

Rollspelstidningen

Legend

Nr 11

Juni 1988

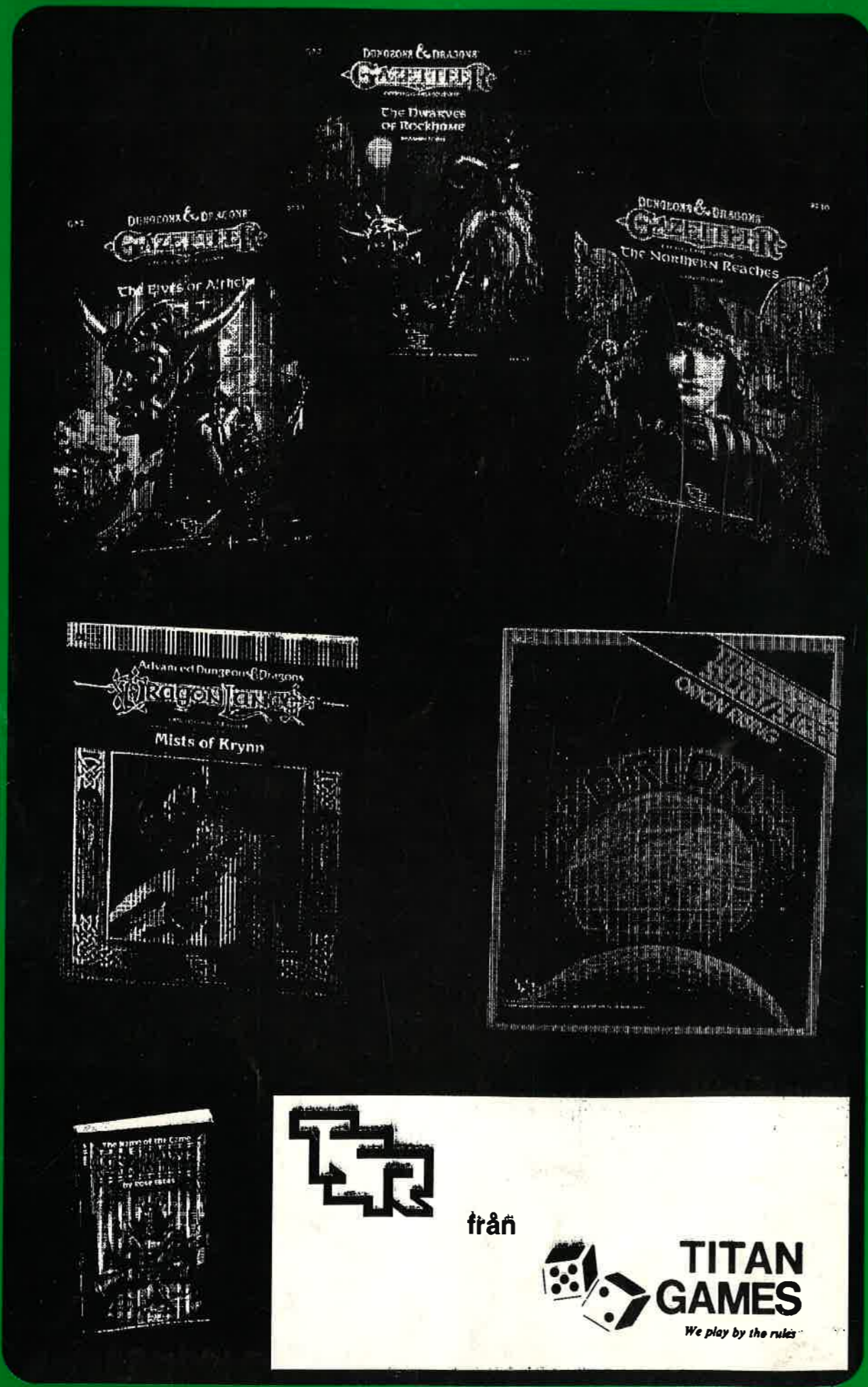
SVARTA KORPEN

CALL OF CTHULHU



D & D
DUNGEONS & DRAGONS

STAR FRONTIERS



från



**TITAN
GAMES**

We play by the rules

PROLOG

Du har nöjet att hålla det elfte numret av rollspeltidningen LEGEND i din hand. Även detta nummer är fyllt med äventyr.

Denna tidning är främst till för dig som spelar D&D, men tidningen innehåller även mycket annat tex i detta nummer finns ett Call of Cthulhu äventyr, ett Star Frontiers äventyr och ett scenario till Svarta Korpen.

Som utlovat innehåller tidningen minst ett D&D äventyr per nummer och i detta finns flera äventyr.

Vad nästa nummer av LEGEND innehåller blir som vanligt en trevlig överraskning (betyder vet ej), det beror vad som kommer inskickat. Det blir garanterat ett D&D äventyr.

Ni som tex har en förening eller liknande och vill visa att ni finns kan mycket väl skicka in en annons och i mån av plats publiceras det i tidningen. Material till nästa nummer av LEGEND måste inkomma i början av augusti. Tänker ni tex starta ett brevspel är det utmärkt att berätta detta i tidningen.

Fortsätt att skicka in material till tidningen för det kan alltid komma till användning och du vet väl att införda bidrag belönas med minst ett gratis exemplar av tidningen. Glöm inte att skicka med namn, adress och telefonnummer. Bidragen får vara vad som helst bara det berör spel.

Jag vill påminna om att ni kan skicka in frågor angående spel, så besvarar vi dessa så gott vi kan. Skicka med ett svarskuvert.

Har ni synpunkter eller förslag så skicka genast in dessa.

Observera den nya adressen dit material skall inskickas.

Medhjälpare till detta nummer:

*Jonas Ahlner, John Berglund
Mikael Börjesson, Peter Ekstrand
Anders Forkman, Klas Gustafsson
Peter Gustafsson, Mattias Hagberg
Per-Thomas Hägglund, Anders Nilsson
Thomas Sörensen*

INNEHÅLL

Prolog	3
D&D-äventyr; <i>Tempelruinen</i>	4
Regelfrågor	9
Byn Silverdraken	10
Star Frontiers-äventyr	12
D&D-äventyr; <i>Vättegrottan</i>	16
CoC-äventyr; <i>Stormfyren</i>	20
D&D-äventyr; <i>Stulen relik</i>	26
Recension; <i>Svarta Korpen</i>	27
Scenario till Svarta Korpen	28
Nordmännen kommer	29
Nyheter	30

Prenumerera

Om du skall prenumerera på LEGEND, skall du gå med i Svenska D&D förbundet, som är ett ideellt förbund, startat för dig som spelar D&D. Frånsett en massa andra fördelar får du prenumerera på LEGEND och det kostar endast 130:- per sex nummer (ett år) och då ingår porto.

Tidigare nummer

Saknar du något nummer av LEGEND, då skall du beställa detta via D&D förbundet.

Annonsering

Förfrågningar om annonser och övrigt ställes till Mikael Palo och dit skickas även all material som ni vill få med i tidningen.

Ansvarig utgivare

Mikael Palo
Dr Forseliusgatan 44
413 26 GÖTEBORG

Nästa nummer

Nummer 12 som är nästa nummer utkommer i slutet av augusti.



D & D

DUNGEONS & DRAGONS

Äventyr för D&D
För 3-6 rollfigurer av graderna 1-4

TEMPEL RUINEN

I byn Silverdraken bor det inte så många människor (96 stycken), de flesta är gamla. Befolkningen har blivit mer och mer skrämde av de band av skogsorcher som härjar i de närliggande skogarna.

BAKGRUND

Cirka två mil nordost om Silverbyn låg det ett tempel som var helgade åt onskfull gud som orchererna tillbad. Byborna med Soras Björntand i spetsen rev templet och fördrev dess dyrkare för drygt 130 år sedan. Detta medförde att området åter blev lugnt.

Det senaste året har åter orcher och andra oknytt dykt upp i området och allt tyder på att de håller till vid ruinerna av det gamla templet.

Det är den mäktiga orchshamanen Ochata Röd tand som är ättling till templets sista övershaman. Orchshamanen har med hot och löften lyckas få hit två små orchstammar. Ochata hade tänkt att orchererna skulle bygga upp templet, men det är orchererna inte alls pigga på. Efter att orchererna har "spanat" över omgivningarna har Ochata kommit fram till den strålände iden att de skall ta fångar och låta dessa bygga upp templet, så nu har orchererna letat efter lämpliga fångar de senaste dagarna och de får fina belöningar av Ochata för varje fånge de för till honom.

Ryktena om att Ochata betalar bra har fört med sig att andra varelser än orcher har kommit för att skaffa slavar till Ochata, men ibland blir dessa slavar om de inte är tillräckligt många eller starka.

FAKTA OM SF

Det bästa är om du låter spelarfigurerna vara uppväxta i byn Silverdraken. Att låta SF vara människor är lättast att placera in i byn, men någon enstaka spelare kan spela en ickemänniska. Tex kan den SF vara ett hittebarn som har uppfostrats i byn.

Spelarfigurerna som är uppväxta i byn har självklart hört talas om mängder av sagor och en av dom är hur Soras Björntand i täten för alla bybor raserade templet och fördrev dess dyrkare.

INLEDNING

Spelarfigurerna är i sin hemby och de har hört talas om att främst orcher stryker i utkanten av byn. Orcher har skrämt upp byinvånarna, så knappt någon vågar gå utanför byn och absolut inte ensam. Man ser fler och fler orcher och fruktar att de skall anfälla byn och speciellt efter att familjens Egors hus som låg en knapp mil norr om byn hade blivit nerbränd och hela familjen var försvunna.

Byinvånarna vet inte vad de skall göra, men Holger Yma har spårat orchererna till den gamla tempelruinen och funnit att de håller till i närheten av den platsen.

Förhoppningsvis inser spelarfigurerna att något måste göras och efter att Rigon Klir berättat efterföljande kanske de vet vad de kan göra.

Ni vet väl att tempelruinen revs av oss för 134 år sedan och vi drev iväg dess dyrkare, främst orcher.

Vad jag tror är att någon vill återupprätta templet och det kan mycket väl vara en mäktig shaman som leder orcherna.

Det finns nog för många orcher vid tempelruinen för att vi skulle vinna över dem i ett regelrätt krig, men man skall betänka på att orcher är väldigt rädda för magi och gudar. Det bästa skulle nog vara att bege sig in i fiendens kula och skrämma iväg dem.

INFORMATION

Sifferförklaringarna är uppställda så att i det inrutade fältet finns det som SF upptäcker och det som inte är inrutat är information till spelare och monsterbeskrivningarna är enligt nedan:

Ras, Namn eller Antal: Pansarklass PK; Figurklass & Figurgrad eller livstämningar LT; Livspoäng lp; Förflytning meter per drag (meter per runda) F; Antal attacker AA; Skada S; Stridsmoral SM; Livsåskådning LÅ; Träff i pansarklass 0 TIPKO; Erfarenhetspoäng EP; Specialegenskaper.

Formler (listade per grad).
Utrustning och övrigt.

TIPKO

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

-Minsta träffslag för träff = TIPKO - PK.
-Bästa PK som kan träffas = TIPKO - träffslaget.

Moral

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

Orchererna är mycket rädda för magi, så de får -1 på stridsmoralen om magi används mot dem och de inte kan använda egen magi.

Rörelse

Tänk på att orchererna rör sig och det händer saker.

Svårigheter

Balansera alltid ett äventyr så att det varken är för lätt eller för svårt. Spela för att ha roligt.

TILL TEMPEL RUINEN

På vägen till tempelruinen kan man stöta på vandrande monster. Det är två mil till tempelruinen och varje timme skall man slå en t10 och blir slaget en 1:a på dagen eller 1:a och 2:a på natten möter man något vandrande monster. Slå nedan före att se vad man möter:

1T4 Under dagen

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

Spelarfigurerna har kommit för nära ett jättemyrbo och en myra står i deras väg och försvarar ingången som inte SF ser. Det bästa är att ta en ordentlig omväg runt myran. I boningen finns det många myror och det är mycket dumt att gå ner där.

-2-
Rese, (1): PK 5; LT 4+1; lp 24; F 27m (9m); AA 1 Knölpåk; S 1t4+2; RS K4; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 125.

Knölpåk, en stor pälsfäll (dålig kvalitet) och en säck innehållande diverse mat och mindre värdefulla ting.

Resen har hört talas om att shamanen Ochata betalar bra för fångar och han är nu ute och letar efter sådana för att sedan föra dom till templet.

-3-
Skogsnyf, (1): PK 5; LT 2*; lp 9; F 36m (12m); AA Förhäxning; S Ingen; RS A4; SM 6; LÅ Ka; TIPKO -; EP 25.

Vid sitt träd rötter har hon gömt en liten läderpåse innehållande fyra eldtopaser som sammanlagt är värt 500 guldpengar.

Spelarfigurerna råkar se en skogsnyf innan hon hinner gömma sig i ett träd. Skogsnyfen använder förhäxningen endast i nödvärn. Hon är mycket skygg.

-4-
Treant, (1): PK 2; LT 8*; lp 37; F 18m (6m); AA 2 Grenar; S 2t6; RS K8; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 12; EP 1200; Tar bara 1 poäng skada per träff (plus eventuell fördel för magi och styrka). Kan animera två träd inom 18m.

Treanten håller sig stilla så att SF ej upptäcker den, men skulle man börja klättra i den eller ännu värre göra upp eld kommer treanten att visa att han finns. Möjligtvis kan treanten hjälpa SF mot de träd förstörande orcherna, men det är ej troligt.

1T4 Under natten

-1-
Orcher, (2): PK 6; LT 1; lp 6, 3; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

De har läderpansar, sköldar och långsvärd. Tillsammans bär de med sig mat, rep och lite diverse utrustning.

Orchererna är ute och jagar slavar och mat. Orchererna kanske har tur så att de kan gilla en fälla för spelarfigurerna.

-2-
Orcher, (4): PK 6; LT 1; lp 8, 5, 5, 4; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t6 (ledare +1); RS K1; SM 8 (6 utan ledare); LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Var och en har läderpansar, sköld, kortsvärd, båge, koger och pilar.

Även denna orchgrupp är ute på jakt, men de bekymrar sig inte om att gilla fällor.

-3-
Lysbaggar, (2): PK 4; LT 1+2; lp 10, 8; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 2t4; RS K1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 15.

Två lysbaggar som är ute och jagar småvilt.

-4-
Jättefladdermus, (3): PK 6; LT 2; lp 10, 9, 9; F 9m (1m), flyga 54m (18m); AA 1 Bett; S 1t4; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.

Några jättefladdermöss som kan vara lite hungriga.

VID TEMPEL RUINEN

När spelarfigurerna väl har kommit fram till tempelruinen lägger de märke till följande:

När ni nu har kommit fram till tempelruinen ser ni uppe på höjden rester av en stor stenbyggnad. Ett tjugotal utspridda orcher övervakar ett dussin varelser som jobbar med att bygga upp ruinens yttre mur som nu har en höjd av knappt en meter. Varelserna som jobbar och verkar vara slavar är människor, tomtar och vättar.

Det råder en livlig trafik av orcher mellan tempelruinen och grottan där än flyter in.

Orchererna kommer att vara vaksamma och lite utspridda, det skall ej vara lönt för SF att anfälla orchererna.

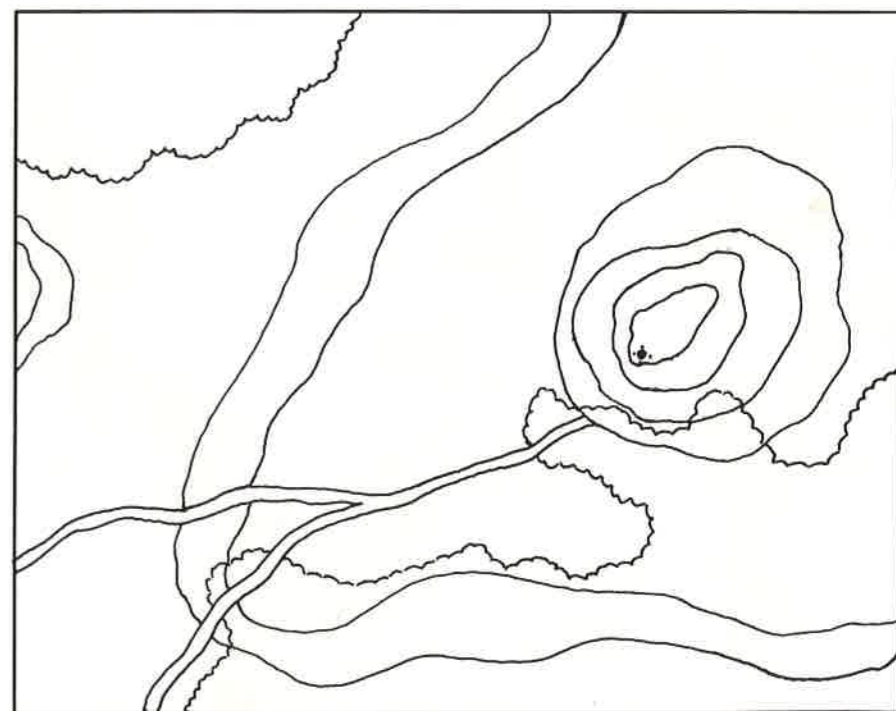
Orchererna har följande utrustning:

20% har långsvärd
50% har taparyxor och kortbågar
30% har spjut

Minst en gång per dygn kommer Ochata och hans livvakter för att inspektera byggandet och för att ge nya order.

Då och då byter orchererna om och det gäller även slavarerna.

Upptäcks SF kommer orcher i grottan att varnas och det kommer att utbryta en wild slavjakt!



GROTTSYSTEMET

I kullen under tempelruinen finns en stor grotta. Det finns flera ingångar till grottsystemet, men ingången SF upptäcker är via ån. Orcher passerar ofta ingången och det finns flertal spår som leder in och ut.

Första avdelningen

Detta är grottorna som finns vid själva ån och här bor ett flertal orcher. Det är liv och rörelse här och chansen att SF möter några vandrande orcher är 25% per tio minuter och då möter de 1t10 orcher som kommer antingen inifrån grottan eller utifrån. Kommer orcherna inifrån (60% chans) får du välja från de som finns.



Kommer de utifrån (40% chans) är det nya orcher som kommer. Hela denna grotta är naturlig och ej upplyst. Orcherna har ingen vakthållning och handlar lite klumpigt om de skulle få problem.

1) Ni ser att ån kommer sakta flytande från en stor grottoppning som är fyra meter hög och tio meter bred. Det syns tydliga spår att ett flertal varelser har gått till och från grottoppningens östra kant, där skymtar ni att det verkar vara en två meter bred avsatts som ligger en halv meter ovanför vattenytan. Det syns inget ljus inifrån grottan.

Vattnet är två meter djupt och innehåller inga farligheter. Då och då kan det höras ljud från orcherna som befinner sig inne i grottan, ungefär 10% chans per tio minuter.

2) Du tycker att den yttre delen av avsattsens som finns vid vattnet ser opålitligt ut. Den skulle nog rasa bara man satte sin fot på den.

Det som står ovanför berättar du endast om någon lyckas upptäcka rasrisken (Det är 1 chans på tre att en inspekterande dvärg upptäcker rasrisken).

Orcherna har märkt att det gungar oroväckande om man går på den yttre delen, så ingen orch gör detta (de vill inte riskera att bli våta).

Går någon på den osäkra delen är chansen att den rasar lika med 10% och med modifiering beroende på hur lätt man.

3) Ett mindre grotrum där tre orcher sitter och täljer bäggilar. De verkar ha täljt ett par dussin pilar.

Orcher, (3): PK 6; LT 1; lp 5, 4, 4; F 36m (12m); AA 1 Taparyxa eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, sköld, taparyxa, dolk, kortbåge, koger, ett dussin pilar en penningpung innehållande 3t8 kopparpenningar.

Det finns inget av intresse i rummet.

4) Ett större grotrum som innehåller ett dussin fullvuxna orcher.

Orcherna sysslar med diverse aktiviteter typ: sova, armbrytning och berättande av dåliga historier. Dessa orcher byter av orcherna vid tempelruinen varje gång en av shamanens män kommer och säger till dem (det brukar vara var åttonde timma).

Orcherna har följande utrustning:

3st har långsvärd
6st har taparyxor och kortbågar
4st har spjut

Orch, (13): PK 6; LT 1; lp 1t8; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS K1; SM 8 (6); LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, sköldar, vapen enligt vidstående och alla har 3t8 kp var.

Diverse mindre värdefulla ting typ halvätta köttstycken finns i grottanrummet.

5) Ett mindre grotrum som innehåller drygt tio slavar av varierande raser.

Detta är fångrummet där fångarna får vila sig mellan arbetspassen. Kommer någon med fångar förs fångarna först hit och binds med rep. Därefter leds slavjägarna till shamanen och tillsammans återvänder (oftast) slavjägarna och shamanen för att inspektera fångarna och sedan betalas (vanligtvis) slavjägarna.

Orcherna är dåliga på att komma ihåg att de bör mata fångarna så de orkar jobba.

6) Ett litet grotrum som innehåller tre orcher som tränar sig på att kasta spjut mot en trästock.

Orcher, (3): PK 6; LT 1; lp 7, 5, 3; F 36m (12m); AA 1 Spjut; S 1t6; RS K1; SM 6; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, spjut, sköld och en penningpung innehållande 3t8 kp.

Det finns inget av intresse i rummet.

7) Ett stort grotrum som är fyllt med orcher.

Detta är orchernas stora boningsrum och här finns elva stridande orcher och drygt tjugo ej stridande orcher.

Orch, (11): PK 6; LT 1; lp 1t8; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS K1; SM 8 (6); LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Två har långsvärd, 5 har yxa & båge och 4 har spjut. De har läderpansar, sköld och 3t8 kp var.

Även dessa orcher byter om med de som vaktar slaverna vid tempelruinen. Det finns mängder av ting i rummet, men inget av värde.

8) Ett litet grotrum där en stank av rutet kött kommer ifrån. I rummet ser ni mängder av diverse fåglar som är upphängda i rummet.

Orcherna håller på att tillaga de femton fåglarna, alltså låter dem ruttna.

9) Ett grotrum som innehåller tre orcher som sysslar med att forma stenblock.

De håller på att hugga till otäcka statyer enligt shamanens anvisningar.

Orch, (3): PK 9; LT 1; lp 3, 3, 2; F 36m (12m); AA 1 Stridshammare; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Krigshammare, huggmejslar och totalt 3t8 kopparpenningar var.

Två av orcherna håller på att hugga ut en stor staty och den tredje håller på med en liten.

10) Ett mindre grotrum som innehåller en varg.

Denna varg fann orcherna som nyfödd (de dödade mamman) och har haft den sedan dess.

Varg, Yl: PK 7; LT 2+2; lp 9; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 25.

Det finns inget av värde här.

11) Ett grotrum där en stor orch håller på att lära fem mindre orcher hur man strid med yxa.

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

Läderpansar, sköld, taparyxa och en penningpung innehållande tjugotre kopparpenningar.

Orch, (5): PK 6; LT 1; lp 2, 1, 1, 1, 1; F 36m (12m); AA 1 Taparyxa; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, sköld, taparyxa och en penningpung innehållande 1t4 kp.

Det finns inget av intresse i rummet.

12) Ett grotrum som innehåller sex små orchbarn och en stor orch som verkar hålla reda på dem.

Orch, (1): PK 9; LT 1; lp 2; F 36m (12m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Dolk.

Det finns inget av intresse i rummet.

13) Ett grotrum vars golv är täckt av torkat löv. Inne i grotrummet finns det två resar.

Rese, (2): PK 5; LT 4+1; lp 21, 17; F 27m (9m); AA 1 Slagsvärd eller 1 Knölpåk; S 1t10+2 eller 1t4+2; RS K4; SM 10; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 125.

Den ena har ett slagsvärd och den andra har en knölpåk.

Gömt i rummet finns en säck som innehåller 2137 kopparpenningar. Det finns inget övrigt av intresse.

14) Ett stort grotrum där det ligger fyra kanoter och två orcher som sover vid kanoterna.

Orch, (2): PK 6; LT 1; lp 7, 6; F 36m (12m); AA 1 Taparyxa eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, sköld, taparyxa, kortbåge, koger, ett dussin pilar och 3t8 kopparpenningar var.

Rummet är tomt i övrigt.

15) Ett liter grotrum som innehåller tre orcher som håller på att diskutera något om idiotiska stenbyggnader.

Orchledare, Krac: PK 5; LT 4; lp 15; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd; S 1t8+2; RS K4; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 16; EP 75.

Långsvärd, läderpansar och sköld (+1 magiskt).

Orch, (2): PK 6; LT 1; lp 8, 8; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t8+1 eller 1t6+1; RS K1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Långsvärd, kortbåge, koger, tjugo pilar, läderpansar och sköld.

Rummet innehåller tre skinnfällor och doid bakom ett stenblock står en olåst kista som innehåller stammens skatter: 5761 kp och 231 gp.

16) Ån fortsätter in i berget.

Paddlar man en bra bit in här så kommer man efter ett tag fram till shamanens grotta.

När solen går ner beger sig alla stridande orcher (som ej är upptagna) till shamanens grotta för "predikan".

Andra avdelningen

Dessa grottor ligger direkt under templet, men shamanens män har ännu inte lyckas gräva sig fram till templets källarvåningar där shamanen hoppas finna väldiga skatter.

1) Ett stort grottrum som ligger vid ån. Uppdraget i rummet ligger det sju kanoter och vid dem står det två orcher på vakt.

Dessa orcher är på vakt och får de problem kallar de först på trollet som finns inne i rum 2.

Orch, (2): PK 6; LT 1; lp 7, 6; F 36m (12m); AA 1 Taparyxa eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, sköld, taparyxa, kortbåge, koger, tjugo pilar.

2) En unken grotta där ni skymtar en jättelik varelse.

Här bor trollet Erog och han hjälper shamanen att vakta. I sin tur får han så mycket mat han kan äta (boskap mestadels).

Troll, Erog: PK 4; LT 6+3*; lp 29; F 36m (12m); AA 2 Klor & 1 Bett; S 1t6 & 1t10; RS K6; SM 10 (8); LÅ Ka; TIPKO 13; EP 650; Självläker.

Inne i grottrummet ligger det rester efter hans måltider, men inget annat.

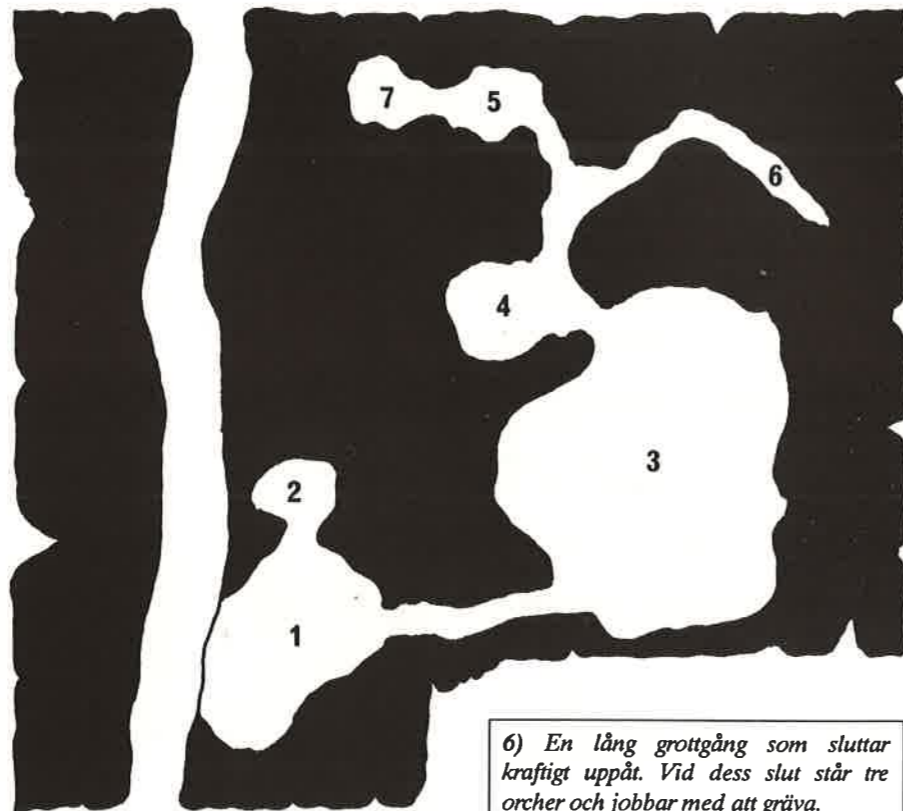
3) En jättestor grotta och vid dess borte kant står en stor staty som är formad som ett huvud med öppen mun. Framför den knäböjer två orcher vid ett brinnande fat.

Statyn är fyra meter i diameter och man kan gå in genom dess mun. De två orcherna vid fatet håller på att fylla upp den för övershaman har sagt att den alltid skall brinna (ingen speciell anledning förutom att han har sagt det).

Orch, (2): PK 7; S1; lp 6, 5; F 36m (12m); AA 1 Stridshammare; S 1t6; RS P1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar och stridshammare.

Det är i denna grotta som de stridande orcherna samlas vid varje solnedgång. Övershamanen går då in i statyn och ropar. Rösten blir förvånad inifrån statyn och det låter onaturligt. Orcherna



6) En lång grottgång som sluttar kraftigt uppåt. Vid dess slut står tre orcher och jobbar med att gräva.

De håller på att gräva sig fram till templets nedre källarvåningar där övershamanen hoppas hitta mängder med skatter och de måste ske snart eftersom skattkistan håller på att bli tom.

Orch, (3): PK 9; LT 1; lp 6, 4, 4; F 36m (12m); AA 1 Hacka; S 1t6; RS K1; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 35.

De har endast hackor och stenar.

7) Ett grottrum vars golv är täckt av björnskin. Inne i rummet sitter det en orch på knä och tittar i en jättestor kista.

Detta är shamanens rum och han håller just på att räkna hur mycket pengar som finns kvar.

Orch, Ochata: PK 7; S6; lp 13; F 36m (12m); AA 1 Ormstav eller 1 Knölpåk; S 1t6+1+S eller 1t4; RS P6; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 16; EP 275.

1 Graden: Mörker, Låka lätta skador

2 Graden: Hejda person, Välsignelse

3 Graden: Förbannelse

Läderpansar, knölpåk och en ormstav med nio kvarvarande laddningar.

Skattkistan innehåller endast 231 kopparpengar och 32 guldpengar.

som lever i grottan vid åns utlopp lyder rösten blint och fruktar den mer än själva övershamanen. Ganska ofta demonstrerar övershamanen sin kraft. Skulle det inte vara för ovanstående så skulle den stora orchstammen vid åns utlopp bege sig härifrån.

4) Ett mindre grottrum där ett flertal orcher uppehåller sig.

Detta är denna lilla stams boningsgrotta och här finns åtta vuxna orcher och elva ungar.

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

Läderpansar, sköld, kortbåge, taparyxa, koger och tjugo pilar.

5) Ett grottrum som innehåller tre bäddar och där det ligger en orch.

Denna orch är shaman och de två vid eldfatet bor även här. De är övershamanens livvakter och betrodda män.

Orch, Ildor: PK 7; S3; lp 9; F 36m (12m); AA 1 Stridsklubba; S 1t6; RS P3; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 35.

1 Graden: Låka lätta skador

Upptäcka magi

Läderpansar och en stridsklubba.

Idé: Per-Thomas Hägglund



REGELFRÅGOR

Vad menas med titelgrad i D&D expertregler? Beteckningen står på många ställen, men det finns ingen förklaring.

Varje grad en rollfigur stiger motsvaras av en titel. Se t.ex. i tabellen längst ner till vänster på sidan 12 i Spelarens Bok.

En 1:a gradens präst kallas "novis", sedan blir han "invigd", därefter blir han "pastor", sedan "själsörjare" och när han kommer upp till nionde graden får han kalla sig "Patriark". Därefter spelar det ingen roll om han stiger aldrig så många grader så förändras inte hans titel. Gradera 9 och uppåt är alltså titelgrader.

I prästformeln Animera döda talas om att "för varje grad kan en LT vandöda animeras och maximalt två LT kontrolleras". Står LT för att man kan animera högst en LT/grad hos vandöda som tillsammans har ett antal LT som inte överstiger prästens grad, eller för att t ex 1t8 vandöda per grad kan animeras?

En LT/grad betyder att de vandödas sammanlagda antal LT inte får överstiga prästens grad. T ex kan en nionde gradens präst animera tre zombier plus tre skelett eller fyra zombier plus ett skelett med en enda animera döda.

Kan präster skapa nya formler?

Nej, en präst kan inte skapa nya formler. Han har ju ingen magi i ordets egentliga mening. När en präst använder en prästformel ber han egentligen till sin gud om en speciell sorts hjälp och om guden vill (vilket den nästan alltid gör, såvida inte prästen brutit mot sin livsåskådning mycket grovt, så att han hamnat i onåd) så låter guden ett under ske som svar på bönen.

Däremot kan vissa gudar bevilja sina präster andra formler än de som står på

listan, men det är något som spelledaren råder över och inte prästen.

Kan präster skapa nya magiska föremål?

Magiska föremål skapas av magiker. Några få magiska föremål kan endast användas av präster och magikern behöver därför hjälp av en präst för att skapa dem. Ett exempel på sådana föremål är läkestav.

Man kan erövra skatter och därmed få EP. Men försvinner dessa EP om man handlar upp eller på något annat sätt blir av med pengarna?

Nej, erfarenhetspoängen försvinner inte. Pengarna är bara ett (av flera) mått på hur väl man lyckades under sitt äventyr.

När du har arbetat en hel sommar och tjänat en slant så är du både en erfarenhet och en summa pengar rikare. Hur du än slösar med dina pengar (köper D&D-prylar o.d.) så när pengarna är slut så har du ändå erfarenheten och de kunskaper du fick under ditt sommarjobb kvar. Eller hur!?

Fråga efter

MetalMagic
den nya serien miniatyrfigurer

MetalMagic-sortimentet omfattar 25 mm-figurer för de flesta typer av rollspel. Dessutom andra häftiga figurer som Freaky Fantasy. Utökad sortiment med 28 st nya figurer, bland annat Kaosriddare och olika ridande figurer.

Nytt i MetalMagic är också 50 mm figurer som ogrer, troll och jättar.

MetalMagic miniatyrfigurer finns hos väl sorterade lek- och hobbyhandlare.

Skicka 10 kronor i frimärken eller sedel så får Du omgående vår katalog med bilder på 100-tals miniatyrfigurer.

Återförsäljare antages på orter där vi ej är representerade

hobbydistribution

Box 1012, 751 40 Uppsala 018-15 80 32



1010E
Ond riddare med yxa



1010D
Ond riddare med lans



1007A
Kaosriddare med svärd och klubba



1201A
Citadellvakt

D & D

DUNGEONS & DRAGONS

Äventyrstillbehör för D&D

BYN SILVERDRAKEN

ALLMÄNT

Här följer lite fakta om byn Silverdraken, som du kan placera var du behöver den.

Historia

För ungefär 137 år sedan slog sig en grupp nybyggare ned längs efter Silverån, för att de tyckte att marken var mest bördig där. Efter tre år började underliga saker hända omkring byn. Massor av oknytt började uppträda vid skymning och gryning. Den gamle jägaren Soras Björntand lär ha spårat några orcher till en bergskulle ungefär två mil från byn. Spåren slutade vid ett tempel som hade helgats till de onda.

När Soras åter kom till byn upptäckte han tre orcher som var i full färd med att plundra Manos Ander's svinstia. Han väckte Manos, när denne vaknade hade redan orcherna flytt med sitt byte. Sedan under dagen beslöt sig alla män att riva det funna templet och driva dess dyrkare från platsen, och så gjorde de.

Nutid

I byn Silverdraken bor det inte särskilt många människor (96 stycken), de flesta är gamla. Befolkningen blir mer och mer skrämmda av de band av skogs orcher som härjar i de närliggande skogarna.

Orcherna håller till i kullen där den gamla kyrkoruinen ligger. Dessa har sitt fäste i en av grottorna som finns vid floden som rinner genom kullen.

Främlingar

Invånarna i byn är reserverade för främlingar och hänvisar till värdshuset i byn. Det är ovanligt att någon i byn låter främlingar komma nära in på. Byborna

försöker att få främlingar till värdshuset eller att lämna byn.

Handel

Man säljer timmer, finsnickerier och i viss mån öl till staden som ligger i närheten. Inom byn idkas i stort sett byteshandel. Handelsmannen gör en del uppköp av de handelskaravaner som ibland passerar byn.

Husen

Alla hus är timrade av gran och talltimmer. Husen är enplanshus. Där inget skrivs eller markeras på kartan gäller att dörrarna är vanliga trädörrar med lås.

Styrelsen

Byn styrs genom familjeråd. Dessa familjeråd fungerar så att en av medlemmarna i varje familj sitter med i rådet. Byäldsten är ordförande och agerar som domare vid tviste mål (det är ovanligt med dylika tvister).

DE OLIKA HUSEN

Där inget annat anges gäller: *En man med fru och eventuellt barn.*

1) Familjen Armos
Ett tvåplans värdshus, där övervåningen är gästrum.
Sved 37 år (K3), Leilea 30 år, Tora 13 år, Hannes 4 år.
(4 invånare)

2) Familjen Minor
Målare och möbelstoppare.
Kare 27 år (K3), Jilia 24 år, Erik 3 år, Sara 2 år, Sienna 1 år.
(5 invånare)

3) Familjen Largno
Jordbrukare.
Lando 36 år (T2), Tilda 30 år, Anna 6 år, Lena 4 år, Hans 2 år.
(5 invånare)

4) Familjen Dornif
Krukmakeri.
(6 invånare)

5) Familjen Dori
Smedja.
Olaf 40 år (K3), Zandra 39 år, Torsein 18 år, Tryggve 16 år.
(4 invånare)

6) Familjen Higlor
Skogshuggare.
(3 invånare)

7) Familjen Torko
Sadelmakare.
(5 invånare)

8) Familjen Begri
Snickeri.
(4 invånare)

9) Familjen Dendi
Vagnsmakeri.
(2 invånare)

10) Familjen Vik
Andra våningen på huset är styrelsesal.
Byäldste Hilvar.
(7 invånare)

11) Familjen Klir
Jordbrukare.
Äldste mannen i familjen är Rigon (M3) och är byns historieberättare.
(6 invånare)

12) Kapell
Styrs av prästen Elkor Geddas.

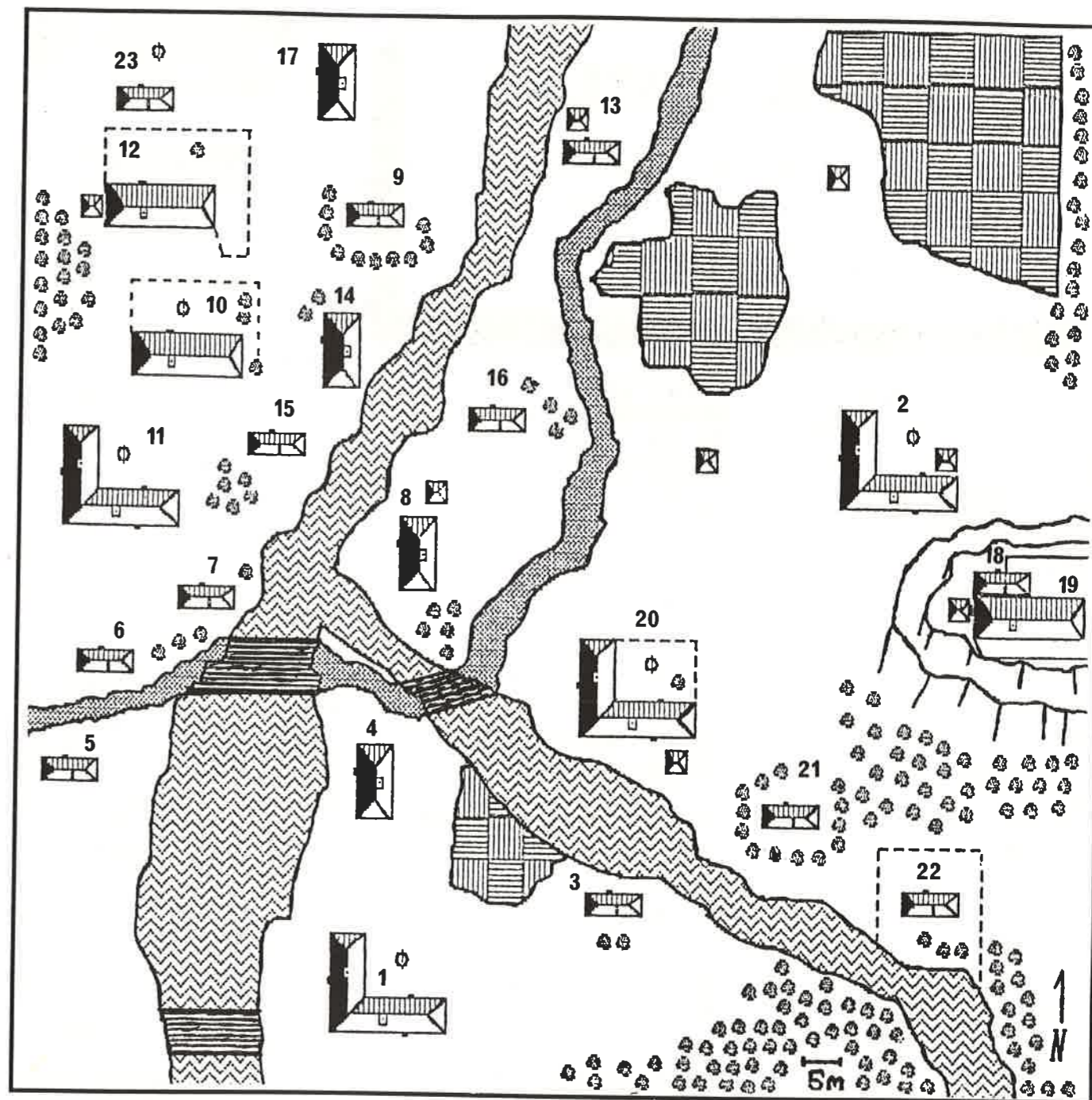
13) Familjen Ydral
Mjölare.
(6 invånare)

14) Familjen Ighe
Bryggeri.
(3 invånare)

15) Familjen Gothi
Skrädderi.
(5 invånare)

16) Familjen Isat
Handelsbod.
(7 invånare)

17) Familjen Abar
Jordbrukare.
(4 invånare)



18) Familjen Uhd
Vaktstuga.
Jeve 46 år (K3), Tora 42 år, Fredrik 3 år, Johannes 2 år.
(4 invånare)

19) Borg
Är under uppbyggnad, men det går långsamt.
(Inga invånare)

20) Familjen Tbar
Lever på rikedommar.
Idril 50 år (M3), Jaena 29 år, Azzi 12 år, Toviz 10 år.
(4 invånare)

21) Familjen Yma
Holger 38 år (K3), Lizze 30 år, Ydar 6 år, Jan 5 år.
(4 invånare)

22) Familjen Geddas
Elkor 56 år (P5), Olga 47 år, Herbert 18 år, Diana 17 år.
(4 invånare)

23) Familjen Tkar
Rolim 28 år (K3), Tera 25 år, Sibylla 3 år, Marie 2 år.
(4 invånare)

Per Thomas Hägglund

STAR FRONTIERS

Äventyr
För 3-6 rollfigurer
STJÄRNÖGA

INNEHÅLL

ALPHA SEKTION

:Spelledare information
:Spelledare figurens format
:Förflyttning/Terräng
:Siktält på Lonai
:Planeten Lonai

BETA SEKTION

:På stjärnskeppet Stjärnöga
:Spelarfigurernas bakgrund
:De två medföljande
:De båda säkerhetsvakterna
:Zora Erox

GAMMA SEKTION

:På Lunai
:Räddningsutrustningen
:På odlingen
:Bonden
:Utfrågning
:Säkerhetsvakterna
:Svåvarebil

DELTA SEKTION

:I staden Tengor
:Poliskontroll
:Poliser
:Polisskimmer
:Avslutningen på jakten

EPSILON SEKTION

:Hur man fördelar erfarenhetspoäng

ALPHA SEKTION

: Spelledare information

Detta STAR FRONTIERS™ är uppdelat i tre delar. 1: ombord på stjärnskeppet Stjärnöga, 2: på planeten Lonai (ny planet i Mechan systemet, i systemet Mechan) och sist i staden Tengor. Spelarfigurerna bör ha minst en SF med medicinsk utbildning och en med tekniker utbildning totalt bör det vara mellan 3-6 SF.

Förklaringar:

FF=Förflyttning
IM=Initiativ Modifiering
RF=Reaktions Fart
KP=kropp's Poäng
ATT=Attack poäng
S=Skada
SA=Special Attack
SPF=Special Försvar
SF=Spelar Figur
SLF=Spel Ledare Figur
SL=Spel Ledare
SAD=Star Frontiers Alpha Dawn regler

ALPHA UNDERSEKTION

:Spelledare figurernas format

(Alla utbildnings nivåer ingår i AV och S värden)

AV=Avståndsvapen
S=Närstrid
B=Boxning och Slag poäng
IM=Initiativ Modifikation
RF=Reaktions Fart
KP=Kropp's Poäng

ALPHA UNDERSEKTION

:Förflyttning/Terräng

Se SAD19 / Standard gravitation

ALPHA UNDERSEKTION

:Siktält på Lonai

På Lonai (ny planet i Mechan systemet) är distansen till horisonten 1 hex. Med detta menas att spelarfigurer (SF) kan se in i en intill liggande hex om deras siktlinje är obruten. Spelarfigurer kan inte upptäcka mindre föremål än berg om de inte befinner sig i samma hex.

Spelarfigurer kan se längre än 1 hex om dom står på en höjd. Då kan SF se 2 hex, men kan ej identifiera några föremål om de inte står i samma hex.

ALPHA UNDERSEKTION

:Planeten Lonai

Ras: Människor
Population: Utpost
Handel: Affärsmässig
Gravitation: 1.0
Längd på dygn: 24h
Konstgjorda satelliter: --
Månar: Inga
Användning: Ingen

BETA SEKTION

:På stjärnskeppet Stjärnöga

Detta är det första mötet. Spelarfigurer har bokats plats på detta skepp för att resa till Dixon Star. När SF kommer till Dixon Star system skall de närvara som vittnen vid en rättegång på Laco.

Rättegången kommer att handla om narkotikasmuggling. Det följer med två vittnen utöver SF. Här kommer spelarna att möta smugglaren Zora Erox, han kommer att presentera sig som Tignyr Lpod köpman. Spelarfigurerna bör bli misstänksamma när Lpod bestämmer att kursen skall ändras och skeppet skall landa på Lonai (ny planet i Mechan systemet). Det var bara sex timmar sedan skeppet lämnade tullhamn på Prenglar på väg till Dixon Star.

De två vittnen som följer SF kommer att försvinna, de blir kidnappade av Zora Erox som tror att det bara är dessa vakter som vet något om narkotikan. De två vittnena är säkerhets vakter från ett verkstadsområde på Prenglar. Säkerhets vakterna följer med som skydd för SF. Därför har dessa tillgång till laserpistoler. Säkerhetsvakterna är vittnen de också, men det (att de är vittnen) vet inte SF.

Zora ändrar kursen för att meddela sin uppdragsgivare att det hålles en stor rättegång på Dixon Star. Han uppger för besättning och resenärer att han måste till Lonai (ny planet i Mechan systemet) för att kunna hämta en android, som kan laga en reaktor olycka på Prenglar. Han har fått detta meddelande via djuprymdsradio uppger han.

BETA UNDERSEKTION

:Spelarfigurernas bakgrund

Läs detta för SF när dessa innan de bordar skeppet.

Under det att ni hade försökt att bilda en detektivbyrå för att kunna tjäna lite extra, utöver era forsknings uppdrag. Ni satt på en bar och små pratade om nya jobb. Då ni plötsligt ser att en man sjunker ihop. Bartendern larmar medicinutbildad personal, då dessa inte kan ställa tillräcklig diagnos mer än att mannen dött av förgiftning, så får ni chansen att undersöka. Er kirurgutbildade SF tar blodprov för analys.

Analysen av blodprovet förbryllar er kirurg mer än vanligt. det verkar som att det kommit ett nytt narkotikum till Prenglar. Efter det att stads polisen (Federal Stjärn Polis FSP) blivit kontaktade så kallas ni till ett förhör. Som följd av att den nya narkotikan hittats på Dixon Star så kommer SF att bli tvungna att resa till Dixon Star för att vitna i en jätteherva i just denna nya narkotika. Narkotikan har spårats till Dixon Star.

Läs det som står i rutorna för SF. När SF går ombord på Stjärnöga skall SL läsa följande:

Ombord på skeppet Stjärnöga möts ni av två mässpojkar som ber om bagage, tung utrustning och vapen! De meddelar att vapnen förvaras i en vapenbehållare och utrustningen i lastrummet. När vi är framme så får ni era vapen och utrustning. Givet vis har ni rätt att hämta saker i ert utrustnings förråd.

De två säkerhetsvakter som följer med SF visar mässpojkar ett ID-Kort. Ena mässpojken anropar en säkerhetsvakt. Det tar ca 1½ min så anländer två säkerhetsvakter. den ena tar kortet och sticker in det i en bärbar kortläsare. Efter att ha kontrollerat båda korten så låter de båda skeppsvakterna er passera. Mässpojkar ger er en vägbeskrivning till era hytter.

BETA UNDERSEKTION

:De två medföljande

AV 23, S 18, B 3, IM 4, RF 35, KP 55;
Vapen: Laser pistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)

AV 23, S 18, B 3, IM 4, RF 35, KP 55;
Vapen: Laser pistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)

BETA UNDERSEKTION

:De båda säkerhetsvakterna

AV 40, S 20, B 3, IM 4, RF 35, KP 55;
Vapen: Laser pistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)

AV 40, S 20, B 3, IM 4, RF 35, KP 55;
Vapen: Laser pistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)

Skulle SF vägra att låta mässpojkar ta hand om deras vapen så kommer säkerhetsvakterna att meddela säkerhetschefen! Detta leder till arrestering och avväpning, i värsta fall. Spelarfigurerna bör lämna vapnen vid första tillfälle som ges.

BETA UNDERSEKTION

:Zora Erox

AV 60, S 30, B 4, IM 4, RF 35, KP 55;
Vapen: Laser pistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)

Sömngrenat se SAD42
Albedo dräkt se SAD44

När Spelarfigurerna blir allt för nyfikna försöker Zora att lura dessa. Visar SF att de inte tror på Zora då fångar han SF under laser pistol hot. Under hot tvingar han SF att gå ombord på en räddningskapsel. När SF är inne i kapseln tvingar han någon av SF att aktivera räddningskapsel. När detta är gjort kastar han en sömngrenat in i räddningskapseln innan dörrarna stängs.

Läs detta för SF som irriterar Zora:

Zora drar en laserpistol från ett hölster under jackan. Zora frågar er om ert uppdrag.

Efter att SF pumpats på information så tvingar han SF att lämna STJÄRNÖGA. (Informationen gäller rättegången.)

Zora tvingar er att gå ombord på en räddningskapsel. Han hotar er med att skjuta.

Lyssnar inte SF så skadeskjuter Zora någon av SF. När SF är inne i kapseln så säger Zora:

Aktivera räddningskapseln, för att lämna moderskeppet!

När SF aktiverat kapseln så väntar Zora till dess att kapselns luftsluss-lucka börjar att sluta sig (Typ bländare på en kamera) då kastar han in en sömngasgranat. Detta för att SF inte skall kunna sända några nöd meddelanden. Visserligen kommer kapseln själv att sända meddelanden.

När personalen på Stjärnöga får dessa nödsignaler skickar de ut kontrollsignaler. Dessa kontrollsignaler är till för att få kontakt med de som befinner sig i kapseln. (Är det så att någon vaknar när signalerna kommer så kan denne berätta vad Zora gjort) Skeppspersonalen är då under hot från Zora och de två vittnena som följde SF. Vittnena har mutats att hjälpa Zora.

GAMMA SEKTION

:Palunai

Spelarfigurerna kommer att nödlända i en sjö. Räddningskapseln flyter ungefär 10+1t10 minuter innan den börjar sjunka. När den börjar att sjunka tar det 1t6 min innan den sjunkit helt. SF kommer att hitta 6 kompletta räddningsutrustningar. Vad en räddningsutrustningen består av står nedan.

GAMMA UNDERSEKTION

:Räddningsutrustning

1 Machete (Djungel-kniv Skada: 1t10), Eldtändare (Typ cigarettändare), 1 Allvädersfilt, 1 Förstahjälpen förpackning, Kronokom (Kronograf/Kommunikator), 2 Förpackningar överlevnadsportioner (Tillräckligt med mat för en person i 4 dagar.) 1 Trasselgranat (tangler grenade), 1 Kompass, 1 Flytväst, 10 Saltpiller, 1 Liten verktygsförpackning, 1 Ficklampa, 1 Sömngrenat, 10m rep, 1 Giftstrålningsmätare, 8 Liter vatten, 1 par solglasögon, 1 par stretch täckoveraller, 1 Poly-vox och 1 laser pistol med 20 SEU. Det finns en gummibåt ombord på kapseln, den rymmer 6 platser. Till gummibåten finns 4 paddlar.

GAMMA UNDERSEKTION**:På odlingen**

För spelarfigurer som med hjälp av båten försöker att ta sig i land läs detta:

Vid den västra delen av stranden serni en bonde som arbetar med åkerbruk.

Bondens åkerbruk är att odla Hixy* (* Narkotikaväxt som används vid framställningen av den nya narkotikan. Innan narkotikan säljs behandlas den med ett kemiskt preparat som gör att den mycket snabbt kan stimulera centrala nervsystem, inte bara människors nervsystem)

När SF kommer i land så känner den medicin-utbildade SF igen Hixy. (Om han ser efter vad som odlas.) Annars tror SF att det är något slags ris eller vete.

GAMMA UNDERSEKTION**:Bonden**

AV 23, S 18, B 3, IM 4, RF 35, KP 55; Vapen: Laserpistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)

Har även en Kronokom (kronograf / Kommunikator).

GAMMA UNDERSEKTION**:Utfrågning**

Skulle spelarfigurerna börja att utfråga bonden. Då kommer denne att be SF att gå sin väg. Ger sig inte spelarfigurerna iväg så tar bonden fram sin Kronokom och larmar två säkerhetsvakter. Dessa har följande format:

GAMMA UNDERSEKTION**:Säkerhetsvakterna**

AV 40, S 20, B 3, IM 4, RF 35, KP 55; Vapen: Laserpistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)

AV 40, S 20, B 3, IM 4, RF 35, KP 55; Vapen: Laserpistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)

Säkerhetsvakterna försöker att genom diskussion komma så nära någon av SF att denne kan bli tagen som fånge. Säkerhetsvakterna försöker att få visa en mätare som de hittat. (Detta är bara lögn, för att

kunna fånga någon av SF utan att bruka mer våld än vad som behövs.) Skulle SF fly så öppnar vakterna eld. Blir någon SF tillfångatagen så låt SF fly efter svåra prövningar. (SF bör bli skadade.)

Skulle spelarfigurerna ge sig av direkt när bonden ber dem så kommer de att hitta en Svävarebil "SKIMMER". Den kan endast köras av någon med utbildning för att köra fordon (Teknisk utbildning). SF kommer att hitta denna "SKIMMER" när de flyr från vakterna om de blivit tillfångatagna.

GAMMA UNDERSEKTION**:Svävarebil****SKIMMER**

Topp/marchastighet: 150 km/h / 60 km/h
Passagerare: 6
Lastbegränsningar: 100kg, 1 kubik meter.
Para-batterier: typ 2 (halva använt = 500 km kvar att köra.)

DELTA SEKTION**:I staden Tengor**

Använder SF "SKIMMERN" så kommer de att finna en väg som leder till Tengor. I bagaget på svävare bilen finns det en last med 20 kg Hixy-pulver. Skulle SF titta i bagaget så finner de en kartong med rött pulver. (SF med medicinsk utbildning kan konstatera att det är Hixy koncentrat.)

Börjar spelarfigurerna att packa ur Hixy-pulver så kommer de att känna hur marken börjar att skaka. Läs detta för SF:

Ni känner hur marken börjar att vibrera!

Spelarfigurerna blir anfallna av en:

Trattmask

TYP: Jätte Köttätare; ANTAL: 1; FF: Långsam (30m/turn); IM/RF: 4/35; KP: 200; ATT: 45 (på ytan); S: 3t10 Bett; SA: Automatisk träff om offret faller ned i tratten; SPF: Kommer inte att bli upptäckt om den inte anfaller.

Spelledaren bör slå en tärning för att se vilken av SF som faller ned i maskens trattfälla. (Se SAD37.)

DELTA UNDERSEKTION**:Poliskontroll**

Spelarfigurer som har lämnat Hixy paketet kommer att kunna passera här utan att bli

gripna. Har SF inte packat ur Hixypulver så kommer dessa att bli gripna. SF anklagas för att ha infört narkotika till staden plus "SKIMMER", stöld. Det visade sig att skimmern till hör en av stadsplanerarna. Han heter Tignyr Lpod. (Det är alltså Zora Erox) Zora är en uppsatt politiker. Hela denna stad är korrumperad och polisen styrs av Zora.

DELTA UNDERSEKTION**:Poliser**

AV 40, S 20, B 3, IM 4, RF 35, KP 55; Vapen: Laserpistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)
Elektro handfångslen

AV 40, S 20, B 3, IM 4, RF 35, KP 55; Vapen: Laser pistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per tum.)
Elektro handfångslen

AV 40, S 20, B 3, IM 4, RF 35, KP 55; Vapen: Laserpistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)
Elektro handfångslen

AV 40, S 20, B 3, IM 4, RF 35, KP 55; Vapen: Laserpistol 1t10 per SEU (har 20 SEU) Rate 2 (kan skjuta 2 ggr per omgång.)
Elektro handfångslen

DELTA UNDERSEKTION**:Polisskimmer****SKIMMER**

Topp/marchastighet: 150 km/h / 60 km/h
Passagerare: 6
Lastbegränsningar: 100kg, 1 kubik meter.
Para-batterier: typ 2 (600 km kvar att köra)

Polisen för spelarfigurerna till förhörs anläggningen. Där kommer SF att bli dömda till 3 års fängelse. Vad som är spelarfigurernas enda chans, är att fly och muta sig med på någon transport. Detta bör vara svårt, men det skall lyckas.

Spelarfigurer som inte har något Hixy i lasten på "skimmern" bör snarast fixa en resa till Dixon Star eller Preneglar. Du som spelledare kan låta SF hamna i bråk med någon langare som säger att det ryktas att ni stulit vår Hixy. Använd någon av de färdiga spelledarfigurerna för detta.

DELTA UNDERSEKTION**:Avslutning på jakten**

Skulle det behövas vakter på eventuella fängelser så använd poliserna eller säkerhetsvakterna. Spelarfigurerna bör vara svårt skadade innan de får en chans att fly. Du som spelledare kan låta en dåligt avlönad forskare hjälpa SF att fly. Forskaren kanske själv blivit tvingad att skapa olika kemiska droger.

När väl SF kommit till Dixon Star och förklarat för domaren om planeten Lonai så rustar denne ett skepp för att sanera på Lonai och dess piratstad, det är ett eget äventyr. Det andra äventyret heter "KORRUPTION I TENGOR".

EPSILON SEKTION**:Hur fördelas erfarenhetspoängen**

Spelarfigurer som inte tog med sig Hixy i skimmern bör få 3 ep för detta

Spelarfigurer som genom att undersöka Zora Erox bör få 3 ep om det lett SF till det att Zora smugglar narkotika.

Övriga fall kan SL bedöma från fall till fall.

Per-Thomas Hägglund

**NORMANDERNA KOMMER!**

I VÄSTERLED innehåller påbyggnadsregler till SVARTA KORPEN. Bland annat:

- * Regler för ryttare och hästar.
- * Regler för befästningar och hur man intar dessa.
- * Nya attribut.
- * Historisk bakgrund till franker och normander.
- * Deras organisation.

Observera att du måste ha SVARTA KORPEN för att kunna använda I VÄSTERLED. Dessutom behövs tennfigurer och tärningar.

**I VÄSTERLED, ca-pris 75 kr.
SVARTA KORPEN, ca-pris 75 kr.**

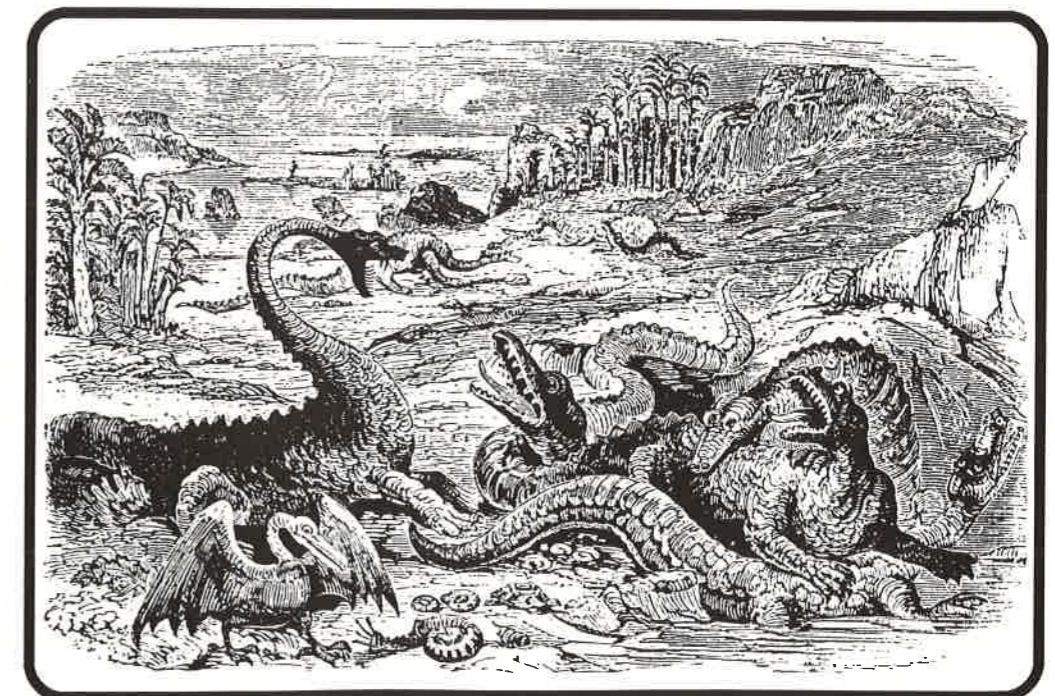


Om du inte kan hitta SVARTA KORPEN, I VÄSTERLED och BSSEX tennfigurer i din spelaffär, kontakta:

Computer Center/Spelhålan
Hamngatan 4
211 22 MALMÖ
040-230380

för närmare information och prislister.

Aterförsäljare sökes.



D & D

DUNGEONS & DRAGONS

Äventyrstillbehör för D&D
För 2-6 rollfigurer av graderna 1-5

VÄTTEGROTTAN

FÖRORD

Detta är i sig själv inget eget äventyr utan snarare ett tillbehör.

Någon gång behövs en grotta som befores av vättar. Varför spelarfigurerna skall bege sig till grottan är upp till dig som spelledare att hitta på, men här är några exempel:

Terror

Området har terroriserats av vättarna under en tid och spelarfigurerna har fått i uppdrag att på slut på det.

Överfall

Någon eller några av spelarfigurerna har blivit bestulen på viktiga saker och det är vättarna som har tagit sakerna och fört dem till sin grotta.

Vattenvägen

Av någon anledning färdas spelarfigurerna via det underjordiska vattendraget och de får "lite" problem med att komma förbi vättarna.

Svårt problem

Spelarfigurerna har ett svårt problem att lista ut och de får höra talas om att det bor en sierska hos vättarna som kan svara på deras frågor. Man får muta vättarna väl för att få tala med kvinnan och hon svarar i gåtor vilket kanske inte var vad spelarfigurerna hade tänkt sig.

Fallgropen

Spelarfigurerna har fallit ner i grotthålet (nummer 14) och har problem att komma upp, men de "råkar" rasera väggen som ligger mellan hålan och vättarnas boning.

OMRÅDET

Hur omgivningen ser ut runt grottan är beroende på hur det passar in, men här är ett exempel som passar in på de flesta platserna:

1) En kuperad lövskog.

I mitten av skogen ligger vättarnas grotta under ett stor gammal ek.

2) Ett klippområde.

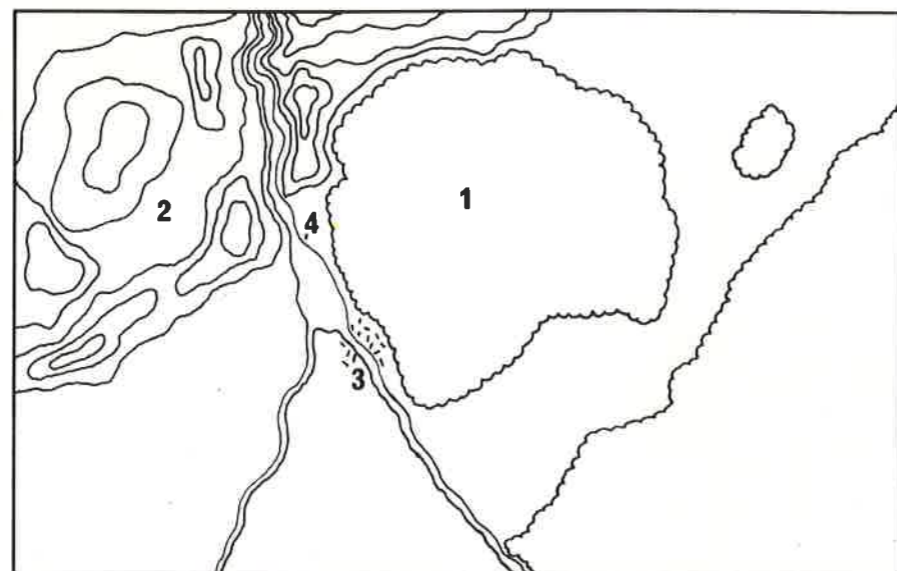
Det finns ett flertal bergslejon bland klipporna.

3) En utspridd by.

Denna by har vättarna terroriserat under en längre tid men de vågar inte anfalla.

4) En ruingård

Denna gård förstörde vättarna för några månader sedan.



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 monsterbeskrivningarna 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; Stridsmoral SM; Livsåskådning LÅ; Träff i pansarklass 0 TIPKO; Erfarenhetspoäng EP; Specialegenskaper.

Formler (listade per grad).
Utrustning och övrigt.

TIPKO

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

-Minsta träffslag för träff = TIPKO - PK.
-Bästa PK som kan träffas = TIPKO - träffslaget.

Moral

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

Rörelse

Tänk på att invånarna rör på sig. Tex: byter vättarna vakter och ibland ger de sig iväg i stora grupper för att skaffa förråd.

Svårigheter

Balansera alltid ett äventyr så att det varken är för lätt eller för svårt. Spela för att ha roligt.

GROTTAN

Större delen av grottan är naturlig, men stora delar är uthuggna. Alla dörrar som finns är av trä och är olåsta. Alla lönn-dörrarna är av enklaste sort.

I grottan finns det totalt 25 vättar och av dessa är tio ungar som inte slåss.

1) Mellan två stora rötter skymtar ni en håla i marken. Det verkar vara en mörk trappgång till en grotta.

Grottingången ligger vid rötterna av ett stort träd. Själva nedgången är bara en meter hög.

2) Den delvis uthuggna trappan slutar i en tvådelad naturlig grottgång. Till taket är det ungefär två meter högt. Från den sydöstra gången hörs vattenbrus från något vattendrag.

Det är mörkt och det finns inget av in-tresse här.

3) Ett större naturligt grotrum som är avlångt. Sydvästra delen av grottan är en meter högre upp än resten av grottan och där upp i mitten av grottan finns en bred naturlig pelare som går upp till taket som är tre meter högt.

Uppe på avsatsen bor vättarnas husdjur. Fyra stycken vargar som anfaller om de blir störda. Hela grotrummet är mörkt.

Vargar, 4: PK 7; LT 2+2; lp 14, 12, 9, 8; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 25.

Uppe på avsatsen ligger det benrester efter vargarnas måltider.

4) Ett stort naturligt grotrum som är drygt fyra meter hög i tak. Hela rummet sluttar mot nordväst och södra änden av grottan är avskuren av ett forsande vattendrag som är drygt tre meter bred. Rummet är upplyst av ett svagt spökligt ljus som kommer från en genomskinlig kula som är upphängd i mitten av rummet. I ljuset ser ni två vättar som står på andra sidan av vattendraget och bakom en trästock som ligger över vattendraget.

Det är de två vätte bröderna Grimz och Sklarts som står vakt. De är faktiskt ganska vakna på denna vakt eftersom vätte-

kungen Kirkak kom på dem förra gången när de låg och sov, och det vill de inte råka ut för igen.

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

Tre kortspjut, läderbrynja, träsköld, en blå slängkappa och en penningpung innehållande 8 vitguldspengar.

Vätte, Sklarts: PK 6; LT 1-1; lp 2; F 27m (9m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Slunga; S 1t6 eller 1t4; RS VM; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.

Kortsvärd, slunga & fem slungstenar i en läderpåse, läderbrynja, träsköld och ett kraftigt brunt läderbälte.

Kommer det några inkräktare kommer Grimz att kasta ett spjut och Sklarts slunga iväg en sten. Därefter kommer Grimz att skrika till Sklarts att han skall iväg och hämta de andra. Detta gör Sklarts medan Grimz försvarar bron mot de som försöker komma över. Den underjordiska ån ger ifrån sig för mycket ljud så inga andra vättar kan höra Grimz och Sklarts. Sklarts försöker springa till rum 11 för att hämta hjälp.

Glaskulan är magisk och utstrålar permanent ett svagt ljussken med radien nio meter.

5) Ett kalt grotrum vars tak är drygt tre meter högt. I rummet vid vattendraget ligger det två vättar.

De två vättarna ligger och sover efter ett uttröttade vaktpass. De sover ganska tungt och har lite svårt att vakna. Det är mörkt i rummet.

Vätte, Firder: PK 6; LT 1-1; lp 5; F 27m (9m); AA 1 Kortsvärd; S 1t6; RS VM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.

Kortsvärd, läderbrynja, träsköld, en blå mantel och en penningpung innehållande sex vitguldspengar.

Vätte, Irzø: PK 6; LT 1-1; lp 3; F 27m (9m); AA 1 Kortspjut; S 1t6; RS VM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.

Kortspjut, läderbrynja, träsköld, ett armband av svart glimmer sten (värt cirka 10 gp) och en penningpung innehållande fem vitguldspengar.

De har ej pansar på sig (PK 9) om de överraskas, men deras utrustning ligger vid brevid dem.

Mellan vättarna ligger det en stor säck som är knuten med ett rep. Säcken innehåller kött och mycket gammalt bröd som är knappt igenkännbart som bröd.

6) När ni går i den naturliga grottingången känner ni en kraftig stank av ruttet kött som kommer framifrån.

Ni kommer in i ett naturligt grotrum och när ni lyser upp rummet ser ni att det hänger ett flertal stycken köttbitar som hänger i rep som i sin tur är fästas i taket som bara är två meter högt. En liten råtta sitter på ett kött stycke och tuggar förnöjt. På marken ser ni ytterligare två små råttor som springer iväg och gömmer sig.

Allt kött är rått djurkött och några köttstycken är ruttna. Råttan som sitter på köttstycket gömmer sig inne i köttbiten när någon närmar sig. Detta är vättarnas köttförråd och det finns inget övrigt i rummet.

7) Underjordiskt vattendrag som flyter fram ganska snabbt. Vattnet har varierande bredd, men djupet ligger på kring en och en halv meter. Vattnet är kyligt (runt tio grader) och är ganska klart.

I vattnet finns det mindre fiskar och lite växtlighet. Vattendraget är farbart eftersom det är drygt en meter mellan vatten nivån och taket (oftast). Det är upp till dig som spelledare att bestämma vad som händer som man beger sig via vattendraget.

8) Ett grotrum som genomkorsas av ett vattendrag. På södra sidan av stranden ligger det två små kanoter som är uppdragna på land. Norra sidan om vattendraget är täckt av sand.

Det två kanoterna är drygt två meter långa och rymmer två mindre varelser eller en stor varelse typ människa. I kanoterna ligger det två träpadlar i varje och i den ena kanoten ligger det ett fiskenet vars area är två meter.

På norra stranden finns det sju små fladdermöss som hänger upp vid taket och är besvärliga att upptäcka, men går man dit och stör dem blir de oroliga.

Fladdermus, (7): PK 6; LT ¼; lp 1, 1, 1, 1, 1, 1; F 3m (1m), flyga 36m (12m); AA Förvirring; S Ingen; RS VM; SM 6; LÅ Ne; TIPKO -; EP 5.

I sanden på norra sidan av vattendraget ligger det dolt ett ben som är ihåligt och vars ändar är tillslutna med träproppar. Inne i bentuben ligger det en pergamentrulle som är förseglad med ett rött sigill.

Sigillet är format som en sköld med ett svärd och ett armborst som är korslagda. Detta gamla brev var sänt av en härskare och var menat att nå en av hans här-förare, men brevet nådde aldrig fram och har legat i sanden under flera decennium. Brevet lyder enligt följande:

Till Här-förare Ivar Rödrost!
Fientlig styrka bestående av grylar är på väg i riktning mot Dracca. För dina styrkor till Dracca genast för att skydda byn mot grylarna.

9) Mitt i grotrummet är det ett stenbord som är uthugget ur golvet och runt detta finns fem upphöjda sittplatser som även de är uthuggna ur stengolvet. Inne i rummet finns det två vättar.

De två vättarna som är skickliga stenhug-gare jobbar med att färdigställa rummet.

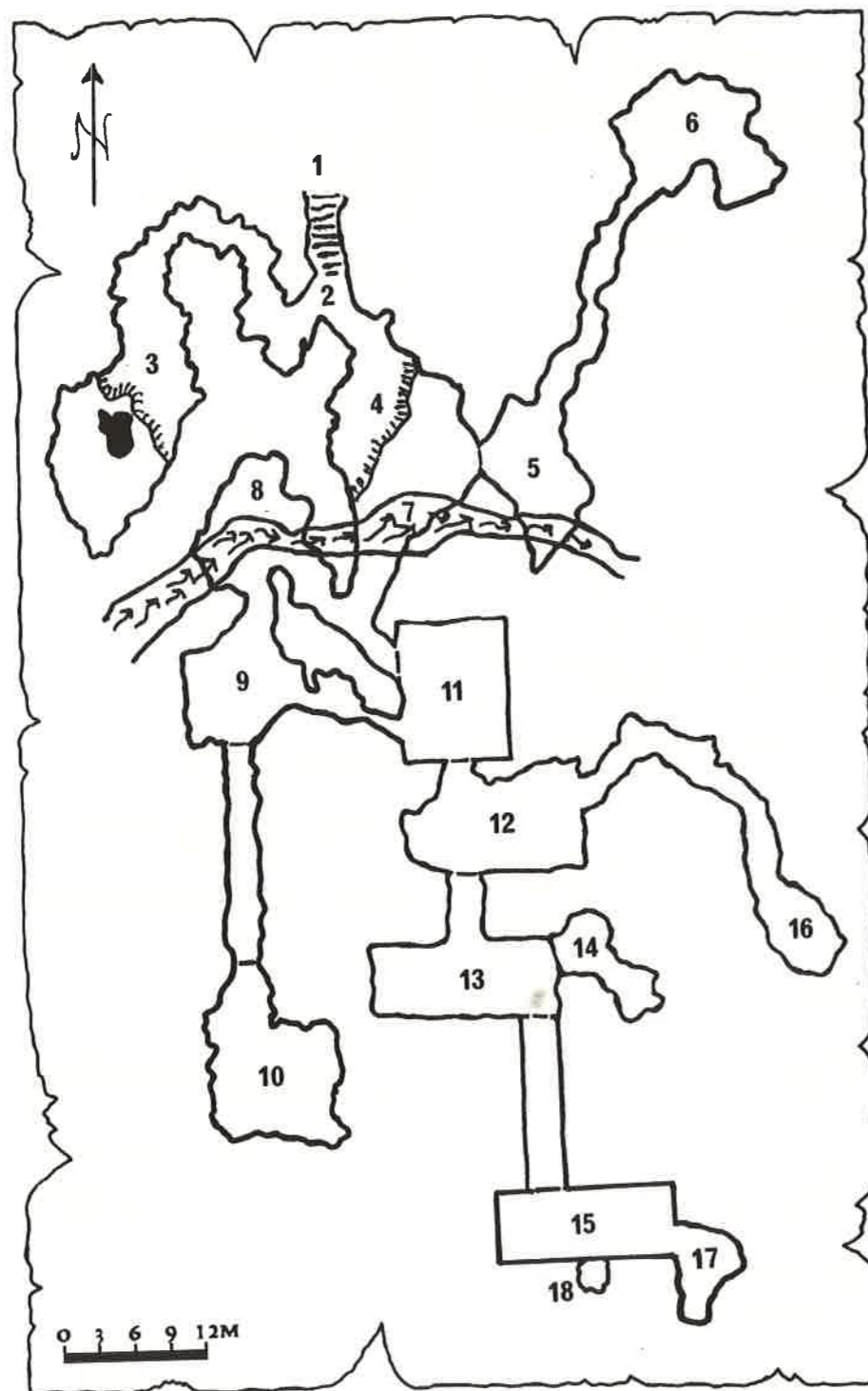
Vätte, Rigroj: PK 9; LT 1-1; lp 6; F 27m (9m); AA 1 Krigshammare; S 1t6; RS VM; SM 6; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5. Krigshammare, vit tygdräkt, huggmejsel, en vattenlägel som är halvfylld med vatten och en penningpung innehållande nio vitguldspengar.

Vätte, Lignir: PK 9; LT 1-1; lp 3; F 27m (9m); AA 1 Knölpåk; A 1t4; RS VM; SM 5; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5. Knölpåk, tygbyxor, huggmejsel och ett slipblock.

10) Ett grotrum som är fyllt av en tjock och väl-luktande rök. Man ser ungefär två meter i dimman.

Inne i rummet bor en gammal kvinna som är över 70 år gammal och har levt här så länge hon kan minnas. När vättarna kom till denna grotta för ett knäppt år sedan fann de kvinnan, men de skadade henne inte eftersom hon skrämde dem med sina magiska krafter och talade om för dem att hon kunde svara på deras frågor om de offrade något till henne.

Vättarna besöker henne ibland (alltid i grupp) och offrar då mat och fina saker åt



henne för att hon skall roa dem med magi och svara på deras frågor.

Människa, Rininda: PK 8; M6; lp 12; F 27m (9m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS M6; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 275.

1 Gradens: Buktaleri, Svävande skiva Trollpil

2 Gradens: Illusion, Spelbilder

3 Gradens: Hejda person, Vattenandning Grå dräkt, dolk, halsband av pärlor (värt 200 gp), jadering (skydd +1) och en pergamentrulle innehållande följande formler: Trollpil, Hejda person och Osynlig jägare.

Rininda tänker bo kvar här tills hon dör av ålderdom och hon tror att det är ganska snart. Med sin magi roar hon vättarna och på deras frågor svarar hon i gåtor så att man kan tolka svaren både som ja och nej.

Inne i grottan finns det en skinnfäll, en vattendamm, flera olika krukor innehållande diverse mat och saker, en formelbok, fjäderpenna, bläck i tre små flaskor, två ark papper, en oljelampa, på väggarna finns det ett drygt dussin

rökelse som avger röken, i en trätunna finns det ett stort lager av rökelse.

11) Ett uthugget rum som innehåller ett uthugget stenbord och runt bordet står sex stycken rikt utsirade uthuggna stenstolar. På väggarna finns det uthuggna bilder som visar hemska bataljer mellan vättar och olika fiender till dem. I taket hänger det en stor takkrona i järn, som är formad som en båt. I rummet sitter det fyra vättar.

De fyra vättarna som sitter i rummet är vättekungen och hans tre livvakter som diskuterar morgondagens plundringståg.

Vättekung, Kirkak: PK 4; LT 3; lp 15; F 27m (9m); AA 1 Kortsvärd; S 1t6+2; RS K3; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 16; EP 35.

Kortsvärd (+1 magisk), ringbrynja, träsköld, halsband av silver bitar (värde 50 gp), en krona av brons (värde 10gp) och en penningpung innehållande åtta guldspengar, 45 vitguldspengar och nio silverspengar.

Vätte, Tulgir: PK 7; LT 2; lp 12; F 27m (9m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K2; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.

Kortsvärd, läderbrynja, koger, kortbåge med nio vanliga pilar, fem +2 magiska pilar och en penningpung innehållande nitton vitguldspengar.

Vätte, Viror: PK 6; LT 2; lp 8; F 27m (9m); AA 1 Stridshammare eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K2; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.

En stridshammare, läderbrynja, träsköld, kortbåge, koger, fjorton pilar, en röd slängkappa och en penningpung innehållande tretton vitguldspengar och nio kopparspengar.

Vätte, Quirinca: PK 6; S2; lp 5; F 27m (9m); AA 1 Krigshammare; S 1t6; RS K2; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.

1 Gradens: Låka lätta skador

Krigshammare, läderbrynja, träsköld och en penningpung innehållande nio vitguldspengar.

12) Ett grotrum som liknar ett primitivt kök. Rummet är knäppt två meter högt och i rummet finns det tre normala och tio små vättar.

Detta är mycket riktigt ett kök och de tre vättekvinnor håller på att göra iordning

en ordentlig middag till kungen och dess tre livvakter.

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

Var och en når lätt en dolk i nödfall.

De tio små vättarna slåss inte, utan försöker fly så snabbt som strid uppkommer.

Maträtten som vättarna håller på att tillaga är köttgryta.

13) Ett stort grotrum som är täckt av torkat gräs och är ungefär tre meter högt i tak. Inne i rummet finns det två vättar.

Detta är vättarnas sovrum och det ligger två vättar och vilar här.

Vätte, Firg: PK 6; LT 1-1; lp 7; F 27m (9m); AA 1 Kortspjut; S 1t6; RS VM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.

Läderbrynja, träsköld och två kortspjut.

Vätte, Roldir: PK 6; LT 1-1; lp 5; F 27m (9m); AA 1 Kortspjut; S 1t6; RS VM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.

Läderbrynja, träsköld och tre kortspjut.

Överraskas vättarna har de ej på sig pansar (PK 9).

De två vättarna spelade ett enkelt pjässpels innan de somnade, därför ligger det en stenplatta med små stenar på, mellan vättarna.

14) Ett grotrum där svaga solstrålar kommer uppeifrån. I rummet växer det lite väldighet.

Detta grotrum vet ej vättarna om, men det skiljer bara en tunn stenvägg till sovrummet. Denna grotta är mycket ore-gelbunden och är i själva verket en djup håla som leder upp till markytan sju meter upp.

I denna grotthåla lever det en jättenäbbmus.

Jättenäbbmus, (1): PK 4; LT 1*; lp 5; F 54m (18m); AA 2 Bett; S 1t6; RS K1; SM 10; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 13; Får alltid initiativet i första rundan och får sedan fördel +1 på initiativlagen i följande stridsrundor. Ett offer med grad 3 eller lägre måste klara sitt RS mot dödsstrålar eller fly av fruktan.

Inne i hålan finns bara lite rester av näbbmusens senaste måltider och inget annat av intresse.

15) Ett uthugget rum vars takhöjd över-skrider fyra meter. Vid södra väggen av rummet finns det en uthuggen tron och ovanför denna brinner det två stora oljelampor som lyser upp hela rummet. Mitt i rummet ligger det en jättelik varg.

Detta är vättekungens tronrum. För tillfället finns kungens hemskevärg Ilcar i rummet.

Hemskevärg, Ilcar: PK 6; LT 4+1; lp 25; F 45m (15m); AA 1 Bett; S 2t4; RS K2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 15; EP 125.

Ilcar attackerar alla han inte känner igen, men inte de som har sällskap med vättekungen.

16) Ett mindre grotrum där det ligger fyra mindre ormar.

Ormarna försöker slingra undan ner i springor, men de kan försvara sig.

Ormar, (4): PK 7; LT ¼; lp 2, 2, 1, 1; F 27m (9m); AA 1 Bett; S 1; RS VM; SM 5; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 5.

Ormarnas bett är ej giftiga, men känns ordentligt.

Det finns inget av värde i grottan.

17) Ett mindre grotrum som är knäppt två meter högt i tak. Hela rummet är kallt och tomt.

Det finns inget av intresse i detta rum.

18) Bakom tronen lyckades ni få bort en stenplatta och bakom denna finner ni ett litet rum som innehåller en stor träkista.

Detta är vättekungens skattkammare som innehåller följande:

- 873 vitguldspengar
- 2 smycken
- Elivar: förminskning
- Pergamentrulle med Evigt ljus

Ide: Mattias Hagberg



Call of Cthulhu

Äventyr
För tre till sex spelare

STORMFYREN

INLEDNING

År 1492 hände en hemsk sak i mellersta England, strax utanför staden Stratford on Avon. I ett litet trähus alldeles intill floden Avon föddes Garron Sarrath Gothy. Garron var ett vackert barn och hans föräldrar var överlyckliga eftersom de försökt få barn ett antal gånger förut, men misslyckats. Allt var frid och fröjd.

Det fadern inte visste var att han var impotent och alltså inte kunde få barn. Modern hade fått sitt barn med en dräng som jobbat på gården för ett tag sedan. Drängen hade konstigt nog dött strax efter det att modern blivit med barn. Man kände inte till dödsorsaken.

Garron växte upp på gården och blev en stark ung pojke till faderns stora glädje. Till moderns missnöje var han väldigt tystlåten och sa aldrig ett onödigt ord. Inte heller busade han som andra barn. Han var det perfekta barnet.

När Garron fyllde tretton så hittade man hans mor dränkt och våldtagen i floden. Det enda Garron sade som kommentar var: "Vem lagar maten nu då". Den intet ont anande fadern blev tre år senare ihjälslungen av en skock får på en av hans ängar som han arrenderade ut till en herde.

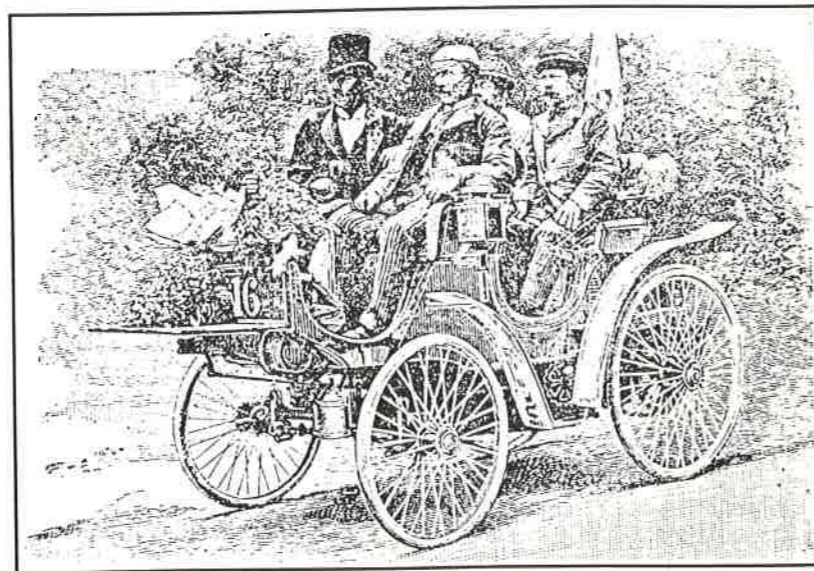
Garron skötte inte jordbruket efter sin faders död. Det enda han brydde sig om var att hans får levde. Den enda människa som någonsin pratade med honom var den gamle fåraherden. Ingen visste vad Garron hade alla sina får till utom fåraherden, men han sade aldrig något.

Garron var en ond människa. Han var en frukt av en blandning mellan en demon

och en människa. Han var född elak och höll från den tid då han kunde gå på med ritualer. Det var offer som var ett måste för att tillfredställa ondskan inom honom. I början var det bara maskar och kryp som dödades under fruktansvärda former, men så småningom blev det större djur; ekorrar, harar och hundar. Han slängde skeletten av djuren i floden, sedan de fått hänga i luften i ett rep för att plågas till döds av korpar och skator. Till slut blev hans mor och far ett alltför stort hot mot hans ritualer att han dödade dem.

Hans livsmål var att dyrka sin gud, Yog sothoth så mycket att han en gång skulle få en belöning av denne. Det fick han. Han fick reda på en hemlighet som innebar att han skulle kunna uppväckas på denna plats där han nu bodde, när tiden var mogen. Detta kunde ske när som helst.

Vid 24 års ålder bannlystes han och han dog 62 år gammal, efterlämnande det enda han skapat: en fruktansvärd formel



som med hjälp av en viss ritual och ett pulver skulle kunna uppväcka honom. Han gav pulvret till fåraherden som blivit otroligt gammal och sade att han skulle låta det gå i arv tillsammans med hemligheten, till den dag då någon i familjen kände sig motiverad att testa formeln. Detta skulle dock ske senast om 450 år då den lilla kraft som nu skulle hålla hans kropp och livskraft intakt skulle ta slut. Anledningen att han ville hålla sig vid liv var att när tiden var kommen skulle han förvandlas till en demon och befrias från den andevarelse han nu skulle bli. Det var av största vikt att hemligheten verkligen gick i arv eftersom anden av Garron inte skulle kunna förflytta sig längre än någon kilometer från huset.

Garron dog och tiden gick.

SPELET KAN BÖRJA

En av SF får ett brev från en vän som känt SF i flera år. Personen i fråga äger ett värdshus vid floden Avon.

KÄRE VÄN
JAG SKULLE ÖNSKA ATT DU OCH
DINA KOLLEGOR KOM TILL MITT
VÄRDSHUS VID AVON I NÅGRA
DAGAR FÖR ATT HJÄLPA MIG MED
EN SAK. JAG VILL INTE SKRIVA VAD
DET ÄR I BREVET. JAG BJUDER
GIVETVIS PÅ BÅDE KOST OCH LOGI.
RING TEL: 04-12.
TACK PÅ FÖRHÄND
JONATHAN JONES

Om SF försöker ringa så kommer de att höra en kvinnoröst som svarar:

Den stekta ålen.

Vad SF än säger nu så kommer de att höra ett våldsamt knaster i luren och sedan kommer deras egen telefon att gnistra till och börja ryka. Det kommer inte att gå att ringa dit mer.

VÄRDSHUSET

Första natten

SF kommer till värdshuset på kvällen (om de skulle få för sig att resa på morgonen för att komma dit tidigt, se då till att de får punktering eller dylikt.) och det enda de kan se är det blinkande ljuset från fyren och det svaga ljusskenet från fönsterna.

Jonathan och Martha Jones kommer ut ur huset för att möta dem. SF kan endast se detaljer av tomten, men kan se att den är helt omgiven av en stor skog och avgränsad på ena sidan av floden. De bjuds in i värdshuset och blir ombedda att sätta sig vid ett av borden. När Jonathan har burit in allt bagage i respektive rum så kommer han och Martha (som har satt på mat) och sätter sig. Jonathan börjar berätta.

När Martha och jag öppnade värdshuset för tio år sedan så trodde vi att detta skulle vara en idealplats att göra sig en hacka på, men ack vad vi bedrog oss.

Vår son föddes för fem år sedan om en vecka. Det hela började för tre veckor sedan då en stol föll omkull utan anledning. Då trodde vi att det bara var en olycka.

Senare samma natt kunde vi höra släpande konstiga ljud i väggarna och i taket. Phillip, vår son, blev givetvis rädd och vi också, för den delen. Sedan hörde vi inget på en vecka och allt glömdes så gott som. Men en natt hörde vi plötsligt en knackning på ytterdörren.

Jag fullkomligt sprang upp för att se vad det var och ryckte åt mig en eldgaffel på vägen. Jag öppnade dörren, men fann att det inte stod någon där. Jag gick ut i trädgården för att se efter om det var någon där, men kunde inte se någon.

När jag gick tillbaka fick jag se något som fick mig att rysa till. Jag tittade av

en ren händelse ner i vattnet i hamnen och fick däri se ett starkt ljussken, som ett eldklot ungefär. Jag visste inte vad jag skulle ta mig till och strax därefter var det borta.

Jag förbjöd Phillip att bada i floden och sa till alla att hålla sig därifrån om de kunde. Och häromdagen hände det värsta av allt. Fyren slocknade. Det har aldrig hänt tidigare på de fyrahundra år den har stått här. Det är ett mycket dåligt omen och en gammal sägen här i grannskapet säger att när fyren slocknar så skall det föregå en stor olycka.

Dagen därpå var givetvis en uppretad folkhop här och ville höra vad som hänt. När vi inte kunde ge någon förklaring så blev dom inte precis lugnare och sade att de hoppades att det inte skulle inträffa en gång till.

Plötsligt hör SF ett högt skrik från skogen. Om de skyndar sig ut kommer de att finna att det blåst upp ganska kraftigt och att det börjat duggregna. Om de går in i skogen ett par meter i den riktning där de hörde ljudet ifrån så kommer de strax att se en människolik, lysande figur stå inne i skogen ca 25 meter ifrån dem. Det ser ut som en eld som lyser upp människan ifråga. Om de går närmare så kommer de att se att det är en man klädd i lysande kåpa.

Om de går närmare än tio meter så kommer figuren att börja försvinna och när de kommer fram så är den helt borta. De kan inte se några spår på marken efter varken en människa eller eld, bara en samling blommor. Regnet ökar kraftigt i styrka och SF blir genomblöta om de inte går in nu. Om de tittar i hamnen kommer de att kunna se ett svagt ljussken som precis tynar bort när de kommer fram. Det händer inget övrigt denna natten. Om SF undersöker telefonledningarna så är de helt intakta, men går inte att använda.

Andra dagen

Om SF köper "Stratford tribune" så kommer de att kunna läsa om fyrens slocknande och om den gamla sägen. I övrigt är detta en dag som är utmärkt för SF att söka ledtrådar o dyl.

Andra natten

Det blir ett kraftigt åskväder sent på kvällen och stormen och regnet rycker i huset och får det att rista i väggarna. Martha går ut för att se om allting är som

det skall men kommer strax in och säger till sin man att komma ut. De som står på tomten kan se att fyren är släckt. Om de försöker tända den igen kommer de att se att vecken är våt trots glas skyddet runt om den. Det händer inget övrigt av intresse denna dagen.

Tredje dagen

När SF vaknar kommer de att höra folk som pratar i trädgården. Om de tittar efter vad det är så kommer de att se att det är en mob som vill ha en förklaring på vad det är som försiggår här. De vill inte veta av de här olyckorna mer och kommer att göra någonting åt detta om de inte slutar. På dagen så kommer SF och värdshusvärdarna att märka att de är portförbjudna på alla värdshus och krogar och överallt annars också (inklusive bibliotek och dylikt). Det händer inget övrigt av intresse denna dagen.

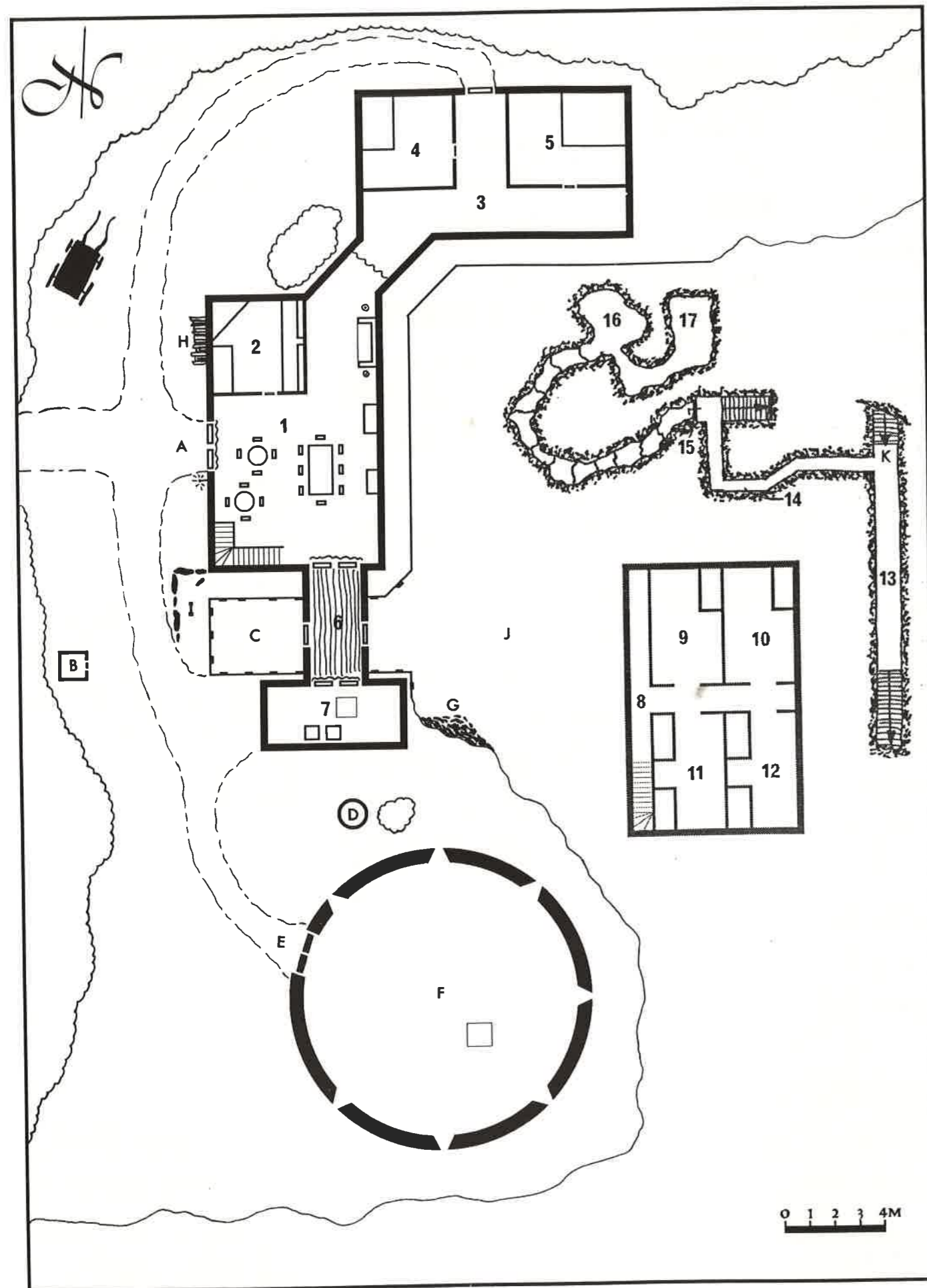
Tredje natten

Stormen består. Mitt i natten väcks SF av att de hör Phillip skrika. Om de går ner för att titta efter vad det är så kommer de att se Phillip ligga i sin säng. Plötsligt kastar han upp och ner med våldsam kraft i en minut. Om SF tar i ordentligt kommer de att känna att Phillip har blivit alldeles otroligt stark och de kan knappt hålla fast honom. De vet inte vad det beror på men kommer förmodligen att anta att det är en form av poltergeist. Det är egentligen anden av den man vid namn Garron som levde här för länge sedan. Efter ett tag så kommer anfallet att avta för att sedan helt upphöra. Om inte någon binder fast den nu medvetlösa pojken så kommer det snart att komma ett nytt anfall. Pojken kommer nu att vara medvetlös ända tills SF har löst gåtan.

Från och med i natt så kommer SF att ha mardrömmar varje natt de kommer alla att drömma samma saker. De kommer att se ett otroligt ondskefullt ansikte som är likblekt med kolsvarta ögon. De kommer att vakna alldeles kallsvettiga och skakandes i varenda lem. Det händer inget övrigt av intresse denna natten.

Fjärde dagen

När SF vaknar så kommer de att märka att stormen har bedarrat. Det är oerhört stilla ute. Inga fåglar hörs eller syns. Det enda som låter det är vattnets stilla porlande utanför huset. Himlen är mörkt jämngrå och det är råkallt ute. Om en SF av en händelse skulle sätta handen på marken i närheten av huset så kommer han att märka att marken är alldeles



varm och om han stoppar ned handen i vattnet så kommer han att känna att även det är varmt nära land, och särskilt inne i den lilla hamnen. Då och då kommer Phillip att få ett anfall och då kommer marken plötsligt att bli kännbart varmare runt om huset. Denna värme försvinner dock till större delen strax efter ett anfall. Värmeutvecklingen beror på att det konsumeras en enorm kinetisk energi när anden får Phillip i rörelse. Hela tiden rör sig anden i huset och man kan höra släpande ljud ibland och även rassel och tingel-tangel ifrån metallföremål som slår mot varandra.

Fjärde natten

Något slår så hårt i väggen i en av SF:s rum att det blir en stor spricka i väggen. Handtaget på dörren rycks loss och SF:s säng välts omkull. Phillip skriker högt. De som går ner för att se efter varför kommer att se en makaber syn. Phillip kastas upp och ner som förut, men plötsligt kastas han med våldsam kraft mot taket och krossar skallen. Alla väggar och SF får blod på sig. Phillip dör nu, men är besatt av anden som kommer att få det hela att se ut som om Phillip levde. Om SF lyckas alltför bra med allting kan spelledaren låta dem förlora lite SAN nu genom att låta Phillips andestyrd kropp ragla runt i rummet och göra såna otrevliga saker som att vrida sina armar ur led och bryta rygg och nacke på sig själv. Det händer inget övrigt av intresse denna natten.

Femte dagen

När SF vaknar står det tretton män på tomten framför huset. De är klädda i vita kåpor. Vårdshusvärden säger till SF att ta sina tillhörigheter och skynda sig till fyrtornet och låsa om sig. Han och frun plus de tretton männen stannar där. De kan lägga på en regel på insidan och om de inte gör det så kommer de att bli tillsagda att göra så. Det de inte kommer att veta om är att samtidigt som detta sker så läggs en regel för på utsidan också, så att de inte kan komma ut.

På eftermiddagen bryter ännu ett stort oväder ut. Det stormar och det regnar. Hela dagen kan SF höra urgamla hymner och sånger från männen (de är druiderna). Under dagen kommer de att sprätta upp frun i all tystnad och i skydd av stormen kommer de att tvinga mannen att äta hennes inälvor direkt ur magen på henne. Han kommer så småningom dö av en hjärtattack. När SF så småningom finner dem i detta tillstånd så kommer de att förlora 1d10 SAN. Inget övrigt av intresse händer denna dagen.

Femte natten

Mitt i natten hörs ett klafsande ljud från golvet i fyren. Detta kommer ifrån den dolda luckan i golvet. Ljudet orsakas av anden som råkade nudda vattnet i gången under fyren. Från och med här så kommer händelserna att gå som SF förtjänar och spelar. Druiderna kommer dock att dansa sig till extas och sedan sömna efter ca två dagar. Inget övrigt av intresse händer hit fram.

Värdshuset

1. Pub

I detta rum står det tre ekbord. Det finns en trappa som leder upp till sovrummen. Det står en soffa intill den östra väggen. Det finns ett skåp av furu som innehåller porslin och bestick. På en av väggarna hänger det ett renhorn. Mitt på den östra väggen finns det en eldstad. Bredvid den står det en ställning med eldgaffel, askspade och vedtång. Framför ytterdörren hänger det ett rött draperi, likaså i gången som leder till de privata sovrummen. Det hänger ett gult draperi framför dörren som leder till lagret. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

2. Kök

I detta rum finns en stor vedeldad spis i ett hörn. Det finns dessutom flera skåp med allehanda köksredskap. Det finns dock ingen mat härinne. All mat förvaras i lagret. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

3. Hall

I denna hall finns det endast en stor matta på golvet. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

4. Sovrum

Detta är Phillips sovrum. I rummet står en eksäng och ett nattduksbord. Ovanför sänggaveln hänger det ett stort fotografi föreställande Phillip själv. Det har varit svart-vitt, men är nu retuscherat. På golvet ligger det en skinnfäll och på väggen hänger det en liten morgonrock. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

5. Sovrum

Detta är vårdshusvärden och hans frus sovrum. I det står en stor dubbelsäng av ek och ett litet nattduksbord vid den sida som inte är vid en vägg. Ovanför sängen hänger en tavla med ett landskap. På golvet ligger det en matta och på väggen hänger det två morgonrockar. På golvet står det två par tofflor. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

6. Gång

I denna gång finns det två dörrar som leder ut. Det är de dörrar som man tar in den last som kommer ifrån kanalbåtarna. Det finns även ett gult draperi här som täcker dörren in till lagret. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

7. Lager

I detta rum är det mycket kallare än i resten av huset, eftersom det är byggt av sten. Det står tre stora ölfat här inne. På ett par krokar hänger det kött och på golvet står det några lådor med potatis och lite frukt. Det finns en dold lucka i golvet (det är jordgolvet) och man kan höra att det låter ihålligt om man stampar på marken alldeles ovanför den. Om man skrapar undan jorden där så kommer man att finna en stenlucka och en liten ring i den som man kan lyfta den i. Luckan väger 200kg. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

8. Korridor

Denna korridor leder till gästrummen. Det ligger en matta i hela korridoren. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

9. Enkelrum

I detta rum står det en enda säng och ett litet tvättfat (man får hämta vatten därnere). Det finns en hylla med några klädhängare och en liten fotogenlampa. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

10. Enkelrum

Detta rum ser exakt ut som rum nummer nio. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

11. Dubbelrum

I detta rum står det två sängar. I övrigt är det exakt likadant som rum nummer nio.

12. Dubbelrum

Detta rum ser exakt ut som rum nummer 11. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

13. Gång

Denna gång har ett stengolv som är både halt och vått. Längst bort i gången finns det en trappa som leder ner till ett stenröse. Strax innan trappan finns det en liten och smal sidogång. I taket finns det mycket små droppstensformationer. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

14. Lönnör

Detta är en bit av muren som angränsar till brunnen. Den är endast gjord av löst sittande sten och murbruk. Om man

sparkar till den ordentligt kommer den att brista. Öppningen kommer att ligga strax ovanför vattenytan i brunnen. Detta kommer dock att orsaka en hel del oväsen och kanske tillkalla anden. Det kommer att bli en mycket obehaglig upplevelse för SF då de kommer att se detta spöke komma rakt emot dem och de inget kan göra. Det finns inget övrigt av intresse här.

15. Lönnörr

Denna lönnörr kan man faktiskt se om man tittar tydligt. Enda sättet att öppna den är en mycket kraftig tryckning på dess undre del. Den kommer då att svänga upp på en axel som sitter mitt på dörren. SF kan därefter krypa in i den grottgång som finns bakom. Det finns inget övrigt av intresse här.

16. Grottrum

När SF kommer in i detta grottrum så kommer deras ljus att blåsas ut. Om de tänder det igen kommer de att se en makaber syn. På golvet ligger det tre skellett. En man, en kvinna och ett barn. Det ligger även ett antal skelettdelar från diverse djur som kan identifieras som hundar, får, katter och fåglar mm. Det är mycket kallt här inne. Om SF har tagit det försiktigt in hit och inte fört något oväsen så kommer inget att hända förrän SF verkligen visar att de är här. Då kommer anden att ta upp kampen med dem. Förhoppningsvis sker denna sammanstötning innan druiderna har hunnit göra anden till en demon. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

17. Gravkammare

När SF kommer in hit så kommer de omedelbart bli attackerade av anden som kommer att kasta skelettdelar på dem. Anden försvinner först när de lyckats bränna kroppen. Det är inga problem att öppna kistan, men att tända en tändsticka och bränna det fuktiga liket kan vara svårt. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

ÖVRIGA PLATSER

A. Ingång

Dörren är gjord av ek och vid sidan av den hänger det en skylt som är upplyst av en regnskyddad fackla. På skylten står det "The fried eel". Det finns inget övrigt av intresse här.

B. Utedass

Utedasset är gjort av trä och rödmålat. Härinne finns det papper och ett stearinljus med tändstickor bredvid.

Det finns inget övrigt av intresse i detta dass.

C. Hamm

Här kommer de båtar som leverar matvaror och dylikt till världshuset. Varje kväll kan SF se ett starkt ljussken här. Det kommer av en energisamling som blir oerhört stor just när anden rör på sig. Detta ljus kommer att föregå alla övernaturliga händelser i omgivningen. Anledningen att ljuset syns just där beror på att det dels är ett relativt litet avstånd mellan taket i grottgången under och flodbotten, dels på att det finns ett litet stycke mineral där som är särskilt känslig för stor energimängder. Detta material är utmärkt som "spökindikator" och SF kan nog ha stor nytta av det om de förstår att det existerar. Det finns inget övrigt av intresse här.

D. Brunn

I denna brunn som är ca sju meter djup finns det på två och en halv meters djup en slags dold dörr som består av stenar och löst murbruk. Den kan sparkas upp om man sparkar hårt. Öppningen ligger strax ovanför vattenytan. Det finns inget övrigt här.

E. Ingång till fyrtorn

Denna dörr är gjord av mycket kraftig och omöjlig att bryta upp om man inte har kraftiga verktyg. På utsidan och insidan sitter det rejäla reglar och är dessa förlagda är det helt omöjligt att komma ut. Det finns inget övrigt av intresse här.

F. Fyrtorn

Detta var en gång även ett vaktorn till Stratford on Avon. Det är fem meter högt och byggt av sten. I golvet finns det en lönnlucka som man kan finna om man sopar undan jorden på golvet. Det finns en lucka i taket som leder upp till själva fyren. Stegen är dock borttagen av druiderna. Detta gäller dock inte om SF är här innan sista dagen. Fyren är gasdriven och gasledningen ligger i kanalen. Om man sopar bort all sand från golvet kommer man att finna ett pentagram inristat i golvet. Detta har druiderna gjort en natt när de begivit sig in i fyren för att göra en tyst, förberedande rit inför det stora uppväckandet. Det finns inget övrigt av intresse i detta torn.



G. Stenröse

Detta stenröse är en lämning från tiden då rövare härjade floden. Rövorna sprängde flyktgången så att ingen skulle kunna fly undan. Det tar ca 1 vecka att rensa bort all sten. Det finns inget övrigt av intresse här.

H. Stall

Under detta tak höll man förr hästar över natten. Nu är väggarna borta och det är fullt av ved. Det finns inget övrigt av intresse i detta stall.

I. Ruiner

Detta är ruinerna av den onde bondens hus. Om SF gräver i marken kommer de att hitta en liten medaljong i form av ett pentagram. Detta är ett elder sign. Det finns inget övrigt av intresse här.

J. Kanal

Detta är kanalen/floden Avon. Söderut leder den mot havet och andra byar. Norrut leder den mot Stratford on Avon. Det finns inget övrigt av intresse här.

K. Vatten

Vatten sipprar här in och bildar en stor vattenpöl. Det finns inget övrigt av intresse här.

LEDTRÅDAR

Ledtrådar finns på följande ställen:

bibliotek, på tidningskontoret "Stratford tribune", i kyrkan, och hos människor överhuvudtaget.

Ledtråd 1

Stratford Tribune

"37 får spårlöst försvunna från gårdarna i går kväll. En bonde, Harold McManuds säger sig ha sett små män locka bort fåren med pipor som knappast kunde höras. I

morse såg bonden Howard Trevor och hans fru ett tjugotal fårhuvuden flyta förbi gården Inget övrigt har inget rapporterats."

Ledtråd 3

Ur en gammal handskriven bok skriven på 1600-talet. (Finns på biblioteket)

Ledtråd 2

Kyrkobok

(Detta är bara ett utrag ur den kyrkobok som var gällande mellan åren 1490-1500)

Garron Sarrath Gothy född 1492 död 1552 bannlyst 1516

Hittills hade min resa varit mycket angenäm, men när jag kom till ett världshus strax söder om Stratford upon Avon hände mig en konstig sak.

Jag kom till världshuset och märkte att detta var ett ganska nytt sådant, även om det fått den lukt av mat som ett världshus skall ha. Det var ca 50 år gammalt och det var såpass trevligt att jag besöt mig för att stanna där en längre tid.

Men när jag bott där i tre nätter upptäckte jag märkliga saker. När jag gått och lagt mig sent på kvällen hörde jag så ett skrapande ljud från väggen intill min säng. Jag trodde att det var en råtta och vände mig om och försökte somna. Plötsligt kändes det som om någon andades mig i nacken och jag snodde runt i sängen. Det var ingen där, men jag hörde tydligt ett klagande läte som låt alldeles in på mig.

Jag satte mig upp i sängen i tron om att jag upplevt en hallucination. Jag gick ut i friska luften för att lugna ner mig. Då hörde jag det klagande ljudet inifrån fyren. Jag sprang dit och lyssnade på dörren, men det var ingen där när jag kom fram. Plötsligt hörde jag lätet från den lilla hamnen som ligger alldeles intill världshuset. Jag sprang dit och stirrade ner i vattnet och såg ett starkt glitt sken därnere.

Jag måste stått där i flera minuter och stirrat på det starka ljuset när jag plötsligt hörde ett avgrundsvrål från skogen. Jag sprang mot dörren och drog i handtaget... bara för att finna att det var låst. Plötsligt hörde jag en dov röst bakom mig som sa "för satan, låt oss äta". Jag snodde runt och såg... ett spöke! Jag stannade inte för att stirra noggrannare utan kastade mig in genom ett fönster. Jag sprang upp till mitt rum och låste dörren om mig.

I flera minuter satt jag på min säng och kallsvettades och jag sov inte en blund på hela natten. Nu när jag skriver detta 10 år efter händelsen så ser jag fortfarande denna djävulens tjänare framför mig varje natt innan jag somnar in och jag kommer aldrig att glömma vad som hände mig den där ödesdigra natten. Måtte gud ha befriat de stackars själar som bodde på världshuset från den onde anden.

Nu när jag tänker tillbaka så kom jag ihåg att det inte fanns några andra gäster på världshuset när jag kom dit. Detta kanske förklarar varför det kändes så lugnt och stillsamt. Kanske var det ett trick av Lucifer för att få mig att stanna så att han kunde få mig att falla offer för hans hungrige tjänare.

Phillip Jones

STR 10(18)	DEX 16	INT 17(22)
CON 15(18)	APP 15	POW 15(27)
SIZ 10	SAN 30	EDU 7 (18)
idea 85	age 10	
luck 75	hp 13(14)	
know 35		

OBS: Värdena inom parentes gäller endast när han är besatt av anden.

Spöket

POW 13
INT 22

Spöket kan orsaka ljud och flytta vissa föremål. Det är meningen att det skall skapa en obehaglig stämning i rummet där ni sitter och spelar detta äventyr. Den kan endast en formel och det är den som det har använt på sig själv för att uppväckas. Det finns inget kvar från den tid då Garron levde eftersom huset har förstörts av människor som inte tyckte om Garron.

APPENDIX

Vad gäller fåraherden så är han ledare för "druiderna" och det är han som skall uppväcka Garron genom en rit. Druiderna har fått reda på att det kommer att bli en demon av anden när formeln är lagd och riten utförd och de tillber redan denne. Det som SF skall göra för att "vinna" scenariot är att utrota eller åtminstone oskadliggöra druiderna och deras ledare så att de inte kan utföra formeln och riten. Om de lyckas med detta kommer de att få 1d12 SAN. Om de hindrar druiderna från att lura Jonathan och Martha så kommer de att få 1d8 SAN och det får de även om de hindrar spöket från att döda Phillip.

I detta äventyret är det mycket viktigt att få den rätta "spökstämningen" för att äventyret skall kunna spelas till fullo. Betänk detta du Spelledare.

John Berglund



Spelledarfigurer

Värdshusvärd

Jonathan Jones

STR 17	DEX 15	INT 13
CON 18	APP 14	POW 14
SIZ 17	SAN 56	EDU 12
idea 65	age 33	
luck 50	hp 18	
know 60		

Värdshusvärdens fru

Martha Jones

STR 10	DEX 14	INT 15
CON 13	APP 14	POW 15
SIZ 10	SAN 63	EDU 14
idea 75	age 33	
luck 75	hp 12	
know 70		

D & D

DUNGEONS & DRAGONS

Miniäventyr för D&D

STULEN RELIK

BAKGRUND

För två dagar sedan lyckades tjuven Grimor smyga sig in i ett tempel och stjäla ett mycket värdefullt smycke.

Smycket är format som en kon, där själva konen är av platina och är smyckad med guld och flertal olika ädelstenar. Ett mycket vackert bordssmycke som är värt 5000 guldpenningar, men för templet är den ovärderlig. Templet ser smycket som en relik och den användes (ej nödvändig, men enligt gammal hävd så skall konen stå på botten av vätskebehållaren) vid framställandet av heligt vatten. Konen är bara fem centimeter hög och dess bas är tre centimeter i diameter.

Efter stölden begav sig Grimor snabbt iväg för att undvika att bli fångad. Översteprästen i templet sände ut ett flertal män för att i första hand få tag på konen och i andra hand fånga tjuven.

INLEDNING

Spelarfigurerna befinner sig i en mindre stad eller en större by.

Tjuven Grimor sitter inne i värdshuset och funderar på var han skall bege sig för att hitta en köpare till konen som har råd att betala vad den är värd. Spelarfigurerna sitter också vid ett bord inne i värdshuset.

Människa, Grimor: PK 6; T5; lp 13; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Slunga; S 1t6+1 eller 1t4; RS T5; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 16/17; EP 175.

Läderpansar, kortsvärd (+1 magiskt), slunga, fem slungstenar i en påse, ryggsäck med diverse saker, dyrbar kon och en penningpung innehållande 5 pp, 106 gp och 43 kp.

Plötsligt lägger Grimor märke till att två män, som han sett i templet, kommer in genom huvudingången. Grimor reser sig upp för att smita ut via baddörren, men just som han skall bege sig dit kommer en man in genom baddörren och allt tyder på att han är i sällskap med de två män som står vid huvudingången.

Människa, Hans: PK 7; P3; lp 11; F 36m (12m); AA 1 Stridsklubba; S 1t6; RS P3; SM 9; LÅ La; TIPKO 19; EP 35.

1 Gradens: Ljus, Låka lätta skador Läderpansar, stridsklubba, elixir (gasform), en penningpung innehållande 450 gp och en mörkbrun bärnsten som är värd 100 gp.

Människa, Wildor: PK 7; P1; lp 4; F 36m (12m); AA 1 Stridsklubba; S 1t6; RS P1; SM 8; LÅ La; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, stridsklubba och en lädertub innehållande tre ark papyrus, en fjäderpenna och en liten flaska bläck.

Människa, Ivar: PK 4; K2; lp 9; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Långbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K2; LÅ La; TIPKO 19; EP 20.

Ringbrynja, sköld, långsvärd, långbåge, koger, tjugo pilar och ett tio meter långt rep.

De tre männen har lyckats spåra tjuven, men de vågar inte gå handgripligt till väga, utan väntar på att de skall bli ensamma med tjuven.

Grimor fruktar att männen skall attackera honom eftersom han är ensam och utan vänner. Grimor kommer på en smart ide, för han går fram till SF (som är det största sällskapet i rummet), sätter sig ner hos dem och uppför sig som om de var gamla vänner till honom.

HUR DET GÅR

När Grimor väl har slagit sig ner hos SF berättar han viskande (utom hörhåll för tempelmännen) att han heter Grimor och ursäktar sitt uppförande, men han säger att han är förföljd av tre banditer och pekar försiktigt ut de tre tempelmännen (två av dom sitter vid huvudingången och den tredje står vid baddörren). Grimor berättar att en av dom såg när han var inne hos juveleraren och köpte ett dyrbart bordssmycke och nu har de förföljt honom och väntar säkert på ett lämpligt tillfälle för att råna honom.

Han frågar om SF skulle kunna hjälpa honom med att undkomma banditerna och som tack för besväret skulle de få en ringa gåva på 100 gp.

Grimors plan är att hälften av SF skall uppehålla männen inne i värdshuset, medan de övriga och han själv smiter ut. Utanför värdshuset tar han sin häst och rider snabbt iväg under tiden som resterande SF har i uppgift att skrämra iväg männens hästar och fördröja dom ytterligare när de kommer ut.

OCH SEDAN

Hur det går sedan är svårt att veta, men tempelmännen kommer troligtvis tro att spelarfigurerna är i maskopi med tjuven och genom att fråga ut spelarfigurerna tror tempelmännen att de skall få tag på tjuven.

Skulle SF neka Grimor hjälp kommer han att känna sig tvingad att göra sig av med konen (och den hamnar hos en ovetande SF). När tempelmännen inser att Grimor inte har konen kommer deras misstankar och ansträngningar att riktas mot SF. Grimor vill nog ta tillbaka konen vid ett lämpligt tillfälle. Det skall påpekas att tempelmännen är många och de uppför sig städat, men de tar för givet att SF är brottslingar.

Grimor som inte är en oäven tjuv har svårt att hålla fingrarna i styr och för att komplicera saker och ting kan han "råka" komma över en för SF viktig sak.

Det finns så många händelseförlopp som kan hända att man inte kan beskriva alla.

Ide: Peter Gustafsson



FÖRSTAHANDSINTRYCK

Det förstaintrycket man får när man tar spelet *Svarta Korpen* i sin hand, är att det är någon form av gratiskatalog för vikingaprodukter i plast. Anledningen till detta är den katastrofalt amatörmässiga omslagsbilden. Om man efter den första kväljningsattacken ändå förmår att öppna spelet, får man en mycket angenäm överraskning. Stil, känsla och kunsknad är de ord som bäst karakteriserar den produkt som spelkonstruktörerna Thomas Sörensen och Anders Forkman nu erbjuder spelsugna vikingasjäljar.

Svarta Korpen är det första väldistribuerade svenska figurspelet. Spelet behandlar strider man mot man i England och Norden under vikingatiden. De som tidigare har kommit i kontakt med figurspel (table top) fasar väl nu över att behöva måla upp 50 figurer innan de kan börja spela, men så är inte fallet. Fem figurer per spelare räcker utmärkt som en start, och en realistisk sådan, eftersom många skärmytslingar under denna tid inte hade fler deltagare än så. Förutom figurer krävs en plats där dessa kan vistas, nämligen terräng utformad efter vars och ens fantasi, förmåga, finurlighet och finanser. Dessutom behövs en sexsidig, en tiosidig och en tjugosidig tärning samt minst en skrivkunnig person med tillgång till papper och penna.

En svaghet i *Svarta Korpen* är, liksom i andra figurspel, att reglerna inte kan täcka upp alla eventualiteter. Konstruktörerna löser dock detta problem genom att låta de enskilda spelarna axla ett ansvar enligt följande:

GULDKLIMPAR I SOPSÄCK eller

MAN SKALL INTE DÖMA KORPEN EFTER FJÄDRARNA

Att spela *Svarta Korpen* är meningslöst om deltagarna inte iakttar, för vikingarna självklara hedersbegrepp som rättvisa, generositet och ärlig kamp.

Spelet blir också roligare om man tar del av vikingarnas och saxarnas kultur och människosyn. Detta finns kortfattat redovisat i reglerna, men den vetgirige kan med fördel uppsöka ett bibliotek och läsa några sagor och eddadikter. Spelet stimulerar alltså till ett sunt historiskt intresse, och vi vill verkligen framhålla den känsla för epoken som spelet förmår överbringa, en känsla man kan uppnå, både under en timme vid köksbordet och under en helg med noggrannare förberedelser.

Mot spelets design (omslaget undantaget) kan endast den mest förhårdade misantrop hysa några invändningar. Anders Forkmans illustrationer i den löpande texten framhäver den förening av lek och allvar som genomsyrar spelet. Regelläsningen, som normalt är ett nödvändigt ont, är i det här fallet ett rent nöje. Ett stringent och livfullt språk som kombineras med en klar och logisk disposition och små lustigheter. Reglerna är dessutom synnerligen enkla. Det krävs inte mer än en timmes regelläsning för att man skall kunna börja spela *Svarta Korpen*. Reglernas uppläggning är dessutom sådan, att det under spelets gång är lätt att slå upp eventuella tveksamheter.

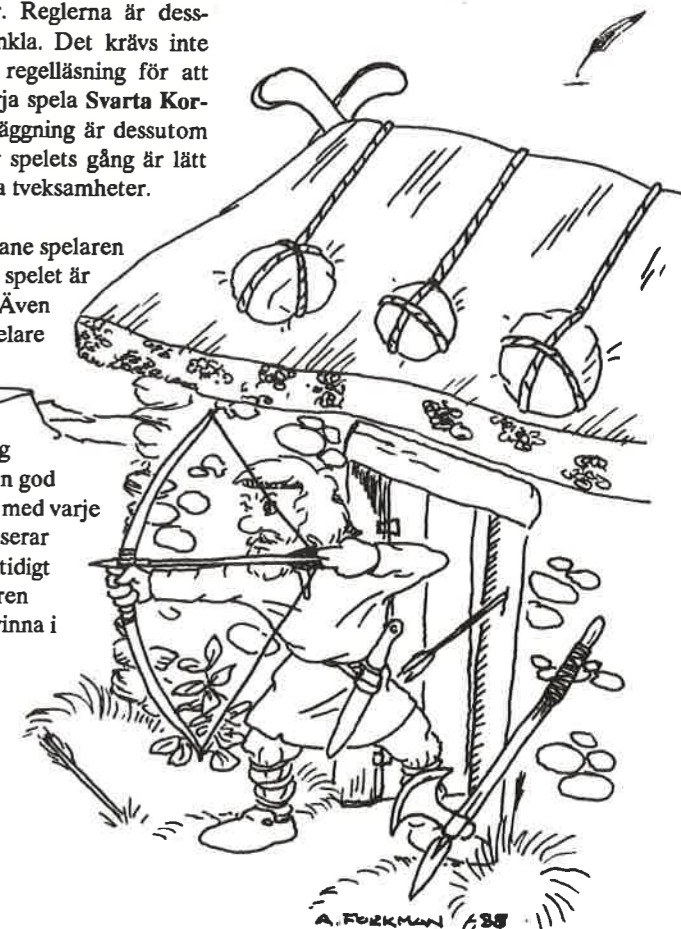
En invändning den vane spelaren dock kan göra, är att spelet är tämligen turbaserat. Även den mest klantige spelare kan genom lyckade tärningskast rädda ansiktet. Ett snabbt tempo, en mycket hög spänningsnivå samt en god identifikationskänsla med varje vikingafigur, kompenserar emellertid detta, samtidigt som den bättre spelaren givetvis kommer att vinna i längden.



Och det kommer *Svarta Korpen* också.

Det har utkommit ett komplement till *Svarta Korpen*, med titeln *I Västerled*. Detta introducerar nya, mer avancerade regler bla ryttar- och befästningsregler samt regler för Franker och Normander.

Anders Nilsson & Peter Ekstrand



SCENARIO TILL SVARTA KORPEN

Gunnar på Liundarände

AV

Anders Forkman och Thomas Sörensen

En av de mest kända episoderna i den isländska sagolitteraturen är utan tvekan den om Gunnars sista strid i Njals saga. Den ger en storslagen bild av vikingaidealet och innehåller också några av de mest berömda replikerna i den nordiska vikingalitteraturen.

Handlingen är i korthet som följer:

Gunnar, som var en mäktig viking på Island, hade ett antal fiender. För att undvika öppna stridigheter beslöt tinget att Gunnar skulle lämna Island eller förklaras fredlös. Då han skulle lämna sin gård snubblade emellertid hans häst och han föll av. När han reste sig upp stod han åter vänd mot gården, varför han tog händelserna som ett tecken på att han borde stanna.

När så Gunnars fredlöshet blev ett faktum och hans män var upptagna med höbärgning, samlades hans fiender till rådslag. De drog i samlad tropp bort till Gunnars granngård och tvingade bonden där att visa dem vägen till Gunnars hus. Meningen var att bonden skulle locka bort Gunnars hund, Sam, så att anfallet sedan skulle komma helt oväntat. Sam (tydligt en klok hund) rusar dock fram och biter omgående bonden i veka livet. När en av vikingarna dräper hunden, ylar den så genomträngande att Gunnar varskos.

Angriparna skickar nu fram en spejare som klättrar upp på husets tak. Gunnar, som ser en tunika i rökhålet, sticker snabbt till med sin spjutytta. Då spejaren svårt sårad tar sig tillbaka tillfrågas han om Gunnar är hemma. "Det får ni se efter själva", svarar han, "men hans spjutytta var hemma, det fick jag veta", varpå han faller död till marken. När angreppen sedan börjar värjer sig Gunnar både länge och väl med sin båge. Flera gånger föreslår någon att man skall bränna honom inne men en av höv-

dingarna vägrar varje gång: "Det skall aldrig hända", svarar han, "om jag så visste att det gäller mitt liv. Bättre råd kan du komma med, så slug som du säges vara". Efter flera fruktlösa angrepp kommer någon på ideen att man skall dra av hustaket med ett rep. Så gör de också, men Gunnar lyckas hålla angriparna borta ett tag tills en fiende klarar av att hugga av hans bågsträng. Visserligen får han betala med sitt liv men Gunnars båge är obrukbar. Gunnar vänder sig då till sin hustru, Hallgerd, och ber henne tvinna en ny bågsträng av sitt hår.

Vikingakvinnan var emellertid inte lätt att tas med i alla lägen och Hallgerd svarar kallt: "Då skall jag nu komma ihåg örffilen du gav mig, och om du värjer dig en lång stund eller kort, det angår mig inte". Vad Gunnar i detta läge tänker förtäljer inte historien, men hans svar hör till klassikerna: "Var och en har sitt sätt att bli berömd, och länge skall jag inte be dig om detta".

Nu närmar sig slutet snabbt och Gunnar kämpar mot övermakten. Han gav "åtta män så stora sår, att flera av dem voro nära sin bane", men slutligen dukar han under för fiendernas numrera över-

lägsenhet. Sista ordet tillkommer en av hans fiender, Gissur Vite: "En stor hövding har vi fällt, och möda har det kostat oss. Hans kamp skall inte bli glömd, så länge landet är bebott".

(Alla citat är hämtade ur "Vikingen", Bra Böcker 1973.)

ROLLISTA

Anfallare	
Mård Valgardsson	3:e nivå
Gissur Vite	3:e nivå
Geir Gode	3:e nivå
Starkad på Trihyring	3:e nivå
Onund från Trollaskog	2:a nivå
Torgrim östmannen	2:a nivå
Eiliv Onundsson	2:a nivå
Torbrand Torleiksson	2:a nivå
Asbrand Torleiksson	2:a nivå
+ 2T6 vikingabönder	1:a nivå

Försvare	
Gunnar	8:e nivå
Hallgerd	1:a nivå
Rannveig, Gunnars mor	1:a nivå
Sam	Hund

Inskränkningar för angriparna:

- Högst två får ha pilbåge. Ingen av de namngivna får ha det.
- I övrigt gäller vanlig organisation.
- Högst en nidvisa får användas mot Gunnar.

Inskränkningar för försvarena:

- Gunnar är beväpnad med båge (20 pilar!) och tvåhansyx.
- Gunnar kan aldrig fly.
- Ingen av kvinnorna kan slåss.
- Sam tål fyra skador och har -2 i stridsfaserna.
- Sam kan med Gunnar slåss i numerärt överläge.



Scenariot indelas i tre akter:

I SPEJAREN

Torgrim östmannen spejar på gården. Torgrim flyttas ensam fram till gården. Gunnar får anfalla honom med +4 i stridsfaserna. Efter ett drag får Torgrim flytta tillbaka igen utan att Gunnar får förfölja.

II ANGREPPEN

För att en krigare skall på avancera mot gården (under FF1 eller FF2) måste han slå lika med eller under sin moral (utan ledarskap). När han väl påbörjat attacken får han dock fortsätta automatiskt. Har fyra krigare eller fler träffats (och fått skada) av pilar innan mer än en angripare har nått fram till gården måste attacken avbrytas och samtliga vikingar återgå till startpunkten bakom vallen. När (eller om) tre attacker har avbrutits på detta sätt, övergår scenariot till tredje akten.

III TAKET

Angriparna kan nu försöka vinda taket av huset. Även här gäller att en angripare inte får avancera förrän han har slagit lika med eller under sin moral. Ett angrepp behöver dock inte avbrytas i denna akt. Det tar ett drag för en krigare vid husets kortsida att fästa ett rep i ryggsäsen. Det tar T10 minus antalet dragande vikingar drag att dra taket av huset.

Scenariot är slut när Gunnar är död eller när angriparna ger upp (eller är utplånade).

SPECIALREGLER

- Gunnar kan inte träffas av fullträffar i vanlig bemärkelse (scenariot kunde då sluta på ett lite väl abrupt sätt...). Om någon får in en fullträff mot Gunnar som egentligen skulle medföra en lätt eller svår fullträffsskada har Gunnars bågsträng istället blivit avhuggen och bågen är oduglig.
- Angriparna får inte sätta eld på gården. Framförallt Gissur Vite satte sig kraftigt emot ett förslag i den riktningen.
- Gården har en dörr. De fönster som finns är för små att komma igenom.
- Avståndet mellan gården och den vall bakom vilken angriparna gömmer sig skall vara ca 30 cm.

Anders Forkman & Thomas Sörensen

NORDMÄNNEN KOMMER!

År 793 dök vildsinta nordmän i skräckinjagande skepp, lik drakar, upp och plundrade klostret Lindisfarne utanför Irland.

Av tradition räknas detta som vikingarnas plötsliga intåg på världsscenen. Efter en kraftig försämring av det nordiska klimatet under sekler efter Kristi födelse hade Norden isolerats och fallit i glömska. Före Lindisfarne hade nordbor gjort sig bemärkta i Ryssland, men för det kristna Västeuropa kom dessa hedningar som en fasansfull överraskning.

Det säger sig självt att vikingatidens nordmän inte bara var råbarkade krigare. De hade i sin bortglömda del av världen lärt sig att bygga sin tids förnämsta skepp, de hade förstått att segla på meridianerna, de skapade den tids mest långlivade diktning. Det är dock alldeles sant att de var fruktansvärda stridsmän. Den nordiske bonden var stark och frihetsälskande, ingen fick honom att foga sig i något mot hans egen vilja. Han förhållande striden; enligt fornnordisk tro var dödsrikets bästa plats Valhall, där man drack öl och slogs, dödades varje kväll och vaknade till ny strid och nytt gille varje morgon. Lyckligare kunde ingen tillvaro vara.

I "Egils saga" av Snorri Sturluson läser vi hur Egil redan som liten pojke diktar om sin längtan efter gull och strid i utlandet. I samma saga visas andra glimtar av vikingarnas råa verklighet: Skallgrim, Egils far, går bärsärkargång mot sin egen lille son tills en tjänarinna skriker åt den förvirrade angriparen vad han håller på att göra. Mycket måttligt lugnad vänder sig Skallgrim då mot sonens rädderska och dödar henne istället.

Bärsärkargång, att någon blir bärsärk (bärsärk = björnskjorta; att kläda sig i bärsärk är alltså att bli som en björn), var inget ovanligt. Man framkallade ett vansinnigt, våldsamt tillstånd med skilda rusmedel såsom rödvit flugsvamp, bolmört, odört och spikkklubba. I sagorna säges vanligtvis bara om den och den att "han var bärsärk" - liksom om det vore ett ständigt återkommande, sjukligt anfall. I "Hervors och Heidreks saga" berättas om Angatyr och hans elva bröder, som alla var bärsärkar och aldrig lät någon annan följa med på deras skepp: de klarade sig själva, och skulle ändå ha dödat varje främling när bärsärken kom på. När bärsärkargången faller över dem vid Samsö tuggar de fragda, biter sönder

sina sköldar, hugger ned en hel skeppsbesättning och går "ylande upp på land". Där rör vi oss bland sagor, men dessa ideal var knappast oviktigt för nordbor, främst då den unge och ärelystne.

Runstenarna återger verkligheten, och bragderna som ristats in på dem kan vara framgång i handel eller att någon lyft gäld (dvs fått betalt för att icke anfalla en viss stad eller ett visst land), men också att någon "gav örnen föda" - en fullt begriplig omskrivning för dem som visste att denna asätande fågel gärna dök upp där ett slag hade stått.

De nordiska sjöfararnas styrka gav dem stort rykte, de utgjorde livvakt åt den bysantinske kejsaren i Konstantinopel och byggde sig mindre städer vid de ryska floderna. Mycket av detta finnes skildrat med stor kunnsighet och med omisskännlig nordisk berättarkonst i Frans G. Bengtssons böcker om Röde Orm. Kan ske får man i de böckerna den vettigaste bild av vikingar någon hittills givit. Längre fanns en vaneföreställning om vikingar som tanklösa, obildbara vildar, men i Röde Orm ser vi det kraftfulla folk som var likt oss i tankar och känslor men bara ännu inte tyglats av kristen moral.

En del av skulden till vrånbilden av nordmännen torde själve guden Tor ha. De kostliga sagorna om honom visar sällan en särskilt nyanserad eller bildad hjälte (dock finnes undantag, som "Alvismål" i Eddan) - men det är värt att nämnas att Tor inte var någon krigsgud. Man offrade till honom för gott väder, god skörd, i och för sig också för gynnsam vind till sjöss, men Tor var böndernas gud, han vattnade deras åkrar och var lik dem: envis, stark, aldrig förfinad, med mänskliga, felbara känslor. Oden var stridens gud, men det är knappast därför han för eftervärlden framstår som den mest betydelsefulla av asarna. Nej, snarare beror det på att han var skaldernas gud, och skalderna är den röst från vikingatiden som höres än idag. Folket i övrigt älskade Tor, och från brytningstiden mellan asatro och kristendom vittnar bland annat runstenar om att vikingatidens sista strid stod mellan Tor och Kristus.

Jonas Ahlner





När solen strålar ner från en molnfri himmel, vem har då tid att tänka på nya spel?

Förmodligen är jag väl den ende med så konstiga vanor, men för den skull att någon därute lyssnar (läser) så drar jag väl igenom vad som är nytt på spelfronten.

Avalon Hill har verkligen inte gjort mycket väsen av sig. Allt de har frambringt sedan sist är *General 24/3*.

På tal om sedan sist, så har jag läst Weis&Hickmans nya böcker från *Bantam Books* sedan sist – alltså *Darksword 1: Forging the Darksword* och *Darksword 2: Doom of the Darksword*. Mycket bra! Rekommenderas varmt.

Från lilla *Bard Games* har det kommit mer material om Talislanta i form av *Talislanta Sorcerer's Guide*.

Kors i taket! *Chaosium* har fått ut två Cthulhu-prylar på en gång. Även om den ena, *Dreamlands*, bara är en återutgivning i mjuka pärmar av en äldre produkt, så är den andra, *Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters*, helt ny med läckra färgbilder och beskrivningar av 27 favoritmonster.

Digest Group har också ryckt upp sig och fått ut både *Traveller Digest 11* och *Traveller Digest 12*. Det ryktas att de försöker komma ikapp med utgivningen igen.

Se där vad som händer när jag efterlyser mer material till *MegaTraveller*. *GDW* ser genast till att släppa ut *MegaTraveller Rebellion Sourcebook*, fullspikad med läsning om mordet på kejsaren och händelserna därefter, samt nuläget i

Tredje imperiet. Dessutom har man fått njuta av *Challenge 32* och utbyggnadsspel 3 till *Assault: Chieftain*.

Games Workshop har givetvis producerat en skock spel sedan sist. *Curse of the Mummy's Tomb* är något i stil med *Fury of Dracula*, men har en läcker tre-dimensionell spelplan. *Warhammer Campaign* är egentligen bara en sammanslagning av *Shadows over Bögenhafen* och *Enemy Within*. Och *Talisman*-serien får sitt logiska slut (?) med *Talisman Timescape*, komplett med motorsågar och rymd-orcher.

Vännerna på *Iron Crown Enterprises* gav oss först *Raiders of Cardolan* och därefter mastodontverket *Minas Tirith*, den första i en serie böcker om städer i *Middle Earth*.

Inga applåder nu, men *Mayfair Games* har faktiskt publicerat *Raiders of Iron Rock* ett äventyr till sitt *City State of the Invincible Overlord*.

Ett föga känt förlag kallat *Pacific Rim Publishing* ger ut en del trevliga tidsskrifter. *BattleTechnology 0201* handlar om *BattleTech*, *Counterattack 1* liknar *S&T* med ett spel i varje nummer och *The Grenadier 33* är en gammal känd oberoende krigsspelstidsskrift.

Palladium Games har gett oss ännu ett spel som sägs vara kompatibelt med deras övriga rollspel (*Palladium RPG*, *Robotech*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, och de där) som de kallat för *Ninjas & Superspies*. (Klatschig titel va?)

Från *Steve Jackson Games* har utkommit *Roleplayer 9* deras lilla nyhetsblad om

GURPS, Zombietown USA ett äventyr till *GURPS Horror/Autoduel* och *Harkwood* ett äventyr till *GURPS Fantasy*. Dessutom har de låtit förstå att *GURPS Space* är på tryckeriet och förväntas komma ut mycket snart. Fan tro't, sa Relingen.

TSR har givetvis överöst oss med produkter. Tidsskrifter: *Dungeon 11*, *Dragon 133*, *Dragon 134*. Skönlitteratur: *Black Wizards (Forgotten Realms)*. Krigsspel: *Hunt for Red October*. D&D: *GAZ6 The Dwarves of Rockhome*. AD&D: *FR4 The Magister*, *I14 Swords of the Iron Legion*, *H4 Throne of Bloodstone* (äventyret som är graderat 18-100!). *Top Secret: TSAC4 F.R.E.E.Lancers*. Det är bara att välja.

Victory Games har däremot bara lyckats klämma ur sig ett enda litet lusigt spel från amerikanska inbördeskriget (ånej, inte ett till) kallat *Lee vs. Grant*.

West End Games, som har haft en del problem med personal som försvunnit (Helena Rubenstein gick till *Steve Jackson Games* och *Eric Goldberg* och *Greg Costikyan* gick till frilans) har i varje fall lyckats ge ut *Alpha Complexities* till *Paranoia* och *Star Wars Campaign Pack* till *Star Wars*. Den sistnämnda måste vara det dyraste rättelseblad som någon spelproducent lyckats prångla ut.

Vad *West End Games* däremot inte gett ut är *The Willow Game*. Det är istället konstruerat av *Eric Goldberg Associates* och utgivet av *TOR Books*. Eftersom spelet bygger på en alldeles ny film av *George Lucas (Star Wars)* tycker man kanske att de borde ha första tjing, men icke. Av detta kan man dra vilka slutsatser man vill, men spelet är i varje fall mycket bra.

Sluligen har *World Wide Wargamer* givet oss lite mer att läsa i form av *Wargamer 56*, *Strategy&Tactics 118* och *Strategy & Tactics 119*.

Ja, då kan jag dra mig tillbaka till mina mörka källarvalv igen för att återvända i augusti i nästa nummer av: **LEGEND...**

Mikael Börjesson

