Lasse och Solveig

BRAHEGATAN 41, 56300 GRÄNNA, 0390-11480

## Ni vet väl om att

som medlemmar i G&B fås ni rabatt på spel beställda genom oss ?!

TYVÄRR ÄR DET INTE LÄNGRE MÖJLIGT ATT BEHÅLLA DEN RABATT VI TIDIGARE GIVIT, MEN VI HOPPAS ATT DEN 10%-IGA RABATT VI NU GER ER SKA FALLA ER I SMAKEN DEN OCKSÅ. VILKEN ANNAN SPELBUTIK GER DIG 10% RABATT UTAN EN KÖPSUMMEGRÄNS, (T.EX 5% RABATT VID KÖP FÖR 500 KR) ?!

ALLTSÅ, FRÅN 1/4-87;

**10% RABATT** PÅ SPEL HOS LASSE & SOLVEIG!

RING ELLER KOM IN OCH BESTÄLL, VI TAR HEM ALLT SOM FINNS I TITAN GAMES' SPELKATALOG!

## OBS! GOTHCON XI

TRÖJOR MED G&B-TRYCK TILL GOTHCON XI BESTÄLLS HOS PALLE; 0390-11366

**! SENAST 8/4-87 !**

OM NI VILL HA LAGTRYCK PÅ RYGGEN SKA DET VARA PALLE TILLHANDA SENAST OVANSTÅENDE DATUM!

**OBS! BRÅTTOM OBS!**

(PRISER OCH STORLEKAR EJ KLARA VID TIDEN FÖR TRYCKNING AV TIDNINGEN!).


# The herring can

# REDAKTÖREN

Bättre sent än aldrig! Men nu är "The Herring can" nummer 1-87 den 6:e tidningen i ordningen. Som ni har märkt heter den fortfarande "The Herring can" men kanske inte länge till. Jag har två nya förslag till namn, som jag vill att ni tar ställning till. Se inne i tidningen.

Efter förra numret så fick jag en massa kritik för avstavningen. Den går tyvärr inte att undgå helt eftersom vi inte har tillgång till någon ordbehandlare eller dylikt, men vi har försökt att undvika dåliga avstavningar i detta nummer.

Angående inskickat material så gäller att en artikel ägs av författaren och inte av tidningen, men artiklar och illustrationer kan tidningen inte ersätta eller skicka tillbaka (dock kan undantag ske vid särskilt önskemål).

Det är glädjande att konstatera att vi nu får in hyfsat med material, men tyvärr är det bara en fyra till fem stycken som skriver väldigt mycket. Vi behöver mycket mer i form av spelrecensioner, boardgames artiklar och stilfulla illustrationer.

Till nästa nummer kan alla medlemmar i Gameboards & Broadswords sätta in en liten annons gratis. Den bör vara redaktionen tillhanda senast den 1:a maj.

För icke medlemmar kostar annons på en helsida (A5) 100:- och halvsida 50:-, om man önskar ha baksidan kostar det 150:-.

*Leif Schweitz*

---

Blurp! När denna spalt skrivs har den sammanslagning som varit föreslagen mellan G&B och Destrier, fallit till marken. Styrelsen i G&B såg inte att de krav som Destrier ställde var förenliga med våra. Då det verkar som om det finns en efterfrågan på båda typerna av föreningar, ansåg vi det vara mera intressant att omstrukturera G&B. G&B har hittills varit lokalbetonat (Gränna) vilket har inneburit att en stor del av Jkpg/Hva-spelarna har sett det som en "Gränna-förening", vilket är helt förståeligt. G&B har på detta sätt gått miste om en stor medlemspotential och framför allt så har vi missat massor av dugligt folk till föreningen. Alltså måste föreningen anpassa sig till de nya krav som ställs om vi vill ta upp de mera intresserade spelarna i Vätterbygden. För att i ett andra steg ansluta flera medlemmar i från övriga Sverige. Omstruktureringen av G&B gås igenom den 25/4 kl. 1300 på Jkpgå stadsbibliotek.

I mycket korta drag blir omstruktureringen som nedan:

° 7 styrelseledamöter.

° Stärka banden Gränna-Jkpg-Hva med gemensamma spelträffar, anskaffande av lokal i Jkpg el. Hva samt blandad styrelse.

° Kraftig rabatt vid inträde till Wettcon.

och en hel del till...

För närmare upplysningar ring Palle på telefonnummer 0390-113 66.

Simma lugnt, *Görmann*

---

The Herring Can nummer 1/1987 ges ut i mars (1:a tryckningen). Detta nummers upplaga är ca 50 tidningar.

Redaktör: Leif Schweitz
Ansvarig utgivare: Veronica Eade
I redaktionen: Niklas Stenlåås
Veronica Eade
Johan Lindstedt

Detta nummers tecknare:

Omslag: Veronica Eade

Inne i tidningen:
Björn Hellqvist, Niklas Stenlåås, Veronica Eade.

Allt material mottages med tacksamhet. Vi behöver material för att kunna expandera!!!!!

Tidningen har nu blivit såpass stor att vi med fördel kan erbjuda dem som vill att prenumerera. Är Du intresserad sätt in 50 kronor på G&B´s postgiro nr 34 64 39 - 3, Gameboards & Broadswords som mottagare och märk blanketten "prenumeration". Prenumerationen gäller då de 4 närmast utkommande numren oavsett när de kommer ut, hemskickade till Dig.
Vid eventuell nedläggning ersätts prenumeranten om han/ hon inte fått alla nummer.
Lösnummerpris ca 12 kronor.

Adressen till The Herring Can är
'The Herring Can'
c/o Leif Schweitz
Jönköpingsv. 30
563 00 Gränna

---

Spelföreningen Gameboards & Broadswords är en förening öppen för ALLA. Om du vill bli medlem kan du kontakta någon i styrelsen eller skriva till;
Spelföreningen
Gameboards & Broadswords
c/o Leif Schweitz
Jönköpingsvägen 30
563 00 Gränna

Vi tar Gärna emot medlemmar i andra städer i andra delar av landet för att få större spridning och gemenskap i föreningen. Kontakta oss om du vill ta reda på om det finns fler G&B-medlemmar på Din ort.

Spela på runtom i landet och välkomna som medlemmar i G&B!

Medlemsavgiften är för kalenderåret 1987 60 kronor, vilket kan sättas in på postgironummer 34 64 39 - 3.Glöm inte skriva ditt namn på lappen, annars får du inte de artiklar du är berättigad till när du betalat din medlemsavgift:
Klubbtidningen 'The Herring Can' (utkommer ca 6 ggr/år)
Information om kommande konvent runtom i landet.
Speciella spelhelger och -kvällar bara för G&B-medlemmar.
Klubbmästerskap
m.m

Den nuvarande styrelsen:
Ordf. Paul Padoan (0390-11366)
Sekr. Leif Schweitz(0390-11580)
Kass. Johan Lindstedt(0390-11354)
Niklas Stenlåås(054-130383)
Veronica Eade (036-136331)

---

## INNEHÅLL

| | |
|---|---|
| Redaktören | 2 |
| Görmanns pöl | 2 |
| Innehåll o. klubbinfo. | 3 |
| Borås Spelkonvent (rec.) | 4 |
| Figurmålningsguide | 6 |
| Abstinens?! | 7 |
| Land ska med lag byggas | 8 |
| Mitsuis hus - soloäventyr för ninja. | 10 |
| Trollkarlens skattkammare | 18 |
| Dödssillens äventyr | 19 |

# Borås spelkonvent 4

Äntligen var det allhelgona 1986 och dags för spelhungriga Gameboards & Broadswords medlemmar att packa sina sovsäckar, spritkök, bankomatkort, AD&D-böcker ("nådiga luntor"), tärningar och alla andra ting som man inte kan vara utan på ett spelkonvent.

Två lag med det fruktade samlingsnamnet "*Death Herrings*" sammanstrålade i Gränna den 31/10 och ägnade inte en obetydlig del av kvällen till moralhöjande verksamhet för att komma i riktig konventsstämning, dvs i ett stadium av permanent sömnbrist.

Tidigt nästa morgon rullade vi ner söderut mot vårt första Borås konvent. Väl där installerade sig "dödssillarna" i en egen lokal och överhuvudtaget fanns allt vara mycket väl organiserat, bra bemötande av organisatörer, gott om plats m.m. Spelaffärerna öppnade och hur många stunder tillbringade man inte där?! Själv inhandlade jag modulen "Queen of the Spiders" (ett illasinnat rykte lär säga att detta endast var pga de på utsidan konstnärligt avbildade representanterna för det feminina könet, inget avseende bör dock fästas vid detta uppenbart falska struntprat.) och tillbringade avsevärd tid att tala med Titan Games och bla få mig till livs de senaste nyheterna om TSR (stackars Gary).

Nåväl, på söndagen var det dags för lagtävlingen i AD&D och vi var verkligen högspänningsladdade. Våra intentioner var inga mindre än att spela skägget av alla och envar som kom i vår väg. Riktigt så gick det nu inte och då kan det ju vara på plats att sprida ris och ros omkring sig. Jag börjar med att hugga in på scenariot som användes.

Detta scenario bestod i korthet av att spelarna skulle eskortera en prinsessa till hennes bröllop. Men, blir hon inte kidnappad under resan (döm allas vår förvåning) och måste återfinnas på knappa 24 timmar. Spåren efter de slemma skurkarna leder till, och in i, ett berg. Allt detta låter ju ganska bra, men tyvärr, enligt min åsikt, inte ett särskilt bra konstruerat tävlingsäventyr. Detta beror på att det fanns ett absolut 'rätt' och ett absolut 'fel' håll att gå åt och att valet därimellan stod slumpen, inte spelarnas skicklighet, för. Om man stänger en dörr efter sig eller inte avgör helt om man har någon chans att klara scenariot. Denna slumpbaserade sollningsmekanism anser jag inte speciellt lyckad i ett tävlingsscenario, där syftet borde vara att gallra de skickliga, regelkunniga, kreativa lagen från de mindre dito. Scenariot avslutas för dem som kommit rätt, med ett antal runda rum, knepigt indelade och med ett stort antal dörrar som fungerar som "teleports". Här vidtar, i det närmaste, ett test av spelarnas matematiska kunskaper och jag frågar mig om det verkligen är vettigt att reducera den sista och i många fall avgörande biten av ett äventyr till en räknemässig spetsfundighet.

För de som gått åt fel håll avslutas scenariot med ett rum med en 21:a nivåns "magic-user" i en permanent "time stop" (9:e nivå formel). Jag tycker att om man vill,som scenarioförfattaren/-na tydligen velat, konstruera en omöjlig situation för spelarna så finns det bättre sätt att göra det på än att konstruera en krystat motiverad regeländring. Permanenta "time stops" finns inte enligt reglerna (PH s.9). Varför förklarar sig ganska bra om ni försöker spela med en 21:a nivå "magic-user" i en "time stop".

Denna något bistra kritik gör det kanske motiverat att gå över till bedömningen av själva turneringen. Denna var välorganiserad, med b.la egna DM:ar. Detta att organisatörerna håller med egna DM:ar ser jag som mycket positivt, då det förhoppningsvis garanterar överenstämmelse mellan olika DM:ar. Trots detta var det ganska varierande kvalitet på de DM:ar som fanns i Borås, möjligen beroende på bristande genomgång av scenariot innan tävlingen. Exempal på detta kan vara användandet av formeln "find the path" som av olika DM:ar tolkades på mycket olika sätt.

Det var lätt att tala med organisatörerna, de var tillgängliga för kommentarer och kritik, något som kanske är unikt bland de konvent som arrangeras i Sverige. Detta borde alla som villorganisera konvent tänka på, att vara mottaglig för kritik. Endast på det sättet kan vi förbättra oss. Stort plus för Boråskonventet i detta avseende, alltså.

En stor miss, var dock att över-DM och scenarioförfattaren inte var samma person, vilket hade varit önskvärt, då detta möjliggör att styra konvents-DM:arna i "äventyrets anda". Det vill säga på det speciella sätt som författaren har tänkt sig att situationer skall spelas och (kanske bara) han/hon har en uppfattning om.

Turneringen avgjordes på ett i förhand bestämt sätt, som i någon mån redovisades för de tävlande. Detta, att i förhand berätta vad som är avgörande för framgång i tävlingen, tycker jag är viktigt då detta ger de tävlande en chans att anpassa sitt spel efter de förutsättningar som gäller just här.

Bedömningssytemet som användes var poängbaserat, något som jag ej kan förlikas med. Dels så blir de individuella DM:arnas poängsättning mycket subjektiv och dels gällande någr mycket "skumma" förutsättningar, t.ex att det lönade sig att ha kvar formler vid äventyrets slut. Att ha gjort av med många formler kan vara en indikation på kreativitet och borde därför ej bestraffas vid en slutbedömning. Tydligen övergavs först detta poängsystem, men då inget alternativ fanns att tilgå så blev resultatlistan identisk med poängställningen ändå.

En eloge till vinnarlaget som med en elegant och okonventionell, om än ur regelsynpunkt nåot dubiös, lösning snabbt klarade av problemet. Nämnas bör också laget som efter rekordtiden 3.5 minuter var ur spel. De återvände direkt till prinsessans far, då hon hade försvunnit, och blev naturligtvis fängslade av den rasande fadern. "Tough luck!".

Som sammanfattning kan sägas att ett trött gäng Dödssillar återvände på måndagen från ett konvent som var bra organiserat, med sympatiska organisatörer, men att dom vid det här laget *döda* sillarna inte var helt nöjda med konventets scenario samt den påföljande bedömningen.

Ovanstående skall läsas i perspektivet att detta är <u>allt</u> negativt som jag kunnat finna, medan mycket possitivt fortfarande är onämnt. Orsaken till att dra upp dessa negativa aspekter är naturligtvis att ge er arrangörer av konvent anledning att tänka över vad ni själva gör rätt och fel, samt att ni skall kunna förändras/utvecklas i en för svenskt rollspel positiv riktning.

*Thomas Bull*

# FIGURMÅLNING

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

Du har köpt en figur som du tycker skulle må bra av att målas. Vad behövs då för att måla den? Först måste man förbereda figuren för målning och då behövs en eller flera filar av finare typ. Med dessa avlägsnar man gjutskägg och linjer efter formskarven. Om man inte har filar kan man (om man är stadig på hand) använda en skarp kniv. När man är klar med detta sätter man fast figuren med t.ex häftmassa på en träkloss så man har något att hålla i då man målar. För att färgen skall sitta bättre och för att det färdiga resultatet skall bli så bra som möjligt bör man grundmåla figuren först. Detta gör man med vit färg (e.dy) och det är viktigt att inte använda för tjock färg, då detaljerna kan försvinna.

När grundfärgen har torkat kan själva målningsarbetet börja. Vilka färger och penslar bör man använda? När det gäller penslar kan t.ex två penslar av storlek '1' och '00' räcka. Har man gott om pengar kan man även skaffa en '0' och '2'. Det viktiga är att de är av någorlunda kvalitet (dåliga penslar tappar håren och de som finns kvar spretar åt alla håll). Färger finns som bekant i 100-tals nyanser, men har man en uppsättning med vit, svart, röd, gul, grön, blå, brun, silver och guld så klarar man sig bra. Vill man ha olika nyanser är det bara att blanda med svart eller vitt (eller någon annan färg beroende av vad man vill ha).

En god regel när man målar är att aldrig lägga för tjockt med färg. Vidare bör man ta de ljusa färgerna först och börja med de detaljer som ligger "närmast" kroppen.

Hur skall man då ta sig an figuren?

ANSIKTET: Börja med att måla vitt där ögonen är. Sätt sedan en mörk prick i varje öga. Blanda till hudfärgen (vitt + lite brunt och en aning rött), måla resten av ansiktet och runt ögonen. Markera gärna kinden, haka och näsrygg med lite ljusare hudfärg. Munnen får inte bli för röd utan blanda hudfärg och rött till en mer dämpad färg.



HÅR, PÄLS, TYG m.m: Här kan man med god effekt använda "highlight"-metoden. Börja måla detaljen (t.ex en veckad mantel) i en färg som är mörkare än den önskade färgen. När denna sedan är torr tar man en ganska kraftig pensel (storlek '1' el '2'), doppar den i en ljusare färg än botten färgen, torkar ur den så bara lite färg finns kvar och målar. Resultatet blir en mörk färg i "djupare" delar och ljusare på högre. Man kan sedan ta en ännu ljusare färg och upprepa proceduren. Effekten man får är en djupverkan, som man inte får med bara en färg.

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

SKÖLDAR: Många sköldar har ett upphöjt märke att måla. Helt släta sköldar ger möjlighet till fantasifulla experiment, om man har tålamod och bra penslar. Uppslagsböckernas heraldikavsnitt kan ge god insperation.

För att färgen skall sitta kvar, då figurerna används i spel, är lackning med matt lack nödvändig. Lite extra jobb, men väl värt besväret.

Det kan inte förnekas att figurmålning kräver tålamod och talang. Med enkla medel kan man dock få fina resultat och ju mer man målar desto mer vana får man. Det viktigaste är; var inte rädd för att experimentera och ge aldrig upp!

*Björn Hellqvist*

ETT NYSS MATAT MURMELDJUR

# ABSTINENS!

De flesta spelare har nog känt när abstinensen sätter in efter en tids speluppehåll. I de flesta fall går det lätt att dämpa känslan. Man kan t.ex ringa en kompis för att sedan besöka dito för en mindre spelsession. När man sedan erövrat ryssland eller fått på nöten av ett mindre antal Zulukrigare så är spel-klådan dämpad för ett tag till. Men jag har upplevt den äkta spelabstinensen. Sedan ett tag tillbaka har jag jobbat på annan ort och efter ett tag så kom den vidriga känslan krypande, abstinens. I början är det inte så farligt, då går känslan att dämpa med en god bok som t.ex Sven Hassels "SS Generalen". Men snart kommer abstinensen tillbaka, snabbare och starkare. Då inträder det stadium där man tycker att det är mycket stimmulerande att putsa regelkunskapen i olika spel. Men när man ältat igenom ett par häften så blir även detta tråkigt. Då försöker man övertyga sin omgivning att det inte är så komplicerade spel man spelar. Men den lilla "intresselåga" som eventuellt tänds släcks snabbt då man visar SL-häftet. Då börjar de genast muttra om bra program på TV eller "Nääe, jag kom just på att jag lovat att mata brossans murmeldjur, jag är hemskt ledsen". Sedan börjar de diskutera senaste avsnittet av "Språka" med en person som de normalt aldrig talar till. Efter detta så börjar man att plugga nya spel och spelar dessa mot sig själv för att lära sig reglerna naturligtvis. Men det sista är då man verkligen uppskattar en seger i "Fire in the East", mot sig själv.

*Paul Padoan*

# LAND SKA MED LAG BYGGAS

Ett problem man förr eller senare råkar ut för i en fantasirollspelskampanj är hur ländernas befolkning är uppbyggd och fördelad. Då jag själv lägger stor vikt vid en realistisk bakgrund till min kampanj, har jag numera en mall att gå efter.

Nu är detta system avpassat för en värld som befinner sig på ungefär samma nivå som Europa på 1100-1300-talen och med ganska få "high-level NPC's" (nivåerna 14 och upp). Dessutom är det utvecklat för Basic D&D men med några få ändringar kan det passa AD&D m.fl. system.

FOLKMÄNGDEN.

Hur mycket folk kan egentligen bo i ett fantasiland? Att gå efter Sveriges 2 invånare/km² kan vara förledande. Det bästa är att ta medeltidens Europa som exempel. I England bodde år 1340 omkring 3,7 miljoner människor, vilket ger en folktäthet på 16 inv./km² som också överensstämmer med Pyrenéiska halvöns- och Tysklands folktäthet. Frankrike och Italien var än mer tät befolkade, ca 32inv./km² . Näst-, syd- och nordeuropa hade år 1330 ca 60 miljoner invånare (20 inv./km²). Som synes kan man ta till ganska ordentligt, men man måste ta hänsyn till naturresurser som föda och vatten. Ett område med dålig jordmån och få vattendrag bör ha färre invånare än ett område med bördiga jordar och många floder. Handel och hantverk är ytterligare faktorer, så ett kargt land med t.ex en guldgruva kan ha många invånare koncentrerade till ett litet område och med hjälp av guldet handla de förnödenheter som inte kan framställas.

VI BOR PÅ LANDET...

Det medeltida europa hade en befolkning som nästan uteslutande bodde utanför städerna. Endast 10% bodde i städer större än 1000 invånare. Nu kanske man vill ha en riktigt stor stad och att då koncentrera en tiondel av ett lands 300 000 invånare kan te sig lite konstigt. För fantasikampanjer kan en andel på 10 till 25% med tonvikten på 20% vara rimlig. Hur stor kan då en stad bli?

STADSLUFT GÖR DIG FRI

Här presenteras ett förslag till hur man ska kunna beräkna hur många städer (och deras storlek) som finns i ett land. Även dessa siffror baseras på 1300-talets Europa. (se tabell 1)

"INTE EN 25:e NIVÅNS TROLLIS NU IGEN !"

Hur många i en fantasivärld är egentligen annat än "normal men" eller "0-level fighters"? Hur många baroner finns det? Hur många Präster kan lägga "cure disease"? på din "were rat"-bitne tjuv? Svaret på dessa frågor och många andra finns i denna artikel. Om man förutsätter att mellan 5 och 10% kan leva i någon av karaktärsklasserna får man en ganska rimlig siffra. Av dessa är ca 50% fighters, 30% Clerics, 15% Thieves och 5% Magic-users. Dessa siffror är endast närmevärden och vill man t.ex ha fler M-U:s så är det bara att ändra proportionerna. Hur många finns det då på varje "level"? En godtagbar metod att få fram detta är att låta det gå två personer på varje person på nivån över deras. EXEMPEL: Det finns 200 1:st level 100 2:nd, 50 3:rd o.s.v i en storstads tjuvgille. Vill man ha en mindre brant kurva kan t.ex proportionen 2.5:1 användas.

TABELL 1

| Stadsstorlek | Invånarantal | % av urbaniserad bef. | Yta (ha) |
|---|---|---|---|
| Jätte | 50 000+ | 1 | 333+ |
| Mycket stor | 25000-50000 | 5 | 167-333 |
| Stor | 10000-25000 | 9 | 67-167 |
| Medelstor | 2000-10000 | 18 | 13-67 |
| Liten | 1000-2000 | 67 | 6.7-13 |

"% av urbaniserad befolkning" anger hur stor andel av stadsborna som bor i respektive storleksklass på stad. EXEMPEL: av 300000 stadsbor, bor 200000 i små städer (100-200 st); 54000 i medelstora städer (5-25 st) och resterande 46000 i 2-4 stora städer (eller en mycket stor).

Hur stor är då staden till ytan? En siffra som stämmer på de flesta medeltida städer är 150 inv./ha (1 ha= 10000 m²) med hjälp av denna siffra kan man enkelt beräkna en stads yta, vilket kan vara till nytta när man skall rita en karta över staden.

För att avrunda denna artikel kan den sammanfattas i följande exempel: Baroneriet Habitation har en yta på 1000 km². Det bor 20 invånare på varje km², vilket ger folkmängden 20 000 invånare. Av dessa bor 20% i städer med fler än 1000 invånare (vid lägre invånarantal än 1000 räknas orten som by istället). Dessa 4000 personer bor i två städer med 1500 resp. 2500 invånare. 10% av Habitations folk har "klass", vilket ger 1000 fighters, 600 clerics, 300 thieves samt 100 magic-users. Den högste fightern har level 10, clericen 9, tjuven 8 och magic-usern en ynkans 7:e nivån.

Av dessa siffror kan man få ut att t.ex. armén inte kan omfatta mer än 500 1:a nivån fighters. Vill man ha ett storkrig blir det att skaffa legoknektar... Vidare finns det ingen cleric som kan använda "raise dead" om nu kriget blev av - och så vidare...

Som synes kan man med lite arbete få en trovärdig uppbyggnad av de länder som spelarnas rollfigurer skall leva i.

---

VIKING — The herring can NUMMER 1987

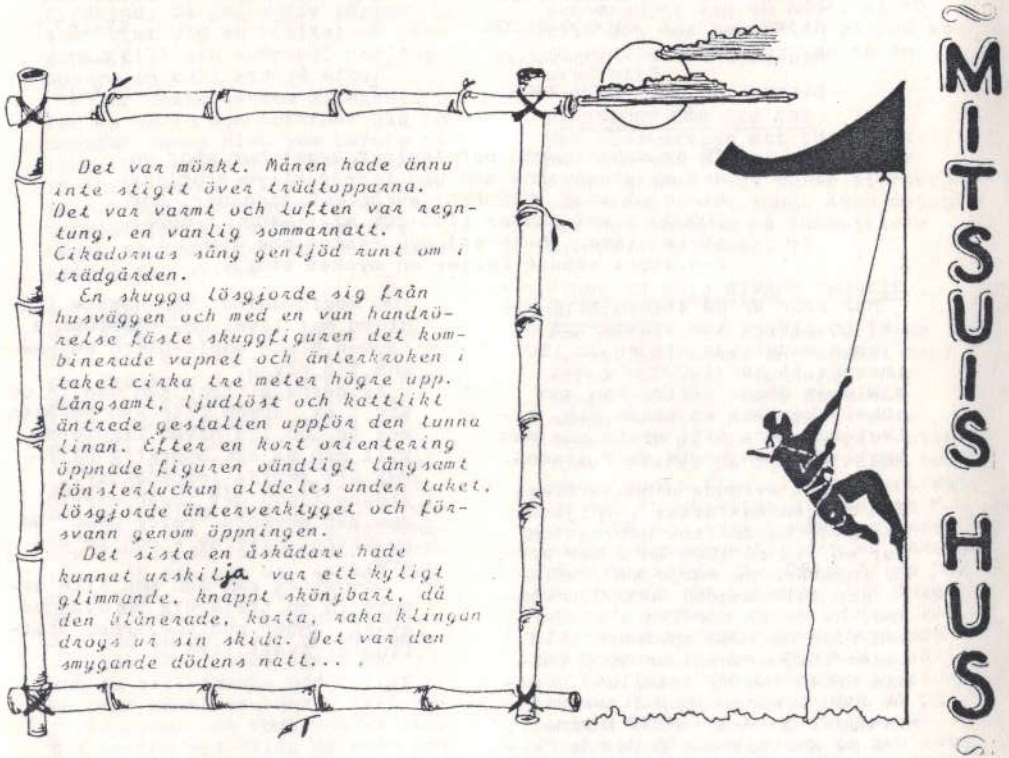
The herring can

## VAD SKA KLUBBTIDNINGEN HETA?

VI HAR FÅTT ETT PAR FÖRSLAG TILL NAMNÄNDRING AV TIDNINGEN. DET ENA ÄR DET VÄNSTRA AV OVANSTÅENDE, ALLTSÅ ETT FÄRDIGRITAT FÖRSLAG, DET ANDRA ÄR NAMNFÖRSLAGET 'VIGILANTE'. DET OVANSTÅENDE HÖGRA ÄR DET NUVARANDE (?!). HAR DU FLER FÖRSLAG, HAR DU NÅGRA SYNPUNKTER? VÄND DIG TILL OSS I "SILLBURKENS" REDAKTION OCH TALA OM VAD DU TYCKER! TACK PÅ FÖRHAND.

Red.

# Soloäventyr för 'ninja', nivå 2-4
av Niklas Stenlåås




*Det var mörkt. Månen hade ännu inte stigit över trädtopparna. Det var varmt och luften var regntung, en vanlig sommarnatt. Cikadornas sång genljöd runt om i trädgården.*

*En skugga lösgjorde sig från husväggen och med en van handrörelse fäste skuggfiguren det kombinerade vapnet och änterkroken i taket cirka tre meter högre upp. Långsamt, ljudlöst och kattlikt äntrade gestalten uppför den tunna linan. Efter en kort orientering öppnade figuren oändligt långsamt fönsterluckan alldeles under taket, lösgjorde änterverktyget och försvann genom öppningen.*

*Det sista en åskådare hade kunnat urskilja var ett kyligt glimmande, knappt skönjbart, då den blänkande, korta, raka klingan drogs ur sin skida. Det var den smygande dödens natt... .*

Bakgrund:

Jiyus yakuzakumi (familj) i Kinosata (ca 200 yakuzor) köper upp vapen på olika håll i provinsen. Vapnen smugglas vidare till rövarhövdingen Kanobia i grannprovinsen Kazura. Kanobia betalar mycket bra för vapenleveranserna som är mycket viktiga för honom. Smugglingen försigår via den lilla byn Busi, belägen ungefär 10 kilometer nordväst om staden Kyonogi, alldeles där Kawashita vägen viker av från kusten.

Jiton (förvaltaren) på Toroshimagodset utanför Busi, Sagawa Haidao, har börjat ana att vapensmuggling till rövarna i Kazura pågår mitt framför näsan på honom och han placerade en man i Busi för att spionera på vapensmugglarna. Denne blev upptäckt och hans kropp hittades en morgon i ett risfält utanför byn. Detta skedde fyra dagar före äventyrets början.

Sagawa beslöt i det läget att sätta en yrkesman på jobbet och vände sig till den ninjaklan som spelarens rollfigur tillhör. Jiyu har dragit öronen åt sig efter rapporterna om Sagawas uppmärksamhet men en sista leverans måste fram den här vägen eftersom Kanobia är i mycket stort behov av vapen och nästan i stånd till vad som helst för att få dem. Jiyus män transporterar vapnen med båt från Kinosata, en resa på flera dygn, lossar dem under natten på stranden sydost om busi och transporterar dem med åsnor upp till en gammal övergiven gränsfästning: Shogashijo-to eller Örnborgen, där Kanobias män skall inspektera varorna innan köpet går igenom.

Redan när affärerna med Kanobia började placerade Jiyu ut en spion i Busi. Mitsui, en kunoichi (kvinnlig ninja) i Jiyus tjänst som i hemlighet mördade världshusvärden i Busi, brännde ner det gamla värdshuset och charmade Sagawa som gav henne tillstånd att uppföra och driva ett nytt värdshus. Sagawa är mycket förtjust i Mitsui och misstänker inte alls hennes inblandning i smugglingshistorien. Det är alltså från värdshuset i Busi som hela smugglingen koordineras.

Uppdraget:

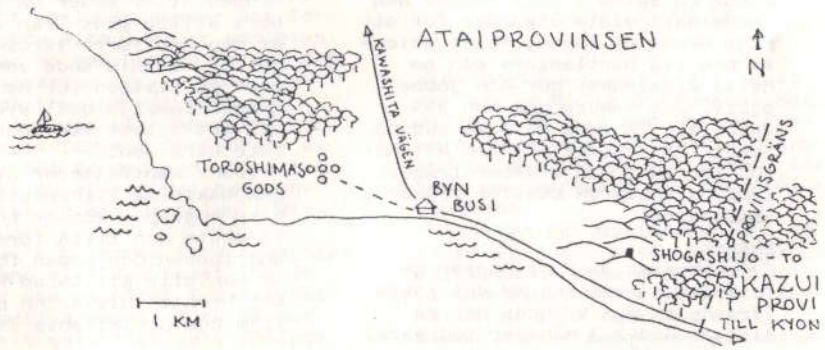
Ninjan (spelarens rollfigur) kommer att instrueras av sin chunin (mellanhanden mellan familjeöverhuvudet - jonin - och spelarens rollfigur - genin) att inte under några omständigheter ta kontakt med Sagawa (detta skulle ju f.ö. innebära att han/hon blir avslöjad som ninja).

Uppdraget är att avslöja hur smugglingen fungerar och att sä stopp för den. Det kan ske genc att t.ex. mörda Mitsui (som koc dinerar alltihop), mörda Harada Ino - Kanobias sändebud, avslöj Mitsuis verksamhet och platsen för leveransen *utan att ta personlig kontakt med Sagawa* och i tid för att han skall hinna ingripa eller förstöra själva vapenlagret i Shogashijo-to. Låt spelaren själv fundera ut hur det bäst åstadkoms.

Informera spelaren om att det kan vara mycket farligt att ställa frågor till fel personer.

Busi:

Ett sätt att orientera sig om förhållandena i Busi är att ställa försiktiga frågor till i vånarna i byn. Följande tabell kan användas som hjälp att ta fram information. Slå en moralkontroll (DMG sid. 67) för var och en som tillfrågas eftersom folk i allmänhet är ganska rädd för att prata brevid mun. Ändra på chanserna för att klara av moralkontrollen lite grand för förstärkta övertalningsförsök i form av pengar eller hot.



INFORMATIONSTABELL FÖR BYN BUSI (2d6).

2. Yakusa från Mitsuis hus: "Jag vet ingenting!" Går raka vägen till Mitsui och anger spelaren.
3. Ronin på genomresa. Tar illa upp om han blir mutad eller hotad. (AC9, MV12", Samurai lvl 2, NoA 3/2, D 1-10+1, SA kiai.), bär ingen rustning och är beväpnad med katana.
4. En av Sagawas samuraier: "Vem är du som snokar omkring här i byn? Dig känner jag inte igen!" (AC10, MV12", Samurai lvl 1, NoA 3/2, D 1-10+1/1-8+1, SA kiai.), Beväpnad med daisho (katana & wakizashi), bär ingen rustning.
5. En bybo: "Sagawa Haidao är en reguljär kund i Mitsuis hus!"
6. Bybo: "Värdshuset är inte bra sedan den gamle ägaren dog. Många främlingar besöker det men få bybor går dit."
7. Ge spelaren någon oviktig information eller som det passar för stunden.
8. Hantverkare från Busi: "Det nerbrunna huset i utkanten av byn är det gamla värdshuset. Det brann ner och ägaren och hans familj omkom. Det var onda andars verk. Gå inte nära ruinerna nattetid."
9. Bybo: "Det händer konstiga saker i Mitsuis hus. Jag har sett smygande figurer komma och gå nattetid."
10. Bybo: "Det finns spöken och onda andar vid Shogashito-To (det gamla Örnfästet)."
11. Åldring från Busi: "När den gamle värdshusvärden mördades såg jag mördaren, jag såg det i hans ögon. Han arbetar i Mitsuis hus. Han är inte från Busi." Hans sondotter: "Tyst farfar, det är farligt att prata om sådant."
12. Körsvenn från Kyonogi: "Jag såg ljus vid Örnfästet och en båt som låg i bukten. De verkade lasta av något." (Endast dag 3 och senare).

Om Mitsui får reda på att det finns en spion i Busi kommer hon omedelbart vidta åtgärder för att röja denne ur vägen. Först skickar hon två hantlangare och om detta misslyckas gör hon jobbet själv. Som Yakuza har hon 36% chans att få reda på just sådana saker ("investigate") som att någon går runt och ställer frågor. 100% om spelaren ställer frågor i värdshuset.

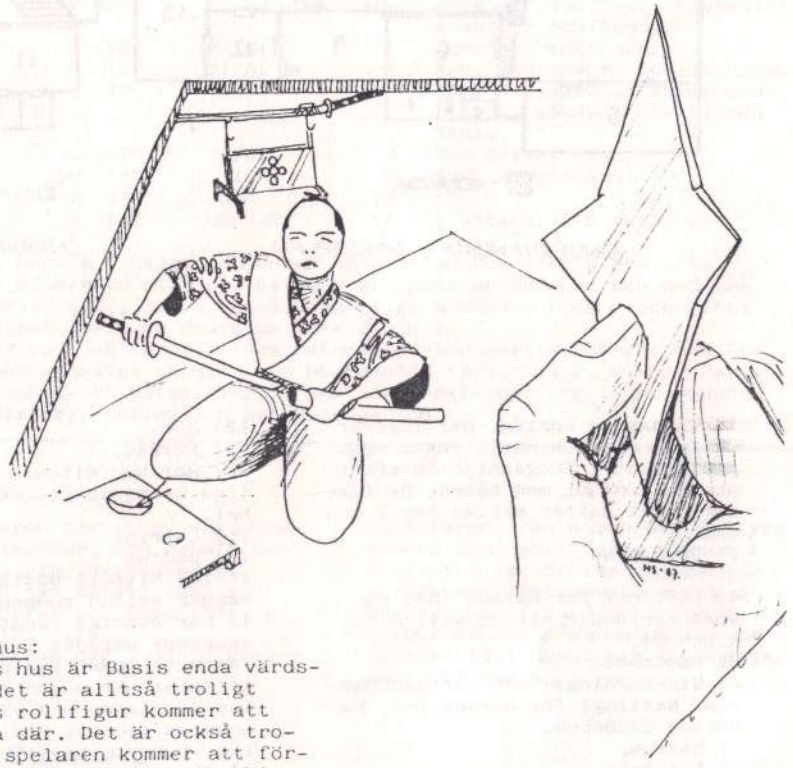
Ruinen:

I utkanten av Busi ligger de förkolnade resterna av det gamla värdshuset som brändes ner på Mitsuis order 3 månader tidigare. Den som närmar sig ruinen i skymningen eller under natten kan höra stilla gråt från ruinen. Det är den den förre värdshusvärdens dotter, Toshis ande som dröjt sig kvar på platsen för hennes och hennes familjs död. Byborna vet att det spökar vid ruinen och går inte nära den.

Toshi manifesterar sig som en genomskinlig flickgestalt. Om hon blir angripen kommer hon att sluta gråta och titta förebrående på angriparen och sedan försvinna. Om hon blir tilltalad kommer hon att berätta historien om sin familjs öde och Mitsuis skuld. Om



spelaren svär på att hämnas kommer hon att skänka honom/henne en vacker, overklig transparent blomma med fem svagt vita blad. Var gång ett plad plockas dofta blomman underbart och helar 2-8 skador.

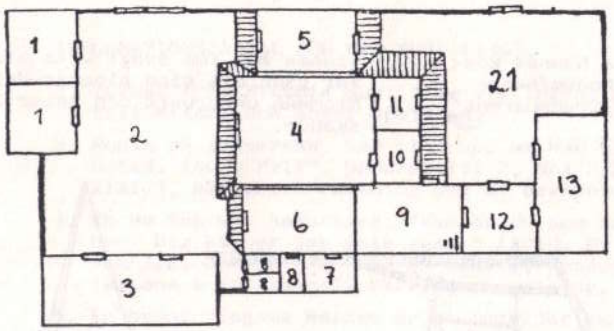


Mitsuis hus:

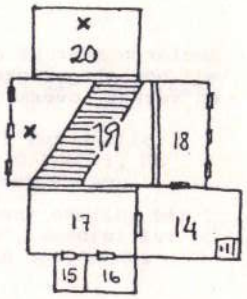
Mitsuis hus är Busis enda värdshus och det är alltså troligt spelarens rollfigur kommer att övernatta där. Det är också troligt att spelaren kommer att försöka mörda Mitsui eller Kanobias sändebud om han/hon kommer på hur smugglarhärvan hänger ihop. Det är också troligt att spelaren kommer avslöja sig som spion och bli utsatt för ett mordförsök av Mitsui. Det är med andra ord troligt att en viktig del av äventyret kommer att utspelas i Mitsuis hus.

Mitsui och hennes fyra medhjälpare finns alltid i huset (om de inte är ute på något i äventyret oförutsett ärende). Tänk på hur de på ett naturligt sätt fullgör sina dagliga uppgifter i huset för att skapa en intressant spel miljö. Yoshiuij och Motome fungerar som kock och stallskötare och Seishi, Kihei och Mitsui tar hand om, serverar och underhåller gästerna.

Ett typiskt mottagande kan se ut på följande sätt: En besökare får byta ut sina skor mot tabi (trätofflor) och blir sedan serverad te i en välkomstritual. Sedan följer bad varefter besök-




UNDERVÅNING O. GÅRDSPLAN




ÖVERVÅNING

1) Tjänarnas bostad. Här logerar de fyra män som skall vakta smuggelgodset i Shogashijo-to efter att det anlänt med båten. De lämnar huset natten mellan dag 2 och dag 3.
2) Gårdsplan.
3) Stall.
4) Nattlogi för Harada Inos eskort (anländer natten mellan dag 4 och 5).
5) Gästrum.
6) Utskänknings- och mottagningsrum. Nattlogi för Harada Ino, Kanobias sändebud.
7) Badrum.
8) Latriner.
9) Här bor Mitsuis båda manliga medhjälpare Yoshiuij och Motome.
10) Gästrum. Här bor en shukenja från norra Atai. Han är obeväpnad och använder sin kampkonst endast i nödvärn.
11) Gästrum. Här bor en köpman. Om spelaren bryter sig in hit under natten kryper mannen förtvivlat ihop i ett hörn och erbjuder alla sina pengar för att få leva. Han har 200 tael.
12) Kök.
13) Förråd.
14) Här bor Mitsuis båda kvinnliga medhjälpare: Seishi och Kihei.
15) Latrin.
16) Badrum
17-19) Mitsuis bostad. Skjutbara väggar mellan rummen. Rum 18 och 19 har stadiga fönsterluckor. Det skuggade området i rum 19 är Uguisi-bari (näktergalsgolv) som gnisslar när någon går på det. Om man går längs med väggen kan man undvika ljudet. Vid krysset i rum 19 har Mitsui "bäddat gubbe" på en sovmatta för att lura en eventuell lönnmördare.
20) Mitsuis sovrum. Det finns en skjutbar vägg till rum 19. Mitsui har sin ninja-to fäst under ett bord i rummet och några äggskalsgranater nära till hands. Vid krysset är hennes tatami (sovmatta).
21) Bakgård. Här finns husets vakthund. Om en inkräktare rör sig oförsiktigt i närheten av platsen, börjar hunden skälla.

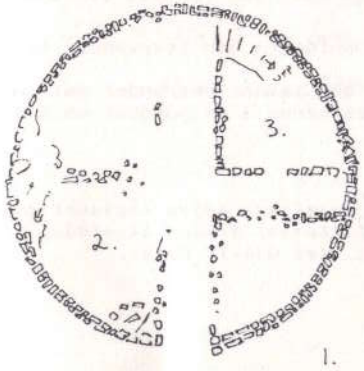
| Person: | AC: | MV: | Lvl/Class: | HP: | |
|---|---|---|---|---|---|
| Mitsui | 6 | 12" | Y5/N4 | 16 | Använder Ninja-to, Äggskalsgranater och Tanto. |
| Yoshiuij | 9 | 12" | B2/N1 | 11 | Använder Wakizashi. |
| Motome | 7 | 12" | Y1/N1 | 3 | Anv. shortsword och crossbow. |
| Seishi | 8 | 12" | Y2/N1 | 6 | Anv. Metsubishi, spike shurikens (gömda i håret) och Tanto. |
| Kihei | 10 | 12" | Y1/N1 | 4 | Som Seishi ovan. |
| Budbäraren | 10 | 12" | Y1 | 5 | Anv. shortsword. |
| Shukenjan | 7 | 12" | Sh4 | 13 | * |
| Hunden | 6 | 12" | HD 2+2 | 11 | 1 attack, 2-8 skador. |

Mitsui och hennes 4 ninjor använder kampstilen Den svarta panterns språng. En mjuk/hård stil som betonar kroppens användande och med lås som huvudmetod (AC7, NoA 2, D1-6). Samtliga använder Lock 1 och Vital Area 1, Mitsui använder dessutom Lock 2 och 3.
*) Använder en mjuk kampstil som betonar användandet av händer och fötter och med känsliga punkter som huvudmetod (AC5, NoA 2, D1-6). Han använder Push 1 och Vital Area 1. Han har formlerna Cure light wounds x2, Know history, Deflection och Hold person.

aren besökaren får en av värdshusets sidenkimonoar, han egna kläder tvättas och lägges undan. Stora vapen typ katana lämnas innanför dörren och bärs inte inomhus.

Natten mellan dag 2 och 3 kommer budbäraren från båten och de fyra männen som skall vakta vapnen i örnfästet (se örnfästet) lämnar värdshuset tillsammans med budbäraren och fyra åsnor. Dag 4 kommer Kanobias sändebud (se örnfästet) till huset och övernattar där till dag 5.

Örnfästet Shogasijo-to:




1. Harada inos (Kanobias sändebud) och hans eskorts lägerplats (natten mellan dag 3 och 4).
2. Vakternas från Mitsuis hus lägerplats (fr.o.m. dag 2).
3. Vapengömman.

Övervåning: Denna är igenrasad.

Örnfästet är en öde ruin av en en gång viktig gränsfästning, belägen drygt en kilometer från Busi. Nu använder Jiyus smugglare ruinen som tillhåll. Normalt är ruinen obevakad men fr.o.m. natten mellan dag 2 och 3 då smuggelgodset anländer (se tabellen nedan över händelseförloppet) håller Mitsuis män vakt där. Om spelaren kommer till platsen tidigare kan han/hon se spår av en lägereld kanske några veckor gammal.

På kvällen dag 3 anländer Kanobias sändebud och hans eskort till Örnnästet för att inspektera leveransen. De övernattar här och fortsätter nästa dag till Mitsuis hus för att avsluta affären. Sändebudet medför en köpesumma på 300 ch'ien.

Dag 5 hämtar Kanobias sändebud varorna vid Örnfästet och återvänder till Kazuraprovinsen och Mitsuis män återvänder till värdshuset.

Vapenleveransen består av 20 katanor, 200 kortsvärd, 100 kortbågar, 2000 pilar och 100 spjut.

Örnfästet

| | AC | MV | lvl/class | HP | Vapen |
|---|---|---|---|---|---|
| Vakter 1 | 10 | 12" | 0 | 4 | Shortsword |
| 2 | 10 | 12" | 0 | 3 | Shortsword |
| 3 | 9 | 12" | 0 | 5 | Club |
| Chef | 7 | 12" | Y3 | 11 | Shortsword |
| Kanobias sändebud | 9 | 12" | R4 | 35 | Katana |
| Eskort 1 | 10 | 12" | B1 | 10 | Shortsword |
| 2 | 8 | 12" | B1 | 4 | Kama |

Händelseförlopp

Dag -3 Sagawa Haidaos spion hittas mördad i risfältet.

1 Spelarens rollfigur kommer till Busi.

2 Natten mellan dag 2 och 3, smugglarnas båt från Kinosata anländer till stranden 1 km sydost om Busi (utom synhåll), varorna transporteras till Örnfästet och en budbärare anländer till Mitsuis hus. Om spelaren övernattar på värdshuset hör han/hon någon komma mitt i natten.

3 Sagawa Haidao värdshuset under kvällen/natten.

4 Kanobias sändebud kommer till Mitsuis hus för att avsluta affären och övernattar där.

5 Kanobias män hämtar varorna i Örnfästet och återvänder till Kazuraprovinsen.
Mitsui städar upp i värdshuset och lämnar det under natten.
Fartyget från Kinosata väntar på henne 5 km nordöst om Busi.

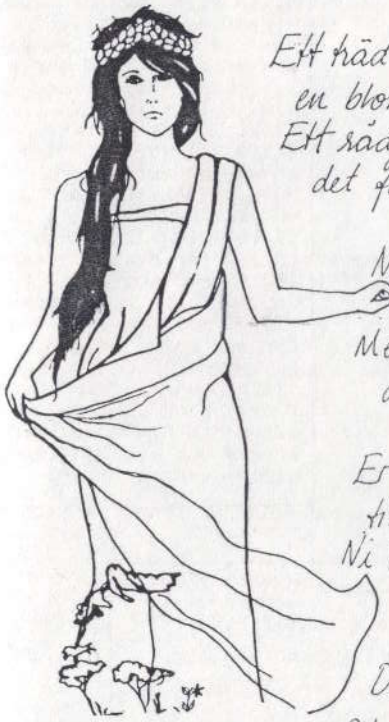
*Frågor eller funderingar rörande äventyret tages tacksamt emot av redaktionen eller av modulförfattaren; Niklas Stenläås, Jakthornsgatan 4, 654 70 Karlstad, tel 054-13 03 83.*



Skrivet till avslutning av spelat AD&D-äventyr, av Veronicas karaktär, Ranger/Druid (1/1).

## Bröllopsceremoni

Stjärnorna vindra med ensam glans
de tändas och slockna allena
Försvinner från himlen som aldrig de fanns
mer måste väl liv för oss mena.



Ett träd skjuter skott, ger oss skydd, blir en sko
en blomma ger mat åt små kryp
Ett rådjur är vackert, det är mer än nog
det finns mening för var sort och typ.

Ni föddes av fäder och mödrar i strid
förstörelsen rådde som makt
Men freden och glädjen har också sin ti
de kommer och går är det sagt.

En tid av sorger och gråt är förbi
tillsammans, som ett ska ni vandra
Ni älskar varann, och så ska det förbli
er glädje ni delar med andra.

Det band som vi binder är gjort av natu
av natur är er kärlek väl vaktad
Var ömma och vänliga mot väter och dj
denna handling blir aldrig föraktad.

Llorinelle Yenyah, år 5038
Goldfields 15



15/7-1986

# Trollkarlens Skattkammare

**Eagelsight** (Divination) AD&D

Lvl:1

Range:10"+10"/lvl

Duration: 1 round/lvl

Area of effect: one creature

Componens: V,M

Casting time: 1 seg.

Saving throw: none

Denna formel ger Magic-usern möjlighet att se varelser eller saker på väldigt långt håll som om de bara vore ett par fot bort. Komponenterna som behövs är en liten glaslins.

*Thomas Bull*

**Vigels magic balls**

Detta är en magisk kula, oftast av kristall eller glas, som när man kastar dem exploderar de och ger 1-6 skador av antingen eld, köld eller elektricitet. De av eld är röda, de av köld är blåa och de av elektricitet är gula. De exploderar i en sfär med en radie av 15 fot och alla innom sfären får skador. "saveing throw" mot spell (= kasta sig ur sprängsfären e.dy.) och klarar man det får man halva skador. Kulorna är stora som golfbollar och man kan kasta flera på en gång med samma "to hit"-slag. Observera att eld och köld negerar varandra.

*G. Herring*

**Eageleyes kattlika smidighet** (Alteration) AD&D

Lvl:1 — Components: V,S,M

Range: touch — Casting time: 10 min.

Duration: 1 hour/lvl — Saving throw: none

Area of effect: one creature

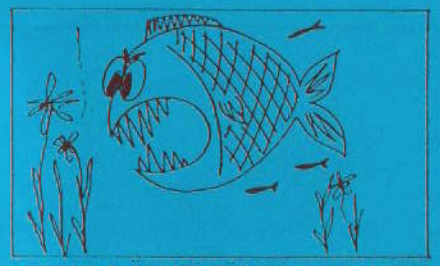
När man lägger denna formel på en varelse så ökar man dess smidighet (dex) med ett antal poäng. Det antal poäng som karaktären erhåller beror på karaktärens klass och står under de restrektioner som karaktären har vad det gäller ras och ålder. Komponenterna till formeln är några hårstrån från ett smidigt djur, t.ex från en katt eller den trädlevande apan.

| Klass: | Poängökning: |
|---|---|
| Cavalier | 1-3 |
| Cleric | 1-8 |
| Fighter | 2-5 |
| Magic-user | 1-6 |
| Thief | 1-4 |

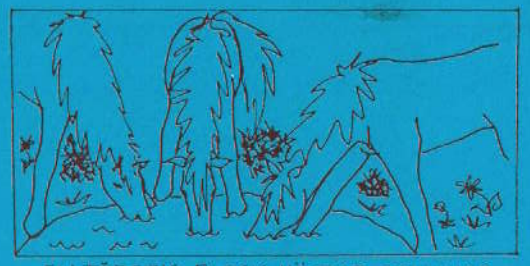
*Bo Johnson*



# DÖDSSILLENS ÄVENTYR (NR 4?)



VATTEN SLÄCKER TÖRSTEN OCH VATTEN FINNS DET JU GOTT OM I DÖDSSILLENS DAMM, MEN DEN LILLE SNIKNE KRABATEN SOM BOR I DAMMEN ÄR INTE SPECIELLT GIVMILD TILL SIN NATUR . . . . .

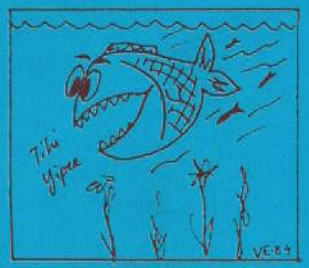


EN TÖRSTIG FLOCK HÄSTAR STANNAR TILL VID DAMMEN FÖR ATT DRICKA . . .

DÖDSSILLEN FÖRSÖKER KÖRA BORT DE INKRÄKTANDE KRÄKEN . . . . MEN FÖRGÄVES, DE ÄR FÖR MÅNGA. HAN TÄNKER LITE OCH KOMMER STRAX PÅ ATT HAN HAR ETT VAPEN ATT TA TILL.

HAN SIMMAR NER I SIN HÅLA, TAR FRAM TROLLKARLENS RULLE OCH LÄSER DEN MAGISKA FORMEL SOM STÅR SKRIVEN DÄRPÅ — JORDBÄVNING!!

oj oj oj!



MARKEN DÅNAR OCH SKAKAR OCH BÖRJAR KNAKA, RUNT DAMMEN BILDAS STORA SPRICKOR SOM HÄSTARNA FALLER NER I OCH DÖDSSILLEN FLINAR FÖRNÖJSAMT (Fwiss, Fwiss). UT FRÅN DAMMEN HAR OXÅ BILDATS EN VÄG UT I VÄRLDEN OCH SILLEN ÅVGER ETT BLÅDJETJUT OCH RUSTAR SIG SNABBT FÖR NYA ÄVENTYR.