MJÖLNIR 9

SVERIGES ÄLDSTA SPELTIDNING

SPACE SNOOZER SOLOSPEL

AGITATOR NY KLASS

RUNEQUEST QUICKSTART RECENSION

JAKTEN PÅ DEN GÅTFULLA FORMELN ÄVENTYR

DUNDER & DRAKAR NYA RASER

MENLÖSA BRUNN 2 MYSTIKEN TÄTNAR

SVÄRD & SVARTKONST KONVERTERA TILL

IDÉER OCH ÄVENTYR FÖR SF & FANTASYROLLSPEL – FRÅN TSR TILL OSR

ILL.: JOAKIM NILSSON

MJÖLNIR

Välkommen till Mjölnir - fanzinet för dig som gillar allt mellan TSR och OSR. Att det (trots digitalisering och färg) fortfarande är ett fanzine är det ingen tvekan om: alla bidrag är gjorda av fans, på ren intressebasis, utan någon som helst ekonomi involverad - bara drivna av entusiasm för sitt spel, sin konst, sitt förlag.

I Mjölnir 9 har vi det superstora nöjet att återse Anders Blixt som skribent. Anders, tidigare medredaktör, skrev de första RuneQuest-artiklarna i Sverige (se Mjölnir 2-6) och gör, jämte nye medarbetaren Mattias Lejbrink, oss nu den stora äran att recensera RuneQuests 'återkomst'.

Den exklusiva artikelserien från Titan Games för Dunder & Drakar fortsätter, medan mystiken tätnar på Menlösa Brunn. Bo Jangeborgs tidsmaskin levererar mer äkta vintage-material från åren kring den första Mjölnir-eran. Våra vänner i norr, på Svärd & Svartkonst, ger oss 4 sidor smarta konverteringsverktyg – och kommer snart själva ut med en egen tidning, Grimoire! Nu har OSR-fans en massa kul tidningar att välja bland: Fenix, &Magazine, återupplivade Wyrm's Footnotes..... så beställ! Läs! Sprid!

Tyvärr hann inte bröderna Escajedo vara med denna gång, inte heller Blood & Bronze (som du kan följa på bloodandbronze.com) men vi hoppas få återse dem i framtiden. Det jag gärna *skulle* se mer av är SF. OSR tenderar ofta att handla om fantasy. Därför är det så kul att i detta nr få skicka ut dig, läsare på en halsbrytande överlevnadstripp i rymden. *Hur cool är du egentligen när überskiten träffar megafläkten ? Kan du programmera en app medan du reder en Bouillabaisse ? Sätt igång - manövrera mot hopplösa odds.....Space Snoozer!*

INNEHÅLL

Space Snoozer: Solospel i en kall och oförlåtlig rymd – Joakim NIlsson.....3

Agitator - alternativ klass för AD&D 1e och kompatibla – Bo Jangeborg.....5

Nornornas dom: Runequest Quickstart recenseras – Anders Blixt & Mattias Lejbrink.....7

Jakten på den gåtfulla formeln - ett vintage-äventyr för AD&D och kompatibla – Bo Jangeborg 9

Ädelt folk i Dunder & Drakar: exklusiva nya raser – Mikael Börjesson.....19

Spökspalten - varelser för AD&D och kompatibla: tema Kina – Martin.....20

Menlösa Brunn Del 2 - en rollspelsenvirong (regellös) – Clas Kristiansson.....22

Hobbits i rymden II: hur konvertera monster till Svärd & Svartkonst – svartkonst.nu.....29

ILLUSTRATÖRER

Joakim Nilsson (jockewizard@gmail.com): omslag, 4, 6, 14, 18, 27, 28, 29, 30, 33
OSR-INK (www.osr-ink.se, facebook.com/osrink): 3, 5, 9-17, 20, 26
Efraim Bolt-Gidney: 23-25

Mjölnir 9, september 2017.
Svenska utgåvan
Pris: 0:-

Mjölnir startades 1980 av Martin, Alexis Riise-Birger, Peter Wessman och Bo Jangeborg.

Redaktion: Martin

Ansvarig utgivare: Elfgrim borðspil
http://elfgrim.yolasite.com

© Respektive artikelförfattare/illustratör

Ladda ner den engelska utgåvan av detta nummer, samt tidigare nummer av Mjölnir gratis på:

http://mjolnirfanzine.yolasite.com

Bidrag, annonsförfrågningar, intresseanmälan för ev. kommande nummer etc tas gärna emot på:
mjolnirfanzine@mail.com

OBS! Att detta nummer kommit ut och är gratis, är ingen garanti för att fler nummer kommer ut, eller att de också kommer att vara gratis.

Wake up! Time to die!

SPACE SNOOZER

Ett solospel av
en författare lika
kall och oförlåtande
som rymden.

Joakim Nilsson
Skansen Kronan 2017

SpaceSnoozer©

Wake up! Time to die!
Ett Solospel skrivet av en författare lika kall och oförlåtande som rymden.
Joakim Nilsson. Skansen Kronan 2017

Du är en av 1138 Sovande besättningsmedlemmar på det stora rymdskeppet Yaphet på sin 342 år långa resa mot Tannhäuser porten. Du är en snudd på obetydlig kugge i detta enorma sammanhang. Men tack vare en bugg i programmeringen väcks du alltid först. Du fattar inte alls varför just du väcks abrupt ur din sköna problemfria icketillvaro. Och dessutom så här bara halvvägs också. Sääå jävla Typiskt! Men du hinner inte fundera och filosofera på det nu! Du har 36 fruktansvärda ondskefulla och skitjobbiga, svårt krävande händelser i hela 6 episoder att överleva!
Rulla 3T6 för dina tre värden. Dvs.1-6. Och skriv ned på ett papper. (Eller så kan du fördela **12** poäng hur du vill.)
Du får dock aldrig ha mer än 6 per värde!

M för Mentalt: *Din stabilitet mentalt. Hur cool är du egentligen när überskiten träffar megafläkten?*
T för Teknisk: *Hur teknisk är du? Kan du snickra ett lufttätt garage medan du programmerar en app och reder en Bouillabaisse?*
H för Handlingskraft: *Kan du fatta läget på nolltid och hantera omöjliga situationer gång på gång utan att darra på läppen?*

Så här spelar man:
Exempel: Spelaren Lee har slagit ut dessa värden:

M:5 (Mentalt) *Ganska högt! Hon är mycket mentalt stabil.*
T:2 (Teknisk) I*nte bra! hon är inte så teknisk. kan knappt hitta ut ur en våt påse...*
H:1 (Handlingskraft) *lägsta möjliga! Är hon bedövad kanske? Eller bara snudd på olagligt slapp?*

Hon läser denna text:
MTH + 1T6 över 4
(I detta exempel skall alla tre värden (**MTH**) slås ut i tur och ordning och prövas mot svårighet **4**) Det vill säga:
Först M: Lees **M** är **5** och 5 är högre än **4**. Därför lyckas hon automatiskt med M.
Sedan T: Lees **T** är **2** och därför får hon slå en tärning för att lyckas komma över **4**. Lee slår 3! 2+3= **5**. Lee lyckas!
Sist H: Lees **H** är **1** och därför får hon slå en tärning för att lyckas komma över 4. Lee slår 3! 1+3=4. Lee misslyckas slå över **4**!
Hon har alltså **Otur!** Och läser sitt öde under **Otur!** t.ex.: **Otur!**= En elak rymd-apa kastar förgiftat bajs på dig, och du dör!

Hade hon däremot klarat att slå över **4** i alla tre fallen så hade spelet fortsatt. Och Lee hade fått gått vidare och läsa nästa händelse.
(Ibland är det bara ett värde att klara av t.ex.:**T** Ibland är det två t.ex:**MH**. ibland är det alla tre :**MTH**)

I slutet på varje episod får du erfarenhet i form av ett poäng du adderar på ditt värde tex. +1 på M
(max 6 poäng per värde (Glöm ej detta!)) Din karaktär blir alltså lite bättre under spelets gång.
Överlever du alla episoder och deras händelser så har du klarat av spelet. **(P.S. I rymden märker ingen om du fuskar ;-))**

Här är några andra i besättningen: (Bry dig inte om dessa personer just nu. Och låt dem sova. De kommer bli aktuella senare.)

Kapten:	**Pilot:**	**Teknisk chef:**	**Säkerhetschef:**	**Godingen du är kär i:**	**Din bästis:**	**El Mystico:**
Morgan T. Whipper	Corey Mcfly	Tanner Phillips	Dakota Paxton	Rudy StCutie	Ash Gray	slå ut hens värden.
M:6	M:3	M:4	M:6	M:4	M:4	M: 1T6
T:2	T:6	T:6	T:2	T:2	T:4	T: 1T6
H:4	H:5	H:4	H:6	H:4	H:4	H: 1T6

Håll i rymdhatten nu åker vi!

Gå till sida: **17**

EN KLASS FÖR 1E AD&D

ILL.: WWW.OSR-INK.SE

Klass: **Agitator**
Ras: Människa (enda möjlighet)
Alignment: Lawful good, lawful evil eller lawful neutral - måste följa sin ideologi

Strength: min. 8
Intelligence: min. 16
Wisdom: min. 14
Constitution: min. 10
Dexterity: min. 8
Charisma: min. 16 (min. 17 för Distriktsledare, min. 18 för Ordförande)

HD: 1d6 / lvl
Max. AC: 5 (chain mail)
Speciella förmågor: har en 20% chans att skapa fred mellan stridande grupper.

Nivå	XP	Språk	Titel	Max. anhängare	Formler
1	1-3000	+1	Partimedlem	10	
2	3001-6000	+1	Partimedlem	15	
3	6001-12000	+1	Gruppledare	50	
4	12001-24000	+2	Gruppledare	75	
5	24001-50000	+2	Distriktsledare	3000	
6	50001-100000	+2	Distriktsledare	3000	
7	100001-200000	+3	Styrelseman/kv*	0**	1 charm
8	200001-500000	+3	Styrelseman/kv*	0**	1 charm
9	500001-1000000	+3	Styrelseman/kv*	0**	1 charm
10	1000001-2000000	+4	Ordförande	?***	2 charm, 2 Spådom
11	2000001-3000000	+4	Ordförande	?***	2 charm, 2 Spådom
12	3000001-4000000	+4	Chefsideolog	?***	3 charm, 2 Spådom, 1 Mass sugg
13	4000001-5000000	+4	Chefsideolog	?***	3 charm, 2 Spådom, 1 Mass sugg

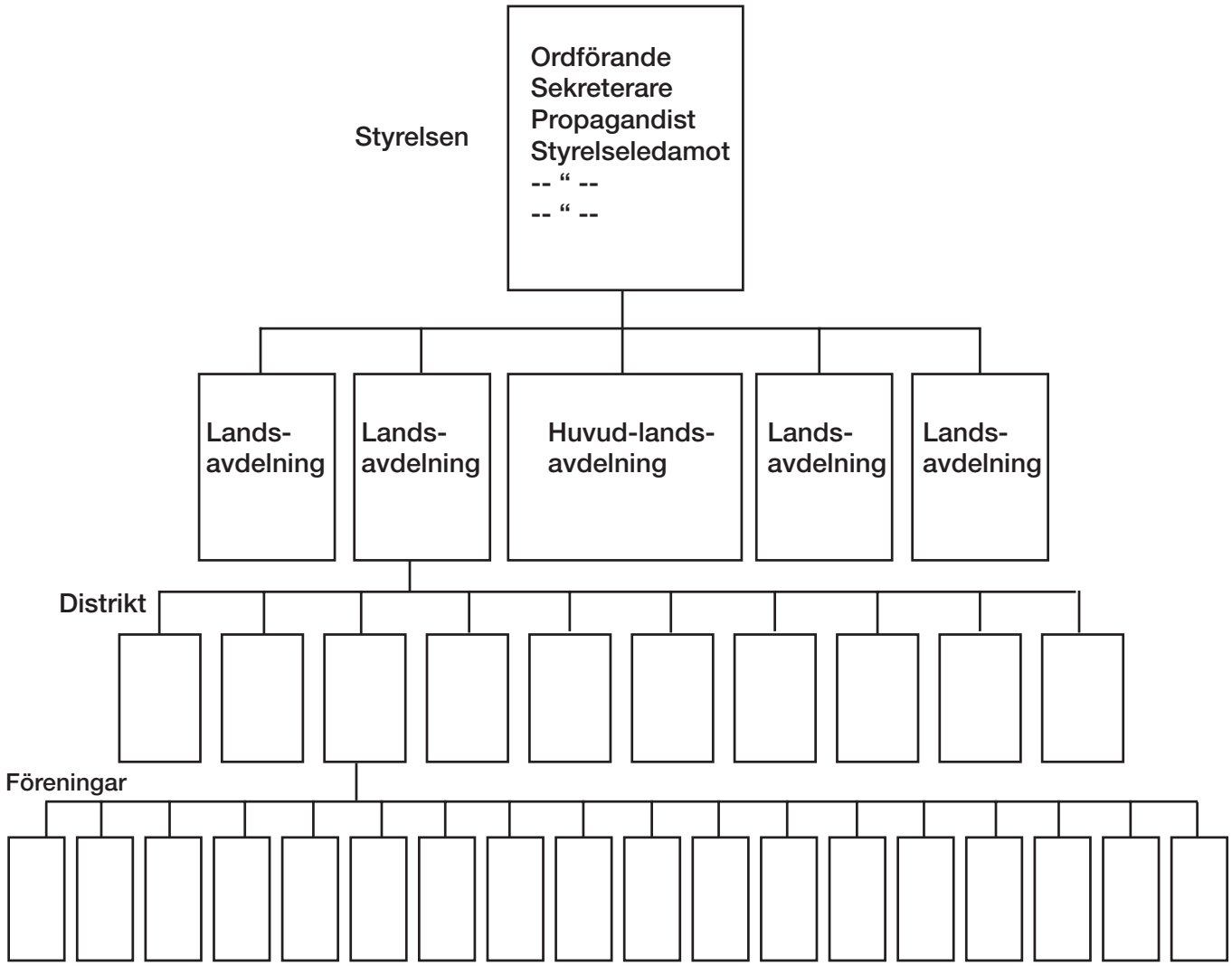
**Alla i huvudstyrelsen går också under namnet 'Folkuppviglare'*
***Inga direkt underställda, men genom Styrelsen kan man få ett uppdrag med ett antal underställda. Kan göra uppviglingsförsök.*
****Beror på Partiets storlek.*

En agitator måste ha en ideologi som han ska följa i sitt handlande, men eftersom "ändamålet ibland helgar medlen" kan han/hon frångå sina lagar - men löper då en risk på 10% att bli utstött ur partiet (om avsteget upptäcks).

Omvändelse

På nivå 1 har man varje månad en chans på 5% att övertyga en person att bli medlem i Partiet. Varje nivå därefter ökar chansen med 5% per nivå, tills dess att en 50% chans uppstått. Om det tilltänkta målet är en motståndare halveras chansen, och om det är en vän fördubblas den. För att omvända en motståndare krävs det att den är i fångenskap, samt ej innehavit några förtroendeuppdrag eller andra krävande sysslor.

FÖRSLAG TILL PARTIINDELNING



Bo Jangeborg (ca. 1981)

SpaceSnoozer • Episod 5: Galen Mördardator!

1. Fatta läget, inse att datorn är knäpp! **M +1T6 över 3**.
   Otur!= Du somnar om... för evigt!
2. Lyssna noga och notera. **MH + 1T6 över 4**.
   Otur!= Du inser att datorns logik stämmer och tar dig av daga rent matematiskt.
3. Argumentera att du bör leva ett tag till. **M + 1T6 över 5**.
   Otur!= Summerad till olönsamt avskräde går du övertygad mot luftslussen i samförstånd med logiken.
4. Bryt dig in i datacentralen. **T+ 1T6 över 5**.
   Otur!= En kraftig stöt förvandlar dig till varmt damm.
5. Kontakta AI-programmeraren för att få hjälp. **MTH + 1T6 över 5**.
   Otur!= Du blir utskrattad av en hel värld medans datorn stänger ned alla livsuppehållande system.
6. Programmera om datorn. **T +1T6 över 7**.
   Otur!= Nej, att sparka på datorn är inte programmering! Datorn debuggar dig.

Jösses! Fixade du detta också! (Den jäkeln måste ha fuskat!) Grattis! Addera **1+ på M**. Gå sedan vidare till sida: **33**

Runequest Quickstart Rules

Anrika RuneQuest gör comeback. Efter upprepade succéer med Call of Cthulhu-temat tar spelföretaget Chaosium åter ett kliv i den genre man en gång var med om att starta. Här bedömer både en RuneQuest-veteran, Anders Blixt (läs hans RQ-spalter i de första Mjölnir!) och spel-erfarne-men-helt-ny-på-RuneQuest Mattias Lejbrink det re-bootade rollspelet från var sitt perspektiv.

Anders Blixt:

Jag har hört sägas att när Greg Stafford och Steve Perrin på spelförlaget Chaosium fick se Dungeons & Dragons 1976, konstaterade de att de kunde göra ett bättre jobb. Och så skrev de Runequest. Huruvida påståendet är sant vet jag inte, men Runequest blev i alla fall det första ordentligt genomtänkta rollspelet på marknaden med ett robust spelsystem (Basic Roleplaying – BRP) och en genomtänkt setting i bronsåldersvärlden Glorantha.

Jag började med rollspel 1977 och upptäckte Runequests andra upplaga cirka 1979. I cirka tre år var jag entusiastisk spelare och spelledare i Glorantha, en äventyrsmiljö byggd med en antropologs blick för kulturer, seder, religioner och politik.

I år fyller Runequest 40 och är fortfarande vid god vigör. Chaosium har nyss lanserat fjärde utgåvan, bland annat med RuneQuest Quickstart Rules, en 48-sidig introduktions-PDF som presenterar spelets grunder. Halva häftet avhandlar regler, och resten introduktions-äventyret The Broken Tower. Reglerna är klassiskt BRP: en rollperson har grundegenskaper med spännvidden 3-18 och färdigheter rankade i procentenheter. Handlingar avgörs genom att slå 1T100 under eller lika med färdighetsvärdet. Drakar och Demoner och Mutant introducerade spelsättet i vårt land med stor framgång för 35 år sedan. Inga nyheter här inte.

Det speciella med Runequest är Runmagin. Runor är kosmiska krafter som styr Gloranthas uppbyggnad och gudarna är manifestationer av olika runors krafter. En runa är en kraftladdad symbol som används av präster och shamaner för att beskriva och manipulera verkligheten. De är bl.a. element, som Eld, Luft, och Måne, och krafter som Harmoni, Illusion och Best. I häftet beskrivs tyvärr enbart en delmängd av runorna. Endast den som är invigd i en viss religions hemligheter kan använda dess runbesvärjelser. (Därtill finns den lättviktigare andemagin som vem som helst kan använda.)

I nyutgåvan fungerar Runor som procentbaserade färdigheter, en klurig förbättring från den utgåva som jag lärde känna 1979. En annan nyhet är procentbaserade Passioner, hämtade från Chaosiums Arthur-rollspel Pendragon. De är människans inre drivkrafter, som Heder, Hat, Lojalitet, alltså känslor som kan sporra en person till både stordåd och illdåd. En rollperson kan låta sig inspireras av en Runa eller en Passion när hen står inför en utmaning. Ett procentslag visar om detta leder till fördelar eller nackdelar.

Introäventyret The Broken Tower syftar till undervisa spelarna om spelreglerna och spelvärlden. Deras rollpersoner tillhör en vildmarksklan och får order av hövdingens hustru att spåra upp några boskapstjuvar som har mördat två klanfränder. Dock är inget riktigt som det verkar, utan. äventyrarna tvingas att tampas med illasinnade fiender av annat slag.

Totalomdöme: Häftet innehåller pedagogiska spelregler och ett detaljerat introäventyr med färdiggjorda spelarroller. De tidskrävande striderna faller dock inte alla i smaken. Tyvärr finns det enorma informationsgap när det

gäller Glorantha, vars mytologier, magi, geografi och historia presenteras i andra produkter. Du kan inte förstå världen via dessa 48 sidor. Därför skulle jag inte spendera mina pengar på det, utan jag skulle köpa det riktiga spelet.

Om du önskar en regelmotor till ditt egen fantasykampanj, är häftet en god start men du måste meka en del själv, ty det förklaras inte exakt hur man slår fram en rollpersons grundegenskaper och väljer färdigheter.

http://gondica.wordpress.com

Mattias Lejbrink:

När jag tar mig an ett nytt rollspel har jag på senare år börjat intressera mig mer och mer för vem som är den tänkta mottagaren. Själv har jag gjort resan från nybörjare med all tid i världen till erfaren spelare utan tålamod att tråla nätforum för att förstå hur ett spel ska spelas. En annan sak jag intresserar mig för är vad rollspelets grej är, dess pitch, eller unique selling point om en vill. Det behöver inte alls vara något konkret, men jag vill bli fångad av något. Runequest Quickstart Rules är den andra snabbstartsboken från i år (den första var Dungeon Crawl Classics) som helt enkelt känns obefogad.

Runequest är ett av de äldsta (1978) och kändaste rollspelen och reglerna i denna fjärde utgåva känns som ett barn av sin tid. Det finns så mycket tabeller, modifikationer och undantag att spel utan referensverk och fullmatad spelledarskärm känns otänkbart. Ett exempel på något som känns otidsenligt är stridssystemet, som använder något som kallas för Strike Ranks. Varje stridsomgång delas in i grupper av 12 (?) och olika handlingar tar olika tid beroende på olika förutsättningar. Jag får huvudvärk bara av att tänka på all bokföring som krävs för att genomföra en strid.

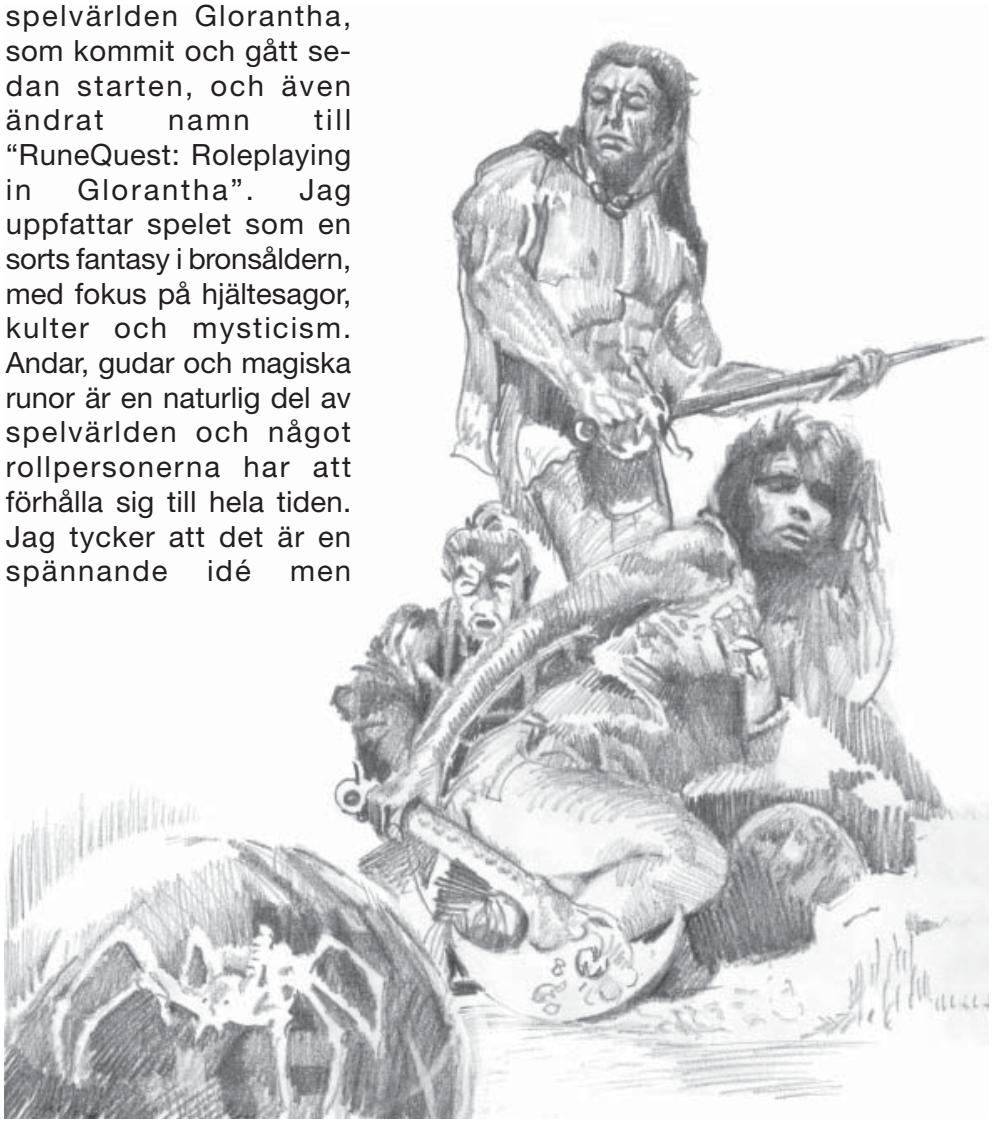
Något som försvårar läsningen av reglerna är att författarna inte verkar ha förenklat spelet i Quickstart Rules utan helt sonika bara klippt bort bitar, vilket ironiskt nog förmodligen gör denna bantade version långsammare att komma igång med än med den fullständiga regelboken.

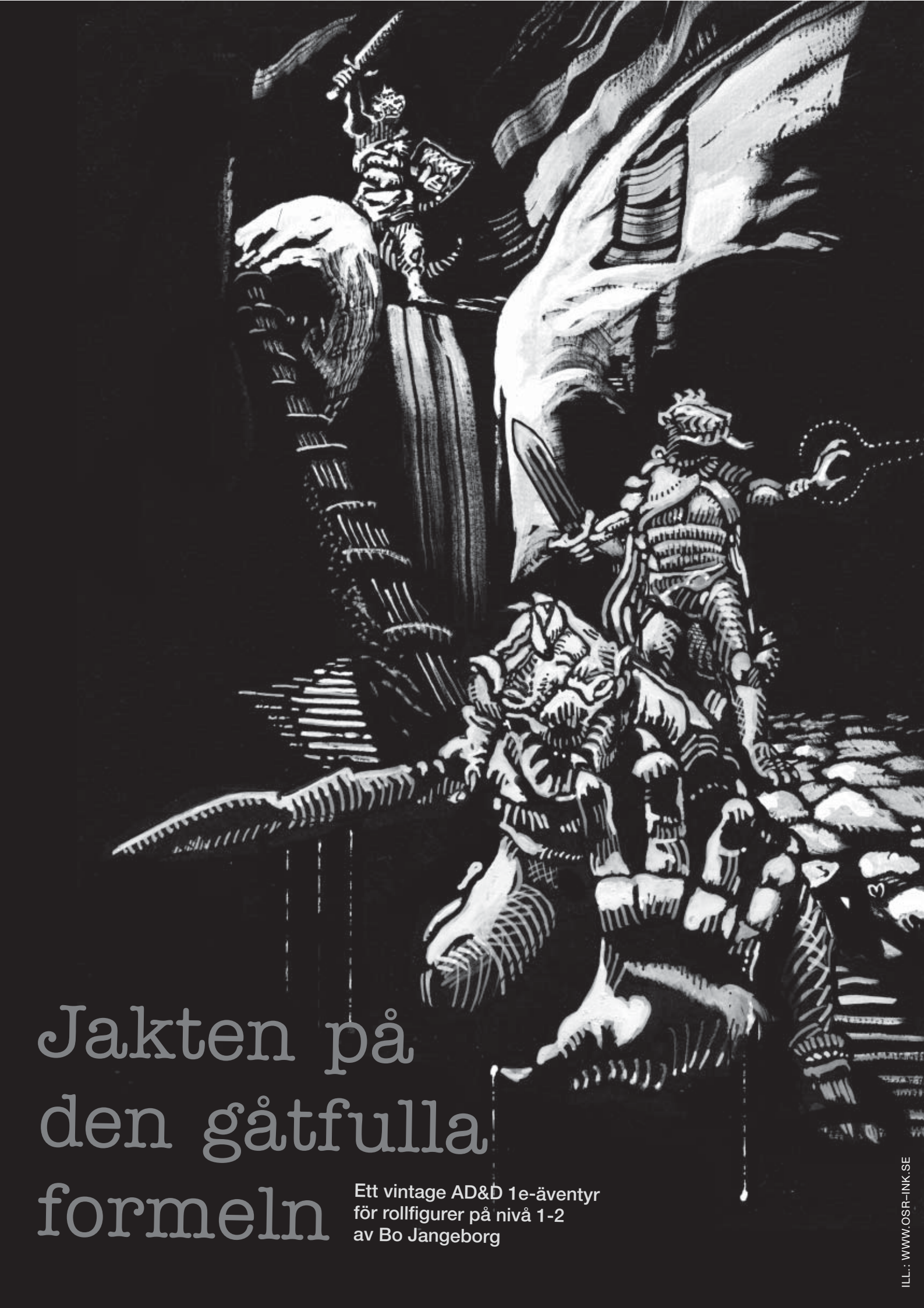
Vissa stycken påstås vara enklare och mer strömlinjeformade versioner av de riktiga reglerna. Om så är fallet är det svårt som läsare att förstå varför någon skulle vara intresserad av en krångligare och mindre strömlinjeformad variant när man har Quickstart Rules?

Till denna fjärde version av Runequest har författarna valt att paketera systemet med spelvärlden Glorantha, som kommit och gått sedan starten, och även ändrat namn till “RuneQuest: Roleplaying in Glorantha”. Jag uppfattar spelet som en sorts fantasy i bronsåldern, med fokus på hjältesagor, kulter och mysticism. Andar, gudar och magiska runor är en naturlig del av spelvärlden och något rollpersonerna har att förhålla sig till hela tiden. Jag tycker att det är en spännande idé men övergången till regelsystemet är som jag varit inne på tidigare alldeles för dåligt genomförd.

Jag blir inspirerad av det lilla jag får veta om Glorantha men har mycket svårt att se mig ens testspela med de bökiga reglerna. Jag tror att kampanjmodulerna säkert kan komma att tilltala en bred publik, även om konkurrensen är stenhård idag, medan själva systemet förmodligen kommer att bli något för de närmast sörjande. Med ett helt annat system kunde det kanske blivit ett Game of Thrones möter isländsk hjältesaga.

Runequest kan fås från:
www.chaosium.com





Jakten på den gåtfulla formeln

Ett vintage AD&D 1e-äventyr
för rollfigurer på nivå 1-2
av Bo Jangeborg

ILL.: WWW.OSR-INK.SE

Jakten på den gåtfulla formeln

Introduktion

Denna, hittills aldrig publicerade, äkta old-school-vintage dungeon av Bo Jangeborg, (*tidigare chefredaktör för Mjölnir, och skapare av legendariska Spectrum-spelet Fairlight*), är skriven någon gång kring 1981.

Materialet är återgivet 'as is', direkt ur Bos originalanteckningar och -kartor. Bara några förtydliganden har lagts till [inom hakparenteser]. Kartorna har anpassats och helt nya illustrationer gjorts.

Äventyrets bakgrund, mål, majoriteten av nivåerna och kartorna under jord, samt äventyrets upplösning är till största del väl beskrivna. Där rum, innehåll eller monster endast skissats ytligt, får DM själv fylla i mer detaljer.

På två områden har dock för äventyret viktiga manusbitar helt försvunnit, nämligen:

- var ärkeskurken Gallmara har sitt högkvarter
- var han gömt den trollformel äventyrarna ska erövra

Det enda som finns bevarat kring denna quest är Gallmaras stats, och att han "första gången" dyker upp på Nivå 3 (vilket skulle kunna tyda på att han bor i närheten, t ex bakom lönndörren i samma rum), samt beskrivning av formelns verkan - men all annan information om var Gallmara 'egentligen' hör hemma, eller var/hur 'slutbataljen' mot honom kan äga rum, är borta, och får utvecklas på nytt av DM.

Inte heller finns det kvar någon text som beskriver den allra sista kartan, floden söder om Nivå 4 - men båtarna vid 4:14 finns nog där av en anledning. På originalkartan antyds en drakliknande figur på ön mitt i floden. Möjligen skulle 'legend' nr 3, (se nedan) "*Där vattnet förenas i en båge skall makten finnas*." kunna ha något med denna kartdel att göra, och kanske är det även här utgången finns.

Vissa bitar i spelet antyder att spelmiljön troligen var tänkt att ha en latinsk eller romarrike-touch - vilket DM förstås kan utveckla eller ignorera. Ett annat möjligt tema är vatten: en vattenkult nämns, och så går ju hela spelet ut på en formel som hotar att släppa löst allt vatten i världen.

Totalt sett är detta fantastiska äventyr ändå så fullmatat med många nivåer av spännande features och quirky encounters i genuin traditionell dungeon-stil, att de få pusselbitar som saknas inte bör stå i vägen för någon DM som vill köra ett äkta, späckat, fantasifullt, (och, som det var på den tiden, kanske inte alltid helt logiskt) äventyr - direkt från 80-talet.

OBS! Samtliga monster och encounters är anpassade för rollfigurer på ca nivå 1-2 (varav en bör vara en trollkarl, enligt 'uppdragsbeskrivningen') men observera att Gallmara angivits till att vara en 9:e nivås trollkarl, med tillgång till 13 (!) formler, en motståndare som kan vara tuff för lågnivåspelare att klara av utan extern hjälp.

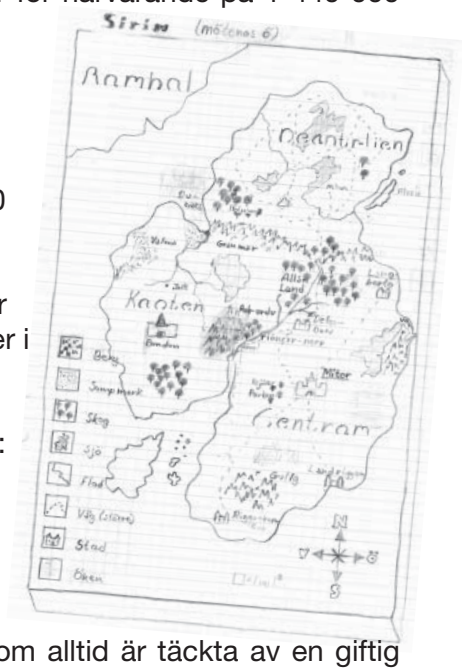
[Bakgrund]

[Landet] Kaotien

Naturligtvis kaotiskt ont. Landet har ingen huvudstad men den största staden (Bundun) har tidigare (533 år sen) varit huvudstad på ön Sirim. Landet har ingen central administration. Den enda lagen som gäller är att den starke vinner. De enda gångerna då landet möjligen är enigt är när det är hotat utifrån.

Landet är hårt kuperat och har många raviner och sprickor där man kan gömma sig.

Invånarantalet ligger för närvarande på 1 440 000 invånare. Av dessa är:



Människor 705 000
Dvärgar 93 000
Hobbitar 21 000
Halv-orcher 317 000
Orcher 304 000

Människor, halv-orcher och orcher förekommer i större delen av landet. Dvärgar uteslutande i de tre bergsområdena:

Granmar 10 000
Valma 48 000
Rub-ur-du 35 000

Rub-ur-du - bergen som alltid är täckta av en giftig dimma sen en tid tillbaka. En ond trollkarl sägs behärska området.

[Uppdraget]

Den goda trollkarlen Godmer, vilken som bekant bor i republiken Decentralien, hade fått en mycket viktig (och farlig) formel stulen. Han ville dock inte avslöja vad den gick ut på.

Godmer är tyvärr mycket gammal, han var ju bl.a med vid den sista stora striden mot de onda för 60 år sedan, annars hade han troligen själv tagit upp jakten på tjuven (trollkarlen Gallmara). Men tack vare sin ålder lämnar han över uppgiften till en av sina äldre lärlingar.

Varje år samlas de onda trollkarlarna på en hemlig plats. Det ryktas att de detta året skulle samlas i det stora bergsmassivet Rub-ur-du-bergen (bergen som alltid är täckta av dimma).

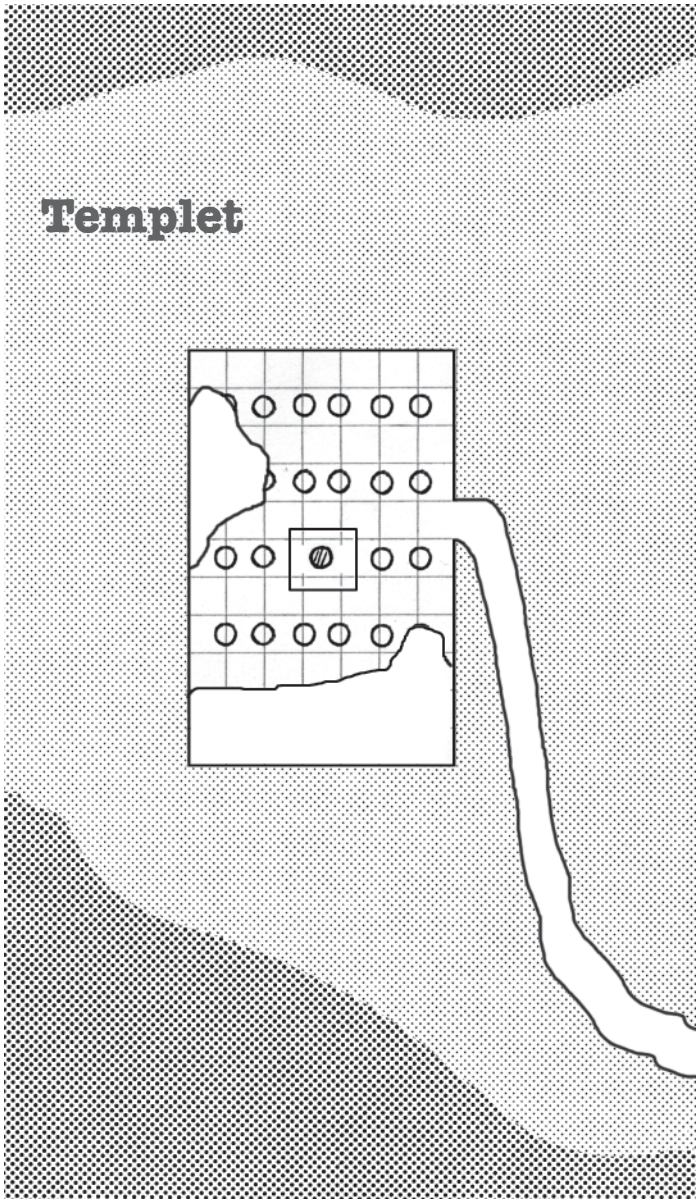
Dit begav sig nu vår lärling tillsammans med sina vänner för att hitta och ta tillbaka trollformeln.

Början [liten by vid flod öster om Rub-ur-du-kedjan]

1. Värdshuset Sober. Mat rum (helpension 5 GP)
2. Färjan 20 GP

Ordspråk och legender

1. Allt som glimmar är inte guld
2. Det sägs att havet och dess vatten (salt) en gång var ont men att det i tidens begynnelse blev bundet av en formel. Den formeln sa att vattnet aldrig mer skulle flyta där det ville utan vara dömt att bo på världens botten.
3. Där vattnet förenas i en båge skall makten finnas.
4. Det sömnigt är att denna vägen vandra, så om du blöt blir, jag kan dej ej klandra
5. Även de mest magiska och förtrollande saker kan ha en akilleshäl
6. Väck ej den som sover
7. Många har försökt rensa ur detta grottsystem men misslyckats skändligen. Ni kommer att förstå varför.



8. Den som gapar efter mycket mister ofta hela stycket
9.Tiden kommer tiden går blöt blir den som i vägen står
10. Allting har en förklaring även de till synes mest ologiska saker har en logisk förklaring

Bakhållet

Två krigare, Kumbur och Halvyr, på stridshästar.

Kumbur, Lvl 1 Fighter
N

ST	IN	WI	CO	DE	CH
16	9	6	8	16	6

HP 2
AC 2
79 XP. 13 GP

Halvyr, Lvl 1 Fighter
N

ST	IN	WI	CO	DE	CH
10	14	12	8	13	10

HP 7
AC 4 - chain + shield
670 XP. 11 PP

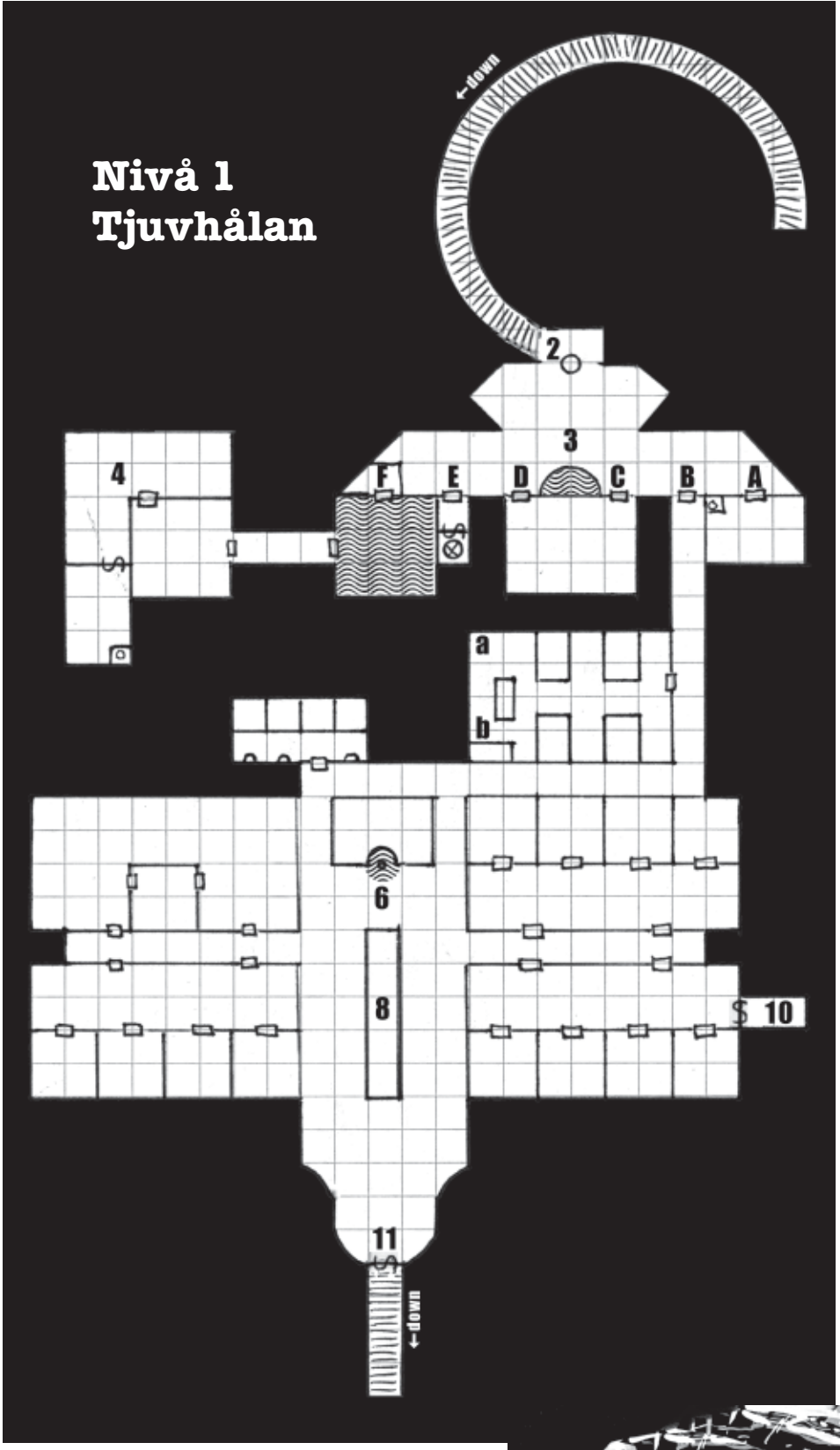
Templet [på östra sluttningen av Rub-ur-du-kedjan]

Häll vatten i sjöjungfruns mun så öppnas en hemlig lucka.

Vandrande monster o. dyl [på nivåer 1-4]

1. Romersk vaktstyrka à 10 man
2. Wraith
3. Lurker Above
4. Studds [MJ1]
5. Withra [WD7] (som ökar styrka och minskar charisma med 2)
6. Gélékuber 3 efter varandra
7. Orcs (1-8)
8. Zombies (1-4)
9. Bärsärkar (1-4)
10. Mimic
11. Hobgoblin (2-8)
12. Kobolds (3-12)
13. Gargoyle
14. Rust monster
15. Blink dogs (1-2)
16. Ochre jelly
17. Grey ooze
18. Ogres
19. Lizard men
20. Romersk vaktstyrka 15 man

Nivå 1
Tjuvhålan



1.Trappan förvandlas till en rutschbana (slå skador)
2. Inskription[er] “Vänd om innan det är för sent”
“Genom bön kommer man långt”
3. Poseidon. Dörrarna.
A Levande golv. En liten pyramid i silver
B Korridor
C En sovande gargoyle. Snarkning. Grönt slem i taket.
D En sovande gargoyle. Snarkning. Grönt slem i taket.
E Tomt. Lönndörr med fallgrop bakom.
F Vattenfyllt rum. Vatten sipprar ut under dörren. [Om dörren öppnas] Slå skador
4. Lizard men
5. Skolsal. På tavlan “Du som ej är läskunnig - använd boken”
a [Undervisings-]skelett som hoppar ner från sin ställning
b Bokhylla med lexikon.En bunt med matteböcker, en biologibok. På latin. En schackbok.
6. Springbrunn med heligt vatten “2 flaskor”
7. Tjuvar som lagar mat. Ge dem lite vitlök så blir de vänligt inställda
8. Ett stort bord med en massa glada och trevliga tjuvar
9. 2 st tjuvar är beredda att följa med.

Stolen, Lvl 1 Thief
CG

ST	IN	WI	CO	DE	CH
15	7	6	7	13	13

HP 2
AC 10
154 XP. 110 GP

Broken, Lvl 1 Thief
CG

ST	IN	WI	CO	DE	CH
12	13	11	12	14	9

HP 1
AC 10
132 XP. 20 GP

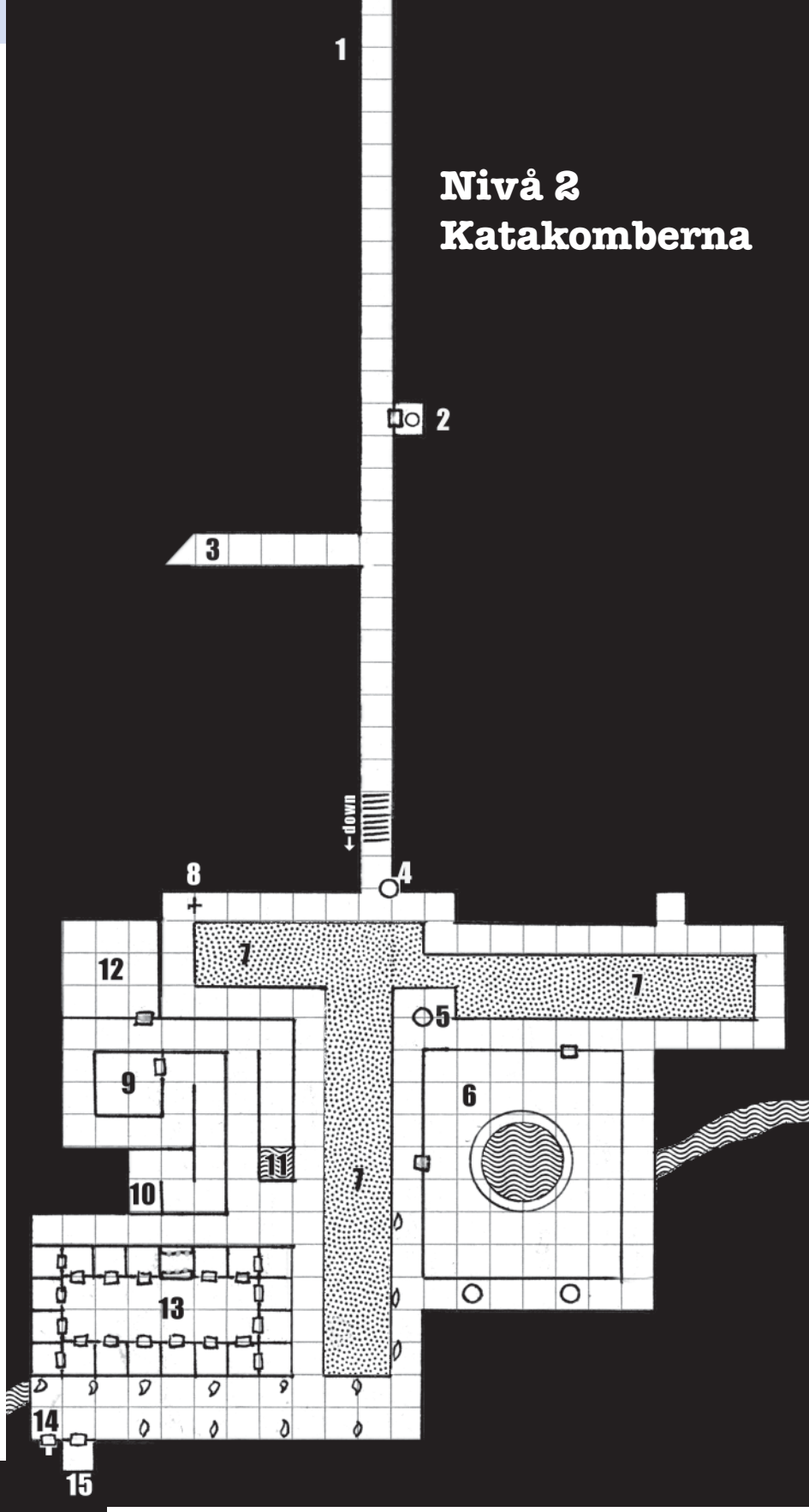
[Båda har] Kniv, vitlök, 3 x käk, vatten, lampa, 2 oljeflaskor. LBP

10. Tjuvarnas gemensamma skattgömma. 200 GP, 5001 SP, 3 gems (100 GP styck) 400 KP
11. Lönndörr som leder ner till katakomberna

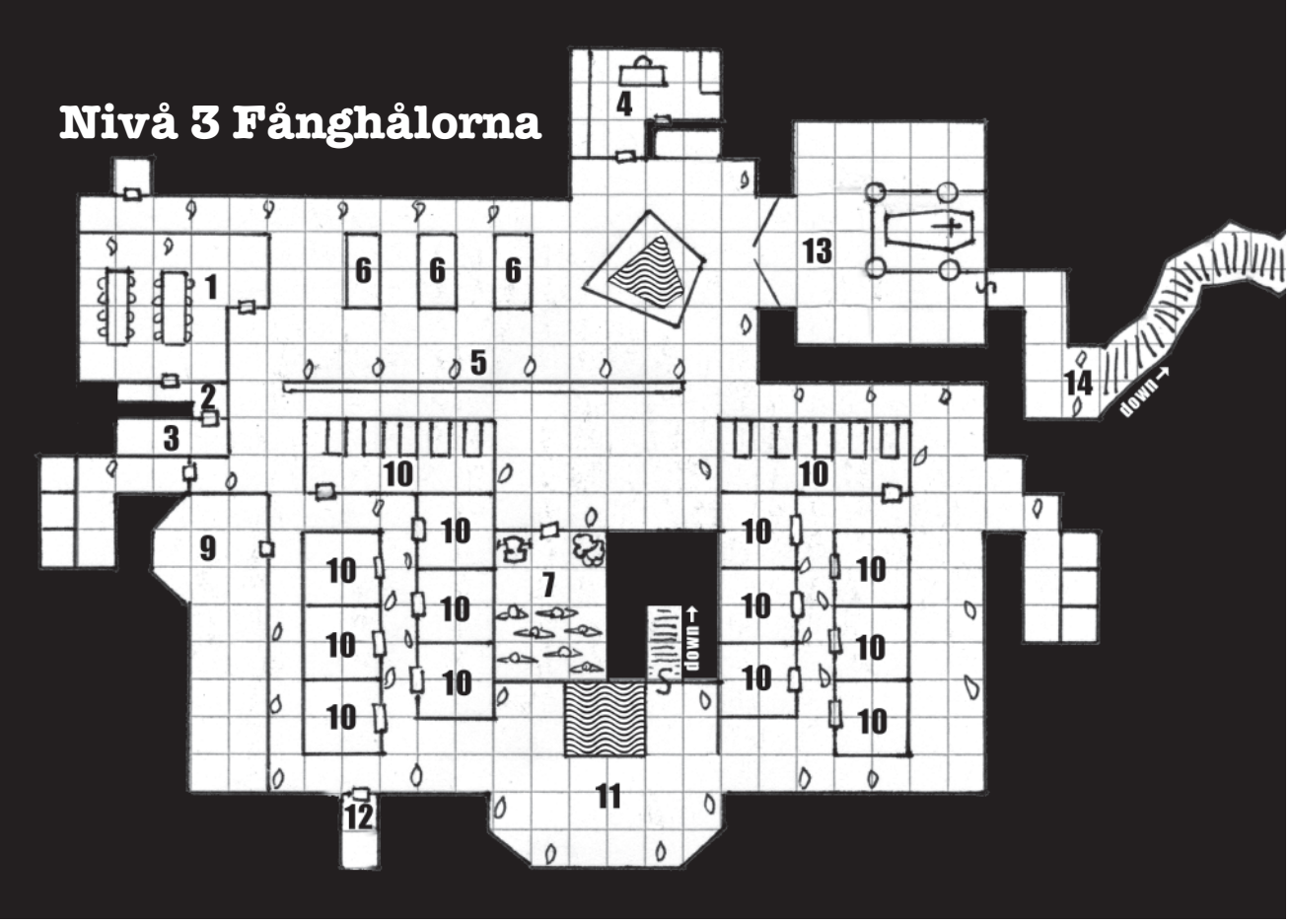
1. I gången ner till andra nivån slocknar allt ljus.
2. En staty av en japan med köttyxa som omedelbart slår ned
3. Hemlig dörr som efter tjugo rutor kommer upp en 1/2 km från templet
4. Talande mun "Det som betager dig tager dig"
5. En pelare med en kedja runt omkring sig. Börjar slå omkring sig om en tjuv kommer nära den. En magisk visselpipa, samlar hundar och gör dem lydiga.
6. Ett rum med en fontän i, på vilken en förtrollande vacker ädelsten ligger i mitten av strålen. Om man ser på stenen allt för länge blir man förvandlad till en förgylld stenstaty. Det står flera gyllne sådana bredvid: 1 troll, 2 alver, 2 krigare
7. Gravar. När man trampar på den skuggade ytan hoppar det fram skelett.
8 Teleporter.
9. Zombie som samlar på romerska hjälmar. Har 20 st.
10. Här har zombien slängt undan lite "skräp": 3 påsar med 175, 30, 42 GP samt 11, 5, 7 PP. 3 hela ringbrynjor. Sönderrostade vapen.
11. En nedsänkning fylld med vatten. På latin står det

"om du trollkarl är så drick ur denna hälsobrunn
men om du är något annat pack
så tag dig i akt
För i detta vatten vilar en hemlig makt"

Trollkarlar som dricker stiger en nivå, men alla andra som dricker blir så lätta att de svävar upp till taket och fastnar där. Man kan se ett par skelett hänga där.
12. På dörren står det "Cave Canem". En liten hund kommer ut och börjar skälla. Giftigt bett som ger sömn i ett antal turer.
I rummet ligger en stor hög med ben. En gammal gaggig gubbe sitter i en gungstol och pratar för sig själv. [Han är] 350 år, 5 gradens präst.
13. Skelettgalleriet. När hjältarna har stigit in här anfalls de av 15 skelett. I hörnrummen ligger det 800 GP (200 i varje).



14. Den här "dörren" består av sylvassa istappar som går som skyttlar från dörrpost till dörrpost. Bredvid dörren finns en liten lucka med en liten gång bakom, stor nog för att få in en hand. Om man sträcker in armen helt känner man en liten urgröpning där den lilla pyramiden passar. Det ligger också en 7 nivås trollformel där (scroll). Alla användna scrolls som läggs in här förnyas automatiskt efter 3 timmar. På dörren står det 'förnyaren' i magisk skrift.
15. Hissen [till nivå 3] drivs genom att man drar i ett rep 0% chans att det går av. Nivåskillnaden neråt är 30 fot.



Nivå 3 Fånghålorna

1. Matsal. På bordet står det rykande färsk gröt med kanel, socker och mjölk.
2. Kök
3. Matförråd med bl a vitlök
4. Prästens rum. Bokhylla med böcker bl a “Vattnets betydelse för sjöfarten”, “Vattna” (bibeln för vattendyrkarna) mm inget av värde i rummet.
5. Väggmålning som visar hur en drake blir matad.
6. Skåp med säckar som innehåller ett konstigt grått pulver
7. I hörnet säckar med det gråa pulvret. I andra hörnet en press. Framför er står stenstatyer.
8. Tortyrkammare med en massa olika prylart ex järndamen, tumskruvar, förlängaren (sträckbänk) m m
9. Vaktrum. 5 vakter i vardera. Varje vakt har 50 GP 1 CP.
10. Fånghålor. I den tredje i första raden finns en Studds [se Mjölnir 1]:

AC-2
HP 30
>= 15 DEX för att träffa den.

Om hjältarna behöver fler vänner är det här ett lämpligt ställe. Om dörrarna slås in finns det en 50% chans att en vaktstyrka på 15 man dyker upp.
11. Om man kommer hit träffar man för första gången Gallmara. Han gör en liten styrke-demonstration. [Lönndörr/trappa: ev. till Gallmaras kamrar ?]

Gallmara

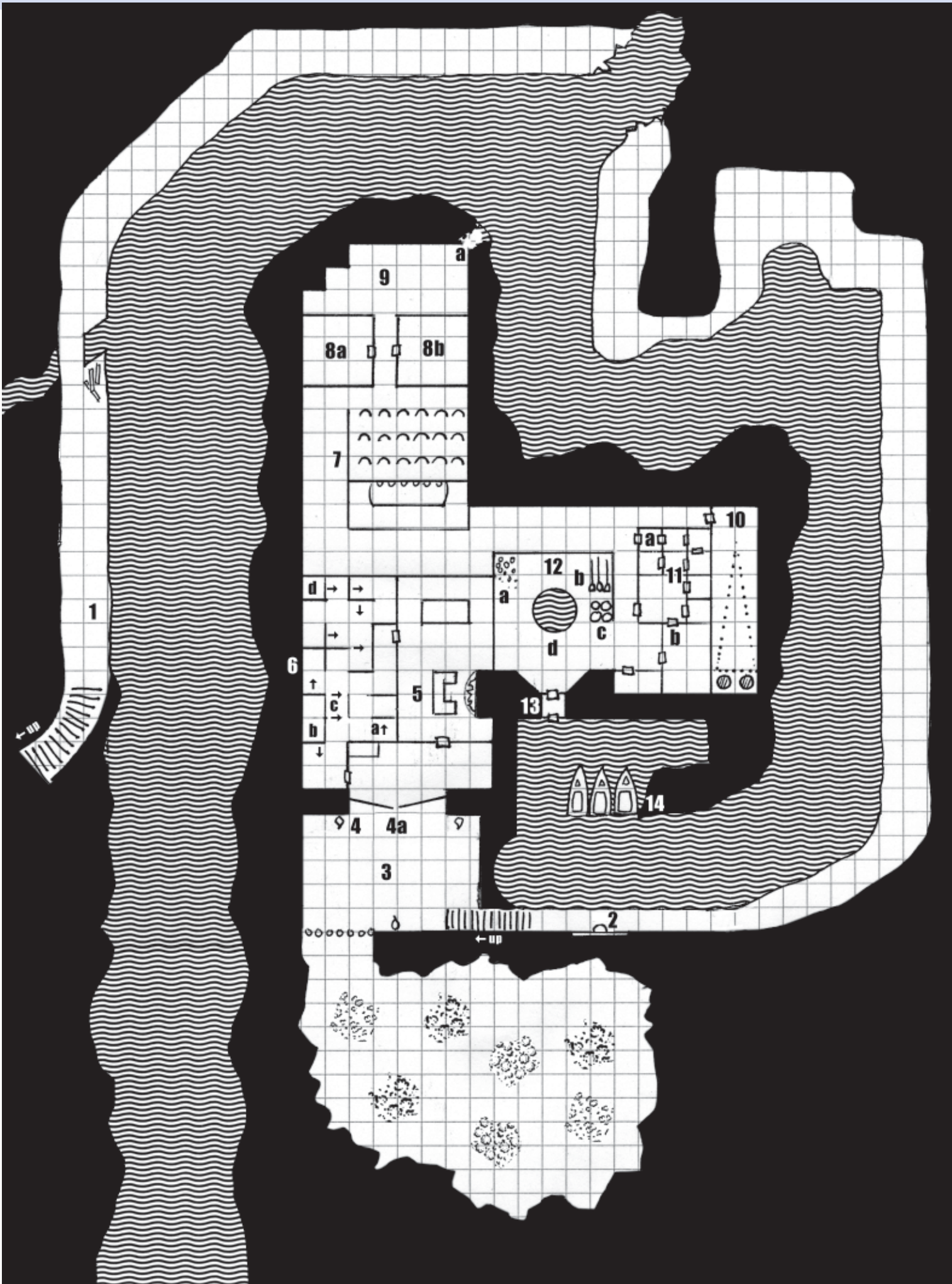
Human Magic-user
Lvl 9
Lawful evil
HP 18
ST IN WI CO DE CH
8 16 18 12 8 10
AC: 9
Weapon: dagger 1d4
Spells: 4x 1 lvl, 3x 2nd lvl, 3x 3rd lvl, 2x 4th lvl, 1x 5th lvl

12. Fackelrummet samt olja. 50 facklor 100 oljeflaskor
13. Inskription: “Döden gömmer en ny väg”. Kista med vampyr. Den suger ut blod och ersätter det med sockerdricka. Detta gör personen i fråga full av kraft så att han rusar ut och börjar ensam slåss mot vakterna. Rummet döljer också en lönndörr.
14. En schackspelande wraith. Om det inte blir Matt inom 5 min så anfaller två gnoller som han har med sig - själv försvinner han.

[Nivå 3a ? Gallmaras högkvarter ?

I rum 11 på nivå 3, där man “för första gången” träffar Gallmara, finns en lönndörr med en trappa. Möjligen leder denna till Gallmaras högkvarter, där man skulle kunna stöta på honom “igen”, och där han ev. förvarar den ‘gåtfulla formeln’. Denna del får DM själv utveckla.]

Nivå 4. Vägen till och vid flodens upprinnelse



1. Sömnvägen. Efter att ha gått tolv rutor börjar hjältarna att bli sömniga. De får tvätta av sig i floden. Om inte blir de sövda efter tjugofyra rutor.

För de som somnat på rutor bredvid floden finns det en chans (1-2 på en 6-sidig tärning) att de faller i vattnet och därmed vaknar. Höjd över v 0,5 m.

2. Om man vrider på ringen puttas man i floden. Larm utlöses.

3. Trollens boning. Hallen 10 m högt i taket. Portarna är 4 m höga och låset sitter på 2 m höjd. På motsatta [södra] sidan finns en gallergrind. I ett underligt sken kan man [bortom grinden] se olika växter.

4. Illusion

4a. Skylt ovanför dörren “Privat”

5. Ett stort rum med en öppen brasa på ena väggen. Ett troll sitter i en soffa han rusar upp och börjar slåss mot hjältarna. På bordet ligger en karta.

6. När förste man har passerat teleporten slutar den att fungera. Samtidigt börjar väggarna att flytta sig. A: Ett monster B: 2 monster C: En magisk hatt som man kan plocka fram kaniner ur. D: en kruka med äpplejuice som ger +1 på konstitutionen - gäller endast för en pers

7. En teatersalong. En massa teaterattiraljer: lösnäsor, peruker m m.

8a. I hörnet ett svärd som ser ganska bra ut. Svärdet går av om det påfrestas.

8b. Slängd över en stol hänger en stor kappa - den kappan är en illusionskappa som kan få den som bär den att anta vilken skepnad som helst.

9. Skräpkammaren. I kammaren ligger massor med skräp och det stinker verkligen här.

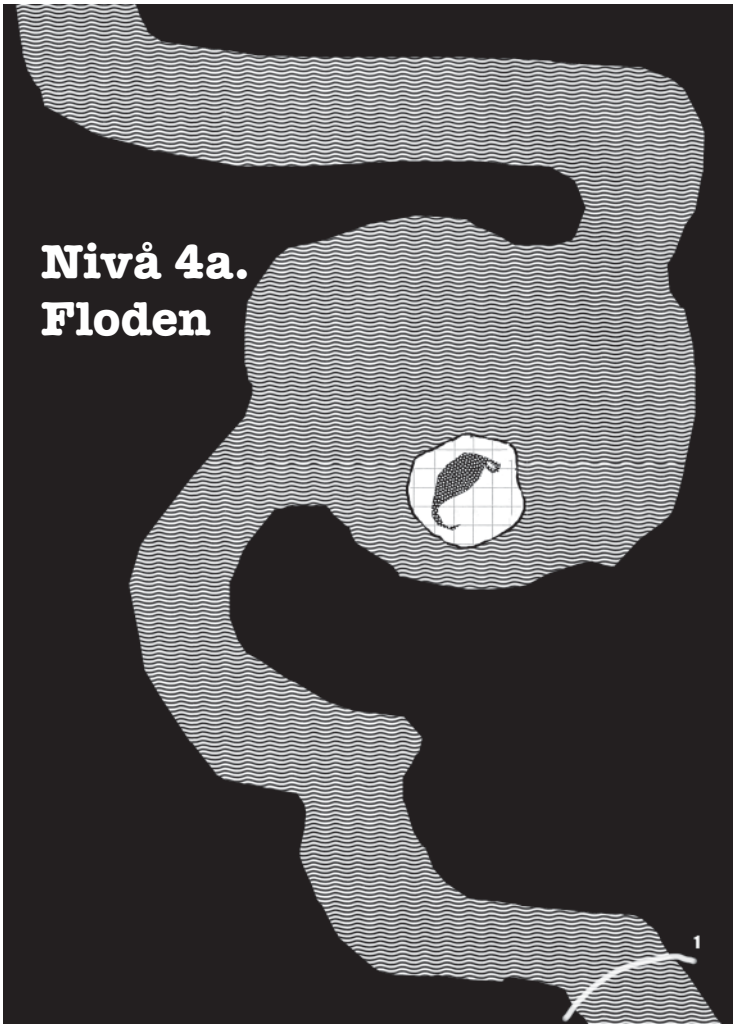
Om man stannar här inne i mer än 4 turer får man slå räddningsslag mot gasförgiftning 20%, sedan ökar chansen med 5% per tur. Bland skräpet finns inget värdefullt.

b. Utkast

10. Illusion. När hjältarna gått in slås dörren igen och 2 stora stenkulor börjar rulla ner mot dem. Sedan framträder 2

st kasperdockor den ena talar sanning och den andra ljuger. Men man vet aldrig vem som talar sanning.
11. Alla rummen [är tomma?] utom 2 rum: a. där hittar man den som eventuellt teleporterades bort. b. ett monster
12 a. skorpor b. åror hakar c. tjärtunnor d. en brunn utan några kanter (man kan trilla i)
13. En sluss med skjutdörrar (1 meter över vattnet)
14. Träbåtar som är fastbundna vid två järnringar som sitter i en berghäll.

[Floden fortsätter söderut i underjorden till karta:]



[Inget manus till denna del finns kvar, bara en karta som visar flodens fortsättning söderut från kartan på Nivå 4. Mitt i floden finns en ö, med en figur som på originalteckningen skulle kunna tolkas som en drake. Längst söderut finns vad som skulle kunna vara en tunnelmynning: '1'.]

Upplösningen

Varje man som deltog samt lyckades med att föra tillbaka trollformeln får 7000 GP.

Ej för spelarna

Om trollformeln hade använts hade den löst vattnet från dess bottenläge och hela världen hade löpt risken att dränkas. De onda hade tänkt använda formeln för utpressning.

När formeln överlämnas till Godmer får hjältarna förutom pengarna också en möjlighet att istället stanna i Godmers specialskola och där utbilda sig och skaffa sig extra XP (tillräckligt) för att stiga en nivå.

Godmer tar trollformeln och bränner upp den mitt framför näsan på hjältarna. Om de då undrar varför de inte kunde ha förstört den, så svarar Godmer: "För att vara säker på att den verkligen blev förstörd"

Bo Jangeborg
Text och kartor renskrivna av Martin H
Illustrationer: OSR-INK + Joakim Nilsson

SpaceSnoozer • Episod 1

Episod 1: Någonting har träffat och skadat skeppet! Slå 1T6

1. Orientera dig och snabbt förstå skadans omfattning **MH +1T6 över 4.**
Otur!= Du genomborras på en millisekund av minimala onda partiklar och dör.

2. Täta den värsta läckan utifrån! **MH +1T6 över 4**.
Otur!= Du klantar dig och glider iväg bort från skeppet och dör plågsamt och grymt ensam.

3. Inse att du inte fixar detta själv **M +1T6 över 7**.
Otur!= Att inte inse sina begränsningar i rymden är lika med döden!

4. Du försöker väcka en valfri ur besättningen för att hjälpa dig. (Det är lugnt! Sådana här saker är förvisso mikrobiskt finstiltamen står "klart" o halvtydligt i klausulen på allas 2001 sidor feta kontrakt) **TH + 1T6 över 5**.
Otur!= istället för att väcka någon dör alla. (Ja du med) Nice going! pucko! (Tydliga förklaringar behövs inte i sci-fi!)

5. Du spelar nu den väckta ur besättningen. **TH + 1T6 över 5**.
Otur!= Det jäkla aset sabbar allt och imploderar skeppet. Behöver jag nämna att alla dör?

6. Du är du igen. Lita på att den här knakiga plåtburken håller ihop nog för att överleva. **M + 1T6 över 7**.
Otur!= Du freakar ut totalt och tar en lång kall promenad på utsidan.

Grattis till överlevnaden! Du får erfarenhet i form av **+1 på M**. Se till att vila lite nu innan nästa rymdkatastrof.

Gå sedan till sida: **28**

Ädelt folk i Dunder&Drakar

Asimar

Myterna berättar om att vissa änglar valde att stanna kvar i vår värld efter det stora kriget mellan gudar och titaner. Dessa så kallade nefilim äktade sedan människor, vilket gav upphov till ett nytt släkte, asimar.

En asimar tycks inte åldras över vuxen ålder och ingen vet säkert hur gammal en asimar kan bli. På grund av detta håller de sin helst för sig själva, eftersom de har svårt att se nära vänner tyna bort och dö. Deras långa liv ger dem ändå god kunskap om relationer och deras himmelska ursprung ger en naturlig förståelse för utomjordiska skeenden. Det himmelska blodet i deras ådror gör dem mindre mottagliga för både ljus och mörk kraft och skadade fiender finner att de har svårare att lyfta sina vapen mot dem.

Asimar är högresta och fysiskt starka och åren ger dem ett moget intellekt. Hängivenheten hos paladiner attraherar många asimar till att välja den vägen, men lika många väljer även att tjäna gudarna som präster. Alla asimar tar dock inte till sig teurgin, utan man kan även finna druider, härförare, krigare och sejderiddare bland dem.

De är på håll inte helt olika normala människor, men har vissa änglalika särdrag såsom silverne hår, gyllene ögon och en svag harpmusik omkring sig, så på nära håll kan man knappast missta dem för människor. De brukar sällan dras till någon ond livsåskådning och är vanligtvis ärliga, pålitliga och givmilda. En del upplever dem dock som lite högdragna och påstridigt hjälpsamma.

Särdrag

Asimar är starka och kloka. De erhåller en fördel av +1 på Styrka och en fördel av +1 på antingen Visdom eller Intelligens,

Startålder: 170 år
Genomsnittlig längd: 190 cm (män), 185 cm (kvinnor).
Genomsnittlig vikt: 120 kg (män), 110 kg (kvinnor)
Fart: Asimars grundfart är 6 meter.
Språk: Allmänspråk, himmelska och ett valfritt språk.
Ståtlig: +2 rasfördel på tester av Diplomati och Religionskunskap.
Astral majestät: En asimar erhåller en rasfördel av +1 på alla försvar mot attacker från sargade fiender.
Astral motståndskraft: Du har Motstå 5 + halva din grad mot nekrotisk och strålande skada.
Odödligt blod: Asimars förfäder kom från Astralhavet så deras ursprung räknas fortfarande som odödlig.
Astral uppstigning: En gång per situation kan en asimar använda talangen Astral uppstigning.

Astral uppstigning	Asimar Rasförmåga

Du omges av en strålglans och lyfter mot skyn till ljudet av harpor.

Situation

Kort handling **Personlig**
Effekt: I en kaskad av ljus och till ljudet av harpor (vilket omöjliggör all slags förstulenhet) svävar du upp i luften till en maxhöjd som motsvarar din fart. Du kan avbryta effekten och ta mark mjukt som en snabb handling.
Bevara snabb: Du kan bevara effekten under resten av situationen.

Rättelse

Älvor har +2 rasfördel på Läkekonst och Magikunskap, inte Historiekunskap och Magikunskap som stod i förra artikeln.

Drakkai

Det sägs att Gea fällde en tår när hon såg hur hennes barn stred under kriget mellan gudar och titaner. Tåren föll på marken och från den föddes den stolta rasen Drakkai.

En drakkai har en humanoid kropp, muskulös och täckt av fjäll, men en drakes huvud och svans. De har även en drakes förmåga att andas ut ett moln av livsfara, men de har ytterst sällan drakvingar, utan håller sig mest på marken. Likt drakar är de varmblodiga – faktiskt varmare än de flesta andra varmblodiga varelser – och lägger ägg som deras ungar kläcks från. Ungarna växer snabbt efter kläckningen, men stannar med familjen och klanen tills de anses vuxna runt 15 års ålder.

En drakkai värderar familjeband och släkt mycket högt och har en mycket stark hederskänsla. Att svika sitt ord eller sin plikt är att svärta ner hela släktens historia och otänkbart för de flesta drakkai. En sann drakkai kan aldrig misslyckas med en uppgift – man lyckas eller dör. Det brukar sägas att en drakkai blir bara farligare om man skadar honom.

Drakkai är ståtliga och väldiga och tornar upp sig över de flesta andra civiliserade varelser. Deras starka personlighet gör dem till utmärkta härförare och paladiner. Rent teoretiskt blir de även bra häxmästare, men det där med att vinna makt genom att sluta en pakt lockar sällan en drakkai. De föredrar att lyckas genom egna ansträngningar.

Fjällen på en drakkai är oftast av en viss färg – röd, guld, brons, svart, etc – men färgen har ingen koppling till vilken typ av andedräkt denne drakkai har.

Särdrag

Drakkai är ståtliga och kraftfulla. De erhåller en fördel av +1 på Utstrålning och en fördel av +1 på antingen Styrka eller Visdom,

Startålder: 25 år
Genomsnittlig längd: 195 cm (män), 191 cm (kvinnor).
Genomsnittlig vikt: 135 kg (män), 125 kg (kvinnor)
Fart: Drakkais grundfart är 6 meter.
Språk: Allmänspråk och drakspråk.
Förnuftig: +2 rasfördel på tester av Historiekunskap och Insikt.
Drakens vrede: När du är sargad erhåller du en rasfördel av +1 på alla attackslag.
Drakens blod: Din Återhämtning är lika med halva ditt Sargadvärde + halva din Fysik.
Drakens andedräkt: En gång per situation kan en drakkai använda talangen Drakens andedräkt.

Drakens andedräkt	Drakkai Rasförmåga

Du kallar fram drakarnas ohyggliga andedräkt och skickar den mot dina fiender.

Situation ◆ Blixt, Eld , Gift, Köld eller Syra

Snabb handling **Intill** utbredning 3
Mål: Varje varelse inom utbredningen.
Attack: [Din högsta grundegenskap] mot Reflexer.
Träff: 1t6+1/2[din högsta grundegenskap] skada (av vald typ).
Special: Vid första graden väljer du vilken typ av skada andedräkten gör, blixt, eld, gift, köld eller syra. Detta val kan sedan inte ändras.

Mikael Börjesson

www.drakar.nu

Drakkai

ILL.: WWW.OSR–INK.SE

SPÖK SPALTEN

Denna gång presenterar Spökspalten några mytologiska vidunder från Kina, med stats för AD&D1e/OSRIC/clones. Vill du konvertera dem till Svärd & Svartkonst, se sidan: 29

Yan Wei

FREQUENCY: Very rare
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 3
MOVE: 15"
HIT DICE: 11-12
% IN LAIR: 90%
TREASURE TYPE: DM's discretion
NO. OF ATTACKS: 3
DAMAGE/ATTACK:1-6/1-6/2-8
SPECIAL ATTACKS: Nil
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: 50%
INTELLIGENCE: High
ALIGNMENT: Lawful good
SIZE: L
PSIONIC ABILITY: Nil
Attack/Defense Modes: Nil

Den dubbelhövdade människoormen Yan Wei återfinns oftast på/vid heliga platser, som skattväktare eller utposterade som övervakare över något ont. På detta sätt påminner de om Guardian Nagas (q.v.) Utöver båda huvudenas giftiga bett (1-6 skador) och dess kvävande grepp (2-8 skador), kan Yan Wei spotta gift från båda huvuden mot en fiende på upp till 3" avstånd. Om offret missar räddningsslaget är giftet dödligt.

Yan Weis fjäll är lila. Bägge huvuden har kvinnliga ansikten och kröns av sidenliknande kammar.

Shan Hui

FREQUENCY: Very rare
NO. APPEARING: 1-8
ARMOR CLASS: 2
MOVE: 24"/48"
HIT DICE: 8
% IN LAIR: 5%
TREASURE TYPE: none
NO. OF ATTACKS: 2
DAMAGE/ATTACK: 1-12/1-12
SPECIAL ATTACKS: Magic use
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: 50%
INTELLIGENCE: High
ALIGNMENT: Lawful good
SIZE: M
PSIONIC ABILITY: Nil
Attack/Defense Modes: Nil

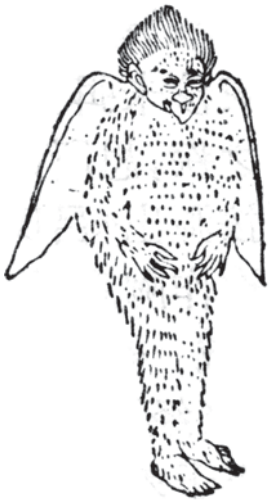
Vid flodmynningen nedanför Lagens Berg, finns en mycket speciell best. Den har formen av en hund, med ett mänskligt ansikte. Den är mycket social och ler eller skrattar när den får syn på människor. Den vandrar med vinden och närhelst den synts till kan man vara säker på att det blir storm.

Shan Hui kan, en gång per dag, använda formlerna Wind walk och Control Winds (max 60 mph).

Fjädermän

FREQUENCY: Very rare
NO. APPEARING: 2-12
ARMOR CLASS: 7
MOVE: 9"/18"
HIT DICE: 4

% IN LAIR: 30%
TREASURE TYPE: DM's discretion
NO. OF ATTACKS: 1 or 1
DAMAGE/ATTACK:1-4 or 2-8
SPECIAL ATTACKS: Nil
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: Standard
INTELLIGENCE: Average
ALIGNMENT: Neutral
SIZE: M
PSIONIC ABILITY: Nil
Attack/Defense Modes: Nil



De befjädrade männens rike befolkas av en art människor med mycket långa huvuden och fjädrar över hela kroppen. De har näbbar som fåglar, röda ögon och vita huvuden. De kan flyga, men inte särskilt långt. De kläcks ur ägg, och liknar heliga män.

Alla fjädermän är icke-aggressiva och kommer att flyga iväg vid tecken på fara. Om inträngda kan de hacka (1-4 skador) eller rivas (2-8 skador).

Suan Yu

FREQUENCY: Very rare
NO. APPEARING: 1-4
ARMOR CLASS: 5
MOVE: 24"/48"
HIT DICE: 6
% IN LAIR: 40%
TREASURE TYPE: Jade
NO. OF ATTACKS: 3
DAMAGE/ATTACK: 1-6 / 1-6 / 1-6
SPECIAL ATTACKS: Magic use
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: Standard
INTELLIGENCE: Semi-
ALIGNMENT: Neutral
SIZE: M
PSIONIC ABILITY: Nil
Attack/Defense Modes: Nil

På berget Jings norra sluttning, där yam och chilipeppar växer, finns det mycket jade. En sorts ormliknande fågel återfinns också där: den har fyra vingar, sex ögon och tre klor. Dess läte och utseende är skräckinjagande.

En gång om dagen kan Suan Yu använda formeln: Fear, samt skicka ut en ljudvåg i form av en kon, 12" lång and 3" bred vid basen. Alla inom räckvidd måste slå räddningsslag mot 'magic'. Klarar man slaget, slås man ut i en round och blir döv i två. Klarar man inte räddningsslaget får man 1-10 skador, slås ut i 2 rounds och blir döv i 4.

Martin
Källa: Shan Hai Jing

SpaceSnoozer • Episod 3

Episod 3: Asteroider! Slå 1T6.

1. Återhämta dig efter att ha sovit en livstid. **M +1T6 över 3.**

Otur!= Vad gör du i rymden egentligen? Dör! Det är vad du gör i rymden!

2. Styr genom bälte 1. Datorn ger dig 20% i odds. **T+ 1T6 över 5**.

Otur!= Du är härmed en liten smet på en stor sten.

3. Skanna och beräkna resten av bältet. **T+ 1T6 över 5**.

Otur!= borde du överhuvudtaget lämnat jorden? Tror inte det va?

4. Styr igenom bälte 2. Datorn ger dig 5% i odds. **MT+ 1T6 över 5**.

Otur!= Rymden är evig. Men du är ett slöseri av utrymme!

5. Väck någon som är bätte än du på detta. **MTH 1T6 över 6**.

Otur!= Bättre lycka nästa liv!

6. Du spelar nu den du väckt upp. Och försöker manövrera mot hopplösa odds. **MTH +1T6 över 6**.

Otur!= Baksmälla sitter tydligen kvar tills man vaknar. Men det behöver ni inte tänka på mer. Ni är döda som drontar.

Klarade du det också? Bra jobbat! Är inte ironisk! Tror jag....hjälp mig någon! Ironin är för komplicerad i ett multidimensionellt universum. Du lär dig verkar det som! **Lägg till 1 på T**.

Och gå sedan till sida: **27**

MENLÖSA BRUNN - DEL 2

Välkommen till del 2 av min rollspelsenvirong: Kurorten Menlösa Brunn.
I förra avsnittet lärde vi känna omgivningarna och de personer som befolkar brunnen. I detta avsnitt ska vi se till personernas dolda agendor och därpå följer ett antal förslag till äventyr.

Kanske det också skulle sitta bra med en kort beskrivning av ett begrepp från min kampanjvärld. I förra numret presenterades t.ex. Drycken "slör" som "uppfanns" av Bo Leuf och nu ska vi ta en tittr på schottis.

Den som läser Mjölnir noga upptäcker att i nummer 5 så sitter man och tuggar en rot vid namn schottis, i äventyret Attack på Enhörningen, av Peter Matsson.

Den idén ansåg jag var så bra att jag lånade den. Men i min kampanj stoppas schottis i en pipa för att rökas.

"Gudadyrkarna" är en kult som anser att allting som separerar oss från gudarna är av ondo. De är fanatiska motståndare till exempelvis magi och vetenskap. De är också motståndare till allt drogbruk som ex alkohol och schottis. De är f.ö. motståndare till det mesta. Endast det som kan uppnåst genom gudomlig kontakt är gott och riktigt. Vad gudarna själva tycker om kulten lämnar jag med varm hand till spelledaren.

"Avdagatagarna" är gille för lönnmördare. De har en lokal förening i närmaste stora stad och där tar de emot uppdrag men lär även sina medlemmar hur lönnmord ska utföras på bästa sätt.

PERSONAL

De flesta som jobbar på Menlösa har sina hemligheter. Vissa saker kan spelarna ta reda på. Andra kommer för alltid att vara en förborgad hemlighet - för alla utom spelledaren naturligtvis.

Föreståndare Doktor Heinrich Schlimmermann

Vet att Valentin de Veer är ute efter honom, men vet inte vem av gästerna som är Valentin. Att det skulle vara någon i personalen försvävar honom inte.

Heinrich har betalt Hyacintia för luska ut vem som egentligen är Valentin och för att utföra ett diskret mord.

Översköterska Syster Späk

Syster är religiös fanatiker. Hon är i hemlighet medlem av Gudadyrkarna, en kult som har till mål att radera alla andra ideoligier och föreställningar. Man tänker börja med de mest ogudaktiga: magin / vetenskapen / alkemin. (Välj det som passar kampanjen bäst.)

Syster besökte kultens högkvarter för några dagar sedan. Där deltog hon i lönnmordet på en ärkemagiker / vetenskapsman, men blev också sedd. Rikets hemliga polis är på jakt efter Syster för att kidnappa och föra henne till staden för förhör.

Husfru Fröken Jacoba Vogel

Jacoba Vogel är den ende som inte har någon dold agenda. Hon är lika söt och rar som hon utger sig för att vara.

Med andra ord är hon den perfekta syndabocken. Vid flera av de brott som begås så kommer man att

finna ledtrådar som pekar mot Jacoba: Ett hårspänne, hennes förkläde eller tom hennes mobiltelefon.

Majordomo Mesak Ciconia

Mesak är homosexuell och vet att detta inte ses med blida ögon av Syster. Tyvärr sågs han på baren "Det flygande ostronet", av Valentin de Vere som tänker avslöja honom om han inte gör som Valentin säger. Valentin tänker utnyttja Mesak när han sätter sin plan i verket och plundrar Schlimmermanns kassaskrin.

Hovmästare Helmuth von Moltke

Helmuth har en hemlighet. För många år sedan dödades hans bror Herman av Hubertus, i en duell. Helmuth svor då på, att ta hämnd. Nu dröjer det inte länge innan han kan sätta sin plan i verket. Han har stulit ett skjutvapen som han hittade i Hyacintias rum, väl medveten om att Hyacintia inte kommer att göra någon affär av det. Skjutvapen är ej tillåtna bland Menlösas gäster.

Köksmästare Werner Wagner

Werner börjar bli trött på Menlösa Brunn. Blumme har föreslagit att han ska bli chefskock i det Blumenthalska residenset. Werner fundera starkt på att nappa. Infam gör allt för att förhindra detta.

Musikdirektör Oscar Coblin

Driver sin musikanter till utmattning och betalar dem dåligt.Äger även en dirigentpinne i ädelträ som förvares en speciell avlång ask.

Vad han inte vet är att nen nya andreviolinisten i själva verket är den privat praktiserande detektiven Dorothea Holmlund som spanar efter systrarna Dandotter, för att kunna gripa dessa för bedrägerier.

Gymnastikdirektör Major Benedikt P:son Uufv

Benedikt är i själva verket Valentin de Veer som klätt ut sig. Vill ta hämnd på Doktor Heinrich Schlimmermann, vilken han anser ha bestulit honom på pengar. (se novellen i förra Mjölner)

Dorothea Holmlund

Han vet inte riktigt hur detta ska gå till men han bidar sin tid och väntar på rätt tillfälle.

Valentin är mest intresserad av doktorns pengar. Han vill inte skada honom fysiskt.

GÄSTER

Kommendörkapten Hubertus Mustárd

Han inser att Gymnastikdirektören är en bluff. Det finns inga majorer i flottan, inte ens den Avelinska. Han ska avslöja Valentin men har bara inte bestämt när.

Rikemansslarvern Carl Blumenthal

Riskerar att bli förlovad med Hyacintia Koriander. Infam gör allt för att förhindra detta.

Blumme har siktet inställt på Werner Wagner men Infam trivs inte med konkurensen. Han har gjort sig till god vän med Edith som ska övertala Änkeheriginnan att anställa Werner.

Tragöden Ernest Svenzonne

är på jakt efter schottis. Han brinner för konsten och detta är hans sätt att koppla av. Lilla Hortensia förser honom gärna med detta.

Han låter sig även lätt övertalas att ha speciella

sång- och poesiaftnar i stora salen. Syster tycker mycket om dessa.

- *Han är ju så stilig den där Ernest*, brukar hon säga och tycker Syster om det så håller doktorn med. Håller doktorn med så vill han att kurortens alla gäster ska deltaga som publik.

Fabrikören Sigmund Courtage

Fuskar med maten. Det händer att Sigmund smiter ned till värshuset "Den tvehornade enhörningen" för att stärka sig med ett skrovmål. Hubertus Mustård har sett honom smita iväg och hotar nu att avslöja honom, för doktorn.

Systrarna Bengta och Sofia Dandotter

De är inte systrar. I själva verket är de ett par. Och de har kommit på ett utmärkt sätt att tjäna pengar.

Eftersom Sofia har lätt att skapa förtroende så brukar det var hon som närmar sig deras offer, som helst bör vara hustrun till någon rik person. Sofia berättar en sorglig historia hur de blivit bedragna på sin förmögenhet sv den lumpne sol-och-våraren Valentin de Veer och hur Sofia nu söker arbete hos någon bättre förmedlad familj.

Sofia gör sig sedan omtyckt genom att jobba flitigt och vara allmänt vänlig. Samtidigt kartlägger hon familjen. När denna är bortrest så slår man till. Bengta som är en utmärkt inbrottjuv tar sig in i huset samt "kidnappar" Sofia. Det har tom hänt att hon fått lösensumma för Sofia.

Sofia har glömt att hon en gång i tiden jobbade i samma hushåll som Edith.

Kryddkrämare Tobias Koriander

Tobias har fattat tycke för Blumme med vilken han sitteer och smider ränker och tänker ut de mest omöjliga planer. Blumme nickar för det mesta vänligt och infogar en och annan "förbättring". Tobias bakgrund är inte helt fläckfri. I unga år sol-och-vårade han en medelålders adelsdam och fick på så sätt en grundplåt till sin affärsverksamhet.

Han anar inte att adelsdamen är Änkehertiginnan. Men hon har inte glömt.

Fru Elsa Koriander

Elsa lider av patologisk kleptomani. Hon gör sitt bästa att smyga in i övriga gästers rum och stjäla småsaker. Därför är också hennes rum fyllt av smycken, böcker, mobiltelefoner och annat som saknas av såväl personal som gäster.

Hyacintia Koriander

Planen är att få ett rikt arv. Äkta män dör så lätt. T.ex Blumme.

Är medlem av lönnmördarsekten: Avdagatagarna. Det är så långt namn att man brukar, för det mesta, tala om dem som Gattarna.

Hortensia Koriander

Trots sin ringa ålder har Hortensia utvecklat en viss talang för utpressning. Vem skulle misstänka en sådan ung liten dam att göra något sådant ?
Vid ett tillfälle smög hon in till Hubertus Mustård och lyckades läsa igenom hans personliga anteckningar. Sedan dess drygar hon ut veckopengen genom att besöka Valentin

regelbundet. Hubertus Mustarárd har ingen aning om detta.

Hon förser även Svenzonne med schottis.

Änkehertiginnan af Dannysburg

Änkehertiginnan är inte fullt lika gaggig som det verkar. Även om kroppen är svag så är hjärnan skarp. Hon är Änka efter hertigen av Dannysburg som blev dödad i en kupp för 30 år sedan och den oförätten har hon inte glömt. Den som låg bakom mordet var Hubertus Mustárd som då var ledare för en mindre patrull vilka ledde en raid mot Dannysburg.
Även om Änkehertiginnan inte själv kan genomföra hämnden så finns alltid Edith som kan hjälpa henne med det praktiska.

Innan äktenskapet blev hon dessutom sol-och vårad av Tobias Koriander.

Edith å andra sidan fick skulden för en kupp som genomfördes av Systrarna Dandotter och har därför också sin personliga hämnd att genomföra. Det var därför hon fick sparken från Baron Gyllenstuss.

Edith är för övrigt skvatt galen. Bakom den grå musen så döljer sig en djävulsdyrkare av rang. Det var skandalen hos Gyllenstussarna som drev henne över kanten. På kvällarna, när änkehertiginnan har somnat så utför Edith sina riter på sitt sovrum.

ÄVENTYR

Detta är några förslag till äventyr. Jag ger inga detaljer eftersom att jag tror att varje spelledare av rang, fixar dessa på egen hand.

Systrarna Dandotter

1. En helgdagsafton är det dags. Ernest har lovat att hålla en kulturafton med sång och diktläsning, i stora salen och ackompagnerad av full orkester. Publiken kan se fram emot visor som t.ex. "Sätt tulpaner i mossa till mor" samt fosterländska och religiösa kväden. Det är nu dags för Valentin att slå till.

Doktorns rum är tomt och det är enkelt att hitta hans personliga förmögenhet. Mesak är tillsagd att hålla vakt utanför.

Spelarna har, å andra sidan, av ren självbevarelsedift, hållit sig så långt borta från föreställningen som möjligt. De lustvandrar i parken.

De blir därför förvånade när de ser Mesak hålla vakt och P:son Uuf smiga sig in hos doktorn.

När de väl förstår vad som är på gång har de en mängd val: Allt från att slå larm till att själva lägga beslag på pengarna. Och allt däremellan.

Valentin är även efterlyst så där kan skrupulösa spela tjäna en hacka som prisjägare.

2. Hyacintia har länge försökt bli ensam med Blumme. På tu man hand tror hon nämligen att det skulle vara lättare för honom att fria till henne. Men varje gång har Infam dykt upp och påmint om vissa bestyr som måste utföras omedelbart. Morgondagens meny ska bestämmas, kläder ska väljas till Grötlunken och nya silkesstrumpor måste provas. Nu har Hycantia fått nog. Hon har tänkt ut en plan och den ska genomföra.

Hon närmar sig därför någon av spelarna med en biljett och ber att den ska lämnas till Blumme eller helst till Infam. På biljetten står det: "Käre Carl. Jag har något viktigt att berätta för dig. Möt mig i båthuset orkestern slutar spela. Din alldeles egna Hyacintia."

Hon har även lämnat ett liknande lapp till Blumme själv men på den står det bersån och inte båthuset. På så sätt räknar hon med att få vara ensam med Blumme. Vad hon inte räknat med är att Blumme lämnat lappen framme, att Infam fick se den och att han fattar hela historien.

Infam närmar sig alltså spelarna och ber om hjälp. Han vill absolut inte att de ska göra något olagligt men han vill att de ska störa så mycket att ett frieri blir omöjligt.

Det är inte lätt att få stånd ett frieri med an Barbershopkvartett övandes på bryggan. T.ex.

3. En morgon är systrarna Dandotter försvunna. Doktorn är naturligtvis upprörd eftersom han tror att de har flyttat utan att betala räkningen. Fröken Holmlund är också upprörd eftersom hon blir snuvad på belöning om hon inte kan gripa systrarna. Hon ber därför spelarna om hjälp.

Edith

Det är naturligtvis Edith som i nattens mörker sövt de båda systrarna och fraktat dem, i skottkärra, till en grotta i närheten av Menlösa. Nästa natt är det fullmåne och då skall de offras av Edith till den demon hon tillber.

(Behöver spelarna en ledtråd, så låt dem finna spår av skottkärran som leder dem fram till grottan.

Längtar spelarna efter strid så kan de ju alltid få möta en vederstyggelse från underjorden.)

4. Spelarna har blivit erbjudna en större summa pengar för att kidnappa Syster. Hon måste föras levande till högkvarteret och helst ska hennes rum genomsökas efter dokument som kan lämna information om kulten.

I ett hemligt fack i Systers skrivpulpet kan man

hitta en papyrusrulle - rullad kring en ampull med ättika. Det hemliga facket hittar man genom att dra ut den övre högra lådan och trycka på en knapp innanför. Som alla vet så upplöser ättika (=vitvinsvinäger) papyrus så skulle man ex slå sönder pulpeten så förstörs papyrusen.

5. Hyacintia har fått för sig att det är någon av spelarna som är Valentin de Vere och utsätter personen för ett lönnmord.

T.ex. genom ett bakhåll under grötlunken eller genom ett giftmord. Helst om spelaren är ensam. Hyacintia är dock fumlig och spelaren blir bara sårad.

Hon avslöjar sitt syfte genom att utbrista: *"Förbered dig på att möta din skapare, Valentin de Vere."*

Använder hon vapen så är det detta som senare dyker upp i samband med mordet på Hubertus Mustård.

6. Spelarna börjar prata med den vackra Hyacintia som får en idé. Någon stal ju hennes favoritvapen och hon berättar en rörande historia om hur detta vapen gått i släkten i många generationen och det va hennes uppgift att vakta över det och hon vet inte hur man använder skjutvapen och nu är det stulet och pappa kommer att bli så arg...

Här brister hon i gråt och bönar och ber att spelarna ska hitta det åt henne.

Vapnet finns hos Helmuth i ett lönnfack men chansen är mycket liten att de kommer att hitta det. Däremot ligger det helt öppet hos Jacoba, efter mordet på Hubertus Mustard.

7. Spelarna besöker Menlösa Brunn inkognito, antingen som gäster eller genom att ta anställning. Deras uppgift är att ta reda på vem som kan vara medlem i mördarkulten.

Skulle spelarna undersöka några av de mord (eller andra incidenter) som inträffat så kommer de att finna planterade ledtrådar som leder dem till Jacoba Vogel - som naturligtvis är helt oskyldig.

8. Tobias Koriander har fått, vad han anser vara, en god idé. Från närmaste stad har han beställt en trollstav som exakt liknar Oscar Coblins dirigentpinne. Skillnaden är att att varje gång man sveper staven så trollar man fram en kanin. Tobias anser att detta skulle förbättra musikstunderna avsevärt.

Han har också övertalat Blumme att göra ett byte. Blumme har ingen aning om hur detta ska gå till men är beredd att betala spelarna en smärre summa för att utföra bytet.

Skulle spelarna bli påkomna så blir de utslängda från Menlösa. För alltid.

9. En kväll hörs Kusk yla bortifrån heden. När gäster och personal springer dit för att se vad som har hänt så finner de Hubertus Mustård död med en skottskada i ryggen. Hur mordet ska lösas är upp till spelarna. Med lite luskande kommer de fram till att ganska många har motiv att döda kommendörkaptenen. Inga har alibi för tiden men endast en har möjlighet och det är Hovmästaren.

SpaceSnoozer • Episod 4

Episod 4: S.O.S från fjärran. Slå 1T6

1. Vakna och spåra skeppet i nöd. **T +1T6 över 3**.

Otur!= Det var en avledande manöver. Du är en dönick.

2. Svara på Sos och bedöm. **T +1T6 över 4**.

Otur!= Du fick virus via signalen. Skeppet töms på luft. Sorry Dumbo!

3. Skaffa dig info från hembasen. **T+1T6 över 4**.

Otur!= Gammal obrukbar data. Dags att ducka kanske? Hm... too late!

4. Ta dig till och äntra farozonen. **MH + 1T6 över 4**.

Otur!= Det är en fälla! Ack! Bara man var lite mer kvicktänkt! Ja ja.. Too late sucker!

5. Gå in i främmande skepp och leta. **MH + 1T6 över 5**.

Otur!= Alla ombord är SpaceZombies! Och nu så även du.

6. Rädda överlevande besättning **TH + 1T6 över 6**.

Otur!= Allt såg ju så bra ut! Synd att du snubblade och sköt igenom skrovet! Alla sugs ut i rymden igenom hålet som kalles kaviar.

Klarade du det! Vilken Hjälte! Äh! Tagga ner med skrytet och **ta ett extra poäng på T**.

Sedan kan du gå till sida: **6**

Helmuth von Moltke äger det vapen med vilket Hubertus blivit mördad. Vapnet återfinns hos Jacoba Vogel men fingeravtrycken tillhör Hyacintia som använt det vid ett tidigare mord. Helmuth däremot använder handskar.

AVSLUTNING

Det finns naturligtvis många fler äventyr att iscensätta för den som önskar. De som gillar tabletop kan ju t.ex. skapa sin egna version av striden vid Rorke's Drift med 3000 orcher / stormtrupper som anfaller.

Vill man ha diplomatiska förvecklingar så kan man hålla toppmöte på Menlösa.

Vill man ha en mer mörk ton så låter man hälsobrunnen bli flyktingförläggning under pågående krig. Om man nu har ett sådant tillhands.

Bara några ord om inspiration.

De flesta personligheterna på Menlösa har jag tagit från fiktiva källor. (och några finns i verkligheten)

Att Blumme kunde komma från en roman av Wodehouse hoppas jag att alla ser.

Dorothea Holmlund är en kvinnlig Sherlock Holmes.

Tobias Koriander är baserad på huvudpersonen i Lars Forsells Söndagspromenaden.

Änkehertinnan förekommer i Mordet på Orientexpressen som Furstinnan Dragomiroff

Ernest Svensonne har vissa drag från Torsten Flink

Mesak Ciconia är löst baserad på hovmästaren i "Återstoden av dagen"

Jacoba är från operetten Vita Hästen - där hon heter Josepha. Sigmund Courtage är från samma operett men där heter han Sigismund Sulzheimer.

Det finns många böcker och filmer som utspelas på kurorter. Framför allt vill jag rekommendera Ian Flemings Åskbollen - såväl bok som film.

Finns också en film som heter Svarta Ögon som kan ge inspiration.

Hittar man även boken Mordet på Änkeprostinnan (Midt i en klunketid - Benjamin Jacobsen) så finns det även där en del bra ideer.

Så får vi inte heller glömma Sorglösa Brunn av Povel Ramel.

Hoppas Menlösa gav lite inspiration och en annorlunda miljö.

Clas Kristiansson

Illustrationer: Efraim Bolt-Gidney, OSR-INK

SpaceSnoozer • Episod 2

Episod 2: Rymdmonster ombord! Slå 1T6

1. Fatta läget och lämna fort sömnenheten. **H + 1T6 över 3**.

Otur!=Ditt slappa mähä! Du serverade dig själv just nu som en inkubatorbuffé!

2. Få datorn att informera och tracka Monstret. **T + 1T6 över 4.**

Otur!= Du suger galaktiskt på datorer men hinner precis se ett roligt kattklipp innan du får huvudet avbitet. Det var ju ett plus!

3. Beväpna dig och kom med en plan. **TH + 1T6 över 3**.

Otur!= Du är nog inte helt riktigt vaken än. Men vad du än är min vän så är du j*vligt död! Snooza på den du!

4. Dom kommer från alla håll! Let's Rock! Dags att peppra episkt mycket! **MH + 1T6 över 6**.

Otur!= Äntligen dör du som en sann hjälte! Bra jobbat! Men... Game over man!

5. Sätt skeppsdatorn på T minus 30 min till autodestruct, medan du sätter dig i flyktskeppet. **MH + 1T6 över 5.**

Otur!= Du fattar inte vad som hände men vaknar snurrig och invävd på en kladdig vägg. Ingen kan hjälpa dig nu.

6. Helv*te! Ett monster har gömt sig i flyktskeppet! **MH + 1T6 över 7**.

Otur!= Evigt mörker med små glimtar av smärta och förtvivlan. Du är sääää död.

Lyckades du? Sh*t! Det kunde man aldrig tro! Erfarenheten ger: **+1 på H**.

Ta dig nu till sida: **21**

HOBBITAR I RYMDEN • II

I artkeln 'Hobbitar i rymden' i Mjölnir 7 tittade vi på vilka rollspel och -clones som är OSR-kompatibla med varandra. Ett av dem var Svärd & Svartkonst (www.svartkonst.nu), ett "pulpigt OSR-spel på svenska som kan kombineras med alla bra versioner av Dungeons & Dragons". Här förklarar spelets författare hur det går till i detalj.

Svärd & Svartkonst

Konvertera ett monster till Svärd & Svartkonst

De flesta andra rollspel har standardiserade monsterböcker. Det är oftast inget problem, eftersom monstrens egenskapsvärden nästan alltid anges i äventyren. När du konverterar monster från äventyr skrivna för andra OSR-system så behöver du normalt sett bara konvertera AC till Försvar och eventuellt justera varelsens SP. När du har läst de relevanta styckena i den här texten kommer du att kunna göra det i huvudet under pågående spel.

På grund av de standardiserade monsterböckerna kommer många monster att kännas traditionella och alldagliga, vilket rimmar illa med den pulpiga Weird Tales-vibben som Svärd & Svartkonst försöker skapa. Ett snabbt och enkelt sätt att åtgärda detta är att helt enkelt ta dig tid att ändra beskrivningarna av de olika varelserna så att spelarna inte kan känna igen dem. Du behöver inte ändra deras egenskapsvärden.

Eftersom monstren är så pass etablerade så låter äventyrsförfattare ibland bli att ange deras egenskapsvärden. Om så är fallet kan du antingen slå upp dem i reglerna som äventyret ursprungligen är skrivet för, eller helt enkelt hitta på lämpliga värden själv. Om du väljer det sistnämnda alternativet kan du sluta läsa här. Resten av den här texten förutsätter att du vill konvertera en varelse från ett annat regelsystem till Svärd & Svartkonst.

Antal

Om du konverterar monster i ett äventyr finns antalet varelser förmodligen angivet. Du behöver du inte ändra det. "Antal" funkar annars på exakt samma sätt som i Basic Dungeons & Dragons -om du konverterar från B/X eller BECMI kan du alltså använda tärningskombinationerna rakt av. Det är en tärningskombination som anger hur många exemplar av varelsen som dyker upp vid ett slumpmöte på en grottnivå som motsvarar varelsens ST. En tärningskombination inom parentes anger hur många varelser som påträffas i en lya eller vid ett möte i vildmarken.

Ödesmakt

Ödesmakt motsvarar Alignment i engelskspråkiga OSR-kloner. När du konverterar Alignment till Ödesmakt bör du vara medveten om att dessa spel huvudsakligen använder Alignment för att beskriva en varelses moral. Det finns två huvudsakliga system för att mäta Alignment. Vissa spel använder samma tre positioner som Svärd & Svartkonst, men med delvis andra betydelser. Lawful är det goda laget, Chaotic är det onda laget, och Neutral är Struntar i Ont och Gott-laget. Om du konverterar från Basic Dungeons & Dragons kan du översätta monstrets Alignment och använda som det är.

ILL.: JOAKIM NILSSON

Andra spel använder ett system med nio positioner:

Lawful Good	Neutral Good	Chaotic Good
Lawful Neutral	True Neutral	Chaotic Neutral
Lawful Evil	Neutral Evil	Chaotic Evil

Detta är snarare system för att beskriva en varelses moral än ett sätt att markera vilket lag varelsen tillhör. Om du konverterar från ett spel med nio alignments kan du helt enkelt bortse från “Good” och “Evil” (“Neutral Good” kan räknas som Ordning och “Neutral Evil” som Kaos).

Om du konverterar från ett spel som inte anger Alignment så kan du utgå från att demoner, vandöda, älvfolk, de flesta humanoider, monster och magiker är slavar under Kaos. Änglaliknande väsen, helgon, samt vissa magiska varelser såsom enhörningar lyder den kosmiska Ordningen. Naturliga djur och de flesta vanliga människor tillhör Balansen.

Förflyttning

Om du konverterar från Basic Dungeons & Dragons motsvarar 10 fot 3 meter. Ta antalet fot som varelsen förflyttar sig i strid och multiplicera med 0,3. Resultatet är varelsens normala förflyttning i meter per runda. Om du konverterar från något annat spel så delar du varelsens förflyttning med en normal obelastad människas förflyttning och multiplicerar med tolv. Avrunda till närmaste heltal som är jämnt delbart med tre. Resultatet är varelsens förflyttning i meter per runda. Alltså:
(varelsens förflyttning / normal människas förflyttning) x 12 = varelsens förflyttning i meter per runda.

Försvar

Många OSR-kloner har sina egna system för att beräkna Försvar (Armor Class). De flesta är så lika varandra att du lika gärna kan ignorera skillnaderna under spel, bortsett från en viktig faktor. De mest traditionella spelen använder sjunkande AC. Det innebär att ju lägre AC ett monster har, desto bättre är dess försvar. Om du konverterar från ett regelsystem som använder sjunkande AC är Försvar = 19 - AC.

Om du har tid och tycker att det är viktigt att det blir helt rätt, kan du använda den behändiga tabellen nedan för att beräkna Försvar. Den använder de vanligast förekommande rustningarna (Läder, Ringbrynja och Plåt) som referens. Tabellen kan också användas för att konvertera monster från spel som inte använder AC överhuvudtaget.

Kraftfulla monster och spelledarpersoner av hög rang i andra system tenderar att ha överdrivet höga värden i AC. När så är fallet får du helt enkelt sänka dem till rimligare nivåer.

Varelsens AC motsvarar...

	S&S	LotFP	L.L.	OSRIC	ACKS	3.5	3.75
Ingen rustning	10	12	9	10	0	10	10
Sköld	11	13	8	9	1	11	11
Läder	12	14	7	8	2	12	12
Läder+Sköld	13	15	6	7	3	13	13
Ringbrynja	14	16	5	5	4	15	16
Ringbrynja +Sköld	15	17	4	4	5	16	17
Plåt	16	18	3	3	6	18	19
Plåt+Sköld	17	19	2	2	7	19	20
Plåt+Sköld+1	18	20	1	1	8	20	21

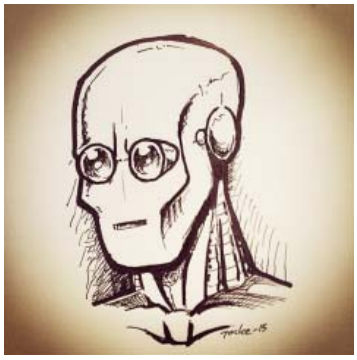
Stridstärningar

Om du konverterar från Basic eller Advanced Dungeons & Dragons motsvarar stridstärningar motsvarar Hit Dice i D&D, men istället för T8:or ska du använda T:6or när du slår fram SP. Om varelsens hit points anges i beskrivningen kan du antingen bortse från dessa och slå fram nya SP, eller sänka dess hp med 1 per HD för att få fram dess SP. I vissa sentida varianter av D&D används andra tärningsvalörer än T8:or för monstrens Hit Dice. Om monstret använder T10:or eller T12:or för HD kan du ge det +1 SP/ST. Om mostret använder T:4or för HD kan du sänka dess ST med 25%. Veka monster med 1T4 hp har 1-1 ST.

Attacker

Om du konverterar från vilken variant av D&D som helst så förändras inte antalet attacker som monstret har. Normalt sett kan du även använda den skadetärning som anges utan justeringar. Om du konverterar från något annat regelsystem får du jämföra antalet attacker som monstret har med antalet attacker som en normal människa har och göra en uppskattning om vad som verkar rimligt. Jämför attackens skada med hur mycket ett vanligt svärd gör i skada i spelet du konverterar från, och utgå från detta när du bestämmer hur mycket skada attacken gör.

Moral


ILL.: JOAKIM NILSSON

Om du konverterar från Basic Dungeons & Dragons kan du använda moralvärdet rakt av. Annars får du göra en bedömning. Robotar, odöda, hjärndöda amöbor och andra varelser som inte känner fruktan har 12 i moral. Ett vanligt blodtörstigt monster har 8 eller 9 i moral. En feg, ynklig varelse har kanske 5 eller 6.

Skatt

Använd följande tabell för att konvertera skatter från AD&D, Labyrinth Lord eller B/X. Skattyperna U, V, W, X, Y och Z i A D & D motsvaras inte av några skatter i Svärd & Svartkonst. Vid behov kan du konvertera dessa genom att helt enkelt läsa "platinum pieces" som guldmynt, "gold pieces" som silvermynt, "electrum pieces" som halva silvermynt, "silver pieces" som kopparmynt. Ignorera "copper pieces" helt och hållet. Standardmyntet i D&D är guldmyntet - i Svärd & Svartkonst är det silvermyntet.

Svärd & Svartkonst	AD&D	Labyrinth Lord	B/X
A	A	XXII	A
B	B	XXI	B
C	C	XX	C
D	D	XIX	D
E	E	XVIII	E
F	F	XVII	F
G	G	XVI	G
H	H	XV	H
I	I	XIV	I
J	O	XIII	J
K	P	XII	K
L	Q	XI	L
M	R	X	M
N	S	IX	N
O	T	VIII	O
P	J	I	P
Q	K	II	Q
R	L	III	R
S	M	IV	S
T	N	V	T
U	-	VI	U
V	-	VII	V

För att konvertera monster från andra spel, hitta en liknande varelse i något av spelen i tabellen ovan, och använd samma skattyp som anges för den varelsen. Eller bestäm helt enkelt en skatt som verkar rimlig.

Specialförmågor

Att konvertera specialförmågor för monster från de klassiska utgåvorna av D&D eller från andra OSR-kloner bör vara hyfsat enkelt. När det gäller senare versioner av D&D kan man ofta skippa många feats, skills och liknande - behåll och konvertera de förmågor som monstret behöver för att kunna 'göra sin grej' och strunta i resten. Om du konverterar monster från andra rollspel är det svårt att ge några generella riktlinjer.

Konvertera besvärjelser till Svärd & Svartkonst

Olika spel har olika besvärjelser. Namnen varierar, men de liknar varandra och har ofta nästan exakt samma effekter. Om en magikunnig varelse i ett konverterat äventyr har besvärjelser som inte finns beskrivna i Svärd & Svartkonst har du tre valmöjligheter - du kan ersätta besvärjelsen med en annan, konvertera besvärjelsen från originalkällan, eller improvisera besvärjelsens effekter baserat på dess namn. Besvärjelser som finns nedtecknade på pergament eller i kraftföremål kan mycket väl bli återkommande inslag i din kampanj, så ha det i åtanke när du bestämmer vilken metod du ska använda.

Besvärjelser från andra OSR-kloner

De flesta besvärjelser från andra OSR-kloner är enkla att använda som de är i Svärd & Svartkonst, och behöver knappast konverteras. Vanligtvis är det enda som behöver göras att konvertera eventuella Saving Throws till motståndsslag samt välja vilken magiskola besvärjelsen tillhör. När du konverterar Saving Throws till motståndsslag går du helt enkelt igenom listan på grundegenskaper och väljer den första som verkar passa på situationen. Om ingen grundegenskap verkar relevant slår du ett omodifierat motståndsslag.

Magiskolor

När du avgör vilken magiskola besvärjelsen räcker det oftast att konsultera beskrivningen av magiskolorna på s. 32 i grundboken och välja den skola som verkar passa bäst. Om du ändå känner dig osäker på vilken skola som passar kan du använda följade lathund:

Är besvärjelsen helande, botande, eller på annat sätt livsbefrämjande? > Vit magi
Är besvärjelsen nekromantisk eller demonisk till sin natur? > Svart magi
Skyddar besvärjelsen mot kaos, odöda eller demoner? > Vit magi
Beskrivs besvärjelsen som ond eller kaotisk? > Svart magi
Är besvärjelsen en förbannelse? > Svart magi
Åkallar besvärjelsen extradimensionella krafter eller varelser? > Svart magi
Är besvärjelsen naturbaserad?> Vit magi
Är det någon form av skyddsbesvärjelse? > Vit magi
Ger besvärjelsen kunskap eller förutsäger framtiden?>Vit magi
Är besvärjelsen till för att spionera på andra?>Grå magi
Teleporterar besvärjelsen varelser eller föremål inom den materiella världen?>Grå magi
Är besvärjelsen direkt destruktiv?> Svart magi
Förändrar eller manipulerar besvärjelsen materia? > Grå magi
Manipulerar besvärjelsen sinnen? > Grå magi
Skapar besvärjelsen illusioner eller falska sinnesintryck? > Grå magi
Står besvärjelsen i samklang med den kosmiska världsordningen? > Vit magi
Perverterar besvärjelsen gudarnas plan för skapelsen? > Svart magi

Om du fortfarande har svårt att bestämma dig för en skola så får du låta tärningen avgöra.

Spelledarpersoner

En viss besvärjelses nivå kan skilja sig mellan Svärd & Svartkonst och andra OSR-kloner, och antalet besvärjelser en magiker kan kasta per dag kan variare. Om du konverterar ett äventyr så behåller eventuella SLP:er för enkelhets skull sina besvärjelser på de nivåer som anges i äventyret. I det stora hela spelar det normalt sett ingen större roll om den där magikern kan kasta en besvärjelse mer eller mindre. Rollpersoner följer däremot de besvärjelsenivåer som anges i Svärd & Svartkonst.

Besvärjelser från andra OSR-kloner

De flesta vanligt förekommande besvärjelser från andra OSR-kloner finns redan beskrivna till Svärd & Svartkonst. Här följer en lista på dessa:

Animate Dead Animera död
Arcande Lock Låsbesvärjelse
Arcane Eye Ektoplasmiskt öga
Bane Fruktan
Bestow Curse (reverse of Remove Curse)Förbannelse
Bless Välsigna
Cause Disease (reverse of Cure Disease)Pest
Cause Fear (reverse of Remove Fear)Panik
Cause Light Wounds (reverse of Cure Light Wounds) Pina
Cause Serious Wounds (reverse of Cure Serious Wounds) Skada
Change Self Förklädnad
Charm Monster Hypnotisera monster
Charm Person Hypnos
Clairvoyance Fjärrsyn
Cloudkill Giftgas
Commune Bönesvar
Comprehend Languages Tyda skrift
Confusion Vansinne
Conjure Elemental Åkalla elementar
Contact Other Plane Kontakta yttre sfär
Continual Darkness Evigt mörker
Continual Flame Evigt ljus
Continual Light Evigt ljus
Control Undead Kontrollera ohelig varelse
Create Food Skapa mat
Create Food and Water Skapa mat eller Skapa vatten
Create Food and Water Skapa mat eller Skapa vatten
Create Water Skapa vatten
Cure Disease Bota sjukdom
Cure Light Wounds Vederkvicka
Cure Serious Wounds Hela
Dancing Lights Dansande ljus
Darkness (15' Radius) Mörker
Darkvision Värmesyn
Deeper Darkness Evigt mörker
Detect Evil Upptäcka ondska
Detect Invisibility Upptäcka osynlighet
Detect Invisible Upptäcka osynlighet
Detect Magic Upptäcka magi
Detect Thoughts Telepati
Dimension Door Portal
Dispel Evil Exorcism
Dispel Magic Skingra magi
ESP Telepati
Feeblemind Svagsinne
Find Familiar Skapa familiar
Find Traps Hitta fällor
Finger of Death Dödsstråle
Fireball Eldklot
Fly Flyga
Gaseous Form Gasform
Geas/Quest Tankekontroll
Growth of Plants Växtmur
Hallucinatory Terrain Illusorisk terräng
Halt Undead Fördriva ohelig varelse
Haste Snabbhet
Hold Monster Fjättra monster
Hold Person Fjättra person
Hold Portal Försegla
Ice Storm Frost
Inflict Light Wounds Pina
Inflict Poison (reverse of Neutralize Poison) Gift
Inflict Serious Wounds Skada
Infravision Värmesyn
Insect Plague Insektssvärm
Invisibility Osynlighet
Invisibility 10' Radius Osynlighetscirkel
Invisibility Sphere Osynlighetscirkel
Knock Öppna
Levitate Levitera
Light Ljus
Lightning Bolt Blixt
Locate Object Finna föremål
Magic Circle against Chaos Skyddscirkel
Magic Circle against Evil Skyddscirkel
Magic Jar Besätta
Magic Missile Energistråle
Magic Mouth Magisk mun
Massmorph Trädförvandling
Minor Curse (reverse of Bless) Fruktan
Mirror Image Spegelbilder
Monster Summoning I Åkalla varelse I
Monster Summoning II Åkalla varelse II
Monster Summoning III Åkalla varelse III
Neutralize Poison Neutralisera gift
Passwall Passage
Phantasmal Force Illusion
Plant Growth Växtmur
Poison (reverse of Neutralise Poison) Gift
Polymorph Others Förvandling
Polymorph Self Hamnskifte
Protection from Arrows Projektilskydd
Protection from Chaos Avvärja
Protection from Evil Avvärja
Protection from Evil 10' Radius Skyddscirkel
Protection from Normal Missiles Projektilskydd
Purify Food and Drink Rena mat och dryck
Quest Tankekontroll
Ray of Death Dödsstråle
Ray of Enfeeblement Försvagningsstråle
Read Languages Tyda skrift
Read Magic Tyda Aklo
Remove Curse Bryta förbannelse
Remove Disease Bota sjukdom
Remove Fear Skingra fruktan
Remove Quest (reverse of Quest) Häva tankekontroll
Resist Cold Köldskydd
Resist Elements Köldskydd eller Eldskydd
Resist Energy Köldskydd eller Eldskydd
Resist Fire Eldskydd
See Invisibility Upptäcka osynlighet
Silence 15' Radius Tystnad
Silent Image Illusion
Sleep Sömn
Slow Långsamhet
Snake Staff Ormkäpp
Speak with Animal Tala med djur
Speak with Dead Seans
Speak with Plants Tala med växter
Sticks to Snakes Ormkäpp
Strange Waters II Maskarnas mysterier
Summon Åkalla demon
Summon Monster III Åkalla varelse I
Summon Monster IV Åkalla varelse II
Summon Monster V Åkalla varelse III eller Åkalla elementar
Summon Natureís Ally III Åkalla varelse I
Summon Natureís Ally IV Åkalla varelse II
Summon Natureís Ally V Åkalla varelse III
Telekinesis Telekinesi
Teleport Dimensionsvandring
True Seeing Sannsyn
Turn Undead Fördriva ohelig varelse
Unseen Servant Osynlig tjänare
Ventriloquism Buktaleri
Wall of Fire Eldmur
Wall of Stone Stenmur
Water Breathing Vattenandning
Web Spindelnät
Wizard Eye Ektoplasmiskt öga
Wizard Lock Låsbesvärjelse

Använd ditt sunda förnuft och kom ihåg att din uppgift är att ge spelarna intressanta utmaningar, inte traggla siffror eller se till att allt är perfekt balanserat. Lycka till!

www.svartkonst.nu

SpaceSnoozer • Episod 6

Episod 6: Men störst av allt är kärleken.

Slå 1T6.

1. Inse att du kommer att leva ensam dö ensam här. **M +1T6. över 6**

Otur!= Du pallar inte den tanken och skjuter ut dig.

2. Skaffa dig underhållning. **T+1T6 över 6**.

Otur!= Du gungar maniskt mot en extra grå vägg tills du svälter och dör.

3. Bli inte galen. **M+ 1T6 över 8**.

Otur!= Du läser allt av Lovecraft tills tror det är din dagbok. Hjärnan rymmer från huvudet.

4. Ta inte ditt liv. **MH +1T6 över 6**.

Otur!= Du är död! Vad du än trodde hände efter döden, så har du haft 100% fel. Känn på den!

5. Väck någon för att orka leva **H +1T6 över 6**.

Otur!= Ooops! Du råkade beama ut dig i rymden istället. Så det kan gå!

6. Förklara ditt val för vederbörande. **M + 1T6 över 8**.

Otur!= Personen inser att du stulit hela dennes liv och kväver dig med din hjärtformade chokladask och sedan sig själv.

Klarade du det! Grattis! Hela rymden jublar! Ni lever snuttigt lyckliga tillsammans i lyx tills ni dör gamla och nöjda. Tv-bolaget funderar på att att göra en ny säsong! (Hur fasiken klarade du det? Måste ha skrivit ett för lätt och kasst spel! Dumma mig!). SLUT!...eller ?

Joakim Nilsson

SMEDJAN

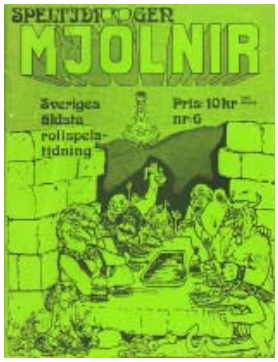
– fantastiska ting utvalda av Brock & Sindre

Magisk Penna

Skriver magisk skrift på vilket underlag som helst. Kan endast avlägsnas med formlerna “Erase” eller “Dispel Magic”.

Bo J

ILL.: JOAKIM NILSSON



Originalexemplar av

Mjölnir 6

från 1983 kan du fortfarande köpa!

Ett begränsat antal av den tryckta original-upplagan finns kvar i ‘mint condition’. Beställ ditt exemplar av detta kultfanzine, ett unikt samlarobjekt från svenska rollspels pionjär-era, på:

http://www.etsy.com/se-en/shop/DweomerShop

& AND Magazine™

AND-MAG.COM

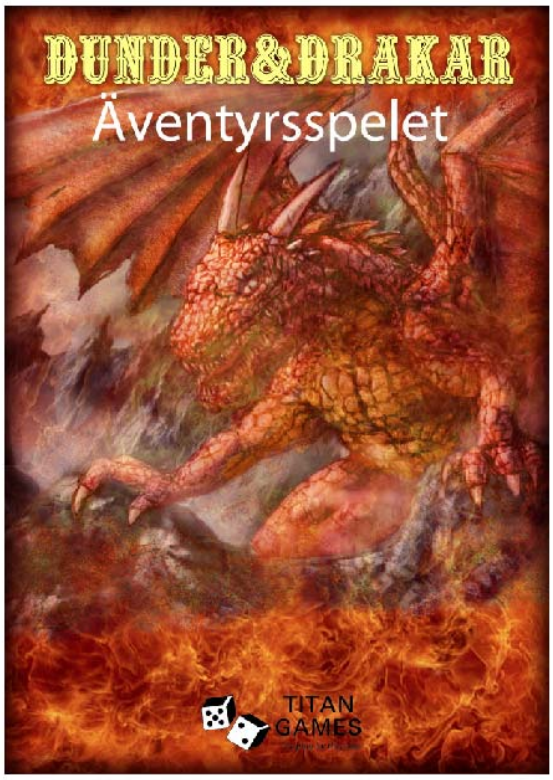
Articles, Adventures, New Monsters, New Spells, and New Magic Items

Home of Wizardawn and the Triskelion Megadungeon

Filling in the gaps for Old School Gamers

And-Mag.com

Ditt första steg på vägen till äventyret!



Din krigare står på toppen av en gräsbevuxen kulle ... solstrålarna leker i ditt gyllene hår som fladdrar i vinden ... tankfullt kramar du det juvelprydda hjaltet på ditt välanvända svärd och låter blicken vandra bort till dvärgen och alven, vilka som vanligt kivas om hur man bäst bör lasta hästarna ... magikern slår sakta ihop sin trollformelsamling och säger att hon är redo ... en hotfull grottöppning gapar mot er borta på den karga bergssidan ... därinne väntar den fruktade draken och dess legendariska rikedomar.

Dags att röra på sig. Dags för äventyr...

Finns att köpa hos SF-bokhandlen och andra välsorterade bokhandlare eller direkt på:
http://www.drakar.nu/aventyrsspelet/kopaboken.aspx

TITAN GAMES

We play by the rules

Svärd & Svartkonst

ÄVENTYR I UNDERJORDEN

Utforska märkliga labyrinter!

Konfrontera fasansfulla monster!

Undvik dödliga fällor!

Plundra glimmande guldskatter!

SVÄRD & SVARTKONST - ett röjigt OSR-rollspel på svenska!

svartkonst.nu

facebook.com/svardsvartkonst