

# TITAN GAMES

*We play by the rules*



## VÄGEN TILL ÄVENTYRET!



Sveriges största specialbutik för äventyrsspel

Besöksadress  
Gibraltargatan 22

Telefon  
031-81 12 15

Postadress  
Box 19040, 400 12 GÖTEBORG

# Rollspelstidningen

# Legend

Nr 7

Oktober 1987

I detta nummer finns följande

*CoC-äventyr, Den blödande fetischen:2*

*Stort D&D-äventyr, Hilgoliskogen*

*Fakta om ett litet skogsrike*

*Recension, Britannia*

*Spelarfigurer*

*Bergsjättar*

*Värdshus*

*Konvent*

*Nyheter*



## PROLOG

Du håller just nu i din hand det sjunde numret av rollspelstidningen LEGEND. Det är med en viss stolthet som vi meddelar att tidningen har utkommit regelbundet enligt två månaders schemat.

Denna tidning är främst till för dig som spelar D&D, men tidningen innehåller mycket annat. Detta nummer innehåller ett D&D-äventyr och där håller jag det utlovade löftet att alltid ha med minst ett D&D-äventyr. Till D&D-äventyret finns det en beskrivning över ett område och dess bebyggelse och det är även användbart till andra rollspel.

Frånsett artiklar och diverse andra tillbehör innehåller tidningen även den andra delen av en Call of Cthulhu kampanj i tre delar.

Nästa nummer av LEGEND, som utkommer lagom till jul, tror jag kommer att innehålla följande:

- Ett D&D-äventyr som vanligt.
- Fler monsterbeskrivningar, så att du som spelledare lär känna dina monster bättre.
- Sista och tredje delen på CoC-kampanjen.
- Ett paranoia äventyr är utlovat och på väg in.
- Mer recensioner
- Ja, vad mer som ramlar ner i brevlådan vet jag inte än.

Fortsätt att skicka in material till tidningen, införda bidrag belönas med minst ett gratis exemplar av tidningen, så skicka med namn och adress. Bidragen får vara vad som helst mellan himmel och jord, bara de berör spel.

### Medhjälpare till detta nummer

John Berglund, Mikael Börjesson  
Håkan Carlström, Anders Gislén  
Klas Gustafsson, Marcus Gustafsson  
Andreas Karlsson, Robert Niklasson

## INNEHÅLL

Prolog .....	3
D&D-äventyr; <i>Hilgoliskogen</i> .....	4
Hilgoliriket; <i>Ingår i D&amp;D-äventyret</i> .....	8
Bergsjättar .....	16
Yalaring Trading .....	17
Spelarfigurer .....	18
Konvent .....	19
Värdshus .....	20
CoC-äventyr; <i>Den blödande fetischen:2</i> .....	26
Recension; <i>Britannia</i> .....	29
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.

Förfrågning om annonser ställes till Mikael Palo.

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

### Ansvarig utgivare

Mikael Palo  
Glasmästaregatan 21-135  
412 62 GÖTEBORG

Som sagt kommer nästa nummer av Legend att utkomma i December.



# D & D

Äventyr för D&D-Expert

## Hilgoliskogen

### BAKGRUND

Detta äventyr kommer att utspela sig i den stora skogen som ligger söder om Felandra. Skogen kallas Hilgoliskogen sedan drygt ett halvsekel tillbaka i tiden. Skogen är rik på myrar, kullar och små vattendrag.

### Vaktargårdens grundare

Hilgoliskogen var länge ett tillhåll för ett stort gäng rövare. Rövare som kallades "Knivlöven" levde på att överfalla karavaner som färdades på den stora leden.

Rövare härjade i många år och det gjordes otaliga försök att fånga dem, men de drog sig bara tillbaka in i Hilgoliskogen som de kunde utan och innantill. Många tappra soldater sändes in i skogen, men antingen fann de inget eller så föll de offer för bakhåll inne i skogen.

För 68 år sedan fick Kämpen Hilgol Nimmrod i uppdrag av staden Felandras att rensa skogen från rövare.

Hilgol hyrde några rövare som hade blivit ovänner med ledaren för "knivlöven" som höll till i skogen. Hilgol med hyrda soldater blev ledda till rövarens högkvarter och väl där togs större delen av rövare till fånga eller dödades vid den hårda strid som uppkom.

Hilgol uppfyllde sitt uppdrag och belönades genom att staden Felandra skänkte

skogen till honom och hans släkt, under den förutsättningen att skogen aldrig mer blev ett tillhåll för rövare.

Så här lyder gåvobrevet som staden Felandra gav till Hilgol och hans arvingar:

Härmed får staden Felandra tacka ödmjukast för den ovärderliga hjälp som Kämpen Hilgol Nimmrod har utfört åt Felandras vägnar.

Tillfångatagandet och utdrivandet av rövare som i årtal har anfällt och rånat otaliga karavaner och för att inte tala om hur många tappra män som har fallit offer för deras lömska bakhåll. Denna stora bedrift belönas enligt följande:

Skogen tillfaller Hilgol Nimmrod och hans arvingar, så länge dessa ser till att inte skogen blir ett nytt tillhåll för lömska rövare och liknande pack.

Hilgol Nimmrod och hans arvingar kommer att varje år få en sold á 300 guld pengar.

Vid trängande behov så kommer hjälp från staden Felandra att erbjudas och i gengäld lovar Kämpen Hilgol och hans arvingar att bistå med soldater till hjälp åt staden Felandra. En soldat per tio invånare lovar att tjänstegöra en vecka per år i staden Felandras tjänst.

Vi får härmed även gratulera till titeln Borg-herre.

Stadsmästare

### Åren går

Hilgol Nimmrod slår sig ner i skogen och bygger upp sin gård på Kaleberget. Skogen är ganska fridfull och efter ett tag kommer det familjer som vill bosätta sig i Hilgols skog. Hilgol skriver ner ett kontrakt som alla som bosätter sig i skogen måste skriva under.

Kontraktet lyder:

Härmed får undertecknad och dennes arvingar lova följande för att få bosätta sig och bo i Hilgols och dennes arvingars domäner.

Följa Hilgols och dennes arvingars ord.

Ställa upp med en fullt utrustad soldat per tio invånare i familjen. Utrustning enligt följande: Ett Långsvärd, en kortbåge, en dolk, en ringbrynja, en sköld, en rygsäck och övrig utrustning som möjliggör ett fältliv i minst en månad utan utökning av förråden. Soldaten förbinder sig att tjänstegöra minst en månad per år. Blir tjänsten längre tillfaller en sold på sju guld pengar per överskridande dygn och nödvändig extra utrustning fås.

I sin tur lovar Hilgols och dennes arvingar att alltid ställa upp till försvar och erbjuda nödvändig hjälp vid kris.

Nu finns det fem gårdar i skogen frånsett Hilgols egen gård.

Hilgol dog för 33 år sedan.

Hilgols son Tirglar dog för tre år sedan.

Nu regerar Tirglars son Hjalmar som är 38 år gammal, han har även en son som är femton år gammal.

### Problem

För två månader sedan var Hjalmar och hans soldater borta vid berget som ligger väster om Hilgoliskogen. De hade i uppdrag att fånga och driva iväg några rövare som höll till där.

Uppdraget lyckades, men de flesta rövare kom undan och det ryktas om att deras ledare har lovat att hämnas på Hjalmar och hans familj. Hjalmar tog inte så hårt på hotet, eftersom han och hans soldater nog skulle klara av att vakta deras boningar, men för en vecka sedan fick de order från Felandra att inställa sig för ett uppdrag nordost om Felandra. Alla tillgängliga soldater behövdes för att en stam orcher var på väg.

Nu blev Hjalmar orolig över hotet.

### INLEDNINGAR

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

#### 1) Bergsjättarna

Spelarfigurerna är av någon anledning på väg till Felandra. De kommer från söder och passerar igenom Hilgoliskogen.

När SF når Gradlars gård är bergsjättarna där och härjar.

Använd äventyrshändelsen med bergsjättarna (sid 15).

Förhoppningsvis hjälper SF figurerna invånarna i Gradlars gård och kort efter det att bergsjättarna har drivits iväg kommer Hjalmar med följe.

Hjalmar som får höra hur hjältemodigt och hjälpfulla SF har varit blir genast intresserad att anställa dessa hjältemodiga äventyrare.

Hjalmar berättar följande för spelarfigurerna:

Jag får tacka så mycket för er hjältemodiga ingrepp mot bergsjättarna.

Eftersom ni verkar vara mycket dugliga så undrar jag om ni kunde hjälpa mig med ett problem, ni skall självfallet ersättas ordentligt.

Problemet är att jag och mina soldater var ute i ett uppdrag för staden Felandra. Uppdraget var att fånga och driva iväg rövare som höll till i berget som ligger väster om denna skog. Uppdraget lyckades fast de flesta rövare flydde undan. Jag hörde att deras ledare lovade att hämnas på mig och min familj. Detta gjorde mig inte speciellt orolig, men igår fick jag order från Felandra att jag och alla mina män behövdes för att bekämpa en stam orcher som närmar sig från nordost. Detta betyder att hela mitt område kommer att ligga oskyddad.

Det ni alltså kunde hjälpa mig med vore att stanna i min boning och beskydda min familj och mitt område.

Ni skall få fritt uppehälle, ett tusen guldpengar och dessutom 7 guld pengar per dag och man tills jag återkommer.

Tackar SF ja till detta erbjudande, så kommer Hjalmar att visa runt, i sitt lilla rike och ge kartor och lite beskrivningar över området. Nästa dag beger sig Hjalmar och hans krigare iväg mot Felandra.

#### 2) En gentjänst

Spelarfigurerna befinner sig av någon anledning i närheten av Hilgoliskogen.

SF blir vid gryningen anfallna av en grupp rövare.



Människa, Röverledare Hugo gultand: PK 3; K2; lp 14; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller 1 Lans; S 1t8+1 eller 1t6+1 (2t6+1 vid stormning med häst; RS K2; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20; Styrka 14 vilket ger +1.

Långsvärd, lans, plåtbrynja, bepansrad stridshäst, mat, dryck, en penningpung innehållande 10 gp, 25 sp och 43 kp.

Stridshäst, Gulja: PK 5; LT 3; lp 14; F 36m (12m); AA 2 Hovar; S 1t6/1t6; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 35.

Hästpansar.

Människor, Rövare (15st): PK 4; K1; lp 1t8 var; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Långsvärd, ringbrynja, sköld, mat, dryck, ridhäst, en penningpung innehållande 1t4 gp, 2t4 sp och 4t4 kp var.

Ridhäst, 15: PK 7; LT 2; lp 2t8 var; F 72m (24m); AA 2 Hovar; S 1t4/1t4; RS

K1; SM 4; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20. Ingen utrustning.

Dessa rövare är några av de nu utspridda rövare som Hjalmar drev bort från sitt tillhåll.

Låt rövarena överrumpla SF och när läget är lämpligt, vill säga när SF är på väg att förlora, så låter du Hjalmar med åtta soldater komma till undsättning. Tillsatt fler rövare om SF klarar av dessa som nu finns utan problem.

När Hjalmar och hans krigare kommer, så flyr rövare eller så ger dom sig.

Efter det att rövarena har flytt och tillfångatagits, så kommer förhoppningsvis SF att tacka Hjalmar och hans män för hjälpen och kanske fråga om de kunde göra en gentjänst.

Hjalmar säger följande efter det att han har berättat att de har förföljt dessa rövare i två dar:

Eftersom ni verkar vara dugliga soldater, så kunde ni hjälpa mig med ett stort problem jag har.

Jag och mina soldater var ute i ett uppdrag för staden Felandras räkning. Uppdraget var att fånga eller driva iväg rövare som höll till i ett berg som ligger väster om min skog. Uppdraget lyckades, men tyvärr undkom de flesta rövare och några av dessa stötte ni på här. Jag har fått veta att deras ledare har lovat att hämnas på mig och min familj. Detta gjorde mig inte speciellt orolig om det inte vore för att jag och alla mina män har fått order att bege oss till Felandra och sedan bekämpa en stor grupp orcher som närmar sig från nordost. Detta betyder att hela mitt område kommer att ligga oskyddad.

Det ni skulle kunna hjälpa mig med vore att stanna i mitt rike och beskydda min familj och mitt område.

Ni kommer att få fritt uppehälle och 20 guld pengar per man och dag tills jag och mina soldater återkommer.

Tackar SF ja till detta erbjudande, så kommer Hjalmar att visa sin skog för SF och ge kartor över området. Han visar dem runt och berättar om området. Nästa dag beger sig Hjalmar och hans krigare iväg mot Felandra.

### 3) Pålitliga soldater sökes

Hjalmar eller någon av hans många vänner har hört talas om eller träffat en grupp äventyrare som verkar vara ytterst pålitliga och erfarna.

Hjalmar sänder kämpen Ragnar för att snabbt leta upp dessa äventyrare (förhoppningsvis råkar dessa äventyrare vara spelarfigurerna).

Människa, Ragnar: PK 3; K7; lp 35; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t8+2 eller 1t6+1; RS K7; SM 9; LÅ La; TIPKO 13 eller 14; EP 450; Har styrka 14.

Långsvärd (+1 magisk), en ringbrynja (+1 magisk), kortbåge, dolk, lans, sköld, koger, tio vanliga pilar, tio silverspetsade pilar, mat, vatten, kittel, tänddon, tält, ridhäst, en säck innehållande 411 gp, 243 sp och 345 kp.

Ridhäst, Rilgor: PK 7; LT 2; lp 13; F 72m (24m); AA 2 Hovar; S 1t4/1t4; RS K1; SM 4; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20. Ingen utrustning.

När Ragnar finner SF kommer han att berätta följande:

Min herre Hjalmar Nimmrod, herre över Hilgoliskogen har hört talas om era modiga bravader. Min herre önskar eder tjänster och om ni är intresserad av att hjälpa min herre och få mottaga hans rikliga betalning, så får ni följa med mig till min herre som befinner sig på sitt gods i Hilgoliskogen.

Är SF intresserade, så kommer Ragnar att snarast leda dem till sin herre. Ragnar kommer att betala alla utgifter för resan och köpa hästar för att påskynda resan, om nu inte SF redan har detta.

Om SF inte är intresserade över att följa med, så försöker Ragnar att övertala dem och berättar att hans herre är i bråskande behov av vakter till sitt rike, medan han har ett uppdrag att uträtta. Riklig betalning kommer att ges.

Ragnar är ganska tystlåten under resan till Hilgoliskogen, men han är hjälpsam och uppkommer det problem under resan så hjälper han till.

Du som spelledare får själv hitta på händelser under resan till Hilgoliskogen, men kom ihåg att det inte får vara för svårt.

Väl hemma hos Hjalmar kommer SF att tas emot och efter en utsökt middag kommer Hjalmar att berätta följande för SF:

Jag får tacka så mycket för att ni har velat komma hit.

Jag har hört talas om era stordåd och mina vänner säger att ni är pålitliga. Nu undrar jag om ni kunde hjälpa mig med ett problem jag har, självfallet ersätts ni med en riklig lön.

Problemet är att jag och mina soldater behövs i Felandra. Anledningen är att en stor grupp orcher närmar sig från nordost. Detta innebär att mitt rike ligger oskyddad och speciellt nu är det farligt eftersom en rövarledare har lovat hämnas på mig och min familj. Anledningen till detta är att jag och mina soldater drev iväg rövarena från deras tillhåll i berget som ligger väster om denna skog.

Det arbete som jag har till er är att stanna här och beskydda min familj och rike. Som betalning får ni fritt uppehälle, 500 guld pengar och utöver detta 10 guldpenningar var per dag tills jag återkommer.

Tackar SF ja till detta erbjudande, så kommer Hjalmar att visa dem runt i sitt rike och ge kartor över området. Nästa dag beger sig Hjalmar och hans krigare iväg mot Felandra.



## INFORMATION

Sifferförklaringarna är uppställda så att i det inrutade fätet 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 Livstämningar LT; Livspoäng lp; Förflyttning meter per drag (meter per runda) F; Antal attacker AA; Skada S; Stridsmoral SM; Livsåskådning LÅ; Träff i pansarklass 0 TIPKO; Erfarenhetspoäng EP; Specialegenskaper.

Formler (listade per grad).  
Utrustning och övrigt.

## TIPKO

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

Minsta träffslaget för träff=TIPKO-PK.

Bästa PK som kan träffas=TIPKO-träffslaget.

## Gruppens moral

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

## Äventyrets handling

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

## Inledning

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

Till detta äventyr måste man tänka på att Hjalmar, som är en förständig man, bara lämnar över sitt rikets säkerhet till personer som han litar på. Det skall påminnas att han lämnar två mycket pålitliga och kraftfulla personer kvar för att gardera sig. Personerna är Vildor Nimmrod som är Hjalmars yngre bror och bor i Hilgols gård, den andra personen är Vilma som bor i Trollgården.

Människa, Vildor: PK 4; K7; lp 34; F 27m (9m); AA 1 Kortsärd; S 1t6+3; RS K7; SM 9; LÅ La; TIPKO 12; EP 450; Styrkebonus +1.  
Ringbrynja, sköld och kortsärd +2.

Vildor håller sig hela tiden i bakgrunden och hjälper SF endast om det är nödvändigt. Visar det sig att SF är fientliga, så tar han kontakt med Vilma för att hon skall bege sig till Hjalmar och hämta hjälp. De allra flesta invånarna i Hilgoliskogen tror på Vildor framför SF.

Människa, Vilma: PK 7; T5; lp 19; F 36m (12m); AA 1 Kortsärd eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS T5; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 175.

Läderpansar, kortsärd, pilbåge, koger, 15 pilar, 5 +1 magiska pilar och en flaska med Snabbhetselixir.

Vilma håller ett vakande öga på SF och det är hon som hämtar hjälp om nödvändigt. Vilma är uppvuxen i staden Felandra och där livnärde hon sig som tjuv tills hon flyttade hit till Hilgoliskogen och gifte sig med Ugve.

De två vakterna Orvar och Dag lyder SF, men mest lyder de Vildor. Hjalmar tyckte synd om bröderna och hyrde dem.

Människa, Orvar & Dag: PK 5; K2 & K1; lp 59 & 5; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t8 eller 1t6; RS K2 & K1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 20 & 10.

## Platsen för äventyret

Använder du Legends spelvärld, så vet du var äventyret utspelar sig. Används en annan spelvärld, så placerar du in äventyret på lämplig plats. En skog, väster om skogen skall det finnas ett bergsområde, norr om skogen skall ett större samhälle finnas och det skall råda livlig trafik där.

## Förevisningen

När Hjalmar visar SF runt i sitt lilla rike, då besöks de olika gårdarna. Hjalmar presenterar sina väktare (SF) för sitt folk. Kartorna som Hjalmar ger till SF är till för att underlätta orientering. Kopiera sid 8 och ge den till spelarna.

## Problemen börjar

När Hjalmar och hans krigare har gett sig iväg börjar problemen för SF. Vilka det är som ger sig iväg ser du på sidan 9.

Dessa händelser finns det förklaringar till och det är lämpligt att låta dem hända i den angivna ordningen. Här följer ett exempel på tidsrytmen:

**Dag 1:** Inget händer. Det ger tid för SF att göra sig hemmastadda.

**Dag 2:** Snirfor smyger sig in. På natten dag två smyger sig Snirfor in och försöker kidnappa en i Hjalmars familj. Har SF ordnat vakthållning, så lär man upptäcka Snirfor och detta ger +200 erfarenhetspoäng till den som tänkte på detta.

Har inte SF tänkt på vakthållningen, så låter du Vildor upptäcka tjuven och låter SF försöka fånga in honom. Fångas Snirfor fås +50 erfarenhetspoäng om han ej dödas.

Ett förslag till dig som spelledare är att göra upp kartor över Hilgols gård där man kan använda figurer direkt på kartan.

**Dag 3:** Inget händer.

**Dag 4:** Inget händer.

**Dag 5,1:** En gremling. SF får det jobbigt med att få iväg gremlingen Rogglirur på morgonen dag 5.

**Dag 5,2:** Trubbel på värdshuset. SF måste lugna ner Tyrgas. Detta är ett utmärkt tillfälle att använda vapenlös strid. Om SF sköter sig och skadar ej Tyrgas, så har de fått några vänner i Utas och Filip och kanske Tyrgas när han har nyktrat till.

**Dag 6:** Inget händer.

**Dag 7:** En skadad tiger. SF spårar upp och måste oskadliggöra en skadad tiger.

**Dag 8:** Inget händer.

**Dag 9:** Inget händer.

**Dag 10:** Inget händer.

**Dag 11:** Rövarena slår till. Ett gäng rövare slår till och ett lämpligt antal är dubbelt så många som SF grader är tillsammans med varians beroende på SF utrustning.

En lämplig åtgärd är att bevaka stigen i söder och norr. Görs detta fås +200 erfarenhetspoäng och man lär upptäcka rövarena i ett tidigt läge och kan göra upp en fälla för dem.

Vill du göra det besvärligare för SF, då låter du en magiker smyga sig in i gården och ta en annans plats. Magikern har en ring som gör att han kan ändra utseende inom rimliga gränser. Du som spelledare måste vara bra för att kunna handskas med detta och det blir besvärligt för SF.

**Dag 12:** Inget händer.

**Dag 13:** Bergsjättar härjar. Ett mycket svårt problem för SF lär inte klara av dem med styrka. Man måste lura bergsjättarna och det är inte speciellt svårt. För dig som spelledare måste du förbereda detta extra.

**Dag 14:** Inget händer.

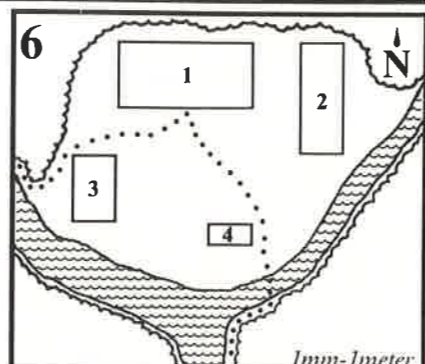
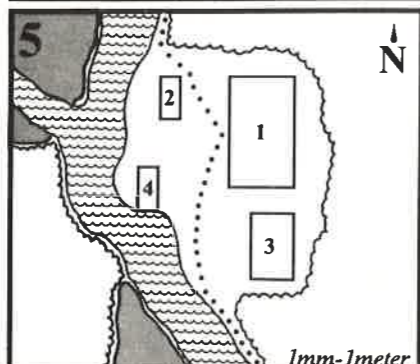
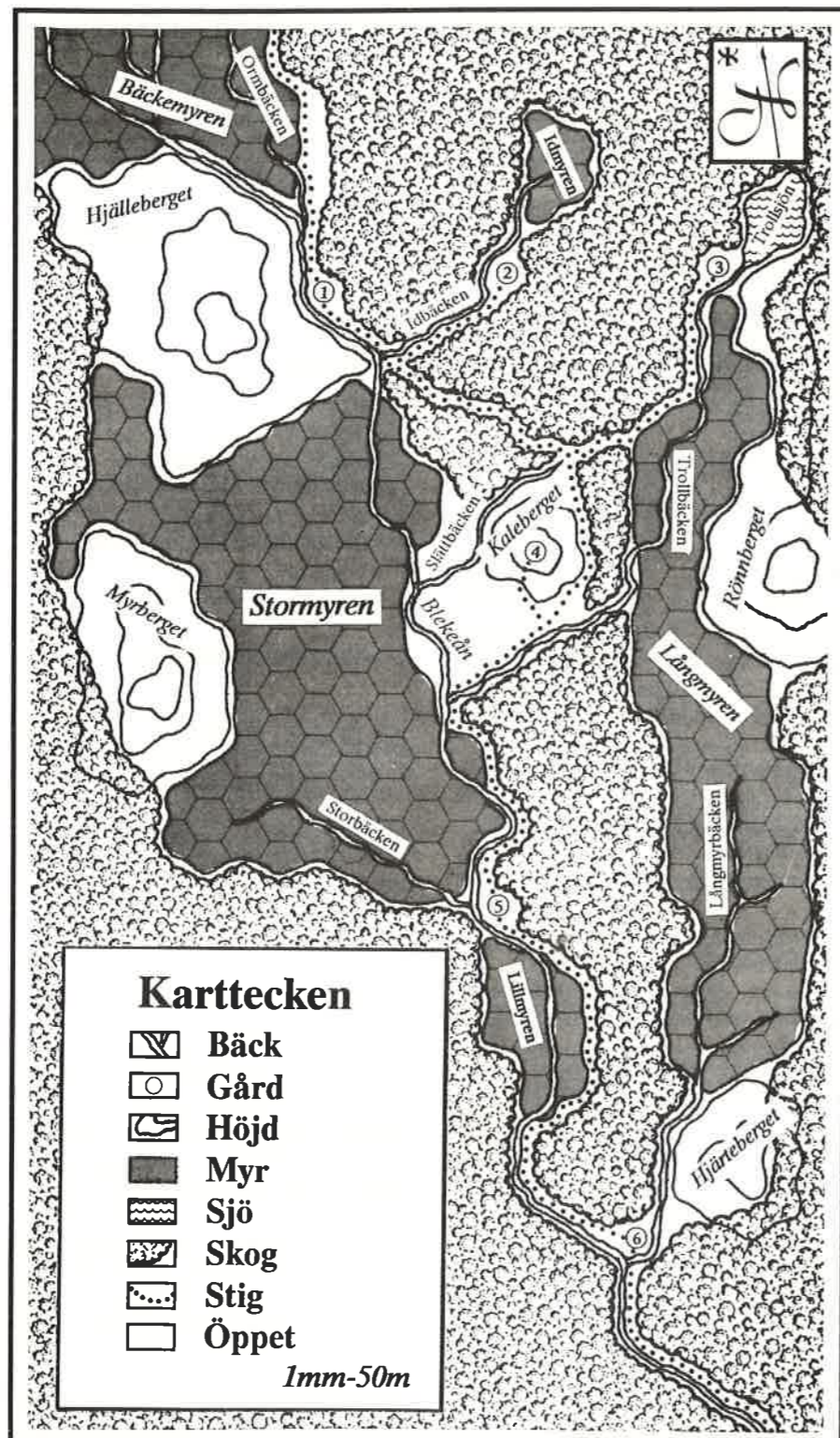
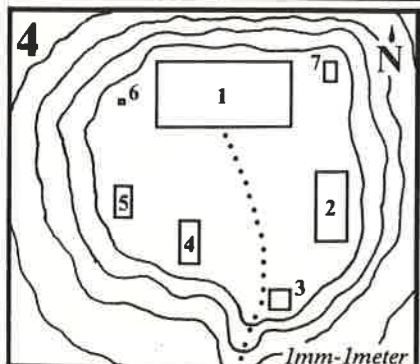
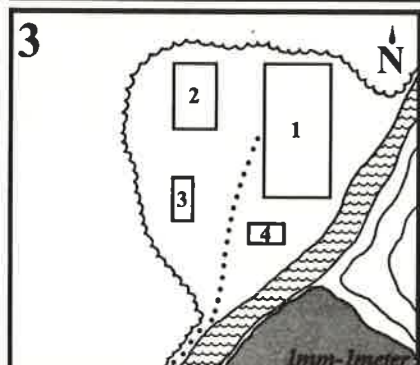
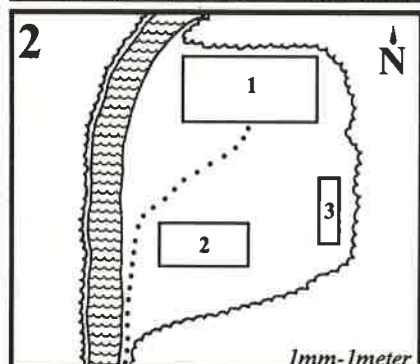
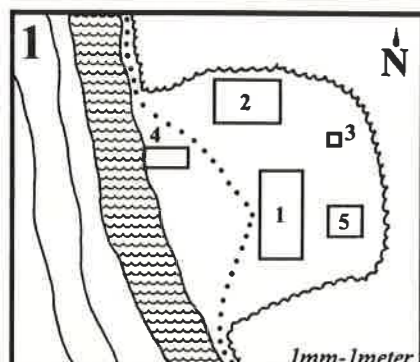
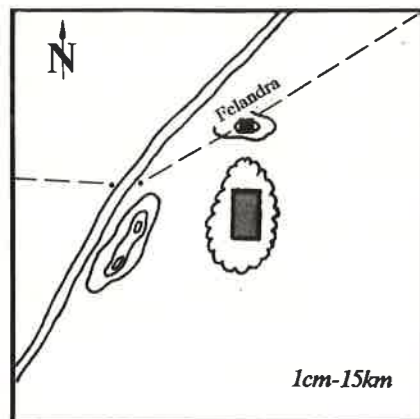
**Dag 15:** Inget händer.

**Dag 16:** Inget händer.

**Dag 17:** Sista försöket. Rövarledaren skickar sin osynliga jägare. SF måste tidigt komma på att de är attackerade av något osynligt.

**Dag 18:** Hjalmar och hans soldater återvänder.

Ser det krisaktigt ut för SF, så kan du låta någon eller några av Hjalmars soldater återkomma i lämplig tid för att hjälpa till. Vildor är alltid bra att ha till hands för att hjälpa SF.



## Hilgoliriket

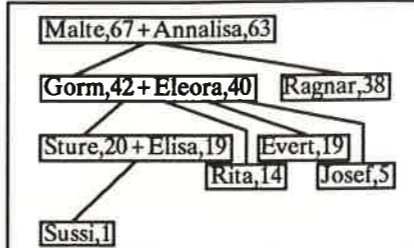
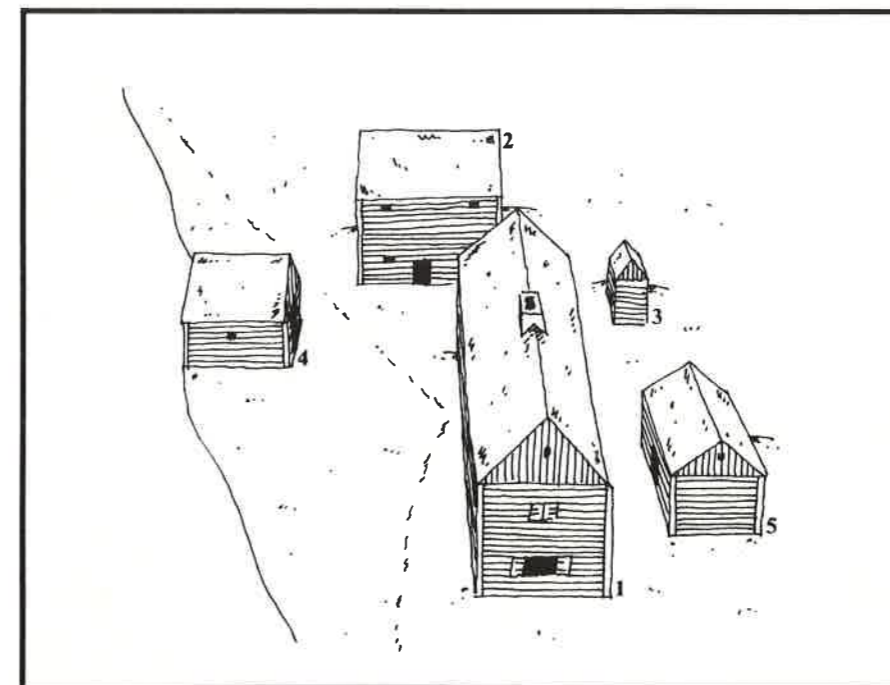
Här följer en kort resume av de olika gårdarna som finns i Hilgoliskogen.

Antalet gårdar är sex stycken och den totala befolkningen är drygt 80 personer. Det lilla riket styrs för närvarande av Hjalmar Nimmrod och hans familj.

Riket är så gott som självförsörjande, men den handel som förekommer sker med staden Felandra och med resenärer som besöker området.

## Gårdarna

Först finns det en bild på hur gården ser ut. Under bilden till vänster finns det en släkttavla över alla som bor i gården. Till höger nedanför bilden presenteras vad gården livnär sig på. På höger sida av bilderna står först en liten bakgrundshistoria om gården, därefter kommer husbeskrivningarna över de enskilda husen.



Husen är av trästockar om inget annat anges. Fönsterna har vanligtvis trälucka och som fönsterglas används torkade fårmagar som är utspända över fönsteröppningen. Taket är vanligtvis av torv.

## Hilgoliskogens soldater

Här presenteras de soldater som följer med Hjalmar bort från gården. Det finns bara Vildor och Vilma kvar som är kunniga i strid.

Hjalmar Nimmrod, 35: PK -1; K10; lp 51; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd; S 1t8+4+special; RS K10; SM 10; LÅ La; TIPKO 9; EP 1000; Sty 17; Int 15; Vis 14; Hän 10; Fys 14; Uts 16.  
Plåtbrynja +3 magisk, sköld, långsvärd intelligent och rikhäst.

Nimmrods släktsvärd: Intelligent långsvärd med små gröna jade stenar och silver ornament. Intelligens 9. Lagligt svärd. *Upptäcka ondska, Upptäcka osynlighet, Extraskada*. Svärdet har alltid ägts av den äldsta manliga personen i släkten Nimmrod. Svärdet kallas Hilgara.

Här följer de övriga soldater som finns, här följer ett exempel på hur soldaterna är utrustade förutom prästen som har andra vapen.

Människa, Namn enligt nedan: PK 4; Grad och klass enligt nedan; lp enligt klass och grad; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t8+modifikation eller 1t6; RS enligt klass och grad; SM 8 till 10; LÅ La och några Ne; TIPKO enligt klass och grad; EP enligt klass och grad.  
Långsvärd, kortbåge, koger med pilar, ringbrynja, sköld och rikhäst.

- Ragnar Heimdal, 38 se inledning nr 3.
- Sture Heimdal, 20: K2
- Vilfred Rilldal, 23: K3
- Sverker Rilldal, 30: K6
- Ragnar Ulris, 37: K7
- Ugve Ulris, 31: P5
- Lars Halvar, 28: K4
- Jan Halvar, 17: K1
- Torbjörn Nigorr, 36: K4

## 1) Heimdals gård

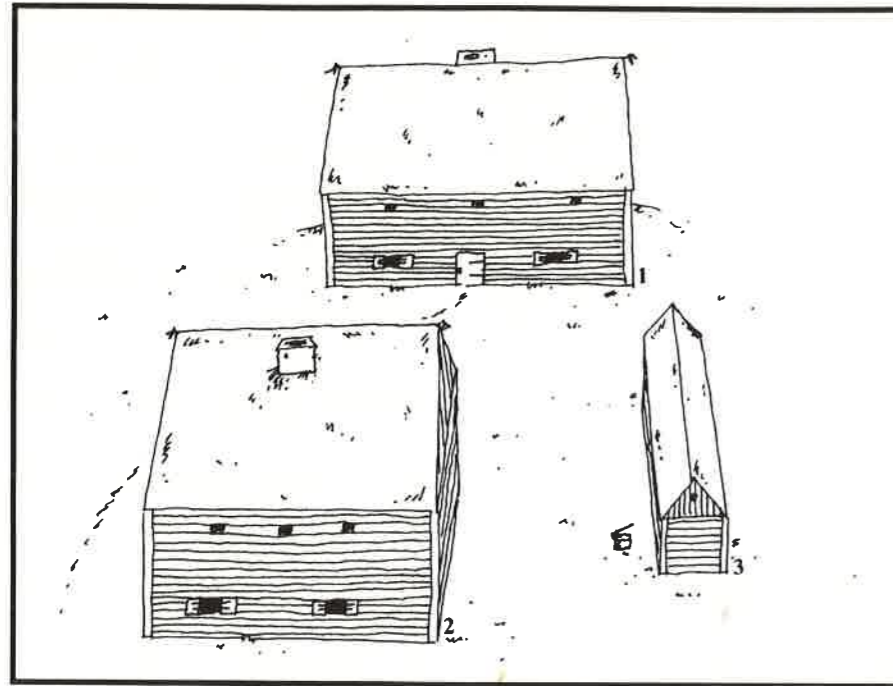
Denna gård är drygt 50 år gammal. Det var Urban Heimdal med familj som slog sig ner här och byggde denna gård. Gården tillhör och har alltid tillhört släkten Heimdal.

## Husbeskrivningar

- 1) Ett tvåvånings boningshus med källare. Det bor elva personer i huset.
- 2) Ett tvåvånings hus vars bottenvåning är till för att ha får i och övervåningen för förråd. Bottenvåningen har tre rum. Övervåningen innehåller mest foder till våren, men det finns även lite mat typ inlagd fisk, potatis och dyligt.
- 3) Ett envånings hönsbhus. Det är två rum och i det ena rummet finns matförråd till fåglarna.
- 4) Ett envånings båthus. Innehåller en liten båt, fiskeredskap och diverse reparationssaker till båten.
- 5) Ett litet växthus som man odlar lite örter i.

Gårdens huvudsakliga näring är fårskötsel, textilframställning, hönsuppfödning och fiske.

Gårdens får betar på Hjärleberget och där omkring. Till Hjärleberget kommer man genom att gå på plankbron som finns strax söder om gården.



## 2) Idgården

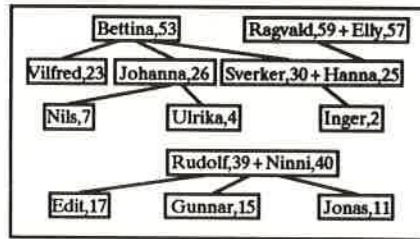
Denna gård är knappt 40 år gammal. Det var Jillas med familj som kom fört hit och byggde upp gården. Jillas kom i onåd och tvingades flytta från Hilgoliskogen. Fem år efter denna händelse kom det en ny familj med efternamnet Rilldal och den familjen har allt sedan dess bott i gården.

### Husbeskrivningar

1) Ett tvåvånings boningshus med källare. Det bor tio personer i detta hus. Det finns totalt sex rum i bottenvåningen och i övervåningen finns det nio rum. Källaren är liten och består enbart av två mindre rum.

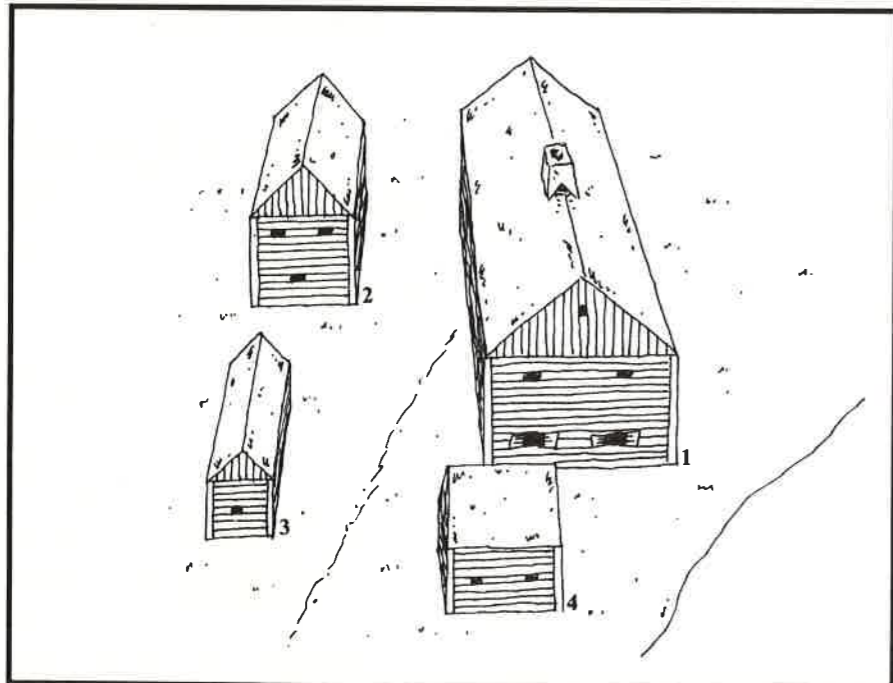
2) Ett tvåvånings förråds och boningshus. Övre våningen är bostad och där bor det fem personer i de fyra rummen. Bottenvåningen är förråd och det finns tre större rum där.

3) Ett envånings boskaps- och verktygshus. Här brukar gårdens arbetshäst och alla verktyg och arbetsredskap typ plogar finnas. I huset håller man ibland kor. Det finns även ett förråd av foder här.



Gårdens huvudsakliga näring är boskapskötsel och åkerbruk.

Gårdens kor betar öster om gården i en flyttbar inhägnad av trästaket. Norr om Idmyren ligger det flera små åkerlappar där man mestadels odlar säd, potatis och sockerbeter.



## 3) Trollgården

Denna gård är nästan lika gammal som huvudgården. Det var Jorg Ulris som grundade gården. Jorg var Hilgols närmsta vän och från denna gården har det alltid kommit mycket duktiga soldater. Gården har alltid tillhört släkten Ulris.

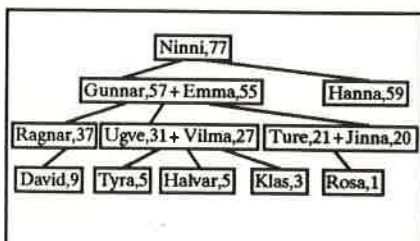
### Husbeskrivningar

1) Ett tvåvånings bostadshus utan källare. Det bor fjorton personer i detta hus. Det finns totalt sju rum i bottenvåningen och i övervåningen finns det tio mindre rum.

2) Ett tvåvånings hus. Här förvaras järnmalm och alla verktyg som behövs till att fiska upp järnmalmen ur myrarna. Bottenvåningen har bara ett rum, medans övervåningen har fyra rum. Här förvaras även matförråd.

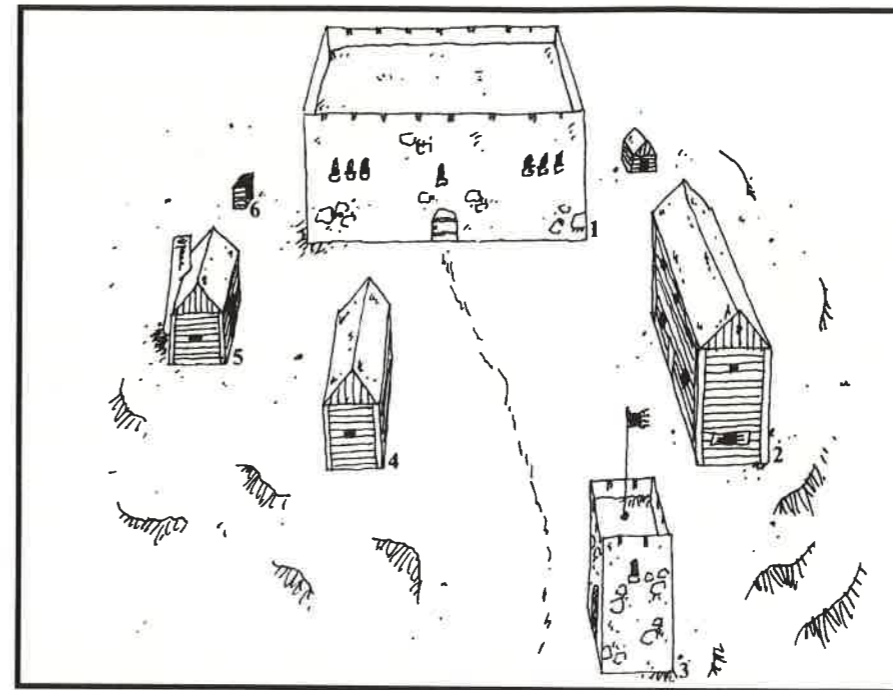
3) Ett envånings hus. Här drejas krukorna och härdas i den lilla koleldade ugnen. Huset består utav två rum.

4) Ett envånings hus. Här finns grisarnas foder och även några kulingar förvaras här. Huset har tre rum.



Gårdens huvudsakliga näring är malmetning, grisskötsel och krukframställning.

Järnmalm finner gårdens folk i de olika myrarna. Grisarna har man strax norr om gården, där även några åkrar finns. Leran till krukframställningen finner man i en grop nordost om trolldalen.



## 4) Hilgols gård

Gården byggdes upp i resterna av rövarnas fäste. Den äldsta byggnaden är 68 år gammal. Det var Hilgol Nimmrod som byggde det första huset. Gården är huvudgård i Hilgoliskogen och den har alltid tillhört släkten Nimmrod. Nu är det Hjalmar Nimmrod som är herre över gården och hela Hilgoliskogen.

### Husbeskrivningar

1) Ett tvåvånings befäst stenhus. Under huset finns det stora källarutrymmen. Det bor totalt nio personer i huset. Bottenvåningen består av åtta rum och alla rum används som förråd. I första våningen finns det tio rum och i andra våningen finns det sju rum. Källaren består av ett större grottsystem. Det var här de gamla rövarna hade sitt fäste. I källaren finns det en vattenkälla.

2) Ett tvåvånings hus. Huset är ett värdshus. Det finns en källare i huset och den består av sex rum, där varor lagras. Bottenvåningen innehåller en stor barsal, ett litet kök och två bostadsrum där en familj på fem personer bor. Övervåningen innehåller endast gästrum. Det finns totalt sju rum med varierande storlekar.

3) Ett tvåvånings befäst stenhus. Huset är ett vaktorn. Det finns en källare med ett rum under tornet och där förvaras vapen, pansar och matvaror som håller sig länge typ torkat kött. Bottenvåningen består av ett rum och övervåningen består likaledes av ett rum. På det platta taket vajar Hilgoliskogens flagga. Här finns minst en vakt. Två personer bor här.

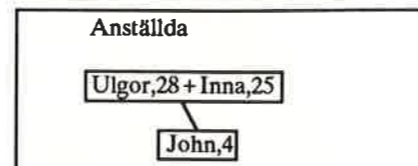
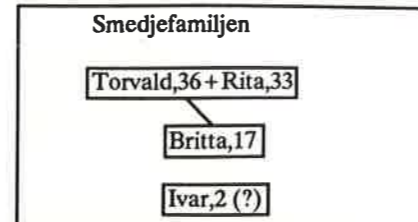
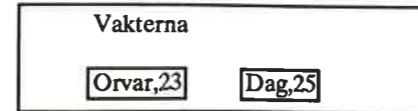
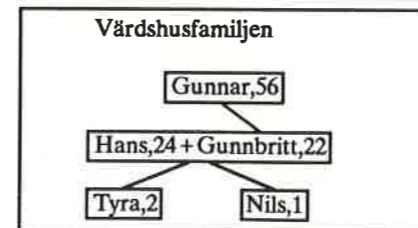
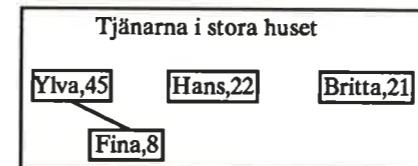
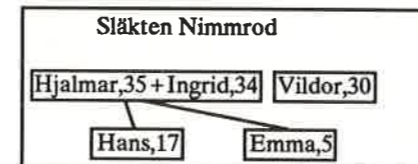
4) Ett envånings hus utan källare. Huset består av tre rum, där det ena rummet är ett stall. De övriga två rummen är förrådsrum där hästredskap och andra verktyg förvaras.

5) Ett tvåvånings trähus med källare. I bottenvåningen finns en stor smedugn, den våningen består av två rum. Övervåningen är bostad och består av två rum. Det bor fyra personer i detta hus. I källaren förvaras saker som behövs till smedjan, typ kol järn och dylika saker.

6) Ett litet hus. Huset är ett torrass.

7) Ett litet envånings hus. Huset är ett litet bostadshus som består av ett rum. Det bor tre personer i huset. Det finns ingen källare.

### Invånarna



### Gårdens näringar

#### Värdshus

Familjen Roglar sköter om ett värdshus. Värdshuset brukar ha 2t10 gäster per kväll, men mestadels är det inga långväga besök. Det brukar vara 1t20-10 stycken nattgäster per natt (blir siffran negativt, så är det självklart inga nattgäster).

Värdshusets priser är ordinarie och kvaliteten går ej direkt att klaga på. Värdshusets storsäljare är det inga långväga besök. Det brukar vara 1t20-10 stycken nattgäster per natt (blir siffran negativt, så är det självklart inga nattgäster).

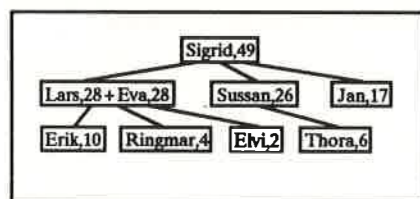
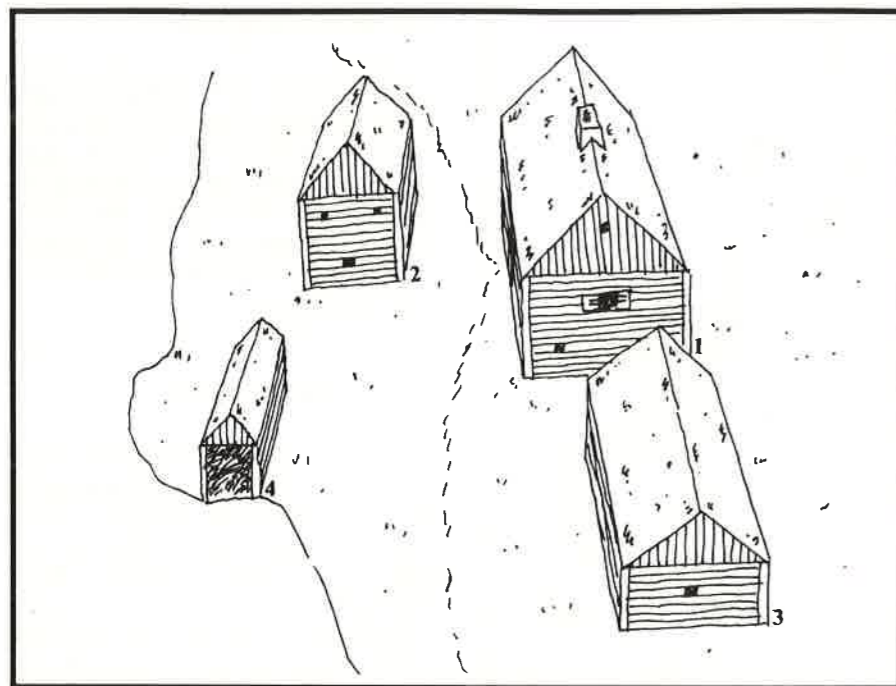
#### Smedja

Familjen Sargor har en smedja. Frånsett vanligare bruksvaror typ liar, spik och dylikt smider Torvald vapen och pansar. Det han är bra på att smidja är pilspetsar, dolkar och ringbrynjor. Torvald gör även ibland svärd.

Man säljer dolkar och pilspetsar, medans ringbrynjorna går till invånarna i skogen. Torvald är en ganska duktig smed och hans fru och dotter hjälper till. Familjen har tagit hand om ett föräldralöst barn. Torvald har bestämt att han skall bli en mästare smed.

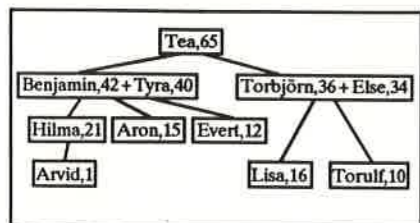
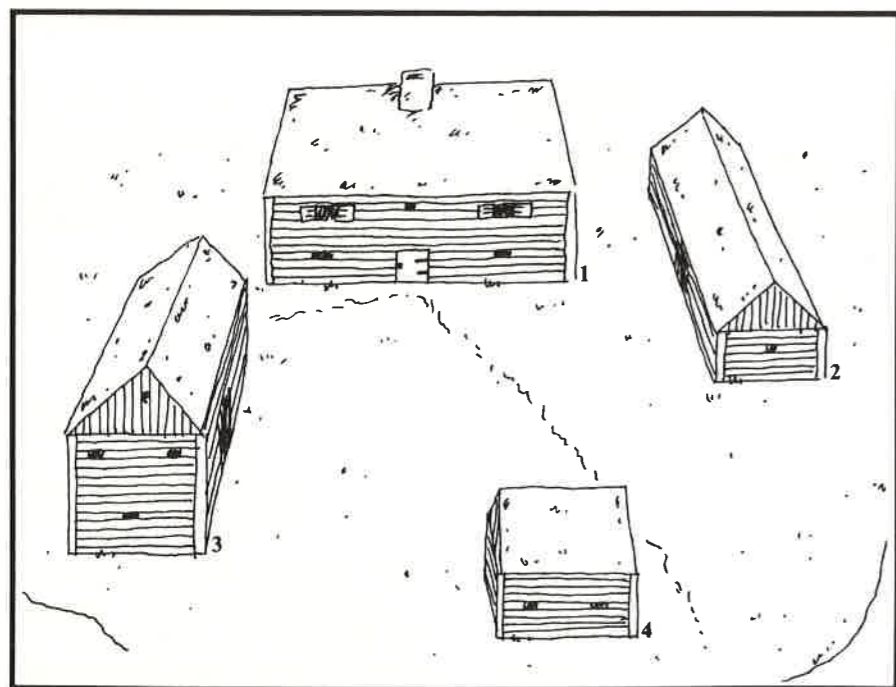
#### Övrigt

Gården har några jordlotter öster om gården. Pengar fås även från Felandra.



Gårdens huvudsakliga näring är fiske, snickeri, dryckestillverkning och jordbruk.

Gårdens små jordlotter ligger öster om gården. Fisket bedrivs i ån. Bästa virket finner snickarna söder om stormyren.



Gårdens huvudsakliga näring är hästuppfödning och träning av hästar.

Hästarna har man vanligtvis långt söder om gården, ute på slätten. Det är alltid minst två personer borta vid hästarna. Man brukar även ha några hästar i stallet.

## 5) Jorgus gård

Denna gård är knappt 30 år gammal. Det var Jorgus Halvar som kom hit till Hilgoliskogen och byggde upp denna gård, efter att ha gift sig med Tigrars dotter Sigrid.

### Husbeskrivningar

- 1) Ett tvåvånings bostadshus med källare. Det bor nio personer i detta hus. I bottenvåningen finns det totalt sex rum och i övervåningen finns det sju rum. Källaren består bara av ett rum.
- 2) Ett tvåvånings hus. Detta hus är förråd och snickeri. I bottenvåningen finns det tre rum och i övervåningen två rum.
- 3) Ett envånings hus. Detta hus innehåller två rum. I det ena rummet finns en destilleringsapparat och i det andra rummet lagras öl och indigridiensler.
- 4) Ett envånings hus. Båthuset som innehåller en båt, fiskeredskap och ett litet rökeri består av ett rum. Även här lagras lite fisk.

## 6) Häst gården

Denna gård är yngst av alla gårdar som finns i Hilgoliskogen. Gården byggdes upp för tio år sedan av familjen Nigorr, som kom från Felandra. Tirglar hade alltid velat ha en egen hästuppfödning och han lyckades till sist förmå familjen Nigorr att flytta hit till Hilgoliskogen.

### Husbeskrivningar

- 1) Ett tvåvånings bostadshus med källare. Det bor totalt elva personer i huset. Övervåningen består av fem rum och bottenvåningen sex rum. Källaren är stor och indelad i fem rum.
- 2) Ett envånings hus. Detta är det stora stallet, med plats för många hästar. Det finns ett litet rum i huset, fränsett det stora stallet.
- 3) Ett tvåvånings hus. Övervåningen är ett oanvänt förråd som består av två rum. Bottenvåningen består av ett rum, där det finns foder till hästar.
- 4) Ett envåningshus. Detta hus består av ett rum. Här inne tillverkas sadlar, sadelväskor och andra hästillbehör.

## Händelser

Här följer en mängd händelser som spelarfigurerna råkar ut för under tiden som de sköter om Hjalmars rike.

### 1) Snirfor smyger sig in

Rövarnas ledare har hyrt Snirfor för att han skall kidnappa ett av Hjalmars barn eller hans fru.

Snirfor som i vanliga fall vandrar runt i staden Felandra och plundrar penningpungar fick för tre dagar sedan ett erbjudande som han inte kunde säga nej till.

Erbjudandet var att smyga sig in Hjalmars gård och där ta tillfångna någon ur Hjalmars familj. Om Snirfor förde med sig fången tillbaka till rövarnas ledare, så skulle han få 4000 guld pengar för besväret. Snirfor kunde inte säga nej till så mycket pengar, han var i alla fall tvungen att försöka.

Snirfor skaffade sig beskrivningar om vägen till Hjalmars gård och sedan begav han sig dit med sin ridhäst och en extra häst.

Människa, Snirfor: PK 5; T5; lp 19; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge eller 1 Blydagg; S 1t6 eller 1t2+special; RS T5; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 17; EP 175; Händighets bonus +2 är inräknad i PK.

Kortsvärd, kortbåge, koger, 20 pilar, blydagg, läderpansar, dyrkar, änterhake, tio meter långt hästhårsrep, svart kappa och en penningpung innehållande 35 gp och 10 sp.

Förhoppningsvis kommer spelarfigurerna att upptäcka Snirfor när han smyger sig in under natten. Ett exempel på vad de ser är följande.

Du tycker dig se en skugga i hörnet av rummet. Det liknar en människa klädd i en svart kappa. Han sveper undan kappan och attackerar dig med ett kortsvärd i högsta hugg.

En bit från gården står Snirfors häst och hans extra häst.

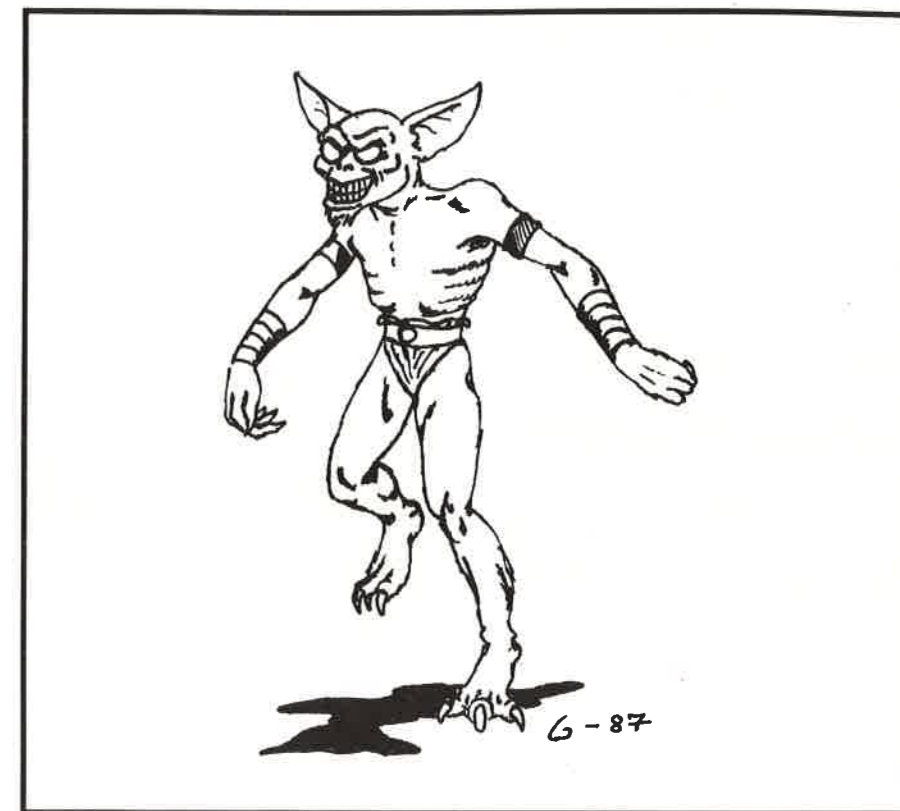
Häst, (2): PK 7; LT 2; lp 10, 8; F 72m (24m); AA 2 Hovar; S 1t4/1t4; RS K1; SM 4; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.

### 2) En gremling!

Gremlingen Rogglirur är ute på vandring och oturligt nog för SF har han kommit till Jorgus gård.

Som alla gremlinger är han full av infall och ett ondsint sinne för humor. Just nu håller han på att göra livet surt för invånarna i Jorgus gård.

Varelsen vaknade och då frågade mor om det var han som hade ställt till alla olyckor. När varelsen svarade ja och sa att det var väl roliga skämt, då blev mor arg och försökte drämma till varelsen med krattan hon hade i handen. Krattans skaft lossnade och träffade mor rakt i huvudet, så hon svimmade av.



Jan som bor på gården letar reda på en av spelarfigurerna och berättar följande för denne:

Igår kväll började konstiga saker hända på gården. Benjamin som var på besök fick en hel kagge öl över sig när han skulle dricka ur det bjudna ölet. Handtaget till kaggen lossnade. Det är sånt som händer, men flera liknande saker hände sedan under kvällen och natten. Konstiga ljud hördes utanför. Trappsteg gick sönder när man gick på dom. Ja hela huset spökade.

På morgonen var det lugnt, men när min mor Sigrid gick in i båthuset fann hon en liten varelse, knappt en meter lång med glämt grå-grön hy, stora runda ögon och spetsiga öron. Denna varelse låg och sov i vår kanot.

Vi skyndade oss till båthuset när vi hörde oväsendet och fann mor där. När hon vaknade berättade hon vad jag har sagt. Vi trodde inte helt på berättelsen, men när olyckorna började komma igen och jag själv råkade skymta varelsen ett slag, ja då var det inget tvivel.

Nu ber vi om er hjälp. Få iväg varelsen på något sätt från vår gård.

Gremling, Rogglirur: PK 7; LT 1\*\*; lp 4; F 36m (12m); AA Special; S Special; RS A1; SM 12; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 16.

Gremlingen har endast en tunn läderdräkt på sig.

Gremlingen går att hitta på gården efter ett tag, men han är besvärlig att handskas med. Lyckas SF med att få iväg gremlingen utan att döda den, så får de 320 erfarenhetspoäng istället för 16.

### 3) Trubbel i värdshuset

På kvällen kommer det ett sällskap på tre personer. Personerna tar in på värdshuset.

Sent på kvällen har Tyrgas blivit full och våldsam. När SF kommer till värdshuset ser de följande:

Mitt i rummet står det en stor och kraftig man. Han skriker att han skall döda värdshusvärden. Gunnar, värdshusvärden står bakom bardisken med en höjd flaska.

Den stora mannen vänder sig mot två okända män som står i ena hörnet. De bägge männen är beväpnade med långsvärd, men de är inte dragna. En av de två männen håller ett stort slagsvärd (som ligger i en skida) i sin hand. Den stora mannen skriker:

"Hit med mitt svärd, så att jag kan stycka mördaren i små, små bitar."

Mannen som håller svärdet svarar "Tyrgas det är inte han som slog ihjäl din bror, du är full och borde gå och lägga dig på ditt rum".

När mannen med svärdet ser SF skriker han "lugna ner honom, men skada honom inte. Han vet inte vad han gör".

Människa, Tyrgas: PK 7; K6; lp 31; F 36m (12m); AA 1 Slagsvärd eller vapenlös strid; S 1t10+3 eller vapenlös strid; RS K6; SM 10; LÅ Ne; TIPKO 14 eller 15; EP 275; Sty 16; Int 9; Vis 7; Hän 10; Fys 15; Uts 9.

Läderpansar och en penningpung innehållande 17 gp, 43 sp och 76 kp.

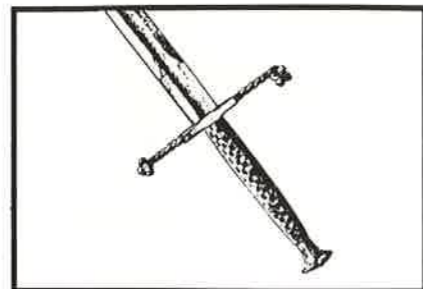
Får Tyrgas inte tag i sitt svärd (hans vänner kommer att hindra det), så kommer han att attackera vilt med slag.

Dödar SF honom, så förlorar de 275 erfarenhetspoäng. Lyckas SF övermanna honom, så fås EP som normalt.

Här är de två andra gästerna:

Människor, Utas & Filip: PK 6; K4 & K3; lp 18 & 14; F 36m (12m); AA 1 Långsvärd; S 1t8+1; RS K4 & K3; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 16 & 18; EP 75 & 35; De har bägge styrka 13 till 14.

Frånsett normal resutrustning har de läderpansar, sköld, långsvärd och penningpungar innehållande totalt 212 guld pengar tillsammans.



Tyrgas slagsvärd är +1 magiskt.

### 4) En skadad tiger

Gorm från Heimdals gård kommer springande. Efter att ha återhämtat sig lite berättar han detta:

Jag var som vanligt upp på Hjälleberget med mina får, då en stor tiger kastade sig över en tacka och dödade denne. Jag spände min pilbåge och när jag sköt träffade jag tigern ordentligt. Tigern flydde, men den verkade vara svårt skadad eftersom den efterlämnade ett tydligt blodspår efter sig.

När jag fört mina får i säkerhet, då sprang jag hit så snabbt jag kunde. Anledningen är att jag minns förra gången en tiger blev skadeskjuten. Det var för nio år sedan, tigern blev vansinnig och attackerade allt. Bettinas man Sverker dödade av tigern innan vi kunde fånga och den.

Ni måste genast ge er iväg och spåra upp tigern för att stoppa dess plågor, innan den anfaller någon värnlös stackare.

Med lite sunt förnuft är det inga större problem att spåra upp den skada tigern, som inte har begett sig långt från platsen där den blev skadad.

Blodspåret leder till ett stort buskars. Det hörs ljud från buskage och ni ser en stor tiger med en pil i sidan storma fram mot er.

Stort kattdjur, Tiger: PK 6; LT 6; lp 31-6; F 45m (15m); AA 2 Klor & 1 Bett; S 1t6/1t6 & 2t6; RS K3; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 14; EP 275.

En bågpil sitter i sidan på tigern.

### 5) Rövorna slår till

Efter Snirfors misslyckade attack (antagligen) skickar röverledaren iväg de män som han har kvar. Deras order är att jämna Hjalms gård utmed grunden.

Rövarna kommer från söder, utmed stigen.

Rövargruppledare, Ulgor: PK 3; K4; lp 20; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller 1 Lans; S 1t8 eller 1t6 (2t6); RS K4; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 17; EP 75. Långsvärd, lans, plåtbrynja och strids-häst.

Rövare, stf ledare, Ivar: PK 3; K2; lp 9; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd eller 1 Lans; S 1t8 eller 1t6 (2t6); RS K2; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 20.

Långsvärd, lans, plåtbrynja och strids-häst.

Stridshästar, (2): PK 5; LT 3; lp 15, 13; F 36m (12m); AA 2 Hovar; S 1t6/1t6; RS K2; SM 9; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 35.

Hästpansar.

Rövare, beridna, 50% av styrkan: PK 4; K1; lp 1t8; F 27m (9m); AA 1 Långsvärd; S 1t8; RS K1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Ringbrynja, sköld, långsvärd och ridhäst.

Ridhästar: PK 7; LT 2; lp 2t8; F 72m (24m); AA 2 Hovar; S 1t4/1t4; RS K1; SM 4; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 20.

Rövare, fottrupper, 50% av styrkan: PK 6; K1; lp 1t8; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.

Kortsvärd, läderpansar, sköld och kortbåge med tillhörande fulladdat koger.



Antalet rövare bestämmer du själv som spelledare.

### 6) Bergsjättar härjar

En familj bergsjättar var i desperat behov av mat. Familjen begav sig öster ut och hamnade i Hilgoliskogen.

Bergsjättarna letade efter mat och de fann Hästgården, som var full av mat.

Jättarna bröt sig in i stallet där de fann fem hästar. De stackars gårdsborna flydde vilt och sökte efter hjälp. Aron kommer först till Hilgols gård där SF bör befinna sig. Han berättar följande:

Mamma hörde oväsen från stallet och när hon gick ut såg hon de hemska stora varelserna. Vi flydde genast hit och jag nådde fram först eftersom jag springer snabbast.



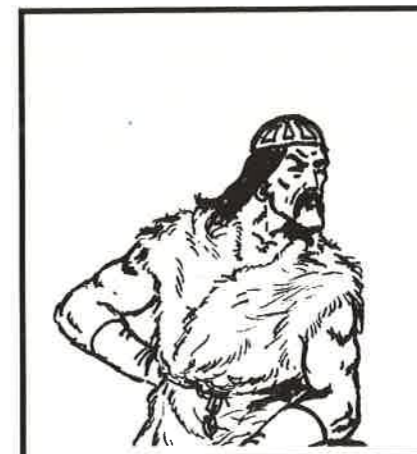
Frågar någon hur varelserna ser ut, så svarar han följande:

De var jättestora, minst dubbelt så stor som en normal människa och de hade tjock lurvig päls. De liknade människor. De var beväpnade med spjut och klubbor. De hade stora pälsar som kläder.

Senare kommer de andra i familjen som bor i Hästgården. De bekräftar Arons berättelse och de kan säga att det nog var tre jättar.

Beger sig SF till Hästgården kommer de först att känna röklukt och sedan kommer de att se följande, om de inte har blivit upptäckta tidigt:

Mitt på gården sitter det tre jättar i en ring. Två av jättarna är drygt tre meter lång, medans den tredje är drygt två meter lång. De är klädda i björnpälsar, bredvid dem finns det klubbor och spjut. Varelserna håller på att sluka i sig en häst.



Bergsjätte, Oggu: PK 4; LT 8; lp 42; F 36m (12m); AA 1 Jättekubba; S 2t8; RS K8; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 12; EP 650.

Jättekubba, björnpälsar och ett bälte av järnkedjor.

Bergsjätte, Tulggi: PK 4; LT 8; lp 33; F 36m (12m); AA 1 Jättespjut; S 2t8; RS K8; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 12; EP 650.

Jättespjut, björnpälsar och ett halsband av 14 björntänder och 5 guldringar som är värda 50 guld pengar styck utom en som är magisk. Ringen är en Telekinesering. Observera att Tulggi inte kan använda ringen eftersom hon inte kan sätta den på sina jättefingrar.



Bergsjätte, Hurg: PK 6; LT 4; lp 18; F 36m (12m); AA 1 Stor klubba; S 2t6; RS K4; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 16; EP 75.

Stor träklubba och björnpälsar.

Björnpälsarna är maskätta och ej värd något.

### 7) Sista försöket

Som sista försök till hämnd använder röverledaren sin magiska ring som kan framkalla en osynlig jägare (det är ringens sista laddning).

Han ger den osynliga jägaren följande order:

Döda alla invånare som befinner sig i Hilgols gård, vars herre nu heter Hjalmar. Förstör också gården.

Den osynliga jägaren beger sig genast till Hilgols gård.

Osynlig jägare, (1): PK 3; LT 8\*; lp 36; F 36m (12m); AA 1 Slag; S 4t4; RS K8; SM 12; LÅ Ne; TIPKO 12; EP 1200; Osynlig och överraskar på 1-5 på 1t6. Ingen utrustning.

Den osynliga jägaren kommer att attackera alla levande varelser som befinner sig i Hilgols gård och efter detta kommer den att slå sönder husen och deras innehåll.

Den osynliga jägaren slåss intelligent. Den attackerar en varelse och drar sig därefter undan tills den finner en ny ensam varelse eller tills den tröttnar på att vänta.

## SLUTORD

Läs igenom äventyret ordentligt och lär dig vad som händer.

Äventyret är löst uppbundet vilket innebär att du måste tänka igenom det ordentligt. Fördelen är att du kan hitta på egna episoder och/eller ändra de som finns till ditt tycke.

För att ett äventyr skall bli bra när det leds, måste spelledaren vara bra. En dålig spelledare kan få alla äventyr att vara dåliga.





## Bergsjättar

Bergsjättar lever familjevis bland kullar och vid foten av berg. De bor i grottor eller vad de nu kan finna som skydd mot vådrets makter.

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

Bergsjättarna lever ihop i familjer. Den starkaste jätten har makten, men det brukar inte vara så mycket bråk om det.

Bergsjättarnas bostäder är som redan nämnts vad de kan finna och det blir vanligtvis grottor. Bostäderna sköts inte alls och om en familj bergsjättar skulle finna passande husbyggnader, så brukar dessa rasa efter bara något års användande.

Hur länge en bergsjätte kan leva innan de dör av ålderdom är okänt eftersom de alltid dör i förtid av strider och sjukdomar. Bergsjättarna blir vuxna lika snabbt som människor.

Bergsjättarna jagar familjevis. De äter allt från grönsaker till kött, men de föredrar kött. Om de ej finner mat i sin närmsta omgivning, så beger de sig ut på långa färder efter mat. Dessa färder kan vara tiotalmil hemifrån, men de återvänder alltid.

Bergsjättarna är mycket dumma och det innebär att det är ganska lätt att lura en bergsjätte. Bergsjättar tycker om saker som blänker. Vanligtvis är bergsjättar rädda för onaturliga saker typ magi, men det förekommer bergsjättar som har lärt sig magi och dessa är ovanligt smarta.

De bergsjättar som är shamaner eller häxmästare är vanligtvis gamla och brukar hålla till för sig själva eftersom andra bergsjättar är rädda för dessa. Bergsjättar kan bli väldigt mäktiga ja upp till 6:e gradens häxmästare (magiker) och upp till 8:e gradens shaman (präst).

Om olika familjer bergsjättar stöter på varandra brukar de vara ovänligt inställda, men det är ovanligt med strider.

Om andra raser tycker bergsjättarna inte så mycket. De kan i undantagsvis äta dem om de inte finner något godare.

Bergsjättarna talar sitt eget språk och det är endast shamaner eller häxmästare som kan andra språk.

Bergsjättar är cirka 3,5 meter höga när de är fullvuxna. De har mycket kraftig hårväxt på huden och de medför att de är lurviga. Huden har människofärg, men det som syns är hår och den är vanligtvis mörkbrun. De är enbart klädda i hudar och har inget annat pansar på sig.

Bergsjättarna brukar ha jättestora träklubbor eller träspjut som vapen. De brukar hiva iväg stora stenblock om de inte kan slå direkt eller om de inte vågar närma sig.

Pansarklass:	6
Livstärningar:	8
Förflyttning:	36m (12m)
Antal attacker:	1 Vapen
Skada:	2-16
Antal monster:	1-4 (2-8)
RS:	Krigare 8
Stridsmoral:	8
Skattetyper:	E + 5000 gp
Livsaskådning:	Kaotisk
EP-värde:	650

Jättar är människoliknande monster av jättestorlek. De flesta jättar är öppna för förhandlingar vid möten eftersom de känner riskerna med att strida mot människor. Bergsjättar kan använda kastade klippblock som avståndsvapen. Om en sådan projektil träffar gör den 3-18 poängs skada. Om bergsjättar påträffas i en grotta är räckvidden endast en tredjedel.

Dessa lurviga odjur är 3,5 meter långa och mycket dumma. De klär sig i djurhudar och beväpnar sig med jättelika klubbor och spjut. Ibland (25%) kastar de stenblock med begränsad räckvidd (30/60/90m). De lever bland kullar eller vid foten av berg. Då och då hemsöker de mänskliga boningar på jakt efter föda och dyrbarheter.

### Tabell 1

Styrka:	19	(2t4+14)
Intelligens:	5	(2t4)
Visdom:	7	(3t4)
Händighet:	9	(3t4+2)
Fysik:	17	(2t4+12)
Utstrålning:	10	(3t6)

### Tabell 2

1t100
01-40 Jätteträklubba
41-80 Jätteträspjut
81-95 Jätte klubba & spjut
96-00 Annat vapen



# THE YALARING TRADING NEWS

NOVEMBER -87

**YALARING TRADING,**  
**SPELBUTIKEN I ÖSTERGÖTLAND.**  
**NU ÖPPNAR VI SOM VANLIGT**  
**IGEN MED BÖRJAN LÖRDAGEN**  
**DEN 7/11 KL. 10.00-13.00.**  
**RING 011/159357 FÖR**  
**VIDARE INFORMATION. VI**  
**SKICKAR GÄRNA VÅR PRISLISTA**

**I VÅRT**  
**SORTIMENT**  
**INGÅR**

**ENGELSKTEXTADE**  
**FANTASY BÖCKER**

**ETT BRETT**  
**FIGURSORTIMENT**

**TÄRNINGAR**

**ROLLSPEL OCH**  
**KONFLIKTSPEL**



## ERBJUDANDE

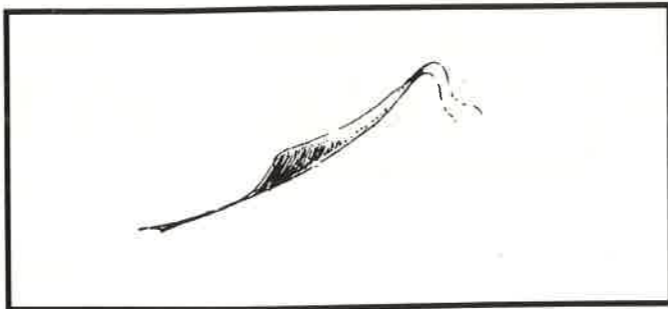
**UNDER NOVEMBER ÄR ALL POSTORDER**  
**FRAKTFRI. ALLA BESTÄLLNINGAR, STORA**  
**SOM SMÅ. RING 011/159357 ELLER SKRIV.**

**YALARING TRADING**  
**ALBREKSVÄGEN 73**  
**603 50 NORRKÖPING**

# Spelarfigurer

Här kommer några exempel på hur spelarfigurer kan se ut med bakgrund.

Exemplen är tre SLF som används i D&D-äventyret i detta nummer.



Spelarens namn <b>Snirfor</b>		Spelledare <b>Ka</b>			
Rollfigurens namn <b>Tjuv</b>		Livsåskådning —			
Klass <b>5</b>	Grad <b>5</b>	Brottningsvärde —			
Pansarklass <b>5</b>	Livsponing och skador lp: <b>19</b>	Rollfigurens bild 			
GRUNDEGENSKAPER		UTRUSTNING			
<b>9</b> Styrka —	<b>12</b> Intelligens —				
<b>10</b> Visdom —	<b>16</b> Händighet —				
<b>9</b> Fysik —	<b>9</b> Utstrålning —				
PENGAR/skatter				ÖVRIGT/språk	

## Utseende

En slank människa som är knappt 170 centimeter lång. Han har blågrå ögon och under läderhättan skymtar man ett kort och rakt hår som är mörkblont till färgen. Han har en utmärkande liten näsa som är lätt krokig. Huden är ljusbrun. Han har bara en lite skägstubbe på hakan.

## Bakgrundshistoria

Snirfor är uppvuxen i staden Felandra. Snirfor togs som liten omhand av tiggaren Harry, när denne fann det lilla barnet liggande i en korg utanför ett nergånget och obebott hus.

Snirfor lärde sig av Harry hur man skaffade sig mat i staden, genom att tigga och på andra inte helt hederliga sätt.

Snirfors fosterfar Harry dog i svarthosta (lunginflammation) när Snirfor endast var fjorton år gammal. Ända sedan förlusten av sin fosterfar har Snirfor klarat sig själv.

Spelarens namn <b>Tyrgas Valdersson</b>		Spelledare <b>Ne</b>			
Rollfigurens namn <b>Krigare</b>		Livsåskådning —			
Klass <b>7</b>	Grad <b>6</b>	Brottningsvärde —			
Pansarklass <b>7</b>	Livsponing och skador lp: <b>31</b>	Rollfigurens bild 			
GRUNDEGENSKAPER		UTRUSTNING			
<b>16</b> Styrka —	<b>9</b> Intelligens —				
<b>7</b> Visdom —	<b>10</b> Händighet —				
<b>15</b> Fysik —	<b>9</b> Utstrålning —				
PENGAR/skatter				ÖVRIGT/språk	

## Utseende

En stor och kraftig människa som är drygt 190 centimeter lång. Han har mörkbruna ögon och nedanför den lilla hjälmen breder ett halvgult svall av lockigt hår ner till axlarna. Under den normala näsan finner man ett stort och buskigt helskägg. Huden är kraftigt solbränd och man ser ett flertal små skärssår på den blottade huden som inte har läkt sig helt och hållet.

## Bakgrundshistoria

Tyrgas är uppvuxen i en liten by som låg väster om staden Kladra. Byn hette Nimmeli, men existerar inte längre. Tyrgas föräldrar hette Filip och Elisabet Valdersson. Föräldrarna hade en gård där de hade djur och stora åkerområden. Tyrgas och hans bror Gadra växte upp och skulle ha blivit skickliga jordbrukare om inte pirater från Kladra hade anfällt byn och dödat föräldrarna och tagit med sig ungdomarna. Byn jämnades med marken.

Efter några år som galärslavar lyckades bröderna fly och har allt sedan dess levt på sin svärdsskicklighet. Brodern dog i strid för inte så länge sedan.

# WETTCON III

Rollspels konvent i Gränna! Höstens händelse!? Jag, Andreas en av Kalle Kottes Kobolder, på väg till Gränna, passagerare i en gammal VW buss. Där (om några timmar) väntar CoC turneringen. Tankar kring spel, sovsäck, Azathon och kaffe.

Gränna, stadsgräns framför... bredvid... bakom... oss.

Tystnad. Motorn dog. Cthulhu börjar snart! Hur i "Gränna" skall jag hinna dit!? Ingenting fungerar på bilen. Bara att ta ryggsäcken på ryggen, kompassriktning mot Ribbaskolan och starta fötterna.

Äntligen framme! En timme försenat!! "Var i ... Gränna" har du varit?! Snabbt in i äventyret. Tack Anna för att du höll min rollfigur vid liv tills jag kom! Ett mycket bra äventyr!! Allt, som behövdes för att lösa gåtan, fanns inom ett litet, lätt överskådligt område. På det viset gick det inte åt en massa tid i onödan. Vi fick tid att följa upp ledtrådarna, och att rollspela. Vår spelledare, som hette Björn, gjorde ett mycket bra jobb. Han fann sig i våra nycker och improviserade på ett övertygande sätt. Han hade verkligen tagit huvudet med sig till Wettcon!

Efter detta spelade jag M.A.R.S. För mycket väntan, för lite action.

AD&D kvalet blev en glad överraskning! Jag brukar inte tycka om att spela tjuv, men i det här äventyret var det roligt eftersom rollspelandet var viktigare än stridspresentationerna. Spelarna fick verkligen visa att de förstått beskrivningarna. Ett exempel på detta var när vårt skepp rammades av ett brinnande fartyg. Vi hoppade givetvis överbord. När alla befann sig i vattnet, hörde vi en besättningsman ropa på hjälp. Vår gode präst ville genast rädda honom med fara för eget liv. Tyvärr kunde han inte göra det eftersom han just upptäckt att han inte kunde simma! Den svåraste minuten under äventyret var när några män på värds huset kallade min halvling tjuv för ...Dvärg! Även denna gång var vår spelledare bra.

En mycket trevlig nyhet för mig var "8 fördömda män", ett spel där man spelar olika filmstjärnor. Vi var legionärer utsända att röva bort en arabsheiks dotter. Genom det skulle vi få araberna att förfölja oss i sju dagar. En av de roligare sekvenserna var när jag (Kirk Douglas) föll utför ett stup och blev hängande i en enbuske. Tur att jag hade handskar! John Wayne hade också en del otur. Han missade TVÅ gånger, sedan klickade hans gevär!!! Så småningom föll han ner i en lavaström och dog, men han fick ändå en välförtjänt Oscar. Jag, Kirk Douglas, blev Oscarnominerad och det gjorde mig både glad och förvånad. Spelledaren var MYCKET bra. Jag hoppas att både han och det här spelet återkommer.

Efter detta kom konventets JASÅ, AD&D finalen.

Ett stort plus var att cafeteria var öppen dygnet runt. Tack för det!!

Konventet var bra organiserat, ett lyckat schema, något att göra hela tiden och en separat byggnad för dem som ville sova.

På hemvägen åkte jag med Legends redaktör och lovade i ett infall av hybris att skriva den här artikeln tillsammans med kobolderna. Om de inte hade sprungit bort i skogen hade berättelsen säkert blivit mer objektiv.

# Borcon V

De kallar sig Borås spelkonvent 5, men varför har de inte ett con på namnslutet som alla övriga spelkonvent.

Ja, till saken. Konventet anordnas 31 oktober till och med 2 november i Borås-Bäckeskolan och öppnar klockan 9.00 på lördag.

I nästa Legend kanske det kommer en liten artikel om konventet, om någon vill skriva.

Spelarens namn <b>Ulgor Ragvar</b>		Spelledare <b>Ka</b>			
Rollfigurens namn <b>Krigare</b>		Livsåskådning —			
Klass <b>3</b>	Grad <b>4</b>	Brottningsvärde —			
Pansarklass <b>3</b>	Livsponing och skador lp: <b>20</b>	Rollfigurens bild 			
GRUNDEGENSKAPER		UTRUSTNING			
<b>12</b> Styrka —	<b>11</b> Intelligens —				
<b>11</b> Visdom —	<b>11</b> Händighet —				
<b>13</b> Fysik —	<b>8</b> Utstrålning —				
PENGAR/skatter				ÖVRIGT/språk	

## Utseende

En normalbyggd människa, fast han är ganska lång, nära 195 centimeter. Han har ljusblå ögon som nästan skymms av det kastanjebruna, skulderbladslånga håret som spretar åt all håll. Vid sidan av den stora och raka näsan finner man ett mindre ärr. Ansiktets färg är ljusbrunt och han har ett dygngammalt skäggstubb.

## Bakgrundshistoria

Ulgor Ragvar är uppvuxen i Drem. Ulgor rymde hemifrån vid tretton års ålder. Föräldrarna var gruvarbetare och de hade det väldigt dåligt ställt.

Efter rymningen hemifrån begav sig Ulgor österut till Felandra och där slog han sig i slang med brottslingar. Efter ett tag flyttade han till berget som ligger sydväst om Felandra. Berget var ett stort tillhåll för rövare.

Efter några år och otaliga överfall blev Ulgor gruppleddare för en stor grupp rövare.

# VÄRDSHUS

Inrättning, där gästerna är berättigad att mot betalning erhålla mat, dryck och husrum.

Denna plats dit nästan alla främlingar söker sig. Det är där som man hör de senaste ryktena. Man stämmer möte på värdshuset. Ja, på värdshuset är det alltid liv och rörelse, en idealisk plats för starten på äventyr och varför inte äventyr som utspelar sig på ett värdshuset?

## Hur värdshuset sköts!

Vanligtvis är det en familj som äger ett värdshuset. Personalens antal i värdshuset varierar, men det brukar finnas följande personal:

**Bartender:** Vanligtvis ägaren till värdshuset. Det är honom man frågar om nyheter och mutar lite lätt för att få veta lite känslig information. Bartendern brukar vara en mycket uppskattad och aktad person och mycket trevlig att umgås med. Finns det inga ordinarie vakter i värdshuset, så brukar bartendern sköta utkastandet av folk som inte sköter sig. I nödfall brukar bartendern använda sin armborst som ligger på en hylla bakom bardisken (vissa bartender har det).

**Matlagare:** Sköter om matlagningen i värdshuset. Det är vanligtvis frun till bartendern. I mindre värdshuset sköter hon även om servering tillsammans med bartendern. Hon sköter också om värdshusens rum.

**Upppassare:** Sköter om serveringen och städning i värdshuset. Det brukar vara barn till värdshuset eller någon anställd.

**Vakt:** Sköter om ordningen och diverse annat typ lagning av söndriga möbler. Det brukar vara de äldsta sönerna till värdshuset som har denna syssla.

## Värdshusets utseende

Ett ordinarie värdshuset är vanligtvis bestående av källaren, bottenvåning och övervåning.

**Källaren:** Nedgången till källaren brukar finnas där ägarna har sina privata rum för

att ingen utomstående skall kunna smyga sig in. Källaren brukar vara sval och lämplig som förråd för all mat och dryck som måste lagras.

Undantagsvis kan det finnas gästrum i källaren. Skumma värdshuset brukar ha sina illegala verksamheter i källaren och då med hemliga utvägar.

**Bottenvåningen:** Vid finare värdshuset möts gästerna av tambur där vapen och yttre kläder avlägges (givetvis finns det en vakt i tamburen).

Vanligtvis kommer man in i den stora salen om det inte finns en tambur. Stora salen består av ett jättestort rum som är inrett med bord och stolar i rummet finns vanligtvis också en bardisk där man kan beställa de flesta dryckerna och för att inte tala om maträtter. Värdshuset brukar vanligtvis stå bakom bardisken och sköta all försäljning.

Bredvid stora salen där allt folk sitter och pratar brukar kök och mindre sällskapsrum finnas. De mindre rummen är för gäster som vill vara för sig själva, man talar med värdshusetvärderna och betalar.

På bottenvåningen brukar även värdshusetfamiljens privata rum finnas och för att komma dit behöver man vanligtvis gå förbi bardisken eller igenom en vanligtvis låst dörr. I flertalet värdshuset har även värdshusetfamiljen en privat trappa som leder till övervåningen, fränsett den vanliga trappan som brukar finnas i anslutning till stora salen.

**Övervåningen:** Här brukar värdshusetsovrutrum finnas. Vanligtvis ligger de vid sidan av en lång korridor som slutar med ett dass. I enklare värdshuset brukar det finnas en sovsal där man sover för en billig penning, men ligger direkt på golvet, och delar rummet med ett flertal andra. Frukosten ingår heller inte.

Sovrummen är allt ifrån en sängs upp till åtta sängar, men det vanligaste är två sängar. Hur rummen ser ut varierar enormt beroende på värdshusetklass. Det vanligaste är att rummet innehåller endast en säng med halmfyllning och en överliggande filt.

Vanligtvis brukar värdshusetvärderna låsa så att man ej kan ta sig ner till bottenvåningen under den sena natten.

## Värdshusets tjänster

Mat, dryck och husrum är vad ett värdshuset vanligtvis erbjuder. I områden som är starkt styrda av en härskare brukar värdshuset även vara platsen där härskarens kurirer byter hästar och denna service kan vara utbyggd, så att man mot betalning kan färdas snabbt mellan rikets värdshuset.

Nöjen som förekommer på värdshuset är penningspel och diverse uppträdanden. Typen och kvaliteten på nöjerna varierar våldsamt.

## Var finns värdshuset?

Man finner värdshuset utmed trafikerade leder och i samhällen.

## Äventyr i värdshuset

Här kommer några exempel på äventyr som kan starta på värdshuset och sedan kommer några exempel som kan utspela sig på värdshuset:

*-Fylgar förlorade några män vid en strid och nu letar han efter några som kan ersätta dem. Männerna skall vara eskorterande vakter till hans karavan som går vidare i morgon. Fylgar går in på värdshuset och letar upp några som verkar passande.*

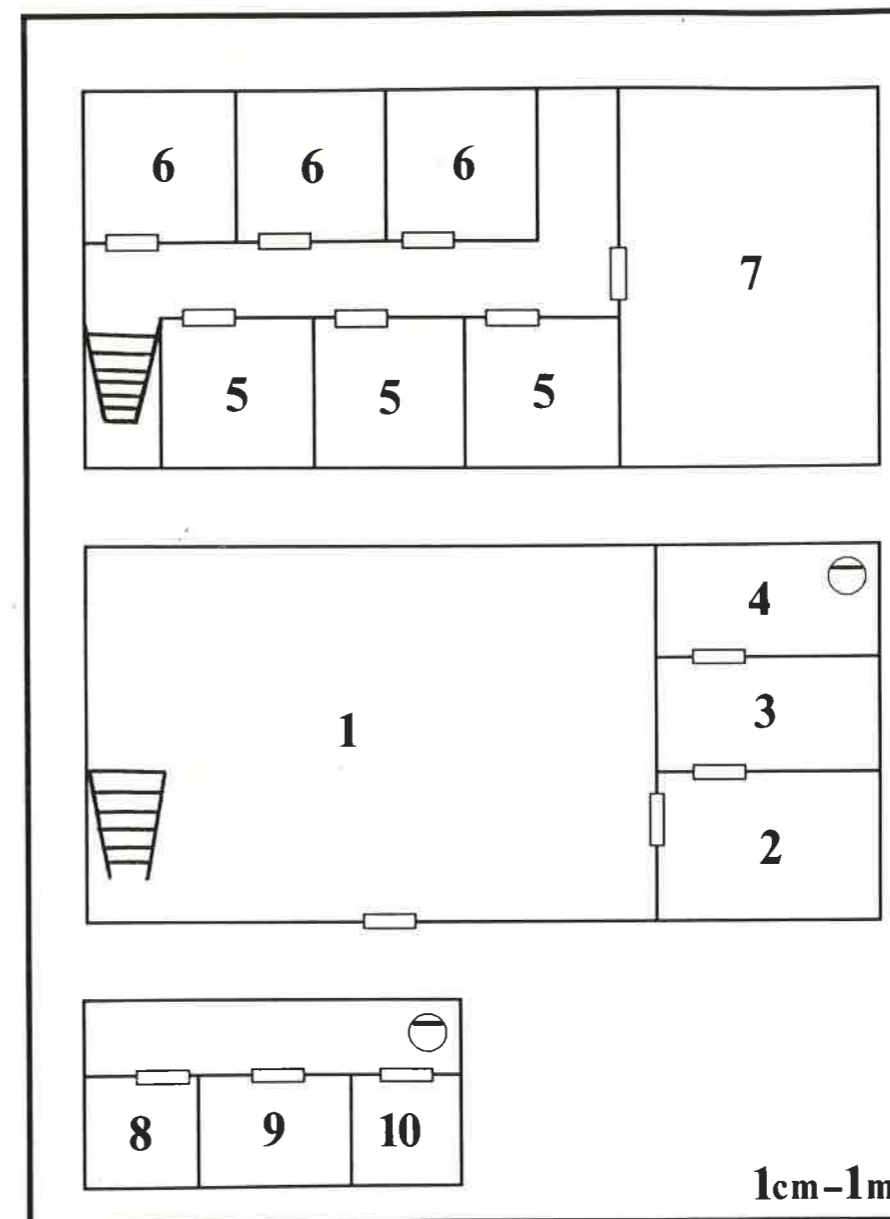
*-Härskaren i riket har utfärdat en belöning till den som återför den stulna härskarspiran. Detta dekret uppläses överallt och självklart i värdshuset.*

*-SF blir vittne till ett mordförsök i värdshuset. Kommer SF att lyckas ingripa och kommer mördarna att tycka om vittnen.*

*-SF bjuds in till ett privatrum vid sidan av stora salen och där skall det spelas om stora pengar. Om den utsatta SF förlorar så händer inget, men vinner han kan han mycket väl bli nerlagen. Kommer värdshusetvärderna att lägga märke till rånet innan det är för sent?*

De följande tre sidorna innehåller tre exempel på värdshuset.

# Värdshuset "Stekta Grisen"



Ett mindre och ganska nergånget värdshuset. Ägaren till värdshuset är gamle Urban och hans två söner, Aron och Igor. De tre sköter om hela värdshuset själva.

## Personalen

Värdshusetvärd, Urban: PK 9; T4; lp 10; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS T4; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 75.

Urban är värdshusetvärd och det är han som tar alla viktiga beslut. Urban vet det mesta som händer i omgivningen och mot lämplig betalning kan han berätta hemligheter även för främlingar.

Medhjälpare, Aron: PK 9; T2; lp 7; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS T2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 20.

Aron sköter om matlagningen (det serveras inte så mycket mat i värdshuset) och alla andra jobb tillsammans med brodern Igor.

Medhjälpare, Igor: PK 9; K2; lp 10; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen + 1; RS T1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 10; Styrka 14.

Sköter om sysslorna i värdshuset tillsammans med sin äldre bror Aron.

## Prislistan

**Övernattning**  
 Enkelrum (1) 1gp  
 Dubbelrum (2) 15sp  
 Sovsal (1) 2sp  
 Avgiften är för en natt och då ingår kvällsmål och frukost, såvida man inte sover i sovsalen, då ingen mat ingår.

**Dryck**  
 1 Liter öl 5kp  
 1 Liter vin 8sp  
 Drycken är väldigt vattnig, vad det nu kan bero på.

**Mat**  
 Frukost 2sp-2gp  
 Lunch 2sp-2gp  
 Middag 4sp-4gp  
 Kvällsmat 2sp-2gp  
 Kostnaden beror på hur dyrbar mat man väljer, dryck ingår i priset.

## Sifferförklaring

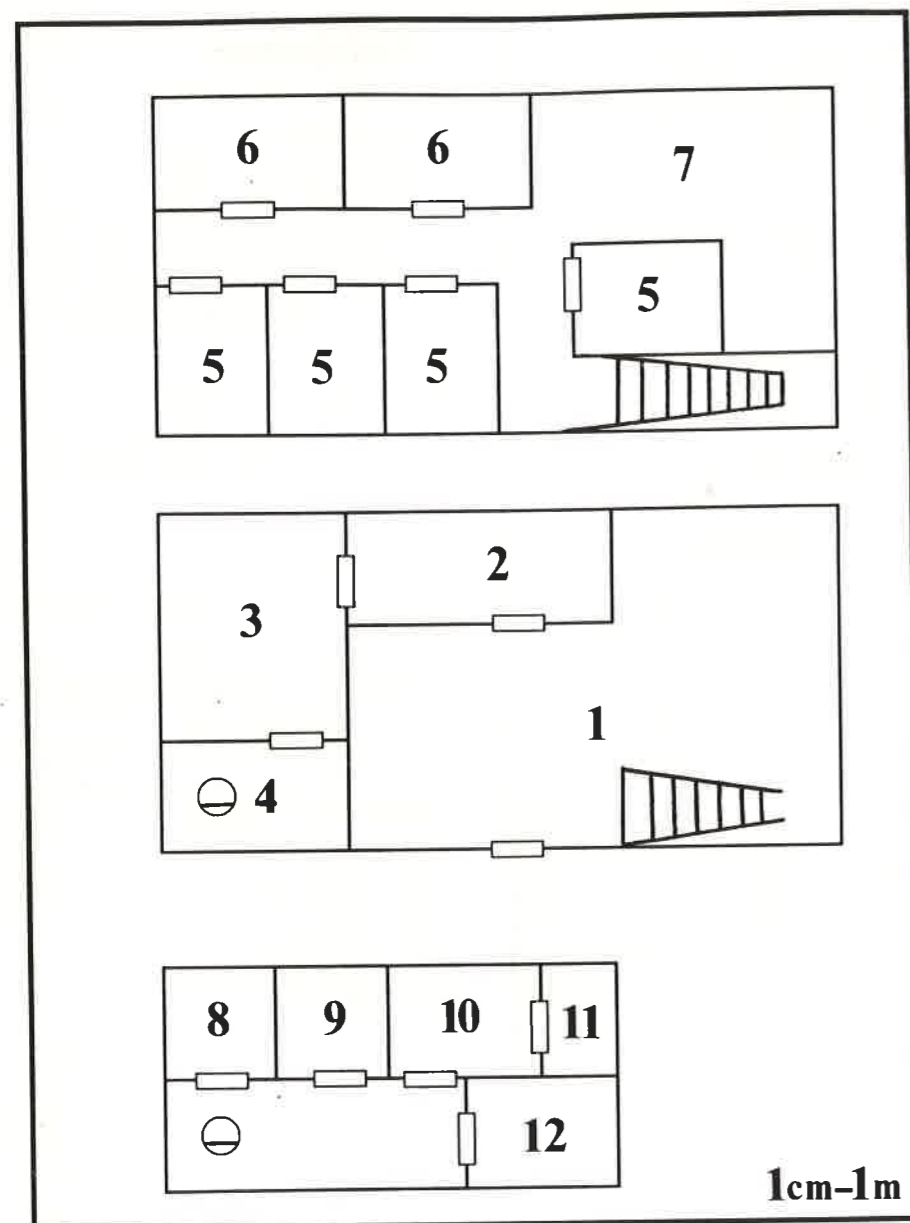
- 1) Stora salen
- 2) Kök
- 3) Privatrum
- 4) Privatrum
- 5) Enkelrum
- 6) Dubbelrum
- 7) Sovsal
- 8) Förråd
- 9) Förråd
- 10) Förråd

## Ruljansen

Värdshuset är välbesökt, men det är endast stammgäster. Kommer det in en främling, så blir det tyst och alla gäster kommer att avvakta. Ett bra sätt att bli mottagen, fast man är främling är att bjuda laget runt.

Penningspel, lite uppvisningar och ett och annat slagsmål är vad gästerna roar sig med.

# Värdshuset "Skummande Ölet"



Ett mindre och ganska ordinärt värdshus. Familjen Roglar äger och sköter om värdshuset. Familjen består av det gifta paret Hans och Gunnbritt och Gunnbritts far Gunnar. Hans och Gunnbritt har två små barn som brukar vela omkring i värdshuset.

## Personalen

Värdshusvärd, Gunnar: PK 9; VM; lp 2; F 27m (9m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS VM; SM 6; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.

Gamle Gunnar står mest vid bardisken och sköter om beställningar. Gunnar älskar att prata med gamla vänner som kommer och

besöker värdshuset. Främlingar har Gunnar besvärligt att prata med.

Medhjälpare, Hans: PK 9; VM; lp 4; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS VM; SM 6; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.

Hans hjälper till vid bardisken. Sköter om allt övrigt tillsammans med sin fru Gunnbritt.

Medhjälpare, Gunnbritt: PK 9; VM; lp 3; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS VM; SM 6; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.

Gunnbritt sköter om matlagning och tillsammans med sin man Hans sköter de

## Prislistan

### Övernattning

Enkelrum (1) 2gp

Dubbelrum (2) 3gp

Sovsal (1) 1gp

Avgiften är för en natt och då ingår kvällsmål och frukost.

### Dryck

1 Liter öl 1sp

1 Liter vin 1gp

Drycken är bra och speciellt ölet som är utsökt.

### Mat

Frukost 2sp-2gp

Lunch 2sp-2gp

Middag 4sp-4gp

Kvällsmat 2sp-2gp

Kostnaderna beror på hur dyrbar mat man väljer, dryck ingår i priset.

## Sifferförklaring

- 1) Stora salen
- 2) Kök
- 3) Privatum
- 4) Privatum
- 5) Enkelrum
- 6) Dubbelrum
- 7) Sovsal
- 8) Förråd
- 9) Förråd
- 10) Förråd
- 11) Förråd
- 12) Förråd

om alla övriga sysslor i värdshuset.

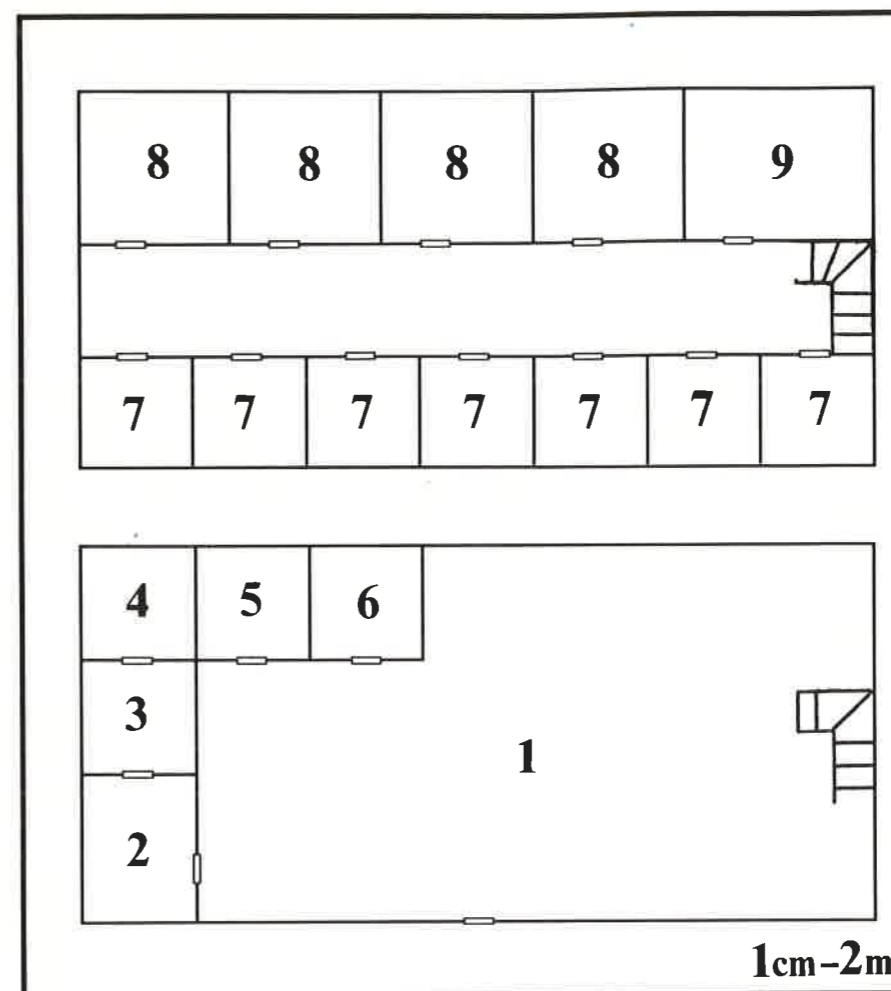
## Ruljansen

Värdshuset besöks vanligen av folk som bor i närheten och vandrare som passerar området.

Den stora förströelsen i värdshuset är att samtala.



# Värdshuset "Silver Bägaren"



Ett större och förmänt värdshus. Ägaren till värdshuset är handelsmannen Ervin Rolleson. Ervin har anställt Ernst Halvarsson som värdshusvärd och i sin tur har Ernst anställt resten av personalen.

## Personalen

Värdshusvärd, Ernst: PK 9; VM; lp 5; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS VM; SM 6; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.

Ernst är värdshusvärd och det han sysslar med är mest att gå omkring och se till att allt sköter sig. När någon anställd är sjuk, så arbetar han själv. Ernst är ganska sympatisk, men är lite snål och besvärlig att göra affärer med.

Bartender, Jolvar: PK 9; VM; lp 6; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS VM; SM 6; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.

Jolvar står alltid vid bardisken och tar emot alla beställningar. Jolvar är ganska prat-

sjuk och är lätt att föra samtal med. Det mesta som händer i området vet Jolvar om och han brukar tjäna några extra guld pengar varje gång främlingar behöver svar på känsliga frågor. Nackdelen med Jolvares svar på frågor är att han brukar svara i gåtor.

Matlagerska, Elma: PK 9; VM; lp 4; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS VM; SM 6; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.

Elma sköter om all matlagning i värdshuset. Elma sköter även om städningen tillsammans med Erika.

Servitris, Erika: PK 9; VM; lp 3; F 36m (12m); AA 1 Vapen; S Enligt vapen; RS VM; SM 6; LÅ La; TIPKO 20; EP 5.

Erika sköter om matserveringen och städningen tillsammans med Elma. Erika är gift med vakten Ilvar.

Vakt, Ilvar: PK 7; K2; lp 9; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd; S 1t6; RS K2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 20.

## Prislistan

### Övernattning

Enkelrum 4gp

Dubbelrum 7gp

Avgiften är för en natt och då ingår kvällsmål och frukost.

### Dryck

1 Liter öl 2sp

1 Liter vin 2gp

Drycken är utsökt och då speciellt vinet.

### Mat

Frukost 5sp-5gp

Lunch 5sp-5gp

Middag 1gp-10gp

Kvällsmat 5sp-5gp

Kostnaden beror på hur dyrbar mat man väljer, dryck ingår i priset.

## Sifferförklaring

- 1) Stora salen
- 2) Kök
- 3) Förråd
- 4) Förråd
- 5) Privat gästrum
- 6) Privat gästrum
- 7) Enkelrum
- 8) Dubbelrum
- 9) Sviten

Ilvar sköter om ordningen på värdshuset. Han har ett litet dåligt humör och speciellt när hans fru Erika störs.

## Ruljansen

Värdshuset är ganska välbesökt och då speciellt vid middagstid och på kvällar. De flesta som besöker värdshuset är välbärgade personer, typ handelsmän som är ute på handelsresa.

Värdshusets gäster roar sig mest med kortspel, prat och liknande mindre stökiga aktiviteter.



# Den blödande fetischen

En kampanj i tre delar till Call of Cthulhu  
Del 2

## Förord

Det går inte att spela enbart denna del av kampanjen. För att kunna spela den kompletta kampanjen måste man ha del ett som publicerades i förra numret av legend.

Om spelarna lyckats lista ut att det finns något i Sydamerika kommer de troligtvis att vilja ta sig dit. Enda sättet är med båt. Enda båten som finns tillgänglig är den stora fraktbåten "Vernia". Det är en franskögd båt som skall frakta kryddor till Cayenne i franska Gyuana i sydamerika. Det är viktigt att spelarefigurerna kommer med just den här båten för det har en avgörande mening för äventyret.

Resan kommer att kosta 450 afrikanska franc (110 pund). Spelarfigurerna kommer att få hytt nummer 9-12.

## Spelledarinformation

Ombord på båten kommer förutom SF ett antal SLF att vara. Det är viktigt att spelledaren rollspelar dessa roller så bra som möjligt. Några personer kommer att försöka mördra SF. Det kommer även att finnas andra passagerare ombord på båten. Resan över kommer att ta tio dagar. Dessa dagar kommer att detaljeras noggrant var och en för sig.

## Spelledarfigurer

**Malcolm Fitzwarren (hytt 1)**  
Malcolm är på väg till Rio de Janeiro för att söka lyckan som spelare där. Han är mycket rik och ekonomiskt oberoende eftersom han har arvt en stor summa pengar efter sin far som dog för tio år sedan. Han lever en playboys liv, mycket artig, öppen och lätt att umgås med.

Han kommer att utmana spelarefigurerna på ett parti poker och kommer att vinna. Malcolm fuskar dock och om SF klarar *spot hidden* kommer de att upptäcka att han drar fram ett ess ur ärmen då och då. Om man lär känna honom kommer man att upptäcka att han är en mycket gåtfull herre. Malcolm är dock mycket lojal mot sina vänner. Han vill inte befatta sig med något kriminellt annat än kortspel.  
str 15 con 12 siz 16 int 12 pow 7  
dex 10 app 17 hp 14 age 45 san 45

### Cristopher Patterson (hytt 2)

Chris är en ung arkitekt som just blivit släppt från universitetet i London. Han är mycket osäker och har ett svagt psyke. I sin barndom var han mycket sjuk och i en av sina feberdrömmar råkade han ta sig till *the Dreamlands*. Där såg Cris saker som få har sett och hans *sanity* rasade ner mot noll. Strax därefter drabbades han av en kraftig minnesförlust och mins inget från tidigare.

I början kommer han att visa sig mycket blyg och tillbakadragen men kommer så småningom att bli allt modigare. Om han får i sig lite sprit försvinner hans blyghet fort. Han har sparsamt med pengar.  
str 9 con 8 siz 14 int 17 pow 15  
dex 10 app 15 san 23 hp 11 age 22

### Robert Mallard (fransman) (hytt 3)

Han är en inte alltför lyckad konstnär som skall besöka en rik faster i Rio för att försöka få lite pengar av henne.

Han är en ganska hetlevrad person och om någon försöker göra närmande på hans fru så blir det bråk. Robert är en mycket trevlig personlighet om man lär känna honom. Robert betar sig som om han var från en mycket fin familj vilket han i själva verket inte är. Han talar engelska med en fransk brytning.  
str 16 con 14 siz 18 int 14 pow 12  
dex 15 app 15 san 60 hp 16 age 34

**Catherine Mallard (fransyska) (hytt 3)**  
Hon är hemmafru, mycket attraktiv och trevlig. Catherine kan inte prata engelska alls. Hon är ganska blyg och tillbakadragen och talar inte mycket. Catherine är obrottsligt trogen sin man och kommer att skrika om hon blir antastad.  
str 10 con 15 siz 12 int 17 pow 17  
dex 18 app 16 san 85 hp 14 age 28

### Maria Whittaker (hytt 4)

Maria är en enormt vacker kvinna, som kommer från London och är uppvuxen i ett mycket rikt hem. Hon är ekonomiskt oberoende men, jobbar ändå som modell för kläder. Maria är utbildad till arkeolog, men har inte fått något jobb pga att kvinnor inte är riktigt accepterade i arkeolog yrket. Hon är mycket mottaglig för kärlek just nu och följer gärna med SF dit dom skall. Hon skulle till Sydamerika i ett modellärende, men säger sig ha råd att missa det.  
str 13 con 17 siz 9 int 15 pow 16  
dex 16 app 18 san 80 hp 13 age 22

### Colin McGoughrey (hytt 5)

Han är en ganska okänd författare som är på väg till Peru för att samla fakta till en ny bok. Colin är en mycket ensam och isolerad person och var som barn autistisk (instängd i sig själv).

Spelarfigurerna kommer att ha stora problem med att knyta kontakt med honom. Konstigt nog har han gott om pengar. Om SF pressar honom litet kommer han att tala om att han fick en väska med pengar (han har inte räknat dom) i arv efter sin farmor som dog nyligen. Han har inget intressant att berätta i övrigt. Han har pengarna i sin hytt. Det är 8500 pund.  
sty 12 con 7 siz 17 int 16 pow 8  
dex 9 app 8 san 40 hp 12 age 29

### Dorian Walker (hytt 6)

Dorian är en Engelsman av hög börd. Hans mor var gift med hertigen av Kent och detta lever han högt på. Dorian kommer att referera till detta faktum om någon förolämpar honom eller om han inte får som han vill. Han har gott om pengar men slösar inte för den sakens skull. Dorian är svag för kvinnor och har haft ganska många i sin dag. Han är mycket artig och mot brutalt våld av alla slag. Om han råkar i bråk med någon anser han att en duell är det enda som kan lösa saken. Dorian är en sann imperialist som tycker att "det var bättre på imperiets dagar" (han syftar på det brittiska imperiet).  
str 13 con 17 siz 15 int 13 pow 10  
dex 11 app 15 san 50 hp 16 age 65

## De tre mördarna

### Juan Gonzales (hytt 7)

Han är liksom sina tre bröder föräldralös. Juan växte upp i staden Bogotá i Columbia, levde i ett mycket fattigt hem och fick ingen uppfostran att tala om. Han livnärde sig på att putsa skor. Juan kom in i den kriminella världen när han var tolv år genom att göra ett inbrott i en affär och sen har det varit på den vägen i hela hans liv. Han har varit gift men hans fru dog för tre år sedan och det gjorde honom totalt okänslig för allt vad blödighet heter.  
str 17 con 12 siz 17 int 13 pow 9  
dex 13 app 9 san 45 hp 14 age 38

### Pedro Gonzales (hytt 8)

Han har haft samma uppväxt som sina bröder och har därför blivit en förhärdad brottsling. Pedro är den enda av bröderna som har mördat någon och är därför extra kallblodig.  
str 15 con 12 siz 12 int 9 pow 9  
dex 12 app 12 san 45 hp 12 age 37

### Marco Gonzales (hytt 8)

Han har haft samma uppväxt som sina bröder och har dessutom suttit i fängelse i ett år för snatteri. Marco har dock lärt sig ett fint beteende och uppför sig mycket väluppfostrat och värdat. Han har fina kläder och kommer att ge ett fint intryck på SF. Han har även ganska gott om pengar. Han kommer inte att vara synlig när hans bröder går i land, för han är efterlyst för mord och har ett pris på sitt huvud (1000 dollar). Marco är den enda som kommer att vara immun mot halvklottets inverkan på dom övriga passagerarna.  
str 12 con 14 siz 12 int 10 pow 15  
dex 13 app 12 san 75 hp 13 age 34

Alla tre bröderna utstrålar en viss *ondska* och detta kommer SF att märka så fort de får se dom. Bröderna ser "ohederliga" ut.

## Fartygsbeskrivning

### 1) Navigationsrum

Rummet är inrett i träpanel och har en soffa fastsittande i den vänstra väggen. Framför den står ett lågt bord där ett sjökort över Guineabukten ligger. I bordet sitter en låda. Där finns andra sjökort över Sydamerikas olika kustlinjer. Under sjökortet på bordet ligger bestick (verktyg som används till navigation, ungefär som en passare). Det finns inget övrigt av intresse i detta rummet.

### 2) Kommandobrygga

Rummet är inrett med träpanel. På den främre väggen är väggen till hälften bestående av fönsterrutor. Den är i direkt anslutning till navigationsrummet och den yttre bryggan som går runt hela övertorn utom på den främre sidan. I rummet finns allehanda spakar och rattar och mätare som används för att manövrera fartyget.

Det krävs ett lyckat *Drive ship*-slag för att kunna manövrera fartyget och ett *navigate ship* för att lyckas navigera i hamn och nära kusten. Det finns kompass och sextant (som man mäter solhöjden med och på så sätt kan man få fram vädersträck och tid). Det finns inget övrigt av intresse i detta rummet.

### 3) Kaptenshytt

Detta är kaptenens sovrum. Väggarna är klädda med träpaneler och det står en fin säng vid den vänstra väggen gjord i ek och ovanför den fastsittande i väggen sitter en fotogenlampa. Bredvid sängen står det ett nattduksbord med en låda som innehåller en bibel och en liten bit av en skulptur som liknar ett huvud. Det är inget speciellt med detta huvud. Kaptenen hittade det i samband med en resa i Nordafrika. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

### 4) Kaptenshytt

Detta är kaptenens arbetsrum. Rummet är inrett med träpaneler på väggarna. Vid den främre väggen står ett stort skrivbord av ek. Det finns tio lådor i det. De innehåller allehanda sjökort, tomma papper, en ny oskriven loggbok som kommer att skrivas i de händelser som kaptenen vet om på färden, dag för dag. I övrigt är det tomt. I taket hänger en fotogen lampa av en respektabel storlek och ovanför skrivbordet infäst i väggen hänger en liten fotogenlampa.

På väggarna hänger lite tavlor som föreställer landskap. De är inte upphängda på ståltråd utan fastspikade med fyra spikar. Det finns inget övrigt av intresse i detta rummet.

### 5) Kaptenshytt

Detta lilla rum innehåller inget utom en liten fotogenlampa i taket. Det finns inget av intresse i detta rummet.

### 6) Trappa

Denna trappa går mellan kaptenshytt och salongen. Den är inredd med träpaneler. Det finns inget övrigt av intresse i detta rummet.

### 7) Bagageutrymme

Detta rum kommer att vara låst hela resan igenom. Det innehåller alla passagerarnas bagage och även delar av besätningens utrustning. Det finns inget extremt värdefullt bland bagaget. Det finns inget övrigt av intresse i detta rummet.

### 8) Rum

Det finns inget av intresse i detta rum.

### 9) Brandskyddsrum

Ett rum som innehåller hinkar och andra enkla brandskyddsmaterial. På den högra väggen i detta rum hänger en brandyxa av avsevärd storlek. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

### 10) Lastrum

Detta rum är avsett som lastrum men har en läcka i styrbords vägg och används därför inte för det bagage det är avsett för. I hårt väder kommer det att läcka in vatten i detta rum.

### 11) Passagerarhytt 1

Denna hytt har väggar av plåt och ett litet runt fönster i babords vägg. Den enda dörren i rummet i hytten finns i styrbords vägg. I den främre väggen finns en säng fäst i väggen. Ovanför den sitter en lampa, även den fästad i väggen. I den bakre väggen finns ett handfat fastsatt. På en liten hylla ovanför handfatet står ett glas med en tandborste i och bredvid står det en liten parfymflaska innehållande en herrparfym vid namn "eau de Jabaque".

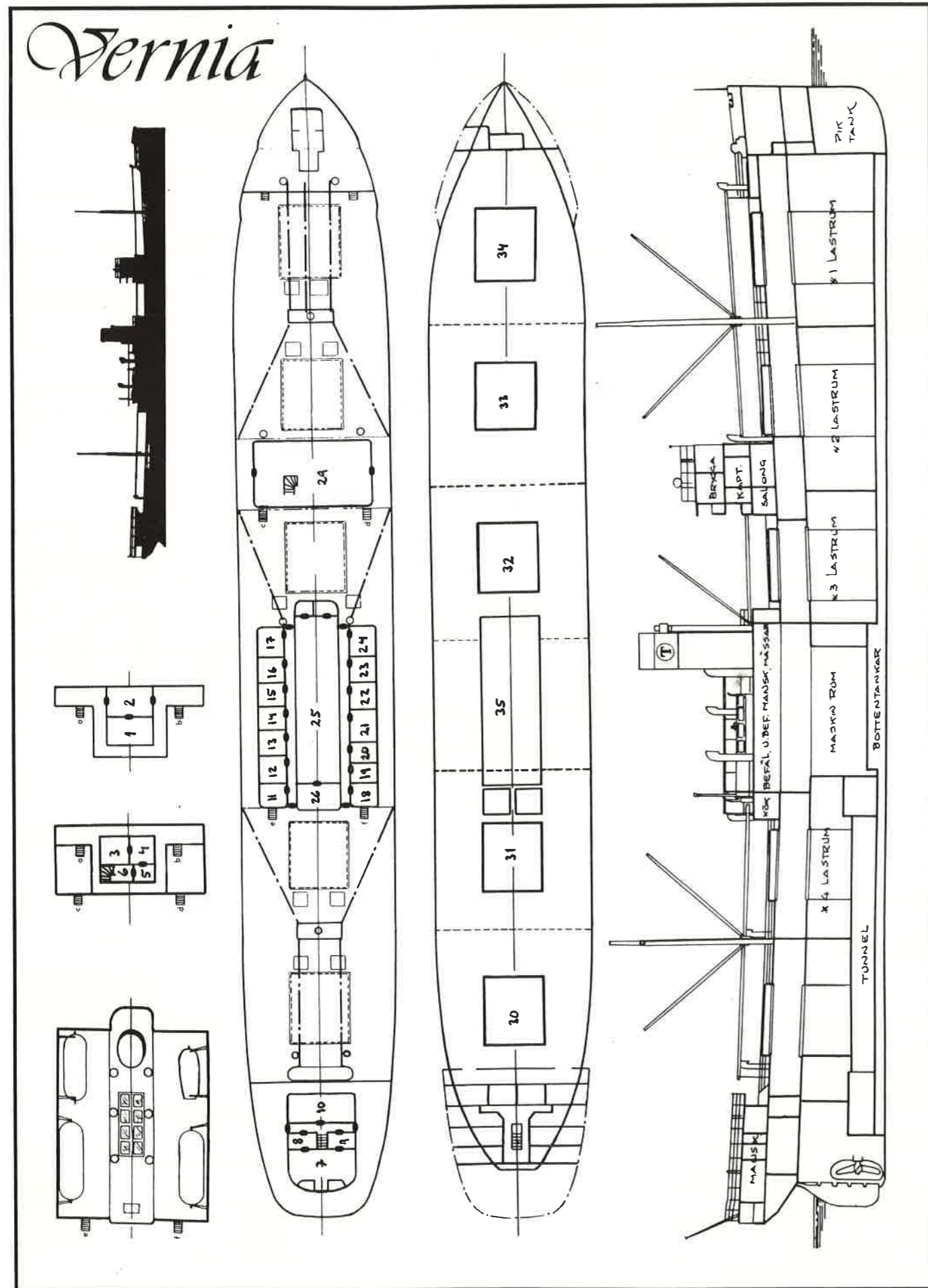
Det finns ett litet nattduksbord bredvid sängen. Det innehåller trettio pund och trehundra Nigerianska pfenniches (ca tio pund). Under sängen finns en stor väska innehållande kläder. Det finns inget övrigt av intresse i denna hytt.

### 12) Passagerarhytt 2

Denna hytt är identisk med hytt 1. På den lilla hyllan ovanför handfatet står ingenting. Under sängen finns det en brun resväska innehållande manskläder och ett ritbord med tillhörande ritmateriel. Det finns inget övrigt av intresse i denna hytt.

### 13) Passagerarhytt 3

Denna hytt är identisk med hytt 1. Paret som bor i detta rum sover i samma säng. Under sängen ligger två mindre resväskor innehållande dam och herrkläder och målarmaterial. På den lilla hyllan ovanför handfatet står ett glas med två tandborstar i. Det finns inget övrigt av intresse i denna hytt.



**14) Passagerarhytt 4**

Denna hytt är identisk med hytt 1. Under sängen finns en liten, vit resväska med vackra kvinnokläder. Där finns även en (för 1920-talet) liten och duglig kamera. På den lilla hyllan ovanför handfatet finns det ett litet glas med en tandborste i. Det finns inget övrigt av intresse i detta rummet.

**15) Passagerarhytt 5**

Denna hytt är identisk med hytt 1. Under sängen finns en liten resväska innehållande 8500£, herrkläder, skrivmateriel och det finns en bok med namnet *Slättens ensamhet*, författad av C. McGoughrey. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

**16) Passagerarhytt 6**

Denna hytt är identisk med hytt 1. Mitt i rummet står en stor koffert innehållande massor av herrkläder och en elefantstudsare med tillhörande ammunition (42 patroner). På den lilla hyllan ovanför handfatet står ett litet glas med en tandborste i. Det finns en liten låda av skinn längst ner i kofferten innehållande trehundra pund. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

**17) Passagerarhytt 7**

Denna hytt är identisk med hytt 1. Under sängen finns en liten resväska innehållande kläder och en stilet och en liten pistol (22"automatic). Det finns inget övrigt av intresse i denna hytt.

**18) Passagerarhytt 8**

Denna hytt är en spegelvänd version av hytt 1. Under sängen finns två väskor innehållande herrkläder och en revolver 22"automatic i vardera väskan. Det är anmärkningsvärt mycket finare kläder i den ena väskan. Det finns inget övrigt av intresse i detta rummet.

**19) Passagerarhytt 9**

Detta rum är ett tvåbäddsrum med sängarna infästade i babords respektive styrbords vägg. Det finns ett litet handfat i den främre väggen. Ovanför det sitter en liten hylla på väggen. På den står ett litet glas som är tomt. Det finns inget övrigt av intresse i denna hytt.

**20) Passagerarhytt 10**

Denna hytt är identisk med hytt 9.

**21) Passagerarhytt 11**

Denna hytt är identisk med hytt 9.

**22) Passagerarhytt 12**

Denna hytt är identisk med hytt 9.

**23-24) Manskaps kojor**

I var och en av dessa hytter finns två smala tvåvåningssängar. Det finns även ett litet handfat i varje hytt. Under varje våningssäng ligger det tre kistor. Detta är sjömännens kistor med deras privata tillhörigheter och andra saker en sjöman kan tänkas använda (t.ex. sybehör, kläder och en kniv m.m.). Det finns inget övrigt av intresse i dessa hytter.

**25) Mäss**

I detta avlånga rum finns 12 bord. Det är inrett med träpaneler, men en stor del av dom är fukt skadade. Besättningen äter alltid före passagerarna och dom äter dessutom i skift. Matsedeln är bestämd och maten är medelmåttig. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

**26) Kök**

Här förvaras all mat, all dricka och allehanda matredskap. Här finns spisar och bänkar och ett litet bord med tre stolar runt om. Här sitter kökspersonalen och spelar kort på kvällarna. Här finns även en hel del sprit av alla de sorter. Här finns inget övrigt av intresse.

**27) Damtoalett**

Här finns ett handfat och en toalettstol.

**28) Herrotoalett**

Här finns ett handfat och en toalettstol.

**29) Salong**

Väggarna i detta rum är inredda med träpanel och är behängda med tavlor. Det står runda bord av mahogny lite varstans i rummet och runt dom står det stolar beklädda med skinn. Nästan mitt i rummet står en trappkonstruktion som kommer ner från taket. Den leder till kaptenshytterna (rum 3-6). Det finns inget övrigt av intresse i detta rummet.

**30-34) Lastrum**

Alla lastrum är fulla med kakaoväxter och bomull förpackade i säckar av säckväv.

Det finns inget särskilt av intresse i dessa lastrum utom i 34. Där finns gömt under de översta säckarna ett halvklot. Den ger ifrån sig ett grönaktigt sken som kan ses tydligt mellan säckarna. Så fort SF kommer in i detta rummet kommer de att höra en sång som låter som en uråldrig manskör. Ljudet kommer att bli starkare och starkare ju närmare de kommer halvklotet. Om någon av SF tar i halvklotet kommer han att känna en brännande smärta i hela armen och kommer att tvingas att släppa klotet. Han tar ingen skada av det, därför att smärtan är

rent illusioniskt och så fort spelarfigurerna inser detta kommer dom att kunna ta i halvklotet utan att känna smärta. Klotet har placerats där av Christoffer Patterson som under hypnos av Marco Gonzales gjort en resa i drömmen till *the Dreamlands*.

Halvklotet kommer att hämtas av en indian när båten kommer fram. Om SF inte upptäcker halvklotet under resan så kommer det att göra alla passagerare till "zombies" efter en tid. För att motstå detta måste man slå 1t20 under sin POW. Spelledaren skall slå för spelarfigurerna. Låt minst en av SF vara normal. Detta slag skall göras en gång per dag efter den fjärde dagen. Halvklotet är en relik som användes av hyperboreernas präster för att få kontroll över de sina. Det finns inget övrigt av intresse i detta rum.

**Händelsernas förlopp.**

**Dag 1**

Alla går ombord på båten och får sitt bagage inburet i sina hytter. Alla informeras om att maten kommer att serveras kl. 20.00 varje kväll. Frukost serveras kl. 10.00 varje morgon och lunch serveras kl. 14.00 varje dag. Idag serveras köttpaj och färska grönsaker i mässen. Salongen är öppen från 20.00 - 02.00 varje kväll. Inget övrigt.

**Dag 2**

Inget särskilt. Vind tilltar i styrka: 7m/s. Inget övrigt.

**Dag 3**

Marco Gonzales bjuder Christoffer Patterson till sin hytt. Om någon av SF lyssnar på dom eller råkar befinna sig i närheten (10% chans att man råkar) så kommer spelarfigurerna att veta om detta.

Marco Gonzales kommer att hypnotisera Christoffer klockan 01.00 och då kommer det att höras ett kort stönande ifrån deras hytt som lätt kan höras om man befinner sig i närheten av hytten. Christoffer kommer i sitt undermedvetna komma ihåg hur man tar sig till *the Dreamlands* och kommer därefter att ta sig dit och hämta ett grönskimmrande halvklot. Därefter kommer Marco att ta det ifrån honom och placera det i lastrum 4 (rum nr. 34) under dom översta säckarna. När Marco har gjort detta kommer han att få Christoffer att glömma allt han har varit med om och detta kan endast kommas ihåg genom hypnos. Inget övrigt.

## Dag 4

Alla passagerare ombord skall slå under sin POW på 1t20. De som inte lyckas kommer att vara som i hypnos tills båten kommer fram (eller tills halvklotet tas ur deras direkta närhet). Vinden tilltar i styrka: 10m/s. Maria Whittaker blir sjösjuk under middagen. Hon hänger över relingen resten av kvällen. Inget övrigt.

## Dag 5

Alla passagerare skall slå under sin POW på 1t20 eller falla i hypnos. Vind tilltar i styrka: 12m/s. Om SF sätter sig i närheten av bröderna Gonzales under dagen (25% chans) då kommer dom att höra om deras plan att själva använda halvklotet mot mästarens order, för att sedan ta makten på jorden. Detta skall ske på "något" sätt om tre dagar. Inget övrigt.

## Dag 6

Alla passagerare skall slå under sin POW på 1t20 eller falla i hypnos. Detta skall ske varje dag till det att halvklotet som påverkar SF har tagits bort ur deras direkta närhet. Inget övrigt.

## Dag 7

Se dag 6. Vinden tilltar mycket i styrka: 16m/s. Alla måste slå under sin CON på 1t20 eller bli sjösjuka. Detta gäller varje dag vinden är över 15m/s.

En av SF drömmer att han eller han ser en hemsk staty föreställande en djävulsfigur eller liknande stå vid sin säng. Den skimrar grön. Plötsligt talar den till spelarfiguren och säger följande ord: eidotgnio gliaerauoynehtesuaacebrehtrufynaogtnod Därefter ramlar den över SF. Då vaknar spelarfiguren med ett fasansfullt skrik och sätter sig upp i sängen. Ordet som statyetten sade kommer att vara skrivna på SF vägg när denne skall gå och lägga sig samma kväll.

Om man läser ordet baklänges kommer man att få fram meningen: *Dont go any further because then you are all going to die.* Inget övrigt.

## Dag 8

Vinden avtar: 10m/s. När SF sitter till bords i mässen kommer dom att märka att tre personer fattas (utöver de vanliga insjuknade vilka dom kommer att känna till).

Dessa är de tre bröderna Gonzales. Kl 20.23 kommer dörren till mässen att sparkas upp och de tre bröderna kommer inrusande med varsin pistol. De skriker till alla att lägga sig på golvet med händerna

på ryggen. En av dem, Marco, håller ett grönskimmrande halvklot i handen. Han håller upp det över sitt huvud och säger med en lätt nervös ton på stämbanden:

*Detta är stenen som är orsaken till alla insjuknanden ombord. Denna sten är källan till den gudomliga makten över ting. Ni skall alla bli mina slavar och Tlalocs trogna tjänare. Det finns inte någon återvändo nu när stenen har kommit tillrätta igen efter alla dessa år.*

Plötsligt svänger den trasiga dörren upp och alla dom som insjuknat i djup hypnos kommer inmarcherande på led. Dom ställer sig bakom sin ledare med halvklotet. Plötsligt reser sig Dorian Walker upp och gormar:

*Era satans tölpar, ni skall inte komma här och tro att ni kan förolämpa en Walker utan ett upprätelsekrav, attans glop. En duell, man mot man, det är det enda vet-tiga. Kom an bara.*

Plötsligt ropar Marco Gonzales:

*Tyst, ni skall nu bli dom första utomstående i modern tid som får bevittna vad som händer om man trotsar Tlaloc.*

Plötsligt skjuter en grön stråle långsamt ut från halvklotet. Den rör sig sakta mot Dorian Walker som inte rör en min förrän den har kommit en halv meter ifrån honom. Då börjar han svettas och ryggarna sakta bakåt. Plötsligt backar han in i ett bord och stannar. Inom bråkdelen av en sekund har strålen tagit fart och träffat honom rakt i magen. Han skriker av smärta och lägger sig ner på golvet. Plötsligt hörs ett gnisslande ljud och Dorian utstöter ett döds skri. Han börjar svälla i skelettet och revbenen skär igenom huden. En grönsvart illaluktande massa rinner ut ur hans inre och det ryker ur den fasansfulla sörjan, en blandning mellan inälvor och slem.

Plötsligt rör sig något ur det som var Dorian Walker. Något svart, glansigt och litet flyger med en rasande fart ut ur Dorian Walkers "mage". Det flyger rakt in i taket och krossas av sin egen styrka. Resterna av den oerhört motbjudande varelsen sprids över hela rummet, på väggar, i ansikten och på borden. Varelens huvud faller ner på golvet och rullar fram till Marcos fötter. Han böjer sig ner, plockar upp det och för det till munnen och tar ett stort bett ur det. Sörjan rinner ner i ansiktet och ner på hans nu aningen onaturligt uppsvällda mage. Det är dödyst i rummet. Ingen rör sig, folk andas knappt.

Om SF lyckas övermannas Marco och får honom att släppa halvklotet så kommer hans makt att upphöra. Om de inte lyckas med detta så kommer dom att dö en lika kvalfull död som Dorian Walker. Inget övrigt.

## Dag 9

Vinden tilltar: 13m/s. Inget övrigt.

## Dag 10

Vinden tilltar: 17m/s. Båten kommer fram till destinationsort och lägger till, det dåliga vädret till trots. Det blåser, regnar och åskar med jämna mellanrum.

När båten har kommit fram till kajen och lagt ut en landgång kommer den första som går ombord att vara en ensam indian iklädd en sombrero och en poncho. Han kommer att gå ner i lastrum 4 och hämta halvklotet om inte Marco Gonzales mot order har använt den (detta kommer han ju att göra ändå, men SF kan ju lyckas stoppa honom utan att upptäcka var stenen finns). Han kommer att ha med sig den i en liten säck som han hade under ponchon. Detta kan märkas om någon av SF lyckas klara under sin IDEA på 1t100.

## Övriga kommentarer

Angående vissa riktningar i båten. Jag har inte alltid använt dom korrekta orden för fartygets sidor. Här kommer dock en liten ordlista:  
 styrbord = höger sida  
 babord = vänster sida  
 för = fram  
 akter = bak  
 reling = Staket på däckets kant som hindrar folk att falla i havet; båtens kant.  
 däck = båtens yttergolvet

Avsnittet händelsernas förlopp är endast en vägledning åt spelledaren. Det är tänkt som ett schema över vad som händer om SF inte inverkar på äventyret. Det är fritt fram att ändra på denna efter behov, dock ej några ändringar som påverkar själva plotten. Tänk på att improvisation är en mycket viktig del i Call of Cthulhu.

Nästa och sista del i denna kampanj kommer att publiceras i nästa nummer av Legend.



## Britannia

**Typ:** Konflikt och lite diplomati i Storbritannien under dess stormiga öden under första årtusendet e.kr.

**Skala:** Karta över Storbritannien som är uppdelad i 36 provinser. Enheterna representerar en stor grupp befolkning eller en mäktig ledare. Största stammen kan ha upp till 20 grupper.

**Komplexitet (L=1, H=5):** 2

**Spelbarhet (L=1, H=5):** 4

**Speltid:** Varierar beroende på om man är tre, fyra eller fem spelare och om man spelar en kort spelvariant på tre spelare. För fyra spelare tar det fyra till sex timmar att spela ett parti.

**Tillverkare:** The Avalon Hill Game Company, men det har funnits en första version av ett numera ej existerande bolag.

**Utgett:** 1987

**Pris:** 275:-

*Vi öppnar den snygga lådan som spelet ligger i.*

I lådan finner vi en godkänd spelplan som vi vecklar upp mellan oss. Vi letar upp regelhäftet och börjar läsa.

Efter regelgenomläsning slår vi fram vilken färg var och en av oss fyra vi skall spela (Det är endast om man är fyra spelare som var och en har egna färger på sina stammar).

## Uppställning

Fem stammar ställer ut sina pjäser i Storbritannien från början och varje bricka ockuperar en provins.

*-Tre ynkliga caledonier (gröna) ställer upp längst upp i norra Skottland.*

*-Sex picter (blåa) ställer till övervägande del upp i Skottland söder om caledonierna.*

*-Nio briganter (röda) ställer upp i norra England.*

*-Tio belgare (blåa) ställer upp i södra England*

*-Nio welshare (gröna) ställer upp i Welsh och i delar av västra England.*

Söder om England i engelska kanalen ställer en imponerande mängd romare upp, de är närmare bestämt femton till antalet och man skall betänka att en romersk grupp är jämbördig med tre av någon annan nation.

## Invasionerna kan börja

Vi ser också att romaren börjar omgången och till råga på allt med en dubbelomgång. Blå spelare börjar fundera på om han över huvud taget kommer att få flytta sina belgare.

På varje stam finns det ett kort där det står hur man får segerpoäng och där finner man att de flesta får poäng (alla utom caledonien) för att eliminera romare. Romaren får poäng för att lägga under sig så många provinser som möjligt. Detta verkar leda till en hel del konflikter. Man får även poäng för att hålla vissa provinser vid slutet av speciella omgångar och de flesta får dessa i omgång 4, 7, 10, 13 och slutet. Flertal stammar får poäng för samma området och även detta verkar leda till konflikt.

## Första omgången

## År 43-110

Romaren sveper över England och intar tretton provinser. Ett par belgare har överlevt och retirerat in i träsket i Lindsey. Welsharen har motats in i Welsh och blivit slagen i Devon. Briganterna har fått kännning på romarens styrka. De romerska förlusterna uppgår till två legioner. Romaren som enda stam har den otrevliga sysselsättningen att bygga upp befästningar var han än passerar.

Efter romarens tur är det belgarens tur att flytta. Belgaren väljer att stå still och vänta tills romaren anfaller in i träsket.

Efter belgarens tur är det welsharen. Welsharen får en extra arme och denna låter han anfalla den ensamma befästningen i Hwicce. Striden slutar med att fästningen och armen förintas varandra.

Efter welsharen är det briganterna och han växer i styrka, men de flesta romerska armeerna är bredvid de brigantiska provinserna. Briganterna avvaktar.

Picterna avvaktar och väntar tills han blir starkare.

Caledonierna avvaktar.

## Andra omgången

## År 110-185

Romarna marscherar vidare mot norr. Welsharna hugger romaren i sidan. Briganterna drar sig undan från romaren. Picterna attackerar caledonierna, men misslyckas. Caledonierna avvaktar.

## Senare

Spelet varar under 16 omgångar och maktbalansen svänger ofta och kraftigt. Här följer några exempel vad som händer under några omgångar:

**Omgång 4:** Romaren försvarar sina kvarvarande fort. Mindre grupper av irländare, skottar, jutar, saxare och anglare härjar.

**Omgång 6:** Romarna har lämnat England och ett kraftigt maktvakuum har uppstått. Flera av de olika stammarna kommer över haven, men mest märks saxarna som gör en stor invasion ledd av sin kung Hengist. Saxarna blir mäktigast, men anglarna tar upp kampen.

**Omgång 7:** Kung Artur och hans riddare är ute och jagar saxare. Skottarna försöker erövra Skottland under ledning av deras konung Fergus. Anglarna gör storoffensiv och detta slutar med att saxare och anglare är lika starka, men ett litet övertag för saxaren.

**Omgång 11:** Nordmän kommer från norr och danskar härjar utefter östkusten.

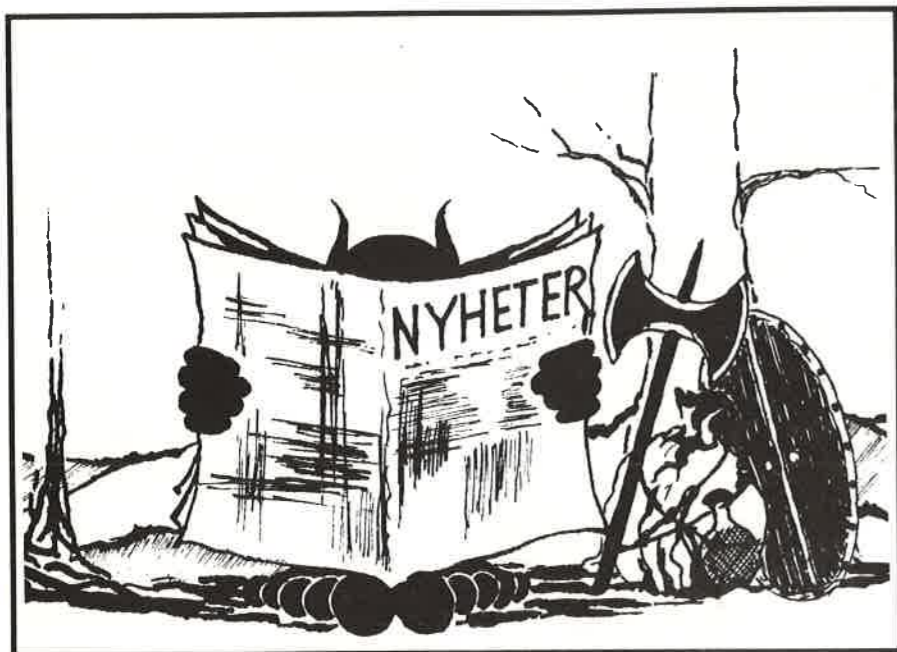
**Omgång 13:** Stora strider mellan saxare, anglare, danskar, nordmän och dublinerer.

**Omgång 16:** Slutstriden. Skall norr-männen eller saxare eller normanderna utropas till härskare över England. I Welsh brukar welsharen har överlevt, men irländare och flera andra stammar är intresserade av Welsh. I Skottland har främst picterna och skottarna slagits, men caledonier, nordmän och andra vill även ha sin bit.

## SLUTORD

Spelet är ganska lätt och det är inte några större problem att lära sig det. Antalet spelare är från tre till fem. Spelet är bra.





Jaha, och vad nytt kan det väl finnas i detta höstrusk.

Jo, TSR pumpar ut produkter i oförminskad takt. En av de senaste är S1-4 **Realms of Horror**, den senaste skapelsen i deras serie av tjocka nyutgåvor av gamla godingar. Den här innehåller äventyr av Gary Gygax och Lawrence Shick som inte gått att få tag på under en längre tid, bland annat **Tomb of Horrors**. Dessutom har det anlänt IM3 **The Best of Intentions** till D&D **Immortal Set** som verkar vara något att terrorisera sina spelare med om de nu har nått så högt. Och har de nu inte det så kan man kanske fresta dem med en tripp till de Glantriska prinsdömena med GAZ3 **The Principalities of Glantri**, magikernas förlovade land.

Till **Marvel**-serien **Future in Flames** har tredje delen MX3 **Reap the Whirlwind** kommit, och direkt ur **Gamma World** kommer **Gamma Raiders**, **Game of Creatures and Chaos**. Dessutom har en ny spelbok i AD&D-serien anlänt, **Trail Sinister**.

Vilken dag som helst anländer dessutom Oktober-nyheterna. **DRAGONLANCE Adventures**, en AD&D-regelbok för de spelare som gärna vill låta sina spelare utforska Krynn på egen hand. FR1 **Waterdeep and the North**, en regionalmodul till **Forgotten Realms**, N5 **Under Illefarn** ett låggradigt AD&D-äventyr, CM9 **Leg-**

**acy of Blood**, ett äventyr till D&D **Companion Set** och AC10 **Bestiary of Giants and Dragons**, en massa små godbitar (åtminstone för spelledaren) med jättar och/eller drakar som huvudpersoner. TSAC1 **The Armory** till **Top Secret/S.I.** som är en katalog full av vapen, fordon och annan utrustning för den seriöse ORION-agenten, och dessutom TS1 **Operation Starfire**, det första äventyret till TS skrivet av ingen mindre än Tracy Hickman.

På tal om kändisar, så har det börjat dyka upp en hel del kända namn på TSR-produkterna. Namn som man känner igen från andra företag än TSR, Aaron Allston, Scott Haring, Steve Perrin, m.fl. TSR har tydligen gått runt med häven och fångat personal.

Ännu mera kändis-snack: Harold "Wisconsin" Johnson från TSR kommer att besöka Borås Spelkonvent som går av stapeln under Allhelgonahelgen. Verkligen något för autografjägare. Harold Johnson är en mångårig D&D/AD&D-celibritet. Han kommer bl.a att tala om planerna på AD&D, 2nd edition som beräknas komma ut under 1989.

Åter till nyheterna. Från **Avalon Hill** kommer **Glorantha Bestiary** som är ett **RuneQuest**-tillbehör fyllt av varelser från den mest berömda av alla RQ-världar – Glorantha.

GDW bjuder oss på **Aurore Sourcebook** och **Star Cruiser** till **Traveller: 2300** samt **Soviet Vehicle Guide** och **Kings Ransom** till **Twilight: 2000**.

Från **Iron Crown Enterprises** till **MERP/Rolemaster** har det anlänt **Ents of Fangorn** och förväntas snart komma **Dunland and the Southern Misty Mountain** och **Weathertop, the Tower of Wind**. Dessutom kommer till **Spacemaster** ett nytt äventyr **The Cygnus Conspiracy**.

**Steve Jackson Games** har inte varit helt överksamma på sistone. **AADA Road Atlas Volym 2**, **The West Coast** har i varje fall dykt upp. Däremot har man inte sett röken av några nya **GURPS**-regler. **SJG** hade utlovat tre stycken, **GURPS Horseclans**, **GURPS Humanx Commonwealth** och **GURPS Space**, till September, men icke.

Mer utebliven rök är **Heroquest** från **Chaosium** som Sandy Petersen lovade på Games Day förra året skulle komma ut senast till GenCon i Augusti. Högljudda skrattsalvor åtföljde detta löfte, men han försäkrade att "Den här gången är det alldeles säkert." Tydligt var det inte det den här gången heller.

Däremot bjuder **Chaosium** oss på **Cthulhu Now** – en regelbok för dem som vill njuta av galna kultanhängare och tentakelprydda fador i vårt årtionde som omväxling. Den presenteras i det nya mjuka bokformat som även **Dreamlands**, **Masks of Nyarlathotep** och **Cthulhu by Gaslight** kommer att komma ut i framtidens årsskiftet.

Till sist, men absolut inte minst, måste jag nämna det trevliga **Wettcon III** som avhölls i Gränna i slutet av September. Mycket trevligt, men mer om det på annan plats i tidningen.

Tja, det var väl det hela för den här gången. Nu skall jag göra mig i ordning för spelkonventet i Borås. Vi ses där.

Mikael Börjesson

