



TITAN GAMES

We play by the rules

VÄGEN TILL ÄVENTYRET!



Sveriges största specialbutik för konflikt- och rollspel

Besöksadress
Gibraltargatan 22

Telefon
031-811215

Postadress
Box 19040
400 12 Göteborg

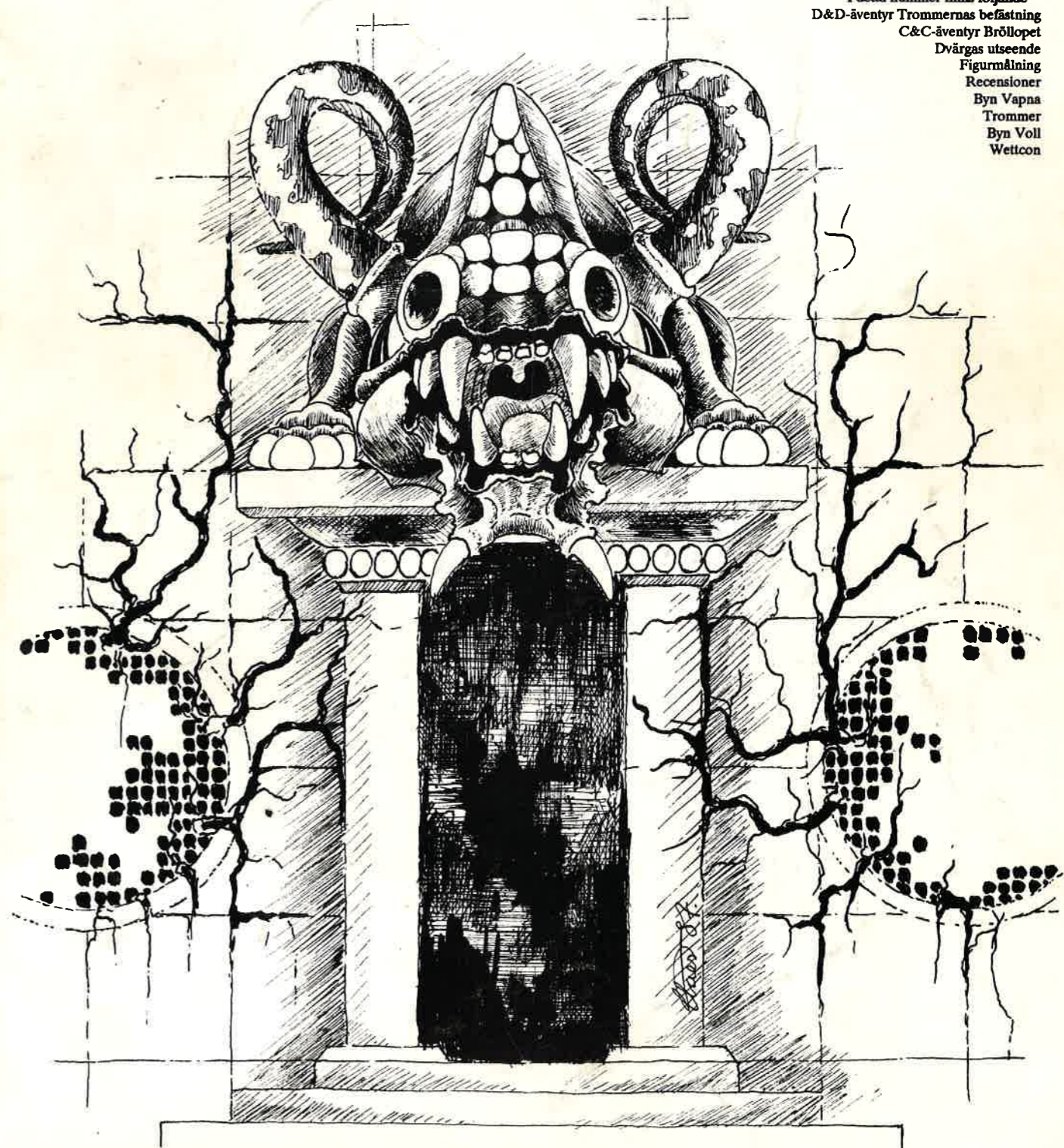
Rollspelstidningen

Legend

Nr 5

Juni 1987
Ca pris 25:-

I detta nummer finns följande
D&D-äventyr Trommernas befästning
C&C-äventyr Bröllopet
Dvärgas utseende
Figurmålning
Recensioner
Byn Vapna
Trommer
Byn Voll
Weticon



PROLOG

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

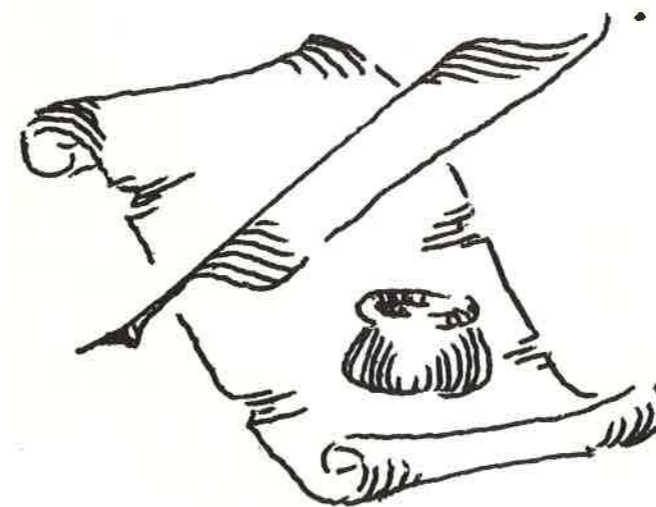
Denna tidning är främst till för dig som spelar D&D, men tidningen innehåller även annat smått och gott och i detta numret är det ett Call of Cthulhu äventyr, spelrecensioner och annat. Självklar finns det ett D&D-äventyr och tillhör till D&D i detta numret.

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

Ni som anordnar konvent kan gärna skicka in ett uppslag för att få gratis reklam till ert konvent. Jag kan ej garantera att jag får plats med annonsen, men troligtvis.

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 Trommernas befästning	4
Trommer	16
Byn Vapna	17
Byn Voll	18
Figurmålning	20
Dvärgas utseende	21
C&C-äventyr Bröllopet	22
Wettcon	28
Recensioner	30
Diverse	30

En hel-årsprenumeration på LEGEND kostar 150 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:

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

D & D

DUNGEONS & DRAGONS

Äventyr för D&D Basregler

Trommernas befästning

BAKGRUND

Under molnbergsön finns det en underjordisk by, som befolkas av mörkalver (se appendix för information om mörkalver).

Djupt under molnbergen finns det många grottor och gångar, dessa grottor är befolkade av flera varelser som föredrar att bo under marknivån. De största stammarna i underjorden är dvärgar, vättar och tomtar. Dvärgarna och tomtarna slåss sedan århundraden tillbaka mot vättar och mindre stammar av kobolder, resar och enstaka mörkalver.

Alla invånarna i molnberg komplex har hört talas om och förr i tiden känt på kraften från den mäktiga magiker som sedan länge skyddar de tre människobyarna som finns på fastlandet nordväst om molnbergsön. Detta har medfört att ingen av invånarna under molnbergen har velat eller vågat störa människorna, som är totalt ovetande om dessa stora stammar av varelser.

Mörkalverna som är väldigt få klarar sig mot dvärgar och tomtar, men de vinner heller inga strider mot dessa. Mörkalverna har alltid törstat efter rikedomar som finns hos andra och de går väldigt listigt och dolt tillväga för att få tag i dessa.

Nilma Herzima, en mörkalvinna, upptäckte för fem månader sedan en gång som gick från molnbergsön ända till den övergivna befästningen Yglar.

Denna grottgång byggdes av en liten grupp av dvärgar som hade kommit ifrån resten av sin stam och nu var omringade av vättar. Dvärgarna byggde gången för att fly undan från vättarna. Detta hände för 105 år sedan, då människorna bebodde fästningen Yglar.

Dvärgarna dök upp i befästningen just när den anfölls av orchpirater. De tillkomna dvärgarna hjälpte försvararna och lyckades driva tillbaka piraterna. Människorna i befästningen tackade dvärgarna genom att ge dem mat och utrustning. De krigströtta dvärgarna ville helst inte återvända till molnbergsön där det rådde ett evigt krig.

Människorna berättade att i norr bortom skogen fanns det en stor bergskedja som tordes vara obebodd. Dvärgarna begav sig norrut till ett okänt öde, efter att de hade förseglat och dolt den gång de kommit igenom.

Mörkalvinnan undersökte omgivningen under de närmsta nätterna, efter det att hon kommit fram till befästningen. Hon fann tre rika byar och inget spår av den fruktade magiker hon har hört talas om. Nilma förhållade John Dorde i gruvbyn och från honom fick hon veta att magikern inte hade syns till på tre år och att han nog befann sig i sitt hem som antogs ligga i Ensamma berget. Det gick rykten bland byborna att magikern var mycket sjuk och kanske redan död.

Sex trommer och deras hyenor hade strövat ner till detta område för att kunna finna något ätbart och varför inte rikedomar.

Trommerna fann befästningen övergiven och bestämde sig för att övernatta där. Samma natt kom mörkalvinnan och hon lejde trommerna.

Trommerna begav sig till boskapsbyn där de rövade bort sju hästar. Under tiden som trommerna skaffade hästar, mat och gjorde iordning befästningen, så skaffade mörkalvinnan fram mörkalvs pansar och vapen som passade till trommerna.

Nu var trommerna rustade för att kunna utföra det som Nilma hade gett de i uppdrag att utföra. På natten för fyra månader sedan red de in i gruvbyn och begärde att de skulle få så mycket värdesaker och mat som rymdes i fyra stora sadelväskor. Fem bybor grep sina vapen för att köra bort trommerna, men de två trommerna som hade mörkalvsarmborstar träffade med varsin pil och sövde två bybor. De tre övriga byborna drog sig tillbaka. Trommerna fick vad de begärde och tog med sig de två sövda männen. Trommerna lämnade byn efter att ha sagt detta:

Vi återkommer en gång per månad och begär samma som nu och försöker ni få hit någon som tror sig kunna hjälpa er, så kommer ni aldrig mer att få se dessa två igen. Följer ni vad vi har sagt så lämnar vi tillbaka fångarna nästa månad.

Under dan som de fyra trommerna hämtade "skatt" i gruvbyn, så hade mörkalvinnan funnit en grottgång in i ensamma berget och hon antog att detta var ingången till magikers bostad. Nilma vågade sig inte in i grottgången, men placerade ut en av hennes två "levande metallstatyer" här för att hindra andra från att komma in till magikern där kanske byinvånarna skulle finna någon hjälp mot henne.

En vecka senare begav sig trommerna till kustbyn och tog även där ut "skatt", men med den skillnaden att ingen gjorde motstånd och efter ytterligare en vecka tog de ut "skatt" från slättbyn och där dödade de en man som gjorde motstånd.

Mörkalvinnan märkte att allt flöt som hon ville och med den förstärkta befästningsvakten, så behövdes hon inte i befästningen längre utan kunde återvända till sitt hem. Hon återkommer till borgen i slutet av varje månad och tar då med sig så mycket som hennes "levande metallstaty" klarar av att bära. Den första veckan i varje månad hämtar trommerna "skatt" i gruvbyn, andra veckan i varje månad hämtar de "skatt" från kustbyn och tredje veckan i månaden hämtar de "skatt" från slättbyn. Mörkalvinnan kommer i slutet av varje månad för att hämta sin del av "skatten".

För tre månader sedan försökte fem byinvånare med Ryl Ival nå magikern i Ensamma berget, men de stoppades av mörkalvinnans "levande metallstaty". En av byinvånarna dog och tre blev sårade.



För två månader sedan slöt sig invånare från de tre byarna ihop för att anfälla trommerna. De hade sparat sig fram till att de höll till i den gamla befästningen längst ut på udden. Det var 18 bybor som begav sig mot befästningen. Johan som är förhådd av mörkalvinnan förrådde de andra byborna, genom att berätta för trommerna i befästningen att det var bybor på väg mot befästningen.

De 18 byborna slog nattläger i ravinen som leder mot befästningen. Trommerna och mörkalvinnan, som råkade befinna sig i Yglar, begav sig under natten iväg mot ravinen där byborna fanns. Nilma lade ett sövande moln mitt bland byborna som sövde de sju vakna människorna. De övriga byborna flydde när de vaknade av att trommerna stormade in bland dem.

Tiden har gått och nu träder spelarfigurerna in.

INLEDNINGAR

Här följer två olika inledningar som man kan använda, kombinera eller få inspiration av, så att man kan konstruera egna inledningar som passar.

Handelsman försvunnen

Spelarfigurerna befinner sig i ökenstaden Sudurs.

Familjen Gramar har under de senaste tio åren haft ett handelsutbyte med de tre byarna som ligger vid kusten, långt söderut. Familjen har främst sålt glas, tyger, kryddor och fina konsthantverk. Man har i byarna främst köpt metall, pärlor och mat.

För nio veckor sedan begav sig Fredrik Gramar med två män, ner till byarna i söder för att idka handel. Han hade med sig följande:

En vagn med två draghästar, en ridhäst, glasföremål, tyger där det ingick siden, flertal kryddor och tre fina konsthantverk som såg ut enligt följande:

Jadelejon: En knytnävestor staty av ett lejon. Statyn var av grön jade.

Guldhalsband: En kraftig guldkedja, med ett hängsmycke som liknar en tromb.

Juvelbesatt dolk: En dolk som var av silver och hade små röda opaler inlagda i sig.

Resten av familjen blev oroliga när inte Fredrik hade återkommit efter de normala sex veckorna. Familjen beslöt sig för att hyra några män som kunde bege sig söderut och ta reda på vad som hänt med Fredrik och om möjligt hjälpa honom. Familjen anställer SF för detta uppdrag (på ett eller annat sätt).

Spelarfigurerna blir erbjudna 2000 guldpengar om de tar reda på vad som har hänt med Fredrik och återkommer de med Fredrik så får de ytterligare 2000 guldpengar. SF får även 50% av värdet på de varor som var Fredriks och återvänder med dessa. De två männen John och Nils som Fredrik hade med sig får SF 100gp för att återkomma med.

Resan till byarna i söder är ganska lugn, men du kan låta följande hända på ditvägen:

1) SF möter på en karavan som är på väg till Sudurs. De kommer från staden Tulska. Karavanen har mat, metallsaker, och diverse hantverksarbete med sig.

2) SF möter på en ensam vandrare som är på väg till Sudurs. Vandraren heter Uvil och han säger att ha kommer från Nimmas och är på väg till Sudurs för att söka arbete.

Uvi är 2:a gradens tjuv och får han tillfälle att ta saker från SF utan risk för upptäckt, så gör han det.

Människa, Uvil: PK 7; T2; Ip 7; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller Kortbåge; S 1t6; RS T2; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 20.

Läderpansar, kortsvärd, kortbåge, rygsäck, 10m hamprep, 2 facklor, 9 dagars mat, vattenlågell, 8 pilar, penningpung, 4 gp, 8 sp och 3 kp.

3) SF möter på en förvildad mula som flyr helst, men kan försvara sig.

Mula, 1: PK 7; LT 2; Ip 10; F 36m (12m); AA 1 Spark eller 1 Bett; S 1t4 eller 1t3; RS VM; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.



Möte 1 och 2 sker i öken, medans 3 kan dyka upp var man vill.

Fredrik och hans män blev överfallna av trommerna och vid överfallet dödades John. Ett par trommer förde iväg Fredrik och Nils, de såldes i piratstaden Kladra. Fredriks varor fördes till borgen, där mörkalvinnan fick sin beskärda del.

Invånarna i de tre byarna vet att Fredrik besökte gruvbyn för sex veckor sedan, men är sedan dess spårlöst försvunnen, när han var på väg till slättbyn.

Meddelandet

Vårdshusvärden i gruvbyn skickade för två månader sedan iväg ett meddelande till sin bror, som har ett vårdshus (vilket befinner sig där SF är för tillfället).

Brodern har läst igenom meddelandet som vårdshusvärdens anställde hade med sig.

Här följer meddelandet:

Käre broder

En grupp trommer har terroriserat trakten och avkrävt byarna på "skatt". Vad vi behöver är en grupp orädda äventyrare som skulle kunna hjälpa oss mot trommerna. Jag hoppas att du kan skaffa några äventyrare som du kan gå i god för och skicka de hit till mitt vårdshus, där jag kunde informera dem.

Jag har 300 guldpengar att erbjuda dem och klarar de av att få iväg trommerna, så lär även de övriga byinvånarna belöna dem.

Din käre broder
Ralar Higvar

Den som kom med brevet heter Nickor och är anställd av vårdshusvärden Ralar.



Gattlo Higvar letar upp några män (varför inte SF) och visar ovanstående brev för dem. Nils visar vägen till byn. SF och Nils kommer till byarna norrifrån.

Resan till byarna är ganska lugnt, men du kan använda de händelserna som finns i första inledningen eller hitta på egna.

INFORMATION

Sifferförklaringarna är uppställda så att i det inrutade fältet finns det som SF upptäcker och det som inte är inrutat är information till spelledaren och monsterbeskrivningar är 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.

ÖVRIGT

Hela världskartan hittar du i LEGEND nr 1.

Byn Esk hittar du i LEGEND nr 2.

Byn Voll finns i detta numret av LEGEND, där även kartan över byn Vapna finns.

Nya varelser i äventyret hittar du sist av äventyrets sidor.

Staden Kladra får du själv göra iordning, om det är nödvändigt, men lite information om den staden hittar du i LEGEND nr 1.

På en dag färdas man ungefär 30000 meter, men det är jobbigt. Man kan stressa för att komma fortare fram och snabbast går det med häst.

ÄVENTYRET

Handlingen i kort

1) Spelarfigurerna stöter på en krokodil som ligger på vägen och solar sig. Ingen strid nödvändig.

2) Första mötet med trommerna. Spelarfigurerna skall ej få veta att det är trommerna och strid skall ej behöva ske.

3) SF får information i byn Voll av vårdshusvärden. De får mer information om de ställer lämpliga frågor till vårdshusvärden. De får rådet att bege sig till Esk.

4) Får veta mer och får rådet att bege sig till magikern i ensamma berget (SF får här även indirekt lösen för att komma in till magikerns hem).

5) Stöter på mörkalvinnans "levande staty". Träffar magikern och får lite information och två magiska saker som behövs mot trommerna.

6) En mycket hungrig puma attackerar spelarfigurerna.

7) Striden med trommerna och trogan. Får information om ledaren och när hon kommer.

8) Slutstriden med mörkalvinnan och hennes andra "levande staty".

Läs igenom äventyret noga och lär dig handlingen väl. Tänk på att SF inte behöver följa ovanstående schema. SF tex säger i Voll att de klarar av sex trommer utan hjälp och så beger de sig direkt till befästningen Yglar och hade det bara varit sex "vanliga" trommer så hade de nog klarat det, men det är det inte.

AVSTÅND

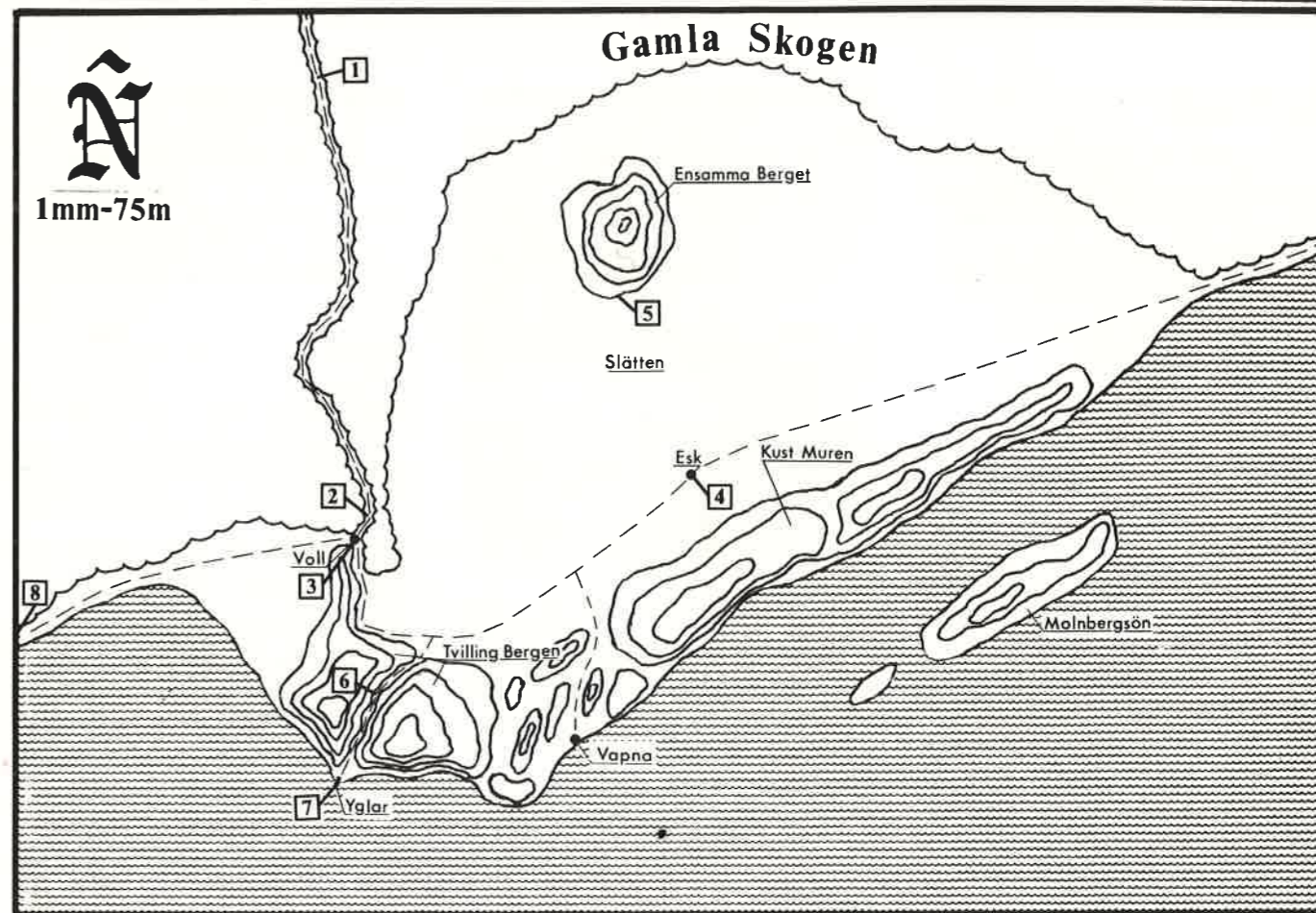
Voll - Esk = 4900 meter väg. 3500 meter fågelvägen.

Esk - Magikerns boning = 2000 meter.

Magikerns boning - Yglar = 5800 meter slätt och väg. 5600 meter fågelvägen.

Yglar - Voll = 4200 meter väg. 2500 meter fågelvägen.

Voll - Kladra = 115500 meter väg. 109500 meter fågelvägen.



Krokodilen

1) På denna väg kommer SF på eftermiddagen. Passa in tiden så att SF slår nattläger vid plats nr 2.

Det är eftermiddag och solen som kom fram ur molnen för en timma sedan värmer skönt. Terrängen bredvid vägen har mer och mer fått karaktären av ett träsk. Inne i skogen ligger det en tät dimma.

Plötsligt lägger ni märke till att en stor krokodil ligger och solar sig på den upphöjda vägen, cirka 30 meter framför.

Detta är en stor krokodil som ligger och solar sig efter en lyckad jakt. Den är mätt och belåten, vilket medför att den inte är intresserad över att slåss.

Med höga rop, stenkastning bredvid krokodilen och dylika saker får Krocko att flytta sig från vägen och ner i träsket.

Skadas krokodilen och den klarar sitt stridsmoral slag, då attackerar Krocko. SF får lika mycket erfarenhetspoäng för att skrämna iväg krokodilen, som för att döda den.

Krokodil (normal), Krocko: PK 5; LT 2; lp 14; F 27m (9m), simma 27m (9m); AA 1 Bett; S 1t8; RS K1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 35.

Försöker SF att gå runt krokodilen i det halvmeterdjupa vattnet, så är det 5% chans per 100 meter att de stöter på ett djupt vattenhål (minst 2 meter djupt).

Om inte SF upptäcker det djupa vattenhålet genom att tex känna framför sig med en stav, då ramlar denne i och tappar det som han håller i händerna och annat löst sittande (sakerna sjunker ner på botten av hålet om det inte flyter. Det är mycket svårt att finna saker i den dyga botten och det kan vara flera meter djupt). Har den oturliga SF tung utrustning så börjar han sjunka och får 1 poäng skada av kvävning varje stridsrunda. Med tung utrustning menas mer än 10% av kroppsvikten. Har man ingen tung utrustning, då är det inga problem att krypa upp ur hålet igen.

Om SF går ut i träsket möter de automatiskt på en stor och hungrig orm. Slingo ligger uppe på en gren och kastar sig ner mot ett lämpligt offer.

Vattenpyton, Slingo: PK 6; LT 5; lp 20; F 27m (9m), simma 18m (6m); AA 1 Bett / 1 Kram; S 1t4 / 2t4; RS K3; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 15; EP 300.

Dess första attack är ett bett. Lyckas bettet slingrar den sig runt offret i samma runda, och gör därefter automatiskt 2t4 poäng skada per runda. Ormen är sex meter lång.

Om SF envisas med att gå i detta träsk som sträcker ut sig nästan ända fram till byn Voll, då är det 5% chans per timma de stöter på något i träsket (se tabell 1) och chansen att de stöter på djupa hål som står omnämnt här ovan finns hela tiden. Går SF på vägen är chansen att stöta på något bara 1% per två timmar och använd tabell 2. På natten är det halv chans att stöta på något.

1t8 Tabell 1

1-3 Krokodil
4-6 Orm
7-8 Gulmögel

1t8 Tabell 2

1-2 Krokodil
3-4 Orm
5-8 Människa

Lägerplatsen

2) Här vid sidan av vägen, uppe på en skogs och vattenfri höjd slår SF nattläger. Anledningen till att de slår läger är att det är ohövligt att komma till en by när det är mörkt. SF kommer på själva att det nog är bäst att slå läger här.



Om SF har någon vakt under natten, så märker vakten som sitter en timma efter mörkrets inbrott följande:

Bortifrån vägen hör du hovslag som kommer norrifrån. Det låter som fyra hästar med hög hastighet närmar sig från norr.

Nu skymtar du i månljuset, borta vid vägen fyra ryttare på krigshästar. Ryttarna rider i ett led, men med den förste en bit längre fram.

Den förste ryttaren liknar en ganska lång människa, klädd i ett mattsvart ringbrynja, ett spjut och sköld.

Den andre ryttaren liknar den förste fränsett att denne är beväpnad med ett mycket litet armborst, istället för sköld och spjut.

Den tredje ryttaren liknar helt den andre ryttaren, fränsett att denne bär ett stor svart kedja som hänger runt halsen och glänser svagt.

Den fjärde ryttaren liknar helt den förste ryttaren, men även denne har en liknande kedja som den tredje ryttaren.

Ryttarna försvinner söderut längs vägen.

Vakten såg aldrig hyenan som sprang först.

Detta är de fyra kraftigaste trommerna som är på väg mot Voll för att hämta "skatt".

Helst skall inte SF hinna göra någonting mot trommerna, men om vakten attackerar med ett avståndsvapen, då skjuter trommerna tillbaka samtidigt som de rider vidare.

Blir trommerna attackerade då återkommer de inte hit från Voll, utan tar en annan väg. Trommerna kommer även att meddela till mörkalvinnan att det har kommit främlingar (först om en månad träffar de mörkalvinnan igen) och i fortsättningen blir de lite försiktigare. Går det en månad innan SF har hunnit utföra äventyret, då kommer mörkalvinnan att fråga ut bybefolkningen och leta reda på SF, om de finns kvar.

Här nedan följer en förteckning över de fyra trommerna, deras hästar och en av hyenorna (De saker som har ett "s" efter sig är magiska och gjorda av mörkalver. Läs nedan hur de fungerar):

Trom, Hirliry: PK -2; LT 2; lp 13; F 27m (9m); AA 1 Spjut; S 1t6+4; RS K2; SM 9 (7); LÅ Ka; TIPKO 15; EP 20.
Spjut (s), kedjepansar (s), metallsköld (s), halskedja 7l(s), båge, koger, 18 pilar, penningpung, 12m rep, 23 gp, 45 sp och en stor säck.

Stridshäst, Nygiloyr: PK 7; LT 3; lp 15; F 36m (12m); AA 2 Hovar; S 1t6; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 35.

Trom, Ulry: PK 2; LT 2; lp 15; F 27m (9m); AA 1 Armborst; S 1t2+ 2+ sövande gift; RS K2; SM 9 (7); LÅ Ka; TIPKO 13; EP 20.

Armborst (s), koger, 8 pilar (s), kedjepansar (s), halskedja 5l(s), kortsvärd, ryggsäck, 7 dagars mat, 5m rep, penningpung, 46 gp, 97 sp.
Bär kedjehalsbandet under kedjebrynjan, så man kan inte se den.

Stridshäst, Widinor: PK 7; LT 3; lp 21; F 36m (12m); AA 2 Hovar; S 1t6; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 35.

Trom, Toemoloni: PK 2; LT 2; lp 12; F 27m (9m); AA 1 Armborst; S 1t2+ 2+ sövande gift; RS K2; SM 9 (7); LÅ Ka; TIPKO 13; EP 20.

Armborst (s); koger, 4 pilar (s); kedjepansar (s); långsvärd, stor säck, 23m rep.

Stridshäst, Yilna: PK 7; LT 3; lp 12; F 36m (12m); AA 2 Hovar; S 1t6; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 35.

Trom, Kalderixar: PK -2; LT 3; lp 16; F 27m (9m); AA 1 Spjut; S 1t6+4; RS K3; SM 9 (7); LÅ Ka; TIPKO 15; EP 35.

Spjut (s), kedjepansar (s), metallsköld (s), halskedja 3l(s), båge, koger, 11 pilar, penningpung, 10m rep, 89 gp, 145 sp och en ryggsäck.

Stridshäst, Doyil: PK 7; LT 3; lp 21; F 36m (12m); AA 2 Hovar; S 1t6; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 35.

Hyena, Ryi: PK 6; LT 2+2; lp 11; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 2t4; RS K2; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 25.

Trommernas magiska saker:

Alla magiska sakerna som är gjorda av mörkalver förvandlas till damm om de utsätts för solljus. Alla magiska saker som trommerna har är gjorda av mörkalver.

Spjut: Ett långt spjut helt gjort av matt, svart metall. Spjutet är +3 magiskt.

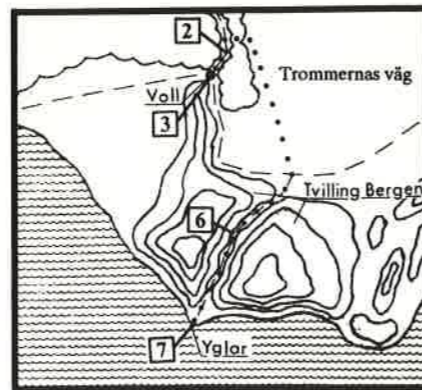
Kedjebrynja: En matt, svart brynja. Pansaret är +3 magiskt.

Sköld: En matt, svart metallsköld. Skölden är +3 magiskt.

Armborst: Ett mycket litet armborst gjord av matt, svart metall. Armborstet kan bara skjuta iväg mycket små pilar. Armborstet ger +2 på träffslaget.

Pil: Armborstlod som är speciellt gjord till armborsten. Pilarna är små, korta, matt, svarta metallpilar. Pilarna har +2 på träff och skade slaget. Skadas man av en pil som har den vita klubbiga massan på spetsen, då måste man klara sitt räddningsslag mot magi eller bli sövd i 1t4 timmar. Varelsor med grad eller LT över 4 sövs inte av pilen.

Halsband: En stor svart kedja som glänser svagt. Kedjan är magiskydd och stoppar alla första gradens trollformler. En kedja kan bara absorbera 2t4 stycken första gradens formler innan den slutar fungera.



Anledningen till att trommerna kommer denna vägen är att de har fått order från mörkalvinnan. För att vilseleda förföljare. De har funnit en väg genom träsket.

Byn Voll

3) Byn är lugn, men när SF kommer blir befolkningen oroliga och uppträder avvikande.

Affären är stängd, men värdshuset är öppet och tar SF in där, så sker följande:

Ni kommer in i värdshuset "ölkaggen". Borta vid baren står det en man på insidan, han torkar glas. Det är nästan tomt på gäster och den som fanns reste sig upp och gick ut när ni kom.

Mannen som torkar glaset lägger nu märke till er och han verkar bli glad vid åsynen av er (han är den enda glada person ni har sett i byn) och säger följande:

"Välkomna, slå er ner och vad får det lov att vara."

Om SF beställer in något, då får de det i stor mängd, utsökt kvalitet och mycket billigt.

Efter att SF har ätit händer följande beroende på inledning du som SL har använt:

Inledning 1

Efter den utsökta måltiden presenterar sig värdshusvärden som Ralar Higvar och berättar följande:

"En grupp trommer har terroriserat trakten och avkrävt byarna på "skatt". Vad vi behöver är en grupp orädda äventyrare som skulle kunna hjälpa oss mot trommerna och ni verkar vara rätt personer.

Jag har 300 guldpengar att erbjuda, men klarar ni av att få iväg trommerna, då kan jag lova att även de övriga byborna belönar er rikligt.

Mitt förslag är att ni skall bege er till Esk och där söka upp Eggver Nikor. Han vet mer än mig och det är bäst att bege sig ifrån denna by innan de övriga byborna gör något dumt. Vi har nämligen hotats av trommerna att tar vi hit främlingar, då blir det repesalier. De andra byborna är mycket rädda för trommerna."

Inledning 2

Efter den utsökta måltiden presenterar sig värdshusvärden som Ralar Higvar och när han hör att främlingarna har kommit på grund av hans brev, då berättar han följande:

"Mitt förslag är att ni skall bege er till Esk och där söka upp Eggver Nikor. Han vet mer än mig och det är bäst att bege sig ifrån denna by innan de övriga byborna gör något dumt. Vi har nämligen hotats av trommerna att tar vi hit främlingar, då blir det repesalier. De andra byborna är mycket rädda för trommerna."

Värdshusvärden är inte den smartaste här i världen, så man måste ställa lämpliga frågor för att han skall berätta något han vet.

Följande vet Ralar

*4 trommer var här i natt och tog skatt.

*Han kan rita en karta över terrängen.

*Trommerna kom hit första gången för fyra månader sedan.

*Trommerna har kommit till denna by en gång i månaden.

*Trommerna kommer alltid första veckan i månaden och de syns aldrig på dagen.

*Byarna har inga soldater.

*En magiker som sägs bo i ensamma berget har alltid skyddat och vakat över området, tills nu.

*Magikern sågs sista gången för tre år sedan, han var gammal då.

*Eggver Nikor, Ryl Ival och ytterligare tre män försökte få tag på magikern, men de stoppades av en hemsk varelse och Ryl Ival, den ende som visste var magikern bodde dödades.

*Trommerna är cirka sex stycken, men deras vapen och pansar är fruktansvärda.

*Han kan berätta exakt utseende på de fyra trommerna som tar "skatt".

*Trommerna håller till i befästningen Yglar.

*Byborna försökte storma befästningen, men de nådde inte ens fram. På natten när de 18 byborna hade slagit läger i ravinerna som leder till Yglar överraskades de av trommerna och vi flydde. Detta hände för två månader sedan.

Värdshusvärden ger det SF behöver av det han har. Tex mat, filter, facklor och liknande.

Om SF stannar för länge i byn, då kommer John Dorde och ytterligare sex bybor att försöka få bort SF från byn.

Människa, John Dorde: PK 9; LT 1; lp 5; F 36m (12m); AA 1 Båge eller dolk; S 1t6 eller 1t4; RS VM; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 20; EP 5.
Långbåge, koger, elva pilar, dolk.

Människa, 6: PK 9; LT 1; lp 6,4,4,3,3,2; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S 1t6; RS VM; SM 5; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.
De har olika vapen typ: Hackor, liar, högafflar och liknande.

Den enda som möjligtvis vågar attackera och hota med en pil är John, men då skjuter han från långt håll och flyr därefter.

Dödar SF någon av bönderna, då får de problem. Ingen i någon by kommer någonsin att hjälpa dem, om de inte klarar av att driva iväg trommerna direkt.

Byn Esk

4) Byn är lugn, men när SF kommer blir befolkningen oroliga och uppträder avvikande.

Byborna här i Esk är lite trevligare än i Voll, så om man uppträder mycket artig och trevligt, då berättar någon invånare var Eggver Nikor bor, om man nu frågar.

Knackar SF på hos Eggver, då sker följande:

En liten flicka på cirka fem år öppnar. När hon får syn på er så ropar hon följande:

"Pappa, pappa, det är främlingar, kom, kom."

Den lilla flickan står kvar vid dörren och en liten stund senare dyker det upp en man som är cirka 45 år. Mannen presenterar sig som Eggver.

Om SF berättar vem som har skickat dem och är trevliga. Då berättar han följande:

För fyra månader sedan dök det upp fyra trommer, mitt i natten, upp i byn Voll. Trommerna sa att de krävde "skatt". Fem bybor i Voll grep vapnen för att driva iväg trommerna, men deras konstiga armborstpilar sänkte direkt två stycke. Byborna ansåg sig klara av de fyra trommerna. "Skatten" betalades.

För tre månader sedan följde jag och ytterligare tre bybor med Ryl Ival. Ryl var den ende som påstod sig att ha träffat magikern och visste hur man kom dit. Vi begav oss mot ensamma berget och fann snabbt en grotta. Ryl som gick först fick två slag från en hemsk svart metallvarelse. Ryl skrek att vi skulle fortsätta till magikern Kadral, samtidigt träffades han av ett tredje slag och föll död ner. Vi fyra övriga attackerade varelsen, men vi skadades och mitt svärd fastnade i varelsen vid första slaget.

När trommerna kom till vår by andra gången, då testade jag min stav (sövarstav), men den sövde bara en häst och påverkade inte trommeryttaren.

För två månader sedan spårade vi trommerna till den gamla befästningen Yglar och vi var 18 bybor som anföll. Vi nådde inte ens fram till fästningen, eftersom vi överraskades mitt i natten när vi slog läger i ravinen som leder fram till befästningen. Trommerna drev oss på flykten.

Mitt råd är att ni försöker nå magikern i berget, innan ni möter trommerna öga mot öga.

Magikerns boning

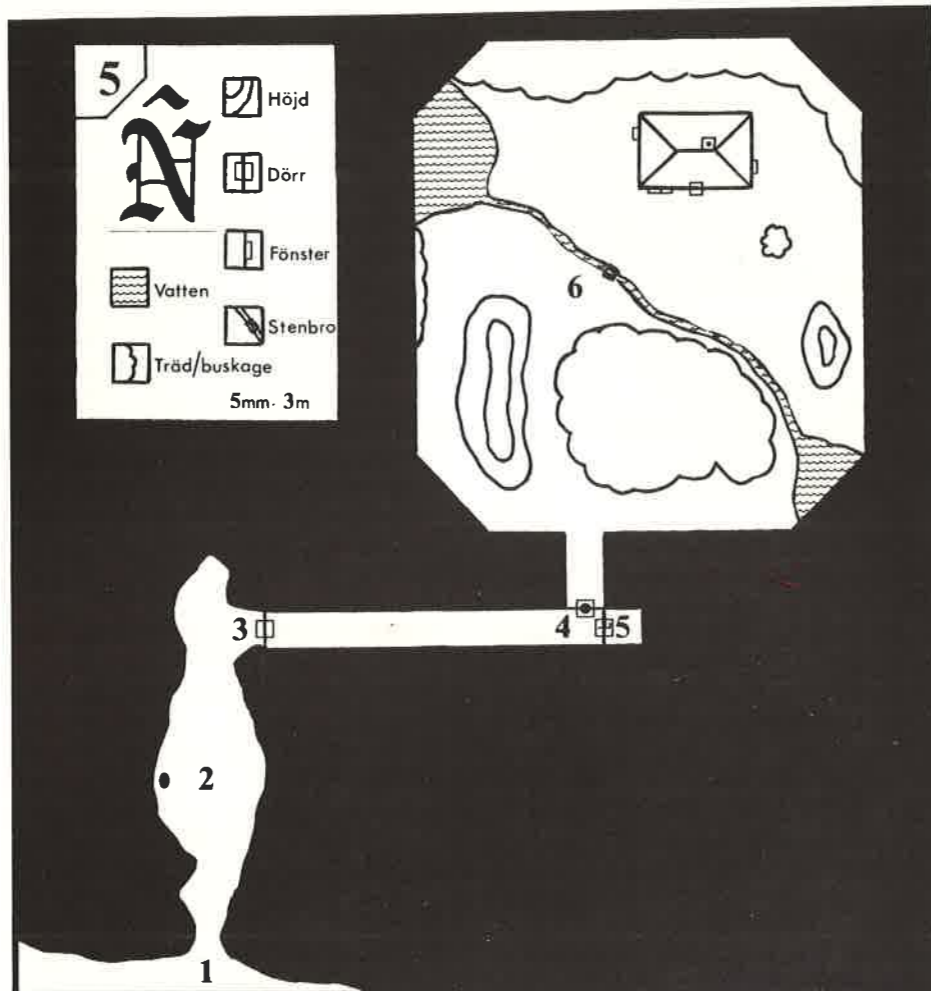
5:1) SF finner ganska snart ingången till grottan som leder till magikerns boning.

En mörk grottgång som är cirka 2,5 meter bred och 2 meter hög. Det hörs inga ljud inifrån grottan, men man känner en stark liklukt från grottan.

Liklukten kommer från det tre månader gamla liket (Utas som dödades av "statyn") och de mindre djur som har dödats av "statyn". Exempel på djur är hare och räv.

5:2) Ett grottrum där mörkalvinnans "levande staty" vakar.

Inne i grottan lägger ni märke till en svart metallstaty som står vid den vänstra väggen. I statyns mage sitter ett kortsvärd halvt instuckat.



I rummet ligger det ett ruttnat lik av en människa, som måste ha legat här i månader. Det ligger även lik av rävar, några harar och liknande mindre djur.

Plötsligt börjar "statyn" röra sig mot er och den har höjda armar för att slå med dem.

Den "levande metallstatyn" är kommanderad att attackera allt som rör sig inne i grottan och finns det inget som rör sig, då ställer den sig på sin plats igen. "Statyn" attackerar det som "rör sig" närmast.

Levande metallstaty, Aju: PK 2; LT 4; lp 17; F 9m (3m); AA 2 Nävar; S 1t8 per näve; RS K4; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 125.

Förtrollad. Påverkas inte av sömn eller förhåxningar.

En levande järnstatys kropp kan absorbera järn, stål och andra metaller. Den får normal skada när den träffas, men om ett icke-magiskt metallvapen används måste anfallaren slå ett lyckat RS mot formeln för att undvika att vapnet fastnar i statyn. Vapen som fastnat kan fås loss först efter att statyn dödats.

Denna speciella mörkalvsstaty blir till pulver om en solstråle träffar den.

Smarta SF kan utmanövrera "statyn" genom att utnyttja det att den bara attackerar det som rör sig och det som är närmast, men troligtvis listar inte SF ut att de kan göra på detta vis.

SF får lika mycket för att döda "statyn" som att komma förbi den på annat sätt. Det att en solstråle pulveriserar "statyn" lär aldrig SF komma fram till redan nu, men man vet aldrig. En spegel kan rikta en solstråle mot statyn.

5:3) En ordinär dörr.

En dörr i grottans nordöstra hörn. Dörren är av gammal ek med rostiga järnbeslag. Ovanför dörren står en mening på följande språk: Människa, alv, dvärg, halvling, orch och vätte.

"Vet ni ej vad ni gör, vänd då åter."

Dörren har fastnat lite eftersom den inte har använts på några år. För att öppna dörren måste man komma upp i en total styrka av minst femton.

Texten ovanför dörren är skriven av magikern. Syftet med texten är att varna inkräktare som har kommit fel.

5:4) Porten till magikerns boning är till vänster. Rakt fram är det en lönn dörr som öppnar sig enbart om magikerns port öppnas med våld.

Porten är av metall och ovanför den står det följande mening på människospråket:

"Vem söker ni?"

Lönn dörren är mycket svår att upptäcka och går bara att öppna med våld.

Säger man namnet på magikern (Kadral), då öppnar sig porten under en minut.

5:5) Ett litet rum där magikerns yttersta vakt står.

Om man öppnar metallporten som leder till magikern med våld, då öppnar sig lönn dörren till detta rum.

Ni har äntligen fått upp metallporten med våld, men då hör ni ett skrapande ljud från vänster.

Det öppnar sig en port i stenväggen och där inne ser ni en brun stenstaty som börjar röra sig fram mot er. Rummet bakom den är helt tomt.

Levande stenstaty, Pyros: PK 4; LT 5; lp 31; F 18m (6m); AA 2 Lavastrålar; S 2t6 per stråle; RS K5; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 15; EP 300.

Förtrollad. Påverkas inte av sömn eller förhåxningar.

"Statyn" slutar attackera om magikerns namn sägs högt.

Statyn har order att attackera och städa bort allt som finns i gången och den yttre grottan, därefter skall den gå och ställa sig i metallportalens öppning och vara beredd att upprepa sin order.

Tänk på att björnen kommer attackera alla som försöker att ta sig in i rum nr 5:6.

Om SF öppnar porten genom att säga magikerns namn, då får de bonus EP till lika stor mängd som eliminerandet av stenstatyn skulle (300).



5:6) Magikerns boning.

Ett grönskande rum som innehåller träd, kullar, vattendrag och ger ett allmänt trevligt intryck.

Rummet är upplyst, men ljuset kommer inte från någon speciell plats.

En stor brunfärgad, drygt två meter hög björn kommer fram från buskarna till höger.

Detta är magikerns björn som nu vakar och hjälper magikern.

Björnen attackerar om metall dörren har öppnats med våld, men den slutar om magikerns namn nämns.

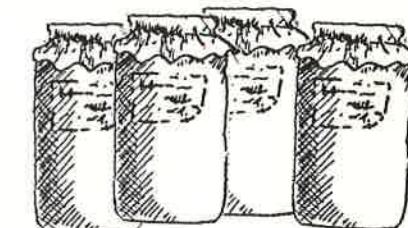
Brunbjörn, Drumma: PK 6; LT 5; lp 32; F 36m (12m); AA 2 Klor och 1 Beit; S 1t4 Klo och 1t8 Bett; RS K3; SM 10; LÅ Ne; TIPKO 15; EP 300

Detta är en större brunbjörn än normal. Träffar en björn sitt offer med båda ramarna i samma runda, kramar björnen och åstadkommer 2t8 extra poäng skada.

Är SF vänliga, då låter björnen dem komma in i grottrummet.

I vattnet finns det ätbara fiskar, bär växer i buskarna och det finns rotfrukter i marken. Ljuset som finns har magikern gjort med en permanent formel.

Björnen som har haft det lite tråkigt och väljer nu ut den största och starkaste SF för att leka med. Förr eller senare råkar nog björnen att skada denna SF och då blir han ledsen och går in i den stora busken. Inne i busken har björnen åtta burkar med läkande honung.



Björnen kommer ut igen från buskarna och har med sig en burk med honung som han ger till den SF han råkad skada. Denna stora burk innehåller fem liter magisk honung. En liter honung som äts läker 1t4 poäng skada.

Medan en SF är upptagen med björnen, så letar sig nog de andra in i magikerns hus.

Ett stort rum som innehåller en säng på höger sida, en stor kista vid borte väggen, ett bord med olika provrör och liknande som står vid vänstra väggen, En stor bokhylla som står direkt till höger om ingången och den är fylld med böcker och pergament.

I sängen ligger det en mycket gammal man med vitt långt hår och vid den hitre sidan av stolen står det en liten pall med en kristallkula på.

Det är magikern som ligger i sängen. Han är mycket gammal och orkar inte vara vaken mer än några minuter åt gången.

Han lyssnar på vad SF har att säga och lägger de fram att de behöver hjälp så säger han följande.

Som ni ser är jag gammal och svag, så jag personligen kan inte hjälpa er. Det jag kan hjälpa med är att ge er ett par saker som jag har.

Det ligger en jadering på bordet. Den som har på sig ringen och uttalar ordet "Rawsa" kastar iväg en åskvigg som träffar den ringbäraren tittar på. Jag tror att ringen bara har en laddning kvar, men jag minns inte riktigt.

Om ni tittar under sängen så ligger det nog en liten grå metallstav. Bäraren av staven riktar den mot det han tänker förrinta och uttalar ordet "bort". Staven förrintar all fast, icke-levande, icke-magisk materia inom en glob med radien två meter. Antalet laddningar som är kvar på staven uppskattar jag till minst två.

Använd dessa saker mot trommerna och det som kanske leder trommerna.

Använd solljus mot mörkrets metall.

Magikern gäspar stort och somnar.

Jadering: Fungerar som magikern sade och den har bara en laddning kvar, därefter pulveriserar ringen. Åskviggen gör 14t6 i skada om offret inte klarar sitt räddningsslag mot magi, annars blir det halv skada.

Metallstaven: Fungerar som magikern sade och det finns tre laddningar kvar innan staven blir omagisk.

Magikern har inget mer att komma med och björnen kommer in i huset för att fösa ut SF, så att magikern får vila ifred.

Det finns fler magiska saker i huset, men försöker man ta något så påverkas de av hemska formler. Tex förvandlad till groda, förrintas, förgiftas och så vidare. Magikern kan inte förvara sig om han blir anfallen, men dör magikern som har 4 lp och PK 9, då blir brunbjörnen galen och attackerar med +2 på träff och skadeslaget plus att den måste komma ner i -10 livspoäng innan den faller.

Passet

6) Här i passet möter SF en vanbildad och mycket hungrig puma.

Utan förvarning kastar sig ett puma ner från höger sida. Puman är utmärkt glad och verkar vara mycket hungrig.

Puman har inte ätit på många dygn och attackerar nu allt levande.



Puma, Puminna: PK 6; LT 3+2; lp 14; F 45m (15m); AA 2 Klor & 1 Bett; S 1t3 & 1t6; RS K2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 50.

Själva ravinen är cirka 1200 meter långt och är igenomsnitt femton meter bred. Som smalast är den tre meter och som bredast 70 meter.

Ravinen är mycket långsträckt och sidorna reser sig upp till 50 meters höjd. Överallt ligger det stenar.

Om spelarfigurerna passerar denna ravin ofta så är chansen att stöta på något följande:

Dag 1t20 per timma och "20" händer det något på.

Natt 1t12 per timma och "12" händer det något på.

Vanligtvis stöter de på pumor.

Befästningen Yglar

7) Själva befästningen är gammal och är av en enkel konstruktion. Muren som omger befästningen är fyra meter hög och en till två meter bred.

Alla hus är av sten och de är totalt 2.25 meter höga och till taket är det 2.00 meter. Mitt i varje hus finns det en steg som leder upp genom en lucka i taket. Uppe på taket finns det bröstvärn på de sidor som vätter utåt. På varje vägg som är minst sex meter lång och vätter inåt mot befästningen, finns det ett decimeterbrett fönster.

På dagarna byter de två nedanstående trommerna om och håller vakt, stående på hus nummer 7. Om en trom märker något ovanligt, då larmas först den andra trommerna som finns i hus nummer 7. Sedan larmas trogan som befinner sig i hus nummer 6. Sedan springer den larmade trommerna iväg och varnar de fyra övriga trommerna som brukar vara i hus nummer 14.

Trom, Ryckyl: PK 5; LT 2; lp 9; F 27m (9m); AA 1 Långbåge eller ett långsvärd; S 1t6+1 eller 1t8+1; RS K2; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.

Långbåge, koger, 20 pilar, långsvärd, en liten kagge öl, två rundstycken bröd, ryggsäck och fyra meter rep.

Trom, Awerko: PK 5; LT 2; lp 7; F 27m (9m); AA 1 Långbåge eller ett långsvärd; S 1t6+1 eller 1t8+1; RS K2; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.

Långbåge, koger, 20 pilar, långsvärd, 2 liters lägel med öl, ett silver utsmyckat bälte värd 25 guldpengar och ett elva meter långt hamprep.

Dessa trommer har även en hyena bunden vid porten, som extra vakt.

Hyena, Eli: PK 6; LT 2+2; lp 12; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 2t4; RS K2; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 25.

7:1) Ett par bastanta träportar. Portarna är på insidan reglade med en bom. Bakom portarna ligger hyenan Eli.

7:2) Ett mindre förrådsrum. Numera är detta rum enbart befolkade med några små råttor som inte attackerar någon.

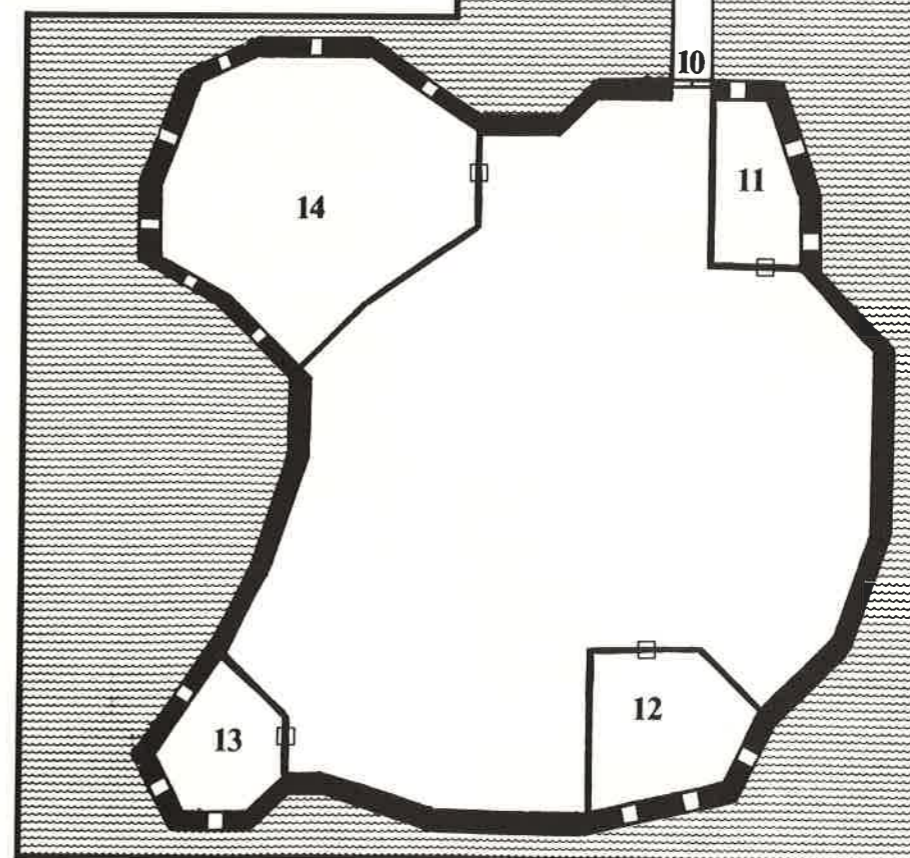
7:3) Ett tomt gammalt boningsrum. Rummet innehåller gamla möbler. Bord, tre stolar, två sängar, en lykta och en uppsättning träbestick.

7:4) Det gamla stallet. Här finns alla trommernas stridshästar. I rummet finns det även ett stort lager med hästfoder.

Stridshäst, 7: PK 7; LT 3; lp 21, 21, 15, 12, 12, 11, 10; F 36m (12m); AA 2 Hovar; S 1t6; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 35.

7:5) Trommernas vapenförråd. Förrådet innehåller följande:

Tre långbågar, två långsvärd, fyra sköldar, två kortsvärd, två spjut, fem dolkar och tre handyxor.



7:6) Trogans boning. I detta vanskötta rum bor en mycket kraftig troga som mörkalvinnan gett order till att han skall hjälpa trommerna att vakta befästningen. Troga, Rycklar: PK 6; LT 3**; lp 21; F 36m (12m); AA 2 Klor; Skada 1t3+ förlamning; RS K3; SM 10; LÅ Ka; TIPKO 17; EP 65.

En träff från en troga förlamar alla varelser av en reses storlek eller mindre, såvida denne inte lyckas med ett RS mot förlamning. När väl en motståndare är förlamad tar sig trogan an en ny tills antingen trogan eller alla motståndare är förlamade eller döda. Förlamningen varar i 2t4 drag, såvida den inte botas med magi.

En troga självläker 1 livspoäng per runda så länge den är vid liv.

I rummet, nergrävt i golvet ligger skat-terna som trogan hittills har tjänat ihop:

Tre silverklumpar på två kilos vikt var, 14 guldpengar, 56 silverpengar, 402 kopparpengar, tre mindre pärlor värda fem guldpengar styck, och ett brons halsband värd två guldpengar.

7:7) Trommernas vaktrum. På detta tak finns en trom och inne i rummet finns det minst en trom. Rummet innehåller åtta sängar, två bord, tio stolar, tre tunnor med färskvatten och en mängd med vanlig mat typ torkat kött och bröd.

7:8) En liten port som kan reglas med en bom från bägge sidor, men är nu oreglad.

7:9) En träbrygga som leder mellan de två befästningsdelarna. Bryggan har inga räcken.

7:10) En liten port som kan reglas med en bom från bägge sidor, men är nu oreglad.

7:11) Ett tomt gammalt boningsrum. Rummet är helt tomt.

7:12) Det gamla högkvarteret. Vid sydöstra hörnet i rummet finns den hemliga utgången till tunneln som går enda från molnbergsön. Det är här som mörkalvinnan kommer vid slutet av varje månad.

Alla fönster som fanns till detta rum är numera igenmurade.

7:13) Det gamla utsikts fästet. På taket till rummet finns det rester av en gammal träställning som en gång i tiden var ett tio meter högt trätorn.

I rummet finns det inget av värde.

7:14) Här håller de fyra trommerna till och en hyena. Se nummer 2 för värdena på trommerna.

Detta stora rum är fullt med mängder av bord och stolar. Det finns mat och dryck i överflöd i rummet.

I en stor kista som står dolt under ett tygstycke ligger trommernas samlade skatter. 231 guldpengar, 567 silverpengar och 3098 kopparpengar. Allt annat har mörkalvinnan tagit.

Är det natt då är två av trommerna borta vid 7:7 och håller vakt.

Om det uppkommer strid på dagen, då väntar trommerna här eftersom mörkalvinnan har förbjudit dem att vistas ute i solsken. Det kan hända att trommerna i stridens hetta glömmar bort solskenet.

Helst skall SF utnyttja de magiska sakerna de borde ha fått från magikern. Förinta taket ovanför trommerna, så att de magiska mörkalvssakerna försvinner är en mycket effektiv sak att göra.

Helst skall SF ta reda på vem chefen är och då berättar en trom följande:

Chefen är en mörk tjej som kommer en gång i månaden och hämtar de skatter vi har arbetat ihop.

Frågar man lämpligt, då kan trommerna berätta följande av vad de vet.

*Tjejen heter Nilma.

*Hon kan magi.

*Han har alltid med sig en svart metallstaty.

*Hon kommer i slutet av varje månad.

*Hon kommer genom den hemliga lucka som finns i rum nummer 12.

*Hon ogillar dagsljus.

*Det är från henne vi har fått dessa svarta välsmidda metallföremål.

*Det är hon som har tagit större delen av skatterna.

Försöker SF ta gången så kommer de att finna att den går 6750 meter i östnordöstlig riktning. Gången slutar med en hemlig dörr som mörkalvinnan har lagt en magikerlås på. Om nu SF ändå tar sig igenom, då kommer de in i en labyrint av gångar och det svärmar av vättar i dessa trakter. Ett par dussin vättar får nog SF att återvända till Yglar och där vänta ut mörkalvinnan, eller ändå smartare att talarassera gången.

SF för lika mycket EP för att eliminera mörkalvinnan och metallstatyn som för att rasera gången eller liknande åtgärder som omöjliggör i praktiken att mörkalvinnan återvänder.

Om SF väntar ut mörkalvinnan, då kommer hon i slutet av månaden tio minuter före soluppgången.

Mörkalv, Nilma Herzima: PK 2; A5; lp 20; F 36m (12m); AA 1 Armorst eller 1 Kortsvärd; S 1t2+ 2+ sövande eller 1t6+3; RS A5; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 14 eller 15; EP 300.

1 graden: Förhäxa person, Sömn

2 graden: Osynlighet, Spindelnät

3 graden: Skingra magi

Armorst (s), kortsvärd (s), kedjepansar (s), kedjehalsband (s) och fyra stora säckar.

Levande metallstaty, Bjul: PK 2; LT 4; lp 23; F 9m (3m); AA 2 Nävar; S 1t8 per näve; RS K4; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 125.

Förtrollad. Påverkas inte av sömn eller förhäxning.

En levande järnstatyns kropp kan absorbera järn, stål och andra metaller. Den får normal skada när den träffas, men om ett icke-magiskt metallvapen används måste anfallaren slå ett lyckat RS mot formler för att undvika att vapnet fastnar i statyn. Vapen som fastnat kan fås loss först efter att statyn dödat.

Denna speciella mörkalvsstaty blir till pulver om en solstråle träffar den.

Appendix

Här följer de nya monstren som finns i detta äventyr.

Krokodil, normal

Pansarklass: 5
Livstärningar: 2
Förflyttning: 27m (9m)
Simma: 27m (9m)
Antal attacker: 1 Bett
Skada: 1-8
Antal monster: 0 (1-8)
RS: K1
Stridsmoral: 7
Skattetyyp: Ingen
Livsåskådning: Neutral
EP-värde: 35

Krokodilerna håller vanligtvis till i träsk och vid floder. De beger sig aldrig långt från vatten. Om den är hungrig, så attackerar den varelser som befinner sig i vatten. Den känner lukten av blod i vattnet från långt håll.

Vattenpyton = Samma som vanlig pytonorm, men lever vid vatten och kan simma.

Stridshäst

Pansarklass: 7
Livstärningar: 3
Förflyttning: 36m (12m)
Antal attacker: 2 Hovar
Skada: 1-6/1-6
Antal monster: 0 (husdjur)
RS: K2
Stridsmoral: 9
Skattetyyp: Ingen
Livsåskådning: Neutral
EP-värde: 35



Stark och har vanligtvis ett hetsigt temperament. Om ett långt spjut används när hästen stormar fram, då fås dubbel skada. Den kan bära upp till 4000 mt och ändå behålla förflyttningshastigheten, med bär den upp till 8000 mt halveras hastigheten i förflyttning.

Hyena

Pansarklass: 6
Livstärningar: 2+2
Förflyttning: 36m (12m)
Antal attacker: 1 Bett
Skada: 2-8
Antal monster: 0 (2-12)
RS: K2
Stridsmoral: 7
Skattetyyp: Ingen
Livsåskådning: Neutral
EP-värde: 25

Hyena är hundliknande varelser som lever på slätter. Vanligtvis jagar hyenan i flock.

Mörkalv

Pansarklass: 2
Livstärningar: 1*
Förflyttning: 36m (12m)
Antal attacker: 1 Vapen
Skada: Enligt vapen
Antal monster: 1-4 (0)
RS: Alv 1
Stridsmoral: 7 eller 9
Skattetyyp: (U) G
Livsåskådning: Kaojisk
EP-värde: 13

Varje mörkalv har en 1:a gradens formel. Så länge ledaren lever har mörkalverna stridsmoral 9 istället för 7.

Det sägs att mörkalver var från början vanliga alver, men med den skillnaden att några alver var kaotiska. Myterna säger att en gud förbannade dessa varelser, så att de aldrig mer kunde visa sig i solsken. Det sägs även att en annan gud gav dem förmågan att smida magiska vapen och pansar.

Mörkalverna tar 1t10 träffpoäng skada varje runda som de befinner sig i dagsljus. Deras smidda magiska saker blir till damm i solsken och det behövs minst tio centimeter sten emellan solljus och den magiska metallen för att den inte skall bli till damm efter några timmar.



MP





Trom (Gnoll)

Trommerna lever i kringströvande stammar som vandrar över de flesta olika områdena.

Trommernas 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 troms värden.

Den starkaste trommen är ledare och de övriga lyder, eller skapar sina egna stammar på andra håll. Är det en väldigt kraftfull ledare så trommerna stridsmoral 9 när de slåss tillsammans med ledaren. Boningarna är vad de finner under sina vandringar, t ex hus, grottor och dylikt.

Trommerna lever ett kort liv och blir vuxna vid redan fem års ålder. De trommer som dör av ålderdom dör redan vid 35 års ålder.

Sammanhållningen mellan stammens individer är inte stark och det uppstår ofta bråk om vem som skall arbeta, vilket alla trommer hatar.

Trommerna är ganska dumma vilket medför att de vid överfall och diverse företeelser, som trommerna gillar, inte använder listiga metoder. De skjuter först med sina bågar och springer sedan in i närstrid, utan någon som helst taktik.

Pansarklass : 5
Livstärningar : 2
Förflyttning : 27m(9m)
Antal attacker : 1 vapen
Skada : Enligt vapen +1
Antal monster : 1-6 (3-18)
RS : Krigare 2
Stridsmoral : 8
Skattetyper : (P) D
Livsåskådning : Kaotisk
EP-värde : 20

Trommer är lågintelligenta varelser, som kan liknas vid människoliknande hyenor. De kan använda alla slags vapen, är mycket starka (+1 på skadeslag med vapen), men ogillar arbete och föredrar att stjäla och plundra. När trommerna är 20 eller fler har de en ledare, som har 16 livspoäng och strider som ett 3 livstärningars monster. Det ryktas att trommer är resultatet av en magisk korsning mellan troll och tomtar, gjord av en ond magiker.

Tabell 1

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

Tabell 2

1t100 Vapen

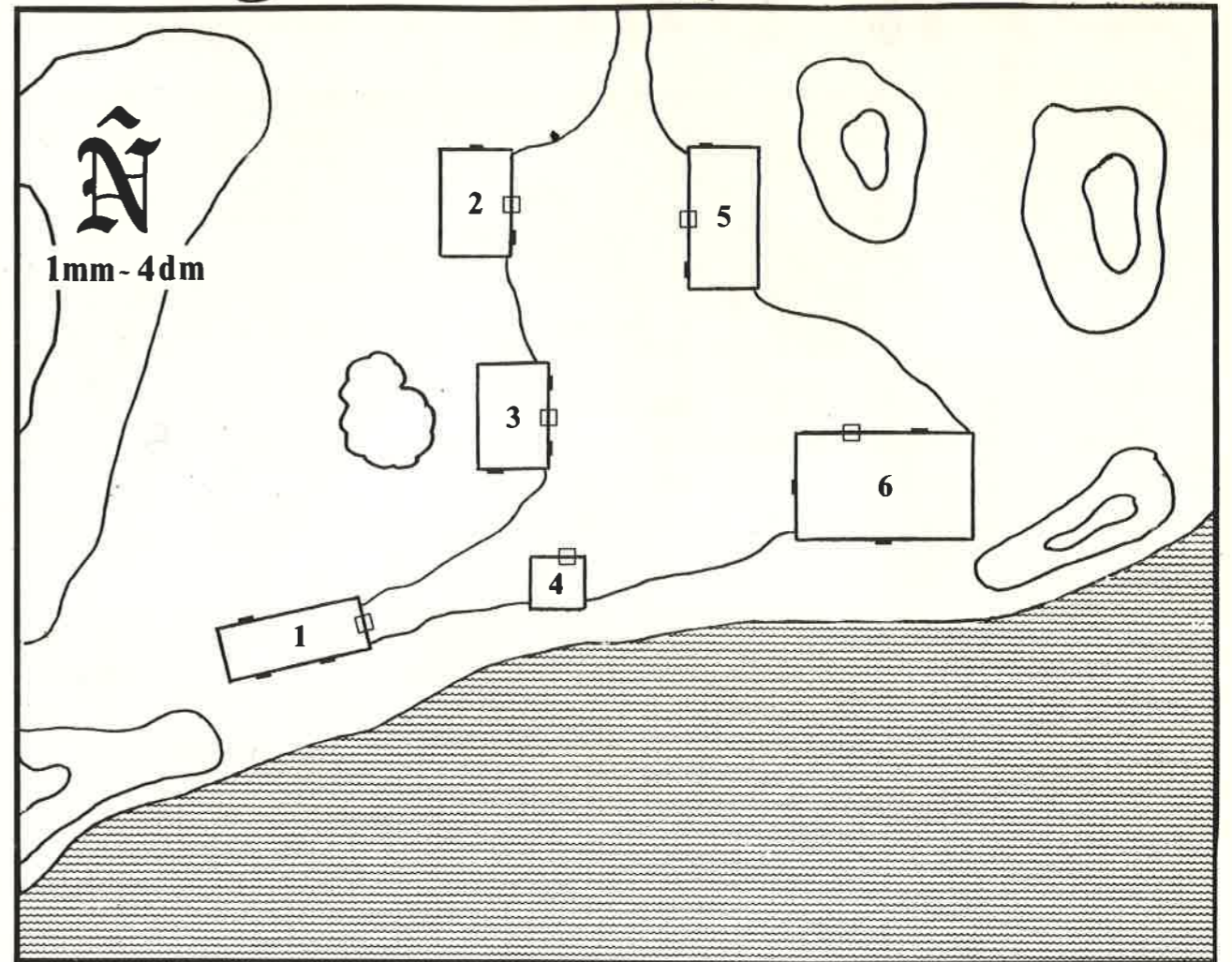
01-20 Spjut
21-45 Taparyxa
46-60 Bredyxa
61-80 Långsvärd
81-90 Hillebard
91-95 Slagsvärd
96-00 Övrigt vapen

Det är dessutom 40% att de har en långbåge.

MP



Byn Vapna



Byn Vapna

Historia: Byn Vapna grundades för cirka 300 år av en familjen Hogvar som kom ifrån ökenstaden Sudurs. Under århundradens lopp har det varit ganska lugnt i området tills för 60 år sedan då pirater från Kladra gjorde räder längs kusten, men för 50 år sedan dök det upp en mäktig magiker som krossade alla försök till räder från piraternas sida. De senaste 40 åren har det varit mycket lugnt och fridfullt i området.

Magikern som kom slog sig ner i en grotta i ensamma berget och har vakat över byn allt sedan dess.

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

Idag: Nu som alltid livnär sig byn huvudsakligen på fiske och pärlfiske.

Handel: Man säljer pärlor, fisk och havssaker till de två byarna Esk och Vapna. Man byter till sig kött, hudar, frukt, hundar och hästar från Esk. Från Voll får man metallföremål, säd och dryck. Det förekommer sparsam handel med en familj som bor i ökenstaden Sudurs.

Främlingar: Invånarna i byn ogilla främlingar och hänvisar alla till värdshuset i byn Voll.

Husen: Alla hus är av soltorkat tegel och inga har fler våningar än en.

Styrelse: Byn styrs av ett råd som består av en person från varje familj i byn.

De olika husen

Nr 1 Familjen Kildor
Fiskare, envåningshus, 9 invånare.

Nr 2 Familjen Irilin
Pärlfiskare, envåningshus, 9 invånare. Denna familj är de enda personerna som vet var man finner pärlor.

Nr 3 Familjen Niall
Fiskare, envåningshus, 8 invånare. Familjen har hand om byns förrådshus.

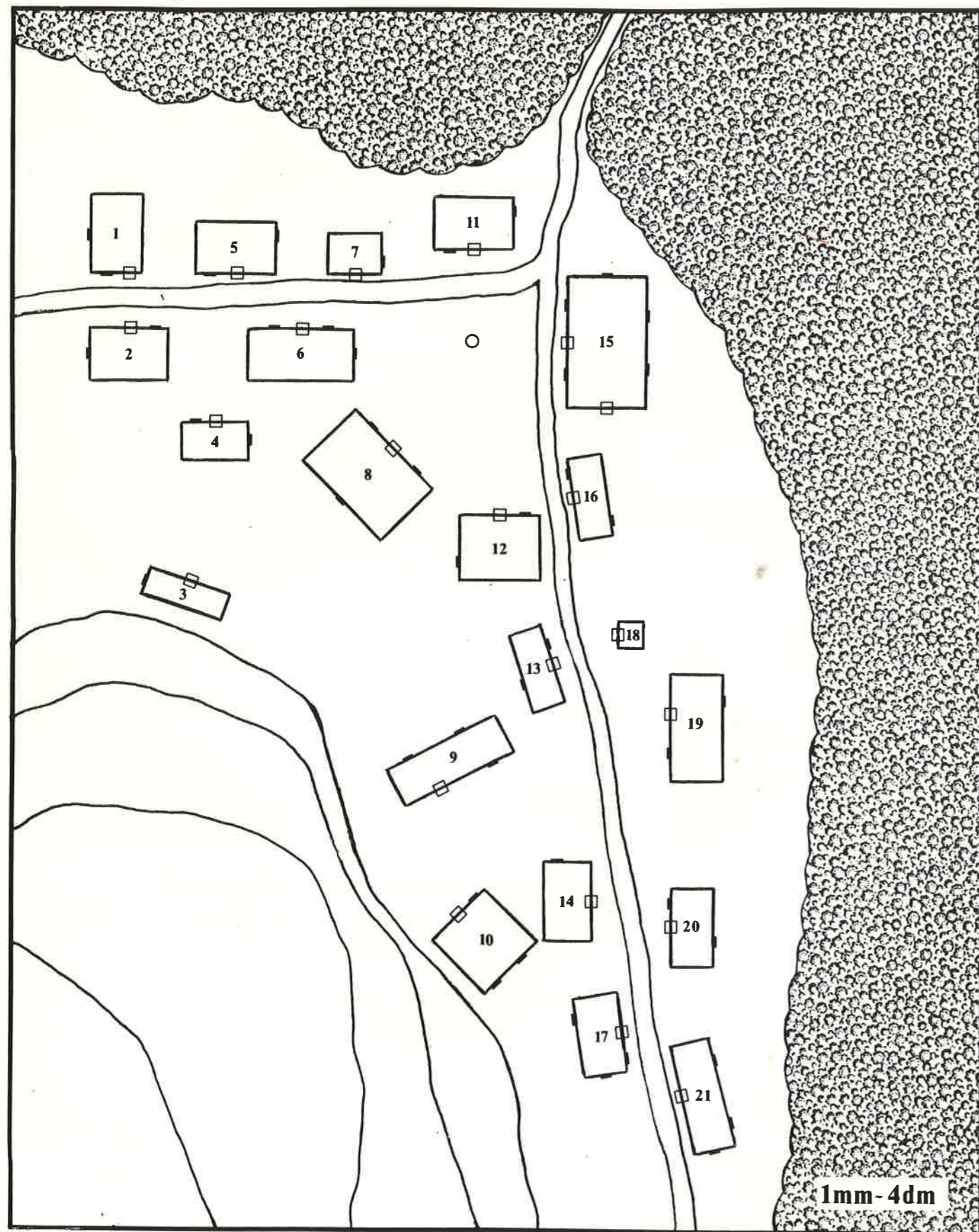
Nr 4 Förrådshus
Envåningshus, här finns byns förråd.

Nr 5 Familjen Adrar
Jordbrukare, envåningshus, 8 invånare. Har sina åkrar nordöst om byn.

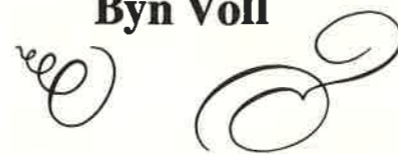
Nr 6 Familjen Otordin
Jägare, fiskare, jordbrukare, envåningshus, 18 invånare. Byns fester sker här.

MP

Byn Voll



Byn Voll



Historia: Byn Voll grundades för cirka 400 år, men ingen nu levande kommer ihåg av vem. Under århundradens lopp har det varit ganska lugnt i området tills för 60 år sedan då pirater från Kladra gjorde räder vid kusten, men för 50 år sedan dök det upp en mäktig magiker som krossade alla försök till räder från piraternas sida. De senaste 40 åren har det varit mycket lugnt och fridfullt i området.

Magikern som kom slog sig ner i en grotta i Ensamma berget och vakat över byn allt sedan dess.

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

Idag: Nu som alltid livnär sig byn huvudsakligen på gruvutvinning och jordbruk.

Handel: Man säljer färdiga metallföremål, säd och öl till de två byarna Esk och Vapna. Man byter till sig pärlor, fisk och havssaker från Vapna. Från Esk får man kött, hudar, frukt, hundar och hästar. Det förekommer sparsam handel med en familj som bor i ökenstaden Sudurs.

Främlingar: Invånarna i byn är trevliga och tar emot främlingar, men de är lite försiktiga och ser till att främlingarna befinner sig i byns värdshus, där främlingar hör hemma.

Husen: Alla hus är av trä och bara några fåtal har mer än en våning. Husen har underhållits konstant allt sedan de byggdes. Djur och människor bor tillsammans i husen.

Styrelse: Byn väljer en byälste som bestämmer i byn det närmsta året, men alla viktiga beslut tas genom ett ting där alla har rösträtt.

DE OLIKA HUSEN

Nr 1 Familjen Jolvin
Jordbrukare, envåningshus, 6 invånare.
Har sina åkrar väster om byn.

Nr 2 Familjen Halvar
Jordbrukare, tvåvåningshus, 9 invånare.
Har sina åkrar väster om byn.

Nr 3 Jordbruksförråd
Envåningshus. Innehåller jordbruksredskap och en del lager av spannmål och diverse utsäde.

Nr 4 Familjen Kildor
Fiskare, envåningshus, 3 invånare.
Fiskar i havet väster om tvillingbergen, där även familjens båt ligger förtöjd.

Nr 5 Familjen Jolvin
Jordbrukare, envåningshus, 5 invånare.
Har sina åkrar väster om byn. Ansvarar för byns jordbruksförråd (Nr 3).

Nr 6 Familjen Uvin
Jägare, envåningshus, 8 invånare.
Jagar i Gamla skogen och speciellt i nordvästlig riktning.

Nr 7 Familjen Uvin
Gruvarbetare, envåningshus, 4 invånare.
Arbetar i byns gruva.

Nr 8 Familjen Rillvar
Byns affär, tvåvåningshus, 12 invånare.
Säljer och köper mellan byarna och tillverkar även träföremål själva.

Nr 9 Gruvförråd
Här förvaras gruvverktyg och obearbetad metall.

Nr 10 Familjen Ivars
Gruvarbetare, envåningshus, 6 invånare.
Ansvarar för gruvförrådet (nr 9).

Nr 11 Familjen Rillvar
Jägare, envåningshus, 7 invånare.
Jagar i gamla skogen och speciellt i nordlig riktning.

Nr 12 Familjen Gillier
Bysmedjan, envåningshus, 5 invånare.
Har smedjan i huset.

Nr 13 Familjen Kildor
Gruvarbetare, envåningshus, 4 invånare.
Arbetar i byns gruva.

Nr 14 Familjen Oldin
Gruvarbetare, envåningshus, 7 invånare.
Arbetar i byns gruva.

Nr 15 Familjen Higvar
Värdshus, tvåvåningshus, 7 invånare.
Byns bästa och enda värdshus.

Nr 16 Familjen Higvar
Smed och Servitris, envåningshus, 2 invånare.
Hjälper till i smedjan och värdshuset.

Nr 17 Familjen Reslingh
Boskapsskötare, envåningshus, 4 invånare.
Har kor och getter söder om byn.

Nr 18 Offertempel
Byns lilla tempel där man offrar mat och dylikt.

Nr 19 Familjen Kildor
Jordbrukare, envåningshus, 9 invånare.
Har sina åkrar väster om byn. Sköter om byns lilla offertempel.

Nr 20 Övergivnet hus
Envåningshus. Familjen som bodde här dog i sjukdom för ett år sedan.

Nr 21 Familjen Dorde
Jordbrukare, envåningshus, 5 invånare.
Har sina åkrar söder om byn.

MP



FIGURMÅLNING

Hör du till de som, lätt avundsjukt, beundrar de små mästerverken som vissa tycks kunna måla på en kvart? Då kan jag inte garantera att du blir expert efter att ha läst den här artikeln, men jag skall försöka beskriva de elementära målningsteknikerna.

Du har köpt en figur, som du tycker skulle må bra av att målas. Vad behövs för att måla den?

FÖRBEREDELSE

Först måste man förbereda figuren för målning och då behövs en eller flera av finare typ. Med dessa avlägsnar man gjutskägg och linjer efter formskarven. Om man inte har filar, kan man (om man är stadig på handen) använda en skarp kniv.

När man har filat figuren, sätter man fast den med tex häftmassa på en träkloss, så man har något att hålla i då figuren målas.

För att färgen ska sitta bättre och för att det färdiga resultatet ska bli så bra som möjligt, ska man grundmåla figuren först. Detta gör man med vit färg och det är viktigt att inte använda för tjock färg, då detaljerna helst skall finnas kvar. När grundfärgen har torkat, kan själva målningens arbetet börja.

Vilka färger och penslar bör man använda? När det gäller penslar kan tex två penslar med storleken 1 och 00 räcka. Har man gott om pengar kan man även skaffa en 0 och 2. Det är viktigt att penslarna är av någorlunda kvalitet, för dåliga penslar tappar håret och de som finns kvar spretar åt alla håll.



Färger finns som bekant i 100-tals nyanser, men har man en uppsättning med vit, svart, röd, gul, grön, blå, brun, silver och guld klarar man sig bra. Vill man ha olika nyanser, är det bara att blanda med svart eller vit (eller någon annan färg, beroende på vad man vill ha).

MÅLNINGEN

En god regel när man målar är att aldrig lägga på för tjockt med färg. Vidare bör man måla svart färg i fördjupningar mellan olika färgavsnitt. Börja sedan med de platser som ligger "närmast" kroppen. Hur skall man då ta sig an olika delar av figuren?

Ansiktet: Börja med att måla vitt där ögonen är. Sätt sedan en svart prick i respektive öga. Blanda till hudfärg (vitt + brunt och en aning rött), måla resten av ansiktet. Markera gärna kindben, haka och näsrygg med ljusare färg. Munnen får inte bli för röd, utan blanda tex hudfärg och rött till en mer dämpad färg.

Hår, päls, tyg mm: Här kan man med god effekt använda "highlight"-metoden. Börja måla detaljen (tex en veckad mantel) i en färg, som är mörkare än den önskade färgen. När denna är torr, tar man en ganska kraftig pensel (storlek 1 eller 2), doppar den i en ljusare färg än bottenfärgen, torkar ur den så bara lite färg finns kvar och målar. Resultatet blir en mörk färg i "djupare" delar, ljusare på högre. Man kan utveckla denna med genom att stegvis höja penselns tjocklek och färgens ljushet för att få ett mer djupverkan.



Rustningar: Även här är "highlight"-metoden effektiv. Undvik ren silverfärg på rustningar, blanda svart och silver, så blir det en fin "metall" effekt.

Sköldar: Många sköldar har ett upphöjt märke att måla. Helt släta sköldar ger möjligheter till fantasifulla experiment, om man har tålmod och vilja. Uppslagsbäckernas heraldikavsnitt kan ge inspiration

För att färgen skall sitta kvar, då figuren används i spel, är lackering med matt lack nödvändigt. Lite extra jobb, men väl värt besväret.

AVSLUTNING

Det kan inte förnekas att figurmålning kräver tålmod och talang. Med enkla medel kan man dock få fina resultat och ju fler man målar, desto mer vana får man. Det viktigaste är: Var inte rädd för att experimentera och ge aldrig upp.

Björn Hellqvist

UTSEENDE

I alla rollspel har man nog råkat ut för problem när det gäller utseende t.ex. när man skall beskriva en person. Originella utseenden ger mer inspiration till smeknamn och skällsord. Som till exempel 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 den nämnda kroppsdel.

Här följer nu en del tabeller om personers utseende:

Dvärg

Dvärg: En dvärg är kort och robust. Alla dvärgar bär skägg.

1T1000 Ögonfärg

001-250	Gula
251-496	Gulgröna
497-746	Gröna
747-761	Ljusblå
762-781	Blåa
782-796	Blågrå
797-996	Ljusbrun
997-997	Mörkbrun
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 mot solen.

Undvik att låta SF bli albino.

1T1000 Hårlängd, kvinna

001-001	Flint
002-008	Stubb
009-012	Punk
013-026	Kort
027-206	Öronsnibbslångt
207-600	Axellångt
601-900	Skulderbladslångt
901-960	Midjelångt
961-999	Höftlångt
000-000	Knälångt

1T1000 Hårlängd, man

001-010	Flint*
011-130	Stubb
131-133	Punk
134-800	Kort
801-995	Öronsnibbslångt
996-996	Axellångt
997-997	Skulderbladslångt
998-998	Midjelångt
999-999	Höftlångt
000-000	Knälångt

*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 promille som flint har är slut, då är det de första promillechanserna av vardera hårlängd.

1T1000 Hårtyg

001-290	Rakt
291-430	Lätt vågigt
431-640	Vågigt
641-710	Lockigt
711-840	Krulligt
841-940	Krusigt
941-970	"Ris"
971-000	Korkskriv

1T1000 Hårfärg

001-015	Vit
016-025	Silver
026-050	Ljusgrå
051-125	Mellangrå
126-325	Mörkgrå
326-575	Korpsvart
576-625	Ebenholzbrun
626-650	Gyllenbrun
651-700	Hasselnötsbrun
701-800	Kastanjebrun
801-000	Chokladbrun

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

1T1000 Näsans stil

001-460	Rak
461-850	Klassisk
851-880	Trubbig
881-910	Platt
911-940	Krokig
941-950	Upp-
951-000	Potatis

1T1000 Näsans storlek

001-100	Liten
101-800	Normal
801-950	Stor
951-000	Jätte

1T1000 Hudens färg

001-002	Vit
003-900	Ljusbrun
901-970	Brun
971-995	Mörkbrun
996-000	Gråbrun

1T1000 Skägg & Mustasch

-----	Slåtrakad
001-010	Mustasch
011-100	Skägg
101-000	Skägg och mustasch

Kvinnor har också skägg och/eller mustasch.

1T1000 Längd

001-002	84 + 1t8cm
003-045	92 + 1t8cm
046-140	100 + 1t8cm
141-300	108 + 1t8cm
301-700	116 + 1t8cm
701-850	124 + 1t8cm
861-955	132 + 1t8cm
956-998	140 + 1t8cm
999-000	148 + 1t8cm

Kvinnor får -5cm i längd.

Vikt

Vikt kan du beräkna såhär:

$$\text{Styrka} \times \text{Fysik} \times \text{Längd (i cm)} = V$$

$$V/725 + 50 \text{ kg} = \text{Vikten för män}$$

$$V/725 + 45 \text{ kg} = \text{Vikten för kvinnor}$$

MP

Call of Cthulhu

Bröllopet



INLEDNING

En av spelarfigurerna är bjuden på sin systers bröllop, som skall ske i Sydtykland. Bröllopet skall äga rum den 10 november 1924. Den bjudne brodern får gärna ta med sig sina vänner.

Det är nu den 5 november 1924. Spelarfigurerna befinner sig i London. På morgonen när brodern vaknar finner han följande brev i sin brevlåda:

Käre broder

Som jag skrev i mitt förra brev så skall jag gifta mig. Bröllopet kommer att äga rum den 10:e november och jag hoppas innerligt att du med vänner kommer. Bästa sättet att ta sig hit är med buss. En bussbiljett från Esbjerg i Danmark kostar cirka 15 pund. Till Esbjerg kan du ta en båt som går från London.

Din käre syster

Nedresan går bekymmersfritt och inget särskilt händer.

Platsen dit SF skall ligger cirka tre mil från Innsbruck i sydtykland. Byn heter Jenbach. Det går att köpa mat och eventuellt andra förnödenheter som rep, hacka mm. Det går inte att köpa andra vapen än knivar, yxor och enkla redskap.

När SF kommer fram snöar det något fruktansvärt. Snön ligger i ett meterhøgt lager och endast små gångar som är uppskottade går att gå på. Enligt metereologerna har det inte snöat så här mycket på århundraden.

HÄNDELSERNA BÖRJAR

Kvällen kommer och bröllopet skall stånda. Klockan är sju när brudparet kommer in i kyrkan. Allt verkar gå bra, men i samma ögonblick som bruden skall få ringen hörs ett avgrundsbråll från orgelplatsen. I nästa ögonblick kastas en "klump" ner från orgeln. Det är kantorn som ligger på golvet, blodig och ser på något sätt "uttorkad" ut.

Det är en lloigot som har mördat henne. Därefter ger sig varelsen iväg mot sakristian och bryter upp dess dörr. Varelsen har försvunnit från kyrkan innan någon hinner fram till sakristian.

När "braket" från sakristians dörr hörs, då ropar prästen "sakristian". Prästen rusar därefter till sakristian och springer in där han letar efter något. Efter cirka 20 sekunder kommer han utstapplande och viskar "boken... den är borta. Efter alla dessa år, så har han lyckats". Om SF frågar prästen vad det är frågan om, så berättar han följande:

För 350 år sedan bodde det här en galen trollkarl. Byinvånarna hade fördrivits honom från byn sedan de hört underliga skrik och sånger från hans hus. Trollkarlen svor att hämnas. Trollkarlen bosatte sig i det gamla slottet och vad som hände med den gamle slottsherren är okänt.

När byns präst sedan gick igenom de ägodelar trollkarlen inte fått med sig från sitt gamla hus hittade han en äldre bok som visade sig innehålla fakta och historia om en myt med gudar som en gång skulle vandra på jorden. En del utav boken var skriven på arabiska. Den delen tyddes och visade sig vara ett sätt att tillkalla en av mytologins gudar.

Jag har läst boken och det står att det krävs att stjärnorna står i det läge som de gör nu och att det finns en stor mängd snö eller is i området. Gudens namn var nog Itiqua.

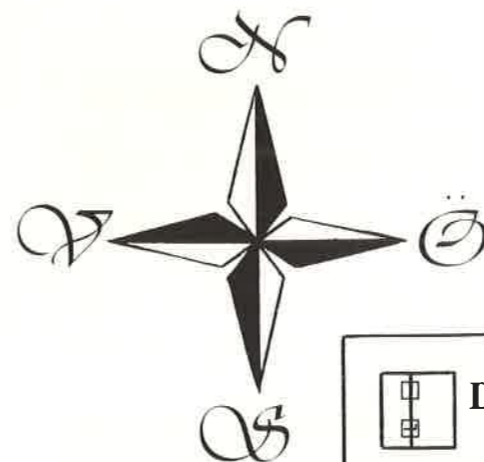
Den galne mannen har gjort allt för att få tag på denna bok igen. Nu har han lyckats efter 350 år. Ni måste hjälpa mig. Det är bråttom. Ni måste ge er av till slottet och hindra trollkarlen. Om han lyckas framkalla denna gud, så kommer det inte att bli mycket kvar utav oss. Ni skall få det material ni behöver, så ni kan ge er av redan ikväll.



SF får lite rep, mat, spadar, lyktor och filter. Prästen tar avsked av SF och säger följande:

Där uppe ligger slottet. Ni kan se det härifrån (SF skymtar slottet bakom all fallande snö). Följ bara vägen, så ni inte kommer vilse. Den sista biten får ni skotta er fram. Jag lyckönskar er och ger er min välsignelse. Gå nu. Tiden är knapp.

Att ta sig upp till slottet är inga problem och efter cirka en timma så står SF framför slottsporten.



Dörr

L=Lönn



Spiraltrappa



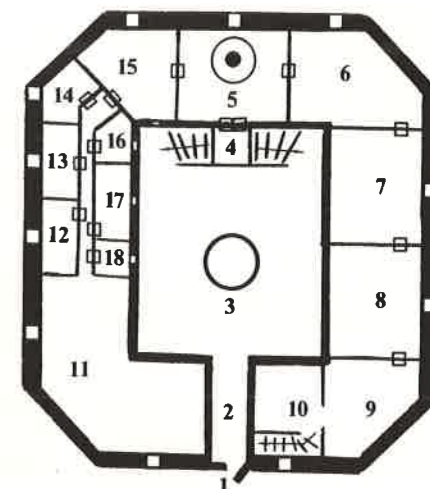
Fönster



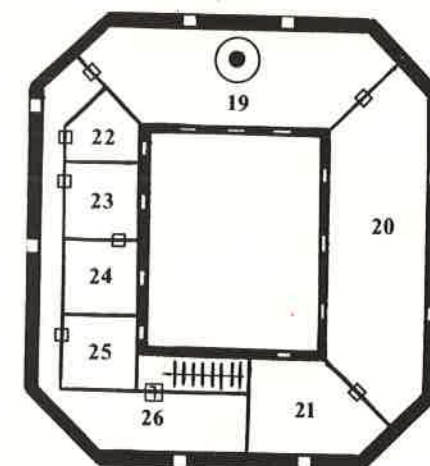
Trappa

1mm-1m

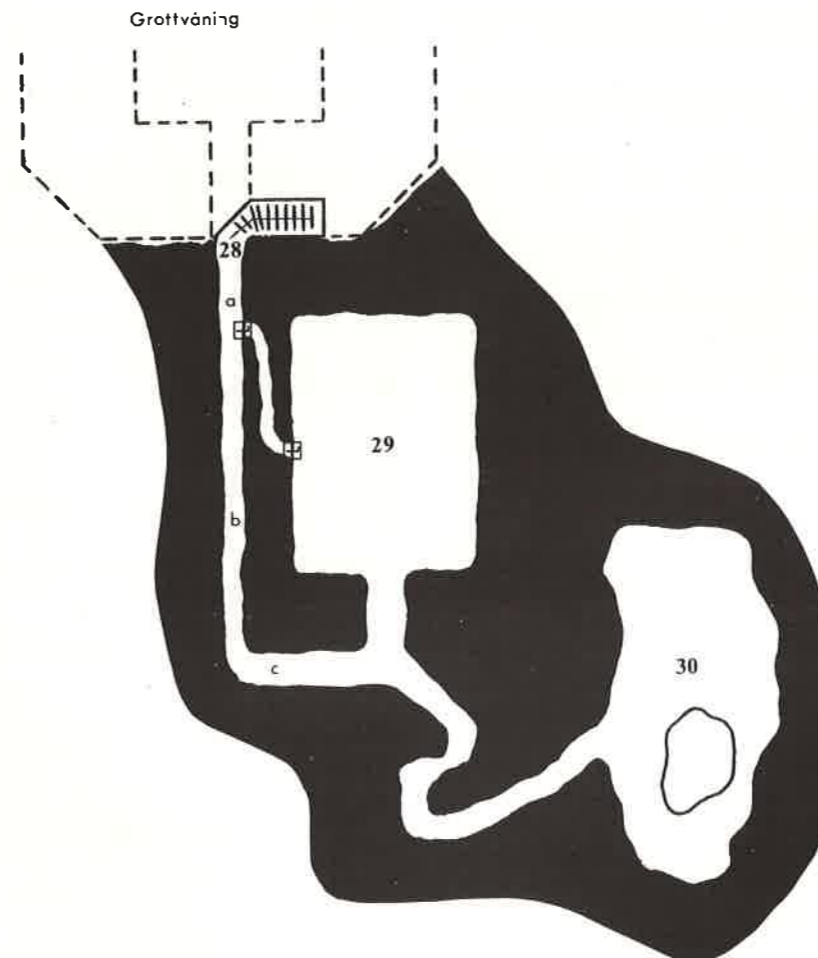
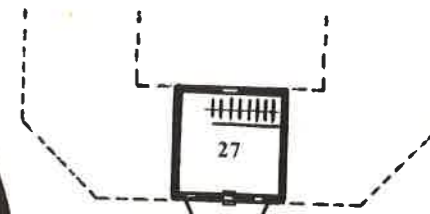
Våning 1



Våning 2



Torn



J.B.
M.D.

SLOTTET

Allmänt utseende:

Alla mellanväggar är av decimetertjock st och ytterväggarna är av metertjock sten. Rummen är tre meter höga och taken är av sten, likaledes golven. Rummen är inte upplysta om inte något annat står. Dörrarna är ordinära utan lås om inget annat sägs.

Fönsterna är av järn med mindre glasrutor infällda och de går ej att öppna. Innanför fönsterna finns det luckor som går att stänga för att stänga ute ljus.

1) **Slottsport.** Den bastanta träporten står på vid gavel. Innanför skymtar man en mörk gång som leder in i slottet.

Den högra porthalvans gångjärn har gett vika så att porten inte går att stänga.

2) **Slottsgången.** Gången är helt kal.

Under ett tunt snölager på gången ligger det fastfruset grus.

3) **Slottsgården.** En trädgård med lite buskar, några träd och lite stenarbete typ dammen i mitten. Hela gården är täckt av ett tjockt snölager, men det går en uppskottad gång över gården.

Vid nordvästra hörnet av slottsträdgården står det en snöskuffel.

4) **Trappport.** En dubbelsidig trappa som leder upp till en avsats där en tr addedör finns. Tr addedörren har ett lås i sig.

Denna dörr är olåst, men är ganska trög att öppna. Det krävs ett slag på motståndstabellen där dörren har styrka nio.

5) **Entré rum.** En stor sal som är upplyst av fyra lyktor. I norra änden av rummet finns det en spiraltrappa av sten som leder uppåt. V äggarna pryds av tavlor föreställande riddare.

Det finns inget övrigt av intresse i rummet.

6) **Samlingssal.** Golvet är täckt av en stor röd matta. V äggarna pryds av tavlor föreställande 1600-tals personer. De enda möbler som finns i detta rum är tio stolar som står utmed väggarna.

När SF kommer in i detta rum första gången, så hör de tassande och lätt knackande innefrån rummet bakom den södra dörren. Öppnar de den dörren så springer rättan som har orsakat ljudet iväg och gömmer sig. SF måste klara upptäcka dolt för att hinna uppfatta vad det verkligen var som gömde sig.

7) **Térum.** V äggarna pryds av tavlor föreställande landskap och diverse liknande motiv. Golvet är beklädd med en stor persisk matta.

Det står tre bord med fem stolar kring varje bord i rummet. Vid västra väggen står det en tébricka på en tévagn.

Det finns inget av intresse i detta rum utom den rätta som står omnämnd i nr 6. Rättan gömmer sig i ett hål som leder mellan västra väggen och trädgården. Något som är större än rättan får inte plats i hålet.

8) **Musikrum.** På golvet ligger det en stor vitgrå ryamatta. Utmed väggarna står det åtta solar. Mitt i rummet finns det en utsökt, vacker, svart flygel av märket lieplich.

Det finns inget övrigt av intresse i rummet.

9) **Linnerum.** Rummet är fullt av linnen, handdukar, dukar och lakan. Allt tyg finns i skåp och ligger på bord.

Plötsligt hör SF ett ljud som låter som svag sång... eller är det bara vindens klagande läte de hör? Sången övergår i en röst som ibland skrattar och ibland pratar ett främmande språk. Efter ett tag tycker SF att rösten inte kommer från detta rum utan från rummet som ligger västerut.

10) **Skafferirum.** I rummet känner man en unken lukt. Stenv äggarna kantas av hyllor. Hyllorna är fulla av burkar och flaskor. Man ser en liten trälucka, cirka 1 m x 1 m, i den västra väggen. Träluckan har ett litet handtag av metall. Bredvid luckan finns det även en mindre lucka med ett träknoppshandtag. Vid den södra väggen syns det en trappa som leder neråt, men nedgången är stoppad av ett låst järngaller.

Ljuden som hördes i rum nr 9 tystnar så snabbt någon går in i detta rum.

Burkarna innehåller till 90% matvaror, både syltade och saltade. De övriga 10% innehåller vitala organ från människor och djur. Om någon klarar ett zoologi slag så förstår SF att vissa organ tillhör människor och klar de då inte sitt SAN slag, så förloras 1 SAN.

Luckan är en mathiss och den mindre luckan är utrymme för själva mekanismen, som bara består av två rep. Hissen leder till rum nr 21.

Efter ett tag hörs den klagande rösten igen, men nu från dörröppningen som SF kom ifrån. När SF vänder sig om för att se var ljuden kommer ifrån:

I dörröppningen ser ni en gråaktig skepnad sväva två dm ovanför golvet. Den är klädd i en kåpa och dess ansikte är helt dolt. Sakta rör den sig mot er.

Till er stora förvåning så attackerar inte spöket er, utan fortsätter bara rakt in i den motsatta väggen.

Spöket har inte tänkt att göra SF illa, utan bara skrämma dem. Spöket är fransmannen Jean Bapideaux ande. Om SF försöker skada spöket så försvinner den i tomma intet. Skott skadar inte spöket, endast silvervapen eller magiska vapen. När SF ser spöket måste de klara ett SAN slag eller förlora 1t6 SAN.

Källargallret är låst och kan endast öppnas med rätt nyckel.

11) **Kapellrum.** Det står en lång rad med träbänkar i rummet. Vid den östra väggen finns det ett litet stenaltare med två ljus stående på och hängande på väggen bakom finns det ett kopparkors.

På en bänk ligger det en liten kollekt kista som innehåller tolv gamla mynt.

12) **Sovrum.** Rummet innehåller en säng och ett nattduksbord.

Under sängen finns det en pottskål och en brun koffert som innehåller kvinnokläder.

13) **Sovrum.** Rummet innehåller en säng och ett nattduksbord.

Under sängen finns det en pottskål och en brun koffert som innehåller kvinnokläder.

14) **Sovrum.** Rummet innehåller en säng och ett nattduksbord.

Under sängen finns det en pottskål och en brun koffert som innehåller kvinnokläder.

15) **Samtalsrum.** Rummet innehåller fem små, runda bord och vid varje bord finns det tre stolar.

Rummet innehåller inget övrigt av intresse.

16) **Sovrum.** Rummet innehåller en säng och ett nattduksbord.

Under sängen finns det en pottskål och en brun koffert som innehåller manskläder.

17) **Sovrum.** Ett lite större sovrumsom innehåller en säng, ett nattduksbord, en byrå, ett linneskåp och ett litet pottskåp. Rummets fönster är försedda med järngaller. På nattduksbordet ligger det en liten bok.

Så fort alla SF befinner sig inne i rummet så stängs och låses dörren. Hur än SF försöker tag sig ut så är det omöjligt.

Boken som ligger på nattduksbordet är fransmannens (spökets) dagbok. På de sista sidorna står det följande:

23 augusti 1854

När jag vaknade i morse efter en orolig natt fann jag att dörren till mitt rum fortfarande var låst. Klockan nio hörde jag tunga, jämna steg i korridoren. De kom allt närmare och blev tyngre och tyngre. Plötsligt lyftes en liten lucka upp längst ner på dörren och med ett skrapande ljud sköts en plåtallrik in under dörren.

På tallriken fanns bröd, ost och lite mjölk, men jag har inte ätit något. Resten av dagen har varit en mardröm. Hur jag än har letat efter en annan utgång har jag inte kunnat hitta någon.

Om SF letar vid dörren, så finner de en liten lucka av trä som öppnas inåt. Den är placerad längst ner på dörren.

24 augusti 1854

Ännu en orolig natt återigen fotsteg i korridoren. En tallrik med mat som jag idag åt för att samla krafter. I eftermiddags fick jag syn på galningen som håller mig fången. Han gick över slottsträdgården, men en säck som jag inte kunde se vad det var i.

Vad är det för kusliga förberedelser han håller på med och hur passar jag in i hans hemska planer?

25 augusti 1854

Återigen fotsteg och en mattalrik. Men idag är jag hoppfull! Jag har hittat en väg ut ur rummet! Det finns en gång i väggen som leder till något som verkar vara en skorsten. När det blir mörkt skall jag försöka klättra upp genom skorstenen. Jag måste fly på något sätt.

Hur SF än letar efter den omtalade gången, så finner de ingen.

26 augusti 1854

Jag fruktade det värsta. Igår kväll klättrade jag upp genom skorstenen. Det gick ganska lätt för stenarna var skrovliga. Skorstenen var inte så lång och längst upp fanns en gång. Det gick inte att komma ut den vägen, men genom en spricka i väggen såg jag ett underligt laboratorium med alla möjliga apparater och kemikalier. Den galne mannen stod vid en arbetsbänk och pratade med sig själv. Han sade följande:

"Nu börjar jag känna mig gammal igen. Jag får skynda mig att ställa i ordning laboratoriet. När jag känner mig så här, så vet jag att min tid snart är ute. He he he. Ja, nu är det sexhundra år sedan jag lärde mig konsten att överföra andra människors liv till mitt eget. Nu har jag bara ett dygn på mig att få tag i min donator, så nog var det väldigt av monseieur Bapideaux att komma så lägligt. Nu behöver jag inte ha honom som gäst länge till."

Så sade den galne mannen. När han kommer för att hämta mig skall jag försöka överrumpla honom och slå mig fri. Lyckas inte det kommer det här att vara mina sista ord.

Dagboken slutar med ovanstående ord.

Morgonen efter det att SF har blivit fångade i detta rum, så får de ett fat med bröd, ost och lite mjölk. Detta pågår i tre dagar. Det snöar bara mer och mer och det är fruktansvärt kallt.

På den fjärde dagen kan SF se en man gå över slottsträdgården med fyra säckar. Klockan elva samma kväll kan de höra svaga, svaga fotsteg på ovanvåningen. Långsamt verkar dessa fotsteg närma sig rummet. När SF har blivit riktigt panikslagna, så kan de urskilja ett svagt ljus i ett hörn. Ljuset blir starkare och starkare och till slut kan de urskilja en spöklik skepnad.

Spöket är fransmannen Jean Bapideaux ande. Han är en gråaktig skepnad som svävar två dm ovanför marken. Han är helt klädd i en kåpa och ansiktet är dolt utav kåpan. När SF ser spöket måste de klara ett SAN slag eller förlora 1t6 SAN.

Spöket säger följande med en kusligt ekande röst:

Det är jag som är monsieur Bapideaux. Det var min dagbok ni har läst. För många, många år sedan dog jag i det här slottet, men inatt skall jag utkräva min hämnd. Vid midnatt kommer den hemska galningen och hans betjänter att äntligen få göra mig sällskap för all framtid irra omkring här i slottet, för jag tänker visa er hur ni skall undkomma. Men ni måste skynda er. Trollkarlen kommer att lägga sin formel innan han dör och då kommer ni alla att gå under.

Spökets röst börjar dö bort och stegen närmar sig.

Bakom sängen... Klättra inte neråt... Klättra...

Spökets röst är borta, liksom spöket. Stegen närmar sig och om SF sliter undan sängen, så uppenbarar sig ett hål i väggen.

Hålet går upp och ner. Den som går upp leder till rum nr 28. Den som leder ner leder till en återvändsgränd. Väntar SF för länge eller klättrar först ner och sedan uppåt, så har det kommit tre puckelryggiga söner till trollkarlen. Det är ingen mening att skjuta på dem för att fadern har lagt en formel på dem som gör de immuna för tillfället mot vanliga vapen. De kommer att ta med sig SF ut till korridoren och slå dem medvetlösa och därefter lägga dem i säckar och ta dem till laboratoriet där de får stå tills klockan blir halv tolv.

Säckarna har en styrka av 15 och SF kan försöka slita sönder dem när de vaknar.

18) Sovrum. Rummet innehåller en säng och ett nattduksbord.

Under sängen finns det en pottskål och en brun koffert med manskläder.

19) Samlingssal. I rummet finns det en spiraltrappa av sten som leder neråt. Detta rum är helt tomt på möbler. Det enda som pryder rummet är en stor blåbrun matta och lite tavlor som föreställer landskap. I taket hänger en enorm kristallkrona.

Den västra dörren i rummet är låst. Dörren har en styrka av tio.

20) Matsal. Detta rum har ett jättelikt bord med cirka 30 stolar runt om. Väggarna pryds av tavlor föreställande undersköna saker. På golvet ligger det en blå matta och i taket hänger det en kristallkrona.

Det finns inget övrigt av intresse i rummet.

21) Kök. Detta rum kantas av bänkar, spisar och skåp. Ett typiskt gammalt kök. I den västra väggen ser man en trälucka som är ungefär 1m x 1m. Luckan har ett litet handtag av metall. Bredvid den större luckan finns det ett mindre hål där man skymtar två lodrädda rep.

Bakom luckan finns det en mathiss och hålet bredvid med de två repen är manöverorgan. Hissen går ner till rum nr 10.

Om SF lyssnar noga så kan de höra ett svagt krasande i den öppna spisen. Om någon sticker in ansiktet för att titta upp i skorstenen så sitter det en enorm råtta där som genast biter till. Efter några omgångar släpper den taget och flyr.

Om någon SF blev biten och inte uppfattar att det var en råtta så förlorar denne ett SAN om han inte lyckas med sitt SAN slag.

22) Sovrum. Detta rum är inrett med en stor säng med sänghimmel, ett fint nattduksbord, en stor byrå, ett linneskåp, en spegel, ett spegelbord och ett pottskåp.

Det hörs skrapande ifrån väggarna. Detta är bara råttor, men man kan anta mycket.

23) Sovrum. Detta rum är inrett med en stor säng med sänghimmel, ett fint nattduksbord, en stor byrå, ett linneskåp, en spegel, ett spegelbord och ett pottskåp.

I övrigt finns inget av intresse i rummet.

24) Sovrum. Rummet är inrett med en säng, ett skrivbord, en byrå, ett pottskåp och en spegel. På golvet ligger det en stor antik matta och väggarna pryds av vissa tavlor föreställande rävjakt. Sängen är obäddad och det ligger massor med kläder på golvet.

Detta är trollkarlens rum. Om SF tittar i skrivbordslådan så finner de två nycklar. Den ena går till gallret i skafferirummet och den andra till den låsta dörren i rum nr 19.

25) Badrum. Detta rum innehåller ett badkar, en toalettstol, ett handfat och en bide.

Det finns inget övrigt av intresse i rummet.

26) Bibliotek. Detta rum är kantat från golv till tak med fyllda bokhyllor. Det finns en oerhörd mängd böcker.

Böckerna handlar mestadels om kemi, fysik, astronomi, astrologi, geografi, historia, ockultism och matematik.

Det finns en löndörr bakom en bokhylla och den öppnas genom att en spärr dras undan och sedan trycks dörren upp.

27) Laboratoriet. Det står fullt med provrör och kemikalier på en bänk. På en annan bänk ligger det en gammal man och sover.

OBS. SF kan ha kommit hit på tre sätt. Dels genom att gå hit från rum nr 26, dels genom att bli hitförslande i säckar och i detta fall ligger de längst den södra väggen och dels genom en krypgång från en skorsten och då befinner de sig bakom en trävägg under trappan, men åren har försvagat väggen så att den har bara styrka tio.

Klockan är nu 23.29. Klockan 23.30 kommer trollkarlen att vakna och om någon av SF då befinner sig i rummet, så kommer trollkarlen att snabbt lägga en dread curse of Azathoth. Han kommer därefter att ta den stulna boken och springa ut på balkongen, där han har förberett sig och sin formel.

SF kan höra honom sjunga och skrika. Stormen tilltar och det ristar och knakar i väggarna. Balkongdörren har en styrka av 19 eftersom den är gjord av järnek. Klockan 23.50 kommer trollkarlen att vara klar med sin formel och klockan 24.00 dör han samtidigt som guden Ithaqua kommer fram en bit framför slottet. Ithaqua kommer att röra sig mot byn med rasande hastighet och kommer att vara där klockan 00.05. Guden totalförstör då hela byn och lägger den under ett metertjockt istäcke.

Enda sättet att stoppa guden är att läsa formeln baklänges.

Om den gamle trollkarlen kan överföra sitt liv till sitt eget så kommer han inte att dö klockan 24.00, men han lär slösa så mycket kraft på SF att "hans" Lloigor inte kan kontrolleras, så att den dödar honom.

28) Korridor. Denna korridor är mycket hal och fuktig. Det sluttar lite utför.

Det finns tre ställen där det är enormt halt och det är a, b och c. Det är DEX x 5% att man halkar och tar 1t4 i skada på dessa ställen.

29) Tempel till Ithaqua. Denna fuktiga källarlokal är helt tom förutom ett stort altare av sten framför norra väggen. Det ligger lite halvförmultnade organ och skelettdelar vid och på altaret.

Det är delar från djur och människor som ligger vid och på altaret. Om någon av SF klarar sitt zoologi slag, så förstår alla SF att vissa organ tillhör människor och då förlorar de 1 SAN om inte SAN slaget klaras.

30) Grottrum. Detta är en naturlig grotta med ett hål i marken.

Hålet i marken leder ner till sjön och mittpunkten av de lloigorstenar som används för att tillkalla en lloigor.

APPENDIX

Spöket: Spöket gick under i detta slottet för cirka 70 år sedan. Det har planerat sin hämnd på den galne trollkarlen. Innan det "lär känna" SF, så gör det allt för att skrämja bort dem. Den kan vissa formler och kommer också att använda dessa. Den har lärt sig sina formler i trollkarlens laboratorium.

Knakande väggar: Spöket kan åstadkomma ett knakande ljud från föremål.

Flytta föremål: Spöket kan flytta föremål under 2 kg.

Klagande sång: Denna klagande sång kan komma var som helst inom en radie av tio meter från spöket.

POW 30
INT 14

Spöket är klätt i en kåpa och dess ansikte är inte synligt.
-1t6 SAN

Trollkarlen: Trollkarlen kom hit för 350 år sedan. Han ser ovärdad och orakad ut, runt 70 år. Han har mist förståndet och hans främsta mål är att tillkalla Ithaqua. Han har tre söner som han har skapat med en fruktansvärd formel.

Han har följande formler: Call Ithaqua, Call Lloigor, Dread curse of Azathoth, Enchant item, Resurrection, Voorish sign.

STR 8
CON 13
SIZ 9
DEX 13
APP 5
SAN 0
INT 16
POW 18
EDU 10
idea 80%
luck 90%
know 50%

Egyptian, greek, latin, arabic, chinese: 95%

Cthulmythos 80%, Chemistry 90%, astronomi 90%, linguist 50%.

Trollkarlens alla tre söner är lika.

STR 18
CON 16
SIZ 17
DEX 14
APP 3
SAN 3
INT 6
POW 7
EDU 6
idea 30%
luck 35%
know 30%

Cthulmythos 30%, listen 40%.

Fist 80% 1t8, head butt 60% 1t6, knee 85% 1t10.

Idé: John Berglund

Bearbetning: MP



WETTCON

25-27:e
SEPTEMBER
1987

III



bill du ha en anmälningsblankett
ring; 0390-11580; LEIF 0390-11366 PALLE



WETTCON III

25:e - 27:e SEPTEMBER 1987 I GRÄNNA

MÅNGA TURNERINGAR OCH SPELAKTIVITETER, T.EX

- STOR LAG-AD&D-TURNERING
- TRAVELLER
- RYNEQUEST
- CALL OF CTHULHU
- SQUAD LEADER
- D&D PÅ SVENSKA
- DIPLOMACY
- ORIENTAL ADVENTURES
- MINIATYRSLAG
- TECKNINGSTÄVLING
- FIGURMÅLNINGSTÄVLING
- CAR WARS
- JUNTA
- CIVILIZATION

OCH MYCKET, MYCKET MER...

FÖR MER INFORMATION OCH ANMÄLNINGSBLANKETT RING TILL;
PAUL 0390-11366, BJÖRN 036-115730, NIKLAS 054-130383.
LEIF 0390-11580 ELLER VERONICA 0390-11580

GUNSLINGER



Typ: Individuell eldstrid i Vilda Västern.

Skala: Varje hex motsvarar cirka 2 meter och varje bricka är en man.

Komplexitet (1-5): 2

Spelbarhet (1-5): 4

Speltid: Allt ifrån 1 minut till flera timmar beroende på skicklighet och scenario.

Tillverkare: Avalon Hill

Första utgåvan: 1982

Pris: 240:-

I lådan finns: Regelhäfte, resultatkort, enheter, rörelse/skyttekort, hjälpkort och noteringsblock. Spelplanen då? Jodå åtta stycken dubbelsidiga spelplaner.

Regelhäfte: 36 sidor på känt Avalon Hill maner. Reglerna är hyfsat organiserade och innehåller både exempel och figurer.

Spelplan: Som redan nämnts finns det åtta stycken spelplaner vilka kan läggas ihop på ett stort antal sätt. Varje spelplan avbildar antingen hus eller öppen mark. Varje spelplan är 20 x 28 cm och tryckt i snyggt gjort fyrfärgstryck.

Enheter: 48 personbrickor, åtskilliga vapen och markeringsbrickor.

Övrigt: Det finns sju uppsättningar av rörelse/skytte kort vilket begränsar antalet spelare till sju.

Spelet kan spelas solitärt, men är absolut bäst med 4-6 spelare. Då fungerar spelet som bäst, med tämligen snabba omgångar och lagom tilltraslade dueller.

Gillar man Bar room Brawl eller liknande spel kan detta vara ett spel att titta närmare på. Det är inget för han som irriterar sig över vilket vapen eller modell som var bäst, utan är mer gjort för att vara kul att spela.

Sixth Fleet

Typ: Nutidssimulation med sjö- och luftstridskrafter i medelhavet.

Skala: Varje hex är 50 nautiska mil och kartan avbildar hela Medelhavet. Enheter motsvarar 1 fartyg/2-4 patrullbåtar/1 rote flygplan. Varje spelomgång motsvarar åtta timmars segment.

Komplexitet (1-5): 3

Spelbarhet (1-5): 4

Speltid: En timma för introduktionsscenario. 4-30 timmar beroende på vilket scenario man väljer.

Tillverkare: Victory Games

Första utgåvan: 1985

Pris: 360:-

Lådan är välfylld och innehåller: Regelhäfte, spelplan, enheter, statuspapper, scenariokort och tärningar. Medstoppat finns även en liten förvaringslåda i tunn plast för enheterna (som vanligt alldeles för liten).

Regelhäftet: Det 64 sidiga häftet innehåller 38 sidor regler och resterande sidor behandlar stormaktspolitiken i Medelhavet och de ingående enheterna lite närmare. Trots det stora antalet regelsidor är reglerna ganska lätta att lära tack vare många exempel och figurer.

Enheter: Totalt 644 stycken varav 2/3 utgör stridande enheter och är 16mm stora. Övriga är hjälpmarker och är 12mm stora.

Statuskort: Användes i avancerade scenario för att hålla reda på ammunition och bränsle för olika enheter. Ett block för varje sida finns medskickat (ca tolv blad i varje).

Scenariokort: Tre dubbelsidiga kort med uppställningarna för de avancerade scenarierna. Övriga scenarion har sina uppställningar i regelhäftet.

Spelet är ett krigsspel för två spelare eller fler vid lagspel. Huvudaktörer är NATO och Warsawa-pakten. Även "neutrala" länder kan bli indragna på den ena eller andra sidan, vilket gör att ett scenario kan skifta karaktär från en gång till en annan.

Trots komplexiteten hos spelet fungerar spelmekaniken förvånansvärt bra och omgångarna tar inte alltför lång tid. Något exakt spel är det dock inte. Vissa saker har blivit lite abstrakta vilket kan avskräcka den avancerade spelaren.

För att kunna spela spelet väl bör man ha spelat flera liknande spel innan, så spelet är inget för nybörjare.

Second Fleet

Efterföljaren till Sixth Fleet. Är i sig ett helt fristående spel, men använder samma regler med mindre justeringar och tillägg.

Antalet enheter är det samma, men omfattar nu de stridskrafter som finns i Norra Ishavet.

Kartan avbildar Norra Ishavet med Grönland, Kolahalvön, Norge och Brittiskaöarna som "kanter".

I stort, Second Fleet är Sixth Fleet, men lite, lite bättre och det är samma pris.

P.G.

Diverse

Vi brukar ha med nyheter på en sida, men i brist på nyheter och plats så finns ej en sådan sida.

Här är i alla fall en gammal nyhet:

Det ryktas att D&D-expert regler kommer efter sommaren. Innehållande mer än den amerikanska expert.

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
Illiongränd S:374, 223 71 LUND

P.G.