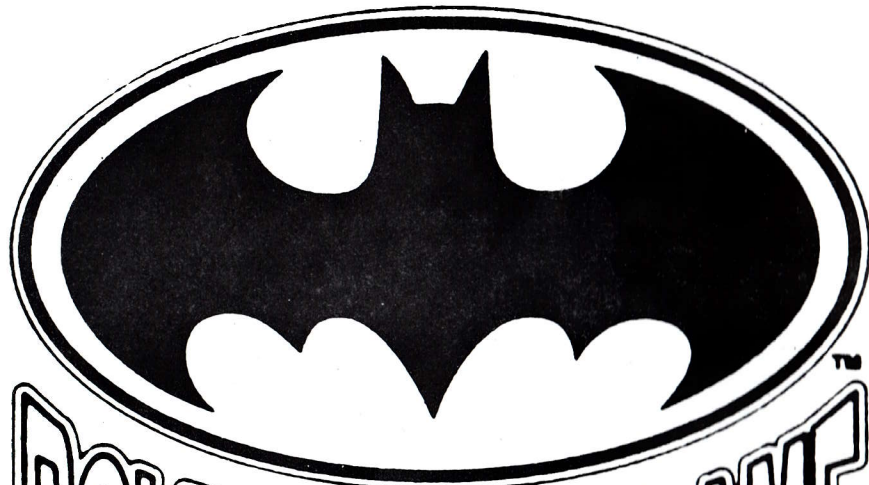


# BATMAN



# ROLE-PLAYING GAME

finns på  
**SPELSPECIALISTEN**  
**TRADITION**

STOCKHOLM STUREGALLERIAN  
GÖTEBORG FEMMANHUSET  
LINKÖPING GYLLENHUSET  
POSTORDER 031-150366

MEDELS-  
TIDNING  
FÖR  
DRAGON'S  
DEN  
3/4-89

# The Beholder





# Redaktörsspalt

## Hej!

Så är det då äntligen dags för höstens första Beholder. Tiden går fort och utgivningsdatumet har vi redan passerat, men den som väntar på något gott...

Det blev ett dubbelnummer. Anledningen är som vanligt att det är lättare att göra en tidning på 40 sidor än två på 25. Så blir den ju billigare att skicka ut också. Dessutom samlar man ju på sig material under tiden man väntar. Vi skall försöka skärpa oss och göra nästa Beholder till ett snabbt, trimmat nummer.

Det här numrets artiklar kommer ganska mycket (för mycket) från redaktionen själv. Men vi kan med glädje konstatera att vi har fått in en ny kampanjpresentation från några helt nya skribenter. Så har vi något så ovanligt som konfliktpelsartiklar, inte mindre än två stycken. Dessutom har vi äran att presentera det nya fantastiska rollspelet "My Little Pony" från CSS i Stockholm. Tydligt har det redan blivit ett kultfenomen där och vi hoppas att våra läsare skall uppskatta det lika mycket. Spelet är en speciell födelsedagspresent från min medredaktör Markus till sin käre vän Mhulan.

*Grattis på födelsedagen Mhulan!  
- M. Kai.*

När ni läser det här har höstmötet redan varit. Där diskuterades naturligtvis LinCon-90 och nästa års styrelse, men även formerna för höst och vårmötena. Sedan spelades det naturligtvis också en hel del. Men det var många som störde sig på att mötestiderna låg "mitt i" speltiden, Civilization tex. fördröjdes fem timmar av styrelsemöte, LinConmöte och en matpaus (plus en försenad spelare, en viss redaktör...)

LinCongruppen i år leds av Per Westling och Jacob Lundqvist. De har tänkt sig en ganska

decentraliserad organisation om jag förstått saken rätt. Vi får väl önska dem lycka till!

Vi har fått en liten privat annons. Det är gratis för föreningens medlemmar att annonsera i tidningen (i rimliga mängder), använd chansen att bli av med era gamla spel eller spelade äventyr. Det som är gammalt för dig är alltid nytt för någon annan. Jag kan ju själv passa på att efterlysa ett billigtext. av Avalon Hill's rollspel "Lords of Creation" som jag skulle vilja ha i bokhyllan. Om någon har ett ex ni vill bli av med, slå en signal 013-148054. Om ni vill annonsera själva så kan ni också ringa, säkrast på förmiddagarna.

Naturligtvis kostar det lite pengar att annonsera om man driver en affär. Priset är 150:- per helsida, dubbelt för baksidan och dubbelt igen för LinCon-numret.

Så ber vi att få tacka Roger Klein som blivit mer och mer oumbärlig för oss. Det är han som gör nästan alla våra fina teckningar. Utan honom skulle Beholdern inte få så mycket skönhet i sina/dina ögon!

Glöm nu inte bort oss tills ni får nästa tidning i handen! Vi vill höra av er, annars trycker vi tjugo sidor av våra egna RoleMaster regler! Tja, det kanske vi gör ändå! Lite material har vi i våra gömmor, men mer vore inte fel.

*Aa och Glamour!  
Carl "Abbe" Cramér  
Redaktör*

# Innehåll

<b>Redaktörsspalt</b> .....	2
Kort rapport från föreningen, höstmötet och LinCon.	
<i>Av redaktör Carl Cramér</i>	
<b>My Little Pony</b> .....	4
Det nya kultrollspelet från Stockholm. Specialdedikerat till Mhulan!	
<i>Av Torsten "Totte" Alm från CSS-Stockholm</i>	
<b>En Drottning Heder</b> .....	10
LinCons Pendragonsscenario i år. De unga riddarna från föra året skall nu försvara sin drottning och sitt land.	
<i>Av Herr Carl Cramér</i>	
<b>ArCon 5</b> .....	20
Besök i vårt västliga grannland.	
<i>Av Beholderns utsände, Carl Cramér</i>	
<b>ASL scenarion</b> .....	21
Två historiska händelser från LinCon 39-44 som du kan ta ut och sätta i pärm.	
<i>Av Johan Herber och Torbjörn Kuntze</i>	
<b>LINCON-89</b> .....	25
De sista tankarna om årets stora evangeliemang. Vi lever än.	
<i>Av LinConansvarige Carl Cramér</i>	
<b>Resultatrapportering</b> .....	26
Vem vann vad på LinCon-89?	
<i>Sammanställt av Ingemar Ragnemalm</i>	
<b>WettCon V</b> .....	27
Rapport från Dragon's Den's klubbmästerskap? Läs mer om årets Wettcon!	
<i>Nu börjar det bli tjatigt, Carl Cramér igen!</i>	
<b>Fem luftincidenter</b> .....	28
Luftstridi Air Superiority, även detta från LinCon-89.	
<i>Av Göran "Mode" Åhlström</i>	
<b>Merika Eldar-Amondil</b> .....	35
Makaber rapport från äventyrens värld. Följ med Beholdern när vi gräver i dokument och talar med både levande och döda.	
<b>Merrika på bild</b> .....	37
<b>Laura Blackthorns berättelse</b> .....	38
<b>Bild på Indelvs Vitman</b> .....	41
<b>Kira Mawr hälsar på</b> .....	42
<b>Idolporträtt av Kira</b> .....	42
<i>Skreven av Björn Westling och Magnus Bergqvist med bilder av Håkan Ackegård</i>	

**The Beholder** ges ut av Rollspelsföreningen Dragon's Den, ansluten till Sveriges Roll och Konfliktspelesförbund. Utgivningen är helt idéell. Föreningens och tidningens postadress är **Box 100 31, 580 10 Linköping**. Tidningen kommer ut med fyra nummer om året. Allt material kommer från läsarna, så vi tar med glädje emot allt ni kan tänka er att skicka in till oss. Beholdern är alltid hungrig!

Enklaste sättet att prenumerera på tidningen är att bli medlem i Dragon's Den, det blir man genom att sätta in 40:- på postgiro 43 39 61 - 0, betalningsmottagare *Dragon's Den*.

## Nästa Nummer

Hej och hå, skall det bli ett nummer till i år? Då får ni allt skärpa er ute i stugorna och skicka in lite mer material. Vi har en Deadline som vi försöker hålla, det är **Måndagen den 6/11**. Försök att få in lite material till oss tills dess, snälla!

Beholdern vill inte på något sätt intränga på rättigheter såsom copyright, varumärkesskydd etc. Inget av de varumärken som eventuellt används i tidningen ägs av Dragon's Den.



# My Little Pony

## Det nya favoritrollspelet för alla Ponnydiggare!

Av Torsten "Totte" Alm från CSS- Stockholm

### Inledning

Äntligen har du i din hand det bästa och mesta rollspelet. Nedan följer detta århundrades häftigaste och läckraste regler. Håll i dig, kamma manen och vässa dina hovar.

Några förklaringar:

1D6 = 1st sexsidig tärning.

FYSIK = Fysiska attribut.

FT = FYSIKtålighet: Se tålighet nedan.

MAGI = Mentala attribut.

MT = MAGItålighet: Se tålighet nedan.

Nivå = Den kunskapsnivå rollfiguren har.

Varierar från färdighet till färdighet

SA = Speciella Attributmodifikationer.

SR = Stridsrunda, ungefär 10 sekunder.

Tålighet = Det finns både fysisk och magisk tålighet. Det är så mycket en ponny tål, innan den tappar lusten och inte vill vara med längre. Detta kallas också att svimma. Man får tillbaka all tålighet mellan olika delar av äventyren, och dessutom 1/10 SR när man är medvetlös.

### Rollfigursframslaging

Tag fram 1D6 och slå en gång för Fysiska attribut och en gång för Mentala attribut. Fyll i detta på ditt rollformulär. Multiplicera varje resultat med 5, och sätt in resultatet i respektive tålighet. Slå 4 gånger i färgtabellen, en gång för Kroppsfärg, Ögonfärg, Färg på man och Färg på svans. Ögonfärg, Färg på man & Färg på svans får inte vara samma som Kroppsfärgen, blir det så, slå om den färg som blev som kroppsfärgen. Fyll i din rollfigurs stridskunskaper och den skada varje typ av attack ger enligt nedan:

Spark ger skada +2.

Bett ger skada +1.

Svanspisk ger ingen modifikation.

Skrik ger skada -1.

Slå 1D6 i speciella attributstabellen nedan:

1D6	Speciella attribut
1	Spark +1
2	Skrik +1
3	Svanspisk +1
4	Spark +1, & Bett +1
5	Bett +2
6	Svanspisk +1, Skrik +1

Lägg till resultatet i skadetabellen. Din ponny kommer att göra denna extra skada varje gång den anfaller.

Nu över till dina magikunskaper. Slå 1D6, så många trollformler kan du från början. Slå nu för varje formel och se efter vilka formler det blev i magitabellerna längre fram. Nu är din egen häst i detta spel nästan klar.

Du får nu 5 nivåpoäng att sätta ut på valfria formler eller attacker, dock får man endast sätta 3 poäng på en enskild formel.

### Strid

Stridssystemet är mycket enkelt. Följ bara nedanstående instruktioner punkt för punkt.

- 1 Välj vem du skall slå på.
- 2 Välj vilken attack som skall användas.
- 3 Slå 1D6, och lägg till din Nivå i attacken & FYSIK.
- 4 Titta i Färgkodstabellen och se vilken modifikation du får.
- 5 Drag av modifikationen och försvararens FYSIK.

- 6 Blir resultatet större än 0, är det en träff.
- 7 Blev det träff, lägg till din Skada till resultatet.
- 8 Drag av summan från försvararens FT.

Följande gäller under strid:

- Man blir medvetlös vid 0 FT.
- Man får endast slåss mot en fiende per stridsrunda (SR).
- Vid medvetlöshet återfår man 1 FT / 10 SR. Man vaknar inte förrän man fått tillbaka all FT. Annars återfår man all FYSIKtålighet mellan varje del av ett äventyr.

Följande kan göras under en SR:

- Slåss mot en motståndare.
- Slänga en trollformel.
- Springa 30m / Gå 15m / Galopp 60m.
- Äta en rejäl blomtugga.

### Ett stridsexempel:

Blå hingsten skall slå på Gröna faran, och bestämmer sig för att använda Spark. Han slår 5 på sin tärning och lägger till 2 för Nivå och 4 för FYSIK, summa 11. Färgkodstabellen ger en modifikation på 6. B som i blå som anfallare mot G som i Grön försvarare. Gröna faran har en FYSIK på 3. Det blir  $11 - 9 = 2$ . Summan är större än 0, en träff! Blå hingsten har en Skada på +3 (på grund av SA +1). Skadan, 5, dras av från Gröna farans FT, och han blir medvetlös. I detta exempel hade det varit bättre att piska med svansen, eftersom Blå hingsten har en grön svans. Då hade modifikationen i Färgkodstabellen blivit 1, och skadan hade blivit 7, då Blå hingsten har Skada 0 på svanspisk.

Jag hoppas att du förstår hur man använder Färgkodstabellen, den är nämligen en mycket viktig del i spelsystemet. Den används även till Magi, som förklaras senare.

### Magi

Eftersom hästarna inte slåss så mycket, använder de sig av magi i stället. Nedan följer förklaringen till magisystemet. Följ dessa instruktioner punkt för punkt.

- 1 Välj vem du vill kasta en trollformel på.
- 2 Välj vilken formel du vill kasta.

- 3 Drag av Kostnaden från din MT. Sjunker din MT under 0, blir du medvetlös.
- 4 Har formeln ingen kroppsdel, kan du slänga formeln utan de följande stegen.
- 5 Slå 1D6, och lägg till din Nivå & MAGI.
- 6 Titta i Färgkodstabellen och se vilken modifikation du får.
- 7 Drag av färgmodifikationen och offrets MAGI.
- 8 Blir resultatet större än 0, fungerade formeln. För formler som räcker flera SR, utförs steg 5 - 9 varje SR.
- 9 Resultatet av formeln utförs.
- 10 Magiresultat, som ofta används för att bestämma en formels effekt, är helt enkelt resultatet i punkt 8 ovan.

Följande gäller för magi:

- Man får endast kasta formler när man är vid medvetande.
- Blir man medvetlös av den formel man just kastade, fungerar formeln, men man blir som sagt var medvetlös efteråt.
- Som medvetlös får man tillbaks 1 MT / 10 SR. Man vaknar inte förrän man fått tillbaka all MT. Annars återfår man all MAGItålighet mellan varje del av ett äventyr.

### Ett magiexempel:

Oranga jantan skall kasta en formel på Ture Turkos. Hon bestämmer sig för att använda sig av formeln Ögonkast. Hon drar först av formelns kostnad, som är 8. Hon slår sen 4 på tärningen, lägger till sin Nivå, 1, och sin MAGI, 5. Resultat 10. Därefter tittar hon i Färgkodstabellen. Hon har Lila ögon, och formeln Ögonkast har kroppsdel Ögon. Det blir alltså Lila mot Turkos, som blir 2. Hon drar då av 2 och offrets MAGI, som är 4. Summan blir 4, formeln lyckades. Hon drar då av  $2 \times 4 = 8$  (ögonkast gör två gånger magiresultatet) från Turkosa Tures MAGItålighet. Ture står upp, men ser trött ut.

Skulle Oranga jantan istället vilja kasta Ögonkast på Rosa tanten, skulle hon få en modifikation på 6. Hon kunde då en tidigare SR kast Färgbyte Ögon, och hoppats på en bättre färg. Det är på detta viset man kan överlista sina fiender.







## Introduktionsäventyr:

### Anna är borta!

#### Inledning

Äventyret börjar med att borgmästarens dotter Gröna Anna har försvunnit. Rollfigurerna får i uppdrag av borgmästaren själv att finna henne. Det finns ett antal hovspår som leder från hennes hus bort mot lila skogen.

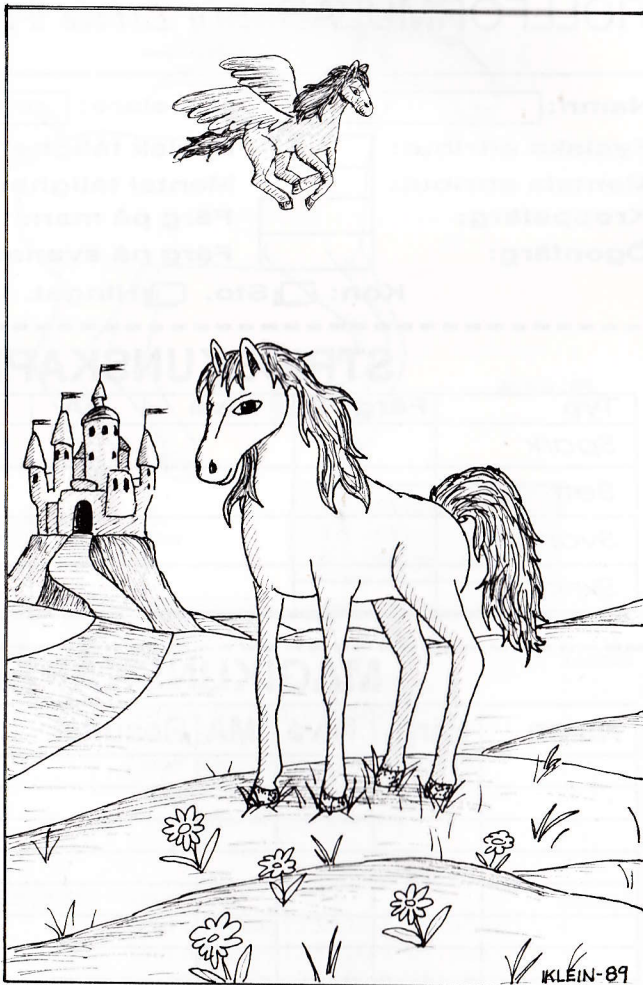
#### För spelledaren

Det är Oswald den lila som tagit Anna. Han har krävt borgmästaren på 34 nya elfenbensmankamrar för att släppa henne. Borgmästaren kan inte få fram denna enorma lösensumma utan övertygar spelarna att söka efter Anna i stället.

I lila skogen har alla hästar med lila kropp plus två extra plus på allt. Dessutom blir allt man förändrar med en färgbytesformel automatiskt lila. Tala inte om detta för spelarna utan låt dem märka det själva. Oswald finns vid sin hydda mitt i skogen, och spåren leder dit. Enkelt va?

#### Äventyret

På vägen in i skogen träffar de på de vakter Oswald har. De råkar alltid vara två fler än spelarna. En av dem är ganska framstående magiker medan de andra försöker skrämra bort spelarna eller driva bort dem med våld om det behövs. När de får slut på FT eller MT blir de inte medvetlösa, de galopperar bort i skogen. Ingen kan följa en lila häst i lila skogen, inte ens en annan lila häst.



#### Oswalds mamma

När spelarna tagit sig förbi Oswalds vakter kommer de fram till en förkastningsspricka som går tvärs igenom skogen. Den är femton meter bred. Naturligtvis kan ponnyer inte klättra tillräckligt bra.

Vid branten möter spelarna en gammal ponnygumma, Lila Liljan. Hon var mycket vacker som ung, det är därför hon heter så. Nu är hon inte så vacker längre. Men ingenting i ponnydalen är fult, inte hon heller.

Hon säger åt spelarna att följa med och visar

dem en tom glänta. Någon med lila ögon eller trollformeln Fjärrsyn eller finna blomma ser tre svampar i gläntan. Om ingen hittar dem på en stund lägger hon Färgbyte Ögon på någon av spelarna.

En av svamparna är röd, en annan gul och den sista lila. Lila Liljan säger åt spelarna att börja med den lila, sedan äta den gula, men spara den röda till senare.

#### Svamparna

När man äter en svamp ändras ens ögonfärg till svampens färg, permanent. Dessutom har de olika svamparna magiska effekter. Den lila ger förmågan att kasta trollformeln 'lila bro' som kostar 5 magipoäng för varje gång ens nivå i meter den skall nå och skapar en lila bro över något. Den gula ger tillbaka alla FT och MT, även till en medvetlös ponny. Den röda ger trollformeln livspuss.

Om man äter en svamp så att man får samma ögon och kropps-färg blir man mycket ful. Inga andra ponnyer kommer att vilja leka med en sådan ponny.

Oswalds mamma berättar ingenting om vem hon är, och om spelarna är envisa eller elaka hopar hon över sprickan och försvinner. Om hon inte hunnit visa spelarna gläntan ännu kommer de att hitta den själva, men då vet de ingenting om svamparna.

#### Oswalds hus

När spelarna lyckats komma över sprickan kan de fortsätta till Oswalds hus. Oswald står utanför i gläntan. Han är ohygglig, han har nämligen både lila ögon och lila kropp! Spelarna ser också Anna, som är instängd i en spilta i huset. Oswald försöker hindra spelarna att komma fram till huset. Om han blir besegrad bryter han samman och börjar gråta. "Ingen vill vara med mig, för jag har så fula ögon!" Om någon av spelarna kommer på att ge Oswald den röda svampen byter ögonen färg. Då bli Oswald jätteglad och snäll i fortsättningen.

När spelarna befriar Anna vill hon inte överge Oswald, och Oswald vägrar följa med henne hem innan spelarna bytt färg på hans ögon. Om de vill ta hem Anna måste de tvinga henne, men hon försvarar sig inte. Spelarna har lyckats halvbra och får fem nivåpoäng.

Om spelarna lyckas göra Oswald snäll följer han med Anna hem och de blir lekkamrater. Då får de tio nivåpoäng för äventyret.

Oswald fick naturligtvis sina lila ögon när han åt en magisk svamp.

#### Ponnierna

Namn	FYSIK	MAGI	FT	MT	Ögon	Man	Svans	Spark	Bett	Svanspisk	Skrik
Oswald	7	8	35	40	Lila	Grön	Orange	4/+3	2/+1	5/0	2/0
Kan trollformlerna Långöra 4, Finna blomma 3, Hopp och skutt 5, Färgbyte ögon 3, Hästsvans 4 och Telepati 1.											
Lila Liljan	4	8	20	40	Orange	Blå	Orange	0/+2	0/+1	1/0	4/+1
Trollformlerna: Lila bro (se scenariot) 4, Färgbyte ögon 3, Färgbyte svans 2 och Hopp & Skutt 4.											
Virria	3	7	15	45	Blå	Blå	Blå	0/+2	0/+1	3/+1	1/-1
Kan trollformlerna Snabbfot 3, Telepati 1, Ögonkast 4 och Finna blomma 2.											
Asuri	5	3	30	15	Orange	Blå	Blå	2/+2	0/+1	1/1	2/0
Nisse	5	3	30	15	Grön	Orange	Rosa	2/+2	0/+1	1/1	2/0
Asuri	5	3	30	15	Grön	Rosa	Rosa	2/+2	0/+1	1/1	2/0
Behövs fler vakter kan du göra dem själv.											

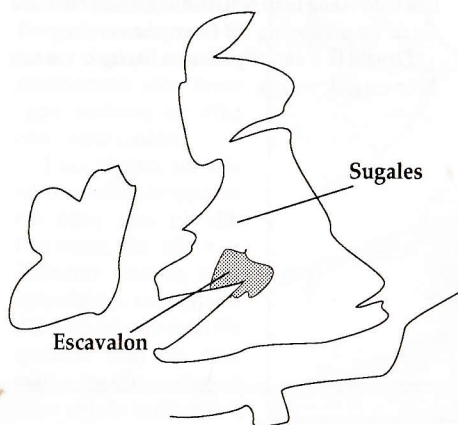


# En Drottningens Heder

Hendragon scenario till Lincon -89

av Carl Cramér

Vår AD. 502. Orosmoln hopar sig vid horisonten. Det går rykten om att den gamle svage kung Belinas av Sugales unge son Morrin har återkommit från norr. Det betyder att de vilda bergsstammarna, som så länge hållit sig lugna under hans milde fader, kanske snart ställer till trubbel. Men kungadömet är redo, starkt och enat som aldrig förr. Kungen har sydlänningarnas, romarnas och stadsbornas förtroende, medan drottningen är som en gudinna för de stammar som håller vår norra gräns.



## Abblasour

Ni var på besök hos drottningmodern på Abblasour, som ligger på gränsen till Sugales, uppe i bergen. Stämningen var orolig efter de senaste nyheterna, det verkar nästan som om lokalbefolkningen visste något ni inte vet. Men er värdinna, den vackra men stränga Diane Abblasour, prinsessa av Anguish på Irland, tog ett hjärtligt farväl och verkade inte det minsta orolig. Ni minns fortfarande hennes och hennes dotters, drottningens förtjusande lillasyster Enides avskedsleenden. Var inte flickan förtjusande med sin skrikande lillebror Cadlew på armen?

## De närvarande

Sällskapet består av drottningens livvakt och betjäning. Man hade inte väntat sig någon speciell fara på vägen, så därför är det många väpnare och damer med. Totalt är det åtta riddare, tio väpnare, tolv fotsoldater, sju jungfrur, två spårare, fyra stallpojkar och ett dussin tjänare. Bland de närvarande kan nämnas.

## Ledlyn Lydney

Är livvaktens ledare. En äldre officerare. (Det är tveksamt om riddare egentligen beskriver de äldre infanteriledarna.) Han är baron, en av de tre i kungadömet och en av kungens starkaste vassaller.

## Lunette Cotswold

Er kamrat från vildsvinsjakten för två år sedan. Ni har knappt sett henne sen dess, och hon har hållit sig litet för sig själv under resan, till Geffdallans stora förtvivlan. Hon den lilla dottern till saxar 'Baronen' Cotswold. Förutom ett hetsigt humör och en järnvilja har hon också ett makabert skämtlygne. Till råga på eländet är hon söt också.

## Ysgarran Cotswold

Ledlyns väpnare. Den yngste av de fem bröderna Cotswold, bara något år äldre än Lunette. Han är en intelligent och näsvis liten grabb.

## Hemresan

Ni lämnade Abblasour igår morse efter en veckas angenämt besök. Resan gick fint, men vissa orostecken visade sig. Spårarna och Cyderic tyckte att ni var förföljda, och djurlivet var oroligt. Under hela dagen hängde en svart örn över er i skyn.

Natten gick lungt, och ni kom bra iväg. Nu var Ledlyn uppenbart orolig, och ni valde att hålla högsta fart söderut.

## Överfallet

När ni kom ner mot Abblasourdalens öppning märkte ni att det kom en grupp ryttare bakifrån. Ni intog tät formation och red vidare. Ett uppåtbåd fotsoldater blockerade er väg. Ledlyn ger order om att de yngre riddarna skall eskorteta damerna genom fotsoldaternas

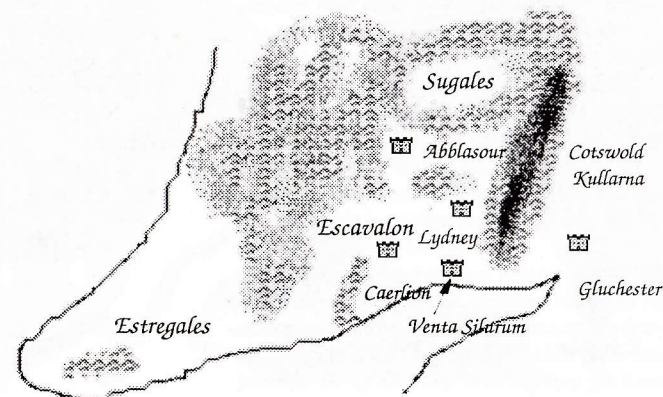
linjer och sedan fly genom skogen. Sedan stannar huvudstyrkan för att hålla rytteriet tillbaka och köpa er tid. Till slut drar ni er undan och spränger igenom infanterilinjerna. Nu ser ni dalen bakom er. Några tappra få lyckas hålla tillbaks en överlägsen styrka på ca trettio ryttare. Ni ser dem falla en efter en, och till slut faller Ledlyn Lydneys banér. Bara en klarar sig undan genom att kasta sig i floden och simma över. För första gången under flykten hör ni Lunette säga något. Hon viskar 'Ysgarran!'

## Vägval

Nu står ni inför ett vägval. I norr finns de fientliga bergen. Den snabbaste vägen hem går österut, ner genom dalen. Den första dagen kommer ni att rida genom den ödemark som en gång varit välbodad. Sedan kommer ni ner i baroniet Lydney, där kan ni få hjälp av de hämdlystna vassallerna!

I väster leder dalen ner mot det irländska kungadömet Estregales. Dem har ni varit i krig med flera gånger tidigare, så det är inget egentligt alternativ. Dessutom är dalen öppen och oskyddad.

Det tredje alternativet är att rida in i de skogklädda kullarna rakt i söder. Det är den kortaste vägen, och dessutom blir det nästan omöjligt att förfölja er genom de dimmiga dalarna. Men den här trakten har dåligt rykte. Det talas om älvor och vättar, och många vandrare har försvunnit här. Och nu har ni ju inte spårarna med er längre.



## Spelet Börjar

Här börjar spelet. Hela texten ovanför måste spelarna känna till. Om du vill kan du läsa den högt eller låta spelarna läsa den.

## Omen och örnen

Inträffar snart efter det att spelarna börjat röra på sig. De ser en svart örn som slår ner mot en solande orm. Örnen lyfter, men ormen lyckas slingra sig ur dess grepp. Örnen landar åter och betraktar facinerat ormen en stund. Den ligger alldeles stilla. Då kommer helt plötsligt en annan orm och biter den sittande örnen, som sårad stiger mot skyarna och flyger iväg norrut på ostadiga vingar.

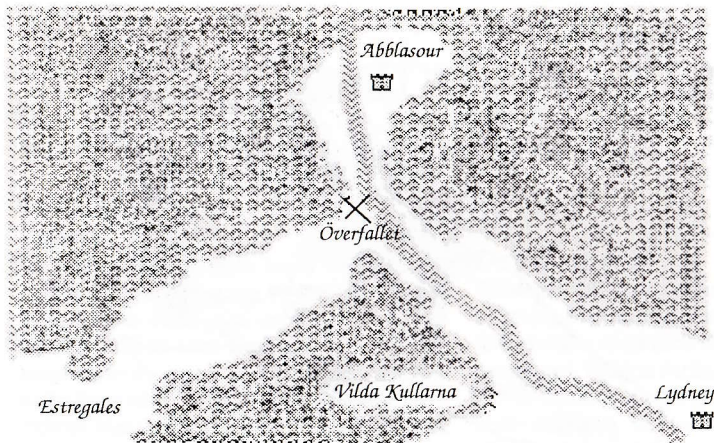
## Jakten i dalen

Om spelarna väljer att följa de öppna dalarna kommer Morrins riddare att hinna ikapp dem. De får en chans att rida undan, in i skogen. Om de rider vidare i dalen blir de anfallna av fem riddare utan Morin. När och om den första gruppen blir besegrad ser hjältarna ytterligare en grupp på sju riddare närma sig. Besegras även dessa kommer det inga fler.

Om spelarna väljer att slåss chevalreskt, tex en och en, så accepterar angriparna det. De låter alla spelarna gå om de överlämnar drottningen till dem.

Observera att någon **förälskad** i Lunette eller drottningen är **inspirerad**, och att de med Ledlyn Lydney som länsherre är kritiskt inspirerade, i





Nu är endast de förälskade inspirerade, och bara så länge de tror att de skyddar sina älskade. Kristna riddare kan bli inspirerade om de inser att dimriddarna är hedniska demoner.

Om någon rättrogen hedning är med, behandlas han med stor respekt av dimriddarna. Om han inte attackerar riddarna,

den här striden. Låt dem bara vara inspirerade om de spelar ut sina känslor.

Det är mycket möjligt att hela gruppen dör här. I så fall är det ingen större poäng att spela ut scenariot med bara Imane. Morrin rövar då helt sonika bort henne, och scenariot är slut.

### Skogen

När spelarna kommer in i skogen kommer det att vara dimmigt. Snart tappar de kontakten med varandra.

### Dimman

Så fort spelarna rider in i skogen sveper ett dimbälte in över dem. Om de stannade i dalen kommer det vid skymningen. På avstånd hörs ett jakthorn i söder, sedan försvinner allt i ett mjölkvitt töcken. Man kan inte se sin hästs huvud.

Det är omöjligt att hålla ihop om man rör sig i dimman. Om spelarna stannar kommer Lunette att vägra. Hon fortsätter ensam. Om det inte är nog för att få spelarna att skingras, så hör de efter en timme hundskall i norr.

### Dimriddarna

Om de fortfarnade stannar kommer en grupp på tre riddare in i gläntan. När riddarna dör eller trillar av hästen så upplöses de i dimma. Under striden kommer spelarna att skingras.

Dimriddarna är andar av döda krigare, frammanade med hjälp av Morrins mors magi. De är alltid helt tysta, även om deras hästar och vapen gör ljud på vanligt sätt.

kommer de inte att attackera honom, och all skada han tar från dem (efter rustning) halveras. *Knockback* räknas dock normalt.

### Skingrade

Låt var och en av spelarna hålla kontakten med en annan person, så de kan hålla ihop genom att hålla kontakten i en kedja. Varken Lunette eller Imane går att hålla kontakten med.

Fråga först vem den första håller kontakten med, och säg sedan att det lyckades, om han inte försökte med flickorna. Flickorna kommer själva att misslyckas, men om de försökte hålla kontakten med någon som är förälskad i dem är han inspirerad tills de ses igen.

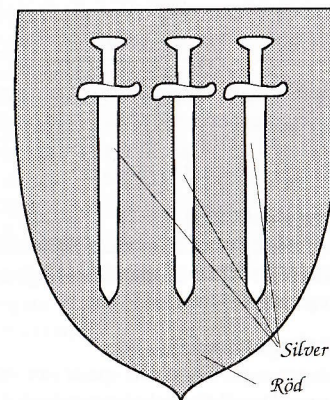
### Imane ensam

Nu kan alla utom Imane gå ut. Är Imane NPC gör du en liten konspaus och läser igenom den här texten för dig själv. Spelarna skall få svettas lite för att de misslyckades tidigare.

Imane känner sig dragen innåt skogen av någon mystisk kraft. Hon kan försöka motstå, men misslyckas till sist. Varje gång hon försöker, kommer hon att vandra runt, hjälplös i skogen i en timme. Efter två timmar möter hon en örn, som ger sken av att anfälla om hon fortsätter kämpa. Det går bra att ignorera den. Efter fyra timmar kommer hon till Morrin hur som helst.

### Imane med Morrin

Morrin, klädd i jaktkläder med med horn, lätt rustningstunika och spjut väntar i en upplyst glänta. Han talar en stund med Imane, och kräver att hon



### Imane med Morrin

Morrin, klädd i jaktkläder med med horn, lätt rustningstunika och spjut väntar i en upplyst glänta. Han talar en stund med Imane, och kräver att hon kommer och blir hans drottning i Sugales. Om hon går med på det är scenariot slut, Morrin låter de övriga gå. Annars blir samtalet ett gräl, och till slut säger Morrin att han skall visa henne hur värdelösa de där sydlänningarna är. Han blåser i sitt horn, och dimman skingras. Grupp efter grupp kommer spelarna in i gläntan.

### Riddare i skogen

Spela det här med varje grupp av riddare separat. Börja med att spela Imane, och ta sedan de andra i den ordning de vill.

Vad de än gör kommer de inte att hitta ut ur skogen, eller hitta något annat än det som beskrivs här, innan Morrin blåser i hornet en andra gång.

Varje timme kommer varje grupp av spelare att möta en dimriddare. Han slåss som ovan.

Efter tre timmar kommer de fram till en källa, vars vatten har förmågan att läka 2d6 *Hits* man tagit skadan från dimriddarna.

Efter fyra timmar kommer drottningens ivrigaste uppaktare att hitta en schal som hon tappat. Så länge han bär den är han inspirerad, genom hela scenariot.

### Utmaning

När Morrin blåser i hornet den andra gången skingras dimman. Spelarna hör varifrån hornstöten kommer, och kan rida dit. **De minsta**

grupperna kommer fram först, och varje grupp kommer med **en kvarts mellanrum**.

Morrin sitter på sin häst och utmanar dem på duell. Han låter inte Imane gå till dem innan de besegrat honom. Morrin är förstås inspirerad.

Om ingen av spelarna lyckas besegra honom (vilket är troligt) så kommer till slut Lunette ut i gläntan. Hon är klädd i jaktkläder och har yxa i handen. Till fots utmanar hon Morrin. Han blir uppenbart blek, tvekar en stund, och vänder sedan in i skogen, besegrad.

Om Morrin dör här, men spelarna inte skändar eller tar med hans lik, kommer hans mor att rädda honom. Spelarna hör talas om att han återkommit. Enda skillnaden är att han blir stum, han kommer att ha med sig en dvärg som för hans talan hela tiden.

### Morrins avsked

När Morrin blivit besegrad säger ha till Imane

*"Kom ihåg ditt löfte. Jag kommer åter vid höstmånen, och då kommer sanningen att segra!"*

Det är uppenbart att han tänker sig en ny duell.

Sedan har spelarna inget problem att rida hemmåt.

### Hemkomst

När spelarna kommer hem är stämningen dämpad. Lunette, som tagit sig hem själv om inte spelarna träffat henne, återvänder till sina föräldrar. Skavalletret går som en löpeld genom landet, och drottningens heder är hotad.

### Sommaren

Under sommaren har spelarna sina ordinarie plikter att sköta. De skingras ut till kungadömet's olika delar. Cedwirin, Eordorad och Geffdallan blir stationerade vid den norra gränsen, där de är med i skärmytslingar mot Morrins styrkor. Cyderic och Eordorad reser hem och Chantadour stannar vid hovet.

### Nyheter

Efter en månad kommer nyheten att Lunette förlovat sig med en romersk handelsman från Glouchester. En dag senare talas det om att han är död, mördad ute i skogen av någon okänd nidingsdådare med ett vildsvinspjut.

### Sommarträffen

Låt spelarna planera så mycket de vill nu. Om Imane vill utsätta dem för prov för att testa deras



värdighet så kan hon samla dem till en liten fest under sommaren. Här kommer tre förslag på olika prov hon kan utsätta dem för. Andra kan hon få komma på själv.

### Dikttävlan

En tävling där det gäller att visa sina passioner genom att framföra dikter. Om man vill komponera själv är det förstasst ett plus. Man slår för sin färdighet i poesi, för sin passion för det ämne man valt, och för det språk man reciterar på. Sedan får Imane bedöma vem som vann, beroende dels på hur bra det gick, dels vilket ämne och vilka språk som valts.

### Tornering

En enkel utslagstörnering. Riddarna rider mot varandra och slå mot sin *Joust* färdighet.

<b>Critical:</b>	Man tar hjälmprydnaden
<b>Success:</b>	Motståndaren får slå <i>riding</i> för att inte trilla av. Annars bryter man en lans.
<b>Partial:</b>	Man bryter en lans.
<b>Failure:</b>	Ingen effekt
<b>Fumble:</b>	2d6 skada på hästarna, utdömd.

Vinner gör den som kommer först till tre lansar. Man förlorar automatiskt om man trillar av. Om båda sitter kvar efter en ränning, vinner man automatiskt om man tar motståndarens hjälmprydnad.

### Fäkttävlan

Man slåss till fots med svärd. Ingen gör någonsin någon skada. Man får lika många 'poäng' som man slog över motståndaren, när man träffar. Domaren (Imane) bryter när hon tycker det är avgjort.

### Dueller

Naturligtvis kan man ha vanliga utmaningsdueller också. All skada man tar i en sådan strid halveras efter några timmars vila. Striderna varar tills ena sidan ger sig eller någondera antingen trillar omkull eller kommer under halva *Hits*.

Brottning fungerar på samma sätt, den förste som ger motståndaren tre fall vinner.

### Höstfesten

Nu samlas kungens hov i Caerlion. Stämningen är avvaktande, alla har hört talas om Morrins löfte. Han kommer mycket riktigt, och framför sitt ärende inför den bleke kungen.

*"Den du kallar din drottning var inte i stånd att äkta dig. Hon hade redan vikt sitt liv och sin kropp åt mig och bergens kungadöme"*

Kungen frågar argt sin drottning om detta är sant, är detta hennes utvalda? Hon avkrävs en ed, som hon skall avlägga innan duellen. Tiden bestäms till i morgon i gryningen.

### Sorglig Festkväll

Kvällens festligheter är mycket dämpade. De flesta går tidigt till sängs, men få sover, ängsliga för morgondagens duell.

### Drottningens ed

Drottningen avger sin ed. Det spelar stor roll om den är sann. Det viktiga är bokstavstroget. Om eden är dubbeltidig, så tyd den i drottningens fördel. Endast rak lögn skall bestraffas. Den bästa eden är något i stil med "Morrin är inte den man jag valt att bedra min herre med" eller något

Lunette Cotswolds Lozenge



liknande, om Imane samtidigt förfört någon annan spelare och bedragit kungen med honom!

### Duellen

Sedan blir det en duell. Imane får välja en förkämpe. Beroende på om hennes ed var bokstavligt sann så kan antingen Morrin eller hennes förkämpe vara särskilt inspirerad.

- Om hon ljög har Morrin +5 på allt och gör +1d6 skada
- Om hon talade sanning har Morrin -5 på allt och gör -1d6 mindre skada.
- Om hon valde någon som har en passion för henne till sin beskyddare och ger honom något bevis på sin kärlek har han +5 på allt och +1d6 skada.
- Om hon förför någon annan, som hon valt till förkämpe, har han +5 på allt.

Naturligtvis kan Imane ordna fram en ståtlig springare (charger) och en full rustning (10 pts) åt sin kavaljer.

### Slut

Om Morrin dör kommer det fram en underskön kvinna ur publiken. Alla står som förstelnade när hon går fram och plockar upp liket och sakta går iväg. Det är Morrins mor, skogsnympfen.

Vinner Morrin tar han med sig Imane upp i bergen. Ingen kommer att ha viljestyrka nog att ens försöka stoppa honom. Imane kommer att bli honom lika trogen soom hon nu är Alain, men hon trivs till slut ganska bra i Sugales.

Äventyret får anses lyckat om drottningen finns kvar i Escavalon och Morrin besegrats. Oridderligt uppförande, typ att skära halsen av en sovande Morrin, gör att det inte blir någon saga av det hela, och då måste man nog säga att spelarna misslyckats.

### Morrin Sugales

<b>Siz</b> .....	15	<b>Hits</b> .....	33
<b>Dex</b> .....	18	<b>Knockdown</b> .....	19
<b>Str</b> .....	17	<b>Unconsius</b> .....	8
<b>Con</b> .....	18	<b>Damage</b> .....	6d6
<b>App</b> .....	16	<b>Armor</b> (elven chain),	14
		<b>Healing</b> .....	6

Rida .....	18	Lans .....	17
Första hjälpen .....	15	Svärd .....	18
Vildmarkslära .....	15	Andra vapen ...	14

Morrins mor var en skogsnymp från det inre av Sugales. Det är från henne som det mesta av hans magi kommer, det är bara rättvisemagien som är hans egen. Hon dyker bara upp i slutscenen, och bara om Morrin besegras. Hon ser ut som en underskön kvinna i sena tonåren.

Lunette Cotswold kommer att hålla sig tyst i bakgrunden hela tiden. Hon vet att hon skall giftas bort mot sin vilja, men vill inte avslöja det. Hon skulle hata att bli avslöjad.

### Morrins (Dim) Riddare

<b>Siz</b> .....	12	<b>Hits</b> .....	28
<b>Dex</b> .....	15	<b>Knockdown</b> .....	12
<b>Str</b> .....	15	<b>Unconsius</b> .....	7
<b>Con</b> .....	16	<b>Damage</b> .....	5d6
<b>App</b> .....	12	<b>Armor</b> .....	8
		<b>Healing</b> .....	4

Rida .....	12	Lans .....	15
Första hjälpen .....	15	Svärd .....	13

### Bedömningsmall

Som användes vid tävlingarna på LinCon. I spel kan de användas för att förära figurerna *Glory* beroende på deras spelares uppförande.

- Skapa en konsekvent roll, spela samma personlighet hela tiden
- Utveckla sin personlighet bortom karaktärsbladets snäva beskrivning
- Märkas mycket utan att hindra någon annan från att agera
- Försöka aktivera de andra spelarna
- Roa sig själv och alla andra
- Spela passionerat
- Ge gott intryck som riddare
- "Tala i rollen" så mycket som möjligt och undvika alltför mycket "metakommentarer"

### Modifikationer i strid

Mer än ett mål	-5	Per extra mål
Målet högre upp*	-5	Ej Brottning, kniv
Kroppskontakt	-5	Ej Brottning, kniv
Tagit mer än halva HP	-5	
Korta vapen	-5	Kniv & Brottning
Varje vän i vägen	-5	Bara bäge
Enbart försvar	+5	Kan inte skada
Lans i anstormning	+5	
Överraskning	+5	Oridderligt
Liggande Mål	+5	Oridderligt

\*Tex en stående när man ligger eller en ryttare när man är till fots.



## Regelgenomgång

### Färdighetslag

För att lyckas med en färdighet skall man slå under sitt värde med en d20. Så länge man lyckas blir resultatet bättre desto högre man slår. En etta är knappt lyckad och kan medföra vissa tråkiga bieffekter.

Slår man antingen exakt tjugo eller nio eller lägre utan att lyckas anses man ha fumlat. Fumlade slag har definitivt otrevliga effekter. Om man slår exakt det man behövde för att lyckas, tex en tolv när man har tolv i färdigheten, har man lyckats speciellt bra. Ett sådant slag kallas kritiskt.

### Motståndslag

När två personer försöker att motverka varandra slår de motståndslag.

Om båda lyckas så vinner den som slog högst.  
Om bara den ena lyckas vinner han automatiskt.  
Om båda missar eller fumlar vinner ingen.  
Om endera slog ett kritiskt slag vinner han alltit.  
Men om motståndaren lyckas normalt och slog högre än det kritiska slaget anses båda ha vunnit.  
I sådana fall blir inget av slagen kritiskt.  
Att lyckas utan att vinna kallas *Partial Success*.  
Det ger ofta mindre effekt än att lyckas fullt ut.  
Om båda slår kritiskt eller lyckas på samma tärningsslag är det oavgjort.

### Strid

Går till så att de stridande slår ett motståndslag mot var och en av sina motståndare. De som lyckas anses ha träffat och gör skada på sina mål.

Man kan slåss i olika omöjliga situationer och mot mer än en motståndare. Allt detta räknas som modifikation på färdigheten, se förra sidan.

Skadan kommer i tärningsslagens ordning, så om någon dör på en träff från någon som slog tjugo, hinner hans eget slag på sexton aldrig komma fram.

**Parad.** Om offret lyckades med sitt färdighetslag men slog lägre anses han ha fått in sin sköld i vägen för slaget. Skölden absorberar lika många poäng skada som offret slog på sitt attackslag.

**Kritiska** slag halverar offrets rustning och skydd från parad.

Vid **oavgjorda** slag går alla vapnen utom svärd av.

### Speciella vapen

**Brottning** (*grapple*): En riktig träff kastar omkull målet och gör 1d6 skada genom rustning. Ett liggande mål kan lätt immobiliseras om man träffar. Om man träffar men pareras kan man avvärja sin fiende. Han måste då slå under sin färdighet minus vad den som grep vapnet slog i brottning. Annars tappar han vapnet.

**Båge** är ett missilvapen. Man kan inte försvara sig om man inte har en sköld. Det går att ducka pilar. Skadan baseras bara på styrka.

**Ducka** gör man genom att använda sin *DEX* istället för en vapenfärdighet när man försvarar sig. Detta ger inte +5 för att man inte anfaller, men låter en göra något annat samtidigt, till exempel springa därifrån.

**Färla** (*Mace*) gör + 1d6 i skada mot ringbrynja (*Chainmail*).

**Lans** kan användas till häst. Om hästen stormar gör lansens hästens skada.

**Yxa** gör två poäng extra skada mot motståndare med sköld.

### Effekter av skador

Varje träff kan slå omkull sitt mål. Om skadan var mer än offrets Knockback (innan rustning) måste offret slå under *DEX*, eller till häst, under *Riding* för att inte trilla omkull. Om man faller från häst tar man 1d6 skada genom rustning.

Om skadan går igenom rustningen dras den av från offrets *Hitpoints* på vanligt sätt. Skador som i ett slag överskrider *Major Wound* har klart allvarliga effekter och gör offret till invalid för resten av äventyret.

Tar man mer än halva sina *Hit points* i skada har man sedan -5 på allt fysiskt krävande man gör. Gäller dock inte om man gör första hjälpen på sig själv. När man tagit tre fjärdedelar av sina HP är man medvetlös. Hoppas du behandlat dina vänner väl...

### Första hjälpen

Ett lyckat första hjälpen slag ger tillbaka lika många HP som offret har *Healing Rate*. Om den ges fort kan den negera ett *major wound*.

# Imane Abblasour

## Drottning av Escavalon

**Drottning Imane Abblasour** är din granna titel. Du är ättling till drottningarna av Irland och har Bridgits (keltisk strids-, eld- och vårgudinna) brinnande blod i dina ådror. Din mor lät sig kristnas och har gett dig en kristen uppfostran.

Morrin Sugales, arvtogare till Escavalons grannkungadöme. Han var den första prins av det gamla blodet du mötte, och elden flammade inom er båda. Under en vild Belthane-natt lovade du honom att bli hans drottning. Sedan försvann han norrut till Hadrianus mur, där han har tjänat i sju år nu.

Då var du bara en liten flicka. Ditt minne av honom är förstas färgat av en ungdomlig romans, men du mins honom som en stark och säker yngling med fasta principer.

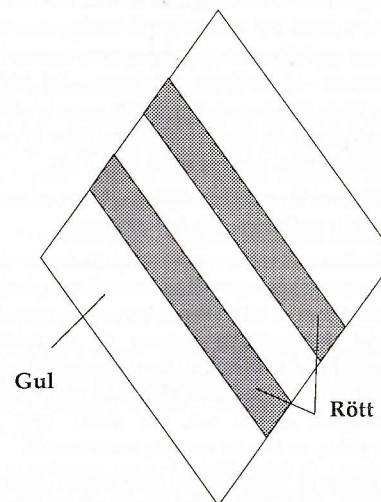
Under tiden dog din far, och din mors kristenhet blev allt mer rabiat. Så det var nästan med tacksamhet du tog emot anbudet att bli Alains maka.

Nu har Morrin alltså kommit tillbaka. Han klättrade upp till ditt fönster igår natt och bad dig uppfylla ditt löfte. Du avisade honom, men han lovade att återkomma. Han sa att det löfte du en gång gett honom med hela din kropp inte kan brytas så lätt. Du fruktar för din frihet och ditt liv under vägen tillbaka.

Sugales är ett kungadöme som är mycket vildare och mindre civiliserat än Escavalon, och du misstänker också att du skulle vara betydligt mindre självständig som Morrins maka än som Alains. Dessutom skulle det säkert bli krig om du bedrog din kung och flyttade norrut. Därför tror du nog att det vore bättre att stanna i Escavalon, men helt säker är du inte.

Till råga på allt är både Alain och Morrin av släkten *De Galis*. De har båda ett stort magiskt arv. Hos Alain visar det sig i hans karisma och idoghet, hos Morrin i hans ärlighet och rättsframhet. Ingen av dem kommer att ge upp lätt, och båda har sin magi. Man du har en hel del kraft själv, så det skall nog gå att rida ut stormen.

**Lunette Cotswold** är en ohyfsad liten saxisk jänta som visst var ute och jagade vildsvin tillsammans med de andra i gruppen för två år



Men i Sugales vilda berg, där du växt upp, känner man de hedniska krafterna i hela kroppen! Du flyttade ner till de civiliserade trakterna i Escavalon för tre år sedan, när du gifte dig med Alain.

**Alain de Escavalon** är din kung och make. Du gifte dig med honom för knappt tre år sedan och äktenskapet är fortfarande barnlöst. Ni älskar inte varandra passionerat, men tillsammans blir ni ett bra kungapar och han låter dig sköta de inre angelägenheterna som du vill, vilket ger dig en behaglig maktställning. Samtidigt håller han ordning på armén och krigen, något ingen här nere skulle låta en kvinna sköta.

**Morrin Sugales** Det var under jordens uppvaknande på vårens som du en gång träffade



sedan. Hon dominerade dem totalt, samtidigt som hon förstörde sitt rykte för evinnerlig tid. Det är skandalöst att sådana som hon får gå lösa! Du kommer aldrig att glömma ärkebiskopens min när Draines svin marscherade ur från bankettsalen! (I finalen i förra årets LinCon-scenario, se Beh 3-4/88)

Men det är ovist att visa fiendskap öppet. Någon skulle kunna ta illa upp. Du får väl arbeta bakom kulisserna, som vanligt.

**Kärlek** har du ofta väckt men aldrig funnit. Du och Morrin hade en het vår tillsammans, men elden falnade. Och även om du och Alain trivs bra tillsammans, han är en beundrande och uppskattande make, så kan det knappast kallas kärlek.

Nu är det vår, andarna vaknar och du känner jordens puls i dina ådror. Kanske detta är din tid? Den sanna kraften lär ju frigöras med kärlekens hjälp. Inte skulle du ha särskilt mycket emot att bedra Alain, bara det inte blev känt.

**Magi** har du tyvärr lärt dig alldeles för lite om, tack vare din stränga mor. Men lite kan du.

Magi verkar oftast vara rättvisebetonad. Naturen slår tillbaka på dem som stör dess ordning, och den hjälper dem som följer sina egna lagar och sitt givna ord. Det verkar därför som om dina chanser mot Morrin skulle vara tämligen små, men du kan ett par knep.

Det är nästan alltid så att magin är beroende av de precisa ord som används. Om man kan vrida orden så att de betyder något annat, eller är tvetydiga, så kan man ofta böja de magiska krafterna till sin fördel. Om man hör någon förbanna "Må stadsbornas drottning vara förbannad i evighet, och må hennes barn förtvina i skötet" så kan man klara sig genom att ordna en festprocession i staden där man bär runt en trädrottning med risfyllda dockor i skötet. Ty då har förbannelsen gått i uppfyllelse. Och om någon svär att han är den enda som har rätt, kan man ofta ordna så att åtminstone någon annan kan komma in fråga genom list och ränker.

Kärlekens makt är en annan mäktig magi. Kärlek kan ofta övervinna den mäktigaste trolldom. Så om inget annat hjälper så kan kanske någons kärlek rädda dig från Morrins magi.

**Prov** är lämpliga för att finna vem som kan vara

värd att bli din förkämpe. Dikttävlan, fäktkonsttävlan, tornering och dueller är alla lämpliga ridderliga dygder som kan sättas på prov.

**Makt** är ett av dina mål. Att med försiktig hand styra världens öden, utan att behöva synas eller ta ansvar. Det gör man lättast genom att binda män till sig. Det var makt som övertygade dig att gifta dig med Alain, och då du bedömer hans chanser som bättre än Morrins, stannar du hos honom.

Det är i alla fall vad du tänker för dig själv. Men djupt inom dig vet du att inget skulle kunna få dig att lämna ditt unga kungadöme. Vad som egentligen håller dig är svårt att säga.

**Religion** Du inser religionens stora makt. Man går i kyrkan till vite krist på söndagarna och dansar runt bålen och älskar den stora (hedniska) gudinnan vid Belthane (vårfeften). Då håller man både de kristnas och stammarnas lojalitet. Men vad som än händer, måste majbålen brinna. Annars kanske marken slutar bära frukt.

Du är rädd att din barnlöshet kan bero på att du inte följt gudinnans alla bud på sistone.

**Mål:** Ditt mål under resan är att fatta det slutliga beslutet om vems drottning du skall vara. Sedan gäller det att se till att den sidan vinner, med alla medel. Förmodligen kommer du att behöva någons hjälp, så försök att finna någon förkämpe bland de övriga spelarna. Han skall vara vacker, intelligent, diskret och inte alltför svår att domptera, en kanske omöjlig kombination.

**Domslut:** Du vet att det traditionella sättet att framföra ett klagomål vid ett hov är vid vår eller höstfesten. Vårfeften har redan varit, så nästa chans är vid höstfesten. Om Morrin väljer att göra hela affären officiell kommer han antagligen att komma till hovet på hösten. Där kommer han att framföra sina klagomål till kungen.

Ditt bästa försvar är då att kräva att saken avgörs med förkampar. Målet kommer antagligen att uppskjutas till nästa morgon. Då kommer du att avkrävas en ed om din trohet mot Alain och sedan slåss de båda förkämparna. Förmodligen kommer Morrin att slåss själv, och om den ed du svor är falsk kommer han nästan säkert att segra.

## Imanes handlande, en guide

•Du bör bestäma dig för att du skall välja Alain och inte Morrin.

•Om Lunette skulle rädda dig, föraktar du henne efter värre på grund av den skandal det vällar. Men du håller tyst och bidar din tid.

•Under sommaren kallar du till dig de unga riddarna för att välja en förkämpe. Låt dem tävla i några lämpliga grenar, t ex Tornering, Dikttävlan, Sparringmatcher, Brottning eller vad du nu tycker passar

Resultaten kommer inte direkt att avgöra vem du väljer, och du kommer att anpassa tävlingsgrenarna så att dina favoriter har större chans.

Målet är hela tiden att avslöja vem som är kompententast och lättast att styra.

•Förför gärna den du väljer till din förkämpe, det gör det lättare för dig att svära en "icke-falsk" ed och binder honom till dig med kärlekens band. Då slåss han dessutom bättre.

Det är inte nödvändigt att verkligen älska med din utvalde, tiden anser att viskade ord och hemliga kyssar är otrohet och ej uppfylld kärlek är ofta den starkaste.

•Duellen kommer förmodligen att utkämpas på dagen efter höstdagjämningen, och den natten är stora krafter i rörelse i naturen. Använd dem gärna!

•Naturligtvis spelar din hjältes sätt att vara också in, du måste nog dras med honom bra många år.

Kärleksmagi har liksom en förmåga att slå tillbaka på den som använder den.

•Vid domslutet svär du någon nonsens, typ "Morrin är inte målet för min passion" samtidigt som du valt en av de andra till din älskare, om inte någon annan föreslagit något bättre.

•Ge gärna din hjälte något att bära i striden, en handske eller en schal tex. Dessutom kan det ju vara bra att ordna fram en tung rustning åt honom inför duellen.

•Hoppas och be!



## Slutord

Jag har valt att inte publicera karaktärsbeskrivningarna från LinCon-89. Dels skulle det bli alldeles för mycket, sisådär en tio tolv sidor, dels vill jag att de skall vara lite okända för dem som spelar Pendragon på LinCon i framtiden.

Karaktärerna var dessutom desamma som förra året, bara två år äldre och erfarenare. Ni kan alltså läsa om dem i Beholdern 3-4/88.

Det enda jag publicerar här är vissa delar av drottningens personlighetsbeskrivning som dessutom innehåller en stor del av bakgrunden till scenariot. Dessutom kommer den guide för hur drottningen skall agera under scenariot, som kan vara en stor hjälp för de spelare som skall spela henne. För det är en svår roll, svårare än jag hade tänkt mig, som de tappra flickor som spelade henne på LinCon fick erfar.

*Carl Cramer*



# ARCON 5

Oslo Spelkonvent  
eller  
Beholdern i västerled.

Av Carl Cramér

ArCon är Norges största spelkonvent. Det hölls inne i centrala Oslo i en möteslokal. Lokalen var bra, men hade en helt annan planlösning än de skolor som svenska konvent brukar hållas i. Det var ganska få stora salar där massor av olika aktiviteter pågick samtidigt. Man träffades alltså hela tiden och såg vad alla andra gjorde. Ljudnivån blev naturligtvis hög, men för ett konvent som huvudsakligen inriktar sig på brädspel i olika former var det en bra lösning.

Konventet var betydligt mindre "arrangerat" än vad som är brukligt i Sverige. Det var mer en samling spelare som kom och hade roligt ihop. Resultatet blev ungefär som ett av våra speldygn.

Det är svårt för en utlänning att hävda sig på ett konvent. Den ende av oss som kom någonstans var Snieper som kom till final i Diplomacy. Annars var det mest socialiserande och umgänge, även om auktionen var givande. Rollspel gick mycket billigt och brädspel var dyra, helt i linje med det större intresset för brädspel i Norge.

Det är ganska långt till Oslo, norska vägar är svårkörda och krokiga och maten var inte billig, men bilresan gick bra och alla var hyggliga så vi kände oss väl mottagna. Ett stort tack till Jon Venbakken (min alldeles egna variant på Norska?) som vi fick bo hos.

## Efterlysning!

Är det någon som vill kännas vid de saker vi har kvar efter LinCon-89? Det är en låda, mest handdukar och T-shirts, men även en del annat. Om ni känner igen något av detta, eller känner någon som kunde göra det, hör av er till mig, snälla! Jag kan vara svår att få tag på, men om man skriver kommer meddelandet fram.

Skriv till: Carl Cramér, Torggatan 4, 582 23 Linköping.

Sakerna söm söker ägare är:

## Happesaker:

- AD&D Dungeoneer's Survival Guide med utropsnummer 369-2 från auktionen.
- AD&D PH, engelsk utgåva.
- Två teckningar signerade BYSTRÖM-89.
- Warhammer 40.000: Book of the Astro-nomicon.

## Väskor etc.

- Vit CSN-plastpåse med: vit T-Shirt med tryck: O-ringen-87, vita tennissockor och ett par blå trosor.
- En marinblå ryggsäck innehållande termos och matbehållare.
- En svart galonneccesair innehållande kalsonger, tvål, schampo etc.

## Plädesartiklar

- Ljusgul, stor handduk.
- Blå, stor handduk.
- Vit T-Shirt med tryck: Sövde musteri.
- Blå tennesskjorta, märke diplom.
- Blå ylletroja, märke Clifton, storlek *Small*.

## ASL SCENARIO LINCON 89:2

# PARIS FIGHTS!



VICTORY CONDITIONS: The German player must control building Z3 at game end.


## TURN RECORD CHART

○ FRENCH Sets Up and Moves First  
# GERMAN Sets Up Second

1 2 3 4 5 6 END

Elements of 5th Sicherungsregiment (ELR: 3) set up south of Hexrow EE inclusive : (SAN: 2)



9	 4-4-7	 5	 2	 8	 2	 2	 8
---	---	---	---	---	---	---	--

N ▶



(Only Hexrows R-GG are playable)

PARIS, FRANCE, 19 August 1944: The Tricolor flew over Paris again, after four years of occupation. The FFI, Forces Françaises de l'Intérieur, had struck in the morning of the 19th in an effort to liberate the French capital. At the Prefecture the policemen managed to repulse the first German reaction. Some trucks with infantry were set on fire with molotov cocktails, and the infantry shot down while battling out. But the Germans came back at 3.30, this time with panzers in support.

## BOARD CONFIGURATION:



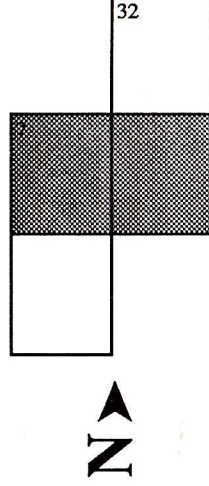
# FRONTAL ATTACK!

## ASL SCENARIO LINCON 89:1



**TOLVAJÄRVI, FINLAND, 13 December 1939:** The advance of the 139th Rifle Division was halted east of the lake Tolvajärvi, it was time for the Finns to take the initiative. On the 12th, Lt. Colonel Pajari, CO of the 16th Infantry Regiment, had begun his double pincer movement north of the lake and over the southern part of the lake. But the Russians had begun their own flanking maneuver to the north, and checked the advance over the ice in the south. Pajari then decided on a bold frontal attack over the ice of the frozen lake instead.

### BOARD CONFIGURATION:



**VICTORY CONDITIONS:** The Finnish player must have 3 good-order squads (or equivalents) adjacent to the 32Y1-32Q7 road.

### TURN RECORD CHART

★ RUSSIAN Sets Up First

☞ FINNISH Moves First

1	★2	★3	4	5	6	END
---	----	----	---	---	---	-----

Elements of 16th Infantry Regiment [ELR: 3] set up in wood hexes West of the lake: {SAN: 3}



5-4-5	2-2-5	3	3-5	1-12	12-401
-------	-------	---	-----	------	--------

10

3



Elements of 139th Rifle Division [ELR: 1] set up East of lake: {SAN: 3}

4-4-7	2	50-12-207	7
-------	---	-----------	---

5

8

Enter on turn 2 along the North mapedge East of the stream.

Enter on turn 3 on hex 32Y1

4-4-7	2	4-10	2-2
-------	---	------	-----

5

2

45L	1	12	14
-----	---	----	----

### SPECIAL RULES:

- EC are Snow, with no wind at start. Extreme Winter (E3.74) and Deep Snow (E3.73) is in effect. Roads East of the lake are plowed.
- The board 7 river is the lake Tolvajärvi. No islands exist, treat those hexes as frozen lake (B21.6).
- Finnish Troops are ski-equipped (E4) and have Winter Camouflage (E3.712)
- The Finnish 9-1 leader is previously wounded, which only effect is that he must add the +1 drm on any Wound Severity DR (A17.11). He must also lead the attack over the lake, i.e. he may not prep fire on the first Player Turn.

**AFTERMATH:** The Finnish attack was spearheaded by a company led by a wounded lieutenant. When the fight was over only eight men were still fit for fight. But the attack led to a great victory for the Finns - the total annihilation of Russian forces in the Tolvajärvi area. Ten days later the fresh 75th and the 139th division had been virtually destroyed by seven Finnish battalions in continuous fighting along the Tolvajärvi-Ägläjärvi road. Captured equipment included 60 tanks, 30 fieldguns and lots of small arms and ammunition, things desperately needed in the ill-equipped Finnish army.



# LINCON -89

VÅRT EGET KONVENT.  
VAD HÄNDE, HUR OCH VARFÖR?  
Av Carl Cramér och Ingemar Ragnemalm

Spellet handlar om luftstrider, spelarna satt i varsit rum och domarna sprang fram och tillbaka med rapporter om vad som hände.

ASL var ganska litet i år, men allmänt uppskattat.

**Call of Cthulhu** var ett av de svårare arrangemangen i år. Man spelade pensionärer i 1790-talets Sverige och fick inte bara dras med monster utan även med krämpor och brunnsvatten. Det fanns inga regler. Även det här arrangemanget var svårt för spelarna, och alla hängde inte riktigt med.

**Car Wars** hölls som vanligt av våra vänner från Södertälje. Det är allt jag vet.

**MERP/RoleMaster** var den stora konkurrenten till Lilla AD&D och drog fyra gånger så mycket folk.

**Pendragon** är mitt eget lilla arrangemang. Spelet verkade ha spritt sig sedan LinCon-88, nu var det betydligt fler som visste vad de höll på med. Scenariot var tydligen lite för omoraliskt för vissa, men de flesta verkade trivas. Äventyret finns på sid 10 i den här Beholdern.

**RuneQuest** var jag med och provspelade. Vi hade mycket roligt, och det verkade de flesta som spelade också ha haft, även om en del Gloranthapurister klagade.

RuneQuest drabbades dock av många spelledaravhopp, Dragon's Den ställde inte upp med en enda spelledare!

**Sherlock Holmes** var ett nytt arrangemang som "Blomman" höll i. Det var ett textäventyr där man besökte olika platser i London och hämtade ledtrådar som sedan lät en lösa en mordgåta. Mycket uppskattat, vi hade gäster från svenska Sherlock Holmes föreningen som kom ned enkom för detta.

**SpaceMaster** känner jag till mycket litet om.

Jag hade tänkt mig att skriva en kort genomgång av de olika aktiviteterna på LinCon-89 och hur de gick. Tyvärr vet jag inte så mycket om allt, men lite kan jag i alla fall berätta.

**AD&D, individuellt** hölls av Ingemar Ragnemalm. Spelet var nästan helt systemlöst, med komplicerade, ganska bundna roller som dessutom förändrades under speltiden. Mycket uppskattat av de flesta, även om en del inte riktigt hängde med i svängarna.

Ett resultat som man kanske inte skall förvåna sig över i en individuell rollspelstävling var att alla de tre segrarna spelade i samma grupp. Man påverkar varandra att spela bättre.

En nyhet var sättet att få spelledare, först hölls en särskild omgång där spelledarna var spelare och tävlade mot varandra. Sedan fick de någon timme på sig att läsa igenom scenariot innan de spelade med de nyttillkomna spelarna.

**AD&D, lag** spelades även i år i kval och final. Kvalet skrevs av Mikael Rydfalk och finalen av Peter Åberg. För kanske sista året höll vi med egna spelledare i både kval och final, vilket resulterade i en del kritik och en allmän personbrist på konventet. Själva tävlingen flöt dock bra, de flesta hade roligt, inte bara de som vann.

**AD&D, lilla** fick ett betydligt mindre intresse än tidigare år. Visserligen hade vi annonserat det mindre, men största skälet var nog det bredare utbudet på alternativ under "finaltiden". Scenariot vet jag ingenting om, tyvärr. Här delades dock ut ett pris till bästa DM, något som önskas på enkäterna.

**Air Superiority** var kanske LinCons "Black Horse". Intresset var större än väntat och arrangörerna gick nästan på knäna. Det är roligt att se hur LinCon breddas med den här typen av arrangemang. Scenarierna finns på sidan 28.



3-3-7	1-8	7-9	MMG 4-11	?
9	2	12		

Elements of FFT [ELR: 5] set up north of Hexrow DD inclusive: {SAN: 6}



## SPECIAL RULES:

1. EC are Moderate, with no wind at start. Kindling is NA.
2. All Orchard hexes are considered Open Ground.
3. The French have Molotov capability (A22.6) and may use Sewer movement (B8). Use Allied Mirror SW for the MMGs; Captured-weapon penalties do not apply to such use. Partisans may not form multi-Location FG. Partisans in building Z3 are Fanatic (A10.8).
4. The Germans have no PF capability.
5. The French may secretly record the units possessing the MMGs. Place the MMGs onboard after the owner becomes a known enemy unit.

**AFTERMATH:** The panzers initially caused panic among the poorly equipped policemen, but they rallied. In the cellar Vichy champagne was poured on the floor to make bottles available for molotov cocktails. The position held until five, when the fighting diminished for the night. During the Swedish Consul General, Raoul Nordling, negotiated a cease-fire between General Dietrich von Choltitz and the FFT to prevent a certain bloodbath on the following day. This wrecked Hitler's plans for the destruction of Paris.



Arrangörerna var bara med på något enda plane-ringsmöte, så det var svårt att få något egentligt grepp om vad de gjorde.

**Spelledarmästerskapet** hölls av Ingemar Ragnemalm, men bedömdes av deltagarna själva. Varje deltagare skrev ett scenario som sedan bedömdes av tre andra deltagare. De tre bästa scenarierna gick sedan till final där spelledaren fick spela dem med en jury.

**Traveller** är arrangerat av utomstående och därför ganska okänt för mig.

**Warhammer** var ytterligare en konkurrent till lilla AD&D. Bedömningen gick på rollspel och arrangemanget flöt fint, även om en del kritik kommit mot bedömnings sättet.

**Western** arrangerades av konstruktörerna, *Lancelot Games*. Vi var alltså inte inblandade på något sätt. Arrangörerna var nöjda själva, det är allt jag vet.

**Kiosken** bytte arrangörer, det var Eva Jons-son och Lundberg som tog hand om den i år. Vi hade enormt ont om folk, huvudanledningen till att vi kanpnast kan ha egna spelledare nästa år. Dessutom funderar vi på att hyra in SARA för att ordna maten. Det skulle ta en tung börda från våra skuldror.

## Vinnare

Här kommer en lista på dem som vann de olika tävlingarna på LinCon i år. Glatt kan man konstatera att det blivit betydligt mindre hål i år än förra året. Här kommer de alltså, årets vinnare!

### AD&D, individuellt (90):

- 1: Paul Padoan
- 2: Peter Olauson
- 3: Thomas bull

### AD&D, individuellt, DM-omgång (25):

Ulf Jiretorn

### AD&D, lag, final (14 lag):

- 1: Liches & Witches
- 2: G&B Uppsala
- 3: Suicide Squad

### AD&D, lag, kval (43 lag):

Lori Invincibles Champions

### AD&D, lilla (5 lag): Deathherrings

### AD&D, lilla, bästa DM: Magnus Falk

#### Air Superiority (över 40):

- 1: Lars-Olov Olsson
- 2: Gabriel von Heine
- 3: Dick Zetterberg

#### Aquire (16): Christian Holst

#### ASL: (8): Nils-Gunnar Nilsson

#### Call of Cthulhu (ca 30 lag):

- 1: Shub-Nigguraths Mörka Unga, (Stockholm)
- 2: Kult-konsult
- 3: Wing-dong i en tuxido

#### Car Wars (ca 60):

- 1: Richard Johansson
- 2: Johan Birgander
- 3: Jakob Engblom

#### Diplomacy (42):

- 1: Henrik "Sneiper" Tonkin
- 2: Per Westling
- 3: Jan Stein (Göteborg)

#### Drakborgen (15): Theo Ztenman

#### Junta (ca 70): Mattias Melin

#### Kremlin (ca 30): Niclas Pérez Pérez

#### Mah Jong (8): Olof Ejenmo

#### MERP/RoleMaster (ca 20 lag):

- 1: Köksmixer

#### Pendragon (42):

Drottningar: Gunilla Jonsson  
Eva Örndahl

Riddare: Niclas Pérez Pérez  
Hans Torstensson

#### Rail (9): Henrik Vrenning

#### RuneQuest (12 lag):

- 1: Felix Crew
- 2: Lost Sons of Vadrus
- 3: Myxomatosis (Göteborg)

#### Sherlock Holmes (20 lag):

Delad seger mellan "Björnligan" och "Sällskapet Musselsoppans Vänner".

#### SpaceMaster (7 lag): F.O.E.

#### Spelledarmästerskapet (15):

Erik Sievrin

#### Traveller (okänt antal lag): Cat's Claw

#### Warhammer (11 lag):

- 1: Kalle Kottes Kobolder
- 2: Ordo Septenarius (Helsingborg)
- 3: Playgirls

#### Western (19):

Järntrusten (Birgersson, Brännmark, Ejsing, Meerits, Nordgren, Strömberg)

# WettCon V

## Spelkonvent i Gränna 22 - 24 /9 -89

Recenserat av Abbe Cramér från laget de tre Bröderna.

WettCon, Gameboards och Broadwords femte spelkonvent, hölls i år i Huskvarna då de vuxit ur sina gamla lokaler i Gränna. Det var en klar förbättring, de gamla lokalerna var alldeles för trånga. Numera är de i en stor skola alldeles vid motorvägen och det enda klagomålet är att det nästan blev ödsligt när alla satt i var sin sal och spelade.

Konventet var tre dagar långt med aktiviteter hela tiden. Nätterna var lugna trots att det inte fanns några särskilda sovsalar. Här träffade man som vanligt en hel del roliga människor som man nästan bara ser på konvent.

Den enda aktivitet jag var med på var lag AD&D som i år spelades med andra upplagens

regler. Vi kom två timmar för sent med bara ett halvt lag. Efter ett vänligt bemötande från täv-lingsledningen och ett utrop i högtalarna fick vi tag i tre personer från Ordo Septenarius i Hel-singborg och kunde börja spela. Vi gick faktiskt till final, ja vi till och med vann med vårt hopp-lockade lag! Det enda som hindrade att kristall-dolken hamnade i Linköping igen var alltså Chrisps generositet. Nu vilar den tryggt i Hel-singborg, men vi i Dragons Den behåller vår inteckning. Två kom Ingengörstrupperna, förra årets vinnare, även de från Dragon's Den.

De övriga tävlingarna har jag betydligt sämre pejl på, men de var många och synbarligen väl-besökta. Bara glada miner så långt jag såg.

Carl Cramér



Jag säljer ett karaktärgenerering-sprogram för Gigant Drakar och Demoner till Atari ST. Med hjälp av det går framslagningen av RP:er och SLP:er mer än dubbelt så fort. Programmet är komplett med alla färdigheter och besvärjelser i Drakar och Demoner, Expert och Gigant.

Skicka 40:- med ditt namn och din adress till mig så kommer pro-grammet inom en vecka.

Daniel Hägg  
Prästgatan 27A  
774 00 Avesta



# Fem Luftincidenter

eller Flygvapen i "Fred"

## Air Superiority från LinCon-89

av Göran Åhlström

Den som vill göra egna scenarier till AIR SUPERIORITY är i stort sett hänvisad till två geografiska områden för att hitta "okända" flygstrider (med "okända" menar jag strider som ej finns som scenarier redan): Vietnam och mellersta östern. Nu är detta inget problem för mig eftersom Israel mot 1d4 arabstater länge har tillhört mina "favoritkonflikter". Det var därför med stor förväntan jag såg fram mot DESERTFALCONS.

Tyvärr grumlades glädjen något när jag såg ett av scenarierna, nämligen DF-18. På papperet såg det ut som om israelen omöjligt kunde förlora, såvida han inte flyger totalt inkompetent. Efter att ha spelat scenariet visste jag att jag hade rätt. När vi avbröt stod det 6-0 till Israel och med kvarvarande två araber i ett läge som i bästa fall kunde kallas hopplöst.

Felet med scenariet ligger inte så mycket i uppställningen, vilken är i stort sett den historiska, som i segervillkoren. En av mina grundregler vid scenariodesign är att i möjligaste mån betrakta historisk utgång som oavgjort. Jag beslöt därför att göra om scenariet efter mina riktlinjer och låta den vinna som lyckas bättre än sin historiske föregångare.

### Första Scenariot

DF-18 behandlar elddopet för F-15 Eagle och har därför ett icke föraktligt intresse. Striden ägde rum på morgonen sagda datum strax norr om Sidon och var både kort och blodig. Syrierna hade aldrig, på grund av felbedömning av motståndet, någon chans. En halv minut efter kontakt var fyra MiG-21 nerskjutna. En femte sköts omedelbart därefter ned av en ensam Kfir. Ett sjätte plan, fluget av syriske majoren Kubis Saliba, lyckades svårt skadat nödlandapå flygbasen

i Rajak. Hela striden tog inte mer än 45 sekunder.

Då, enligt min mening, Kfirplanen bidrog endast marginellt till resultatet, beslöt jag att helt utesluta dessa. Beväpningen verkade heller inte helt korrekt. Israeliska källor säger att Shafir användes. Möjligen är detta avsiktlig desinformation, foton visar israeliska F-15 beväpnade med AIM-9G, men i avsaknad av andra uppgifter får man ta det "ur hästens mun" så att säga. Israeliska segervillkor var lätta med tanke på resultatet. För syriern var det svårare. F-15 har till dags dato en statistik på ca 60 nedskjutningar utan, såvitt är känt, egna förluster. Med tanke på detta och dess rykte som superplan vore det en enorm prestigevinst att lyckas skjuta ned en. Egna förluster vore i så fall av mindre vikt. Därav syriska segervillkor. Det är möjligt att scenariot fortfarande är obalanserat, men det är i alla fall inte längre omöjligt för syriern att vinna.

### Andra Scenariot

Scenario nummer två ägde rum tre månader senare och var den andra striden för F-15. Två MiG-23:or hade just attackerat en ensam israelisk RF-4E, dock utan att träffa med någon robot. Fyra F-15 försökte ingripa men hann på grund av för stort avstånd aldrig ikapp MiGplanen. Efter att ha patrullerat ytterligare några minuter fick man larm om en stor fientlig flygstyrka på kollisionkurs. Den här gången hade syrierna lärt sig och använde en bättre stridsteknik, att dela på sig, men vad hjälpte det? Enda resultatet blev att det tog längre tid. En och en halv minut senare var allt över, med påföljd att skrothandlarna i Arnun och Dir el Amar (söder om Beirut) fick tillgång till ytterligare någratton metallskrot.

### Tredje Scenariot

Det tredje och sista (för den här gången) scenariot från mellanösternfronten är ovanligt på så sätt att alla inblandade var erfarna piloter. För det mesta blir luftstrider ganska korta av den enkla anledningen att skillnaden i kunskaps/erfarenhetsnivå oftast ger någon en möjlighet till en snabb (och avgörande) attack alternativt låter någon undkomma relativt enkelt. Så ej om kombatanterna är varandras jämlingar: en strid kan då vara i evighet utan att någon lyckas få ett övertag. Förlorare blir oftast den som får ont om bränsle först och måste försöka dra sig undan. Innan jaktrobotarnas epok var detta betydligt enklare; det var bara att accelerera utom kanonskothåll. Den som försöker något sådant numera riskerar en hopplös kapplöpning med enIR- eller radarrobot.

De inblandade var på syrisk sida en tyvärr ej namngiven överste som lär ha varit en av deras bästa piloter. På den israeliska sidan var det Amos Amir och Asher Snir, chef resp. ställföreträdare för en på vanligt maner ej namngiven jaktdivision, dock finns det flera indikationer på att det var 101:a. De hade vid denna tidpunkt vardera ett drygt halvdussin "segrar", och Snir, "segraren" i striden, skulle totalt komma upp i 13 innan han slutade flyga.

Den för striden avgörande faktorn var terrängkänedom. Eftersom striden skedde på mycket låg höjd var robotarna näst intill värdelösa då de gick att använda först när syriern flög över ett stup som öppnade sig i en bred dalgång. Resultatet var en direkträff vid högra vingroten, varvid högra vingen slets av. På grund av den låga höjden fanns ingen tid till utskjutning innan vraket störtade i andra änden av dalen.

### Fjärde Scenariot

Det fjärde scenariet skulle kunna få epitetet "det glömda kriget" då det härrör från en av världens mindre kända konflikthärdar: södra Afrika. Ända sedan 1975 har det pågått krig mellan Sydafrika och den i första hand av Angola, Kuba och



Sovjetunionen stödda terrorist- /gerilla- /befrielse- organisationen SWAPO (välj själv lämplig benämning efter politisk åsikt). För det mesta har kontrahenterna använt sig av små, självständigt opererandeförband på stridspatrullering. Ibland har dessa understötts av attackhelikoptrar och lätta flygplan. SWAPObaser i södra Angola anfalls dessutom mer eller mindre regelbundet av sydafrikanska jetattackerplan. Kort sagt: konflikten liknar i mångt och mycket Israels kamp mot PLO i Libanon vid samma tid (1975-82).

Som en följd av detta har det sydafrikanska flygvapnet fått stor stridserfarenhet och är antagligen det enda i världen som kan göra Israel rangen stridig i detta hänseende (vilket enligt min mening är det enda som har någon betydelse).

Takiken är mycket enkel: under stridsuppdrag gäller 550 kts. på 50 ft! Tekniska navigationshjälpmedel och motmedel (störsändare) används ej, utan piloterna förväntas orientera sig med hjälp av landmärken och död räkning.

Undrar just hur mycket USAF skulle åstadkomma under motsvarande förutsättningar, med tanke på att de flesta hangarer och uppställningsplatser vid amerikanska flygbaser världen över brukar ha en tavla över dörröppningen. På denna anges hangarens latitud och longitud! Amerikanerna tror sig dessutom om att ostörda kunna operera på höjder upp till 15' ft. tack vare sitt "unika" tekniska försprång i form av störsändare, AMRAAM samt fan och hans moster...



Jaja... Det är ju bra med optimism, men önske- tankande har aldrig hjälpt någon pilot uppe i luften. Det verkar nästan som om alla erfarenheter från Vietnam (endast 8% av alla AIM-7 (Sparrow) och 13% av alla AIM-9 (Sidewinder) fungerade) "glömdes" bort i och med att Reagan valdes till president...

Att den sydafrikanska taktiken fungerar antyds av det faktum att drygt 255 SA-7 avfyrrats mot sydafrikanska flygplan sedan 1978 med ett resultat av fem träffar varav en förlust (Impala Mk II).

Då det formellt sett ej är krig mellan Sydafrika och Angola är det förbjudet för sydafrikanska plan att anfalla angolanska flygplan eller luftvärnsställningar såvida dessa inte skjuter först, vilket de (av någon anledning...) ofta gör. Som ett resultat av dessa strider har till dags dato tre MiG-21 skjutits ned med kanon av sydafrikanska Mirage F1 och ett antal andra på annat sätt (främst olika former av lätt luftvärn).

De angolanska planen flygs helt och hållet av piloter från det geografiskt närbelägna Kuba och med användande av strikt sovjetisk taktik: alla insatser leds från markkontrollstationer utan frihet för piloterna, vilket medfört att dessa sällan tar egna initiativ i striderna och med ett påfallande förutsägbart resultat.

### Scenario fem

Som avslutning ett scenario för den inbitne USAimperialisten: amerikanskflottan ger Khadafi en knapp på näsan för att han varit stygg och sålt vapen till USA:s vapenkunders motståndare. O heliga enfald...

Den minnesgode läsaren kommer säkert ihåg att det kring nyårsskiftet spekulerades en hel del om ifall USA skulle bomba en nyligen uppförd kemisk fabrik i Libyen. Skälen härtill var påstådd framställning av C-stridsmedel. Huruvida orsaken till de eventuella amerikanska åtgärder- na skulle vara omsorg om mänskligheten eller om supermakternas oligopol på området låter jag vara osagt...

Nåväl: i den blå ringhörnan (den "goda" sidan, som alla säkert känner till...) har vi två F-14A från VF-32 Swordsmen, USS John F. Kennedy, nämligen nr. 204 respektive 207. I den röda hörnan (följaktligen "den lede fi"... ) har vi två MiG-23MF från flygbasen i Al Bumbah.

### Spelet kan börja...

Initialt befann sig de båda Tomcatplanen på 20' ft. i normal CAPbana. De libyska planen upptäcktes av flygburna radarstationer så fort de passerade kusten. Den amerikanska jakten ändrade rutinmässigt kurs för att identifiera och eventuellt avvisa de libyska planen.

Rent logiskt startar scenariot här i och med att bägge sidor är medvetna om varandra och börjar manövrera för att skaffa sig ett bra läge. I praktiken är det meningslöst eftersom avståndet fortfarande är över 60 distansminuter, vilket motsvarar mer än 200 rutor, eller, m.a.o., ca åtta och en halv kartor utlagda på längden. För att undvika en alltför lång och tråkig transportsträcka kortade jag av manöverfasen tills dess att planen började komma in i varandras robotenvelopp.

Eftersom det, trots allt, är ett fredstida "rutinuppdrag", och för att introducera LiTH:e av den osäkerhet piloterna måste ha känt, införde jag regeln om initialt låstavapen. Om bägge sidor skulle tillåtas skjuta när de ville skulle libyerna aldrig hinna komma in i skjutläge innan de blev nerskjutna. Ett sådant scenario duger bara som träning för att lära sig flyga radarrobotar. Visserligen hade libyerna i verkligheten knappast någon chans, men det bevisar bara en sanning som många "skrivbordspiloter" aldrig lär sig, hur många scenarier de än spelar: En flygstrid kan aldrig vinnas. Den kan bara förloras.

*"Jag hoppas att han dog direkt, och aldrig, aldrig förstod att han förlorat striden."*

(Asher Snir, fritt från hebreiskan)

*Geran Ahlström*

### REFERENSER:

"Eagle vs MiG", Born in Battle No 13 (1980), pp. 1-15.

"A Pilot's Requiem", Air & Space, October/November 1988, pp. 86-88.

"The Tip of the Spear", AIR International Vol. 34 No. 4, April 1988, pp. 163-172, 198.

"Action replay against Libya", Air Forces Monthly, March 1989, pp. 10-13.

*Not: Värden för samtliga plan finns av redaktionella skäl sist i artikeln, på sidan 34.*

*Dessutom har kartornas identifikationsbokstav alltid vänts efter sidan och inte efter kartan. Men de sitter alltid i rätt hörn (tror vi).*

*Hoppas att inga missförstånd uppstår på grund av den okonventionella uppläggning- en. — Red.*

### B-1: BAPTISM OF FIRE!

27 JUNE 1979

**Background:** It was a perfectly normal morning in the middle-east. An IAF strike group consisting of Phantoms and Skyhawks was knocking out PLO concentrations along the coast in the southwest of Lebanon. As the Syrian Air Force routinely tried to intervene, the IAF scrambled their top cover. Unfortunately, for the Syrians, this time the IAF had decided to put the F-15 Eagle to a test.

**Map:**

A	B
C	D

**Game Length:** 15 game turns

### Notes

1. F-15s are air superiority gray; MiGs are camouflaged.

2. F-15s may not fire RHMs at unspotted targets.

3. F-15 loads: Sta. 2,4=two Shafrir II IRM each, sta. 3=one

2200L FT, sta. 6,7,8,9=one AIM-7F RHM each. DDS=8 flare, 7 chaff.

4. MiG loads: Sta. 1,2,4,5=one AA-8A IRM each, sta. 3=one 600L FT.

5. Both sides are operating under GCI control.

6. Victory: IAF must shoot down at least five MiGs without losing any F-15 to win; Syrians must shoot down at least one F-15 to win. Anything else is a draw.

### Optional Rules

7. Fuel: F-15 start=420; bingo=180. MiG start=210; bingo=65.

8. Pilot Quality: F-15s=V, R, V, R; All have excellent confidence, and number three is a Combat Hero. MiGs=V, R, R, N, R, N, R, N.

Roll for all other attributes and characteristics.

### B-2: THE PERFECT BATTLE!

27 SEPTEMBER 1979

**Background:** The Eagle's second battle occurred only three months after the first. At 1440, two MiG-23s scrambled from Damur AFB in Syria in an effort to intercept an Israeli RF-4E over Lebanon. Immediately, the Israeli top cover tried to intervene but failed, as did the MiGs only moments before. Eight minutes later, a large formation of MiGs appeared. Two minutes later the battle was over, and the blazing remnants of four MiGs were scattered over the Lebanese countryside.

**Map:**

A	B	C
---	---	---

**Game Length:** 15 game turns

### Notes

1. F-15s are air superiority gray; MiGs are camouflaged.

2. F-15 loads: Sta. 2,4=two Shafrir II IRM each, sta. 3=one

2200L FT, sta. 6,7,8,9=one AIM-7F RHM each. DDS=8 flare, 7 chaff.

3. MiG loads: Sta. 1,2,4,5=one AA-8A IRM each, sta. 3=one 600L FT.

4. Both sides are operating under GCI control.

5. PLO AA Fire: Any aircraft that at any time during its Flight Phase is at or below altitude level 11 will be hit by AA Fire on a die roll of 3 or less if Israeli or on a die roll of 2 or less if Syrian. Resolve hits using an attack rating of 3 on the Damage Table. (Check for this during the Log Update Phase of each game turn.)



6. Victory: IAF must shoot down at least five MiGs without losing any F-15 to win; Syrians must shoot down at least one F-15 to win. Anything else is a draw.

*Optional Rules*

7. Fuel: F-15 start=420; bingo=180. MiG start=210; bingo=65.1

8. Pilot Quality: F-15s=V, R, V, R; All have excellent confidence. MiGs=V, N, R, N, R, N, R, N, R, G, R, G. Roll for all other attributes and characteristics.

**B-3: DUEL OF THE FITTEST!  
12 MAY 1970**

**Background:** It was indeed a busy day in the Golan heights, perhaps because of the Israeli Independence Day. Since early morning, Syrian army and air force units had made repeated attacks all over the front. During the afternoon, two of Israel's most experienced pilots were flying CAP in the Mount Hermon sector when the leader spotted a lone MiG-17. They both thought it would be an easy kill but were in for a surprise: the ensuing dogfight lasted eight and a half minutes, during which all three pilots maneuvered at the edge of their abilities, often at altitudes less than 100 ft. After what seemed an eternity, the Israeli wingman shot down the MiG with a missile. It had truly been a duel of the fittest.

**Map:**

J	F
---	---

**Game Length:** Until either the MiG is shot down or exits the north edge of the play area. Missiles in flight may pursue off-map.

*Notes*

1. Mirages are camouflaged. The MiG is silver.
2. Both Mirages start unspotted. The MiG starts spotted by Mirage number one.
3. Mirage loads: Sta. 1,5=one AIM-9B IRM each, sta. 2,3,4=one 600L FT each.

4. Terrain: Each contour line amounts to a rise of two altitude levels, and each ridge-line is a one-altitude level rise.

*Optional Rules*

5. Fuel: Mirage start=360; bingo=150. MiG start=105; bingo=30.

6. Pilot Quality: Both Israeli pilots are Combat Hero Veterans with excellent confidence. The Syrian pilot is a Sierra Hotel Veteran with excellent eyesight and is NATO quality for initiative determination purposes. All other attributes are average and no other characteristics apply.

**B-4: A BRUSH IN THE BRUSH!  
6 NOVEMBER 1981**

**Background:** During a close support mission in southern Angola a Mirage from No. 3 Sqn, SAAF, was attacked by an Angolan MiG-21 flown by a Cuban pilot. After a brief dogfight, the MiG was shot down by cannon fire.

**Map:**



**Game Length:** 10 game turns

*Notes*

1. Both aircraft are camouflaged.
2. Mirage load: Sta. 1,7=one Matra 550 Magic I IRM each, sta. 3,5=one DR (empty) each, sta. 4=one 1700L FT. DDS=8 flare, 7 chaff.
3. MiG load: Sta. 1,2,4,5=one AA-2B IRM each, sta. 3=one 600L FT.

*Optional Rules*

4. Fuel: Mirage start=255; bingo=150. MiG start=160; bingo=60.
5. Pilot Quality: Mirage=V. MiG=R. Roll for attributes and characteristics.

**B-5: HIGH NOON!**

**4 JANUARY 1989**

**Background:** Since the Gulf of Sidra incident in 1981, American CAP aircraft have been intercepted by Libyan MiGs on numerous occasions. Until now, the Libyans had always turned back upon discovery. This time it was different. As noon approached, all involved aircraft headed steadily for each other in what was nothing more or less than a high tech version of the legendary 'good old western duel'. Perhaps in remembrance of the abovementioned incident, the Americans were more trigger-happy than ever and opened fire first at a distance of 12 nm. with an AIM-7, which for some reason failed to hit. The Libyan fighters were practically sitting ducks in a shooting gallery, even though it took three AIM-7 and a single AIM-9 to down them. It was not air combat. It was merely live target practice.

**Maps:**

A	B	C	D
---	---	---	---

**Game Length:** 15 game turns

*Notes*

1. Tomcats are air superiority gray. MiGs are camouflaged.
2. F-14A loads: Sta. 1,5=one AIM-7M RHM and one AIM-9M IRM each, sta. 2,4=one 1200L FT each. DDS=8 flare, 7 chaff.
3. MiG loads: Sta. 1=one AA-7A RHM, sta. 2,4=one AA-8A IRM each, sta. 5=one AA-7B IRM. DDS=8 flare, 7 chaff.
4. Both sides are operating under GCI control.
5. Neither side may fire weapons until cleared to do so. Each side checks for clearance in the Log Update Phase of each game turn by secretly rolling the die once. If the roll is less than or equal to that side's clearance rating, it's aircraft may fire anytime thereafter. When they do fire or launch a missile both sides are cleared to fire until the end of the game.

Clearance rating: U.S.=2; Libya=3.

Clearance roll modifiers:

- 1 per aircraft locked on to by the other side.
  - 1 if only one aircraft of the other side is spotted.
  - +1 if both aircrafts of the other side is spotted.
- Neither side may decline spotting attempts in order to get a higher chance of obtaining clearance.

*Optional Rules*

6. Fuel: F-14A start=380; bingo=150. MiG start=300; bingo=40.

7. Pilot Quality: F-14s=V/R, R/R; MiGs=R, R. Roll for attributes and characteristics. Neither side is eligible for Combat Hero characteristics.

8. Weather: There is a dense layer of clouds between altitude levels 2 and 3.

Contrail altitude is 34.



## Scenario 1

Aircraft	Map	Hex	Fac.	Alt.	Spd.	Conf.	Load
F-15A 1	C	0721	N	21	6.0	DT	16
F-15A 2	C	0421	N	23	6.0	DT	16
F-15A 3	C	1224	N	19	6.0	DT	16
F-15A 4	C	1525	N	17	6.0	DT	16
MiG-21MF 1	B	1302	W	14	6.0	DT	7
MiG-21MF 2	B	1401	W	14	6.0	DT	7
MiG-21MF 3	B	1303	W	14	6.0	DT	7
MiG-21MF 4	B	1403	W	14	6.0	DT	7
MiG-21MF 5	B	1702	W	16	6.0	DT	7
MiG-21MF 6	B	1801	W	16	6.0	DT	7
MiG-21MF 7	B	1703	W	16	6.0	DT	7
MiG-21MF 8	B	1803	W	16	6.0	DT	7

## Scenario 2

Aircraft	Map	Hex	Fac.	Alt.	Spd.	Conf.	Load
F-15A 1	A	0614	E	29	6.0	DT	16
F-15A 2	A	0517	E	27	6.0	DT	16
F-15A 3	A	0210	E	31	6.0	DT	16
F-15A 4	A	0108	E	33	6.0	DT	16
MiG-21MF 1	C	1105	SW	30	6.0	DT	7
MiG-21MF 2	C	1104	SW	30	6.0	DT	7
MiG-21MF 3	C	1205	SW	30	6.0	DT	7
MiG-21MF 4	C	1306	SW	30	6.0	DT	7
MiG-21MF 5	C	1403	SW	29	6.0	DT	7
MiG-21MF 6	C	1504	SW	29	6.0	DT	7
MiG-21MF 7	C	1402	SW	29	6.0	DT	7
MiG-21MF 8	C	1401	SW	29	6.0	DT	7
MiG-21MF 9	C	1702	SW	31	6.0	DT	7
MiG-21MF 10	C	1701	SW	31	6.0	DT	7
MiG-21MF 11	C	1802	SW	31	6.0	DT	7
MiG-21MF 12	C	1903	SW	31	6.0	DT	7

## Scenario 3

Aircraft	Map	Hex	Fac.	Alt.	Spd.	Conf.	Load
Mir. III C 1	F	0804	N	15	6.0	DT	11
Mir. III C 2	F	0703	N	15	6.0	DT	11
MiG-17 F 1	F	1311	N	5	4.5	CL	0

## Scenario 4

Aircraft	Map	Hex	Fac.	Alt.	Spd.	Conf.	Load
Mirage F-1 C	I	1313	W	T	5.5	DT	9
MiG-21MF Exp.	I	1809	SW	3	7.0	DT	7

## Scenario 5

Aircraft	Map	Hex	Fac.	Alt.	Spd.	Conf.	Load
F-14A 1	A	0502	SSE	3	6.0	1/2	12
F-14A 2	A	0103	SSE	3	6.0	1/2	12
MiG-23MF 1	D	1824	NNW	7	6.0	CL	5
MiG-23MF 2	D	1925	NNW	7	6.0	CL	5

# Merika Eldar-Amondil

## Sagan om en äventyrerska med otur i kärlek

Av Björn Westling och Magnus Bergqvist

### Kära Dagbok

Jag är Merika, en av äventyrarna i Indrevs Vitmans äventyrargrupp. Jag har fått lite tid över nu på sistone, så jag tänkte att jag skulle försöka samla ihop mina minnen till en liten levnadsberättelse. Här följer alltså den rena och oförfalskade sanningen om mig.

När jag var mycket liten var min bästa vän min bror Caranthir, vi var mycket fästa vid varandra. Mitt kanske starkaste barndomsminne är från när vi lekte kurrägömma en gång därhemma. Jag hittade ett mycket bra gömställe (tyckte jag då) i ett skåp. Det måste ha varit väldigt bra, jag väntade och väntade men ingen öppnade dörren. Så småningom måste jag ha somnat, jag minns att jag plötsligt vaknade till och då var det fortfarande mörkt. Då tänkte jag öppna dörren och gå ut, men märkte till min fasa att dörren blivit blockerad! Jag vet inte hur många timmar eller dagar jag satt därinne i mörkret innan dörren öppnades, men sen dess har jag alltid känt mig olustig i små, mörka och slutna utrymmen.

När jag var tolv år så ville mina föräldrar Cosira och Crissaegrin tala med mig om något allvarligt. De berättade att de nio år tidigare hade adopterat mig. De sa att ingen vet vem som var min riktiga mor och far, men de misstänkte att det kunde vara någon högt uppsatt person i staden, som på sätt ville undvika en skandal. Nåväl, mina känslor för min familj ändrades inte av att jag inte var deras riktiga barn, och jag tyckte fortfarande bäst om min bror av allt i världen. I alla fall tills jag fyllt sexton år.

### Min första kärlek

En dag, just efter det att jag fyllt sexton, gav jag mig ut för att handla på marknaden. Jag har alltid tyckt om att laga mat, och den dagen hade jag planerat något alldeles speciellt. Min bror Caranthir fyllde nämligen sexton, så jag var ute för att handla mat till födelsedagsmiddagen.

Plötsligt stötte någon till mig så att jag tappade min matkorg. När jag böjde mig ner för att plocka upp det jag tappat hörde jag någon be om förlåtelse. Jag tittade upp, och det jag såg kommer jag aldrig att glömma. Det var en ung och vacker man, som jag bara satt och fänstirrade på. Tack och lov gjorde han detsamma! Till slut hjälpte han mig i alla fall att plocka upp maten, och sedan följde han med mig hem.

Han hette Melion Demondim, och jag hade aldrig känt så för en man tidigare. Det måste ha varit kärlek vid första ögonkastet. Mina föräldrar tyckte han var trevlig, men en som aldrig tyckte om honom var Caranthir, som aldrig var ens vänlig mot honom. Det fick mig och Caranthir att glida ifrån varann, och vår vänskap upphörde i stort sett.

Jag träffade Melion många gånger de närmaste åren, och när jag var arton gifte vi oss efter fyra månaders förlovning. Vi skaffade ett hus i stan och jag arbetade i hemmet medan han jobbade som värdshusvärd. Efter tre år födde jag en son, som vi gav namnet Haradwaith.

### Ödet slår till

Lite senare, när jag blivit gravid igen, skulle jag hämta ut något, jag har glömt vad det var, som stod högt uppe i ett skåp. Jag hämtade en stol, ställde mig på den och sträckte mig efter vad det nu var jag skulle plocka ner. Då brast ett ben på stolen och jag föll i golvet. Av smärtorna förstod



jag att mitt barn nu var förlorat. Jag gick till sängen och hann storgråta av sorg och smärta i ett par minuter. Plötsligt knackade det på dörren och jag torkade tårarna och bemästrade smärtan nog för att öppna. Utanför stod en av Melions anställda och sade att han tyvärr måste meddela att min man hade avlidit hastigt i någon underlig sjukdom som plötsligt blossat upp.

Jag kände det som om jag inte orkade leva längre. Jag vet inte hur länge jag stod och grät över hans axel. Sedan gjorde jag det jag då ansåg vara det enda riktiga. Jag plockade med mig det allra viktigaste, lämnade bort Haradwaith till ett barnhem, sålde huset och gick till sjöss som kokerska.

### *Ensam till sjöss i fjorton år*

Under min tid till sjöss utvecklades min kokkonst, men lärde mig inte mycket om havet. Jag åkte på flera olika skepp, och efter fjorton års sjöresor kom mitt skepp till Jih-Pun. (Ett land som närmast liknar Japan, reds anm.) När jag stod i köket och lagade mat kom det in en nyanställd servitör vid namn Niber Asel, och vi blev förälskade i varandra. Han tillhörde en grupp äventyrare ledda av Indrevs Vitman.

På resan från Jih-Pun kom det en häftig storm och skeppet förläste. Niber skulle simma ut och rädda sin utrustning som var kvar på skeppet. Han kom inte upp igen utan gick förlorad i vågorna.

### *Äventyret kallar*

Förkrossad av att förlora min nyfunna kärlek blev jag tröstad och omhändertagen av hans kamrater Indrevs Vitman ledaren, Laura Blackthorn den försynta skogsälvan, Felina Denon, Lauras vän och en besvärjerska, Darami Tarnil albinokrigaren, Mikever Ranare som var lite äldre än de andra och en skicklig magiker, Alldriko Rickelto, en till tänderna beväpnad dvärg, och Crain Simson som jag senare skulle ha ett förhållande med. De tröstade mig och övertygade mig att följa med dem.

Tillsamman med dem har jag upplevt många äventyr, så många att jag varken har tid eller utrymme att skriva om alla här. Felina dog i Jih-pun och ersattes av en lokal kvinna, Demura Anhat, som hatade de härskande Samurajerna.

Vi gick bland annat ner i dödsriket med hjälp av en fantastisk flöjt och hämtade upp Varkros Zeivar, en tidigare kamrat till de andra som dött i strid mot varulvar. Han var en argsint typ som lätt blev förbannad och fick återvända till dödsriket ganska snart.

Efter dessa äventyr åkte vi hemåt igen. Demura ville stanna i Jih-Pun, så vi var en färre på tillbakavägen.

### *Makaber flirt*

När vi väl var hemma började Crain flirta med mig, och vi tillbringade en natt tillsammans. Dagen efter kom Indrevs, Stefan Eksköld (en nykommen krigare, skicklig på många vapen), Mikever och Alldriko fram till Crain och högg ner honom. De sa att han hade lejt en lönnmördare som skulle mörda Indrevs. Lönnmördaren misslyckades och fick sota med sitt liv, men inte förrän han hade avslöjat sin uppdragsgivare.

Under våra resor kom vi till staden Faltrax. Där var det fest dagen efter vi kom dit. När kvällen började lida mot sitt slut och jag hade blivit uppvaktad av fyra olika män, gick jag till det värdshus där Indrevs satt och berättade om sina äventyr. När han var färdig med en av sina berättelser bad jag honom spela så jag kunde dansa. När jag hade ...öh... dansat ett tag kom det upp en kraftig kille på bordet och dansade med mig. Han var ganska snygg, och jag blev nog förälskad, för på natten begav vi oss hem till honom.

### *Mor Igen*

Efter den natten var jag återigen gravid. Några dagar senare flyttade jag hem till Hyrim Amondil (som han hette) och så småningom gifte vi oss. Jag fick jobb på värdshuset "Det gyllene ankaret", men tog en kortare ledighet när min andra son föddes. Efter födseln jobbade jag bara lite då och då.

När jag så hade bott i Faltrax ungefär ett år inträffade något fruktansvärt. Jag stod i köket på "Det gyllene ankaret". Plötsligt började det skalla rop. "Elden är lös! Elden är lös!" Jag rusade ut och upptäckte att det var mitt och Hyrim's hus som brann. Jag sprang däråt, men det var för sent. Huset hade rasat ihop när jag kom fram och ingenting därinne kunde räddas.

# *Merika Eldar-Amondil*





## Ut i fara, för att glömma

För att dämpa min sorg beslöt jag att ge mig ut på äventyr igen. Jag träffade två äventyrare, Vadmur af Silfermåne, en präst, specialist på att göra magiska pilar, och Nisse Stornäsa, som var dvärg. Vi planerade att ge oss ut på äventyr, men dagen efter dök Indrevs och Stefan Eksköld upp.

Under året jag arbetat i Faltrax hade Darami Tarnil albinon gett sig av och Indelvs hade funnit en magisk stav, Klostaven, som förintade det den användes mot. Laura Blackthorn hade dött av en spegel som drog psykisk kraft och Alldriko Ricketto, Mikever Ranare och den återupplivade, argsinte Varkros Zeivar hade stupat mot en drake.

Indrevs och Stefan Eksköld reste tillsammans med två andra, som jag inte hade sett förut. De var på väg till Ekeborg, och vi slog följe med dem. Under resan lärde jag känna de två nykomlingarna, Tjugras och Aliantha Corana, en kvinnlig krigare.

När vi väl hade kommit till Ekeborg stannade vi ett par dagar, vilade upp oss och köpte utrustning. De andra försvann ut på något uppdrag, men då jag och Aliantha drabbats av ett plötsligt illamående, stannade vi i Ekeborg. Efter ett par dagar kom de andra tillbaka, dock utan Tjugras. Han hade avlidit under uppdraget.

Ytterligare ett par dagar senare fick vi höra talas om att några urträd behövde hjälp. Därför begav vi oss ut i en skog, där vi så småningom fann dessa urträd. Vi blev visade en grotta där det fanns en speciell bok som var deras. Därinne fanns också ett par demoner, och en av dem tog kontroll över Stefan, så att han började anfalla oss andra. Den som råkade mest illa ut var Nisse Stornäsa, som blev dödad av Stefan. Till slut fann vi boken och begravde Nisse.

## Sökandet efter flygbestarna

Nu ville Indrevs ut och leta efter ett flygdjur att tämja. Innan vi gav oss iväg träffade vi också en dvärg kallad Umok, ytterligare en välkommen förstärkning av gruppen. Han följde med oss, och rykten ledde oss till ett grottsystem där det bodde flera krigiska varelser. Här stupade Aliantha när hennes dåliga hjälm inte kunde stoppa en klubba och Vadmur Silvermåne som blev uppvaktad av två mumier och fem likätare.

Men i en cell fann vi en tjuvaktig flicka som hette Kira Mawr och en vargman, Kårash Kérsh, som Indrevs jämt kallade för varulven vilket han inte gillade. Kira ock Varulven, förlåt Kårash, hängde med oss så vi blev åter fulltaliga. För nu hade vi fått kom på en stor ädelsten, kallad Tooringstenen, som vi började leta efter.

## Här är jag nu...

När jag skriver detta så befinner jag mig vid en dörröppning och vaktar flera böcker som vi hittade i en bokhylla. Indrevs sitter vid en tron och håller i ett rep på vilket Kira har klättrat ner. Själv är jag totalt utmattad efter flera strider. Stefan och Umok följer efter en förmodad döds-gast. Varulven har skräckslagen sprungit härifrån.

Jag tycker att jag haft ett intressant liv, men har ofta undrat vad för slags förbannelse som drabbat mig när det gäller kärlek. Melion Demondim dog efter alltför kort tid, dock är han den av mina män som levt längst. Niber Asel hade jag en kort och intensiv kärlekssaga med, han drunknade efter en vecka. Crain Simson hade jag just inlett ett förhållande med när han mördades och min andre make Hyrim Amondil dog när vi varit gifta ett år.

Nej, nu får jag fortsätta en annan gång. Det ser ut som om Indrevs behövde hjälp med att dra upp Kira.

Sist i boken finns en kort anteckning, skriven med en annan handstil:

*Tyvärr avled Merika Eldar-Amondil strax efter det sist skrivna. Hon sprang fram för att hjälpa Indrevs att dra upp Kira, men precis när Kira kommit upp lades en besvärjelse på Merika så att hon föll ner 25 meter. Frid över hennes mine.*

Det är dokumentet hittades bland tillhörigheterna efter den framlidna äventyrerskan Merika Eldar-Amondil. När vi väl övertygat den sviknd dvärgen Umok att släppa papperen ifrån sig, han ville först kolla att de inte var magiska eller värdefulla, beslutade vi här på redaktionen att försöka få en mer heltäckande bild av Merikas

# Indrevs Vitman



*Indrevs Vitman blev tidigt gruppens ledare. Han har blivit välkänd genom sina äventyr och har en förmåga att klara sig ur alla möjliga situationer, vilket ibland innebär att någon annan dör. Han har en kvinnlig följeslagare som är mycket fäst vid honom och som han är trogen. Favoritvapnet har blivit stav, mest tack vare "Klostaven" som han hittat och som kan förinta allt den träffar.*



liv. Vi lyckades få tag på en av hennes tidigare kumpaner Kira Mawr och dessutom en unik seans med Laura Blackthorn, som stupat sedan hon och Merika hade skilts.

Här kommer alltså först Laura Blackthorn från bortom dödens brant.

## Laura Blackthorns Berättelse

Jag är kallad för att berätta lite om den tid jag och Merika Eldar-Amondil tillbringade tillsammans. Men för att kunna berätta om henne så att ni förstår, måste jag först berätta lite om mig själv. Annars blir det omöjligt att förstå min syn på henne.

Jag var Laura Blackthorn, en ung skogsalvs-kvinna på 123 vårar, så som människor räknar ålder. Jag har varit med bland Indrevs följeslagare sen den allra första tiden. Jag avled i ett möte med en magisk spegel, som stal min psykiska kraft. Vad som kom därefter är jag förbjuden att tala om...

Tja, det kanske var allt ni egentligen behöver veta för att förstå mig.

## Hur vi först mötte Merika

Merika kom in i gruppen när vi reste till Jih-pun, hon var kokerska på den båt vi åkte med och en av de få som överlevde stormen som sänkte båten. Vi hade då lärt känna henne lite, i alla fall hade Niber Asel, en nomad och tidigare reskamrat, gjort det. Niber, som var en mycket envis man, skulle absolut rädda sin utrustning från det sjunkande vraket där vi tvingats lämna den. Tyvärr drunknade han i de enorma vågorna. Vi sörjde naturligtvis vår väns död, men lite lättare blev sorgen av att Merika slog följe med oss.

Jih-pun fick vi i uppdrag av samuraj Musimi att undersöka en annan samurajs göranden. Det var under det uppdraget Felina Denon dödades av en staty som blev levande, en Golem, något jag tog extra hårt då vi hade känt varann sen hon var en mycket liten flicka. Hon var en av mina bästa väninnor, en hemlighetsfull besvärjerska.

## I dödsriket fann hon sin roll

Vi fann även en flöjt som lät oss gå ner i dödsriket och hämta upp någon avliden person. Vi valde att

hämta upp Varkros Zeivar, en stor stöddig krigare som blivit dödad av varulvar några veckor tidigare.

Dödsriket var en mycket trist plats, bara fylld av en grå dimma. Där fanns ingenting vackert att se. Dessutom var det bara med nöd och näppe som vi lyckades ta os därifrån med våra egna liv i behåll, vi blev tvungna att slåss mot en demon och en massa smådjävlar och vi var alla mer eller mindre halvdöda av alla skador vi åsamkats. Det var här vi upptäckte att Merika faktiskt kunde slåss rätt bra, fastän hon inte var krigare.

## Ute i världen igen

Under en fest som hölls i en liten by vi besökte beslöt sig tydligen Merika för att bli mycket intim med en av byinvånarna. Men han blev nedslagen och Merika kidnappades. Det uppdagades senare att hade flirtat väldigt mycket med en annan ung man, men han var oskyldig till hennes försvinnande.

Under samma kväll begicks två bestialiska mord utanför byn, som vi blev oskyldigt beskyllda för, men vi lyckades fly och kunde senare leta upp Merika. Hon hölls fången av en mäktig magiker, som i sitt hus hade ett otroligt komplicerat teleportationssystem, men han flydde innan vi hann få tag på honom. Vi svor att försöka finna honom, det var samme man vi hade jagat ända sedan vårt första äventyr.

Vi fick tag på honom, efter lite hjälp från några ninjor. Hos honom fann vi en krona, som vi dock var tvungna att föra till landets mäktigaste magiker, för att han skulle kunna ta bort förbannelsen som vilade över den. Som tack för att vi hade fört kronan till magikern blev vi rikligt belönade med ädelstenar. Merika hade tydligen också hittat några papper, som visade sig vara magiska.

## Hem igen

Vi tyckte att det var dags att återvända hem till vårt eget länd. När vi kommit till staden Faltrax stannade vi för att vila upp oss. Det var fest i stan, och vi passade på att vara med i festligheterna. På denna fest träffade jag en mycket vacker skogsalv, som jag blev smått förälskad i. Alltså var jag ganska upptagen under festen och vet bara hörsägener om vad Merika gjorde. Jag hade bara

varit förälskad en gång förut, men min första kärlek försvann under mystiska omständigheter.

Senare fick jag höra att Merika strippat på ett ett av stadens värdshus och att hon hade tillbringt natten tillsammans med den man hon senare skulle gifta sig med. Troligtvis drack den goda Merika lite väl mycket vin den natten. Senare bestämde sig Merika för att stanna i Faltrax, eftersom hon lyckats bli gravid efter diverse utsvävningar. Jag undrar i mitt stilla sinne om alla människor är så lösaktiga som hon...

Sedan dess har jag inte sett Merika.

## Våra tankar om varandra

Merika säger ibland att att jag uppträder kyligt mot män. Det är kanske inte helt omöjligt, men det har i så fall sina skäl. En gång när vi blev tillfångatagna roade sig vakterna med mig och Felina... Sådant glömmar man inte så lätt!

Kysk kunde man knappast kalla Merika. Man kan få intrycket att hon bara var ute för att förföra unga män. Men det är en något felaktig och förenkla bild av henne, hennes personlighet och hennes sätt att leva. Det fanns mer under ytan än man kunde ana... Nej nu börjar jag visst betätta om förbjudna ting!

## Lauras ande återvänder

Här börjar andens skepnad att upplösas då hon kommit in på förbjudna ämnen. De ytterligare frågor jag tänkt ställa får alltså inga svar. Vi tackar i våra tankar Laura för hennes fina och realistiska berättelse och låter henne återvända till det dödsrike hon nyss beskrivit, om inte legenderna om en alvisk himmel är sanna.

Nu väntar vi bara på Kira Mawr, som fortfarande inte kommit hit för intervjun. Hon kan förhoppningsvis berätta lite om tiden efter Lauras tragiska frånfalle. Oj, det är visst någon som håller på att lirka upp fönstret! Det är ju Kira! Låt oss höra vad hon har att säga.

## Ciao!

Jag är Kira Mawr, en ung kvinna (nej, inte flicka, sluta småle!) i den grupp vilda äventyrare som leds av Indelvs Vitman. Jag hörde att det skulle

snackas om Merika och ville inte missa chansen att säga min mening. Hoppas att ni ursäktar mitt plötsliga uppdykande och den något annorlunda väg jag valde att ta mig hit.

## Kiras Berättelse om Merika

Jag mötte Merika första gången när jag stötte ihop med Indelvs och resten av hans gäng. De var på jakt efter Tooring-stenen, en stor ädelsten med magiska förmågor. Nu var det så att även jag ville få tag på den stenen, och därför var jag alltså i det här grottsystemet. Hur som helst, jag träffade några typer som tydligen bodde i grottan och de slängde in mig i en liten trång cell. Vilka typer va, de trodde mig inte alls när jag sa att jag var på genomresa.

Nu kom alltså de andra, som jag nämnde förut. En trevlig karl och en dvärg släppte till sist ut mig ur cellen. Det var Indelvs och dvärgen Umok som öppnade och de passade samtidigt på att släppa ut den stackars vargmannen som satt i cellen jämte mig. Men jag fattar inte varför de ville att han skulle äta en massa silvermynt, de kanske trodde att han var varulv. Nu tog mina nya vänner med mig till resten av gruppen, där bland annat Merika och Stefan Eksköld befann sig. Så träffade jag Merika för första gången.

Merika var vänlig mot mig och förklarade vilka de andra i gruppen var och vilka bedrifter de hade utfört. Själv la jag mest märke till alla vackra smycken Merika bar, och jag greps av iver att få tag på dessa på ett eller annat sätt. Jag är ju trots allt den framtida tjuvdrottningen, så det borde nog inte vara så svårt, tänkte jag.

## Våra äventyr tillsammans

Tillsammans beslöt vi nu att lämna det här grottkomplexet och uppsöka ett annat, vilket vi också gjorde. Jag passade på att undersöka en av mina nya kamraters börs, men den var tom, så det tjänade jag ingenting på. Här la jag märke till att Indelvs inte tycker om tjuvar, han var lite kylig mot mig, men det verkar som om han kan acceptera mig då jag är kvinna. Han verkar svag för kvinnor, men också ganska trogen sin följeslagerska, och jag har hur som helst inga planer på att börja flirta med honom eller stjäla något från honom.



# Kira Mawr



Vägen vi följde ledde upp i ett bergsmassiv och blev ganska dålig och mycket brant. Några av de andra hade problem med att ta sig fram, men för mig var det lugnt. Efter ytterligare några dagar kom vi fram till ett värds hus som drevs av orcher. Helt vidrigt! Vi tog i alla fall in över natten och fortsatte vår färd nästa morgon.

## Merikas sista äventyr

Efter ytterligare någon dag kom vi fram till de grottor vi sökte, men först fann vi ingen väg in. Den enda öppningen satt trettio meter ovanför oss och på andra sidan stupade berget rakt ner. Till slut klättrade jag upp med ett rep som de de

andra hade vissa problem att komma upp för (ts, ts). De klantade till och med till det lite, men det ordnade upp sig.

Jag funderade på hur jag skulle få tag på Merikas smycken. Jag var tvungen ta det försiktigt då jag märkt att hon kan hantera ett slagsvärd och ett stridsgissel mycket bra, och jag hade ingen lust att bli ett huvud kortare. Samtidigt undrade jag var Merika fått sitt slagsvärd ifrån, det är ju av Mithril! Jag tänkte fråga henne senare, men det blev tyvärr aldrig av.

När vi kommer in är det första vi stöter på några orcher, men de blir lätt oskadliggjorda, permanent. Oops! Det fanns visst en fallucka precis framför oss i gången. Den verkade rätt lätt att ta sig förbi, men Indelvs ville veta vad som fanns därnere. Jag blir nedsänkt i falluckan med hjälp av ett rep och finner att det finns någon stor varelse därnere. Jag hade ingen lust att bli uppäten, så jag tog mig upp igen.

Sedan kom vi in på en avsats ungefär tjugo meter över golvet i en stor sal. På en annan vägg, ovanför en dörr, sitter något som verkar vara Tooring-stenen! Tyvärr kan vi inte ta oss dit eftersom vi inte kan komma ner till golvet, och där står hur som helst ett helt gäng vakter.

Till sist kom vi ner, men vakterna visade sig vara skelett i riddarrustningar. De hade tvåhandssvärd, och de kunde röra på sig! De slutade inte anfalla förän vi drog oss tillbaka. Här gällde det att hitta en annan väg, runt vakterna. På vägen hände en massa konstiga saker, varför blev halva gruppen paralyserad, och vart tog "Wolfie" vägen?

## Var jag Merikas öde?

Till slut kom vi i alla fall ut på en annan plattform, ovanför dörren och Tooring-stenen. På plattformen stog ett stort skelett iklädd rustning, men han flydde nedför en trappa och kallade på sina vakter, som började attackera oss. Efter att ha slaktat dessa skelett hissar Indelvs ner mig i ett rep, så att jag skall kunna ta Tooring-stenen. Men precis när jag skall ta den försvinner stenen in i väggen och lämnar bara ett hål efter sig. Indelvs hissar upp mig och får hjälp av Merika, men hon tar ett ödesdigert felsteg och ramlar ned över kanten, mot en säker död tjugo meter längre ner.

Att se på när hon landade var nog det värsta jag varit med om. Jag hade aldrig tidigare sett en så grym död, och blev svårt chockad.

## Merika dog, har jag min chans?

Umok dvärgen är nog den mest giriga person jag någonsin sett. När vi hämtade Merikas kropp rafsade han åt sig nästan alla värdeföremål hon hade och jag var tvungen att övertala honom väldigt mycket för att få ett halsband och ett armband av det han hade rafsat ihop. Senare när vi fann en stor skatt fyllde han sin rygsäck med värdeföremål.

Naturligtvis gav vi Merika en anständig begravning, så gott det gick. Hon var en trevlig kvinna och mycket snäll mot lilla mig. Jag vill ju bli behandlad som en vuxen, men de andra verkar tycka att mina 19 år och 154 cm gör mig till en liten flicka. Hur skall jag någonsin kunna bli respekterad som tjuvarnas drottning så länge alla ser mig som ett barn? Och inte är det väl så konstigt att jag ville ha lite av hennes smycken, jag hade ju aldrig några föräldrar som kunde ge mig några fina saker när jag var liten! Merika var lycklig hon, med ett fint hem och (nästan) riktiga föräldrar!

—Nä, nu har jag inte tid att sitta här och prata längre, på prima arbetstid dessutom! Med dessa ord tar sig Kira ut igenom fönstret, ut i natten, och lämnar Beholderns medarbetare i det skumma vindrummet. Båda har vi en lång arbetsnatt framför oss, vid ordbehandlaren och på taken.

## Rollerna:

Merika Eldar-Amondil .....

Björn Westling

Laura Blachhorn och Kira Mawr

Magnus Bergqvist

Beholderns utsände .....

Ray Nayan