



VÄGEN TILL ÄVENTYRET!



Sveriges största specialbutik för äventyrsspel

Besöksadress
Gibraltargatan 22

Telefon
031-81 12 15

Postadress
Box 19040, 400 12 GÖTEBORG

Rollspelstidningen

Legend

Nr 6

Augusti 1987
Ca pris 25:-

I detta nummer finns följande

Jättestort D&D-äventyr, Tempelstaden

CoC-äventyr, Den blödande fetischen

Den glödande pärlan, SF bakgrund

Pesten härjar, Sjukdomar

Recension, Onslaught

Wettcon, Konvent

Troglodyter

Småtroll

Nyheter



PROLOG

Du håller just nu i din hand det sjätte numret av rollspelstidningen LEGEND.

Denna tidning är främst till för dig som spelar D&D, men tidningen innehåller även annat smått och gott. Detta nummer innehåller del 1 av ett Call of Cthulhu kampanj i tre delar. Det var ett fristående äventyr i förra numret. Som vanligt innehåller tidningen ett D&D äventyr, spelrecensioner, nyheter och artiklar angående D&D.

Jag är tacksam över de material ni har skickat in, men jag kan inte lova att allt kommer med som några nog har märkt. Det ligger bland annat ett traveller och ett D&D äventyr som väntar på att få plats.

Fortsätt att skicka in material till tidningen och införda bidrag belönas minst med ett gratis exemplar av tidningen, så skicka med namn och adress. Bidragen kan få vara vad som helst, men just nu är jag mest intresserad av artiklar till och om spel.

Om du har problem med regler eller dylikt så kan du skicka in frågorna till Mikael Palo, men glöm inte att skicka med frimärken för svars-post.

Ni som anordnar konvent kan gärna skicka in materiel och om plats finns kommer er reklam in gratis. Ni kan självklart även köpa reklam-plats.

Ni som har utgående prenumerationer glöm inte att betala för ett nytt år.

Medhjälpare till detta nummer:

*John Berglund, Mikael Börjesson
Håkan Carlström, Klas Gustafsson
Marcus Gustafsson, Jacob Hallen
Robert Niklasson, Mats Olsson*

INNEHÅLL

Prolog	3
D&D-äventyr; <i>Tempelstaden</i>	4
Troglodyter	20
Småttroll	21
Den glödande pärlan; <i>SF bakgrund</i>	22
Wettcon; <i>Konvent</i>	23
Pesten härjar; <i>Sjukdomar</i>	24
Recension; <i>Onslaught</i>	25
CoC-äventyr; <i>Den blödande fetischen</i>	26
Nyheter	30

En hel-årsprenumeration på LEGEND kostar 150 kr för sex nummer och då ingår även porto. För att prenumerera så skickar du in pengarna på postgirokonto 660429-4857 och glöm inte att fylla i på talongen utdelningsadress och vilket nummer prenumerationen börjar med.

En privat- eller föreningsannons som är en spalt bred och fyra rader hög kostar 20 kronor. Pengarna betalas in på postgirokontot 660429-4857 och annonsen skickas till Mikael Palo. Övriga annonspriser på förfrågan.

Material, frågor och övrigt skickas även här till Mikael Palo.

Ansvarig utgivare

Mikael Palo
c/o E-L Andersson
Glasmästaregatan 21-135
412 62 Göteborg

Nästa nummer av legend utkommer i slutet av oktober månad.



D & D

DUNGEONS & DRAGONS

Äventyr för 3-9 rollfigurer från 2:a till 4:e graden.

Tempelstaden

BAKGRUND

Detta äventyr kommer till största delen att utspela sig i området som kallas Träskskogen, därför berättas lite bakgrunds historia om detta mycket ogästvänliga område.

För länge sedan

Träskskogen, som namnet förtäljer så består området av träskskog som oftast är insvept i en tjock dimma. Området är mycket ogästvänligt och är befolkat mestadels av mycket otrevliga varelser.

Detta stora område var för över ett tusen år sedan en underbar vacker skog som mestadels befolkades av alver. Vid den första stora katastrofen för ett tusen år sedan blev skogen förändrad till en vanlig skog. Ingen vet hur, men legenderna talar om att en mäktig förbannelse lades på skogen eftersom alverna hade kämpat på människornas sida. Skogen var inte längre vacker och den invaderades av fientliga armeer.

Tempeltiden

För cirka åttahundra år sedan fanns det en mängd människor här i området som flytt hit från nordost och från väster där stora krig pågick. Från öster kom det män för att bygga upp tempel och deras målsättning var att skapa ett nytt och mäktigt rike.

De olika tempelledarna hade olika åsikter, ja ingen kunde enas så att det mäktiga riket kunde bildas. Det blev krig mellan de olika templerna och senare och horder av hemiska varelser som förintade de sista templen. Den största katastrofen var att prästerna i slutet tog till vådrets makter i striderna och det slutade med att hela skogen förvandlades till ett mycket ogästvänligt träsk.

Västerriket

För femhundra år sedan fanns det en rik bebyggelse på den västra sidan av träsket. De östra makterna försökte plundra riket, men de var starkare i sjöstrider.

En fältherre i Ralim som törstade efter västerlandets rikedomar försökte sig på en mycket djärv och dumdristig plan:

Att bygga en väg genom träsket, som skyddade västerlandet, och därigenom anfalla till lands och mycket överraskande.

Invasionshären nådde träsket och byggandet av en väg påbörjades. Man slog ner en stenpelare varje meter, så att man kunde gå på denna pelarrad. Operationen avslutades eftersom det gick för långsamt, sjukdomar, träskinvånare och brist på livsmedel.

För cirka 250 år sedan gick västriket under på grund av anfallande horder av kringströvande orcher, småtroll, vättar och en hel del andra varelser.

Senaste tiden

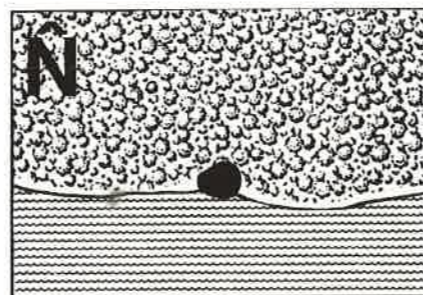
De senaste århundradet har träsket varit orört och de enda som har färdats dit har varit skattsökare som har hört talas om de gamla templens gömda rikedomar. De flesta skattsökare har inte återvänt och de som har återvänt berättar om hemskheter, men några få har verkligen funnit skatter och därför fortsätter skattletandet i träskskogen.

Staden i träsket

Som det har omnämnts tidigare så byggdes tempel och även några städer i träskskogen för cirka åttahundra år sedan.

Tempelstaden

Tempelstaden Gralax grundades för 780 år sedan. Grundarna var präster från staden Pasim. Staden byggdes runt templet som då låg vid havskusten uppe på en hög höjd.



För 740 år sedan blev alla invånare i tempelstaden antingen dödade av sjukdomar som härjade eller så dog de när pirater stormade och plundrade staden.

Alverna

I många århundraden befolkades tempelstaden bara av varelser som var på väg förbi, men för 410 år sedan slog sig en grupp alver ner i ena änden av staden. Alverna som inte ville lämna sin skog fann här ett hyfsat skydd mot inkräktare, men de var för få för att befolka hela staden. Alverna brukar oftast befinna sig i den gamla trädgården som ligger alldeles utanför deras del av tempelstaden.

Alverna har överlevt i tempelstaden till dessa dagar och det är främst genom skicklig användning av magi. Träskinvånarna som finns är rädda för deras område, eftersom det händer oförklarliga saker i deras område (magin som spökar).

INLEDNINGAR

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

1) Prästreliken

En präst från staden Pasim tar kontakt med äventyrarna.

Prästen som tar kontakt skall helst känna någon av äventyrarna (det ger anledning till varför de tillfrågas), eller så har han hört talas om någon av de bedrifter som äventyrarna har utfört (förhoppningsvis har de utfört något väldigt hjältemodigt och svårt uppgift som det talas om).

Människa, Felax Wider: PK 5; P3; Ip 11; F 27m (9m); AA 1 Stridsklubba; S 1t6; RS P3; SM 8; LÅ La; TIPKO 19; EP 50.

1 graden: Ljus, Låka lätta skador Ringbrynja och stridsklubba.

Prästen presenterar sig för äventyrarna:

Mitt namn är Felax Wider. Jag är utsänd av tempelföreståndaren i staden Pasim. Tempelföreståndaren är Patriark och hans namn är Yral Uldor. Jag själv är Pastor i templet.

Efter presentationen berättar prästen följande:

För 785 år sedan utskickades en grupp präster från Pasim. I träskskogen grundade de en tempelstad vid namn Gralax efter gruppens ledare Gralax Uldor.

Efter många stridigheter och naturkatastrofer lämnades tempelstaden åt sitt öde.

Gralax Uldor fick på nått sätt tag i en kristallkula med åtta tillhörande kristallpärlor. Dessa förvarades i stora templet, mitt i staden.

Min herre har forskat angående denna heliga kristallkula med tillhörande kristallpärlor och han har kommit fram till att de måste finnas kvar i staden eller så har den för evigt gått förlorade. Tempelstadens läge har även min herre lokaliserat.

Det uppdrag jag har att erbjuda är att ni får 2000 guldpenningar för kristallkulan och 500 guldpenningar för varje tillhörande kristallpärla. Ni får en karta som visar vägen

till staden och 25 guldpenningar var i förskott för nödvändig utrustning. Vi träffas här igen om tre veckor eller så får ni komma till Pasim.

Kristallkulan

Namn: Namnet på hela samlingen var Seoktar, där den stora kristallen kallades storögat och de små pärlorna kallades ögon.

I äventyrsbeskrivningen längre bak finns det en bild på Seoktaren.

Utseende: Själva kristallkulan är cirka 25cm i diameter och den är ogenomskinlig, matt vit. De små kristallpärlorna har samma utseende, men endast en diameter av en centimeter. Från början fanns det en hållare till kulan och de åtta pärlorna. Hållaren var av rent silver och utseendet var typ en krona där kristallkulan kunde ligga i mitten och hållaren hade åtta utgående armar där man längst ut på var och en av dessa kunde lägga en av pärlorna. Hållaren var utsmyckad med slingriga ornament.

Värde: En vanlig handlare som inte förstår värdet av magi ger nog 150 guldpenningar för storögat och 15 guldpenningar per öga. Hållaren får man nog 200 guldpenningar för.

Kraft: Storögat och de små ögonen är magiska. Om någon av de små kristallpärlorna upphettas snabbt, så ser man genom kristallkulan ut genom den lilla kristallpärlan. Vrider man kristallkulan, så ser man i en annan vinkel genom den lilla kristallpärlan. Man hör även ljud som kommer från platsen där kristallpärlan befinner sig. Efter tio minuter slutar den lilla kristallpärlan att sända, om den inte återigen upphettas (det räcker med att gnida den mellan fingrarna snabbt).

En annan kristallpärla kan inte bryta en annans sändning.

Om formler kastas på kristallkulan medans en liten kristallpärla sänder, så kommer formeln att påverka den varelse som berör kristallpärlan.

Historia: Seoktaren skapades av prästen Gralax Uldor och dvärgsmeden Aldrag Jackva. Anledningen till att den skapades är att Gralax behövde något som gjorde att han kunde hålla kontakten med sina utsända präster och kunna hjälpa dem på avstånd.

2) Tempelskatten

Äventyrarna befinner sig i ett värdshus någonstans i söder (du bestämmer exakt, så att det passar in). In i värdshuset kommer det en yngre man som börjar strö pengar omkring sig.

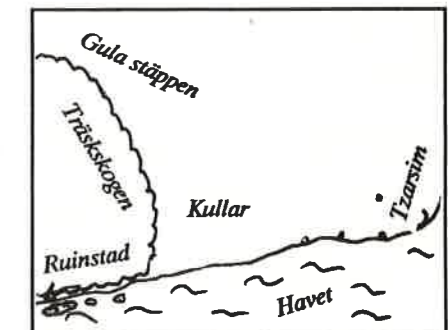
Den yngre mannen är Siador som har varit ute och letat efter rikedomar borta i träskskogen. Vid träskskogens byggde han en kanot och paddlade in. Färden var besvärlig och han fann inget av värde, men till slut fann han en gammal stad. Han begav sig in i staden och började leta igenom området, men det var inte tomt, för det dök upp några småtroll. Siador bestämde sig för att fly och lämna denna hemiska träskskog.

Människa, Siador Tiglar: PK 7; T2; Ip 6; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS T2; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 20.

Läderbrynja, kortsvärd, kortbåge, nio pilar, ryggsäck, sovfilt, lite torkad mat, tänddon, nio meter hamprep, liten vedya och en penningpung innehållande 23 guldpenningar, 231 silverpenningar och 345 kopparpengar.

Siador försöker lura SF att han har funnit mängder med skatter i en stad i träskskogen. Han säger att han har funnit juveler, ädelmetaller och andra underbara saker.

Han ljuger så mycket han kan och hans mål är att sälja kartan till tempelstaden (kartan är äkta och leder till staden Gralax) för dyra pengar. Han berättar att det fanns så mycket skatter att det inte märktes att han fyllde sina fickor där. Helst försöker Siador byta till sig kartan mot någon riktig värdefull sak, eftersom det verkar bättre om han vill han en sak istället för pengar, som han påstod sig ha hittat i överflöd.



Siador berättar gärna hemiska historier om saker han stötte på innan han nådde staden (historierna är oftast påhittade eller väldigt överdrivna).

3) Försvunnen

Magikern Gladrar letar efter ett småtroll som har kommit över magikerns stav.

Ett gäng småtroll anföll honom och hans följeslagare. I striden dödades två av hans tre följeslagare, men det föll fem småtroll. Detta hände för tre dagar sedan. Tyvärr tog en av småtrollen hans lilla stav.

Människa, Gladrar Timlor: PK 9; M2; lp 5; F 36m (12m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS M2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 25.

1 graden: Sköld, Trollpil
Silverdolk, elddon, två facklor, tre veckor torkad mat, ryggsäck, liten säck, vattenlägel och en penningpung innehållande nio guldpengar, 32 silverpengar, tio kopparpengar och en gul topas värd cirka 550 guldpengar.

Gladrar letar rätt på några äventyrare som verkar kunna klara av att följa kartan som han fann på en av de döda småtrollen.

Troligtvis finner han SF och efter presentation av sitt namn berättar han följande:

För tre dagar sedan blev jag och mina tre reskamrater anfallna av sju småtroll. Vi kom från staden Ralim och vi var på väg till kusten och jag personligen var på väg till staden Tzarsim. Men hur som helst kom vi ur kurs och kom för långt åt väster och utanför träskskogen blev vi anfallna. Två av mina reskamrater dödades, men fem småtroll gick samma väg.

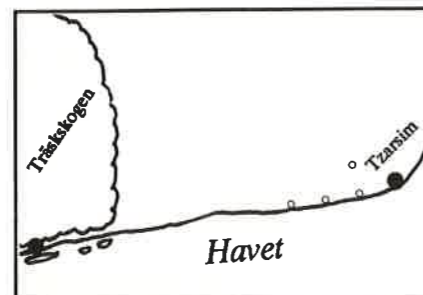
Det beklagliga var att en av de två kvarvarande småtrollen som flydde hade tagit min stav.

På en av de döda småtrollen fann vi en karta och den visade klart till en plats som jag antar att småtrollen håller till i och finns de där så borde även min stav också vara där.

Vad jag erbjuder er är alltså en topas värd drygt 500 guldpengar och kartan som troligtvis leder till småtrollen. Tyvärr är det allt jag äger, men själva staven är bara värdefull för mig och ni kan nog hitta en hel del andra skatter i deras boning.

Magikern Gladrar kan följa med SF om du som spelledare anser att han behövs för att hjälpa SF att klara av äventyret. Helst vill Gladrar bege sig till staden Tzarsim snarast möjligt och dom kan ses vid denna plats om två veckor.

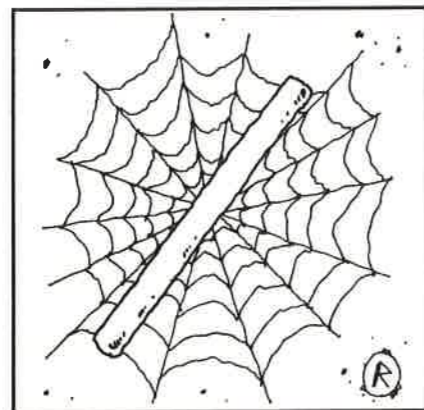
SF får nedanstående karta som en av småtrollen hade på sig. Skriften är på vanligt människospråk och magikern tror att den är ritad av en människa som kom till småtrollens boning och där troligtvis blev döda, men en av småtrollen behöll kartan även om han nog inte kunde använda den.



Magikern beskriver staven som det står skrivet nedan i utseende.

Staven

Namn: Magikern Gladrar kallar den "Snärjaren".



Utseende: Själva staven är av vit marmor. Den är cirka 30 centimeter lång och diametern är cirka tre centimeter. Den är helt slät och har inga som helst utsmyckningar.

Värde: En vanlig handlare ger inget för denna stav. Den som förstår att uppskatta magi skulle nog ge en del, men det varierar väldigt.

Kraft: Håller man i staven och lägger en magiker trollformel så kommer inte den trollformeln man lägger, utan staven skapar trollformeln spindelnät. Detta hånder varje gång som man håller i staven och man lägger en magiker trollformel.

Historia: Staven skapades för länge sedan av en kraftfull magiker. Gladrars far fann staven i sin åker.

INFORMATION

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

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

Formler (listade per grad).

Utrustning och övrigt.

TIPKO

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

Minsta träffslag för träff = TIPKO-PK.

Bästa PK som kan träffas = TIPKO-träffslaget.

Gruppens moral

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

Anpassning

Anpassa alltid äventyret så att det passar dina SF.

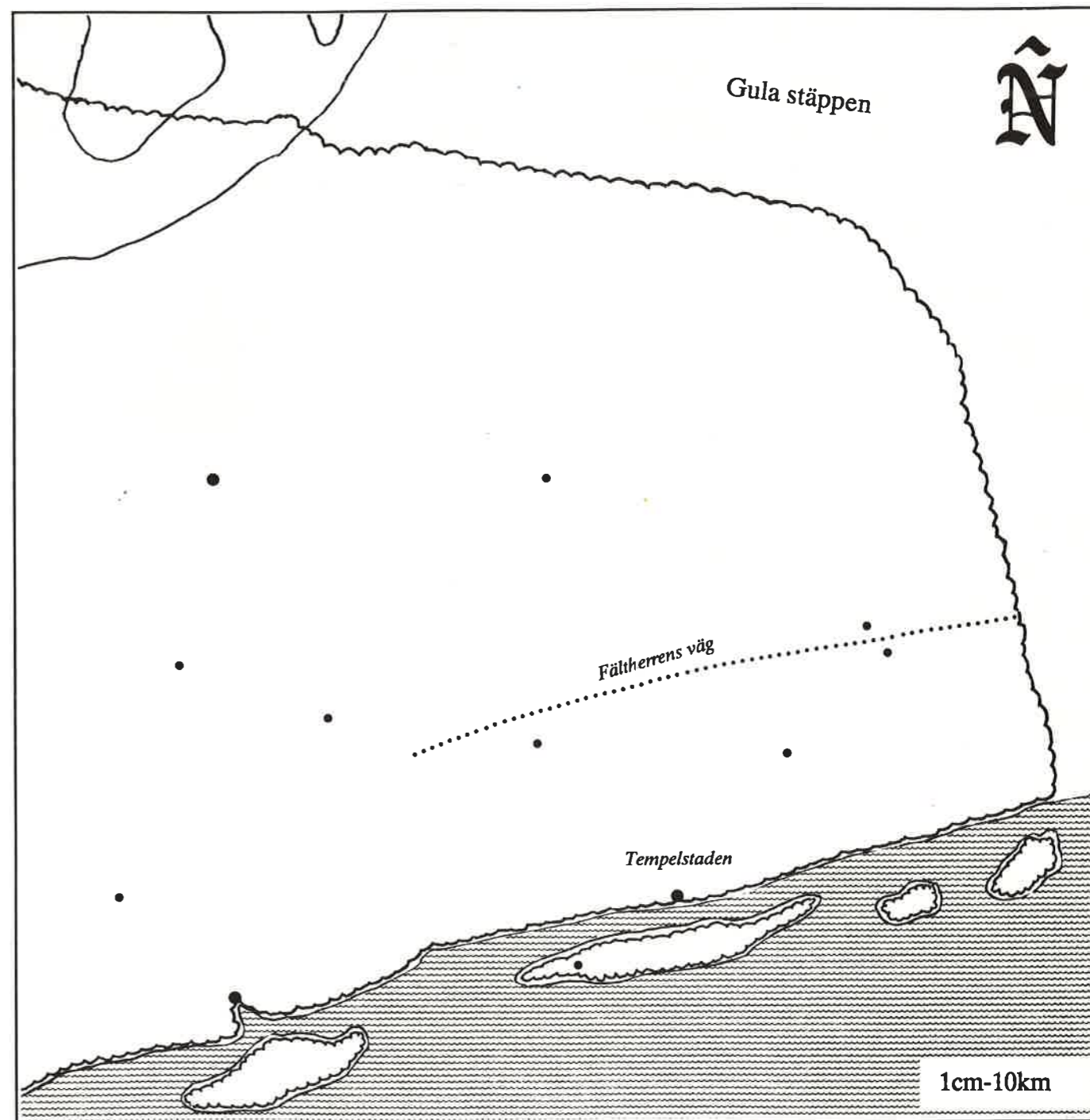
ÖVRIGT

Kartan över världen hittar du i LEGEND nummer 1. Du kan självklart använda en egen världskarta och passa in detta äventyr där.

Byn Dracca som finns i LEGEND nummer 2, är utmärkt att använda som utgångspunkt för äventyret.

Kartan på tempelstaden finns på mittuppslaget i tidningen (sid 16-17).

Lite information om de olika platserna hittar du i LEGEND nummer 1.



Träskskogen

Hela träskskogen är ett otrevligt område. Vattnet ligger meterdjupt och dimmorna ligger tunga.

I väster blir träskskogen mer och mer en normal skog. I nordväst ligger en bergshöjd som befolkas av diverse olika varelser. Det är också en otrevlig plats för människor. I nordost ligger gula stäppen som är ett stort och ofruktbart område. I öster ligger ett kulligt landskap som blir bördigare ju längre österut man kommer. I söder ligger havet och som ett

skydd ligger det mängder med små öar och några stora nära kusten. Hela kusten består av livsfarliga rev vilket gör det omöjligt att färdas med större båtar i området och farligt med mindre båtar.

Fältherrens väg sträcker sig djupt in i träskskogen. Numera har stenpelarna sjunkit ner en meter i träsket, så man kan inte se dem genom vattnet. Man måste känna sig fram för att kunna gå på pelarvägen. På vissa ställen har några pelare fallit eller brutits och det medför att det är en bit att simma.

De stora punkterna på kartan symboliserar ganska välbevarade städer som finns kvar, men det finns gott om ruiner och flera städer ligger under vattenytan.

De mindre punkterna är ganska välbevarade ruiner, typ tempel och utposter.

Anledningen till dimmorna i skogen är att den finns varma källor som sprutar ut kokande vatten, som i sin tur förångas.

Sjukdommar frodas i träsket och för icke träskinvånare är det en dödlig fara.

Äventyrets handling

Här nedan beskrivs äventyrets handling och händelseförlopp. Det är även noteringar på vad spelledaren skall tänka på.

Inledning: Du kan använda en av de föreslagna inledningarna eller använda en egen.

Motivera varför de skall bege sig till Tempelstaden. Spelarfigurerna kanske själva letar efter historia gällande träskkogen och/eller Tempelstaden. I storstäderna finns gamla böcker som berättar om händelser som skett i det omnämnda området. Hitta på själv och utnyttja den information som finns.

Vägen till Tempelstaden: Du kan gärna sätta in små "händelser" som händer under färden till Tempelstaden. Använd gärna händelselistan om du inte hittar på själv. Låt inte vandringen till Tempelstaden bli för farlig.

Det nästan enda normala sättet att nå tempelstaden är att först gå till träskkogen, utmed havet. Vid träskkogen kan man bygga kanoter och med hjälp av dessa kan man färdas ända till Tempelstaden.

Tempelstaden: Det speltekniskt bästa som kan hända först är att SF beger sig till den delen av staden där inte människorna eller småtrollen bor. Ett sätt att "leda" SF till templet är att beskriva hur byggnaden reser sig över de andra och man tycker att taket glimmar av guld (det är sant att templet är högre än alla andra byggnader, men solreflexer i den blanka och våta stenen kan lura SF att tro att de såg något som glimrade högst upp).

Alliansen: En mycket viktig sak i äventyret är att människorna och småtrollen har slutit en allians. Anledningen är att bägge raserna har insett att de måste samarbeta mot troglodyterna för att de skall ha en chans att överleva.

De två raserna är långt ifrån vänner, men de har lovat att inte slåss mot varandra och att hjälpa varandra vid strid mot fiender.

En handel mellan raserna förekommer. Människorna säljer vapen och andra metallarbeten. Småtrollen frågar vad män-

niskorna vill ha och sedan skaffar de det på ett eller annat sätt. Det är vanligtvis tyg, råmetall och andra saker som inte människorna kan finna i träskkogen. Troglodyterna, som bor inne i träsket en bit härifrån, brukar anfalla då och då.

Behöver en ras hjälp, då slår de på den stora "gong gongen" fem gånger. Detta hörs över hela staden och en bra bit runt omkring.

Människorna: De människor som bor i Tempelstaden är mycket försiktiga när det gäller främlingar. Det skulle aldrig komma på frågan att släppa in någon i deras hus.

Om SF försöker smyga sig in hos människorna, så blir de med stor sannorlighet upptäckta av vakthundar. Om det händer så kommer människorna att gripa inkräktarna, men skadas någon av människorna, då tillgriper de våldsamma metoder och för att inte tala om vad de gör om någon människa dödas. Fångas någon SF och har uppfört sig fientligt, då säljs denne som slav till småtrollen.

Har människorna märkt SF, men om de har inte uppfört sig fientligt så smyger sig Missi efter och efter Missi följer en annan av människorna (Niss om han är hemma, annars är det Nickal) för att se så inget händer henne. De kontrollerar bara vad SF gör i staden.

Småtrollen: Stöter SF på småtrollen (då ser de kristalkulan), så frågar vakten vad SF vill, men han är lite konfunderad över att dessa människor inte liknar de han har träffat förut (har SF med sig dvärgar eller halvlingar, ja då blir vakten ännu mer konfunderad). Svarar SF något dumt eller inte förstår småtroll, då visar och säger vakten tydligt att de skall försvinna (han vågar inte attackera eftersom kungen då blir arg, men blir han attackera så försvarar han sig och varnar de andra med höga rop).

Säger SF att de vill handla med småtrollen, så förs de ner till första rummet och där börjar en handel. Småtrollen är främst intresserad av vapen och pansar. De kan inte sälja kristalkulan eftersom den tillhör kungens son och de vill inte störa kungen. Staven har kungen i sin skattkammare, så den är också "lite" besvärlig att köpa. Efter handel visas SF ut igen.

Attackerar SF småtrollen ja då har de

gjort ett misstag. Småtrollen försvarar sig och de tillkallar människorna som bor i tempelstaden efter det att de förstätt att SF inte är dessa. Människorna kommer att hjälpa småtrollen mot SF. Småtrollen och människorna kommer att jaga SF tills de har nått utanför träskkogen. Skulle nu SF lyckas bekämpa alla människor och småtroll (vilket verkar otroligt), så kommer alvinnan Tylinna att jaga dem tills hon hittar dem.

Troglodyterna: Dessa kommer att bli SFs räddning. Vid ett lämpligt tillfälle låter du en stor grupp troglodyter anfalla.

För troglodyters värden se artikel som finns längre bak i tidningen.

Ett lämpligt ställe att sätta in troglodyterna är att låta dessa attackera Missi som följer efter SF. Du skall helst låta troglodyterna attackera människorna och vid ett sådant läge kan SF hjälpa människorna.

Om SF hjälper människorna när de har blivit anfallna, då kommer människorna att vara vänligt inställda till SF.

Uppdraget: Frågar SF efter det dom söker, då kommer människorna att säga att småtrollen nog har saken. Människorna berättar om sin allians med småtrollen och lovar att föra dem till småtrollen och hjälpa dem så mycket de kan.

Väl hos småtrollen kommer kungen att höra på vad de vill ha. Kungen som inser att det som SF begär måste vara värdefullt ger SF ett värdigt anbud.

Anbudet är att SF skall se till att trollet som bor i en grotta fem hundra meter härifrån, skall försvinna (småtrollen vill att den skall dödas, med andra ord). Om de gör detta, då skall de få vad de har begärt.

Småtrollet Grall visar vägen till trollets boning som de upptäckte för bara en vecka sedan. Har SF varit vänliga mot Grall då berättar han att de skall bränna trollet ordentligt. Sedan väntar Grall utanför öppningen, medan SF kryper in (om de nu vågar).

Avslutning: Återfärden kommer att vara händelserik och du kan även här hitta på egna saker och/eller använda tabeller.

Vägen till tempelstaden

Här nedan följer olika tabeller du kan använda för att få inspiration om vad spelarfigurerna möter på sin väg till tempelstaden.



Människobefolkat område, slå 1t10 tre gånger på dagen och 1t10 två gånger på natten. En 10:a medför att SF möter något. Slå på nedanstående tabell för vad de möter eller hitta på själv.

Vad som möts	1t100 Dag	1t100 Natt
Banditer	01-03	01-10
Dubbelgångare	04-05	11-15
Orm	06-08	16-17
SLF-grupp	09-20	18-30
Vanlig människa	21-95	31-90
Övrigt	96-00	91-00

Här följer två exempel på vad SF kan möta på.

1) Uglar Jalmarsson är ute och letar efter ett bortsprunget får.

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

Slunga, fem slungstenar, dolk, liten säck, fem dagsportioner mat, en lägel med vatten, tre silverpenngar och nio kopparpenngar.

Om SF hjälper Uglar att finna fåret då bjuder Uglar med mat och lovar att ta emot SF om de någon gång har vägarna förbi.

2) De två kringvandrande tjuvarna Higvar och Jod finner ett tillfälle att lura SF på pengarna.

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

Kortbåge, kortsvärd, 19 pilar, koger, läderbrynja, ryggsäck, filt, nio dagspor-

tioner mat, vattenlägel, en fackla, penningpung innehållande tre guldpenngar, fem silverpenngar och elva kopparpenngar.

Människa, Jod: PK 9; T1; lp 3; F 36m (12m); AA 1 Dolk eller 1 Slunga; S 1t4; RS T1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 10.

Dolk, slunga, åtta slungstenar, stor säck, tänddon, filt, tre silverpenngar, tolv kopparpenngar, fem dagsportioner mat och en vattenlägel.

De är mycket påhittiga och kommer säkert på ett bra sätt att på tag i pengarna. De undviker strid.

Obefolkat område, slättlandet. Slå 1t10 två gånger om dagen och 1t10 en gång på natten för att se om något händer. En 10:a medför att något händer. Slå på nedanstående tabell eller hitta på något eget.

Vad som möts	1t100 Dag	1t100 Natt
Bandit	01-15	01-15
Dubbelgångare	16-20	16-20
Myra, Jätte-	21-30	21-25
Orm	31-40	26-30
Orch	41-45	31-40
Panter	46-50	41-45
Rese	51-55	46-50
SLF-grupp	56-60	51-55
Småtroll	61-80	56-75
Spindel	81-85	76-80
Vargar	86-90	81-85
Vättar	—	86-95
Övrigt	91-00	96-00

Här följer två exempel på vad SF kan stöta på.

1) SF passerar för nära nedgången till ett jättemyrbo.

Myra, Jätte-, (4): PK 3; LT 4; lp 20, 18, 18, 17; F 54m (18m); AA 1 Bett; S 2t6; RS K2; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 75.

Om SF flyr direkt när myrorna närmar sig, då stannar myrorna upp efter ett tag.

Myrbot som är beläget under markytan innehåller självklart en mängd myror ifall nu SF tänkte bege sig ner.

2) Ett gäng vättar har funnit SF nattlägerplats och tänker nu anfalla.

Vätte, (6): PK 6; LT 1-1; lp 7, 5, 5, 4, 3, 2; F 27m (9m); AA 1 Kortsvärd eller 1

Slunga; S 1t6 eller 1t4; RS VM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.

Alla har kortsvärd och slungor med slungstenar.

De försöker att överrumpla nattlägret.

Träskkogen. Slå 3t10 på dagen och 4t10 på natten. En 10:a innebär att något händer. Använd nedanstående lista eller hitta på själv.

Vad som möts	1t100 Dag	1t100 Natt
Drake, svart	01-01	01-01
Dubbelgångare	02-03	02-03
Gast	—	04-05
Gengångare	—	06-07
Grå gyttja	04-05	08-09
Grönt slem	06-07	10-11
Gulmögel	08-09	12-13
Harpya	10-11	14-14
Krokodil	12-20	15-15
Lykantrop	21-22	16-18
Ockragele	23-24	19-20
Orch	25-26	21-22
Orm	27-28	23-23
Pysling	29-30	24-25
Råtta	31-32	26-27
Rovfluga	33-34	28-28
Skelett	—	29-30
Skugga	—	31-32
SLF-grupp	35-37	33-34
Småtroll	38-58	35-55
Spindel	59-60	56-57
Strigel	61-70	58-59
Tjutare	71-72	60-61
Troglodyt	73-98	62-67
Vätte	—	88-96
Zombie	—	97-98
Ödla, Jätte-	99-00	99-00

Här följer ett exempel på vad SF kan möta på.

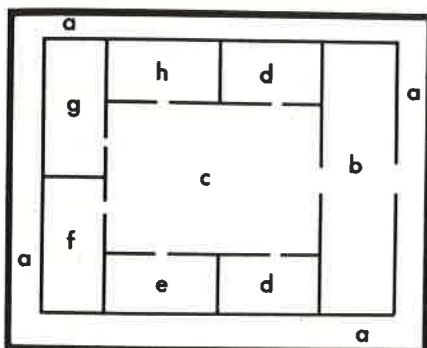
1) En grupp troglodyter försöker överrumpla SF.

Troglodyt, (4): PK 5; LT 2*; lp 14, 10, 9, 8; F 36m (12m); AA 2 Klor & 1 Bett; S 1t4; RS K2; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 30; Utsöndrar en illaluktande olja som orsakar kvälningar hos människor och oknytt såvida man inte slår ett lyckat RS mot gift. Varelsor med kvälningar har -2 på sina träffslag så länge de är i närstrid med troglodyterna. Kameleontlik förmåga vilket medför att de överraskar ofta (1-4 på 1t6).

Troglodyterna gillar SF, som maträtt.

TECKEN FÖRKLARINGAR Tempelstaden

1) Översteprästens boning



När tempelstaden var befolkad av människor, då bodde templet översteprästen här. Vid tempelstadens undergång bestämde sig den dåvarande översteprästen att animera några döda soldater för att vaka över platsen tills han kunde återvända. Översteprästen återvände aldrig. Nu är stället förfallet, men de gamla zombievakterna vakar fortfarande och detta har medfört att ingen har bosatt sig här.

1a) Detta område är täckt av kortklippat gräs, det finns små meterstora rutor där det växer örter.

Då och då går en av zombierna ut och klipper gräset med en lie.

1b) Ett rum som breder ut sig åt bägge sidorna. Mitt emot finns det en öppning. Plötsligt blir ni attackerade från bägge sidorna.

Det anfaller en zombie från höger sida och två från vänster sida. Har inte SF haft med sig ljus in i rummet eller haft sådan tur att solen strålar in genom en av öppningarna, då blir de överraskade.

Zombie, (3): PK 8; LT 2; lp 10, 9, 8; F 27m (9m); AA 1 Klo; S 1t8; RS K1; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20; De kan fördrivas av präster, men påverkas inte av sömn eller förhållning. De är långsamma krigare och förlorar alltid initiativet (inget slag behövs).

Efter striden finner man i rummet ytterligare tre zombier som har eliminerats när de har stoppat andra inkräktare.

I rummet finns det inget intressant, efter-

som översteprästen tog med sig allt av värde som fanns och tiden har gjort sitt.

1c) En öppen trädgård mitt i huset. Det växer diverse växter och däribland finns det plommonträd med mogna frukter. Mitt på gården finns rester av ett gammalt grillställ där man nog kunde klara av att grilla hela får.

Det finns mest örter bland växterna. Trädgården är välskött och det beror på att zombierna sköter om den.

1d) Rum som är inredda med säng, garderob, skrivbord och stol. Men nu är inredningen till stor del förstörd av fukt och insekter.

Detta är gamla gästrum som nu inte innehåller något av värde.

1e) Ett rum som innehåller en spis, skåp, tunnor och diverse matverktyg.

Det är det gamla köket, men nu finns det inget användbart kvar.

1f) Ett rum med en stor säng, garderob, natteduksbord och ett litet bönealtare.

Från vänster sida kommer det en zombievakt som stoppar inkräktare.

Zombie, (1): PK 8; LT 2; lp 14; F 27m (9m); AA 1 Klo; S 1t8; RS K1; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20; De kan fördrivas av präster, men påverkas inte av sömn eller förhållning. De är långsamma krigare och förlorar alltid initiativet (inget slag behövs).

Rummet var översteprästens sovrum. Möblerna är numera förstörda av väta och insekter.

1g) Ett rum inrett med två skrivbord, stolar, bokhyllor och andra hyllor.

Detta var översteprästens arbetsrum, men som allt annat i rummet är sakerna förstörda av väta och insekter.

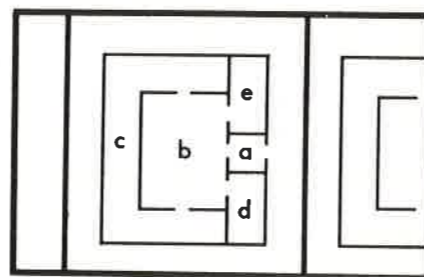
1h) Ett kalt rum som endast innehåller en slipkniv, en lie och några trädgårdsknivar. Verktygen är i bra skick.

Detta var det gamla förrådsrummet och nu finns här bara zombiernas verktyg.

2) En grusgång där det på bägge sidor reser sig tre meter höga murar.

Det är inte några som helst märkvärdigheter med grusgången.

3) Miranikos hus.



Här bor den gamle Miraniko ensam i sitt hus. Stenhus, två meter högt med hål för eldstaden. Femton centimeter tjocka ytterväggar och tio centimeter tjocka innerväggar. I huset används oljelampor som belysning.

3a) En hall med en silvervit hund.

Hunden är en Blinkhund som Miranikos fann när den var liten och räddade livet på. Blinkhunden som kallas Blo ser till att inga främlingar kommer in i Miranikos hus.

Blinkhund, Blo: PK 5; LT 4*; lp 14; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 1t6; RS K4; SM 6; LÅ La; TIPKO 16; EP 125; Använder en begränsad form av teleportation.

Flyr Blo så teleporterar han sig till Miraniko om han är i närheten.

3b) En stor marmorplatta där det i mitten finns en halvmeter djup nersänkning för en brasa.

Det finns inget övrigt av intresse i rummet utom möjligtvis att det är en halvmeterbred öppning i taket där röken från

elden kan komma ut.

3c) Förråd som innehåller vedstaplar, krukor, tunnor, säckar, en grillanordning och i taket hänger det hårt bröd och torkat kött.

Förråd: Fyra krukor blåbär. Två krukor torkade plommon. Sex tunnor färskvatten. Tolv rundkakor hårt bröd. Tre säckar potatis. Fem stora, torkade stycken torkat kött. En säck med vetemjöl.

3d) Ett rum innehållande säng, garderob och ett avskilt torrdass.

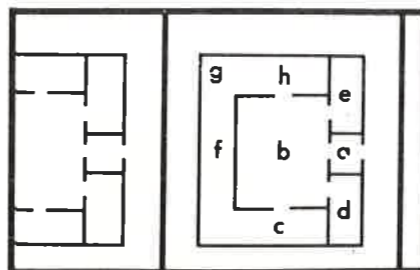
Detta är Miranikos sovrum. I garderoben finns det en kapp och gamla utslitna kläder.

Människa, Miraniko: PK 9; T1; lp 2; F 27m (9m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS T1; SM 5; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 10. Dolk och slitna kläder.

3e) Ett rum där det ligger drivor av träspån på golvet. Det står en bänk och en stol i rummet fränsett flera olika träföremål.

Arbetsrum. Miraniko arbetar med trä. Fränsett verktyg för träarbete finns följande saker: Fem pipor, ett träkärl, tre tråg som används vid kärning av smör, tre slevor, en tunna, två bägpilar och en stol.

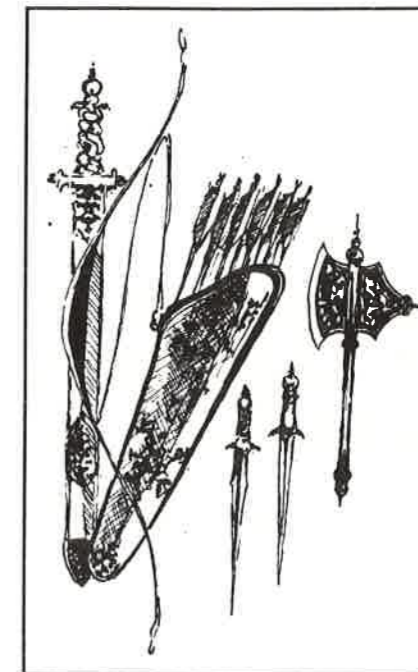
4) Niss och Missis hus.



Här bor Niss och Missi med barn. Stenhus två meter högt med hål för eldstaden. Femton centimeter tjocka ytterväggar och tio centimeter tjocka innerväggar. I huset används oljelampor som belysning.

4a) En hall med en träbänk längs högra väggen.

Är Niss hemma hänger det ett kortsvärd, en kortbåge med femton pilar och koger och det står också fyra fastbundna jakthundar, men är han borta så är tre av hundarna med honom och bara en finns kvar.



Jakthund, Huzz, Nuzz, Kuzz, Ruzz: PK 7; LT 2; lp 12, 10, 8, 5; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.

4b) En marmorplatta med ett hål i mitten som är nersänkt en halvmeter för att ge plats för en brasa.

Det finns inget övrigt av intresse i rummet.

4c) Förråd innehållande tunnor, säckar, krukor och i taket hänger det hårt bröd och torkat kött.

Förrådet innehåller följande: En tunna öl, två säckar vetemjöl, en kruka smör, en kruka socker, två krukor honung, fyra krukor blåbär, en kruka olja, tre krukor torkade plommon, 23 rundkakor hårt bröd hängande i taket, en tunna saltad fisk, fyra säckar potatis och tre torkade köttstycken som hänger i taket.

4d) En matsal som innehåller köksutrustning, matsalsbord med tillhörande stolar.

Det finns bestick för totalt sju personer. Kryddor och dylika tillbehör till matlagning finns.

4e) Ett stort sovrum där det finns fyra sängar och fyra garderober.

Här sover de fyra barnen till Niss och Missi.

Människa, Nirri, Kirro, Zissi: PK 9; VM; lp 1, 3, 2; F 36m (12m); AA 1 Dolk; S 1t4 -1; RS VM; SM 4; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.

De har en dolk var.

Människa, Kindli: PK 6; K1; lp 5; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd & 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 7; LÅ La; TIPKO 19; EP 10.

Kortsvärd, kortbåge, nio pilar, sköld, koger och en läderbrynja.

Nirris garderob innehåller: Kläder, ett kopparmynt, en träleksak och fem runda stenar.

Kirros garderob innehåller: Kläder och en kniv gjord av sten.

Zissis garderob innehåller: Kläder, ett tennhalsband (värd 5 guldpenngar) och en dolk.

Kindlis garderob innehåller: Kortsvärd, läderhuva, läderbrynja, kläder, kortbåge, nio pilar, koger och en liten träsköld.

4f) Ett rum som är avskilt med draperier. Här finns ett torrdass.

Det finns inget av värde i rummet.

4g) Ett sovrum som innehåller en stor dubbelsäng, vaggan och en garderob.

Här är Niss och Missis sovrum.

Människa, Niss: PK 6; K3; lp 18; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K3; SM 9; LÅ La; TIPKO 19; EP 35.

Kortsvärd, kortbåge, tjugo pilar, koger, sköld och en läderbrynja.

Kan tala småtroll.

Människa, Missi: PK 9; T3; lp 13; F 36m (12m); AA 1 Stridsyx eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 8; LÅ La; TIPKO 19; EP 10.

Kortbåge, stridsyx, nio pilar och ett koger.

Kan tala småtroll.

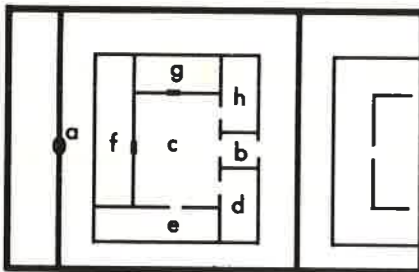
Garderoben innehåller en läderbrynja, sköld, kläder, ett bärnstenshalsband (värd 25 gp), en kortbåge, koger med nio pilar, ett kortsvärd, en stridsyx och två dolkar.

I vaggan ligger det en ganska nyfödd pojke som inte har fått namn än.

4h) Förråd innehållande vedstaplar, tunnor, säckar och en grillanordning.

I de fyra tunnorna finns det färskvatten och de två små säckarna innehåller salt.

5) Enickos och Bisininnis hus.



Här bor det unga paret Enicko och Bisininni med deras lilla dotter. Stenhus, två meter högt med hål för eldstaden. Femton centimeter tjocka ytterväggar och tio centimeter tjocka innerväggar. I huset används oljelampor som belysning.

5a) En bastant ytterdörr med järnbeslag.

På insidan är dörren reglad med en bom.

5b) En hall där det står en fastbunden hund.

Hunden, som heter Buzz, vaktar mot alla inkräktare. Den är tränad att börja skälla om det knackar på ytterdörren.

Vakthund, Buzz: PK 7; LT 2; lp 6; F 36m (12m); AA 1 Bett; S 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.

5c) En marmorplatta med ett hål i mitten som är nersänkt en halv meter för att ge plats för en brasa.

Det finns inget övrigt av intresse.

5d) Ett rum som innehåller bord, två stolar, tunnor, säckar, vedtravar, krukor och hårt bröd hänger i taket.

Matsal och förråd som innehåller följande: Två tunnor färskvatten, en liten tunna öl, fyra säckar vetemjöl, en säck salt, en kruka socker, en kruka smör, en kruka honung, en kruka saltad fisk, tre krukor blåbär, en kruka torkade plommon och det hänger nio rundkakor hårt bröd i taket.

5e) Ett rum som innehåller säckar, tunnor och en grillanordning.

Ett förrådsrum som innehåller 21 säckar utsäde, tre tunnor med vatten, en tom tunna och sex säckar potatis.

5f) Här i rummet är det fullt av grisar.

Exakt är det tio suggor, två galtar och 23 kulingar i rummet.

5g) Här finns höns i mängder.

Exakt är det tolv hönor, en tupp och tre kycklingar.

5h) Ett rum som innehåller en stor dubbelsäng, en vagg, två garderober och ett avskilt torrass.

Detta är sovrummet.

Människa, Enicko: PK 4; K2; lp 12; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Spjut; S 1t8 eller 1t6; RS K2; SM 7; LÅ La; TIPKO 19; EP 20.

Långsvärd, tre spjut, ringbrynja och sköld.

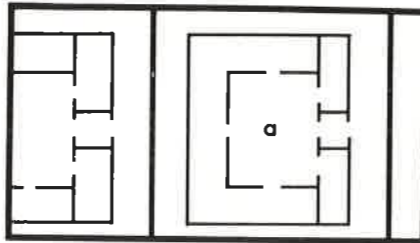
Människa, Bisininni: PK 7; K1; lp 7; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K1; SM 7; LÅ La; TIPKO 19; EP 10.

Långsvärd, kortbåge med femton pilar

och koger och läderbrynja.

I vaggan sover en nyfödd flicka. I garderoberna finns kläder, ringbrynja, läderbrynja, sköld, två långsvärd, tre spjut, två dolkar, 45 pilar, tre silverpilar, ett silverarmband (värd 45 gp), 6 gp, 22 sp och 53 kp.

6) Tylinnas "hem"



Tylinna är en alvinna som hittades för mycket länge sedan. Hon uppfostrades i detta hus. Huset står helt tomt eftersom hennes fosterföräldrar dog i sjukdom och då brändes allt. De dog för länge sedan och Tylinna är ute i skogen och vandrar. Det är väldigt sällan att hon kommer tillbaka hit, men det händer. Stenhus, två meter högt och med hål för eldstaden. Femton centimeter tjocka ytterväggar och tio centimeter tjocka innerväggar.

6a) Alla rum är utan möbler och det växer växter överallt.

Det finns inget av intresse i huset.

Alv, Tylinna: PK 5; A6; lp 20; F 36m (12m); AA 1 Slagsvärd eller Långbåge; S 1t10 eller 1t6; RS A6; SM 10; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 500; Immunitet mot förlamning från gästar.

1 gradens: Förhäxa person, Ondskeskydd, Trollpil

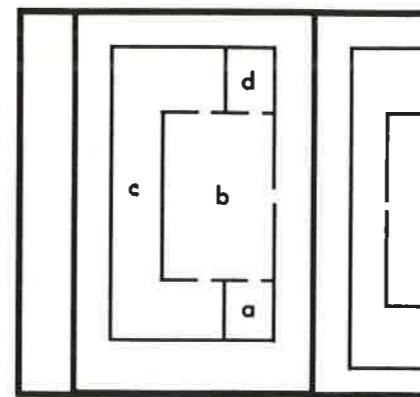
2 gradens: Osynlighet, Spindelnät

3 gradens: Eldklot, Flyga



Slagsvärd, ringbrynja, långbåge med 19 tillhörande pilar och fem av dessa är +1 magiska och ett koger. Kan tala småtroll.

7) Anni och Nickals hus.



Här bor Anni och Nickal med tre fullvuxna barn. Stenhus två meter högt och med hål för eldstaden. Femton centimeter tjocka ytterväggar och tio centimeter tjocka innerväggar. I huset används oljelampor som belysning.

7a) Ett rum med tre sängar och tre garderober.

Detta är barnens sovrum.

Människa, Annika: PK 7; M1; lp 2; F 36m (12m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS M1; SM 6; LÅ La; TIPKO 19; EP 13.

1 gradens: Ljus, Sömn

Dolk

Människa, Berre: PK 9; K1; lp 7; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 7; LÅ La; TIPKO 19; EP 10.

Kortsvärd och kortbåge med tio pilar i ett koger.

Människa, Hanna: PK 7; K2; lp 12; F 36m (12m); AA 1 Hillebard; S 1t10; RS K2; SM 8; LÅ La; TIPKO 19; EP 20.

Hillebard och läderbrynja.

Annickas garderob innehåller: Kläder, dolk, 1 gp och 12 kp.

Berres garderob innehåller: Kläder, kortsvärd, kortbåge, tio pilar och ett koger.

Hannas garderob innehåller: Kläder, hillebard, läderbrynja, två dolkar, 21 sp, 87 kp och en liten bergskristallsten (värd 53 gp).

7b) En stor marmorplatta där det i mitten finns en halv meter djup nersänkning för en brasa.

Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

7c) Ett rum som innehåller krukor, tunnor, grillanordning, säckar, vedstaplar, hårt bröd hänger i taket, garderob och ett stort bord med stolar runt.

Förråd och matsal som innehåller: En kruka socker, två krukor honung, en kruka smör, fyra krukor blåbär, en kruka med torkade plommon, fem tunnor färskvatten, tio tunnor med säd, sju tomma säckar, i taket hänger det 35 rundkakor hårt bröd och garderob innehållande matbestick.

7d) Ett rum som innehåller en stor dubbelsäng, garderob och ett skrivbord med stol.

Detta är Anni och Nickals sovrum.

Människa, Anni: PK 9; M3; lp 8; F 36m (12m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS M3; SM 7; LÅ La; TIPKO 19; EP 50.

1 gradens: Ljus, Sömn

2 gradens: Tankeläsning

Dolk

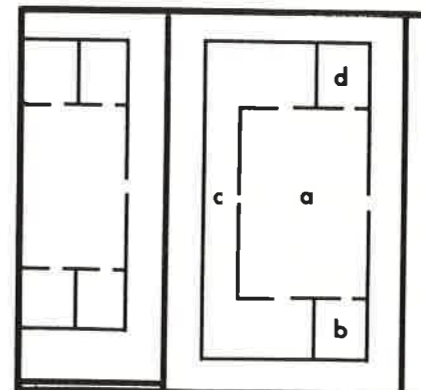
Kan tala småtroll.

Människa, Nickal: PK 4; K3; lp 24; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd eller 1 Långbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K3; SM 9; LÅ La; TIPKO 19; EP 35.

Ringbrynja, sköld, långsvärd, långbåge, 20 pilar och ett koger.

Garderoben innehåller: Kläder, ringbrynja, sköld, långbåge, 40 pilar, koger, dolk, kortsvärd, 5 gp, 32 kp, lykta och tre oljelaskor.

8) Borresos hus.



Här bor prästen Borreso. Stenhus, två

meter högt och med hål för eldstaden. Femton centimeter tjocka ytterväggar och tio centimeter tjocka innerväggar. I huset används oljelampor som belysning.

8a) Ett rum där det i mitten står en smedjeugn.

Det är här Borresos, som även är smed, smider.

8b) Ett rum innehållande vapen och pansar.

Innehåller följande: Sju dolkar, nio kortsvärd, två långsvärd, 68 bågpilar, fyra stridsklubbor, en ringbrynja, två kedjebrynjor och fem sköldar.

Detta är vapenarsenalen för människorna i tempelstaden. Dessa vapen handlar man med gentemot småtrollen.

8c) Stort rum innehållande kolhög, vedhög och ett lager av metaller.

Det är stora förrådet som innehåller 32 stycken tiokilos järntackor, två tiokilos koppartackor, en tiokilos tenntacka och två enkilos silvertackor.

8d) Ett rum innehållande säng, skrivbord, garderob, stol, ett avskilt torrass och bakom draperiet finns det ett litet bord med en staty på.

Detta är Borresos sovkammare, arbetsrum och tempelrum.

Människa, Borreso: PK 2; P5; lp 25; F 27m (9m); AA 1 Stridshammare (+1); S 1t6+1; RS P3; SM 8; LÅ La; TIPKO 17; EP 300.

1 gradens: Låka lätta skador, Ondskeskydd

2 gradens: Hejda person, Välsignelse Stridshammare (+1 magisk), plåtbrynja, sköld.

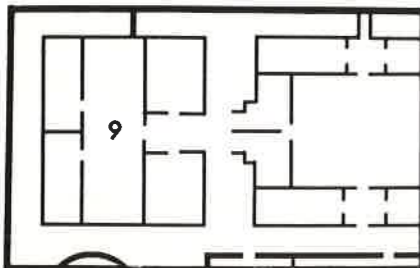
Kan tala småtroll.

Under sängen finns det en låda som innehåller: 123 guldpengar, 2520 silverpenningar och 7233 kopparpengar.

Garderoben innehåller följande: Kläder, stridshammare (+1); plåtbrynja, sköld, mat och vatten.

Statyn som står på det lilla bordet föreställer en människa som liknar en smed. Den är av förgylld brons (värde 100 guldpenngar).

9) Gamla gästhuset.

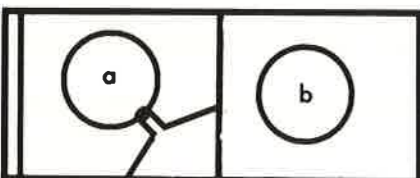


Detta var templets gamla gästhus. Numera är huset tomt och det växer växter överallt. Huset är två meter högt och det finns hål i taket för de tre eldstadsplatserna som finns. Ytterväggarna är femton centimeter tjocka och innerväggarna är tio centimeter tjocka.

9) Hela huset ser ut att vara övergivet under århundraden för det växer växter överallt och stenarna i murarna har börjat rasa.

Det finns inget av intresse i huset.

10) Draktornet.



Taket i tornet har rasat in. Tornet är sex meter högt. Väggarna i tornet är en halvmeter tjocka.

10a) Bottenvåningen. Ett smutsigt och dammigt rum. Trappan och golvet nedanför är täckt med skelettdelar.

Skelettdelarna är rester av drakens måltider.

10b) Takvåningen. Ett rum utan tak och i mitten i rummet ligger det en svart drake och runt den ligger det glittrande föremål.

Draken, som är väldigt ung och liten, är "bara" fyra meter lång.

Svart drake, Befarios: PK 2; LT 5**; lp 18; F 27m (9m), flyga 72m (24m); AA 2 Klor & 1 Bett; S 1t3/1t3 & 2t6; RS K5; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 15; EP 425; Andedräkt syra.

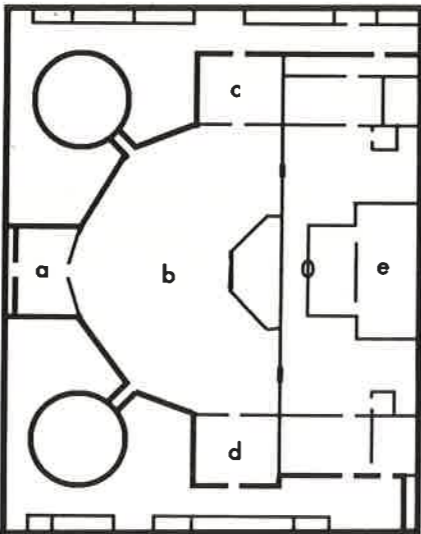
1 gradens: Förhäxa person, Svävande skiva, Trollpil, Upptäcka magi

Draken Befarios vet om han skulle attackera någon av invånarna i staden, då skulle flera komma och attackera honom. Han är inte stor och stark, men tiden går. Befarios är en mycket slö drake och sover för det mesta. En gång i månaden (vid fullmåne) flyger han ut och skaffar mat en bra bit ifrån staden.

Kommer det mat till honom, så säger han inte nej.

I rummet ligger det rester av metallsaker typ vapen och pansar. Det ligger även 2089 kopparpengar, 1241 silverpenngar och 231 guldpenngar bland en massa glittrande blanka föremål, typ speglar och glas.

11) Templet.



Större delen av templet är helt. I hela templet är det fyra meter högt i tak. Ytterväggarna är en halvmeter tjocka och innerväggarna är 20 centimeter tjocka.

11a) Rummet är mörkt och man känner en unken doft. Mitt i det dammiga rummet står det en människa, men den verkar ha varit död mycket länge eftersom köttet har börjat lossna. Den rör sig närmare.

För mycket länge sedan stod en präst vakt här, men han drack sig redlös och då kom det banditer och plundrade templet.

Prästerskapen lade en hemsk förbannelse på vakten. Han blev en gengångare och vaktar ända sedan dess denna ingång. Gengångaren attackerar inte präster, men alla andra dödas.

Gengångare, Sadamo: PK 6; LT 3*; lp 18; F 27m (9m); AA 1; S Energitappning; RS K3; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 17; EP 25; Immunitet mot sömn- och förhållningsformler. Den kan bara träffas av magiska eller silvrevapen.

Gengångaren Sadamo kan inte lämna detta rum, men dödar han en person så skapas en ny gengångare, och han skickar iväg denne för att döda prästerna som la förbannelsen på Sadamo är för länge sedan döda, men den nya gengångaren kommer att gå runt och döda allt denne ser.

I rummet finns det skräp, men bland dessa kan man finna 25 guldpenngar, 189 silverpenngar och 301 kopparpengar.

11b) En tom sal som endast innehåller en halvcirkelformad pelarrad.

Det finns inget av intresse i salen.

11c) Ett litet rum där det sover tre vättar.

Vättarna tillhör en stam som bor längre in i träskskogen, men de har gått vilse och nu vilar de ut för att senare kunna leta sig hem igen. Nere vid vattnet har de en kanot som enbart klarar tre små varelser eller två stora.

Vätte, Skra, Arak, Noi: PK 6; LT 1-1; lp 4, 3, 3; F 27m (9m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Spjut; S 1t6; RS VM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5; Slåss med minus 1 på träffslaget i fullt dagsljus. De har ett kortsvärd och två spjut var. De är klädda i läderbrynjor och har sköldar.

11d) Ett tomt rum.

Det finns inget av intresse i rummet.

11e) En jättestor sal som ligger öde.

Detta var templets stora sal. Numera har

det rasat i ena änden.

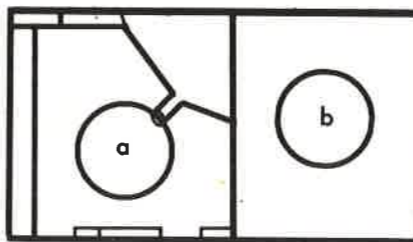
I salen ligger det en väl dold orm, men någon kanske råkar trampa på den.

Spottkobra, (1): PK 7; LT 1*; lp 4; F 27m (9m); AA 1 Spott eller bett; S Blindhet eller 1t3+gift; RS K1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 13; Kan spotta två meter och förblinda.

11f) Rummet är tomt och taket har börjat rasa in.

Det finns inget av intresse i rummet.

12) Spindelornet.



Tornet är sex meter högt och taket har rasat in. Murarna är en halvmeter tjocka.

12a) Bottenvåningen. Ett rum där det hänger mängder av spindelnät. I mitten i rummet ligger det en två meter lång spindel. Spindeln verkar sitta fast med några ben under ett stort stenblock.

Svarta änkan fastnade med tre ben under stenblocket när det rasade in. Detta hände för två år sedan, men spindeln har överlevt genom att lära sig att använda sitt nät som lasso. Spindeln har livnärt sig på råttor, insekter och någon enstaka fågel, så den törstar efter ordentlig mat.

Spindel, svarta änka: PK 8; LT 3*; lp 9; F 0m (0m); AA 1 Nät eller 1 Bett; S fångar eller 1t12+gift; RS K2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 50; Träffar spindeln med nätet, som når max nio meter, då drar hon in bytet till sig. Hon drar 10 meter - bytets halva styrka varje runda. Ett fångat byte måste slå sin styrka eller lägga med 1t20 för att bryta nätets grepp. Bytet får en chans per runda att bryta greppet. Spindeln kan bara hålla ett byte med nätet, men hon kan bita samtidigt. En som är fångad av spindelnätet kan slåss med -4 på träff-

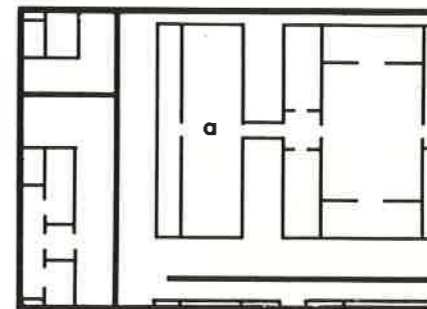
slaget och spindeln får +4 på att träffa bytet.

Det finns inget av värde i rummet.

12b) Hela övre våningen är nerrasad.

Försöker någon gå upp så är det 50% chans att han startar ytterligare ras. Och man kan träffas av nerrasande stenar.

13) Ett gammalt förrådsrum.

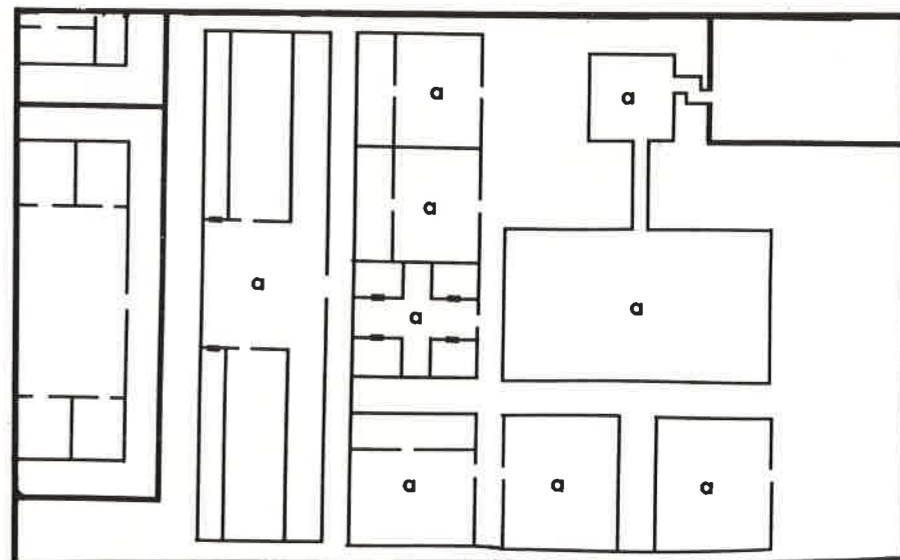


Huset är i mycket dåligt skick, så man kan krypa in genom hål som finns på flera olika ställen i väggen. Huset är två meter högt. Ytterväggarna är femton centimeter tjocka och innerväggarna är tio centimeter tjocka.

13a) Hela huset är i rasfärdigt skick. Det växer växter överallt och huset är tomt.

Det finns inget av intresse i huset.

14) Gamla boningshus.



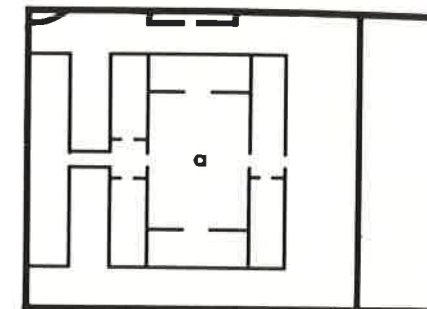
Husen är i mycket dåligt skick, så man kan krypa in genom hål som finns på

flera olika ställen i väggen. Huset är två meter högt. Ytterväggarna är femton centimeter tjocka och innerväggarna är tio centimeter tjocka.

14a) Hela huset är i rasfärdigt skick. Det växer växter överallt och huset är tomt.

Det finns inget av intresse i husen.

15) Gammalt boningshus.



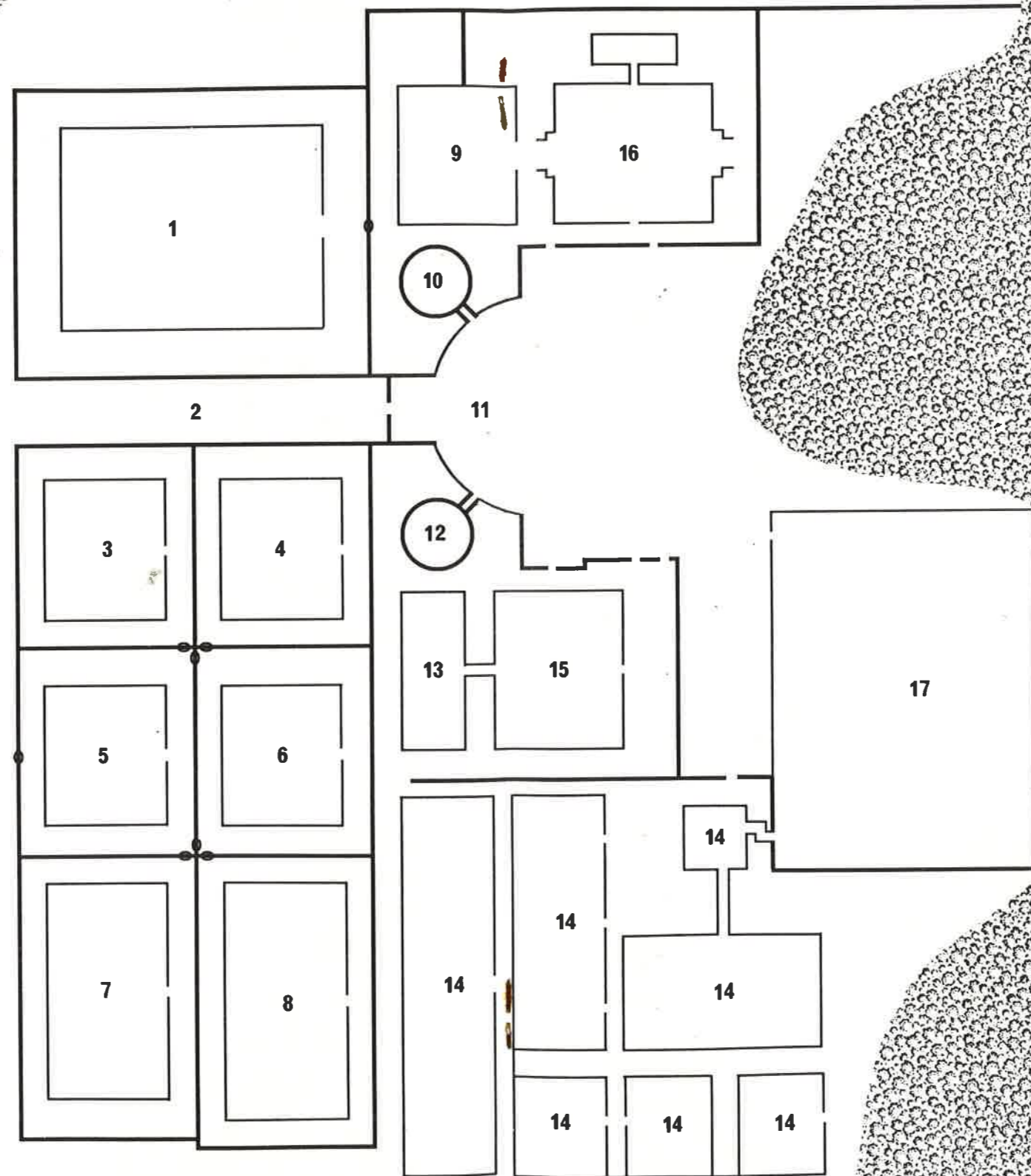
Huset är i mycket dåligt skick, så man kan krypa in genom hål som finns på flera olika ställen i väggen. Huset är två meter högt. Ytterväggarna är femton centimeter tjocka och innerväggarna är tio centimeter tjocka.

15a) Hela huset är i rasfärdigt skick. Det växer växter överallt. I huset finns det ett meterbrett spår där det inte finns några växter.

Spåret har gjorts av en grå gytta och följer man spåret till sitt slut i huset, då stöter man på den grå gytjan.

Grå gytta, (1): PK 8; LT 3*; lp 15; F 3m (1m); AA 1 Beröring; S 2t8; RS K2;

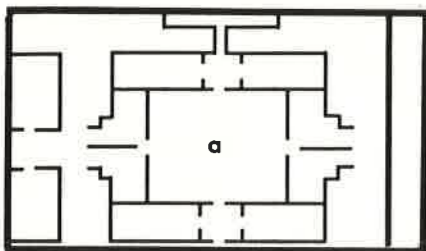
Tempelstaden



1cm-6m

SM 12; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 50; Utsöndrar syra som löser upp det mesta utom mineraler. Påverkas inte av vare sig eld eller kyla.

16) Gamla hälsohuset.



Detta var templets hälsohus där man badade och såg till att kroppen sköttes. Igår kom det hit en dubbelgångare som letar efter mat och nu väntar på ett bra tillfälle. Huset är två meter högt och det finns hål i taket för eldstaden. Ytterväggarna är femton centimeter tjocka och innerväggarna är tio centimeter tjocka.

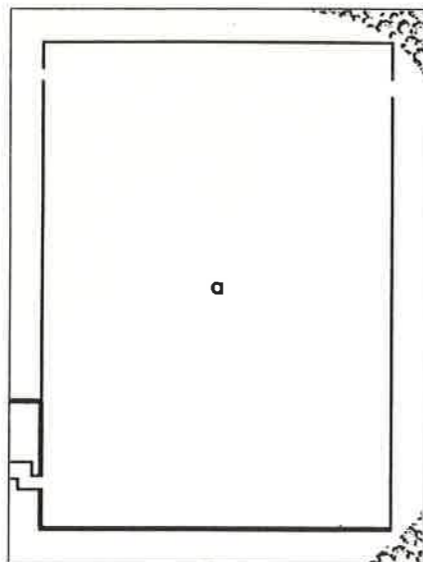
16a) Hela huset ser ut att vara övergivet under århundraden för det växer växter överallt och stenarna i murarna har börjat rasa. I mittersta rummet runt eldstaden finns det en meterdjup badbassäng. I det avskilda rummet finns en rad av torrdass.

I huset finns det en dubbelgångare som tar tillfället i akt och attackerar ensamma varelser och försöker sen nästla in sig i gruppen för att senare anfalla en efter en.



Dubbelgångare, (1): PK 5; LT 4*; lp 18; F 27m (9m); AA 1; S 1t12; RS K8; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 16; EP 125; Kan forma sig till en exakt kopia av alla människoliknande varelser den ser (upp till två meter långa). Sömn- och förhållningsformler påverkar dem ej.

17) Trädgården.



En vildvuxen trädgård som omgärdas av murar.

17a) En gång i tiden har det nog varit en fin trädgård, men nu är den vildvuxen. Det dyker upp två stora vildsvin som springer mot er.

Det bor en vildsvinsfamilj här och de försvarar sitt revir mot inkräktare.

Vildsvin, (6): PK 7; LT 3; lp 21, 16, 13, 12, 8, 5; F 27m (9m); AA 1 Bett; S 2t4; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 35.

Det finns inget övrigt av intresse i trädgården.

18) Småtrollens källare

I detta område finns det flera rester av gamla hus. Just på denna plats finns nedgången till en källare där en liten stam småtroll har sin boning.

18) I den lilla dungen ser ni två små, människoliknande varelser som är väldigt fula. De kastar en boll mellan sig, men bollen ser ut som en kristallkula.

De två varelserna verkar ha lagt märke till er för den ena fångar kristallkulan och sedan rusar de iväg. Varelserna sprang några meter och försvann sedan. De hoppade nog ner i en grop i marken.

Upp vid den platsen som de små varelserna försvann dyker det nu upp en liknande varelse, men han är lite större än en fullvuxen människa och är kraftigt beväpnat.

De två små varelserna är småtrollsungar.

Småtroll, Driglar: PK 7; LT ½; lp 2; F 27m (9m); AA 1 Silverdolk; S 1t4-1; RS VM; SM 4; LÅ Ka; TIPKO 20; EP 5.

Silverdolk, kristallkula (magisk) och läderbrynja.

Driglar som är småtrollkungens son kan i nödfall slåss med den dolk som han har fått av sin far. Den andra ungen som heter Ytlar har inget vapen att slåss med och han är även för liten.

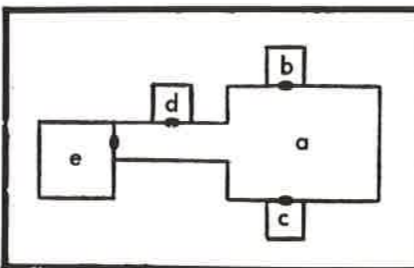
Ungarna kommer att lägga märke till SF och kommer då att rusa till nedgången som leder till källaren där stammen bor. De tar med sig den magiska kristallkulan (står omnämnd i inledning nummer 1).

Efter det att de har hoppat ner i den två meter djupa gropen kommer de att varna vakten. Vakten kommer att gå upp och se vad som har kommit.

Småtroll, Jadrer: PK 6; LT 1+1; lp 7; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller 1 Långbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 15.

Långsvärd, läderbrynja, långbåge, koger, tolv pilar och sköld.

19) Källaren



Hela källaren är mörk, råttor springer omkring och det är fuktigt. Småtrollen känner sig hemma här, fast de hade inte sagt nej till en större boning.

19a) Ett stort rum med två dörrar och en korridor som leder härifrån. Mitt i rummet står det ett stort bord och runt det finns åtta pallar.

Detta är samlingsrummet och även platsen där vakten sitter. De byter vakter

var fjärde timma och alla är vakter utom kungen.

Det finns bara rester av gamla måltider. Småtrollen håller inga matlager, för när kungen vill ha mat då beger sig tre småtroll iväg och skaffar mat till hela stammen.

19b) Ett litet rum där det ligger mängder av gräs på golvet.

I rummet bor det vanligtvis tre fullvuxna och tre småtrollsungar.

Småtroll, (3): PK 6; LT 1+1; lp 8, 6, 4; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller 1 Långbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 15.

Var och en har ett långsvärd, långbåge, koger ett dussin pilar, läderbrynja och en sköld.

De små ungarna är för små för att slåss.

19c) Ett litet rum där det ligger mängder med gräs på golvet.

I rummet bor det vanligtvis två fullvuxna och två små ungar. Det ena småtrollet är beskrivet i nummer 18 (som vakten).

Småtroll, Grall: PK 6; LT 1+1; lp 5; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller en långbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 15.

Långsvärd, långbåge, koger, 19 pilar, läderbrynja och en sköld.

De små ungarna har inget vapen att slåss med och de slåss bara om de inte kan fly.

Småtroll, (2): PK 9; LT ½; lp 1, 1; F 27m (9m); AA Ett vapen; S Vapen -1; RS VM; SM 4; LÅ Ka; TIPKO 20; EP 5. Har ingen som helst utrustning.

19d) Ett litet rum där det finns en halmbädd.

Här bor vanligtvis kungens livvakt.

Småtroll, Jogol: PK 6; LT 4; lp 14; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K4; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 16; EP 75.

Långsvärd, läderbrynja och sköld.

19e) Ett större rum där det står en stor säng i mitten. Vid bortre änden finns det flera kistor. I vänstra hörnet står det en liten säng.

Detta är kungens rum.

Småtrollkung, Tuglar: PK 4; LT 5; lp 22; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd; S 1t8+3; RS K5; SM 10; LÅ Ka; TIPKO 14; Ep 175.

Långsvärd (+1 magisk), ringbrynja och sköld.

Småtrolldrottning, Yvinna: PK 6; LT 4; lp 10; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K4; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 16; EP 75.

Långsvärd, läderbrynja och sköld.

I rummet bor även kungaparets son. Han är omnämnd i nummer 18.

I de fyra kistorna finns hela stammens rikedomar som är följande:

-Två pärlor som är magiska och tillhör kristallkulan.

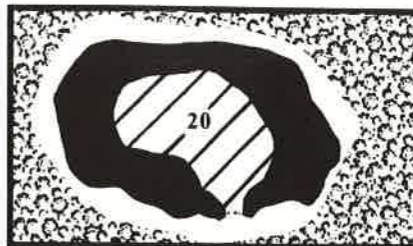
-En magisk stav (står omnämnd i inledning nummer 3).

-En hög av pengar till ett värde av 1345 guldpenningar (det är 10% guld, 50% silver och 40% kopparpengar).

-Tre pärlor (de liknar de andra två, men är inte magiska. De är värda 450 guldpenningar per styck).

-Två flaskor med vätska (Elixir: Låka lätta skador. Detta vet kungen om och använder om nödvändigt).

20) Trollets boning



Boningen är bara en stor grotta som finns i den uppstickande bergknallen. Trollet är på resande fot och stannar i denna grotta i bara en vecka innan han tänker vandra vidare mot öster av någon outgrundlig anledning.

20) Ni kommer in i en mörk grotta. Det luktar ruttet kött och på golvet ligger det utströdda skelettdelar.

Här bor trollet.

Troll, Grackar: PK 4; LT 6+3*; lp 30; F 36m (12m); AA 2 Klor & 1 Bett; S 1t6, 1t6, 1t10; RS K6; SM 10 (8); LÅ Ka; TIPKO 13; EP 650; Regenererar 3 lp per stridsrunda efter 3 stridsrundor efter den har fått skada. Kan inte regenerera eld och syra skada och vid sådana attacker sänks SM till 8. Ingen utrustning alls.

Trollet har inte några skatter.

Monster

Här följer några monster som behövs för de finns ej i D&D-Basregler och ej heller i D&D-Expertregler.

Hund

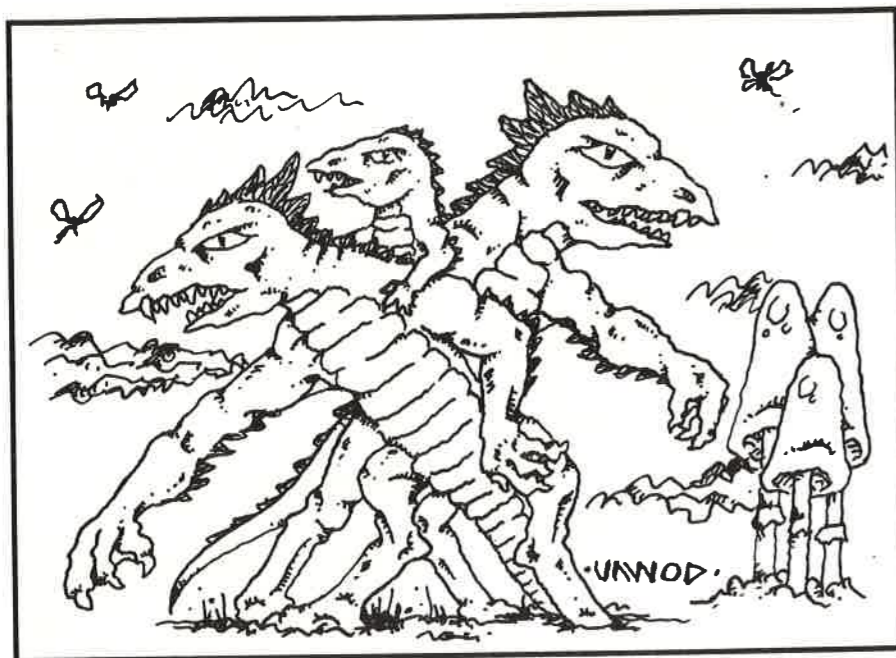
	Normal	Krigs-
Pansarklass:	7	7
Livstärningar:	2	2+2
Förflyttning:	36m (12m)	36m (12m)
Antal Attacker:	1 Bett	1 Bett
Skada:	1-6	2-8
Antal monster:	2-12 (3-18)	Varierar
RS:	Krigare 1	Krigare 1
Stridsmoral:	8 el. 6	11
Skattetyper:	Ingen	Ingen
Livsåskådning:	Neutral	Neutral
EP-värde:	20	25

Normal hund: Dessa köttätare jagar i flock. De föredrar vildmark, men kan förekomma i grottor. Om man möter på tre eller färre hundar eller om flocken har reducerats med minst 50%, då är deras stridsmoral 6 istället för 8.

Stridshund: Utvalda på grund av deras storlek och temperament och tränade för strid lyder de lojalt sin herres minsta tecken. De kan var bepannade med lättare pansar typ läderbrynja.

Slutord

Det mesta beror på dig som spelare om äventyret blir bra eller inte. Läs igenom äventyret ordentligt. Blir du osäker medans du håller på och leder, då skall du hitta på något snabbt, istället för att sitta och bläddra.



Troglodyt

Troglodyter lever i större grupper i våtmarker. Det utmärkande för deras boningsplatser är att det knappast finns några andra levande varelse i den närmsta omgivningen.

Troglodyternas olika grundegenskaper kan du se i tabellen. De första värdena är deras genomsnittliga värden. Därefter anges vilka tärningar med olika justeringar man skall använda om man vill slå fram en troglodyts värden.

Den starkaste troglodyten är stammens ledare och de övriga lyder. Om någon försöker utmana ledaren, leder det oftast till döden för en av duellanterna. Är ledaren ovanligt kraftfull och slåss tillsammans med de andra, så fås stridsmoral 10 istället för 9.

Deras bostäder brukar oftast vara grottor vid vatten och liknande platser. I bostäderna finner man ofta saker som de inte har kunnat äta, typ pansar, vapen och liknande metallsaker. I bostäderna hittar man även deras ägg.

Troglodyterna lever ett ganska kort liv och högsta åldern de kan nå är cirka 30 år. De blir vuxna vid tio års ålder och det tar ungefär ett halvår för ett ägg att kläckas. Troglodyterna är beroende av den omkringliggande temperaturen, eftersom de är växelvarma, så rör de sig långsamt i kyla och snabbt i varmare temperaturer, men det får ej heller bli för

varmt. Pågrund av ovanstående, så lever inte troglodyterna där det är onormalt kallt eller varmt.

Troglodyterna jagar oftast i grupp, men det händer att de är ute ensamma.

Troglodyter är ganska smarta och det innebär att de strider med finesse. Tex utnyttjar de sin kameleontliknande förmåga och väntar på motståndarna tills de kan anfalla i ryggen. Troglodyterna kan också utsöndra en illaluktande olja när de vill, men den utsöndras automatiskt när de blir arga, vilket är ganska vanligt. De själva påverkas inte alls av lukten. Troglodyterna är goda simmare och kan vara under vattenytan en bra stund.

Kontakter mellan olika troglodytstammar sker bara om de råkar stöta på varandra och då blir det oftast stridigheter.

Troglodyter hatar nästan all form av liv utom sig själva, men det ryktas om att de kan tämja vissa reptiler.

Vissa stammar av troglodyter har häxdoktorer och shamaner, men även i dessa stammar är det bara några få som är det och det går i arv. Troglodyterna kan bli upp till 2:a gradens häxdoktor (magiker) och upp till 4:e gradens shaman (präst). De stammar som inte har någon häxdoktor eller shaman fruktar magi väldigt mycket.

Troglodyterna talar sitt eget språk, men ytterst få kan något annat språk. De få troglodyter som kan tala andra språk är oftast shamaner eller häxdoktorer.

Troglodyterna använder inga vapen, utan klöser och biter i strid. Inga troglodyter har setts med pansar, utan har alltid varit nakna och bär inga föremål på sig. Deras naturliga hud är bra pansar.

Till utseendet är de människoliknande ödlor. Kort svans, kort hals, långa ben, smal kam på huvudet och armar. Antydning på simhud mellan fingrar och tår. En fiskfjällsliknande hud. Människoliknande nävar med kraftiga och vassa klor. Ödleliknande huvud med små och sylvassa tänder. Deras hud kan ha färgslag av grå, brun, vit och grön, vilket medför att om bakgrunden har någon annan färg så är de lätta att upptäcka.

Pansarklass:	5
Livstärningar:	2*
Förflyttning:	36m (12m)
Antal attacker:	2 Klor & 1 Bett
Skada:	1t4
Antal monster:	1-8 (5-40)
RS:	Krigare 2
Stridsmoral:	9
Skattetyper:	A
Livsaskådning:	Kaotisk
EP-värde	30

En troglodyt är en intelligent människoliknande reptil med kort svans, långa ben och en smal kam på huvud och armar. Troglodyter går upprätt och använder sina händer på samma sätt som en människa. De hatar de flesta andra varelser och försöker döda dem de möter. De har en kameleontlik förmåga att ändra färg som de använder för att gömma sig vid bergsvägg och de överraskar därför ofta (1-4 på 1t6). En troglodyt utsöndrar en illaluktande olja som orsakar kvalningar hos människor och oknyt såvida man inte slår ett lyckat RS mot gift. Varelser med kvalningar har -2 på sina träffslag så länge de är i närstrid med troglodyterna.

Tabell

Styrka:	13	(3t4+6)
Intelligens:	10	(3t6)
Visdom:	10	(3t6)
Händighet:	10	(3t6)
Fysik:	13	(2t4+7)
Utstrålning:	10	(3t6)



Småtroll (Hobgoblins)

Småtroll lever i stammar som styrs av en småtrollskung. De lever under jord, men jagar ofta i vildmarken.

Småtrollens 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 ett småtrolls värden.

Det starkaste småtrollet är stammens ledare och den har vanligtvis 22 livspoäng, strider som ett 5 livstärningars monster och har en fördel på +2 på alla skadeslag. Kungen, som ledaren kallas, har 1-4 livvakter. Livvakterna har vardera 3-18 livspoäng och strider som ett 4 livstärningars monster. När ledaren strider tillsammans med sina undersåtar, så får dessa stridsmoral 10 istället för 8. Den starkaste av kungens barn blir den nya kungen när den gamle dör och de övriga barnen, som alla är specialtränade i strid, blir livvakter.

Bostäderna, som alltid ligger under markytan, brukar vanligtvis vara grottor, men de kan även bosätta sig i källarvåningen i hus.

Småtrollen lever ungefär lika länge som människor och hela deras biologiska liv är liknande.

Småtrollen jagar i grupp och de kan vara ute långa sträckor från deras boningar.

Småtroll är lika intelligenta som människor. Det innebär att de strider med förnuft och är kungen med, som är väldigt smart när det gäller strider, då kan de hitta på fula knep.

Stöter småtroll från olika stammar ihop, då blir det vilda diskussioner om jaktgränser. Dessa diskussioner leder ofta till strid mellan stammarna. I undantagsfall kan olika stammar samla sig för att möta en gemensam fiende.

Grylar och småtroll brukar låta varandra vara. Orcher tolerar småtrollen, men de visar vem som är starkast. De flesta raser ignorerar småtrollen, men starka varelser som lever under jord brukar de bråka med, tex troll.

Några enstaka småtroll kan vara häxdoktorer eller shamaner, men det är ej vanligt. Småtrollen kan bli väldigt mäktiga, upp till 6:e gradens häxdoktor (magiker) och upp till 8:e gradens shaman (präst).

Småtrollen talar sitt eget språk. Cirka 20% av småtrollen kan tala vätte eller orch. De småtroll som kan magi kan vanligtvis tala människospråk.

Småtrollen är lite längre än människor och de liknar stora vättar. De är fula som vättar. Huden är blekt jordfärgad eller blygrå. Ögonen är röda och glöder i svagt ljus.

Småtrollen föredrar svärd, som de gör allt för att skaffa. Deras pansar består oftast av flera rester av andra pansar, men de sköter det väl.

Pansarklass:	6
Livstärningar:	1+1
Förflyttning:	27m (9m)
Antal attacker:	1 Vapen
Skada:	Enligt vapen
Antal monster:	1-6 (4-24)
RS:	Krigare 1
Stridsmoral:	8 eller 10
Skattetyper:	(Q) D
Livsaskådning:	Kaotisk
EP-värde	15

Småtrollen är släktingar till vättarna, men är större och farligare. De lever i underjorden, men jagar ofta i vildmarken (påverkas ej av dagsljus). I boningen finns småtrollskungen och hans 1-4 livvakter. Kungen har 22 livspoäng, strider som ett 5 livstärningars monster och har en fördel på +2 på alla skadeslag. Livvakterna har vardera 3-18 lp, och strider som 4 LT monster. Så länge deras kung lever har småtrollen stridsmoral 10 i stället för 8.

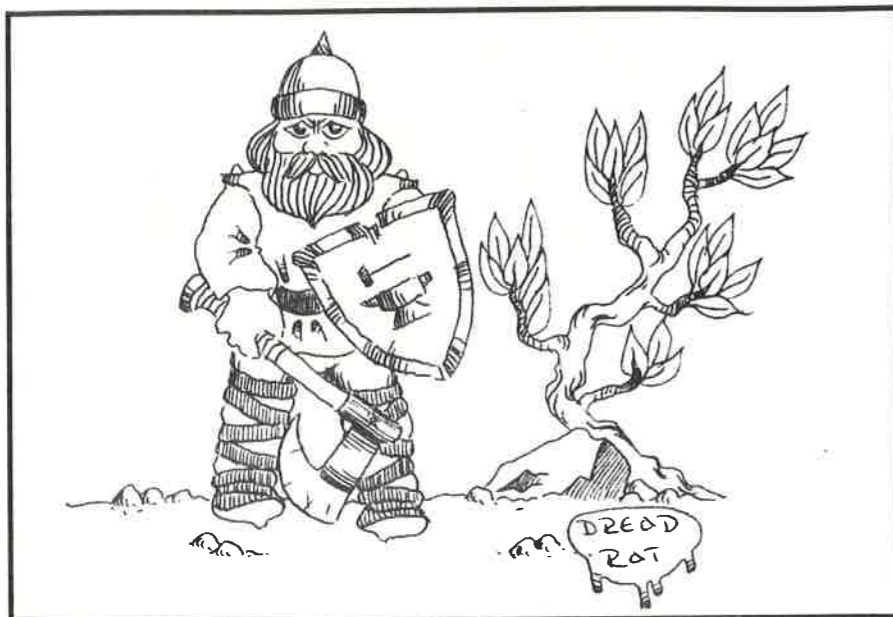
Tabell 1

Styrka:	11	(3t6+1)
Intelligens:	10	(3t6)
Visdom:	10	(3t6)
Händighet:	8	(3t4+1)
Fysik:	11	(3t6+1)
Utstrålning:	10	(3t6)

Tabell 2

1t100
01-10 Kortsvärd
11-20 Kortsvärd & Båge
21-30 Kortsvärd & Spjut
31-40 Långsvärd
41-60 Långsvärd & Båge
61-80 Långsvärd & Spjut
81-90 Spjut
91-00 Slagsvärd

Den glödande pärlan



Dvärgen Halgar Ordin har länge varit ute och äventyrat.

Halgar och hans vänner har just tagit in på värdshuset Porten som ligger i staden Ralim. När sällskapet sitter och äter lägger prästinnan Elinn märke till att del lilla pärla som Halgar har på sin stridsyxas glöder röd. Elinn påminner sig att den pärlan alltid har varit vit och har definitivt inte lyst.

När Elinn påpekar för Halgar att pärlan på hans yxa glöder mystiskt blir han omedelbart allvarlig och säger att han måste ge sig omedelbart iväg.

Hans vänner frågar honom vad de är fatt?, varför han skall ge sig iväg? och varför pärlan glöder?

Halgar som alltid har undvikit att berätta om sig själv, berättar nu följande:

Som ni vet kommer jag från dvärgbyn Dvargo, men jag har aldrig berättat varför jag lämnade byn.

Min familj styrde länge Dvargo, men för 30 år sedan tog familjen Filgardivs makten i byn efter det att min far hade dött i en mystisk olycka. Jag personligen tror att det var familjen Filgardivs som låg bakom "olyckan".

Hur som helst blev jag i mina unga år älskade man i vår familj vilket betydde att jag fick hand om familjens yxa (och så tittar han på sin stridsyxa).

Min mor övertalade mig att ge mig iväg från byn för att jag inte som min far skulle råka ut för en "olycka", eftersom familjen Filgardivs nog ansåg att jag när jag blev äldre skulle göra anspråk på byns ledarskap. Och resten vet ni om vad jag har varit med om sedan jag lämnade min hemby.

Men för att återgå till anledningen till att jag måste ge mig iväg. Varje familjledare i byn har en liknande yxa som jag. I kriser kan byns ledare aktivera alla yxor och händer detta betyder det att det är stor kris på väg att bli. Jag fruktar att orcher eller liknande anfäller eller kommer att anfälla byn.

Ni får följa med, men jag varnar er att mina fränder inte kommer att vara speciellt förtjusta i inkräktare, men vid en kris som det nog är nu, då blir de nog glada över all hjälp de kan få.

Vännerna följer med Halgar till Dvargo för att ta hjälpa honom och hans fränder.

Spelarfigurers bakgrund

En färdig bakgrundshistoria bör man ge alla sina SF. Nackdelen med sådana bakgrunder är att det är mycket extra arbete för spelledaren, men har man väl fått det gjort då uppkommer alla fördelar.

En bra bakgrund till SF är mycket användbar.

Äventyr

Fördelarna är att spelarna "lär känna" sin spelarfigur, de kommer att känna igen sina hemtrakter, kunna återvända (om de nu kan det) och känna att de hör hemma någonstans.

För att inte tala om alla de äventyr man kan göra med tanke på spelarfigurernas bakgrund.

En nära släkting har försvunnit och familjen skickar bud om detta till SF i förhoppning att han och hans vänner skall hjälpa.

Familjefiender dyker upp för att fånga SF och på så sätt tvinga släktingar att ge upp något för att fienden skall befria SF igen.

Det finns mängder med ting som kan hända släktingar och andra vänner till SF.

Att tänka på

När du gör iordning en bakgrund till en spelar figur skall du tänka på följande saker: ☞

-Var föddes han.

-Vem var hans föräldrar och lever dessa än. Han kanske är hittebarn.

-Varför började han med magi (om det tex är en magiker) och vem lärde honom.

-Varför började han äventyra.

-Utseende och enkla personliga drag (spelaren formar sedan spelar figurens personliga drag).

-Vad har han för kontakt med sin hemort, släktingar och gamla vänner.

-Där spelar figuren är uppväxt kan han oftast historien om området och hur det ser ut.

Exempel

I nästa nummer av LEGEND kommer några exempel på hur en spelarfigur kan se ut med tillhörande bakgrund.

GMS-Import
har ett stort urval av figurer
och tillbehör till rollspel
Vi distribuerar Essex 25 mm Fantasy
Tin Soldier 25 och 15 mm figurer
och mycket mer.
Sänd 4.20 kr i frimärken
för prislister
GMS-Import
Illiongränd S:374, 223 71 LUND



WETICON
25-27:e
SEPTEMBER
1987

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



Pesten härjar

I D&D-expert regler kommer en prästformel som heter *bota sjukdom**, med anledning av detta så bör man ha en artikel om sjukdomar eftersom det inte finns något liknande material i D&D reglerna.

Äventyr

Man kan bygga upp äventyr med tanke på sjukdomar. Här följer några exempel:

-Pesten härjar i byn. SF kommer till en by där en dödlig sjukdom rasar. Byborna ber SF om hjälp. Tyvärr kan inte spelarfigurena bota sjukdomar, men de hör talas om en präst som kan det och det medför att SF försöker finna prästen (som har råkat bli fångad av en familj resar). SF har tiden emot sig eftersom de smittade dör efter en tid om inte hjälpen kommer. Någon av SF har säkert också drabbats av pesten.

-En nära vän har blivit drabbad av en mycket sällsynt sjukdom. Enbart den heliga örten Jollina tillsammans med formler kan bota sjukdomen. Örten växer i de mest otillgängliga bergstopparna.

Sjukdomar

Här följer ett flertal tabeller som kan användas om man vill slå fram karaktären och effekten på en egen sjukdom. Tyvärr gick det inte att göra en sammanställning av kända sjukdomar eftersom det är ganska få epedemisjukdomar som har funnits länge.

Antingen kan du välja fram en sjukdom eller slår du fram den enligt nedanstående tabeller:

Namn

Sjukdomars namn får du hitta på själv. Sjukdomar brukar ha namn som berättar något om sjukdomens karaktär typ *röda hund* ger röda utslag.

Snittvägar

Hur smittan förs vidare kan ske på många sätt, men för att se hur smittsamt en sjukdom är, så slår du 1t100 och det är lika

med chansen i % att smittan förs vidare vid beröring. Det som slogs på 1t100 -50 är lika med % chansen att smittan förs vidare genom ej direkt kontakt (typ via vatten). Blir 1t100 -50 lika med noll eller lägre, så förs smittan vidare enbart genom direkt beröring.

Smittovägar

Tiden från det att man får sjukdomen tills sjukdomens symtom börjar visa sig.

1t100	Tid
01-05	1t4 Timmar
06-10	5t4 Timmar
11-20	1t4 Dygn
21-30	3t4 Dygn
31-55	5t4 Dygn
56-65	1t4 Veckor
66-75	3t4 Veckor
76-85	5t4 Veckor
86-90	1t4 Månader
91-95	3t4 Månader
96-98	5t4 Månader
99-00	1t4 År

Hur sjukdomen yttrar sig. Detta är svårt att göra en bra lista på och därför ger listan som följer bara hur tydliga symtom det är. Tex du bestämmer hudutslagens utseende. Det är 95% chans att man även har feber.

1t100	Antal symtom
01-20	1 Symtom
21-40	2 Symtom
41-60	3 Symtom
61-80	4 Symtom
81-00	5 Symtom

1t100	Sjukdoms symtom
01-05	Inga tydliga symtom alls
06-20	Huvudvärk
21-25	Frossa
26-35	Yrsel
36-40	Hudutslag
41-55	Snuva
56-65	Allmän trötthet
66-70	Svulnader
71-75	Värk
76-80	Diarre
81-85	Förstoppning
86-90	Halsont
91-00	Hosta

Påverkan

Hur farlig är sjukdomen. Här nedan i tabellen kan man få fram hur farlig sjukdomen är och hur mycket en SF värden sänks med, så länge han är sjuk. Värde visar hur mycket minus en SF får på alla sina värden. Exempel styrka 15, värde = -2/3, detta medför att styrkan blir som lägst 5 under sjukdomstiden. Värdena går ner i början av sjukdomstiden och upp i slutet, men under cirka 2/3 av sjukdomstiden är alla värden nere på sitt minimum. RS är modifikationer på det RS som man skall slå när man väl blivit smittad (alltså redan missat ett räddningsslag) och misslyckas detta räddningsslag medför det att den sjuke kommer att dö.

1t100 Påverkan	Värde	RS
01-05 Garanterat Dödlig	-4/5	-8
06-15 Dödlig	-3/4	-4
16-30 Gränsen dödlig	-2/3	+0
31-50 Svårt hämmande	-1/2	+4
51-80 Hämmande	-1/4	+8
81-00 Lätt hämmande	-1/9	+12

Sjukdomstiden

Det är hur länge man är sjuk (och kan smitta andra).

1t100	Tiden
01-05	5t4 Timmar
06-20	1t4 Dygn
21-50	5t4 Dygn
51-85	1t4 Veckor
86-95	5t4 Veckor
96-00	1t4 Månader

Exempel

Tuglar har blivit smittad av en sjukdom med det fruktade sjukdomen lungpest.

Lungpest

Smittsam % = 60.

Inkubationstid = 3t4 Dygn.

Symtom = Feber, frossa, huvudvärk, hosta.

Påverkan = Dödlig, -3/4 av värdena, RS mot gift (-4 på slaget) för att ej dö.

Sjukdomstiden = 5t4 veckor.

FRÅN NORMANDIE TILL RHEN



Typ: Andra världskrigsspel. Västfronten från Juni 1944 till Mars 1945.

Skala: Varje hex motsvarar drygt 18 km. Enheterna är alla i divisionsstorlek, vilket representerar drygt 10.000 soldater.

Komplexitet (Lägst = 1, Högst = 5): 2

Spelbarhet (Lägst = 1, Högst = 5): 4

Speltid: På spelet står det fyra timmar, men det varierar från tre till sex timmar, vilket är kort med tanke på antalet omgångar.

Tillverkare: SPI, TSR Inc.

Första utgåvan: 1987

Pris: 208:-

Vi öppnade den snygga lådan som spelet låg i. I den fann vi en snygg spelplan som efter uppvecklandet fick en avlång profil. Man letade sedan upp det tunna regelhäftet (ja det är ganska tunt). Efter en kort genomgång av reglerna började vi ställa upp spelpjäserna.

Striden börjar

Den allierade spelaren har alltid initiativet första fasen i varje omgång (utom en). Så också nu. Han tittade på de sex infanteridivisionerna och de tre fallskärmsjägardivisionerna som låg vid normandiestranden, sydost om Cherbourg. Han funderade på vad han skulle göra. Att göra "breakthrough" var det inte tal om eftersom han inte hade några pansardivisioner. Att göra en förflyttningsfas verkade också dumt eftersom enbart en av alla divisioner kunde röra sig. Det blev alltså en attack fas.

Två divisioner attackerade den tyska kustdivisionen öster om Cherbourg, i hopp om att nå Cherbourg utan att behöva slå sig igenom de normandiska

häckarna. Attacken lyckades delvis för den tyska truppen fick retirera in i det befästa Cherbourg och en division avancerade efter.

Den andra allierade attacken blev mot garnisonsenheter i Caen och de fyra attackerande divisionerna skördade fullständig framgång, för fienden eliminerades och tre divisioner avancerade in.

Den allierade sidan har gjort en fas som har förbrukat tre av åtta underhållspoäng. Den allierade spelaren hoppas att han nu skall få en förflyttningsfas innan tysken hinner att reagera.

De två spelarna slår nu 1t6 var och den som slår högst får nästa fas, blir det lika så avslutas omgången.

Den tyska spelaren vinner initiativet. Han väljer att göra en förflyttningsfas för att samla ihop sina pansardivisioner i fruktade stridsgrupper. Han håller sina trupper en bit (tre hex) från fienden för att de snabbare skall kunna samlas (man går tre gånger snabbare än normalt om man aldrig går närmare än tre hex ifrån fienden). En infanteridivision förstärker den division som nu ensam höll de allierade stängen och en annan division skyddar flanken. De tyska pansardivisionerna ligger strax bakom fronten och väntar på att kunna gå in och förstärka den. Dessa omgrupperingar har tårt tyskens förråd och nu återstår endast två av de från början åtta poäng.

Återigen slår de om initiativet. Kommer den allierade att kunna fortsätta slå sig fram så länge förråden räcker? Kommer de tyska pansardivisionerna att kunna rulla fram till fronten, stoppa den allierade framryckningen och attackera ut-satta allierade förband?

Förr eller senare kommer de allierade att slå sig ur fickan vid Normandie (om de inte råkar ut för en katastrof och kastas tillbaka i havet), men kommer de att hinna till Rhen och komma över floden på tio månader (20 omgångar)? Kommer tysken att lyckas hejda de allierade vid Normandie, samtidigt som han desperat försöker bygga upp de bakre linjerna? Kommer den tyska vinteroffensiven att lyckas?

Allierade tips: Slösa inte i onödan på förråden. Gör en snabb utbrytning från Normandie. Försvara platserna som du

får förråden från. Erövra hamnar som ger underhållspoäng.

Tyska tips: Slösa inte på förråden. Gör inga onödiga attacker. Fördröj de allierade och om möjligt slå tillbaka. Samla ihop pansardivisionerna, men förlora dem inte, de behövs i slutet. Välj krigsskådeplatserna så att de allierade slåss på ogynnsamma villkor. Försök i det längsta att hindra de allierade från att ta Antwerpen, för om du håller Antwerpen håller du Rhen.

Fakta om Onslaught

Lådans innehåll: Spelplan, enheter, tärningar och regelhäfte.

Regelhäftet: Det är på totalt 24 sidor och av dessa sidor är tio sidor regler, åtta sidor historia, fyra sidor sammanfattning och taktiska tips. Regelhäftet är tryckt i tvåfärg och i stor text. Reglerna är bra ordnade och enkla. De innehåller flera klassiska regler plus några ovanliga som gör spelet säregt.

Enheter: De är lite större än de man normalt brukar se. De är tryckta i många färger som visar på den allierade sidan vilket land trupperna tillhör och på den tyska sidan vilken typ av enheter det är. Totalt är det 160 spelpjäser och nästan alla är stridsenheter. De allierade har några fler enheter totalt sett. Alla enheter är divisioner och har en fullstyrke sida och en halvstyrke sida. Det finns bara pansardivisioner, infanteridivisioner och fallskärmsjägardivisioner, de har inga större variationer i värden. Enheterna har ett styrkevärde och ett förflyttningsvärde.

Tärningar: I spelet medföljer två ordentliga sex sidiga tärningar. Man får alltså en t6 till varje spelare.

Spelplan: En spelplan med måtten fem decimeter gånger nio decimeter. Spelplanen är gjord av ordentlig kartong och visar norra Frankrike, Belgien, Holland, Luxemburg och nordvästra Tyskland. Färgen är mestadels i behaglig grön, men det förekommer ett flertal olika karttecken och färger. På kartan finns även stridstabell och olika tabeller typ förråd, som man håller reda på med en markör.

Slutord: Spelet är väl värt sitt pris och passar både till nybörjare och mer erfarna krigsspelare.

Den blödande fetischen

En kampanj i tre delar till Call of Cthulhu
Del 1

Inledning

Året är 1925 den åttonde januari. En av spelarfigurerna får ett brev som säger att han har ärvt en afrikansk fetisch och kan hämta ut den när som helst på postkontoret. Den är gjord av ett mörkbrunt träslag och föreställer en negerhövding. Den är 42 cm hög och cirka 20 cm bred.

Samma natt som spelarfiguren har hämtat ut fetischen, då väcks han av ett "hummande" ljud ifrån rummet där fetischen har blivit placerad. Den förste som ser fetischen denna natt ser att den är omgiven av ett grönaktigt sken. Skenet upphör efter tio sekunder. Om man undersöker fetischen nu, då finner man ett antal sprickor som har uppstått i träet. Man känner även en ganska från doft från statyn. Denna händelse kommer att upprepa sig varje natt och för varje gång kommer fetischen att bli mer och mer förstörd, tills inget finns kvar efter 20 dygn. Efter tre dygn kommer statyn även att börja fälla droppar som liknar blod till färg och konsistens.

Om SF går till en arkeolog med fetischen kommer denne endast att kunna spåra dess ursprung till västra Afrika. Om SF däremot går till en fetisch specialist kommer han att spåra den till ett område som ägs av Obamba stammen, en mycket krigisk stam med kannibaliska seder. Han varnar SF för att åka dit. Fetischen, säger han, tillhör dock inte Obamba stammen. Han vet inte från vilken stam den härstammar, men säger sig kunna spåra den genom dess unika träslag som bara växer där och endast i mycket begränsat antal. Det är ett gammalt träslag som var det vanligaste trädet för två miljoner år sedan.

Bakgrund

För två miljoner år sedan levde det på jorden en ras lik dagens människa. Den var dock överlägsen på vissa sätt. Den kommunicerade inte med ord utan med telepati. Den levde i harmoni med naturen och utnyttjade jordens magnetfält till fullo. De använde antigravitationen, inte till att flyga, men väl till att lyfta och förflytta föremål (något som i våra dagar kallas telekinesi). Den var dock inte lika intelligent som människan idag. Den hade inte samma slutledningsförmåga eller logiskt tänkande. De använde inte matematik, även om de hade vissa kunskaper i astronomi. De var maximalt pessimistiska pga. att de endast hade ett sinnes lager, inget hopp, glädje, sorg eller dylikt. De såg allt som det var och insåg att allting driver sig självt mot undergång. De dyrkade en gud som de kallade Cthulhu. Den var inte ond eller god, den hade inga åsikter, den var bara destruktiv. Den vandrade fritt på jorden och de tillbad den för att de hade en gnutta självbevaringsdrift, som höll dem vid liv.

Det fanns inte många av denna ras. Några fanns på nuvarande Grönland och några i Afrika/Sydamerika. De byggde ett tempel till sin gud där de kunde offra till den, så att den höll sig i dvala. Men guden var inte nöjd, den ville skapa en ny tjänarras. Guden befallde prästerna att göra en varelse i trä som förebild. De gjorde en staty i ett mörkbrunt träslag och så skapades en ny ras. De dog dock ut efter tvåhundra tusen år. Den ursprungliga rasen utrotades av den nya, som var lika destruktiv som sin gud. Tiden gick och efter etthundraåttiotusen år, så sjönk kontinenten som guden låg i dvala på. Detta var anledningen att rasen dog ut eftersom de inte kunde leva utan sin gud.

Äventyrets början

När SF kommer fram till Obamba stammen kommer de att finna att byn är tom på folk. Det finns inga föremål eller levande varelser kvar. Om SF analyserar sanden kommer de att finna att den har vissa likheter med den aska som man finner i krematorier. Detta är rester av byns kannabalistiska seder genom århundraden. Stammen har rövats bort till en gammal tempelplats cirka tre mil ifrån byn. Det är ganska svårt att följa spåren i den täta djungeln. Det finns inget av intresse i byn.

Tempelplatsen

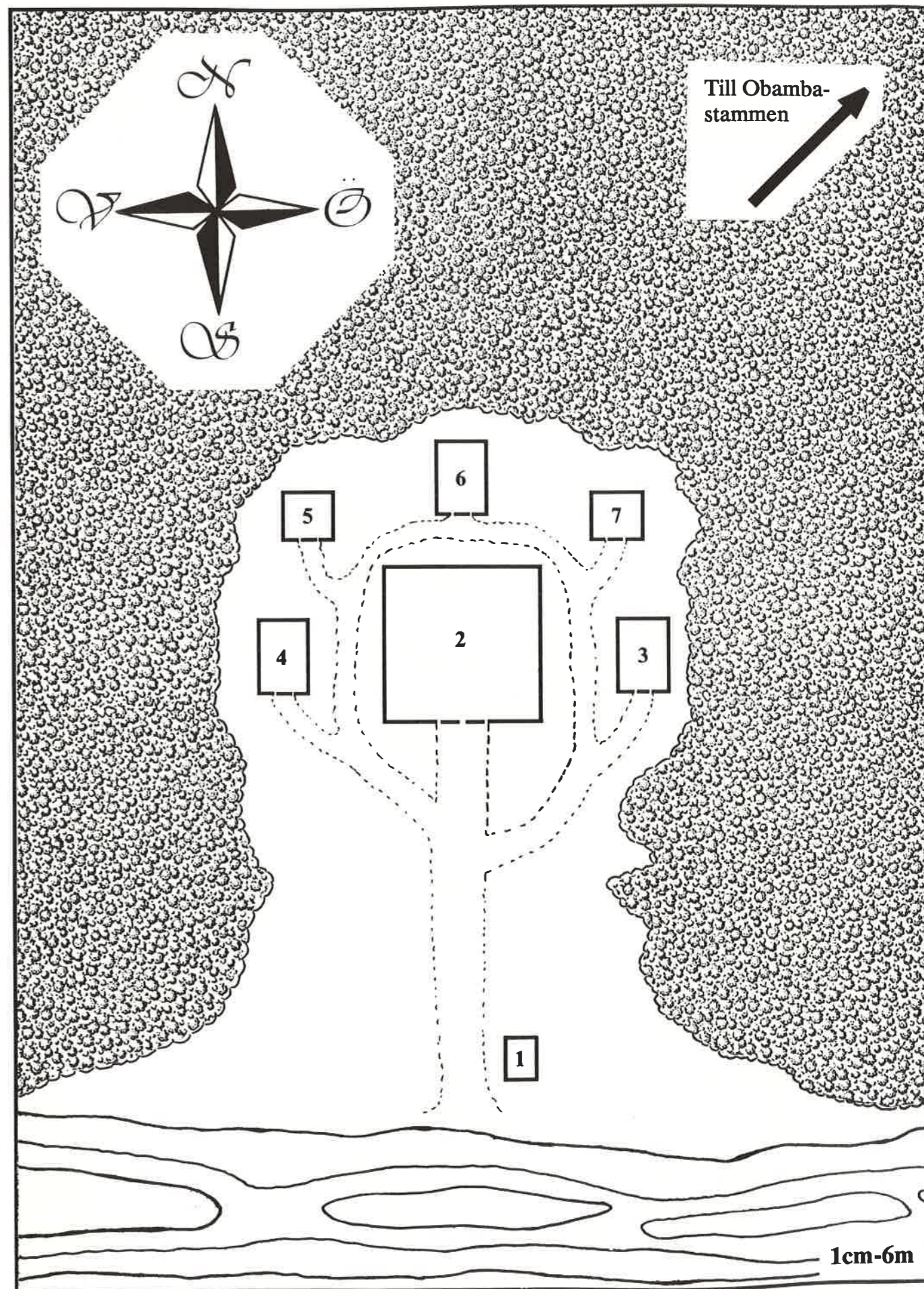
När SF har lyckats komma fram till tempelplatsen känner de sig illa till mods och stämningen känns otrevlig. SF vågar inte gå för långt ifrån varandra, för då känns det mycket obehagligt och de får ångest.

När SF har varit här i en timma kommer en man utstapplande ur skogen. Det är en vit man med sargad kropp och ärrat ansikte. Han rusar fram till SF och faller vid ankomsten ihop. Efter fem minuter vaknar han upp och säger på engelska att de måste ge sig iväg. Han har sett mängder med infödingar som har blivit avrättade under veckan, men han kan inte berätta hur. Han har förlorat väldigt mycket SAN under dagarnas lopp.

Om SF slår läger nära templet kommer en del hemiska och onaturliga saker att inträffa. Om SF har med sig bärare eller dylikt, så kommer de att försvinna första natten. Natten därpå kommer hemiska läten och skrik att höras ifrån tempelplatsen. Då blir eventuella bärare dödade.

Tredje natten kommer en månförmörkelse att inträffa. Om det finns en astronom med sällskapet, så kommer denna att veta detta. När hela månskivan täcks av mörker kommer skrik av tusentals personer höras från templet. Detta är de dödas själar som hyllar den gud som deras kropp offrats till. Varje natt kommer man att kunna höra vatten rinna i den uttorkade flodådran.

Det är viktigt att du som spelare lägger på rikligt med skräckeffekter just på den här platsen, annars kommer en hel del av stämningen att gå om intet. Vinden viner i träden, regn och åska är vanligt i regnskogar, kanske en storm etc.

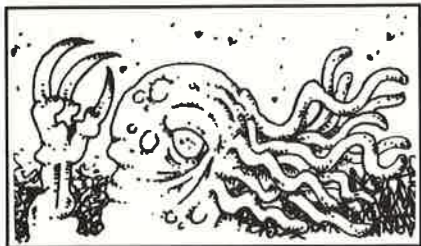


Tempel beskrivningar

Tempel 1

Detta är ett litet rektangulärt hus utan dörr. Det är det enda templet där en staty av Cthulhu finns. Enda sättet att ta sig in är att slå sönder en vägg.

Inuti finns en halvmeter hög staty som föreställer Cthulhu. Den SF som ser statyn måste slå ett SAN slag och om man inte lyckas med det förloras 1t4 SAN.



Statyn är omgiven av en röd aura och ser på nåt sätt levande ut. Detta beror på att denna staty en gång var religionens huvudrelik. Väggarna är odekorerade. Det finns inget övrigt av intresse i detta tempel.

Den som en gång har tagit sig in i detta tempel kommer att lida av svåra mardrömmar och smärtor om natten i resten av sitt liv. Den som med bara händer tar i statyetten kommer ofelbart och omedelbart att dö genom hjärtstillestånd på grund av inre skräcksyner. Den dödes själ kommer alltid att hemsöka SF som den kommer att sen som förrädare mot sig själv. Den kommer dock aldrig att döda SF.

Tempel 2

Detta tempel är relativt stort och ser ut som en kub. På den södra sidan finns dubbeldörrar. De är inte dekorerade, men är gjorda av guld och är öppna.

Inuti är templet också kubformat och väggarna är dekorerade med en slags runor som inte går att tyda. En skrift kombination upprepar sig hela tiden. Det är det arabiska sättet att skriva Cthulhu på. Det återkommer efter var femte runa. Det liknar en slags bön.

Längs fram i templet mot den norra väggen finns ett stort stenaltare på en bit av golv som är upphöjd 30 cm. Altaret är inhöjd i dödsfall på den övre halvan. Skallarna är ganska nerstänkta med blod.

Det är här som SF offras om de blir tillfångatagna.

Det finns en lönnlucka i golvet i det nordöstra hörnet. Man kan lätt hitta en ring (av guld) om man letar. Ringen har en diameter av 20 cm och är fästad i golvet. Om man drar i ringen (uppåt) öppnas en lucka som ringen är fästad i. En stege står rakt under hålet. Under templet finns ett lika stort utrymme som är avsett för offer. Här finner SF sina förlorade kamrater.

När SF varit inne i templet i fem minuter börjar ett vinande ljud höras. Strax efter materialiseras en Byakhee i rummet. De som inte klarar sitt SAN slag förlorar 1t6 SAN. Byakheen går till attack.

Det finns inget övrigt av intresse i detta tempel.

Tempel 3

Detta är ett ganska litet tempel med en dörr i den södra väggen. Det är rektangulärt och har inga dekorationer på utsidan. Dörren är olåst och är gjord av guld.

När SF kommer in i templet är det helt mörkt. När SF har varit därinne i cirka 20 sekunder hörs ett svagt ljud som snart tonar upp sig till en hymn. Först kan inte SF höra orden som sjungs, utan det hela låter mest som ett omusikaliskt ljud. Efter ett par minuter börjar SF få ont i huvudena. Om SF har hört på sången i fem minuter kan de höra hela sången. Den innehåller följande ord i rätt ordning: "Ehyayaya Ngaiiaiaia Vultgn Mingualf Cthulhu Pharmgn". Det kan tolkas som: "O store gud, din tid är snart kommen. Mången gång har vi försökt resa din viloplats ur en eviga oceanen och snart skall vi lyckas."

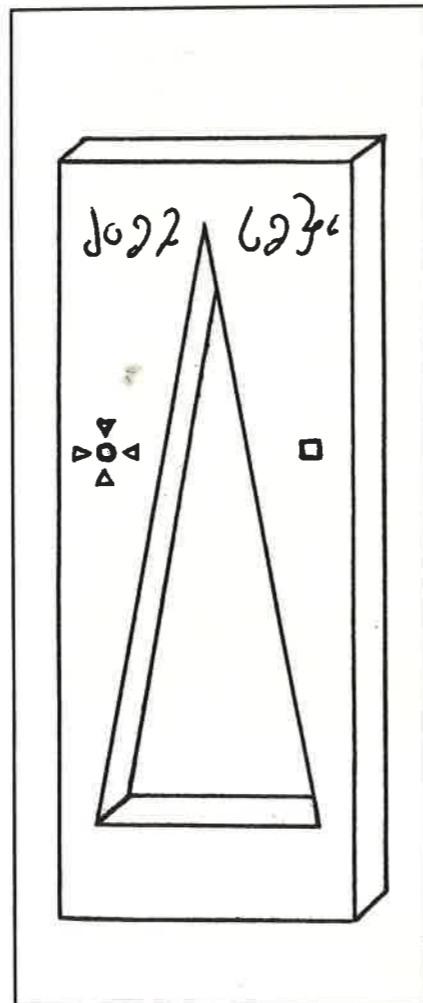
En SF som klarar ett Cthulhu mythosslag klarar av att tyda två ord/lyckat slag. Om man lyssnar på den kusliga sången i mer än tre minuter måste man slå ett SAN slag. Om man misslyckas förlorar man 1 SAN.

Templet är dekorerat på insidan med gudabilder föreställande olika monstergudar. Det finns inget övrigt av intresse i detta tempel.

Tempel 4

Detta är ett ganska litet tempel med en dörr i den södra väggen. Det är rektangulärt och har inga dekorationer på utsidan. Dörren är olåst och gjord av guld.

När SF öppnar dörren tycker de sig se ett ljus som kommer från ett altare mitt i rummet. De bländas först, men efter ett kort ögonblick kan de urskilja ett antal skuggor längs med väggarna. Detta är tre Byakhees som håller på att materialiseras i rummet. Det tar 20 sekunder för dem att bli stridsklara. Om de blir attackerade innan de är klara, så kommer de att dematerialiseras. Byakheerna kommer att attackera SF med ett skrik så fort de är färdiga för attack.



På altaret ligger en ganska stor metallbit som är dekorerad med diverse bilder och mönster. Detta är nyckeln till tempel nr. 6. Nyckeln kommer att vara stekhet när SF tar i den, men kallar så fort den kommer av altaret. Det finns inget övrigt av intresse i detta tempel.

Tempel 5

Detta tempel ser ut som en kub med en dörr i den södra väggen. Det är helt odekorerat på utsidan. Dörren är olåst och gjord av guld.

Inuti är det också helt odekorerat. Hörnen är avrundade av ett gummiliknande material. Detta är ett rum som används som teleportationsrum till ett tempel som kommer att beskrivas i del 2. Kommando meningen står inskrivet i den norra väggen, men är överstruken av kära. Kommando meningen lyder "Iyyl Vtrop Gngng Dai". Se till att du inte låter någon använda denna teleportation tills du har andra delen av denna kampanj.

Det finns inget övrigt av intresse i detta tempel.

Tempel 6

Detta tempel är rektangulärt med en dörr i den södra väggen. Dörren är gjord av guld och är låst. Den kan endast öppnas med den nyckel som finns i tempel nr. 4.

Härinne har det varit ett magikum och golvet och väggarna är alldeles fullklottrade av formler som inte går att tyda.

Det finns ett altare mitt i rummet på vilket en tjock bok ligger. Det är en bok som heter "Cthaat" (det finns inristat i pärmen).



Boken Chaat

Antal formler: 5 (En Call Byakhee + fyra "vanliga")

Cthulhu mythos: +13%

SAN: -2t6

Förutom boken finns det också en Dimensional Shambler bakom altaret. Den reser sig i sin fulla längd (3,5 meter) och går strax därefter till attack mot SF.

Det finns inget övrigt av intresse i rummet.

Tempel 7

Detta tempel ser ut som en kub med en dörr i den södra väggen. Det är helt odekorerat på utsidan. Dörren är olåst och gjord av guld.

På insidan är det helt odekorerat. Det står en kista mitt i rummet. Den är låst. Kistan innehåller två stentavlor som visar en stor kontinent (I förhistorisk tid satt alla kontinenter ihop och denna karta visar Afrika och Sydamerika tillsammans). Den visar en streckad linje från en plats till en annan i sydamerika. Om SF misstolkar kartan kommer de att hamna i havet en bra bit utanför Afrikas kust. Tolkar SF kartan rätt visar den till en plats som hamnar tre mil från en inka stad i Peru.

SF kommer antagligen att åka till inkastaden först eftersom detta är det enda riktmärket på kartan. Detta kommer att detaljeras i del 2 av kampanjen.

Monster

Dimensional Shambler

STR 28 **CON 24** **SIZ 25**
INT 5 **POW 7** **DEX 17**
HP 24
Move: 8
Weapon: Claw 30% dam 1t8 + 1t6
Armor: 3 points
SAN loss: 1t10

Tillägg

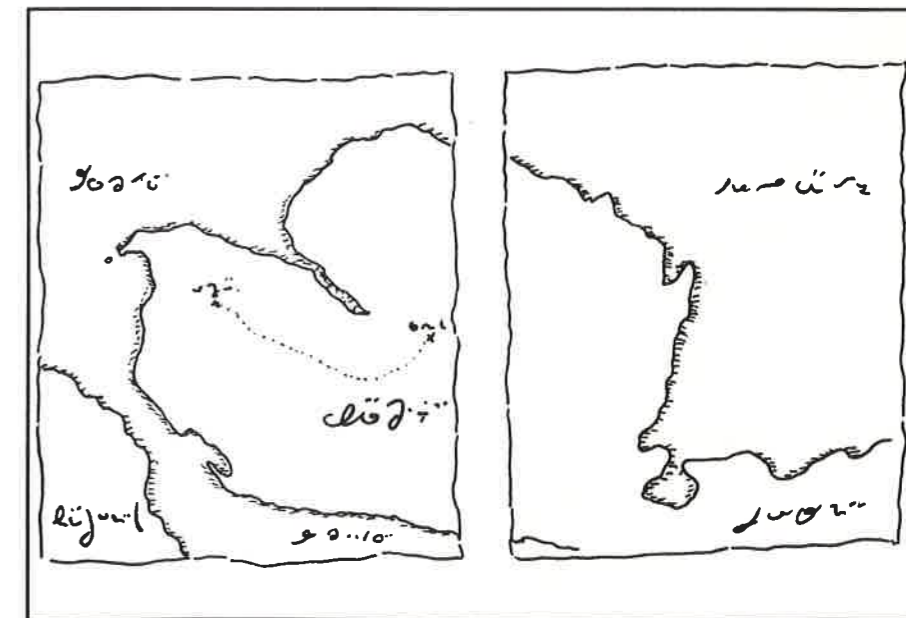
Varje torsdag kommer det att höras ljud ifrån skogen och templet. Det är spökpräster som upprepar sitt sista offer i all evighet.

SF kommer att se en inföddingsstam föras in i ett av templet och avrättas. Detta var det sista de gamla prästerna gjorde innan de dog och deras osaliga själar blev dömda att göra detta i all evighet. Enda sättet att stoppa detta och befria deras själar är att förstöra den lilla statyn av Cthulhu. Om SF gör detta och inser att de har befriat så många själar, så får SF 1t10 SAN i belöning. Om de ej insåg vad de gjorde får de ingen belöning, även om statyn förstörs.

John Berglund

Byakhee

STR 21 **CON 9** **SIZ 15**
INT 13 **POW 15** **DEX 15**
HP 12
Move: 5/20 flying
Weapon: Claw 40% dam 1t6 + 1t6
Bite 40% dam 1t6 + 1t6 + blood drain
Armor 2 points
SAN loss: 1t6/1.spells: contact hastur, call hastur





Efter en lång och stärkande sommar återgår vi till spelfronten och ser vad nytt är. Er pålitlige dynggrävare besökte *Ori-gins* i Baltimore, USA för att ladda upp med färskas nyheter för sina hungriga läsare.

Nya spel som hittills har anlänt är:

Till *Runequest* har *Advanced Rune Quest* kommit ut. Detta är fortsättningen för dem som köpt *Standard Rune Quest* och vill bygga ut spelet (till DeLuxe kanske?).

Från *Chaosium* finner vi *White Wolf*, ett *Stormbringer* äventyr, och *Miskatonic University Kit*, ett humoristiskt tillbehör till *Call of Cthulhu*. Alla CoC-fans behöver väl bevis för att de har studerat vid detta berömda universitet.

Kanadensarna på *Columbia Games* fortsätter sin spelvärld med *Araka-Kalai* till *HARN* och *Menglana* till *IVINIA*. Dessutom kommer en ny spelvärld – riktiga historiska England, Skottland och Wales i *LIONHEART*.

En av de intressantaste nyheterna på länge för SF-rollspelare är att *Traveller*-fantasterna på *Digest Group Publications* har tagit sig an att gjuta nytt liv i *Traveler*. Kvaliteten på deras tillbehör *101 Robots*, *Grand Survey* och *Grand Census* lovar gott både om den fortsatta kampanjhistorien (för de intresserade kan jag meddela att Kejsar Strephon med familj blivit mördad och att Tredje imperiet är förutbestämt att falla sönder) och de reviderade reglerna som kommer i höst under namnet *Megatraveller*. Utgivare av reglerna är förstås *GDW* som vanligt. Och givetvis är allt nytt material granskat och godkänt av Mark Miller.

På tal om *GDW*, så har de nyligen serverat *Scorched Earth* ur Europa-serien, den efterlängtrade fortsättningen på *Fire in the East*, samt *Beanstalk*, ett äventyr till *Traveller 2300*.

Ur produktionen från *Games Workshop* finner vi *Blood Royale*, ett historiskt baserat spel som närmast liknar *Warrior*

Knights fast betydligt mer komplicerat (lådan kräver ett tvåhandsgrepp).

Iron Crown Enterprises har varit produktiva i sommar. Därifrån kan man köpa *Robin Hood RPG*, en ny kampanj i känd miljö som kan anpassas till *Rolemaster*, *MERP* eller *Fantasy Hero*. Till *MERP/Rolemaster* har det kommit *Gates of Mordor*, *Havens of Gondor*, *Sea Lords of Gondor*, *Rivendell* och *Lords of Middle Earth*, volym 2.

Gary Gygax och de övriga på *New Infinities Productions* jobbar vidare och har nu publicerat *Town of Baldemar*, en sagostad som kan användas till (tro det den som vill) vilket FRP som helst, och en ny roman: *Skraelings*. Deras första äventyr för AD&D vilket FRP som helst, *The Convert*, får vi dock vänta på. Det visade sig att Frank Mentzer hade gjort äventyret på sin tid hos *TSR* som ett tävlingsäventyr till *GenCon*, och eftersom det man gör på arbetstid normalt tillhör arbetsgivaren har *TSR* lämnat in en stämning mot *NIP*. Så tills domstolarna har avgjort tvisten lär vi få vänta.

Från *Palladium Books* kan vi avnjuta *Adventures on the High Seas*, bok 3 till *Palladium RPG*, *The Zentraedi*, bok 3 till *Robotech* och *Guide to the Galaxy*, nya vansinnigheter till *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Steve Jackson Games har publicerat *Mini Car Wars*, ett komplett *Car Wars* för en tia (fantastiskt prisvärt), *GURPS Horror*, till *GURPS*, *Car Warriors*, till *GURPS Autoduel* och *Ogre DeLuxe*, en kär favorit i ny förpackning.

TSR har som vanligt varit duktiga med att ge ut saker. Därifrån kan vi njuta av *Manual of the Planes*, *The Forgotten Realms* och *H3 Bloodstone Wars* till *AD&D*, *OA4 Blood of the Yakuza* till *Oriental Adventures*, *DA4 Duchy of Ten* och *GAZ2 The Emirate of Ylaruam* till *D&D*, det nya reviderade *Top Secret/S.I.* samt *Dragon Lance Tales 2: Kenders*, *Gully Dwarves*, and *Gnomes* och *Dragon Lance Tales Calendar 1988*.

West End Games presenterar *Paranoia 2nd Edition* utan att skämmas. *DA-TORN* meddelar att första utgåvan var perfekt, och att andra utgåvan är ännu mera perfekt. Med andra ord: Köp den, för ingen kan väl tvivla på datorn? (Hurså "väl" din förrädare? – zap, zap, zap.)

Slutligen har *World Wide Wargamer* köpt tidskriften *Strategy & Tactics* av *TSR* och verkar förvalta den väl. Nummer 111 har just kommit och verkar väl läs- och spelvärt. De ger även ut *Wargamer Magazine* fortfarande, men numera innehåller den inget spel och är därmed billigare (givetvis!?).

En del spel skyntar redan nu vid horisonten. Det intressantaste är ju *D&D expertregler* som bör finnas på diskarna i början av September, och det kan jag säga er: De svenska expertreglerna är betydligt häftigare än originalet *Expert Set*. Stora delar av *Companion Set* och vissa delar av *Master Set* finns med, vilket gör dem till en oerhört prisvärd produkt och en given succé.

På väg in från *Avalon Hill* är *Raid on St Nazaire*, taktiskt solitärspel dagarna efter D-dagen, *Patton's Best*, taktiskt solitärspel om din Sherman-tank i General Pattons 4:e Pansar Division, *Platoon*, taktiskt spel i Vietnam (byggt på filmen med samma namn) och *Hedgerow Hell*, spel 2 i serien *DeLuxe ASL*.

Till *Runequest* kan man snart glämma sig åt *Rune Quest Monsters*, och i övrigt skall *Games Workshop* snart fresta oss med *Talisman Dungeon*, ett utbyggnadsspel till *Talisman* och *Death on the Reik* till *Warhammer Fantasy Role Play*.

Från *Victory Games* kommer *Central America*, ett modernt, taktiskt krigsspel om existerande och hypotetiska konflikter i USA:s privata sandlåda: Centralamerika.

Slutligen hävdar *West End Games* att de tänker komma ut med *Star Wars*, *The Role Playing Game* till hösten. Hm, må de. Jag har hört att kontraktet från Lucas-film var på 200 sidor och att det mesta gällde direktiv om spelets innehåll. Lycka till att göra ett bra spel med de förutsättningarna, *West End*.

Jaha, det var väl allt för den här gången. Vi ses och hörs!

Mikael Börjesson

