

Rollspelstidningen

Legend

Nr 8

December 1987

I detta nummer finns följande

CoC-äventyr, Den blödande feischen: 3

Stort D&D-äventyr, Gyllene Överfall

Paranoia äventyr, Shoot-U-Ded

Gammarauders

Väder & Vind

Axis & Allies

Konvent

Nyheter

Tomtar

PROLOG

Du håller just nu i din hand det åttonde numret av rollspelstidningen LEGEND och som vanligt utkommer den i tid och innehållande mängder av godsaker.

Denna tidning är främst till för dig som spelar D&D, men tidningen innehåller mycket annat, t ex CoC kampanjen som avslutas i detta nummer och ett Paranoia-äventyr.

Som utlovat innehåller tidningen ett stort D&D-äventyr och det kommer den även att fortsätta innehålla.

Nästa nummer kommer troligtvis att innehålla följande:

- *Ett MERP-äventyr
- *Självklart innehåller det ett D&D-äventyr
- *Kanske ett litet Traveller äventyr
- *Recensioner om brädspel
- *Som vanligt de senaste nyheterna
- *Artiklar
- *Och vad mer som dyker upp i brevlådan

Fortsätt att skicka in material till tidningen för vi kan alltid lagra upp dem och du vet väl att införda bidrag belönas med *minst* ett gratis exemplar av tidningen. Glöm inte att skicka med namn, adress och helst telefonnummer också. Bidragen får vara vad som helst mellan himmel och jord, bara de berör spel.

Medhjälpare till detta nummer:

*John Berglund, Mikael Börjesson
Håkan Carlström, Anders Gislèn
Klas Gustafsson, Andreas Karlsson*

INNEHÅLL

| | |
|---|----|
| Prolog | 3 |
| D&D-äventyr; <i>Gyllene Överfall</i> | 4 |
| Tomtar | 15 |
| Väder & Vind | 16 |
| Paranoia-äventyr; <i>Shoot-u-Ded</i> | 18 |
| Konvent | 22 |
| Recension; <i>Gammarauders</i> | 22 |
| Recension; <i>Axis & Allies</i> | 23 |
| CoC-äventyr; <i>Den blödande fetischen: 3</i> | 24 |
| Nyheter | 30 |

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 år och då ingår porto.

Förfrågning om annonser och övrigt ställes till Mikael Palo och dit skickas även all material.

Ansvarig utgivare

Mikael Palo
Glasmästaregatan 21-135
412 62 GÖTEBORG

Nästa nummer av Legend utkommer i mitten av Februari månad.





DUNGEONS & DRAGONS®

Äventyr för D&D-Expert

GYLLENE ÖVERFALL

BAKGRUND

Söder om guldöknen reser sig de himmelshöga guldbergen. Enda sättet att passera dessa berg är via guldporten som är en smal ravin som sträcker sig drygt fyra kilometer rakt igenom guldbergen. Via detta pass går det en gammal, stenlagd väg och via denna väg transporteras mängder av handelsvaror till och från ökenstaden Sudurs. Äventyret utspelar sig i dessa trakter.

Historia

Guldportens karaktär och läge, som är långt från städer, medför att platsen är idealisk för att överfalla de rika och ofta förekommande handelskaravanerna som passerar ravinerna.

För många år sedan var överfall i och dess närheten av guldporten ett stort problem, men för drygt fyrtio år sedan enades handelsmännen i Sudurs hur de skulle lösa problemet. Lösningen var enkel, men ganska dyrbar eftersom man anlade en befästning i själva ravinerna. Soldaterna och deras befäl betalades genom att de tog tull av de passerande karavanerna.

Tiden gick och efter drygt tio år hade man lyckas bli kvitt alla rövare och banditer i området. Efter detta följde några år utan att några som helst överfall i området. Handelsmännen som hade knorrat över tullen som man var tvingad att betala för att passera ravinerna började

nu mera högljutt att påpeka att befästningen inte längre behövdes.

För tjugotre år sedan upplöstes vaktstyrkan efter att handelsmännen i Sudurs hade bestämt detta. Området fortsatte att vara lugnt även efter att vaktstyrkan hade upplöst, fast några enstaka överfall hände.

Senaste tiden

Under de senaste tre månaderna har fem av de fjorton handelskaravanerna som passerat guldporten blivit överfallna. Fyra av karavanerna var på väg från Sudurs och en var på väg mot Sudurs.

Överlevande vittnen berättar att det var trommer och människor som överföll karavanerna.

Vem ligger bakom

Ragnvald Björnstjärna, en gammal pirat med hemmahamn i staden Kladra träffade för ett halvår sedan en handelsman vid namn Rolan Ivgar. Denne Rolan från Sudurs hade förlorat alla sina pengar, efter det att hans inköpta boskapsdjur, som var på väg att föras från Felandra till Sudurs, hade blivit uppätta av orcher tillhörande en mindre stam.

Rolan berättade för Ragnvald om de rika handelskaravanerna som passerar norr

om Kladra och föreslog för denne att han skulle sluta som pirat och istället tillsammans med honom skulle de bli rika rövare.

För Ragnvald föreslog Rolan att de skulle överfalla handelskaravanerna i guldporten och i dess närhet skulle de bygga upp ett trevligt fäste. Efter mycket forskande fann Ragnvald och Rolan den gamla befästningen som låg i ravinerna och som förr i tiden användes för att hindra rövare att anfälla karavanerna. De tyckte emellertid att befästningen var alldeles för liten och nergången för att passa som anständig bostad. Norrut drygt två mil ifrån guldporten och bara tre kilometer väster om karavanvägen ligger det en hög bergsklippa som reser sig drygt 30 meter ovanför den närmsta omgivande öknen. På toppen av klippan låg det en gammal och övergiven gård. Gården rustades upp och en korghiss installerades för att man skulle slippa gå i de tröttsamma traporna som leder upp till toppen av klippan.

Femton av Ragnvalds trognaste pirater följde med honom, medan hans son Ilgur övertog ledarskapet för hans två piratskepp. Rolan lejde två dussin rövare i Sudurs och senare träffade de på fjorton trommer i utkanten av Kladra och även dessa lejdes.

Organisationen

Rolan och Ragnvald organiserade på följande sätt:

På klippan finns följande personer

Rolan
Ragnvald
Tolv av Ragnvalds pirater
Åtta rövare
En hippogrip

I befästningen finns följande personer

Tre av Ragnvalds pirater
Resten av rövarna
Alla trommer
En hippogrip

Taktiken

Hippogriperna, som köptes dyrt, används tillsammans med en ryttare för att spana på annalkande karavaner. Anser Rolan och Ragnvald att en karavan är värd att överfallas (få vakter och förhoppningsvis

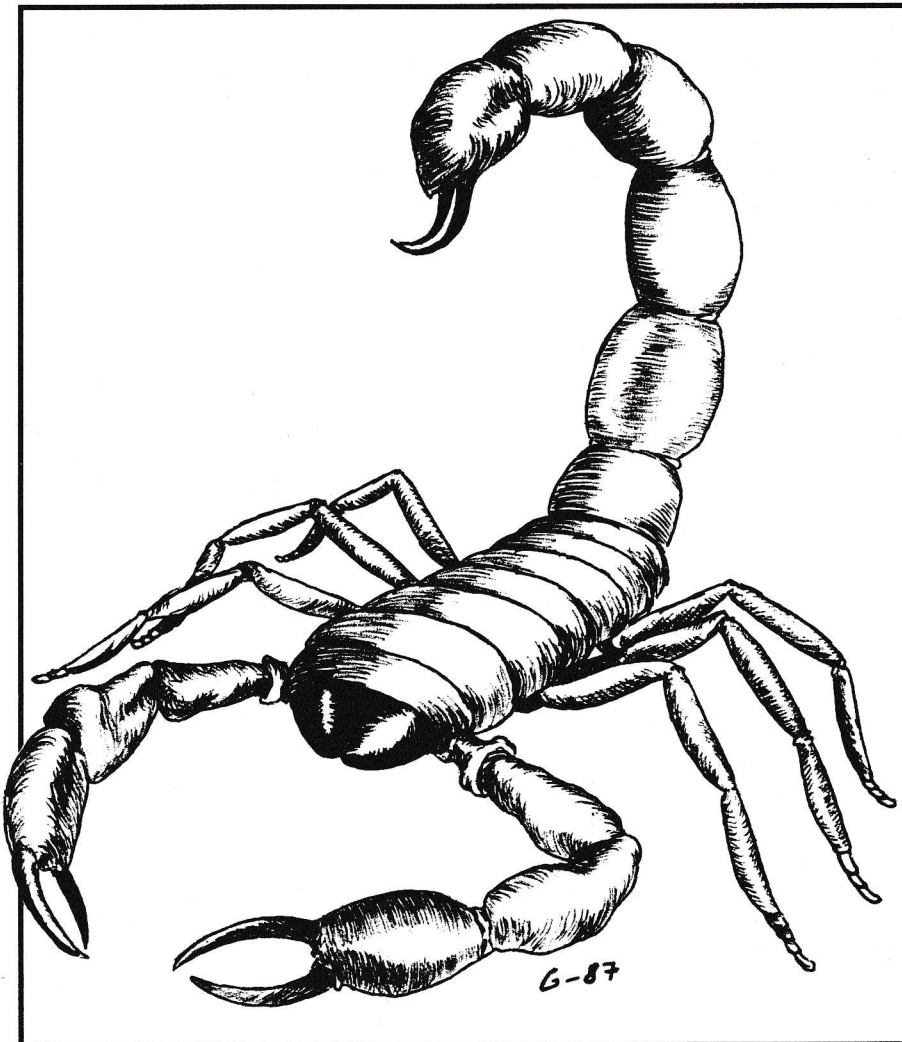
en värdefull last) då meddelas Ylgar i befästningen att göra sig redo för ett överfall.

Själva överfallet går till så att trommerna ställer sig i själva ravinen på en plats där ravinen är väldigt smal (cirka 20 meters bred). Människorna ställer sig uppe på ravinens kanter och är där beredda med sina missilvapen. Ylgar som leder själva överfallen står uppe på ena ravinskanten. Alla håller sig dolda bakom stenblock tills Ylgar skriker order om attack. Då använder sig människorna av sina missilvapen och beskjuiter dragdjur och vakter som inte flyr. Efter första pilregnet stormar trommerna fram och slår ner de försvarare som finns kvar.

Uppdelning

Större delen av bytena förs en gång i månaden till staden Kladra, där de säljs.

En del av bytena behålls och pryder huset uppe på klippan.



INLEDNINGAR

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

1) Rånade i ett bakhåll

Av någon anledning är SF på väg att passera guldporten och där råkar de ut för ett överfall.

En ryttare på en hippogrip är som vanligt ute och spanar över området och lämpliga mål att överfalla. Ryttaren flyger med hippogripen väldigt högt och troligtvis lär SF inte ens lägga märke till dem.

Ryttaren rapporterar till Rolan och Ragnvald att några personer är på väg mot ravinen. Eftersom det har gått drygt två veckor sedan någon passerade ravinen, så bestämmer de sig för att råna dessa vandrare. En soldat flyger med hippogripen bort till ravinen och meddelar Ylgar att denna skall överfall några van-

drare som snart kommer att nå ravinen.

Överfallet kommer att gå till på vanligt sätt. Trommerna kommer att befinna sig nere i ravinen och människorna uppe på sidorna. SF kommer att plötsligt lägga märke till 18 människor som står uppe på ravinens kant, som är tio meter höga och dessa siktar på dem med sina missilvapen. Framifrån kommer elva trommer på en linje att avancera med dragna vapen.

SF bör lyda Ylgars uppmaning att de skall ge sig och sträcka upp sina händer. Lyder inte SF eller gör oförsiktiga rörelser kommer de genast att beskjuutas av de utspridda människorna och därefter kommer trommerna att gladeligen kasta sig in i striden alltmedans människorna fortsätter att beskjuta lämpliga mål.

Förhoppningsvis kommer SF att inse att motstånd är meningslöst (SF får ej vara så kraftfulla att de har en chans och om så är fallet får du utöka antalet motståndare och även sätta in magiker bland rånarna) och därefter kommer de att ge upp. Trommerna kommer att plocka allt som SF har med sig och därefter kommer de ge SF fem minuter på sig att springa iväg i riktningen mot öknen.

Utan någon utrustning kommer nog SF att inse att det är bäst att följa vägen och hoppas träffa på vänligt folk. SF kan ju redan nu försöka återfå sina saker och hämnas, men det är ytterst riskabelt.

Själva färden i öknen innan de träffar på några människor kan bli väldigt besvärlig eftersom mat, vatten och vapen saknas. I lämplig tid kan de träffa på tex en nomadstam som kommer att hjälpa dem, men före det kan de ha råkat ut för både jätteskorpioner och andra otrevligheter i öknen.

Jätteskorpion, 1: PK 2; LT 4*; lp 18; F 45m (15m); AA 2 Klor & 1 Gadd; S 1t10/1t10 eller 1t4+gift; RS K2; SM 11; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 125; Om en av klorna träffar får gaddens träffslag en fördel +2. Den som träffas av gadden måste klara sitt räddningsslag mot gift eller dö.

Efter att ha vilat upp sig hos nomadstammen kommer SF troligtvis att vilja ha tillbaka sina saker som nu finns i gården på bergsklippan.

2) Gralds uppdrag

Grald Inning som är en rik köpman bosatt i Sudurs är fruktansvärt distraherad beroende på att hans två senaste karavaner har under den senaste tiden blivit överfallna i guldporten när de har varit på väg mot Tulsa. Bägge transporterna har haft en dyrbar last av kryddor som har importerats från norr.

Grald tror att det kan vara hans stora handelsrival Jolm Gallvar, som ligger bakom de två överfallen.

Du som spelare vet att Jolm inte ligger bakom överfallen, men detta att Grald tror att det är Jolm kan ge äventyret andra dimensioner än vad som finns nedskrivet. Ett exempel är att SF börjar en undersökning i staden Sudurs om Jolm och hans möjliga inblandning i överfallen. För att spela äventyret med en liknande början innebär det att du som spelare får förbereda detta.

Om två veckor kommer Grald att sända iväg nästa dyrbara kryddtransport och för att hindra att även denna blir överfallen och rånad tar han kontakt med några personer som han tror är kapabla att lösa detta problem. Valet faller på SF.

Gralds son Erik kommer att uppsöka spelarfigurerna och för dessa kommer han att berätta att hans far behöver hjälp med att lösa ett svårt problem angående de många överfallen på karavanerna som passerar guldporten. SF blir inbjudna till Gralds ståtliga hus för att diskutera detta med Gral själv.

I huset tas SF värdigt emot och efter en utsökt middag, bestående av stekt kyckling och mängder av delikata tillbehör, berättar Grald om sina problem för SF.

Jag har hört att ni bör vara kapabla att lösa ett stort problem som jag har och självklart väntar en rik belöning om ni klarar av att lösa detta problem.

Problemet är att mina två senaste transporter till Tulsa har blivit överfallna och rånade i guldporten. Bägge transporterna har bestått av två vagnar med en stor last av dyrbara kryddor. Första gången var för nio veckor sedan och det var åtta anställda vakter. Andra gången var för fem veckor sedan och då hade jag hyrt femton vakter, men även denna gång överfölls transporten.

De flesta anställda lyckades fly och de berättade följande om överfallen som var identiska:

Vid den smalaste platsen, som är cirka 20 meter bred, överröstes karavanen plötsligt av en mängd pilar och därefter kom det mängder av trommer stormade mot oss framifrån. Fleral flydde bakåt och de som stannade kvar fälldes snabbt av pilar som sköts av de människor som stod uppe på kanterna av ravinen.

Frånsett dessa två karavaner, där mina vagnar ingick, har ytterligare tre karavaner överfallits under de senaste tre månaderna och det verkar vara samma band av människor och trommer som har överfallit.

Under de senaste tre månaderna har tio karavaner passerat guldporten och jag misstänker att det är min handelsrival Jolm Gallvar som ligger bakom överfallen. Hans tre transporter har ej blivit överfallna, men andra bevis har jag ej.

Om två veckor tänker jag sända iväg ytterligare en transport, men innan dess vill jag att ni tar reda på vem som ligger bakom överfallen och sätter ett stopp för dessa. Jag personligen erbjuder 3000 guldpenningar och jag tror att flera andra köpmän som har råkat ut för dessa överfall kommer att ge er generösa gåvor.

Om SF frågar om något, så kommer Grald självklart att svara på dessa frågor om han kan.



INFORMATION

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

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

Formler (listade per grad).

Utrustning och övrigt.

TIPKO

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

-Minsta träffslaget för träff = TIPKO-PK.

-Bästa PK som kan träffas = TIPKO-träffslaget.

Gruppens moral

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

ÄVENTYRETS HANDLING

Här nedan beskrivs äventyrets handling och händelseförlopp. Det finns noteringar på vad du som spelledare skall göra och tänka på.

Inledning

Du kan använda en av de föreslagna inledningarna eller använda en egen. Tänk på att en inledning skall motivera äventyr och ge ett mål.

1) Rånade i ett bakhåll

Använder du inledning nummer ett måste planlägga överfallet väl, så att SF förhoppningsvis inser att motstånd är meningslöst. Att råna SF på alla deras saker ger dem ett ordentlig anledning att återskaffa sina saker. SF saker återfinns på klippan eller så kan du låta sakerna redan vara på väg mot staden Kladra, då blir det en jakt som slutar i närheten (eller varför inte i) staden Kladra.

Letandet efter sina saker kommer att leda till befästningen (troligtvis passerar de tomtarnas grotta först) efter lite letande. Frågar man ut någon av människorna i befästningen, så får man veta var högkvarteret ligger och man kan anta att sakerna i så fall borde finnas där.

2) Gralds uppdrag

Du kan starta äventyret med att SF letar efter det falska spåret (du kan göra det till ett utmärkt stadsäventyr) och sedan beger de sig troligtvis mot rätt håll.

Troligtvis beger de sig in i tomtarnas grotta och detta leder dem vidare till befästningen. Fångar SF befästningens invånare och tror att detta är alla, ja då kommer de att få en överraskning. Rolan och Ragnvald kommer att hyra in nya rövare och fortsätta överfall, men inte nog med det för de vill nog gärna hämnas på SF med tanke på det trubbel dom har gett.

Är SF förståndiga och inser att befästningen inte är alla och framför allt inte ledarna kommer de genom utfrågning av fångar att få veta om klippans läge.

Platsen för äventyret

Använder du Legends spelvärld, så vet du var äventyret utspelar sig (Se världskartan i Legend nr 1). Används en annan spelvärld, så måste du modifiera och placera äventyret på en lämplig plats.

Tomtarnas grotta

Om du låter spelarfigurerna se en av tomtarnas barn i ravinen och låter denne springa in i ingången kommer du att locka in SF.

Ervinaglor har varit ute och hämtat vatten som finns i dammen utanför ingången, när han var på väg in så smet lille Ytlarinom ut. Ervinaglor ropar till sig barnet, stänger porten och beger sig inåt i grotta.

Spelarfigurerna ser på långt avstånd det lilla barnet springa över stenarna och försvinna in bakom buskarna. SF hinner nog inte dra till sig uppmärksamheten innan Ervinaglor och barnet har begett sig långt in i grotta.

SF lär nog bli intresserad över vad det var för varelse och var det har tagit vägen. Efter en del sökande finner de nog den hemliga ingången.

Sköter sig SF vid mötet med tomtarna kommer de att få i uppdraget att få bort grottkryporna i gengäld mot att tomtarna visar var rövorna bor och hur man bäst smyger sig in där (genom tomtarnas hemliga ingång).

Befästningen

Sköter sig SF väl kan de fånga de flesta rövorna och då ger du dubbelt så mycket erfarenhetspoäng per fångad rövare.

Tänk på att invånarna i befästning ofta är utanför befästningen och att de försöker leva ett trevligt liv. De anordnar t ex bågskyttetävlingar, har interna småbråk och så vidare.

Att ta sig till befästningen genom att gå ovanför ravinen är så gott som omöjligt

på grund utav terrängen, sprickor, branter och liknade saker gör det livsfarligt att under några längre sträcker gå ovanför ravinen.

Fångar SF någon hippogrip kan de ganska snart lära sig använda dom som riddjur.

Hippogrip, Olinva: PK 5; LT 3 + 1; lp 14; F 54m (18m), flyga 108m (36m); AA 2 Klor & 1 Bett; S 1t6/1t6/1t10; RS K2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 50.



Klippan

Att storma klippan är mycket svårt, så man måste smyga sig in. Stormar SF klippan låter du motståndet vara det starkaste möjliga, du utnyttjar alla SLF maximalt.

Tänk på att även här rör sig alla SLF.

Inser Rolan och Ragnvald att de inte är säkra uppe på klippan, så kommer de att bege sig till någon annan plats

Övrigt

Läs igen äventyret noga så att du kan de olika platserna ordentligt. Om man någon gång kommer i en situation då man letar i papper med spelarna otåligt väntar är det bättre att improvisera för att få spelet att flyta.

Ha roligt när ni spelar.

TOMTARNAS GROTTA

I detta grottsystem bor en storfamilj tomtar. Tomtarna kom hit för två år sedan efter att de hade hört talas om stora guldförekomster i berget. Familjen kom från sydost där deras klan har sina boningar djupt inne bland de skogsbeklädda kullarna (det är ungefär nio mil fågelvägen till deras klan). Kontakterna med klanen i övrigt är sporadisk.

Familjen började utgrävningarna vid den gamla befästningen och sedan har de jobbat sig norrut längs en mager guldåder. Den hemliga ingången vid befästningen har undgått upptäckt, men dock har de nyanlända människorna och trommerna gett tomtarna problem för de fruktar att de skall stjäla tomtarnas guld om de upptäcks. Från rum 9 och längre söderut grävde de ut en riklig guldåder ända tills de stötte på en naturlig grotthåla som innehöll mycket otrevliga och farliga varelser. Tomtarna stängde igen gången och fortsatte gräva ut den andra guldådern (gång nr 8).

Detta är hela familjen:

Tomte, Gardanavas: PK 4; H4; lp 10; F 18m (6m); AA 1 Stridshammare; S 1t6; RS D4; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 75; Häxmästare av 4:e graden; Infrasy 15 meter.

1 Gradens: Ondskesydd, Upptäcka magi
2 Gradens: Spindelnät, Upptäcka ondska
Stridshammare och ringbrynja +1.

Tomte, Ritalinni: PK 5; LT 1; lp 4; F 18m (6m); AA 1 Stridshammare; S 1t6; RS D1; SM 8; LÅ La; TIPKO 19; EP 10; Infrasy 15 meter.

Stridshammare och ringbrynja.

Tomte, Klasgrdar: PK 5; LT 1; lp 7; F 18m (6m); AA 1 Stridshammare eller 1 Lätt armborst; S 1t6; RS D1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 10; Infrasy 15 meter.

Stridshammare, lätt armborst, koger med nio pilar och en ringbrynja.

Tomte, Ylvannini: PK 5; LT 1; lp 3; F 18m (6m); AA 1 Stridshammare; S 1t6; RS D1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 10; Infrasy 15 meter.

Stridshammare och ringbrynja.

Tomte, Urbanjilvar: PK 5; LT 1; lp 4; F 18m (6m); AA 1 Tungt armborst eller dolk; S 2t4 eller 1t4; RS D1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 10; Infrasy

15 meter.

Tungt armborst, 18 pilar, koger och en ringbrynja.

Tomte, Ervinaglor: PK 5; LT 1; lp 2; F 18m (6m); AA 1 Stridshammare; S 1t6; RS D1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 10; Infrasy 15 meter.
Stridshammare och ringbrynja.

I familjen finns det även tre mindre barn.

Vanligtvis är tomtarna vare sig beväpnade eller bepansrade, men deras vapen och pansar finns i deras närhet.

Vanligtvis befinner sig tomtarna enligt följande:

Gardanavas, Klasgrdar och Urbanjilvar bryter oftast guld i grottgången nr 8 eller så har de tagit rast och befinner sig i rum 10 och/eller 14.

Övriga tomtar brukar befinna sig i rum 10 och/eller 14.

Beskrivningar

Hela grottsystemet utom rum 12 och 13 är uthuggna av tomtarna vilket medför att dess mått passar dem. Gångarna är vanligtvis dryga metern höga och själva grottrummen är cirka 1,5 meter höga.

1) Buskar som växer utmed ravinens kanter. Buskarna är gröna och väldigt bladrika.

Tittar man närmare på buskarna finner man att växterna pryds av mycket små taggar. Sticker man sig på taggarna och misslyckas med sitt *räddningsslag mot gift* så förlorar man 1 livspoäng. Buskarna blommar under en vecka varje år och får då mycket små, vita blommor. Efter blomningen får buskarna små, gula bär som inte har taggar och är ätbara. Växten kallas "Revbuske".

2) Längs sidorna i ravinen ligger det mängder av stenhögar som verkar ha rasat ner från ravinens kanter.

Ganska ofta blir det mindre ras utmed ravinens kanter.

3) En liten damm med vatten. Vattnet är lite vitgrumligt och emellanåt bubblar det i dammen.

Vattnet som är mineralrikt och fullt drickbart, bubblar upp ur marken.

4) En av tomtarnas två hemliga ingångar till sin grotta. Själva porten är sinrikt konstruerad och väl dold bakom buskar.

För att komma fram till porten måste man passera över det lilla stenröset och därefter gå in bakom en buske för att stå framför porten. Även nu är det lite besvärligt att finna porten eftersom den är ett stort stenblock som smälter väl in i omgivningen.

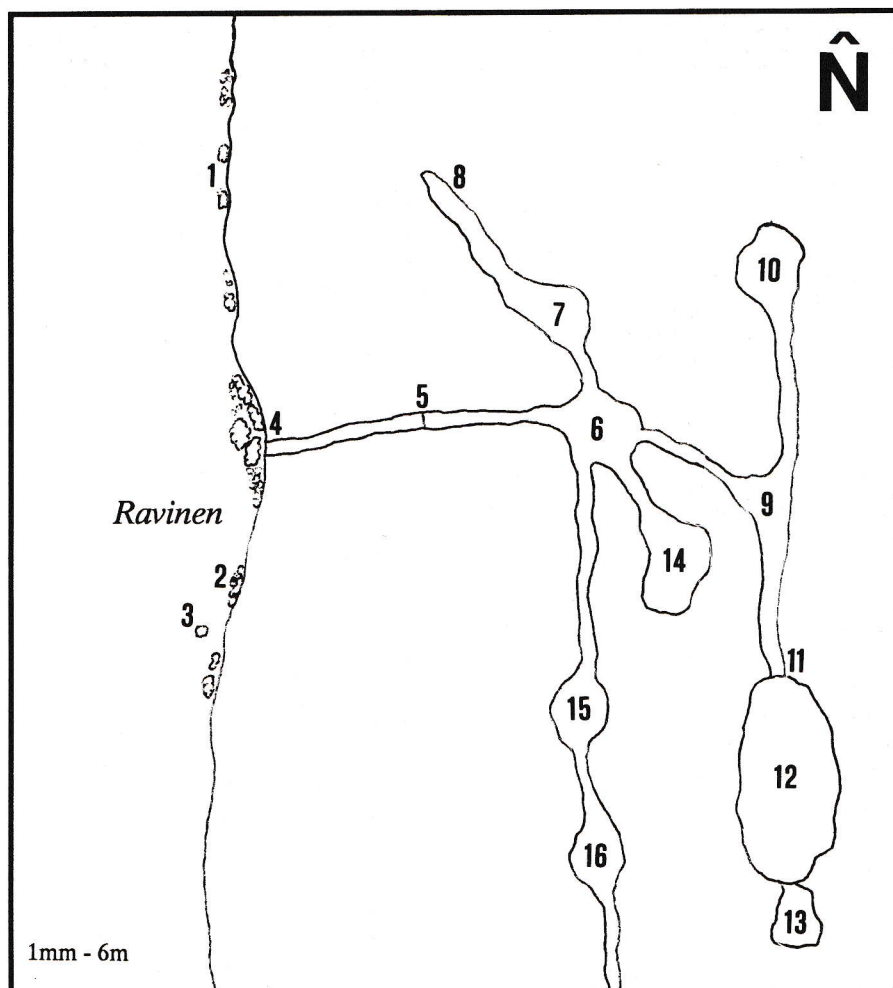
Porten öppnas inifrån genom att man vinschar upp det meterhöga stenblocket med en järnkätting. För detta behövs en styrka av minst 10 för att få upp porten. Att stänga den är inga större problem eftersom man enbart behöver släppa spärren för att porten skall åka ner av sig själv. Om man hamnar under porten när den stängs hastigt fås 1t4 poäng i skada och sitter fast under porten och får ytterligare 1 poäng skada per omgång tills porten hålls upp.

Utifrån är det besvärligt att öppna porten, men med en samlad styrka av minst 40 kan porten lyftas upp. Lyfts porten upp kommer man ej att spänna kedjan och det innebär att porten kommer att stängas så snabbt man släpper taget.

5) Ett galler blockerar gången. Järngallret ser bastant ut och mellanrummen mellan galler och tvärlån är bara tio centimeter breda och 30 centimeter höga. På tre av de mittersta gallerna sitter det tre spakar som kan nås från bägge sidor av dörren.

Drar man ner den mittersta spaken så lösgörs spärrarna som fäster gallret på norra väggen och därefter är det bara att skjuta upp dörren. Om man sedan faller upp spaken så låses återigen gallerdörren om man först stänger den. En skicklig tjuv kan lägga märke till att den mittersta spaken är sliten dvs använd.

Drar man ner någon annan spak än den mittersta så lösgör man dolda luckor i taket som finns på ömsom sidor gallret. Från gallret och upp till fyra meter upp på vardera sidor rasar det därefter ner



stenblock. En upprättstående varelse träffas av 1t4 stenblock och det dubbla om man ligger ner. Blocken gör 1t4 poäng i skada.

6) Ett uthugget grottrum som är fylld med grushögar.

I rummet lagras tomtarna oanvändbart grus som blivit över.

7) Ett tomt grottrum.

Om tomtarna inte jobbar längre in så finns det lite utrustning i detta rum nämligen två hackor, två stora lädersäckar och en spade.

8) En återvändsgränd. Man ser tydliga tecken på att denna gång håller på att grävas djupare in i berget.

Här har tomtarna funnit en liten, men dock en guldåder som bearbetas ihärdigt. Det är 70% chans att tre tomtar är här och jobbar. Är man dvärg eller tomte märker man snart att det finns guldfyndigheter i bergsväggen.

9) Ett tomt grottrum.

Det är inget speciellt med denna grotta.

10) Ett möblerat rum som innehåller bord, fem stolar, två skåp och tre sängar.

Här bor tomtarna Gardanavas, Ritalinni och Urbanjilvar. Rummet är väl inrett och innehåller mat, kläder och allmänna husgeråd.

Under en av sängarna finns det en låst tråkista (nyckeln finns gömd i en spricka i västra väggen). Kistan innehåller vad man funnit under de senaste veckorna. Guldgruset, som ej är rent guld, väger åtta kilo och dess värde är cirka 100 guld pengar.

Under en stenplatta i golvet under kistan finns tomtarnas stora skattgömma som består utav 236 guld pengar och en stor mängd av diverse juveler som totalt är värt cirka 2500 guld pengar. Dessa saker har de bytt till sig mot guldgrus hemma hos deras klan där guldet kan renas.

11) En trädörr som är reglad med en bom på dess norra sida.

Även om bommen tas bort är dörren lite besvärlig att öppna.

12) En stor naturlig håla som är störst vid botten och är endast fem meter i diameter 30 meter längre upp vid markytan. Golvet i hålan innehåller en hel del gamla skelett av diverse djur som nog har ramlat ner här. Vid södra änden av grottan ser man en öppning som är cirka 1,5 meter i diameter.

Det är 50% chans per omgång att grottkryporna som bor i den södra grottan kommer ut om någon befinner sig i grotthålan. Grottkryporna lever på de varelser som råkar ramla ner i hålan.

13) Ett stinkande grottrum där tre stycken maskliknande varelser som är tre meter långa och en meter hög mask försedd med ett stort antal ben. Dess små munnar är omgärdade av åtta stycken halvmeters långa tentaklar.

Här bor tre grottkrypore.

Grottkrypore, 3: PK 7; LT 3+1; lp 20, 14, 7; F 36m (12m); AA 8 Tentakler; S 0+Förlamning; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 75.

14) Ett möblerat rum som innehåller bord, sju stolar, tre skåp och sex sängar.

Här bor tomtarna Klasgrdar, Ylvaninini, Ervinaglor och de tre små barnen. Rummet är väl inrett och innehåller mat, kläder och allmänna husgeråd.

I botten på ett skåp finns det 121 guld-pengar och man måste bryta upp den dubbla träbotten för att komma åt pengarna.

15) Tomt rum.

Rummet innehåller inget av värde.

16) Tomt rum.

Rummet innehåller inget av värde. Grottgången som går söderut leder till befästningen som ligger 150 meter längre bort.

BEFÄSTNINGEN

I denna mindre befästning bor nitton människor och fjorton trommer. Människan Ylgar för befälet över alla invånare. Människorna och trommerna undviker att umgås med varandra och de lever ett ganska fritt och lugnt tills Ylgar har fått order att överfalla en karavan då det blir liv och rörelse i befästningen. En man beger sig iväg med hippogripen och faller ner repstegarna och kontrollerar att platsen där de brukar överfalla är i sin ordning. Repstegarna använder människorna för att komma upp för ravinens kanter medan trommerna stannar nere.

Blir befästningen anfallen av en starkare styrka försöker var och en rädda sig själv efter det att ledaren Ylgar har fallit eller själv flytt. Ylgar tillkallar hjälp genast om han anser att det behövs och det genom att sända iväg en ryttare på hippogripen till klippan. I nödfall, om Ylgar inser att det är för sent att få hjälp, försöker han fly själv med hippogripen.

Beskrivningar

1) Buskar som växer utmed ravinens kanter. Buskarna är gröna och väldigt bladrika.

Tittar man närmare på buskarna finner man att växterna pryds av mycket små taggar. Sticker man sig på taggarna och misslyckas med sitt *räddningslag mot gift* så förlorar man 1 livspoäng. Buskarna blommar under en vecka varje år och får då mycket små, vita blommor. Efter blomningen får buskarna små, gula bär som inte har taggar och är ätbara. Växten kallas "Revbuske".

2) Längs sidorna i ravinen ligger det mängder av stenhögar som verkar ha rasat ner från ravinens kanter.

Ganska ofta blir det mindre ras utmed ravinens kanter.

3) När ni väl har passerat buskarna ser ni en stenmur som är sex meter hög. Muren täcker de fem meterna mellan bergsväggarna. Mitt i muren finns det en stor port som är av trä.

Porten är två meter bred och lika hög. På insidan finns det en bom som blockerar

porten. Bakom porten finns det alltid en rövare som står vakt.

Människa, rövare: PK 6; K1; lp 4; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Långsvärd, kortbåge, koger, 18 bågpilar, sköld, läderpansar och ett blåshorn av näver.

Vakten blåser i näverhornet om han är säker på att befästningen hotas. Vakterna byts varannan timma och då överlämnas blåshornet till nästa vakt.

4) En stenmur som är sex meter hög och spärrar effektivt.

För att se murarna måste man ha begett sig in i en av de smala sidoravinerna.

5) En stenbrunn. På brunnskanten står det två trähinkar vars spännen är fäastsatta i långa rep.

En brun och det är sju meter ner till vattenytan. Repen, som är fastsatta i hinken, är tio meter långa. I vardera hink finns det en stor blyklump som används som tyngd för att lättare få vatten i spannen.

6) En stenbyggnad som är halvt inbyggd i bergsväggen. Själva stenbyggnaden är fem meter hög och verkar bestå utav två våningar.

Bottenvåningen består utav ett stort rum som innehåller två träbord och nio stolar. I rummets nordöstra hörn finns det en stege som leder både upp och ner.

Övre våningen består utav två rum som vardera innehåller sju bäddar. Rummet är förbundna med ett draperiförsed öppning.

Källaren består utav ett mindre rum som innehåller en mängd varor.

Här bor fjorton trommer. De brukar befinna sig enligt följande om de inte håller på och förbereder ett överfall:

-1t4 trommer är borta och letar efter mat.
-2t4 trommer ligger och sover i övervåningen.
-Resten finns i bottenvåningen.

Trom, ledare: PK 3; LT 2; lp 16; F 27m (9m); AA 1 Hillebard; S 1t10+1; RS K2 (+2); SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.

Hillebard, ringbrynja och en magisk ring (*skydd +2*) som är utav brons och med en inskription på dvärgarnas språk som lyder enligt följande: *Till min kära son Teidor, må magin skydda dig som den har skyddat din fader. Tugvar Gilivor.*

Trommer, (13): PK 5; LT 2; lp 2t8; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller 1 Spjut; S 1t8+1 eller 1t6+1; RS K2; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.

Långsvärd, ett spjut och ringbrynja.

I källaren finns trommernas samlade skatter som består av följande:

-Två tunnor där det finns lite öl kvar på botten.
-En säck innehållande torkat kött.
-Två flaskor som innehåller dåligt vin.
-Två målade sköldar. Den ena skölden har ett svart snedstreck över silverbotten. Den andra sköldens målning är en silverfärgad drake med röd bakgrund.
-En säck innehållande en tennservis som är i dåligt skick.
-Sju spjut.
-Tre läderpansar i människostorlek.
-Två ringbrynja i människostorlek.

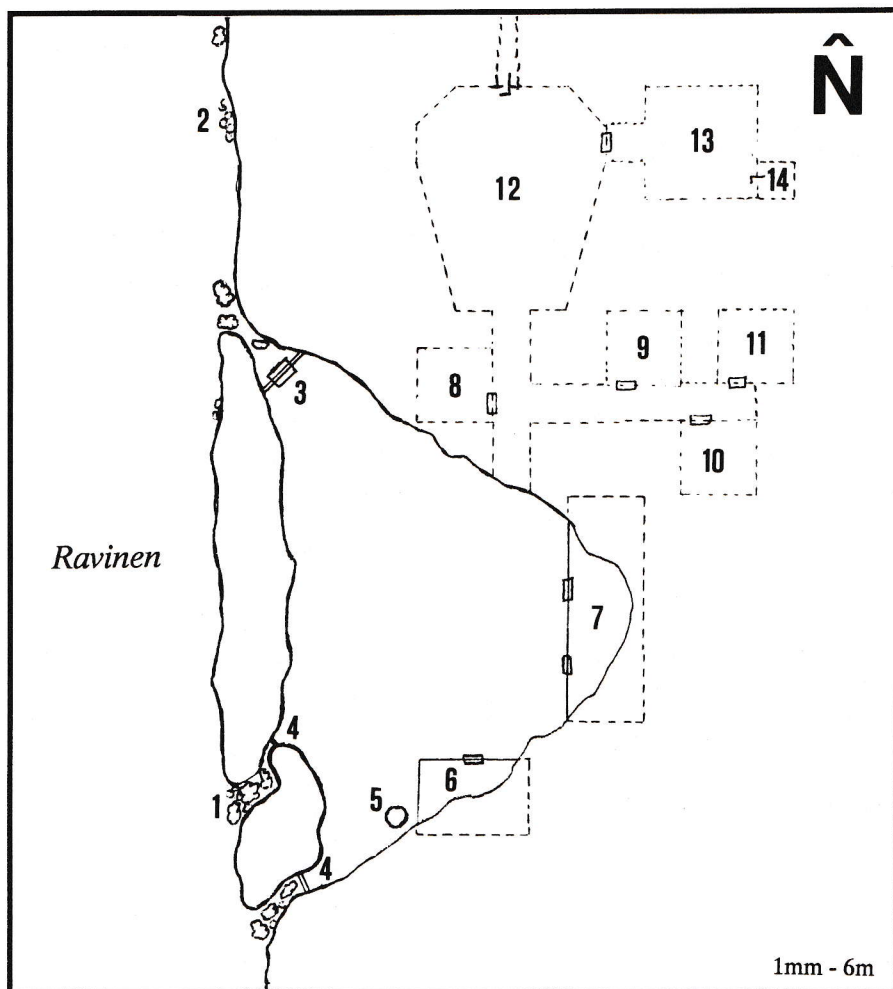
7) En stenbyggnad som är halvt inbyggd i bergsväggen. Själva stenbyggnaden är två och en halv meter hög. Det finns två breda portar.

Byggnaden är ett stall och är uppdelat i en avdelning med spiltor och en avdelning som används som förråd. I spiltorna står det några hästar och i förrådet finns det hästfoder och vatten.

Vanligtvis står här åtta hästar som tillhör rövarna, om inte några rövare är ute på färd till Kladra då de givetvis använder hästar.

8) Ett rum som är sex gånger sex meter och är två meter högt. Rummet innehåller fem sängar med tillhörande skåp. I dess nordvästra hörn finns det ett hål i taket och en stege som leder upp där.

I rummet bor två pirater och tre rövare. Vanligtvis är en av piraterna ute och flyger med hippogripen (75% chans) och en av rövarna står vakt uppe vid ingången som leder ner här.



Hålet leder upp till marken. I en grop vid ingången finns en påle och rep där man binder hippogripen när man inte är ute och flyger med den. Som omnämnt står det en rövare på vakt här uppe.

Människa, pirat (2): PK 7; K3; lp 14, 12; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Lätt armborst; S 1t8 eller 1t6; RS K3; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 35.

Läderpansar, långsvärd, lätt armborst, koger och femton pilar var.

Människa, rövare (3): PK 6; K1; lp 7, 5, 5; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, sköld, kortbåge, långsvärd, koger och tjugo pilar var.

9) Ett rum som är sex gånger sex meter och är två meter hög. Rummet innehåller sex sängar med tillhörande skåp.

I rummet bor det sex rövare. En utav rövarna står vakt vid yttre porten. De övriga brukar befinna sig i detta rummet eller i matrummet.

Människa, rövare (5): PK 6; K1; lp 5, 4, 4, 3, 3; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10. Läderpansar, sköld, långsvärd, kortbåge, koger och tjugo pilar var.

10) Ett rum som är sex gånger sex meter och är två meter hög. Rummet innehåller ett långbord, åtta stolar, säng och köksredskap.

Rummet är kök och matsal. Kocken sover i rummet. Ovanför eldstaden finns det ett mindre hål som leder ut röken. I rummet finns mängder av mat och dryck.

Människa, kock: PK 9; K1; lp 2; F 36m (12m); AA 1 Kniv; S 1t4; RS K1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Det brukar sitta 2t4-2 rövare här (från rum 9 och/eller 11). Vid måltiderna sitter större delen av människorna här.

11) Ett rum som är sex gånger sex meter och är två meter hög. Rummet innehåller sex sängar och skåp.

I rummet bor det sex rövare. Ibland är några av rövarna borta på en resa till Kladra. Vanligtvis befinner de sig i sitt rum, men de kan finnas i köket.

Människa, rövare (6): PK 6; K1; lp 8, 6, 4, 4, 2, 1; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10. Läderpansar, sköld, kortbåge, långsvärd, koger och tjugo pilar var.

12) En stor sal som innehåller stebänkar. Vid norra väggen finns det en upphöjning och på den står det en stor stentron.

Före överfall samlas alla rövare, pirater och ledaren för trommerna här för en genomgång av taktiken.

Bakom stentronen finns det en hemlig gång som leder till tomtarnas boningar. Gången är okänd för alla utom tomtarna. För att komma in i gången måste man fälla ner den stora stenen som finns på kanten nedanför själva stenen man sitter på och då är det en öppning som är 30 centimeter hög och 50 centimeter bred.

13) Ett stort rum som är väl inrett med säng, bord, soffor, stolar, prydnadsaker och så vidare.

Detta är piratchefen Ylgars rum och det är han som för befälet över befästningen. Bakom en finare gobeläng finns det en öppning som leder till hans privata skattkammare.

Människa, Ylgar: PK 5; K5; lp 24; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd; S 1t8+1; RS K5; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 175; Stycka 14.

Långsvärd och ringbrynja.

14) Ett mindre rum som innehåller två stora träkistor.

Den ena kistan är oläst och innehåller inget. Den andra kistan är också oläst, men trycker man inte in en liten träkvist på sidan så utlöses en fälla. Fällan är en liten pil som skjuts iväg när luckan öppnas. Pilen har TIPKO 15 och gör en träff. Ylgar har tänkt på att skaffa fram gift så att han kan förgifta pilen, men än har han inte hunnit göra det.

Kistan med fällan innehåller en mängd mynt och mindre värdesaker som totalt är värt 1500 gp.

KLIPPAN

En klippa som reser sig drygt 30 meter över den omgivande ökn. Klippans sidor är branta och mycket svåra att klättra utmed, men vid dess västra sida finns det en trappa som är mycket brant och smal. Trappan slingrar sig upp, utmed klippväggen. Norra klippväggen som är brantast, ja nästan lodrätt, där har man en korghiss som sköts uppifrån platån, hissen vevas med hjälp av handkraft.

Vid norra klippväggens fot finns det en grotta som används som stall. Grottan innehåller 10-2t4 hästar och en mängd foder och vatten till hästarna. Vid grottan står det alltid två rövare på vakt.

Människa, rövare: PK 6; K1; lp 4; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, sköld, kortbåge och koger innehållande 20 pilar.

Människa, rövare: PK 4; K1; lp 6; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.
Ringbrynja, sköld och långsvärd.

Uppe på klippan finns det en gammal gård som bebos utav Rolan, Ragnvald och deras män. Blir klippan anfallen så försvaras den väl och man skickar iväg hippogripen med ryttare för att kalla på hjälp i befästningen.

Två rövare går alltid vakt. De strövar omkring uppe på platån.

Människa, rövare: PK 6; K1; lp 5; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, sköld, kortbåge och koger innehållande 20 pilar.

Människa, rövare: PK 4; K1; lp 4; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.
Ringbrynja, sköld och långsvärd.

Vanligtvis är 2t4 pirater borta på uppdrag, t ex handelsresa till Kladra. Antingen står en pirat vakt vid hippogripen eller är ute och flyger med den (det är 75% chans att piraten är ute och spanar med hippogripen).

Beskrivningar

Alla människor har lite egna saker på sig typ kammar, tärningar, vatten flaskor och liknande saker. Detta är upp till spelledaren. De har även pengar till en total summa av 1t10 gp gånger antalet grader.

1) När ni väl har tagit er upp för den smala och branta trappan, kommer ni upp på en platå. På platån ser ni sju stenbyggnader av varierande storlekar.

Här kommer trappan upp till platån. Det är 1% chans att man ramlar ner när man går upp eller ner längs trappan eftersom trappstegen kan ge vika och rasa. Om någon slåss och står på trappan måste denne slå 3t6, händigheten eller lägre varje gång denne blir träffad för att inte falla ner. Tänk på att en försvarare som står på platån och slåss mot en som står på trappan har ett mycket fördelaktigt läge.

2) Vid branten står det en stor vevanordning och en korghiss. Hissen är av trä och rymmer nog bara en stående människa.

Det behövs minst en samlad styrka av 40 för att klara av att hissa upp en normaltung människa. Nerför går det lättare tack vare spärrar, men är det en som aldrig har skött nedhissandet måste denne slå 3t6, intelligensen eller lägre för att förstå hur man bromsar hissen.

3) Ett litet hus som skjuter ut en bit utanför klippan.

Innehåller ett litet rum vars bortre vägg består av en bänk med tre lock.

Detta är ett dass. Öppnar man locken finner man hål som mynnar ut i luften. Nedanför klippan ligger avskrädeshögen (obs 30 meter ner).

4) Ett mindre hus som inte har några fönster.

Huset innehåller ett rum som i sin tur består av en vattenbassäng. Vid sidan av bassängen står ett flertal krus.

Detta hus innehåller gårdens vattenreservoar. Det är totalt femton krus som innehåller vatten.

5) Ett mindre hus som ej har några fönster.

Det enda rummet innehåller en mängd tunnor, säckar och burkar.

Detta är gårdens matförråd. Innehåller följande:

- 5 säckar vete
- 3 säckar havre
- 4 säckar potatis
- 2 säckar betor
- 3 tunnor saltade fiskar
- 2 tunnor rökta fiskar
- 1 liten tunna honung
- 5 burkar innehållande frukt
- 1 stor saltad köttbit
- 9 stora rundstycken hårt bröd

6) Ett större hus med fönster.

Huset innehåller två rum som är inredda i nödortfuga sovrum. Rummen innehåller tolv bäddar, sju stolar och två bord.

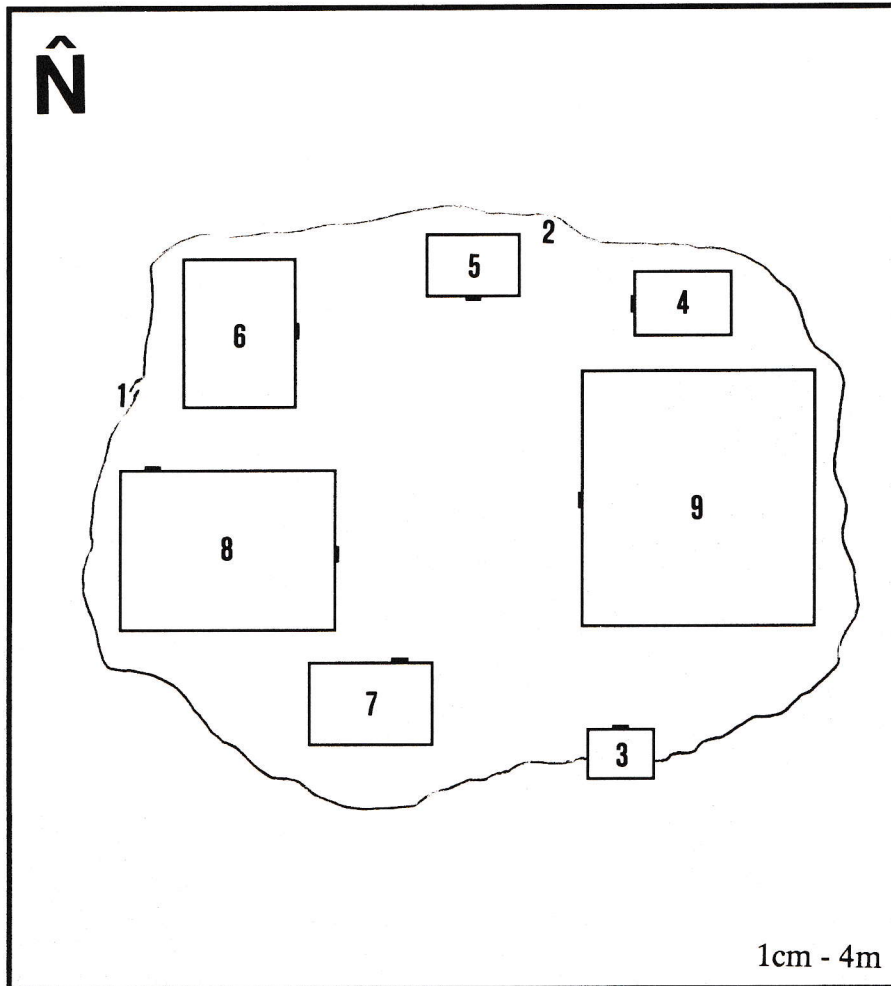
Här bor tolv av Ragnvalds pirater. Vanligtvis är 2t4 + 1 pirater ej inne.

Människa, pirat (6): PK 7; K1; lp 5, 5, 4, 4, 4, 3; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd; S 1t6; RS K1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar och kortsvärd.

Människa, pirat (4): PK 7; K1; lp 7, 6, 4, 4; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Lätt armborst; S 1t6; RS K1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, kortsvärd, lätt armborst, koger och tjugo pilar.



Människa, pirat (2): PK 5; K2; lp 10, 9; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K2; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 20.

Ringbrynja och långsvärd.

7) Ett hus vars tak är borta.

Huset innehåller endast ett kraftigt rep som är fastsatt på ena väggen.

Här förvaras hippogripen (25% chans att den är här).

Hippogrip, Kardar: PK 5; LT 3+1; lp 15; F 54m (18m), flyga 108m (36m); AA 2 Klor & 1 Bett; S 1t6/1t6/1t10; RS K2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 50.

Finns hippogripen här finns det även en vakt.

Människa, pirat: PK 7; K1; lp 6; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Lätt armborst; S 1t6; RS K1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, kortsvärd, lätt armborst och ett koger innehållande 20 pilar.

8) Ett större hus med fönster.

Huset består utav två rum. Det ena rummet är kök och matsal, medans det andra rummet är ett stort sovrum.

I köket finns det köksutrustning, mängder av mat, bord och stolar.

Sovrummet innehåller åtta sängar, bord och fyra stolar. I rummet bor det åtta rövare, men fyra brukar alltid vara ute på vakt.

Människa, rövare (4): PK 6; K1; lp 6, 5, 5, 4; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Läderpansar, sköld, kortbåge och koger innehållande 20 pilar.

Människa, rövare (4): PK 4; K1; lp 7, 6, 4, 4; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Ringbrynja, sköld och långsvärd.

9) Ett mycket stort hus med några fönster.

Först kommer man in i en hall som har två dörrar. I hallen finns det klädkrokar och ett par stolar.

Detta rum är mycket fint inrett med säng, bord, skrivbord, skåp och några stolar.

Detta rum är fint inrett med säng, skrivbord och några stolar.

I det första rummet bor Rolan. OBS Rolan har lagt en **Magikerlås** på dörren.

Människa, Rolan: PK 9; M5; lp 11; F 36m (12m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS M5; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 300.

Första graden: Sköld, trollpil

Andra graden: Illusion, Tankeläsning*

Tredje graden: Åskvigg

Dolk och Förvandlingspö (har fem laddningar).

Rolan använder staven flitigt och föredrar att förvandla motståndare till fåglar.

Under sängen har Rolan sin bok som innehåller följande formler:

- Läsa magi
- Läsa språk
- Sköld
- Trollpil
- Illusion
- Magikerlås
- Tankeläsning*
- Infrasyn
- Åskvigg

Rolans värdesaker befinner sig väl gömda några kilometer väster om klippan.

I det andra rummet bor Ragnvald.

Människa, Ragnvald: PK 5; K8; lp 39; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd; S 1t6 +3 +Special; RS K8; SM 10; LÅ Ka; TIPKO 12; EP 650; Styrka 17.



Ringbrynja, Kortsvärd +1, energitappning (kan tappa av 5 grader/LT, varefter det blir ett normalt +1 magiskt. Se E sid 58) och en nyckel.

Ragnvald använder svärdets kraft endast i krisartade lägen.

I ett skåp finns Ragnvalds skattkista som är låst. Ragnvald har nyckeln på sig.

Kistan innehåller följande:

- 765 kopparpengar
- 231 silverpengar
- 342 vitguldspengar
- 421 guldpengar
- 124 platinapengar
- 150 stenar (värda totalt 1500gp)
- 3 Armband (värda totalt 900gp)

SLUTORD

Använd äventyret som grund och hitta på egna ideer. Om man har tid kan man alltid detaljera äventyret bättre.

Fortsättningar på äventyret kan man alltid hitta på, men hur de blir beror på vad som har hänt under äventyret, men här är några exempel.

-I Ragnvalds kista låg det en skattkarta som leder till nya äventyr.

-Ragnvalds son kanske vill "diskutera" med SF.

-Klippan kan innehålla gamla hemligheter.





Tomtar

Tomtar lever i klaner vars storlek kan variera kraftigt. Själva boningarna brukar tomtarna ha belägna i underjorden under kullar som vanligtvis är skogsbeklädda. Eftersom tomtar älskar maskiner och apparater så finns det ett flertal mekaniska finesser i deras hem, fast alla fungerar inte perfekt.

Tomtarnas 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 tomtes olika grundvärden.

Ett tomtesamhälle styrs av deras klanhövding. Tomtarna är väldigt duktiga smeder och gruvarbetare. Tomtarna livnär sig på samma saker som människor. Svampodlingar i grottor och skog är tomtarnas primära matförråd. Att ha handel med tomtar är lite speciellt eftersom de eftertraktar guld och ädelstenar.

En tomte kan bli väldigt gammal, några hundra år. Familjerna hos tomtarna består vanligtvis av flera generationer eftersom en tomte blir vuxen vid ungefär 60 års ålder.

Det förekommer att tomtar är shamaner eller häxmästare och det skall påpekas att de kan vara mycket kunniga inom det området. Tomtar kan bli upp till 12:e gradens häxmästare och likaledes 12:e gradens shamaner.

Olika klaner av tomtar kommer vanligtvis bra överens, om inte det gäller guld och ädla stenar som alla tomtar lider en oupphörlig längtan efter.

Tomtar kommer väl överens med dvärgar, men de hatar vättar och speciellt kobolder som de skoningslöst anfaller om de har en chans. Övriga raser kan de komma överens med, om främlingarna själva uppför sig väl. Tomtarnas stora törst efter guld och ädelstenar leder ofta till att de kan ta till vilka metoder som helst för att komma över dessa. Någon som stjäla guld eller ädelstenar från tomtar har skaffat sig fiender som inte kommer att sky några medel och de lär inte heller ge upp sökandet.

Tomtar talar sitt eget språk, men en stor del av tomtarna (25%) kan även tala dvärgarnas språk. En liten del av tomtarna (5%) har även lärt sig andra språk typ människospråket, kobold eller något annat språk som talas i närheten av tomtarna.

Tomtar är närbesläktade med dvärgar, men de är mindre, drygt metern långa och de har långa näsor. Tomtarna är lite mindre robusta, men de har lika mycket skägg som dvärgarna. Klädesplaggen brukar vara av mörkare läder.

I strid bär tomtarna vanligtvis ringbrynjur och deras favoritvapen är armborstar och stridshammare.

| | |
|------------------------|-------------------|
| Pansarklass: | 6 |
| Livstärningar: | 1 |
| Förflyttning: | 18m (6m) |
| Antal Attacker: | 1 Vapen |
| Skada: | Enligt vapen |
| Antal monster: | 1-8 (5-40) |
| RS: | Dvärg 1 |
| Stridsmoral: | 8 eller 10 |
| Skattetyper: | (P) C |
| Livsaskådning: | Laglig el neutral |
| EP-värde: | 10 |

Tomtar är en människolik ras, närbesläktade med (men mindre än) dvärgarna, med lång näsa och helskägg. Tomtarna har en väl utvecklad infrasynt (18 meters räckvidd). Vanligtvis bor de i underjordiska hålor djupt inne i skogar. De är duktiga smeder och gruvarbetare, älskar guld och ädla stenar och är kända för att göra förhastade beslut för att bli ägare till dem. De älskar även maskiner och apparater av alla de slag, och som vapen föredrar de armborst och stridshammare. Tomtar kommer väl överens med dvärgar, men hatar vättar och kobolder, som ofta försöker stjäla deras guld. Kobolder blir omedelbart anfallna.

När tomtarna är 20 eller fler har de en ledare, som har 11 livspoäng, och strider som ett 2 livstärnings monster. I boningen finns klanhövdingen och hans 1-6 livvakter. Klanhövdingen har 18 livspoäng, strider som ett 4 livstärnings monster och har en fördel på +1 på skadan. Livvakterna har vardera 10-13 lp, och strider som 3 LT monster. Så länge ledaren eller klanhövdingen lever har tomtarna stridsmoral 10 i stället för 8.

Tabell 1

| | | |
|---------------------|----|---------|
| Styrka: | 9 | (3t4+2) |
| Intelligens: | 11 | (3t6+1) |
| Visdom: | 11 | (3t6+1) |
| Händighet: | 9 | (3t4+2) |
| Fysik: | 11 | (3t6+1) |
| Utstrålning: | 10 | (3t6) |

Tabell 2

| | |
|-------|----------------------------|
| 1t100 | |
| 01-20 | Stridshammare |
| 21-30 | Tungt armborst |
| 31-80 | Stridshammare & L armborst |
| 81-90 | Stridshammare & T armborst |
| 91-00 | Annat vapen |



VÄDER & VIND

Här kommer några tabeller som man kan använda för att bestämma hur vädret är. Det finns många faktorer som påverkar vädret (breddgrad, jordytans beskaffenhet, läge i förhållande till världshaven, höjd över havet, läge i förhållande till berg) och man får väldigt många och krångliga tabeller om man skall ta hänsyn till alla faktorer.

Här följer en enklare och användbar tabellsamling. Tänk på att det är lättast att i förväg har bestämt vädret under ett äventyr. Slå fram vädret i förväg, minst veckor.

Temperaturen

| Klimat | Hett | Varmt | Ljummet | Kyligt | Kallt |
|----------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Temp dagtid | 2t10+20 | 2t10+10 | 2t10 | 2t10-10 | 2t10-20 |
| Temp sänk natt | -2t6 | -2t6 | -2t6 | -2t6 | -2t6 |

Välj klimatet och bestäm enligt tabellen vilken temperatur som råder. Följs vädret under en sammanhängande period, använd då nedanstående tabell för att bestämma temperaturförändringen från dag till dag. I tex öknar är temperaturdifferensen mellan natt och dag mycket större än 2t6 grader C. Som spelledare får du modifiera listorna enligt det lokala klimatets karaktär.

I grund ändrar sig temperaturen med 1t4 grader C om temperaturen ändrar sig från medelvärdet, men ändrar sig temperaturen mot medelvärdet så ändrar sig temperaturen med 1t4 grader C per 4 grader från medelvärdet. Om det blir ändring x2 dubblar man antalet tärningar som temperaturen förändras med och blir ändringen x4 så fyrdubblas antalet tärningar.



När det står tex 25/50/75 innebär det detsamma som nedanstående tabell:

| 1t100 | Vindens styrka |
|-------|--------------------|
| 01-25 | Bris (4-9m/s) |
| 26-50 | Lätt bris (1-4m/s) |
| 51-75 | Svag vind (0-1m/s) |
| 76-00 | Vindstill |

Vindhastigheten är bara genomsnittliga siffror eftersom vindhastigheten varierar väldigt under kort tid. Maximala variationen kan vara ända upp till 80%.

| Klimat | Medeltemperatur, dag |
|---------|----------------------|
| Hett | +31 grader C |
| Varmt | +21 grader C |
| Ljummet | +11 grader C |
| Kyligt | +1 grader C |
| Kallt | -9 grader C |

Vinden

För att bestämma vindstyrkan under dygnet tittar man på vilken temperaturförändring det har blivit.

Denna tabell får modifieras efter eget omdöme. Tex blåser det mer vid kusten än inåt land. Vid mycket låga temperaturer kan vinden vara vanligare vid temperaturökningar eftersom vinden kan ha medfört varm havsluft.

Chans att vinden fortsätter

När det blir en ny dag och man slår fram samma vindstyrka som gårdagens, så låter man vindstyrkan öka med ett steg. Bris blir kulling och storm blir orkan (minst 32m/s).

| | | | | |
|-------|-----------------------|-------------------|---|-------------------------|
| 1t100 | Temp. förändring | Vinden | Chans i % | Vindens styrka |
| 01-05 | Sjunker extremt (x4) | Mycket kraftig | 75/85/91/95/98/99 | Storm (22-31m/s) |
| 06-20 | Sjunker kraftigt (x2) | Kraftig | 50/75/90/95/99 | Hård kulling (16-21m/s) |
| 21-45 | Sjunker | Måttlig | 25/50/75/95 | Kulling (10-15m/s) |
| 46-55 | Oförändrad | Måttlig | 25/50/75 | Bris (4-9m/s) |
| 56-80 | Ökar | Svag | 25/50 | Lätt bris (1-4m/s) |
| 81-95 | Ökar kraftigt (x2) | Svag | 25 | Svag vind (0-1m/s) |
| 96-00 | Ökar extremt (x4) | Ingen | 0 | Vindstill |
| | Nederbörd | Chans i % | Karaktär av nederbörden | |
| 01-05 | Extrem | 80/85/90/94/97/99 | Mängder av nederbörd (varar 2t12 timmar) | |
| 06-20 | Kraftig | 40/60/80/85/90 | Rikligt med nederbörd (varar 2t8 timmar) | |
| 21-45 | Måttlig | 20/40/50/60 | Måttligt med nederbörd (varar 2t6 timmar) | |
| 46-55 | Kanske | 5/10/20 | Lätt nederbörd (varar 1t10 timmar) | |
| 56-80 | Knappast | 5/10 | Lätt och kort nederbörd (varar 1t4 timmar) | |
| 81-95 | Knappast | 5 | Mycket lätt och kortvarig nederbörd (varar 1t100 minuter) | |
| 96-00 | Ingen | 0 | Ingen nederbörd | |

Nederbörd

Nederbörden bestäms du på liknande sätt som vinden.

-Är temperaturen lägst +5 grader C består nederbörden av regn.

-Är temperaturen mellan +5 och 0 grader C är det 10% chans (01-10) att det blir en kort hagelskur (varar 2t20 minuter), 10% chans (91-00) att det blir snöfall och i övrigt (11-90) blir det regn.

-Är temperaturen mellan 0 och -5 grader C är det 10% chans (01-10) att det blir en kort hagelskur (varar 2t20 minuter), 10% chans (91-00) att det blir underkyllt regn och i övrigt (11-90) blir det snö.

-Är temperaturen högst -5 grader C består nederbörden av snö.

Dimma uppträder vid snabb avkylning av luft med hög fuktighet.

Åska uppträder vanligtvis när det har varit varmt och torrt innan regnet startade.

Olika regnområden

Är området rikt på nederbörd så ökar man chansen för regnet och dess intensitet. Är området torrt minskar man chansen att det skall bli nederbörd. I öknar är chansen bara några procent.

Exempel: Området som SF befinner sig i är ganska varmt och som SL vill vi veta hur vädret blir under dagen. För att få temperaturen slår vi 2t10 + 10 enligt den första tabellen. Vi slår 15 och det innebär att temperaturen är cirka +25 grader C under dagen. För att få veta om det är något regn eller blåst så slår vi %-tärningar och tittar på den stora tabellen hur temperaturförändringar har varit jämfört med gårdagen. Vi slår 65 och det innebär att temperaturen har ökat jämfört med gårdagen. Enligt tabellen är chansen för vind 25/50 och vi slår 63 vilket innebär vindstilla. Chansen för regn är 5/10 och vi slår 9 vilket innebär att ett mycket kortvarigt duggregn faller ner under dygnet. Natten kommer och vi slår 2t6 som hamnar på 5 vilket innebär att temperaturen blir som lägst +20 grader under natten. Vi låter duggregnet falla en knapp timma under natten (ansåg att det var 75% chans att regnet kom under natten och slog 43).

Morgonen kommer den andra dagen. Vi slår %-tärningar och slår 78 vilket innebär att temperaturen stiger jämfört med gårdagen. Eftersom temperaturen ökar från medeltemperaturen blir ökningen 1t4 grader C. Vi slår 4 och dagstemperaturen blir runt 29 grader C. Vi slår 47 för vinden och det innebär att en svag vind råder under dygnet (0-1m/s). Det blir inget regn under detta dygn eftersom vi slog 76 på tärningarna. Natten kommer och vi slår 2t6 för att bestämma hur mycket temperaturen sjunker under natten. Vi slår 8 och det innebär att temperaturen sjunker ner till +21 grader under natten.

Morgonen kommer den tredje dagen. Vi slår %-tärningar och slår 17 vilket innebär en kraftig temperatursänkning. Eftersom vi går mot medelvärdet och skillnaden är 8 grader blir sänkningen 2t4 x2 vilket är lika med 4t4 grader. Vi slår 10 och temperaturen blir runt 19 grader under dagen. Vindchansen är stor och vi slog 71 vilket innebär kulling (10-15m/s). För nederbörd slog vi 62 vilket medför måttlig nederbörd (regn) under 2t6 timmar.



YALARING TRADING

SPEL BUTIKEN I ÖSTERGÖTLAND

I VÅRT
SORTIMENT
INGÅR

ENGELSKTEXADE
FANTASY BÖCKER

TÄRNINGAR AV ALLA
SORTER

ETT BRETT
FIGURSORTIMENT

ROLLSPEL OCH
KONFLIKTSPEL



ERBJUDANDE
UNDER DECEMBER ÄR ALL POSTORDER
FRAKTFRI. ALLA BESTÄLLNINGAR, STORA
SOM SMÅ. RING 011/159357 ELLER SKRIV.

YALARING TRADING
ALBREKTSVÄGEN 73
603 50 NORRKÖPING

PARANOIA

Från Gothcon XI

SHOOT-U-DED

SPELLEDAR INFORMATION

En av datorns trogna medhjälpare har upptäckt att det finns ett tryckeri som ger ut böcker om hur man förråder datorn. Datorn har gett SHOOT-U-DED i uppdrag att sätta stopp för detta. Faktum är att han själv äger tryckeriet. Därför har han letat reda på de mest inkompetenta "trouble shooters" i Alpha Complex. Dessa har han utrustat med den sämsta utrustning som Research and Development har tillverkat. Dessutom så får de med sig en kontrollant. Denne är en robot som har order att ingripa och förhindra sådant som den tycker är förrådsk (d.v.s vara i vägen !!). Detta äventyr går ut på att ha roligt, inte att klara uppgiften. Äventyret är gjort för fem spelare där en skall spela roboten. Rollfigurerna bör vara R eller O security clearance. Spelldaren bör vara bra på att improvisera.

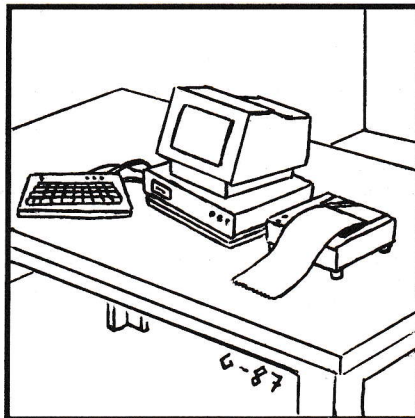
UPPDRAGETS BÖRJAN

Rollfigurerna befinner sig i ett stort rum. Mitt i rummet står ett bord med en printer. Läs detta högt för rollfigurerna:

Efter ert senaste misslyckande så trodde ni att allt var slut, men någon okänd ordnade så att ni slapp avrättningen. Ni vet att ni måste lyckas med detta uppdraget annars är allt slut.

Efter en timmes väntan så hörs det ett ljud från taket. En stor lucka öppnas. Bakom den finns enhiss som långsamt sänker sig mot golvet. I denna hiss står en man. Han bär en violett dräkt. Mannen säger:

-Era order finns på bordet.



Han väntar tills spelarfigurerna har läst pappret (Ge SF utdrag 1). Och tar sedan till orda igen:

-Är det några oklarheter?

Om spelarfigurerna visar honom pappret så läser han igenom det och säger:

-Jaså, jaha då förstår jag, vill ni ha en ny utskrift?

Om de säger ja så ge dem utskrift 2. Om de klagar mer så ge dem utskrift 3&4 också. Sedan föser han ut dem ur rummet.

Spelarfigurerna bör bege sig till Research and Development.

RESEARCH AND DEVELOPMENT

När de kommer till R&D så välkomnas de av orden:

-Är det dags att komma nu!

Mannen de ser är en knubbig, kortväxt, och ljushårig person. Han verkar inte veta något om uppdraget men om spelarfigurerna pressar honom så nämner han namnet MOB-Y-DIK. De får följande utrustning av honom. Självklart så fungerar allt perfekt när han demonstrerar.

1: MODELL RX-10902XD-103: En låda innehållande glödlamps liknande behållare som sägs innehålla nitroglycerin. I själva verket så innehåller de bara glycerin. Spelarfigurerna får de i en låda som innehåller 40 stycken denna låda väger 20 Kg.

2: Övervakningsroboten S-103 REMO: se appendix.

3: MODELL RY-10357RO-X-950: Anti mutant gas en gasform som endast påverkar mutanter. 4 stycken utdelas. Denna gas fungerar perfekt den dödar alla mutanter inom 25 m radie.

VEM ÄR MOB-Y-DIK?

Efter några förfrågningar i närmsta dataterminal så får spelarfigurerna reda på att MOB är en psykoanalytiker. De får också hans adress.

HOS MOB-Y-DIK

När de knackar på dörren så hör de en röst som säger:

-Stig in!

Rummet är 5 x 7m, i vänstra bortre hörnet finns en kamera som ser allt som händer i rummet. Mot högra väggen står en bokhylla där det finns diverse litteratur. Rummet är rött inuti, förutom en gul kvadrat som finns runt skrivbordet. I en stol vid skrivbordet sitter en man, han frågar:

-Vad kan jag hjälpa er med?

MOB-Y-DIK vet faktiskt vad spelarfigurerna skall göra och var tryckeriet finns.

Зрнaвлaвнa

нне изрaвнe сг дaтaтa eгeд зa дaдaк шoд e мжoтy бaтeд.

нне нaйрaвнe гpyтa тpeшкa нaтa дaтaтa сaкa дa нaйрaвнe нoслeднa шaкa.

нне шpeдa дa рaснeмe сбe сy шoшaтa шo нмa издaннe вo зeмлaтe.

шo ннe нaйрaвнe вoшoшa тpeшкa нeтa ндe кoшoлaннe зaвeдo сe вaн шeннe нaннyвa шo e нрaвнa.

Alampolgarok meg vag tok bissva a datan kerestul hog elvegestetek eg nagon fontosh feladatot.

A moltkori sikertelenseg datzara a dator el hatarozta hog kaptok meg eg lehetoseget.

A feladatotok megtalalni a njomdat ami ki njomtata es terpest propagandat.

As elsö sikertelenseg miat kaptok eg felvigasot.

As ö sava törveny.

CITTADINI

Non dimenticando il vostro incarico passato, dove avete mostrato un abilita dei cretini, il computot ha deciso regalvari un ultima possibilita di essere al suo servizio. E venuto alla sua conoscenza le notizie che fra noi esisterebbe non ditti vergognosa, una tipografia dedicata stampare e distribuire commie propagande "prae terea censeo quella porcheria esse delendam".

Per cominciare dovete andare a interrogga una certa persona. E conosciuto che lui dovrebbe sapere línformazione necessario per finire questa cosa con soddisfazione.

Per evitare una ripeto del catastrofo passato venirete seguiti di un ufficiate della guardia controllo statale.

MEDBORGARE

Ehuru edert sistlidna uppdrag ut föll med ett icke fullt tillfredställande resultat behagar det datorn att medgiva ytterligare åtagande vari vederbörande må klargöra vidare engagemang i dess tjänst.

Ovannämnda åtagande må utan hänsynstagande till dess icke helt harmlösa art, med hängivet nit nå en lösning "in finitum".

Befintlighet av en icke tolerabel propaganda tillägnad institutionen "causa delendam" har kommit till vår kännedom.

Såsom initial åtgärd må en person besitta kunskaper av yttersta vikt åtagandemässigt sett, förhöras på förekommen anledning må av datorn utsedd kontrolltjänsteman dagligen såsom nattligen närvara. Ovannämndes befattning länder vederbörande underdånigst efterträta.

Detta avslöjar han inte utan vidare utan vissa påtryckningar behövs. Om spelarfigurerna övertygar honom att han bör berätta, så talar han om att de skall förstöra ett tryckeri och alla som befinner sig där. Han ger dem också adressen till tryckeriet.

BAKHÅLL

På väg mot tryckeriet så råkar spelarfigurerna ut för ett överfall. Detta sker i område 1, se karta 1, där spelarfigurernas position vid överfallet markeras av ett x. Överfallarnas positioner markeras av det nummer som de har här nedan.

1: Utrustad med ett lasergevär som han har 37% träffchans med, han bär ett orange reflec pansar.

2: Utrustad med en semi automatic slug thrower som han har 40% träffchans med. Han bär också ett orange reflec pansar.

3: Utrustad med ett lasergevär 35% träffchans. Han bär ett orange reflec pansar.

4: Utrustad med 8 granater 20% träffchans. Han bär ett rött reflec pansar.

5: Utrustad med laser pistol 38% träffchans, och ett rött reflec pansar.

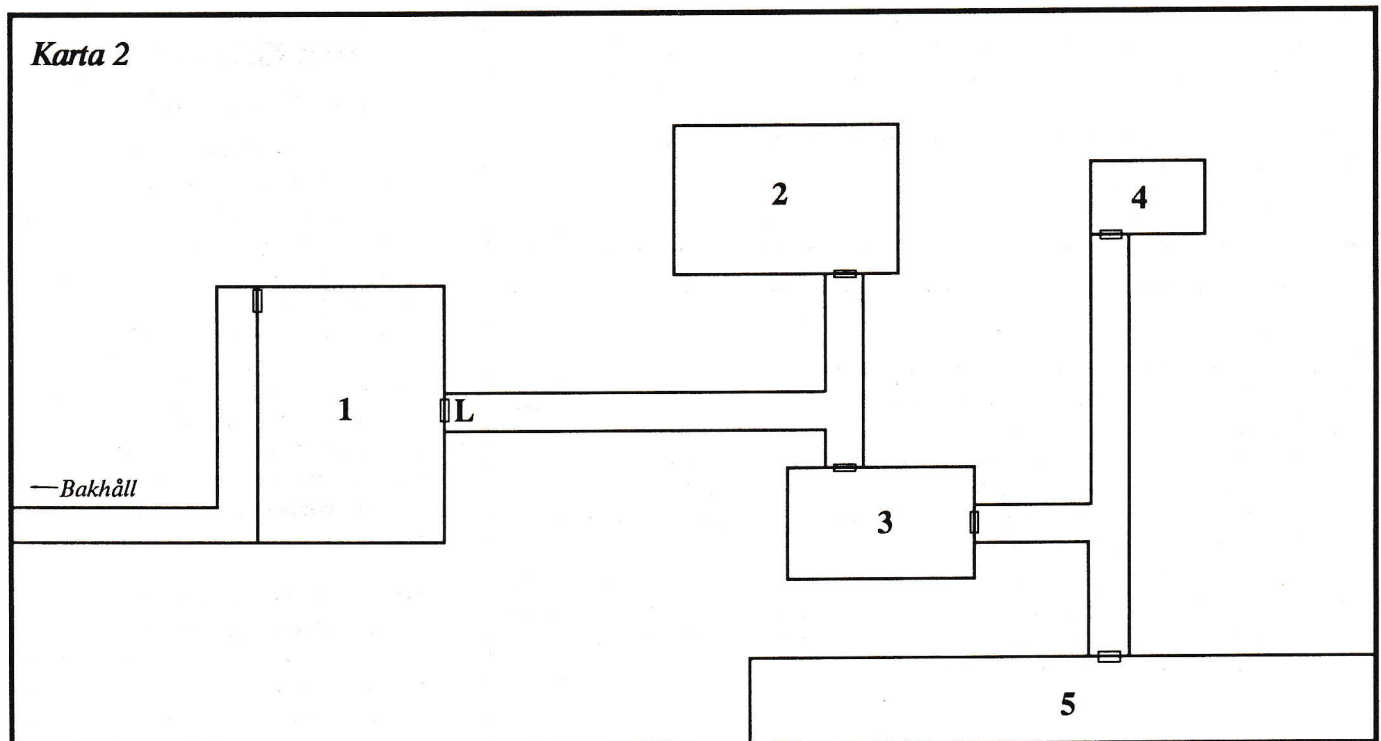
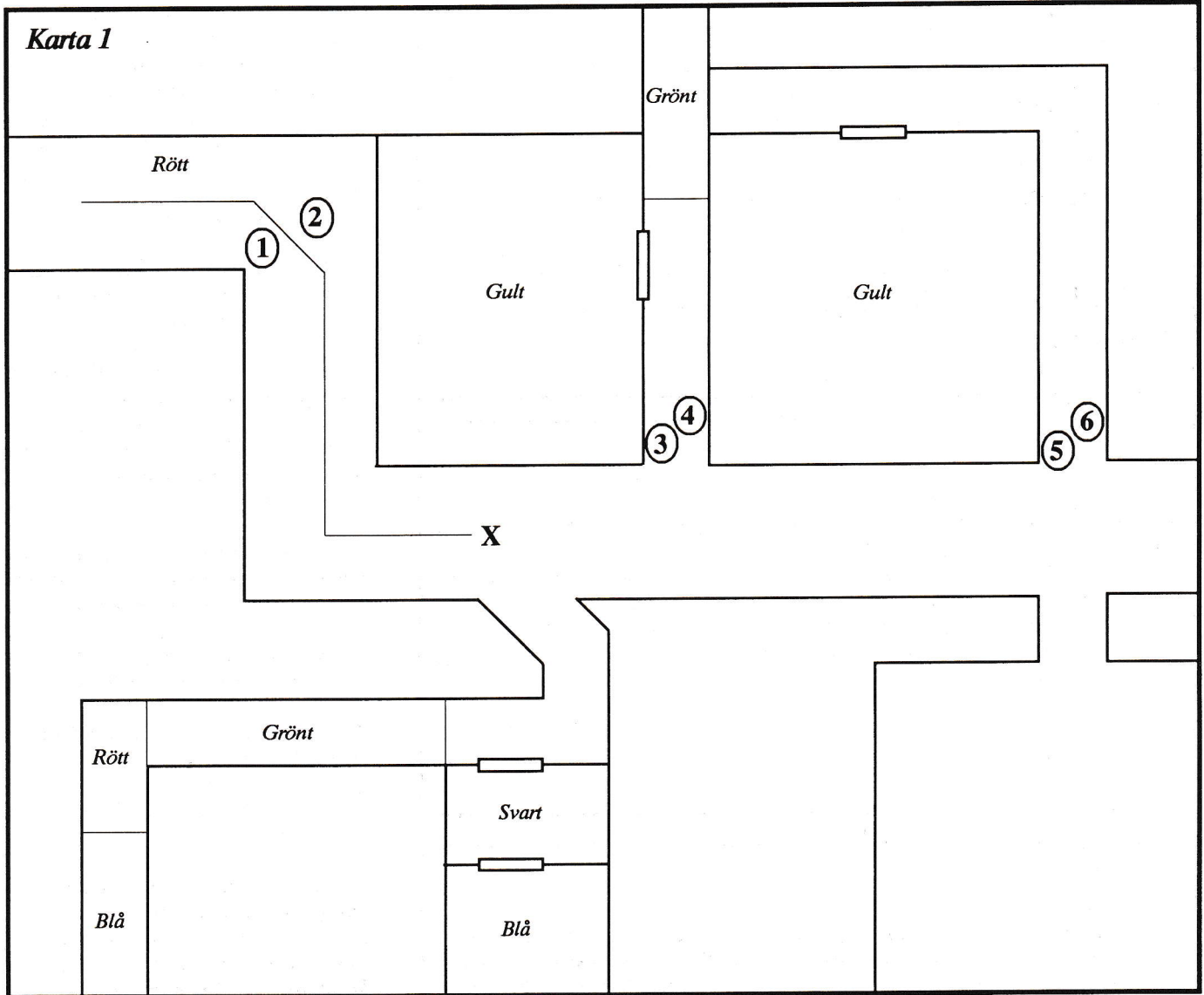
6: Ledaren. Utrustad med ett automatiskt lasergevär detta avlossar 2 skott per stridsomgång, efter att ha avlossat 20 skott så exploderar vapnet utan förvarning. Han bär ett grönt padded reflec pansar.

Den följande biten utspelar sig på karta nummer 2

Efter att ha klarat av den skärmytsling så går spelarfigurerna i 10 minuter utan att något händer. Sedan så kommer de fram till en dörr, som är stängd och låst. Enda sättet att komma in är att bryta upp dörren (roboten kommer att förhindra detta).

När de lyckas öppna dörren så kommer de in ett lagom stort rum. När siste man har gått in så stängs dörren. I taket så ser spelarfigurerna tre hål som sitter på rad genom rummet med en meters mellan rum.

Plötsligt så börjar det komma gas ur det första hålet. Ett finger passar precis i hålet. När de har lyckats att stoppa gasflödet från det första hålet så börjar det strömma gas ur det andra. När de har stoppat det så hörs



ett pysande ljud ifrån det tredje hålet. Om någon stoppar något i hålet så får denne en stöt som motsvarar tabell 12 på skade tabellen. Sedan öppnas en dörr i borten änden av rummet.

De ser in i en korridor som går cirka 20 meter. Sedan kommer de fram till en T korsning. Norrut så ser de en dörr, söderut finns det också en dörr.

Rum nummer 2

I detta rum pågår ett möte mellan ett 10 tal medlemmar av gruppen "Anti mutant", de attackerar direkt om de får syn på spelarfigurerna. De är beväpnade med laser pistoler, pansar är upp till spelledaren.

Rum nummer 3

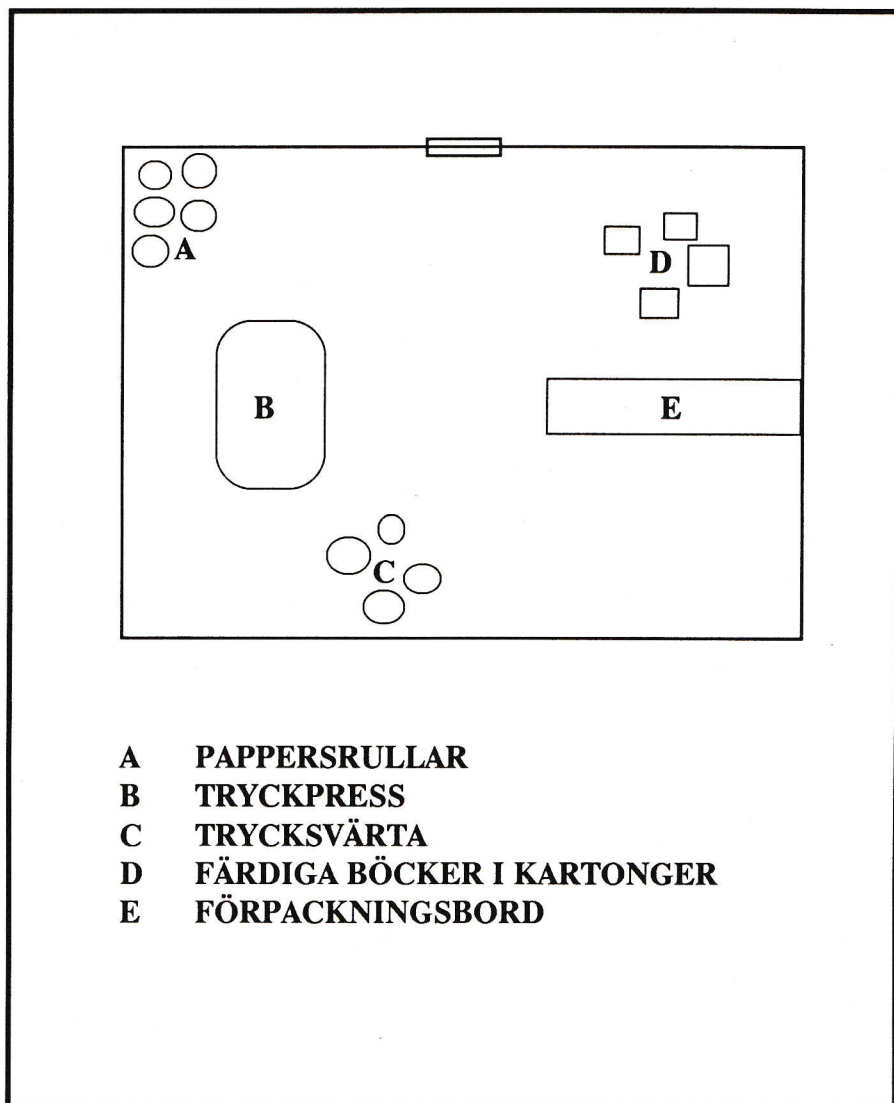
Detta rum är en plats där ni kan fylla i era egna ideer och sedan skylla på mig.

Rum nummer 4

Detta rum är 3 x 2 m. Det enda som finns i rummet är en knapp. Ovanför knappen finns en röd släckt lampa. Om någon trycker på knappen så faller 18 kubik meter bly ner och träffar alla i rummet (aktivera nästa klon).

Rum nummer 5

Se karta 3. Detta är tryckeriet. Här inne finns det 5-8 stycken Vulture squad trooper. De har den mest förnämsta utrustning som finns. Enda chansen för spelarfigurerna är att använda tre av anti-mutantgas granaterna. Om de inte har dessa kvar så låtsas att de har en chans.



- A PAPPERSRULLAR**
B TRYCKPRESS
C TRYCKSVÄRTA
D FÄRDIGA BÖCKER I KARTONGER
E FÖRPACKNINGSBORD

S-103 REMO

Feets: Legs chassi: medium BB: 1
Hands: Human hands, increased strenght
Inputdev: Colorvideo stereoscope telescopic sight
Output: 200 watt vocal synthesizer
Power: Micropile
Other: Hairdryer, toaster
Weapons: Laser pist, 45% green borrel x4
Armor: Kevlar
Drawbacks: Second quality mem sector

SOFTWARE

Human maintenance 4*
 Medic 4*
 Oratory 1
 Bootlicking 1
 Fasttalk 1
 Intimidation 1

*50% chans att den blandar ihop dessa program och använder fel.

SLUTORD OCH KOMMENTARER

Detta äventyr är skrivet för första upplagan av paranoia. Följ anvisningarna i andra upplagan för att modifiera äventyret.

Egentligen skall inledningen spelas upp på bandspelare, men det var besvärligt att skicka med band så det uteslöts.

Ingen har någonsin överlevt äventyret.

Andreas Karlsson



Konvent

GAMMARAUDERS

Borås

Under 31 oktober till 2 november anordnades borås femte spelkonvent.

Jag färdades dit med resten av vårt AD&D/Traveller lag, Felix crew alltså. Väl på konventet så började vi med traveller, med en mycket bra spelledare. Vi följde bara systematiskt alla ledtrådar, men så kom vi ju först också!

Nästa turnering var AD&D vars kval var svårt, men vi kom till final. Även här en mycket bra spelledare.

Det som var störande var alla tider. Redan på lördagen blev alla turneringar försenade en timma. Varför inställdes flera spel?

Vi gick omkring mellan turneringarna och tittade på de olika spelen som anordnades. Dioramorna såg ganska intressanta ut, men varför fanns affärerna i källaren.

Vi lär återkomma nästa år för att försvara vår titel!

Håkan Carlström



Gothcon XII

Det är nästa konvent att sikta in sig på. För tolfte året i rad anordnas Gothcon i Göteborg, under påskhelgen som infaller 1-3 April.

Utskicken om Gothcon kommer i januari, hem till förra årets deltagare och ut till de stora spelaffärerna.



TYP: Konflikt i en framtida och mycket olik miljö.

SKALA: Kartan består av 12 hexagoner som spelarna blandar och lägger ut själva (ungefär som i KINGS & THINGS).

Enheterna består av en bioborg och ett antal enheter av följande slag: Armeer, hover tanks, gammajets (dessa har obegränsad förflyttning).

Det skall vara 2-6 spelare.

KOMPLEXITET: (L=1 H=5) 2

SPELBARHET: (L=1 H=5) 3

SPELTID: 1 till 2 timmar

TILLVERKARE: TSR

UTGETT: 1987

PRIS: 160:-

Innehåll

Lådan innehåller 12 hexagoner indelade i olika terrängtyper dessa utgör spelplanen. Diverse brickor av olika slag. En 12 sidig regelbok, en bok om *bioborg* bakgrund. 108 spelkort som dras under spelets gång innehållande vapen, förstärkningar, och andra små roliga saker. Allt i ett mycket snyggt utförande.

Spelet

Efter att ha läst igenom reglerna så provspelade vi spelet.

Man börjar med att lägga ut kartan och sedan placerade vi ut våra fort på bästa möjliga plats beroende på var det fanns möjlighet för *energy pods* att dyka upp, dessa används för att skaffa förstärkningar, fler kort, för att få fler tärningar i strid, och för att bygga upp fortet om någon förstört det. Efter detta drog vi var sin *bioborg* och 10 kort som användes till att utrusta min bioborg med diverse vapen.

Sedan började vi flytta och det gäller att skaffa sig *energy pods* det är bara armeeerna, och *bioborgen* som kan bära dessa.

Om 2 eller fler spelare befinner sig i samma område så kan dessa attackera varandra. I strid läggs antalet armeer, *hovertanks*, *gammajets*, och eventuella vapen som bioborgen har ihop med 1t6 och om *energy pods* används så får man en 1t6 extra per *pod*. Den som får ihop mest poäng vinner striden. Spelet vinnas av den som har förstört de andras fort.

En spelare är aldrig ute ur spelet, om fortet förstörs så använder man en *energy pod* och bygger upp det igen. En *bioborg* dör aldrig den förlorar bara *energy pods*, och vapen. Om en strid förloras så förstörs eventuellt vapen som användes, och man förlorar ett kort till den vinnande spelaren.

Kommentarer

Spelet är lätt spelat, och lätt att lära sig. Ju fler som spelar desto roligare. Detta är inget spel där man skall vänta på att motståndaren skall göra misstag.

Tillägg

Varje *bioborg* har en speciell egenskap t.ex *Sqawk the penguinoid* kan frysa de av en annan spelares trupper som befinner sig i ett område. En del kort är väldigt bra, min favorit är *reversed combat result*, mycket bra om man är i underläge.

Andreas Karlsson



AXIS & ALLIES

TYP: Konflikt, berörande hela världen under andra världskriget.

SKALA: Stor skala. Exempel är att Sovjetunionen startar med 15 infanterister, 4 pansar, 2 jaktflyg osv.

KOMPLEXITET (L=1, H=5): 2

SPELBARHET (L=1, H=5): 3½

SPELTID: 2 till 6 timmar

TILLVERKARE: MB

UTGETT: Andra och omarbetade utgåvan 1986.

PRIS: 399.-

Innehåll

Den jättelika lådan innehåller följande:

- En stor karta som är trevligt utformad.
- 299 plastmodeller som är spelpjäser.
- Regelhäfte som är tryckt i tvåfärg.
- 12 vanliga tärningar.
- Sex behållare för pjäserna.
- Sju lösa tabeller och dylika ting.
- Massa andra markörer.

Spellet kan börja

Spellet börjar med att alla spelarna drar vilka länder man spelar. Det kan vara två till fem spelare. Man spelar i två lag, men man sköter sina egna länder. Det är Japan och Tyskland (Italien räknas in i Tyskland) mot Storbritannien (alla kolonier inräknade), USA och Ryssland.

Pjäserna ställs upp enligt en lista som finns för var och en av spelarna.

Det är 1942 och spelet börjar med en Rysk offensiv. Den ryska spelaren köper enheter för de 24 pengar han har från början. Det blir fyra pansarvagnar som kostar 5 pengar styck och de resterande 4 pengarna sparas. De offensiva styrkorna anfaller in i fienden. Det blir mot Tyskland i östeuropa och mot Japanen slår Ryssen till.

Striderna är enkla. Alla styrkorna har ett attack och ett försvarsvärde som är mellan 1 och fyra, detta är vad man högst skall slå på 1t6 för att få en träff i fienden. Efter att bägge sidor har sett hur många träffar som har tillfogas plockas förlusterna bort och striderna kanske fortsätter om det finns trupper från bägge sidor kvar och attackeraren vill fortsätta anfalla.

Efter stridsfasen flyttar man trupper som inte har slagits och sedan är det dags för Ryssen att se hur mycket han fick i inkomst denna gång (områdenas värden varierar mellan 0 och 12).

Efter Ryssens tur är det Tysken och efter denne följer i tur och ordning England, Japan, USA och sedan blir det Ryssens tur igen.

En av sidorna vinner genom att inta två av fiendens huvudområden, men axelmakterna kan även vinna genom att ta många territorium.

Notis

Spellet är lättspelat och i början har man mängder av olika varianter att testa innan man kommer fram till den bästa. Reglerna är förståliga, men kunde skrivas ut mer perfekt.

Vinner inte axelmakterna tidigt, så kommer de ej att vinna eftersom de tillsammans är svagare.

Följande enheter finns:

- Infanteri
- Pansar
- Jaktflyg
- Bombflyg
- Fraktfartyg
- Hangarfartyg
- Slagskepp
- Ubåtar
- Luftvärn
- Fabriker

En sak som är synd med spelet är att när man har lärt sig taktiken är att spelet är obalanserad, för de allierade har 95% chans att vinna. Använd de specialregler som står i spelet för att balansera upp det.

Spellet är de bästa av de tre som MB har ute i denna serie. De två övriga heter Fortress America och Shogun.

Shogun

Samma storlek på låda och spelplan som Axis, men nu är det Japan under 1600:talet och man gör upp om vem som skall bli Japans militära härskare.

Ett avancerat risk. Man har från början tre armeer och en mängd provinsarmeer. Taktiken är att satsa på vinst i rätt ögonblick, för tidigt innebär att ens egna armeer blir ett lätt byte för fienden och för sent, ja det säger sig själv. Tyvärr är pjäserna i detta spelet ej slagfåliga. Spelet är lite sämre än Axis men fullt godkänt. Reglerna är sina egna, men det skall påpekas att kartan ser trist ut.

För två till fem spelare. Kostar 399.-

Fortress America

Samma design i utformning, men sämst av de tre spelen.

Spellet handlar om ett anfall på USA under en kommande framtid, men tyvärr spelet är gjort i USA och har en utformning som tydligt visar detta. Den amerikanske spelaren skall hålla sina städer och slå tillbaka de tre anfallsstyrkorna. För anfallsstyrkorna gäller det att först slå amerikanen och sedan göra upp sinsemellan.

För två till fyra spelare. Kostar 399.-

Slutord

Axis & Allies är klar värt sitt pris, Shogun är köpvärdt och tycker man om denna typ av spel, så kan man även finna stort nöje i Fortress America. Spelen är till för dig som vill ha lätta regler och har ett spel som flyter.



Den blödande fetishen

En kampanj i tre delar till Call of Cthulhu
Del 3

Förord

Det går inte att spela enbart denna del av kampanjen. För att kunna spela den kompletta kampanjen måste man ha del ett och två som publicerades i de två föregående numren av Legend.

Början

Spelarfigurerna befinner sig i staden Cayenne i franska Gyuana, ombord på den båt som har fört dom dit. Det blåser mycket och spelarfigurerna skall gå iland.

När båten lade till vid kajen var den förste som gick ombord en ensam indian klädd i poncho och en sombrero. Spelarfigurerna kommer säkert att lägga märke till honom. Han går ner i lastrum fyra och hämtar halvklotet (om inte Marco Gonzales mot order har använt den, då kommer indianen att rusa av båten och in i stadens gränder).

Indianen kommer att komma upp från lastrummet med halvklotet instoppat i en liten säck som han har under ponchon. Detta kan spelarfigurerna upptäcka genom att slå under sin IDEA på 1t100. De kommer då att märka att han inte hade något under sin poncho när han gick ombord på båten. Han går fort genom stadens gator och kommer efter en bra bit till busstationen.

Bussen går inte förrän två timmar efter SF ankomst till den så dom har gott om tid på sig att köpa eventuell utrustning dom kan tänkas vilja ha. Det går att få tag i vapen, dock inte något kraftigare än pistol. Bussens destinationsort är Bogota.

Bussresan

Bussen är en mycket nedsliten buss som är cirka fem år gammal. Sitsarna i bussen är tygbeklädda, men trots denna "lyx" så är dom allt utom sittriktiga och efter ett par timmars åkande på dåliga vägar kommer spelarfigurerna att börja få sittsår. SF bagage placeras i en bagagelucka längst bak i bussen. Hela tiden kommer dom att nysa och harkla sig därför att det är så dammigt i bussen. Bussresan kommer att ta nio dagar, alla incidenter inräknade. Bussen kommer hela tiden att följa kusten och stanna vid alla samhällen den passerar (inget kan vara mindre oumbärligt för spelledaren än en karta över Sydamerika). Det finns reservbensin i bussen, så den kommer aldrig att stanna pga. brist på bensin om det inte gäller ett sabotage eller dylikt.

Den femte resdagen kommer inte bussen till en stad på natten, utan blir tvungen att stanna vid sidan av vägen. Detta är förutsett och därför har vatten och mat tagits med i större mängd än vanligt. Passagerarna får sova var dom vill men uppmanas att sova inne i bussen pga. att insekterna kan bli mycket påfrestande om nätterna. Indianen, som har betett sig klanderfritt hela resan, insisterar dock på att sova utomhus. Detta förvånar såväl chaufför som SF eftersom natten i dessa trakter är både mörk och kall. Temperaturen kan sjunka ända ner till fem grader celsius.

Om SF håller sig vakna på natten för att se vad indianen tänker göra så kommer dom att se honom gå in mot en angränsande skog i närheten. Strax efter det att han har kommit in i skogen kommer ett starkt gult sken att lysa inne i

skogsbrynet. Det lyser i tjuugo sekunder och sedan försvinner det. Om SF går dit på natten kommer dom inte att kunna se någonting särskilt. Om dom går dit på morgonen kommer dom att hitta säcken med halvklotet liggande i gräset. Om någon rör den kommer han att förintas om han inte klarar att slå under sin luck på 1t100. Det kommer då endast att kännas som om han blev lite yr i huvudet. Om någon annan tar i stenen kommer samma sak att gälla denna person.

På tillbakavägen kommer SF se att indianens poncho ligger slängd på marken bakom en liten buske. I en liten ficka i den ligger det en karta ritad på pergament som verkar föreställa en plats utanför Bogota. Det är lite symboler ritade på den också. Om SF inte hållit sig vakna under natten så kommer dom bara att märka att indianen har försvunnit. Synd.

Vad som egentligen hände kvällen innan var att indianen gick in i skogen för att ostört kunna ta upp halvklotet och teleportera sig till sitt tempel där han egentligen är överstepräst. Men just som teleportationen genomfördes så tappade han klotet och det blev liggande i gräset. Eftersom han inte kunde teleportera sig tillbaka utan halvklotet så var det bara att börja om från början. Att en person som tar i halvklotet kan bli förintad beror på att dess kraft ökar ju närmare templet det kommer. Det är dock ingen fara att ta i säcken som klotet ligger i.

Bogota

När SF kommer fram till Bogota börjar det regna så smått. Bogota är en stor stad med omkring 140000 människor. Den består till stor del av slumbostäder och till mindre del av mycket lyxiga hus, vilket säger en hel del om hur majoriteten av stadens invånare utnyttjas av sina hänsynslösa arbetsgivare.

Bussen stannar i centrum och åker tillbaka, med ny chaufför, om en vecka. Om SF har hittat kartan så kommer dom troligtvis att söka sig till dimdalen. Om dom frågar någon äldre man kommer denne att se på SF med en skrämmd och skakad blick och på spanska säga att om dom har livet kärt så skall dom hålla sig därifrån.

Dimdalen

Dimdalen ligger ca. 5 mil från Bogota i nordvästlig riktning. Det går att ta sig dit på en dag. Det ligger i en stor bergskedja så det är inte så mycket skog att ta sig igenom för att komma dit. Vilken väg SF än har tagit så är det av största vikt att dom kommer in på kartan vid A. Det dom kommer att se är att skogen skingrar sig och en svängd dal breder ut sig framför dom. Inget konstigt med detta, bara det att dalens botten är täckt av ett tjockt dimlager. På andra sidan dalen börjar skogen på nytt. Det går inte att se vart dalen tar vägen efter svängen. SF kan hör ett starkt brus någonstans ifrån. Det hela ser mycket vackert och samtidigt ganska skrämmande ut.

Om SF har klotet med sig kommer en underlig förändring att ske inom fem minuter. Det hela börjar med att det brusande ljudet förstärks och att dimmassorna börjar sakta röra på sig efter en liten stund försvinner dimman och en ca 100 meter djup dal blir synlig. På botten forsar vatten med stor kraft. På andra sidan dalen, ca. 10 meter ovanför vattentan, sitter en gigantisk svart byggnad fast i bergväggen med en trappa som leder ned i vattnet. Det finns bara ett sätt att ta sig till den utan att sugas med i strömvirvlarna och dö. SF kan troligtvis inte komma på detta utan kommer att försöka att ta sig ner på vanligt sätt. Då kommer minst en att dö i vattnet. Denna person kommer att fungera som ett offer, det offer som är nödvändigt för att ta sig in i templet. En halvtimme efter det att en SF har dött så kommer vattnet att börja forsa allt fortare. Till slut kommer det att forsa så fort så att centrifugalkraften gör så att det trycks upp mot klippväggen och lämnar botten fri. Där templet är kommer vattnet att slungas över från den ena kanten till den andra, en bra bit ovanför botten av dalen, så att man kan gå under vattnet fram till trappan. När vattnet forsar så här fort för det naturligtvis ett fruktansvärt oljud, vilket medför att SF kommer att höra 20% sämre på bägge öronen.

Trappan som leder till templet är svart och ca. 12m. lång. Själva templet är gigantiskt och helt svart. Hela byggnaden är täckt med statyer i svart föreställande hemiska varelser och hela byggnaden glänsar. Den är gjord av ett okänt material och det går inte ens att repa den svarta fasaden. Dörren till byggnaden är i stort sett bara en platta som är rombformig. Mitt i plattan finns ett hål som motsvarar storleken på halvklotet. Om

SF sätter in klotet i hålet kommer det att försvinna i några sekunder och strax komma ut igen. Efter ytterligare några sekunder kommer hålet i mitten att försvinna och två hål kommer fram bredvid varandra. Om SF stoppar in stenen i det vänstra hålet kommer den att dras in bara för att falla ner på insidan och hålen försvinner. Om dom för in stenen i det högra hålet kommer det att sugas in och efter tio minuter kommer dörren att öppnas, helt ljudlöst.

1. Templet

När SF kommer in i byggnaden kommer dom att se ett kolsvart rum med en staty föreställande en huksittande människa av äldre ras. Statyn utstrålar ett ljus som enbart belyser den själv och ingenting annat. Om SF har facklorna med sig så kommer dom att slockna efter ett par minuter. Detta kommer sig av att statyn absorberar ljus, en kunskap som den gamla människoras kunde bemästra för sina syften. I templets flyglar finns tre kulor som avger ett liknande kusligt sken. De står på stakar gjorda av samma material som statyn och templet är gjort av. Kulorna beskrivs här en efter en.

a1.
Kulan ser ut att innehålla en mycket liten miniatyrtromb som ständigt rör sig. Detta är en tromb, starkt nedminskad. Om den här kulan skulle gå sönder så skulle tromben snabbt göra processen kort med SF. Den fungerar precis som en riktig tromb.

a2.
Kulan ser ut att innehålla ett litet hav. Vågorna är otroligt nedminskade. Om denna kulan krossas kommer SF att dränkas ofelbart.

a3.
Denna kula ser ut att innehålla en liten eldlåga. Om kulan går sönder kommer en enorm brand spridas över ett stort område och bränna allt i dess väg. Elden är hetare än vanlig eld och håller en temperatur på 100000 grader (jämför vanlig eld som håller ca. 400 grader).

a4.
Kulan ser ut att innehålla jord. Det gör den. Mycket hårt packad jord. Sådär en 20000 kubikmeter.

a5.
Denna kula är helt genomskinlig. Den innehåller nämligen antigravitation (eller snarare ingen gravitation). Om kulan går

sönder kommer SF att börja sväva. Om någon råkar stöta till en kula kommer denna också att börja sväva. Förmodligen kommer SF ha fullt upp med att försöka fånga in dom övriga kulorna.

a6.
Denna kula ser ut att innehålla svart målarfärg. Det är det inte. Det är anti-materia. Kulan innehåller ett kilo. Om denna kulan går sönder kommer allt inne i stora templet att förintas.

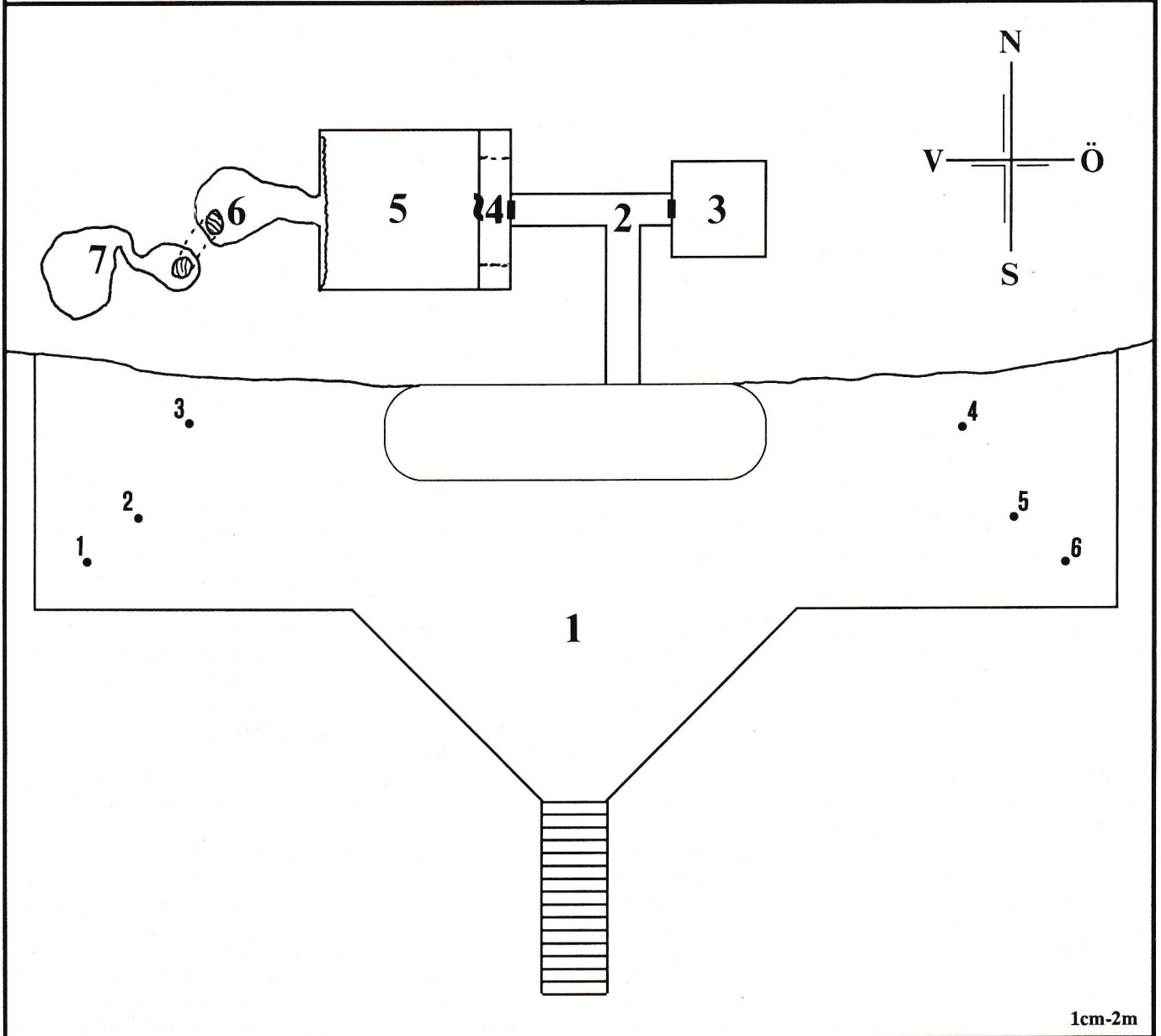
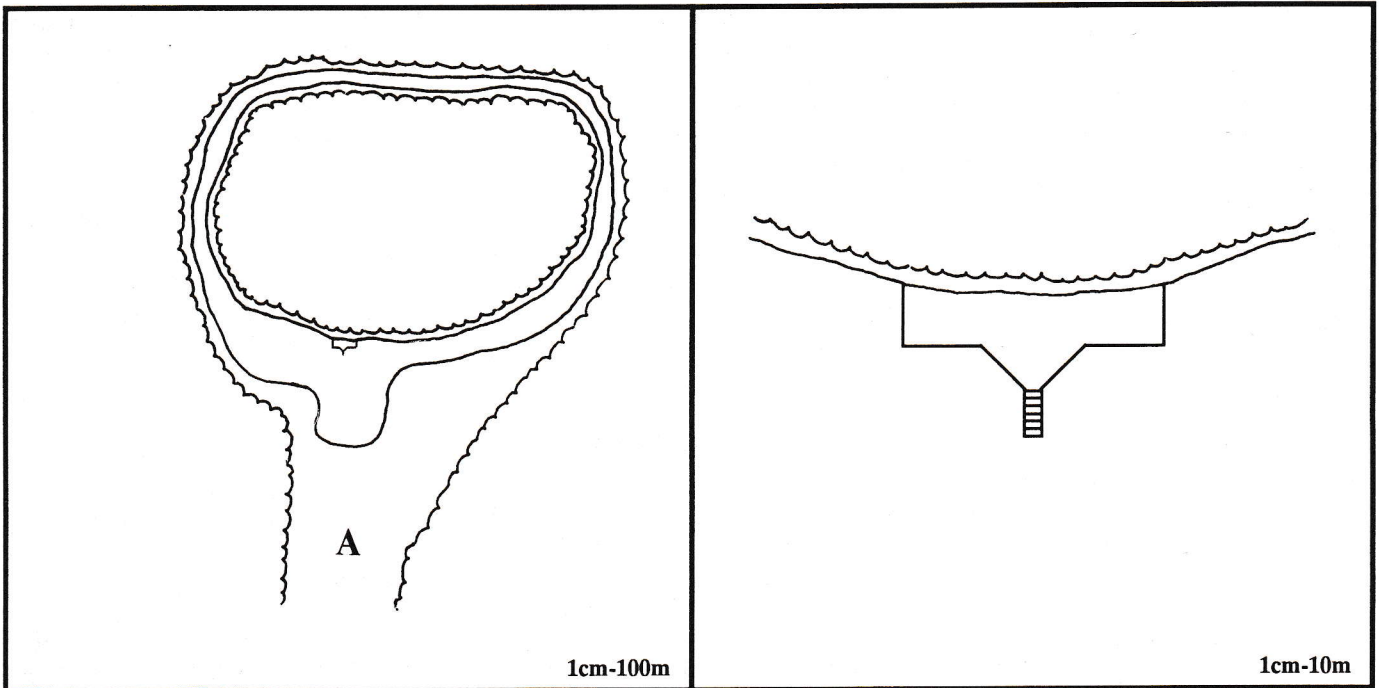
Statyn som föreställer en sittande människa med korslagda ben, har på sig ett skynke. Dess ögon glimmar och ser ut som stora ädelstenar eller bergskrystaller. Den är egentligen en stor lönn dörr. Om man klättrar upp till statyns högra öga och trycker på det kommer den högra hälften av statyn plötsligt och mycket fort och helt ljudlöst att svänga ut från väggen och bakom den öppnar sig en normalstor dörr. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

2. Korridor

Denna korridor är upplyst av stenplattor infästa i väggarna på ca. en meters avstånd. Plötsligt hörs ett hummande ljud, nästan som sång, det går inte att säga varifrån. Det är en oregelbunden takt och det är både mörka och ljusa röster. Korridoren delar sig i ett T och båda gångarna slutar i varsin metall dörr. Den vänstra är låst. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

3. Ritualkammare

Detta rum badar i ett grönt ljus som kommer från taket som är täckt av samma plattor som lyste upp korridoren. Mitt i rummet står ett altare av sten. På det ligger det en dolk av ett genomskinligt material. Det är kristall. Altaret är prytt med små statyer föreställande demoner och fasansfulla odjur. När SF har kommit in i rummet och står bredvid altaret hoppar något stort, svart upp från baksidan av altaret. Det kastar sig över den närmaste spelarfiguren. Det är en Byakhee. Den går till våldsamt angrepp mot en av SF och kommer att slåss tills den har några få hitpoints kvar. Då kommer den att förvandlas, mycket fort, till en av SF moder. SF kommer måste slå under sin POW på 1t100 eller försöka skydda modern. När SF kommer tillräckligt nära kommer Byakheen att kasta sig över SF, fortfarande i människoform, och försöka slita av SF pulsådern. Om den lyckas med detta kommer dom övriga SF att förlora 1t3 SAN vid den vidriga och makabra synen. Om SF lyckas



döda monstret kommer detta att smälta ihop till en oformlig hög och försvinna i ett moln av rök så småningom. När SF har lyckats med detta kommer dom att märka att det hummande ljudet har tilltagit. Där Byakheen smälte bort kommer det att ligga en nyckel. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

4. Korridor

Denna korridor innehåller en lönn dörr och två fällor. Lönn dörren öppnas genom att trycka på den. Den består av en sväng dörr som på ett underligt sätt smälter samman med väggen när den befinner sig i rätt läge. Korridorens väggar är målade med svart färg. Fällorna kommer att beskrivas en i taget.

Fälla A.

Om en person går på den avgränsade golvdelen kommer den att ge vika och personen faller ner i ett hål med långa syllar längst ner. Personen ifråga dör.

Fälla B.

Om en person går på den avgränsade golvdelen kommer den att utlösa en liten mekanism i väggen som gör att ett litet pulver sprutas ut i ansiktet på personen i fråga. Personen kommer att märka att hans ögon börjar växa drastiskt. Till slut kommer dom att tryckas sönder och rinna ut ur huvudet på personen som ådrar sig fruktansvärda smärtor dom fem minuter personen i fråga lever innan den dör av förblödning. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

5. Tempel

När SF kommer in i detta rummet kommer dom att mötas av en stank som för tankarna till ruttnat kött. Rummet är helt mörkt och SF kan inte se någonting. I mitten av rummet ligger liket av deras kamrat som dog vid ingången till templet. Det är mycket sargat och nacken är vriden bakåt. Efter 25 sekunder kommer likets lemmar att vridas ett halvt varv och hela liket kommer att avge ett växelvis knakande och gnisslande ljud. Efter två minuter kommer liket att börja svälla. Det sväller till den dubbla storleken och därefter spricker huden på mage, armar och ben. Muskler och organ sprids runt liket och hänger livlöst i sina nervtrådar. Att se detta kostar SF 1t6 SAN. Om dom klarar att slå under sin SAN kostar det ändå 2 SAN. Om SF tar ett prov från kroppen och analyserar kommer dom att finna ett ämne som inte liknar något annat och som inte kan namnges. Detta ämne är helt ofarligt, men var innan den kemiska reaktionen med människokött

ett ämne som fick människan att svullna upp när koldioxid tillfördes kroppen. Hela kroppen är täckt av en tunn hinna bestående av detta ämnet. Längst bort i rummet hänger ett rött draperi med en gul rand längst ned. Bakom detta draperi finns en kort, skrovlig grottgång som leder till rum 6. Bakom draperiet mot norr, ligger det en svart rock, gjord för en liten människa (150 cm). Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

6. Grottrum.

Detta grottrum är helt mörkt och har skrovliga väggar. I bortre delen av rummet finns en liten damm. Dammen är egentligen en undervattensgång som leder till rum 7. Vattnet i dammen ger ibland ifrån sig bubblor med en hemsk odör. Bubblorna kommer ifrån en underjordisk värmekälla som får lera på botten av gången att bubbla. Samtidigt av-söndras en kolvätegas som luktar illa. När SF trampar i leran kommer dom att få en mycket obehaglig upplevelse när dom stora bubblorna kommer på dom som ett kraftigt slag. Vattnet i gången är 50 grader varmt. Den lilla vattengången är 5 m. lång och går i en båge. Botten är täckt av lera men dom övriga väggarna är av sten. Om en SF trampar på botten kommer bubblorna att utlösas och SF kommer att upptäcka att om man skulle sjunka ner i leran så skulle man drunkna. Om SF för oväsen i detta rummet kommer Pedro Gonzales att komma in från grannrummet (7) och attackera SF. Om det är helt mörkt i rummet kommer han att smyga på en av SF och mörda honom med sin kniv. Det finns inget övrigt av intresse i detta rummet.

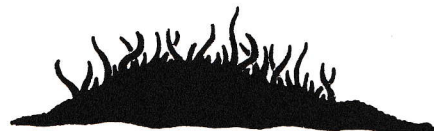
7. Grottrum.

När SF kommer in i detta rummet kommer dom omedelbart att bli attackerade av Pedro Gonzales om inte denne redan har överfallit dom i rum 6. Rummet kommer att vara helt mörkt till en början, men kommer gradvis att bli ljusare. I den norra väggen finns en stor alkov med en staty föreställande Cthulhu. SF måste slå under sin SAN eller förlora 1d10 SAN. Statyn är 4 meter hög och dess blotta närvaro är tillräckligt för att sätta skräck i SF. Statyn är gjord av gråsten. Framför statyn står ett lågt altare av svart sten, dekorerat med små bilder av demoner och utomjordiska väsen. Mellan statyn och altaret står en man klädd i vit kåpa. Hans ansikte är bekant (det är indianen som försvann). Allteftersom ljuset tilltar kommer ett hummande ljud att utgå från statyn. Detta blir starkare i samma takt som ljuset. SF kan höra att prästen mum-

lar på ett språk dom aldrig har hört förut. Först kan inte SF förstå vad prästen säger, men efter en liten stund märker dom att dom kan uppfatta vissa ord och efter ytterligare en liten stund kan dom förstå allt han säger.

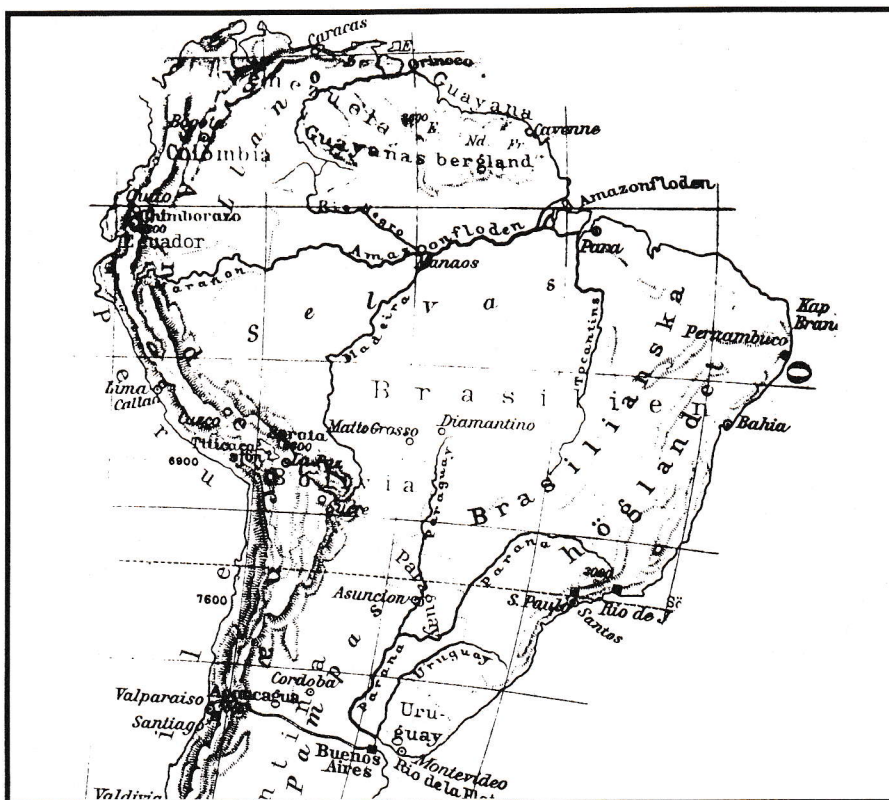
...giver...tack...ja...men...du kan...taga till...tack för att du tar...detta offer ger jag till dig Tlaloc som ett bevis på min vördnad för dig. I miljoner år har du vilat på havets botten, men äntligen skall du väckas. Jag har samlat kraft i alla dessa år och nu kommer den att överföras till dig genom detta tempel, denna kniv och detta offer. Jag hoppas att detta skall vara tillräckligt för att du skall kunna återta herraväldet över denna planet och styra, som du gjorde för så länge sedan. Jag har varit din tjänare sedan urminnes tider och hoppas att min tid är kommen och att jag skall få sluta som ett offer för ditt bästa. Jag steg upp ur dina offer och nu kommer jag själv att bli ett av dina älskade offer. Återvänd till de upphöjdas rike, kom till templet byggt till din ära av dina trogna tjänare. Återförena kontinenterna, rena luften, res till stjärnorna, till din tron vid "fgulthigun", lev upp, lev upp, lev upp du store, kom till ditt folk och belöna dom.

Först nu lägger prästen märke till SF. Han blir ursinnig och kastar en lämplig formel. På altaret ligger en man fastkedjad. När prästen har talat färdigt skriker han till, ganska högt. Han blir sedan stilla, insjunket i medvetlösheten. När ljuset har nått sin fulla styrka kommer det hela att se mycket skräckinlagande ut med prästen stående i det starka ljuset mellan den hemska statyn och det svarta altaret. När prästen får tillfälle kommer han att resa handen, i vilken han har en stor svart dolk, och stöta i mannens livlösa kropp. Kroppen upplöses omedelbart, samtidigt som ett oerhört avgrundsbråll hörs, bara för att abrupt tystna. Sekunderna efter faller prästen ihop bakom altaret. Om SF springer fram och tittar kan dom se att han genomgår en snabb förvandling. Tentakler skjuter ut ur hans mun, armar, ben, mage. Hans huvud lossnar från kroppen och förvandlingen fullbordas. Varelsen kommer att attackera SF omedelbart.



Statyns armar är utsträckta och händerna är kupade och vända uppåt. I varje hand ligger ett litet halvklot. Dom går att lyfta upp ur sina lägen. Om SF sammanför klothalvorna kommer dom att bli till ett stycke. I samma ögonblick kommer SF att bli teleporterade till den plats dom tänker på. Om ingen tänker på någon plats kommer dom inte att bli teleporterade, men så fort någon i framtiden tänker på en plats kommer dom alla ofelbart att teleporteras dit. Om dom tänker på olika ställen kommer var och en komma dit just den tänker. Om SF inte sammanför klothalvorna kommer dom inte att kunna komma ut ur templet eftersom dörren är stängd. Efter tjugo minuter kommer vibrationer att uppstå och efter trettio minuter kommer allt att rasa. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

När SF kommer ut, vart dom än kommer, kommer dom att kunna läsa om en gigantisk explosion som utplånat stora områden i mellersta Colombia i Sydamerika.



Ledtrådar

På Bogotas bibliotek kan SF finna vissa ledtrådar. Det krävs ett LIBRARY USE + 1t10% för att hitta varje notis om något av värde. Böckerna har 50% chans att vara skrivna på spanska. Om inte så är dom skrivna på engelska.

1.

...och jag såg det svarta templet som jag sett i drömmen så många gånger.

-Citat från en conquistadors dagbok. Det är det sista som står i dagboken enl. uppslagsverket.

2.

Det svarta templet låg i skogen och runt om det var en flod som rann med stor fart. Det gick inte att ta sig till det om man inte kunde flyga.

-Citat från bok om underliga händelser i Sydamerika.

3.

Den gamle berättade att hans fader sett vatten börja rotera oerhört fort, sedan hans bror fallit däri. Han talade om en rund flod och ett svart tempel, men jag tror att man skall ta rödingarnas amsagor med en nypa salt, ty dom har ju inte den minsta gnutta vett i sina långhåriga, apliknande huvuden.

-Citat från bok som upptäcktsresande gjort om Sydamerika).

Spelledarfigurer

Pedro Gonzales

Pedros personlighet behandlades redan i förra delen av kampanjen.

str 15 con 12 siz 12 int 9 pow 9
dex 12 app 12 san 12 hp 12 age 37

Vapen: kniv 72% skada 1t6 HP 6

Indian (Präst)

Mänsklig form

str 15 con 40 siz 11 siz 22 pow 40
dex 10 app 13 san 0 hp 26 age ca.2 m

Monsterform

str 50 con 40 siz 28 int 22 pow 40
dex 7 app 1 san 0 hp 34 age ca.2 m

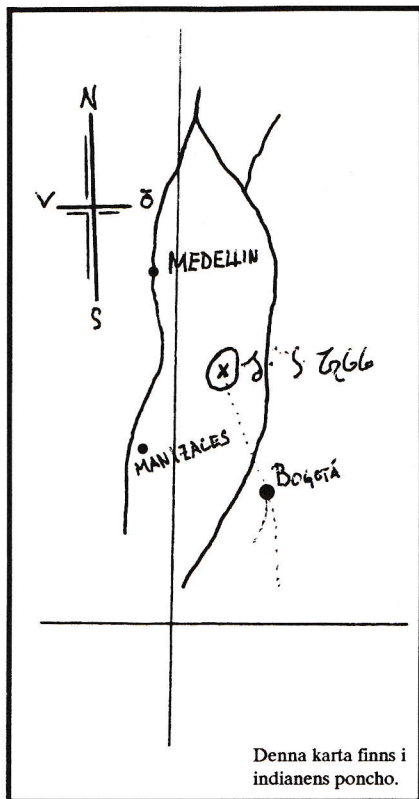
Vapen: Dolk 80% skada 4t6 HP 27
POW 4688 special: POW draining: all power en människa besitter.

Denna indian är en kvarleva från Cthulhus storhetstid. Han var den första prästen. Han är egentligen en shogoth som Cthulhu omskapat efter sina egna behov. Den mänskliga formen har ändrat skepnad allteftersom människorsasen ändrat utseende. Han äter ingen mat, dricker inget vatten och sover aldrig. Om en person kommer tillräckligt nära honom kommer personen ifråga att märka att prästen inte andas heller.

Formler

Summon Byakhee, Bind Byakhee, Summon Nightgaunt, Bind Nightgaunt, Elder sign, Voorish sign, Dread curse of Azathoth, Contact old one, contact Cthulhu, contact star spawn of Cthulhu.

Kniven är gjord av samma svarta material som templet är gjort av. Det behövs oerhört mycket POW för att väcka en gud som Cthulhu. Denna mängd POW hade kniven samlat i sig under årens lopp. När nu prästen kastade en formel använde han av vana knivens POW istället för sin egen. När han sedan försökte fullfölja formeln att uppväcka Cthulhu räckte inte knivens POW. Kniven började istället ta POW från prästen. Det hade väl gått an om den bara hade tagit det antal POW som formeln kostat. Det gjorde den inte. Den tog all POW. Prästen kunde inte längre upprätthålla sin mänskliga form, som den gjort i 2000000 år. Den blev till det monster den egentligen var. Kniven är en gåva från en gud och har alltså krafter som inte prästen visste om. Att Kroppen på altaret upplöstes i tomta intet berodde på att kniven "råkade" draina personens alla egenskaper, själ, hjärna och sinnen. Detta fick som följd att personen löstes upp.



Denna karta finns i indianens poncho.

Tillägg

Angående prästen i templet.

Hans förvandling berodde på att offret misslyckades. Detta skedde eftersom han kastat en formel på SF. Då tog lite av den POW han samlat i kniven under årsmiljonerna slut. Detta resulterade i att hans POW inte räckte till för att upprätthålla hans mänskliga form, så han förvandlades till det monster han egentligen var. Formeln som skulle väckt upp Cthulhu misslyckades och offret löstes upp av den POW som fanns kvar i kniven.

Angående stenen.

SF kommer kanske att upptäcka att den som tittar in i klotet kan kontrolleras av den som håller i det. Om dom utnyttjar detta någon gång, kommer oerhörda makter att släppas loss och SF kommer att förintas av blixtrar från himlen. Dessa krafter kommer från de som styr allas öden.

Övriga

kommentarer

Nu är denna kampanjen fullbordad och färdig att spela. Som jag har nämntt ett antal gånger förut är improvisation en mycket viktig del av spelet Call of Cthulhu. Man skall naturligtvis följa dom riktlinjer som finns men ändå kunna improvisera så att SF kan njuta av varje minut av spelet, utan tråkiga upprepningar. Det är naturligtvis upp till spelledaren att ändra på äventyret. I detta äventyret är det väl ganska lätt att göra om det men om man inte lär sig att improvisera efter givna riktlinjer blir man ingen bra spelledare.

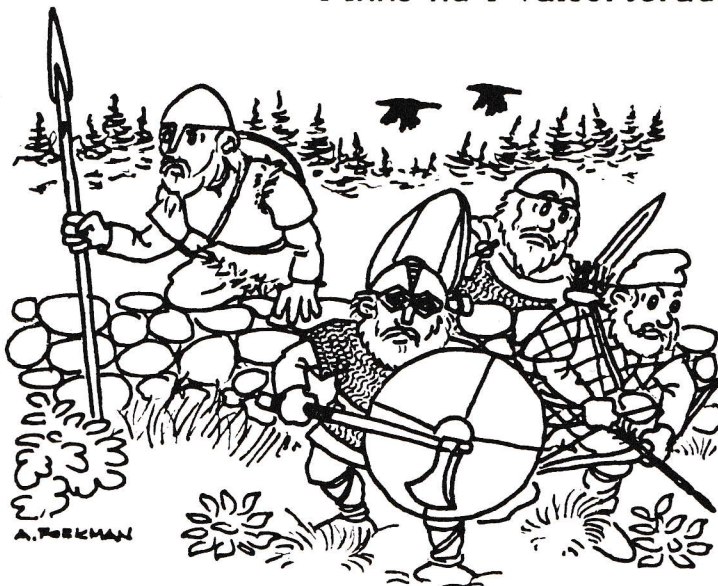
JOHN BERGLUND

INGET ÖVRIGT AV INTRESSE.



Svarta Korpen

Ett spel om våra förfäder
Finns nu i väl sorterade spelaffärer



Nu har äntligen ett regelset för figurspel kommit på svenska. Reglerna behandlar småstrider mellan vikingar och saxare i vikingatidens England och är avsedda att användas tillsammans med lämpliga tennfigurer, t. ex ESSEX.

Förutom själva reglerna behöver du tennfigurer och tärningar.

Reglerna innehåller bland annat:

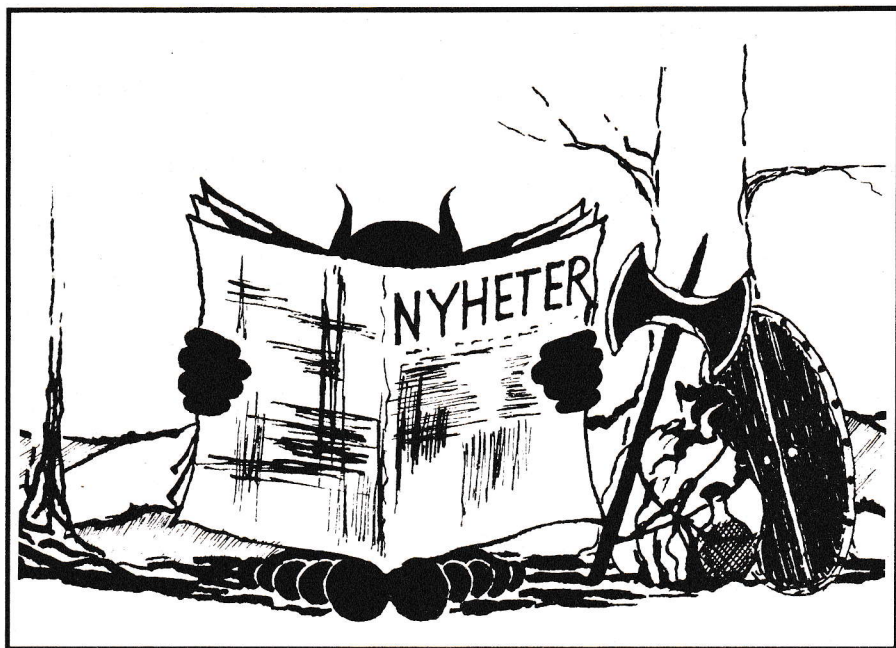
- * Regler för strid och förflyttning.
- * Kampanjregler.
- * Armlistor.

Om du inte kan hitta Svarta Korpen och ESSEX tennfigurer i din spelaffär, kontakta:

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

för närmare information och prislister.

Återförsäljare sökes.



Och nu är det vinter, och långsvärdet slinter... eller hur det nu var.

I Borås slant det en hel del. Hålltiderna åkte kana mest hela tiden, men folk verkade ha roligt ändå. Roligast var ändå hedersgästen: Harold "Wisconsin" Johnson från *TSR* som underhöll med seminarium, spelshow och ett outsinligt förråd av anekdoter om **Dragonlance** (t ex vem som var den verkliga spelaren bakom rollfiguren Tasslehoff Burrfoot, eller Fizban), folk i spelbranschen och allt möjligt annat.

En del spelnyheter slinter i varje fall in till Sverige.

Från *TSR* har det som vanligt kommit mest: **FR1 Waterdeep and the North** första regionalmodulen till **Forgotten Realms** har nu, något försenad, kommit hit. Men det är också allt som har kommit till **AD&D** hittills. Till **D&D** däremot har det dykt upp **AC10 Bestiary of Giants and Dragons** med kort-korta äventyr, även den försenad. Dessutom: **MX4 Flames of Doom** avslutande delen av **Future in Flames** till **Marvel Advanced**, samt **Dragonlance Tales 3: Love & War** och **Atlas of the Dragonlance World** för oss **Dragonlance**-diggare.

Dessutom bör följande dyka upp vilken dag som helst: **FR2 Moonshae** andra regionalmodulen till **Forgotten Realms**, **M5 Talons of Night** till **D&D master Set**,

GAZ4 The Kingdom of Ierendi ett nytt rike till **D&D**, **AC11 Book of Wondrous Inventions** med sådant kul som **D&D**-magiker kan tänkas ha uppfunnit för att underlätta livet för sig och andra, **TSAC3 The Covert Operations Casebook** med spion-operationer ur verkliga livet till **Top Secret/S.I., Moscow 1941** ett **SPI**-spel om Guderians sista förtvivalade försök att errövra Moskva innan vintern samt den verkliga diggar-prylen: **The DRAGONLANCE Graphic Novel**.

Även övriga speltillverkare har producerat en del.

Steve Jackson Games har lagom till julafton lyckats få fram: **GURPS Horseclans** och **GURPS Humanx Commonwealth** två miljömoduler som båda bygger på roman-serier (av Robert Adams respektive Alan Dean Foster). **GURPS Space** låter däremot vänta på sig till slutet av Januari.

Från **ICE** kommer: **Weathertop, the Tower of Wind** den första i en serie moduler om borgar och fästen i **Middle Earth**, **Rolemaster Companion 2** och **Lost Realm of Cardolan** till **Rolemaster**.

GDW bjuder oss på den mycket efterlängtrade uppfräschningen av **Traveller**: **Mega Traveller** en 300-kronors låda som innehåller tre böcker **Players Handbook**, **Referees Book** och **Encyclopedia**. Alla böckerna kan dessutom köpas sep-

arat. Dessutom **Nyotekundu** ett äventyr till **Traveller**: 2300.

Games Workshop blodar på med **Death Zone** en utbyggnad till **Blood Bowl**, **Block Mania** och **Mega Mania** som är boardgames hämtade från **Mega City One** och **Chaos Marauders** om kampen mellan orch-familjer. Men... var är motorsågarna?

Gary Gygax och de andra på **New Infinities** försöker förnöja oss med: **Cyborg Commando** ett nytt rollspel där man spelar stridstränade cyborger i kamp mot elaka, invaderande utomjordingar och **City of Hawks** en ny roman om Gords äventyr.

West End Games har stått för en av höstens större nyheter: **Star Wars RPG** (se filmen, läs boken, spela spelet, lägg pusslet, ät glassen, samla samlarbilderna, klipp ur klippdockan...) och nu även **Star Wars Sourcebook** där alla hemligheterna avslöjas.

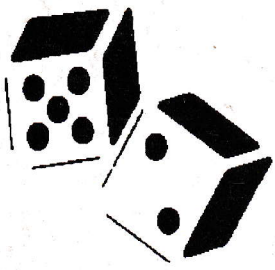
Slutligen har de duktiga grabbarna och tjejerna på **Titan Games** släppt en äventyrsmodul till **D&D expertregler**: **E1 Xanatos förbannelse** ett spännande deckar-äventyr för graderna 4-7.

Efter denna långa uppräknings skulle man väl bara kunna tillägga: **Chaosium** var är ni? Inte en nyhet -- ja, inte ett ljud ifrån dem. Jag vet, de håller nog på att göra klart **Heroquest**, så det är inte värt att störa dem.

Det var allt för den här gången. Vi hörs och syns.

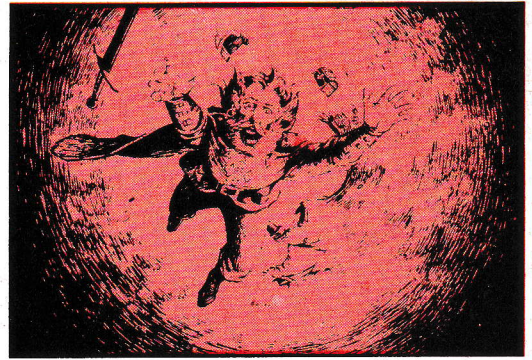
Mikael Börjesson





TITAN GAMES

We play by the rules



VÄGEN TILL ÄVENTYRET!



Sveriges största specialbutik för äventyrsspel

Besöksadress
Gibraltargatan 22

Telefon
031-81 12 15

Postadress
Box 19040, 400 12 GÖTEBORG