

BILJARD- SPECIALISTEN

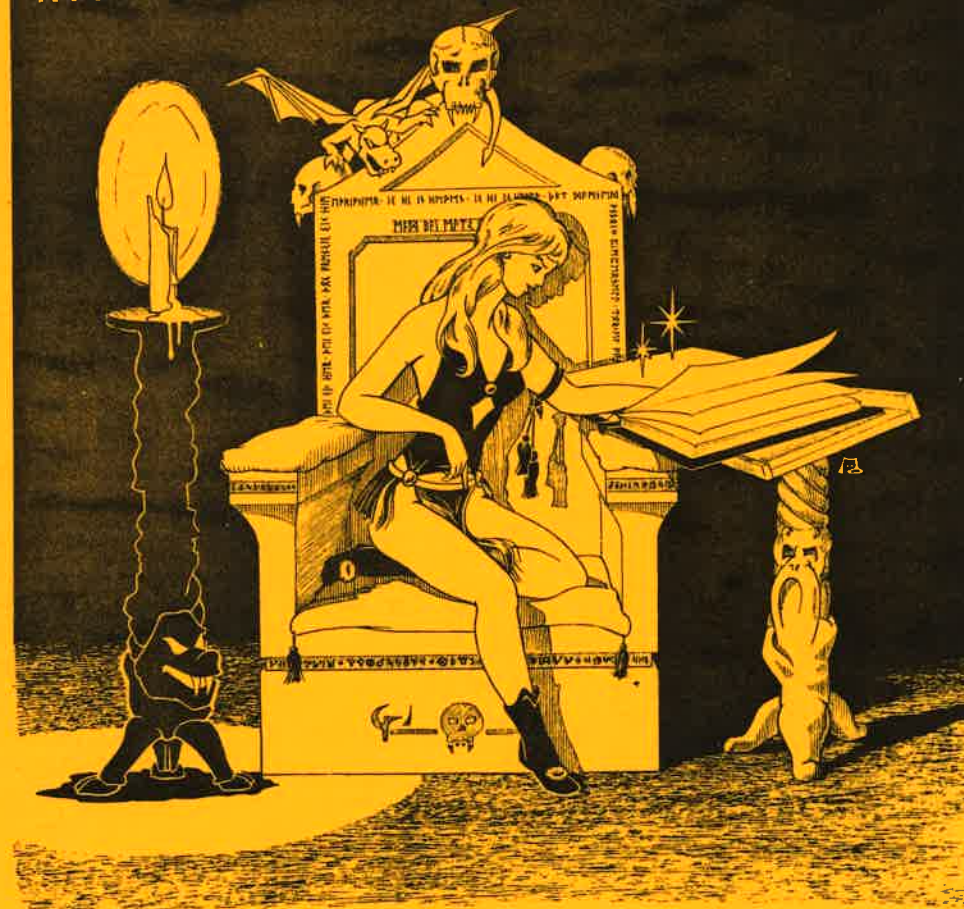
Dart & D&D. Storg. 40

The Beholder

Nr 2/1986

Dragon's Den's tidning

MONSTER-KIT: Gör dina egna monster
SAGAN OM MITHRILDRAKEN IVAR
OCH DE TIO TUSEN HULLARNA börjar nu!
NYTT AD&D-TROLL ...och mycket annat.



Östergötlands Rollspeltidning

REDAKTÖREN

Beholdern växer!

I och med förra numret, 1/86, spred sig The Beholder ut över Östergötland. Den fanns att tillgå både i Norrköping och i Gränna, utöver Linköping. Vi hälsar Vättern-traktens föreningar G&B och Destrier välkomna till "Beholderns vänkrets". Med denna utgåva övergår The Beholder från att endast ha varit en medlemstidning för Rollspelsföreningen Dragon's Den till att förhoppningsvis bli ett gemensamt organ öppet för alla spelklubbar och enskilda intresserade. Möjligheten att få en svensk rollspeltidning med regelbunden utgivning måste vara ett bredare prioriterat mål än att det drivs en föreningstidning (som nödvändigtvis måste vara liten och spartansk) för endast en sluten samling.

Jag, som redaktör för The Beholder hoppas och tror att även ni som läser det här instämmer i dessa funderingar på nya möjligheter till ett bredare samarbete mellan de olika föreningarna som finns. Om ni har några

synpunkter eller egna funderingar och förslag, vare sig enskilt eller representativt för en hel förening, är vi intresserade av dessa. Adressen till The Beholder står på sidan 3.

För att övergå till löst prat så har ni "vana" Beholderläsare kanske redan upptäckt att detta nummer är 24 sidor tjockt, dvs tjockare än någonsin förut. Detta kan läsaren endast tacka de aktiva läsarna för, då det är de som har bidragit med material till tidningen och gjort Beholdern tjockare och tjockare.

Om ni även i fortsättningen vill ha en allt kraftigare och innehållsrikare Beholder, gör då slag i saken och skicka in till oss det material som ni länge funderat på att skriva och nu till slut fått klart. Vi i redaktionen tar emot allt material med öppna armar och en aldrig sinande glädje. Om du verkligen vill glädja oss så bidrar du med **stilfulla teckningar**. Allt från streckgubbar till tuschteckningar önskas.

Janerik Cademar

DRAGON'S DEN

Hej alla läsare!

Nu har jag äntligen hämtat mig efter föreningens 24-timmars årsmöte. Efter all den tid det tog att vara vaken där blev jag efteråt överfallen av John Blund, som tvingade kroppen att sova och sova och sova. Årsmötet inleddes med en tyst minut för då nyss mördade statsministern Olof Palme. Mordet gjorde stämningen lite dämpad, men i allvarets tider kan det vara skönt med lite avkoppling.

Avkopplingen bestod i massor av spel det närmaste dygnet, bara för att avbrytas av själva plenum då den samlade skaran av medlemmar valde ny styrelse och beslutade om föreningens verksamhet för det kommande året.

En viktig punkt på mötet var en höjning av **medlemsavgiften till 40kr**. Med denna ökade resurs blir det lättare och säkrare att genomföra projekt såsom LinCon och Beholdern. Vidare beslutades att alla medlemmar ska få ett **medlemskort** som kvitto på medlemskap, att spelkvällarna ska fortsätta, att **LinCon** ska bli av, att **Beholdern** ska komma ut med sex nummer i år (!), att en studieplan för **utbildning** av spelare i AD&D (och även till andra spel) och att föreningen ska verka för att ett **riksförbund** ska bildas i Sverige.

Ett sådant förbund skulle kunna hjälpa nystartade föreningar, samordna konvent, sprida information mellan föreningar och kanske ge ut en gemensam speltidning!

En annan detalj som diskuterades på plenum var **föreningens namn**. Det är svårt att blika statsmakterna och övertyga "vanligt folk" att vi sysslar med något som inte är helt oseriöst (och i varje fall inte farligt) ifall föreningen har ett oseriöst namn. Trots allt för just vår förenings namn tankarna till någon österländsk opiumhåla istället för en rollspelsförening. Kom gärna med förslag på vad föreningen borde ha för seriöst namn. Det är inte meningen att detta eventuella namnbyte ska ske över en natt, utan mer som en gradvis övergång.

Slutligen skedde en **omfattande stadgerevision**. Speciellt kan nämnas att det blir svårare att ändra stadgarna i fortsättningen... Läs mer om Årsmötet på annan plats i tidningen.

Nästa nummer kommer ut lagom till LinCon om allt går som det ska, och tills dess:

Ära & Glamour till alla!

Christer Pettersson alias Chrisp
/ordförande/

INNEHÅLL:

Det sagolika trollet	4
Ny tolkning av troll för AD&D	
DEBATT: Osynlighet	6
Rollspelskonvent	7
KONVENT-NYTT	8
For DM's eyes only - om magiinflation	9
Monster-kit	
Slumpgenerering av AD&D-monster	11
Att läka skador	15
Sagan om mithrildraken Ivar och de tiotusen hullarna	
Fantasy-följetong, startar nu!	16

FASTA AVDELNINGAR:

Redaktören	2
Dragon's Den	2
Innehåll och redaktionellt	3
Tärningen är kastad - recensioner av <i>Afermath</i> och <i>Civilization</i>	18
Magishop'en	20
Spelbörsen	20
Beholderns vänkrets	21
Per brev - recension av det svenska PBM'et <i>Alkani</i>	22
Dragon's Den's spelkvällar	23
Nästa nummer	23

Nu är det bara lite tid kvar till **LinCon**. Visst känner du ditt ansvar att hjälpa till med allt som måste fungera för att det ska bli ett lyckat konvent! **Kontakta Mats Hultqvist (013-177814) eller Micael Samuelsson (013-171530)** för vidare medverkan. Speciellt om du vill DM:a i någon av de otaliga AD&D-turneringarna som finns är du intressant. Trots allt har vi väl Sveriges bästa AD&D-tävling!

Tidningen blir allt bättre efter hand. Bättre material, bättre tryck, större upplaga och därmed lägre pris per styck, fler sidor... Förhoppningsvis kan denna utveckling fortsätta, men för det krävs hjälp av läsarna! Vi vill veta vad ni vill se i The Beholder i framtiden! Vi frågar därför: *Vad är det bästa ni sett i tidningen hittills, och vad har ni saknat?* Skriv till oss, gärna som insändare, och berätta för oss!

Redaktionen

Tecknare i detta nummer:

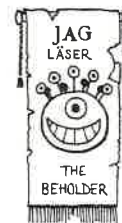
Omslag: Mats Öhrman

Illustrationer inne i tidningen:

Mats Öhrman, Inger Ragnemalm, Johan Garpendahl samt en anonym artist.

Artikeln om rasbegränsningar, som vi lovade till detta numret, fick tyvärr inte riktigt plats vid hopsättningen. Den kommer i nästa nummer i stället.

Red



The Beholder ges ut av Rollspelsföreningen **Dragon's Den**. Utgivningen är helt och hållet ideell. Ansvarig utgivare jämte redaktör är Janerik Cademar. Styrelsens redaktionsrepresentant är Ingemar Ragnemalm. Föreningens och tidningens postadress är **co Pettersson, Lantmannagatan 26, 58332 Linköping**. The Beholder utkommer med ca 5 nummer per år. Insänt material som ej beställts av redaktionen gör redaktionen glad.

Vill du **annonsera** i The Beholder? Annonserpriserna är för tillfället 100:- per helsida (A5), 200:- för baksidan.

DET SAGOLIKA TROLLET

TROLLET



MOSSMANNEN

TROLL I D&D-SPELEN

Gary Gygax' troll är antagligen rollspelens tristaste tolkning av troll. De kan inte användas till någonting annat än att hacka ihjäl, praktiskt taget. Hela beskrivningen i MM går ut på att göra det till ett monster som är besvärligt och intressant att slåss mot. Det är en av många kvarlevor i D&D-spelen från rollspelens barndom, då de bara var stridsspel. Jag kan inte tänka mig en kampanj i sagomiljö utan riktiga troll.

Jag har löst problemet på ett lite annorlunda sätt: jag har ändrat lite grand på Gygax-trollet, och gjort det till ett nytt monster, medan jag definierar ett nytt troll. På det här viset kan man fortsätta att använda det gamla monstret, medan man dessutom får ett nytt, som mer uppfyller normala föreställningar om troll. Detta nya troll passar säkert in bra i de flesta kampanjer. Det kan användas både som hemskt monster och som mysig sago-varelse.

Mossmannen (gamla Gygax-trollet) är en vegetabil livsform. Den består av en massa små mjuka fibrer, som länkar samman sig till en hel varelse. Den har viss förmåga att ändra form, men tar alltid en människoliknande gestalt. Om den skadas så kan den regenerera skadan genom att omstrukturera sina vävnader och sätta ihop delarna igen. Skada den tar från eld kan den däremot inte regenerera. De brända delarna stöts bort, och efter en stund återfår mossmannen sin normala form, men något mindre.

Mossmannen har samma karaktäristik som Gygax-trollet i MM. Mossmannen förökar sig genom delning. När den växt så mycket att den har nått maximala hit points, så delar den sig i två mindre. Den ena får 2/3 av den ursprungliga varelsens hit points, och den andra får resten. Mossmän under 1/3 av maximala hit points gör mindre skada än normalt (minskar ungefär proportionellt).

Mossmän är köttätare. De samarbetar ibland i angrepp mot andra varelser, för att förbättra sina chanser. De har mycket låg intelligens, animal på sin höjd. De talar inget språk.

Frequency:	Uncommon
No. appearing:	1-10
Armor class:	6 or better
Move:	14"
Hit dice:	4-8, +4 hp/HD
% in lair:	75 %
Treasure:	DM choice
No of attacks:	variable
Damage per attack:	Per weapon +1/HD
Special attacks:	Spells?
Special defenses:	Spells?
Magic resistance:	Standard
Intelligence:	High
Alignment:	Neutral (chaotic)
Size:	L (about 10' high)
Psionic abilities:	Rare, about 5%, about 2-200 points.

Följande beskrivning är ett försök att beskriva trollet så att de skall kunna ge den rätta känslan i en fantasy-kampanj (särskilt AD&D, såklart). Jag har givit en del ideer om hur trollet tänker, så att du skall kunna rollspela trollet dina spelare möter på ett vettigt sätt.

Trollet är storväxta humanoider, med en stark dragning åt lättja. De är mycket intelligenta, men är oftast för lata för att lära sig något. De har ett rykte om sig att vara dumma, men det är inte intelligens utan bildning de saknar. De bor i grottor för att fly undan solljuset, som förblindar deras känsliga ögon. (Det påstås att det finns en trollras som förvandlas till sten av solljus. Det är förmodligen vådan av att helt undvika solljus under många generationer.)

Trollet uppfattas ibland som onda av mindre varelser. Det är inte sant; trollet är mycket trevliga mot varandra, men de har ingen känsla för mindre varelser. De ser på människor ungefär som vi ser på hundar. En del trollstammar äter människor, liksom de äter allt annat. De har från födseln förmågan att tala med alla världens varelser. Detta bidrar till deras brist på känsla för skillnad mellan olika varelser, då alla kan tala ur trollets synvinkel.

Trollet är alltid mycket ovårdade, eftersom de hellre latar sig än gör något nyttigt. Däremot bär de gärna smycken och rosetter i håret. De enda troll som har kortare hår än två decimeter är de som är skalliga. De bor oftast i familjer, med många busiga trollungar. Uppfostran är ett okänt begrepp hos trollet.

Trollet blir vuxna vid ca 30 års ålder. De lever mycket länge, men blir sällan över 500 år gamla. Troll blir nästan aldrig sjuka, och motstår de flesta gifter utan vidare. Gifter som dödar människor ger på sin höjd ett par hp skada på ett troll.

Ett vuxet, välskapt troll har ungefär HD 4-8. Troll får 4 hp extra per HD, på grund av deras höga CON. De regenererar INTE! De kan nå mycket höga nivåer under sin långa levnad. HD 20 är inte orimligt, även om få troll utsätter sig för så mycket bråk att de når dit. Om ett troll stiger en nivå var tionde år så får man betrakta det som ett flitigt troll. De flesta troll når inte över HD 10, då de blivit starka nog att ta hand om alla problem de ställs inför.

När de slåss får de +1 skada för varje HD de har, på grund av sin styrka. De använder oftast primitiva vapen, men i oroliga trakter, där inte ens ett troll kan känna sig tryggt, har de ibland finare vapen. Det kan vara vilket vapen som helst, men gärna tvåhändigsvärd som de använder med en hand, som de köper av dvärgarna. De slåss sällan med två vapen på en gång.

Trollet kan ibland ha högre insikter i vissa ämnen, så att de räknas till en "character class", men de gitter sällan studera så de når några högre nivåer. De kan vara krigare, illusionister eller tjuvar. Favoritklassen är illusionist, därav deras rykte att kunna förvända synen på folk. De kan ej vara player characters. De reagerar generellt sett med förakt inför de flesta raser. Man får acceptera att bli behandlad som ett barn om man umgås med troll.

Trollet är oftast vänliga mot andra varelser de möter, och de människoätande trollet kan ibland artigt upplysa sina offer om att man har äran att pryda deras middagsbord nästa dag. Dvärgar löper inte risken att ätas av troll, eftersom dels de anses för svårsmälta, och dels har vissa kontakter med trollet.



Troll råkar ofta orsaka konflikter med människor av misstag. De inser inte att människorna blir arga för att man hämtar en ko hos dem. Trollungarna knycker ofta saker hos människor under nätterna, och trollen kan gärna ta hem en söt flicka för att ha som prydande husdjur.

Troll är stora och feta, och har en svans med en hårtofs på som de låter gå ut genom ett hål i byxbaken. De har stora svarta hårkalufser, men får inte skägg förrän ganska sent, men då får de desto mer. De har stora näsor och små pepparkornsögon. Deras hud är brun, men inte mörkbrun. Många nyanser har rapporterats, men de kan oftast hänföras till trollens ovillighet att tvätta sig.

Ingemar Ragnemalm

OSYNLIGHETSDEBATTEN

Ett vanligt problem som de flesta DM:ar förr eller senare kommer att/ha stött på är problemet med osynlighet. För att komma till rätta med detta har jag skrivit följande artikel, som jag hoppas ska kunna hjälpa till lite grann. Problemet ligger i att den person som får trollformeln osynlighet lagd på sig (framför allt om personen är på låg nivå) oftast gör en "scan" av större delen av modulen, genom att springa igenom den osynlig, och sedan springa tillbaka till sitt party som ligger gömt någonstans, och tala om var det finns fallor och monster, så att resten av modulen tappar en stor del av sitt intresse.

En hel del saker händer den som är osynlig, nämligen att man får mycket svårt att hantera små saker eller utföra precisionsarbeten. T.ex. man kan inte låsa upp dörrar etc. (utom med nyckel förstås). En osynlig tjuv behandlas som i de nivåer under sin nuvarande nivå när han försöker smyga, och att klättra är helt omöjligt när man är osynlig, eftersom det kräver att man ser var man sätter sina händer och fötter.

Att trollo när man är osynlig blir mycket riskfyllt; nästan alla formler som kräver några som helst materiella komponenter blir helt omöjliga att lägga om man inte i förväg (innan man blev osynlig) har tagit fram allt som behövs. Alla övriga trollformler (som kräver något slags rörelser) tilldelas en 15% chans att misslyckas utan effekt, och ytterligare en 5% chans att det blir totalfel, och den får en effekt som är rakt motsatt vad som var meningen.

Om man på något sätt försöker attackera när man är osynlig, så har man -2 "to hit", på grund av att man inte kan se sitt vapen. Som attack (och därmed brytande av formeln) räknas allt som var avsett att göra skada, oavsett om man träffade eller inte.

Om en osynlig person är i närheten av en stark ljuskälla ("continual light" eller motsvarande) så kastar han en svag skugga. Om en osynlig person ska kunna använda en fackla, så måste den tändas efter att formeln är lagd. Saker som en osynlig person tar upp blir inte osynliga, men saker som en osynlig person lägger ifrån sig blir synliga igen.

Hans Persson och Mikael Ågerud

Rollspelskonvent -en bedömningsfråga?

Under de senaste åren har jag deltagit i flera rollspelskonvent både som spelare och som organisatör. Gemensamt för dem alla är att de utformats som tävlingar mellan de olika spelargrupperna och slutligen har tävlingsledningen utnämnt någon grupp till vinnare av en eller flera anledningar. Jag har fått uppfattningen att den bedömningen i de flesta fall varit tämligen godtycklig.

Vid AD&D-turneringen på Gothcon -83 (Gothcon XII), samt lag AD&D -84 och -85 har man via hörsägen, i bästa fall av sin egen DM, fått veta vilken placering laget ungefär fick. En 1:a och en 2:a utnämns vid prisutdelningen men ingen redogör för varför det aktuella laget ansetts vara bäst.

På LinCon85 tyckte jag mig märka en något seriösare inställning till AD&D som tävlingsform: två omgångar (kval och finalomgång), arrangörerna stod för alla spelledare och en hel del tid användes till att gå igenom äventyret med spelledarna efteråt. Trots detta menar jag att LinCon såväl som Gothcon misslyckas i själva bedömningsfrågan.

Inom alla tävlingsformer som grundar sig på bedömning och inte bara på poängräkning är det oerhört viktigt att man har klart för sig exakt vad det är som skall bedömas och hur viktig varje bedömningspunkt är för slutresultatet. Bedömningspremisserna kan variera från scenario till scenario men dessa måste preciseras klart och tydligt både för turneringsdomarna och för spelarna före tävlingsstarten.

Tänk er själva en mycket duktig simhoppare eller gymnast som är väl förtrogen med det rent tekniska utövandet men helt okunnig om hur han kommer att bedömas av domarna, eller en schackspelare som känner väl till själva spelmekaniken men inte vet något om de olika pjäsernas poängvärden eller hur klockan kommer att påverka omgången.

I en rollspelsturnering är det kanske ännu viktigare att spelarna känner till hur bedömningen kommer att ske eftersom det är troligt att de kommer att ändra taktik flera gånger under tävlingens lopp. Vad är viktigast, att man löser uppdraget/problemet eller att så många karaktärer som möjligt överlever? Bör man riskera en eller flera karaktärer för att uppnå slutmålet eller bör man avstå och nöja sig med att ha kommit så långt som man har?

Om domarna inte själva har bedömningspremisserna helt klara för sig så kommer man förr eller senare (troligen förr) att hamna i följande situation: "...ja, de kom ju längre än de flesta andra men det var ju bara två som överlevde sista monstret så de får inte gå vidare.". Men vad hade hänt om de andra spelargrupperna (de som gick vidare) hade kommit lika långt som denna - hade de också haft svåra förluster mot det sista monstret? I så fall har man ju eliminerat gruppen i fråga därför att de kom längre (gjorde bättre ifrån sig) än de övriga.

Problemet är nästan klassiskt i samband med rollspelsbedömning och jag tror att det ideligen dyker upp i en eller annan form då man skall bedöma grupper efter hur långt de kommit eller hur mycket förluster de haft.

En bra lösning på problemet är att gå tillbaka till den punkt i handlingen där den spelargrupp som kommit minst lika långt befann sig och bedöma grupperna lika fram till denna punkt. Därefter kan man inte längre använda gruppernas respektive förluster som bedömningsgrund om man inte använder metoden igen längre fram i handlingen på de grupper som återstår att bedöma. Metoden bör användas som komplement till andra, i förväg preciserade bedömningskriterier som tex hur varje grupp löst ett speciellt problem, klarat av ett visst monster eller nystat upp någon viktig ledtråd.

Det är också mycket viktigt att spelargrupperna får veta exakt hur de bedömts och som i alla seriösa tävlingar bör man få en möjlighet att lägga in en protest mot felaktiga domslut. Ett bra sätt är att helt enkelt efter att bedömningsomgången är klar samla samtliga lag och låta varje utslaget lags spelledare förklara varför de inte gått vidare. Slutligen har man då bara pris-tagarna kvar. Denna metod kan samtidigt vara spännande och intressant för spelarna.

Jag menar inte att man skall betona tävlingsidan av rollspelen mer än nödvändigt men jag tycker att om man nu ändå skall dela ut 100-tals kronor i prispengar och vandringspris till vinnande laget så bör man sträva efter en så riktig bedömning som möjligt. Personligen delar jag Ingemar Ragnemalms uppfattning att LinCon är ett av Sveri-

Dragon's Den's 24-timmars årsmöte

Vad har ett årsmöte med konvent att göra? Normalt ingenting, men just Dragon's Den's årsmöte, som hölls i'a mars, var faktiskt ett minikonvent; **24-timmars** i spel.

Tyvärr blev stämningen lite dämpad i början, på grund av de händelser som säkert ingen av er undgått att höra talas om. Efter en tyst minut släppte det något.

Efter öppnandet satte spelandet igång som planerat. Efter fem timmar hölls årsmötet, där följande saker hände:

- Stadgarna snyggades till.
- Medlemsavgiften höjdes till 40:-. Nya medlemmar som betalat före 1:a mars kommer dock **inte** att krävas på mer.
- **Anna "Pyret" Johansson** ersatte Jonas Löwgren som sekreterare, och **Markus Kaipainen** valdes in i styrelsen.

Spelandet fortsatte sedan hela natten. Alla möjliga spel spelades: AD&D, Civilization, Diplomacy, Junta, Illuminati, Cirkus Maximus, Risk, Mah Jong och några till som jag inte minns namnen på. Spelaffären **Yalaring Trading** från Norrköping kom på besök och berikade oss ytterligare.

Totalt besökte ca 50 personer 24-timmars. Detta är lite dåligt med tanke på hur stor föreningen är i dag, men man kan förstå dem som inte kände för att spela spel efter att ha hört nyheterna på morgonen. När den sista timmen var till ända var vi ett tiotal tappra som fortfarande var kvar.

ges bästa rollspelskonvent utan tvekan men det kan finnas fler steg att ta i den riktningen.

Mitt inlägg har inte varit avsett att redogöra för hur bedömningsproblemet bör angripas på LinCon och Gothcon utan jag har främst velat skapa ett debattunderlag inom och framför allt mellan de olika rollspelsföreningarna genom att belysa ett problem som jag har upplevt på samtliga konvent jag besökt. Om mitt inlägg har påverkat någon eller inbjudit till vidareutveckling är jag glad, för det var mitt huvudsyfte.

Niklas Stenlås
Gameboards & Broadwords
Huskvarna

Gothcon X

Göteborgs spelkongress.

Ungefär samtidigt som denna tidning kommer ut hålls den tionde upplagan av Sveriges äldsta och största spelkonvent. Tyvärr blir det avsevärt mycket dyrare än tidigare på grund av klotter och förstörelse på förra årets Gothcon. På grund av detta måste konventet (eller kongressen, som man numera föredrar att kalla det) hållas i hyrda lokaler. Tidigare hölls Gothcon på Chalmers.

Konventet ligger som vanligt på påskhelgen, och i förhandsinformationen utlovas femton olika turneringar och aktiviteter, plus att man som vanligt har sin stora **spelauktion**. Det blir alltså ett ganska maffigt konvent. Man har gått ut med schemat i förväg, så att deltagarna har en chans att planera sitt spelande.

ÅSK -86

ÄVENTYRSSPELS SPELKONGRESS -86

Så har då äntligen Stockholm fått ett eget konvent, men det har starka kommersiella övertoner. **Äventyrsspel**, tillverkaren av **Drakar och Demoner** (förkortas **Drakar**, så riskerar man inte att förväxla det med D&D) arrangerar det, och konventet domineras därför av deras egna spel. Äventyrsspel själva kallar konventet "Spelkongress -86" (och antyder därmed att det bara finns ett) men jag kommer att använda beteckningen ovan, förkortad **ÅSK86**, tills Äventyrsspel kommer med ett bättre namn.

Konventet ligger **mycket** olyckligt i tiden för oss östgötar: det ligger bara en vecka före **LinCon86**. Nu riktar ju **LinCon** sig främst till spelare av AD&D och andra amerikanska spel, och **ÅSK** är för **Drakar**-spelarna, så krocken blir nog inte så allvarlig.

Konventet (eller kongressen) sträcker sig över två dagar. Man utlovar åtta spelaktiviteter, varav sex turneringar. Bland turneringarna märks turneringarna i **Drakar**, **Mutant** och **Chock** (Chill), som alla tre har **SM-status**; samtliga är ju utgivna av Äventyrsspel. Med all säkerhet kommer arrangörerna att lägga ner störst arbete på dessa.

LinCon -86

I pingsthelgen (17-19 maj) håller vi för tredje gången Linköpings spelkonvent, **LinCon**. Vi räknar med att konventet blir ännu större än tidigare år. Det blir mycket fler aktiviteter än i fjol, och man kommer att kunna vara med i **åtskilliga** av dem. I fjol uteslöt vissa aktiviteter varandra, med följd att allt som krockade med AD&D blev inställt. Så blir **inte** fallet i år. Även icke AD&D-spelare kommer att hitta mycket att göra.

Konventet sträcker sig över **tre** dagar. Vår stora lagturnering i **Advanced Dungeons & Dragons** (Sveriges absolut **bästa** AD&D-turnering) är som tidigare den stora huvudattraktionen, med kval i två omgångar på lördagen och final på måndagen. Dragon's Den står som vanligt för alla DMar. På söndagen får DMarna en chans att pusta ut, medan en mängd andra spel spelas.

Hittills planerar vi följande aktiviteter:

Rollspel: Advanced Dungeons & Dragons (med Runner's Up), Call of Cthulhu-turnering, DM-tävlingen (SM för Dungeon Masters), Individuell AD&D-turnering, Top Secret-turnering, Paranoia

Övriga spel: Squad Leader, Drakborgen, Lost Worlds, Diplomacy, Civilization, Junta, Illuminati, Mah Jong

Andra aktiviteter: Filmvisning (riktiga filmer, ej video, kostar inte extra), konstutställning, spelförsäljning, kiosk

Schemat planeras för att minimera dödtiderna för deltagarna. Det skall gå att spela praktiskt taget hela tiden, fast mellan 5 och 9 på mornarna får man spela sina egna spel, för då sover arrangörerna.

Ingemar Ragnemalm

FABULÖSA PRISER!

For DM's eyes only...

Har din kampanj drabbats av den fruktade **magiinflationen**? Är sällskapet nedlusat av magiska föremål? Hörs besvikna röster då det magiska svärdet bara var +1? Måste du ta till mäktigare och mäktigare magiska föremål för att de ska locka fram spänning och lycka då någon hittat något magiskt.

För att undvika magiinflationen bör man vara försiktig med vilka föremål som placeras ut. Använd gärna föremål med laddningar och inför dem på de som inte har det, t ex osynlighetsringar. Låt sen **motståndaren** som har saken från början använda den. Alltför ofta ligger magiska föremål och dammar i en kista till ingen nytta.

Om man nu har en förhärjande magi-inflation i sin kampanj kan några av följande tips vara användbara för att minska på mängden magiska föremål och få sällskapet att uppskatta magin bättre. Men man bör gå varligt fram så att spelarna inte känner sig förföljda och orättvist behandlade.



* Man kan kontakta det lokala tjuvgillet och påpeka att den vandrande arsenalen till sällskap faktiskt kunde låna ut ett föremål eller två.

* Man kan börja slå alla de 'saving throws' man aldrig brytt sig om då magiföremålen utsätts blixtar, eld och slag. Som exempel kan nämnas magiker- nas tunga artilleri och drakars ohälsosamma andedräkt.

* I Monster Manual finns ett monster som heter Rust Monster och i Fiend Folio finns the Disenchanter. De kan förstöra många magiska föremål. De flesta spelare känner säkert igen dem, men inget hindrar att man gör om och modifierar dem för sina egna syften.

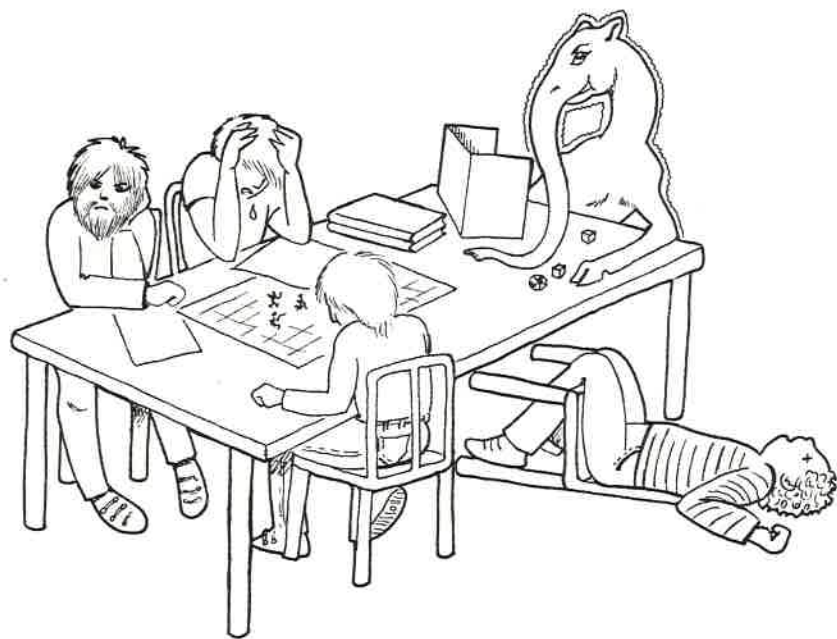
* Sällskapet kan råka ut för en eller två 'fighters' som är immuna mot all magi, även svärd och dylikt, men påverkas normalt av alla icke-magiska saker. De kan sprida panik innan sällskapet upptäcker deras hemlighet och sen gäller det att hitta ett icke-magiskt vapen. Det kan vara nog så svårt i vissa sällskap.

* Man kan skicka sällskapet på ett uppdrag långt borta i ett främmande land där magi inte existerar och gudarna inte har någon makt. Magiker och präster blir kanske inte så glada, men de kommer att bli desto mer uppskattade efteråt. Det kan bli en obehaglig överraskning första gången magin inte fungerar.

* För att inte allt ska kretsa kring magiska svärd och trollstavar kan man skapa situationer där mer vardags- nära magi kommer till användning. Som exempel finns skor som alltid är varma eller en mat korg som alltid är full.

Till sist hoppas jag att min egen DM inte läser det här och får några dumma ideer.

Jan Lindgren



MONSTER-KIT

Gör dina egna AD&D-monster med tärningarnas hjälp!

Är monstermanualerna för små för dig? Kan dina spelare alla monstermanualer utan och innan, så att de alltid vet exakt hur bra monstren är som de möter i din kampanj? Säger de "Ja, det där är ju ett HD 5+2-monster som är immunt mot +2 vapen, så det är bäst att Kurt, som har ett +3-svärd tar hand om det!" utan att nånsin ha mött monstret tidigare? Överraska dina spelare med helt nya monster som ingen sett tidigare (och kanske aldrig någon kommer att se igen). Du gör det med ett minimum av tankearbete: slå bara tärning enligt anvisningarna!

För att göra ett nytt monster: följ anvisningarna steg för steg. I de flesta fall kan du antingen slå tärning eller välja vad du tycker passar.

1. Bestäm typ. Slå med d12 på tabell 1. Siffrorna i parentes används senare.
2. Bestäm hud/pälsfärg. Slå d12 på tabell 2.
3. Slå storlek med d8 enligt tabell 3 och "No appearing" m.h.a tabell 8.
4. Slå HD med d12. Lägg till modifikation för storlek enligt tabell 3. Om resultatet blir noll eller lägre, se tabell 4.
5. Slå snabbhet och AC med d8 på tabell 5.
6. Slå form på tabell 6.
7. Slå antal attacker på tabell 7.
8. Slå skada för varje attack. Bestäm själv utgående från monstrets typ om alla attacker skall vara lika eller om den skall ha olika. En enskild attacks skada kan du slå enligt tabell 8.
9. Slå intelligens med 2d6 på tabell 9. Denna ger bland annat eventuella save-justeringar mot mentala attacker.
10. Slå d6 på tabell 10 för antalet "special-attacker". Slå med d8 på tabell 11 för vilka detta är.
11. Gör detsamma för "special-försvar".
12. Slå d12 för alignment på tabell 12.

13. Tolka resultatet. Vad är detta och vad bör man lägga till för att det skall bli helt logiskt? Vad kallas den?

Sådär, nu har du gjort ett helt nytt, unikt monster! Det sista steget är det svåraste och viktigaste. Tyvärr (?) kan man aldrig klara sig helt utan intelligens om monstren skall bli intressanta.

Tabell 1. Monstertyp.

- | | |
|------------------|-------------------------------|
| 1. Humanoid (9). | 7. Fågel (4) |
| 2. Däggdjur (5). | 8. Blötdjur (2) |
| 3. Leddjur (2). | 9. Skaldjur (3) |
| 4. Fisk (3). | 10. Mask (2) |
| 5. Reptil (3). | 11. Multityp, slå två gånger. |
| 6. Växt (2). | 12. Odöd, slå igen (2) |

Tabell 2. Färgsättning.

- | | |
|----------|--|
| 1. Vit. | 8. Svart. |
| 2. Gul. | 9. Genomskinlig. |
| 3. Röd. | 10. Mönstrad, slå två slag. |
| 4. Grön. | 11. Blanda två färger. |
| 5. Blå. | 12. Olika delar av kroppen har olika färg: slå två slag. |
| 6. Brun. | |
| 7. Brun. | |

Tabell 3. Storlek.

	HD-modifikation:	AC-justering
1. Mycket liten (S).	-12	-5
2. Liten (S)	-8	-2
3. Ganska liten (M).	-4	-1
4. Medelstor (M).	-2	0
5. Ganska stor (M).	0	0
6. Stor (L)	+2	+1
7. Mycket stor (L)	+4	+2
8. Kolossal (L)	+8	+3

Antal monster i möte beroende på storleksklass:

- 1: (1d10)d(8 på tab 8)
- 2-3: (1d6)d(6 på tab 8)
- 4-6: (1d4)d(6 på tab 8)
- 7-8: 1d(3 på tab 8)

Du utnyttjar alltså den nedre delen av tabell 8 för att bestämma med vilken slags tärning antalet monster sedan skall bestämmas.

Tabell 4. Låga Hit Dice.

0: 1-1	-3: 1d3
-1: 1d6	-4: 1d2
-2: 1d4	-5 och ner: 1 hp

Tabell 5. Snabbhet.

Initiativjustering:	AC
1: 1"	-4
2: 3"	-1
3: 6"	0
4: 9"	0
5: 12"	0
6: 15"	0
7: 18"	+1
8: 24" eller mer.	+3

Justera AC enligt tabell 3.

Tabell 6. Form.

- | | |
|------------------|------------------------------|
| 1. Normal. | 5. Bred, utplattad. |
| 2. Normal. | 6. Lång, utsträckt. |
| 3. Slank, tunn. | 7. Kompakt. |
| 4. Hög, upprätt. | 8. Två slag för olika delar. |

Tabell 7. Antal attacker.

Slå 1d4. Modifiera med +1 för monster över HD 6 och -1 för monster under HD 2.

- 0. Ingen normal attack av värde.
- 1. 1 attack.
- 2. 1 attack.
- 3. 2 attacker.
- 4. 2+1d4 attacker.
- 5. 6+1d12 attacker.

Tabell 8. Skada per attack.

HD under 1:	1d(d3 nedan)
HD 1-2:	(1-2)d(d4 nedan)
HD 3-6:	(1-3)d(d4+1 nedan)
HD 7-12:	(1-4)d(d6+1 nedan)
HD 13-20:	(1-6)d(d6+2 nedan)
Slag:	1 2 3 4 5 6 7 8
Skada med:	d2 d4 d6 d6 d8 d10 d12 d20

I tabell 8 så slumpar du alltså fram intervall som du senare, under spelet, använder för att slumpa skadorna som monstret åsamkar dina arma äventyrare. Skadorna kan bli från som lägst 1d2 till som mest 6d20! Du slår olika för olika HD-nivåer. Ett HD 5-monster kan som exempel göra som minst 1d4 skada med en viss attackform, och som mest 3d8. Tabell 8 kan du också använda för att slå fram skada av vissa special-attacker i tabell 11.



Tabell 9. Intelligens.

Slå 2d6 på tabellen nedan. "Enligt typ" betyder att du tar tabellindex från parentesen i tabell 1.

	Save-justering	Specials
2. Ointelligent	-3	-1
3. Djurisk	-2	-1
4. Låg	-1	-1
5. Låg	0	-1
6. Medelmåttig	0	0
7. Enligt typ	-	-
8. Medelmåttig	0	0
9. Mycket	0	+1
10. Hög	+1	+1
11. Exceptionell	+2	+1
12. Geni	+3	+2

Tabell 10. Antal specials.

Slå 1d6 modifierat enligt tabell 9.

0. Inga	3. En	6. Fyra
1. Inga	4. Två	7. Fem
2. Inga	5. Tre	8. Sex

Tabell 11. Specials.

Slå 1d8 modifierat enligt tabell 9.

Special-attacker:

- | | |
|--------------------------------|--------------------------|
| 0. Stank | Effekter: |
| 1. Nedsvaljning (se nedan) | (När det är tillämpligt) |
| 2. Överraskar på (1+1d4) på d6 | 1. Förvirrar |
| 3. Gift | 2. Paralyserar |
| 4. Fasthållning | 3. Teleporterar |
| 5. Beröring | 4. Charmar |
| 6. Andedräkt | 5. Irriterar |
| 7. Missilattack | 6. Skadar |
| 8. Blick | 7. Förvandlar |
| 9. Trollformler | 8. Förstenar |
| 10. Psionisk | 9. Disintegrerar |
| | 10. Dödar |

Byt "nedsvaljning" mot "inträngning" (som t.ex. rot grub) eller "blodsugning" (som t.ex. stirges) som det passar.

Tabell 11. Specials, forts

Special-försvar:

- 0. Immun mot mentala attacker.
- 1. Kameleontism
- 2. Flyger eller leviterar
- 3. Hårdhudad, 1d4 bättre AC
- 4. Regenererar (1d4) hp per rond
- 5. Teleport eller blink
- 6. Immunt mot vapen sämre än +(1d4)
- 7. Osynlighet
- 8. Telepati
- 9. Trollformler
- 10. Psionisk

Tabell 12. Alignment.

- | | |
|--------------------|------------------|
| 1. Lawful Good | 7. Neutral |
| 2. Neutral Good | 8. Neutral |
| 3. Chaotic Good | 9. Neutral Evil |
| 4. Lawful Neutral | 10. Neutral Evil |
| 5. Lawful Evil | 11. Chaotic Evil |
| 6. Chaotic Neutral | 12. Chaotic Evil |

Tabellen är viktad för onda och kaotiska monster helt enkelt för att de är de som man oftast slåss mot. Om du inte har en "hack"-kampanj så kanske du vill ha fler goda varelser. Gör en annan tabell om du vill, men Monster-Kit'et är även i övriga delar mest tänkt för spel mer i "Gygax-modul"-stil.



Ha så kul med "Monster-Kit'et"! Du gör inga stora underverk med det, men några monster i White Dwarf-klass får man lätt fram!

av Ingemar Ragnemalm

ATT LÄKA SKADOR på ett nytt sätt

Valaring Trading -spelbutiken-



Valaring Trading
Albrektsvägen 73
603 50 Norrköping
Tel. 011-15 93 57

-10%

FÖR DRAGON'S DENS MEDLEMMAR
VID KÖP ÖVER 100:-

Kom in och titta på vårt breda figursortiment...

Här presenterar jag en ny uppsättning helningsformler för clerics, som jag låtit ersätta de gamla (Cure light wounds, Cure serious wounds, Cure critical wounds och Heal). Jag har en helningsformel på varje nivå från första till sjätte. Om du inte vill använda detta systemet generellt, så kanske du kan ha det för till exempel en helarkult.

Formelnamnen är i analogi med de gamla formlerna, samt ett par välkända, mycket populära drycker, men observera att det heter cure wound i stället för wounds.

Min avsikt är att göra helningsformlerna lite intressantare, och att göra deras namn lite mera rättvisa. 8 hit points är sannerligen ingen lätt skada på en förstaniävsmagiker med två hit points, och en Cure critical wounds läker inga "kritiska" skador på en sjuttonde-nivåsfighter.

1. Cure light wound.

Helar en skada, max 20 % av den skadades maximala hit points plus 10 (de tio extra är marginalen mellan noll och död, se DMG). Skadan måste läkas helt av formeln för att kunna påverkas alls. Clericen kan inse vilka skador han kan och inte kan påverka.

2. Healing.

Helar 1-8 hit points, fördelade på skador efter helarens önskemål. (Den helar inte lika mycket som Potion of healing.)

3. Cure serious wound.

Helar en skada, max 40 % av den skadades maximala hit points plus 10.

4. Extra-healing.

Helar 3d8+3 hit points, fördelade på skador efter önskemål.

5. Cure critical wound.

Helar en skada, hur stor som helst. Den kan också fästa avhuggna kroppsdelar (om man till exempel råkat få ett hugg av ett "Sharpness"-svärd).

6. Heal.

Helar alla skador utom 1-4 (precis som förr).

REVERSERADE FORMLER

De reverserade varianterna kan tyckas väldigt mäktiga, men då skall man tänka på att det trots allt fortfarande krävs beröring, dvs man måste slå "to hit" för att få in den. De gamla Cause wounds är ju ganska ointressanta. Vem lägger en Cause critical wounds, när man kan välja Flame strike? Med dessa formler kan reverserade helningsformler bli mycket intressanta - men de flesta spelare lär ju få dem mot sig...

1. Cause light wound.

Skapar en skada lika med 20 % av den skadades maximala hit points plus 10.

2. Harming.

Skapar 1-8 småskador på en hit point var.

3. Cause serious wound.

Skapar en skada lika med 40 % av den skadades maximala hit points plus 10.

4. Extra-harming.

Skapar 3d8+3 småskador på en hit point var.

5. Cause critical wound.

Skapar en stor, svår skada, som direkt för ner den träffade till noll hit points. Clericens hand går rakt in i kroppen på motståndaren och sliter upp ett enormt sår ("man kan kasta in hatten"). Ganska effektivt, faktiskt...

6. Harm.

Skapar en mängd småskador, så att den skadade bara får 1-4 hit points kvar, och dessutom blir sjuk (som vanligt).

Vad tycker du? Är det inte "light", "serious" och "critical", så säg? Med det här systemet måste man ju givetvis komma ihåg hur stora skador man får, men det tycker jag det är värt.

Ingemar Ragnemalm

Sagan om mithrildraken

Del ett - Adam - en tragedi i blod.

Av Johan "Garp" Garpendahl

För tiotusentals år sedan levde beholderarna på planeten Hölderlin ett stilla liv. En beholder var på den tiden en harmonisk varelse - snäll mot barnen och road av fester - kanske berodde allt detta på att de var de enda intelligenta varelsena på Hölderlin?

Beholderarna på Hölderlin var då långt ifrån sällsynta. Konkurrens om livsrummet saknades; vad bryr sig en beholder om en get, eller en och annan råbock. Allt var så bra det någonsin kunde vara ...

I familjen Kleist väntades tillökning. I tre veckor hade mamma Kleist varit rund om hakan. Pappa Kleist hade ringt efter Dr Schiller. Dr Schiller kom efter en timme med ett rött saftigt äpple mellan tänderna.

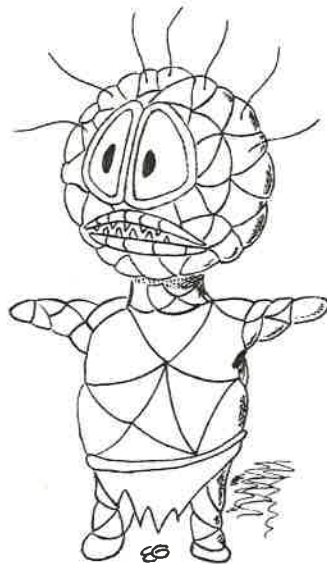
- Jaha, hur var det här då? Det vankas visst tillökning.

- Ja, det blir vår tredje nu, svarade Hr Kleist med stolthet.

- Då skall det nog inte vara några problem.

Trots att Dr Schiller var mycket välrenommerad, så hände det att han hade fel. Detta var en sådan gång. På grund av Fru Kleist myckna rökande var barnet missbildat. Det hade utvecklats extremiteter, det stora ögat var kluvet i två mindre och de små ögonen, som normalt sitter på "skaft", var långa och trådformiga och verkade föga magiska.

- Usch! Det blev ju en A-dam, svarade Hr Kleist surt. Det var inte bra, då beholderarna på Hölderlin alltid misstrott avvikare. A-dam är höldriska för avvikare. Det stackars barnet blev aldrig accepterat av sin omvärld, utan kallades alltid Adam. Adam blev bitter och svor att hämnas sitt grymma öde. Medan hans jämnåriga var ute och levde om och busade, satt han höjd över böcker som skrivits av en sedan länge utdöd ras.



Med tiden formades en ide' i den unge Adams huvud. I en bok stod nästan allt om kloningsteori och genmanipulation. Adam övade sig först på möss, och skapade en intelligent råtta, som undvek alla bekämpningsmetoder. Det höll på att bli en riksplåga, när Adam beslöt att göra rättorna religiösa och lura dem att begå kollektivt självmord. Visserligen skrattade han rätt när de åt upp hans lillebror, men han blev irriterad när de tog sig in i hans hemliga laboratorium, det tog veckor att städa upp efter deras framfart.

En dag var det dags för det stora eldprovet: Adam skulle framställa en ny beholder-ras, eller en anti-ras. Medan fadern sov skar han en bit hud från faderns bakhuvud. Eftersom holderlin-beholdern helt saknar känsel så gjorde det ju ingen större skada. Därefter läste Adam in sig i sitt laboratorium och började arbeta.

Ivar och de tiotusen hullarna

Tre veckor senare kunde han beskåda resultatet. Antiholdern var lite mindre än en riktig beholder, och saknade många av de krafter en beholder har. Däremot hade den en förmåga som en beholder saknar:

Genom ESP kunde den göra en beholder tokig!!! En galen beholder dör ofelbart inom fem minuter. Antiholdern kunde registrera beholderens hjärnrudilens, som alltid är exakt 10 megafubila. När antiholdern kände att en beholder befann sig i närheten, dvs inom en radie av ca 50 fot, tänkte den på lustiga färgkombinationer av grönt, blått och rött. Hölderlin-beholderarna var, åtminstone på den här tiden, mycket stora esteter och blev galna av vämjelse över de bilder som målades upp i deras hjärnor. Det är antagligen därför som beholderarna är så sällsynta nu för tiden, när naivister, surrealisterna och dadaisterna spritt sin konstiga konst över världen. Antiholdern saknade beholderens intelligens, så den visste inte vad den gjorde när den gjorde beholdern tokig, bara att det var tillfredsställande att göra så. Mycket kännetecknande för antiholdern var att den utstötte ett gluckande skratt varje gång en beholder blev galen. Adam var glad över att den skiljde på äkta beholder och A-dams. Det är ju i och för sig inte så konstigt, hjärnrudilensen är ju som bekant beroende av antalet seende ögon, så Adam låg ju minst 2 megafubila ifrån. För övrigt saknade han sinne för estetik. Han beslöt att kalla den nya beholder för HULL.

Hullarna var mycket effektiva och snart återstod endast en liten stam med äkta beholder. Det var nämligen förenat med sexuell tillfredsställelse för hullarna att eliminera beholder och varje gång de dödade en beholder, så förökade de sig medelst knoppning. Nu kände Adam att han fått sin hämnd, men ändå var det något i Adams liv som fattades. Sina föräldrar saknade han inte ett ögonblick, det var han övertygad om. Inte heller något annat som tidigare karaktäriserat Hölderlin. Kanske var det dags för ett nytt nyskapande experiment? Hittills hade allt han gjort varit av destruktiv natur. Kanske skulle han pröva något konstruktivt?

Drakar hade han alltid gillat, speciellt metalldrakarna. Enda felet var möjligen att de var något snälla och mesiga. Dessutom vore det ju kul om det fanns något över gulddraken. En mithrildrake kanske?

Att skapa en elak mithrildrake var inte lätt. Ja, dvs skapa en klon var ju i det närmaste trivialt, men en drake kräver en lång utbildning, och en sådan kan bara ges av en drake. Efter tre år av förberedelser, så fann Adam en fertil gulddrakhona, vilken han sövde med en liter sömnmedel. Sedan opererade han in sin klon i drakonans livmoder. Drakar är nämligen lite för komplicerade och stora för att kunna växa upp i en klonkammare. Dessutom accepterar metall-drakarna sällan andra barn än sina egna.

Det hela gick utmärkt. Mithrildraken föddes precis på den beräknade dagen, och Adam såg genast att det var gott gry i det lilla livet. Adam bestämde sig för att kalla den lille för Ivar.

Varje dag när drakmamma var ute och flög, eller letade efter slemriddare att slåss med, så var Adam framme och lekte med sin lille drake. Eftersom drakar växer så långsamt, skulle det dröja många hundra år än innan Ivar var vuxen, så Ivar var alltid så lekfull och barnslig när Adam kom och hälsade på.



Ivar var väldigt road av att apportera. Ivar var speciellt road av att apportera små bollar som pep om man tryckte på dem. Eftersom plasten inte var uppfunnen än, så brukade Adam kidnappa ofarliga baby-beholder, vilka han tog med som leksaker åt Ivar. Ivar blev alltid mycket besviken då leksakerna gick sönder: Då slutade de ju att pipa så där lustigt!

TÄRNINGEN ÄR KASTAD

CIVILIZATION - ett civiliserat spel

Civilization, spelet som har en egen turnering på Lincon. Civilisation, spelet alla talar om. Men varför spelar man Civilization? Vad är det som gör det så roligt?

Jo, det är så mångskiftande utan att vara svårt. Det krävs diplomati för att motspelarna inte ska ge sig på en. Det behövs strategi och taktik för att hålla ihop sitt rike. Rytteshandeln är ett kul och fartfylt moment, där man måste fatta snabba beslut och ta chanser.

Civilization är ett så kallat boardgame för två till sju deltagare. Spelet har relativt enkla regler. Det räcker med att någon håller en kort genomgång innan man börjar, resten kommer under spelets gång.

Handlingen för Civilization är några olika folkslags kamp för att bygga upp en civilisation och högkultur kring östra

Medelhavet. Spelplanen är en karta över området, som är uppdelat i mindre fält. Ungefär som i algaspelet Risk. På dessa fält kan man låta sin befolkning föröka sig, flytta sig, kriga med andra och bygga städer. När man byggt städer kan man börja idka handel, ett måste på vägen mot civilisation.

En positiv sak är att det inte är ett krigsspel. Det före- kommer visserligen strider, men som regel tjänar man på att hålla fred. Precis som i verkligheten. Spelet är också väl balanserat, så det är svårt att skaffa sig en ointaglig ledning. Den enda nackdelen är den långa spel-tiden. Den kan vara upp till tolv timmar om man är sju deltagare.

Men ändå, Civilization är ett spel jag varmt kan rekommendera.

Jan Lindgren

Ivar forts.

Men efter ett par år så var Ivar tillräckligt stor för att kunna bränna Adam av misstag i lekens hetta. Med sin varma andedräkt och sin tunga kropp var han direkt livsfarlig när han lade sina framfötter på Adams axlar och slickade honom i ansiktet. Dessutom var det svårt att få tag i leksaker, alla var så avogt inställda till Adam. Mödrar flydde med sina barn då han närmade sig. Adam kände att världen inte var komplett än. Något mer behövdes, men han visste inte riktigt vad.

Efter att ha nött, stött och blött tanken i tre höldriska veckor, beslöt Adam att försöka skapa en manipulerad klon av sig själv. Denna manipulerade klon skulle vara ett sorts komplement till honom själv. Han beslöt att kalla sin skapelse Eva, vilket betyder "Av Ben" på höldriska. Detta kom sig av att han tagit celler från märgen på ett revben för manipulation.

Eva hade tagit mycket tid i anspråk, men så var hon perfekt också. Adam var lycklig med sin skapelse, och hon verkade lycklig med honom.

En varm vårdag konstaterade Adam att björken klätt sig i en vackert grön skrud. Fåglarna kvittrade i skyn, barnen lekte med sina barkbåtar i den lilla porlande bäcken och livet var härligt att leva. Adam gick in i grottan och väckte Eva och sade att de borde ta barnen med och gå på tur i ljusa skogen. De började genast laga till lite färdkost.

AFTERMATH

Fantasy Games Unlimited ca 280 kr

Känn dig radioaktiv när du spelar Aftermath, för radioapparater är inte särskilt vanliga i den "efter-katastrof"-värld som Aftermath beskriver. Jorden antas ha blivit utsatt för ett kärnvapenkrig, jordbävning, syndaflojd eller vad du vill som krossat vårt tidigare välstrukturerade samhälle och i de kvarvarande resterna placerar man spelarkaraktärerna. "Att äta eller ätas" är det som gäller i denna grymma värld full av mutationer och andra överlevande som absolut inte vill dela med sig av en 20 år gammal burk med rutten hundmat.

Inuti spelboxen hittar man tre böcker, karaktärspapper och en skärm för spelledaren. Första boken innehåller de grundläggande reglerna såsom karaktärer, strid, "movement", sjukdomar, gift och en massa annat. Andra boken är spelarens handbok. I denna finns regler för karaktärgenerering, "skills", vapen och sprängämnen. Här finns också nödvändiga data för utrustning och fordon. Den tredje boken är spelledarens guide. Här står det mesta om kampanjer, "encounters", NPC:er, djur, teknologi, och mutationer.

Det här spelet är mycket "komplett" och väl genomtänkt. Det mesta som man behöver står i reglerna. Man har även försökt att få det så realistiskt som möjligt men tyvärr resulterar detta ofta i en för hög komplexitet. Ett exempel är att man delar upp kroppen i 30 olika träffpunkter samt att man kan ha olika mycket rustning på alla punkterna. Karaktärgenereringen innehåller en hel del beräkningar och tar ganska lång tid för den oinvigde. Men detta gör att spelet flyter bättre sedan.

Ivar forts.

Många år hade förlutit sedan beholderarna behärskade Hölderlin. Humanoikerna hade gradvis ändrat karaktär; huden hade slätats ut och det spratt livet en gång spelat Adam föreföll numera självklart. Humanoikerna på Hölderlin saknade all den magi som beholdern behärskar. Detta var antagligen enda anledningen till att alla beholderar inte var utrotade än; hullarna glömde nämligen bort sitt syfte med tiden, och nöjde sig med att flyga omkring och skrocka åt allt som rörde sig.

To be continued...

Stridsystemet är förvånande enkelt. Man slår en d20 för "to hit", därefter slår man en d100 för träffpunkt och slutligen en eller flera d10 för skada beroende på typ av vapen. Initiativsystemet - där "Speed" och "Deftness" (= "vighet") är inverkan faktorer - är något av det bästa jag sett. En runda delas upp i faser och den med högst fas börjar. Den snabbe och vige slår t.ex i faserna 8,6,4,2 medan den klumpige slår i 4,3,2. I det här fallet börjar man med 8 och sedan räknar man nedåt.

Om kampanjer står det väldigt lite. Man förutsätter att spelledaren själv gör jobbet men detta kräver en ganska erfaren spelledare. För övrigt finns det bra moduler att köpa.

Hela iden om "efter-katastrofen" verkar vara som gjord för rollspel men det här med kampen för tillvaron kan verka jobbigt för en del spelare. Spelledaren kan ha ganska svårt att motivera spelarna och iden med kampen om tillvaron lämnar ganska lite utrymme åt rollspelande. I en civilisation som saknar struktur och organisation faller man ganska lätt in på "vapnets väg", dvs att alla problem kan lösas med knytävarna eller ett gevär. Ett råd till spelledaren är att han bör sätta upp ett mål för spelarna, t.ex att befria jorden från farliga mutationer eller att bygga upp ett nytt samhälle.

Slutkommentar: Det är ett bra system men inte enkelt och absolut inget att rekommendera för nybörjaren.

Ett råd: Läs P C Jersilds "Efter Floden", den hjälper en att finna den rätta atmosfären.

Betyg: 4 +

Mats Persson

PRENUMERATION

Du kan prenumerera på The Beholder! Sätt in 40:- på pg 433961-0, mottagare Dragon's Den. Ange på blanketten att det är för prenumeration. Avgiften ger dig de närmaste fem numren (där eventuella dubbelnummer räknas som två) direkt hem i brevlådan. Du får alltså ett fixt antal nummer, oberoende av när de kommer ut.

Redaktionen

magishopien

LJUSSVÄRDET

När jag läste Tonys artikel om Durins svärd i senaste Beholdern tyckte jag att det var synd att ljussvärden inte fanns med i travellerböckerna. Nu ska jag försöka reparera skadan.

Ljussvärden är tagna direkt från Stjärnornas krig och borde ju kunna finnas på världarna med de högsta teknologinivåerna. Ljussvärden finns i två utföranden. Det första väger 1 kg, är 3 dm långt och kräver en power-pack på ryggen som väger 6 kg. Detta kan köpas på världar med minst TL 13 och kostar där Cr 75 000. Det andra väger 2 kg, är 4 dm långt och har en liten power-pack inbyggd. Detta kan köpas på världar med minst TL 14 och kostar Cr 100 000. Det är ingen skillnad mellan de olika utförandena i prestanda. Power-pack'en på ryggen räcker för att ha ljussvärdet påslaget i 120 minuter och den inbyggda räcker i 30 minuter.

Det enda som kan stoppa mot ljussvärden är ju andra ljussvärd och möter man en motståndare med ett ljussvärd så får man genast en DM på -3 på "to hit" om motståndaren har expertis på ljussvärd. Motståndarens skicklighet på "blade-combat" räknas givetvis med.

Tabeller för ljussvärden :

Required Strength Level : 5
DM : -1
Advantageous Strength Level : 9
DM : +1
Weakened Blow DM : -2
Wound : 4D

Ranges :
Close : +1
Short : +3

Armors :
Nothing : +5
Jack : +5
Mesh : +4
Cloth : +3
Reflec : -4
Ablat : -3
Combat Armor : -2
Battle Dress : -3

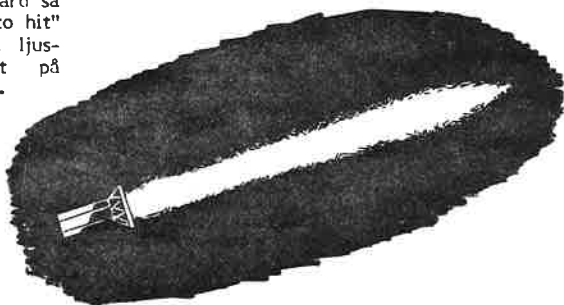
Sven L Eriksson

SUMMON (UN)HOLY CLOUD

Usable by: Cleric
Level: 3
Range: 10" per level
Duration: 1 round per level
Area of effect: one creature
Components: V,S,M
Casting time: 7 segments
Saving throw: none

När en cleric lägger den här formeln kommer ett mycket litet moln att anlända. Detta moln är emellertid mycket användbart mot varelser från de lägre planen, och även mot odöda, eftersom det ger ifrån sig ett konstant regn av heligt vatten. Molnet kommer att placera sig över en individ enligt clericens önskemål. Molnet släpper ifrån sig motsvarande en flaska per round och stannar tills duration går ut eller det blir dispellat. De materiella komponenterna till den här formeln är clericens heliga symbol och heligt vatten.

Hans Persson



SPELBÖRSEN:

Säljes:

Dragon nr 83 och 84
Imagine nr 18
Squad Leader Trilogy (SOL+COL+COD)
Star Fleet Battles del I och II
Villains and Vigilantes
Talisman
TEL: 013-176856 Mats

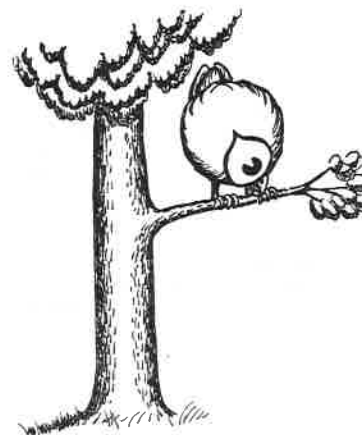
Moduler: G1-2-3 C1
TEL: 013-70496 Ingemar

Beholders vänkrets

Krymparfågeln

KRYMPARFÅGEL

Frequency: very rare
No. appearing: 1-2
Armor class: 7
Move: 3"/18"
Hit dice: 3
% in lair: 90 %
Treasure: nil (eggs)
No of attacks: nil
Damage per attack: nil
Special attacks: gaze
Special defenses: none
Magic resistance: standard
Intelligence: semi
Alignment: neutral
Size: M (1.5' diameter)
Psionic abilities: nil



Krymparfågeln är en klotformad, gul fågel. Den har utmärkt hörsel och känsel. Den märker i god tid om någon närmar sig. Om den inte har ägg, så undviker den helt enkelt mötet, men om den har ägg så sätter den sig på en gren och kraxar och flaxar med vingarna, för att dra uppmärksamheten från boet. Om inkräktaren fortsätter mot boet så flyger den dit och sätter sig mellan inkräktaren och boet. Fortsätter inkräktaren ändå, eller attackerar, så gör den sin krymp-attack.

Den kan krympa en annan varelse (inte magisk) till en tiondel av sin ursprungliga storlek genom att spanna blicken i den. Krympningen är färdig efter 10 sekunder. Den avbryter krympningen om varelsen flyr, så om man reagerar snabbt, kanske man kommer undan med att bli ett par decimeter kortare. En krympt varelse kan bara återställas med upprepade enlarge och permanency, eller med wish. Behöver jag tillägga att den krympta varelsen blir ganska ofarlig...?

De flesta har ingen chans att undvika krympningen, men om man har mycket hög Constitution, så har man en liten chans: om man slår d20 större än (20-CON)*(20-CON), så klarar man sig. Dvs, om man har 15 eller lägre så har man ingen chans, 16 klarar sig på 16 och upp, 17 på 9 och upp, 18 på 4 och upp, 19 på 2 och upp. Har man 20 klarar man sig alltid.

Bengt Ragnemalm





Innan det här numrets recension kommer så kan en liten korrigerig från sist vara på sin plats. Precis lagom till att det förra numret kom ut så höjde nämligen KJC Games sina priser. Det kostar nu 6 pund att starta, och sedan kostar det 1.75 per drag. Det är fortfarande ett relativt lågt pris, men nu börjar de komma upp i samma prisnivå som sina konkurrenter.

ALKANI Ett svenskt PBM

Alkani är ett fantasikorrespondensspel som drivs av Gamemaster Robillard i Umeå. Det är ett spel som kommer ungefär så nära vanligt rollspel som det är möjligt att komma per brev. När man anmäler sig till spelet så anger man vilken ras man vill tillhöra. Man kan välja mellan **Människa, Alv, Dvärg, Hob** eller **Orch**. Sedan erhåller man regler för den rasen.

Därefter väljer man ett (eller flera) yrke bland ett väldigt stort antal tillgängliga. Skulle man mot all förmodan inte vara nöjd med de yrken som finns med så kan man föreslå ett eget också. När detta är gjort så har man ett antal byggoäng att fördela mellan karaktärens attribut, sociala ställning och föräldrarnas yrke (vilket styr vissa bakgrundsfärdigheter). När detta är gjort så skall man skriva en kort **bakgrund** till karaktären. Det sista kan vara lite svårt eftersom man inte vet något om världen man skriver bakgrunden i.

Attributen liksom alla färdigheter är indelade i fyra nivåer: **Dåligt, Medel, God** och **Utmärkt**. **Dåligt** beskrivs som Amatörkrukmakarens första askkopp medan någon som är **utmärkt** på något är praktiskt taget oövervinnlig på det området. Vid första anblicken så verkar det lite tunnt, men när man tänker efter så är det egentligen allt man behöver veta om sina färdigheter.

Det första jag slogs av när jag hade kommit så här långt var av väldiga arbete som Spelledaren lägger ner på dragen. På mitt första drag fick jag flera sidor information om stället jag kommer från, vilket verkligen bidrog till känslan av att befinna sig i en **komplett värld** och inte i någon standardiserad

D&D-stad med världshuset "Värdshus", affären "Affär" samt ett halvdussin namnlösa NPC's. Dessutom fick jag flera sidor information om magin jag använder. En trevlig detalj är den att man som trollkarl får hitta på alla sina besvärjelser själv utifrån ett antal magiska tekniker som man behärskar.

Själva dragen består dels av en korttidsplanering och en långtidsplanering. **Korttidsplaneringen** är en beskrivning av vad man vill göra de närmaste två spelveckorna. **Långtidsplaneringen** består av handlingsmönster, vad karaktären gör i givna situationer o dyl. På det sättet har man viss kontroll över vad karaktären gör även om det går något snett med korttidsplaneringen. Svaren brukar bestå av mellan en och tre sidor maskinskrivna A4-sidor. De brukar stå i proportion till svaren man skickat in.

Hur spelet utvecklas sedan beror nog mycket på vad man försöker ta sig för och vad man är för något. Ni som uppskattar **cliffhangers** lär nog inte bli besvikna. Min karaktär har varit tvungen att ta sig ur flera stycken på den senaste tiden. Det kan i och för sig bero på hans förmåga att skaffa sig problem också.

Det enda jag saknar i spelet är samarbete mellan de olika spelarna. Så länge jag har spelat Alkani har jag inte stött på någon annan spelare. Detta kan bero på att det är ganska få som spelar just nu, och de som är med är ganska väl spridda över världen. Miljö och NPC's är välbeskrivna och tillsammans med **Ryktesbladet** som innehåller rykten och Alkaniana så bidrar de till känslan av att vara i en komplett värld som jag nämndetidigare.

Sammanfattningsvis kan man säga att Alkani är ett spel för dig som vill ha ett spel med mycket atmosfär, realism och handlingsfrihet och som inte lägger så stor vikt vid kommunikation med andra spelare.

Man börjar Alkani lämpligast med att sätta in 25 kr på postgiro 483 82 47 - 7, Gamemaster Robillard och skriver på kupongen vilken ras man vill tillhöra. I detta ingår regler och två drag. Sedan kostar dragen 15 kr.

Jesper Währner

DRAGON'S DEN'S SPELKVÄLLAR PÅ LiTH

För info ring Göran Åhlström, tel 013-175437
arbetet 013-132135

(OBS! LinCon 17/5!)

22 28/5 S41 Ace of Aces, Lost Worlds
Spel utan tärningar.
Strider man mot man, antingen i ett första världskrigsflygplan eller som varelser i en sagovärld.

Aktiviteterna är preliminära och skall inte ses som helt fasta. Målsättningen är att vid varje tillfälle skall något spel presenteras ingående, men att det blir just det som står angivet är inte helt säkert. Vad som däremot är säkert är att det kommer att spelas 3-4 olika spel.

Tag med dig dina favoritspel och kom. Alltid hittar du någon att spela med! Har du inga spel så kom ändå; det finns ju andra som har. Har du bekanta som är intresserade så tag med dem också.

Kom till Dragon's Den och koppla av från Verklighetens Värld, där man har tråkigt.

GÖRAN

NÄSTA NUMMER: STÖRT LINCON-NUMMER!

Sagan om Ivar fortsätter

Revidering av xp-systemet

Revidering av drakarna i AD&D

Rasbegränsningarna i AD&D

Extra väl sorterad Magishop

...och mycket, mycket mer!

Här följer lite närmare information om de spelkvällar som planerats under resten av våren. Uppslutningen under årets första fyra spelkvällar var i början dålig, men trenden är stigande. Fortfarande gäller onsdagar 18.30 (fast de flesta brukar komma kvart i sju), med varierande salar.

Vecka	Datum	Sal	Huvudaktivitet
16	16/4	R2	<u>Samurai, Wizards</u> Tävla mot övriga om den eftertraktade titeln <u>Shogun</u> , eller kämpa med övriga trollkarlar mot den onda makt som hotar en övärld.
18	30/4	R2	<u>Sällskapsspel</u> En annorlunda spelkväll. Exempel på spel: Monopol, Drakborgen, Mah Jong, Ubåtsjakten, Monstret som slukade Stockholm (The creature that ate Sheboygan)...
20	14/5	R2	<u>"Blindspel"</u> Några spel med en annorlunda filosofi: man ser inte motståndarens gruppering, bara sin egen. Ställer helt andra krav. Egenskaper typ bluff och "bedrägeri" tillsammans med strategiskt tänkande lönar sig. Några exempel på spel: Clash of Stell, West Wall, Operation Crusader, Normandy Campaign, Market-Garden.

Alla är välkomna,
även icke-medlemmar!