

# WETTCON

25-27:e  
SEPTEMBER  
1987

III



# The herring can

Gameboards & Broadswords' medlemstidning  
nr. 2/3-87

♣  
MED

TROLLKARLENS SKATTKAMMARE,  
DÖDSSILLENS ÄVENTYR,  
SF-FÖLJETONG  
OCH  
CONEXTRA !!!



# REDAKTÖREN

Äntligen!!! Nu, efter åtskilliga månaders slit, är Herring can nummer två och tre klar. Som Du märker är det ett jätte nummer med hela 40 sidor!

I framtiden kommer tidningen att skifta redaktion från varje nummer. Men jag kommer ändå att ha det yttersta ansvaret. Tidningens adress kommer för enkelhetens skull att vara den samma

som nu. Jag måste tacka alla som hörsammat våra böner om material till tidningen, tack, tack!

Vidare bör sägas att tidningen kommer att registreras, vilket innebär att vi kan sälja den offentligt. Detta innebär i sin tur att vi behöver fler artiklar och fler illustrationer av god kvalitet. Till sist önskar jag Dig en stunds god läsning.

*Leif Schweitz*



Plopp! i ordförandens frånvaro har jag fått överta bublandet. På sistone har det nänt mycket. G&B fick fina placeringar på Lin-Con-87, även om den riktiga fullträffen uteblev. Då har vi i stället bättre "placeringar" i styrelsen för Södra Rollspelsdistriktet: Paul Padoan och jag som ledamöter och Niklas Stenlås som suppleant. Förhoppningsvis har vi då möjlighet att påverka det kommande Svenska Rollspelsförbundets utformning. G&B är en kraft att räkna med. Vad mer... helgen 13-14 Juni hade vi ett mini-con i Jönköpings schacksällskaps lokaler. Åtskilliga spel hann spelas: AD&D, RQ, Civilization, Superpower, Tank Leader, Table top... Förhoppningsvis skall vi kunna upprepa detta en gång till i sommar. Apro-på konvent Wettcon III närmar sig. Vi kommer att ha minst ett möte innan spektaklet går av stapeln. Jag vill uppmana samtliga turneringsansvariga att beakta "deadlinen" 15/8. Om ni inte kommit i-gång än med scenarioskrivande, utskrift, speltest och så vidare, så kan det vara dags att få

ändan ur vagnen. Är det så att ni känner att "det här klarar jag int av", så ta hjälp av någon ni känner eller meddela mig. På så sätt slipper vi stå handfallna den 25/9, om det meddelas nu att det inte blir av. I förbigående kan jag säga att när det gäller spelledare ser det mycket bra ut. I t.ex AD&D har vi nog DM:ar för att ordna en turnering i Gothcon storlek. Som alla vet kan inte AD&D arrangörerna på Gothcon skaka fram 15-20 kompetenta DM:ar i en stad som Göteborg... medan vi kan!

Jahaja, vad mer...? Destrier, Jönköpingsspelklubben, som de flesta trodde var mer eller mindre en död klubb har blivit reanimerad. En ny ordförande och ny styrelse ska se till att något händer. Då vi inte har någon direkt konkurrens om medlemmar, så kommer vi att komplettera varandra. Flera kommer nog att ha dubbla medlemskap. Annat som händer i år: Boråscon 5 hålls som vanligt Allhelgonahelgen. Delvis ny regim antyder att Boråsarna får till ett verkligt höjdarcon i år. G&B har ansökt om en monter på Hobby & samlarmässan på Elmia 20-22/11. Får vi komma innebär det en rejäl chans att visa upp vår hobby och skaffa nya medlemmar. Till sist vill jag ta tillfället i akt och meddela att jag flyttar. Min nya adress är: Torggatan 19, 541 30 Skövde, tfn 0500-123 29. Jag finns i Jönköping de flest helger framöver. Ha en skön sommar och spela mycket!

Vice ordf. Björn Hellqvist

# INNEHÅLL

REDAKTÖREN	2	RYMDKRIG PÅ MARS	21
GÖRMANN'S PÖL	2	NYTT EP SYSTEM FÖR RM	27
INNEHÅLL & INFORMATION	3	ROLLSPELSDEBATTEN	30
SRDs BILDANDE - ANSLAGSTAVL.	4	DE SKANDINAVISKA ASAGUDARNA	32
CON-EXTRA	5	SPELRECENSIONER	34
RQ IIs VARA ELLER ICKE VARA	18	TROLLKARLENS SKATTKAMMARE	36
NYTT XP SYSTEM	19	DÖDSSILLEN'S ÄVENTYR	38

"The Herring can" är Gameboards & Broadwords medlemstidning. Den utkommer fyra till sex gånger per år.

Chefsredaktör och ansvarig utgivare: Leif Schweitz.

Ytterligare i redaktionen: Veronica Eade.

Omslags illustration: "Piggelunk" av Veronica Eade

Andra tecknare i detta nummer: Björn Hellqvist, Niklas Stenlås, Johan Lindstedt

Tidningens adress är: "The Herring can" c/o Schweitz Jönköpingsvägen 30 563 00 Gränna

Artiklar och illustrationer mottages tacksamt.

Förfrågningar kan ställas till Leif Schweitz (tel: 0390-115 80).

Gameboards & Broadwords är en spelförening för roll- och konflikt-simulerings-spel. Gameboards & Broadwords vänder sig till medlemmar över HELA Sverige.

För information:

Paul Padoan (ordf) 0390-113 66, angående föreningen som sådan.

Leif Schweitz (sekr) 0390-115 80, angående medlemskap och allmänt.

Johan Lindstedt (kass) 0390-113 54, allmänt.



# MEDDELANDE

Till den här tidningen bifogas en talong där vi ber Dig att fylla i den information som anges. Syftet med detta är att vi planerar att göra en "G&B lista" med information om alla medlemmar. Var de bor, vilka spel de spelar etc. Detta underlättar om man vill ha kontakt med spelare eller om vi behöver spelledare till Wettcon. Alla medlemmar kommer att få en lista när den är klar. Fyll och kryssa i talongen och skicka den till: G&B c/o Schweitz, Jönköpingsv. 30, 563 00 Gränna.

Tack! /Styrelsen

## SÖDRA ROLLSPELSDISTRIKTET

Den 8/6 hölls ett möte på LinCon-87. Ämnet var "distriktsbildning" och närvarande var representanter för fyra föreningar ( G&B, Dragon's Den, Anowa och en skånsk förening). Vi diskuterade distrikt, riksförbund, stadgar och verksamhet och någon oenighet var det knappast fråga om.

Vad det gäller riksförbund kommer Södra Rollspelsdistriktet (SRD) att gå med när tiden är mogen. I dag finns det tre distrikt: Västra, Södra och Östra. Bergslagen, övre samt nedre Norrland har ännu inte bildats, så något officiellt riksförbund finns inte än. målet är att organisera minst 3000 medlemmar ( gränsen för statsbidrag). SRD:s säte blir i Linköping och Ordförande är Christer Pettersson (initiativtagare till SRD). Styrelsen består av 6 ledamöter och 3 suppleanter. G&B:s representation består av Paul Padoan och



Styrelsen bildande ett stort steg mot Svenska Rollspelsförbundets bildande och en rejäl etablering av vår hobby.

Björn Hellqvist, samt Niklas Stenlås som suppleant.

SRD:s verksamhet den närmaste tiden blir främst att värva spelföreningar och uppmuntra bildandet av nya föreningar inom distriktet som omfattar Östergötland, Småland, Gotland, Blekinge och Skåne. Förhoppningsvis innebär SRD:s

Styrelsen

### ANSLAGSTAVLAN

FÖR DIG SOM VILL KÖPA ELLER SÄLJA NÅGONTING  
FÖR DIG SOM HAR NÅGOT ATT SÄGA,  
PÅPEKA ELLER BARA VILL MEDDELA NÅT

OM DU SÖKER EN SPELKOMPIS ELLER EN VÄRDIG  
MOTSTÅNDARE

SKRIV TILL:

"ANSLAGSTAVLAN"

"THE HERRING CAN"  
c/o SCHWEITZ  
JÖNKÖPINGSVAGEN 30  
563 00 GRÄNNA

# CONEXTRA

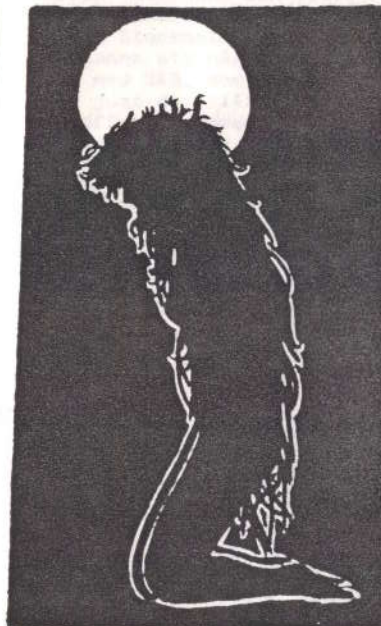
## LÄS RECENSIONER & KÅSERIER OM;

### OERNCON 1

### GOTHCON XI OCH LINCON 87

### KONVENTSKALENDERN

### EN TJUVTITT PÅ WETTCONARBETET



### DÖDSSILLEN VANDRAR IGEN

Myten om Dödssillen har åter vaknat till liv. Rykten går om ett fiskliknande monstret som hemsöker konventsledningar strax innan deras konvent äger rum. Det har också sagts att man har fått oanständiga telefonsamtal från okända röster som sagt sig vara just Dödssillen.

Under själva konventen har detta tydligen i stort antal kryllande monstret invaderat lokalerna och med berätt mod försökt fullteckna turneringarna med sig själv för att ta hem så mycket priser som möjligt. Många konventsledare har dock genomskådat Dödssillens försök till bedrägeri och förhindrar nu detta genom krångliga anmälningsblanketter och höga avgifter.





# KONVENTSKALENDERN



## GOTHCON

Hålls på påskhelgen i Göteborg. Sveriges äldsta spelkonvent. Välorganiserat och omfattande. Säkraste sättet att få utskicket är att stå i Titan Games' kundregister. En klassiker!

## SPELKONGRESS

Kristi himmelfärdshelgen i Stockholm. Sveriges troligen största konvent. Tyngdpunkten ligger på äventyrsspelets produkter och äventyrsspel är också huvudarrangör. SM i Drakar & Demoner, Chock och Mutant. För vidare information bör du hålla ett öga på "Sinkadus".

## LINCON

Hålls i Linköping på Linköpings Tekniska högskola (LITH) på Pingsthelgen. Enligt utsago det mest välordnade konventet. Sveriges möjligen bästa Lag AD&D turnering. Arrangeras av Linköpingsföreningen Dragon's Den.

## WETTCON

Gränna, i september. Litet och mysigt, kaotiskt och personligt (sa folk förra gången). Kunde skryta med det största utbudet av affärer bland 1986 års konvent. Måste besökas då vi (G&B) är arrangörer!

## BORÅS SPELKONVENT

I Borås på allhelgonahelgen. Medelstort, kaotiskt kanske förefaller det aningen stökigt. Har haft "dödskrämpor" och kanske inte arrangeras fler gånger, men vi får väl hoppas.

## OERNCON

Hölls första gången i Mars i år i Örnsköldsvik. Hoppas att det fortsätter.

## VÄSTCON

Hålls vid februari i Västerås.



# OERNCON 1



Oerncon... Vad är det ??? Jag slår vad om att de flesta av er inte har en aning om det. Det hade inte jag heller några månader före, men det blev en upplevelse som jag gärna skulle vilja dela med flera, där av den här rapporten.

Jag fick alltså någon gång runt jul nys om ett planerat spelkonvent i Örnsköldsvik. Med anledning av att jag tidigare haft kontakt med arrangörerna, dels genom Wettcon och dels genom att flera av dem är medlemmar i G&B, beslöt jag mig för att besöka konventet. Så småningom förstod jag att jag inte skulle bli ensam G&B:are på Oerncon. På resan upp hade jag sällskap med Thomas från Uppsala, väl på plats träffade jag Stefan från Umeå, Bosse från Östersund och Ville från Övik, senare dök Per och Håkan från Stockholm upp. Jag måste erkänna att något av det roligaste med G&B, som jag upplever det, är just de tillfällen då man träffar klubbmedlemmar från andra städer som man annars sällan ser eller bara känner som ett namn på ett inbetalningskort, och på så sätt knyter nya bekantskaper.

Konventet sparkade igång på fredagkvällen med D&D turnering, vilken jag inte deltog i. Det var en ganska liten turnering (tre lag tror jag). Jag själv tillbringade fredagkvällen med mina lagkamrater i det ihoprafade laget "Necroknights", fullt upptagna med att läsa in och dela upp rollfigurerna till AD&D turneringen nästa dag. Stackars Håkan, som inte anlände förrän framåt midnatt, fick hålla till godo med vad som fanns kvar; Barbaren, som ingen annan ville ha. Som brukligt på spelkonvent blev natten ganska kort, vilket i sin tur på något obegripligt sätt alltid verkar gå ut över morgonen (läs förmiddagen). Mor-

gonens återuppståndelse löstes på ett föredömligt sätt med en, hör och häpna, i själva konventlokalerna belägen dusch och naturligtvis med mängder av te.

## AD&D - turneringen

Lördagen var som helhet vigd för AD&D-turneringen. Vi stod över 1:a omgången, vilket gav oss ytterligare tid till förberedelser. "Necroknights" visade sig vara en glad överraskning. Där fanns inga verkliga veteraner men alla förstod vad rollspels-turneringar handlar om. Vi fick upp ett ganska högt tempo och Lotta och Håkan visade verkligen vad rollspel var. Jag måste exemplifiera: 'Vi befann oss vid ett tillfälle i ett kloster med massor av stängda dörrar. Barbaren (Håkan) ombads då att handgripligt berada oss väg genom en dörr, vilket han pliktskyldigt utför. Men till allas fasa kan

han inte riktigt sluta utan går bärserk och sparkar in dörr efter dörr. Eftersom vi inte kan få stopp på honom på något vis får vi lägga "Silence 15' radius" på ett föremål och följa efter tills alla dörrarna är insparkade och han med trumpen min frågar: "Mööh...finns det inga fler?" Inte så effektivt kanske, men rollspel var det i alla fall. Det var också rollspelet som gav utdelning i bedömningen. "Necroknights" lyckades placera sig som 1:a tätt följt av de båda Östersundslagen "Puking Paladins" 1 och 2.

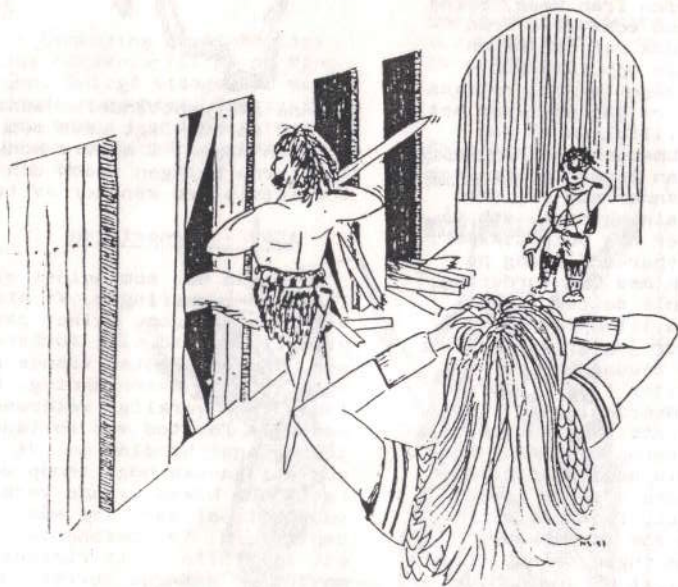
Det hör ju faktiskt till ordningen när jag recenserar ett konvent att gå lös på AD&D-turneringens bedömning, och kritiserar den. Men det blir ganska svårt att kritisera en turnerings bedömning när man är med i det vinande laget. I den mån det gjordes några misstag berörde de i första hand andra

lag än mitt. Jag är alltså nöjd med Oernconbedömningen, dels av ovan nämnd anledning (även om jag inte gärna vill erkänna det) men också därför att man verkligen försökte uppfylla minimikraven på en bra rollspelsturnering:

1. Att man går igenom förutsättningarna för bedömningen före turneringsstarten, även om detta kunde gjorts mer ingående.
2. Att arrangörerna står för spelledare som har provspelat äventyret tidigare, och således undviker att göra de mest ödesdigra misstagen.
3. Att bedömningen redovisas på ett överskådligt sätt efteråt, något som jag tror att alla deltagare verkligen uppskattar.

#### Konventet fortsätter

Det är tydligen en oskriven lag att de omständigheter som gällde för första natten i ännu högre



grad gäller för natt nummer två. På något sätt lyckades jag ändå komma upp runt middagstid, och jag verkade inte ha svårast att döma av de livlösa kropparna runt om i lokalerna. Under söndagen pågick Traveller- och Rolemasterturneringar, vilka jag inte deltog i.

Oerncon var ett litet och gemytligt konvent som i mycket påminde mig om Wettcon I. Det var inte mycket till organisation och inte så stort aktivitetsutbud, inte heller någon större försäljning, men jag tror inte att det var så nödvändigt med tanke på det ringa antalet deltagare. Jag hoppas att Oerncon kommer tillbaka nästa år, lite större, lite ambitiösare och mycket mer välkänt. Med tanke på att Oerncon var det första för arrangörerna tycker jag att det var imponerande. Mina erfarenheter, som de ovan beskrivits, tillsammans med familjen Sjögrens gästfrihet gjorde Oerncon till ett trevligt minne för mig. Jag hoppas att fler än jag bokar plats för Oerncon II, så snart information därom utkommer.

#### Laget "Necroknights"

Carl-Johan Almqvist	Umeå
Håkan Elderstig	Stockholm
Robert Lundmark	Umeå
Lotta Sjögren	Uppsala
Niklas Stenlås	Karlstad
Stefan Sundström	Umeå

Niklas Stenlås

\* Spelkonventen poppar upp som svampar ur jorden. Rykten om planerade konvent i Malmö och Visby har nått mina öron, samt att Göteborgsföreningen YLVA ska hålla TING 1990, helt ägnat åt konfliktspel.

## WETTCON

- EN TJUVTITT BAKOM KULISSERNA...

Så här långt - mitt i sommaren - kan man inte säga mycket mer än att Wettconaktiviteten är lugn och sansad, men bakom kulisserna råder en febril verksamhet, nervositet och skyndsamhet - DEN: 15/8 SKA ALLT VARA KLART. Den 15/8 får ingenting ha lämnats åt slumpen. Den 15/8 ska vi i princip kunna hålla ett Wettcon III om vi så skulle behöva! Puh! Om ni bara visste hur många det är som inte är halvfärdiga, nu, när det bara är en månad kvar till "deadline". Fast - om man är riktigt snäll kan man få dispens! Hm... jag undrar just hur snäll...?

Trots allt vet vi en hel del om Wettcon III! Det kommer att hållas den 25-27/9 -87. Vi kommer att vara i samma lokaler som förra året, med flera salar och förhoppningsvis separata sovsalar. Vi kommer naturligtvis ha en lagAD&D-turnering - den som vi så stolt kallar "Crystal Dagger Tournament" (för er som inte varit med förr kan vi tala om att turneringen har ett vandringspris i form av en kristalldolk...). Oriental Adventures kommer tillbaka liksom Traveller, Runequest, Car Wars, Squad Leader, Junta och mycket mer. Nytt för Wettcon är turneringar och spel Call of Cthulhu, Civilization, Diplomacy, Twilight 2000, Toon och mer som vi inte kan räkna upp här och nu.

Vi får väl se tiden an och hoppas att åtminstone några av oss hinner färdigt till den 25/9! Tänk om... Nej, tänk positivt, så går allting säkert bra!

Som G&B-medlemmar hoppas jag att ni är medvetna om att ni aldrig behöver göra er besväret att skicka efter Wettcon-anmälan, den kommer till er automatiskt. Och så har ni ju 50% rabatt på inträdet till Wettcon!!!

# GOTHCON XI

Årets Gothcon, det elffte i ordningen, blev på flera sätt en annorlunda upplevelse jämfört med tidigare års.

För det första slog vi närvarorekord, över 20 st G&B:are på plats - inte så illa för en förening med dryga 30-talet medlemmar. För det andra var några av oss ganska besvikna redan innan vi for. I veckan omedelbart före påsk hade vi fått ut våra anmälningsskräffelser där flera stycken hade fått återbud till olika turneringar. Bara bland oss "dödsillar" hade hälften endast blivit antagna till en turnering! Vi är ju i alla fall optimister och förra årets Gothcon hade vi ju blivit mer än nöjda med så med gott humör satte vi kurs mot Göteborg.

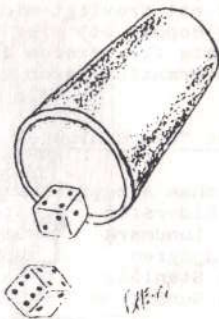
Väl på plats förstod vi att våra värsta farhågor besannats, det fanns inget reservantagningssystem, inga reservplatser och följaktligen ingen som helst möjlighet för de icke antagna att komma med i någon turnering. Självt hade jag haft turen att komma med i 4 turneringar; AD&D, Call of Cthulhu, Civilization och Runequest. Den sista platsen gav jag bort till en klubbkompis som inte lyckats komma med i mer än AD&D.

Om Civilizationturneringen finns inte så mycket att säga utom att jag tycker att Robert gjorde en stark insats. Det var andra gången han spelade Civilization överhuvudtaget och jag tror att han skulle ha kommit tvåa om vi hade spelat längre, men det var ju bara vinnaren i varje grupp som gick vidare till final, så det spelade ingen faktisk roll.

Vad beträffar rollspelsturneringarna på Gothcon tycker jag att det verkar finnas två olika principer som bestämmer turneringarnas uppläggning. Först finns strävanden att klara av så många deltagare som möjligt, man vill inte lämna återbud till folk. I den här kategorin finns Lag-AD&D-turneringen som kan ta hur mycket folk som

helst eftersom lagen har egna "DM:ar" som leder andra lag. Det är ju skönt att det finns en turnering som inte behöver lämna återbud. I gengäld blir själva turneringen lite av en förenklad. Äventyret blir typiskt linjärt med enklast möjliga bedömning; de som klarade det vann. Rollspelsaspekten försvinner lätt, man har ju mycket lite kontroll över DM:arna och det blir svårt att väga rollspel mot effektivitet.

Sedan har vi den andra kategorin där man prioriterar strävanden att göra en annorlunda eller bra turnering framför strävanden att ta många deltagare. CoC, Runequest och även Traveller (efter vad jag har hört) hamnar här. Nackdelen är att det är mycket tråkigt att inte komma med i dessa turneringar av platsbrist. Däremot har jag bara hört uppskattande omdömen om dessa turneringar. Jag måste säga att det var en intressant överraskning när vår CoC-keeper efteråt gav oss varsin lapp där vi skulle fylla i de öv-



riga rollfigurernas karaktärsdrag -vi hade inte fått se varandras karaktärsblad. Rollspelet blev den dominerande delen av turneringen och det märktes på spelledaren att han var väl förtrogen med äventyret. Det var lite synd bara att man inte skiljde på individuell och laganmälningsförfarande till de sistnämnda turneringarna,

vi trodde självfallet att vi skulle få spela i samma lag som de som fyllt i samma lagnamn, dvs att det att det rörde sig om laganmälan eftersom man frågade efter lagnamn. Det visade sig sedan att anmälan var helt individuell och att lagnamnen inte hade någon funktion alls - besvikelse för alla. Sedan rörde man ytterligare till det när man hade en lagbedömning för de i flesta fall, av ovan angivna anledning, ihopräfsade lagen. Om man tänker efter är det väl ändå självklart att man har individuell bedömning till individuella turneringar och lagbedömning till lagturneringar?

Spelartikelförsäljning och auktion är alltid uppskattade inslag på kovent. Titan Games sörjer för att allt finns att tillgå och Gothcons auktion är väl fortfarande den största i Sverige.

En försynt påpekan är kanske också på sin plats angående kiosken. Vid rusningstid hade det kanske behövts lit förstärkning. Personligen saknade jag också frukostmat. Jag fick ingen yoghurt sista dagen, det fanns överhuvudtaget ingen mjölk och jag saknade kylda drycker. Det kanske är att vara petig, men det hade onekligen höjt trevnaden för fler än mig. Annars uppskattade jag utbudet, främst av billiga smörgåsar. De goda duschmöjligheterna satte jag också stort värde på.

Sammanfattningsvis tycker jag att årets Gothcon var sämre än fjolårets. De olika spelverksamheterna finns inte mycket att märka på - de var över lag mycket bra, konventet i sin helhet däremot alldeles för stort. Organisationen orkade helt enkelt inte med, vilket tog sig uttryck i be- drövtligt anmälningssystem och många återbud. Aktiviteterna hade helt enkelt inte kapacitet att suga upp folk. För att ytterligare strö salt i såren kom alla de negativa beskräftelserna ut så sent att man överhuvudtaget inte hann reagera på dem. Det är jättetråkigt att vi inte fick gardera oss genom att dubbelboka platser, vi räknar ju faktiskt inte med att gå till final i alla turneringar. Visserligen skulle turneringarna i ännu högre grad bli fyllda, men detta visar bara ännu tydligare på problemet. Om Gothcon XII ska ta lika mycket folk måste det finnas MYCKET större kapacitet hos turneringarna. Vi får hoppas att det inte går ut över turneringarnas kvalitet, den var över lag mycket god.

Niklas Stenlås



Då Traveller är ett av mina största favoritspel så var det inte utan förväntan jag förberedde mig inför fredagskvällens turnering i detta spel.

Scenariot var mycket kortfattat:

Vi hade felhoppat med den gamla rishög till skepp som vi var ombord på. Således befann vi oss i ett helt okänt stjärnsystem med en trasig motor. Vår uppgift var att försöka ta reda på var vi var och sedan ta oss därifrån. Vi beslöt att först fylla våra tankar med väte från en närliggande gasjätte för att sedan ta oss ned på en av systemets planeter. När vi närmade oss gasjätten upptäckte navigatören ett stort metallföremål en bit ifrån oss, vilket sedan visade sig vara en stor Scout-Kryssare som var helt död (trodde vi!) Vi fick då den ljusa idén att plocka delar från dess motor för att laga vår med.

Naturligtvis stötte vi på mängder av komplikationer inuti Kryssaren men vi lyckades i alla fall ta oss därifrån till slut (och tog en 4:e plats i turneringen).

På det stora hela var jag nöjd med scenariots utformning. Det var snyggt gjort, spelbart och roligt. Det hade dock vissa brister, t ex var det på karaktärsbladen noga beskrivet vad ens karaktär tyckte om de andra, men däremot en dålig (läs: nästan obefintlig) beskrivning av ens egen karaktärs person-

lighet (bakvänt eller hur?!). Sedan är jag själv något tveksam till att bygga ett scenario så mycket på en viss film, i detta fall "Alien" av Ridley Scott, som Gothcons scenarioskivare verkar ha gjort. Inget ont om den filmen jag har själv sett den flera gånger, men att använda en film så mycket kan ge ett svårbedömt övertag för de lag som har sett filmen.

Den absolut största missen var ändå tidsplaneringen som var mycket dålig. I programmet stod det att turneringen var 4 timmar, vilket även vår 'referee' sade. När vi trodde att vi hade 1 timma och 15 minuter kvar kom överdomaren in och sade att turneringen bara var 3 timmar lång och att vi således bara hade en kvart kvar att spela. Även om detta var ett missförstånd så får sådant bara inte ske. Bättre information nästa år alltså.

För att avsluta denna recension positivt kan jag säga att det var bra att rollspel ingick som stor post i bedömningen av lagen, då jag själv tycker att det är det viktigaste i Traveller systemet (även på turneringar).

Anders Råberg

## B&B's figurslag

Utanför programmet, men ändå uppskattat av de som gillar figurslag, anordnade B&B Hobby två figurslag, ett andra världskrigsslag på fredagen och ett Vietnamslag på lördagen. Reglerna var deras egna 'attack 1930-85', som är enkla och spelbara, men ändå täcker upp allt väsentligt i så kallat "Skirmish Wargames". Skalan var en figur en man och 1 cm = 1 m. Låt oss hoppas att B&B anordnar sina uppskattade figurslag även på Wettcon.

Björn Hellqvist

## 44

I '44-turneringen vann ett småländskt lag. Fyra killar från Nova Law, Vetlanda, samt Rickard Carlsson och jag utgjorde ett av de 14 lag som ställde upp.

Uppdraget var i korthet att karaktärerna (ryssar) skulle förstöra ett tyskt flygfält, vilket vi också gjorde. Det Göteborgska '44-systemet är lättspelat och gör strider snabba och blodiga. Då '44 är Rickards och min favoritturering, blev vi inte desto mindre glada över att vinna. Vi ser gärna en '44-turnering på Gothcon XII.

Björn Hellqvist

# DEN SISTE TROLLKARLEN

Lag-AD&D-modul för Gothcon XI av Sven Röstlund och Ralph Bågenholm. 20 sidor A4 + kartor & karaktärer nivåer 6-7, möjligen lite högre för kampanjspel.

Detta är alltså en tävlingsmodul det märks. Den är svår och utslagsgivande, men inte helt omöjlig, speciellt inte om man får lite mer tid på sig än vad som tilläts under turneringen, eller för att (något ovidkommande kanske) citera Rabelais: "Ars honneste pottandi in societate...".

Det hela går ut på att ta död på den onde trollkarlen Korpsvarte, och för att göra det behöver man ett magiskt svärd (konstigt förresten vad alla AD&D-spelare och -konstruktörer är förtjusta i fallosliknande objekt, kan det vara orsaken till att så få flickor utövar spelet?!), och för att få tag på svärdet måste man ge sig in och jazza i en otroligt obalanserad donjon. På DM-genomgången kom modulkonstruktörerna med undanflykten att Korpsvarte hade skapat

systemet för att vakta ingången, och vidmakthöll det med hjälp av magi. Stället kryllar av folk som vill ha pengar i inträde eller hissavgift, och ett sympatiskt drag är att ahimsa och förhandling premieras för det mesta.

Modulen har vissa drag av pusseldeckare; till exempel ska man lista ut donjonens placering med hjälp av en karta och en grötrimmad profetia. Gåtgissning och kluriga ledtrådar gör modulen till ett Eldorado för whodunnit-fantaster. Ett och annat nytt monster kan också noteras, t ex det beryktade blåsmonstret, eller det enorma jättefekalomet.

Modulen slutar med en mycket elak slutchock som garanterat får ovarsamma spelare att balla ur, och avrundar en i stort sett trevlig modul, en lagom motvikt till all den kulturimperialistiska skit som TSR vräker ut över svenska renhjärtade tonårssjälur. Leve Jevgenij Zamjatin!!

För ARKSF/ZEPAB/BLAFZ/Jan Ersgårdens hemslöjd gm Rune,43

## Litteraturhänvisningar:

Vesalius, De fabrica corporis humane, ett måste för alla klantiga spelare som tror att de kan göra tio saker på en gång. Rabelais; Pantagruel, roy des Dipsodes, restitué à son naturel, avec ses faictz et prouesses esportables, för ytterligare information om jättefekalomet. Arno Schmidt, Zettlers traum, förklaring onödig. Emil Petaja, samlade verk. Olof Hägerstrand, Tystnadens brödraskap.



Gothcons auktion hade detta år närmare 360 utrop, som klarades av i två en-och-en halvtimmes omgångar lördag respektive söndag morgon. Auktionen sköttes snabbt och effektivt; i mitt tycke var lördagen något bättre. Det största kapet gjorde den som köpte MERP, Rolemaster och samtliga MERP-moduler för 600:-. Nypriset ligger på drygt 2100:-. Hade säljaren sålt sakerna styckvis, hade han kanske fått 1000:-. Vad finns det då man bör tänka på som köpare och säljare? Ska man sälja något, får man räkna med att få ut mellan 20%-60% av nypriset. Ett sätt att få ett hyfsat pris, är att sätta ett minimipris. En tumregel är att aldrig begära mer än halva nypriset, om man vill vara säker på att få saken såld. Sedan får man kanske själv ropa på den, antingen för att få upp priset eller också för att köpa tillbaka den om man tycker buden är för dåliga. Vilka spel brukar man då kunna få för halva nypriset? Samtliga TSRs rollspel, Traveller, James Bond, RQ III; Krigsspel från Avalon Hill, GDW och Victory Games; Rolemaster samt MERP är några. Vidare är "udda" rollspel, moduler och tillbehör billiga. Ett av de få spel som går för mer än inköpspriset är tillbehör till RQ II. I vissa fall är priset det dubbla, som ett exempel: Borderlands, som gick för 360:- (ny pris 160:-).

Finns det då någon regel för vilken sak man ska ropa på, om det finns mer än en? Det är fråga om att ha känsla, erfarenhet, kyla och tur. Gör man rätt bedömning kan man spara 30-40:- bara på att bjuda "rätt". Knepen tänker jag behålla för mig själv...

Björn Hellqvist

• G&B har knutit kontakt med den holländska rollspelsföreningen Thanatos Society. Vad sägs om ett lag på ett av deras konvent?

Gothcon XI var det första konventet som arrangerade en ASL- (Advanced Squadleader) turnering.

Tio ivriga spelare kom till start och turneringen började med en "sidning", där spelarna testades på sina regelkunskaper med syfte att låta de två "bästa" mötas i finalen.

Därefter satte spelandet igång med en utslagsomgång där de fyra bästa gick vidare. Detta var baserat på ett poängsystem. Semifinalomgången spelades två gånger, dvs varje spelare fick spela båda sidor och sedan gämfördes man poängresultaten. Sedan spelades en finalomgång.

De scenarion som användes var av egen fabrikation och mycket väl speltestade, vilket tydligast visades genom att två man från varje sida gick vidare ur utslagsomgången (2 ryssar och 2 finnar).

Slutligen vill jag säga att det var en väl genomförd tävling av mycket kunniga tävlingsarrangörer, vilket tillsammans med spelskicklighet är viktiga krav för att överhuvudtaget ge sig i kast med ett så avancerat och komplext spel som ASL.

Bo Johnson

Red.anm: Tyvärr kan vi inte redovisa vinnarens namn i ASL (Gothcon XI), men Bosse själv slutade som 3:a.



RY

## LINCON 87

Så inföll då pingsthelgen och dess stora spelbegivenhet: LinCon. Det var fjärde gången det hölls och som vanligt höll Dragon's Den i trädarna. Några av oss anlände kl.21.30 på fredagen då lokalerna öppnades för de första besökarna. Uppskattningsvis 30 personer var redan på plats och ytterligare 120 var föranmälda. sekretariatet kom igång kl.22.30 och kiosken öppnades en kvart senare.

De inbjudna butikerna, Hobbyhuset och yalaring trading hade redan infunnit sig och erbjudit ett brett sortiment till hugade kunder.

Med lördagsmorgonen följde den stora strömmen av spelare. En tavla med foto, namn och ansvarsområde underlättade jakten på olika arrangörer och ett stort överskådligt schema underlättade jakten på aktiviteter. Så, 20 minuter försenad hölls invigningen. Arrangörer och turneringar presenterades och schemaändringar meddelades (vissa turneringar var drabbade av svagt intresse).

Bland de många turneringarna var det lag-AD&D som drog flest deltagare; hela 30 lag! Deathherrings, Deathherrings II, Pucking Paladins och Zuggtmoj & son var de lag som helt eller delvis bestod av G&B:are.

Kvaläventyret var trevligt och utan några konstigheter. Deathnerrings och Zuggtmoj & son gick vidare efter att ha kvalat in på 2:a respektive 6:e plats bland de 10 lag som gick vidare.

Söndagen erbjöd vissa problem. Den individuella AD&D-turneringen hade knackigt med DM:ar så en del av den fick hållas på natten. Advanced Squad leader drabbades av spelarbrist, bara Bosse och Robban infann sig.

Traveller var till en början inställd men genomfördes senare och Top Secret kunde bara ta tre

lag, då alla intresserade kom på en gång (turneringen hade hållits i tre omgångar, men ingen hade kommit). Call of Cthulhu däremot avlöpte utan större incidenter... undantaget de som var planerade.



Så kom då Le grand finale. Måndagen började med bl a finalen i LagAD&D och den inte mindre intressanta Runners-Up-turneringen. Båda äventyren var väljorda och det fanns tom finalister som beklagade att de inte fick spela Runners-Up.

Litegrann utanför de vanliga aktiviteterna var det konstituerande mötet för Södra Rollspelsdistriktet som utföll med att ett distrikt bildades och som i förlängningen ska ingå i ett riksförbund. Mötet avslutades precis innan prisutdelningen där guld och ära föll på vinnarna i de olika turneringarna. Med detta avslutades en intensiv spelhelg och besökarna åkte hem till sitt.



RY-CP



Vad finns då att säga om LinCon-87?  
Låt mig börja med:

#### ORGANISATION OCH AKTIVITETER:

Organisationen funkade tillfredsställande. Det var inga svårigheter att få tag på ansvariga. Ett problem var att åtskilliga aktiviteter var försenade av en eller annan anledning. I några fall var det brist på spelare i andra fall brist på spelledare. Jag, som besökte LinCon för första gången, blev lite överraskad när det krånglade; Det trodde jag att Dragon's Den skulle undvika efter tre LinCon. Fast å andra sidan har Gothcon pågått i 11 år... (Hoppas nu att jag slipper åta upp det här efter Wettcon III!) Utbudet av aktiviteter var lagom och spelledarna var överlag duktiga. Äventyr och scenarion var välskrivna och roliga att spela, i synnerhet AD&D-äventyren hörde till de trevligaste jag spelat på konvent.

#### LOKALER OCH KIOSK:

Lokalerna var mycket bra. Det var gott om rum och de lämpade sig utmärkt för spel. Kiosken höll standardpriser och hade ett hyfsat sortiment. Ett litet minus var att det bara fanns en sorts bröd till mackorna. Vit formfranska blir lite tråkigt i längden. Möjlighet att beställa pizza (30:-) eller Kinamat(48:-) fanns. Bra, då det mig veterligen inte fanns något matställe i närheten.

#### ÖVRIGT:

Då G&B hade klagat över frånvaron av duschar förra året hade arrangörerna lyckats skaffa fram några i år. Tyvärr låg de ganska långt från lokalerna, men vissa gör ju allt för hygienien...

Utställningen av teckningar var trevlig och nog drogs mången suck hos mindre talangfulla.

Anbudsauktionen sköttes bra, och den här formen av auktion är nog den bästa när det lämnats in lite grejor för försäljning.

Till sist vill jag ta upp en tråkig händelse som man inte kan lasta arrangörerna för. Tre av G&B:s medlemmar blev av med saker på

konventet. en Players Handbook, ett Vietnamspel(Victory Games) och 300:- försvann vid olika tillfällen. Vidare lär en Unearthed Arcana försvunnit för en annan besökare. Mitintills har G&B varit förskonade från stölder på konvent, men nu finns det tydligen rötägg som saknar känsla för vad som är mitt och vad som är ditt. Om någon av de skyldiga läser detta så vill jag säga: Ni är en skam för vår hobby!! Om ni har någon som helst ryggrad, så lämna tillbaka det ni har tagit; Dragon's Den kan nog förmedla sakerna vidare. Kan man inte lita på sina själsfränder, är enda lösningen ett låst rum där man kan lämna in värdesaker. För att avsluta denna genomgång så tycker jag att LinCon-87 var ett trevligt och intressant konvent. Vi ses väl på LinCon-88?!



#### RESULTAT LINCON-87

Följande G&B-placeringar uppnåddes:

Call of Cthulhu:2:a Deathherrings

Runequest:1:a De Råa

DM-tävlingen:1:a Bo Johnson  
3:a Henrik Cederberg

Drakborgen:1:a Johan Lindstedt

Av G&B's dåvarande 35 medlemmar infann sig 17 stycken på LinCon-87.

*Björn Hellqvist*

## Call of Cthulhu

Tjena alla monsterdiggare!  
Det slog mig häromdagen när jag blixtrade fram på min klarröda tjänstecykel att jag lovat skriva några rader om Call of Cthulhu-turneringen på linCon-87. Så... håll till godo!

"Calle"-spelarna samlades på söndagen och ca kl.19.00 gick turneringen av stapeln för vår del. Vi var en skräckinjagande samling att skåda, ett intryck som ytterligare förstärktes av vårt stolta samlingsnamn: "Deathherrings". Scenariot visade sig, till vår förtjusning, handla om en CoC-turnering på LillCon ( i Lillköping naturligtvis) där alla mystiskt började försvinna. Spänningen stegrades och snart hade våra rollfigurer ( ingenjörer och Tae-kwon-Do-expertter) konstaterat att de var alldeles ensamma på LillCon. Då, helt plötsligt, öppnades dörren och en ung ljushårig kille tittade in i rummet där vi satt och spelade och undrade om vi hade sett kioskpersonalen. De hade visst försvunnit. Gulp!!!

Nåväl, vi spelade vidare och våra rollfigurer sökte igenom sönderslagna rum, följde slemmiga bruna fläckar och allt annat som rollfigurer gör när rollspelskonvent försvinner. KRASH! hördes det från rummet bredvid vårt. BRAK! När det tystnat satt vi alla tysta och såg på varandra. 2xGULP!!! Jag lovade mig själv

att om alla var borta när vi tog fikapaus, då skulle jag lämna den hälsövådliga plats långt bakom mig. Inget hjältefjantande i kulvertar för min del inte.

Vid fikat visade sig dock kiosken fungera tillfredsställande och därefter begav vi oss på monsterjakt tungt beväpnade med molotov-cocktails, pistoler, brandsläckare och inte minst - Tae-kwon-do.

Det hela slutade, som sig bör, med att de slemmiga skurkarna (invandrare beväpnade med skurtrasor och moppar!) drog det kortaste strået och LillCondeltagarna kunde befrias från sin fångenskap. Det var en trött och lite mörkrädd samling "Dödssillar" som kröp till sängs den natten.

Undertecknad kan alltså utan att skämmas sätta fem kladdiga, kletiga och frätande Coca-Cola-fläckar som betyg på LinCon-87's Call of Cthulhu-turnering.

Hm... så konstigt det låter i min grannes rum... bäst att kolla vad.....Aaaaaargh....

*Thomas Bull*

\* Barnmiljörådet har inbjudit lek-saksbranschen till överläggningar om krigsleksaker. Rekommendationen från 1979 att låta bli att tillhandahålla krigsleksaker som anknyter till konflikter efter 1914 (före 1914 anses konflikterna ha historiskt intresse!) verkar inte fungera. Då rollspel tycks ha hamnat i samma korg som modellflygplan, plast-M16, dataspel och Masters of the Universe, kommer resultatet av detta att bli intressant. Räkna med att vissa rollspelsfientliga organisationer kommer att vara framme! Mötet sker i oktober...



Det är en fråga som man stöter på som konventsarrangör. Nu är Gothcon det första konvent att ha en turnering i Runequest III, och det är faktiskt på tiden att man går över till det systemet. Det är närmare 3 år sedan det kom ut!

Till en början kunde man skylla på att det var för dyrt, men det påståendet vill jag helt klart dementera. Om man jämför med t ex AD&D-systemet så är RQIII relativt billigt, man får ett, enligt min synpunkt, så mycket bättre och mer genomtänkt regelsystem och nu när det kommit en inbunden billighetskopia (likt reglerna till Call of Cthulhu) så har detta argument fallit.

Nästa argument är att många fler har RQII än RQIII, men är detta ett argument tycker jag att det är nog så dåligt. Även rollspelare behöver förnya sig ibland och finna nya, mer inspirerande spel.

Ett annat argument är Glorantha, till det kan jag bara säga att med 'Gods of Glorantha' och 'Griffin Island' plus lite fantasi får man även en bra Gloranthakampanj.

Därför har jag bara att tillägga till dem som undrar; RQIII är MINST lika bra som RQII och det är väl värt sitt pris.

Johan Lindstedt



I min tidigare artikel beskrev jag ett mer realistiskt Hit point-system. Det är tänkt att användas tillsammans med det XP-system som presenteras här. Systemet är en vidareutveckling av ett system, som först presenterades av Bo Jangeborg i fanzinet Mjölknir nr 4.

För att använda detta system, måste spelaren anteckna det totala antalet träffar mot varje opponent. När sedan äventyret är färdigspelat, tar man karaktärens nuvarande nivå och motståndarens HD (inklusive modifieringar enligt nedan), och söker upp det XP-värde som varje träff är värd. Multiplicera sedan XP:na med antalet träffar för att få det slutliga antalet XP. Exempel: Bohwn, en 2:a nivåns krigare, lyckas döda en Carrion Crawler efter att ha satt in 25 poäng i skada. Monstrets HD, 3+, får följande bonus: +1 för "paralyserande" och +5 för "varje attack över 3 attacker per round". Slutlig HD blir 9+, vilket ger 51 poäng per träff: 25 x 51 = 1275 XP. Väl mycket, kan det tyckas, men nu har inte alla monster åtta attacker per round. En simpel orch, som det kanske skulle behövas 12 i skada för att sänka, ger bara 72 XP till Bohwn.

Tabell 1: XP per träff

	HD	1	1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+
Nivå 1:	2	7	12	17	22	27	32	37	42	47	52	57	62	67	72	77	82	
2:	1	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	
3:	1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
4:	1	4	9	14	19	24	29	34	39	44	49	54	59	64	69	74	79	
5:	1	3	8	13	18	23	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78	
6:	1	2	7	12	17	22	27	32	37	42	47	52	57	62	67	72	77	
7:	1	1	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	
8:	1	1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
9:	1	1	4	9	14	19	24	29	34	39	44	49	54	59	64	69	74	
10:	1	1	3	8	13	18	23	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	
11:	1	1	2	7	12	17	22	27	32	37	42	47	52	57	62	67	72	
12:	1	1	1	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	
13:	1	1	1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
14:	1	1	1	4	9	14	19	24	29	34	39	44	49	54	59	64	69	

+1 bonus för:

- blodsugande
- paralyserande
- kronosmissiler
- per snell level
- kan förblinda
- skvätter syra
- varannan AC under 0 (-2 oav)
- frätande
- giftbett
- för varje attack över 1 att/round

+2 bonus för:

- oynlig
- immunitet mot normala vapen
- immunitet mot eld resp. kyla
- level drain, 1 level
- kan charma
- kan omvandla sig
- regenererande

+3 bonus för:

- farlig andedräkt (drakar mfl)
- level drain, 2 levels
- maximal skada över 40 poäng/round
- förstenande blick

Fördelar med systemet

I stället för att Bohwn skulle hitta skatter motsvarande 1500 gp hos Carrion Crawler, får han nu XP för att göra det han är bra på. Skatten kan reduceras till ca 300 gp, vilket innebär att de ofta helt groteska rikedomar karaktärerna brukar dra på sig blir ett minne blott. Men det gäller att inte ge för mycket XP; om en karaktär feigt dödat en sovande drake ska ett minimalt antal XP delas ut. Var restriktiv!



XP för tjuvars förmågor

Vad ska tjuven få XP för? Skatten han tog eller vad han behövde göra för att nå den? För att räkna ut vad tjuven ska få, använd denna formel:  $\text{chansen att misslyckas} \times \frac{\text{nivån}}{3}$

Exempel: Almer, 2:a nivåns tjuv, har lyckats dyrka upp ett lås. Hans chans att misslyckas var 80%, vilket ger formeln:  $80 \times \frac{2}{3} = 53 \text{ XP}$

## XP för missilvapenträffar

Hellre än att använda målets nivå eller HD vid beräkning av träffar med missilvapen, bör man gå efter hur svårt det var att träffa målet. Med andra ord ska målets AC utgöra grunden för XP-beräkning. Exempel: Vår vän Bohvn har dödat en Kobold (AC 7) och därigenom gjort totalt 10 poäng i skada. Han får  $4 \times 10 = 40$  XP.

Tabell 2: XP per missilträff

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Nivå 1:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2:	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3:	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4:	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
5:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6:	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7:	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
8:	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9:	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
10:	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
11:	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
12:	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
13:	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
14:	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23



Tabell 3: XP för använda trollformler

Nivå (M-U:s & Elves) (Clerics)	Spell level									XP för formler	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1-2	2-3	100	50	50	50	50	50	50	50	50	XP för formler ladda från scrolls med nivå högre än nuvarande innehavda.
3-4	4-5	80	200	100	100	100	100	100	100	100	
5-6	6-7	50	180	300	150	150	150	150	150	150	
7-8	8-9	40	150	240	400	200	200	200	200	200	
9-10	10-11	20	120	250	390	500	250	250	250	250	
11-12	12-16	10	120	240	360	480	500	300	300	300	
13-17	17-	10	100	220	340	460	580	700	350	350	
18-20		10	80	200	320	440	560	680	800	400	
21-		10	50	180	300	420	540	660	780	800	

Bonus: Om man oskadliggör ett monster med en formel (dödar eller slår ut det temporärt) får man ett bonus på  $3 \times$  (XP för en träff) XP för detta. Exempel: Tozill, en 1:a nivåns Magic-User, hittar en scroll. En "Read Magic" avslöjar att är en "Sleep" nedskrivna. Senare springer han in i en Bugbear (HD 3+1), och måste använda scrollen. XP för detta:  $100$  (Read Magic) +  $100$  (Sleep) +  $3 \times 22$  (Bugbear) = 256. Hade hans scroll haft en 2:a nivåns formel, skulle han bara fått 50 XP för denna.

För formler ladda utanför äventyr: 25% av XP.

## XP till clerics

Utöver att clerics får XP för använda formler, kan de också få det för "turning" och konvertering. I tabell 4 ses de XP clericen får varje frångångsrikt "turnad" Undead.

Tabell 4: XP per Undead turned Cleric's level

Undead	1	2	3	4	5	6	7
Skeleton	20	15	10	5	2	1	1
Zombie	30	25	20	15	10	5	2
Ghoul	40	35	30	25	20	15	10
Wight	--	45	40	35	30	25	20
Wraith	--	--	50	45	40	35	30
Mummy	--	--	--	55	50	45	40
Spectre	--	--	--	--	60	55	50
Vampire	--	--	--	--	--	65	60

	8	9	10	11	12	13	14
Skeleton	1	1	1	1	1	1	1
Zombie	1	1	1	1	1	1	1
Ghoul	5	2	1	1	1	1	1
Wight	15	10	5	2	1	1	1
Wraith	25	20	15	10	5	2	1
Mummy	35	30	25	20	15	10	5
Spectre	45	40	35	30	25	20	15
Vampire	55	50	45	40	35	30	25

En cleric ska vara något mer än en beväpnad läkare. Därför bör man uppmuntra clericens missionerande roll. För att få XP för att ha omvänt en varelselse till clericens religion ska de tala samma språk, samt att varelsens intelligens ej får understiga 3. Dessutom måste varelsen "bearbetas" i minst en timma. För att kolla om varelsen är övertygad ska man slå en Reaction check, modifierad av clericens Charisma, varelsens Intelligens, samt skillnaden i Alignment.

forts.

## Kap.1: Jakten på Rutilus Rutilus

Per och Sven Gustavsson var kusiner. Sven bodde inte långt ifrån baskarp och dit hade Per kommit på besök över sommarlovet. De var båda mycket duktiga i skolan och såg nu fram emot att utöka sin i skolan mycket berömda fjärlilssamling.

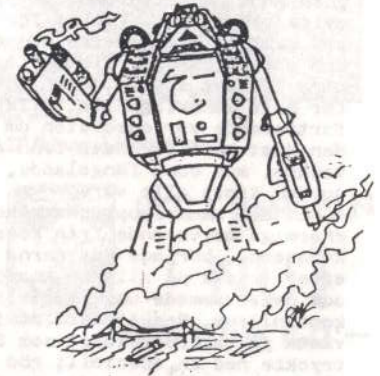
De hade båda hållit på med den här sysselsättning till och från i många år och var därför så erfarna att de med en enda blick direkt kunde känna igen en Rutilus rutilus, även när den som det här exemplaret befann sig 5 meter bort och i hastigt stigande och i motljus.

Med den lätt glidande rörelsen hos en rutinerad jägare gled Per fram mot det intet ont anande bytet. I sista ögonblicket kastade sig Sven fram från det andra hållet och ovanifrån, med ett skrämfladdrande flydde fjärlilen åt sidan, rätt in i Pers väntande häv, modell 14B. Dock, just när segern var inom räckhåll, fastnade häven mitt i den strategiskt avgörande uppsvingen, på ett utskjutande grenliknande föremål.

Till sin förvåning såg Per att det var rött och eftersom Per som tidigare berättat var duktig i skolan så visste han med bestämdhet att en gren inte är rödfärgad och till råga på allt ger ifrån sig en klingande klang när man slår mot den med en fjärlilshäv.

Både Per och Sven glömde den spännande jakten för att i stället med upptäckarens glödande i-ver lysande från ögonlocken, följa den gyllene parollen: "Kunskap och handling går hand i hand". Ivrigt och beslutsamt började de gräva upp den metalliska grenen med sina hävar. Efter bara en halvtimmes energiskt hälmakande uppdagades det att det nergrävda föremålet var dels konformat med en spetsig konfiguration längst upp och dels hade en lucka längre ner. För de båda intellektuella kusin-

erna var det ett ögonblicks arbete att fundera ut hur den komplicerade öppningsmekanismen fungerade. Man vred helt enkelt ner dörrhandtaget och drog utåt.



Innanför rådde ett stygiskt mörker, men med ett oförväget leende snavade Per över tröskeln och föll in. Sven, var inte den som lät en släkting förgås, utan med snabbt och sakkunnigt bistånd kastade han sig efter honom och snavade skickligt över sin kusins utsträckta fot. Per trevade sig med van hand fram till strömbrytaren. När de båda kusinerna kunde se vad det var så förstod de genast att de befann sig i ett rymdskepp. Det var inte så svårt att sluta sig till det på grund av de ivrigt blinkande lamporna och de surrande lätena. Visserligen undrade de ett tag om det kunde vara ett kärnkraftverk, men avsaknandet av det grönskande ljuset fick dem att dra den riktiga och logiska slutsatsen, de var i ett rymdflygplan. "Vackert", ropade Per, "vi har

hittat ett rymdfartyg, en klipper bland stjärnornas nejder. Vilka nya vyer öppnar sig nu icke för det oförväget modiga sinnet. Vilka syner kommer vi nu icke att få se."

"Förvisso", instämde Sven entusiastiskt, "och dekoren är inte så illa heller. Både futuristisk och vacker."

Gripna av ögonblickets ödesmätade hänförelse, föll kusinerna härvid i tystnad. Vissa om att vad de än skulle ha att säga, skulle det på intet sätt kunna göra annat än att vanhelga detta eviga tidsmoment. Vilket för alltid skulle leva i deras sinnen som ett stort steg framåt, inte bara för dem själva, utan också för hela mänskligheten. Vilken fortfarande var omedveten om att den just hade förlöst från det vackra, men dock fängslande, som jorden trots allt var.

Med den sanna upptäckarglädjens charmiga bortseende från konsekvenserna, började kusinerna härför trycka på alla de knappar som översvämmade universumklipprens kontrollrum. Resultatet lät inte vänta på sig. Samtidigt som Sven tryckte ned en speciellt röd och stor knapp, så startade ett djupt mullrande som skakade skeppet och kusinerna i märm och ben (eller i skeppets fall: i plåt och skruv). Med ett vrål, slängde sig de intelligenta släktingarna mot golvet och mot tryggheten under det lämpligt placerade bordet som fanns i lokalen. De gjorde inte det för att de var rädda. Nej, det var för att de båda visste att de tryckande gravitationsvågorna inte kunde nå dem, om de befann sig under något föremål som tog upp trycket. På så sätt klarade de sig oskadda från det tryck som bildades när rymdflygplanet startade. Ja, det var faktiskt startknappen som Sven hade råkat trycka på i sin vetenskapliga iver.

När rymdskeppet lämnade jorden, som bokstavligen omgav det, så såg Sven och Per ut genom det nu blottlagda utsiktsfönstret att skeppet var på väg ut i rymden. Det är en syn som är förunnad få att se; hur vårt gröna klot förs-

viner under ens fötter samtidigt som den svarta rymden kommer närmare ens huvud. Sven och Per blev genast tagna av den underliga känsla som griper alla som får vara med om denna hisnande upplevelse och som är helt omöjlig att beskriva. Detta tillstånd ersattes dock snabbt, av den lätta känsla av illamående som vanligen kommer över den, som för första gången finner sig viktlost svävande en metersvis över golvet utan att känna av någon annan vikt än sin egen. Kusinerna spydde heroiskt i ett lämpligt hörn och bevisade därigenom att en kropp som utstöter massa i en riktning, ögonblickligen börjar röra sig åt andra hållet. Efter att i snabb följd rikoschetterat mot golvet, taket, akterskottet, Sven och diverse andra hårda föremål lyckades Per vrida kroppen i en atletisk halvsvolt och träffa instrumentbordet. Ögonblickligen återvände kusinernas naturliga dragningskraft och de störtade mot golvet med en smärtsam duns. När Sven hade hämtat sig något utropade han förtjust: "Per, inser du vad detta betyder? Einstein hade rätt när han sa att katetrarnas kvadrater är lika med summan av hypotenusus trianglar."

"Glugg, glugg, öhh." sa Per, med det må erkännas, något ansträngt tonfall. Medan han energiskt gjorde sig av med gårdagens frukost.

"Precis min åsikt", svarade Sven intresserat, "Även om jag inte är säker på att jag skulle ha kunnat uttrycka det så precist."

"Nå, jag inlade inte så mycket ett argument som jag ... hm ... roll? Spelar Glückenwürsts trefaldiga, superexponentiella, pedikyrmekaniska neoteorem kanske ingen roll?", han skrattade sardoniskt åt denna absurditet. "Jag måste säga att jag är förvånad över dig."

Längre än så kom inte kusinernas intellektuella samtal, ty de blev burdust avbrutna av sin rättframme farbror, som hette Gustav Hansson och var astronom.

"Vad menar ni med att starta min rymdfarkost, utan att fråga mig om lov?", sade farbrodern. Han hade på fritiden konstruerat och

forts. sid 24

#### Modifikation för AL-skilnad

Clericens			
Varelens:	L	N	C
L	0	-2	-4
N	-2	0	-2
C	-4	-2	0

Modifikation för intelligensen går till så, att man tar intelligensbonus/avdrag hos den som ska omvändas (INT för monster: se Master DM:s Book, s.16-17) och byter förtecken. Vidare ska ett avdrag på -1 göras, om clericen och varelsen inte är av samma ras.

Exempel: Eric, cleric med CHR 13(+1), försöker övertyga Dryaden Castanea om hans religions förträfflighet. Till att börja med är Eric's kyrka Lawful, medan Castanea är Neutral. Hennes INT är 14(+1), varvid följande modifikationer ska göras: -2 (för AL-skilnad), +1 (Eric's CHR), -1 (Castaneas INT-bonus med omvänt förtecken), och slutligen -1 (ras-skilnaden) = -3. Nu slås en Reaction Check med -3 på kastet. Eric's spelare slår "7", vilket blir "4", dvs "Generally hostile". Spelaren får slå en gång till, denna gång utan annan modifikation än +1 för Eric's CHR. Resultatet blir "5" dvs "Attack". Castanea kopplar på charmen... (Resultatet måste bli "Friendly" för att omvändelse ska ske.)

Det här XP-systemet kan användas som det är eller delvis. Bryt gp=XP-rutinen. Belöna gärna aktiva och bra rollspelare för smarta idéer, icke-väldslösningar (inte ska man behöva förlora XP bara för att man inte vill döda), och annat som du tycker ska premieras. Tveka inte heller att bestraffa slött eller dåligt spel, om det behövs. Men framför allt: låt aldrig spelet bli en jakt på XP.

Björn

\* Den 14-15/2 hölls VästCon i Västerås. Arrangörerna gjorde anspråk på att hålla SM i några spel. Detta kan tyckas märkligt då ytterst få utanför Västerås kände till konventet...

## NYTT SPELSUPPLEMENT

Up the Styx' without a paddle?



Help has come at last!

AD&D® Manual of the Planes



UTE I HANDELN

NU!

ORD. PRIS: 160:—

MED DIN MEDLEMS-  
RABATT BLIR PRISET;

END. 144:—

BESTÄLL NU, DEN LÅR TA  
SLUT PÅ NOLLTID!!!!

Lasse  
och Polveig

TELEFON:  
0390-11480

BESÖKSADRESS:  
BRAHEG 41, GRÄNA

POSTADRESS:  
BOX 5, 56300 GRÄNA

byggt det rymdskepp som de tre nu befann sig i, femton tusen kilometer ovanför den grönskimrade jorden. Rymdflygstyrelsens astrologiska sällskap hade aldrig velat satsa pengar på Gustav Hanssons projekt, ett rymdskepp för en resa till Mars. Farbror Hansson hade alltid varit intresserad av kanalerna på Mars och teorin att de möjligtvis var uttorkade. Det var därför han hade byggt sig ett rymdskepp. Det är då lätt att förstå; varför han var arg när kusinerna hade startat hans rymdskepp utan hans tillåtelse.

"Det var tur", sa farbror Hansson, "att jag tog med två extra astroasbestrymdoveraller. För när vi kommer till Mars skulle ni annars ha blivit utsatta för den giftiga atmosfären", fortsatte farbrodern. "I sanning", sade Per, "Kvävedioxidpentamonekylturbid är ingenting man andas till lunchdags." Han blev plötsligt något grön i ansiktet, vid tanke på lunchen han just hade omnämnt. Detta undgick farbrodern, som just insåg i vilket skick hans tidigare så prydliga kontrollrum befann sig. "Vad är detta?", vrålade han, "vilka slemmiga vandaler har grisat ner bryggan, på detta mitt underbara stjärnskepp, så fantastiskt byggt av mina egna händer? Vem har gjort något så genomdärigt mot en gammal, oförarglig, genial uppfinnare?" Med en vildsint min riktade hans ögon in sig på kusinerna.

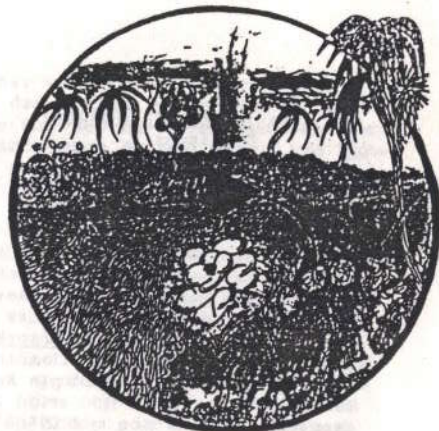
"Farbror, farbror kan du förlåta oss för att vi lät våra känslor svala över när vi upplevde tyngdlöshetens sug?", sade kusinerna samtidigt.

"Ja, det måste jag", svarade herr Hansson vänligt. "Ni är trots allt mina egna brorsbarn, och jag kan inte vara arg på er en längre tid."

Plötsligt riste raketerna till.

"Milda meteorer", skrek professorn. Gustav Hansson var professor i astronomi. "Vi måste ha kommit in i ett meteormoln", fortsatte farbrodern.

"Nej, vad skall vi göra?", skrek Per skräckslaget. "Hur skall vi



undvika kometerna, farbror?", fortsatte han.

"Det är omöjligt", stönade professorn, "vi ärsålda... såvida inte... jag har det! Följ mig till maskinrummet."

Maskinrummet på den vackra rymdkryssaren var en symfoni av utvecklade teknologi. Skyffeln med vilken man öste det radioaktiva superrymduramet in i den elektroniskt avancerade laserrymdstråleugnen, var klädd med det allra senaste i rymdstrålebepanstrat bly.

"Fort, fort", mumlade professorn, medan han med en flyhänt rörelse ryckte till sig en yxa från ett ställ på väggen och gick lös på en snyggt snidad ekstock som stod i ett hörn. Sven vände sig mot Per och lät sakta sitt pekfinger rotera mot tinningen.

"Vi är förlorade", viskade han till sin kusin med ett nedslaget uttryck i ansiktet. Per skulle just svara honom när farbrodern, med en triumferande min, ryckte till sig det träföremål som han under några hyperaktiva sekunder hade snidad till och plockade upp ett gummiband ur fickan, vilket han spände mellan föremålets två skänklar. Han höll det mot ljuset.

"Det här är det vapen, som skall rädda oss från de fruktansvärda rymdmeteorerna, med andra ord, det är en typisk slangbella." Med dessa tappra ord skred farbrodern till verket. Han tog upp den

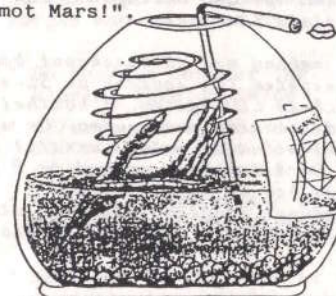
superblybehandlade handsken som han hade i fickan och tog den på sig, så att han kunde hålla i de svagt grönljysande, valnötstora superrymduraniumbitarna. Han laddade slangbellan och sköt med säker hand ner en anrusande kometa. Den atomexplosion, som blev följden av sammanstötningen stenkontra superrymduraniumklump, ekade genom hela rymdfarkosten, och hela den tappra besättningen blev bländad av det åtföljande ljuset. Alla meteorerna slets sönder av de radioaktiva strålarnas fruktansvärda kraft.

Tack vare Per och Svens farbrors djärva handlingskraft och fruktansvärda mod, räddades rymdskeppet från vad som tycktes vara en givande död. Som det nu blev fallet, träffades rymdplanet endast av ofarliga meteorfragment, så små att de endast lyckades repa lacken på den stolta rymdklippern.

"Brorsöner", sade farbrodern med bävan i rösten, "ni tror kanske att vi är säkra nu, men sanningen är den att vi har blivit puffade ur kurs och är nu på väg mot den hittills okända planetoiden Trado och vi kommer att krashlanda mot den om inget görs, snarast!" Med skräckslagna blickar kunde kusinerna konstatera att deras farbror professorn faktiskt hade rätt. De var på väg mot den hittills okända planeten Trado.

Genom utsiktsfönstret kunde de se hur planetoiden tycktes rusa mot den intet ont anande metalltuben.

Professorn, alltid en handlingens man hade dock redan en plan. "Vi måste ekvibrera de avtagande friktionsekvationernas häpnadsväckande frekvens", ropade han frejdigt. Kusinerna insåg genast varåt han syftade. Genom att anpassa raketerna mot vektorns stigande influens, skulle de enkelt accelerera den stigande derivatan, upphäva den inre gravitationen och likt ett moln svinna hädan. Detta var naturligtvis bara en förenklad version av det egentliga skeendet, men det fungerade minst lika bra som någon hade kunnat vänta sig. Snart försvann Trado bakom dem i halsbrytande fart. "Och nu", sade farbrodern samlat, "mot Mars!".



Fortsättning följer...

# TEAM G&B - TRÖJOR

MEG RYGGTRYCK OCH G&B-MÄRKE PÅ FRAMSIDAN KAN DU BESTÄLLA GENOM ATT SÄTTA IN 70:- FÖR EN T-SHIRT / 140:- FÖR EN COLLEGETRÖJA PÅ PG.NR; 34 64 39-3. PRIS INKL. PORTO. STL. S/M/L/XL. GLÖM INTE SKRIVA NAMN!

# KM

## I CROSS OF IRON

Under hösten kommer G&B:s andra klubbmästerskap i Cross of Iron att hållas. Deltagarna kommer att indelas i geografiska pooler (en Norrlandspool, en Uppsalapool, en Jönköpingspool etc) för att de tävlande inte ska behöva resa så mycket. Poolvinnarna går sedan vidare till ett cupslutspel.

Vi kommer att göra lottningen centralt och sedan skicka ut uppgiften om vilka som deltar i vilken pool och vilket scenario som ska spelas. Deltagarna får sedan själva komma överens om tid och plats för spel.

I samband med mästerskapet kommer vi att börja med ett rankingssystem för spelare av SL-systemet. Systemet är lånat från schackets ELO-system. I konthet innebär det att alla får en bestämd rankingpoängssumma. Om spelare A slår spelare B får han ett visst antal poäng, antalet beroende på skillnaden i rankingen. Om A är högre rankad än B får han lite poäng och mycket poäng om han är lägre rankad.

Systemet fungerar alldeles utmärkt i schack och vi tror att det kommer att fungera lika bra i SL-systemet, (SL-COD-COD-AOV-ASL)

ANMÄLAN SENAST DEN 31:a JULI TJLL:

Niklas Stenläås  
Sjögatan 44  
563 00 Gränna

Anmälan ska innehålla namn, adress och telefonnummer.

HÄR DU NÅGRA FRÅGOR, KJNG TJLL:

Johan Lindstedt  
0390-113 54.

## NYTT EP-SYSTEM FÖR ROLEMASTER

Tänk dig att en karaktär kommer hem till sin hemstad efter ett långt och spännande äventyr. Eftersom han "bara tjänat" 9985 ep sedan han steg en nivå förra gången är han fortfarande lika bra på att använda sina förmågor som han var innan det långa äventyret. Han blir dock kvällen efter sin hemkomst anfallen av en tokig hund. Som den erfarna äventyrare han är klarar han snabbt av hunden och får med det 115 ep. Detta resulterar i att han har "tjänat" 10100 ep sedan han steg en nivå och han får därför stiga igen. Detta har som följd att han genom att döda den vilda hunden kommit över en tröskel, som inte riktigt nåddes med det stora äventyret, och som nedför att hans chans att lyckas med färdigheter ökar.

Det tycker inte jag är en speciellt bra metod.

Om man istället bestämmer innan karaktären ger sig ut på ett äventyr att han nu ska ägna 25% av sin disponibla tid till att träna bågskytte, 10% skall han ägna åt ridning osv. Sedan vid tillfälle, t ex varje kväll, efter en lång resa eller annat tillfälle när det blir paus i spelandet tar man efter de procentfördelningar man gjort. Man kan med detta även få fram ett annat rollspelande där spelledaren kräver att spelarna ska spela så att det framgår att de ägnar t ex 25% åt bågskytte-träning. En ganska självklar sak är att man inte kan träna i något som man inte har utrustning för, t ex det är mycket svårt att lära sig skjuta båge om man inte har någon.

Detta system har jag använt och utvecklat under min kampanj i Örnsköldsvik. Den kampanjen är intressant på ett annat sätt därför att mina spelare har fått börja med karaktärerna när dessa

endast är 16 år och MINUS FÖRSTA NIVÅ. De kunde med andra ord ingenting när de började spela. De fick därför uppträda i staden och göra andra saker för att ens kunna köpa en dolk var innan de gav sig av på sitt första äventyr. Genom detta har vi fått fram en annan sida av rollspelandet som är ganska rolig att uppleva. Det stimulerar även till problemlösande när de inte kan slå sig ur otrevliga situationer. Jag tycker att det är något som är värt att pröva på. Det tekniska förfarandet i systemet förklaras lättast genom att förklara den medföljande tabellen, den skall användas nivåvis för att få med meningen med R1 till R5. När karaktären stiger börjar man om på en ny.

- De översta behöver ingen förklaring förutom EP/dev. point.
- EP/dev. point: Här delar man 10000 med antalet development-points karaktären har.
- Skill: Här antecknar du de färdigheter som din karaktär ska utveckla.
- %EP: Här skriver man ut den procentuella andel karaktären skall ägna varje skill. Maximum per skill är 25%. Other Skills är ett "konto" varifrån man skall flytta över ep till andra skills. Detta motsvarar oförberedda händelser. Max % för Other Skills är också 25%. Man får inte spara ep i någon skill om man uppnått gränsen till en rank bara för att den blir billigare nästa nivå.

- Hobbyhuset i Uppsala tar hänsyn till den sjunkande Dollar-kursen och sänker priserna på sitt sortiment.

\* Cost/Rank: Se Character Law 33 och Companion 41-44. Man kan dock i alla skills skaffa sig mer än två ranks. Kostnaden räknas som så att t.ex:

3/\* kostar 3 för den första, 3 för den andra och 3 för följande (som förut).

3/5 kostar 3 för första, 5 för den andra och summan 8, för följande.

3 kostar 3 för första, det dubbla (6) för andra och summan (9) för följande.

Man kan även träna sina STATS enligt följande kostnader:

- Fighter, Thief, Rogue, Warrior Monk, Burglar, Barbarian och High Warrior Monk: 3/5 för de fysiska statsen (CO, AG, ST, QU) och 5/7 för de psykiska statsen (SD, ME, RE, PR, EM, IN).

- Magician, Illusionist, Alchemist, Cleric, Animist, Healer, Mentalist, Lay Healer, Seer, Sorcerer, Mystic, Astrologer, Archmage och Druid: 3/5 för de psykiska statsen och 5/7 för de fysiska statsen.

- Monk, Ranger, Bard, Paladin, Nightblade och Delver: 4/6 för båda kategorierna.

\* EP: Här antecknar man hur många ep man har i varje skill. Man lägger till ep vid fördelningen, enligt den %-fördelning man antecknat under %EP, och när man uppnått gränsen för en rank drar man bort det antalet ep som krävs. Blir det några kvar får man spara dessa även från nivå till nivå.

\* EP-tot: Här lägger man bara till ep och man får där se hur många ep man fördelat till den skillen. Det är inte användbart men kan vara roligt att se.

\* R1-R5: Här skall man kryssa för varje rank för att se hur många dev. points den som man nu håller på att utveckla nu kostar.

\* Längst ned finns plats för diverse anteckningar.

Om ni har några frågor/synpunkter om systemet kan Ni kontakta mig per telefon eller brev. Även synpunkter om Rolemaster i sig är jag villig att diskutera. Min adress är:

Leif Lundberg  
Fjärdänget 3935  
890 31 Arnäsavall  
Tel: 0660-60217



\* Lars-Åke Thor, en av huvudpersonerna bakom Drakar&Demoner lär ha köpt en Porsche-kontant! Inte illa med tanke på att kundkretsen får hålla sig med Combat Cars och mopeder...

## ROLEMASTER EP-SHEET

Player name: \_\_\_\_\_ Character name: \_\_\_\_\_  
 GM's name: \_\_\_\_\_ Campaign name: \_\_\_\_\_  
 Dev. points: \_\_\_\_\_ EP/dev. point: \_\_\_\_\_  
 EP before advancement: \_\_\_\_\_ EP after advancement: \_\_\_\_\_  
 Session date: / - \_\_\_\_\_ From Level to \_\_\_\_\_

Skill	XEP	Cost/Rank	EP	EP-tot	R1	R2	R3	R4	R5
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30	Other Skills								

Notes:

Föreningen kommer nu att börja med en medlemservice som går på att tillhandahålla vissa spelsupplement och hjälpmedel till självkostnadspris. Ovanstående blankett är egentligen i A4-format, men pga platsbrist har vi förminskat den i tidningen.

Vill du beställa kopior eller bara fråga vad vi har, och om du har något som kan vara av intresse för resten av våra medlemmar, RING LEIF, 0390/115 80

De senaste två åren har vår hobby uppmärksamats i ett flertal tidningar, och det har inte alltid varit i smickrande ordalag. "Fantasivärld av våld tar livet av unga", Demons and Dragons hjärntvättade Bengt", "Groteska rymdmonster och demospel förhärslig kyla, hårdhet och sadism - säg nej till skräckleksaker", "Gangsterspelen rensas bort ur leksakshyllorna", "Fördomsfullt spel" och liknande rubriker har synts i tidningar som Svenska Dagbladet, Dagens Nyheter, Göteborgsposten och, framförallt, Dagen. Jag vill här ta upp grunden till kritiken, kritikerna, vad som kritiseras och vad vi spelare kan göra åt det hela.

**Bakgrunden:** I USA rasade under slutet av 70-talet och början av 80-talet en strid mellan diverse förbudsvivande grupper (typ Moral Majority) och spelargrupper och speltillverkare. De spel som var mest uppmärksammade var Dungeons & Dragons och Advanced D&D, huvudsakligen på grund av deras stora popularitet och spridning. Det är nu efterdyningarna av de här striderna som på olika vägar nått Sverige. Då rollspelen fram till 1982 uteslutande spelades med engelskspråkiga regler, var spridningen relativt liten och hobbyn i det närmaste okänd. När så Drakar och Demoner kom, och rollspelandet spreds som en löpeld bland 11-16-åringar blev rollspelen följaktligen mer kända hos "vanligt" folk. Vissa av dessa människor gillade inte vad de såg...

**Kritikerna:** Vilka är de som vill begränsa och rentav förbjuda vår hobby? Det är huvudsakligen aningslösa journalister som vill skriva smaskiga artiklar om "själv-mordsspel", barnbeskyddare, t ex Rädda Barnen och Hem och Skola, samt diverse frikyrkor. Gemensamt för dessa tre grupper är att de oftast går efter hörsägen, illa översatta artiklar från England och USA och vad de själva vill se och höra. Det är inte sällan som en underliggande bokbrännarmentalitet kan skönjas... Kritiken har tenderat till att gå i vägar

främst i samband med julen, då leksaker handlas i stor mängd. Jag tror att det stora flertalet struntar i och glömmar bort vad de läser, så folk har i allmänhet en mycket vag, om ens någon uppfattning om rollspel. Det största hotet kommer istället från små, engagerade grupper som med målmedvetenhet och goda kontakter i de rätta kretsarna (och ibland med ren utpressning) ser till att beskära vår hobby. Tänk er själva leksakshandeln i den lilla orten som plötsligt får en ilsken föräldragrupp på sig!: "Sluta sälj de där spelen annars slutar vi handla hos dig!". Detta har hänt och kan hända igen!

**Orsakerna:** Varför är då vissa personer ute efter rollspelen? Orsakerna till kritiken kan sammanfattas i våld, ockultism och skadligt spelande. När det gäller våldet, kan kritik vara berättigad. Oupphörliga blodbad hör inte hemma i sunt spelande, och våldet är i en välskött rollspelskampanj bara en obetydlig del, som används endast i nödfall då inga andra utvägar finns. Att förbjuda rollspel på denna basis vore helt befängt, då vår värld dagligen uppvisar händelser som slår våra värsta fantasier. Rollspelen ger många ett sätt att kanalisera sina aggressioner och sin rädsla på ett betydligt mer konstruktivt sätt än att slå ner okända på stan. "Nu finns det spel som handlar om magi och trollkonster i varje leksaksaffär och barnen lär sig hur de ska döda varandra med hjälp av magi", enligt organisationen ICAVE (Internationell förening mot våldsunderhållning) innehåller D&D-böckerna detaljerade beskrivningar av mord, satanistiska ritualer med människoffer, sadism och förbannelser med avsikt att göra människor sinnessjuka. Känner ni igen detta från våra spel? inte? men sådan är kritiken; överdriven, falsk och okunnig. De senaste årens debatt om satanism, hårdrock, troll i adventskalendrar och dylikt har gjort vissa grupper överkänsliga för "övernaturlighet".

Ockultismen ses som ett skämt av 99% av alla spelare och ingen normal människa har väl försökt framkalla en demon med hjälp av Players Handbook och Dungeon Masters Guide?!

Vad det skadliga spelet anbelangar, så tror kritikerna att för mycket spelande leder till verklighetsflykt, sinnesrubbingar och rentav självmord. I det här sammanhanget dras ett antal mord och självmord fram. Händelserna har ägt rum i USA 1979-1983 och tillskrivs rollspelen D&D och A-D&D. En närmare titt på dessa fall tyder på att de döda måste vara i stark psykisk obalans redan innan de började spela. Till exempel; "21-åriga Timothy Grice sköt sig 1983. Polisen skrev i sin rapport; 'D&D blev verklighet...han trodde han kunde lämna det här livet och återvända när han ville det.' Dessutom finns det inte ett enda känt fall på den här sidan Atlanten som skulle koppla ihop rollspel med dödsfall. Det finns galningar i alla kretsar och rollspelarna har fått sin beskärda del. Bättre då att de får leva ut sina fantasier i ett spel istället för på riktigt. När de svenska spelen förs på tal gör ofta de ganska smaklösa namnen sitt till för att frammana en bild av ganska ohälsosamma företeelser (Drakar & Demoner, Mutant.. skärpning Äventyrsspel!). Visserligen finns det de som med viss skadeglädje ser på kritiken Äventyrsspel får utstå, men kom då ihåg att i förlängningen kan vi alla drabbas...



**Åtgärderna:** Vad kan vi göra för att möta kritiken? Vi måste visa öppenhet, ärlighet och ansvar. Felet många gör när de ansätts av kritiker är att göra som sköldpaddan, dra in huvudet. Man får inte vara rädd för att gå ut och bemöta de fördomar som kastas mot oss. Vi får inte framstå som ljus-skygga galenpannor, för då är det så mycket lättare att angripa oss. Ni som har föräldrar engagerade i organisationer som vill förbjuda rollspel; PÅVERKA!! Våra kritiker är inte onda (hoppas jag), utan okunniga, överbeskyddade och felinformerade. Det är vår sak att ställa missuppfattningar tillrätta för det är ju trots allt bara ett spel...

Björn Hellqvist

\* CSS, Conflict Simulation Sweden, har börjat röra på sig. Efter ett par magra år har medlemsantalet närapå fördubblats och ligger nu på ca 130 pers. CSS har i närmare 10 år kallat sig riksförbund även om få överhuvudtaget hört talas om föreningen. CSS kommer dock att bli ett värdefullt tillskott till det framtida Sveriges Rollspelsförbund, om de väljer att gå med...

\* Tradition finns sedan augusti i Nordstan, Göteborg. Ett tips: vi G&B:are har 5% rabatt vid direktköp på Titan. Ta med medlemskortet!



## DE SKANDINAVISKA ASAGUDARNA. del 1 ODEN

Våra kära förfäders religion är en av de populäraste i rollspels-sammanhang, och bör så vara speciellt i Norden.

Tyvärr så är inte Asagudarna speciellt bra beskrivna i AD&D eller andra system, men vad kan man vänta sig av "jänkare"?

De flesta vikingar var köpmän, de plundrade "bara lite på sidan om". De uppskattade sina skepp och svärd för deras skönhets skull. Vikingahövdingarna var män med förstånd och heder.

Jag ska försöka förklara och ändra en del om Asagudarna för AD&D-systemet.

### ODEN Allfader

Den enögde, spjutskakaren, De hängdas Gud, Skeppslaternas Gud samt stridens Fader.

Oden är fader till och hövding över Asarna. Han har minst två söner, Balder och Tor, men enligt andra källor flera, bl a Höder och Hermod.

Oden är den främste stridsguden och framställs ofta som segergivare, hans djur är vargen och korpen. Valhall, de tappreste stupades boning, är hans hem.

Vad är då specifikt för Oden? Till att börja med är Oden en Gud för kungar och hövdingar samt för de tappreste av magiker och krigare. Han är definitivt inte en gud för de harhjärtade och klena.

"Ingen man med dunkla anor, ingen lågättad, död man, inga tårvliga själar blir Plutos byte utan han väver de mäktigas öden och fyller Phlegeton med ädla gestalter"(1) Detta är ett citat från 1100-talet av Saxo som skrev om bl a Nordens Gudar i grekisk gestalt. Det är en krigare som säger detta och han syftar på Oden. Phlegeton är Valhall.

Oden är främst en strids- och döds-gud. Döds-gud??

Jo, man ser i de gamla skrifterna och sagorna många belägg för det. Även i riterna som omgav honom finns det belägg för detta, det verkar nämligen som om det enbart var Odens dyrkare som brändes med

alla sina tillhörigheter, andra gravsattes på olika sätt. De stora offren i Uppsala tyder på detta, det finns också bevis på att krigsfångar och t o m frivilliga hängts och stuckits med spjut som offer till Oden. I Uppsala hölls vartionde år en stor högtid till Gudarnas ära, sagesmän säger sig ha sett stora mängder hängda djur och inte mindre än 72 människor hänga i träden.<sup>2</sup>

Men Oden hade själv hängt i ett träd. 'Jag vet att jag hängde i vindomsusat träd, I nio nätter tid, Sårad med uddstav, Åt Odin given, Själv åt mig själv' ur Eddan, Collinders övers.

Oden hängde dock inte som offer för att frälsa världen, hans mål var att uppnå runkonsten, som var liktydig med magi och makt. Detta har starkt samband med shamanism som vi dock inte ska gå in på här.

I sagorna intar Sleipner, Odens åttabenta häst, en stor roll. Sleipner är ganska säkert en omskrivning för fyra män som bär på en bår. en likadan omskrivning är nämligen känd från Indien och där framgår det tydligt att hästen är en bår. Detta ger också en förklaring till att Sleipner kunde bära sin ryttare till de dödas land.

En ganska obehaglig herre med andra ord. hade inte hans dyrkare några fördelar då? Jo, Oden var mer frikostig än andra med magiska vapen och kunde även själv ge hjälp och råd ganska ofta, men bara till en värdig troende.

En nackdel med dessa nådegåvor var att de kunde tas tillbaka när som helst ( särskilt vid absolut fel tillfälle). Oden är mer intresserad av att skapa odödliga hjältar än att ge dem ett långt och lyckligt liv. Sigurd Fafnersbane är ett typexempel på detta.

Till Odens Valhall kommer de tappreste krigarna, de väldigaste hjältarna och de trognaste troende. Även medlemmar av kungaätter vilka härstammar från Oden hamnar här. Det är ett evigt gästbud varje kväll, enhärjarna serveras öl och fläsk av valkyriorna.

Dagarna ägnas åt vapenövningar och strider, de som stupar under dagen återuppstår till kvällen. För hjältarna är detta inget nytt, de flesta av dem dog en våldsamt död på slagfältet eller som offer till Guden.



Ur Ragnar Lodbroks dödskväde "Hjälten som stiger in i Odens boning järnar sig inte över sin död. Jag skall ej inträda i Hans hall med ord av fruktan på mina läppar..."

Diserna kallar mig hem, de som Oden sänder för att hämta mig till härkonungens hall. Glatt skall jag dricka öl i högsätet med Asarna. Leende dör jag."

Oden i AD&D då? Alla värden i boken "Legend & Lore" är väl hyfsade, men Oden är Lawful Neutral till alignment och inget annat. Hans troende kan dock vara av alla Lawful alignments.

Jag rekommenderar definitivt inte att PC's skall offra krigsfångar till Guden i en kampanj. Möjligtvis kan ett likbål över stupade fiender vara lämpligt, särskilt vid stora segrar. MEN, i sådana fall skall de brännas med full utrustning; vapen, rustningar och andra värdesaker. Magiska tillhörigheter skall definitivt offras till Oden om sådana finns, allt annat vore en stor skymf mot Guden, som han säkert skulle ge igen för.

Oden drar sig som tidigare sagt inte för att blanda sig i sina troendes liv, särskilt inte om han uppfattar sig som förolämpad. En PC skall aldrig kunna döda en Gud, särskilt inte Oden. Om någon DM har ytterst kraftfulla spelarkaraktärer som försöker sig på något sådant finns det många bra sätt att avliva dem, bl a genom att låta Oden kalla ner 100 enhärjar, nivå 7-12, lägga en kraftfull förbannelse på dem, -5 på allting utom AC, inget saving throw och andra lika lustiga saker för att visa att ingen sätter sig upp mot en Gud.

Vad Oden i övrigt kräver av sina troende är ära, heder och trofasthet samt uppoffring för de ideal karaktären har. Viktigast är ära i strid.

Nästa gång blir det en titt på Odens präster, Spjutskakarna.

### Fotnoter:

1. Saxo Grammaticus "Gesta Danorum" II 65
2. Adam av Bremen "Gesta Hammarborgiensis Ecclesiae Pontificum" IV 27

Stora delar av den här artikeln har hämtats ur: H R Ellis Davidson "Nordens Gudar och myter", Prisma Förlag. En mycket bra bok som rekommenderas till alla som är intresserade av ämnet. Den äldre Eddan är naturligtvis obligatorisk läsning.

Peter Olausson



# CALL of CTHULHU



-ett rysligt rollspel.

Call of Cthulhu är ett rollspel som bygger på H.P Lovecrafts verk. Spelet är tillverkat av Chaosium Inc. Call of Cthulhu-boxen innehåller ett regelhäfte, ett häfte med information om 1920-talet, en världskarta, karaktärsblad, karaktärs- och monstersilhouetter samt ett set tärningar och detta för ett pris på ca 200 kr. Det finns också en 'hardback'-version som kostar ca 220 kr.

Spelet är gjort för en kampanjmiljö som liknar 1920-talets USA, men som mycket väl kan sträcka sig från slutet av 1800-talet fram till våra dagar. Som spelare är man en så kallad "investigator" som kan ha i stort sett vilket yrke som helst, t ex doktor, professor, privatdetektiv, författare, gangster, arkeolog eller polis. Karaktären har på något vis upptäckt det mystiska, fruktansvärda och okända som styr världen utan människans vetskap.



Man börjar undersöka dessa underliga ting och råkar då ut för förskräckliga och onaturliga monster, man finner samband och tillvarons hemiska sanning uppdagas för karaktären. Man är svag, det märker man snabbt i sina försök att bekämpa det övernaturliga och rysliga som inte får nämnas vid namn.

Risken att bli lönnmördad av någon okult sekt eller bli dödad av något fruktansvärt monster är inte så stor som risken att bli galen och sluta sin karriär i en

isolerad tillvaro på ett mentalsjukhus.

Som spelledare, eller "keeper", har man all möjlighet i världen att skapa och utveckla spännande och utmanande situationer för spelarna: Call of Cthulhu är ett mycket enkelt men ändå väldigt bra rollspel. Det har fått utmärkelsen "Bästa Rollspel" och jag kan mycket väl förstå varför.



( Call of Cthulhu är som de flesta andra rollspel skrivet på engelska och på det språket får även vi i Sverige köpa det, men det är väl egentligen inga nackdelar med det!?!)

Leif Schweitz

# Squad Leader

Avalon Hills "Squad Leader" är marknadens populäraste krigsspel. För er som inte redan är bekanta med spelet kommer här en kort introduktion.

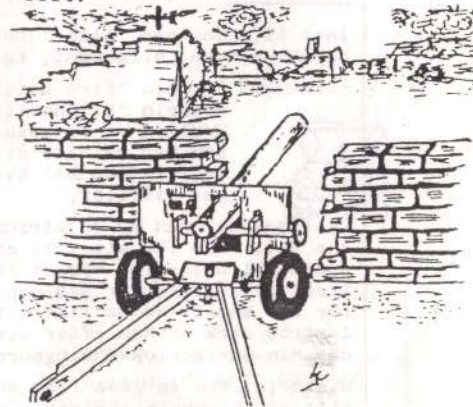
Spelplanen: I boxen finns fyra st. spelplaner som går att kombinera på flera olika sätt. De är 20x56 cm stora. På spelplanen finns ett hexagonalt nät å 32x10 hexagoner. Varje hexagon motsvarar 40 meter. Terrängen varierar mellan de olika planerna, Plan 1 = Stad, Plan 2 = Berg, Plan 3 = By, Plan 4 = Öppen terräng. Det skulle kanske gå att göra planerna lite snyggare, men de är mycket spelvänliga. De är också monterade på kartong, ett mycket stort plus.

Pjäserna: De flesta har säkert räknat ut att med 40 meters hexagoner så kan inte spelpjäserna vara i divisionsformat precis. Helt riktigt; infanteriet kan delas in i två huvudgrupper, ledare & infanteri. Ledarpjäser motsvarar ett enskilt befäl medan infanteripjäser motsvarar ca 10 man. Det finns även pjäser som markerar enskilda understödsvapen, ex kulprutor, pansarskott och pansarkanoner. Även stridsvagnar, lastbilar mm finns. Där är varje pjäs en vagn. Tre nationer finns representerade USA, TYSKLAND och SOVJETUNIONEN.

Reglerna: Spelet är ju amerikanskt och följdaktligen är reglerna skrivna på engelska. Detta kan vara ett problem för en del, men det bör inte vara några svårigheter då reglerna är föredömligt utformade.

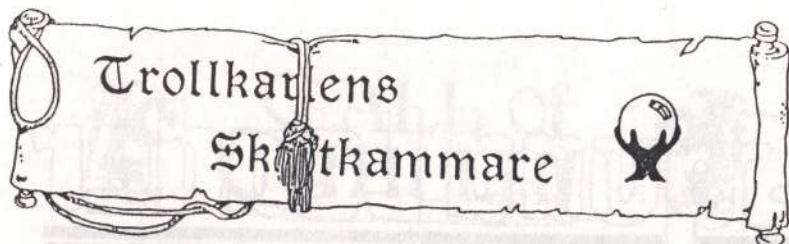
De är skrivna i så kallad "Programmed Instructions" teknik, dvs man lär sig ett par regler, spelar scenarion som hör till de reglerna, läser några regler till osv, osv. De första reglerna är de jobbigaste, men redan efter 6 sidor kan man börja spela. Till senare scenarion är det mellan en halv och 3 sidor regler att läsa.

Squad Leader återskapar faktiskt strider under Andra Världskriget både på Öst- och Västfronten. På Avalon Hills "komplexitetsskala" från 1-10 (där 1-lättast, ligger Squad leader på 8, priset är för närvarande ca 264 kr (enl. Titan Games prislsta). Spelet är väl värt pengarna eftersom det är väldigt omväxlande och flexibelt.



Paul Padoan

# Trollkarlens Skåtkammare



Morchanins stav en intelligent "staff of power"

Int: 17, Kön: kvinna, Alder: ung, Alignment: Neutral Good,  
Språk: alviska, common, alignment, Ego: 14, Viljestyrka: 31.

Förmågor: Upptäcka fällor inom 3m.  
Upptäcka ondska inom 3m.  
Upptäcka magi inom 3m.  
Hela en skada/round.

extra: Staven kan föreslå att ägaren skall bryta henne och därigenom bli bort teleporterad och rädda sitt skin. Däremot om man bryter staven mot dess vilja så händer inget.

Uppträdande: Hon är en ung och blyg flicka som inte gärna vill dra blickarna till sig, men hon blir lätt exalterad i strid och tar då lätt 'över' sin bärare i sin iver att vara med om hela striden.

Historia: Efter att Morchanin och de övriga kom tillbaka efter att ha besegrat *Fasans Faakost* (Wettcon II finalmodul). Gjorde Afoyel, alvernas arkemagiker, denna stav av kraft till Morchanin och guden Corellon Larethian ingjöt en själ i denna stav, till allas förvåning.

—Bo Johnson—

Eldskölden (magisk sköld för AD&D)

Int: 15, Kön: man, Alder: mature, Alignment: CN  
Språk: common, alignment, Ego: 10, Viljestyrka: 25.

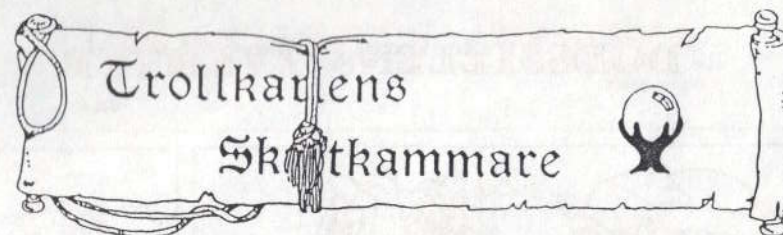
Förmågor: Formeln "fire shield" 1 gång/dag (MU15)  
Formeln "Silence 15" 2 gånger/dag (CL10)  
Skölden är huvudskölden från en landhäv som har smidits till en +3 sköld (icke magisk) men har även givits magiskt +2 mot missiler.

Uppträdande: Han är en stridsglad un man som gärna tar till våld för att lösa en konflikt. Om bäraren pratar alldeles för mycket för att lösa en konflikt fredligt så försöker skölden komma med små inpass för att snabbt komma till mötets huvuddel, striden. I strid strävar han efter att vara i första ledet där han skriker okvädningsord till fienden.

Historia: Som en gåva från en länge sedan död kung till en av hans paladiner. För att ge skölden ett effektivt skydd mot magi kontaktades en Cleric som lyckades att styrka magin i skölden, men med förutsättning att hans gud fick skölden och det fick den. Guden ingjöt en själ i skölden.

—Bo Johnson—

# Trollkarlens Skåtkammare



Aelric's golden rings (Alteration)

Lvl 2

Range 3"

Duration 1 round +1/every 2lvls

Area of effect: Special

Components: V,S,M

Casting time: 2 seg.

Saveing throw: Neg.

Magic-user formel för AD&D. Denna formel ger en effekt som ett lasso. Trollkarlen gör ett "to-hit" slag mot AC10 för att få "the golden rings" att snärja in målet. Ringarna kommer att hålla fast målet som ett lasso och göra det omöjligt för målet att svinga vapen eller kasta trollformler om inte ett "saving throw" mot "spell" på -2 lyckas. Ringarna kan, om dess kastare så önskar, krama målet med följd av 1-4 skador/round, som startar rounden efter det att formeln kastades. Det är möjligt att kasta 1 ring för varje 2 nivåer som kastaren har. (1 på 2:a 2 på 4:e, 3 på 6:e etc.). De materiella komponenterna är en liten guldring per "formelring" som är värd åtminstone 2gp/st.

—§-en Bull—

"20" d20

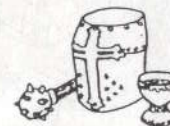
Denna, till synes, helt vanliga d20 har fantastiska förmågor. Den slår nämligen inte lägre än 20. Den är utmärkt när man skall slå sitt "saving throw" eller sin viktiga "to hit". Dock gäller det att se upp så man inte använder den till sitt "save" mot dex.

—Oscar B—

Colaslang

Denna magiska pryttel är alla konventsdeltagares dröm. Det är en liten plast slang på ca 5 cm som när man sätter ena änden mot läpparna så kommer obegränsat med Coca-Cola. Det finns också varianter med Apelsin Fanta, Sockerdricka och Hallon smak.

—Oscar A—



# DÖDSSILLEN S ÄVENTYR

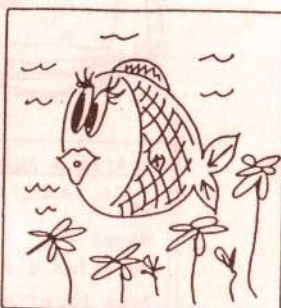
del 4



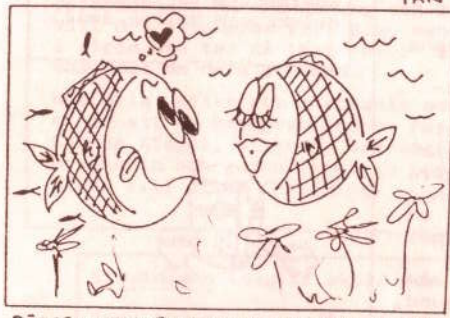
DÖDSSILLEN GER SIG UT PÅ ÄVENTYR I DEN STORA, STORA VÄRLDEN. HUR SKA HAN KLARA SIG?



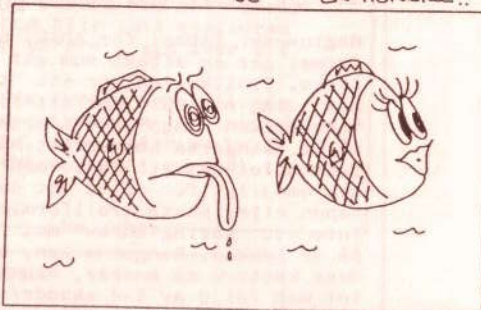
SOM HAN SIMMAR FRAM I LUGNT TEMPO FÅR HAN SYN PÅ NÅGOT SOM NÄSTAN FÅR HANS...



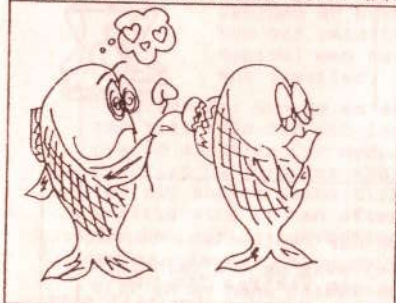
GRYMMA ÖGON ATT HOPPA UR SINA HÅLOR. EN UNDERSKÖN VARELSE - EN HONSILL!!



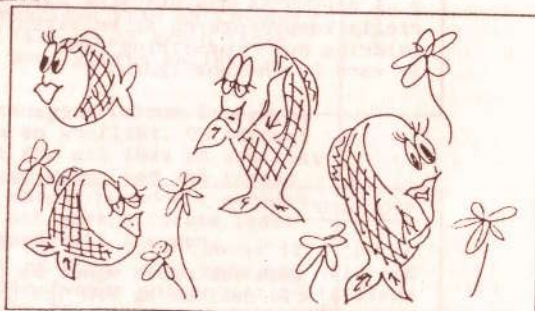
DÖDSSILLEN BLIR ALDELESTILL SIG I FENORNA OCH SLÅR NÄSTAN KNUT PÅ SIG SJÄLV I SINA FÖRSÖK ATT IMPONERA PÅ DENNA AV HIMMELEN SÄNDA VARELSE.



HEJ! VEM KAN VÄL ANNAT ÄN BLI HELT BETAGEN? HON-VARELSEN SIMMAR GRACIÖST IN PÅ EN SIDOPÅRA



DÄR HON BÖRJAR KURTISERA DEN REDAN HELPFJOLLIGA DÖDSSILLEN, SOM TANKLÖST SIMMAT EFTER...



DENNA LIVSFORM SOM VISAT SIG I SIN ALLRA BÄSTA SKEDNAD. MEN DEN UNDERSKÖNA "KVINNAN" VISAR SNART SITT RÄTTA JAG...

# DÖDSSILLEN S ÄVENTYR

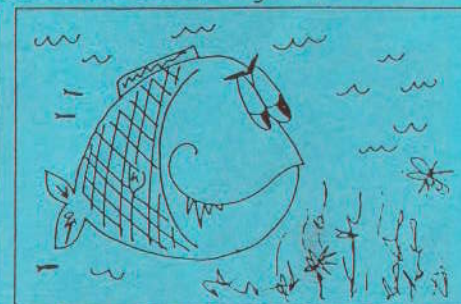
forts. del 4



I FORM AV EN ENORM DRAKE SOM ÄMNAR SLUKA DEN ARMA, STALLKARS DÖDSSILLEN I EN ENDA LITEN MUNSBIT. MEN NI VET, DEN SOM GAPAR EFTER MYCKET (OMÄNSÄ LITET...)...



VÅR KAMRAT DÖDSSILLEN GER SIG SOM NI VET INTE SÅ LÄTT. HANS MOTTO ÄR ENKELT...



... "IF YOU'RE LOOKIN' FOR TROUBLE, YOU'VE COME TO THE RIGHT PLACE"... RAAP!