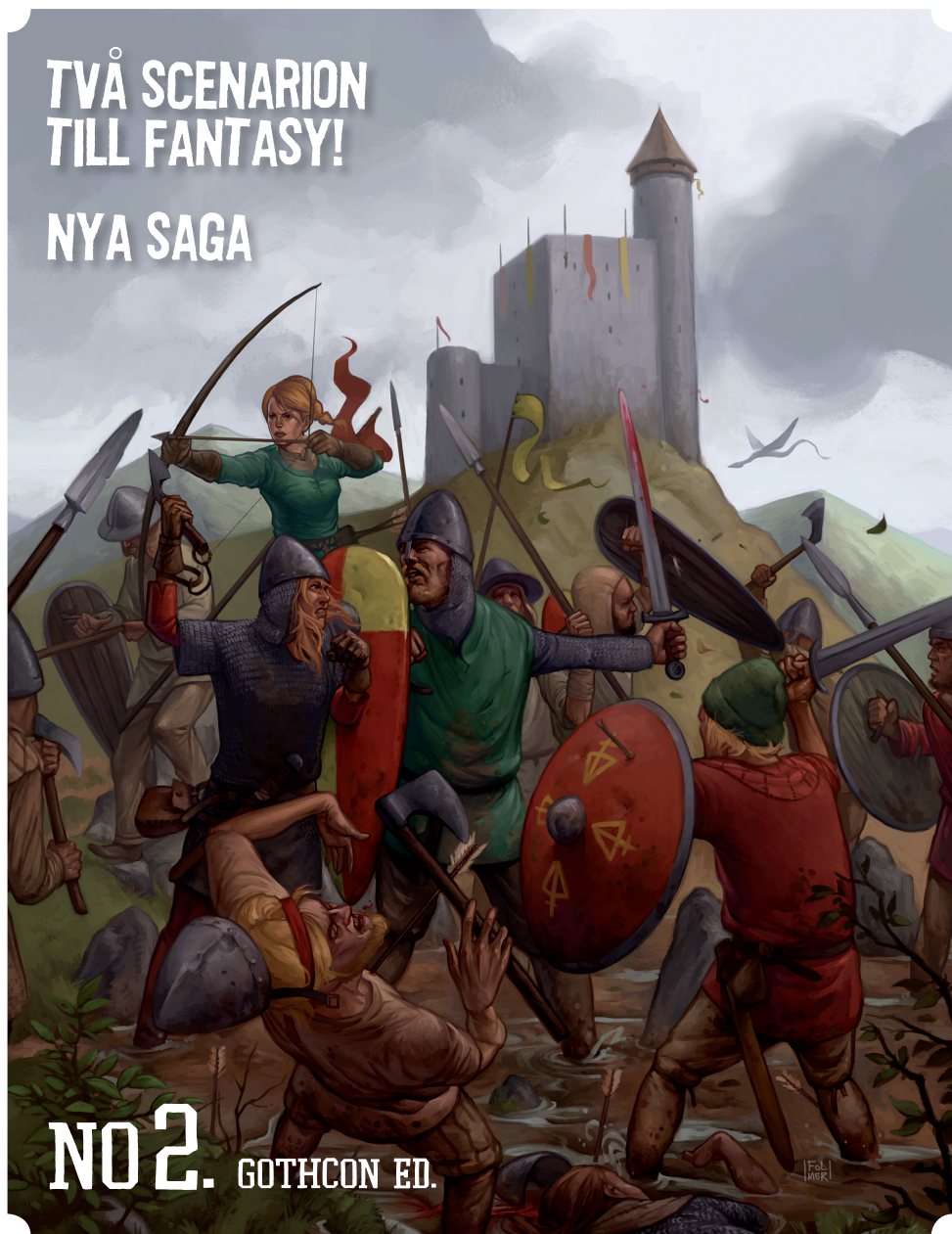


SAGAGAMES PRESENTERAR

# PARALLEL WORLDS -MAGAZINE-

TVÅ SCENARION  
TILL FANTASY!

NYA SAGA



NO 2. GOTHCON ED.

FOL  
MER

# Ledare

Så var den här igen, SagaGames egen tidning *Parallel Worlds Magazine* Nr 2! Vi har valt att ändra format sedan sist, så du lättare får ned den i fickan. I detta nr bjuder vi på inte mindre än två scenarion till *Fantasy – Old School Gaming*, samt presenterar några nya spel från oss och våra samarbetspartners MylingSpel och Anrika TITAN GAMES! Det känns nästan lite ärofyllt att få presentera det senaste om *Dunder och Drakar*, just eftersom ett liknande spel som Titan gav ut i vårt avlånga land hade stor inverkan på undertecknad. För övrigt kan vi medela att Sagospelet *Äventyr* kommer att finnas i handel, åter igen, framåt slutet av april. Ha ett fortsatt bra spelår!

/Danne

## INNEHÅLL:

<b>Saga v2</b>	<b>3</b>
<b>Fantasy! – Mannen med oxblodsrustningen 1 &amp; 2</b>	<b>4</b>
<b>Fantasy! – När Mästaren sover</b>	<b>12</b>
<b>Dunder &amp; Drakar</b>	<b>15</b>

Tryck: MylingSpel Göteborg 2015

Ansvarig utgivare: Daniel Olsson

ISSN 2001-8843

**Nr 2.** © Copyright SagaGames

# Saga 2ed. Mer av allt!



2006 Kom den första versionen av Saga – Rollspel i legendarisk medeltid. Det var ett rollspel jag redan hade börjat skriva i början av 90-talet. Reglerna hade till exempel hunnits skrivas om totalt redan tre gånger innan det var dags för publicering. Men spelvärlden, Arcaria, hade hela tiden varit densamma. Totalt trycktes 600 böcker som har varit slutsålda i sedan 2010.

Nu är det dags för nästa version av Saga. Den innehåller hela den gamla versionen (med några småfel korrigerade), och mer kampanjmaterial. Vi har märkt att culture gaming är populärt bland Saga-spelare, så därför har vi fokuserat på det. Mycket av extramaterialet kommer från Anders Bohlin,

som skriver den populära bloggen Nor Ban-nog. En del av det andra materialet har tidigare funnits i Fenix. Allt har anpassats för att passa i den nya boken. Den innehåller dessutom en del nya illustrationer av Alexander Bågenholm (författare till nyöversättningen av Den poetiska Eddan) och Per Folmer, som även gjort den nya omslagsbilden.

Man kommer kunna förbeställa Saga via en crowdfunding. Grundversionen blir med mjukpärm, men när vi högre mål blir det både en inbunden bok och tvåfärg. Vi ser fram emot att kunna släppa ett av Sveriges bästa rollspel igen. Enkelt att spela, och med en rik spelvärld, lik vår egen på 1100-talet. Välkommen till Albion och Arcaria.

# Mannen med oxblods-rustningen 1&2

*Två scenarion till Fantasy! – Old School Gaming av Andreas Lundmark*

## DEL 1

### Scenariots början

Rollpersonerna (RP) befinner sig i Morcar när de kontaktas av Kirin Skuggmantel som berättar att någon föregående natt brutit sig in i hennes hem & stulit en karta som hon nyligen hittat i en gammal ruin bland bergen. Hon är övertygad om att en man vid namn Kroll – en långfingrad typ som setts i Morcar de senaste dagarna – ligger bakom stölden. Om RP kan föra tillbaka kartan till henne i oskadat skick är Kirin villig att betala dem 150 sm.

### I tjuvarnas spår

Till att börja med bör RP fråga sig fram i Morcar & kan då av t.ex. löjtnant Tiropi i stadsvakten få reda på att Kroll lämnade staden föregående förmiddag i sällskap med två män. De tre red österut. RP bör även få viss information om Krolls kumpaner, så som att den ene var enögd & den andre skallig. Härnäst bör RP sätta fart efter Kroll & hans

kumpaner. Till en början är östra landsvägen från Morcar stenlagd, tämligen rak & ganska tätt trafikerad för att längre fram förgrenas i allt smalare & krokigare grusvägar och stigar. Längst vägen bör RP kunna hitta rätt med hjälp av tips från andra resenärer eller exempelvis någon bonde som brukar sälja proviant till förbipasserande. Krolls ovanliga utseende är här till RP:s fördel.

### Värdshuset Sju Braxar

Efter omkring två dagar bör RP så anlända till en ganska stor by vid namn Worn där värdshuset Sju Braxar, beläget vid torget i byns centrum, utgör en naturlig anhalt. Värdshuset är stort & sjuder av liv då många lycköskare letat sig hit sedan det börjat cirkulera rykten om förekomsten av guld i den närbelägna älven. Bland värdshusets gäster finns även Krolls två kumpaner, Falandrax & Brynder, som fördrar att tillbringa tiden där istället för i Krolls dystra tillhåll.

Värdshusets bottenvåning inrymmer ett skänkrum i två sektioner med en bardisk i



ena änden och en enorm eldstad där det sprakar en värmande brasa i den andra. I ett hörn står också två musikanter och spelar glada melodier. Intill skänkrummet finns kök och förråd och på övervåningen finns två sovsalar samt fyra sovrum varav ett är värdshusvärdinnan Zarkanias. Övrig personal är tre servitriser och en dörrvakt. Vid värdshuset finns även ett hyr stall som drivs av Zarkanias bror Dirm.

Vad som händer på värdshuset beror naturligtvis helt & hållet på hur RP agerar. De bör dock få reda på att Kroll begett sig till Jerns klippa, en gammal fästning på andra sidan Wornsjön. Ett sätt att få fram denna information är naturligtvis att pressa Brynder & Falandrax, ett annat att prata med Zarkania som känner till att en vithyad, föga sympatisk man bosatt sig på Jerns klippa som för övrigt är döpt efter den äventyrare som lät uppföra byggnaden & bosatte sig där när han drog sig tillbaka på ålderns höst. Detta var dock otaliga år sedan.

---

**Förkortningar:** ST = strid, SK = skada,  
 KP = kroppsöäng, MF = magiskt försvar,  
 R = rustning, M = mana, SF = specialförmåga

---

## Brynder

Klåfingrig tjuv. Lång, mager, äldre man med flint, insjunkna kinder & vattniga, blå ögon. Går klädd i lappade, grå kläder. Extremt tystlåten men skrockar ofta för sig själv.

ST 8, SK 1T+2 (kortsvärd & pilbåge), KP 13, MF 3, SF: akrobatik 5, fingerfärdighet 7, smyga 6, upptäcka 6, Övrigt: koger med 20 pilar, 12 sm

## Falandrax

Skrupelfritt hyrsvärd. Satt ung man med mörkt, halvlångt hår & en lapp över vänster öga. En temperamentsfull, högljudd skrävlare. Går klädd i ringbrynja & svart tabard.

ST 10, SK 1T+3/1T+2 (enhandsyx & lätt armborst), KP 15, MF 2, R 2, SF: nerver av stål 5, rida 6, Övrigt: mellanstor sköld, koger med 20 lod, 18 sm

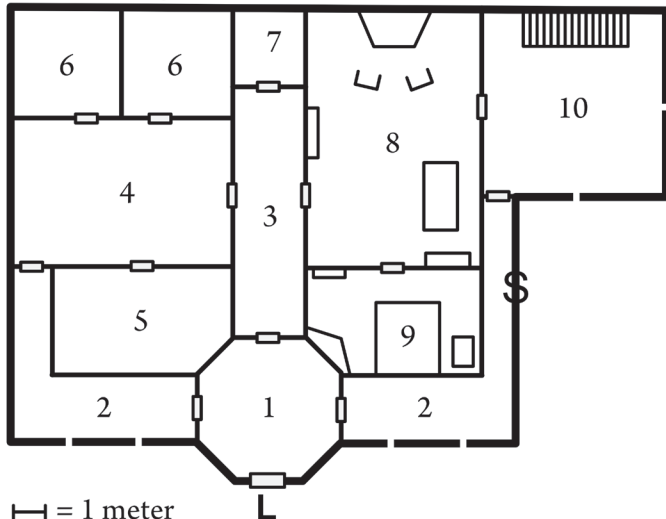
## Jerns klippa

Snabbaste sättet att ta sig till Jerns klippa är att ordna fram en båt & ro över sjön men RP kan också rida eller gå runt sjön. Förr eller senare bör de så anlända till fästningen, en stenbyggnad på en ca 30 m hög klippphylla som skjuter ut från ett brant berg precis intill sjön. Från vattenbrynet ringlar en stig upp till klippphyllan vilken är omkring 50 meter bred & 20 meter djup med byggnaden belägen in mot bergväggen.

Själva byggnaden står på en meterhögt stensockel och en bred trappa leder upp till den kraftiga porten. Det är en robust envåningsbyggnad med ett torn på östra kortsidan. Huvudbyggnaden har skottgluggar på framsidan medan tornet har skottgluggar åt alla håll utom bakåt. Invändigt är byggnaden dyster med gammal inredning, mestadels kala väggar samt spindelväv & damm nästan överallt. I samtliga eldstäder brinner dock rediga brasor.

1. Hall. Porten är låst men låset är rostigt och kan gå att dyrka upp (SG3) eller hugga sönder (1SKP). Om spelledaren så önskar kan porten bevakas av t.ex. en eller ett par Järnknektar, alternativt kan det finnas någon slags fälla i hallen.
2. Försvarsrum. Här & var står tomma vapenställ. I östra korridorens golv finns en väl dold lönngång (SG5) som leder ut. En fackelhållare fungerar som spärr.
3. Korridor. Trasiga draperier hänger längst väggarna.
4. Matsal. I rummets mitt står ett stabilt långbord samt två bänkar.

Bottenvåning

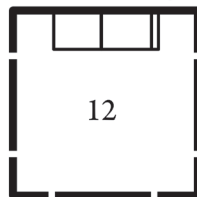


— = 1 meter

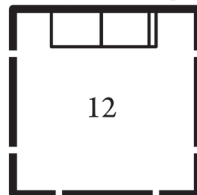
L = Låst dörr

S = Löndörr

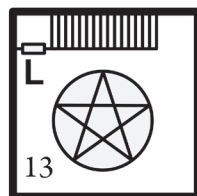
Andra våningen



Tredje våningen



Källare



- 5.** Kök. Här finns eldstad, arbetsbänk samt hyllor fyllda med köksredskap & enstaka matvaror.
- 6.** Personalens sovrum. Möblerade med våningssängar, skåp & två pallar. Skåpen är tomma & sängarnas madrasser behöver ny halm.
- 7.** Dass. En unken doft fyller utrymmet.
- 8.** Krolls arbetsrum. Här finns arbetsbänk, eldstad, två fåtöljer samt två skåp fyllda med diverse skrifter på obskyra språk, flaskor m.m. Kirins karta ligger på arbetsbänken. I detta rum tillbringar Kroll det mesta av sin tid.
- 9.** Krolls sovrum. Förutom en eldstad finns här även ett klädskåp, en kista & en stor säng. Kistan innehåller guld- & silverföremål värda 150 sm.

**10.** Torn, markplan. Detta rum är tomt.

**11.** Torn, källare. Bakom en låst dörr döljer sig ett rum med ett stort pentagram på golvet. Även detta lås kan gå att dyrka upp (SG5) eller hugga sönder (25KP).

**12.** Torn, våning 1 & 2. Båda rummen är tomma. Från våning 2 kan man fortsätta upp på taket som omges av en mur med krenelering. Där finns även en stor kikare uppställd på ett stativ.

## Upplösning

RP kan gå tillväga på flera olika sätt för att ta karta från Kroll – allt från ett frontalanslag till att smyga in & plocka åt sig kartan när Kroll vänder ryggen till. Vid strid kommer Kroll i första hand att använda eldmagi. Ett av

hans favorittrick är att frammana 2T irrbloss (SG4) och låta dessa angripa motståndarna.

Om han blir hårt ansatt kommer Kroll att försöker fly, exempelvis genom att teleportera sig från platsen med hjälp av pentagrammet i tornets källare. Lyckas han med detta kan han sedan med fördel användas som en återkommande motståndare t.ex. i samband med att RP anlitas för fler uppdrag av Kirin Skuggmantel.

Lyckas RP återta kartan kan de återvända till Morcar & inkassera belöningen. Naturligtvis kan de även välja att själva försöka tyda och följa kartan men det är ett annat äventyr.

## Kroll

Maktörstande magiker. Medellång, senig man på omkring 40 år med ett utseende som präglas helt av att han är en albino. Går klädd i en oxblodsfärgad läderrustning med utsmyckningar i koppar. Listig & svekfull. Ger ett rastlöst intryck & pratar med hes röst.

Fysik 3, motorik 2, intelligens 4, närvaro 5, ST 13, SK 1T+3 (långsvärd), KP 13, R 1, M 12, SF: astrologi 6, hota 7, magi (eld) 8, runskrift 6

Genom ett ritual som kräver blodet från en hel, nyslaktad ox har Krolls rustning fått 15 TKP som dras i första hand i strid. Rustningen återfår TKP genom att smörjas med färskt oxblod.

## Irrbloss

Små, semiintelligenta eldvarelser. Frammanas ur en lägereld eller dylikt och lyder den som kastade besvärjelsen (SG4).

ST 4, SK 1T+1, KP 3, MF 5, SF: flyga, snabbhet (ger +2T till försvar)



## DEL 2. Återkomsten

### Inledning

Följande bygger på att rollpersonerna tidigare spelat ettbladsscenarioet Mannen med oxblodsrustningen, att antagonisten Kroll då kom undan med livet i behåll samt att rollpersonerna återlämnade den stulna kartan till Kirin Skuggmantel.

Rollpersonerna har tillbringat några händelselösa dagar i Morcar och denna dag ser inte ut att bli bättre. För att försöka bryta trisessen har gruppen, eller åtminstone någon av dem, begett sig till marknadsplatsen för att om möjligt göra några fynd bland stånden. Där i vimlet ser rollpersonerna så plötsligt en bekant figur, nämligen den vithyade magikern Kroll i sin oxblodsfärgade rustning. Även om rollpersonerna är hämndlystna bör de hejda sig. Situationen inbjuder nämligen inte till konfrontation. Rollpersonerna kan däremot försöka följa efter Kroll men tappar då bort honom i folkmassorna. Dock kan de lägga märke till att han rört sig västerut, där de områden som kallas Asphöjden och Gamla staden ligger.

### Ett uppdrag

Med tanke på omständigheterna kring sitt förra möte med Kroll bör rollpersonerna efter händelsen på marknadsplatsen kontakta Kirin Skuggmantel och varna henne för att albinon är tillbaka i Morcar. Kirin kommer då att erbjuda rollpersonerna 200 sm för att hitta och oskadliggöra Kroll.

Om rollpersonerna inte kontaktar Kirin kan spelledaren istället låta Kirin kontakta dem. Hon har då på ett eller annat vis fått reda på att Kroll är tillbaka i staden och ger rollpersonerna samma uppdrag som ovan.

Någon närmare information om vad Kroll har i görningen eller var i Morcar han

# Privateers!

**Privateers! är ett samarbets-/solo-/lag-brädspel med sjöroveri och äventyr på de karibiska haven.**

MylingSpel har under några års tid arbetat med ett stort äventyrsbrädspel, kort och gott kallat *Privateers!*. Det kan närmast liknas vid en blandning mellan *Arkham Horror* och *Pirates of the Caribbean* och utspelas i samma värld som *En Garde! III*, *Pirate!* och *Skuggornas mästare*.

I *Privateers!* tar du tar på dig rollen som kapare för en mäktig kolonialmakt.

Vinner gör du genom plundring, skövling, övertagande av skepp, handel och äventyrande. Varje spelare har en kapten. Kaptenen har i sin tur ett skepp, allierade, utrustning och besättning. Skeppet kan alltid uppgraderas, bytas ut eller sänkas och besättningen ändras i takt med att mannar förloras och nya rekryteras.

Samtidigt omringas du av faror, pirater, havsmonster, demoniska krafter, förbannelser, atlantiska ruiner och fientliga krigsskepp.

Spelet kan spelas i lag eller tillsammans mot spelet och stödjer en till sex spelare. En spelomgång tar drygt två timmar. Beroende på hur spelets mål och poängskalor ställs in kan detta dock ändras från en till ett flertal timmar. Ytterligare variationer förekommer då ingen spelomgång är den andra lik.

## Spelöversikt

- » Möjligheten att spela ensam, i lag eller tillsammans mot spelet gör att spelet kan tilltala flera olika typer av spelare.
- » Ett spel som skalas automatiskt efter mängden spelare.
- » Spännande spelmekanik, skapad för att engagera spelare och göra det möjligt att vinna med hjälp av en rad olika strategier.
- » Dynamiska sjöslagsregler som styrs dels av stridskort och dels av tärningar i kombination med skeppens olika värden. Detta system motverkar problemet med de repetitiva strider

som annars är så vanligt i många andra spel, och ger samtidigt extra spänning.

- » Kartbrickor som läggs i olika kombinationer ger oräkneliga spelplansutseenden. Utforska en ny del av Karibien varje spelomgång.
- » Modulära regler och komponenter medger oändliga expansions- och modifikationsmöjligheter, både av oss och av hobbyister.
- » Extremt omspelningsvärde där varje spelomgång är unik.

## Spelets innehåll

- » Rikt illustrerat regelhäfte med speltermsreferens och ett långt spelexempel.
- » Drygt 500 kort för allt från ägodelar och relikier till besättning, speciella händelser, slutbossar och stridshändelser.
- » Drygt 350 spelbrickor som symboliserar allt från kolonier, fiendeskepp och enorma monster till skador och strateginställningar.
- » Tillräckligt många dubbelsidiga kartbrickor för att ge fler spelplanskombination än vad någon någonsin kommer att behöva.
- » 12 Sexsidiga tärningar, ett poängbräde och ett par regelreferensblad.
- » 12 detaljerade skeppsminiatyrer i skala 1:2400. Sex av dessa är vanliga skepp till för att användas av spelarna som spelfigurer. De övriga symboliserar minibossar som spökskepp, tunga flaggskepp och monster.
- » Minst tio dubbelsidiga kaptenskort med porträtt, bakgrund och specialförmågor. Varje kapten finns både som kvinnlig och manlig variant, en på varje sida av kortet.

## Hjälp oss ge ut spelet!

Vi på MylingSpel har arbetat sedan 2011 för att få spelet balanserat och helt enkelt perfekt. Nu är det



så pass finslipat att det är dags att ge ut spelet. För detta behöver vi dock ett visst mått av hjälp. Det kostar trots allt runt en halv miljon kronor att bara producera och tillverka ett spel av denna storlek.

För att förenkla för både kunder och oss på MylingSpel använder vi oss av finansieringstjänsten Kickstarter. Där kan du och dina vänner ge en summa pengar och få spelet som tack. När målet dras pengarna och vi gör spelet. När det inte förlorar du inget på det, mer än att spelet aldrig kommer ut.

Eftersom vi behöver all hjälp vi kan få med att sprida ordet ber vi dig också om att tala med andra om det. Ta gärna också hem vår informationsfolder och bokmärk relevanta länkar. Det skulle uppskattas enormt.

## Varför?

- » Chansen är överhängande att du kommer att älska spelet om du är en fan av co-op-spelen från Flying Frog Production och Fantasy Flight Games.
- » Du har möjlighet att skaffa ett par speciella Kickstarter-boosters samt tjäna ett antal promokort på att hjälpa oss om du finansierar spelet.
- » Spelet är billigare för dig genom Kickstarter.
- » Du får chansen att hjälpa oss forma spelet, komponenterna och expansioner er. Läses bonusmålen upp blir spelets komponenter fler och av högre kvalitet.
- » Vi behöver din support för att spelet ska komma ut. Misslyckas kampanjen finns risken att det aldrig släpps.
- » Spelets regelbok kommer att innehålla en lista med namn på de tusen första finansörerna.
- » Du hjälper Tina, en sjukpensionerad rörelsehindrad konstnär, att göra något vettigare än att bara sitta och titta på film.

## Kickstarter för Privateers!

Vi har nu hittat en partner som gör det möjligt för oss att köra Kickstarterkampanjen i dollar. Partnern ifråga är Gamerati. Att det har tagit sådan tid att hitta en partner har gjort att allt har blivit försenat något. Fördelen är att vi därmed har fått mer tid att bättre förbereda spelet och Kickstarterkampanjen. Med vår partners hjälp kommer kampanjen att köras till hösten, troligen augusti eller september. Mer information kommer snart på: <http://privateers.mylingspel.se>

## Länkar

**Privateers-sidan:** [privateers.mylingspel.se](http://privateers.mylingspel.se)

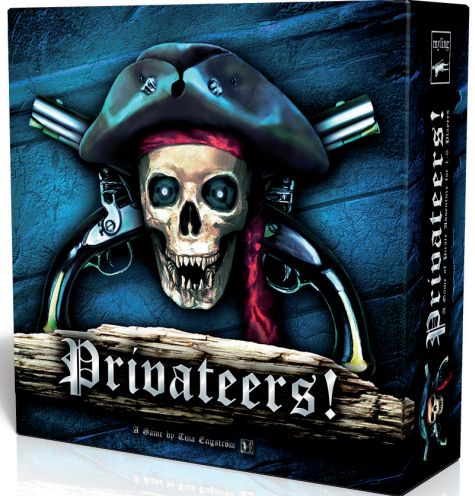
**Forum:** [www.mylingspel.se/forum](http://www.mylingspel.se/forum)

**Facebook:** [www.facebook.com/mylingames](http://www.facebook.com/mylingames)

**Twitter:** [@MylingGames](https://twitter.com/MylingGames)

**Privateers på BGG:** [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com)

**E-post:** [info@mylingspel.se](mailto:info@mylingspel.se)



befinner sig kan Kirin inte bistå med. Hon gissar dock att det är henne, eller rättare sagt någon av de många artefakter hon har i sitt hem, som Kroll är ute efter. Som av en händelse ligger Kirins hus också just i utkanten av Asphöjden, mot Gamla staden till.

## Efterforskningar

I sitt sökande efter Kroll bör rollpersonerna ha nytta av sunt förnuft och eventuella kontakter liksom färdigheter som Bluff, Hota, Övertala och Undre världen. Möjliga informationskällor är bl.a. den avslappnade löjtnant Tiropi hos stadsvakten, den sträve bibliotekarien Pudas, den charmiga servitrisen Fiona, den nyfikne bartendern Eidolf samt den uppkäftige gatpojken Sammy.

Vad rollpersonerna kan få fram är att Kroll varit i Morcar i fyra dagar. De två första nätterna bodde han på vårdshuset Bolstret och Bågaren närs Brunnstorget. Första dagen i staden besökte han biblioteket och visade då ett särskilt intresse för vissa gamla kartor över staden. Andra dagen besökte Kroll vårdshuset Skallerormen i Gamla staden där han lejde två hantlangare, närmare bestämt två småbrottslingar vid namn Skäggige Farim och Hendel Handfast. Både Kroll och hans hantlangare har sedan setts vid ett gammalt ruckel till hus på Grisfotsgatan i Gamla staden. Huset, som stått öde en tid eftersom taket är dåligt, ägs av gamle herr Rimbrodd som hyrt ut det till Kroll i en vecka för 5 sm betalda i förskott.

## Krolls hus

Förr eller senare bör rollpersonerna ledas till Grisfotsgatan där det står ett nedgången tvåvåningshus i sten. Både husets huvudingång som vetter mot gatan och köksingången på husets baksida är låsta. Vissa fönster är igenspikade och för de övriga hänger gardiner som hindrar insyn. Huset ser i övrigt helt

övergivet ut och ingen öppnar om rollpersonerna knackar på.

Om rollpersonerna tar sig in i huset ser de odiskade husgeråd, bäddar och annat som tyder på att en handfull personer bott här. I övrigt är husets två våningar ostädade och sparsamt möblerade. På vinden, där det ligger diverse gammal bråte, och övervåningen syns också tydliga fuktskador till följd av husets trasiga tak.

Huset har även en källare som liksom övriga utrymmen är mörk och ostädad med unken luft. I ett av källarrummen finns några högar med jord och sten. Om rollpersonerna ser sig om ytterligare kan de även hitta en öppning i golvet. Från taket hänger en repstege ner i öppningen som leder ner i en tämligen trång tunnel fylld med grumligt vatten som når en normallång person knappt till midjan.

## Tunnlarna

Tunneln under Krolls hus mynnar strax till vänster om stegen ut i en rymligare tunnel som i ena riktningen (norrut) slutar efter ca 60 m i en hög med sten. I den andra riktningen (söderut) fortsätter den rymligare tunneln avsevärt längre. Omkring sig kan rollpersonerna höra pipandet och tassandet av råttor. Ett eller annat plaskande, mer eller mindre avlägset och mer eller mindre kraftigt, kan också uppfattas.

Från den rymligare tunneln löper mindre tunnlar, vissa av dem nästan helt vattenfyllda, andra blockerade med galler eller av ras. Efter omkring 400 m i sydlig riktning kan rollpersonerna se en repstege som hänger ner ur ett hål i tunneltaket och om de klättrar upp finner de sig stående i en obekant källare.

## Kirins hus

Vad rollpersonerna ännu inte vet men snart bör bli varse är att de hamnat i källaren till

Kirin Skuggmantels hus. Huset är litet och välvårdat, både utsidan och den intilliggande lilla trädgården oansenliga, men insidan är desto mer fascinerande.

Längst ner i huset finns vinkällare (1), matkällare (2) samt förråd med ved och annat (3). På bottenvåningen finns tvagrum/avtråde (4), kök (5), salong (6), foajé (7) och tjänaren Bryms sovrum (8) medan övervåningen rymmer två gästrum (9), Kirins sovrum (10), bibliotek (11) och arbetsrum (12). Mattor, draperier, tavlor, statyetter, ljusstakar och andra föremål samt dofter av rökelse, kryddor och annat ger huset en mycket speciell atmosfär. I ett rum har Kirin också en färggrann ödla i en bur.

Råskinnen Farim och Hendel bevakar trappan i källaren. I foajén på bottenvåningen kan rollpersonerna hitta Brym som ligger död med en liten pil i halsen. Resterande personer finns i arbetsrummet på övervåningen, Kirin paralyserad med en liten pil i halsen och Kroll assisterad av ytterligare kumpan, Sari Kråkfot, i färd mer att leta igenom Kirins tillhörigheter.

## Avslutning

Äventyret bör sluta med en strid mellan rollpersonerna, Kroll och Sari. De båda sistnämnda försöker fly om rollpersonerna ser ut att vinna. Vid trappan finns en lucka upp på taket som Kroll kan försöka använda. Det var

genom den han tidigare tog sig in i Kirins hus och stal kartan.

Efter striden kan rollpersonerna titta till Kirin som snart vaknar upp. Hon är naturligtvis mycket tacksam för rollpersonernas hjälp och betalar dem gladeligen utlovade 200 sm. Dessutom har Kirin hittat spår som tyder på att Kroll har kopplingar till Järntörnsorden. Kanske något för rollpersonerna att undersöka?

## Skäggige Farim och Hendel Handfast

Två tämligen ovärdade råskinn klädda i slitna läderrustningar. Den förstnämnde känns lätt igen på sitt yviga skägg och den andre på sin satta kroppsbyggnad.

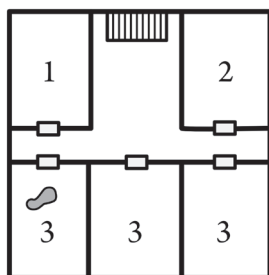
ST 8, SK 1T+2 (handyxa resp. spikklubba), KP 9, R 1, MF 4

## Sari Kråkfot

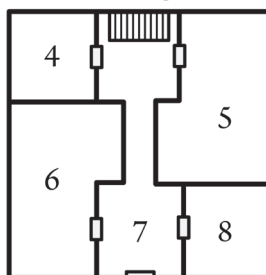
Målmedveten lönnmördare. Mörkhårig, smal kvinna på drygt 25 år med skarpa anletsdrag. Går klädd i mörka, diskreta kläder. Lågmäld och listig.

ST 10, SK 1T+2 (dolk, handarmborst), KP 7, MF 5, SF: smyga 7, upptäcka 5, överrasknings-attack 3, Övrigt: koger med 20 lod På sina pilar har Sari ett paralyserande gift. Den som träffas måste slå ett slag för Fysik där antalet framgångar avgör effekten: 0-1 = död, 2 = paralyserad (1T x 5 minuter), 3-4 = omtöcknad (-2ST i 1T x 5 minuter), 5+ = ingen effekt.

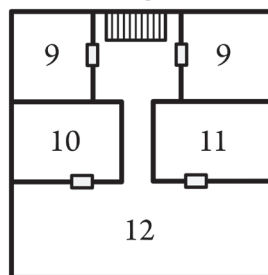
Källare



Bottenvåning



Övervåning



# När Mästaren sover

*Ett scenarion till Fantasy! – Old School Gaming av Andreas Lundmark*

*Detta scenario har inspirerats av låten The Master Sleeps av gruppen Flotsam and Jetsam.*

## Den bestulna herden

Rollpersonerna befinner sig på resande fot när de vid sidan av vägen stöter på en skadad, äldre man. Mannen, vars namn är Oliver, berättar att han köpt ett halvdussin får i en närbelägen by och höll på att valla dessa till sin gård längre norrut när han plötsligt blev angripen av ett gäng märkliga, hårlösa små varelser. Varelserna fångade in fåren och högg Oliver i benet när han försökte ingripa. Därefter försvann varelserna med sitt byte i riktning mot en höjd en bit bort.

Är inte rollpersonernas nyfikenhet nog för att de ska ta upp jakten på varelserna kan Oliver erbjuda sin vandringsstav, vilken han påstår har magiska krafter, som belöning om han återfår sina får. Vilka krafter staven kan tänkas ha får spelledaren bestämma.

## Bakhållet i borgen

Färden till höjden går genom en stenig skog som längre fram övergår i en sluttning där den hårda marken täcks av ljung och buskar. Genom att använda förmågor som Spåra och Upptäcka kan rollpersonerna hitta fotspår, brutna grenar, fårspillning och annat som leder dem till en asymmetrisk liten borg med många tinnar och smala torn. I borgens mur finns en port som står på glänt. Fårspillning vid porten visar att rollpersonerna är på rätt väg och inifrån borgen kan de höra ett skrämmande bråkande. I övrigt är allt lugnt och stilla.

Någonstans inne i borgen ligger en hel

hord hårlösa små varelserna i bakhåll för rollpersonerna. Varelserna är utrustade med bl.a. nät och rep och övermannar snabbt rollpersonerna som därefter, tillsammans med all utrustning de bär med sig, kastas ner genom ett hål till ett rum under borgen. Hålet blockeras sedan med ett galler och ovanifrån kan rollpersonerna, som tar IT i skada av fallet, höra hur varelserna mässar:

*"Mästaren sover, mästaren sover! Hämta Kyagas huvud, hämta Kyagas huvud! Till ytan åter, till ytan åter!"*

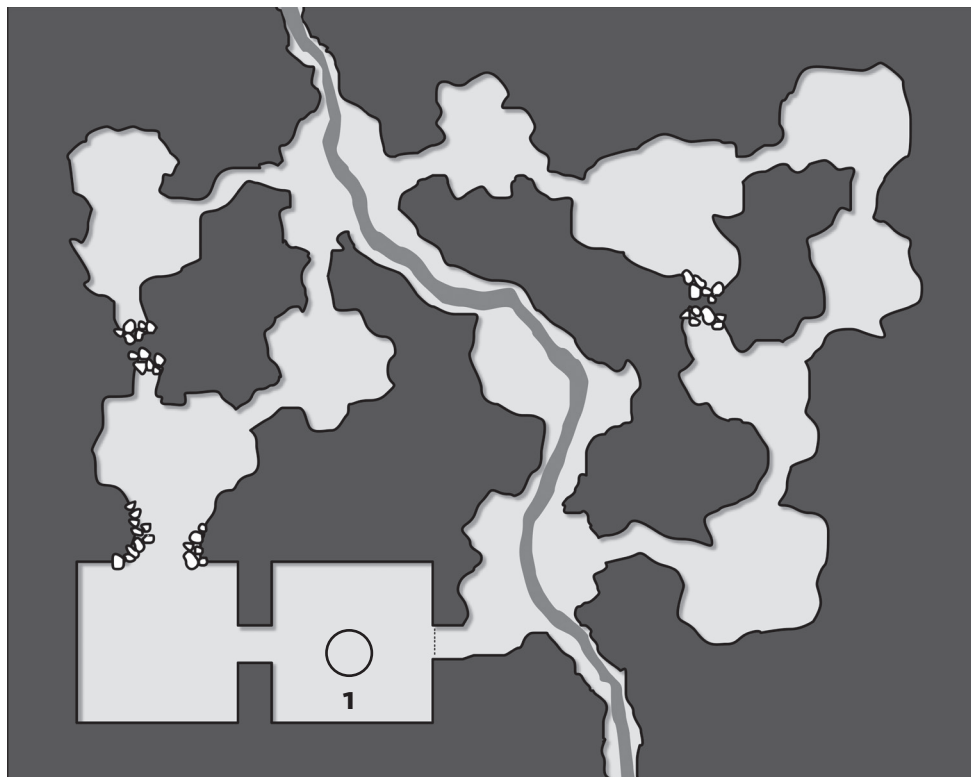
Av mässande bör rollpersonerna förstå att de, för att få komma ut, måste besegra någon slags varelse som lever där under borgen. Nästa steg bör således vara att utforska omgivningarna.

## Fasan i underjorden

Det rum som rollpersonerna landar i är ut-hugget ur berget och relativt stor, har ett slätt golv samt högt i tak. Rummet har två utgångar varav en blockerad av ett skamfilat galler (30 KP). I ett hörn finns några trasiga tunnor vilka rollpersonerna kan bryta sönder till ett antal provisoriska facklor ifall de behöver. Intill det första rummet finns ett till rymligt rum ut-hugget ur berget. Längre in finns sedan ett antal naturliga grottor av varierande storlek. Där är golven ojämnare och ibland översållade med stenar. Grottsystemet korsas också av en strid bäck i vars närhet det växer lavar och bleka svampar. Bäckens gång att följa mellan de grottor som syns på kartan men



# Underjorden



**1: Första rummet. I taket finns ett hål som blockeras av ett järngaller.**

inloppet i norr och utloppet i söder än för trånga för en person att ta sig igenom.

Här och var i grottorna ligger ben och andra rester från äventyrare och oförsiktiga skuggvättar. Den olycksbådande atmosfären fulländas av ett kompakt mörker och unken luft. I varje grotta kan rollpersonerna hitta ett fynd. Spelledaren slår 2T på tabellen nedan och bestämmer sedan detaljerna.

- 2 En handfull mynt.
- 3 En stav eller ett spjut.
- 4 En sköld.
- 5 En klubba eller yxa.
- 6 En fackla.
- 7 Ett rep.
- 8 En lykta.
- 9 En dolk eller ett svärd.
- 10 En hjälm eller rustning.
- 11 Ett värdeföremål, t.ex. en guldring.
- 12 En magisk dryck.



## Händelsernas upprinnelse

Upprinnelsen till dessa händelser är att trollkarlen Rennak för ett antal år sedan skapade de hårlösa små varelserna, kallade skuggvättar, med vars hjälp han sedan byggde sig en borg på en höjd. När de sedan började hugga ut en källare under borgen fann de ett grottsystem bebott av ett fasansfullt monster som de gav namnet Kyaga.

En dag när Rennak utforskade grotterna lyckades Kyaga smyga sig på trollkaren och bita honom varpå han föll i koma. Skuggvättarna hann dock rädda sin mästare innan han blev uppäten. De har sedan vakat över trollkarlen, ätit vad de kunnat komma över samt då och då fångat in och kastat ner diverse äventyrare i borgens källare. Detta med hopp om att äventyrarna ska döda monstret. Än så länge är det dock ingen som lyckats.

## Mästaren vaknar

Kyaga drivs av en enorm hunger och använder sin goda kännedom om grotterna samt all sin list då hon jagar. Om rollpersonerna lyckas besegra monstret och ta med hennes huvud till grottan med öppningen i taket kommer skuggvättarna genast att fälla undan gallret och hissa upp fångarna. Rollpersonerna och deras byte förs sedan till en stor sal. På en tron i salen ena ände sitter den sovande Rennak, uppstöttad med kuddar. Skuggvättarna nappar därefter åt sig monstrets huvud och börjar tappa det på blod samtidigt som de mässar:

*"Kyaga är död, Kyaga är död! Koka blodet, koka blodet! Mästaren vaknar, mästaren vaknar!"*

Rollpersonerna får se hur skuggvättarna tillreder en grumlig, illaluktande dryck av Kyagas blod. Försiktigt håller de sedan drycken i Rennaks mun. Strax därefter vaknar mannen

upp och ser sig förvirrat omkring. Eventuella rollpersoner som blivit paralyserade av Kyaga får även smaka av skuggvättarnas dryck.

Sedan trollkaren samlat sig och samtalat en stund med vättarna förklarar han artigt för rollpersonerna vad som hänt. Han tackar dem även för deras insats och ber om ursäkt för sina tjänares tilltag. Efter en ordentlig festmåltid och en belöning i form av var sin magisk dryck eller liten ädelsten kan rollpersonerna sedan fortsätta sin färd.

---

**Förkortningar: ST = strid, SK = skada, KP = kroppspoäng, MF = magiskt försvar, R = rustning, M = mana, SF = specialförmåga**

---

## Skuggvättar

Rennaks skuggvättar påminner mycket om vanliga vättar men är avsevärt robustare och modigare, har mörkare skinn och klotformade, hårlösa huvuden.

ST 7, SK 1T+2 (dolk, spikkclubba eller handyxa), KP 7, MF 4, SF: mörkersyn, smyga 6, överraskningsattack 2.

## Kyaga

Monstret som Rennak och hans skuggvättar kallar Kyaga ser ut som en närmare tre meter lång, mörkröd skalbagge med dreglande käftar, långa känselspröt på huvudet samt sex ben med kraftiga klor som gör att hon med lätthet kan klättra på väggar och tak. Kyaga är även mycket snabb och smidig för sin storlek och får dela upp sina stridstärningar på två anfall per runda. Exceptionell känsel och hörsel samt gott luktsinne gör henne dessutom oberörd av mörker.

ST 14, SK 1T+4 (klor samt bett med paralyserande gift styrka 3), KP 14, MF 6, R 3, SF: dubbel attack, oberörd av mörker.



# Dunder & Drakar

**”Du snurrar runt, med svärdet redo, och ser den jättelika, röda, eldsprutande draken torna upp sig över ditt huvud!”**

Hösten 1986 publicerade Titan Games en röd låda som hette D&D Basregler. Det var vårt första försök att skapa en svensk version av världens mest kända rollspel. Det nådde inte riktigt ända fram. Sedan dess har mycket hänt. År 2000 gjorde Wizards of the Coast reglerna till D&D tillgängliga för alla under Open Gaming License och ett nytt projekt, Dunder&Drakar, såg dagens ljus hos Titan Games.

Femton år senare, efter otaliga speltimmar och omskrivningar, har vi skapat en nybörjarversion av *Dunder & Drakar*, som vi kallar *Äventyrsspelet*. I likhet med vår röda låda från 1986 har vi begränsat reglerna till ett minimum – fyra raser (alver, dvärgar, halvlingar och människor), fyra klasser (kriigare, magiker, präster och rackare) och bara de fem första graderna. Men även med dessa begränsningar finns det mycket att spela och uppleva. Och ytterligare material kommer att publiceras på [www.drakar.nu](http://www.drakar.nu) efter hand som det blir klart.



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



