

Rollspelstidningen

Legend

Nr 10

April 1988

D & D
DUNGEONS & DRAGONS

MERP

RUNEQUEST



PROLOG

Du har nöjet att hålla det tionde numret av rollspeltidningen LEGEND i din hand. Detta numret är fyllt av äventyr.

Denna tidning är främst till för dig som spelar D&D, men tidningen innehåller även mycket annat tex i detta numret finns ett större Runequest äventyr, andra och avslutande delen av ett MERP äventyr.

Som utlovat innehåller tidningen minst ett D&D äventyr och i detta numret är antalet nästan två (ett är ett litet förslag till äventyr).

Vad nästa nummer av LEGEND innehåller blir en trevlig överraskning. Rykten säger att Svarta Korpen skall presenteras. Det stora D&D äventyret som ligger och väntar får kanske plats i nästa nummer. Ett CoC äventyr kan mycket väl dyka upp.

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

AD&D lagturneringens äventyr som spelades av 175 personer under GOTHCON XII kan beställas för endast 50:-, inklusive frakt. Spelar ni ASL och ej var på GOTHCON XII kan de tre första scenariona beställas för endast 25:- inklusive frakt.

Fortsätta 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.

Medhjälpare till detta nummer:

John Berglund, Mikael Börjesson
Håkan Carlström, Anders Gislèn
Klas Gustafsson, Sten Åhrman

INNEHÅLL

Prolog	3
D&D-äventyr; <i>Spök ruinen</i>	4
D&D-äventyr; <i>Vatten problem</i>	9
Rödrosbyn	10
Konvent	11
MERP-äventyr; <i>Dödens palats</i>	12
Monster; <i>Vampyrer</i>	18
Recension; <i>Blood Bowl</i>	19
RQ-äventyr; <i>Sorborils berättelse</i>	20
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 från Mikael Palo. Kostnaden är 25:- per exemplar. Fraktkostnaden tillkommer vilket för närvarande är 8:- för ett exemplar av tidningen.

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
Glasmästaregatan 21-135
412 62 GÖTEBORG

Nästa nummer

Tidningen LEGEND utkommer nästa gång i slutet av Juni månad.





Äventyr för D&D
För 2-4 rollfigurer av graderna 4-6

SPÖK RUINEN

BAKGRUND

I bergsområdet vid kungsleden, mellan städerna Felandra och Sudurs ligger det en mindre by vars namn är Rödrosbyn. Uppe bland bergen bara två kilometer norr om byn ligger ruinerna av en gammal by.

Ruinbyns namn är Rosbyn övergavs för över fyra hundra år sedan. Anledningen till att människoinvånarna övergav byn var att den underjordiska floden som försörjde byn med vatten ändrade riktning efter ett kraftigt jordskalv.

För drygt hundra år sedan bosatte sig en vampyr med sina vandöda trälar i ruinbyn. Vampyren dödade brodern till magimästaren Yrdar. När brodern ej återkommit började Yrdar att leta efter honom och efter ett par veckor kom Yrdar fram till att brodern försvann i närheten av Rosbyn. Yrdar med ett litet följe begav sig till ruinbyn för att leta efter brodern. Man fann brodern som nu var förvandlad till vampyr och strid utbröt mellan Yrdars grupp och vampyrerna som hade kontroll över andra vandöda. Striden var mycket hård och jämn, till slut hade alla Yrdars vänner fallit och han ensam stred mot vampyrledaren och ett par svagare vandöda. Magimästaren Yrdar lyckades förstena vampyren med en trollformel, men han i sin tur föll när en gast träffade honom med ett förödande slag.

Ingen letade efter Yrdar och hans följeslagare och det innebar att ruinbyns läge föll i glömska.

För drygt femtio år sedan grundlades Rödrosbyn vid kungsleden. Efter några år fann ett par byinvånare ruinerna av den gamla byn. I ruinbyn strövar några vandöda omkring sedan många år och

detta innebär att byinvånarna aldrig besöker ruinerna.

Yrdar hade en liten son som även han blev magimästare. Yrdars son Heim var bara tre år gammal när Yrdar "försvann". Heims son Erdar följde sina faders bana och blev även han en magimästare. Erdar som på ålderns höst började intressera sig för sin släkt undrade alltid vad som hänt med farfar Yrdar. Efter år av forskande lyckades Erdar finna spår som tydde på att Yrdar försvann i området mellan städerna Felandra och Sudurs. Erdar strövade omkring och utforskade området.

Erdar besökte Rödrosbyn där han stannade länge. Med sin magi hjälpte Erdar byinvånarna när de hade problem med oknyt. Av byinvånarna fick Erdar höra talas om en ruinby som ligger två kilometer norr om byn och där hemska varelser staplade omkring i.

Erdar bestämde sig för att utforska ruinerna och begav sig ensam iväg mot ruinbyn (detta var för en månad sedan). Väl framme vid ruinerna undersökte han området och fann i en källare en konstig stenstaty. Innan han undersöka stenstatyn blev han anfallen av en gast, men han lyckades förinta gästen med en mäktig trollformel. Erdar fortsatte att undersöka den konstiga stenstatyn som såg nästan levande ut.

Oturligt nog för Erdar stirrade han rakt in i den förstenade vampyrens ögon och det medförde att Erdar blev förhäxad av den förstenade vampyren. Erdar lade en animerad sten på den förstenade vampyren och det innebar att vampyren åter kunde röra sig efter drygt ett hundra år.

Vampyren insåg att han inte kunde hålla Erdar förhäxad under en längre tid och därför dödade vampyren Erdar. Vampyren återtog nu kontrollen över zombierna och vampyren har även kontroll över Erdar som nu hade blivit förvandlad till en svag vampyr.

Byinvånarna, som tyckte mycket om den gamla mannen, blev oroliga när han ej hade återvänt efter en vecka. Fyra män gav sig iväg till ruinerna för att försöka finna den gamla mannen. De fyra männen gick rakt på vampyren som genast förhäxade dem. Vampyren frågade ut byinvånarna om hur det såg ut i området.

Vampyren funderade över läget och kom fram till att det inte var bra att röja sin existens. Vampyren beordrade de förhäxade männen att bege sig tillbaka till byn och återkomma om en månad.

Männen återvände till byn där de berättade för de övriga byborna att de hade träffat en mycket trevlig man som bodde i ruinbyn och där hade även Erdar bosatt sig. De berättade även att männen uppe i ruinbyn inte ville bli störda och det var endast de som skulle besöka männen (vampyrerna) och de tänkte göra det om en månad.

Tiden gick och det var dags för de fyra männen att bege sig tillbaka till ruinbyn. Vädret var bedrövligt, storm och piskande regn. Eldor (en av de fyra männen) gjorde sig iordning för färden när hans lilla dotter kom och gav honom släktens skyddsklenod. Dottern tyckte att det var ett så dåligt väder att fadern borde ta på sig medaljongen. Medaljongen vars skyddande krafter är stora neutraliserade förhäxningen. Eldors nu döda fader var på sin tid en känd äventyrare och har berättat om sina äventyr för sin son. En av berättelserna handlade om när fadern stred mot vampyrer och med utgångspunkt av detta insåg Eldor att han hade med vampyrer att göra.

Eldor övertygade de tre andra männen att de borde ge sig iväg till ruinerna redan på dagen och inte vänta till på natten som vampyren hade föreslagit. Eldor följde med de tre andra männen och låtsades som om inget hade hänt. Väl framme i ruinbyn smög sig Eldor ifrån de andra männen och han lyckades finna vampyren Erdar sovande i en ny kista. Med en spetsig träpåle ändade han vampyrens fortsatta leverne. Eldor letade vidare efter ledarvampyrens kista och lyckades till slut finna den, men han överraskades av två zombier och detta medförde att vampyren vaknade.

EN LÄMPLIG INLEDNING

Av någon anledning färdas spelarfigurerna längs kungsleden i riktning mot Rödrosbyn. Det är upp till dig som spelledare att få spelarfigurerna att färdas på kungsleden i riktning mot Rödrosbyn.

På natten när spelarfigurerna har slagit läger en dagsmarsch från Rödrosbyn kommer de spelarfigurerna som är vakna att märka följande:

Kvällen har varit tyst och lugn. Första halvan av natten har gått då ni/du lägger märke till att det verkar stå en humanoid varelse bakom stenblocken som ligger tio meter ifrån lägret.

Varelsen är helt tyst och verkar iaktta er med en helt tom blick, hans ansikte är fruktansvärt, det måste vara en zombie.

Spelarfigurerna känner igen varelsen som en zombie om dom har mött sådana förut, annars får du beskriva varelsens utseende.

Varelsen bakom stenen är en zombie utsänd av vampyren i ruinbyn. Vampyren har fullständig kontroll över zombien, vampyren ser och hör genom dess ögon och öron för tillfället. Vampyren har sänt ut zombien för att kunna utforska omgivningarna och möjligtvis hitta något intressant, typ en lämpligare boning.

Zombien som styrs av vampyren kommer att försöka smyga iväg från spelarfigurerna, men den är inte så snabb. Dock är den ljudlös när den rör sig. Spelarfigurerna som förstår att det borde vara en zombie kommer troligen att bli väldigt förvånad över dess sätt att handla (inte alls likt normala zombier).

Försöker spelarfigurerna att få tag på zombien kommer "den" att vara väldigt listig (alltså vampyren styr zombiens handlingar) och inte alls uppföra sig som normalt för zombie.

Zombie, Darstog: PK 8; LT 2; lp 14; F 27m (9m); AA 1 Klo; S 1t8; RS K1; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.

Ingen som helst utrustning.

För att kunna fördriva denna zombie görs testet som om försöket gjorts mot dess herre, alltså vampyren. Om försöket misslyckas förblir zombien helt opåverkad även om den normalt hade fördrivits eller förintats. Om fördrivningen lyckas bryts förbindelsen med vampyren. Detta är den

enda effekten. Ett andra försök måste göras för att den före detta trälen ska kunna fördrivas med normala chanser och resultat.

Nästa dag

Eldor flydde från zombien och vampyren, men han blev allvarligt skadad av ett hugg från ett av zombiens förgiftade svärd. Eldor lyckade fly från ruinbyn, men vampyren övertygade de tre männen från byn att Eldor mördat Erdar och de borde ge sig iväg och fånga mördaren. De tre männen förföljer Eldor för att fånga och ransaka honom för mord.

Under sin flykt flyr Eldor rakt mot spelarfigurerna som nu inte har långt kvar till Rödrosbyn. Spelarfigurerna ser följande när Eldor närmar sig:

Framför er ser ni en humanoid varelse komma stapplande mot er. När varelsen närmar sig ser ni att det är en människa och han verkar svårt sårad av ett otäckt hugg i sidan.

Springer någon av spelarfigurerna fram för att hjälp Eldor kommer denne att lyckas hindra honom att falla till marken. Hjälper ingen Eldor kommer han falla till marken och strax därefter dö.

Nu ser spelarfigurerna tre män kommer springande mot dem. Det är de tre männen från byn som jagar Eldor.

Människa, Hans: PK 7; K5; lp 23; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K5; SM 9; LÅ La; TIPKO 17; EP 175.

Läderpansar och långsvärd.

Människa, Urdar: PK 7; K2; lp 10; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd; S 1t6; RS K2; SM 8; LÅ La; TIPKO 20; EP 20.

Läderpansar och kortsvärd.

Människa, Tore: PK 9; VM; lp 3; F 36m (12m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS VM; SM 6; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.

Dolk och kåpa.

De tre männen kommer inte alls att vara hotfulla. De kommer att berätta följande när de har närmat sig spelarfigurerna:

De var bra att ni lyckades stoppa mördaren. Vi har jagat honom hela dagen.

Om någon av spelarfigurerna hjälper Eldor medans de tre männen närmar sig tex genom att neutralisera det gift som håller på att döda honom kommer han att överleva, men vara väldigt svårt sårad och behöver minst en veckas vila och vård för att åter stå på benen.

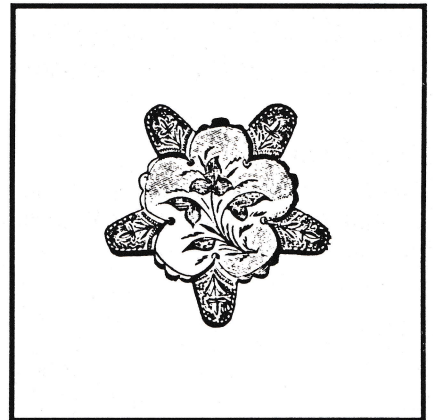
Efter två dar har Eldor återhämtat sig tillräckligt för att kunna tala.

Människa, Eldor: PK 7; K3; lp 12; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd; S 1t6+1; RS K3; SM 9; LÅ La; TIPKO 19; EP 35.
Läderpansar och ett +1 magiskt kortsvärd.

Eldor kommer att sätta sin medaljong på den som hjälper honom. Den spelarfigur som får medaljongen kommer inte direkt att lägga märke till den.

Medaljongen

Denna medaljong tillverkades och gavs till familjen Torvidda som tack för hjälpen. Medaljongens magiska krafter skyddar endast den ägare som tillhör familjen Torvidda eller har fått denne från en person tillhörande familjen Torvidda.



Dess magiska krafter är följande:

- Skydd +2, förbättrar bärarens pansarklass med 2 och ger en fördel på +2 på alla räddningsslag.

- Låker bäraren om denne är skadad med en hastighet av 1 träff per fyra timmar.

- Fördröjer livshotande skador under tolv timmar.

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; Förflytning meter per drag (meter per runda) F; Antal attacker AA; Skada S; Stridsmoral SM; Livsåskådning LÅ; Träff i pansarklass 0 TIPKO; Erfarenhetspoäng EP; Specielegenskaper.

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

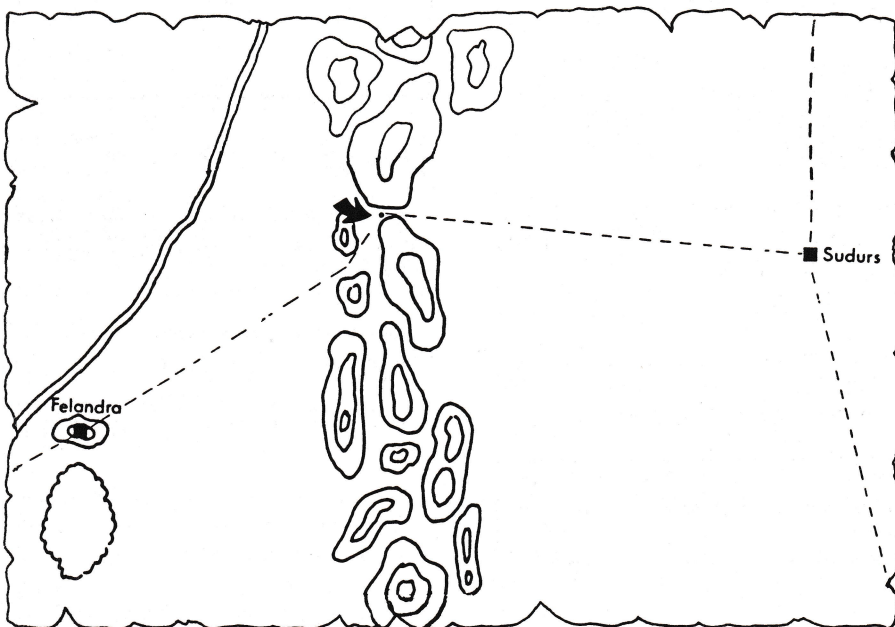
- Bästa PK som kan träffas = TIPKO-träffslaget.

Moral

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

Svårigheter

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



ÄVENTYRETS HANDLING

Hur äventyret fortskrider är väldigt mycket beroende på vad spelarfigurerna gör.

Inledning

Den föreslagna inledningen är bara ett exempel och har du som spelledare ett lämpligare som passar till just dina spelledarfigurer så skall denna självklart användas.

När spelarfigurerna möter zombien är det viktigt att spelarfigurerna skall förstå att zombien inte uppför sig som en normal zombie. De skall få något att tänka på.

När spelarfigurerna möter den skadade Eldor och strax efter de tre männen är det viktigt att de tre människors berättelse låter trolig, det är den också sedd ur deras synvinkel och du skall se till att spelarfigurerna inte heller helt tror på vad de säger.

Misstro

Du skall få spelarfigurerna att följa med till byn och leta reda på bevis. Ge spelarfigurerna den tidspressen att Eldor skall dömas dagen därpå och de tre männen som är byvakt, ställföreträdande byvakt och byrådsman säger att de kommer att vittna mot Eldor.

Eldor har en halv vuxen dotter som kommer att svara följande om man frågar henne vad som hände när fadern gav sig iväg med de tre männen:

Pappa klädde sig ordentligt för färden i morse, tog vapen och pansar. De skulle iväg och träffa Erdar som har bosatt sig uppe i ruinbyn. Det var visst någon annan som bodde där också. Vad som förvånade mig var att pappa täljde en träpåle och gömde den i sin pilkoger. Jag frågade honom vad han skulle ha den till och det enda han svarade var "den är bra och ha". Pappa har inte alls mördat någon.

Rättegången

En bra sak för spelarfigurerna är att fördröja rättegången så mycket att Eldor har krytat på sig så att han kan berätta vad som verkligen har hänt. Det skall vara långt ifrån lätt för spelarfigurerna att fördröja rättegången.

Till ruinen

Ge spelarfigurerna svaga ledtrådar om vad de egentligen har att göra med, men inget så de blir säkra. Spelarfigurerna lär till slut ge sig iväg till ruinbyn.

De flesta bybor vet vilken väg man skall ta för att komma till ruinbyn, så det är inte svårt för spelarfigurerna och få veta hur man kommer dit.

Mötet med vampyren

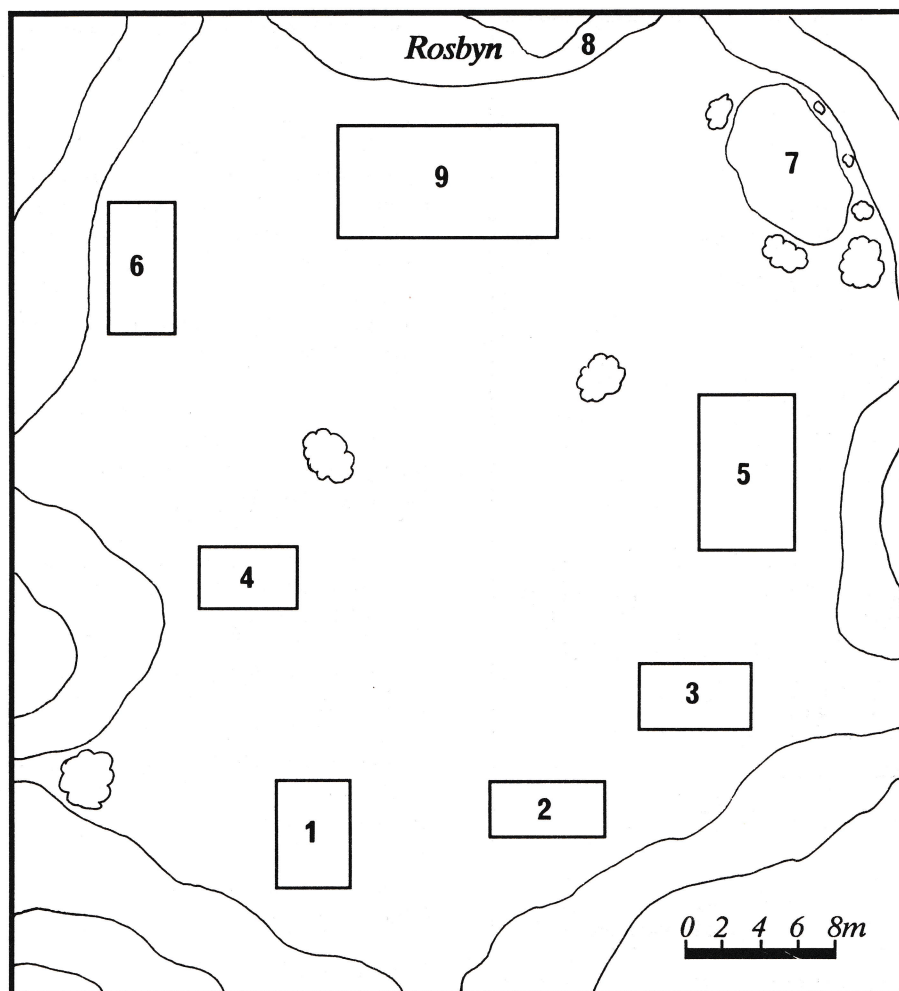
Utnyttja vampyrens krafter maximalt och gör det besvärligt för spelarfigurerna. De skall märka att en vampyr är en mycket besvärlig motståndare. För spelare som aldrig har stött på vampyrer förut kan det vara mycket obehaglig överraskning att den återkommer om han inte dödas ordentligt. Spelarfigurerna är nere i byn, festar och berättar hur det hemska monstret gick upp i rök.

Försöka fly

Beger sig spelarfigurerna iväg från byn utan att intressera sig över vad som händer med Eldor tillfångatas någon av spelarfigurerna på vägen. Vampyren har sagt till att han behöver en levande fånge och de tre männen är inte sena att lyda. En mycket sinnrik fålla gillras och de beger sig sedan iväg med fången till ruinbyn. Nu borde de övriga spelarfigurerna följa efter spåren som leder till ruinbyn.

Att påpeka

Detta äventyr kan vara ganska svårt att leda för en ovan spelledare. Tänk över hur de olika personerna uppträder och reagerar.



ROSBYN

Byn har ej underhållits de senaste århundraden och är därför mycket nedgången och de flesta hus är raserade. Hela byområdet är tyst och verkar fullkomligt öde. Rosor växer över hela området.

1) Hela huset är fullständigt raserat och endast en halv meter hög stenmur återstår av väggarna. Resterna av huset är övervuxet av vita rosor. Ett flertal halvmeter breda hål syns i marken.

Hålen i marken är gjorda av en familj Majbaggar som lever nere i gångarna. Det är 10% chans per tio minuter att någon av skalbagarna kommer upp ur hålen. Kryper någon ner i hålen kommer denne att märka att det finns mängder av tunnlar och det är 10% chans per minut att man stöter på minst en skalbagge.

Majbagge, (5): PK 4; LT 2*; lp 13, 10, 9, 5, 3; F 36m (12m); AA 1 Bett + special; S 1t6 + special; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 25; Sprutar oljig vätska (B35).

Inne i gångarna finns inget av större värde.

2) En stenmur som är knappt en meter hög visar var husets väggar har stått. Resterna av huset är övervuxet av vita och röda rosor.

Det finns inget av intresse i ruinen.

3) Huset ser ut som de flesta övriga. Raserat med bara en halvmeter hög mur som är kvar av väggarna och helt övervuxen av rosor, röda.

I resterna av huset finns inget av intresse.

4) Vita rosor växer på resterna av ett hus. Det enda som finns kvar av huset är en dryg halvmeter hög mur som visar var väggarna har stått.

Huset innehåller inget ovanligt.

5) Ett stort hus som är ganska välbevarat. Taket har rasat in, annars är huset i ganska gott skick.

Inne i huset bor en stor flock råttor som kan anfalla ensamma varelser.

Råttor, (10): PK 7; LT ¼; lp 1 x10; F 18m (6m); AA 1 Bett för hela flocken; S 1t6 + sjukdom; RS VM; SM 5; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 1.

Inne i huset finns inget av värde.

6) Ett halvraserat hus vars tak har rasat in. Väggarna är cirka en och en halv meter höga. Husets golv är täckt av en gul hinna. Bakom huset syns en grotta som är drygt en meter i diameter.

Den gula hinnan är gulmögel.

Gulmögel, (3x6m): PK Kan alltid träffas; LT 2*; lp 9, 8; AA Special; S 1t6 + special; SM -; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 25.

Inne i grottan finns ett mindre grottsystem som innehåller mer gulmögel och två grotthoppor.

Grotthoppa, (2): PK 4; LT 2**; lp 10, 8; AA 1 Bett el 1 Hopp el 1 Spott; S 1t2 el 1t4 el special; RS K2; SM 5; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 30.

Inne i grottsystemet finns inget av värde.

7) En mycket grund damm som är omgiven av buskar.

Dammen torkar ut efter ett par dagar om det inte regnar.

8) Sju meter upp på bergsväggen syns en två meter bred och drygt metern hög grottöppning.

Inne i grottan lever sex stycken jättefladder-möss.

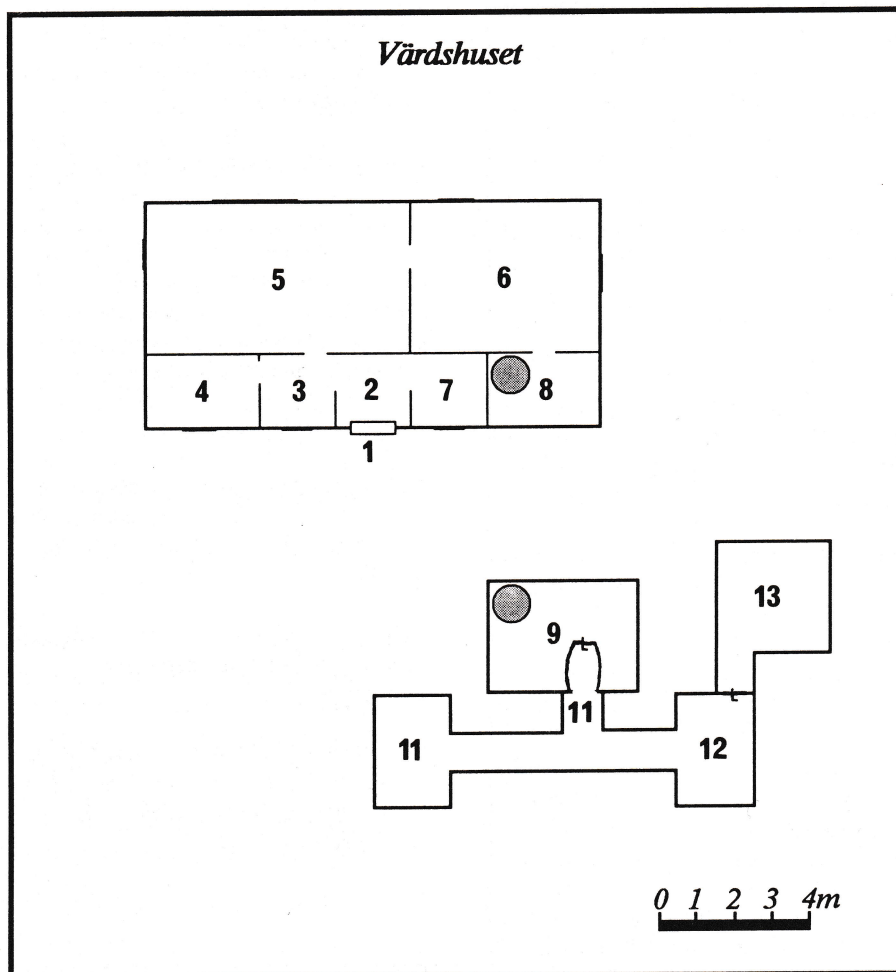
Jättefladder-möss, (6): PK 6; LT 2; lp 12, 10, 10, 9, 8, 8; AA 1 Bett; S 1t4; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.

Inne i grottan finns en av vampyrens reservkistor.

9) Ett stort hus som är fullt intakt. Det finns till och med en dörr som verkar ganska ny. Runt huset växer det rosor med diverse olika färger.

Detta är ett gammalt värdshus och nere i källaren lever vampyren.

Se nästa sida för ordentlig beskrivning över värdshuset och dess källare.



VAMPYR NÄSTET

1) En trädörr som verkar nästan ny och den står halvt öppen.

Dörren är gjord av vampyren för bara några veckor sedan.

2) En liten hall vars väggar kantas av trärester.

För länge sedan fanns det bänkar längs väggarna.

3) Ett litet förrum som är helt tomt.

Ytterväggen i detta rum är väldigt instabil.

4) Ett rum som innehåller en säng och resterna av en garderob.

Detta är värdshusets gamla gästrum. Sängen rasar ihop vid minsta belastning. Det finns inget av värde i rummet.

5) Ett större rum innehållande bord och stolar. Ett bord och en stol verkar vara i nyskick och på detta bord står fyra sejdlar och en halvtom vinflaska. Vid östra väggen finns det en bardisk och bakom denna finns hyllor där de står några flaskor på.

Detta är barrummet. På väggarna finns släckta oljelampor upphängda.

6) En gammal matsal och kök. Det finns full uppsättning av redskap för matlagning.

Inget av större värde finns i rummet.

7) Ett tomt sidorum.

Användes som förrådsrum för mycket länge sedan.

8) Resterna av ett sovrum innehållande en större säng och två stora kistor. Vid nordvästra hörnet är det ett hål i golvet som är 1m x 1m.

Hålet leder ner till källarvåningen. Det finns bara klädrester i kistorna.

9) Hålet leder ner till ett rum som innehåller ett jättestort ekfat och en öppen kista. I kistan ligger det en gammal människa med en tröpåle inslaget i hjärtat.

Den gamla mannen i kistan är den dödade vampyren Erdar.

Den jättestora tunnan ligger ned och öppnas locket ser man att den är en dörr med gångjärn. Detta var den gamla värdshusvärdens hemliga gång.

10) Ni lägger märke till att en zombie står innanför tunnan.

Zombie, (1): PK 8; LT 2; lp 9; F 27m (9m); AA 1 Klo; S 1t8; RSK1; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20; Är träl till vampyren och det innebär att den är besvärlig att fördriva.

Ingen utrustning alls.

11) Ett kalt rum

Det finns inget av intresse i rummet.

12) Ett kalt rum där en zombie beväpnad med ett långsvärd står.

Zombie, (1): PK 8; LT 2; lp 13; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd; S 1t8 + gift; RS K1; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20; Är träl till vampyren och det innebär att den är besvärlig att fördriva.

Långsvärdet är insmört med ett segt gift. Skadas man av långsvärdet har man +4 på räddningsslaget mot gift och misslyckas räddningsslaget fås en träff per timma tills giftet har neutraliserats eller gett totalt 2t10 träffar. Efter ytterligare två träffade hugg har giftet förbrukats.

13) När ni öppnar dörren ser ni en hemsk varelse.

Detta är en gast som vaktar här och som är träl till vampyren.

Gast (1): PK 6; LT 2*; lp 15; F 27m (9m); AA 2 Klor & 1 Bett; Skada 1t3/1t3/1t3 + förlamning; RSK2; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 25; Gasten är träl till vampyren.

Inne i detta rum finns likkistan som vampyren brukar vila sig i på dagarna. I fladder-musgrottan och uppe bland bergen en kilometer bort finns hans övriga likkistor.

Vampyr, Hyrrad: PK 2; LT 9**; lp 37; F 36m (12m), flyga 54m (18m); AA 1 Beröring eller special; S 1t10+energi-tappning; RS K9; SM 11; LÅ Ka; TIPKO 11; EP 2500.

Ingen utrustning.

Det är upp till dig som spelldare att hitta på vilka skatter som vampyren kan ha samlat på sig.

Vad händer sedan

När väl vampyren är nedkämpad har spelarfigurerna det problemet att berätta för byborna vad som hänt och få dom att tro på berättelsen.

Har spelarfigurerna lyckas rädda Eldor kommer denna att vara evigt tacksam och säga att de skall behålla medaljongen och de är alltid välkomna.

När byn väl har förstått att spelarfigurerna har skyddat dom mot en vampyr kommer de att tacka dom och anordna en fest till deras ära.

Spelarfigurerna får bo gratis på värdshuset så länge de vill.



Äventyr för D&D

För 2-8 rollfigurer av graderna 4-6

VATTEN PROBLEM

Detta är en fristående fortsättning på föregående äventyr.

BAKGRUND

Rödrosbyns vattenförsörjning sker via en grävd brunn som leder rakt ner i en underjordisk å.

En stor purpurmask har med sitt grävande fått ån att rinna en annan väg och det medför att brunnen i Rödrosbyn sinar.

Det är flertal kilometer till platsen där purpurormen fick ån att byta flöde.

INLEDNING

När spelarfigurerna har blivit uttråkade i byn och de är på väg att ge sig iväg händer följande:

Ni håller på att packa iordning för att ge er iväg hör ni att det är stor uppståndelse vid byns brunn.

När ni kommer dit hör ni att de säger att brunnen har sinat. Byinvånarna är panikslagna, de kan inte förstå hur den underjordiska ån som brunnen leder ner i kan ha sinat och de frågar om inte ni kan ta reda på vart vattnet har tagit vägen.

Det spelarfigurerna troligtvis kommer att göra är att klättra ner i brunnen och följa grottgången som ån har bildat.

Brunnen är femton meter djup och knappt två meter i diameter. Att ta sig ner där är första problemet. En intressant sak som spelarfigurerna upptäcker är att halvvägs ner finns det ett litet rum som två gånger två meter. Rummet innehåller rester av de verktyg som användes vid brunnsens grävande.

Väl nere i grottgången vars diameter varierar mellan en halvmeter och tjugo meter gäller det för spelarfigurerna att inse åt vilket håll de skall bege sig. Att se efter vilket håll den sporadiska växtligheten ligger åt är ett lämpligt sätt att ta reda på vilket håll ån har runnit.

ÄVENTYRET

Du får själv hitta på vilka problem som spelarfigurerna råkar ut för under sitt sökande efter ån.

Vattenvarelser

På djupare platser kommer det att finnas dammar med diverse olika invånare som inte är helt ofarliga.

Maskar

Det lever en hel del maskar i underjorden. Ett par gråmaskar kan mycket väl vara ivägen.

Grottmänniskor

En knapp mil uppströms kan ån ligga så nära marknivån att en grotta leder från markplanet till ån. Grottan kan vara befolkad av grottmänniskor som är helt panikslagna över att vattnet har försvunnit och då till råga på allt dyker det upp konstiga varelser (alltså spelarfigurer).

Leda tillbaka vattnet

När spelarfigurerna väl hittar felet så är problemet att leda vattnet rätt igen. Det kan noteras att purpurmasken kan vara i närheten och sedan komma och "störa" spelarfigurerna i sitt arbetande med att försöka få ån att flyta tillbaka igen.

Purpurmask, (1): PK 6; LT 15*; lp 68; F 18m (6m); AA 1 Bett & 1 Stick; S2t8 & 1t8+gift; RS K8; SM 10; LÅ Ne; TIPKO 8; EP 2700.

Enligt ovan ser du att en purpurmask är en mycket farlig motståndare. Använd den försiktigt. Anser du att spelarfigurerna inte har en chans så får du hitta på en annan anledning till att vattnet har försvunnit.

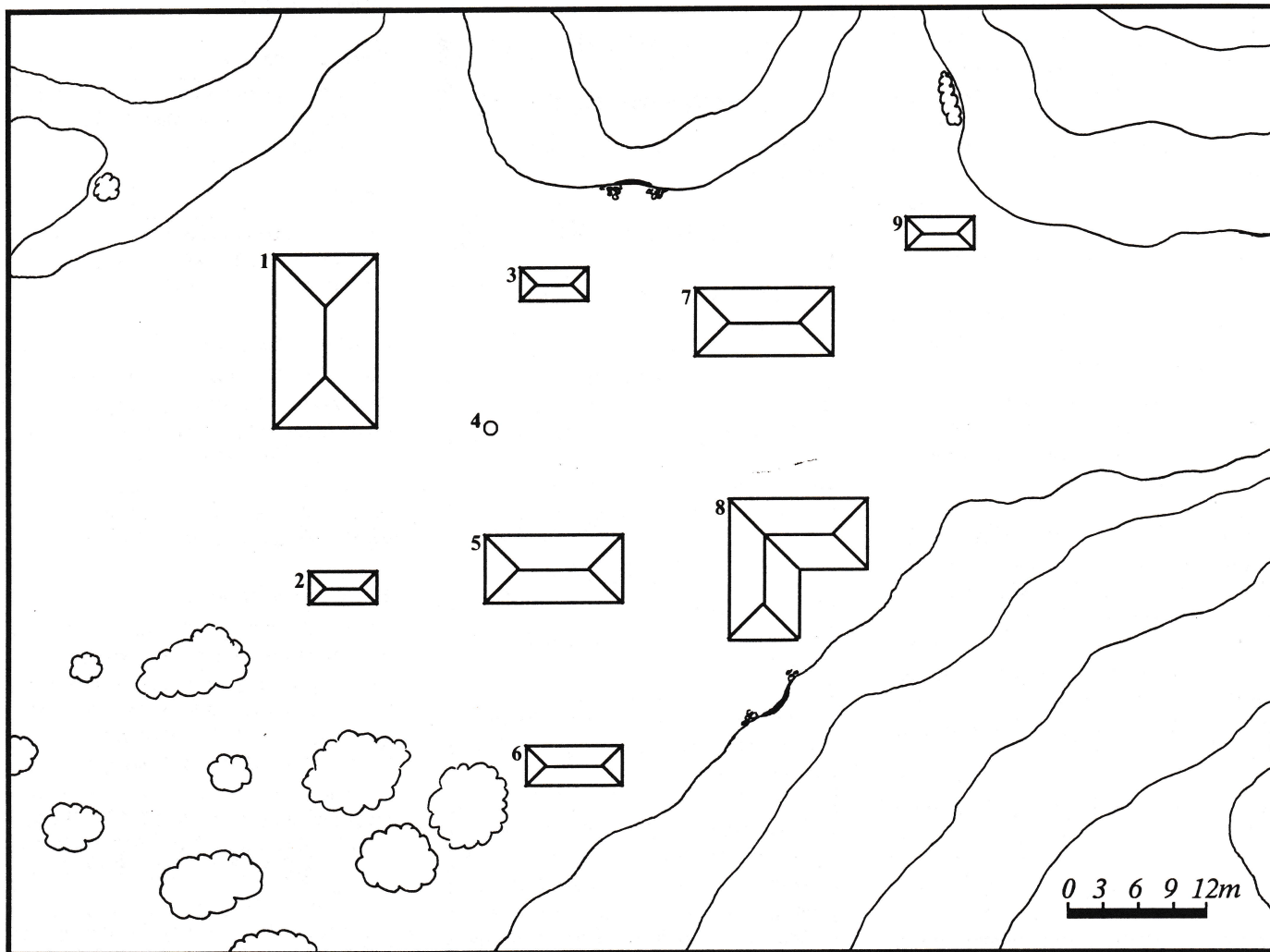
Att komma tillbaka

När spelarfigurerna väl har lyckats få ån att rinna rätt väg är problemet att kunna återvända. Ån fyller ut hela grottan på ett flertal tillfällen och det kan vara djupt på sina ställen.

En färd ovan jord i bergsområdet är vad spelarfigurerna får göra. Detta leder lätt in i nya och spännande äventyr.



RÖDROSBYN



Rödrosbyn ligger i bergsområdet vid kungsleden, mellan städerna Felandra och Sudurs. Det kan noteras att i byn växer det mängder av röda rosor.

Historia

Länge fanns det ett ensamt hus här där karavanerna kunde slå läger. När man fann vatten och att det upptäcktes metallfyndigheter flyttade det hit några familjer. Detta hände för lite drygt femtio år sedan.

Idag

Omgivningarna är obebodda och det innebär att det är lugnt. Ibland händer det att mindre grupper av varelser kommer från norr, men de motas snabbt bort av Felandras arme som opererar ända hit. Karavaner passerar ganska ofta och de slår läger här under en dag. Byn är välmående.

Främlingar

Det är vanligt att det kommer främlingar till byn och det tas ingen större notis om dem.

Husen

Alla hus är av sten. De större husen är tvåvåningshus med flera familjer inboende.

Omgivningen

Åt öster ligger ofruktbar öken. I norr och söder är det bergstrakter. Väster om byn finns lite bördigare områden, men all mat köper byn av de förbipasserande karavanerna.

Gruvorna

Det finns två gruvor i byn. I den ena gruvan bryts koppar och i den andra bryts järn.

Värdshuset

Värdshuset, som är i två våningar, har följande utseende:

Källaren har en egen ingång vid sidan av huset plus att man kan gå ner i den från huset. Källaren används som förråd och även för uthyrning.

I bottenvåningen finns baren och matserveringen. Värdshusfamiljen bor även på bottenplanet.

Gästrummen är på övervåningen och dit kommer man via en trappa på utsidan av värdshuset

De olika husen

- 1) Värdshuset
- 2) Stall
- 3) Boningshus
- 4) Brunn
- 5) Boningshus
- 6) Boningshus
- 7) Boningshus
- 8) Handelsbod
- 9) Boningshus



MASSOR AV KONVENT

Det har varit flera och kommer ännu fler konvent under detta år.

OERNCON II

Först ut i år i mars var OERNCON II. Ett litet och trevligt konvent i Örnsköldsvik. Konventet för de som bor i de norra delarna av landet.

GOTHCON XII

Under påskhelgen gick sveriges i särklass äldsta konvent av stapeln. Till konventet kom det totalt 530 personer under de tre dagarna (och två nätter) som konventet varade.

Ur det frågeformuläret som delades ut till drygt 250 personer under konventets sista timmar kan man dra slutsatsen att konventet var mycket uppskattat (högsta betyget någonsin).

Jobbet på nästa konvent har redan börjat. För er som bor i Göteborg med omnejd kan det påpekas att föreningar gärna får ställa upp och hjälpa till med organisationen.

BayCon I

Malmö's konvent går av stapeln den 12-14 maj. Det är första gången som malmö anordnar ett konvent och vem vet hur det blir. Det är två föreningar som har jobbat länge på detta och vi får önska lycka till med konventet.

En sak som man lagt märke till är att spelare från göteborgsområdet väljer att åka till LinCon istället för att testa BayCon. Börjar de bli för många konvent?

LinCon VI

Linköping tänker hålla ett längre konvent än vanligt 20-23 maj.

I år har de gått ut med löftet om ovanligt många rollspelsturneringar. Hoppas inte att de har lovat för mycket.

Mycket tyder på att det blir ovanligt många på årets LinCon

CONTENT I

Sommaren blir lugn, men det ryktas att CONTENT I utanför gränna kommer att bli verklighet.

Att tälta under konvent är nytt. Det är bara att hoppas att vädret blir bra.

WETTCON IV

Det före detta gränna konventet lär i år flytta till Jönköping. Bättre lokaler och det faktum att ytterst få arrangörer bor kvar i gränna har nog medfört att de har beslutat sig för att flytta till Jönköping.

Konventet sker 23-25 september och brukar vara väl värt besöket.

BorCon VI

Eller Borås spelkonvent som de brukar kalla sig sker i oktober/november någon gång och avslutar konventsåret (vad jag vet). Det har inte hörts något från Borås, men vi får hoppas att de anordnar ett konvent även i år.



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.

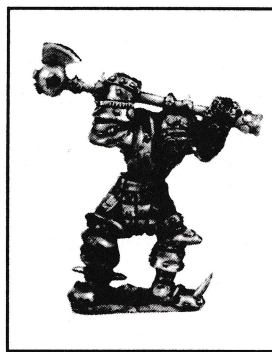
MetalMagic miniatyrfigurer finns hos välsorterade lek- och hobbyhandlare.

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

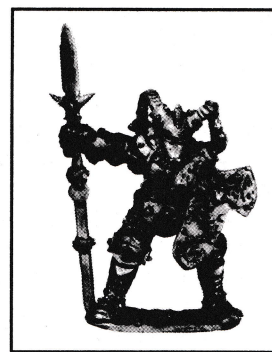
Återförsäljare antages på orter där vi ej är representerade

hobbydistribution

Box 1012, 751 40 Uppsala 018-15 80 32



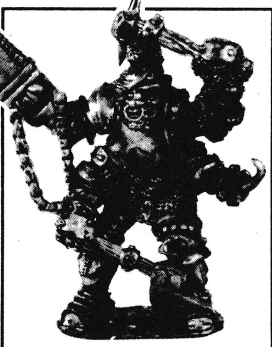
1010E
Ond riddare med yxa



1010D
Ond riddare med lans



1007A
Kaosriddare med svärd och klubba



1201A
Citadellvakt

MERP

äventyr

DÖDENS PALATS

Del 2

För 5-8 spelare

med graderna mellan tre och sex

INLEDNING

Att notera

Detta är andra och sista delen av äventyret. Del ett av äventyret publicerades i förra numret av Legend under namnet Skiftebäckshult.

En dag på puben

Spelarfigurerna sitter inne på puben. De skall ha haft gott om tid på sig att lära känna byn och följande skall komma helt oväntat. Plötsligt rusar en man in på värdshuset. Han är klädd i en brun kåpa och under den har han gröna byxor och en grön tröja. I handen håller han något som ser ut som en träpinne som är ca en halv meter lång. Han blöder ymnigt från ett sår i magen. Han faller till marken alldeles framför SF. Spelarfigurerna kommer att få en chock vid denna syn men hämtar sig snabbt. En av SF kan se att mannen rör på läpparna i snabb takt. Om de lyssnar kommer de att höra att han med darrig och svag röst säger:

Ta rullen....öppna inte.....ge till Tiranis konung...fort...fo...

Mannen utstöter en djup suck och upphör att andas. Om SF tittar i mannens kläder kommer de att finna en 30 cm lång rulle av läder som är förseglad med en slags röd lack. Mannen har ett stort öppet sår i magen som kommer ifrån en kniv. Han är döende och har dessutom förlorat mycket blod. Pinnen är ett redskap med vilket han försökte försvara sig mot sina mördare med. Det kommer att synas ett långt blod spår utanför värdshuset.

BAKGRUND

Pergamentrullen

Mannen dödades av två män från en sydlig stam som heter Tirani. De har sedan länge legat i krig med mannens stam som numera bor i norr, men som en gång, innan dom drevs norrut av Tirani, bodde i söder. De har krigat sen dess.

Rullen innehåller en pergamentrulle på vilken det står skrivet en mycket mäktig formel. Det finns ingen möjlighet att motstå denna formel. Den varelse som läser den kommer att förvandlas till en saltstod som strax faller sönder. Det spelar ingen roll vilket språk som läsaren talar eller läser, läsaren kommer ändå att dö. Rullen är menad som en fruktansvärd hämnd på Tirani och den är menad att vara dödsstöten för hela stammen.

Tirani

Tirani är en stam som en gång bodde på en kontinent som låg i havet söder om den som SF befinner sig på. Denna kontinent sjönk för ca. 5000 år sedan. De var en av de få stammarna som lyckades rädda sig ifrån kontinenten.

Kontinenten höll en mycket hög teknisk standard och hade dessutom en underlig förmåga att betvinga vissa naturkrafter som tex gravitation och ljus. Detta skedde med hjälp av en kristall som endast fanns på denna kontinent. Hela stammen är baserad på en ond kult som har mycket grymma riter och som inte drar sig för något inför uppdraget att dyrka sin gud, Damballah.

Till Tirani

Om SF vill ha hjälp med resan ner till Tirani så kommer de att få problem. De flesta har aldrig hört talas om stammen och den ende i Skiftebäckshult som har hört talas om den är gamle Kunfig.

Kunfig är en gammal räv som kräver stor respekt inför sina grånade testar. Om någon skulle få för sig att förolämpa honom med tex "farfar" eller dylikt så kan de inte vänta sig någon hjälp från honom förrän de har något åtråvärt som tobak eller godis att erbjuda honom. Detta skall vara uteslutande svårt att få tag på och när SF väl fått tag på det så kommer Kunfig att hålla dem på sträckbänken ett bra tag genom att hota med att han inte tycker att det är bästa kvalitet osv. Han kommer ideligen att kalla SF för "spolingar", "slynglar" etc.

Till slut kommer han dock att guida SF till Tiranis. Han kommer hela tiden att råka ut för olyckor och ideligen försätta SF i dödsfäror.

Köpmannen

Innan SF ger sig av så kommer det en köpman till skjutshället. Han säljer speglar. Eftersom det är ganska viktigt att SF får med sig en spegel på äventyret kommer han att vara ganska påträngande. Spegeln skall vara ganska dyr.

Resan

Resan kommer att ske under bra väder. Det är 20% chans att SF stöter på 1t6 orcher på natten. I övrigt händer inget. Om inte SF har satt ut vakt på natten så kommer gamle Kunfig att känna på sig att något kommer att hända.

Tiranis boning

När SF har färdats i 3 dygn kommer de fram till havet. I fjärran kan de se att den jämna stranden övergår i spetsiga, höga klippformationer. Om SF går dit kommer de efter en timmes letande hitta en liten grotta. Om de går in där kommer de att komma in i rum 17. Platsen där grottan ligger är vid havet alldeles under ett par ständigt våta klippor. Om SF går dit under mörker så kommer det vara en ganska stor chans att de trillar i det mörka kalla vattnet. Om de inte kan simma så kommer de att drunkna eftersom det inte finns några klippor som inte är hala i närheten. Det blåser en ständig kuling här och om någon kommer vilse här så är chansen mycket liten att han eller hon kommer att höra de andras röster.

BESKRIVNINGAR

1. Huvudingång

Ni ser två bastanta jändörrar som är ca fem meter höga. De sitter uppfästade på två lika bastanta gångjärn. Ni hör inget innifrån, men det beror på att havet dånar för mycket.

Grottgången SF hittat spärras av två stora järndörrar. Det finns inga vakter på utsidan av porten, men på insidan står det två vakter som kommer att alarmera hela grottan om det kommer någon. De kommer att öppna portarna om SF säger att de har ett bud till Tiranis konung. SF kommer att vara omgivna av fyra vakter så länge som de befinner sig inne i grottan. Utanpå var grottan mörkgrå i stenen, men här inne bländas SF av något vitt på väggar, i tak, överallt. Det vita är ben från varelser, både människor och djur. Synen är fruktansvärd och SF kommer att spy så fort de inser att det är skel- ettdelar från människor på väggarna.

Strax innanför ingången finns det två stora gångar som är mörka. De leder till Tiranis bostäder, långt under marken. Där bor 687 Tiranier. SF kommer inte att ha en chans att överleva om de börjar slåss här inne. Om de skulle bli tillfångatagna så kommer de att föras till rum 7.

Tiranierna som står vid ingången kommer att bli trötta mot slutet av sitt vaktpass. Då kan SF försöka smita ut ur grottan (om de skulle befinna sig inuti den)

2. Tronsal

Ni kommer in i en gigantisk grottsal. Den ser ut att vara vit och väggarna verkar vara täckta av något som ser mycket skrovligt men ändå symmetriskt ut. Ni tycker att ni känner igen formen på delarna som täcker väggarna. Det är ben från skelett. Ni hör ett svagt hummande ljud i rummet. Längst bort mot en vägg står en stor vit tron med en liten gestalt sittande på den. Det står fullt med människor i rummet och de verkar alla ha något vapen på sig.

Denna sal är gigantisk och när SF kommer in här så kan de höra ett svagt hummande ifrån tronen. Där sitter en person iklädd en brun kåpa och med lysande, gula ögon inne i skuggan av kåpan. Vid hans bäge sidor, på pedistaler står två

gigantiska, rosa kristaller. Det är från dem ljudet kommer. Det är kristallerna som har lyckats hålla Tirani vid liv i så många år. De har makt över ljuset och gravitationen. Det är med dessa som Tirani har byggt upp hela sin väldiga borg av ben. Det går inte att slå sönder dessa ben, utan enda sättet att förrinta borgen är att förstöra kristallerna.

Om SF skulle få för sig att ta kristallerna så går detta naturligtvis i teorin, men knappast i praktiken, såvida de inte har en alldeles otrolig tur. Tänk bara på alla vakter. Om man vrider på kristallerna och tänker på vad man skall göra så utför kristallen detta. Detta gäller endast så länge kommandot har att göra med ljus eller gravitation. Gäller det något annat så kommer det först att kännas som kommandot kommer att gå i uppfyllelse, men sedan kommer personen som rört vid kristallen att brinna upp inifrån. Detta gör oerhört ont och det är fruktansvärt att se på.

Om SF kommer in eskorterade av soldaterna så kommer det efter några sekunders absolut tystnad att höras en svagt väsande röst från figuren på tronen.

Vilka är ni och var kommer ni från?

Sedan kommer figuren att fortsätta konversationen utan att resa sig från tronen. Om SF säger att de har sänts för att ge en sak till konungen så kommer figuren att säga "det är jag" och skicka fram en man som tar tuben med pergamentet i. När konungen sedan läser den så kommer han att bli förvandlad till en saltstod. Alla kommer givetvis att bli förvirrade och detta kan SF utnyttja genom att försöka bryta sig ut. Om inte detta lyckas så kommer de att bli tillfångatagna och förda till rum 12-15. I en liten alkov i tronsalen står det en staty föreställande en ormliknande gestalt. Detta är Tiranis gud Damballah. I ena hörnet av rummet hänger det ett draperi. Det finns en gång bakom som leder till rum 16.

Tronen i tronsalen är täckt med dödskallar och själva sittplatsen är nött av alla de konungar som levat sina liv på denna tron. Bredvid denna tron kommer SFs vapen att ligga om de blir av med dem. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

3. Trappa

Ni står i något som ser ut som en naturlig stentrappa som leder neråt. Ni kan tydligt höra vattnets brus där- innifrån.

Detta är en naturlig trappa som leder ner till floden. Den är helt mörk och SF kommer inte att kunna se någonting här. Om de inte har eget ljus så är chansen 50% att de snubblar.

Det är ganska halt på trappstegen och varje trappsteg kommer att föra dem trettio cm ner i berget. SF kommer att kunna höra ett ganska starkt forsande från slutet av gången.

Det är floden som låter. En gång per dygn stiger vattnet i floden beroende på högvattnet. Då kommer de personer som befinner sig längst ner i trappan att sköljas med ut i floden och ut i havet. Det finns bara en liten möjlighet att stå emot strömmen. Det går givetvis att ta sig in denna vägen också, även om det är mycket svårt.

4. Flod

Ni ser en tio meter bred underjordisk flod. Det forsar mycket kraftigt i vattnet och de stänk ni känner är mycket kalla. Ni kan se ett flackande ljussken i mörkret ca 30 meter bort.

Denna flod flyter från nord till syd och är mycket kall. Om SF vill, kan de försöka ta sig in från havet, som ligger ca 100 meter härifrån i sydlig riktning. Vattnet är mycket kallt och detta beror på att det aldrig kommer upp i dagsljuset. Flodens källa ligger två mil inåt land. Om SF befinner sig i flodrännan närmast havet när högvattnet kommer så kommer de att dränkas. I floden finns en hel del fisk som är ätlig. Om spelledaren anser att SF klarar sig för bra så kunde det kanske passa med något stort vattendjur, gärna från underjordiska vatten. Om SF befinner sig i floden i mer än fem minuter så kommer de att få kramp och drunkna. När Tiranierna vill ta sig härifrån till rum nummer fem så använder de en båt som ligger vid rum fem. Den körs då hit av en färjkarl som kan strömmarna och allt vatten utantill. Om SF tittar uppåt floden kommer de att kunna se ett svagt flackande ljussken ca 30 meter bort.

5. Strand

Ni står på en liten klippstrand. Ni kan se en liten båt på stranden som är fastgjord med rep i två ringar i varsin grottvägg. Ni märker att marken ni står på är lite våt och ganska hal. Plötsligt hör ni en mörk röst på ett främmande språk som ropar "hyrat". Ni ser två människor iförda full rustning och med rund sköld och svärd.

På denna klippstrand står det en liten eka av trä. Rummet är upplyst av en fackla som sitter i en ställning på väggen. Här står ständigt två Tiranier på vakt mot eventuella inkräktare. Om SF för mycket oväsen i rum fyra kommer dessa två vakter att ta båten och åka dit för att se vad som står på. När SF står här kan de höra svaga grymtningar från en gång som ansluter till rummet de är i. Om SF försöker använda båten kommer de att upptäcka att detta inte alls är så lätt. Om någon av dem har tidigare erfarenhet av båtar och deras beteende i stark ström så kommer de att kunna manövrera den tillfredsställande till rum fyra eller eventuellt uppåt eller neråt floden. Det är 40% svårare att manövrera den motströms än medströms.

Det går inte att stå i rum fem utan att sköljas med när tidvattnet kommer. Båten är säkert förtöjd i två punkter (ringar) men vakterna kommer att gå 10 meter in i gången när de märker att tidvattnet kommer. De kommer dock alltid att hålla sig i vattenbrynet. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

6. Delning

Grottan delar sig. Från höger hör ni grymtningar och underliga kacklande läten. Från vänster inget.

När SF kommer in i detta rum kommer de att kunna höra tydliga ljud av morrande djur ifrån vänster. De kommer att känna en intensiv hetta slå emot deras ansikten om de går in i den högra gången. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

7. Avrättningsrum

Detta rum är ganska stort till ytan, men framför allt är det enormt högt i tak. Det är 29 meter till taket. I taket sitter det åtta kristaller som är blå till färgen. I mitten av rummet står det en stor grovhuggen stenpelare som är till för att stötta taket.

Kristallerna fungerar som brännglas. Och om någon skulle råka gå in i en blå stråle när solen lyser (det förutsätts att den gör det på dagtid) så kommer den varelsen att brännas till döds på ett par sekunder. Det finns ingen möjlighet att rädda varelsen som hamnat i kristallens brännpunkt. Dessa kristaller kommer att röra sig allteftersom solen rör sig på himmelen. Detta kommer i sin tur att medföra att luften i rummet blir oerhört varm och den som befinner sig härinne kommer att svimma av värmen i luften. När strålen sedan rör vid varelsen som ligger på golvet (den kommer att vidröra förr eller senare) så...tyvärr.

Golvet i rummet är svårtat av den otroliga ljuspåfrestning det utsatts för under århundradena. Dörren till rummet är gjord av mycket tjockt trä och det kommer att vara omöjligt för SF att slå sig ut ur detta rum (Tiranierna lär ju ha avväpnat dem). Det är nu som SF kommer att ha nytta av en spegel. Genom att bryta en av ljusstrålarna så att den hamnar på dörren med hjälp av spegeln så kommer SF att kunna skära ett hål att gå ut igenom. Givetvis kommer detta att höras av de två vakter som står vid floden. De har ingen möjlighet att slå larm, så de rusar direkt på SF och försöker döda eller oskadliggöra dem. Om de besegrar SF så kastas de överlevande i en av fängelsehålorna. SF kommer senare att bli avrättade i rum 7 när dörren är lagad. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

8. Djurrum

När SF kommer in i detta rum kommer de att höra ett högt vrål. Framför dem finns ett långt galler och bakom detta finns ett otal djur som SF aldrig sett förut. Det luktar annorlunda här, en doft som djuren utsöndrar och som SF aldrig känt förut. Det luktar ganska gott, konstigt nog.

9. Djurrum

Härinne finns en Gurtyys. Se appendix för beskrivning. Detta djur är, liksom de andra i djurcellerna, en kvarleva från Tiranis hemvärld. SF har varken sett eller hört talas om dessa djur. Om SF kommer för nära kommer djuret att försöka ta tag i SF och döda den. Längst bort i rummet står ett vattenkar. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

10. Djurrum

I detta rum finns en Sami. Detta är ett fredligt djur och kommer inte att göra SF

något, såvida de inte retar den. Då kommer den att försöka sparka SF. Det står ett vattenkar längst bort i rummet. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

11. Djurrum

I detta rum står en Erkit. Den är fredlig och kommer inte att attackera SF såvida de inte attackerar den. Då kommer den att försöka bita dem. Den är väldresserad och kommer inte att sträva emot om SF försöker ta den med sig. Längst bort i rummet står det ett vattenkar. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

12. Fängelsecell

Dörren till denna cell är gjord av trä och omöjlig att slå sönder utan redskap. Cellen är helt mörk och mycket våt och kall. Liksom till de övriga cellerna så kommer det mat till dem genom en liten lucka längst ner vid golvet. Maten står på en bricka och består av en hemsk sörja gjord på vete och vatten. Det finns även en kanna med vatten på brickan. Om SF blir inslängda i denna cell (de kommer att fördelas så gott som möjligt) så kommer de att finna en liten hacka gjord av skelettdelar om de letar. De kommer även att finna att dörren är mycket upphackad och endast har en centimeter kvar tills den är förstörd. Detta hål är alldeles vid låset och om SF hackar på så kommer de att finna att när de igenom så kan de öppna låset inifrån. Fångvaktaren kommer att tro att SF bara hackar för att djävlans med honom. Låsanordningen till dessa celler är endast en enkel regel. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

13. Fängelsecell

Denna cell ser ut som cell 12. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

14. Fängelsecell

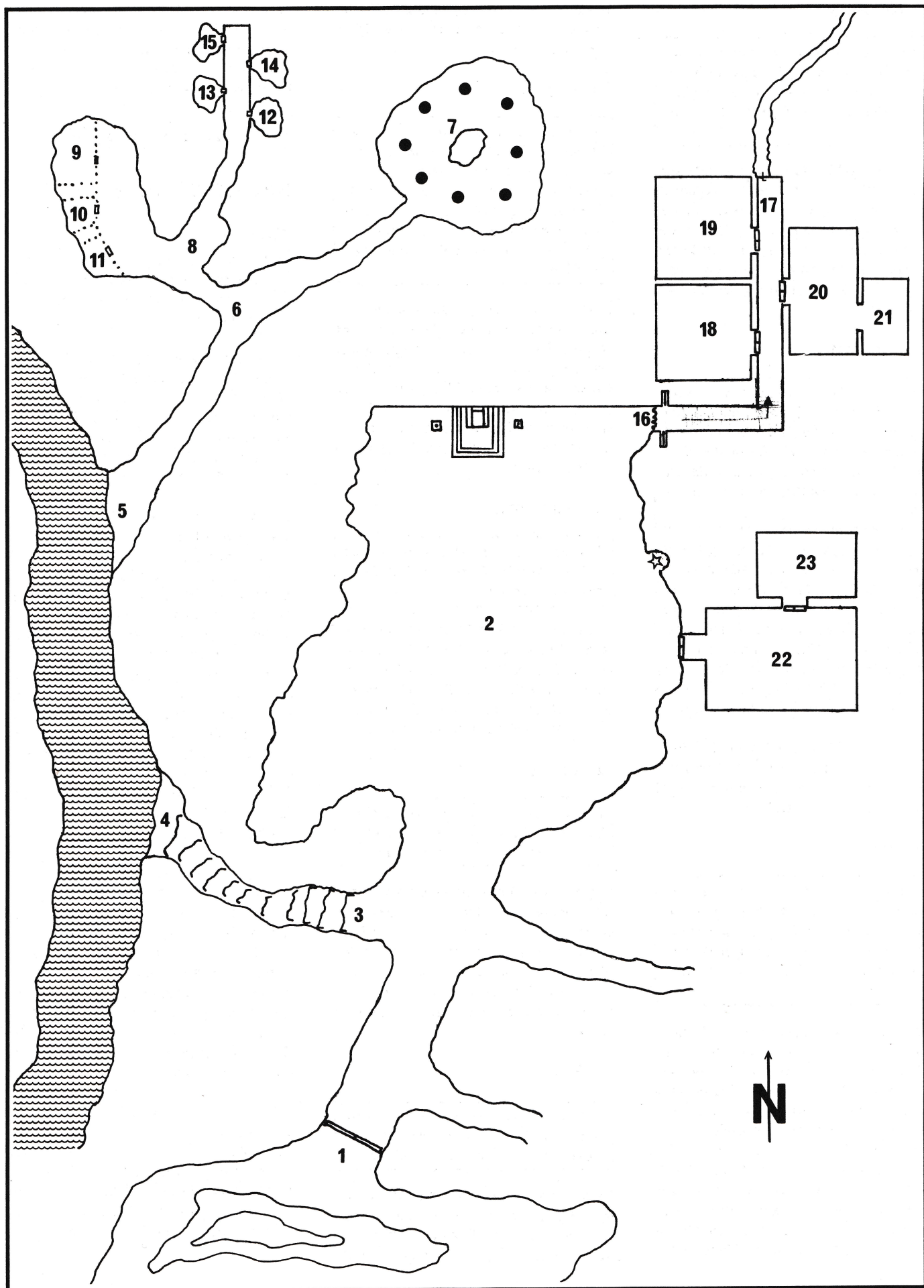
Denna cell ser ut som cell 12. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

15. Fängelsecell

Denna cell ser ut som cell 12. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

16. Fälla

Bakom detta draperi finns en fälla. Den består av två spjut infällda i väggen. När någon trampar på golvet framför dessa spjut så kommer denna person att spetsas av spjuten och ta 30 hits i skada. Det finns inget sätt att desarmera fällan på. Om fällan utlöses så kommer den att påkalla uppmärksamhet, och efter en minut så kommer en sexmannapatrull att vara på plats. Fullt utrustad naturligtvis. Det finns inget övrigt av intresse här.



17. Korridor

Denna korridor är upplyst av några facklor som hänger på väggarna. Ni ser flera dörrar både på höger och vänster sida. Hela korridoren ger ett välskött intryck.

Det blir mycket ljust härinne eftersom skenet reflekteras mot de vita väggarna. Det finns en liten bit av norra väggen som kan sparkas sönder lätt. Den döljer en lönngång som konungen skall kunna fly igenom om något oförutsett skulle hända. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

18. Bibliotek

Ni kommer in i ett rum som ser ut som ett bibliotek. Väggarna kantas av böcker i bokhyllor från golv till tak. I mitten av rummet står det en stol täckt av skinn och bredvid den står det ett bord. Vid en av bokhyllorna står det en stege.

Detta är det bibliotek där all historia om Tiranis och deras öde finns lagrad. Det är något som SF skulle kunna få vilket pris som helst för av någon rik, intresserad person. De är alla skrivna på Tiran, som språket heter. Det kommer att vara omöjligt att tyda utan magi. Detta beror på att språket är uppbyggt av helt andra principer än de språk som talas i dag.

Det finns 1892 böcker här inne. Det finns givetvis även kartor över den kontinent som Tiranis kom ifrån. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

19. Bad

Ni kommer in i ett rum som är mycket varmt. I det dunkla skenet från en fackla kan ni se en stor pool med vatten i mitten av rummet. I den ligger det fyra otroligt vackra kvinnor som är helt nakna.

Detta är det kungliga badet. Här finns ständigt fyra otroligt vackra damer. I mitten av rummet finns en stor pool av marmor och i den finns ett alldeles kristallklart vatten. Vattnet är varmt och behagligt. Det värms av en kristall som ligger i golvet under poolen. De fyra damerna kommer att börja skrika när SF kommer in i rummet, Om SF fort stänger dörren så kommer detta inte att höras ut. I annat fall så kommer det att tillkalla en vaktpatrull på sex man. Varje kväll

klockan sju kommer konungen hit för att bada och roa sig. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

20. Sovrum

Ni kommer in i något som ser ut som ett mycket förnämligt sovrum. Det består av en stor himmelsäng och ett nattduksbord. Det finns även ett spegelbord och längst bort i rummet döljs en dörr av ett draperi i vackra färger. Det finns även en garderob målad med guldfärg.

Detta är det kungliga sovrummet. Det står en stor säng med sänghimmel vid ena väggen. Det finns även ett spegelbord och en garderob med ett otal kläder. Dessa kläder kommer SF att kunna få ett otroligt högt pris för av någon kunglighet eller liknande. De är otroligt vackra och i fina färger. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

21. Arbetsrum

Ni kommer in i ett litet rum med endast ett litet skrivbord som är helt överbelamrat med papper.

I detta lilla rum står det ett litet skrivbord som det ligger en hel hög av gamla papper på. Papperen är delar av böcker som konungen skriver. Det är inget som kan ha något som helst värde för SF. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

22. Matsal

I detta rum står det ett stort avlångt bord med 21 stolar runt om. Det är dukat, men inga rätter står på bordet.

Denna matsal äter konungen sin middag i tillsammans med sina 20 underlydande chefer. Om SF kommer in här vid 8 på kvällen så kommer de att tillfångatas och förhöras av soldaterna. Soldaterna har inte vapen eller rustning med sig till matbordet. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

23. Kök

Rummet ni kommer in i ser ut som ett kök. Det står en stor spis här och väggarna kantas av skåp och bänkar.

I detta rum befinner det sig folk nästan dygnet runt. Det är diskare, kockerskor, servitörer mm. Det finns ett skafferi under köket som nås med en stege under en

lucka i golvet. Det finns gott om både mat och vin i detta rum och här finns även allehanda redskap som kan användas som vapen. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

APPENDIX

Spelledarfigurer

Tiranier

Tiranierna är en ras som utvandrade från en sjunken kontinent som låg söder om den kontinent SF befinner sig på nu. Den hette Fangura.

Kontinenten sjönk pga en jordbävning som orsakade en kedjereaktion och som på något unikt sätt under minerade hela kontinenten. Detta gick givetvis inte på en dag, utan tog 5 år, så de personer som trodde att kontinenten skulle sjunka hade gott om tid att ta sig över till fastlandet.

Precis som nu fanns det både goda och onda människor, både högt och lågt utvecklade länder. Det fanns två sorters högutvecklingar. Dels den hört utvecklade teknologin och den högt utvecklade magin. Den högt utvecklade teknologin använde sig av maskiner och utvann markens resurser för att driva dessa. De byggde stora städer med höga skyskrapor och hade ett högt utvecklat rättssystem. De var den största gruppen av varelser. Det var olika raser. De olika raserna samlades i olika städer och det pågick ofta krig däremellan. Detta krig fick förödande effekter för skogarna och folket. Otroligt många dog och ännu fler skadades för livet.

Den högt utvecklade magin använde sig av gudarna och deras krafter för att uppnå ett civiliserat samhälle. Dessa samhällen var visserligen inga stor-samhällen, utan man levde i sina byar som man gjort i tusentals år. Visserligen var detta folk kanske inte alltid så rikt, men de levde i bättre harmoni med omvärlden än vad det andra folket gjorde. De flesta stammarna var goda men det fanns givetvis undantag.

Ett av dessa var Tiranis. De var onda och använde sin magi till att försöka skaffa sig makt över andra stammar. Detta ledde till krig. Tiranis blev besegrade och därefter utstötta ur samhället. De tillbad sina mörka gudar och fick efter lång tid två belöningar. Dels fick de en möjlighet

att vara odödliga (till ålder) för evigt och dels fick de förmågan att använda bergskristaller som fanns på kontinenten till att binda och kontrollera gravitation och ljus och mycket annat. Detta var avsett av gudarna som en slags förstörelsemaskin för världen. Tanken var att det skulle bli krig och att allt då skulle förintas. De goda gudarna förhindrade detta genom att sänka kontinenten i havet och på så sett rädda resten av havet.

Tiranis är inte den enda stam som har klarat sig från kontinenten. Många andra utvandrade under samma period. Tiranis har dock blivit ödmjukare under årens lopp och successivt har deras gud förändrats till det bättre.

De många olika gudarna har blivit till en enda mäktig gud. Tiranis är dock mycket grymma mot sina fiender. Det finns trots allt sätt att klara sig ur en fångenskap hos dem. De är givetvis otroligt visa pga sin ålder. De har dock mycket begränsad vetskap om världen långt ifrån den plats där de nu befinner sig. Om någon har information att erbjuda dem så kommer detta att göra dem otroligt mycket mer resonliga.

De kan vara ganska svekfulla och kommer att förhöra fångar, innan de dödar dem, om vilket deras ärende har varit, vem som sänt dem etc.

De har mycket god uppfostran och talar mycket kultiverat. De kan tala det språk som SF talar flytande. De är lika stora som människor, men mycket vackrare. De har en enorm utstrålning och ger ifrån sig ett sken av självsäkerhet. De har också en mycket bättre fysik än människor och är helt immuna mot människosjukdomar. Det finns dock virus från den sjunkna kontinenten som kan skada dem allvarligt.

De är kanske inte alltid så skickliga med sitt respektive vapen i strid, men när det kommer till uppvisningar så är de helt oslagbara. De uppvisar också en otrolig vighet och konstitution. Deras hud glänser ständigt, som om den vore polerad och vaxad. Detta beror på att de inte har samma behov av att svettas som människor och därför har färre antal porer på kroppen. De har också en minimal hårväxt överallt på kroppen utom på huvudet. De har alla långt hår där. En Tiranier har en sådan otrolig utstrålning

att en människa inte gärna kastar sig in i en strid med en sådan utan att det är nödvändigt. Tiranerna äter regelbundna måltider bestående av samma föda som människor behöver. Det är ständigt människor ute och jagar för att försörja sin familj. De sover även som vi människor, även om de endast behöver fyra timmars sömn per natt för att hålla igång. Det övriga är, konstigt nog, för att underlätta matspjälkningen.

Lvl	1	3	6
speed	md	md	md
hits	47	75	105
at	varierande		
db	35	65	100
attack	45we	65we	90we
size	m	m	m
crit	reg	reg	reg

Gyrtzyy

Detta är ett djur som Tiranis fört med sig från sin kontinent. Det är fredligt inställt mot alla Tiranier, men går till angrepp mot allt annat. Detta är den dresserad till och det är inte dess naturliga beteende. Det går att dressera den till andra vanor också. Den består av en oformlig kropp med läderhud och en cirkelrund mun med gigantiska huggtänder runt om. På kroppen sitter det nio tentakler som var och en är 2,5 meter långa. Dessa fångar den sitt byte med och sliter sedan sönder det till lagom bitar som sedan stoppas i munnen. Det är därför som tänderna sitter i en ring runt munnen. De används inte vid förtäringen av föda. Maten fräts sönder av den oerhört starka magsyran som djuret har. Munnen har därför förlorat sin funktion som tuggare. Djuret skulle vara ovärderligt om någon försökte sälja det.

Lvl	7
speed	fa
hits	200
at	rl
db	55
attack	90gr
size	l
crit	lge

Sami

Sami är ett djur som Tiranerna tagit med sig från sin kontinent. Det är helt fredligt och används som riddjur. Från början hade de både honor och hanar, men se-

dan blev honorna sterila och kunde inte lägga ägg och snart dog de övriga djuren. Det är bara detta djuret kvar och det är mycket gammalt. Det låter vem som helst rida på sig, men om det blir illa behandlat så kommer det att attackera. Det kommer att vara värt en stor summa pengar om man försöker sälja det. Det är gräsätare. Det ser ut som en stor struts med stort örn huvud.

Lvl	2
speed	fa/vf
hits	100
at	no
db	60
attack	75bi
size	m
crit	reg

Erkit

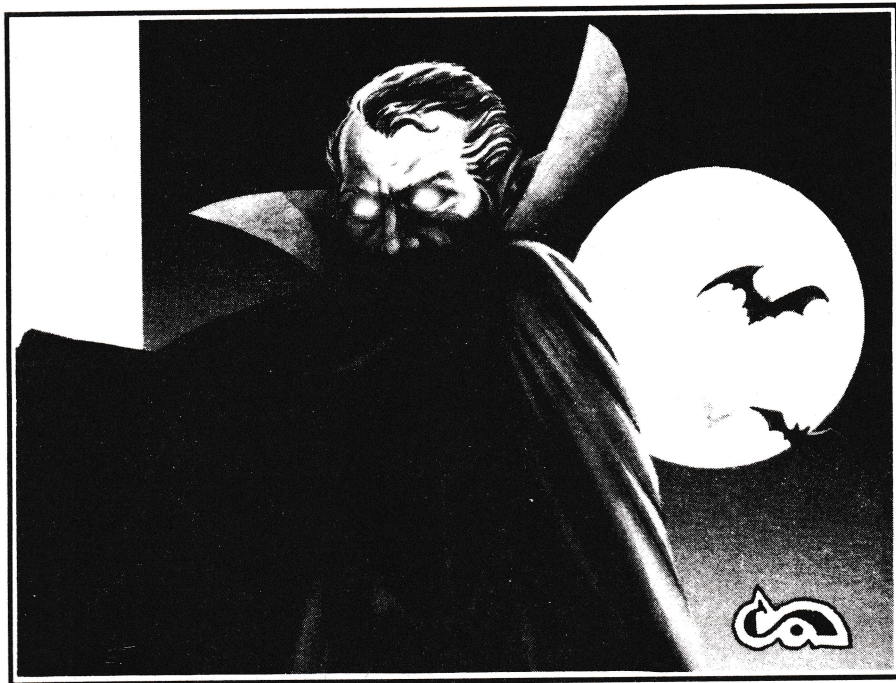
Erkit är ett djur som Tiranis tog med sig från sin kontinent. Det ser ut ungefär som våra dagars lamadjur fast Erkit har längre ben och kortare hals. De är helt fredliga, men kommer inte att låta vem som helst att rida på det. Det kommer endast att tillåta att kvinnor rider på det. Det är otroligt uthålligt som packdjur och dessutom mycket snabbt. Om det angriper kommer det att angripa med hovarna och den kommer dessutom att försöka bitas. Om någon vill sälja detta djur kommer de att märka att djuret är otroligt penninggivande.

Lvl	2
speed	fa
hits	90
at	no
db	30
attack	30ra
size	m
crit	reg

Detta avslutar äventyret. Vad som kan ske med kristallen får du som spelare själv avgöra. Mycket nöje.

John Berglund





VAMPYRER

Vampyrer lever ensamma eller i mindre grupper där en av vampyrerna styr de övriga. I sällsynta fall kan det finnas en grupp vampyrer som ej har kontrollen över varandra. De håller till bland ruiner, i gravar och kryptor och på andra platser som människor undviker. Vampyrerna tar ofta kontrollen över andra vandöda och använder dessa som vakter.

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

När en varelse väl har blivit vampyr slutar denne att åldras, vilket innebär att en vampyr kan bli hur gammal som helst. En vampyr behöver suga till sig livsenergi för att inte dö. En vampyr behöver en energigrad per månad eller få 1 livspoäng i skada per dag tills vampyren har sugit till sig livsenergi (de skador som orskadas av brist på livsenergi kan endast läkas av livsenergi och läker då 1t4/livsgrad).

Vampyrer påverkas inte av sömn, förhäxning, hejdningar eller gift. Vampyren självläker 3 livspoäng per runda om dess livspoäng ej går ner till 0 då den övergår till gasform och måste vila i 24 timmar i sin kista för att återläka sig.

Vampyren kan uppträda i form av människa, hemskevarg, jättefladdermus eller

gasform, allt efter behag. Varje förvandling tar 1 runda. När vampyren är i olika skepnader får den dess förflyttning, attack och skada, men behåller sin PK, LT, SM och RS. Det skall påpekas att i dess gasform är den nästan osynlig och flyger med en hastighet av 54m (18m). I gasform kan vampyren ej attackera, men är i gengäld immun mot alla vapenattacker.

En vampyr i sin mänskliga form kan med sin blick förhäxa andra varelser och räddningsslaget är med nackdelen -2 på att motstå blicken om man möter den. En vampyrs beröring gör kraftig köldskada och avlägsnar 2 erfarenhetsgrader (eller LT) av levande varelser. En vampyr kan kalla till sig någon av följande djurarter som kommer att skynda till dess hjälp under förutsättningen att de befinner sig inom 270m.

Råttor	10-100
Fladdermöss	10-100
Vargar	3-18
Jätteråttor	5-20
Jättefladdermöss	3-18
Hemskevargar	2-8

Den som dödas av en vampyr återuppstår efter 3 dagar om inte ett räddningsslag mot magi har klarats. En person med laglig inställning har -2 på räddningsslaget, en neutral person har -6 på räddningsslaget och en kaotisk person misslyckas automatiskt med räddningsslaget. Den återuppstående personen blir en vampyr under kontroll av vampyren som dödade honom.

Vampyrens PK fås och halva dess livstärningar avrundat nedåt. Antalet livspoäng slås fram. Om vampyrens herre dör kommer dess träl att få en egen vilja (men dock kaotisk) och dess livstärningar och livspoäng ökar till samma nivå som herrrens var. En vampyr som dödas kan därefter återuppväckas som vanligt. Endast en vampyr som är dess egen herre kan använda formler om nu denne var en formelkastare i sitt vanliga liv.

En vampyr har många fördelar, men även svagheter. En vampyr går inte inom 3 meter från en kraftfull (en välsignad helig symbol räcker) uppvisad helig symbol som är mellan vampyren och dess offer. Lukten av vitlök verkar frånstötande på vampyrer - den måste klara sitt räddningsslag mot gift eller hålla sig på 3m avstånd under den stridsrundan. En vampyr kan inte korsa rinnande vatten varken till fots eller flygande, utom vid broar eller när den befinner sig i sin kista. Under dagarna måste vampyren vila i sina kista eller så förlorar den 2-12 livspoäng per dag och dessa läks först efter en ordentlig dagsvila. Vampyren undviker reflekterande ytor och det kan påpekas att den inte har någon spegelbild. Vampyren dör om en påle drivs genom dess hjärta eller den nersänks i rinnande vatten under ett drag. Om vampyren utsätts för solljus måste den klara sitt RS mot dödsstrålar under varje drag för att undvika att dö. Formeln evigt ljus skadar inte vampyren, men ger den -4 på alla träffslag.

Det kan ibland vara svårt att se att en vampyr inte är en vanlig människa.

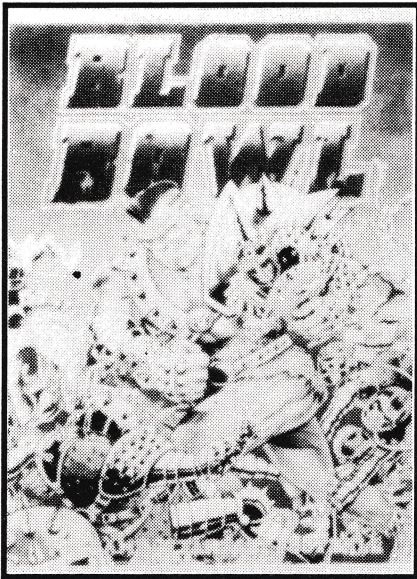
Pansarklass:	2
Livstärningar:	7-9**
Förflyttning:	36m (12m)
Flygning:	54m (18m)
Antal attacker:	1 beröring el special
Skada:	1t10 + energitappning
Antal monster:	1-4 (1-6)
RS:	Krigare 7-9
Stridsmoral:	11
Skattetyper:	F
Livsaskådning:	Kaotisk
EP-värde:	1250, 1750 el 2500

Tabell 1

Styrka:	15	(3t4+8)
Intelligens:	12	(3t6+2)
Visdom:	12	(3t6+2)
Händighet:	10	(3t6)
Fysik:	19	(2t4+14)
Utstrålning:	10	(3t6)



BLOOD BOWL



TYP: Idrott (?)

SKALA: Liten; en plan som motsvarar amerikansk fotboll

KOMPLEXITET ($L=1, H=5$): 3

SPELBARHET ($L=1, H=5$): 3

SPELTID: 15min till 2tim

TILLVERKARE: Games Workshop

UTGIVET: 1987

PRIS: 189:-

Blood Bowl är ett spel som hela familjen kan ha nytta och glädje av. Det vänder väl sig kanske till de mindre seriösa brädspelarna eller till de som har tröttnat på sitt Advanced Squadleader och vill ta det lugnt i en timme eller två. Det är mycket roligt om man är på rätt humör, och det är mycket passande att vara fler än två vid spelplanen, eftersom det kan vara kul med några som står vid sidan av planen och skrattar ljudligt åt spelet och den övriga aktiviteten på planen.

Spelreglerna är baserade på Warhammer-systemet, som allt annat från Games Workshop är. Reglerna är mycket lättfattliga och Engelskan är såpass lätt att till och med den svenskaste svensk skall kunna läsa dem. De är upplagda i en bra ordning och med trevliga bilder. I marginalerna på varje sida står det små anekdoter från olika lag och incidenter som inträffat i tiden och dessa kan var mycket roande att läsa tex: "Hobernas lag bildades redan i början

av fotbolls historien. Det har dock aldrig vunnit en enda match. Av en turnering med 39 matcher förlorade de alla. Då tog de sin boll och gick. Varför är de då med och spelar? Jo, som bekant brukar det alltid bli en stor efterfest efter matchen....".

Lagen är uppdelade med femton man i varje. Dock använder man bara fjorton, varav elva är på planen samtidigt. Man kan både sparka och kasta bollen och de olika raserna är bra på olika saker. Alverna är mycket skickliga på själva spelet, medan trollen oftast aldrig har spelat en match! Nåja varför skall dom bry sig om bollen? De vinner ju ändå om motståndarlaget uttraderas. Man kan välja mellan att tackla och skada. Det är då givetvis svårare att skada, och man kanske inte tjänar på det i en match, men om man kör turneringar så kommer motståndaren så småningom märka att hans spelare tar slut. Striderna

sker simultant och detta är givetvis till stort förtret för den som råkar springa på en troglodyt eller ett troll.

Matchen vinnas av den spelare som först lyckas göra tre mål. För att inte "matchen" skall fortsätta utanför spelplanen, efter spelets slut, så kan det vara lämpligt att spela flera "set" eller bäst av tre tex. I stort så är det ett bra spel som kan spelas av alla som tycker om att le i mjugg när de ser sin motståndares lag blir mindre och mindre och motståndarens skrik efter bättre tärningar blir högre och högre.

John Berglund



NORMANDERNA KOMMER!

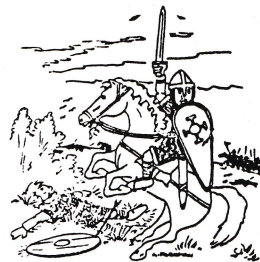
Snart kommer I VÄSTERLED,
det första supplementet till
SVARTA KORPEN.

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 ESSEX tennfigurer i din spelaffär, kontakta:

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

för närmare information och prislister.

Återförsäljare sökes.

RUNEQUEST

äventyr

SORBORILS BERÄTTELSE

Äventyr i Pavis

För 4-8 medelbra spelarfigurer

INLEDNING

Det här är ett äventyr placerat i Pavis i Glorantha, Chaosium Inc.'s officiella Runequest-värld.

Rollfigurer som passar är en lagom stor grupp medelbra äventyrare i kulter på rätt sida, dvs inte Chaoskulter eller andra "fiendekulter". Med fördel används Lightbringers, Yelmaliors eller Humakti, även Seven Mothers går utmärkt. Den sistnämnda har stora fördelar genom att Pavis efter 1610 är under Lunariskt styre. Som man kan förstå efter det att man läst igenom äventyret är det nödvändigt att det utspelar sig under Lunariskt styre, gärna efter 1611 då Corflu anläggs.

SPELLEDARENS
INFORMATION

Bakgrund till äventyret är en flaska med Arroins Blood, som en gammal äventyrare från Bluecreek i Ditali kommit över i Big Rubble. Äventyrarens namn är Jelurg Sixfingers och han har en kusin vars svägerska är High Healer hemma i Bluecreek. Han skickar ett brev till henne där han säger sig mot betalning vara beredd att ge henne flaskan. Kynadeo som High Healer'n heter ger sig av mot Pavis tillsammans med en annan Chalana Arroyare och några Orlanthare, bland annat en Windlord. Halva sällskapet tvingas dock stanna i Corflu pga infektioner och den andra Chalana Arroyaren, Sorboril ger sig av till Pavis. Efter en del problem får de till slut tag på flaskan, men tyvärr har en degenererad dvärg,

Asluk fått nys om flaskan och dess innehåll. Han struntar fullkomligt i innehållet och är enbart ute efter flaskan som är en av de legendariska Alchemists Flasks. Han försöker förklara för Sorboril att han bara vill ha flaskan, men hon förstår inte vad han menar. Han bestämmer sig för att ta den med våld. Han och hans sju kumpaner skuggar Sorboril med följe ut från Pavis och ser när de blir trakaserade av Dark and Wet Noses. När Sorboril och de andra tvingas slå läger, överfaller de dem och dödar alla utom Sorboril själv. En av dvärgkumpanerna kan inte med att döda en Chalana Arroyare utan låter henne ligga avsvimnad i tron att hon kommer att dö i sinom tid.

Asluk och hans kumpaner beger sig till sitt högkvarter en bit från Wyverns Gate.

SYNOPSIS AV
ÄVENTYRET

Spelarfigurerna är på väg till den berömda äventyrarstaden Pavis och den än mer berömda ruinen av gamla Pavis, som kallas the Big Rubble.

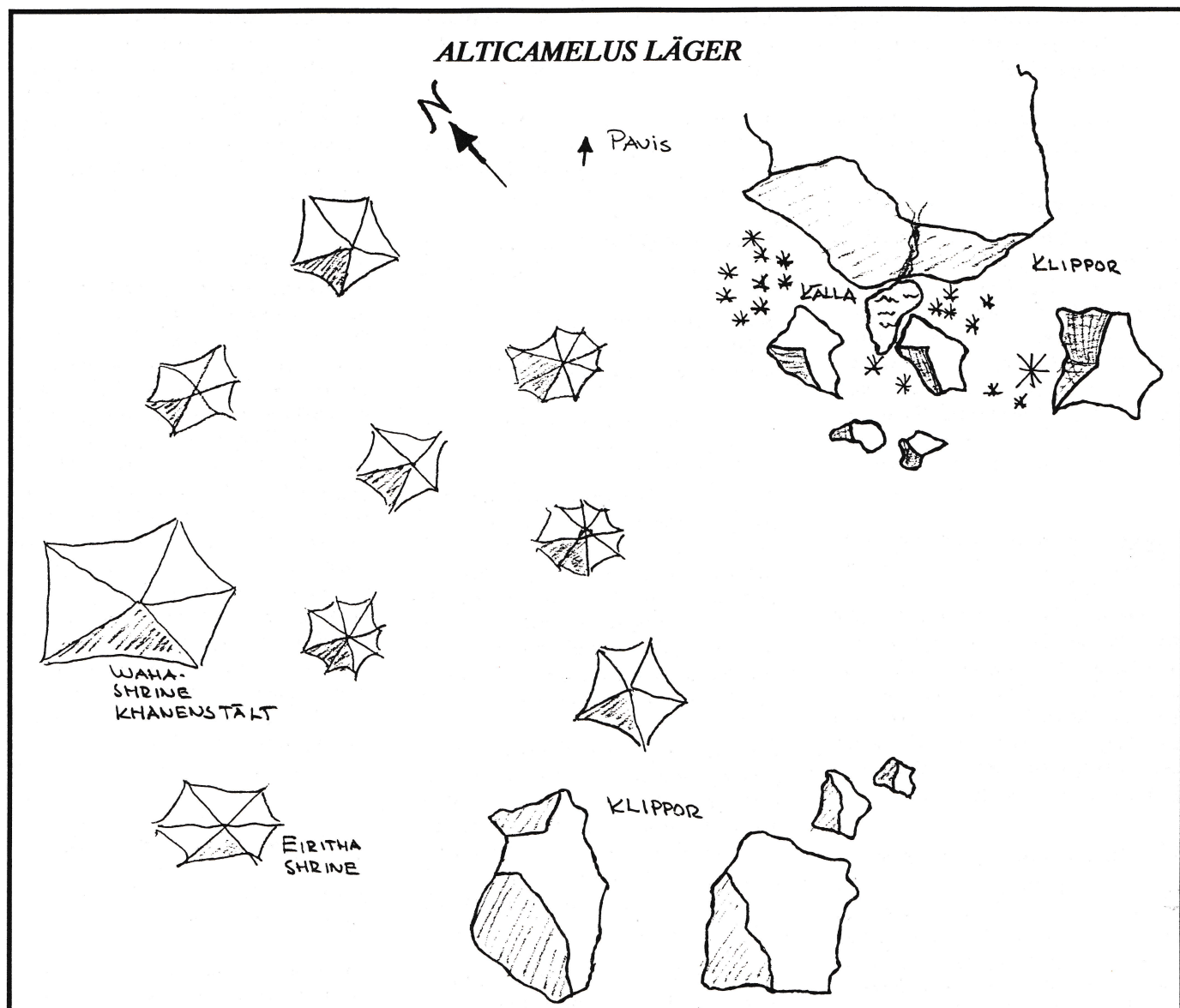
En dagsmarch ifrån Pavis stöter de på en grupp Alticamelusryttare, ca 40 stycken, även kallade High Llama. De är som alla andra Praxnomader avogt inställda mot hästryttare och om spelarfigurerna använder sig av hästar är det troligt att de tar såkallad hästtull av dem. En summa som varierar mellan 2 och 10 silver per häst. De är annars inte direkt fientligt inställda mot främlingar.

Någon timma efter det att spelarfigurerna stött på Alticamelusgruppen kan de på avstånd se ett antal fåglar som cirklar över ett litet område. Med en lyckad Scan ser man att det är ett dussintal fåglar ungefär en halvmeter långa, en Animal Lore ger att det är asätarfåglar, Praxkorpar. Platsen som fåglarna cirkulerar över är ett stenigt klippområde och vid en av klipporna ligger en människa klädd i vitt. Människan som är en kvinna är mycket illa därnär och med en lyckad First Aid inser man att det är frågan om några timmar innan hon kommer att dö. Vad som behövs är professionell vård och mycket vatten. Spelarfigurerna har troligtvis inte dessa resurser, utan är tvugna att söka upp hjälp. De enda som då kan vara möjliga är de Alticamelus som de stötte på för ca en timma sedan. En grundlig genomsökning av området runt platsen eller en lyckad Track av kvinnans spår ger överfallsplatsen. Där ligger fem stycken redan renätna lik, vid undersökning kommer man fram till att de inte haft pansar på sig utan det ligger i små prydliga högar och att en del av dem tydligen inte ens har gjort motstånd.

Alticamelius ser med en gång, om spelarfigurerna inte gjort det, att den avsvimnade kvinnan är en Chalana Arroyare och som sådan alltid är välkommen och berättigad till all hjälp. Även spelarfigurerna tas emot vänligt. Eirithakultisterna tar in Chalana Arroyaren i ett särskilt tält dit spelarfigurerna inte har tillträde. Utav Khanen ombeds spelarfigurerna att stanna som gäster tills kvinnan har repat sig. Under dessa fyra dagar, som det tar innan kvinnan repat sig, har spelarfigurerna ett utmärkt tillfälle att skaffa sig vänner (och ovänner) bland Alticamelusryttarna.

Efter fyra dagar är Chalana Arroyaren såpass återställd att hon kan flyttas till ett annat tält, där hon kallar spelarfigurerna till sig och berättar sin historia på lustig tradetalk (se Sorborils berättelse). Som framgår av hennes berättelse finns det ett flertal som är misstänkta både i Pavis och i Big Rubble, spelarfigurerna bör nu ge sig av till Pavis för vidare efterforskning. Sorboril följer gärna med till Pavis och kan under resan hjälpa till med att svara på en del frågor.

Om spelarfigurerna frågar vilka de där Dark and Wet Noses var säger hon att hon aldrig har sett sådana varelser förut, men genom att beskriva deras utseende kan spelarfigurerna till slut dra slutsatsen att det måste ha varit morokhants.



Hon kan även ge en detaljerad beskrivning av den lille mörkhåriga figuren som frågade ut henne och kvinnan med de stora röda fjädrarna.

Dvärgen beskriver hon som en dvärg, hon har sällan sett dvärgar i verkligheten förut, hon skulle dock känna igen honom om hon fick se honom igen.

Lunarbyråkraterna vet hon namnen på, Teulius Brownear och Hustiar Restless.

Såret hon fick i huvudet orsakades troligen av ett kastspjut med någon form av gift.

Pavis är ett litet bihang till det gamla Pavis vilket nu reducerats till en jättelik ruin. Staden är officiellt kontrollerad av den lunariska ockupationsmakten, men i praktiken är det ingen som bestämmer helt. Vid portarna in i staden märks det att det är lunarer som styr, men på gatorna visar de sig sällan framför allt inte

på de små gatorna och på nätterna. Om du inte har tillgång till Runequestsupplementet Pavis, kan det vara besvärligt att få fram stadens karaktär, men med en lätt "här är det fullt med tjuvar, äventyrare och annat drägg" karaktär kommer du något så när rätt.

I Pavis tar spelarfigurerna in troligen i på ett av de många värdshusen tex Gimpys eller Goldfang Grottos, de kostar båda två silver per dygn.

Den lunariska byråkratin:

För att komma in i the Big Rubble måste man registrera sig hos lunarerna som äventyrare, för att de skall kunna hålla koll på alla suspekta element. Dessutom kontrolleras allt av värde som upphittas i the Big Rubble och förs in i Pavis. Två av de lunariska tjänstemännen som har hand om detta är Teulius Brownear och Hustiar Restless. De registrerar gärna

spelarfigurerna men är ovilliga till att svara på deras eventuella frågor om sitt arbete, som de tar mycket seriöst och allvarligt. De förnekar all inblandning i överfallet och dessutom hävdar de att de inte har något vidare intresse utav fallet. Om spelarfigurerna envisas med att fråga varför de tittade så länge på flaskan svarar de att den var mycket intressant, men på grund av sekretess skäl är vidare information klassificerat. Mot en mindre avgift (muta) på 40 silver kan de däremot lämna ut sina uppgifter, vilka är följande:

-Innehållet i flaskan är 1.21 cl av guden Arroins blod, de uppskattade egenskaperna är följande: fullkomlig återhämtning av alla kroppskador, hejdande av alla effekter från sjukdom, återupplivande av döda? samt ett års regenerering.

-Själva flaskan är en av de 12? så kallade Alchemist Flasks som lär ha den egenskapen att den kan tåla vilka sub-

stanser som helst. Krosstestet avböjdes pga egendomslagen paragraf 43. Vidare information se register J34.

Register J34 är en ointressant utläggning om Mostal Lankor/Mhy relationer.

Hos lunarerna:

Vid rundfrågning efter en välväxt kvinna med stora röda fjädrar i håret får de nästan genast reda på att hon måste vara Jillbura Redfeather och är en Yanafal Tarnils lady. Hon är vidare direkt underställd Fazzur Wideread, lunarernas Sartar och Praxguvenör. Om de vill veta mer bör de tala med Decilius Wyvernmaster för hon är inte här i Pavis längre, utan nere i the Paps där hennes garnison ligger.

Decilius Wyvernmaster är en gentleman i 40-årsåldern och har ett artigt sätt mot alla främlingar. Han svarar gärna på frågor men ogillar personliga sådana. Om spelarfigurerna så mycket som antyder att de misstänker Jillbura för något, får han ett kallt raseri över sig och visar iväg dem. Hans slutord kan vara något som "lady Jillbura är sannerligen av noblare karaktär än gemene man och rånmord är verkligen inte hennes gebit".

Den lille mörkhåriga mannen:

Utav en slump får Sorboril syn på en gammal affisch med ett porträtt som hon säger liknar den som frågade ut henne. Under står det på lunariska "efterlyst död eller levande för högförräderi 10000 lunar". Figuren kallas för Kellarme och affischen är undertecknad Jorjar the Quick.

Alla i Pavis vet att Jorjar the Quick är polischef och alla vet var han har sitt kontor. Han är mer än villig att ge information om Kellarme, men tillägger att affischen var gammal och belöningen gått ner till 1000 lunar. Vidare informerar han dem om att Kellarme troligen håller till i Riverside, Badside eller the Big Rubble. Han tror också att en förrymd slav vid namn Darkurifa är med honom, belöningen för henne är 500 lunar.

Genom att höra sig runt bland Pavis skumma element kan spelarfigurerna skaffa sig information om Kellarme eller "Tjuven som alla vet är tjuv" som han också kallas, men för varje information de får, löper de en 10% ackumulativ risk att bli överfallna av "Busarna". Typiska informatörer är tiggare, värdshusvärdar, skumma äventyrare och allmänna lösdrivare.

-Kellarme är polare med översteprästen i Adari, Harold Smashfist. Vilken överstepräst? Orlanth's såklart. (falskt)

-Kellarme, han heter Kellarme med ett l och inte två, han var med i en liga som dödade en hög lunarisk ämbetsman. Han korsfästes med lyckades rymma. (falskt)

-Kellarme har gömt 2000 guldmynt i the Big Ruble. (falskt, det är bara 200 guldmynt)

-Kellarme har förgripit sig på Griselda och dödat hennes bästa vänner, hon vill nog gärna ha tag på honom. (delvis falskt)

-Kellarme och en flicka har syns till på Goldfang Grottos. (sant)

-Kellarme har både mäktiga vänner och mäktiga fiender. (sant)

Det rykte som ger mest är det om Griselda, för Griselda är lätt att få tag på, hon sitter i fängelse för bedrägeri, (om du har spelat Paviskampanjen och Griselda inte åkt fast så byt ut henne mot någon annan fingerad person).

Griselda i fängelset är som sagt lätt att hitta, problemet är att få tala med henne, hon har inte direkt besökstid. Men genom att muta vakterna 2x10 lunar så kan spelarfigurerna få 10 minuter med henne. Om de försöker övermota någon av vakterna blir de misstänksamma och vägrar tillträde.

Griselda har inte så mycket att säga mer än att hon vill se Kellarmes huvud på ett fat pga att han satte dit henne. Ingen har frågat henne om Kellarme eftersom hans

brott mot lunarerna begicks efter det att hon redan åkt fast. Men hon vet att Kellarme brukade låna en övervåning i Riverside av en väninna och att han kanske håller till där. Hon varnar spelarfigurerna för att göra åverkan på lägenheten då ägarinnan lär vara en Babeester Gor prästinna.

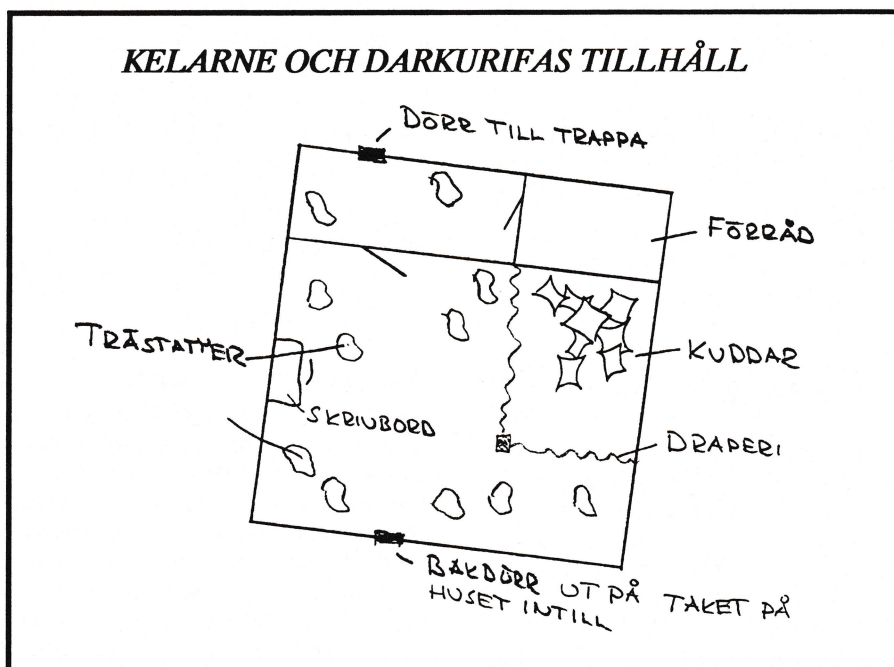
Lägenheten:

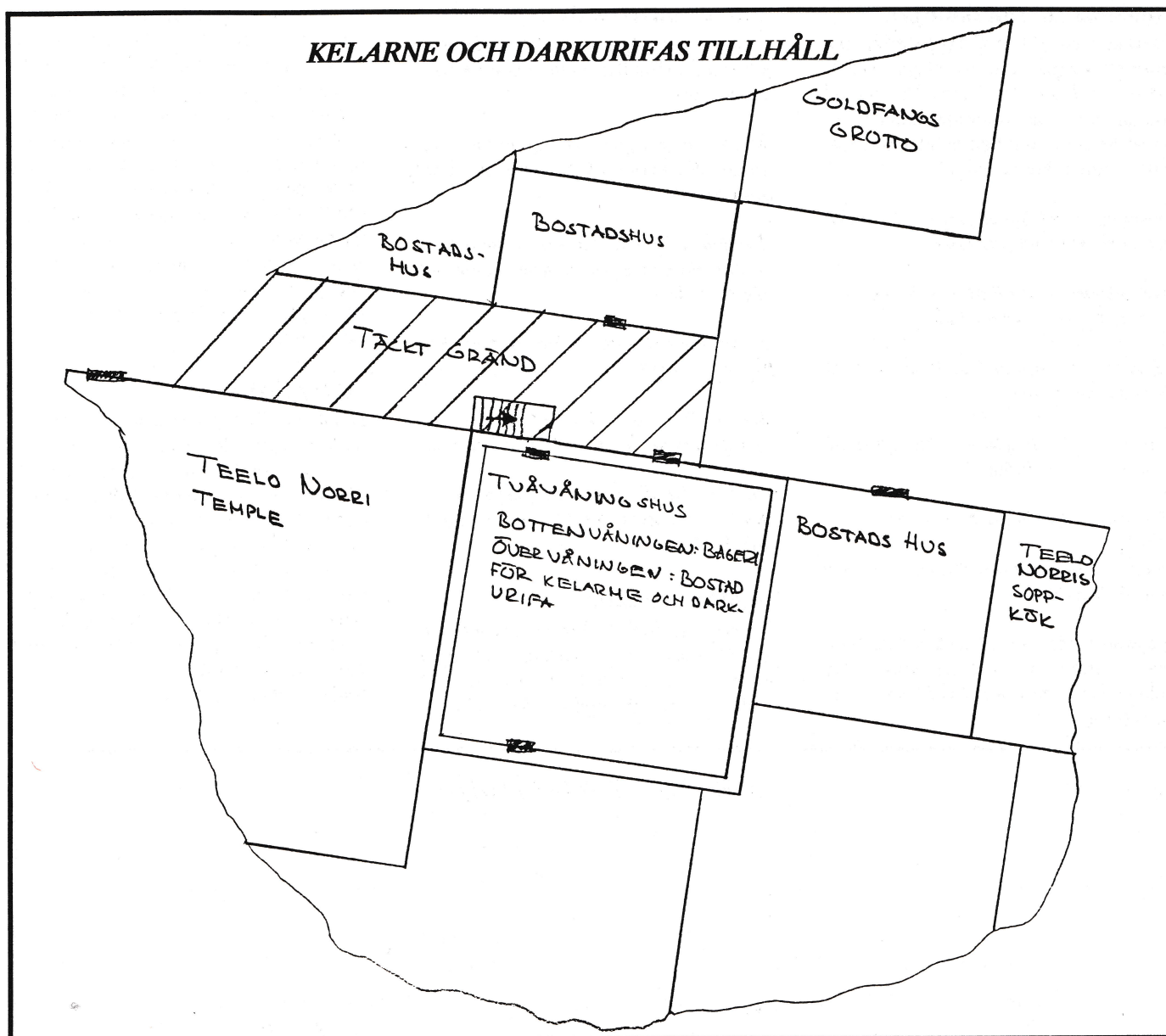
Övervåningen till ett hus på Rait street i Riverside bebos av Kellarme och hans "flickvän". Huset ligger 20m från Goldfang Grottos. Om spelarfigurerna bevakar huset är det fullt av verksamhet på bottenvåningen, det bor en bagarfamilj där, övervåningen verkar dock obebod. Under fem dygn kommer inget att hända överhuvudtaget förutom att några lunarvakter undrar vad de har för sig. Om de däremot bryter sig in visar det sig att lägenheten är tom så när som på en mycket sur och frustrerad flicka. Hon är Darkurifa och kommer att göra passivt motstånd om spelarfigurerna försöker ta fast henne. Vid ett senare lämpligt tillfälle kommer hon att flyga iväg i så fall. Hon är däremot mycket vänlig mot icke aggressiva spelarfigurer och hjälper gärna till med att svara på frågor.

-Kellarme är inte här för tillfället, det är bara jag som är här och det är olidligt trist.

-Kellarme skall komma hit imorgon och ta mig till ett annat ställe.

-Jorjar eller vad han nu heter har fått för sig att jag är hans slav och att jag är på rymmen, det är därför jag är här.





-Lillemans flickvän? Nej verkligen inte.

-Jag vet inte vem som äger lägenheten från början.

Observera att tiden för Kelarmes återkomst är flytande, han infinner sig alltid dagen efter ett eventuellt inbrott, eller efter fem dagar.

Darkurifa kan åta sig att tala med Kelarme å spelarfigurernas vägnar mot att de inte anger henne. Kelarme är däremot en mycket försiktig person som gärna smiter vid första anblicken av att något inte är som det borde vara.

Kelarme vet inte så mycket om incidenten med Chalana Arroyaren förutom sin egen inblandning. En dvärg med rött pannband hyrde honom för att skaffa

honom information om flaskan, dvärgen pratade dålig tradetalk. Han träffade dvärgen på Rowdy Djo Lo's taverna och fick 25 lunar för det. Han fick inte tag på dvärgen igen, han hade tydligen slagits med ett darktroll och tvingats lämna stället. Om han får några dagar på sig kan han ta reda på information om dvärgen. Det tar två dagar och han träffar spelarfigurerna på Rowdy Djo Lo's, han har nu en liten karta över ett område vid Wyverns Gate i the Big Rubble och en diffus beskrivning av 6-8 dvärgar som håller till där.

Det är viktigt för spelarfigurerna att de förstår att en droppe Arroin's Blood är värd mångdubbelt mer än de 1500 lunar, vilket de skulle få om de enbart satte fast Kelarme och Darkurifa.

Kelarme och Darkurifas tillhåll

Förutom det som är utmärkt på kartan finns det i förrådet dessutom:

- 1st Siz:17 bronze chainmail
- 1st bronze hoplite shield
- 1st Siz:17 plate copper armor
- 2st trälådor, en med 206 lunar, och en med 14 wheels
- 1st jutesäck med grankottar
- 1st longspear
- 1st longbow med 12 pilar

I skrivbordslådor finns följande:

- 3st gåspennor
- 12st papyrusark
- 1st flaska med bläck
- 1st brev* på Aulde Wymish.

*Adresserat till Harold Smashfist i Adari, brevet är inte färdigskrivet och daterat förra året i Storm season. Brevet är inte undertecknat och handlar om att Lunarerna kanske skall mobilisera mot Adari.

Allmänna efterforskningar:

Ytterligare ett sätt att få tag på dvärgarna är att göra egna efterforskningar, det är däremot svårare och leder lätt till fel dvärgar. En del av den information de får tag på är falsk eller helt ovidkommande, endast mycket lite ger något.

-Dvärgarna bor i Dwarfstown och har blivit än mer mystiska på sista tiden.

-Två dvärgar syntes till på Rowdy Djo Lo's taverna, de slogs med ett darktroll.

-Lunarema har hyrt tuskrider för att tukta alverna i the Garden.

-Tre dansande dragonewts har syns på Pavis murar vid Griffin Gate.

-Zolinda Silverteeth har blivit rånad.

-Många av fåglarna hos Butai's Birds har rymt på sista tiden.

Spelleadaren får själv hitta på vad de olika ryktena leder till, det är dock bara Zolinda Silverteeth som har något intressant att säga.

Zolinda Silverteeth:

Zolinda är en av Pavis Issaries prästinnor. Hon har en liten bod i Farmers quaterns.

-Minst två dvärgar bröt sig in och tog nästan alla mina flaskor med olika salvor och drycker.

-Jag har hört mig för hos dvärgarna i Dwarfstown och ingen av dem känner till något om detta.

-Dvärgarna i Dwarfstown kan man lita helt på, de ljuger aldrig.

-Rubble Trackers är den organisation som vet mest om the Big Rubble, hör med dem.

-Ni får 500 silver om ni fångar in de skyldiga och ytterligare 500 om ni skaffar tillbaka flaskorna.

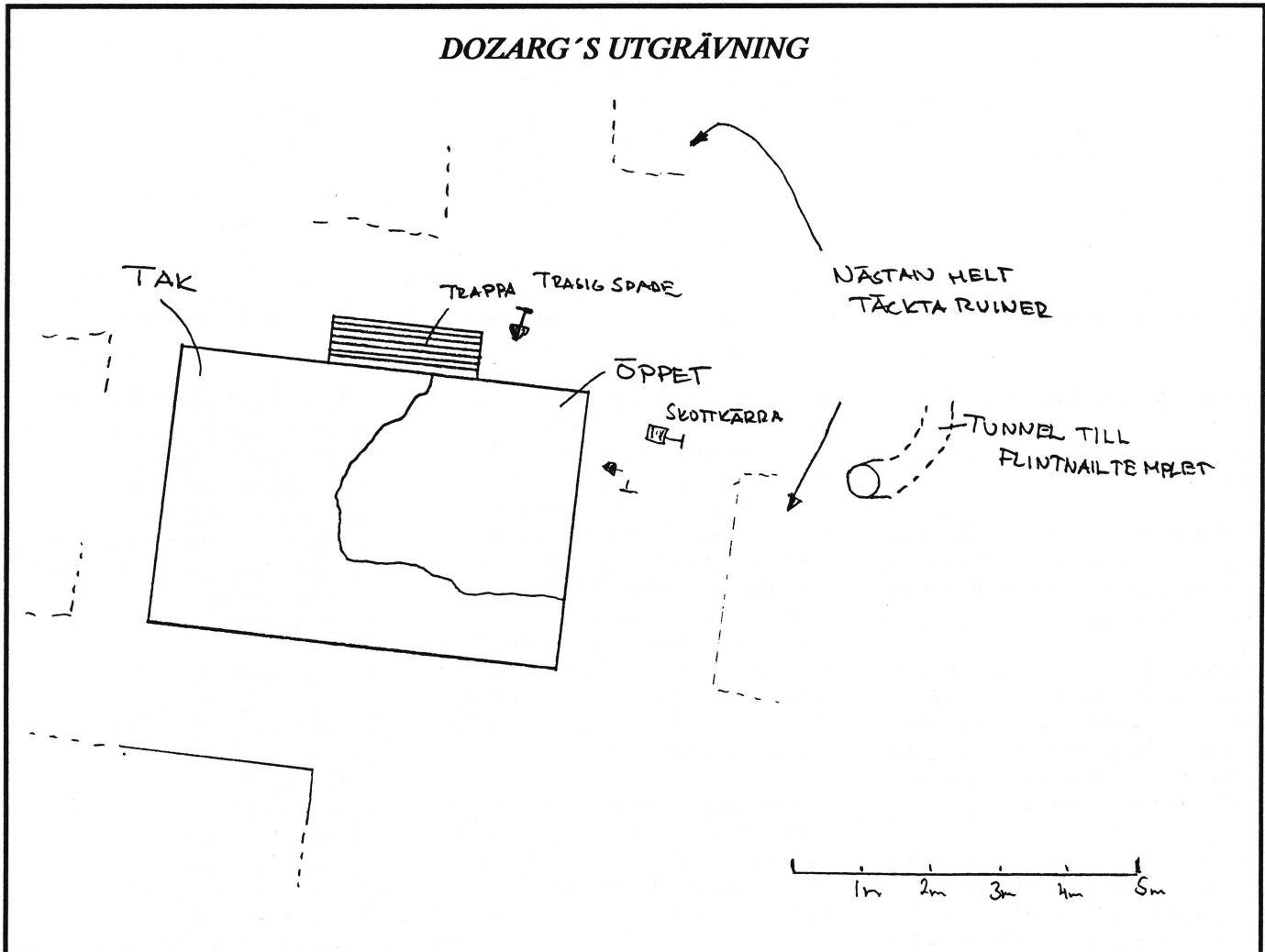
Rubble Trackers:

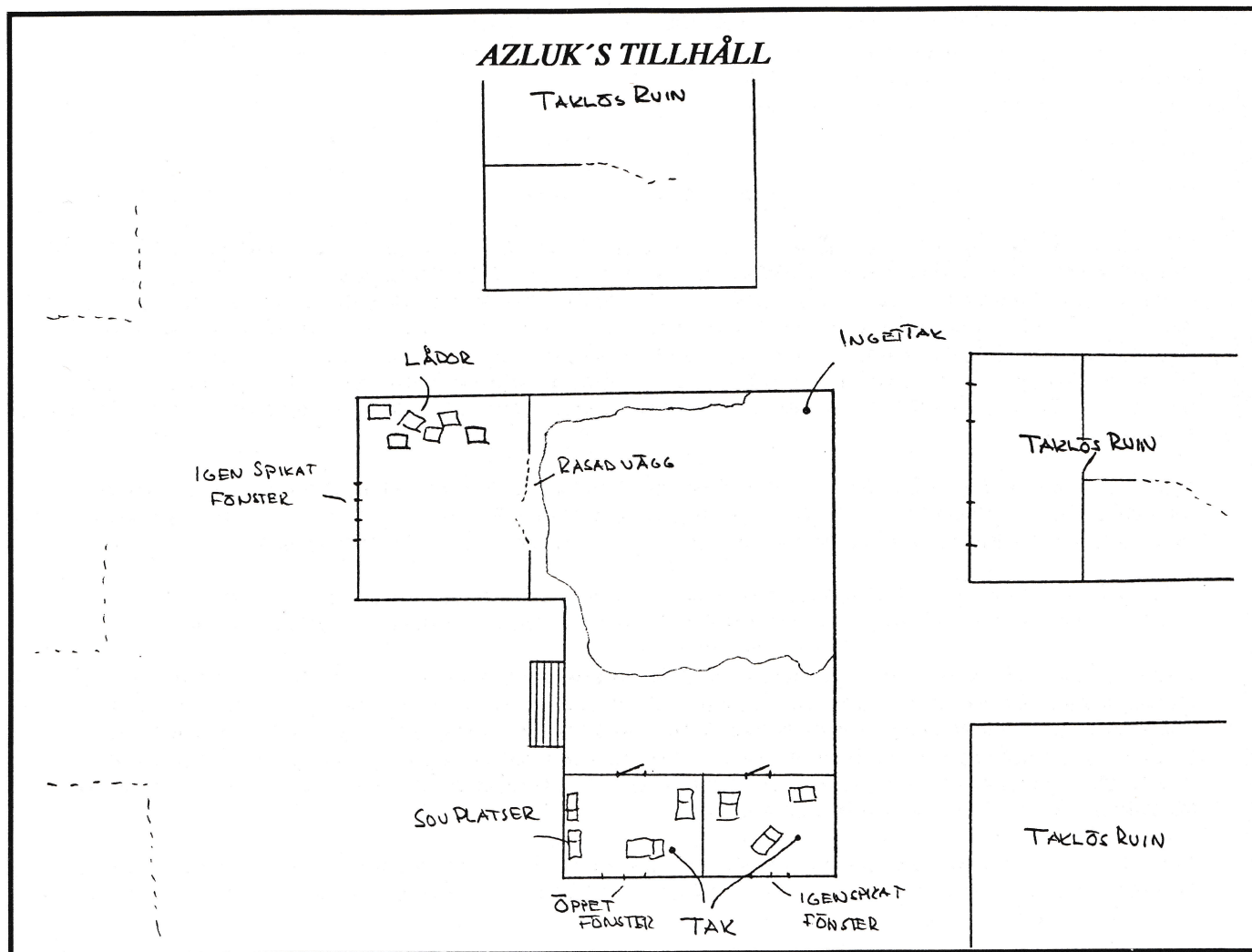
Denna organisation är sponsrad av Pavis och Flintnailtemplen och har som uppgift att leta upp gamla föremål i the Big Rubble. De vet mycket om vad som

händer där ute och kan ge bort information om att det finns dvärgar vid North Quarry, men det har det alltid funnits. Om spelarfigurerna hör sig runt bland de anställda får de av en ärrad "rubble tracker" reda på att det håller till några skumma dvärgar vid Griffin Gate, detta är fel dvärgar. Han kan beskriva deras tillhåll rätt bra. Vid vidare rundfrågning får de reda på att en har talat med dessa dvärgar och de talade om för henne att det fanns några dvärgbanditer som hade sitt högkvarter vid Wyverns Gate. Det är rätt dvärgar.

Jelurg Sixfingers

Det är pga Jelurg som dvärgarna vet om flaskan, de talade med honom innan han fick tag på flaskan men han verkade helt ointresserad av att ha med den att göra. Sorboril frågade aldrig och själv tänkte han inte på att nämna det. Han hade nyss blivit smittad av Fever när Sorboril talade med honom och han dog två dagar senare. Om spelarfigurerna med Sorborils hjälp letar upp hans tillhåll i Manside finner de bara en död kropp och lite personliga tillhörigheter.

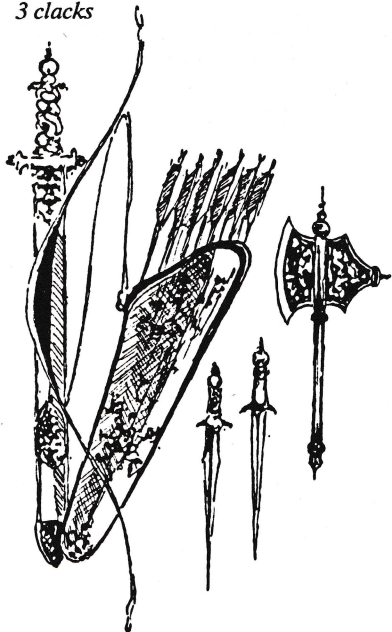
DOZARG'S UTGRÄVNING



Dozargs ruin

Innehåller bland annat följande:

- 9st spadar
- 2st skottkärror
- 3st lådor med krukskärvor
- 2st låder med annat liknande fynd material
- 1st låda med en gem (60L), 4 silver och 3 clacks



Azluks tillhåll

I rummet med lådorna förvaras allt stöldgods. Det är enligt följande (inom parentes fd ägarna):

- 26st flaskor med porsbrännvin (Zolinda)
- 3st flaskor med healing 2 potion (Zolinda)
- 14st flaskor med linement (Zolinda)
- 7st flaskor med mirakelmixtur (Zolinda)
- 2st flaskor med bladevenom (fd annan tjuv)
- 1st flaska med systemic poison 7 (fd annan tjuv)
- 1st flaska med healing 4 potion (fd äventyrare)
- 1st trasig porslins tallrik (fd äventyrare)
- 1st koppar kittel (fd äventyrare)
- 3st koppar pilar (fd alv)
- 1st vanlig pil (fd alv)
- 1st broadsword (fd annan äventyrare)
- 1st ringmail helmet (fd annan äventyrare)
- 1st leather armor Siz:12 (fd annan äventyrare)
- 1st Alchemist Flask med Arroins Blood (ser ut som vilken flaska som helst, Sorboril)
- 1st låda innehållande 302 clacks (div olika fd ägare)
- 1st låda innehållande 701 lunars (div olika fd ägare)
- 1st låda innehållande 52 wheels (div olika fd ägare)
- 1st låda innehållande ett armband värt 50 (fd annan tjuv)

Sorborils berättelse

Jag och High Healer Kynadeo lämnade Bluecreek i Dtali i Stasis week, Sea Season mot båten i Rhigos. Vi kom fram till Corflu i Truth week, men fyra av våra Orlanthvakter blev stuckna av några mystiska insekter och insjuknade. High Healer Kynadeo blev tvungen att kvarstanna hos dem med vår Windlord Bastrox, medan jag och de fem andra Orlantharna gav oss av mot Pavis längs med floden. Efter ett par dagar stötte vi på några underliga varelser som kallade sig för Dark and Wet Noses, de var ca 10 stycken. De tog våra pengar och tvingade ut oss i öknen öster om floden. Tack vare att vi träffade några vänliga människor som red på bisonoxar kom vi till slut fram till Pavis.

I Pavis skulle vi träffa vår vän Jelurg Sixfingers, Kynadeos svågers kusin, han hade flaskan med det heliga blodet. Utav någon anledning höll han till i jätteruinen intill staden och vi var tvugna att fylla i några underliga papper för att få tillträde dit; the Big Rubble hette den visst.

I ett ruffigt hus bodde vår vän Jelurg Sixfingers och trots att vi inte hade pengarna han begärt, gav han oss flaskan. Jag såg att han hade feber, men han vägrade låta mig undersöka honom.

När vi skulle in i Pavis blev vi hejvade av vakterna som envisades med att vilja titta igenom våra tillhörigheter. De tog vår flaska och gav oss ett kvitto. De sa att vi skulle få tillbaka den om två dagar på Lunarernas expedition, men det tog fem dagar innan vi fick tillbaka den. Under dessa fem dagar bodde vi på Healers Hall som Chalana Arroytemplet heter i Pavis och vi råkade ut för tre stycken aggressiva ungdomsgång som bara ville slåss, och själv blev jag antastad ett otal gånger av element med oanständiga förslag.

Den mest vänlige vi mötte var en kort mörkhårig människa som förhörde sig om våra ärenden i staden, vi sa som det var i hopp om att få hjälp i den där rövarhålan, men han stack efter det att han frågat klart.

En annan som inte heller var direkt aggressiv var en välbyggd kvinna med stora röda fjädrar i håret. Jag kommer inte riktigt ihåg vad hon kallade sig eller vad hon ville.

En som jag inte alls fattade vad han ville var dvärgen med rött pannband, han pratade en sådan dålig tradetalk så det gick inte att förstå honom.

När vi äntligen fått tillbaka vår flaska gav vi oss iväg från staden, nu på den västra sidan för att undvika Dark and Wet Noses. Men vi hade otur och de dök upp i alla fall och började trakassera oss. Vi hade tur i oturen och de hittade inte vår flaska men de tog våra vattenskinns och jagade ut oss i öknen. Vi försökte nå tillbaka till floden men orkade inte utan slog läger för natten. Under natten blev vårt läger överfallet och jag kände en explosionsartad smärta i huvudet och svimmade av. Jag återfick medvetandet dagen därpå bara för att finna mina följeslagare döda och solen mitt på himlen. Jag försökte ta mig därifrån men jag kände en stor matthet i kroppen som om jag vore drogad och sedan kom de där fåglarna och jag trodde att jag också skulle dö. Resten vet ni bättre än jag.

Det var allt, nu ger vi oss av.

SPELLEDARFIGURER

Sorboril

Sorboril är en kvinna i 30-årsåldern med ett klart annorlunda utseende. Hon har mörk nästan korpsvart hår och ett mycket solbränt ansikte (vanligtvis inte sönderbränt). Hennes tid som Chalana Arroyare har präglats av idealism och ärlighet, hon kan därför verka naiv och korkad för en garvad äventyrare.

Str:9 Con:15 Siz:10 Int:13 Pow:16 Dex:12 App:14
 FP:24-3=21 MP:16 HP:13

Inga offensiva attacker.

Skills: Dodge 46%, Orate 62%, First aid 83%, Treat poison 78%, Plant lore 75%, Treat disease 54%

Languages: Ditalian 51%, Tradetalk 31%

Battlemagic: Sleep (3), Heal 8

Rune magic: (one-use) Analyze magic (1),

Comfort song (1), Regrow limb (2)

Equipment: Ingen förutom sina kläder och en del gåvor från Eirithakulisterna.

H. Ben 0/5
 V. Ben 0/5
 Mage 0/5
 Bröstkorg 0/6
 H. Arm 0/4
 V. Arm 0/4
 Huvud 0/5

Alticamelus

En liten stam på ca 40 stycken medlemmar och lika många djur. De är som alla andra Praxnomader avogt inställda till hästryttare, men inte lika fientliga som många andra. De som är av intresse är beskrivna nedan; Khanen, Khanens son och Tiogur, en krigare.

Sapotog Deserthawk

Sapotog är stammens Alticamelus-Khan och självklare ledare. Han tolererar hästägare och har haft kontakt med flera från Pavisområdet.

Str:15 Con:15 Siz:16 Int:13 Pow:17 Dex:14 App:10
 FP:30-12=18 MP:17 HP:16

Lance SR:4 A:112% 1D10+1+4D6 P:NA

2-H Longspear SR:5 A:107% 1D10+1 P:77% AP:10

Skills: Climb 75%, Jump 81%, Orate 97%, Ride Alticamelus 116%, Scan 92%, Track 102%

Languages: Praxin 81%, Tradetalk 40%

Battlemagic: Countermagic 4, Detect spirit (1), Heal 3, Peaceful cut (1), Protection 2, Slow 2

Runemagic: Extension 3, Spellteaching (1), Worship Waha (1), Command Spirit Law (1), Shield 4, Command Gnome

Equipment: Lance, longspear, alticamelus, cuirboilli armor, staff of power.

H. Ben 3/6
 V. Ben 3/6
 Mage 3/6
 Bröstkorg 3/8
 H. Arm 3/5
 V. Arm 3/5
 Huvud 3/6

Portageg Dustrider (Dusteater)

Portagegs olika tillnamn beror på vem som talar om honom. Han är väl medveten om sin status som Khanens son och anses av sina jämnåriga som överspänd. Han utmanar gärna främlingar och om han förlorar blir han oerhört sur och lömsk.

Str:14 Con:10 Siz:14 Int:13 Pow:14 Dex:12 App:13
 FP:24-15=9 MP:14 HP:12

Lance SR:5 A:54% 1D10+1+4D6 P:NA

2-H Longspear SR:5 A:46% 1D10+1+1D4 P:44% AP:10

Targetshield P:50% AP:12

Javelin 1/MR A:42% 1D8+1D2

Skills: Climb 50%, Jump 32%, Orate 21%, Ride Alticamelus 67%, Scan 40%, Track 37%

Languages: Praxian 37%

Battlemagic: Peaceful cut (1), Detect Spirit (1), Heal 2, Slow 3

Equipment: Lance, twohanded spear, target shield, 3 javelins, amulet of protection 3, cuirboilli armor, Alticamelus

H. Ben 3/4
 V. Ben 3/4
 Mage 3/4
 Bröstkorg 3/5
 H. Arm 3/3
 V. Arm 3/3
 Huvud 3/4

Tiogur Brooeater

Tiogur är till skillnad från alla de andra vare sig Waha eller Eiritha utan Storm Bullare. Sitt tillnamn fick han vid ett tillfälle då han tänkte äta upp de broos han nyss dödat, hans kompisar hindrade honom dock (slog ner honom). Trots sitt vrålande och ibland störande beteende är han snäll och humoristisk (inte mot chaos såklart!). Han är den som är mest fördoms fri mot hästryttare, han har flera kultkompisar som rider på hästar. Han är den ende som har metall pansar.

Str:13 Con:13 Siz:13 Int:13 Pow:19 Dex:10 App:14
 FP:26-20=6 MP:19 HP:13

Lance SR:5 A:72% 1D10+1+4D6 P:NA

H. mace SR:7 A:74% 1D10+1D4

*Tiogur parerar aldrig

Kick SR:(8)10 A:53% 1D6+1D4

Skills: Scan 78%, Search 69%, Listen 70%, Sense chaos 44%

Battlemagic: Detect enemy (1), Fanaticism (1), Heal 4, Protection 6

Runemagic: (one-use) Berserker (2), Fear (1)x2, Dismiss magic 3, Face chaos (1)

Equipment: Lance, heavy mace, ringmail armor, Alticamelus

H. Ben 5/5
 V. Ben 5/5
 Mage 5/5
 Bröstkorg 5/6
 H. Arm 5/4
 V. Arm 5/4
 Huvud 5/5

Bråkmakare i Pavis

Pow:10 Dex:12

FP:23-5=18 MP:10 HP:12

Singlestick SR:7 A:35% 1D6 P:30% AP:5

Kick SR:8 A:40% 1D6

Skills: Dodge 45%

Battlemagic: Bludgeon 1, Heal 2

Equipment: Singelstick, leatherjacket, 8 clacks

H. Ben	0/4	4	4	4	4	4
V. Ben	0/4	4	4	4	4	4
Mage	1/4	4	4	4	4	4
Bröstkorg	1/5	5	5	5	5	5
H. Arm	0/3	3	3	3	3	3
V. Arm	0/3	3	3	3	3	3
Huvud	0/4	4	4	4	4	4



Kelarme

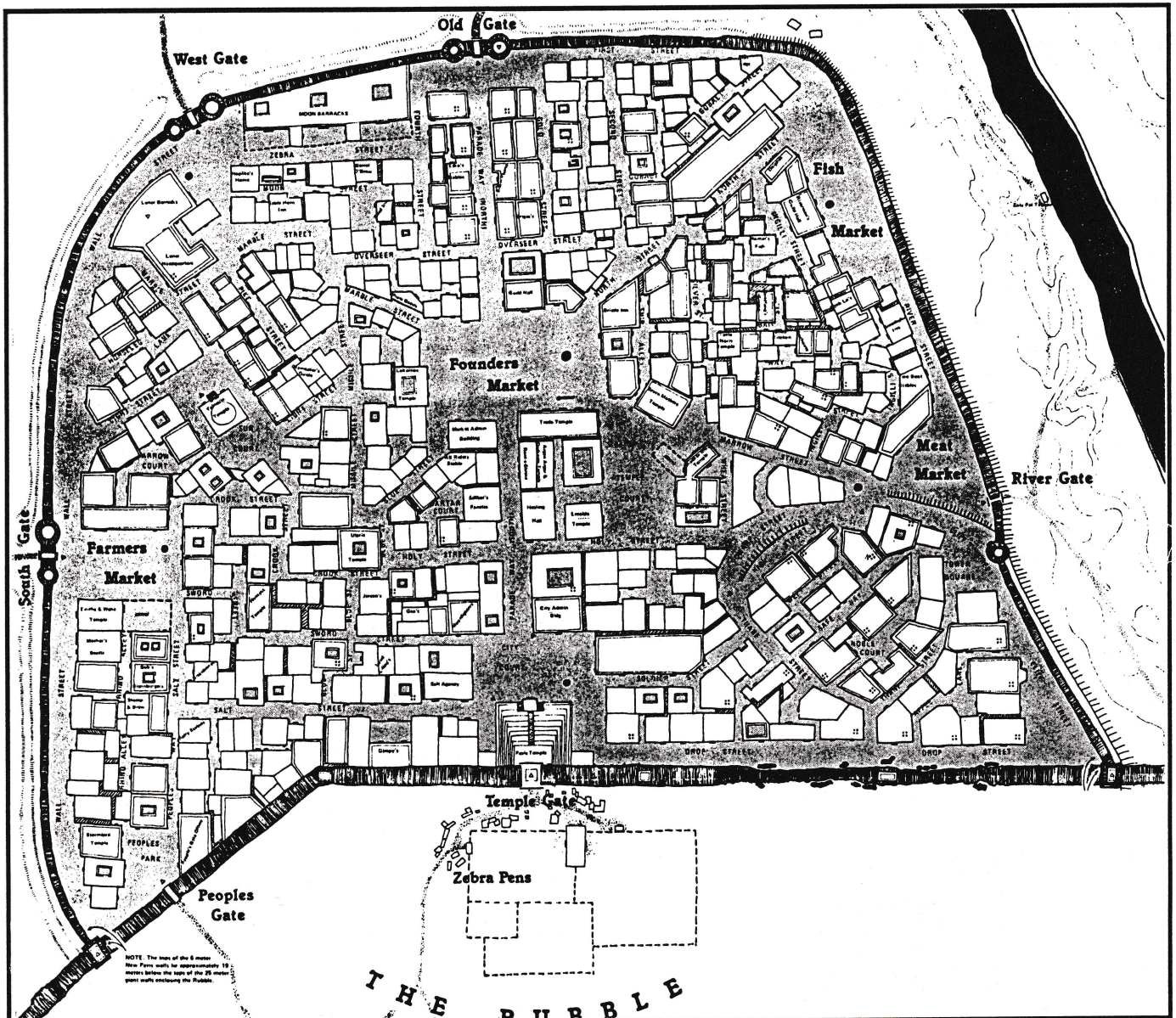
Kelarme eller "tjuven som alla vet är tjuv" har orättvist fått ett dåligt rykte. Troligtvis är det någon eller några som spritt ut falska rykten om honom, det gör honom rätt irriterad men han orkar inte göra något åt det. Dessutom är lunarerna ute efter honom pga omstörtande verksamhet.

Str:13 Con:13 Siz:9 Int:17 Pow:18 Dex:23 App:19
 FP:26-5=21 MP:18 HP:11
 Shortsword SR:6 A:102% 1D6+1 P:101% H. Ben 0/4
 AP:10 V. Ben 0/4
 Composit bow SR:1/5/9 A:132% 1D8+1 Mage 2/4
 Skills: Climb 135%, Dodge 103%, Jump 106%, Fast talk 83%, First aid 65%, Evaluate 113%, Devise 80%, Sleight 91%, Listen 79%, Scan 52%, Search 93%, Hide 102%, Sneak 114%
 Languages: Old Pavis 47%, Darktongue 39%, Tradetalk 36%
 Battlemagic: Forget (1), Heal 3, Bladesharp 5, Speedart (1), Shimmer 4, Detect enemy (1), Detect magic (1), Detect gold (1)
 Runemagic: Worship Lanbril (1), Divination block (3)x2
 Equipment: Shortsword, composit bow, 2 point cloak, 1 dose of sneeze powder, battlemagic spell matrix enchantment of 3 points mobility on a rod

Darkurifa

Den här 21-åriga flickan är en Mastakosprästinna, något hon inte talar om särdeles ofta. Hon kommer från Adari och hennes far är Orlanthpräst där. Pga vissa olyckliga omständigheter köptes hon av Jorjar the Quick som slav, men fann sig inte i att ägas av någon utan rymde.

Str:13 Con:11 Siz:14 Int:18 Pow:11 Dex:18 App:11
 FP:24-7=17 MP:11 HP:13
 Greatsword SR:5 A:45% 2D8+1D4 P:36% H. Ben 0/5
 AP:12 V. Ben 0/5
 Longbow SR:2/7 A:43% 1D8+1 Mage 0/5
 Skills: Dodge 51%, Jump 53%, Ride 51%, Orate 41%, Scan 38%, Hide 16%, Read Sartarite 11% Bröstkorg 0/6
 Languages: Sartarite 51%, Tradetalk 15% H. Arm 0/4
 Battlemagic: Mobility 4, Demorolize (2), V. Arm 0/4
 Farsee 4 Huvud 0/5
 Runemagic: Flight 3, Worship Mastakos (1), Lightning 3*, Teleportation 3*, (*used)
 Equipment: Greatsword, 186 lunar



Fel dvärgar

Flintnail prästen Dozarg och hans fem initiates håller på med en hemlig utgrävning av en fd dvärgbostad. De gillar inte besök och kan verka mycket skumma. Obeväpnade kurirer tas emot och får förklarar att de är kända bland New Pavidvärgarna. (En notering är att de talar om the Big Rubble som Pavis och Pavis som New Pavis). Dozarg vet om att det finns avfallingsdvärgar vid Wyvern gate.

Dozarg

Str:20 Con:15 Siz:7 Int:14 Pow:13 Dex:14 App:8

FP:35-25=10 MP:13 HP:11

Warhammer (iron) SR:8 A:70% H. Ben 7/4

1D6+2+1D4 P:31% AP:12 V. Ben 7/4

Bucvklershield (iron) SR:9 A:42% 2D4 Mage 7/4

P:70% AP:12 Bröstkorg 7/5

Med. Crossbow 1/2MR A:70% 2D4+2 H. Arm 7/3

Skills: Craft (stone) 93%, Craft (weapon) V. Arm 7/3

96%, Craft (armor) 81%, Search 101%, De-

visé 57% Huvud 7/4

Languages: Old Pavic 47%, Mostali 70%, Tradetalk 23%

Battlemagic: Ignite (1), Extinguish 4, Repair 4, Strenght 5 (+8%,

+2D6), Allied Spirit in hammer Int:9 Pow:11, Heal 3, Bludgeon 3,

Multimissile 3

Runemagic: Mold Rock (1)*, Shape Metal (1)x3, Support 6*, Ex-

tension 6*

*Används till att hålla taket i byggnaden uppe, med Extension 6 är

den i kraft 64 dygn, det har gått 23.

Equipment: Ironplate helmet, iron warhammer, iron buckler, med.

crossbow 8 bolts, bronze chainmail armor, gold armbracelet (300

lunar)

Dvärgar

Pow:12 Dex:10

FP:29-12=17 MP:12 HP:11

Warhammer SR:8 A:50% 1D6+2 P:30% AP:8

Buckler P:50% AP:8

Med. Crossbow 1/2MR A:53% 2D4+2

Skills: Craft (stone) 60%, Search 50%

Battlemagic: Repair 2, Ignite (1)

Equipment: Ringmail armor, warhammer, buckler, med. crossbow

H.Ben	5/4	4	4	4	4
V.Ben	5/4	4	4	4	4
Mage	5/4	4	4	4	4
Bröstkorg	5/5	5	5	5	5
H.Arm	5/3	3	3	3	3
V.Arm	5/3	3	3	3	3
Huvud	5/4	4	4	4	4

Rätt dvärgar

Azhluk är gruppens ledare och hjärna. Pga vissa menings-skiljaktigheter med en iron dwarf vid Dwarfmountain i norr tog Azhluk med sig sina vänner söderut till Pavis, där de levt som laglösa banditer i ett år. Som (nästan) alla andra dvärgar samlar Azhluk saker på hög för att bara ha dem. Notera att hans kompanjoner har samma statistics som Dozargs lejdskar (förutom att de använder javelin istället och inte har någon battlemagic, Javelin 1/2MR A:53% 1D8).

Azhluk

Str:15 Con:14 Siz:5 Int:15 Pow:14 Dex:17 App:13

FP:29-18=11 MP:14+7=21 HP:10

Great axe SR:6 A:81% 2D6+2 P:87% H. Ben 7/4

AP:10 V. Ben 7/4

Javelin 1/MR A:55% 1D8 Mage 7/4

Skills: Climb 71%, Evaluate 87%, Gloran-

than lore 56%, Conceal 62%, Devise 78%,

Search 69% H. Arm 7/3

Languages: Mostali 42%, Tradetalk 06% V. Arm 7/3

Sorcery: Intensity 62%, Holdfast 47%, Mystic

Vision 64%, Sense gold 52%, Sense iron 40%, Palsy 55%, Free

Int:9 Huvud 7/4

Equipment: Great axe, javelins x5, chainmail armor, Battle magic

matrix enchantment Light (1) on a wheel, red headband, magic

point enchantment 7 on a rock

Urgin

Urgin är egentligen emot Azluks handlingar, han kan vid kritiska ögonblick kapitulera eller rentav gå över till motståndarsidan.

Str:15 Con:17 Siz:10 Int:11 Pow:8 Dex:14 App:13

FP:32-13=19 MP:8 HP:14

Battle axe SR:7 A:57% 1D8+2+1D4 P:39% H. Ben 5/4

AP:8 V. Ben 5/4

Target shield P:63% AP:12 Mage 5/4

Trown rock SR:3/9 A:60% 1D3+1D2 Bröstkorg 5/5

Skills: Orate 31%, Mineral lore 60%, Listen H. Arm 5/3

35% V. Arm 5/3

Languages: Mostali 42%, Tradetalk 04% Huvud 5/4

Sorcery: Intesity 32%, Holdfast 27%, FreeInt

10

Equipment: Battle axe, target shield, 4 rocks, ringmail armor

AVSLUTNING

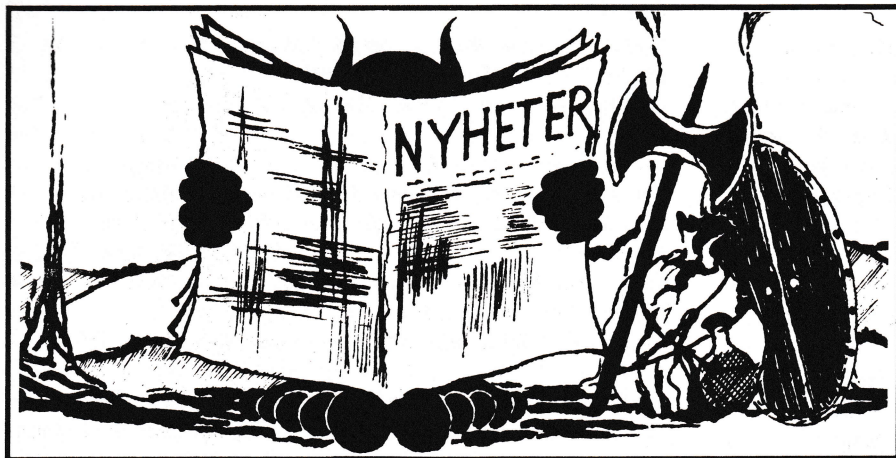
Det logiska slutet på äventyret bör vara spelarfigurernas uppgörelse med Ashluk och hans kumpaner. Om de ger flaskan till Sorboril kommer hon att bli mer än tacksam. Hon kommer att tala med Chalana Arroyarna i Pavis så att de alltid kommer att välkomna spelarfigurerna och ge dem bästa tänkbara vård.

Sorboril föreslår vidare att rollfigurerna följer med till Corflu och High Healer Kynadeo för att få fler belöningar. High Healer Kynadeo ställer upp på att ge dem vilken sorts runemagic de begär utav henne förutsatt att hon har den. Hon har Restore STR 1, Restore INT 1, Restore POW 3, Regrow Limb (2), Cure Chills (1) och Analyse Magic 3.

Windlord Bastrox vill om möjligt ha med rollfigurerna i Orlanthkulten, han åtar sig att varmt rekommendera dem, de kan även gå med i Chalana Arroykulten om de vill. Hur de än gör är de för all framtid Kynadeos och Bastorix vänner och som avskedspre- sent ger de spelarfigurerna en liten trästav som har egenskapen att man kan kasta vilken Detect (Substance)spell som helst, en gång om dagen.

Som en sista information till spelledaren kan det noteras att en droppe av Arroins Blood är värd ca 150 000 silver enligt RQ-II-supplementet Plunder och en Alchemist Flask är värd 15 000 silver dvs en anseelig förmögenhet.





Hej igen. Har ni hämtat er från Gothcon ännu? Redaktionen på er favorittidning har i varje fall gjort det, även om det tog ett tag. Dessutom var det ju Games Fair i Reading (England) helgen direkt efter. Puh!

Tjaha, då var det dags att förtälja för er vad som är nytt på spelfronten.

Lokalt i här i Göteborg har det hänt att Titan stängt sin butik i Johanneberg och i stället öppnat TITAN CENTER nere i Västra Nordstan. Betydligt större och rymligare än gamla Titan, och dessutom mitt i centrum. Vad mer kan man önska?

Nå, vad har det kommit för nytt över Atlanten?

Från *Avalon Hill* har vi fått tillbaka de gamla favoritäventyren *Apple Lane* och *Snake Pipe Hollow* till *Runequest*, nu med fyrfärgsomslag.

Chaosium har ryckt upp sig och gett ut *Cthulhu Now*. Dessutom fortsätter de att ge ut fler gamla *Midkemia*-prylar, nu senast *Tulan of the Isles*.

Digest Group har samlat ihop äventyren från *Travellers Digest* nr 1, 2, 3 och 4 i *Early Adventures* för dem som inte hängde med från början på denna eminenta tidning. (Fyskäm!) Däremot lär vi få vänta på fler av deras produkter. Ryktet säger att de (eller någon annan) har bestämt att alla produkter skall vara användbara både till 2300 och *MegaTraveller*. Verkar närmast som ett exempel på kollektiv hjärnblödning.

Fantasy Games Unlimited är roliga - samtidigt som *Aftermath* är slutsåld och inte går att få tag på ger de ut *City State 1: Chicago* som förefaller vara den första i en serie städer till sagda rollspel. Det kallar jag marknadsföringspsykologi.

Från *Game Designers Workshop* bjuds det på *Small Arms Guide* till *Twilight: 2000*, men tyvärr inte så mycket mer. Hur är det - blir det inget mer till *MegaTraveller*?

Iron Crown Enterprises frestar med *Mythic Greece* en kampanj till *Rolemaster* och *Tales from Deep Space* ett äventyr till *Spacemaster*.

New Infinities har till publikens jubel (Obs ironi!) frambringat två äventyr till *Cyborg Commando - San Francisco Knights* och *Film at Eleven*. Dessutom har Gary Gygax producerat ännu en Gord-roman - *Come Endless Darkness* och Frank Mentzer en kampanj kallad *Aesheba: Greek Africa* som verkar vara en underlig blandning mellan - ni gissade det kanske - Afrika och Antikens Grekland.

På *Steve Jackson Games* jobbar de hårt och har släppt ut *Autoduel Quarterly 6/1*, *Car Wars Arena Book*, *Car Wars DeLuxe Reference Screen*, *GURPS Reference Screen* och *Old Stone Fort* till *GURPS Horror*.

Dessutom - för att hålla oss på gott humör i väntan på *GURPS Space* - har de gett ut *The Awful Green Things from Outer Space* - Tom Whams hejdlösa spel om kampen mellan besättningen på rymdskeppet *Znutar* och de Hemska Gröna Sakerna från Yttre Rymden - och *Murphy's Rules* från gamla goda *Space Gamer* - ett paradiset för alla regel-felfinnare.

Och *GURPS Space* då, säger ni, vad hände med den? Tja, det senaste budet från Steve själv är augusti. Ja, ja, alla företag har väl sitt *Heroquest*.

På tal om det så hävdar *Chaosium* att det verkligen kommer att komma ut i år. Ja, skratta inte, den här gången ha de lagt till "Nu eller aldrig". Sluta genast med att

kravla runt på golvet och rulla med ögonen på det där viset. Det finns faktiskt folk som till och med har sett ett typsatt manus till *World of Glorantha*, så det så!

Timeline lever faktiskt fortfarande och har släppt - tro det eller ej - *Prime Base* till *Morrow Project*. Får vi höra några hejramsor med "Morrow-projektet lever!"

TSR har förstås sin vana trogen släppt ut en hel massa saker. Äventyret *OP1 Tales of the Outer Planes* till *AD&D*, *High Stakes Gamble* en kampanj till *Top Secret/S.I.* baserad i Monte Carlo med snabba bilar och snabba pengar, *ME1 Cosmos Cubed* första delen i en äventyrs-trilogi till *Marvel Super Heroes*, *Sniper Companion Game 2* och - tro det eller ej - *Dragonlance Heroes vol 1: Legend of Huma* den första delen i ännu en *Dragonlance*-trilogi.

På tal om *Dragonlance* så har författarna Margaret Weis och Tracy Hickman jobbat frilans för *Bantam Books* med en bokserie kallad *Darksword Trilogy*. Än så länge har de två första delarna *Forging the Darksword* och *Doom of Darksword* kommit ut. Tredje delen *Triumph of the Darksword* beräknas komma ut till hösten.

Slutligen har vi *Victory Games* och deras nyheter *Revised Gulf Strike*, *Leather Necks* till *Battle Hymn* och *Open Fire* ett solitärt stridsvagnsspel.

Man kan fråga sig vad *Victory* har för sig med *James Bond*. Det gick ett envist rykte om att de inte hade betalt licens-avgiften för 1988 och tänkte lägga ner spelet helt och hållet. Men i sista ögonblicket betalade de och spelet verkar gå vidare ett tag till. Dessutom har de förändrat innehållet i *James Bond Basic Set* en aning och packat med *Thrilling Locations* (och höjt priset förstås).

West End Games har man inte hört mycket av på sistone. Ryktet säger att de har fullt upp med att omstrukturera företaget och mindre tid till att ge ut t.ex. *Star Wars Campaign* eller dylikt.

Det var det mina vänner - mer än så hade jag inte att berätta för er just nu. Vi hörs igen i juni. Ha det bra till dess.

Mikael Börjesson



DATASPEL

ROLLSPEL

NY BUTIK
I GÖTEBORGS
CENTRUM

TV-SPEL

KONFLIKTSPEL

TITAN

GAMES & COMPUTER

CENTER

Kronhusgatan 10
Telefon 130 375