo.

Urnan gjordes av en mäktig magiker som behövde något som skyddade en plats i naturen mot inkräktare. Resarna fann urnan brevid den nyss döda magikern. Detta skedde för över tvåhundra år sedan.

Om locket till urnan är öppen så strömmar det ut en lukt som drar till sig alla normala insekter inom en radie av femhundra meter. När dessa insekter kommer inom tio meter från urnan blir de till jätteinsekter och bryr sig därefter inte om lukten från urnan.



PORTEN

Befolkningen i Drem blev irriterad över alla jätteinsekter som terroriserade byn.

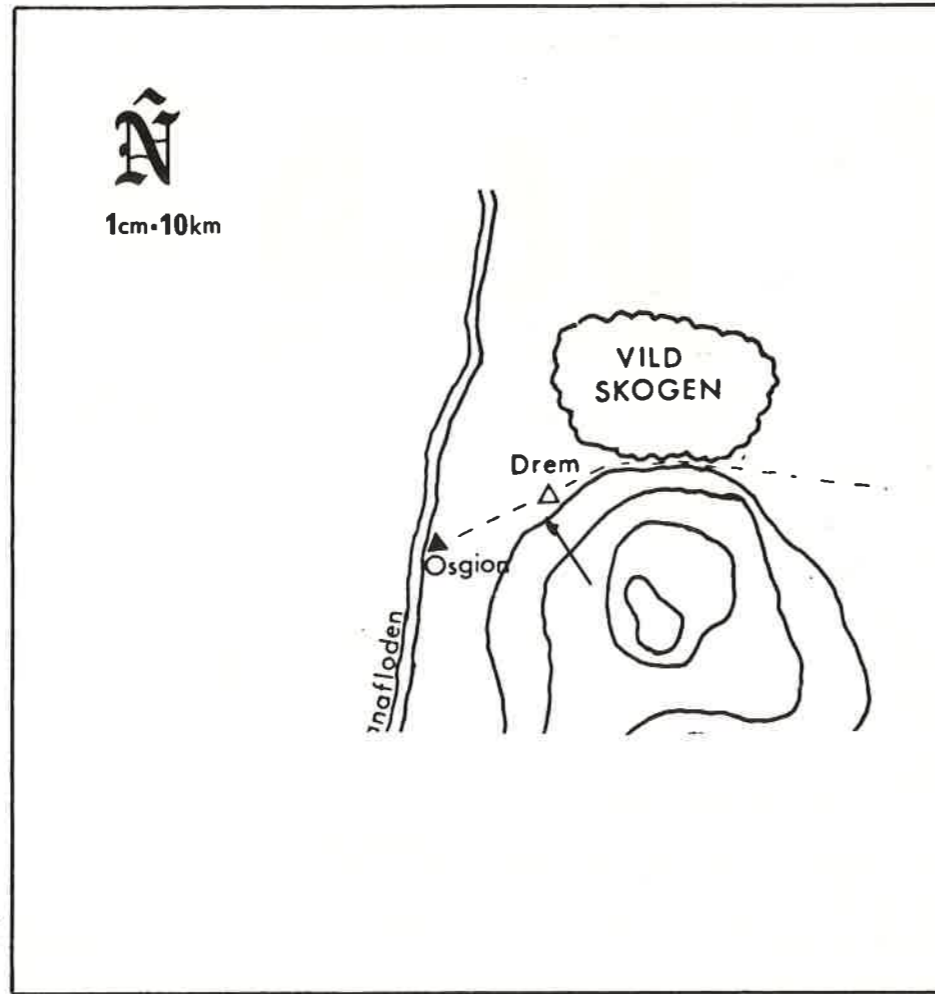
För femton år sedan så fann Ygve Rylare grottan där alla jätteinsekter kom ifrån. Han vågade sig inte in i grottan, men med hjälp av flera andra bybor blockerade man grottan med en port för att hålla ute alla jätteinsekter.

BYN RYL

Insekterna slutade komma och eftersom Ygve tyckte om platsen, som låg fem hundra meter från grottan, så slog han och hans familj sig ner där. Det kom även två familjer till som slog sig ner på den platsen.

LYCKOSÖKARE

Det kom tidigt rykten om att det låg ofantliga skatter i grottan som insekterna kom ifrån. Det är ett allmänt rykte att det ligger en resekung begravd inne i grottan och med honom ofantliga skatter.



Många skattsökare har bett om att Ygve skall öppna porten för att de skall komma in och finna skatterna. Det har hänt att porten varit sönderslagen så att man blev tvungen att bygga en ny port.

När en lyckosökare kommer till Ygve för att be honom öppna porten till grottan, så försöker Ygve övertala personen/erna att det är för farligt och att ingen annan har återkommit. Om lyckosökarna envisas så leder han de till porten och låser porten efter att de har gått in, men han lovar att hans barn alltid finns vid porten de närmsta två dyggen och knackar dom tre snabba och tre långsamma så öppnar de porten.

En person har återkommit av de trettioåttio personer som har gått in och den överlevande var svårt sårad och minns inget.

RESEN

Resen Gladrif har rest långt söderut för att återse sin stamms heliga plats och för att se om de kan flytta dit igen.

Gladrif är son till den begravda reseledaren Wagxa.

INLEDNINGAR

Här nedan följer det tre olika inledning av äventyret. Du som spelledare väljer den som är lämpligast för dig eller använder en egen inledning. Du kan även kombinera de olika inledningarna.

FÖRSVUNNEN

Familjen Falvis består av Higor, Elva och deras sju månader gamla son Ivar. Higor och Elva har varit gifta i sju månader. Familjen, som bor i byn Drem, har under dessa månader haft det mycket knäppt och detta medförda att Higor tog sitt svärd och gav sig iväg till Ryl för att försöka finna den otroliga skatten som skall ligga inne i en grotta brevid Ryl.

Higor sökte upp Ygve och hur än Ygve försökte förmå honom att inte ge sig in i grottan så ville Higor in och finna den beryktade skatten. Ygve som insåg att om inte han släppte in Higor, så skulle han troligtvis slå upp dörren själv med de följder det skulle ge. Higor släpptes in i grottan för tre dygn sedan.

Elva som blev förtvivlad när Higor var borta och det bara låg kvar en lapp med följande mening "Jag har gått för att hämta pengar, återkommer inom en vecka. Higor".

Antingen kan du låta SF befinna sig i Drem och de får leta efter Higor från Drem. Detta är inte svårt för att först gick Higor in till Drem's största värshus och tog en öl och berättade för bartendern att han skulle till Ryl. På vägen mot Ryl stötte han på en fåraherde från Drem och även till honom sade han att han var på väg till Ryl. Väl i Ryl så vet ju Ygve var Higor har tagit vägen.

Det andra är att SF befinner sig i Ryl och dit har Elva sparat Higor. Hon ber SF att bege sig in i grottan för att finna Higor.

I bägge fallen har hon bara en silverring värd 10 guldpengar att erbjuda SF.

RESEN

I grottan, men utanför porten ligger det en kalkkälla där invånarna i Ryl brukar hämta sitt vatten.

På morgonen begav sig Ygves dotter Ylva iväg de femhundra meterna för att hämta vattnen. När hon var på väg in i grottan så märkte hon en stor otäck varelse som låg inne i grottan (varelsen är resen Gladrif). Den jättestora humanoidformade, svarta varelsen vaknade och såg på henne och då vände hon sig om och sprang hela vägen tillbaka.

Du som spelledare kan låta SF sitta inne på Ygves värshus när Ylva kommer inrusande och berättar att det finns en jättestor humanoid varelse vid kalkkällan.

Ygve antar att det nog är en rese som har kommit till grottan. Ygve inser att resen måste bort från grottan, annars är risken stor att resen öppnar porten.

Ygve, som har sett sina bästa dagar, ber SF att se till att resen försvinner från grottan och för besväret skall de få en veckas gratis uppehälle i värshuset.

Om SF godtar uppdraget så följer Ygve med för att visa vägen. När SF har sett till att resen har försvunnit från platsen, så se till att de får syn på sakerna i källan. Försök att få SF att bli intresserad av skatterna som sägs finnas inne i grottan.

RYKTET

SF har av någon/några fått höra talas om de fantastiska skatterna som skall finnas i grottan.

Några exempel:

När resarnas kung dog så begravdes han i grottan tillsammans med allt vad hela stammen hade i värdesaker.

Resekungen hade en underbart vacker guldkrona utsmyckad med ädla stenar.

I grottan sägs det finnas skatter som har samlats ihop under århundraden av rån och stölder.

Försök att få SF intresserade av skatterna så de beger sig till Ryl och grottan.

INFORMATION

Sifferförklaringarna är uppställda så att först kommer det vad man ser, känner osv, sedan beskrivningar för SL och 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; 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.

Minsta träffslag för träff = TIPKO-PK.

Bästa PK som kan träffas = TIPKO-träffslaget.

När en grupp är i strid används den stridsmoral som är högst, som gruppens stridsmoral.

Anpassa alltid äventyret så att det passar SF.

NYA MONSTER

I detta äventyret finns det med ett monster som kommer in D&D Expert. Här nedan är monstrets data.

Skorpion, Jätte

Pansarklass: 2
Livstärningar: 4
Förflyttning: 45m (15m)
Antal Attacker: 2 Klor/ 1 Sting
Skada: 1-10/1-10/1-4 + gift
Antal monster: 1-6 (1-6)
RS: Krigare 2
Stridsmoral: 11
Skattetyyp: V
Livsåskådning: Ne
EP-värde: 125

En jätteskorpion är lika stor som en liten häst, och den lever i öknar, grottor och ruiner. Den attackerar vanligtvis allt den ser. Den slåss genom att gripa offret med klorna och sedan stinga. Om någon av klorna träffar har stinget +2 på träffslaget. De som blir träffade av stinget måste klara sitt RS *mot gift* eller dö efter 1 stridsrunda.

STRÖVANDE

När SF är i grottan och porten till grottan är stängd, så kan du slå 1t20 var tionde minut och slår du "20", då kommer det en strövande varelse. Låt någon av varelserna som står omtalad i nr 5 komma, men det är bara en sådan varelse som kommer.

När SF är i grottan och porten till grottan är öppen, så kan du slå 1t4 per tre minuter och slår du "4", då kommer det några av de varelser som är omtalad i nr 5.

I rum nr 14 är chansen fyrdubblad att det skall komma vandrande monster och i de angränsande rummen är chansen dubbelt så stor.

FÖRKLARNINGAR

Här nedan följer förklaringar av varje siffra som återfinns på kartan.

ALLMÄNT

Hela grottsystemet sluttar sakta mot ingången. Vanligtvis är det lika högt till tak, som det är brett. Tex i en tre meter bred korridor är det cirka tre meter högt och i ett sex meter brett rum är det cirka sex meter till taket.

De varelser som finns kvar i grottan är de starkaste rovdjuret. Dessa rovdjur har levt länge på de få insekter som kommer in genom sprickor.

I hela grottan luktar det unket.

1) En fuktig grottgång som smalnar ihop ju längre in den sträcker sig. Man ser två små ödlor som sitter långt in i gången.

Gången innehåller inget mer än de två insektsätande ödlorna. Längst in i gången finns det små springor där insekter kan komma igenom.

2) Ett smalt grottrum där det på golvet finns rester av en lägereld och runt omkring finns det tre mindre sovplatser, de är gjorda av kvistar och gräs.

Här brukar ofta barnen i byn Ryl mötas och leka. Längst in i grottan under en sten har barnen gömt en flintsten och en rostig dolk.

3) Ett grottrum där det på en gräsbädd ligger en tre meter lång människoliknande varelse. Varelsen är klädd i en gammal brunbjörnpäls och vid honom ligger det en stridsklubba. Varelsen har långa öron och i dessa hänger det blygråa droppöronhängen. Strax bakom honom finns det en stor, fylld säck.

Här inne finns resen Gladrif. Om han hör någon komma så går han ut och tittar vad det är.

I den stora säcken finns följande: 36 guldpengar, 145 silverpengar, 134 kopparpengar, två råa, halvgnagda ben från ett vildsvin och ett stort äpple.

Gladrif kom hit sent igår efter en jobb

och lång resa söderifrån. Han lade sig ner för att sova. Nu på morgonen tänker han gå ut och titta på den närmsta omgivningen för att se om resestammen kan flytta tillbaka hit.

Resen ogillar människor eftersom det var sådana som dödade hans far. Om det kommer en icke människa, som ger honom ett bra skäl, så kommer han att bege sig från området. Är det en människa som diskuterar något, så vill han diskutera med sin klubba.

Rese, Gladrif: PK 5; LT 4+1; lp 25; F 27m (9m); AA 1 Stridsklubba; S 1t6+2; RS K4; SM 10; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 125.

En stridsklubba, en sliten björnpäls och två stora tunga öronhängen av bly.

4) En kalkkälla. Kalkkällan är klar och är cirka två meter djup. Botten är täckt av sand.

Om man har tur så skymtar man glimmande guld på botten av källan. Nyligen har det förts guld från gravkammaren hit till källan. Det är den lilla undervattensbäcken som har fört med sig guldet och ringen.

Totalt så finns det nio guldpengar och en slät silverring värd 10 guldpengar i botten av källan.

5) En port. En kraftig träport med järnbeslag och ett stort hänglås som låser porten. Det finns ett flertal insekter som sitter framför porten. Nedanför porten så finns det dussintals välgödda ödlor.

Insekterna har dragits hit av lukten från urnan, men de kommer inte in genom den täta porten. Ödlorna nedanför porten har lärt sig att denna plats är utmärkt för att äta sig mätt på insekter.

Öppnas porten så kommer det att strömma in insekter. De som nu väntar utanför porten blir följande farliga monster. Det blir även flera ofarliga jätteinsekter typ fjärilar.

Rovfluga, 6: PK 6; LT 2; lp 15, 12, 9, 8, 5, 4; F 27m (9m), flyga 54m (18m); AA 1 Bett; S 1t8; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.

Immun mot jättebinas gift. Överraskar 1-4 på 1t6. Kan hoppa upp till 9m och sedan anfalla.

Dessa rovflugor flyger sedan omkring inne i grottan. De ofarliga insekterna tar grottans invånare och åter upp.

Om porten inte stängs så kommer det ständigt nya insekter. Låt det komma en flock av farliga insekter var tionde minut. Välj eller slå bland de nedanstående vilka som kommer vid de olika tillfällena. Låt det komma ofarliga insekter utöver de farliga.

Jättebi, 1t6: PK 7; LT 1/2; lp 1t4; F 45m (15m); AA 1 Stick; S 1t3+gift; RS K1; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 6.

Träffar ett anfallande jättebi dör det, och offret måste slå ett lyckat räddningsslag mot gift eller dö. I vilket fall kommer gadden att fortsätta arbeta sig in i offret kropp, och åstadkomma 1 poäng skada per runda, till dess en runda spenderas på att dra ut gadden.

Jättemyra, 2t4: PK 3; LT 4; lp 4t8; F 54m (18m); AA 1 Bett; S 2t6; RS K2; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 125.

Rovfluga, 1t6: PK 6; LT 2; lp 2t8; F 27m (9m), flyga 54m (18m); AA 1 Bett; S 1t8; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.

Immun mot jättebinas gift. Överraskar 1-4 på 1t6. Kan hoppa upp till 9m och sedan anfalla.

Jätteskalbagge (sandjägare), 1t6: PK 3; LT 3+1; lp 3t8+1; F 45m (15m); AA 1 Bett; S 2t6; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 50.

Jättespindel (krabbspindel), 1t4: PK 7; LT 2; lp 2t8; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 1t8+gift; RS K1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 25.

Överraskar på 1-4 på 1t6. Offret för dess bett måste slå ett lyckat RS mot gift eller dö inom 1t4 drag. Giftet är dock svagt och offret får fördel +2 på sitt RS.

Jättetusenfoting, 2t4: PK 9; LT 1/2; lp 1t4; F 18m (6m); AA 1 Bett; S gift; RS VM; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 5.

Dess bett gör ingen skada, men offret måste slå ett lyckat RS mot gift, eller bli sjuk i 10 dagar. Rollfigurer som inte klarar sitt RS rör sig med halv förflyttningshastighet och kan inte utföra någon annan fysisk aktivitet.



6) Ett stort grottrum. I rummet ser man fem stycken tusenfotingar som är cirka 30 cm långa. Det ligger rester av en 1,5 meter lång skalbagge.

Tusenfotingarna är den senaste stora gruppen insekter som har tagit sig in i grottan. Dessa fem överlevde färden från urnrummet och de slog sig ner här i detta rum, som var tomt efter det att Higvor dödade den stora skalbaggen som fanns här.

Tusenfotingarna provar allt som kommer in i rummet, om det är ätbart.

Jättetusenfoting, 2t4: PK 9; LT 1/2; lp 1t4; F 18m (6m); AA 1 Bett; S gift; RS VM; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 5.

Dess bett gör ingen skada, men offret måste slå ett lyckat RS mot gift, eller bli sjuk i 10 dagar. Rollfigurer som inte klarar sitt RS rör sig med halv förflyttningshastighet och kan inte utföra någon annan fysisk aktivitet.

Om man söker igenom rummet ordentligt så finner man rester av insekter och en hel del ben och metall som har tillhört äventyrare.

7) Ett grotrum som är fyllt med jättestora spindelnät.

Rummet är indelat av spindelnäten. Man ser inte igenom näten som är flera lager tjocka.

8) Ett rum vars golv är täckt av sand. I rummet finns det två stora skalbaggar av samma typ som det fanns rester av i rum nr 6. I rummet finns det även en klar kalkkälla.

De två sandjägarna anfaller omedelbart.

Jätteskalbagge (sandjägare), 2: PK 3; LT 3+1; lp 18,14; F 45m (15m); AA 1 Bett; S 2t6; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 50.

Rummet och källaren innehåller inget intressant, bara rester av insekter och få rester av troligtvis en människa.

9) Ett rum med en kalkkälla. Mitt i rummet står det en tre meter lång skorpion. Den stora skorpionen knipsar sakta med klorna, medans den höjda taggförsedda svansen svänger sakta.

Skorpionen anfaller alla varelser som kommer in i grottan.

Jätteskorpion, Stringo: PK 2; LT 4; lp 25; F 45m (15m); AA 2 Klor & 1 Sting; S 1t10/1t10/1t4+gift; RS K2; SM 11; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 125.

Om någon av klorna träffar får stinget +2 på att träffa. Den som träffas av stinget måste slå sitt RS *mot gift* eller dö efter 1 runda.

Rummet innehåller bara rester av insekter.

10) Ett mindre rum där det mitt på golvet ligger tre människoskelett. Skeletten är fullt utrustade med vapen, men deras läderbrynja är sönder slitna.

I rummet finns det två jättestora krabbspindlar som hänger på varsin sida av ingången. De attackerar alla inkräktare.

Jättespindel (krabbspindel), 2: PK 7; LT 2; lp 10,9; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 1t8+gift; RS K1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 25.

Överraskar på 1-4 på 1t6. Offret för dess bett måste slå ett lyckat RS *mot gift* eller dö inom 1t4 drag. Giftet är dock svagt och offret får fördel +2 på sitt RS.

Vid de tre resterna av människorna ligger följande: 8 guldpengar, 23 silverpengar, 45 kopparpengar, tre rostiga svärd, en knäckt båge, 10 pilar, 5 pilar med silverspetsar, 2 rostiga dolkar och 1 silverdolk.

11) I rummet står det fem svarta myror som är två meter långa.

Detta rummet är utposten för ett litet myrbo. Dessa fem myror anfaller alla inkräktare.

Jättemyra, 5: PK 3; LT 4; lp 28,22,18,15,14; F 54m (18m); AA 1 Bett; S 2t6; RS K2; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 125.



Rummet innehåller inget övrigt.

12) Ett litet rum där det står två svarta myror som är två meter långa. Bakom myrorna ser man avskrädeshögar, där det växer svampar.

Detta är myrboets matlager och drivhus av svampar.

Jättemyra, 2: PK 3; LT 4; lp 21,17; F 54m (18m); AA 1 Bett; S 2t6; RS K2; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 125.

Rummet innehåller döda insekter, men mest svampar som växer på ett lager av avskräde.

13) Ett litet rum som innehåller följande: En myrdrottning som är fem meter lång. Hon vilar på en bädd av guldsand. Åtta svarta myror som är två meter långa. Tio vita myrpuppor. En klar kalkkälla.

De åtta myrorna gör allt för att skydda drottningen och pupporna i andra hand. De fortsätter att slåss även om drottningen dör.

Jättemyra, 8; PK 3; LT 4; lp 25, 21, 20, 17, 17, 15, 12, 8; F 54m (18m); AA 1 Bett; S 2t6; RS K2; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 125.

Jättedrottningmyra, 1; PK 7; LT 8; lp 40; F 9m (3m); AA 1 Bett; S 2t4; RS K4; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 12; EP 650.

Drottningen ligger på en bädd av guldsand (värde 2000 guldpengar).

14) Är SF färre än fyra använd 14a, annars 14b.

14a) I rummet ligger det en naken människa. När han ser er så reser han sig upp, greppar ett svärd som låg bakom honom och förvandlas till en annan varelse. Varelsen är hälften människa och hälften råtta. Varelsen ler medans han svingar sitt svärd.

14b) I rummet ligger det en naken människa.

Detta är en varråtta som endast tänker på att skaffa mat. I fall 14a väntar han tills jätteråttorna från rum 15 kommer innan han attackerar. I fall 14b så ligger han still och låtsas vara medvetslös tills ett tillfälle kommer, så att han kan attackera överraskande själv och med råttorna i rum 15.

I västra väggen finns det en uthuggning som är en meter i diameter och en halv meter djup. Bakom det skyddande järngallret står det den magiska silverur-nan (se bakgrund *Urnan*). För att slita loss gallret behövs det en sammanlagd styrka på minst 30.

Varråttan, Mildrion; PK 7 (9); LT 3; lp 17; F 36m (12m); AA 1 Bett eller 1 Svärd; S 1t4 eller 1t8; RS K3; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 17; EP 50.

Kan tillkalla 1t2 jätteråttor som hjälper honom i strid. Varråttans bett kan orsaka lykantropi. Kan anta tre skepnader: Människa, människoråttan, jätteråttan.

15) Ett grotrum där det ligger två jättestora råttor. I rummet ser man även en hög med saker.

Detta är varråttans skatrum och tillhålllet för två jätteråttor.

Jätteråttan, 2; PK 7; LT 1/2; lp 4, 4; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 1t3+sjudom; RS VM; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 5.

Rättbitna varelser har 1 chans på 20 att bli smittade (slå för varje gång råttan träffar). Offret kan klara sig från att bli sjuk med ett lyckat RS *mot gift*. Misslyckas det dör offret på 1t6 dagar (1 chans på 4), eller blir sängliggande i 1 månad, oförmögen att äventyra.

Skatten består av 30 guldpengar, 57 silverpengar, 89 kopparpengar, en sköld och en röckkvarts (10,10)värd 100 guldpengar.

16) En träport som är mycket stabil. Det syns inget lås på porten.

Porten är blockerad med en balk på insidan. Det behövs minst 20 träffar på ett slag eller totalt 60 träffar för att bräcka porten.

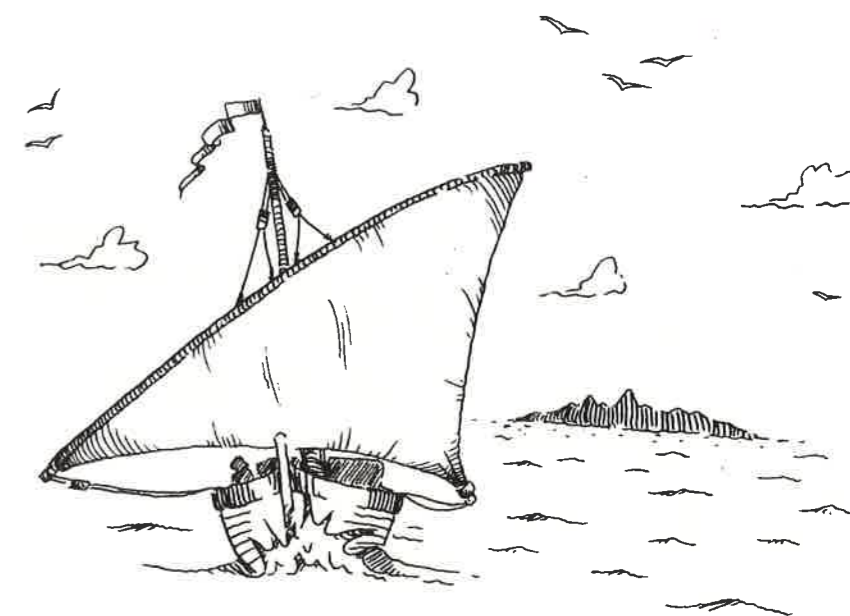
17) Ett stort grotrum där det mitt på marken vilar ett mummifierat lik av en tre meter lång humanoid varelse. Varelsen har en guldkrona på huvudet och han har en rostig plåtbrynja på sig. Vid högra handen ligger det en stridsklubba som är snyggt utsnidad med silver. På vänster arm är en rostig sköld fastsatt.

Runt varelsen ligger det guldpengar utspridda (ett par tusen). Den kalkkällan som ligger utefter östra väggen når nästan fram till varelsen och ett flertal pengar ligger i källan.

Detta är resegraven med den döde resekonungen Wagxa. Rummet innehåller inga faror.

Antalet guldpengar som ligger runt resen uppgår till 1890 stycken. Resens stridsklubba är +1 magisk. Guldkronan resen har på sig är värd 350 guldpengar.

MP





Rese (Ogre)

Resestammar förekommer sparsamt i de flesta bergsområden.

Resarnas 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 reses värden.

Resarna lever i mindre stammar och vanligtvis har de ingen direkt ledare, men förekommer detta så är ledaren oftast mycket kraftfull och vanligtvis shaman eller häxdoktor. Denne ledare har stridsmoral 11 (ej hans folk). Boningarna är oftast grottor.

Resar blir fullvuxna vid femton års ålder och de äldsta resarna kan bli uppmot 90 år innan de dör av ålderdom.

Resarnas sammanhållning är stark inom stammarna.

Resar är vanligtvis dumma och lättlurade. De använder sällan sköld i strid och när de slåss så springer de bara rakt på utan någon som helst taktik.

Kontakten mellan resestammar är sällsynt, men det är aldrig bråk. Resarna tolererar de större raserna (typ grylar, tromer, orcher, troll osv), men de mindre raserna typ vättar och kobolder ogillas av resarna. Småtroll ogillas av resarna på grund av att dom räknar de som förvuxna vättar.

Resar bryr sig inte om människor, dvärgar, alver och halvlingar, men kommer de ivägen så får de flytta på sig. Resar hatar neandertalare och anfaller dem omedelbart.

Resar kan bli upp till 2:a gradens häxdoktor (magiker) och upp till 4:e gradens shaman (präst). Men att de är detta är mycket sällsynt.

Resar talar sitt eget språk, men 10% kan tala med troll och vissa jättar. 5% av resarna kan orchernas språk.

De cirka 2,5-3 meter höga resarna hudfärg är oftast svartbrun. Hårfärgen är oftast svartblå, men kan vara grönfärgad och resens ögonfärg är vanligtvis purpur. Resens kläder är oftast gjorda av hudar och deras vapen medförs alltid.

Pansarklass : 5
Livstärningar : 4 + 1
Förflyttning : 27m(9m)
Antal attacker : 1 vapen
Skada : Enligt vapen + 2
Antal monster : 1-6 (2-12)
RS : Krigare 4
Stridsmoral : 10
Skattetyper : (Sx10) Sx100 + C
Livsåskådning : Kaotisk
EP-värde : 125

Resar är stora, människoliknande varelser, vanligtvis 2,5-3 meter höga. Som kläder använder de djurskinn och de lever oftast i grottor. När man möter en grupp på annan plats än i boningen har de 100-600 gp med sig i stora säckar. Resar hatar neandertalare och anfaller dem omedelbart.

Tabell 1

Styrka: 17 (2t4 + 12)
Intelligens: 6 (2t4 + 1)
Visdom: 8 (3t4 + 1)
Händighet: 8 (3t4 + 1)
Fysik: 17 (2t4 + 12)
Utstråling: 10 (3t6)

Tabell 2

1t100 Vapen
01-40 Knölpåk (1t4)
41-50 Spjut (1t6)
51-60 Stridshammare (1t6)
61-80 Stridsklubba (1t6)
81-90 Långsvärd (1t8)
91-95 Slagsvärd (1t10)
96-00 Annat vapen

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 mycket mer.

Sänd 4.20 kr i frimärken för prislister.

GMS-Import

Iliongränd S:374, 223 71 LUND



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.

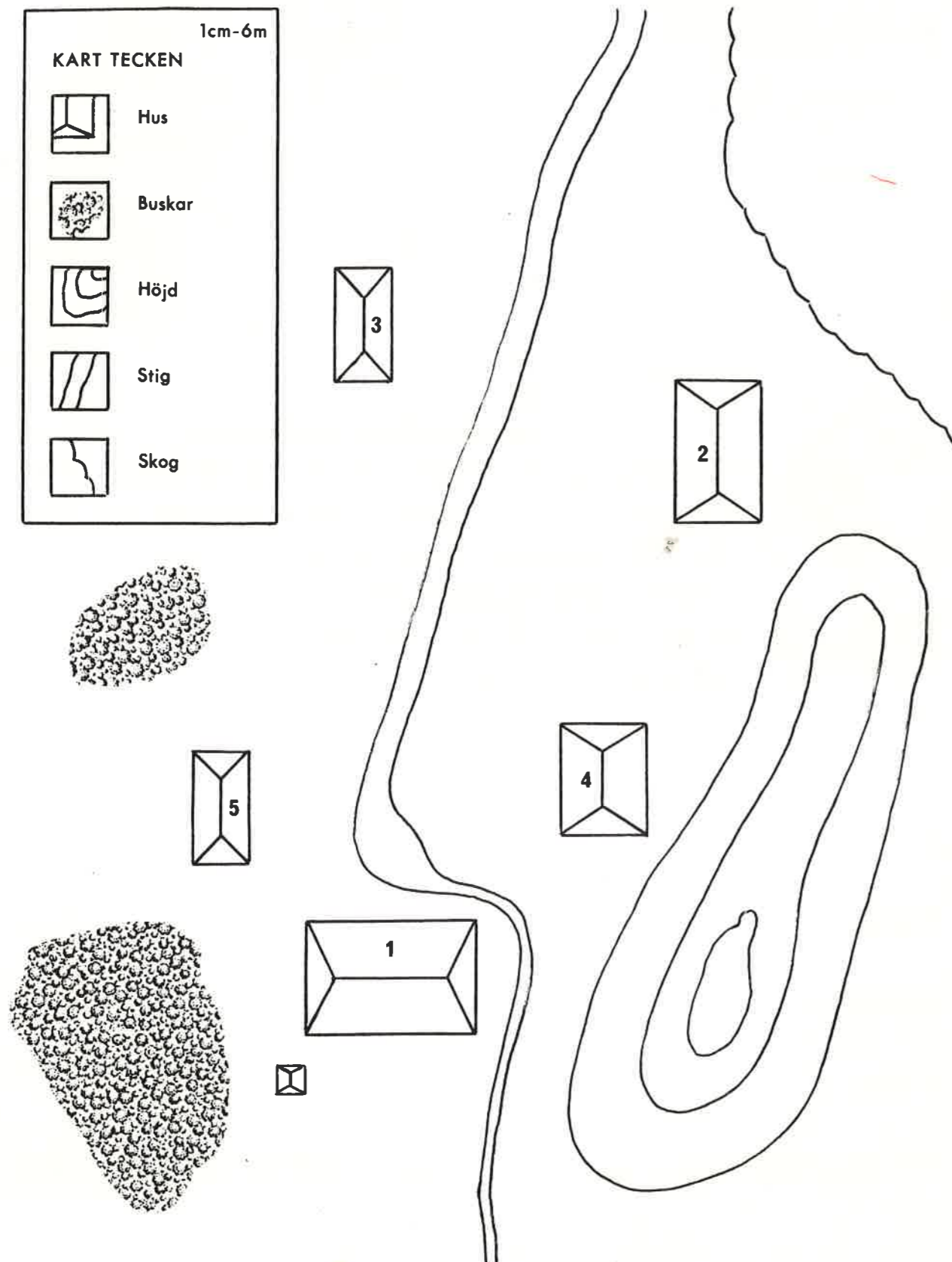
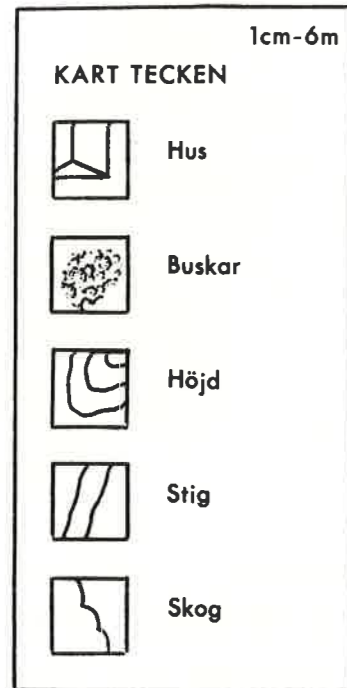
Namn

Adress

Postnr Ort

Svenska D&D förbundet Box 19040 400 12 GÖTEBORG

Byn Ryl



Byn Ryl

En liten by som ligger strax norr om gråbergen.

Historia

Byn Ryl grundades för femton år sedan. Det var Ygve Rylare med familj som slog sig ner i detta vackra område. Kort efter att Ygve hade byggt upp sitt hus här så kom hans bror Erik med familj hit.

För fem år sedan flyttade ytterligare två familjer hit och en av familjerna kom från byn Drem, där de flesta kommer ifrån. Vid samma tid skaffade sig Ygves son familj och det medförde att även han fick eget hus.

Det har aldrig hänt några stora saker vid denna by.

Idag

Området är kanske lugnt och handel sker med byn Drem och med de handelsmän som färdas utefter kungsleden som går längre norrut.

En hel del främlingar kommer för att smaka på värshusets beryktade välsmakande öl. Då och då dyker det upp främlingar som vill finna den legendariska reseskatten.

Främlingar

Främlingar mottages väl och de inbjuds till flera fester som ordnas av Ygve.

Byninvånarna litat inte riktigt på främlingar och först när de har lärt sig känna främlingar så bjuds de in i de övriga husen.

Husen

Alla husen är enplans, förutom värshuset som är en tvåvåningsbyggnad. Husen är av trä fränsett grunder och skorstenar.

Husen som är väldigt nya är av väldigt bra kvalite, men de är inte så hemst stora. Flera håller på med att bygga ut husen.

Vatten

Vatten hämtas från en grotta som ligger femhundra meter från byn. Vattnet är mycket mineralrikt och gott.

Ölen som värshuset brygger i byn och sägs vara provinsens bästa, har detta vatten som grundstomme.

HUSENS INVÅNARE

Nr 1

Ygve Rylare, 49 år, värshusvärd
Olina Rylare, 45 år, Ygves fru
Ylva Rylare, 17 år, dotter
Ulina Rylare, 12 år, dotter
Greger Rylare, 69 år, Ygves far

Familjen Rylare som grundade byn. De driver nu byns värshus som även har en liten handelsbod. Ygve kom från början från Drem och Olina träffade han i Osgion där han tjänstgjorde som soldat och hon var dotter till ett befäl.

De har även en son som heter Tolvar och har egen familj i byn. Ygve har en bror som heter Erik och även han bor i byn.

Nr 2

Erik Rylare, 40 år, bonde
Winni Rylare, 30 år, Eriks fru
Hilga Rylare, 12 år, dotter
Ture Rylare, 9 år, son
Wilma Tyrevir, 55 år, Winnis mor

Denna familj Rylare kom som andra familj till byn. De har en bondgård och driver denna och Erik sysslar även med stenhuggeri.

Erik kom från början från byn Drem och det var där han träffade Winni när hon och hennes familj var på genomresa. Familjen Tyrevir var en handelsfamilj.

Erik har en bror som heter Ygve och bor med familj i byn. Han är även farbror till Tolvar som även han har egen familj och hus.

Nr 3

Tolvar Rylare, 21 år, gruvarbetare
Rut Rylare, 17 år, Tolvars fru

Tolvar har nyss öppnat en liten gruva som ligger sjuhundra meter söderut. I gruvan utvinns Tolvar silver.

Tolvar och Rut fann varandra här i byn och gifte sig för två månader sedan.

Tolvars föräldrar bor i byn med sin familj. Tolvar har en farbror som heter Erik och bor i byn. Ruts föräldrar bor även de i byn och deras efternamn är Stenöga.

Nr 4

Hans Stenöga, 37 år, bonde
Rita Stenöga, 36 år, hans fru
Sigvar Stenöga, 18 år, son
Gina Stenöga, 12 år, dotter
Dennis Stenöga, 10 år, son
Oskar Stenöga, 4 år, son
Berit Stenöga, 64 år, hans mor
Filip Stenöga, 66 år, hans far

För fem år sedan kom familjen hit från byn Drem. De har en bondgård plus det att Sigvar är en bra jägare.

Filip är byns präst. Detta medför att han viger gifta, döper barn osv.

Hans och Rita har även en dotter som är gift med en Rylare och bor tillsammans med denne.

Nr 5

Johan Hackla, 25 år, bonde
Felina Hackla, 22 år, Johans fru
Stina Hackla, 2 år, dotter
Ulrika Hackla, 1 år, dotter

Familjen kom hit till Ryl för fem år sedan. Johan kommer ursprungligen från byn Dracca och Felina kommer från staden Tzarsim. Felinas föräldrar var mycket kritiska till äktenskapet och det medförde att de flyttade mycket långt hemifrån.

Felinas far var magiker och hon kan lite inom magins konst.

Övrigt

Detta är en by som du kan använda till dina äventyr plus att byn hör till äventyret **Graven**.

MP

TALISMAN



Typ: Fantasispel, "duell".

Skala: Var och en spelar en varelse.

Komplexitet (1-5): 2

Spelbarhet (1-5): 4

Speltid: En till sex timmar.

Tillverkare: Games Workshop

Första utgåvan: 1983

Pris:

TALISMAN 162:-

Expansion 84:-

The Adventure 84:-

Talisman-lådan innehåller spelplan, figurer med tillbehör, olika kort, en t6 tärning och regelhäfte.

Regelboken: En A4 häfte på 8 sidor. Själva reglerna är på sex sidor och dessa är enkla och uppdelade i 20 paragrafer. Sista sidan i regelhäftet är ett flödesschema som är bra att följa innan man har lärt sig det utantill.

Spelplanen: Spelplanen är gjord av hårdpapp och är drygt en halv gång halv meter när de fyra delarna har förts samman. Spelplanen är välgjord med bra teckningar och fint fyrfärgstryck.

Figurer: Det finns totalt fjorton olika varelser som man kan spela. Var och en består av ett litet karaktärspapper och en pappfigur med plastfot. Karaktärspappret och pappfigurerna är av tjockt papper och är fint gjorda (bra tecknat och fyrfärg). Till figurerna hör även små brickor som visar vad man har för tillfället i strength (styrka), craft (intelligens), gold (guld) och lives (liv).

Olika kort: Till spelet hör en massa kort. 104 äventyrskort, 24 formelkort, 28 varukort, 4 talismankort, 4 paddkort och 4 inställnings kort. Dessa kort är som övrigt, dvs fint tecknade och fyrfärg.

Tärning: Det finns en sexsidig tärning till spelet, men det är bäst om man har fler sexsidiga tärningar när man spelar.

Spelet är ett fantasispel för två till sex spelare. Ju fler spelare desto bättre blir spelet.

Spelet går ut på att man skall slå ut de övriga spelarna och det gör man lättast genom att nå centrum på spelplanen. Man börjar i "yttre zonen" där man går omkring och skaffar sig följeslagare, saker och höjer sina värden. När man känner sig mogen försöker man komma upp till "mitten zonen" där det är svårare (det händer att man kommer dit av misstag" och när man känner sig redo för den "innersta zonen" så segar man sig igenom den till centrum där kronan finns.

Några exempel på varelser man kan spela: Troll (stark, men dum), Tjuv (de andra håller sig långt ifrån), Druid (du har den inställning som behagar dig för tillfället) och Alv (du lämnar ogärna den trygga skogen).

Varje spelare börjar med fyra liv och det medför att man inte förlorar direkt på otur och har man under fyra liv kvar är det ganska lätt att få upp det till fyra igen.

Spelet är ganska lätt att lära sig och det händer saker. En stor fördel är att man kan låta spelare hoppa in i spelet när som helst och det är inte hela världen om en spelare slutar mitt i ett parti.

Det finns två tillbehörslådor och de är dessa:

Talisman expansion set: Innehåller extra karaktärer, formelkort, äventyrskort.

Talisman the adventure: Innehåller extra karaktärer, formelkort, äventyrskort, A4 karaktärspapper och fem nya saker man kan finna i centrum.

MP

JUNTA



Typ: Diplomatspel i nutida bananrepublik.

Skala: Man är ledaren för en mäktig familj.

Komplexitet (1-5): 2

Spelbarhet (1-5): 4

Speltid: Två till fem timmar.

Tillverkare: West End Games Inc

Första utgåvan: 1979

Pris: 189:-

Junta-lådan innehåller följande: Brickor, regelhäfte, spelplan, kort och tärningar.

Regelhäftet: Ett häfte på tolv sidor. Reglerna är lätta och bra skrivna, plus att det finns bra exempel.

Spelplanen: En spelplan av hyfsad kvalitet. Cirka 55cm x 43cm och den är av hårdpapp. Den kunde ha varit snyggare färglagd och ritad.

Brickor: 160 brickor som symboliserar styrkor och andra halvan är brickor som håller reda på var man befinner sig.

Kort: Det finns 96 penninglappar som är blåa och kunde vara av bättre kvalitet. Det finns 72 spelkort som är hyfsade, men kunde vara av tjockare papp.

Tärningar: Det finns tre sexsidiga tärningar med spelet.

Spelet är mest diplomati och är för två till sju spelare, men det är bäst att vara sju spelare.

Den spelare som har mest pengar på sitt schweiziska bankkonto vinner spelet. Detta medför att man gör allt för pengarna.

Dessa poster finns det: President, Inrikesminister, General 1-3, Flygvapenchef och Admiral.

President: Kontrollerar palatsvakten, väljer regeringen och håller i budgeten.

Inrikesminister: Kontrollerar polisen, sköter hemliga polisen (som har våldsamma metoder) och tar hand om straffandet av återvändande flyktingar.

Generalerna: Kontrollerar en brigad var.

Flygvapenchef: Har bombflyg och fallskärmsjägare.

Admiral: Kontrollerar flottan (kanonbåten) och marinkåren.

Man börjar med att välja presidenten som är det bästa att bli, sedan väljer presidenten resten av regeringen. Av övriga är inrikesministern det bästa. Efter detta drar presidenten budgeten och suckar över hur dåligt år det är (de andra spelarna ser ej hur mycket pengar det blir i budgeten, så presidenten säger varje år att det är katastrofalt dålig budget). De övriga spelarna begär vad de skall ha i lön. Presidenten ger sedan till de övriga vad han vill och behåller resten själv (och hoppas på att budgeten röstas igenom, annars är det stor risk att det blir en ny president).

I spelet försöker man lönmörda varandra och är någon missnöjd med budgeten försöker han få med sig fler att göra kupp och då blir det hårda stadsstrider för att kontrollera huvudstaden.

Spelet är lömskt och bra. Det gäller att fiffla lagom och mörda i rätt ögonblick, och när kupper genomförs bör man stå på den segrande sidan.

Spelet är värt sitt pris för dig som gillar diplomatspel.

MP



FLAT TOP



Typ: Andra världskrigssimulation av sjö och luftstriderna i Stilla havet.

Skala: Varje hex är 32 kilometer och kartan är cirka 78 gånger 44 hex stor. Enheterna representerar tre eller flera plan, ett stort fartyg eller flera små. Varje spelomgång är en timma.

Komplexitet (1-5): 4

Spelbarhet (1-5): 3

Speltid: Minst fyra timmar, mycket beroende på scenario som spelas. Räkna med dygn om det är stora scenario.

Tillverkare: Avalon Hill

Första utgåvan: 1981

Pris: 264:-

Den tunga flat top-lådan innehåller följande: Regelhäfte, spelplan, enheter, operations papper, hjälppapper och anteckningsblock.

Regelhäftet: Den 36-sidiga regelhäftet består av 19 sidor regler, fem scenarion, fyra sidor extra regler, en sida noteringar och tre sidor historiska kommentarer. Regelhäftet är i tvåfärg. Reglerna är hyfsade, men kunde vara bättre ordnade. Det är bra med kommentarer och historiska noteringar.

Spelplanen: Spelplanen är tvådelad och varje del viks två gånger, ändå är det mycket hög kvalitet på spelplanen. Spelplanen är lite steriliserad vilket medför att den ser lite tråkig ut, men spelet underlättas.

Enheter: Det finns 1300 enheter. Fyra femtedelar är stridande marker och resten är markerande brickor. Markerna är enfärgade med svarta siuletter och markeringar.

Operations papper: Varje sida har två A4 papper där de håller reda på vad flygplanen sysslar med.

Hjälppapper: Papper med nödvändiga tabeller och fakta.

Anteckningsblock: Där man noterar var enheterna befinner sig och håller reda på ammunition och bränsle.

Spelet är ett krigsspel för två spelare (det går bra att vara fler om man delar upp styrkorna och spelar lag). Det är USA mot Japan 1942.

Spelet är inget för nybörjare. Dragen går långsamt och det är en hel del bokföringsarbete man sysslar med. Spelet är intressant, men man känner att det blir segt efter ett tag. De fem scenariona räcker till.

Ett förslag till regeländring som medför mindre slump är att man använder 2t6 istället för 1t6. Detta medför att 2-3 = -2, 4-5 = -1, 6-8 = 0, 9-10 = +1, 11-12 = +2.

De som bör ha spelet är vana krigsspelare. Fördelen med spelet är att systemet är eget och det är alltid kul att testa nya saker.

MP



UTSEENDE

I alla rollspel har man nog råkat ut för problem när det gäller utseende t.ex. när man skall beskriva en person. Orgi-nella utseenden ger mer insperation till smeknamn och skällsord. Som till exem-pel när Buff träffar på bråkmakaren Gruff.

Gruff har just förlorat pengar och är på dåligt humör. Han klappar Buff på flinten och säger, "Jag ser att du har varit och fått skallen polerad." Buff är ju inte den som tiger och tar emot utan svarar, "Inte dåligt av dig att kunna se det med tanke på den stora potatisen mitt i ansiktet som skymmer sikten" och placerar knytnäven på nämnda kroppsdel.

Här följer nu en del tabeller om perso-ners utseende:

Människa

Människa: Det hoppas jag de flesta vet hur en sådan ser ut.

1T1000 Ögonfärg

001-001 Gula
002-006 Gulgröna
007-016 Gröna
017-161 Ljusblåa
162-362 Blåa
363-507 Blågrå
508-752 Ljusbruna
753-997 Mörkbruna
998-998 Svarta
999-999 Melerade
000-000 Röda

Slår man 000 är det 80% chans att man är *albino*. Det innebär att kroppen saknar alla färgpigment, så huden och håret blir kritvitt och i ögonen ser man det röda blodet. Man tål inte sol bra efter-som det är hudens färgpigment som skyddar.

Undvik att låta SF bli albino.

1T1000 Hårlängd, kvinna

001-001 Flint
002-008 Stubb
009-028 Punk
029-060 Kort
061-130 Öronsnibbslångt
131-524 Axellångt
525-842 Skulderbladslångt
843-942 Midjelångt
943-995 Höftlångt
996-000 Knållångt

1T1000 Hårlängd, man

001-010 Flint*
011-130 Stubb
131-160 Punk
161-660 Kort
661-940 Öronsnibbslångt
941-990 Axellångt
991-995 Skulderbladslångt
996-998 Midjelångt
999-999 Höftlångt
000-000 Knållångt

*En del är rakade och andra är naturligt hårlösa, men detta beror på stor del på åldern. Grundchansen är 001 att man är naturligt skallig och sedan ökar chansen med 1 promille per tre år över 20 och när de tio promillena som flint har är slut, då är det de första proillechansen-erna av vardera hårlängd.

1T1000 Hårtyp

001-290 Rakt
291-580 Lätt vågit
581-660 Vågit
661-740 Lockit
741-820 Krulligt
821-900 Krusigt
901-970 "Ris"
971-000 Korkskruv

1T1000 Hårfärg

001-010 Vit
011-060 Blond
061-135 Askblond
136-225 Mörkblond
226-350 Hasselnötsbrun
351-500 Kastanjebrun
501-675 Chokladbrun
676-705 Halmgul
706-735 Guldgul
736-775 Gyllenbrun
776-805 Morotsröd
806-835 Kopparröd
836-850 Ljusgrå
851-870 Mellangrå
871-890 Mörkgrå
891-900 Silver
901-000 Svart

Ju äldre man blir desto större chans är det att man blir gråhårig. För en män-nisko slår du för var femte år över 30 om denne blir gråhårig. Chansen är 5% och chansen ökar med 3% per fem år över 35.

1T1000 Näsans stil

001-400 Rak
401-800 Klassisk
801-845 Trubbig
846-885 Platt
886-925 Krokig
926-965 Upp-
966-000 Potatis

1T1000 Näsans storlek

001-100 Liten
101-900 Normal
901-980 Stor
981-000 Jätte

1T1000 Hudens färg

001-020 Vit
021-900 Ljusbrunt
901-945 Brun
946-980 Mörkbrun
981-988 Gul-ton
989-996 Röd-ton
997-000 Svart

1T1000 Skägg & Mustasch

001-400 Slåtrakad
401-600 Mustasch
601-700 Skägg
701-000 Skägg och mustasch

Kvinnor har varken skägg eller mus-tasch.

1T1000 Längd

001-001 125 + 1t10cm
002-010 135 + 1t10cm
011-050 145 + 1t10cm
051-150 155 + 1t10cm
151-300 165 + 1t10cm
301-700 175 + 1t10cm
701-850 185 + 1t10cm
851-950 195 + 1t10cm
951-990 205 + 1t10cm
991-999 215 + 1t10cm
000-000 225 + 1t10cm

Kvinnor får -10cm i längd.

Vikt

Vikt kan du beräkna såhär:

Styrka x Fysik x Längd (i cm) = V

V/660 + 40 kg = Vikten för män
V/660 + 35 kg = Vikten för kvinnor

Alv

Alv: En alv är slank och behagfull, med fina anletsdrag och spetsiga öron.

1T1000 Ögonfärg

001-020 Gula
021-170 Gulgröna
171-970 Gröna
971-975 Ljusblåa
976-985 Blåa
986-990 Blågrå
991-996 Ljusbruna
997-997 Mörkbruna
998-998 Svarta
999-999 Melerade
000-000 Röda

Slår man 000 är det 80% chans att man är *albino*. Det innebär att kroppen saknar alla färgpigment, så huden och håret blir kritvitt och i ögonen ser man det röda blodet. Man tål inte sol bra efter-som det är hudens färgpigment som skyddar.

Undvik att låta SF bli albino.

1T1000, Hårlängd kvinna

001-001 Flint
002-002 Stubb
003-003 Punk
004-010 Kort
011-117 Öronsnibbslångt
118-217 Axellångt
218-417 Skulderbladslångt
418-800 Midjelångt
801-950 Höftlångt
951-000 Knållångt

1T1000 Hårlängd, man

001-001 Flint
002-003 Stubb
004-010 Punk
011-125 Kort
126-450 Öronsnibbslångt
451-800 Axellångt
801-997 Skulderbladslångt
998-998 Midjelångt
999-999 Höftlångt
000-000 Knållångt

1T1000 Hårtyp

001-440 Rakt
441-810 Lätt vågit
811-840 Vågit
841-870 Lockit
871-900 Krulligt
901-930 Krusigt
931-935 "Ris"
936-000 Korkskruv

1T100 Hårfärg

001-010 Vit
011-020 Blond
021-070 Askblond
071-170 Mörkblond
171-220 Hasselnötsbrun
221-320 Kastanjebrun
321-520 Chokladbrun
521-522 Halmgul
523-524 Guldgul
525-534 Gyllenbrun
535-536 Morotsröd
537-538 Kopparröd
539-548 Ljusgrå
549-598 Mellangrå
599-748 Mörkgrå
749-800 Silver
801-000 Svart

Ju äldre man blir desto större chans är det att man blir gråhårig. För en alv slår du för var femte år över 30 (räknat i människans ålder jämfört med alvers ålder) om denne blir gråhårig. Chansen är 5% och chansen ökar med 3% per fem år över 35.

1T1000 Näsans stil

001-490 Rak
491-990 Klassisk
991-992 Trubbig
993-994 Platt
995-996 Krokig
997-998 Upp-
999-000 Potatis

1T1000 Näsans storlek

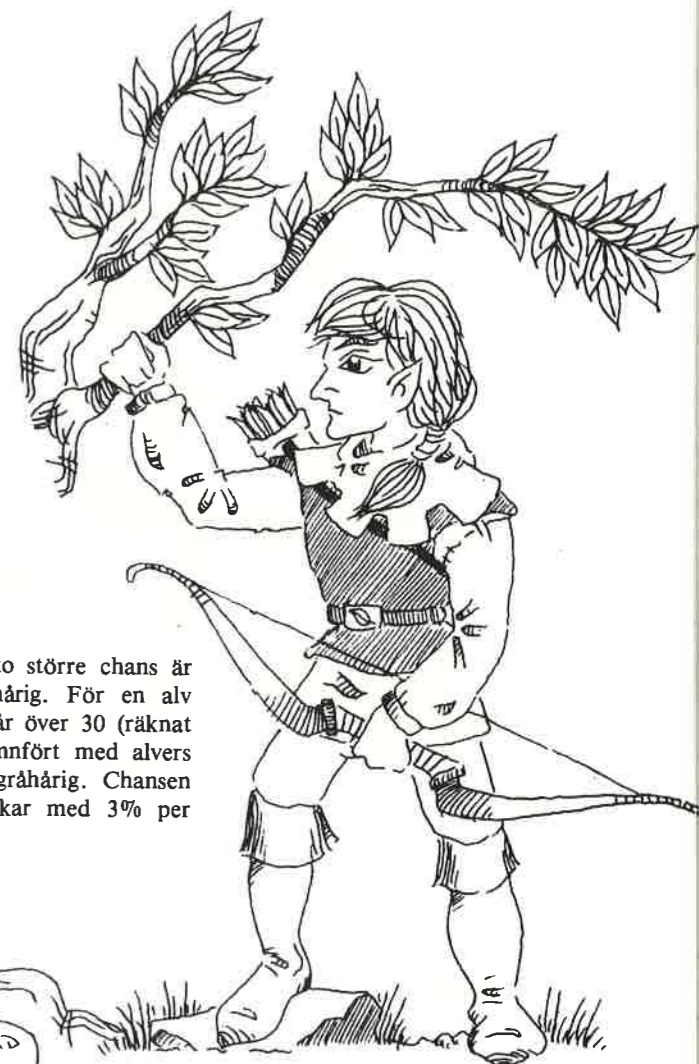
001-150 Liten
101-980 Normal
981-995 Stor
996-000 Jätte

1T1000 Hudens färg

001-050 Vit
051-350 Ljusgrön
351-400 Grönsilver-tonat
401-700 Grönblå tonat
701-900 Ljusgrönbrun
901-000 Ljusblågrön

Skägg & Mustasch

Alver är alltid slåtrakade.



1T1000 Längd

001-002 115 + 1t10cm
003-045 125 + 1t10cm
046-140 135 + 1t10cm
141-300 145 + 1t10cm
301-700 155 + 1t10cm
701-860 165 + 1t10cm
861-955 175 + 1t10cm
956-998 185 + 1t10cm
999-000 195 + 1t10cm

Kvinnor får -10cm i längd.

Vikt

Vikt kan du beräkna såhär:

Styrka x Fysik x Längd (i cm) = V

V/1175 + 37 kg = Vikten för män
V/1175 + 33 kg = Vikten för kvinnor

Halvling

Halvling: En halvling är en kort halv-människa och ser närmast ut som ett människobarn med något spetsiga öron.

IT1000 Ögonfärg

001-001 Gula
002-002 Gulgröna
003-003 Gröna
004-004 Ljusblåa
005-005 Blåa
006-006 Blågrå
007-497 Ljusbruna
498-997 Mörkbruna
998-998 Svarta
999-999 Melerade
000-000 Röda

Slår man 000 är det 80% chans att man är *albino*. Det innebär att kroppen saknar alla färgpigment, så huden och håret blir kritvitt och i ögonen ser man det röda blodet. Man tål inte sol bra eftersom det är hudens färgpigment som skyddar.

Undvik att låta SF bli albino.

IT1000 Hårlängd, kvinna

001-001 Flint
002-008 Stubb
009-028 Punk
029-060 Kort
061-130 Öronsnibblångt
131-524 Axellångt
525-842 Skulderbladslångt
843-942 Midjelångt
943-995 Höftlångt
996-000 Knållångt

IT1000 Hårlängd, man

001-010 Flint*
011-130 Stubb
131-160 Punk
161-800 Kort
801-995 Öronsnibblångt
996-996 Axellångt
997-997 Skulderbladslångt
998-998 Midjelångt
999-999 Höftlångt
000-000 Knållångt

*En del är rakade och andra är naturligt hårlösa, men detta beror på stor del på åldern. Grundchansen är 001 att man är naturligt skallig och sedan ökar chansen med 1 promille per tre år över 20 (räknat i människas ålder jämfört med halvlingens ålder) och när de tio promillena som flint har är slut, då är det de första proillechanserna av vardera hårlängd.

IT1000 Hårtyp

001-290 Rakt
291-580 Lätt vågigt
581-660 Vågigt
661-740 Locket
741-820 Krulligt
821-900 Krusigt
901-970 "Ris"
971-000 Korkskruv

IT1000 Hårfärg

001-010 Vit
011-060 Blond
061-135 Askblond
136-225 Mörkblond
226-350 Hasselnötsbrun
351-500 Kastanjebrun
501-675 Chokladbrun
676-705 Halmgul
706-735 Guldgul
736-775 Gyllenbrun
776-805 Morotsröd
806-835 Kopparröd
836-850 Ljusgrå
851-870 Mellangrå
871-890 Mörkgrå
891-900 Silver
901-000 Svart

Ju äldre man blir desto större chans är det att man blir gråhårig. För en halvling slår du för var femte år över 30 (räknat i människans ålder jämfört med halvlingarnas ålder) om denne blir gråhårig. Chansen är 5% och chansen ökar med 3% per fem år över 35.

IT1000 Näsans stil

001-400 Rak
401-800 Klassisk
801-845 Trubbig
846-885 Platt
886-925 Krokig
926-965 Upp-
966-000 Potatis

IT1000 Näsans storlek

001-800 Liten
801-980 Normal
981-999 Stor
000-000 Jätte

IT1000 Hudens färg

001-600 Ljusbrunt
600-900 Brun
901-988 Mörkbrun
989-000 Gråbrun

IT1000 Skägg & Mustasch

001-990 Slåtrakad
991-995 Mustasch
996-998 Skägg
999-000 Skägg och mustasch

Kvinnor har varken skägg eller mustasch.

IT1000 Längd

001-001 68 + 1t4cm
002-010 72 + 1t4cm
011-050 76 + 1t4cm
051-150 80 + 1t4cm
151-300 84 + 1t4cm
301-700 88 + 1t4cm
701-850 92 + 1t4cm
851-950 96 + 1t4cm
951-990 100 + 1t4cm
991-999 104 + 1t4cm
000-000 108 + 1t4cm

Kvinnor får -4cm i längd.

Vikt

Vikt kan du beräkna såhär:

Styrka x Fysik x Längd (i cm) = V

V/1650 + 26 kg = Vikten för män
V/1650 + 24 kg = Vikten för kvinnor

Kommer

I nästa nummer av tidningen som kommer i Juli kommer utseendetabeller för dvärgar och lite komplement.

MP



Hej igen!

Den här gången tänker jag ägna mig helt och hållet åt att berätta om alla nya spel och tillbehör som har strömmat in från USA och England.

Från TSR har anlänt I12: *The Egg of Phoenix*, ett äventyr av Frank Mentzer gjort innan han tog farväl av TSR. Dessutom kan vi njuta av C6: *The Official RPGA Tournament Handbook* som förklarar för oss hur man gör riktiga turneringsäventyr (där hör ni alla konventsarrangörer) och bjuder på två exempel. Till D&D Blackmoor välkomnar vi DA3: *The City of the Gods*, och om ni tyckte att DA2:s omslag var lite udda i vissa detaljer är det ingenting mot detta.

Även skönlitteratur har det kommit från TSR. Tracy Hickman/Margaret Weis har inte legat på latsidan. En ny trilogy, *Dragonlance Tales*, är under uppsegling och inleds med *The Magic of Krynn*. Och, för de riktiga fansen, *Dragonlance Sourcebook*, *Leaves from the Inn of the Last Home* en samling udda bakgrundsmaterial från Krynn.

Trodde ni att *Greyhawk Adventures* skulle ta slut med Gary Gygax trodde ni fel. Rose Estes för pennan i volym 3: *Master Wolf*, som är i mitt tycke av betydligt högre klass än de föregående.

Nå, vad gör då GG och kompani? Ja, enligt annonserna från New Infinities Productions håller de på med en hel massa. I maj/juni brakar det loss, säger de, och ut kommer en hel rad titlar. Bland annat ett nytt rollspel - *Cyborg Commando*, ett robotrollspel (Oh no, not again!).

Men, det verkar som om fler amerikanska företag har använt de mörka vinterkvällarna till något produktivt. Chaosium bjuder på en hel del smågott. Till *Call of Cthulhu - Terror Australis*, bakgrundsmaterial för Australien och tre häresande äventyr på denna kontinent.

Till *Pendragon - The Grey Knight*, ett äventyr för 4-8 djärva riddare av det runda bordet, och till *Eternal Champion - The Shattered Isle*, ett äventyr som kan användas till antingen *Stormbringer* eller *Hawkmoon*.

Från Mayfair/Roleids kommer ett AD&D-äventyr (Usch! Nej! Fy! Så får man väl inte säga högt?) för 3-5 rollfigurer av graderna 6-8: *Crystal Barrier*.

ICE serverar till MERP *Havens of Gondor*, ett äventyr, och *Havens of Gondor*, en kampanjmodul. Dessutom *Rolemaster Combat Screen*, en speledarskärm (med en välbekant bild) och ett 16-sidigt referenshäfte med alla tabeller. (Ni trodde väl inte att man fick plats med alla dem på insidan av en

skärm?)

GDW paketet innehåller *Gateway to the Spanish Main* till *Twilight 2000*, ett äventyr ombord på en gammal fregatt (*USS Constitution*) i Karibiska sjön, och *Energy Curve* till *Traveller 2300*, ett äventyr för en grupp skeppsbrutna äventyrare.

Från Columbia Games kommer *Kaldor* och *Tharda* till HARN, och från Avalon Hill har *Knights of the Air* äntligen tagit sig hit. (Visst har det tagit lång tid, men det är ju ett flygspel med plan från första världskriget och de gamla karrorna gick inte så fort).

Se där, det var ju en hel del. Men nu är det hög tid att packa kappsäcken och dra till GOTHCON. Vi ses där!

Mikael Börjesson

