TITAN GAMES

We play by the rules

VÄGEN TILL ÄVENTYRET!

Sveriges största specialbutik för konflikt- och rollspel

Besöksadress	Telefon	Postadress
Gibraltargatan 22	031-81 12 15	Box 19040 400 12 GÖTEBORG

Rollspelstidningen

Legend

Nr 3

Februari 1987

Ca pris 25 kr

PROLOG

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

Denna tidning är främst till för dig som spelar D&D, men tidningen innehåller även annat smått och gott och i detta numret är det spelrecensioner, nyheter och en hel del annat typ D&D äventyr och D&D tillbehör.

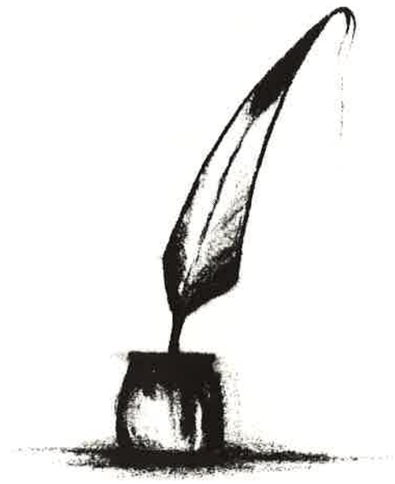
Om du har problem med regler eller dylikt så kan du skicka in frågorna till Mikael Palo.

Detta numret har samma textutformning som nummer två.

Det blev en miss på kartorna i förra numret och anledningen var att de inte gick att göra med blyerts, men nu skall de vara bra.

Vi tar gärna emot inskickat materiel till tidningen och införda bidrag belönas med minst ett gratis exemplar av tidningen, så skicka med namn och adress. Bidragen kan vara allt mellan artiklar och teckningar.

MP



INNEHÅLL

Prolog.....3
D&D-äventyr.....4
Vättar.....15
Staden Ralim.....16
Ädelstenar.....22
Recensioner.....24
Annonser.....24
Frågor och svar.....25
Gotchon XI.....26
Nyheter.....30

En hel-årsprenumeration på LEGEND kostar 140 kr för sex nummer och då ingår även porto. För att prenumerera så skickar du in pengarna på postgirokontot 660429-4857 och glöm inte att fylla i på talongen utdelningsadress och vilket nummer prenumerationen börjar med.

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

Materiel, frågor och övrigt skickas till Mikael Palo.

Ansvarig utgivare

Mikael Palo
Brunnehagen 28
417 47 Göteborg

Medhjälpare till detta nummer:

Mikael Börjesson
Håkan Carlström
Klas Gustafsson
Peter Hedlund
Robert Nicklasson
Nils-Gunnar Nilsson

D&D

DUNGEONS & DRAGONS

Äventyr för D&D Basregler

Skatten

BAKGRUND

Draggolar Lorad är överstepräst i en drakdyrkande kult i staden Felandra.

Människa, Draggolar: PK -1; P7; lp 37; F 27m (9m); AA 1 Krigshammare; S 1t6+1; RS P7; SM 10; LÅ Ne; TIPKO 16; EP 850.
Formler:
Första graden: *Upptäcka magi, Ljus, Motstå kyla*
Andra graden: *Välsignelse, Hejda person*
Tredje graden: *Häva förbannelse*, Slagkraft**
Krigshammare +1, Plåtbrynja +3 och sköld.

* Om du ej vet hur de mer höggradiga formlerna fungerar, så använd dem inte.

Draggolar är 63 år gammal och de senaste tio åren har han ägnat sig åt att bygga upp sin kult.

Kulten har inte så många anhängare, men de som finns är rika och innehar maktpositioner. Kulten strävar efter makt och rikedomar.

Gogdral Lorad är son till Draggolar. Sonen är nu 19 år och det var 15 år sedan modern dog.

Människa, Gogdral: PK 1; P2; lp 9; F 27m (9m); AA 1 Krigshammare; S 1t6+1; RS P2; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 25.
Formler:
Första graden: *Ljus*
Krigshammare +1, plåtbrynja +1, sköld, trollstav, elixir, tre pilar +1, en dolk +1 och en säck med 300 guldpengar.

Trollstaven. Staven läker 1t6+1 livspoäng om den läggs mot någon skadad. Staven har för tillfället nio sådana laddningar och återfår en varje vecka, men max tio laddningar kan lagras. Om den sista laddningen används så återkommer det inte några nya. Staven uppväcker även döda på liknande sätt, men det finns bara tre sådarna laddningar och de återkommer bara med en laddning per år. Maximalt kan det lagras fyra uppväckningsladdningar och även där gäller att använder man den sista så återkommer inte laddningarna.

Elixir. Elixiret är i en endeciliters glasflaska. Flaskan innehåller vätska för två klunkar och varje klunk gör att dricka-ren blir osynlig under fem minuter. När man har druckit detta så kan man slåss osynligt och motståndaren kan först efter en runda slå tillbaka eftersom ljud och skuggor uppfattas, men med -4 på träffslaget.

Fästningen Tentack som ligger vid Glittrande floden, byggdes för 25 år sedan av pälsjägare. Pälsjägarna behövde en skyddad mötes- och lagerplats.

För fem år sedan anfölls och intogs befästningen av en stor stam vättar ledda av vättekungen Aglar.

Draggolar intresserade sig för fästningen för ett år sedan. Draggolar skickade iväg Narra Gedwa med ett stort gäng legosoldater och dessa intog befästningen efter det att ett flertal vättar däribland Aglar hade dödats.

Anledningen till Draggolars intresse över befästningen Tentack var att den kontrollerade floden som på den senaste tiden blivit väl trafikerad utav handelstrafik. En annan orsak var att det fanns rika byar öster om befästningen. Skogsbyarna bestod oftast av alvbyar.

Narra med sina legosoldater tog ut tull på flodtrafiken och plundrade de närliggande områderna på sina rikedomar. Inkomsterna var rika och Draggolars del skickades konstant varannan vecka.

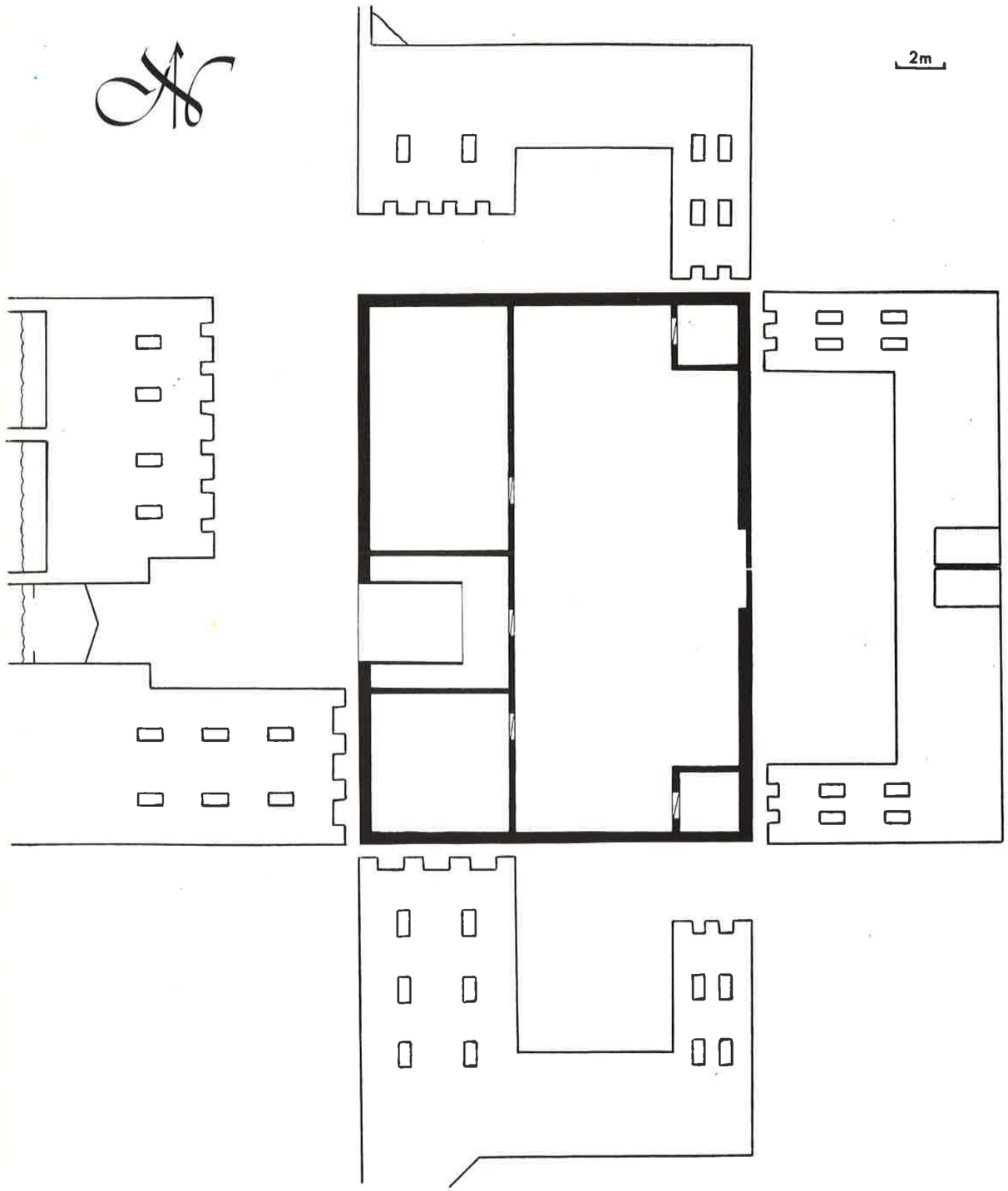
För tre veckor sedan anföll en stor grupp alver befästningen. Narra och ett flertal legosoldater dödades i början av det överraskande anfallet. De kvarvarande legosoldaterna flydde. Efter det att alverna hade sett till att deras plågoandar hade dödas, flytt eller blivit fångar, så tog de med sig det de hittade i befästningen tillbaka hem till deras byar och befästningen lämnades tom.

Iraz Drema som var Narras högra hand undkom alvernas anfall. Iraz som funnit en silveråder i väggen till sitt rum var väldigt intresserad av att utvinna denna. Han övertygade tre legosoldater att återvända till befästningen eftersom alverna gett sig iväg. De skulle utvinna silvret och chansen fanns att Draggolar skulle återupprätta utposten och då kunde nog Iraz bli ledaren.

Vätten Kelina som var ute med Dogo märkte för två veckor sedan att deras gamla befästning var tom och övergiven (hon upptäckte aldrig Iraz och hans legosoldater som nu var två efter ett ras i grottan). Kelina berättade detta för Aglars son Baggla som var den nya vättekonungen. Baggla bestämde att den numera lilla stammen skulle flytta in i befästningen igen.

Iraz och hans två legosoldater som märkte att det började strömma in vättar i befästningen bestämde sig för att hålla sig gömda i den nyutgrävda gruvgången. De grävde vidare i avvaktan på att Draggolar skulle komma med hjälp eller något annat skulle hända som kunde få vättarna att ge sig iväg.

Draggolar fick för tre dagar sedan reda på att Narra var död och de överlevande legosoldaterna hade flytt åt olika håll. Han fick även veta att Narra inte bar på sig någon av de sakerna han hade fått av Draggolar. Alverna hade nog inte heller fått tag i sakerna så de borde ligga kvar i det hemliga rummet, vaktat av grotesken.



INLEDNINGAR

Här är tre olika inledningar man kan använda:

UPPDRAGET

Draggolar tar kontakt med SF och ber dem följa med hans son Gogdral som hans soldater och livvakter. De skall bege sig till befästningen Tentack och tillbaka igen.

SF får bra betalt, men max 1500 guldpengar per man och max 150 guldpengar i förskott.

De skall bege sig iväg imorgon bitti och det är cirka elva mil på väg och 29 mil på vatten. De tar vägen till Osgion och därifrån åker de båt till Tentack.

Draggolar ger SF en sista hälsning när överrenskommelsen är klar. Händer det något med Gogdral så kan SF bara hoppas på att de redan är döda.

Gogdral är tystlåten under resan till befästningen Tentack och berättar inget för SF vad som skall göras i Tentack.

Om det uppkommer strider så hjälper Gogdral endast till om det är mycket krisartat. Om någon av SF blir sårad och ingen annan läker denne, så använder sig Gogdral av sin trollstav och läker om det är nödvändigt. Om någon SF dödas och Gogdral anser att denne är nödvändig, så används staven till att återuppväcka.

Först framme vid befästningen berättar Gogdral att han skall hämta lite saker som finns i källaren och därefter låter han en SF gå först.

Gogdral har aldrig varit i befästningen, men han har fått beskrivning av väggen där lönndörren till skatten finns. Gogdral kan öppna lönndörren, men han instruerar en SF istället hur denna öppnas. Innan denne instruerade SF får öppna lönndörren så lånar Godral ut sin krigshammare, dolken och de tre bågpilarna. Han säger att de här är för att användas mot väktaren.

När väktaren är nerkämpad så kommer Gogdral att plocka på sig skölden och armbandet, medan någon annan får bära drakstatyn åt honom.

Efter att ha funnit skatterna beger sig Gogdral med SF tillbaka till Felandra. Väl i Felandra så ger Draggolar bara en tredjedel av den belöning de hade kommit överrens om. Draggolar skyller på kostnader typ båt, användning av staven och att de inte alls hade kommit överens om ett högre penningbelopp.

STRIDEN

När SF tar in på ett värdshus i staden Felandra, så märker de att några riktiga råskinn står vid bardisken och häver i sig bägare efter bägare. Man lägger märke till att framför den störste ligger det en fylld säck och när bartendern vill ha betalt så stoppar den store ner handen i säcken och plockar upp en näve platinapengar och betalar bartendern med några mynt och låter resten falla klirrande tillbaka ner i säcken. Detta upprepas ett flertal gånger.

Efter ett tag så vill de druckna roa sig med SF och detta leder lätt till användande av vapen.

Människa, Tryngve: PK 7; T3; lp 10; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd; S 1t6+1; RS T3; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 35.
Kortsvärd och läderpansar.

Människa (?): PK 7; T1; lp 1t6; F 36m (12m); AA 1 Kortsvärd; S 1t6; RS T1; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 10.
Varje tjuv har kortsvärd och läderpansar.

Du som SL får bedöma hur många tjuvar det skall vara för att SF skall vinna efter en hård strid. Ge tjuvarna -2 på träffslagen för att de är druckna.

Om det utvecklar sig som väntat så kommer SF efter en kraftig förstörelse ha nedkämpat banditerna. Strax innan SF hinner ta myntsäcken så kommer bartendern att med ett armborst påpeka kostnaderna för oredan i värdshuset. Efter bartenderns påpekande tar han en penningsumma från säcken som bör gott och väl täcka hans utgifter. Efter detta får SF säcken, men innan de hinner lägga undan säcken så kommer Draggolar, Gogdral och tre livvakter till dessa.

Säcken innehöll från början 20 gånger antalet tjuvar platinapengar och lika många guldpengar ligger det på botten av myntsäcken.

Draggolar påpekar att SF har slagit ner hans lejda män och då är det inte mer än rätt att de utför deras uppdrag. Han påpekar att de redan har fått en hel del i förskott (menande på säcken), men de får ytterligare 200 guldpengar per man efter uppdraget.

Sedan är inledningen samma som ettan.

LEGOSOLDATERNA

SF träffar en av Narras legosoldater som lyckades fly undan alvernas anfall. Legosoldaten Kladniol berättar om Narras guldstaty, skölden och det vackra armbandet som alverna nog inte har funnit. Han berättar att alverna bör inte ha fått tag i sakerna eftersom de ligger bakom en mycket finurlig lönndörr och därbakom vaktas de av en fruktansvärd varelse.

Legosoldaten har inte sett varelsen och vet inte var lönndörren finns exakt. Kladniol ljuger gärna och berättar detaljerat hur varelsen ser ut och var lönndörren finns, om SF betalar honom för att berätta mer. Han gör åtminstone en riktig karta till Tentack och på ett ungefär hur där ser ut.

Kladniol berättar hur gärna han skulle vilja följa med, om det inte var för att han har att ta hand om ett blint barn. Legosoldaten ljuger om detta bara för att han hoppas SF skall ge honom mer pengar.

Se till att SF beger sig till befästningen Tentack och när de väl finner skatterna så låter du Gogdral med ett mycket starkt sällskap komma och ta skatten framför näsan på dem.

Ett sätt är att en magiker är med Gogdral och söver SF just när de skall ta sakerna i rummet. Gogdral lämnar SF där dom har fallit och beger sig genast tillbaka hem till Felandra med sakerna.

TILL TENTACK

Antingen kan du som SL låta resan till och från befästningen Tentack vara händelselös eller se nedan.

När SF färdas på vägen eller på floden, så kan du slå 1t6 *varje timma* på dagen och slår du en etta så händer det något. Under natten så slår du 1t6 *en gång* och även där händer det något om du slår en etta.

1t6 Möte under dagen

1-4 Handelsmän
5 Vandrare
6 Välj själv, men 25% chans Banditer.

1t4 Möte under natten

1-2 Banditer
3 Handelsmän eller vandrare
4 Välj själv

Om SF uppehåller sig i skogen vid Tentack, så kan du slå 1t12 varje timma på dagen och 1t20 varje timma på natten. I bägge fallen innebär en etta ett möte.

Dag Natt Möte (slå 1t100)

01-05 01-40 Vättar, 25% hemskevargar
06-30 41-42 Alver
31-40 43-44 Vandrare typ jägare
45-60 Jättefladermöss, 5% vampyr
41-45 61-62 Grizzlybjörn
46-60 63-70 Vildsvin
61-70 71-75 Jättebin
71-90 76-90 Vargar
91-00 91-00 Något annat, välj själv

INFORMATION

Sifferförklaringarna är uppställda så att först kommer det vad man ser, känner osv, sedan beskrivningar för SL och monsterbeskrivningar enligt nedan:

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

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

Minsta träffslag för träff = TIPKO-PK.

Bästa PK som kan träffas = TIPKO-träffslaget.

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

Anpassa alltid äventyret till äventyrarna.

BEFÄSTNINGEN

Befästningen är i huvudsak gjord utav råhuggen granit. Granitblocken är av storleksordningen 20x30x40 cm. Alla vågräta ytor (golv och tak) är gjorda av grova träplankor, utom källargolv som består av stampad jord.

I alla fönsteröppningar finns det ett enkelt korsgaller av järn. På insidan av öppningarna finns det enkla träluckor som man kan stänga till fönsteröppningarna med. Vättarna har luckorna stängda där de sover på dagen.

Alla stegar är av trä. De är bastanta och väl fastgjorda i väggarna.

VÄTTARNA

Vättarna bekymrar sig inte så mycket över vakthållning, men en av kungens livvakter (Dramra och Kelina) går ut på borggården och ser efter så att det inte har hänt något ovanligt. Intervallerna på denna inspektion varierar kraftigt, men det brukar vara 1t4 timmar mellan passen.

Vättarna sover på dagen, men på nätterna är de aktiva. Några går ut och jagar, ungarna leker och det är allmän rörelse i befästningen.

Händer det något ovanligt i eller i närheten av befästningen så underrättas kungen (Baggla) och saken kollas upp efter detta och åtgärdas om nödvändigt.

Om vättarna blir anfallna så försöker de samla ihop sig och gör därefter motanfall, men inser de att läget är hopplöst så flyr de.

ALVER

Det smyger ofta omkring alver utanför befästningen (minst en gång om dagen) Alverna kontrollerar så att det inte har kommit nya legosoldater som kan börja terrorisera dem igen.

VANDRANDE MONSTER

Det finns inte någon färdig tabell för vandrande monster, men du som SL kan på dagen slå 1t20 varje timma och en etta innebär möte. Du skall tänka på vättarnas vaktrunda också.

Exempel på vad som kan hända under dagen:

En pyssling är ute och tittar sig omkring. SF tyckte att något flög förbi. De såg en liten skugga och hörde lätta vingslag.

En alv vågar sig in i befästningen eftersom SF inte hade barrikaderat porten efter sig och det fanns färska fotspår av människor på marken. Alvens två vänner väntar utanför.

En vätte har problem att sova och går ut en sväng.

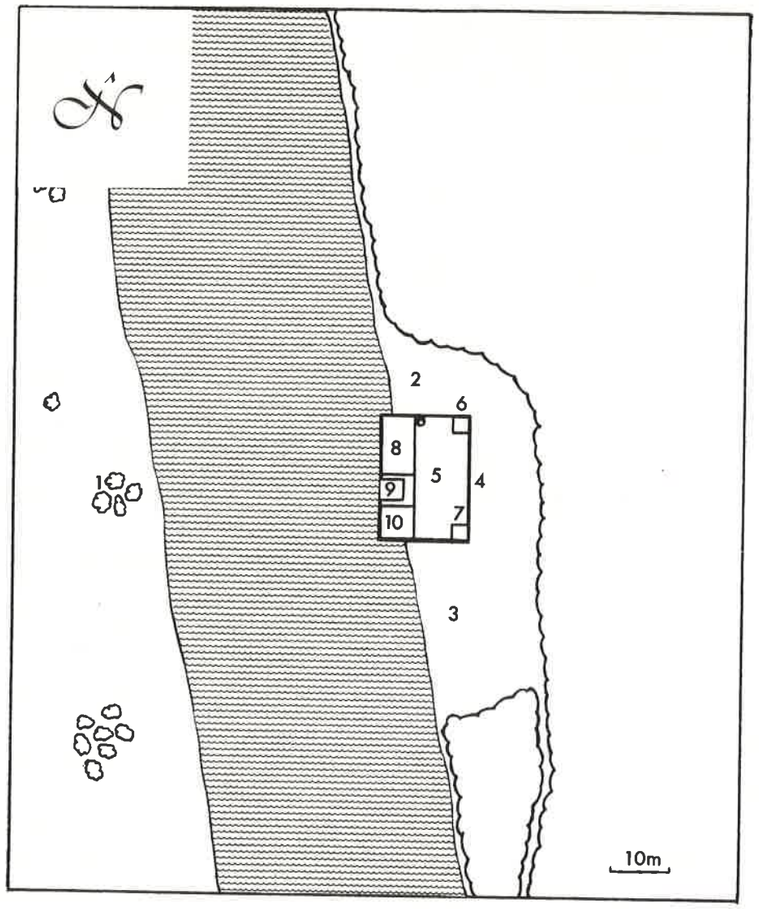
En hemskevarg hörde ljud utanför och gick ut för att titta efter.

Grizzlybjörnen lyckades slå sönder dörren till sitt fängelse och den stormar ut och är mycket arg.

På natten är det mer rörelse i befästningen och befinner sig SF på en plats vättar håller till på, så får du slå 1t6 var tionde minut och etta innebär möte. Är SF på en plats som vättarna inte brukar vara på, så slår du som om det vore dag.

HANDELSRESANDE

Det kommer handelsfartyg på floden. De kommer oregelbundet (slå 1t6-1 dagar och det är tiden mellan två fartyg). Fartygen håller sig så långt ifrån befästningen de kan och är tysta.



FÖRKLARINGAR

1) **Ett buskage**. Ett vanligt buskage.

Mitt bland buskarna finns utgången på den hemliga gång som leder från befästningen. Luckan är väl dold och innanför finns det ett hål med en stege som leder elva meter rakt ner i marken.

2) **Norra hamnstranden**. En öppen plats med sandstrand.

Förr drogs besökande båtar upp här.

3) **Södra hamnstranden**. En öppen plats med sandstrand.

Tio meter från stranden ligger det en människa som har typiska pälsjägarkläder på sig.

Pälsjägaren Nirmo kom gående mot befästningen igår kväll för att söka skydd. Nirmos kanot hade spruckit läck och sjunkit med de flesta av hans ägodelar. Nirmo räddade sig upp på flodstranden åtta kilometer söder om befästningen.

När han hade kommit till denna plats blev han anfallen av en vampyrjätte-fladdermus. Nirmo försökte fly ner i floden, men innan han kom dit föll han ner medvetslös av fladdermusens bett. Vampyren satte sig ner och tömde pälsjägaren på hans blod.

Vättarna som hade hört pälsjägarens skrik gick efter ett tag ut och kontrollerade vad ljudet hade kommit ifrån. Man fann pälsjägaren här efter det att fladdermusen hade gett sig iväg. Vättarna lämnade Nirmo efter att de tagit hans pengar.

Nirmo vaknar upp ikväll klockan tio som en gast.

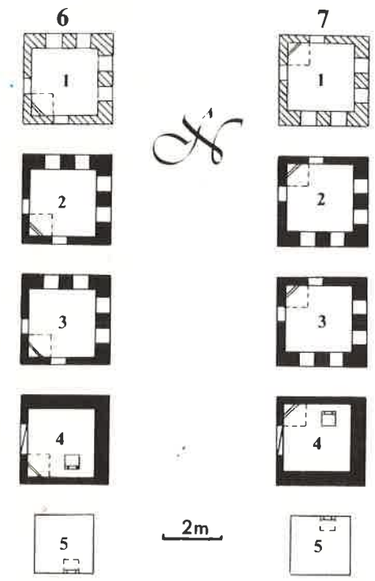
Gast, Nirmo: PK 6; LT 2; lp 9; F 27m (9m); AA 1 Bett & 2 Klös; S 1t3+ förlamning; RS K2; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 25; Vandöd, immun mot **sömn** och **förhäxningar.** En träff från en gast förlamar alla varelser av en reses storlek eller mindre, såvida denne inte lyckas med ett räddningsslag mot förlamning. Förlamningen varar i 2t4 drag. Alverna är immuna mot gastarnas förlamning.

4) **Porten**. Den är gjord utav järnek.

Porten är reglad med en bom på insidan. En tjuv kan öppna porten genom att sticka in ett smalt verktyg mellan porthalvorna och därefter lyfta upp bommen.

5) **Borggården**. Den är täckt med sand frånsett där trädet står med omgivning. Den tre meter höga eken står i nordvästra hörnet och runt trädet växer det blommor.

I sanden finns det ett flertal spår. De flesta spåren tillhör vättar och hemskevargar.



6) NORDÖSTRA TORNET

6:1) **Taket**. Öppen plats som är omgärdat av ett bröstvärn som är högst femton decimeter högt och lägst tio decimeter högt. I sydvästra hörnet finns det en stege som leder nedåt.

6:2) **Tredje våningen**. Det finns sex fönsteröppningar i rummet. Rummet är 2,5 meter högt och i sydvästra hörnet finns det en stege som leder nedåt och uppåt.

Rummet är torftigt inrett med en halmbädd, ett enkelt träbord och en stol. I rummet sitter det en äldre vätte som snider i ett trästycke med en kniv.

Vätte, Tra: PK 6; LT 1-1; lp 5; F 27m (9m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS NM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.
-1 på träffslaget i fullt dagsljus.
Dolk, nio vitguldspengar i en hoprullad tygbit, ett trähalsband föreställande en symbolisk måne.

Tra bor ensam här i tornet eftersom han tycker om att vara ensam och snida. Halmbäddens huvudkudde är ett litet träskrin som Tra har gjort själv. Skrinet innehåller ett brynjärn som han använder till att slipa dolken.

6:3) **Andra våningen**. Det finns sex fönsteröppningar i rummet. Rummet är 2,5 meter högt och i sydvästra hörnet finns det en stege som leder nedåt och uppåt.

Mitt i rummet på en trätunna står det en trästaty som är en meter lång. Statyn föreställer en hemskevarg.

Vätten Tra har gjort statyn. Hemskevargen är mycket välgjord och kan nog säljas för 100 guldpengar.

6:4) **Första våningen**. Det finns en dörr på västra väggen. Vid sydöstra hörnet finns det en trälucka i golvet som leder till källaren. I sydvästra hörnet finns det en stege som leder uppåt. Rummet är 2,5 meter högt.

6:5) **Källaren**. Vid sydöstra hörnet finns det en trälucka i taket och en stege som leder upp. Rummet är två meter högt.

7) SYDVÄSTRA TORNET

7:1) **Taket**. Öppen plats som är omgärdat av ett bröstvärn som är högst femton decimeter högt och lägst tio decimeter högt. I nordvästra hörnet finns det en stege som leder nedåt.

Mitt på golvet står det ett mycket litet träbord som är 25 centimeter hög och bredvid bordet står det två tillhörande stolar. Det finns en vagga som är tio centimeter lång. Ett flertal muggar som finns på golvet är fyllda med bär, frukter och några är fyllda med nektar.

Här bor en liten familj pysslingar som består av ett nyfött barn och dess två föräldrar.

Pyssling, Ternid & Zerina: PK 3; LT 1; lp 5,4; F 27m (9m), flygande 54m (18m); AA 1 Dolk; S 1t4; RS A1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 19.
De är osynliga såvida de inte vill bli sedda. Till skillnad från formeln **osynlighet** kan pysslingar anfalla och förbli osynliga och när de gör detta får de alltid **överraskning**. De kan inte bli anfallna i stridens första runda, men därefter kan man med hjälp av ljud och skuggor attackera dem med -4 på träffslaget. De kan flyga, men måste vila ett drag efter tre drags flygande för att kunna flyga igen.
De har en dolk var.

I en mugg ligger det en fin ädelsten. Ädelstenen är en ljusblå stjärnsafir och värd 500 guldpengar.

Familjen kom hit en dag efter alvernas anfall mot befästningen. Ternid och Zerina kommer att göra allt för att få iväg inkräktare.

7:2) **Tredje våningen**. Det finns sex fönsteröppningar i rummet. Rummet är 2,5 meter högt och i nordvästra hörnet finns det en stege som leder nedåt och uppåt.

7:3) **Andra våningen**. Det finns sex fönsteröppningar i rummet. Rummet är 2,5 meter högt och i nordvästra hörnet finns det en stege som leder nedåt och uppåt.

7:4) **Första våningen**. Det finns en dörr på västra väggen. Vid nordöstra hörnet finns det en trälucka i golvet och den leder till en källare. I nordvästra hörnet finns det en stege som leder uppåt. Rummet är 2,5 meter högt.

I rummet finns det en argsint grizzlybjörn.

Grizzlybjörn, Zinya: PK 8; LT 5; lp 20; F 36m (12m); AA 1 bett/ 2 ramar; S 1t8/1t4/1t4; RS K3; SM 10; LÅ Ne; TIPKO 15; EP 300.
Träffar den sitt offer med båda ramarna i samma runda, kramar björnen och åstadkommer 2t8 extra poäng skada.

Vättarna fångade björnen med nät för tre dagar sedan. Efter att vättarna lyckades släpa in björnen här så slet den sig.

Vättarna matar den lite då och då för att den skall kunna slåss för dem på det stora vättemötet som är om fyra veckor. De tror att björnen skall vinna mycket ära och pengar åt stammen.

7:5) **Källarvåningen**. Vid nordöstra hörnet finns det en trälucka i taket och en stege som leder upp. Rummet är två meter högt.

Rummet är fyllt med halvätna råttor och ett flertal utmärglade råttor som ser mycket hungriga ut.

Råtta, (9): PK 9; LT 1/4; lp 1 vardera; F 18m (6m); AA 1 Bett för hela flocken; S 1t6; RS VM; SM 5; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 1.
De är rädda och flyr från eld. Blir råttorna färre än fem så flyr automatiskt resten.

Råttorna hade förr levt gott på legosoldaternas förråd här, men när alverna kom så tog de med sig maten och stängde takluckan så att inte råttorna kom ut.

Råttorna kommer att attackera vad som helst.

8) **HUSET**

8:1) **Taket**. Öppen plats som är omgärdat av ett bröstvärn som är högst femton decimeter högt och lägst tio decimeter högt. I mitten vid östra muren finns det en stege som leder nedåt. I mitten vid södra muren finns det en två meter hög skorsten.

8:2) **Andra våningen**. Det finns tolv fönsteröppningar i rummet. Rummet är 2,5 meter högt och den är inrett som en bar.

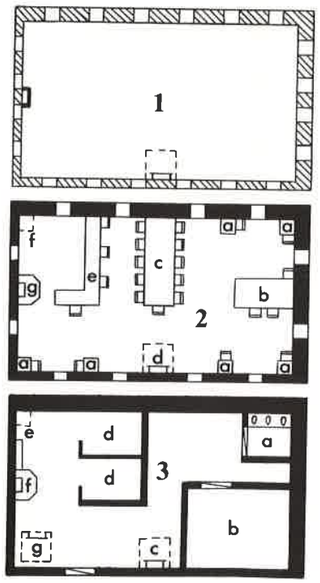
a) Litet träbord med tillhörande stol. På varje bord står det släckta oljelampor.

b) Bord med tre tillhörande stolar.

c) Bord med elva tillhörande stolar. Vättarna brukar hålla alla möten vid detta bord.

d) En stege som leder nedåt och uppåt.

8



e) Bardisk som det står fyra stolar bredvid. Innanför bardisken finns det en hylla där det står två vinkrus, tio små ölkaggar och elva små trämuggar.

f) Öppning i golvet och bredvid hänger det en enkel vinch med korg.

g) Ugn utav sten. Vid ugnen finns det en bakplåt, två grillspett, elva stora vedträn, en bit flinta, en järnbit och en hög med fnöske.

8:3) **Första våningen**. Våningen är 2,5 meter hög. Alla dörrar i våningen är öppna.

Dörrarna är öppna för att hemskevargarna skall kunna ströva fritt, även ut på borggården.

Hemskevarg, Dogo & Dime: PK 6; LT 4+1; lp 21,17; F 45m (15m); AA 1 Bett; S 2t4; RS K2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 15; EP 125.

Dogo är Kelinas hemskevarg och Dime är Dramras hemskevarg.

Hemskevarg, Tzarck & Glack: PK 7; LT 2+2; lp 10,8; F 45m (15m); AA 1 Bett; S 1t6; RS K1; SM 7; LÅ Ne; TIPKO 17; EP 25.

Tzarck och Glack är Dogos och Dimes halvvuxna barn.

a) Ett torrdass vars tre hål mynnar rakt ut i floden.

b) Ett gammalt sovrum vars inredning är sönderbiten och riven av hemskevargarna.

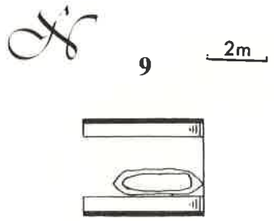
c) En stege som leder uppåt.

d) Förrådsrum som nu är tomma frånsett alla rester från hemskevargarnas måltider.

e) En öppning i taket.

f) En stenugn med en bänk vid sidan om. På bänken ligger det två bakplåtar, fyra grillspett, 32 vedbitar, en flintsten, en bit järn och en hög av fnöske.

g) En lucka i golvet. Om man öppnar den så finner man en stege som leder åtta meter rakt ner till underjorden.



9

9) **Båthuset**. Vid båthusets norra kant ligger det en tre meter lång kanot innehållande tre paddlar, ett fyra kvadratmeter stort nät och två fiskerevar.

I en bjälke i taket hänger det en jättestor fladdermus.

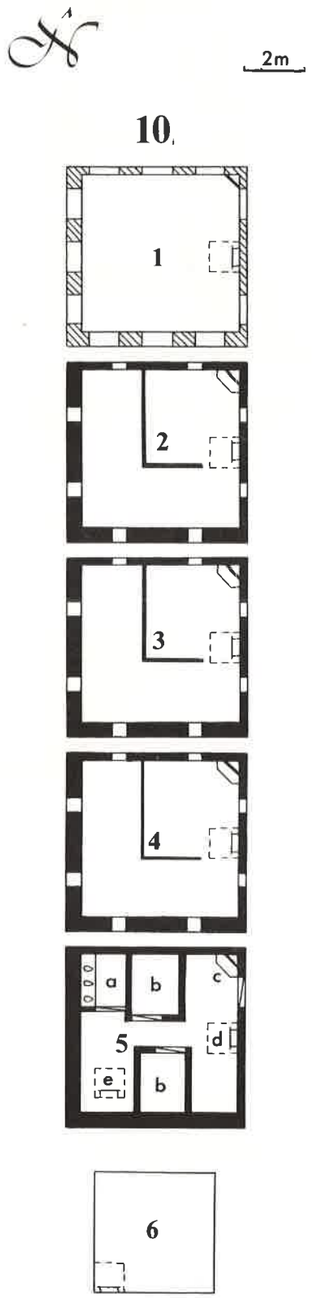
Fladdermus, vampyr: PK 6; LT 2; lp 8; F 9m (3m), flygande 54m (18m); AA 1 Bett; S 1t4+bedövande; RS K1; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 18; EP 25.
Bettet från fladdermusen gör en varelse medvetslös under 1t10 rundor om inte denne klarar sitt räddningsslag *mot förlamning*. Detta ger fladdermusen tillfälle att äta ifred, och åderlåter varelsen på 1t4 livspoäng blod per runda. De som dör av att ha fått sitt blod utsuget måste slå ett räddningsslag mot formler eller återuppstå som en gast efter 24 timmar.

Om det kommer mer än en varelse som stör fladdermusen så försöker den fly sin väg.

Fladdermusen kom hit i morse och bestämde sig för att sova över här till nästa natt.

Kanoten är vättarnas och är gjord av dessa. Kanoten är en urholkad trädstam och den har inte världens bästa sjövärdighet.

10) **SYDVÄSTRA TORNET**



10:1) **Taket**. Öppen plats som är omgärdat av ett bröstvärn som är högst femton decimeter högt och lägst tio decimeter högt. I mitten vid östra muren finns det en stege som leder nedåt. I nordvästra hörnet finns det en två meter hög skorsten.

10:2) **Fjärde våningen**. Det finns åtta fönsteröppningar i våningen. Våningen är 2,5 meter hög. I nordöstra hörnet finns det en stenugn. I mitten vid östra väggen finns det en stege som leder nedåt och uppåt.

10:3) **Tredje våningen**. Det finns åtta fönsteröppningar i våningen. Våningen är 2,5 meter hög. I nordöstra hörnet finns det en stenugn. I mitten vid östra väggen finns det en stege som leder nedåt och uppåt.

I det lilla rummet bor det tre vättebarn. I rummet finns det tre halmbäddar och en mängd träleksaker.

Vätte, Ninidri: PK 7; LT 1-1; lp 1; F 27m (9m); AA 1 dolk; S 1t4-1; RS VM; SM 5; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.
-1 på träffslaget i fullt dagsljus.
En dolk.

Ninidri är inte fullvuxen. De andra barnen Zisinna och Drall är väldigt unga och slåss inte alls.

10:4) **Andra våningen**. Det finns åtta fönsteröppningar i våningen. Våningen är 2,5 meter hög. I nordöstra hörnet finns det en stenugn och bredvid denna ligger det tio vedträn och ett grillspett. I mitten vid östra väggen finns det en stege som leder nedåt och uppåt.

I det lilla rummet bor det två vättar. I rummet finns det två halmsängar.

Vätte, Gobin: PK 6; LT 1-1; lp 2; F 27m (9m); AA 1 kortsvärd eller 1 kortbåge; S 1t6; RS VM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.
-1 på träffslaget i fullt dagsljus.
Kortsvärd, kortbåge, tio pilar och ett fint rött bälte av siden (värt 20 guldpengar).

Vätte, Katza: PK 6; LT 1-1; lp 3; F 27m (9m); AA 1 Kortsvärd eller 1 Slunga; S 1t6/1t4; RS NM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.
-1 på träffslaget i fullt dagsljus.
Kortsvärd, slunga, fyra slungstenar och ett diadem av ben.

En penningpung ligger gömd bland vedträna och den innehåller två vitguldspengar, tolv guldpengar och tio kopparpengar.

10:5) **Första våningen**. Våningen är 2,5 meter hög.

a) Torrdass vars tre hål mynnar rakt ut i floden genom sneda rör som går ut genom väggen under vattenytan.

b) Fångceller som har gallerdörrar. Genom dörrarna ser man att cellerna är tomma. Dörrarna till cellerna är låsta och nycklarna slängde alverna i sjön.

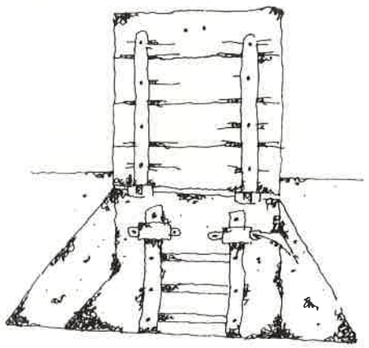
c) En stenugn som det ligger fyra vedträn bredvid.

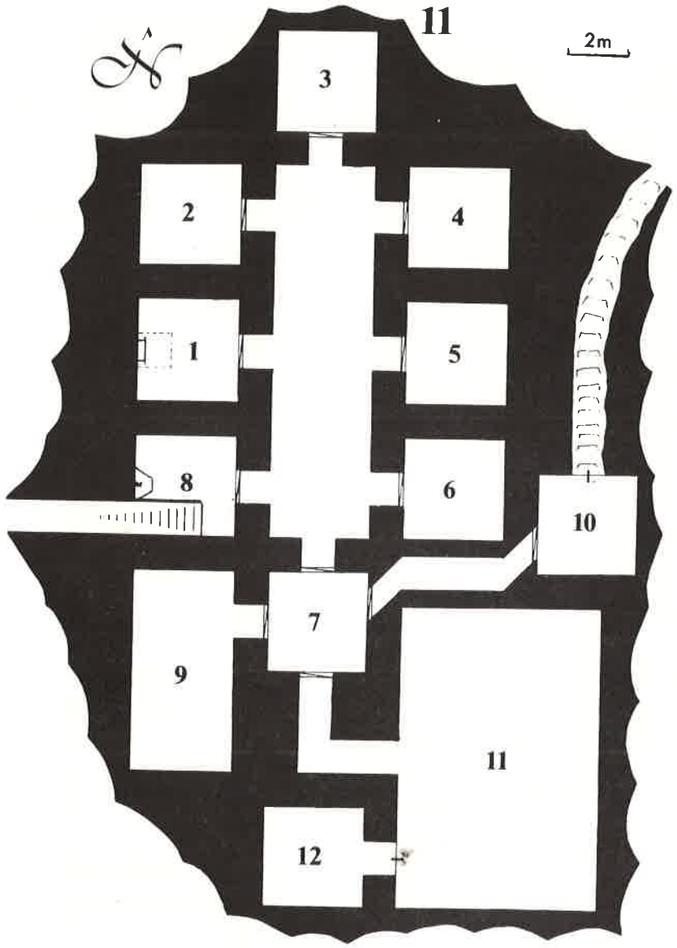
d) En stege som leder uppåt.

e) En trälucka i golvet som döljer öppningen till källaren.

10:6) **Källaren**. I sydvästra hörnet finns det en stege som leder uppåt. Källaren är två meter hög, men vatten når en meter upp. I vattnet simmar det flera fina matfiskar.

Källarens konstruktion var så dålig att det rann in vatten genom väggarna och fyllde den. Man har alltid fött upp matfiskar här.





11) **GROTTVÅNINGEN**

Rummen 1 till och med 8 är gjorda vid befästningens uppförande, alltså för 25 år sedan. Dessa rum är två meter höga.

Rummen 9 till och med 12 är gjorda av Draggolars män för ett år sedan. Dessa rum är 2,5 meter höga.

11:1) Rummet är kalt frånsett den stege vid västra väggen som går upp till första våningen på huset.

11:2) Ett rum som innehåller två vättar och deras fem barn. Rummets golv är helt täckt med halm.

Vätte, Brome & Ellina: PK 6; LT 1-1; lp 4,3; F 27m (9m); AA 1 kortsvärd; S 1t6; RS VM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.
-1 på träffslaget i fullt dagsljus.
Brome: Kortsvärd, en fin skinnväst, ett läderbälte och en penningpung innehållande tre vitguldspengar, fem guldpengar och tio kopparpengar.
Ellina: Kortsvärd, ett fint halsband av släta gråstenar och en liten penningpung innehållande fem små, vita pärlor (värda 4 guldpengar styck).

Vätte, Nitli & Fequ: PK 7; LT 1-1; lp 2,1; F 27m (9m); AA 1 knölpåk; S 1t4-1; RS VM; SM 5; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.
-1 på träffslaget i fullt dagsljus.
En knölpåk var.

Brome och Ellina är förräldrar till Nitli, Fequ, Bermi, Ådri och
Jinni. De tre yngsta barnen är för små för att slåss.

11:3) Ett tomt rum.

11:4) Ett rum som innehåller två vättar och deras lilla flicka Osina. Rummet har en dubbelsäng och en liten vagga.

Vätte, Mangola & Ezra: PK 6; LT 1-1; lp 4,5; F 27m (9m); AA 1 spjut; S 1t6; RS VM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.
-1 på träffslaget i fullt dagsljus.
De har två spjut var och i vaggans huvudkudde har de gömt tio vitguldspengar, 35 guldpengar och 76 kopparpengar.

11:5) Ett tomt rum.

11:6) Ett rum som innehåller två vättar och deras tre barn. Rummet är helt täckt av dunkuddar.

Vätte, Dramra: PK 6; LT 2; lp 8; F 27m (9m); AA 1 kortvärd eller 1 kortbåge; S 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.
Kortsvärd, kortbåge, koge, tjugo pilar, ett halsband med vitguldsboll (värd 50 guldpengar, den visar att han är livvakt) och en penningpung innehållande femton vitguldspengar.

Vätte, Zrarina: PK 6; LT 1-1; lp 3; F 27m (9m); AA 1 kortsvärd eller 1 slunga; S 1t6/1t4; RS NM; SM 7; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5.
-1 på träffslaget i fullt dagsljus.
Kortsvärd, slunga, tre slungstenar, ett diadem av brons (värd fem guldpengar) och en penningpung innehållande tio guldpengar och tolv kopparpengar.

Vätte, Ylqve: PK 7; LT 1-1; lp 1; F 27m (9m); AA 1 dolk; S 1t4-1; RS VM; SM 5; LÅ Ka; TIPKO 19; EP 5. -1 på träffslaget i fullt dagsljus.
Dolk och en penningpung innehållande tre kopparpengar.

De två andra barnen Eqwa och Reni är för små för att slåss.

11:7) Ett tomt rum.

11:8) Ett rum som innehåller en vattenkran och en trappa.

Vattenkranen får sitt vatten från floden och skulle den lämnas öppen, så skulle hela grottan fyllas med vatten.

Trappan leder till gången som går under floden och upp på andra sidan. I mitten av gången finns det en dörr som är reglad och kan bara öppnas om man kommer dit från detta hållet. Gången är mycket fuktig.

11:9) Ett rum som bebos av en vätte. Rummets golv är täckt av filtar.

Vätte, Kelina: PK 6; LT 2; lp 10; F 27m (9m); AA 1 spjut; S 1t6; RS K1; SM 8; LÅ Ka; TIPKO 18; EP 20.
Tre spjut, ett halsband med vitguldsboll (värd 50 guldpengar, den visar att hon är livvakt) och en penningpung innehållande tre vitguldspengar, tio guldpengar och tio kopparpengar.

11:10) Ett rum som på norra väggen har en jättelik marmorskiva, annars är det tomt.

Marmorskivan är en lönndörr som öppnas genom att man drar vänstra marmorskivans kant mot sig.

11:11) Ett rum vars väggar är av råhuggna stenar. I rummet finns det en vätte. Rummet innehåller en dubbelsäng och vid västra väggens södra kant finns det ett offerbord med en del saker.

Vätte, Baggla: PK 6; LT 3; lp 15; F 27m (9m); AA 1 stridshammare; S 1t6+1; RS K3; SM 9; LÅ Ka; TIPKO 17; EP 35.
Stridshammare, en kungakrona av vitguld (värd 300 guldpengar) och ett bälte av läder med vitguldsbroderingar (värde 50 guldpengar).

Baggla är vättarnas kung. Under sängen har han stammens samlade skatter i en träkista.

Träkistans innehåll: 53 vitguldspengar, 123 guldpengar, 243 kopparpengar, ett guldhalsband (värd 20 guldpengar) och en trearmad ljusstake av silver (värde fem guldpengar).

På offerbordet ligger det fem skålar med mat typ rå fisk, larver, honung, rötter och så vidare. Vättarna offrar för att de hör konstiga ljud från väggen och tror att det är en demon som måste bevekas med offer.

Ljuden kommer från grotesken som finns innanför lönndörren. Lönndörren öppnas genom att en sten hålls intryckt medan man trycker upp hela lönndörren genom att trycka på en speciell sten.

11:12) I rummet står det en demonliknande varelse som verkar vara av sten, men den rör sig.

Grotesk, väktaren: PK 5; LT 4; lp 15; F 27m (9m), flygande 45m (15m); AA 2 klor/1 bett/1 horn; S 1t3/1t3/1t6/1t4; RS K8; SM 11; LÅ Ka; TIPKO 16; EP 175; Magisk varelse som bara kan skadas av magi eller magiska vapen. Påverkas inte av **sömn** eller **förhäxningar.**

Grotesken bär på sitt vänstra ringfinger en magisk ring.

Magisk ring. Ringen skyddar bäraren mot alla förstagradsformler och där inräknat **ondskeskydd.** Ringen förlorar en laddning varje gång den måste skydda bäraren mot en formel, även om det är en höggradigare formel än den klarar av att skydda. Ringen har tio laddningar kvar.

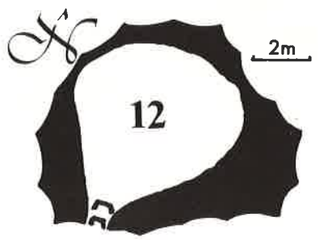
I sydvästra hörnet under en stenplatta ligger det de tre skatterna. Man behöver totalt komma upp i 25 styrkepoäng för att ta bort stenplattan.

Drakstatyn. En staty av guld som föreställer en drake. Draken väger femton kilo (300 mt) och som ögon har den två röda rubiner som är värda 300 guldpengar styck.

Skölden. En mindre metallsköld som har en teckning av bladguld som visar en drake som flyger. Skölden är en **sköld +1** och en gång per dag kan bäraren flyga under en timmes tid.

Armbandet. Ett guldarmband som vrider sig runt handleden medan drakhuvudet höjer sig ovanför handen. Armbandet är magiskt och på kommandot *eld* så sprutar den ut en eldslåga som är konformad. Konen är en centimeter bred vid början och vidgar sig till tre meter vid slutet av konen som är nio meter lång. Skadan är 3t6 på alla som inte klarar sitt räddningsslag *mot drakars andedräkt*, annars är skadan 1t6. Armbandet har två laddningar och den återfår en laddning per månad om ingen bär den på handleden, men max kan den ha fem laddningar. Används den sista laddningen så blir den omagisk.

Draggolar lyckades med magi få hit väktaren. Narra hade ett bälte som gav honom 25 i styrka och skyddade mot ondska vars kraft var starkare än första gradens skydd mot ondska.



12) **Gruvrummet** Ett stort rum med höjden två meter. I rummet finns det tre människor, en mängd gruvverktyg och 73 säckar.

Människa, Iraz: PK 7; P2; lp 8; F 36m (12m); AA 1 Krigshammare; S 1t6; RS P2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 25.
Krigshammare och läderpansar.

Människa, Klars & Nerwa: PK 7; K2; lp 12,8; F 36m (12m); AA 1 långsvärd eller armborst; S 1t8/1t6; RS K2; SM 8; LÅ Ne; TIPKO 19; EP 20.
Ett långsvärd, läderpansar och armborst med fyra lod till. Detta har de var och en.

Iraz och hans två legosoldater kommer att vara ”vänliga” mot främlingar om främlingarna är fler. De är väldigt intresserade av att vara ensam om allt silver.

Säckarna innehåller dryck och torkad mat och orenat silver till ett värde av 20000 silver pengar.

SLUTORD

Pälsjägarna säger nog inte nej till att återfå sin befästning.

Man kan utöka äventyret genom att till exempel låta Iraz och hans legosoldater finna en bortglömd underjordisk stad.

Här är några exempel på fortsättningar på äventyret:

Vättarna har kanske lite otalat med SF.

Alverna vill vara säkra på att SF inte är nya legosoldater som skall ta över befästningen och för att bevisa att de inte har något ont mot alverna så får de uträtta ett uppdrag åt dem.

MP

Vättar (Goblins)

Vättarna är rikligt förekommande i områden med grottor.

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

Vättarna lever i större stammar som styrs av deras kung och dennes livvakter. Boningarna är oftast mörka grottor och dyligt.

Vättarna blir fullvuxna vid tio års ålder och de äldsta vättarna blir ungefär 50 år innan de dör av ålderdom.

Vättarnas sammanhållning är stark innom stammarna.

Vättarna sammarbetar ofta mellan stammarna. Grylar brukar ibland uppträda i vättestammar, de är bra att ha i strid, men dyra i drift som en vättekung sa. Kobolderna och vättarna brukar ibland gå ihop mot ärkefienderna dvärgar och tomtar.

Orcher tolereras av vättarna tack vare att de ibland hjälper mot dvärgar. Övriga raser undviks om inte vättarna är fler och starkare. Vättarna har sedan urminnes tider slagits mot dvärgarna och det har medfört ett hat mot dessa varelser. Om vättar möter dvärgar så attackerar de såvida inte dvärgarna är minst dubbelt så många.

Vättarna kan bli upp till 6:e gradens häxdoktor (magiker) och upp till 8:e gradens shaman (präst). Men att de är detta är mycket sällsynt och om någon är det så är det oftast kungen eller kungens livvakt.

Vättarna har ofta hemskevargar som sina riddjur. Folk påstår att vättarna talar med hemskevargarna och får svar tillbaka. Det senare medför att vättarna nog är allierade med hemskevargarna.

Vättarna är bra på att bygga ut grottor.

Vättarna talar sitt eget språk, men 10% kan koboldernas språk och 5% kan orchernas språk.

Vättarna är cirka 120cm långa och byggda som en människa. De är ofta klädda i smutsiga läderpansar och har sköldar till.

Pansarklass : 6
Livstärningar : 1-1
Förflyttning : 27m(9m)
Antal attacker : 1 vapen
Skada : Enligt vapen
Antal monster : 2-8 (6-60)
RS : Vanlig människa
Stridsmoral : 7 eller 9
Skattetyp : (R) C
Livsåskådning : Kaotisk
EP-värde : 5

Vättar är människoliknande, små och väldigt fula. Deras hud är blekt jordfärgad eller blygrå. Ögonen är röda och glöder i svagt ljus. Vättarna lever i underjorden och har en väl utvecklad infrasyn (18 meters räckvidd). I fullt dagsljus slåss de med -1 på träffslaget. De hatar dvärgar och anfaller dem omedelbart. När man möter en vätte i vildmarken är chansen 20% att var 4:e vätte rider på en hemskevarg. I boningen finns kungen, som har 15 livspoäng, strider som ett 3 livstärningars monster och har fördel +1 på skada. Kungen har en livvakt på 2-12 vättar, som har 2-12 lp, och strider som 2 LT monster. Kungen och hans livvakter kan strida i fullt dagsljus utan -1 på träffslaget. Så länge kungen lever och är tillsammans med vättarna har de stridsmoral 9 istället för 7.

Tabell 1

Styrka: 9 (3t4+2)
Intelligens: 9 (3t4+2)
Visdom: 11 (3t6+1)
Händighet: 11 (3t6+1)
Fysik: 7 (3t4)
Utstrålning: 10 (3t6)

Tabell 2

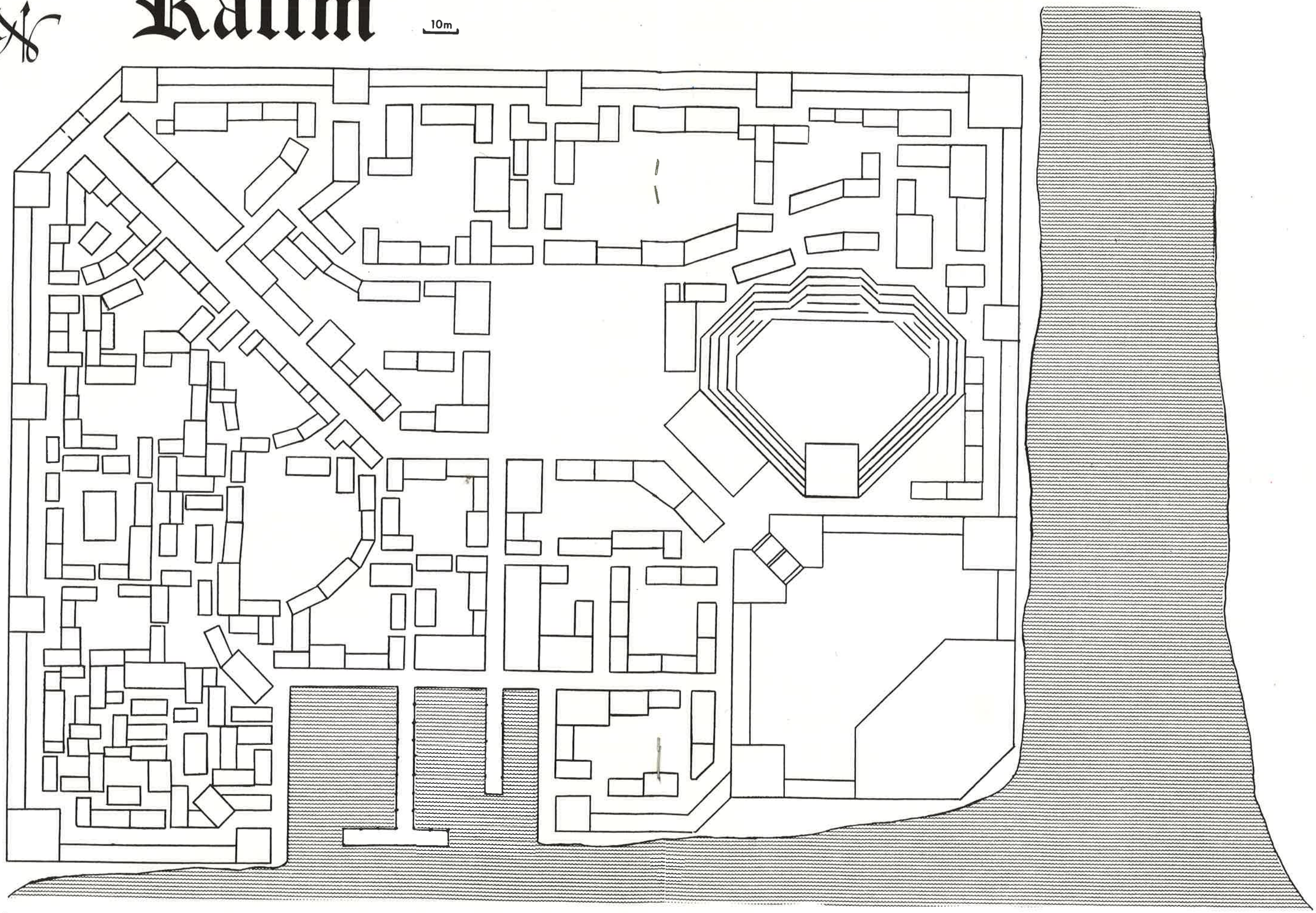
1t100 Vapen

01-20 Kortsvärd
21-40 Kortsvärd och slunga
41-50 Kortsvärd och kortbåge
51-80 Kortspjut (1t3 stycken)
81-90 Knölpåk
91-00 Stridshammare

MP

Ralim

10m



STADEN RALIM

Historia: Staden Ralim byggdes under det gamla kungarikets era, som upphörde för ett tusen år sedan. Staden har jämnats med marken ett flertal gånger under dess mycket våldsamma historia. Staden har haft många olika sorters härskare, allt från orchkungar till alvdrottningar.

Styrelse: Under de senaste 119 åren har furstefamiljen Nivenni styrt staden och de senaste tretton åren har Midro Nivenni varit furste. Fursten och hans familj styr staden och dess omgivning med järnhand. Fursten är både älskad och hatad av befolkningen.

Lagar: Staden med dess tillhörande domäner lyder under furstelagen och det är enbart fursten som står ovanför lagen och kan ändra den.

Om någon bryter mot lagarna så tillfångatas denne av soldaterna och förs till Ralims domhus där domen faller i en rättegång. Rättegången är som vanligt frånsett att en soldats vittnesmål enbart kan överbevittnas från en högre rangens soldat. Rättegångarna i domhuset är ett folknöje att beskåda och det kostar endast en kopparpeng att komma in och beskåda.

Här är ett par exempel på hur olika brott straffas:

Dödande i icke självförsvar av en medmänniska: Ger livstids fängelse i Hjeliron, men har man dödat en soldat så döms man till offentlig halshuggning på stora torget i Ralim.

Rån: Ger böter motsvarande tio gånger det man tog eller försökte ta. Kan man ej betala böterna så blir det fängelse i Hjeliron motsvarande ett dygn per guldpeng man tog eller försökte ta, men minst en månads fängelse.

Störande av allmän ordning: Ger böter eller fängelse i staden Ralim.

Försmädelse av fursten: 1000 guldpengar i böter och kan man inte betala så blir tungan avhuggen.

Alla dömda har rättigheten att utmana en soldat istället för att få staffet (har man dömts för mord så blir striden kanske inte en tvekamp för att denne får möta lika många soldater som han mördat). Striden blir på liv och död inne på arenan. Det är sällan någon väljer detta för att det anses som självmord att slås mot en av furstens soldater. Soldaterna är tvungna att ställa upp på en sådan kamp och de vill det gärna. Om den dömde vinner striden så blir han soldat under minst tio år framöver och han får inga lätta uppgifter. Rymmer en sådan soldat och fångas blir hans död mycket smärtsam.

Militärmakt: Furstens armé är den bäst tränade och disiplinära armé som finns.

Staden har alltid slagits med varelser som kommer västerifrån och försöker roffa åt sig byten. Varelserna är oftast orcher men även grylar, småtroll, trommer, vättar, kobolder och liknande humanoida varelser som lever västerut.

Soldaterna har en hög social ställning. För att bli soldat i armén genomgår man flera tester och den nästsista är att man måste nerkämpa en orch inne på arenan och den sista testen är att bege sig väster ut till fots och återkomma med minst ett bevis att man har nerkämpat en fientlig varelse. Problemet är att man får ingen mat eller vapen med sig. Har man klarat testerna så blir man utbildad i Hjeliron under ett års tid. Soldatlönen är en guldpeng per dygn för meniga.

Arméns kärna består av kavalleriet som är ute och patrullerar gula stäppen för jämnan. I Ralim finns cirka 150 soldater, i Hjeliron finns det cirka 50 soldater och så finns det tio kavalleriförband på vardera tjugo man som patrullerar, men det finns alltid minst två kavalleriförband i Ralim och ett i Hjeliron.

Soldaternas standardutrustning är spjut, långsvärd, långbåge, sköld och ringbrynja. Soldaterna är oftast minst tredje gradens krigare.

Det finns inga magiker i armén och präster det finns bara en i furstens livvakt och en i Hjeliron.

Rangordningen i armén är följande: Fursten, överste, kapten, sergant och menig. Kavalleriförbanden har en kapten och en sergant.

Hästar

Namn: Ridhäst
Pansarklass: 7
Livstärningar: 2
Förflyttning: 72m (24m)
Antal attacker: 2 hovar
Skada: 1t4/1t4
RS: Krigare 1
Stridsmoral: 7
Livsåskådning: Neutral
EP-värde: 20

Denna typ av häst kan bära en ryttare längre sträcka än någon annan häst. Den är ganska liten jämnfört med andra hästar. Ridhästen kan bära upp till 3000 mt utan att röra sig långsammare och kan bära upp till 6000 mt med halv förflyttningshastighet.

Namn: Stridshäst
Pansarklass: 7
Livstärningar: 3
Förflyttning: 36m (12m)
Antal attacker: 2 hovar
Skada: 1t6/1t6
RS: Krigare 2
Stridsmoral: 9
Livsåskådning: Neutral
EP-värde: 35

Denna typ av häst har ett våldsamt humör och är stark. Olikt andra hästar är den tränad till att kunna storma. Hästen måste ha minst sex meter för att få upp hastigheten och kan sedan hålla farten i tre rundor. Ryttaren på en framstormande häst gör dubbel skada med ett lansliknande vapen (typ spjut eller lans). Stridshästen kan bära upp till 4000 mt utan att röra sig långsammare och kan bära upp till 8000 mt med halv förflyttningshastighet.

Namn: Draghäst
Pansarklass: 7
Livstärningar: 3
Förflyttning: 27m (9m)
Antal attacker: Inga
Skada: 0
RS: Krigare 2
Stridsmoral: 2
Livsåskådning: Neutral
EP-värde: 35

Denna stora häst utmärker sig med sin uthållighet. Används som packhäst eller för att dra vagnar med. Den vill inte slåss och blir den attackerad så flyr hästen. Den kan dra upp till 4500 mt utan att röra sig långsammare och kan dra upp till 9000 mt med halv förflyttningshastighet.

Stadsförsvaret: Ralims soldater består av mest gamla veteraner som har belönats med en lugnare tjänst än kavalleriet. Soldaterna bor med sina familjer i tornen. I de mindre tornen bor det två serganter och sex meniga. De två serganterna och fyra av de meniga ser till att tornet är bemannat med minst två man dygnet runt. De två andra meniga i varje torn tillhör statspatrullerna eller portvakten.

I de stora tornen bor det en kapten, två serganter och fem meniga soldater. De två serganterna och fyra meniga ser till att tornet är bemannat dygnet runt med minst två man. Kaptenen och den siste menige tillhör statspatrullerna eller portvakten.

I fursteborgen finns det minst två kavalleriförband och furstens personliga livvakt bestående av 25 man.

Det minsta antal soldater som finns i staden:

64 meniga tornvakter
36 meniga kavallerister
20 meniga patrullanter
6 meniga portvakter
32 serganter tornvakter
22 serganter livvakter (en präst)
2 serganter kavallerister
4 kaptener patrullanter
2 kaptener portvakter
2 kaptener livvakter
1 överste livvakt

191 Totalt

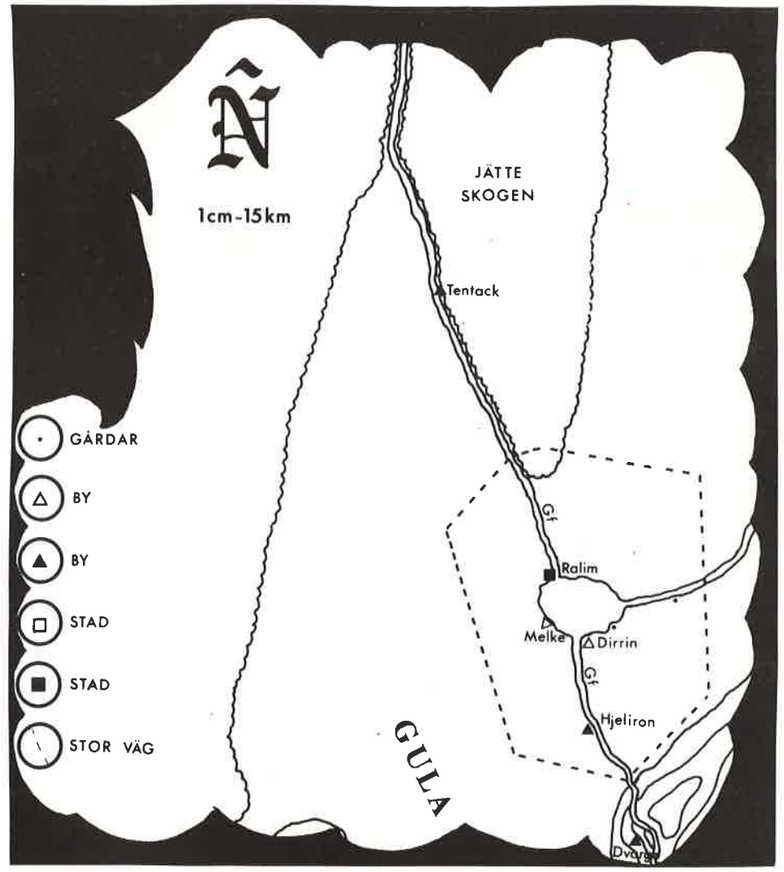
Handel: Området runt Dimsjön är mycket bördigt vilket medför att området är självförsörjande på livsmedel, men det förs till Ralim från byarna och de många ensamma hus som finns runt sjön.

Staden exporterar livsmedel till Dvargo och får i gengäld metaller och en del byggnadshjälp av dvärgarna. Norrut exporteras mat och dvärgarnas metall och i gengäld får man hudar, trä och dylika råvaror. Österut exporteras livsmedel till Sudurs och från densamma fås konstföremål typ glas.

Handeln sker medels vattenvägarna så långt detta är möjligt.

Handeln styrs av handelsmän, men fursten tar 1% skatt av alla varor som förs till Ralim och det är endast där handel får ske.

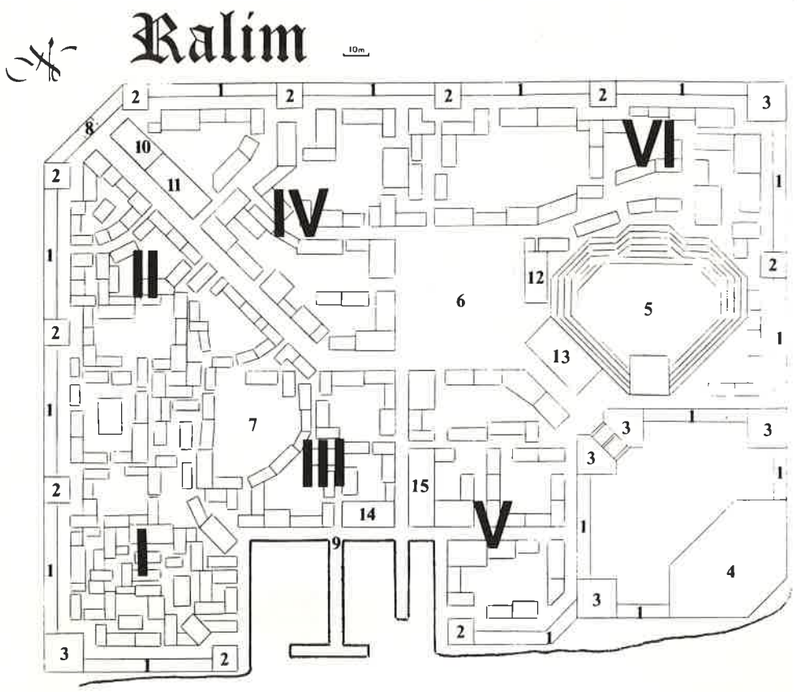
RALIMS RIKE



Befolkning: Befolkningen är till 99% människor, men det förekommer dvärgar.

Byggnationen: Staden har jämnats med marken ett flertal gånger och staden har alltid byggts upp igen på samma plats. Det var för 143 år sedan en stor orcharmé vitögon intog och jämnade staden.

Staden är kraftigt befäst med en tio meter hög och fem meter bred mur plus ett flertal torn. Stadshusen är oftast två våningar höga och första våningen är vanligtvis av sten (stenen kommer från dagbrott vid sjön) och andra våningen brukar vara av trä (trä tas från de dungar som finns runt sjön eller så kommer de norrifrån).



FÖRKLARING

1) **Stadsmur**: Åtta meter hög och fem meter bred. Man kan gå på muren och sidorna skyddas av bröstvärn. Man kan bara gå upp på muren genom att gå upp till femte våningen.

2) **Mindre torn**: Torn som är tio gånger tio meter och fjorton meter höga. De består av en källare och sju våningar. Från och med våning fyra finns det skyttegluggar och taket har bröstvärn. Det bor två serganter och sex meniga soldater med deras familjer i varje torn. Det finns alltid minst två soldater som står vakt.

3) **Större torn**: Torn som är femton gånger femton meter och fjorton meter höga. De består av en källare och sju våningar. Från och med våning fyra finns det skyttegluggar och taket har bröstvärn. Det bor en kapten, två serganter och fem meniga soldater med deras familjer i varje torn. Det finns alltid minst två soldater som står vakt.

4) **Furstehuset**: Ett befäst hus som är 20 meter högt. Fursten med släkt bor i detta hus.

5) **Arenan**: Stadsinvånarnas stora nöje. Varje söndag är det gladiatorspel, torneringar, dueller och olika föreställningar. Det är förbjudet att slåss, men om två eller fler personer bestämmer sig för att duellera på grund av tvist och om duellen sker i arenan blir det inga rättsliga påföljder.

6) **Stora torget**: Stadens stora handelsplats. Det finns handelsmän, gycklare, ja allt möjligt till och med tjuvar.

7) **Lilla torget**: Torget där förnödenheter säljs till dem som inte har råd med stora torgets luxösa och dyra varor.

8) **Stadsporten**: Porten är endast öppen under dygnets ljusa timmar och då är den bemannad med en kapten och tre meniga. De tar 1% av det inforslade godset i skatt.

9) **Hamnen**: Hamnen patrulleras alltid av minst en kapten och 1t4 meniga soldater. De tar 1% av det inforslade godset i skatt.

10) **Värdshus**: Värdshuset Porten. Värdshuset har normala priser och kvalitén är hyfsad. Besökarna består av fattigare köpmän, äventyrare, meniga soldater och så vidare.

11) **Stall**: Stadens stora stall där man kan köpa, hyra eller en plats att ha hästen på när man befinner sig inne i staden.

12) **Domhuset**: Huset där icke dömda fångar hålls i förvaring i källaren tills domen förkunnas på första våningen.

13) **Värdshus**: Gyllene galten heter värdshuset och det är det mest luxösa och dyrbara värdshuset i staden. De inneboende har egen ingång och plats till arenan.

14) **Värdshuset**: Värdshuset Bägarkrabban är ett billigt värdshus. De flesta besökarna är sjömän och folk från slumkvarteren.

15) **Skeppsvarv**: Stadens skeppsvarv.

I) **Slumområdet**: Ett nergånget område. Soldaterna patrullerar sällan området och ingen soldat beträder Blinda vägen.

II) **Medelklassområde**: Här bor mest bönder som har sina åkrar utanför stadsmuren, lite hantverkare, fattigare köpmän, jägare och liknande folk.

III) **Sjömänskvarteren**: Kvarteren där det mest bor folk som har med sjön och floderna att göra.

IV) **Övre medelklassområde**: Rikare bönder, handelsmän och liknande invånare bor i detta område.

V) **Hantverkarkvarteren**: Här bor mest hantverkare.

VI) **Överklassområde**: Stadens rika invånare bor i detta område.

ÄDELSTENAR

När spelarfigurerna finner ädelstenar så har man som spelledare ofta problem att variera och ge en intressant beskrivning av ädelstenarna. Känner du igen detta ''En röd opal värde 1000 guldpengar''.

Vad tycks om den här beskrivningen en spelarfigur får när denne inspekterar en nyfunnen ädelsten:

Ädelstenen är en oslipad, rosenröd sten. Den är fettglansig och när du lyfter den mot solen märker du att solstrålarna lyser igenom, fast du inte kan se igenom stenen. Stenen väger cirka femton gram och du tror att den väger minst dubbelt så mycket som samma volym vatten väger. Åter tar du upp stenen mot solen och muttrande granskar du all fula föroreningar som syns i stenen.

Hårdheten på stenen testar du genom att låta din kniv repa stenen, testen utfaller till din belåtenhet eftersom stenen ej repas.

Ädelstenen är en rosenkvarts, rosenröd, 15, 0.8, 4. Det första ordet är ett av ädelstenens många namn och det andra ordet är dess färg. Första siffran är dess vikt i gram, andra siffran är stenens ''värde'' och sista siffran är stenens ''utseende''. Stenen är värd 15 x 0.8 x 4 = 48 guldpengar.

NAMN	GLANS	TRANSPARENS	HÅRDHET	DENSITET	SPALTBARHET	BROTT m.m
Agat	2,3	2,3	7	2,5-2,6	---	Mussligt
Akvamarin	2	1	7,5-8	2,6-2,8	---	Mussligt, Sprött
Alexandrit	2	1,2	8,5	3,6-3,7	God	Mussligt
Almandin	2,3	1	7	4,1-4,3	---	Ojämnt, Sprött, Splittrigt
Amazonsten	2,6	2	6	2,5	Mycket god	Ojämnt, Sprött
Ametist	2	1	7	2,65	---	Mussligt
Aventurin	2	2	5,5-6	2,6	---	Ojämnt
Bergkristall	2	1	7	2,65	---	Mussligt
Bärnsten	3	1,2	2-2,5	1,0-1,1	---	Mussligt, Sprött, Brinner
Citrin	2	1	7	2,65	---	Mussligt
Demantoid	2,3	1	6,5-7,5	3,8-3,9	Dålig	Mussligt, Splittrigt
Diamant	1	1	10	3,5	Perfekt	Mussligt, Sprött
Heliodor	2	1	7,5-8	2,6-2,8	---	Mussligt, Sprött
Hiddenit	2	1	6,5-7	3,1-3,2	God	Mussligt
Jadeit	2,3	2	6,5-7	3,2-3,3	---	Ojämnt, Mycket seg
Jaspis	3,4	3	7	2,5-2,6	---	Ojämnt, Splittrigt
Karneol	3	2	7	2,5-2,6	---	Mussligt
Krokydolit	4,5	2,3	5,5-6	3,2-3,3	Mycket god	Fibrigt
Krysopras	2,3	2	7	2,6	---	Mussligt
Kunzit	2	1	6,5-7	3,1-3,2	God	Mussligt
Labrador	2,6	2	6-6,5	2,7	Mycket god	Ojämnt, Sprött
Lasurit	3,4	3	5,5	2,3-2,4	---	Mussligt, Sprött
Malakit	2,5	3	3,5-4	4,0	---	Avsöndring, Fibrig, Sprött
Moldavit	2,3	2	5,5	2,3-2,4	---	Mussligt, Skarpkantad
Morganit	2	1,2	7,5-8	2,6-2,8	---	Mussligt, Sprött
Nefrit	3,4	2	5,5	2,9-3,0	---	Mycket tät och seg
Olivin	2	1	6,5-7	3,3-3,5	God	Mussligt
Pyrop	2	1	7-7,5	3,7-3,8	---	Mussligt, Splittrigt
Rosenkvarts	3	2	7	2,65	---	Mussligt, Sprött
Rökkvarts	2	1	7	2,65	---	Mussligt
Sagenit	1	1,2	6,5	4,2-4,3	God	Sprött
Stjärnsafir	2	2	9	3,9-4,0	Delbar(avsöndringar)	Mussligt, Splitrigt
Topas	2	1	8	3,5-3,6	Perfekt	Ojämnt
Turkos	3	3	5-6	2,6-2,9	---	Mussligt, Sprött
Turmalin	2	1,2	7-7,5	3,0-3,1	---	Ojämnt, Sprött, Splittrigt
Zirkon	2	1,2	7-7,5	4,2-4,7	---	Mussligt, Sprött
Ädelopal	3,6	2	5,5-6,5	1,9-2,5	---	Ojämnt, Sprött, Inre reflexer

GLANS
1 = Diamantglans
2 = Glasglans
3 = Fettglans
4 = Mattglänsande
5 = Sidenglans
6 = Pärlemorglans

TRANSPARENS
1 = Genomskinlig
2 = Genomlysbar
3 = Ogenomskinlig

HÅRDHET: Mohrs skala 1-10. Den med högre heltal kan alltid repa den med lägre heltal.

DENSITET: Hur många gånger tyngre ädelstenen är än vatten (vid +4 grader Celsius) med samma volym.

SPALTBARHET: Möjligheten att dela upp mineralen i perfekta snitt.
--- = Mycket dåligt.

BROTT m.m: Brottytans utseende. Ämnen som går sönder i små bitar med knastrigt ljud när man slår på dem kallas spröda.

Namn: En ädelsten har många namn och i listan finns bara ett av namnen på stenen. Du kan som spelledare själv bestämma vad stenarna heter i just din värld och om det är olika i olika områden.

Hur hårdhet testas: Ädelstenarna av hårdhetsgraden sju och däröver repas ej av kniv, sex repas knappt av kniv, fem tämligen lätt, fyra lätt och tre mycket lätt, två och ett repas med nagel.

Slipade stenar: Det är sällsynt med slipade ädelstenar. Om spelarfigurerna finner en ädelsten så är det ungefär 5% chans att den är slipad. Vikten är då 4t20% mindre, men ädelstenens ''värde'' höjs med 10t20% av det ursprungliga värdet +1. Om man vill slipa en funnen sten så blir effekten detsamma (minskad vikt, men höjt värde). Det är bara de skickligaste som klarar av att slipa en ädelsten och det behövs dyrbara verktyg och ju hårdare ädelstenen är desto svårare är det.

T100	NAMN	FÄRGER, UTSEENDE	VIKT	VÄRDE	UTSEENDE
01-03	Agat	Brokigt färgad	2t10	0,6	2t10
04	Akvamarin	Blekgrön, Blekblå	2t6	15	2t10
05-06	Alexandrit	Grön i dagsljus och röd i konstljus	2t8	6	2t10
07-08	Almandin	Röd, Violett	2t8	4	2t10
09-12	Amazonsten	Grön, Blåaktigt grön	2t12	0,2	2t10
13-15	Ametist	Violett	2t10	1	2t10
16-19	Aventurin	Rödbrun, Metallskimrande	2t12	0,4	2t10
20-21	Bergkristall	Färglös	2t10	1,2	2t10
22-25	Bärnsten	Honungsgul, Orange, Brunaktig, Vitaktig	2t12	0,1	2t10
26-28	Citrin	Ljusgul, Guldgul	2t10	1,2	2t10
29-30	Demantoid	Grön, Grönaktigt gul	2t8	6	2t10
31	Diamant	Färglös, Gul, Blå, Röd, Grön, Grå, Svart	2t4	25	2t10
32	Heliodor	Gul, Gulaktigt grön	2t6	13	2t10
33-34	Hiddenit	Blekgrön	2t8	3	2t10
35-38	Jadeit	Grönaktigt vit, Grön, Grå, Gulaktig	2t12	0,1	2t10
39-41	Jaspis	Gulgrön, Olikfärgad	2t10	0,8	2t10
42-44	Karneol	Blodröd, Gulröd	2t10	0,6	2t10
45-48	Krokydolit	Guldbrun, Blågrön, Gulaktig	2t12	0,2	2t10
49-51	Krysopras	Äppelgrön	2t12	0,4	2t10
52-53	Kunzit	Violett, Rosa	2t10	2	2t10
54-57	Labrador	Grå, Brun, Violettskimrande, Grå med färgspel	2t12	0,2	2t10
58-61	Lasurit	Lasurblått, Grönaktigt blå	2t12	0,2	2t10
62-65	Malakit	Grön bandad	2t12	0,2	2t10
66-69	Moldavit	Mörkgrön	2t12	0,1	2t10
70	Morganit	Rosa	2t6	12	2t10
71-74	Nefrit	Grön, Grågrön	2t12	0,1	2t10
75-76	Olivin	Gulgrön	2t8	3	2t10
77-78	Pyrop	Blodröd	2t8	4	2t10
79-81	Rosenkvarts	Ljusrosa, Rosenröd	2t10	0,8	2t10
82-84	Rökkvarts	Rökgrå	2t10	1	2t10
85-87	Sagenit	Gul, Röd, Brun	2t12	0,4	2t10
88	Stjärnsafir	Blå, Gråaktig, Vit	2t4	20	2t10
89-90	Topas	Färglös, Gul, Blå, Röd, Rosa, Brun	2t8	6	2t10
91-94	Turkos	Himmelsblå, Grönaktigt blå	2t12	0,2	2t10
95	Turmalin	Grön, Röd, Blå, Brun, Svart, Flerfärgad	2t6	11	2t10
96-97	Zirkon	Färglös, Blå, Röd, Orange, Gul, grön, Brun	2t6	10	2t10
98-00	Ädelopal	Vit, Grå, Grön, Blå, Röd, Gul, Iriserande färgspel	2t10	1	2t10

NAMN: Ett av ädelstenens många namn.

FÄRGER: Den vanligaste färgen står först, men ofta är de flerfärgade.

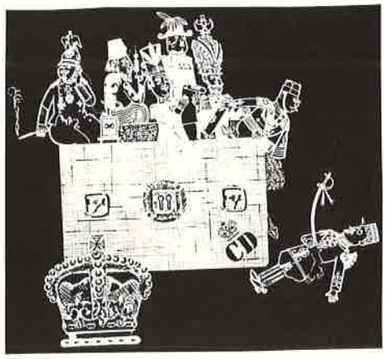
VIKT: Stenens vikt i gram. 1 karat = 0,2 gram. En slipad sten har 4t20 % mindre vikt.

VÄRDE: Stenens värde. En slipad (5% chans) har 10t20% högre värde.

Utseende: Stenens finhet, avsaknande av blåsor och dyligt, fin färg.

Priset: Priset på ädelstenen är lika med: Vikt x Värde x Utseende.

Diplomacy



Typ: Diplomatispel. Första världskriget.

Skala: Kartan är av hela Europa och nordligaste delarna av Afrika. Enheterna är mycket storskaliga.

Komplexitet (1-5): 2

Spelbarhet (1-5): 4

Speltid: Beroende på flera olika faktorer, men räkna med tre till åtta timmar.

Tillverkare: Avalon Hill

Första utgåvan: 1976

Pris: 204:-

Diplomacy-lådan innehåller spelplan, konferenskartor, spelpjäser, regelpapper med grundregler och en regelbok.

Regelboken: En nätt liten bok. Boken innehåller nio sidor A5 regler och två sidor som visar ett exempel på spel. Reglerna är enkla.

Spelplanen: En snygg och mycket hållbar spelplan som också är ihopfällbar. Spelplanen är ungefär 6dm x 6dm.

Konferenskartor: A4 papper av spelplanen som är bra att ha vid förhandlingarna.

Spelpjäser: 112 plastspelpjäser som håller. Pjäserna är antingen stjärnor eller ankare (arméer och flottor) och de är färgade i sitt lands färg, totalt sju olika färger.

Spelet är ett diplomatispel för fyra till sju spelare. Ju fler spelare desto bättre blir spelet. Det intresanta med spelet är att man använder inga tärningar, allt hänger på hur man sköter sina få arméer och flottor (alla har tre pjäser från början utom ryssen som har fyra).

Spelet går ut på att man skall ta kontrollen över Europa under början av 1900-talet. Man allierar sig med en annan spelare för att slå en tredje, men allianser kan brytas lika lätt som de uppkommer.

Ett års speltid går till på detta viset:

1) Man tittar på ställningen och sedan börjar förhandlingarna (vi brukar sätta 15 minuter till max förhandlingstid). Det är i denna fasen det gäller. Man övertalar motspelare att de skall stöda en vid en provins, medan man stöder denna i en annan provins. Man lovar varandra olika saker t ex inte gå in i en provins.

2) Spelarna skriver ner dolt på ett papper vad arméerna och flottorna verkligen gör (vi brukar ha maxtiden till fem minuter).

3) Man läser upp vad all spelarnas pjäser gör och därefter flyttar man pjäserna dit de hamnar (nu börjar anklagelserna komma t ex du lovade stödja mig där, jag stödde ju dig).

Dessa tre faser upprepas en gång till och sedan upprustar länderna eller avrustar beroende på utvecklingen. Då har ett år gått.

Detta spelet är till för dig som tycker om diplomati och man är flera spelare.

MP

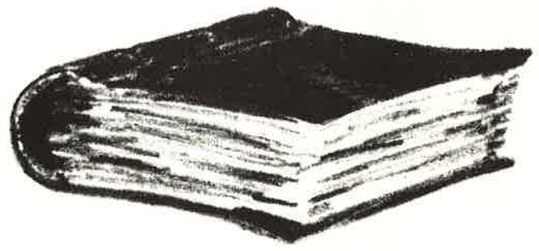
Privatannonser

Målade rollspelsfigurer av ett proffs, säljes för ca 25:- /st.

Lars 013/177879

Spelen: Flat Top, Ace of Aces, Battle for Italy säljes.

Håkan 031/950272



LOST WORLDS

Typ: Duellspel, fantasi

Skala: Man har en varelse var.

Komplexitet (1-5): 2

Spelbarhet (1-5): 3,5

Speltid: Varierande, men en duell tar i genomsnitt 15 minuter.

Tillverkare: NOVA

Pris: 38:- per bok, det behövs minst två böcker för att kunna spela.

Ett intressant duellspel, varje spelare har en bok och ett datapapper. Vanligtvis så spelar man man mot man, men det går bra att vara fler i en duell.

Spelet går till så att varje spelare väljer en manöver och sedan berättar de för de andra vilken siffra deras manöver hade. Varje spelare tittar på denna manöversiffra och sedan på sin egen manöverlista, efter detta så fås den sida som skall slås upp i boken och man ser vad som hände.

Det finns för närvarande 18 olika figurer (18 olika böcker) och det intressanta är att varje figur har olika egenskaper och styrka.

Några exempel på vilka som finns: Man in Chainmail with Sword & Shield, Goblin with Mace & Shield, Wraith with Sickle, Cold Drake, Unicorn.

Spelet är utmärkt att ha när tex två spelare inte är hos spelledaren för tillfället, när man spelar rollspel.

OBS Det finns svenska regler till spelet och de medföljer.

MP

Frågor & svar

Här följer en rad frågor som har kommit in angående D&D basregler. Det går även bra att fråga om andra spel.

Hur strider man i ett riktigt äventyr, hur använder man träffslagstabellen och ska man ha samma träffslagstabell som i äventyret i SPELLEDARENS BOK?

Man strider på precis samma sätt i ett riktigt äventyr som i solitär- äventyret i SPELARENS BOK, bara det att SL slår alla tärningsslagen för monstren. Läs om ''Del 2. Strider'' på sidan 14 i SPELARENS BOK igen.

Rollfigurernas träffslagstabell finns på sidan 51 i SPELARENS BOK och där beskrivs även hur man använder den.

Monstrens träffslagstabell finns på sidan 49 i SPELLEDARENS BOK och används på samma sätt fast av SL.

Jag har en tjuv och vill gärna veta varför han inte får ha sköld.

Frågan kan besvaras på två sätt, sett ur spelkonstruktörens synvinkel eller ur tjuvens egen synvinkel. Spelkonstruktören har gjort så för att det skall vara balans mellan de olika klasserna.
Eftersom tjuvklassen har så pass många specialförmågor och relativt lätt att stiga i graderna har den nackdelen att inte kunna använda sköld eller tyngre pansar än läder.
Tjuven själv tycker att detta är utmärkt eftersom han eller hon aldrig skulle kunna på idén att använda något så skramligt och åbäkigt som en sköld. Den skulle bara vara ivägen så fort man försökte klättra, smyga eller gömma. Igen tjuv med självaktning vill använda en sköld.

Varför kan bara människor välja mellan olika klasser?

Alla de sju olika typerna av rollfigurer kallas för klasser. Fyra av de har det gemensamt att de är människor (Krigare, Magiker, Präst och Tjuv) medan de andra tre är halvmänniskor (Alv, Dvärg och Halvling). Det faktum att endast människan har delat upp sig på olika inriktningar visar bara att människan inte är lika enkelriktad som halvmänniskorna.

Kan en spelare ha en figur som inte är människa, alv, halvling eller dvärg? Alltså minotaur, pyssling eller tomte och hur gör man då?

Nej, man kan bara välja mellan människa, alv, dvärg och halvling. Alla andra varelser är monster och inte rollfigurer.

När kommer D&D expertregler och vad skall de innehålla? Jag är redan uppe i grad 3 och kan inte göra mer.

D&D expertregler kommer framåt sommaren. Där får du bland mycket annat möjlighet att låta din rollfigur stiga till grad 14 (om den är människa). Men tänk på att det roliga är att ta sig uppåt i graderna och inte nödvändigtvis att vara höggradig.

Jag har äventyr B3 Silverprinsessans palats. På lådan står att B4, B5 och B7 ska finnas, men inte i någon leksaksaffär jag har varit i. Var kan jag få tag på B1, B2 och B6 och vad heter de?

De äventyr som finns ute nu är B3, B5 och B7. Mycket snart kommer även B4 att finnas ute. Numren kommer av den amerikanska numreringen och de som saknas i serien tycker vi helt enkelt inte är lika bra och har inte översatt ännu.

Varför är det så många olika varelser utspridda i palatset (Silverprinsessans palats) och vad lever de på egentligen?

De flesta kaotiska varelser i palatset har lockats dit av Ariks onda magi. De vill vara med på ett hörn på det ''roliga'' när Arik anländer till Härberga. Vad sådana monster äter vill jag inte ens tänka på. Men kom ihåg att det är en saga, låt inte de grå vardagssysslorna ta överhanden.

Varför har ni tagit med drakar när man inte kan komma till grad 4-9?

Drakarna finns med redan i basreglerna eftersom de är så klassiska sagomonster. Men visst kan man ha användning för dem redan när spelarfigurerna är på grad 1-3! Sedda på långt håll, i ruskiga berättelser runt lägerelden, i situationer som man kan ta sig ur med list istället för våld, som påtryckningsmedel, mm. Det gäller bara att inte ställa spelarfigurerna inför en situation där de måste slåss mot draken förrän de blivit så höggradiga att de kan besegra den.

Jag skickade in lappen som låg i lådan men har inte hört något från D&D förbundet. Vad händer?

Svenska D&D förbundet håller på att komma igång, men eftersom intresset var så enormt är det oerhört mycket att göra innan det fungerar. Ett medlemsregister skall läggas upp på data, medlemskort skall tryckas, osv. Men du borde snart höra något ifrån dem.

Hur skall man göra om det händer något oväntat i ett äventyr, att någon rollfigur vill göra något som inte står i reglerna, hur gör man då?

Det går bra att hitta på nya regler, men du bör du noga läsa stycket ''Nya regler och föremål'' sidan 18 i SPELLEDARENS BOK.

Om en av spelarna missköter sig hela tiden under ett äventyr, hur skall man då lämpligast ge honom ett minnesbeta?

Om en spelare beter sig så att han/hon förstör nöjet för spelledaren och de andra spelarna är oftast den bästa lösningen att diskutera saken i enrum med den spelaren. Minnesbetor brukar fungera dåligt. Fråga istället varför han/hon gör på det viset. Förklara att ni alla spelar D&D för att ha roligt, och det har ni inte när han/hon uppför sig på det här viset. Visar det sig fullständigt omöjligt att få spelaren att förstå detta återstår det inget annat än att utestänga den personen från spelet.

Kan förklara TIPKO? Jag förstår inte fullständigt vad det står för.

TIPKO betyder Träff I PansarKlass 0. Det är alltså det tärningsslag man behöver för att träffa ett mål som har PK 0. Om du tittar på ''Rollfigurernas träfftabell'' på sidan 51 i SPELARENS BOK så ser du att TIPKO för en (nybörjar-) rollfigur är 19. Men du ser kanske också att summan av målets PK och tärningsslaget för att träffa denna PK också alltid är 19 d.v.s. TIPKO (med undantag för de verkligt svåra träffslagen när man behöver 20 på tärningsslaget). Detta betyder att tabellen egentligen är onödig - det enda man behöver är att veta TIPKO, resten går lätt att räkna ut. Vilket tärningsslag behöver en rollfigur för att träffa t.ex. PK4? Jo, 19-4=15 (jämför med tabellen). Vilken PK kan en rollfigur som bäst träffa med ett träffslag på 12? Jo, 19-12=7. Enkelt, va? Hela träfftabellen förminskad till TIPKO och lite enkel matematik.

GOTHCON XI

Som vanligt kommer GOTHCON att avhållas under påskhelgen, som denna gång infaller 17-19/4 1987. Vi kommer även i år att vara på Burgårdsgymnasiet i Göteborg.

GOTHCON arrangeras i år av Titan Games och rollspelsföreningarna Bifrost, Chaos Apes, FUSK, GKF, Goblin, SPELKLUBBEN och Ygdrasil, som alla vill hälsa både gamla och nya besökare välkomna till Sveriges största spelkongress.

Öppettider:

Fredag:	1000-2400
Lördag:	0800-2400
Söndag:	0800-1800
Måndag:	Stängt

Första dagen:

1000 startar insläppet, 1100 genomförs öppningsceremonierna och klockan 1200 börjar arrangemangen.

Sista dagen:

Inga arrangemang kommer att pågå efter klockan 1600. Avslutning och prisutdelning 1700-1800.

Mat:

Cafeteria med kaffe, dricka, chips, etc kommer att finnas för den som känner sig sugen. Möjlighet till beställning av varm mat kommer att finnas en gång per dag.

Övernattning:

Övernattning kommer, precis som förra året, att ske i några för sömn avsedda kongresslokaler. Ingen övernattningsavgift kommer att uttagas i år. Vi ber er redan nu respektera att flertalet av de som befinner sig i sovlokalerna nattetid faktiskt vill sova.

Kongressavgifter:

För den som föranmäler sig genom inbetalning på postgirokonto 487 56 09-2 (Föreningen Gothcon) före den 14/3-87 är priset 100:- för alla tre dagarna. Vid betalning i insläppet är avgiften 120:- för alla tre dagarna. Besökare, såsom föräldrar och småsyskon, som är intresserade av vad vi sysslar med, har fritt inträde. Flickor får som vanligt komma in gratis.

Turneringsavgifter:

För vissa turneringar och tävlingar tillkommer turneringsavgift. Till dessa, och endast dessa, arrangemang är det möjligt att i förväg boka en plats genom att betala in turneringsavgiften tillsammans med kongressavgiften (OBS! Senast 14/3). Anmälningarna kommer att behandlas i den ordning de kommer in. När en turnering blir fullbokad kommer inga ytterligare anmälningar att registreras på den. Du kommer i förväg att få reda på vilka turneringar du är antagen i. De som inte kunnat beredas plats i arrangemanget kommer att få pengarna tillbaka.

I den mån det finns plats i en turnering när den börjar kommer reserver att plockas in mot kontant erläggande av turneringsavgift.

Felbokningar:

I de fall där avgifter måste returneras på grund av felaktig bokning (dubbelbokning, betalning efter 14/3, etc.) dras en administrationsavgift på 10:- från beloppet. Var därför noga med att inte göra några dubbelbokningar på din anmälan. Observera att du alltid räknas som bokad på hela den turnering du blir antagen på. Du måste alltså lämna plats för eventuella semifinaler och finaler i ditt schema även du inte räknar med att komma så långt.

Utstyrsel:

En del besökare tycker det är kul att komma utklädda. Även om en sådan utstyrsel ger färg och känsla åt kongressen måste man noga tillse att rollspelshobbyn inte får dåligt rykte. Därför *måste* följande regler åtlydas:

1. Inga medaljer, hjälmar eller uniformer av modernare snitt än av år 1900 får bäras i kongresslokalerna. Detta infattar även pseudouniformer som liknar uniformer av modernare snitt än av år 1900. Enda undantaget är militärer och beväringar i permissionsuniform.
2. Inga besökare får bära vapen eller modeller av något slags vapen i kongresslokalerna.

Besökare som bryter mot nämnda regler kommer att avisas från kongressen.

Försäljning:

Ingen person, organisation eller företag får sälja eller ställa ut varor eller tjänster under kongressen, ej heller dela ut reklam, prislistor eller liknande utan organisatörernas skriftliga medgivande.

Vilka butiker som kommer att närvara är ännu inte spikat, men helt säkert kommer Titan att vara där.

Auktionen:

Auktionen kommer att hållas på lördag kl 0800-0945 och söndag kl 0800-0945. Även i år kommer avgift att uttagas på 5:- per utrop. Avgiften dras från försäljningspriset. Avgiften måste erläggas även för varor som inte blir försålda, så undvik att sätta ett för högt minimipris. Varor som skall auktioneras bort skall lämnas in fredag kl 1200-1800 i entrén.

Inlämnarna ansvarar för att inlämnade spel och tillbehör är kompletta. Pengarna för försålda spel kommer att utbetalas efter auktionens slut. Ej försålda spel finns att avhämta (mot erläggande av avgift) efter auktionens slut på söndagen.

Aktiviteter:

Auktion:1
Arrangör: Chaos Apes
Högst individuellt
Lördag 8-10

Auktion:2
Arrangör: Chaos Apes
Högst individuellt
Söndag 8-10

AD&D, individuellt
Arrangör: Bifrost
Individuellt
Fredag 14-18
Lördag 10-14 Semifinal
Söndag 12-16 Final
Avgift: 10:-
Sagorollspel. Utslagsturnering med individuell uppflyttning.

AD&D, lag
Arrangör: Ygdrasil
6 pers + 1 Spelledare/lag
Lördag 16-22
Avgift: 60:-/lag (Betalas in av lagets spelledare)
Sagorollspel. Man måste tillsammans med laget anmäla en spelledare som *måste* kunna reglerna bra. Om spelledaren inte klarar av spelledartesten före turneringens början så diskas det lag som har anmält denne.

Advanced Squadleader
Arrangör: Ygdrasil
Individuellt
Lördag 10-16
Söndag 10-16 Semifinal + Final
Avgift: 10:-
Konfliktspel. Strider under andra världskriget på gruppnivå. Man måste kunna reglerna för att få delta. Utslagningsturnering.

Aftermath
Arrangör: FUSK
6 pers/lag
Lördag 10-14
Avgift: 10:-
Efter katastrofen-rollspel. En hård kamp för tillvaron i en förödd värld.

Bar Room Brawl
Arrangör: Titan
Individuellt
Söndag 10-16
Ingen avgift
Var och en får klara sig själv i detta krogslagsmål.

Call of Cthulhu:1
Arrangör: Goblin
4 pers/lag
Fredag 20-24
Avgift: 10:-
Skräckrollspel. Hårresande äventyr på 1920-talet.

Call of Cthulhu:2
Arrangör: Goblin
4 pers/lag
Lördag 20-24
Avgift: 10:-
Skräckrollspel. Hårresande äventyr på 1920-talet.

Civilization
Arrangör: Ygdrasil
Individuellt
Fredag 12-18
Lördag 16-22 Final
Avgift: 10:-
Brädspel, civilisationens födelse i medelhavsområdet. Upp till sju olika befolkningsstammar kämpar om att bli den kulturellt viktigaste stammen vid medelhavet. Regelkunskap erfodras.

Diplomacy
Arrangör: Bifrost
Individuellt
Lördag 10-16
Söndag 10-16 Final
Avgift: 10:-
Konfliktspel. Den militära urladdningen i Europa under 1:a världskriget med tonvikten lagd på diplomatin mellan de 7 stormakterna.

Illuminati
Arrangör: Ygdrasil
Individuellt
Fredag 18-22
Lördag 16-20 Final
Ingen avgift
Bordsspel. Vem lyckas bli den segrande Illuminatin? Reglerna ganska lätta och kan läras på platsen.

James Bond
Arrangör: FUSK
4 pers/lag
Fredag 12-18
Avgift: 10:-
Nutida rollspel. Kan ni klara er lika bra som 007?

Junta
Arrangör: Bifrost
Individuellt
Fredag 18-24
Lördag 18-24 Final
Ingen avgift
Brädspel om maktkampen i en sydamerikansk bananrepublik.

Paranoia:1
Arrangör: Goblin
6*6 pers (=36 kloner)
Fredag 18-20
Ingen avgift
Alla uppgifter är givetvis hemligstämplade. Deltagande i detta äventyr är förräderi och kommer att bestraffas därefter. Lita på datorn - datorn är din vän.

Paranoia:2
Arrangör: Titan
6 pers
Lördag 10-12
Avgift: 10:-
Alla uppgifter är givetvis hemligstämplade. Deltagande i detta äventyr är förräderi och kommer att bestraffas därefter. Lita inte på någon och ha din laser redo.

Paranoia:3
Arrangör: Titan
6 pers
Lördag 12-14
Avgift: 10:-
Alla uppgifter är givetvis hemligstämplade. Deltagande i detta äventyr är förräderi och kommer att bestraffas därefter. Var en lycklig medborgare. Datorn vill att du skall vara lycklig.

Paranoia:4
Arrangör: Titan
6 pers
Lördag 14-16
Avgift: 10:-
Alla uppgifter är givetvis hemligstämplade. Deltagande i detta äventyr är förräderi och kommer att bestraffas därefter. Datorn tackar dig för din samarbetsvilja. Den kommer att belönas.

Ringworld:1
Arrangör: FUSK
5 pers
Lördag 14-18
Ingen avgift
SF-rollspel. Äventyr på Larry Nivens ringvärld.

Ringworld:2
Arrangör: FUSK
5 pers
Söndag 10-14
Ingen avgift
SF-rollspel. Äventyr på Larry Nivens ringvärld.

Runequest III:1
Arrangör: Chaos Apes
6 pers/lag
Fredag 18-22
Avgift: 10:-
Sagorollspel. Hisnande äventyr i sagovärlden Glorantha. Regelkunskap nödvändig.

Runequest III:2
Arrangör: Chaos Apes
6 pers/lag
Söndag 12-16
Avgift: 10:-
Sagorollspel. Hisnande äventyr i sagovärlden Glorantha. Regelkunskap nödvändig.

Squadleader
Arrangör: Chaos Apes
Individuellt
Fredag 12-14
Fredag 14-16 Åttondelsfinal
Lördag 18-20 Kvartsfinal
Lördag 20-22 Semifinal
Lördag 22-24 Final
Avgift: 10:-
Konfliktspel. Strider under andra världskriget på gruppnivå. Man måste kunna reglerna för att få delta. Utslagningsturnering.

Traveller
Arrangör: Bifrost
6 pers/lag
Fredag 20-24
Avgift: 10:-
SF-rollspel.

Trollball
Arrangör: Goblin
6 pers/lag
Lördag 10-14
Ingen avgift
Trollens version av fotboll. Två lag av troll kämpar om bollen (?) i en mycket annorlunda fotbollsmatch.

'44:1
Arrangör: Ygdrasil
6 pers/lag
Fredag 20-24
Avgift: 10:-
Rollspel under andra världskriget. Regelkunskaper ej nödvändigt.

'44:2
Arrangör: Ygdrasil
6 pers/lag
Söndag 12-16
Avgift: 10:-
Rollspel under andra världskriget. Regelkunskaper ej nödvändigt.

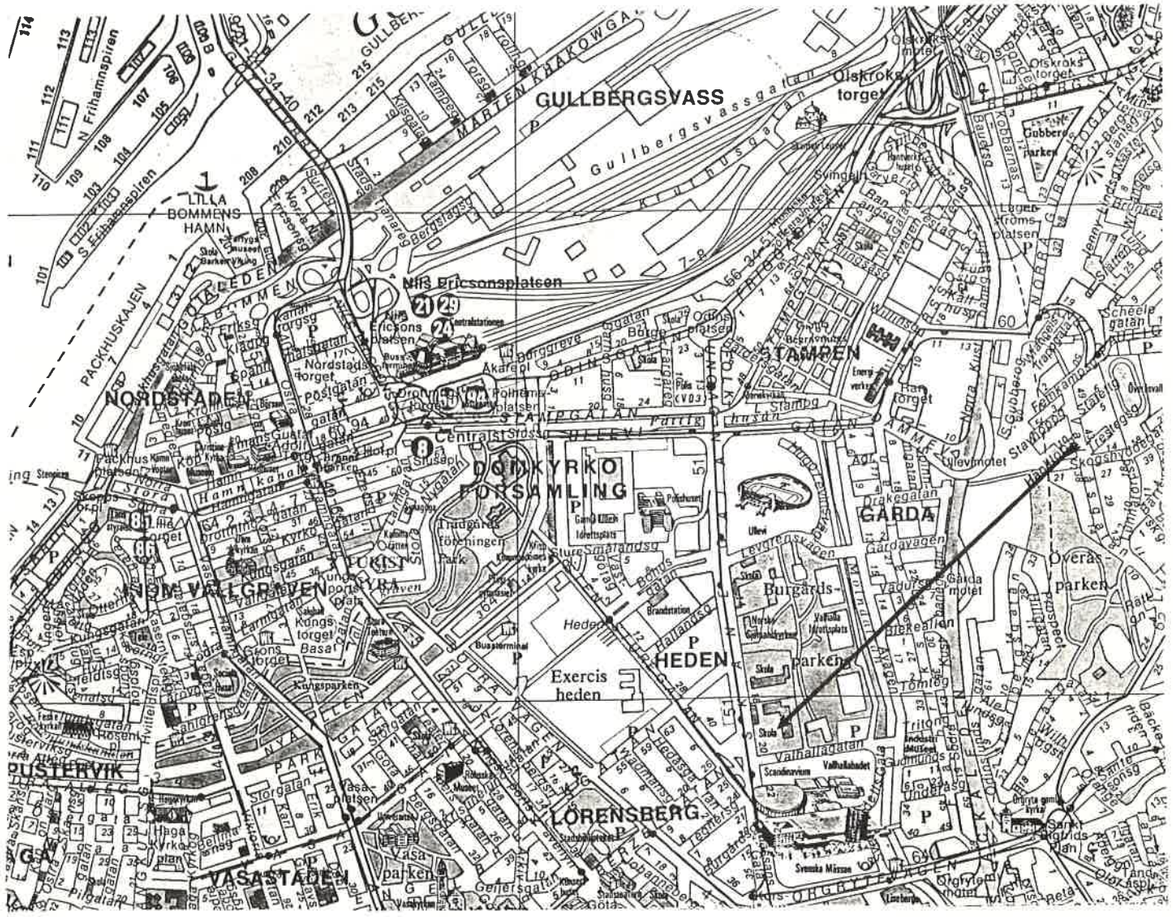
Dioramaspel (figurslag)
Arrangör: Du själv
Tävling om bästa dioramaspelet
Lördag 10-24
Lördag 16-18 Tävlingsjuryns granskning
Ingen avgift
Under lördagen anordnas en tävling i den sköna konsten att göra dioramaspel. Spelet skall spelas åtminstone under tiden 1600-1800 då tävlingsjuryns granskning sker. Spelet skall sättas upp i någon av därför avsedda lokaler och kunna spelas av en entusiastisk allmänhet (deltagarnas spelglädje är en del av bedömningen).

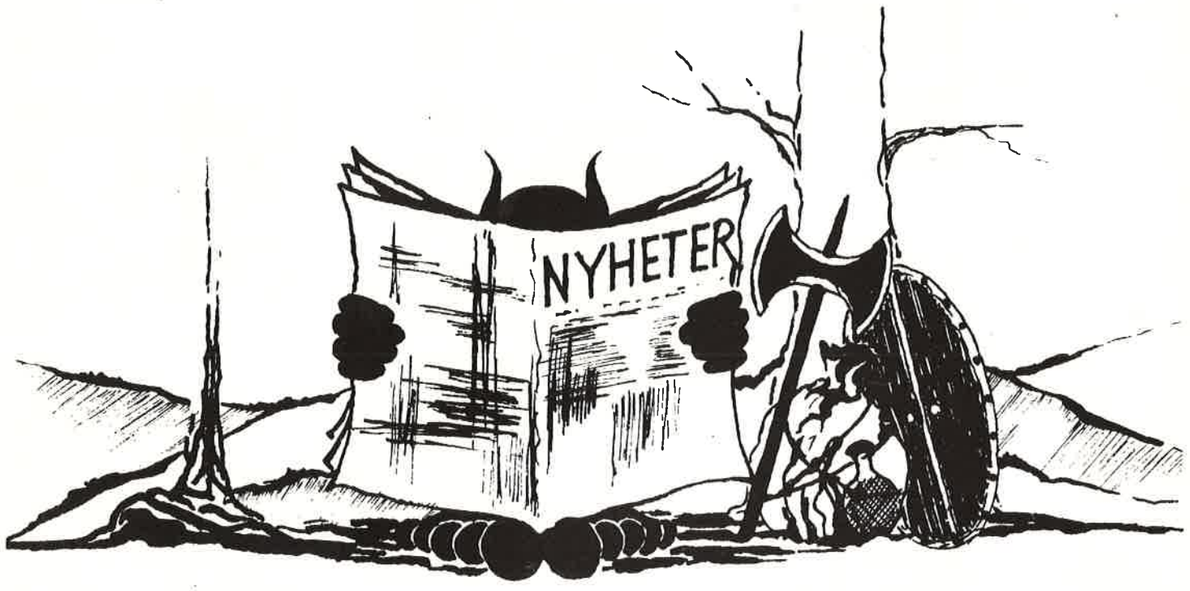
Spelledarsamlingar börjar, i förekommande fall, alltid 2 timmar innan själva spelandet startar.

Övrigt:

Är du intresserad av att komma på Gothcon XI kan du skicka efter anmälningsblankett från:

Gothcon, c/o Titan Games, Box 19040, 400 12 Göteborg


GULLBERGSVASS
Olskroks torget
LILLA BOMMENS HAMN
NORDSTADEN
DOMKYRKO FÖRSAMLING
STAMPEN
GÅRDA
HEDEN
Exercis heden
LORENSBERG
VASASTADEN
DUSTERVIK
NYA VALLGRAVEN
Nils Ericsonsplatsen
Kungsparken
Burgårds-parken
Överås-parken
Gubbero parken
Stampens Fritidsgård
Scandinavium
Valhallabadet
Svenska Mässan
Liseberg
Götaplatsen
Konserthuset
Stadsbiblioteket
Stadsteatern
Stora Teatern
Lorensbergsteatern
Stadsmuseet
Konstmuseet
Naturhistoriska museet
Etnografiska museet
Sjöfartsmuseet
Världskulturmuseet
Poseidon
Nordstan
Brunnsparken
Drottningtorget
Kungstorget
Gustaf Adolfs torg
Centralstationen
Nordstadstorget
Järntorget
Lilla Torget
Kvarnbergsgatan
Kvarnbergsplatsen
Vasaplatsen
Vasagatan
Vasaparken
Vasa Kyrka
Hagakyrkan
Haga Kyrkogata
Hagaplatsen
Linnégatan
Linnéplatsen
Linnéstaden
Packhuskajen
Packhusplatsen
Packhusgatan
Stora Hamnkanalen
Lilla Hamnkanalen
Nya Varvsgatan
Nya Varvsallén
Nya Varvsgatan
Nya Varvsgatan
Nya Varvsgatan



Här är ännu en rapport från er utsände spelreporter.

Jul- och nyårshelgen tycks ha varit förhållandevis lugn, utan alltför stora överraskningar. Lite överaskande var det kanske att Tracy Hickman, som jag i förra numret rapporterade hade lämnat TSR, nu är tillbaka igen. Vi ser fram emot nya moduler från denne duktige designer.

Frn TSR har det nyligen kommit DA2: *Temple of the Frog*, det andra äventyret till Dave Arnesons spelvärld Blackmoor, N4: *Treasure Hust*, ett låggradigt AD&D-äventyr för grad 0-1 (Ja, just det - NOLL) och H2: *The Mines of Bloodstone*, ett höggradigt AD&D-äventyr som är en (fristående) fortsättning på H1: *Bloodstone Pass*.

På svenska finns nu ytterligare två äventyr till D&D: **Fasornas berg** och **Rahasia.** Det sistnämnda hör nog till ett av de bästa äventyr jag någonsin spelat. Det återstående äventyret **Den glömda staden** skall komma någon gång under februari månad.

En stor nyhet för oss som spelar *Call of Cthulhu* och tycker att det är roligare om äventyren tilldrar sig på denna sidan Atlanten blir *Green and Pleasant Land* som kommer ut under våren. Den behandlar 1920-talets Storbritannien och kommer troligtvis att ligga i samma prisklass som dubbeläventyret *Statue of the Sorcerer/Vanishing Conjurer*.
Ännu ett spel som har licenstryckts i England är därmed blivit mycket billigare är *Runequest* vars standard-upplaga nu finns att köpa för knappa hundralappen. Övriga RQ-tillbehör kommer under året i engelsk upplaga.

När det gäller engelskspråkiga speltidningar finns det nu en del att välja mellan. Förutom White Dwarf finns det även Adventurer och Fantasy Chronicles för den hungrige läsaren. Allihopa ligger i samma prisläge: Två futtiga tior.

För krigsspelarna skymtar en del intressanta nyheter från West End Games. För några månader sedan kom *Eastern Front Tank Leader* gjort av den inte helt obekante John Hill (*SquadLeader*) och snart kommer fortsättningen *Western Front Tank Leader*. Båda två kostar drygt två hundralappar. Dessutom kommer snart *Fire Team* som lanseras som *SquadLeader* i modern tid. Låter mycket lovande.

Gothcon XI börjar ju närma sig. Fler detaljer om detta på sidan 26 i denna tidning.

Det var allt för denna gången. Vi hörs!

Mikael Börjesson

GMS-Import

Har ett stort urval av figurer
och tillbehör till rollspel

Vi distribuerar **Essex** 25 mm **Fantasy Tin Soldier** 25 och 15 mm figurer
och mycket mer.

Sänd 4.20 kr i frimärken
för prislistor.

GMS-Import
Iliongränd S:374, 223 71 LUND