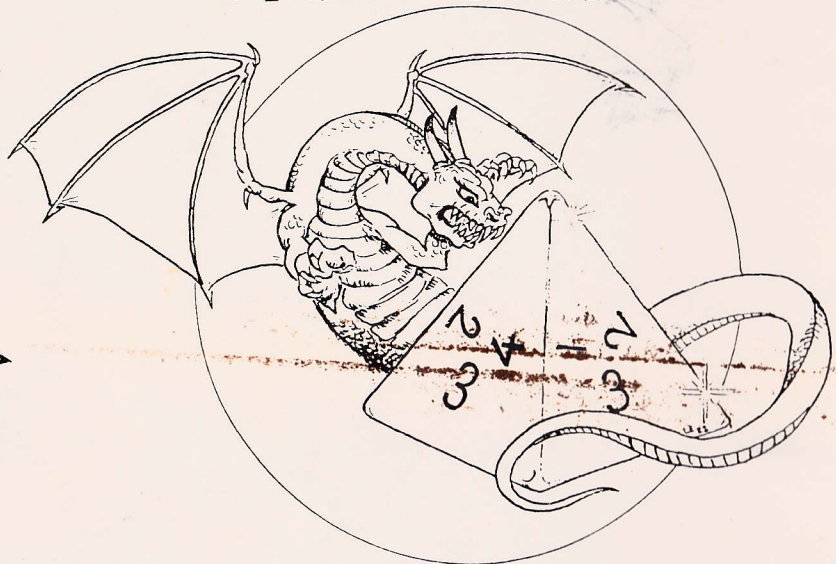


VALARING



SPELSPECIALISTEN

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

-10%

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

Kom in och titta på vårt breda figursortiment...

© MATS ÖHRMAN 1986



Ordförandespalten

Under påskhelgen var det traditionella spelkonventet GothCon; det tolfte i ordningen. Många från föreningen var där och spelade allt mellan rollspel och konfliktspel. Själv hann jag med Traveller, AD&D, Civilization och Call of Cthulhu. Allt detta var roligt och intressant. Scenariot till Call of Cthulhu har för alltid etsat sej fast... Jag tackar arrangörerna för GothCon XII för ett roligt konvent! Även de har problem med lokalkostnaderna — avsevärt mer än vi faktiskt. En stor del av dessa kostnader har de lyckats täcka genom att låta affärerna som besöker konventet betala för sin närvaro. Något att tänka på inför LinCon-89 kanske?

På GothCon träffade jag Clas Kristiansson, redaktör på tidskriften Svenska hemdatortnytt. Han vill starta en konventskalender i tidningen. Ett lovligt initiativ, tycker jag.

LinCon-88 är du kanske på just nu? Välkommen i så fall! Jag hoppas att du har roligt, och att du får spela mycket spel! Om du har några problem, hoppas jag att Receptionen kan hjälpa dej.

Jag är glad över alla anmälningar till våra tävlingar och aktiviteter. Det har varit många. Tyvärr betyder det att många deltagare inte kommit med i allt de anmält sej till. Det är ett allmänt problem på alla spelkonvent landet över. Lösningen för min del då jag råkat ut för det har varit enkel - jag spelar egna spel! En annan metod, som jag inte sett så mycket av, är att ragga spelare på någon anslagstavla under själva konventet. En tredje metod är att anmäla sej till något när man väl kommit till konventet. Det finns alltid någon tävling eller aktivitet som inte är fylld till bredden! Ett problem då brukar vara att man inte vet hur man ska göra för att efteranmäla sej. På årets LinCon gör man detta i Receptionen!

Ett annat problem med anmälningarna har varit att många har haft svårt att ge noggrann information om vem de är och vad de vill göra. Någon har till och med glömt att skriva namn! De som har varit duktiga och skrivit både namn och adress får självklart nästa års LinCon-information hemskickad. I år ville vi också få telefonnummer, för att kunna ringa dem som det uppstått problem med. Tråkigt nog lyckades bara en bråkdel få med det... Kanske behövs det än mer tydliga instruktioner?

Om du har synpunkter på konventet ska du inte hålla dem för dej själv. Skriv ned och skicka dem till oss!

Till alla läsare önskar jag en trevlig sommar fylld av

Ara & glamour!

Christie

Redaktionen Lever

I och med detta nummer av Beholdern, det andra på två veckor, inträder jag som extra redaktör. Tanken är att jag skall sköta insamling och viss redigering av material och lämna ordinarie redaktör fri att sätta tidningen.

Beholdern har fortfarande en ambitionsnivå som ligger någonstans mitt emellan ett föreningsblad och ett fanzine. Kvaliteten är så pass hög att det blir en massa jobb och tryckkostnader, men den går inte att sälja i affärer. I längden kan vi inte hålla på så här.

En idé, som presenterades av förra red. Ingegar Ragnemalm i Beholdern 3/86, är att flera föreningar delar på tidningen. Just nu stencileras det massor av medlemsblad i rollspelsföreningar runt om i landet med en upplaga under hundra ex. Om något av det materialet kom till oss, och medlemsbladens läsare fick Beholdern med material från flera föreningar runt om i landet, skulle det bli en ganska stor tidning. Det hela behöver inte vara så ambitiöst, det räcker att lämna en adress och lite pengar till oss så skickar vi ut Beholdern till er. Sedan kan ni dela eller skicka ut tidningen till era glada medlemmar. Och har ni några föreningsnyheter som ni vill ha ut så skicka dem till redaktionen.

Tyvärr har ju Beholdern hittills haft ganska ojämn utgåva. Delvis beroende på materialbrist. Ambitionen är dock fem nummer om året, varav ett dubbelnummer till Lincon. Skickar ni in material så kan det bli fler. Om man på detta sätt kunde öka upplagan så skulle tidningen bli intressantare för annonsörer. Till slut kanske den kan växa till ett oberoende Fanzine. Tidningen behandlar nu mest rollspel. Men vi publicerar gärna konfliktspelsartiklar om vi får några. Nästan allt material vi får in nu är rollspels anknytet. Beholdern blir vad vi gör den till!

Nu hänger det hela på dig som läsare. Prata med dem i din förening och föreslå att ni skall prenumerera på Beholdern. Om ni är intresserade, ta kontakt med mig så kan vi prata om saken. Kanske vi får en riktig tidning till slut. Om du vill ha Beholdern till dig själv så är det enklaste att du blir medlem i Dragons Den. Det kostar 40:- om året och ger dessutom förhandsinformation om Lincon och en massa roliga vänner i Linköping.

Carl Cramer

För redaktionen



Innehåll

Ordförandespalt	2	Tärningen är kastad	12
Redaktionellt	2	Beholdern recenserar: Star Trek the Role-Playing Game	12
Innehållsförteckning	3	The Palladium Role-Playing Game	13
		1830 — Ett järnvägsspel	15
		Warhammer Fantasy Role-Play	18
Vargaskog	4	Unternehmen Wintergewitter	16
		Det hände sig en gång i Stalingrad... ASL-scenario från LinCon87.	
Konventsnytt	5	Veofel Äventyraren	20
		Vad råkar vår hjälte ut för den här gången?	
	6	Den försvunne diplomaten	21
	8	Travellersscenario i annorlunda miljö, från individuella turneringer LinCon87.	
Spelarmanipulation	9		
		Vad gör man när spelarna envisas med att gå åt fel håll?	

The Beholder ges ut av Rollspelsföreningen Dragon's Den. Utgivningen är helt ideell.

Föreningens och tidningens postadress är numera **Box 100 31, 580 10 LINKÖPING**. The Beholder antas utkomma med ungefär sex nummer per år. Material insänt till redaktionen välkomnas, då det gör redaktionen lycklig, och datorn har sagt åt oss att vara lyckliga.

Annonser i The Beholder kostar 100:- per helsida, dubbelt upp för baksidan. Kostnad för annonsunderlag tillkommer om det måste produceras av redaktionen.

Illustrationerna är gjorda av:

Håkan Ackegård, Deas

Veofel tecknas av:

Susanne Ragnemalm

Omslaget skapades av:

Håkan Ackegård

Nästa Nummer
kommer att
vara
barnförbudet.

Allt material som du inte vågar visa för mamma mottages gärna av redaktionen. För att det ska hinna fram till nästa nummer av Beholdern bör det vara inlämnat till oss senast en månad efter LinCon. Alla är mycket välkomna att delta i framställningen.

Vargaskog

I skogen bor en man
Han var båd stolt och grann
Sitt namn han bar,
i fädne sal
I skogen bor en man

Runt gården drog en varg
Den var båd stygg och arg
Sin hamm den bar,
en skräck den var
I skogen bor en varg

Från gården mannen flyr
Den gården vargen styr
Kring sjö och myr,
nu mannen yr
I skogen bor en man

Inunder månens valv
Där möter mannen alv
Den alven sa,
din önskan ta
I skogen bor en alv

I skogen mannen fann
'Giv mig ett lejons hamm'
Min leijon arm,
mot vargens barm
I skogen bor en alv

Mot salen leijon drar
Där vargens plats han tar
Sin leijonhamn,
med ed han band
I skogen bor en man

I salen leijon bor
Där hör han ryktets ord
I skogen karg,
finns ännu varg
I skogen bor en varg

Mot skogen leijon skred
Där vargen nu han stred
I skogens jord,
flöt vargablod
I skogen bor en man

Mot hemmet leijon går
Där fredens frukter står
Men hamnen är,
vartän det bär
I skogen bor en man

Inunder månens valv
Där söker man en en alv
Din gåva ta,
låt man mig va'
I skogen bor en alv

I skogens mörka dälld
Där alven nu gav väld
Då varg du var,
du varghamn tar
I skogen bor en alv

I skogen vargen drar
Ett öde hårt han far
I skog och gård,
hans blodtörst når
I skogen bor en varg

Runt jorden solen drar
Och mäter människans dar
I tio år,
han varghamn bår
I skogen bor en varg

Mot hemmet mannen drar
Hans ungdom brusten var
Men hemmet skört,
har vargen stört
I skogen bor en man

Vid gården alven kall
Han reser fädne hall
Men alvens tal,
gav mannen kyal
I skogen bor en alv

I gården då som man
Din gåva leijonhamn
Du säker var,
i alla dar
I skogen bor en man

Blott skogen vargen fått
Där bitter var hans lott
Men vargastämd,
var leijons hämnd
I skogen bor en man

Ray Nayan



Konvent i norden

Vart skall man åka efter Lincon?

Förutom Lincon finns det massor av andra konvent man kan åka till. Tyvärr är många av dem inte så kända. Jag har försökt göra en liten sammanställning av några av de konvent jag känner till. Sedan följer också ett par recensioner av olika konvent som Dragon's Den har varit representerade på.

GothCon i Göteborg har vi en färsk recension av i detta nummer. I Oslo skall det i sommar bli ett spelkonvent, **Arcon**, den 24-26 juni. Man lovar bla. en AD&D turnering med en resa till Gencon i USA som förstapris! **KringCon**, ett SF konvent, hålls parallellt. **BorCon** har hållits i Borås under höstarna de senaste åren. I förra Beholdern hade vi en recension därifrån. **WettCon** arrangeras varje höst i Gränna av föreningen Gameboards and Broadwords. De bjuder mest på rollspel. Det finns också en systerförening i Örnsköldsvik som arrangerar **ÆrnCon**. I sommar ska de dessutom hålla ett utomhuskonvent, **Content**

utanför Jönköping. Om dessa två har vi särskilda blänkare som följer. I Upsala skall det bli ett SF och spelkonvent med SF författaren Bob Shaw som hedersgäst den 14-16/10. Det hela går under namnet **NonCon**. Kontaktperson är Johan Anglemark, Karlsrogatan 13:V25, 752 38 Upsala. **BayCon** hölls för första gången i Malmö/Lund den 12-14 maj i år. De lär bland annat ha haft en SpaceMaster turnering för erfarna spelare.

Spelkongress 88 var 12-14 maj på universitetet i Stockholm. Aktiviteterna koncentreras till Äventyrsspels produkter. Men de bjuder också in stockholmsföreningar att delta. Medelåldern är låg. Det har fördelen att de yngre spelare som kommer dit blir respekterade som spelare och inte behandlade som barn.

Redaktionen tar naturligtvis tacksamt emot mer information om dessa och andra konvent.

Carl Cramer

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT - LÅGA PRISER

- »Krigsspel
- »Rollspel
- »Fantasyspel
- »Litteratur
- »Tidskrifter
- »Figurer
- »Science-fictionspel
- »Speltillbehör m.m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor mot 4:40 kr i frimärken.

HOBBYHUSET

Box 2003 Skolgatan 7 750 02 UPPSALA
018 - 11 15 90

Gothcon XII

I påskas var det dags för Gothcon igen, för tolfte gången. I år hölls det i en gymnasieskola på Hisingen, vilket hade ganska stora fördelar mot skolan vid Scandinavium i fjol. Där fanns inga lappis och färre trappor att springa i.

Det hela var väl organiserat. Det var väl skyltat och lätt att hitta dit man skulle trots att lokalerna inte var de lättaste att orientera sig i.

Som i fjol fick alla killar när de kom en anonym Gothcon-knapp att sätta på sig. Enkelt och praktiskt men lite tråkigt. Flickorna, som ju gick in gratis, fick dock ingen. Det är ju trevligt för flickor att slippa betala, men de skall ju inte känna sig som andra klassens spelare.

Schemat var någorlunda innehållsrikt, men tyvärr lite för koncentrerat till första dagen. Det fanns inte mycket att göra på tredje dagen om man inte gått till final i något.

Lag-AD&D var en positiv överraskning i år. Scenariot var betydligt roligare och intressantare än vad vi är vana vid på Gothcon. Det handlade om en syskonskara vars by just invaderats och de måste stoppa krafterna som ligger bakom. Ingen Gyax-dungeon i år, alltså. Det viktigaste var att klara uppdraget men även klassen hos den spelare man haft med sig (som som vanligt ledde ett annat lag) och rollspelet inverkade. På det hela taget var det en mycket bra och rolig tävling!

Något som jag speciellt uppskattade var att scenariot var lagom långt. Det var verkligen anpassat till den tid som fanns till förfogande! Det är en mycket bra egenskap som man tyvärr inte ser

så ofta som jag önskar. Att behöva avbryta spelet är som att behöva lämna ifrån sig en bok utan att ha läst sista kapitlet. Det är en mycket bra egenskap som man tyvärr inte ser

så ofta som jag önskar. Att behöva avbryta spelet är som att behöva lämna ifrån sig en bok utan att ha läst sista kapitlet. Det är en mycket bra egenskap som man tyvärr inte ser

så ofta som jag önskar. Att behöva avbryta spelet är som att behöva lämna ifrån sig en bok utan att ha läst sista kapitlet. Det är en mycket bra egenskap som man tyvärr inte ser

från spelarna, att undvika faror. Det var bättre att utsätta sig för farorna och klara av dem.

Kanske det var just därför som det gick som det gick. Två Dragon's Den-lag kom bland de bästa: "Rollspelsgillet 6-8 moduler i veckan" på femte plats och "Pink Unicorn of C-C-Chaos" på sjätte av ca 25 lag. Det gick alltså bra, men inte riktigt på toppplaceringar.

Call of Cthulhu var en annan positiv överraskning. Scenariot var mycket genomarbetat med långa personlighetsbeskrivningar som be-



skrev roller så att man verkligen hade en chans att rollspela dem väl, tidstypiska fotografier och andra visuella hjälpmedel och mycket annat. Man hade tyvärr inte en chans att hinna klart inom utsatt tid, men (åtminstone en del av) spelarna ställde upp på att fortsätta efteråt långt in på natten.

Här var det uttalat att det var rollspel och inte resultat som gällde. Hur man bedömer rollspel rättvist har jag aldrig riktigt begripit, men det gör det roligt att spela, och ganska avstressat. Scenariot var för övrigt på en mycket originell idé, men jag tror inte jag skall avslöja den för den händelse att någon får chansen att spela det. Det var inget för den som vill ha ett orto-

doxt scenario, om man säger så.

Traveller var som väntat ett bra men svårt scenario som krävde en del intelligens för att klara det. Per Westling var med i laget som kom 4:a. Ett problem med tävlingen var i mitt tycke att man först får höra att rollspelet är mycket viktigt, och sedan får man personligheter som är ganska enkla. Fyra av sex figurer var mer eller mindre benägna att nästan söka våldsamma lösningar snarare än att tänka. Det var ju så klart inte särskilt effektivt att dänga upp folk mot väggarna och skrika åt dem. En klar prioritering av bedömningen (typ Wettcon) hade nog hjälpt.

Individuell AD&D följde den vanliga modellen, dvs spela ett vanligt äventyr och rösta sedan om vem som spelade bäst. Märk väl att det är en totalt annan sak än LinCon's individuella rollspeltävlingar (på gott och ont)! Clas Cassel nådde finalen, och Åsa Printzén fick medalj för "bästa samarbete".

En enda seger gick till en Dragon's Den-medlem; till Stefan "W" Wrammerfors som vann Junta.

Gothcons spelauktion är ju känd sedan tidigare, och även i år var den klart värd ett besök! Det ropades ut ca 400 objekt! På den här punkten är Gothcon i en klass för sig!

De som placerade sig i tävlingarna dekoreras med medaljer, och segrarna fick vinnartrojor. Som priser är detta mer än godkänt, och det lär få en viss inverkan även på oss, på LinCon.

Gothcon har på det hela taget levt upp till sitt rykte. Det är fortfarande Sveriges ledande konvent, om än mycket på att det är i en storstad, och det står sig bra i konkurrensen med de andra konventen (som det genomgående är förebild för).



Fast, hörni, låt bli att tala om våra affischer som "extra dasspapper", vad? Provokationer kan vi vara utan.

Ingemar Ragnemalm

Content88

Är en helt ny, revolutionerande typ av konvent som hålls i de Bauerlika trollslogarna utanför Gränna 4-8 juli. Konventet arrangeras av Jönköpings spelkrets, som har varit med om tre Wettcon. Det blir garanterat en annorlunda upplevelse!

Konventsplatsen är en lägergård och det blir mycket utomhusaktiviteter. Självaspelokalerna är ett antal stora stabstält inlånade från hemvärnet. Men det finns även inomhuslokaler med ett storkök, en matsal och ett femtontal bäddar för allergiker och andra som inte kan sova utomhus. Vi andra hänvisas antingen till egna tält eller gemensamt sovande i stabstälten.

På dagarna spelar vi i tre pass med uppehåll ett par timmar mitt på dagen för bad och vila i det vackra vädret. Sedan har vi en kvällspaus med middag och kanske ett kvällsdopp. Efter det följande kvällspasset kommer det diverse

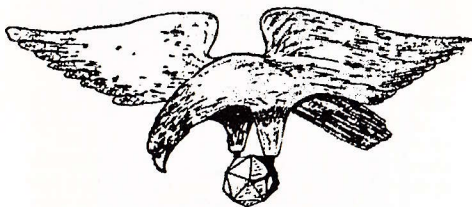
extra aktiviteter som tex skattjakt. Akta er för drakar! Eventuellt sänds även vaktpatruller ut för att skydda oss mot fientliga Orchstammar som lär ha setts i skogarna runt området.

Kort om arrangemangen: Alla traditionella konventsaktiviteter finns med. Lite mera udda är Call of Cthulhu turneringen som blir en kampanj med fem sammanhängande scenarion. Squad Leader turneringen kan eventuellt bli blind. Spelgänget Kalle Kottes Kobolder gästar oss med bland annat Crazy Traveller och Paranoia. Föreningen S.W.O.R.D.S arrangerar strider med medeltida vapen och föreningen BRAPP anordnar modern stridssimulering i terrorist miljö.

För mer information ring
Jacob 013 - 17 35 09
Jonsson 036 - 16 04 48.

Örnngott för Drakar

Vad hände egentligen i
Örnsköldsvik?



Årets Örncon, världens nordligaste konvent, hölls 4-6 Mars (fre, lör, sön) på Parkskolan och är det andra konventet i Örnsköldsviks historia. Parkskolan var ganska bra som konventslokal, med centralt placerad dusch inomhus!, men som vanligt var tyvärr alla aktiviteter förlagda till klassrum. Detta trots en stor hall som skulle kunnat utnyttjas till spelhåla, konstateljé och/eller samlingsal.

Informationen var dålig under konventet vilket inte var bra eftersom schemat försköts upprepade gånger. Att det var ett såpass litet konvent gjorde att det fungerade ändå tack vare jungeltelegrafan.

Förra årets mycket lilla konvent med bl.a. bara sex AD&D-lag, hade i år växt till sig lite. Vi var tio lag som under lördagen spelade ett mycket roligt och rollspelsfrämjande kvalscenari. Att lösa uppdraget var här inte det huvudsakliga. Bedömningen skulle till största delen gå efter rollspelet. Efter kvalspel gick spelarna igenom bedömningen med alla och delade ut ris, ros och finalplatser. En mycket bra idé. Man får en direktreaktion på saker man gjort under spelet.

I finalen, var uppdraget viktigare, men även här skulle stora plus utdelas för bra rollspel. Finalscenariot handlade om en grupp dvärgar som med hjälp av två människor skulle finna och återföra en fången dvärgsmed. En stenhård bedömning följde, *allt* bedömdes minutiöst. I slutänden vägde vägen över till vår fördel! Alltså: Guldplats till Armed Assassins, med Dragon's Den:s utsändas hjälp.

Den andra stora rollspelstureringen, var CALL OF CTHULHU. Äventyret "Ångest i Åre" utspelade sig i nutid. Ett gäng från Uppsala trycker in sig i en röd Amazon -53 för att sticka på skidsemester i Åre över nyårshelgen. En rad incidenter tvingar dem till slut att inse att något exceptionellt är i göringen, men vem kan väl

tro att det har någonting med ockultism att göra...

Scenariot var mycket uppskattat, och turneringen vanns av R'lyeh Dreamers från Göteborg/Jönköping.

Travellersscenariot var nästan omöjligt att ta sig igenom med alla kroppsdelar i behåll. Men Köksmixer lyckades i alla fall att få fem överlevande genom äventyret och vann.

Den enda bordspelstureringen på konventet var Cross of Iron. Kvalet spelades som utslags turnering. Scenariona var tydliga bra balanserade. P.g.a. tidsbrist kunde ingen slutlig segrare fastställas, segern delades av Robert Lundmark (Uppsala) och Rickard Andersson (Göteborg och R'lyeh Dreamers).

Till slut tänkte vi ta upp en specialitet för Örncon, nämligen Illominati. Detta var en AD&D-dioramavariant, där fyra lag gick in samtidigt i samma berg från var sitt håll och alltså riskerade att stöta på varandra. Allt skedde parallellt. Alla lag satt i var sitt hörn av rummet och hade en spelledare var som tog reda på vad de ville göra. Han gick sedan in i mitten av rummet och samordnade de olika dragen med de andra spelledarna, tillsammans med de drag de olika monstren gjorde.

Bakgrunden var att en prästorden hade utlyst en tävling; att hitta 'Illom' och ta sig ut. Vad en 'Illom' var fick man inte veta, det skulle man inse då man kom dit.

Spelet var mycket roligt, men det blev en del väntande. Lagen ofta var tvungna att vänta in varandra. Efter åtta timmars spelande var endast vinnande laget kvar och ute ur Illoms labyrint. Laget bestod av Dragon's Den:s stjärnreportar, samt Andreas Karlsson ur Köksmixer.

För den som vill pröva på Parallell-AD&D finns chansen under årets Lincon.

Summa summarum: Två vackra guldmedaljer till Dragon's Den och två mycket nöjda reportrar. Månadens drake ger vi till de mycket fåtaliga men mycket flitiga arrangörerna. Deras motiveringsgenomgångar i samtliga turneringar är något för andra konvent att ta efter.

Örncon är ett litet men mycket uppskattat konvent. Även om det för de flesta är en bit att åka till Örnsköldsvik, rekommenderas alla läsare att besöka Örncon III.

Elas Cassel
Per Westling

För Beholdern i Örnsköldsvik

Hur styra sina PC's?

Fri översättning av en artikel av Steve Maurer,
publicerad på datornätet USENET.

Vad skall man göra när spelarna vägrar följa den fina handlingen man gjort upp i förväg? Steve Maurer ger följande fyra svar på denna fråga:

- 1) Förvarningar
- 2) Låt dem göra bort sig
- 3) Anpassa handlingen
- 4) Improvisera

Alla fyra är användbara redskap för spelledaren om de används med förstånd.

Förvarningar

Den första metoden är Förvarningar. Det finns oftast varningar inbakade i alla bra scenarier. Det är helt enkelt ledtrådar till vad hjältarna kan råka ut för om de gör vissa saker. Med lite fantasi kan du lägga in dem direkt i handlingen och låta dem dyka upp som något helt naturligt och självklart.

Spår i miljön är ett vanligt exempel. "Varför är det så mycket ben här?" För att få fram vad du vill ha sagt till dina spelare kan det ibland räcka att låta dem hitta lämningarna efter andra äventyrare, speciellt om de uppenbart var tuffare än rollfigurerna (eller rentav *kända*). Man kan också tänka sig djupa hack i väggarna, krossade diamanter eller sönderslagna och bortkastade magiska föremål.

Rykten brukar också gå bra. Om spelarna inte kan komma på någon lösning så kan man låta en bifigur ge några visdomsord för att få dem på rätt spår. "Jodå, den här *lådååå* vassa *ootäck*a tänder" Bifigurer (NPC:s) vet ofta mer om trakten än hjältarna och kan kanske varna dem för faror som är för stora för dem att klara sig ur. Hur kan en vampyr ta sina nattliga turer i en by utan att byborna gör eller vet något? Bifigurer kan även ge ledtrådar i stil med "Jamen om en trollkarl ville ha den, varför är den då kvar?" Överdriv dock inte med bifigurer som är rena orakel med all tänkbar visdom och kunskap, som alltid vet vad man skall göra härnäst. Tvärtom, man kanske rentav kan låta någon ge direkt dåliga råd som omväxling någon gång.

Varningar från spelledaren är en annan vanlig typ. "Är du verkligen *riktigt* säker på det?" Detta är storslaggan bland förvarningar. Det är

inte min personliga favorit, men när det är uppenbart att en spelare håller på att göra något dumt kan du mycket väl använda det. Din spelare kanske rentav försöker förklara för dig varför en uppenbar livsfara, som till exempel att fimpas i en bensindunk, egentligen är ofarligt. (Det exploderar inte alls!). GURPS har till och med en *skill* för detta: *Common Sense*.

Låt dem göra bort sig

Man kan även låta dem göra bort sig. Detta är metoden för den som inte vill ingripa i onödan. I strider kan man kalla det att gräva sin egen grav. Idén är förstas att spelarna får göra vad de vill. Om det går illa blev det så.

En bra spelledare bör dock ha gränser för hur långt man låter det gå. Om som exempel dina spelare inte kan lösa din ganska enkla klurighet, kanske den inte var så lätt egentligen. De kanske behöver en aning hjälp. Svaret är ju alltid enkelt när man vet det! Om du låter en grupp monster överfalla hjältarna kan det visa sig att alla hjältarna dör! Kanske spelarna inte följer din planerade väg eller får för sig att någonting är för farligt och ger upp. Efter några dåliga erfarenheter kan dina spelare ha fått nog av dina alltför svåra scenarier.

Det kan vara bättre att i all hemlighet göra små ingrepp som hjälper hjältarna förbi de värsta svårigheterna så att det fortfarande verkar som om spelledaren inte ingripit och det lyckliga slutet bara berodde på spelarnas list och styrka. Kanske med en smula hjälp från Fru Fortuna. Det är oerhört viktigt att göra detta elegant! Om man tvingar in händelser som helt enkelt inte passar, kan resultatet bli mycket dåligt.

Några tips:

1) Låt *inte* monster börja slåss om skatterna så fort du märker att hjältarna börjar förlora! Det är bara fäniigt!

2) Förse din värld med traditionen att begära lösensumma för fångar, såväl i pengar som i magi. Det ger en rimlig anledning för fienden att låta hjältarna leva eller rentav hjälpa dem.

Det fungerar för den delen lika bra åt andra hållet. Har du problem med att hålla roliga skurkar vid liv? Varför skulle man döda dem



när man kan få betalt för dem?

3) Skicka **inte** fram något fånigt kavalleri eller liknande för att rädda hjältarna i sista sekunden. "Flickscouterna kommer för att rädda er..."

4) Uppmuntra gärna spelarna att hitta på fiffiga sätt att slinka ur fiendens grepp. Låt dem lyckas då de försöker lura goblinerna att gissa gåtor.

5) Ge **inte** spelarna upplysningar som hjältarna inte vet!

6) Se till att det finns alternativa lösningar om hjältarna inte löser klurigheten på ditt sätt, vinner striden etc.

7) Låt **inte** bifigurer göra saker som de upp- enbart inte skulle göra normalt (som att rädda en hjältes liv) om de inte har väldigt bra skäl. Här kan lösesummor komma in.

8) Låt gärna hjältarnas rykte påverka hur de behandlas. "Slå inte ihjäl *helaren*, din färs- kalle!"

Anpassa handlingen

Det tredje sättet är att anpassa handlingen. I stället för att slå ihjäl draken (eller tvärtom) blev de vänner med den. Eftersom spelarna oftast är lika fiffiga som du själv är så kommer deras trick ofta att överraska dig. Deras planer kan gå i en helt annan riktning än du tänkt dig. Detta är bara roligt om du kan improvisera. (se nedan) Men för vanliga dödliga, som inte kan hitta på nya historier på studs, är det kanske nödvändigt att föra tillbaka dem till den ursprungliga planen. Det kallar vi för att anpassa handlingen. Det finns ett antal sätt att göra det.

Det första sättet kallar jag 'trollkarlens mäktiga kraft'. Hoppсан! I stället för att gå österut till jättens grotta så gick de västerut mot vampyrens slott. Problemet är att de behöver det heliga korset av Vadetmuheter från jätten för att ha skuggan av en chans att klara sig mot vampyren... Tja, vem har sagt att grottan är österut? Varför inte byta platserna så att hjältarna kommer till jätten vad de än gör?

Ställde du upp en skylt som pekade ut slottet? Det var ju dumt, men det är inte kört för det! Tänk om någon varit framme och vänt på skylten? Fast det vet du ju inte om det har hänt förrän spelarna valt rätt eller fel väg. Än sedan då?

Det är ganska vanligt i äventyr att man kommer till vägval där den intelligentaste beslutsgrunden är att slå tärning. Liv eller död, eller åtminstone uppdragets genomförande

hänger på att man tar rätt väg. Då kan det vara dumt att låta spelarna gå åt på ren otur. Någon form av information måste finnas. Förutbestämda vägval är särskilt intressant i konvents- scenarier, där man förhoppningsvis vill att man skall vinna på skicklighet och inte på ren tur.

Man kan lägga in ett litet missförstånd. I stället för att banka ner Thrull den Fruktansvärdes vasaller får de stryk av dem! Men *vet* hjältarna verkligen att de slåss mot Thrull den Fruktansvärdes underlydande? Säkert? Vet de inte det? Låt den brutale ledaren gripa en av hjältarna i nackskinnet, skaka honom och säga:

"Om du inte talar om för mig vad Thrull håller på med sliter jag skallen av dig!"

"Men... men... jag vet inte vad Thrull håller på med! Jag har inget med Thrull att göra! Jag var faktiskt på jakt efter Thrull för att slå honom!"

"Jaså?" säger den brutale ledaren, "då är ni ju på vår sida! Det här var ett misstag! Då så! Ni tar stora ingången och vi tar bakvägen!"

Gör du detta snyggt kommer dina spelare att slita sitt hår för att de slogs först och frågade sedan.

Ett annat exempel: Jaha, för att komma undan de två hobbittarna med ärrör hoppade du ner från bron ner i den bottenlösa dammen klädd i plåtrustning, vad? Jaha... Hmmm... Så genial! När du når botten så upptäcker du att du fortfarande kan andas! Och det finns en dörr där! Det måste vara den hemliga ingången legenderna berättar om, och du har hittat den! Uppriktigt sagt (fjäsk fjäsk) trodde jag inte att du skulle vara så klurig! Bara man inte gör det fullt så övertydligt som i exemplet så kan det här vara en kul lösning.

Så till sist slå-om-mani; Javisst, men lite enkel dyrkning kan ni slinka förbi vakterna... Vad sade du? Fumlade du? Nåja, det är ett enkelt lås, så du kan försöka igen... miss igen??? Hum, du kanske skulle ge barbaren en chans att försöka? Eller prästen? Eller katten...?

Ett missat slag skall inte få sabotera äventyret, men släpper du omslagandet för fritt kommer dina spelare att kräva flera försök också när du inte vill ge dem det. Det är bättre om du bestämmer i förväg att de kommer att klara det här låset och slår slaget själv, bakom skärmen. Även den här sortens fusk är mycket passande i konventscenarier. Hemma kanske man kan låta handlingen styras av enstaka tärningsslag. Men på konvent får helt enkelt inte ett missat *save* göra att ett lag slås ut, åtminstone inte om det inte fanns någon möjlig-

het att gå runt faran.

Improvisera

Den sista metoden är att improvisera. Det är något som är svårt att lära ut och svårare att bemästra, att vara ett steg före spelarna och låta handlingen bli vad den blir. Jag har faktiskt gett upp att försöka ha en strikt handling i mina scenarier och övergått till att skissa grovve. Det räcker egentligen att göra en översikt över situationen. Trots det blir äventyren väldigt detaljerade då jag hela tiden improviserar när jag beskriver saker och ting för spelarna.

Knepet med att improvisera är att komma med ett omedelbart svar på varje fråga som kommer fram, och ett svar som passar in i situationen och spelvärlden. "Jag går till legoknektsbaren och tar en titt på anslagen om lediga jobb... vad finns det att välja på?" Rabbla *snabbt* upp 10-15 stycken! Kan du göra det nu, med en gång? Många spelare tycker att den här stilen är svårare än de mer konventionella. För mig är den det enklaste tänkbara. Mina spelare kan inte alls förstå hur jag, och andra som improviserar, kan klara det.

Improvisera är som sagt svårt. Du som för första gången medvetet tänker köra improviserade äventyr kan behöva några råd. Följer du dem kommer dina spelare att ha en chans att komma igång, även om du kanske inte vet exakt vad de kommer igång med.

1) Även om det inte finns en uppgjord handling så måste det finnas situationer eller potentiella äventyr som spelarna kan utgå från. Normalt finns det bara en enda, som tvingar spelarna att följa den väg du gjort upp i förväg, men här skall det finnas en mängd. En del är tillfälliga situationer som hjältarna kan bli inblandade i. Andra kan vara långsiktiga, möjliga sysslor som spelarna kan ge sig på när som helst. Det finns alltid jobb för några vakter till karavanerna under handelssäsongen.

2) När du improviserar så måste inte allting vara fantastiskt. Krogar är platser dit folk går för att ta sig ett glas bland kompisar, och inte för att bli ihjälslagna eller inblandade i äventyr. Om hjältarna går till ett vardagligt ställe så är det normalt vardagligt, om inte hjältarna ställer till det förstås. När sedan något fantastiskt verkligen händer är det något ovanligt.

3) Tveka inte att plocka idéer utifrån och stoppa in i din spelvärld. Den största bristen i improvisationer är ofta en tunn bakgrund. Tag vad du behöver att fylla ut med.

4) Skriv alltid upp allting! Se till att värds-

huset i en viss stad har samma namn och miljö när hjältarna kommer dit nästa gång. Det gör underverk för din värld och fyller ut på ett enkelt och bra sätt.

5) Låt spelarna "vara gudar" utan att de vet om det. Den improviserade spelledarens bästa knep är att låta spelarna klura ut ett svar på ett problem, och när de väl har ett svar så är det mycket nära (men inte nödvändigtvis exakt) det "riktiga" svaret. Jag kallar det att "lämna ledtrådar innan brottet begåtts".

6) Extrapolera, extrapolera hela tiden. Bygg upp sakers orsak och verkan! Varje detalj som kommer in i miljön, varje skurk, varje skatt, varje prins eller svältande tiggare, varje kyrka, varje stad, varje träd skall ha logiska, vettiga skäl till sin existens. Allt som du framhåller som ovanligt skall ha en historia, även om du inte hittat på den ännu. Om hjältarna hör talas om en skatt behövs en anledning till att den fortfarande är kvar. Vaktas den av monster så bör det finnas en anledning till att de ännu är kvar där. Allting måste ha en anledning.

7) Gör saker intressanta. De flesta verkliga äventyrare finner aldrig något intressant, eller går under i sökandet. Låt dina spelare höra till det lilla fåtal som verkligen finner något i slutet på sina sökanden.

8) Se till att världen lever, även oberoende av vad hjältarna gör. Det händer saker hela tiden. Låt rykten fara om nygifta, handelsmannen som blivit bankrutt, soldaten som blivit befordrad och allt annat du kan hitta på. Lägg in så mycket detaljer du kan i världen utanför hjältarnas liv.

9) Till slut, motivera hjältarna. Då kommer spelarna att göra mycket av arbetet åt dig. Med hjälp av deras frågor fyller du ut världen bättre än du gör på egen hand. Det gäller i alla kampanjer, men när du improviserar är det extra viktigt. Hjältarna skall inte bara ha något att göra, utan också bra skäl att vilja göra det. Girighet är inte det enda som kan driva spelet framåt. Personliga kontakter i spelvärlden kan ge minst lika bra resultat. Om en personlig vän till hjältarna, kanske någon de lärt känna under tidigare äventyr och som hjälpt dem, får problem så är det ju en hederssak för varje sann hjälte att ingripa.

Steve Maurer

Översatt, bearbetat och med tillägg av:

Ingemar Ragnemalm



Star Trek RPG

En recension

I lådan som pryds av välkända figurer i Star Trek-serien ligger det tre häftade böcker och två tjugosidiga d10. Reglerna består av *Cadets Orientation Sourcebook*, *Star Fleet Officer's Manual* och *Game Operations Manual*. (I fortsättningen COS, SFOM och GOM.)

COS beskriver Star Trek-universat. Där kan man läsa om de olika raserna som Klingons, Vulcans (tex mr Spock), Tellariter, och en del andra. Här kan man också läsa om rymdskeppen och deras utrustning och organisation. COS är illustrerad med många bilder ur TV-serien. Boken tar inte upp några regler, utan är mer lite allmän information om miljön man skall spela i.

I SFOM är det spelets mekanismer som tas upp. Här kan man läsa om hur man skapar en karaktär, regler för strider, färdigheter och diverse andra regler.

GOM är en bok för spelledaren. Där står det om hur man skall spelledda olika situationer och även lite om hur man kan driva en Star Trek-kampanj.

När man skapar en karaktär låter man sin imaginära person ta värvning i Rymdflottan, och genomgå en utbildning där. Det finns olika inriktningar som tex säkerhets, medicin och vetenskapssektorn. Hur bra ens figur blir beror på hur lång man gör utbildningen, man samlar och bygger upp färdigheter under utbildningstiden. Så hur bra spelarna ska bli från början är upp till spelledaren som kan anpassa spelarna till äventyren han tänker köra.

Stridssystemet är ganska enkelt. Varje runda har spelaren ett antal "Action Points" som han kan dela upp på olika manövrar som att attackera, ducka, röra sig etc. Man slår en tärning om man träffar och en för skadan. Ungefär som i D&D. Simpelt och bra.

Star Trek RPG är inriktat på äventyr som speglar TV-serien och filmerna. Spelarna är officerare på ett rymdskepp typ SS Enterprise som åker omkring och utforskar universum. Detta innebär att regler för handel och många andra vanliga äventyraraktiviteter inte finns med. Tex. finns ingen lista på vad någonting kostar. Pengar finns inte alls med i reglerna.

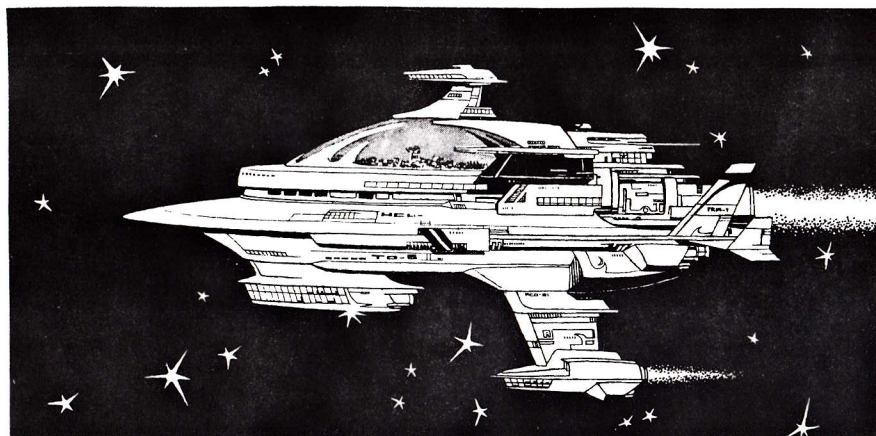
Även regler för rymdskeppsstrider saknas i mitt spel (utgåva 2). I utgåva 1 fanns dock rymdstridsregler. Givetvis finns det en massa supplement som täcker handel, rymdstrider och mycket annat, och det är väl tänkt att man ska köpa dessa.

Summering

Star Trek RPG är en bra simulation av TV-serien som går ganska enkelt att lära sig. Söker man ett mer allmänt SF-spel så är det nog inte det bästa om man inte kompletterar med supplement för x kr.

($x = n * 100$; $n = 1,2,3,\dots$)

Tomas Höglström



Palladium RPG

vad är det?

Palladium RPG är ett amerikanskt fantasy-rollspel som utges av förlaget Palladium Books.

Detta rollspel utspelar sig i en fjärran värld som, egotrippat nog, kort och gott heter "the Palladium World". I denna värld finns så gott som alla vanliga raser när det gäller fantasy-rollspel. Dvs. människor, alver, dvärgar, gobliner, orcher, troll, ogres etc.

Vissa skillnader finns dock. Tex hobbytar saknas helt. En av de lite ovanligare raserna är vargmän som finns här i stora, enligt människorna för stora, mängder.

Den kända världen består av en kontinent lika stor som europa. I södern finns djungler där kannibaler, drakar och andra monster bor. Människornas tre största nationer är västra imperiet, östra territoriet och landet-av-de-södravindarna. En märklig sjönation är kungadömet *Bizantium*, som ligger ungefär vid spetsbergen klimatmässigt sett.

Mellan dessa människonationer ligger norra ödemarken som upptar ca en tredjedel av kontinenten och bebos av bl a vargmän. I norra ödemarken ligger också fördömda landet vilket bara bebos av monster, främst sjöodjur vilkas antal och glupskhet effektivt hindrar folk från att ta sig dit sjövägen.

I denna turbulenta värld utökar vargmännen sakta men säkert sitt imperium. Människorna kämpar sinsemellan och mot vargmännen. Drakar och andra magiska varelser lever och frodas fortfarande i högönsklig välmåga. Vissa börjar undra hur länge de äldsta gudarna, *Old Ones*, skall fortsätta sova. Eller har de kanske redan vaknat?

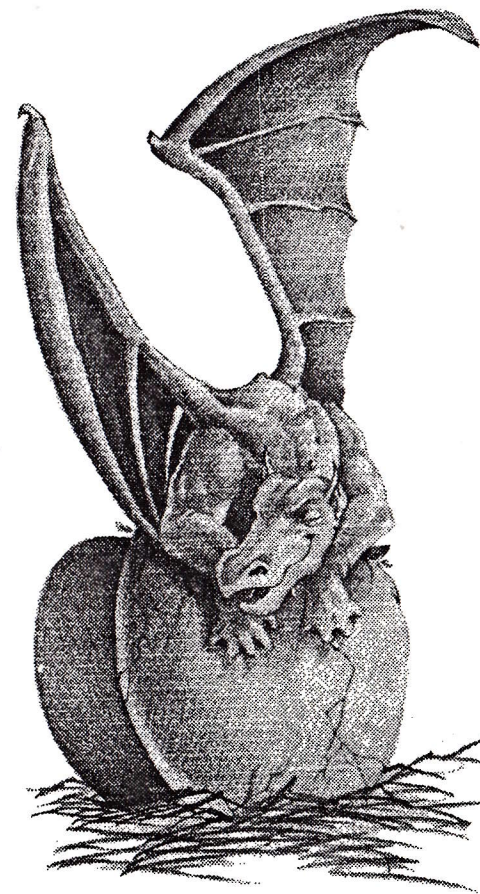
I denna värld skall äventyrarna försöka skaffa sig lycka, makt och rikedom. Det finns dussintalet olika raser man kan tänkas spela, tom. kobold. Grundegenskaperna är i grund samma som i andra rollspel men har annorlunda namn. Beroende på ras skall man slå ett visst antal tärningar för sina grundegenskaper. Dessutom kan man få extra höga värden. Tex kan en människa få tjugofyra i karisma vilket har väckt stor förvåning hos vissa.

För att få välja något av de trettiotal yrken som finns måste man uppfylla vissa krav, dvs ha tillräckligt högt i vissa grundegenskaper. Varje yrke har ett antal olika färdigheter att välja mellan. Man kan även skaffa sig en del allmänna färdigheter som alla kan lära sig.

Erfarenhet mäts i erfarenhetspoäng och nivåer som naturligtvis beror på det antal poäng

som spelaren lyckats tjäna ihop. Man kan också lära sig flera yrken genom att lägga sina erfarenhetspoäng på det nya yrket istället för det gamla. Man kan dock inte bli bättre i flera yrken samtidigt, bara i ett i taget.

Erfarenhetspoäng får man för att komma med bra idéer och utföra heroiska dåd som att uppehålla draken medan kamraterna sätter sig i säkerhet.



Magin i spelet påminner om AD&D men eftersom formler anses vara en följd av ord glömmar man inte bort en formel när man har använt den. I övrigt påminner vissa formler ganska så mycket om formler i AD&D, jämför AD&Ds *Mirror Image* och Palladiums *Multiple Image* som gör samma sak. Antalet formler en rollperson kan kasta bestäms av hur erfaren han är dvs vilken nivå han har uppnått och vilket yrke han har.

I strider slår anfallaren en D20 och lägger till sin bonus att träffa. Sedan kan den stackars försvararen slå en D20 även han och lägga till sin bonus att ducka eller parera. Om anfallaren fick högre än försvararen är det en träff. Rustningar fungerar så att anfallaren måste slå en visst tal eller bättre för inte träffa rustningen. Även rustningar kan ta skada och kan alltså slås i bitar.

Till Palladium har det kommit ut fyra böcker än så länge. Första boken innehåller grundregler, beskrivningar av varelser, lite om världens geografi och historia samt ett scenario.

I andra boken, *Old Ones*, tillkommer det en del nya yrken och beskrivningar av ett kunga-

döme. Dessutom finns en del småäventyr som utspelar sig där.

Den tredje boken som kom ut var *Monsters & Animals* vilken som namnet antyder beskriver en del nya monster och djur. En ganska onödig bok egentligen, man kanske behöver den en eller två gånger under en hel kampanj.

Den senaste boken, *Adventures on the High Seas*, presenterar en hel del nya yrken och färdigheter. Dessutom finns beskrivningar av några öar och de olika fartyg som är vanliga på de sju haven. Naturligtvis innehåller även den boken en del mindre scenarion.

I grundboken ingår som sagt ett äventyr men det rekommenderas inte som nybörjarscenario. Då är det är bättre att skaffa sig det enda äventyr som finns i Sverige, *Arms of Nargash-Tor* som är ett hyfsat lågnivåscenario. Om

man är sparsam kan man antingen skriva något eget, vilket rekommenderas, eller översätta något AD&D scenario. Det borde gå ganska så lätt eftersom båda spelsystemen är nivå-baserade.



Mikael Åkersund

Fråga efter

MetalMagic

den nya serien miniatyrfigurer

MetalMagic-sortimentet omfattar 25 mm figurer för de flesta typer av rollspel. Dessutom andra häftiga figurer som *Freaky Fantasy*. Utökad sortiment med 28 st nya figurer, bland annat Kaosriddare och olika ridande figurer.

Nytt i MetalMagic är också 50 mm figurer som ograr, troll och jättar.

MetalMagic miniatyrfigurer finns hos välsorterade lek- och hobbyhandlare.

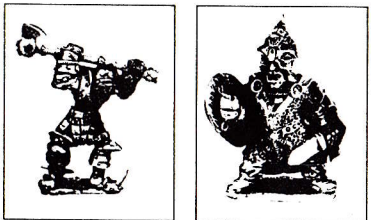
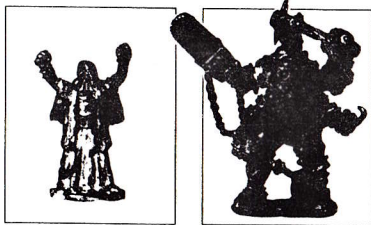
Skicka 10 kronor i frimärken eller sedel så får Du omgående vår katalog med bilder på 100-tals miniatyrfigurer.

Återförsäljare antages på orter där vi ej är representerade



ICI
HOBBYDISTRIBUTION

Box 1012, 751 40 Uppsala 018-15 80 32



Järnväg? ...äsch, Aktier!

Recension av Avalon Hills järnvägsspel 1830

Ytterligare ett järnvägsspel. Vad kan det ge oss som redan spelat Rail barons, Empire builder och Rail?

Spelplanen börjar nästan helt utan järnvägar. Det enda som finns är de stora städerna och ett antal små järnvägar. Ingen kan bygga järnväg innan de första järnvägs företagen är startade. Och det är spelarna som skall starta dem. Nu börjar spelets första aktiefas. Den som startar ett bolag köper den så kallade presidentposten. Han måste dessutom sätta ett utgångsvärde på bolagets aktier. Alla aktier som sedan köps från banken har det priset. Sedan får andra spelare köpa aktier i det nystartade bolaget. Den som äger mest aktier i ett bolag har kontrollen. Om den som startar ett bolag inte har tillräckligt med pengar för att säkra aktiemajoriteten kan han förlora kontrollen över bolaget när någon annan aktieägare skaffar sig ensam majoritet. Bolagen sätter inte igång förrän 60% av aktierna är utsålda ur banken. Från början har ingen spelare själv kapital nog att själv starta ett bolag. Alltså måste man antingen samarbeta, men det är alltid bara en spelare som kontrollerar bolaget, eller manipulera marknaden. Ja det finns en fri aktiemarknad också. Alla de aktier som man köpt ut ur banken kan man sedan sälja till den villiga allmänheten. Dock går priset ner för varje aktie som säljs. Det gör att dina egna aktier blir mindre värda.

När alla köpt och sålt så mycket aktier de vill startar operationsrundorna. Det är nu man märker att det är ett järnvägsspel. Bolagen, alltså inte spelarna, bygger räls, köper lok och kör in pengar. Och om det vill sig riktigt väl så ger de aktieutdelning. Varje gång ett bolag ger aktieutdelning stiger kursen på dess aktier. Dessutom får alla spelare som äger aktier i bolaget pengar för sina aktier. De spelare som inte kontrollerar något bolag kan bara titta på och hoppas att deras aktier ger utdelning och stiger i värde.

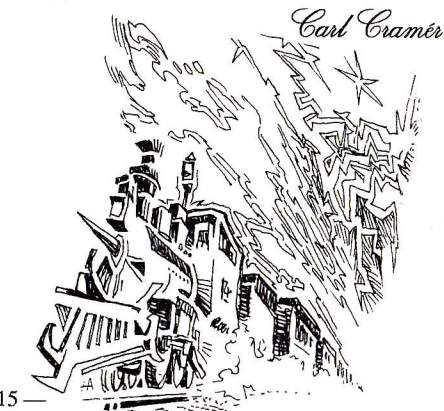
När operationsrundorna är slut så börjar nya aktiefaser. Nu kan spekulerande spelare sälja ut sina aktier och göra stora spekulations vinster. Även den som kontrollerar ett bolag kan sälja ut, då går kontrollen över bolaget, som kanske står inför en ekonomisk kris, till den spelare som för tillfället har flest aktier. Alla spekulationer i aktier driver ofelbart ner kurserna, så det finns all anledning att hålla på sina aktier. Men samtidigt finns risken att om inte du tar ut spekulationsvinsten, gör någon annan det, och sen står du där med värdelösa aktier.

Hela tiden drivs den tekniska utvecklingen på av lокköpen. De lok som du köpte förra draget kan snart vara omoderna och behöva skrotas. Och om ditt företag inte har råd att köpa ett nytt lok är du ekonomiskt ansvarig. Om inte du har pengar, och det handlar om mycket pengar för att köpa General Motors disellok årgång 1945, blir det konkurs. Då får du sälja dina aktier. Om inte det heller räcker, har den stora kraschen kommit och spelet slutar.

I slutet räknar alla ihop sina personliga tillgångar. Endast aktievärden och kontanta medel räknas, det spelar ingen roll att ditt bolag har USAs största järnvägsnät och skulle kunna betala Mexikos statsskuld. Om aktierna står lågt så blir det inga pengar i sluträkningen.

Sammanfattningsvis kan man säga att 1830 är bland det mest nervpirrande man kan tänka sig. Det finns egentligen inga slumpfaktorer i spelet. Men allt dina medspelare gör påverkar dig. Bolagens självständiga ställning gör att man inte alltid behöver operera dem för att de skall gå bra på lång sikt. De stor summorna ligger i aktievärdena och om man lyckas hålla kursen uppe ger det en ordentlig fördel. Spekulationer kan få dina spelare att tycka lika mycket om dig som om inrikesministern i Junta. Om inget annat hjälper kan man alltid sälja ut hela sitt aktiekapital, dumpa marknaden, och starta om på ny kula. 1830 är en mycket god investering och rekommenderas varmt till alla seriösa spel spekulanter. Tyvärr är spelet utgången och svårt att få tag på. Men Hobbyhuset lär ha några exemplar kvar.

Antal spelare 2-6, desto fler desto roligare. Ungefärlig speltid sex timmar, klart på en kväll.



Kaos Lurar i Gränderna...

Recension av

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Ingen som läser White Dwarf har väl kunnat undgå att lägga märke till att Englands största rollspel heter *Warhammer Fantasy Roleplay*. Åtminstone om man ska tro Games Workshop som tillverkar det. Men vad är då egentligen *WFRP*?

Hela systemet bygger på samma värld som *Warhammer Fantasy Battle*, det vill säga *The Old World*. Detta är en komplex värld där kaos nästlar sig in i maktpositioner, förgör städer och korruperar människor. Det är en farlig värld fylld av äventyr. Kort sagt, en perfekt värld att vara äventyrare i! Mer exakt spelar man främst i den del av världen som kallas Imperiet. Det motsvarar Tyskland under senmedeltiden. Denna teknologiska nivå lämpar sig bra för rollspel, med ett fåtal handeldvapen, tryckpressar, klockor etc. Man har en del universitet, häxprocesserna är i full blom och både kaos och ickekaos bildar hemliga sällskap. Imperiet är faktiskt en av de mest detaljerade, intressanta och roliga spelvärldar som vi har stött på.

Kaos

Det centrala temat i Warhammer-mytologin är Kaos. Skaparna av Warhammer har lyckats förklara varför orcher, troll, gobliner och de andra monstren existerar i deras spelvärld. Det finns en logisk, konsistent historia och ekologi där dessa passar in. De förökar sig bland annat på grund av en mystisk paradimensionell substans som kallas *warpstone*. Denna bildar vidriga mutationer på allt levande, och är också anledningen till att alla monster finns. Kaos och *warpstone* har funnits länge, länge och utbreder sig hela tiden...

Enkla karaktärer

Vid karaktärgenereringen slår man fram ett antal egenskaper på traditionellt sätt. Dessa egenskaper bildar en *Character Profile*. På denna profil bygger hela systemet. De egenskaper man har i sin profil används i alla skeden av spelet och allt levande har en sådan.

Efter att ha slagit fram sina egenskaper får man ett yrke. Genom detta får man även ett antal färdigheter. Inom varje yrke finns det sedan olika möjligheter att utveckla sig själv,

ett antal färdigheter att lära och egenskapsökningar att göra. Dessa höjningar eller färdigheter köper man med de erfarenhetspoäng man samlar på sig under spel. Totalt finns ett drygt hundratal yrken med olika utvecklingsmöjligheter.

Det fina med färdighetssystemet i *WFRP* är att det *inte* är procentbaserat på så sätt att varje färdighet har ett eget procentvärde som i de flesta andra system. Man lär sig en färdighet en gång för alla. Då man sedan ska använda sin färdighet får man slå under den egenskap som är kopplad till den aktuella färdigheten. Chansen för att lyckas med en färdighet är alltid baserad på något av attributen i profilen. Om du exempelvis ska rida ikapp en äcklig kaosmutant får du slå under ditt initiativ för att inte trilla av hästen vid svåra manövrar.

Att överleva

Ett mycket viktigt begrepp är *Fate Points*. Varje karaktär börjar med ett fåtal sådana, och varje *FP* kan användas för att rädda livet på karaktären en gång. Detta gör att spelarna kan låta karaktärerna göra verkliga hjältedåd, men när man väl använt en *Fate Point* är den borta för alltid.

Det här karaktärssystemet gör att man, för att citera tillverkarna, "... slipper AD&Ds stereotypa Fighter/Cleric/Magic-User/Thief, och får mer färgstarka karaktärer än RuneQuests generaliserade äventyrare". Eftersom färdigheter och attribut finns angivna för alla yrken är det också enkelt för spelledaren att skapa NPCer när man behöver någon av ett visst yrke.

När man har fått tillräckligt mycket erfarenhet, dvs. samlat tillräckligt med erfarenhetspoäng, för att lära sig något eller utveckla någon egenskap betalar man bara för höjningen eller den extra färdigheten. Varje yrke är ganska begränsat i sitt utbud av utvecklingsmöjligheter, så då spelarna utvecklat sig tillräckligt vill de byta yrke. Ett nytt yrke betyder möjligheter att utveckla andra sidor av karaktären och lära sig nya färdigheter. För att kunna byta yrke måste man dock först hitta en lämplig lärare, någon som kan yrket och någon man kan komma överens med. Detta moment

innebär också att man måste *rollspela*, och inte bara lära sig nya saker på ett abstrakt sätt, även om detta är upp till den enskilde spelledaren. En nackdel är dock att man på det här sättet kan äventyra i flera veckor utan att ha möjlighet att byta yrke.

Eftersom systemet är konstruerat för att vara enkelt och för att undvika "hack-and-slay" speglas detta även i strider. Det är snabbt, lätt och oftast dödligt att slåss. Karaktärer som slåss först och tänker sen riskerar att bli ganska kortlivade. Stridssystemet är dock inte riktigt väl genomtänkt.

Simpel magi

Det finns två typer av magiker i Warhammer, präster och trollkarlar. Alla magiker har *Magic Points* som förbrukas när man använder trollformler. Till skillnad från andra yrken är magikeryrkena indelade i nivåer men de högre nivåerna är i praktiken inte är något annat än nya yrken. Varje nivå ger fler *Magic Points* och tillgång till fler och mäktigare trollformler. Som trollkarl är det möjligt att specialisera sig, exempelvis till illusionist, nekromantiker eller elementalist. Den inriktning man väljer inom magin avgör också vilka typer av formler man kan använda. Om man väljer att gå den breda vägen som nekromantiker eller demonolog får man ändå betala ett pris. Man drabbas av diverse mentala rubbningar och, om man har otur, mutationer.

Religiös magi hanteras i princip på samma sätt som trollkarlarnas magi men med undantaget att prästerna får sin magi från gudarna. De trollformler som prästerna har tillgång till är i stort sett desamma som för trollkarlarna. Olika religioner tillåter dock bara vissa sorters magi. Religionerna i regelboken är väl beskrivna, men kanske lite väl standardmässiga.

De trollformler som finns är ganska torftiga. Så gott som alla formler är hämtade direkt från *Warhammer Fantasy Battle*. och är bara användbara i strid. Tillverkarna lovar dock att bättre magi ska komma i magisupple-

mentet *Realms of Sorcery*.

Games Workshop ger också ut moduler till *WFRP* i kampanjen *The Enemy Within*. Där för karaktärerna för en till synes hopplös kamp mot de kaoskulten som är på väg att ta makten i Imperiet. Modulerna är mycket väl skrivna och betonar rollspel och intrig mer än råstyrka. Detta hindrar inte att även de mest blodtörstiga spelare får sitt lystmäte av strid.

Vilka är då nackdelarna med systemet? Det finns en hel del tråkiga tryckfel, men errata har publicerats i *White Dwarf*. Systemet är nog alltför enkelt för att tilltala spelare som föredrar mer avancerade system som t.ex. *RuneQuest* eller *RoleMaster*. Warhammer är ett snabbt och enkelt system som till stor del lever på sin unika miljö, och borde tilltala alla som skulle vilja spela *Call of Cthulhu* i medeltidens Europa. Warhammer är väldigt roligt att spela, trots de brister som finns. Det känns verkligen att spelet är gjort av rollspelare för rollspelare.

Andreas Björklind
Urban Blom



Veofel Äventyraren



Diplomaten som försvann

Scenario för individuella Traveller-turneringen på LinCon-87

Ingemar Ragnemalm och Markus Kuipainen

Detta scenario var tävlingsscenario för individuella Travellerturneringen på LinCon-87. Temat var som snart skall framgå en smula speciellt, och absolut inte något klassiskt Traveller-äventyr. Det blev en ganska liten tävling med totalt 18 deltagare som delades upp i tre grupper. Resultatet för de tre grupperna blev totalt olika. En grupp gick rakt på, hittade överbyråsekreteraren och försvann ut igen, medan en grupp nästan utplånade sig själv på grund av någon lite väl egensinnig spelare. En grupp råkade avliva sin fotograf av misstag när de sköt först och frågade sedan.

Individuella scenarier av den här typen tenderar ofta att fyllas av en del desperation från dem som inte lyckas komma på någon lösning på just sina problem. Ibland slutar det med att de kastar sig över de kamrater som de tror att är motståndare. Man kan också ibland råka in i lappskickningsfest eller *timesharing* när alltför mycket dolda aktiviteter pågår eller gruppen rentav delas upp. Som spelledare måste man försöka göra en avvägning, så att alla får chansen att pyssla om sina bekymmer men utan att tempot dras ner för våldsamt. Rätt hanterade kan dessa intrigfyllda äventyr vara mycket spännande.

Detta äventyr är tänkt att innehålla relativt lite *backstabbing* och snarare mer konflikter som spelarna kan kompromissa och intrigera om. Spelarna bör för övrigt vara beredda på lite hårda tag även om de inte bör söka strid i onödan. Mycket nöje!

Spelarnas introduktion

Ni befinner er i rymdhanen på Moronicon IV, en planet av jordtyp. Rymdhamnen ligger på en liten ö, och är den enda delen av planeten som inte är förbjudet område.

En känd diplomat, överbyråsekreterare Ivan Boring, försvann nyligen med ett stulet rymdskepp. Det sista man hörde från honom var en nödsignal, som man lyckades lokalisera var den kom från. Rymdhamnens ledning (ävs för den utom-Moronicanska delen) samlade snabbt ihop er som en räddningspatrull för att rädda Ivan och hämta tillbaka rymdskeppet. Ni vet alla hur Ivan Boring ser ut.

Gruppens ledare är doktor Douglas Dolittle, en vetenskapsman. Han har med sin assistent, Elaine Lenseye, som är doktors assistent. Gruppens pilot heter Fluke Skyhawk. Han äger det stulna skeppet. Dessutom medföljer tre skyttar: Arnold "Ogre" Adamski, Borus Barnard och Crom Callahan.

Ni har farit ut i en skyttel och flugit till platsen där Ivan Boring försvann. Från luften ser ni där en plattform och ett par stora metalldörrar i en kulle.

Skytteln är obeväpnad med försedd med en dator modell Ibis.



Introduktion till spelledaren:

Detta har hänt:

Moronicon IV är en planet av jordtyp som i många år varit praktiskt taget stängd för omvärlden. Den enda för utbölningar tillåtna platsen är en liten rymdhamn på en ö. Dit får handelsmän komma för att köpa och sälja varor. Man kan relativt lätt ta reda på att Moronicon IV exporterar malm och importerar vapen, men även andra varor byter ägare i hemlighet.

Överbyråsekreterare Ivan Boring (namnet valt för att ge en ledtråd till hans motbjudande personlighet), en känd diplomat och stor idealist, fick nyligen upp ögonen för planeten. Han ansåg att planeten uppenbarligen hade någon form av diktatorisk isolationistisk regim, och att man borde förhandla med dem om att låta på spårren. Han för till Moronicon IV för att tala med någon ansvarig på planeten eller få tillstånd att besöka någon stad utanför rymdhamnen. I rymdhamnen lyckades han inte hitta någon som ville tala om var invånarna fanns. Alla handelsmän rådde honom att strunta i Moronicon IV och åka sin väg.

Faktum är att handelsmännen aldrig träffar några invånare. De talar med dem genom telefon och kommer överens om pris, varpå de utväxlar varor genom en hiss.

Ivan blev desperat och stal ett scoutskepp i rymdhamnen. Med det för han ut i förbjudet område. Det sista man hörde från honom var en nödsignal, som man lyckades lokalisera var den kom från. Rymdhamnens ledning (dvs för den utom-Moroniconiska delen) samlade snabbt ihop en räddningspatrull för att rädda Ivan. Ledarna är rädda att Imperiet kan komma att stänga hamnen om de inte kan ta vara på VIP's (dvs kändisar) som besöker den.

Ivan hade letat runt ett tag tills han hittade en liten landningsplats och en stor port. När han landade och försökte tala med dem han träffade grep de honom. Han hann dock få iväg en nödsignal från en portabel sändare. Ivan Boring och det stulna skeppet fördes ner i ett underjordiskt militärkomplex.

För att inte spelarna skall inse det för lätt så säger jag det först här: detta scenario är "Traveller meets Paranoia". Militärkomplexet går under namnet Betha Complex och är befolkat helt av maskinellt tillverkade kloner. Det styrs av en dator som kallas "Storamor". Man kan kommunicera med Storamor genom mikrofoner/högtalare som finns utplacerade lite varstans. Storamor reagerar dock inte förrän man ger rätt anrop: "Ålskade Storamor!". Under äventyret torde spelarna stöta på åtskilliga av de mest grundläggande "Paranoia"-attributen.

Observera dock att detta inte är identiskt med Alpha Complex! Det finns ett antal skillnader. Varje klonfamilj är åtta kloner. Säkerhetsnivåerna fungerar som i Alpha Complex, men är inte färger utan symboliseras med ett antal streck diagonalt över uniformen, med sex streck som lägsta nivå och inga som högst.

Översikt över komplexets våningar:

1. Markplanet
- 2-14. Bostadsvåningar.
15. Skeppshangarer
16. Kloning och säkerhetstjänsten (Internal Security) (Här finns Ivan Boring!)
17. Research&Development (Här finns skeppet)
18. Sophantering. Hit ner går inte hissarna.

Betha Complex' invånare:

Alla komplexets invånare är kloner (i klonfamiljer om 8 identiska kloner). Alla är ganska korkade. Det är naturligt: då de sällan når någon hög ålder (över några få år) är de hemskt obildade.

Strecken på uniformerna anger deras status och säkerhetsnivå. 6 streck är lägst. Alla hackar neråt i hackordningen. 6-streckarna är rädda och undergivna alla mer färre streck, och lyder order.

Spelarna har hyfsad möjlighet att umgås med de lägre här på bostadsvåningarna utan strid, men det får inte bli helt uppenbart att de inte hör hemma här, och det kan hända att de får någon brysk order från någon med fler streck. Om de inte är maskerade kan de knappast uppehålla sig på bostadsvåningarna.

De som har få streck är lite mer sansade och smarta än de med fler. De är lika galna som alla andra, men de är lite mer erfarna och därmed lite vaknare.

Beväpning: De som har 6, 5 eller 4 streck har bara strålpistoler, och är därmed totalt ofarliga för spelarna. 3-streckarna har lasergevär, 2-streckarna har laserkarbin eller SMG. 1-streckarna har blandade vapen: laserkarbin, granatgevär, SMG. Dessutom finns några med specialvapen.

Storlarm:

Det är fullt möjligt att det efter ett tag utlyses storlarm i komplexet. I så fall kommer invånarna att rusa till hissarna i hundratals för att försöka ta sig till det ställe där hjältarna senast sågs. Då blir det besvärligt för hjältarna, för då stannar hissen vid varenda våning. Har scenariot inte varit hejdlöst slaktande innan så blir det det då. Vid varje våning slinker 3D personer in. Tag med 1-3 i varje grupp med 3 streck eller mindre.

Utlös inte storlarm alltför snabbt! De stackars klonerna är inte särskilt smarta, och Storamor är van vid att det blir problem av olika slag mest varje dag. Först om det är helt uppenbart för Storamor att det är nåt speciellt på gång reagerar hon fullt ut.

1.1 Utanfö (What is Outside? That information is not available...)

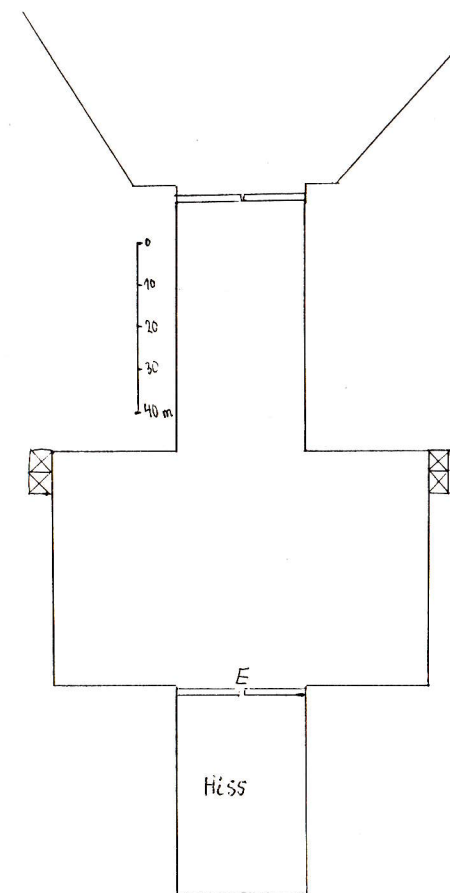
Ingången till Betha Complex är i en kulle. Utanfö finns en plattform av betong för komplexets rymdskepp att starta och landa på. Det var förstas väldigt länge sedan något av dess skepp var i skick att flyga, men möjligheten finns.

Kullen ligger på en stor slätt där bara mycket låga växter växer. Betrakta all mark i närheten som gräsmatta. Kullen är ca 300 meter i diameter och 50 meter hög. Från plattformen går en sluttning, betonggjuten som plattformen, ner till de tillsammans 40 meter breda portarna.

I den högra porthalvan finns en liten, normalstor dörr med en panel med en knapp och en högtalare (som även är mikrofon).

Man kan komma in på något av följande sätt:

- knäcka säkerhetssystemet
- spränga upp dörren
- knäcka på



Doktorn kan knäcka säkerhetssystemet om han öppnar panelen försiktigt, utnyttjar skyttelns dator och får lite tid på sig. Om man "pular" oförsiktigt så kommer vakterna (1.2) att öppna för att se vad som står på.

Sprängning lyckas om man klarar ett slag för Demolition (alt Jack-O-T minus 1). Vare sig sprängningen lyckas eller inte kommer dörren att öppnas, antingen av sprängningen eller av vakterna som skall se efter vad det är som dånar så.

Knackar man på öppnar vakterna.

1.2 Skeppshallen

Denna hall är till för att ställa upp rymdskepp i tillfälligt före eller efter flygning. Via den stora hissen kan skeppen föras ner till exempel hangarerna. Hallen patrulleras ständigt av sex 5-streckare. Dessa kommer att angripa hjältarna, då det inte är någon tvekan om att de är kommunist-mutantspionsbotörer som är ute efter att förslava dem, eftersom de kommer utifrån! Smarta spelare maskerar sig lämpligtvis med deras uniformer. Om de gör det kommer allt att bli mycket lättare.

På varje sida finns två normalstora dörrar (A, B, C, D), och rakt fram finns ett par enorma dörrar (E), lika stora som ytterdörren, men denna gång utan någon liten dörr i. Alla dörrarna är grå metall-dörrar utan något som helst fönster eller springa på sidan.

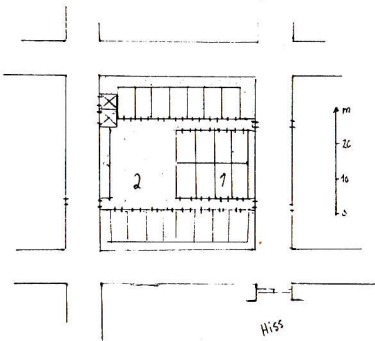
Vid A, D och E finns paneler med en knapp. Trycker man på den lyser den. Sedan händer ingenting. Sedan händer ännu mer ingenting. Först efter 1D minuters väntan öppnas dörren automatiskt och man se in i en hiss. Dörren är öppen så länge hissen är kvar. Inne i hissen finns en panel med 17 numrerade knappar. Trycker man på någon av dem går dörren igen och hissen åker till motsvarande våning. Är det samma våning så stängs dörrarna för att omedelbart öppna sig igen.

Om våra hjältar försöker hitta Ivan Boring genom att åka hiss och samtidigt använda spåraren så kommer utslaget att öka för varje våning neråt de åker. Utslaget är alltså *inte* störst vid våningen där Ivan är. Han har nämligen först förts till 17:e våningen och sedan upp via trappan.

B och C har var sin liknande panel, men med två knappar, en röd och en vit. Trycker man på den vita öppnas dörren och blottar något som även det ser ut som en hiss, eller stängs om den var öppen. Trycker man på den röda med stängd dörr hörs ett dovt "klonk" innifrån. Inuti "hissen" finns en panel med en enda knapp.

B och C är komplexets sopnedkast. "Klonk"et är ljudet av golvet som öppnas, samtidigt med alla motsvarande tak och golv hela vägen ner. När våra hjältar faller ner här (och det hoppas vi de gör) faller de hemskt långt ner, ända ner till komplexets 18:e och lägsta våning, där de landar mjukt i ett berg av sopor. Se vidare 18.

Om doktorn använder sin spårutrustning ger den klart störst utslag vid och i B och C.



2-14.2 Samlingsrum

Dessa stora rum finns här och var. Här äter invånarna tillsammans och lyssnar på Storamors förmäningar, som ständigt hörs ur stora högtalare:

Storamor vill dig väl! Tjåna Storamor väl och hon kommer att belöna dig med ännu ärofullare uppgifter!

Etc. Improvisera, men ge inte för mycket gratis!

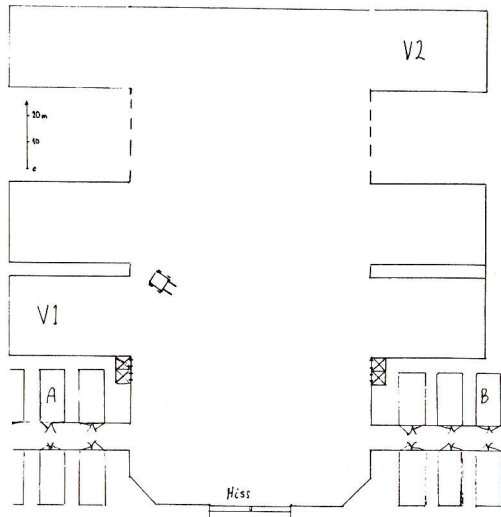
15 Rymdskeppshangarer

Här fanns förr Betha Complex' flotta. Nu finns bara två vrak (V1, V2) och en del reservdelar i smårum i de två sidokorridorerna. Det är

allmänt skräpigt och ostädad.

(C) är en truck. Den fungerar utmärkt och kan användas för att transportera någon av (A) och (B). Trucken följer inte normal standard, så föraren måste ha skill för att köra den (J-O-T räckor).

Vrak 1 är tomt, medan det bor fyra av Storamor dödsdömda flyktingar i det andra. De har beordrats gå till Terminationsavdelningen, och gömmer sig för Storamors patruller. De är rädda för folk i uniform, men om man försöker prata vänligt med dem kan man övertyga dem om att man är på deras sida. De kan berätta en hel del om hur Betha Complex fungerar. De visar gärna spelarna till de fungerande reservdelarna, skeppslaserkanonen (A) och sandkastaren (B) och undrar om de kan använda det. De vågar inte följa med ut, eftersom de har hört att det är så farligt där ute, men låter sig övertalas om någon försöker.



2-14. Bostadsvåningar

Här lever alla komplexets invånare sina korta liv.

2-14.1 Bostadsrum.

I varje lägenhet bor 1d8 kloner av samma klonfamilj (du har väl dina D&D-tärningar?). De kan vara allt från 6-streckare till tvåstreckare. Bestäm själv antal streck, och tänk då på att de som kommit längst, dvs har minst antal streck, inte har så många klon-syskon kvar. Om familjen består av åtta kloner är de 6- eller möjligtvis 5-streckare.

Om någon får tillfälle att titta lite närmare på dem kan man upptäcka att de är helt identiska inom klonfamiljerna. (Det är bra för doktors poäng om han kommer på detta.)

Varje lägenhet består av ett yttre rum för kläder och utrustning och ett inre för sängar. De är sparsamt möblerade. I det yttre rummet finns en panel med högtalare (där invånarna kan anropa Storamor).

Det är bara folk hemma på slag 9+ för varje rum. De som är hemma kommer att undra vad hjältarna har där att göra, men som alla i Betha Complex är de obeskrivligt korkade. Om hjältarna bär uniform med färre streck tror de att de utsätts för en viktig kontroll, och om hjältarna har fler är de oförskämda och skriker åt hjältarna att försvinna.

Om hjältarna bär sig konstigt åt så någon kommer åt att larma Storamor kommer Storamor att skicka patruller (Troubleshooters!) att undersöka vad som står på. Först kommer en grupp 5-streckare. Om det inte hjälper (det gör det inte!) kommer fler, bättre utrustade, ett streck mindre per gång ner till 2-streckare. Till slut förstår Storamor att det är nånting allvarligt på gång och utlyser storlarm!

16 Internal Security

Här är en del viktiga funktioner som förhörslokaler, Terminationsavdelning, kloningsavdelning och sådant. Dörrarna är generellt öppna, för man tror att ingen är dum nog att komma in här frivilligt. Spåraren visar alltid på kortaste vägen till hjärntvätten (B).

A: Kloningsmaskin.

Här börjar klonernas liv. På en sida finns manöverpanel och inmatningslucka. På en annan sida finns 4 utmatningsfack. En kloning går på en timme, och de färdiga klonerna är efter en veckas "monad" kroppsligen lika vuxna människor. I A1 "mognar" klonerna lite innan de skall kastas ut i livet. I A2 finns anlagslagret, en massa skåp fulla med provrör med blod.

Här finns två 2-streckare. De har bara strålpistoler nära till hands. De tror spontant att folk som kommer gått fel, och ryter åt dem att gå igen (om de inte är 1-streckare förstås).

B: Hjärntvätten.

Här "programmeras" de nya klonerna, och här förhörs de som är svårast att få något ur. Här finns Ivan Boring i en programmeringsbädd, omgiven av fyra personer, två 2-streckare och två 1-streckare. De är mycket upptagna och lätta att överraska.

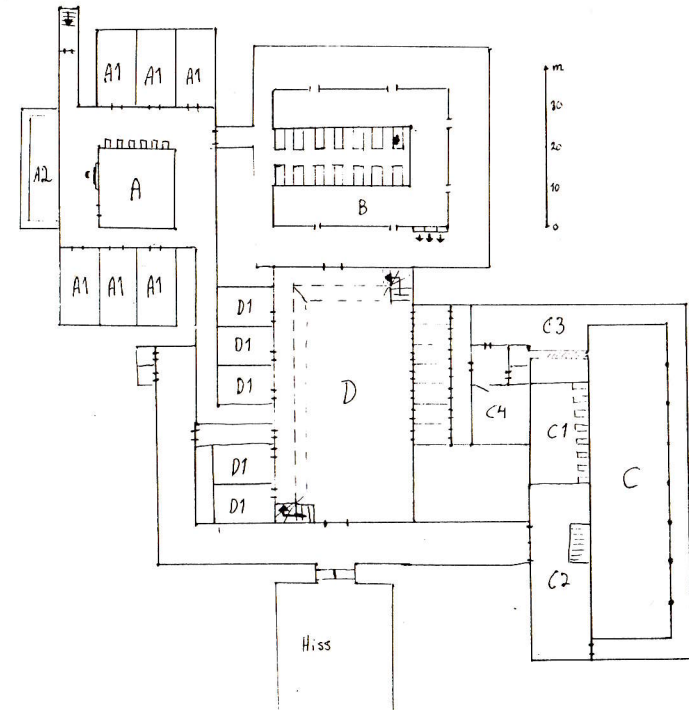
C: Terminationsmaskin

Här avslutas livet för de kloner Storamor inte litar på. I C1 termineras folk en efter en på ett sätt som Storamor anser är skonsamt. Ingen vet hur det går till. De olyckliga sugns in i maskinen och är borta. C2 är ett stort inkast där man tippar efter diverse olyckor och sådant.

Vid C3 står fem 6-streckare och plockar småprylar ur den upparbetade massan (som i den goda smakens namn inte bör beskrivas närmare) som förs ner i sopnedkastet, bevakade av en mycket sträng och högljudd 5-streckare. C4 är registrering av de som skall in. Där sitter tre 5-streckare vid skrivbord och noterar samt anropar Storamor då och då.

D: Internal Security.

I stora hallen finns fem grupper med 5-streckare. De står blygt var för sig och ser mycket olyckliga ut. Om man bara går förbi gör de ingenting. De är här för att få uppdrag och är rädda att få något hopplöst. D1 är "briefing rooms" där man får uppdragen. I varje rum sitter en 4-streckare. Tittar man in förutsätter han att man skall få uppdrag och ger stränga kommandon: "Giv akt! Tyst när jag talar! Rätta till kläderna! Ställ er ordnat! Vad har ni för ID?"



17 Research&Development

OBS! R&D och IntSys har direktkontakt genom egen trappa. Spåret efter Boring leder dem lika mycket till R&D sm till IntSys. Därmed kan de komma till skeppet trots att de spårar Boring.

17.1 Hall

En hall genom vilken t.ex. rymdskepp kan föras till 17.3.

17.2 Dörrar till R&D

Dessa dörrar är märkta med ett enda snedstreck, för att påpeka att det är hög säkerhetsnivå där. Bredvid dörren finns en knappsett och en högtalare/mikrofon, som förutom koppling till Storamors också går in till R&D. Spelarna kan komma in genom att tala i mikrofonen och bluffa. Även våld mot dörren får R&D-folket att öppna, då de är så säkra på sin egen överlägsenhet att de inte väntar sig så farligt motstånd som de får här.

17.3 R&D's huvudhall.

Här finns Fluke's rymdskepp uppställt med reaktorn utlyft. (Det är dock ingen svår sak att sätta

i den igen. Det går på ca 20 minuter (i spelvärldens tid!) (Tillräckligt länge för att Fluke mfl skall hinna hitta på lite fuffens.) Här finns sex 3-streckare och två 2-streckare.

Om spåraren används här leder den till trappan T, som leder upp till Internal Security (16).

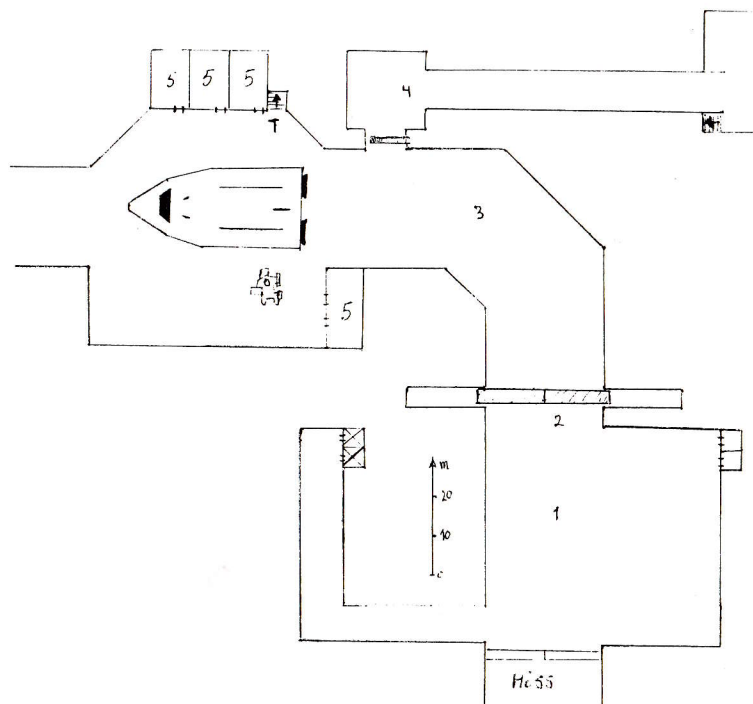
17.4 R&D's skjutbana

Här finns tre R&D-killar (1-streckare) med specialvapen: en med en avsågad turbolaser (stor spridning), en med ett plasmagevär "PGMPX-12" (han bör få skjuta ett skott mot hjältarna, missa grovt och slås omkull av rekylen) och en med en gyrostabiliserad specialstrålpistol "gyrolaser" (ger mer skada ju längre tid man siktar, men kan överladdas och därmed sprängas. Trycker man av lyser en liten lampa. Den lyser kraftigare och kraftigare. När man släpper går skottet av).

Om det skjuts ute i huvudhallen kommer de ut efter tre ronder.

17.5 Förråd

Massor av skräp. Allt spelarna provar är sönder. R&D tar delar härifrån när de gör nya saker.



18 Sopvåning

Här dumpas alla komplexets sopor genom de hissliknande sopnedkastet. Sopor av alla slag ligger i drivor som långsamt glider ner mot ett transportband som för dem till soptuggen (A) där de finfördelas och upparbetas.

Hjältarna kommer troligast hit genom sopnedkastet. De landar oskadda i sophögarna. När de skrapar bort soporna ur ansiktet ser de en figur klädd i trasor springa från transportbandet (B) till ett hål i väggen (C).

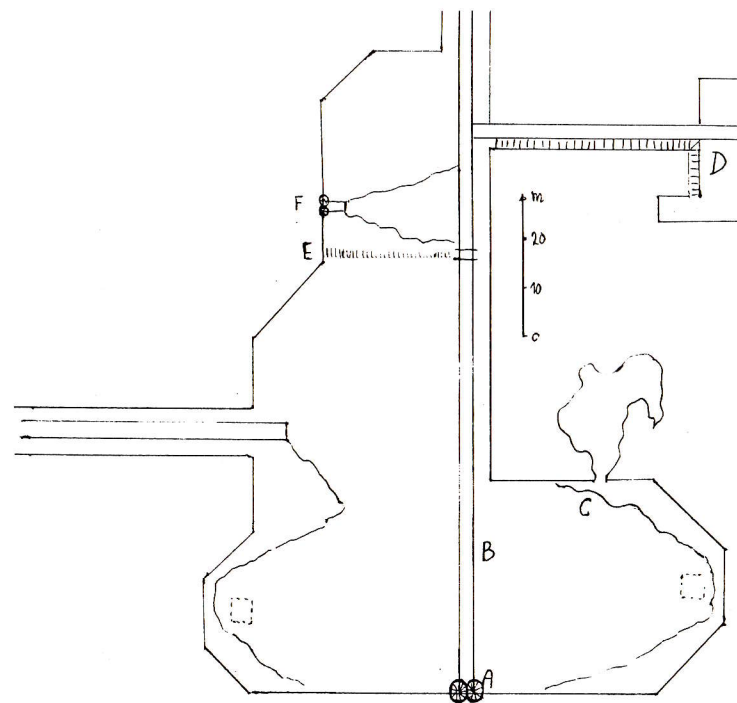
Till att börja med glider de långsamt ner mot transportbandet. Skräm dem gärna lite och få dem att tro att de löper risk att hamna i tuggen. Det skall de dock **inte** göra om de inte knuffar in varandra. Om man bara gör minsta försök att komma upp på kanten bredvid bandet så går det, mer eller mindre lätt.

Trashanken som sprang är en av ett halvdussin personer som beordrats gå till Terminationsavdelningen, och nu gömmer sig för Storamors patruller och lever på vad de hittar i soporna. De är rädda för folk i uniform, men om man försöker prata vänligt med dem kan man övertya dem om att man är på deras sida. De kan vägleda spelarna ut ur sopavdelningen och berätta en hel del om hur Beta Complex fungerar.



Den kemiska spåraren leder spelarna till (D) där det bara finns skrot. Där finns också en stega upp i ett schakt. Ovanför ligger R&D's skjutbana (17.4). Allt skräp som skjuts sönder slängs ner här. Stegen leder rakt upp bland målen på skjutbanan, där det skjuts för fullt.

(E) är ett kontrollrum för den närliggande mindre soptuggen (F). Där finns bara en massa spakar och knappar. Inget av intresse om inte Crom vill förstöra det.



Vapen, deras modifierare mot olika personer:

Vapen	Spelarnas figurer:						Infödningar:					
	A	B	C	D	E	F	6	5	4	3	2	1
Laserpistol, spelare	-	-	-	-	-	-	RIP	RIP	3*	0*	-3*	-
Laserpistol	-	-	-	-	-	-	4*	4*	-	-	-	-
Lasergevär	-8*	-8*	-8*	-6*	-6*	-6*	RIP	RIP	-1*	-1*	-1*	-6*
Gaussrifle +3	-1	-1	-1	2	2	2	7	7	7	7	7	2
PGMPX-12 (contact)	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP
Laserkarbin	-5*	-5*	-5*	-3*	-3*	-3*	RIP	RIP	RIP	RIP	3*	-3*
Handgranat HE												
kontakt	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP
splitter	-5	-5	-5	-2	-2	-2	3	3	3	3	3	-2
SMG +4	-6	-6	-6	-3	-3	-3	2	2	2	2	2	-3
Gevärsgranat												
HE, kontakt	5*	5*	5*	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP
HE, splitter	-6	-6	-6	-3	-3	-3	2	2	2	2	2	-3
Flechette +4	-4	-4	-4	-1	-1	-1	4	4	4	4	4	-1
Stun Gas	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gyrolaser, antal ronder sikta												
1	-	-	-	-	-	-	4*	4*	4*	4*	-6*	-
2	-	-	-	-7*	-7*	-7*	RIP	RIP	RIP	RIP	-2*	-7*
4	-1*	-1*	-1*	1*	1*	1*	RIP	RIP	RIP	RIP	RIP	1*
8												
Turbolaser +4												

OVERLOAD!!! VAPNET EXPLODERAR!
som lasergevär

Skeppslaser och sandkastare ger givetvis RIP i samtliga fall!

RIP Rest in peace. Död. Kilat runt hörnet. Kastat in handduken.
- Ingen skada.
siffrå Modifikation på skadetabell.

Siffrå direkt efter vapennamn anger modifikation på attackslaget.

OBS: Ge aldrig någon spelare *Serious Wound* eller *RIP* på en enda attack. Låt första sådana attacken förstöra rustningen i stället. (De är här för att ha kul, inte för att åka ut på otur.)

Genomgång av Stridsystemet

I scenariot används en variant av stridsystemet från STRIKER. Alla avstånd är korta. För att träffa skall man slå 8+. DMs för färdighet, situation och skydd samt automatvapensbonus (som står direkt efter vapens namn i vapentablerna). Varje två stegs marginal man lyckas med innebär att en extra kula träffade. Om man beskjutet grupper går extra träffar slumpvis på olika personer i gruppen. Att skjuta vilt in i folksamlingar gör av med all kvarvarande ammunition och ger DM +4. Effekten av varje träff avgörs separat.

Effekt av träffar

För varje träff , slå 2D + DMs från vapentabellen och läs av effekten från skadetabellen.

Tärningsslag

3-
4-7
8-11
12+

Resultat

Zip!
Sårad
Utslagen
RIP

Zip: Allvarligt skrämde blev han i alla fall!
Sårad: DM -4 på allt resten av äventyret.
Infödningar anmäler sig för frivillig terminering omedelbart.

Utslagen: Medvetlös eller oförmögen att agera resten av äventyret
RIP 'Ripped to pieces', finito!

Arnold "Ogre" Adamski

Individuella Traveller LinCom87

STR	DEX	END	INT	EDU	SOC	APP
COMBAT RIFLEMAN.....	1	2	1	3		
DEMOLITIONS.....	2	1	1			
HEAVY WEAPONRY.....	1	1	1			
BATTLE DRESS.....	1	1	1			
BRAWLING.....	3					
D	9	B	7	5	6	A

Bonus Barnard

Individuella Traveller LinCom87

STR	DEX	END	INT	EDU	SOC	APP
COMBAT RIFLEMAN.....	1	1	1	1	2	2
BATTLE DRESS.....	1	1	1	1	1	1
AUTOMATIC WEAPONS.....	2	2	2	2	2	2
COMBAT ENGINEERING.....	1	1	1	1	1	1
CAROUSING.....	2	2	2	2	2	2
BRAWLING.....	2	2	2	2	2	2
DRIVE WHEELED VEHICLES	2	2	2	2	2	2
GAMBLING.....	2	2	2	2	2	2
C	A	B	7	9	8	7

UTRUSTNING	KG/ST	ANTAL	SUMMA KG
REFLEC ARMOUR	-	1	-
COMBAT ARMOUR	-	1	-
PSI HELMET	3.5	1	3.5
GAUSS RIFLE (4MM)	0.4	3	1.2
MAGAZINE (40 BULLETS)	3.2	1	3.2
LASER PISTOL	1.0	4	4.0
PLASTIC EXPLOSIVE	0.5	2	1.0
HAND GRENADE, HE	0.2	1	0.2
HANDCUFFS	-	-	-
KNIFE	-	-	-
VAPEN	DEX/STR	SKILL	SUMMA
LASER PISTOL	±0	-2	-2
LASER RIFLE	±0	+1	+1
GAUSS RIFLE	±0	+3	+4/+1
KNIFE	±0	+3	+3

Du är en soldat av den äldre skolan. Order är till för att följas, och en armé lever på sin disciplin. När du fick veta att överbyråsekreterare Ivan Boring behövde räddas, anmälde du dig genast som frivillig. Även de dåliga uppdragen måste ju tas av någon. Fluke Skyhawk är en odisciplinerad slusk!

MAL:

3p Utför uppdraget enligt order, dvs rädda överbyråsekreterare Boring.
2p Överlev uppdraget.
1p Håll ordning på de övriga i gången, och motverka kriminalitet.

UTRUSTNING	KG/ST	ANTAL	SUMMA KG
REFLEC ARMOUR	-	1	-
COMBAT ARMOUR	-	1	-
GAUSS RIFLE	3.5	1	3.5
MAGAZINE (40 BULLETS)	0.4	4	1.6
RIFLE GRENADE, HE	0.5	2	1.0
RIFLE GRENADE, FLECHETTE*	0.5	2	1.0
RIFLE GRENADE, STUN GAS	0.5	2	1.0
PSI HELMET	-	1	-
KNIFE	-	1	-
*Sikkerhetsavstånd 75m	-	-	-
VAPEN	DEX/STR	SKILL	SUMMA
LASER RIFLE	±0	+1	+1
GAUSS RIFLE	±0	+3	+4/+3
KNIFE	±0	+2	+2
GRENADES	±0	+1	+1

Du är känd under många namn i de här krokar. Det vanligaste är "Zero the Hero". Detta ger dig ett nyckel att leva upp till. Det är inte en mycket viktig del av din livsstil att vara hjälte. Du har lärt dig slås under dina år som kommandosoldat. Däretter spenderade du ett par år som rallyörare, storviltjägare och professionell spelare. Tyvärr har din själarna visat svaga tecken på att dåla. Låt det inte ske!

MAL:

3p Var hjälten med stort H!
2p Skaffa något nytt, hålligt vapen att visa upp för grabbarna.
1p Överlev uppdraget.

Chrome Callahan

Individuella Traveller LitCom87

STR	8	LASER CARBINE.....	2
DEX	B	DEMOLITIONS.....	1
END	7	JACK-OF-TRADES.....	1
INT	8	BRAWLING.....	1
EDU	5	DRIVE GRAV VEHICLES.....	1
SOC	6	ELECTRONICS.....	3
APP	9	CAROUSING.....	1
		BRIBERY.....	1

UTRUSTNING	KG/ST	ANTAL	SUMMA KG
REFLEC ARMOUR	—	1	—
COMBAT ARMOUR	—	1	—
LASER CARBINE	6,4	1	6,4
HAND GRENADES, HE	1,0	2	2,0
CLAYMORE MINE	2,0	1	2,0
PLASTIC EXPLOSIVE	—	—	—
PSI HELMET	—	1	—
VAPEN	DEX	SKILL	SUMMA
LASER CARBINE	+2	+2	+4
LASER PISTOL	+1	±0	+1
HAND GRENADE	+1	±0	—

Du är en legosoldat som blivit inhyrd för att rädda överlyråskretterare Ivan Boring. Tyvärr så har du på den sista tiden konsekvent sagt på de släaste hästarna och de lägsta korten, vilket har förstört din ekonomi och satt dig i händerna på lånehajar. Uppdraget gav dig en chans att skjuta upp din redan bokade enkelresa ut genom luftslussen ytterligare några dagar, så du accepterade givetvis. Några timmar efter att ha accepterat blev du uppsökt av en okänd man, som erbjöd dig ett extraknäck. Mot en summa som såg ut som ett telefonnummer, inklusive landskod, åtog du dig att sabotera på platsen inkommer till. Som hjälp fick du litet sprängdeg och en truppmina, samt en kort beskrivning i hur man överlastar fusionsreaktorer. Minan rensar ett område format som en 50m lång och 50m bred kon, och sprängdegen räcker till att spränga upp små dörrar, kopplingskåp etc.

MÅL:
 3p Försörj så mycket som möjligt på platsen ni ska till.
 2p Övertäv uppdraget.
 1p Begränsa och förvitra den information som eventuellt läcker ut till omvärlden om den plats ni ska till.

dr Douglas Doolittle

Individuella Traveller LitCom87

STR	8	LEADER.....	2
DEX	9	ADMINISTRATION.....	1
END	7	MEDICAL.....	3
INT	B	SUB-MACHINE GUN.....	1
EDU	C	BRIBERY.....	1
SOC	9	LIASIONS.....	3
APP	7	COMPUTER.....	1
		ELECTRONICS.....	1
		ENGINEERING.....	1

UTRUSTNING	KG/ST	ANTAL	SUMMA KG
REFLEC ARMOUR	—	1	—
COMBAT ARMOUR	—	1	—
PSI HELMET	—	1	—
SUB-MACHINE GUN	2,5	1	2,5
MAGAZINE (36 BULLETS)	0,5	2	1,0
SMOKE GRENADE	1,0	1	1,0
MEDKIT	4,0	1	4,0
KNIFE	0,2	1	0,2
MULTI-TRACKER	11,0	1	11,0
VAPEN	DEX/STR	SKILL	SUMMA
SMG	+2	+1	+7/—
KNIFE	+2	±0	±0
HAND GRENADE	±0	±0	±0

Du har blivit utsedd att leda expeditionen för att rädda överlyråskretterare Ivan Boring från planetens invånare, vad nu det kan vara för några. För din del skulle han gott kunna få rutina bort, om han inte hade gett dig ett utfälle att sätta besöka den förbjudna zonen! För att lättare hinna har du "länat" den nya kemomagnetiska universalspråren från labbet där du jobbar. Den kan spåra både Boring och hans skepp. Dessutom passade du på att plocka

MÅL:
 3p Skaffa information om den lokala kulturen och infödingarnas samhällssystem.
 2p Övertäv uppdraget.
 1p Förhindra att Kemomagnetismspråren och Elaine's Multirecorder inte hamnar i fiendehänder. (Båda är klassade Top Secret).

med dig den tredimensionella multirecordern, som du gett till Elaine. Detta för att du lättare ska kunna dokumentera dina upptäckter. Om du med dess hjälp kan samla in tillräckligt med data, så finns det en doktorstiel två ljusår bort. Ett litet problem är att båda apparaterna är hemligsskylade. Låt inte någon få veta hur de fungerar, och framför allt: se till att ingen av dem lämnas kvar!

Elaine "Lenseye"

Individuella Traveller LitCom87

STR	6	FORGERY.....	2
DEX	8	BRIBERY.....	1
END	B	PHOTOGRAPHY.....	3
INT	9	STREETWISE.....	3
EDU	B	JACK-OF-TRADES.....	1
SOC	7		
APP	A		

UTRUSTNING	KG/ST	ANTAL	SUMMA KG
REFLEC ARMOUR	—	1	—
COMBAT ARMOUR	—	1	—
PSI HELMET	—	1	—
LASER PISTOL	3,2	1	3,2
OMEGA FASSELBLAD (+)	2,0	1	2,0
OMEGA FILM (6 SHOTS)	0,1	1	0,1
B&W FILM (6 SHOTS EACH)	0,1	3	0,3
ANTI-LASER AEROSOL GRENADE	1,0	1	1,0
MULTI-RECORDER	10,0	1	10,0
KNIFE	0,2	1	0,2
CIGARETTE LIGHTER	—	1	—
VAPEN	DEX/STR	SKILL	SUMMA
LASER PISTOL	±0	±0	±0
KNIFE	±0	±0	±0

Du är en undersökande reporter som hamnat i de här krokarna mer mindre av misstag. Ditt mål är att följa med på det här uppdraget är att göra ett portrage som ska skapa hällre. Följ hällre att ta med på förväringsturen och försämonerar dit, för att inte några de 25% du ställer ta ut på hans reklamkontrakt. Du har haft en hård upp-väx-portrage.

MÅL:
 3p Få ett häftigt portrage om fritagningen, med foton.
 2p Övertäv uppdraget.
 1p Se till att reportaget hällre överlever.

STR	8	PILOT.....	3
DEX	B	LASER PISTOL.....	2
END	7	NAVIGATION.....	2
INT	8	VACC SUIT.....	2
EDU	7	ELECTRONICS.....	2
SOC	5	MECHANICS.....	2
APP	7	LIASIONS.....	1

UTRUSTNING	KG/ST	ANTAL	SUMMA KG
REFLEC ARMOUR	—	1	—
COMBAT ARMOUR	—	1	—
PSI HELMET	—	1	—
LASER PISTOL	3,2	1	3,2
HAND GRENADE, HE	1,0	2	2,0
VAPEN	DEX	SKILL	SUMMA
LASER PISTOL	+1	+2	+3
HAND GRENADE	±0	±0	±0

Du är stolt ägare till ett litet fraktskepp, kabin till Jump-31 Tyvär hade du inte råd att underhålla det, så du började smugla droger. Detta för en vecka sen var allt porrekt, men då sket det sig ordentligt. En av ryndiammens stadare insade ditt gånada förtid och plockade upp dig några påsar för eget behov. För att göra alla ämnen jävigare såd senom Ivan Boring ditt skepp för sin upp ut att radda honom var för dig. Exakt hur det gick till är inte klart. Ett sätt att få tillbaka ditt skepp med minsta möjliga byråkrati, men för några timmar sedan tillkom ytterligare en dimension. Knarktjuven

MÅL:
 3p Sätt dit någon annan för smugglingen.
 2p Övertäv uppdraget.
 1p Farna tillbaka ditt rymskepp.

Fluke Skyhawk

Individuella Traveller LitCom87

STR	8	PILOT.....	3
DEX	B	LASER PISTOL.....	2
END	7	NAVIGATION.....	2
INT	8	VACC SUIT.....	2
EDU	7	ELECTRONICS.....	2
SOC	5	MECHANICS.....	2
APP	7	LIASIONS.....	1

UTRUSTNING	KG/ST	ANTAL	SUMMA KG
REFLEC ARMOUR	—	1	—
COMBAT ARMOUR	—	1	—
PSI HELMET	—	1	—
LASER PISTOL	3,2	1	3,2
HAND GRENADE, HE	1,0	2	2,0
VAPEN	DEX	SKILL	SUMMA
LASER PISTOL	+1	+2	+3
HAND GRENADE	±0	±0	±0

Åkte fast! När ni lämnade basen hörde du på radion att han avslöjat var han fick tag i droger. Om du ska slippa få 10 års straffarbete måste du bevisa din egen oskyldighet. Det gör du enklast genom att skylla på någon annan. Callahan, Adamski och Barnard har alla åkt med ditt skepp de senaste dagarna, och kan alltså sägas dit. Givetvis kommer ditt offer att betyga sin oskuld, och det är kanske bäst att inte aldrig får tillfälle att göra det framför en jury...

MÅL:
 3p Sätt dit någon annan för smugglingen.
 2p Övertäv uppdraget.
 1p Farna tillbaka ditt rymskepp.