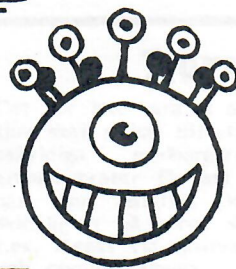


The Beholder



Nr 1 1985

Medlemstidning för Dragons Den

LINCON 84

Under pingsthelgen arrangerade Dragons Den LINCON84, ett konvent för rollspelare från hela landet. Huvudattraktionen under konventet var vår AD&D tävling i vilken 17 sexmanna lag deltog. Det lag som utan tvivel syntes mest var laget från Linköpings Tolkien sällskap vilka hade mycket naturtrogna äventyrarutrustningar med bla rustningar vapen och potions! För försäljning av spelmaterial stod TITAN som kommit upp från Göteborg med en skåpbil full med spel, tärningar mm.

Första dagen spelades kvalet, 8 lag på förmiddagen och 9 på eftermiddagen körde alla samma scenario. När andra omgången var spelad samlades alla spelledarna för att bedöma lagens prestationer. Detta var ingen enkel uppgift då många lag presterat bra spel. Efter ca en och en halv timmes diskussioner var de åtta finalagen utsedda och resultatet meddelades. Maten, vilken sköttes av herrgårnens "resturang" var en fruktansvärd flopp, dyr och osmaklig. Under natten förekom sporadiska spelaktiviteter men de flesta sov åtminstone några timmar. Under natten skedde också kopieringen av finalscenariot!

Dagen därpå spelades finalen medan de kvarvarande ickefinalisterna roade sig så gott de kunde med andra spel. Finalscenariot innehöll många möjligheter att göra bort sig om man inte tänkte sig för. Smått legendariska blev bla ett lag där fyra av de sex gruppmedlemmarna förvandlades till maskdrypande Son Of Kyos innan de knappt hunnit in i grottan !!

Vinnarna, föreningen Bifrost från Göteborg, var inte svåra att utse då de presterade bästa spelet i både kval och final.

Efter prisutdelningen, där Bifrost fick motaga 1000 kr i presentkort hos TITAN och ett vandringpris, avslutades konventet.

Som funktionär och DM tyckte jag det var ett sant nöje att delta i LINCON och jag tror att de allra flesta lagen tyckte detsamma.

 Magnus Ericson

LINCON 85

Till LINCON 85 så har jag tänkt mig att följande personer skall vara disponibla för att kunna DM:a i AD&D turneringen som går 25-26 Maj 1985.

Peder Bjäruud
Anders Blom
Magnus Ericson
Åsa Hedenskog
Markus Kaipainen
Göran Karlsson
Bo Lundquist
Jonas Lövgren
Henrik Norbeck
Tony Ohlsson
Christer Petterson
Peter Printzen
Ingemar Ragnemalm
Micael Samuelsson/Göran Åhlström
Kalle Stengård
Folke Söderström
Robert Tjärnström
Anders Westlund
Peter Åberg
Mats Öhrman

Detta är en högst preliminär uttagning till DM:ar under LINCON 85, men jag vill sondera terrängen i god tid så om ni inte kan, hör av er till mig (17 78 14).

Finns det fler i föreningen som anser sig kunna DM:a under konventet, hör av er till mig.

Under helgen den 17-19 Maj så kommer alla som ska DM:a under LINCON 85 att få provspela scenariona, för att på så sätt lära sig dom och kunna disklutera igenom oklarheter och punkter i scenariot där det kan uppstå konstigheter.

Det kommer även att behövas funktionärer att stå i kiosken, de som kan göra detta kontakta mig på ett eller annat sätt.

Är det några i föreningen som kan tänka sig att hålla olika "kurser" för andra spel än AD&D, detta kommer främst att ske under sista dagen (måndag 27/5). De som vill göra detta kontakta mig. De som under konventet vill pröva på att spela (spel-leda) ett stort krigssimuleringspel, hör av er snarast så kommer detta att komma ut med utskicket och affischerna om LINCON 85.

forts. sid 2

Sekreterarens spalt

Hej igen. Tyvärr blev det inget sommarnummer av The Beholder. Detta berodde mest på att LINCON tog all min fritid samtidigt som jag åkte ut på exkursion med skolan, men nu är vi här igen.

Det här numret visar inte upp någon kampanj men det bör vara läsbart ändå. LINCON-84 behandlas i en artikel skriven av vår ordförande. Tjuvars roll i AD&D behandlas också. Alignment är ett hett diskussionsämne och även i dessa spalter får vi två olika svner på detta.

Läs och roas!

= Tjuvens roll i rollspel =

Vad tänker du på då du hör ordet tjuv? Kanske en slug, feg och opålitlig figur vars enda mål är att lura sina vänner på skatter, och som man aldrig kan lita på? I så fall är du nog inte ensam! Det är ofta så att en tjuv redan är prövad, dömd och försedd med etiketten "patrisk" då han eller hon tas upp i en äventyrargrupp. Motiveringen är många gånger: "Tja, det kan ju vara bra att ha någon som öppnar lås!" En sådan motivering visar verkligen hur missförstådd klassen är samt hur dåligt tjuven ofta utnyttjas i gruppens arbete. Det är ju faktiskt så att tjuvlassen uppvisar det bredaste utbudet av kunskaper, ett allsysslaryrke vars utövare besitter alla de egenskaper som är viktiga för en god och framgångsrik äventyrare.

Att tjuven istället har fått ett dåligt rykte har säkert flera orsaker. För det första har klassens namn, säkerligen inspirerat av J.R.R. Tolkiens bok Bilbo, en ganska otrevlig klang. När man hör det kan man nästan inte undgå att tänka på en person vars livsuppgift är att göra inbrott, gärna hos dem som är svaga och ofarliga att ge sig på. Vidare har herr Gygax i ett av sina sämre ögonblick skrivit ett par rader i Dungeon Master's Guide som med lite dålig vilja kan tolkas som följer: En tjuv skall ta varje tillfälle i akt för att stjäla från sina kamrater för att förtjäna sina X.P. Om man skall följa den regeln får man automatiskt otrevliga tjuvar, som aldrig kan göra någon nytta därför att de alltid är övervakade av sin omgivning. Jag tycker över huvud taget att det läggs alltför stor vikt vid tjuvens förmåga att göra inbrott och plocka åt sig andra personers ägodelar, när detta bara är en tillämpning av tjuvens unika egenskaper.

forts. sid 2

LINCON 85

forts.

Det kommer folk från affärerna Titan, Hobbyhuset och Alga som under konventet troligtvis behöver någonstans att bo. Om ni kan hysa in dessa människor eller om ni vet om det är någon i er korridor som är borta under helgen och kan tänka sig ställa rummet till förfogande eller om ni på annat sätt vet om rum, som går att ordna på billigt sätt, hör av er.

Vi har ändrat oss angående matfrågan under konventet, det kommer sättas upp karter hur man går för att komma till pizzeria Sandra, värdehuset i gamla Linköping och div. andra matställen i närheten av universitetet.

Vidare har McDonalds lovat att leverera hamburgare till universitetet bara beställningen blir tillräckligt stor. Det kommer förstås som tidigare sagts att köpas in godis, mackor, påfägg, fisk osv till kiosken.

Läsken föreligger det inga problem med för ÅBRO levererar och tar sedan tillbaka den fisk som vi inte blir av med, men det är värre med de saker vi köper in från DAGAR för dom tar inte tillbaka ev. överblivet godis. Så jag hoppas att medlemmarna efter konventet kan tänka sig att köpa in överblivet godis till inköpspris.

Hjälpunkter för LINCON 85

Fredag 24 Maj

21:00 De första deltagarna kommer till Linköping och tas emot samt inkvarteras i lämpliga lokaler, inga ordnade aktiviteter från vår sida utöver ev försäljning i kiosken och upplåtande av spellokaler.

Lördag 25 Maj

00:00 Invgivning av LINCON 85

09:30 Start av Squad leader turneringen som hålls av Mikael Samuelsson och Göran Åhlström. Denna kommer dessa två herra ansvara för och en av dom kommer ev att DM:a i AD&D turneringen. Squad leader turneringen kommer att hållas på till och med måndag 27 Maj.

10:00 Kvalgrupp 1 startar i AD&D turneringen. De kommer få 5 timmar på sig att klara av scenariot.

10:30 Första Bättre tävlingen i Lost Worlds turneringen, dom kommer vara av typ Man mot Man, Barbar mot Barbar, Drake mot Drake, etc. Jag har där tänkt mig en enkel utslags turnering med anmälnings avgift 1 kr och att vinnaren tar allt.

15:00 Lunch och genomgång av -17:00 kvalgrupp 1 för att diskutera oklarheter som dök upp under kvalomgång 1. DM:arna ska även här försöka vila så mycket som möjligt. Övriga turneringar kommer att pågå under tiden.

17:00 Kvalgrupp 2 startar i AD&D turneringen, även dessa lag kommer att få 5 timmar på sig att lösa klurigheterna i scenariot.

17:30 Ungefärlig tidpunkt när squad leader turneringen tar lunch. Dom kommer att få två timmar på sig att äta.

22:00 Kvalgrupp 2 skall vara klara. Det blir bedömning nu för alla DM:ar för att besluta sig för vilka som går vidare till final under morgondagen.

23:00 Filmvisning i CI kommer troligtvis att vara en spelfilm, så den blir inte bli klar fören framåt kl: 01.

Söndag 26 Maj

10:00 Squad leader turneringen startar och även en mjuk start i den stora Lost World turneringen (Lost Worlds turneringen kommer att göra uppehåll medans AD&D turneringen pågår)

12:00 Start av final scenariot, dom kommer ha 7 timmar på sig att klara den svåra uppgiften.

13:00 Start av Runners Up tävlingen, där lagen kommer att byta DM:ar med varandra (De aktuella DM:arna kommer att få scenariot på morgonen vid en bestämd tidpunkt så att alla DM:ar hinner förbereda sig lika mycket.) och dom kommer att ha 6 timmar på sig (ev mer). Ur denna tävling kommer det att kora ett vinnande lag och en bästa DM. Under finalscenariot så kommer Kalle Stengård att vara tillgänglig för Runners Up turneringen för att hjälpa DM:arna där med frågor och oklarheter i scenariot.

14:00 Lunch för spelare och DM:ar i -17:00 olika omgångar.

19:00 AD&D turneringen slutspelad, DM:arna till bedömning och överläggning för att kora segrare i den olika klasserna.

21:00 Prisutdelning i AD&D turneringen.

23:00 Filmvisning i CI igen.

Måndag 27 Maj

10:00 Squad leader turneringens semifinaler och final börjar att köras.

Den stora turneringen i Lost Worlds fortsätter för att under dagen lopp kora en segrare.

11:00 Det startar "kurser" i olika spel som körs under dagens lopp.

12:00 Scenarioskrivar tävlingen startar och hålls av Ingemar Ragnemalm.

15:30 Prisutdelning i scenarioskrivar tävlingen.

16:00 Prisutdelning i Sboard leader

16:30 Prisutdelning i Lost Worlds turneringen

17:00 Konventet officiellt slut! Återstår städning och diverse andra mer eller mindre tråkiga sysslor.

Mats Hultqvist

Tjuvar...

Det bör inte vara så att en neutralt god tjuv skall piskas till att stjäla från goda, oskyldiga medborgare och lojala gruppkamrater för att kunna utbildas när han istället kan använda sin skicklighet på annat sätt! Stor vikt kan t.ex. läggas vid tjuvens förmåga att tyst och osynligt smyga i förväg och spåna. Det är förmodligen som spånare som tjuven har de största möjligheterna att vinna ett gott anseende i en äventyrargrupp eftersom uppgiften är både viktig och farlig. (Tyvärr är det få tjuvar, inklusive dem jag själv spelat, som visar tillbörlig entusiasm vid tanken på att ensam smyga fram bland de ruvande skuggorna, men ofta är det bara lite oppmuntran och erkänsla som krävs för att övertala!).

En grupp som har förtroende för sin tjuv kommer alldeles säkert att upptäcka vilken användbar och flexibel person han eller hon är. (Eftersom tjuven nästan alltid är ovanligt intelligent rekommenderas också att man överlåter tänkande och planering åt denne. Under tiden kan man själv luta sig tillbaka för att t.ex. putsa sitt svärd eller sortera sina magiska komponenter!).

För att förbättra klassens anseende en smula kan man exempelvis börja med att döpa om den till scout istället för tjuv. Då har man en trevligare utgångspunkt och kanske också en rättvisare beskrivning av vad yrket många gånger innebär!

Åsa Hedenskog

Paladinkvåde

mel: Fredmans sång nr 21 'Så lunka vi så småningom' C.M. Bellman

En ädel paladin, minsann, en hederlig och rättvis man får visa att han annat kann än ädelmodigt slåss med svärd!

Han repet i sin näve tar och hänger därpå raskt en karl och snart finns ej en enda kvar av dem som nyss hans fångar var!

Enligt lagen får man göra så, det är nåt jag ej kan förstå, men häng dig en, dito en, dito två, dito tre, vad som sen händer med din själ lär du få se!

STYRELSEN MEDDELAR

Styrelsen vill genom denna lilla notis passa på att be om ursäkt för att det inte blivit fler nummer av **Beholdern** under 1984. Karl Stengård har, liksom vi andra, haft ont om tid att hålla er tidningen och den respons vi fått från er kära läsare har inte direkt varit någon stormflod! Nu efter detta nummer kommer **Beholdern** att ansiktslyftas något och en ny redaktör tillsätts med en redaktion under sig (förutsatt vissa formella beslut förstås). Förslag på redaktör är Peter Åberg, nuvarande vice-ordförande.

Som sagt, vi ber än en gång om ursäkt men lovar nu bot och bättring i framtiden för **Beholderns** del.

Styrelsen

Alignment

Nödvärdigt ont eller bara ont?

är man spelar AD&D är det ett par saker som är unika, en sak är att man kan återuppliva döda karaktärer en annan är alignment. Att återuppväcka döda är ett mirakel som inte tas upp nu, alignment hade jag dock tänkt ta att skärskåda lite närmare.

Alignment är bland det första man väljer åt en ny karaktär och få val spelar så stor roll för figurens fortsatta liv. Med "fel" alignment är en del klasser inte valbara (el. några klasser har alignmentkrav). Man får inte bara en stor del av sin karaktär man får också ett nytt språk, alignmentspråket.

Detta språk kan bara användas av personer som har samma alignment (högnivåns assasins undantagna) och är ett utmärkt sätt att peka ut oliktankande i små sällskap som stora. Tänk vad inkvisitorerna i Spanien hade kunnat gjort med den kunskapen.

Därmed är jag framme vid en viktig punkt, nämligen vad är gott och vad är ont alignment ?? Låt mig berätta en liten historia.

Ett gäng "goda" äventyrare höll på att rensa ett ont slott. Plötligt stötte de på den fredliga kökspersonalen, följande dialog utspann sig.

-Vilka är ni ? (personalen) -Vi är äventyrare som kommit för att rädda er. -Rädda oss ? från vadå? -Va ! vilken

kyrka tillhör ni egentligen ? -Chaotic Evil, givetvis. -Slå ihjäl dom !!

Jag undanhåller er den slakt som följde när personalen skrikande sprang och försökte gömma sig i garderober, under sängar samt had om nåd när de hjältemodiga äventyrarna slog ihjäl dem för den "goda" sakens skull. En äventyrare hade vissa betänkligheter mot blodbadet (han var Lawful Evil själv !) men tänkte att det är bäst man hjälper till annars blir jag väl ihjälslagen av de andra (!).

Personligen har jag lite svårt att inse det goda att mörda människor bara på det dom säger istället för att döma dom för deras handlingar.



Alignment

En annan syn

Efter att ha givits tillfälle att läsa Karl Stengårds artikel innan den tryckts, vill jag här ta tillfället i akt att ge en lite annorlunda (vanligare?) syn på vad alignment innebär enligt min mening.

Det exempel som nämns i Kalles artikel är hämtat från min värld, Tellam, i dess tidigaste begynnelse. Då var alla fortfarande tämligen gröna som spelare och jag själv likaså som DM. Diskussioner om vad olika alignment egentligen innebar var i full gång överallt även om det så sakta hade börjat växa fram något som de flesta kunde enas om.

Så här i efterhand kan man konstatera att det spelarna gjorde med personalen nog inte var helt förenligt med den gängse synen på vad "godhet" innebär. Men hur skulle de då ha handlat istället? Skulle de försökt ta alla tillfångar? Eller varför inte bara konstaterat att tjänarna nog var helt harmlösa och bara låtit dem vara?

Här kommer alignment in i bilden. Dessa personer är anhängare av en kaotiskt ond religion. Det är inte bara någon struntsak som att tillhöra en viss klubb... Nej, de sympatiserar alltså med sådant förfarande som människoofrande, total hänsynslöshet etc. Eller åtminstone borde de inte ha något emot det (bara de själva slipper bloda ner sig). För en NPC är ju inte ett alignment bara något han valt en gång i tiden ungefär som ett yrke, det är istället något som säger hur han faktiskt är och har varit. Man är inte kaotiskt ond utan att verkligen göra skäl för att hamna i det facket. Ett alignment avslöjar något om en persons psyke. En ond person skulle inte reflektera nämnvärt över hur altaroffren känner sig när de offras eller ens ägna personens eventuella familj och släktingar ett halvt ögonblicks tanke. För honom är ju huvudsaken att blodet flyter och gudarna blir nöjda.

I tjänarnas fall är nog de att anse som typiskt "ruttna", även om de antagligen inte är helt förlorade åt ondskan som sina präster. Det enda vettiga alternativet blir alltså att ta dem tillfångar tills deras herrar är oskadliggjorda. Något annat vore dumt eller "icke-gott".

Det viktiga som spelare i sådana här alignment frågor är att komma ihåg att ens figur har det alignment han har oga. hur han agerat tidigare i sitt liv, dvs. innan man själv kom och tog kontroll över honom, och att detta inte är något att ta alltför lätt på. Ett byte av alignment är något kolossalt omvälvande för en karaktär och bör också drabba denne som det klart står i DMGn. Jag har hört många skräckexempel inom alignmentbytesområdet. Frivilliga diametrala byten är nog ändå de mest absurda. Något sådant bör bara inte gå med mindre än att figuren blir sinnesjuk och förlorar alla sina nivåer (minst).



Angående god/ond definitionsfrågan så måste man alltid ha helt klart för sig att det inte går att dra in dagens värderingar inom detta område i en D&D värld. Numera anses det ju fullständigt förkastligt att ha ihjäl någon vad svftet än må vara. Annat var det på den gamla goda tiden! Nej, men vid den tidsålder som D&D ligger närmast, dvs. medeltiden, så var inte en människas liv så mycket värt. Folk dog av pesten, svält ihjäl, blev ihjälslagna eller arbetade sig till döds (det är ju inte utan skäl att den kallas för den mörka medeltiden).

Jag håller med den person (välkänd diskussionsprofil och tecknare i klubben) som säger: - Know Alignment är onskans slutgiltiga triumf. Detta anser jag vara sant då det nu är möjligt att ta reda på om en liten stackars bonde är ond eller god med en formel som finns redan på 2a nivån för prästerna. Det är möjligt att kasta formeln och sedan gå fram till någon och säga -Ha! Du är ond!, varefter man slår ihjäl personen i det godas tjänst. Kul eller hur ?

Däremot anser jag att formeln 'detect evil' bör vara kvar då den bara ger utslag på stark ondskan d.v.s. man måste ha utfört en ond handling (eller god) för att det ska ge utslag. Vad som sedan är gott och vad som är ont kan man diskutera länge. Men vad ska man göra för att komma ifrån alignment uppdelade världar?

Ett sätt är att avskaffa dem helt och låta varje spelare lämna in en personlighetsbeskrivning på sin figur (DMG'n längst bak har några personlighetsförslag). Detta kan man komplementera med ett personligt meddelande till DM om hur man tänker vara i alignment hänseende dock skall ingen annan kunna få reda på detta utom om 'Detect Good/Evil' ger utslag på personen ifråga. Detta medför också att en del formler kanske bör göras om. Ex.vis. Prot. fr. evil samt att 'Know Alignment' försvinner för gott.

Karl Stengård

Om en krigare gick ut och slog ihjäl en förtryckare till herre så skrek ju inte folk "MORD! MORD!" utan det betraktades istället som en enorm välgärning. Det var alltså gott eftersom det hjälpte många andra och krigaren inte gjorde det (förhoppningsvis) bara för att ta herrns plats och fortsätta i hans stil.

Börjar man rucka alltför mycket med alignmentssystemet som ju faktiskt är en av spelets unika grundstommar, som Kalle påpekar, så är man ute på hal is. Med vettiga definitioner på vad som gäller och ett väl fungerande samarbete mellan spelare och DM så behöver man inte ta till sådana åtgärder som borttagande av Know Alignment formeln för att inte nämna alignment överhuvudtaget. Bara för att man försöker glömma bort eller gömma en sak så försvinner den ju inte för det. Spelet blir konstlat och inte D&D längre. Dessutom, om man ändå kör med skrivna lappar som berättar hur en figur är så har man ju i alla fall alignment även om man inte säger det rakt ut eller kallar det för något annat!

En viktig sak att komma ihåg är att alignment, även i D&D världar, är något som är tämligen diffus. Man kan inte gå omkring och tala om personer som "kaotiskt goda", utan snarare då som "egenvilliga mjälikisar" eller "frihetsälskande liberaler" beroende på vilken inställning man själv har till dem. Av den anledningen bör inte heller kyrkorna egentligen vara alignment-avgränsade utan snarare sfär-avgränsade, dvs. ha olika intresseområden. På så vis kommer man även ifrån "problemet" med alignment-avgränsade världar.

Peter Åberg

Recension

K-serien är, som beteckningen kanske antyder, gjord i England (till skillnad från de flesta äventyr som är av amerikanskt ursprung).

Att de engelska äventyren skiljer sig från de amerikanska är något man noterar med tacksamhet. Man slipper försöka förklara konstiga saker, typ orcer och troglodyter som är ärkefiender med varandra men trots det är grannar med varandra, struntar i inre meningsskiljaktigheter samt med förenade krafter tar sig an det gäng äventyrare som nyss har trängt in i grottan. Man får väl anta att de återgår till tidigare fientliga inställning senare. Fast av någon anledning brukar de sällan slå ihjäl varandra då...

Nej, här är det hela i stället logiskt uppbyggt. Trovärdiga varelser finns i sina rätta miljöer, uppträder på ett logiskt sätt och är allmänt "civiliserade". Äventyren tilldrar sig i hög grad utomhus och är inte bara "transport till/från Grottan-med-alla-monster-och-halva-DMGs-skatter". Grottor finns bara där det är trovärdigt. Det dräller heller inte av allehanda supermäktiga magiska föremål på konstiga platser och monster. (Typ en MU 6 med Staff of Power...) Handlingen följer en trovärdig utveckling och det är sällan mer "hack and slash" än vad som är nödvändigt. Det är sällsynt att man behöver ta till "skjut först och fråga sedan". Oftast är det bättre att försöka med ett försiktigt sätt. Personer med alignment CS (Chaotic Stupid) göra sig ej besvär. (Såvida inte man har hög CON och riklig tillgång på Raise Dead...)

UK1

Modul UK1 - Beyond the Crystal Cave
Av: Dave J. Browne, Tom Kirby och Graeme Morris
Nivå: 4-7
Antal: 5-10

FAITH



TRUTH

Ett missförstånd...

Ett vad jag förstod vanligt fel bland kampanjerna här i Linköping är att man trott att det tar 10 minuter (1 turn) att leta efter hemliga dörrar på ett område 3X3 m.

Detta stämmer inte utan det tar 1 minut (1 round) att leta efter hemliga dörrar, men det tar däremot 10 minuter att leta efter öppningsmekanismen.

Som det står i DMG på sid 96-97: SECRET DOOR-checking for by simple tapping of floor or wall, by 10' X 10' area: 1 round
SECRET DOOR-thorough examination for means to open, by 10' X 10' area: 1 turn

Mikal Rydfalk upplyste mig om detta faktum och jag skrev raskt artikeln när jag kom på att det nog gjordes fel i många kampanjer här i Linköping.

Mats Hultqvist

Förhistoria: "Romeo och Julia", dvs Hans och Hennes familjer ligger i fejd med varandra. De båda älskande flyr från sina resp familjer för att få vara tillsammans. Efter ett tag tar familjerna sina förstånd till fånga och utfäster en belöning till den(de) person(er) som kan återfinna de två saknade.

Efter att ha hört sig för ett tag kommer personerna så småningom troligen att börja intressera sig för en stor trädgård på ön där det hela tilldrar sig. Om de lyckas ta sig dit så kommer resten av äventyret att vara rena paradiset för en druid. Sällan finns det möjligheter för en druid att visa sig på styva linan i lika hög grad som här. Under tiden som spelarna vandrar runt i den underbara trädgården finns det stora möjligheter för DM att ha roligt (t ex +1 teddybjörn (!)). Så småningom kommer de eventuellt att lyckas, varvid de kommer att vara många erfarenheter rikare. I synnerhet kommer det att visa sig att "hack and slash" inte är den bästa metoden.

Omdöme: Mycket bra modul, och samtidigt en mycket ovanlig modul. Troligtvis har varken DM eller spelarna tidigare råkat ut för något liknande. För den som vill bota folk från "hack and slash" är UK1 ett bra sätt. Tonvikten är lagd på halvkluriga gåtor och små ledtrådar. Klarar man dessa kommer det att gå på rimlig tid. Gör man det inte så kommer det att ta RETYNDLIGT längre tid... (På både gott och ont.)

UK2

Modul UK2 - The Sentinel
Av: Graeme Morris
Nivå: 2-5
Antal: 6-10

Första modulen i en serie som även omfattar UK3.

Förhistoria: En liten by i bergen har under en längre tid terroriserats med nattliga räder under vilka det har plundrats, rövats, mördats och bränts. Vissa nätter har småbarn dödats, andra nätter har de fått vara i fred. Terroristerna verkar uppenbarligen sinnesjuka, och byn försöker till sist få hjälp med att sätta stopp för det hela.

Genom att stegvis nysta upp händelserna i byn och deras orsaker kommer så småningom alla bitar att falla på plats. Spelarna kommer att hamna i en jakt mot tiden än hit, än dit för att lyckas reda ut det hela.

Till sist kommer det att uppstå varför allt har hänt. Samtidigt kommer de även att förstå vad som kommer att hända i den nära framtiden. Direkt efter UK2 tar nämligen UK3 vid.

Omdöme: Bra modul. Alla händelser är klart och tydligt separerade från varandra och lätta att hitta i häftet. I stället för den vanliga steg-för-steg-beskrivningen av rummen är allt uppdelat primärt efter plats eller händelse, och sekundärt mer i detalj. Till stor nytta är att SAMTLIGA "monster" finns med alla nödvändiga data och referenser på omslagets första insida, bredvid alla kartor, i en s k "Monster Roster". Där finns även sådana uppgifter som exakt xp, vad de behöver för att träffa AC0 o dyl. Kartor, meddelanden och likande som hittas under tiden finns färdiga på separata blad och är bara att dela ut när så behövs.

UK4

Modul UK4 - When a Star falls
Av: Graeme Morris
Nivå: 3-5
Antal: 6-10

Att se en stor meteor på himlen tillhör inte det vanligaste. Att den sedan slår ner i närheten av den plats man befinner sig på är ovanligt. Att dess uppdykande dessutom är förutspått är mycket ovanligt.

Dessa händelser utgör upptakten till UK4. Som bekant innehåller meteoriter ofta en mängd intressanta och värdefulla ämnen. Olyckligtvis för spelarna känner även andra personer till detta faktum, varför de med stor sannolikhet kommer att dras in i en härrva av händelser som spänner över allt ifrån statskupp till lugna semesterresor. Om dessa händelser klaras upp kommer det trots allt att visa sig att det var väl värt besväret, eller som det brukar heta: "Those who survive will be rich."

Omdöme: Ett bra äventyr. Näst UK1 det bästa i hela serien (hittills). Liksom i UK2-3 är alla monster sammanfattade i en "Monster Roster", men här har man gått ett steg till: De är dessutom grupperade i hop med de kartsektioner de tillhör. Det finns även en kort beskrivning över deras (allmänna) uppträdande där. Många av kartorna är i färg och beskriver bra de ofta komplicerade byggnadsverk som finns. Illustrationerna i häftet är också mycket fint utförda. Kort och gott: Ett väl genomtänkt äventyr.

UK3

Modul UK3 - The Gauntlet
Av: Graeme Morris
Nivå: 3-6
Antal: 6-10

Denna modul följer direkt på UK2, men kan även spelas separat liksom UK2.

Att avslöja något om vad som händer vore att ge ofördelaktiga ledtrådar till UK2, så därför inskränker jag mig till att berätta något om vad man KAN möta (om man har tur/otur, välj lämpligt uttryck själv).

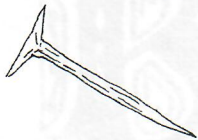
Till de för spelarna "trevliga" överraskningarna kan ev räknas mötet med ett smärre antal "slightly intoxicated gnolls". På ren svenska skulle det antagligen heta "aspackade (eller stupfulla) gnoller".

Till DMS förlustelser kan räknas möjligheten att få bolla med riktigt stora styrkor i en välplanerad militär attack på en borg. Det finns såväl "infanteri" som "attackflyg" att disponera. "Luftlandsättning" kan också utföras. Trots att det verkar komplicerat och svåröverskådligt är det bra upplagt, med klara och rejäla anfallsplaner och tabeller för att hålla kontroll över hur man har disponerat sina resurser.

Omdöme: I och med att den bygger på UK2 så blir omdömet ungefär samma. Möjligen är UK2 något roligare för spelarna, UK3 kretsar mest kring en ganska omfattande händelse/företeelse. Har man använt UK2 är dock UK3 en logisk fortsättning på händelseförloppet, och på det hela taget kan serien rekommenderas.

Göran Ahlström

MAGI - NYTT



Magisk spik att koka soppa (soppor) på

Stoppar man ner spiken i kokande vattens så kommer vattnet snabbt att börja färgas och dofta gott. Det kommer även fram saker som köttbitar, ärtor, lökbitar, etc...

När det hela har kokat i 10 minuter har man en välsmakande och väldoftande soppa.

Spiken kan förse upp till tolv personer med mat två ggr om dagen.

Spiken slits inte heller ut så man kan använda den så länge man vill.

Vill man kan man förse sex personer med tre mål soppa om dagen, eller så kan man laga 4 mål soppa under en dag åt två personer.

Det blir olika soppor varje gång man lagar till sig ett mål mat.

vilken soppa man får bestäms av tabellen nedan.

- 1 Blåbärssoppa
- 2 Currysoppa
- 3 Fisksoppa
- 4 Fruktosoppa
- 5 Fågelsoppa
- 6 Grönsakssoppa
- 7 Hajfenssoppa
- 8 Hönsoppa
- 9 Köttosoppa
- 10 Löksoppa
- 11 Minestroneosoppa
- 12 Nyponsoppa
- 13 Ostsoppa
- 14 Pekingsoppa
- 15 Potatissoppa
- 16 Purjolökssoppa
- 17 Räkssoppa
- 18 Sparrisoppa
- 19 Tomatsoppa
- 20 Ärtsoppa

Vidare så går det att "lära" spiken nya soppor. Då lägges först spiken i grytan sedan lagas soppan till så som den ska och sedan har spiken lärt sig denna soppa.

Så en spik man hittar behöver inte ha denna slumptabell, utan kan ha fler eller färre samt att dom inte behöver vara bland dessa föreslagna soppor.

XP: 75

Sell Value: 900 GP

Notiser:

Matias Gulai söker folk som vill prova på att spela Top Secret äventyr. Så är du intresserad så kontakta:

Matias Gulai
Augusthersgatan 6 2 tr.
582 48 LINKÖPING
tel. 013-14 10 38

Göran Åhlström (17 54 37) och Micael Samuelson (17 15 30) söker spelare att provspela deras swardleader senarion till LINCON-85. Det finns för närvarande två senarion att provspela.

Intervju

Hobbyfären i Gyllen på bottenvåningen har tagit in AD&D prylar.

Och mannen bakom införsel av dessa saker och en hel del annat på rollspels fronten heter Pär Strängert.

När man kommer in i affären så finns det en monter med en del rollspel och det finns gott om gjutformar för dom som är intresserade av att gjuta egna monster (ty skelett orcer osv) samt en del figurer.

För er som inte orkar gjuta figurer själva har han även en hel del färdiggjutna figurer från Ral Partha framme vid kassan där han även har dom tärningar han saluför (När jag var där så fanns det endast ett fåtal tärningar kvar).

Hans leverantör är Target Games från Stockholm, och är det något som inte finns inne så kan det beställas uppe ifrån Stockholm (under förutsättning att grejorna finns där) med ca en veckas leveranstid.

I montern finns PH, DMG, MM, MM2, FF och Deitis and Demigods samt en hel del scenarior, två som fått god kritik av en vän till mig är Behind the crystal cave (UK1) och Ravenloft (16) samt serin U1, U2 och U3.

Där finns även Basic D&D, Expert D&D och rollspelen James Bond, Gamma World, Middle Earth och ett par till samt att dom tar in andra om ni säger till.

Dom har även tidningarna DRAGON och WHITE DWARF.

Dom kommer att ta in NOVA games Fantasy fighting game Lost world på min rekommendation.

När jag var på Gyllen den 28/9 så passade jag på att ställa en del frågor till Pär Strängert.

-B Hur länge har ni haft dessa rollspels prylar och figurerna?

-P Ungefär i en månads tid.

-B Hu kom du i kontakt med rollspel?

-P Jag har tidigare hört mig för på de olika firmorna som tar in sådana här saker och jag har fått listor från dom som jag inte lyckades fundera ut vad som sålde av det stora utbudet på spel dom hade. Men så kontaktade Target Games mig och dom förklarade bra vad som var värt att satsa på.

-B Vad säljer bäst av dom saker du tagit in?

-P Figurer och genomskinliga tärningar är det som säljer bäst. Dungeon & Dragon Basic och Expert set säljer bra dom med samt modulerna B1, B2, B3, X1 och X2 samt Players Handbook.

-B Hur är försäljningen av rollspel i förhållande till Alga spel?

-P Rollspelen säljer bättre än Alga spelen, men Alga brukar sälja mest till jul.

-B Vad trodde du om rollspelen när du tog in dom först?

-P Jag var lite tveksam till huruvida det skulle sälja, särskilt när jag började packa upp den första sändningen. Men det var folk där och ville köpa grejorna direkt när jag packade upp dom.

-B Så man kan säga att det säljer bättre än du räknat med?

-P Ja, betydligt bättre än det jag förväntade mig. Jag får in en leverans i veckan nu ungefär, så det flyter fint.

-B Några funderingar inför framtiden?

-P Ja, jag funderar lite på att ta in en del av krigsspelen också. Men det är ju så många och jag vet inte vilka som säljer.

Detta är det sista numret av Beholdern.

Vi ses i nästa nummer!