

Ge efter för Kraftens mörka sida!

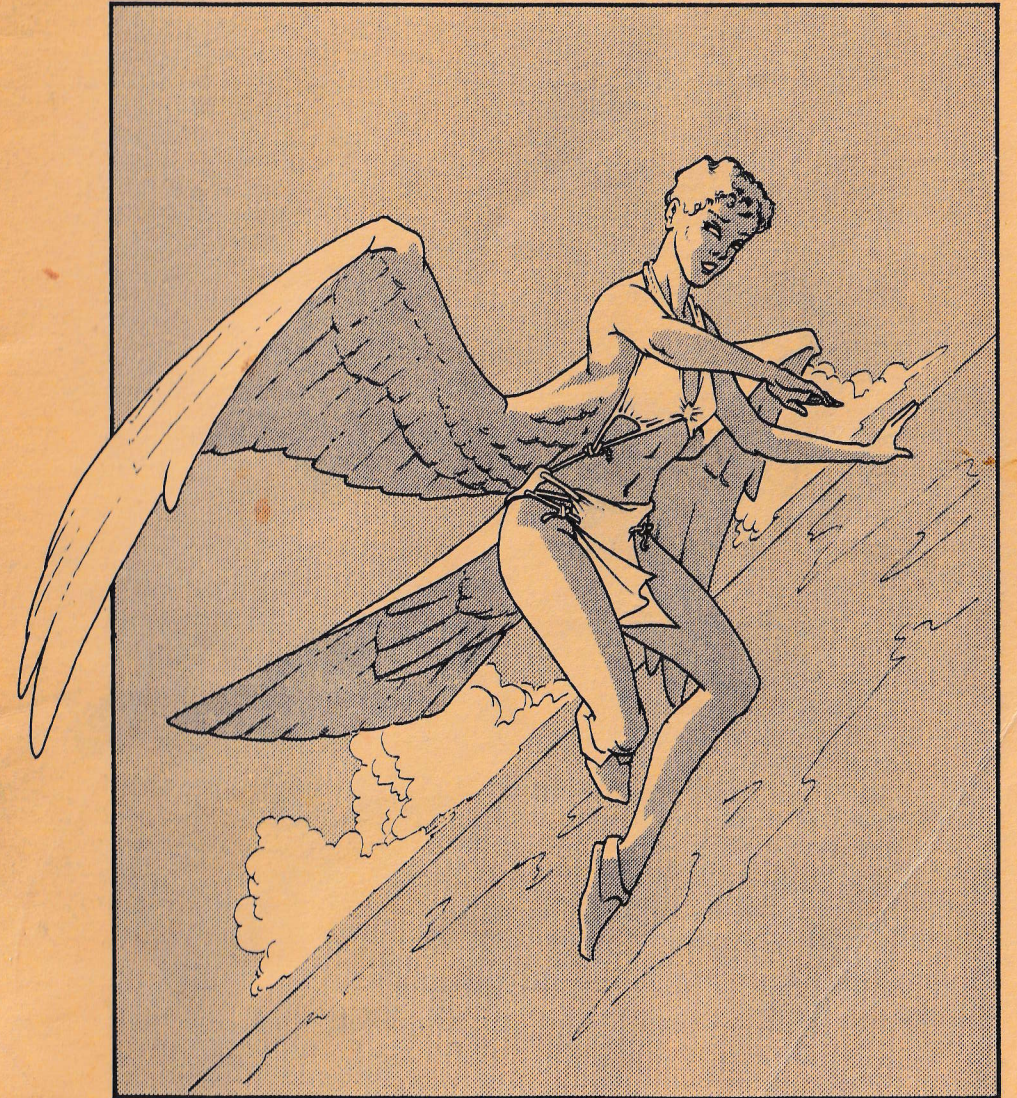


Välkomna till oss på TRADITION
Gyllenhuset, tel 013-112104

Ny rabatt för Dragon's Den's
medlemmar: 10% på större delen av
sortimentet vid köp för över 100 kr.

MEDLEMS
TIDNING
FÖR
DRAGON'S
DEN
3/4
1988

The Beholder



BURMAN

Ordfförandespalt

Bak-nimeth!

Så kommer det äntligen en Beholder i din hand igen! Du har alltså inte väntat förgäves. Det har hunnit hända ett och annat sedan sist, även om det alltid kan få hända mer.

LinCon-88 har varit, och föreningen slog nytt ära & glamourrekord genom att i det närmaste perfekt genomföra alla aktiviteter, tävlingar och allt runtomkring konventet! Tack alla som gjorde LinCon till vad det var - inte minst ni som var deltagare! Det enda som var smolk i min glädjebägare var att det fanns några deltagare som kunde ha varit mer ordningssamma; trots allt länar vi bara lokalerna, och ägarna skulle aldrig tolerera någon skadegörelse. Den här gången slutade allt väl, men jag tycker inte att man ska behöva påpeka för någon att han/hon/den/det/de bär sej svinaktigt åt!

Föreningen lagrar i andra konvent. Även i år vann ett Dragon's Den-lag kristalldolks-turneringen, WettCons lag-AD&D-tävling, och samma lag vann också Call of Cthulhu-tävlingen! Ett antal andra triumfer stod också föreningsmedlemmar för. Några från Dragon's Den var också med och anordnade aktiviteter i Gränna. Mer om WettCon kan du läsa längre in i Beholdern.

Höstmöte har det också varit. Där diskuterade vi en del om det kommande LinCon-89 och om föreningens verksamhet det kommande året. En ny styrelse samlade vi ihop också!

På mötet beslutade vi också att börja ge ut ett speciellt nyhetsblad för föreningsmedlemmar. I detta kommer vi att ha artiklar av nyhetskaraktär, meddelanden från medlemmar och styrelsen, samt utfyllnad med annat för att fylla ut numret. Ett mål är att satsa lite på formgivning och mycket på att få ut den regelbundet. Detta betyder att detta är den sista Beholder som jag skriver Ordfförandespalt i. Möjligen kommer någon sammanfattning i varje nummer av föreningens verksamhet. Vill du få färsk information ska du alltså bli medlem! Nyhetsbladet kommer att komma ut en gång per månad. Vad blir det då kvar av Beholdern frågar du dej kanske? Jo, den

ska komma ut fyra gånger per år och målet är att hålla den klass vi haft hittills, men något oftare. Vi hoppas att klara av detta genom att engagera fler föreningsmedlemmar.

Föreningen lider lite av att vi inte har någon lokal. Framförallt gäller det spelkvällarna. Om vi hade en riktig lokal kunde vi ha föreningens alla spel där. Det skulle bli lättare att starta en utlåningsverksamhet också. På höstmötet avsatte vi en hel del av budgeten till lokal.

Spelkvällarna har satt igång igen. Något som är tråkigt är att bara föreningens yngre medlemmar dyker upp. Vad saknar ni andra? Berätta, så att vi kan göra något! Skriv!!

Beholdern behöver dej för att inte hungra ihjäl! Skriv en liten artikel och skicka in den hit. Annars kanske det inte kommer något nästa nummer!

Ara & Glamour önskar dej

Chrisp

PS! PS! PS! PS! PS! PS! PS! PS!

Något vi vill satsa på är kontakter med andra föreningar. Är du med i eller känner till någon annan förening än Dragon's Den blir jag jätteglad om du skickar namnet på föreningen, dess adress, och helst även namn, adress och telefonnummer till någon jag kan kontakta. Vår adress är:

**Dragon's Den
Box 10031
580 10 LINKÖPING.**

Innehållsförteckning

Ordfförandespalten	2
Innehållsförteckning	3
Ja, det är den här sidan.	
Malahin	4
En gammal PC:s memoarer.	
Slaget vid Agder	6
Ett scenario till Svarta Korpen, och en recension av densamma.	
DM-Tävlingen	8
LinCon88:as tävling i scenarioskrivande. Vad gick den ut på, och vem vann?	
De stygga farbröderna	9
Vinnaren i ovan nämnda tävling. Ett scenario för WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY, med en drake och dussintals med kultister.	
Lag och Ordning	12
En essä om lag och kaos i rollspel. Varför blev världen som den blev?	
Klippta sidor	15
Diverse mer eller mindre sanslöst material som redaktionen klippt ihop. Inkluderar den första officiella™ erratan™ till Beholdern™.	
Sherlock Holmes	16
En recension av spelet.	

Hourin, en specialbilaga 17
Uttagbar subtidning, som innehåller allt du ville veta om den mest upphetsande av klasser — Hourin!

Hourin, en charmig figur 18
Hourin som klass till AD&D.

The Houri 33
Hourin som klass till RoleMaster. Artikeln är på engelska för att passa in i det övriga systemet.

Borås spelkonvent 6 37
Hur var det på BorCon?

Vikingcon 38
Det finns konvent i Danmark också. Läs och förundras!

Isenberg 40
Ett scenario till MERP, RoleMaster och AD&D. Innehåller en Houri!

Wettcon IV 46
Läget på i Gränna. Vilka vann AD&D?

LinCon 88 48
Slutsummering av årets LinCon.

Resultat LinCon 88 50
Vilka vann?

The Beholder ges ut av **Rollspelsföreningen Dragon's Den**. Utgivningen är helt ideell. Föreningens och tidningens postadress är **Box 100 31, 580 10 LINKÖPING**. Tidningen kommer ut fyra gånger om året. Skicka gärna in material, kampanjpresentationer, recensioner, bilder och allt annat ni kan komma på till redaktionen.

Nästa nummer

har Deadline den 30:e januari, på hjältemötet till LinCon 89. Ungefär en vecka senare kommer redaktionen att samla ihop alla som anmält sitt intresse för att göra bilder, skapa en tidning, och ha trevligt. Observera, att material som inte tillkommit redaktionen innan 880130 alltså **inte** kommer med i nästa Beholder!

Malahin

Jag är Malahin, en karaktär från en långlivad Dragon-Quest kampanj i Stockholm. Kampanjen har funnits i ungefär fem år och Malahin är en gammal karaktär, men inte bland de äldsta i kampanjen.

Den värld jag lever i är medeltida, en ö som heter Dalmatien. Jag är förste son till en riddare i Korsets Orden, en fanatisk tempelriddarorden.

När kampanjen började var Dalmatien ett klassiskt feodalsamhälle, en koloni från de äldre och stelbentare kungadömena på kontinenten. Men det fanns frön till oro. Kyrkan var korrupt och utan ledning. Endast ett enigt kardinalsråd kunde välja påve, och utan påve kunde biskoparna göra som de ville. Många började tillåta magi inom kyrkan. Genuint religiösa krafter är mycket ovanliga, de finns inte beskrivna i DQ reglerna, och magi gav nya vägar till kunskap. Det var i en sådan präst-magiker skola som jag först studerade.

Tyvär lockades vissa präster av den mäktiga svarta magin. Intrigerna frodades och det hela blev inte bättre när 'Dark Kingdoms' började blanda sig i. Under ett krig där de norddalmatiska baronerna försökte göra sig fria från kungens centralstyre försökte öns mäktigaste biskop ta makten i kyrkan.

Det vore meningslöst för mig att berätta om mig själv om jag inte samtidigt berättade om Karl Wouverman. Karl var en son till en världslig riddare och hade rätt att bära ett eget vapen, men det såg man honom aldrig göra. Han bar alltid sin ordens vapen. Ty Karl var medlem i samma orden som min far och var, till skillnad från mig, en fanatisk krigare. Våra liv präglades båda av kampen mot mörkret. Hans syn på kampen blev dock mer och mer cynisk. Till att börja med var tempelriddarna till för att skydda kyrkmän. Men när Karl såg korruptionen inom kyrkan vände han sig mot den.



Nu började en intensiv kamp inom kyrkan. Karl jagade syndare inom kyrkan och förvandlar sig till dess de facto ledare. Han bränner präster som funnits vara magiker. Samtidigt kämpar sig Dalmatien igenom en invasion från 'Dark Kingdom', och Korsets orden får allt större militär betydelse.

Samtidigt sliets jag mellan två världar. Dorfman, öns störste magiker erbjuder mig att bli hans lärling om jag lämnar kyrkan bakom mig. Till slut accepterar jag motvilligt detta. Men min mästare är så lite hemma att jag kan fortsätta med lite kyrklig aktivitet på sidan om, och för omvärlden verkar jag vara någon sorts underlig kyrklig mystiker.

Jag har fått vissa helande krafter. Dessa använder jag bara sparsamt under äventyren för att inte väcka uppmärksamhet. Men ändå räddas flera gånger mina kamraters liv, även Karls. Samtidigt börjar det bli konflikt mellan mig och Karl om metoderna för reformationen. Jag tycker att han ser alltför mycket i svartvitt och visar för lite tolerans. Till slut kommer en konfrontation mellan oss då Karl ligger i sjukbädden. Jag avslöjar att jag är magiker. Efter detta talar vi sällan med varandra. Men allt som oftast har vi gemensamma mål, och jag kan ofta varna Karl för faror och hot som tempelriddarna sedan kan reda ut.

Det hela kompliceras av att Karl har gift sig med min syster och att jag är gudfar för deras äldsta son Gabriel.

Under tiden framträder en stor ledare på Dalmatien. Det är kung Aicen. Han är arvinge till de stora generaler som en gång tjänade överkonungen. Både Karl och jag är ganska kallsinniga inför honom. Jag därför att jag vet att Aicen inte är den stora, profeterade konung som skall komma och Karl för att Aicen hindrar hans reformation av kyrkan.

Nu har tretio år gått sedan jag började äventyra. Jag är, tack vare min magi, fortfarande lika ung. Karl är en mäktig statsman, som genom att låta mörda alla kardinaler som inte stödjer honom, äntligen lyckats utse en påve. Men han är inte längre ute och äventyrar.

Det är istället de gamla hjältarnas barn som tagit över. Så jag är ute och reser i världen med en grupp ynglingar som är söner till mina forna kamrater. Nu väntar jag mig att profetian skall gå

i uppfyllelse och den unge man som är den utlovade konungen skall träda fram. Vem det är fann jag för tio år sedan med min magi.

Jag har ett väldigt roligt liv. Man känner sig som en Merlin, en vis magiker som egentligen inte kan göra något på egen hand, bara hela och ge råd. Det finns andra magiker i kampanjen, men de har aldrig lyckats få samma ställning, helt enkelt för att de försöker göra saker själva. En av dem, en ung spoling, hotade mig nyligen med sin fars kraft, inlagd i runor. Och det var egentligen ingenting utom förakt och högdragenhet jag kunde svara med. För det där med magi som gör skada är något som jag aldrig kunnat.

Mina största stunder är när jag lyckades sända tillbaka 'The Black Reaver', en av apokalypsens tre ryttare, till sitt eget plan när han härjade i världen och när jag efter tio års (Ja tänk, det var så länge. Tiden går fort när man inte åldras!) frieri gav min kära Arianne Felsenheim min bröllopsgåva, en blomsterkrans i glittrande kristall.

Men jag har också upplevt svåra stunder. Den kanske värsta var när jag sänkte den magiska sköld som skyddade mig och min tjänare Pierre för att rädda en ung skyddsling och lyckades, bara för att få se Pierre dö i mina armar strax efteråt. En annan var när jag maktlös tvingades se på när 'Dark Kingdoms' arméer invaderade min karestas hemländer och hennes far modig gick i döden för sitt land utan att jag kunde hjälpa till.

Hoppas detta kan vara någon till gagn.

Malahin

Jag har låtit Malahin berätta om sig själv. Han kanske inte har världens bästa omdöme i alla frågor, och den politiska lämpligheten av att påstå att stormästare Karl Wouverman skulle låtit mörda kardinaler är minst sagt tveksam. Om Karl själv vill kommentera så är han välkommen.

Något som varit mycket fascinerande i den här kampanjen har varit konflikten mellan de båda lednade goda karaktärerna Karl Wouverman och Malahin. De är båda stora kämpar för det godas sak, men ändå så olika.

Jag är rädd att jag inte kan spela Malahin igen men jag håller vår bekantskap i kårt minne.

Carl Cramér

Slaget vid Agder

Scenario till Svarta Korpen

Här följer ett kort avsnitt från den Isländska sagan om Gudröds död. Efter berättelsen fortsätter sagan med spelarna som aktörer.

Men när Alfhild var död sände kung Gudröd sina män västerut till Agder. Där härskade en kung nämnd Harald den munsäggsröde. De hade att fria till hans dotter Åsa å kungens vägnar. Men Harald sade nej. Sändemännen kom tillbaka och berättade kungen om utgången av ärendet.

Något senare sköt kung Gudröds skepp ut i vattnet och for med en stor häär till Agder, dit han kom helt oväntat och företog landning och överföll kung Haralds gård om natten. Men när denne blev varse en häär, gick han ut med så mycket folk han hade.

Men detta slag kanske inte går som Gudröd planerat. Harald kanske inte blir varse den analande fienden. Det får spelet avgöra.

Gudröd hade gett en liten skara krigare i uppdrag att stanha och vakta skeppen. Som ledare för denna grupp hade Gudröd satt Sverker, en enhärjare. När natten är som mörkast blir en av utposterna varse ett ljus i fjärran. Sverker tar med sina män och jakten i natten börjar.

Storerik var en av Harald munsäggsrödes hirdmän. Han sändes av Harald att söka en rymd träl. Då de vände åter mot tunet, med blodade vapen, såg de fjärran Gudröds drakar och anade oråd. De begav sig genast mot gården för att varna Harald. Men ur natten framträder flåsande skuggor, Gudröds män. Korparna vädrar föda.

Storeriks män måste försöka vinna striden för att kunna komma hem och varna gården för anfallet. Sverker och hans folk måste lika desperat försöka hindra dem.

Spelplan:

Slutningen av en vidsträckt ås som sakta sluttar norrut mot skeppen. Storerik kommer nerifrån och skall försöka ta sig uppåt och österut mot

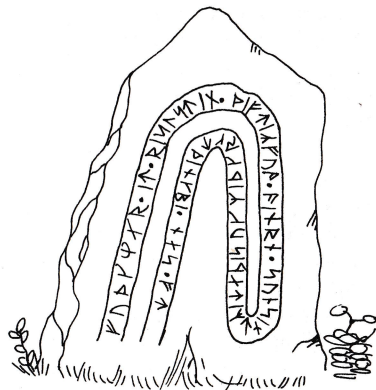
gården. Sverker kommer från skeppen i väster. Åsen är jämt sluttande, med bara några enstaka buskar och träd här och var.

Regler:

- Scenariot utspelar sig på natten med dålig sikt. Man kan inte se någon mer än 20 cm bort. Chansen att snava under vild flykt nedför åsen är 50%.
- Figurerna startar 20cm från varandra.
- Storeriks män vinner de två första initiativfaserna automatiskt, då Sverkers krigare just sprungit upp längs åsen och är anfädda.
- Storeriks män tar inga fångar, de vill bara komma fram för att varna sin kung.
- Sverkers krigare skall förinta eller tillfångata Storeriks lilla styrka.

Utdelning av extra erfarenhetspoäng:

- Sverkers folk får 5Ep om de dödar eller tillfångatar alla Storeriks män och Storeriks folk får lika mycket om någon av dem kommer undan och kan varna.
- Varje man som dödar en fiende får 1Ep.
- Var och en av Storeriks krigare som överlever och alltså kan hjälpa till att försvara gården därhemma får 1Ep.



Rollista

Harald Munsäggsrödes Krigare:

Namn	Nivå	Attribut
Storerik	4:e	Ledarskap-2, Styrka-2
Eskil	3:e	Strid-3
Gunnulf	1:a	
Toke	1:a	

Åsmund 1:a
Gudröds Krigare:

Namn	Nivå	Attribut
Sverker	5:e	Parering-1, Lycka-2, Stridsglupske
Asbjörn	3:e	Ledarskap-1, Strid-3
Åsmund	1:a	
Helge	1:a	
Guttorm	1:a	
Öste	1:a	

Fritt efter sagan om Gudröds död

Mattias Hagberg

Svarta Korpen

Våra vilda förfäder?

Svarta Korpen, spelet för dem som inte vill spela rollspel? Kanske det, men även rollspelare kan nog vilja ha den spänning som Svarta Korpen kan erbjuda. Spelet handlar alltså om vikingar och saxare och deras små strider och räder.

Svarta Korpen är ett figurspel. Spelarna kontrollerar en eller flera krigare. Man kan kontrollera ett helt band om man känner för det. Varje figur representerar en man. Man skapar terräng och någon form av scenario, en anledning till att man slåss. Det kan vara ett slagsmål om en öltunna eller en räd för att röva bort grannens grisar. Sedan är det bara att sätta igång och slåss.

Till skillnad från rollspel kräver inte Svarta Korpen så mycket förberedelser. Man kan samlas en kväll, starta ett spel, hinna klart och gå hem innan klockan blivit alltför mycket.

Själva reglerna är lätta. När man läser dem verkar de nästan barnsliga. Hela spelet är uppdelat i faser där varje figur bara får göra vissa saker. I några faser får alla figurer agera, i andra får bara de mer erfarna göra något. Det gäller att lära sig vad de olika faserna är till för så blir spelet lätt. Till skillnad från de flesta rollspel finns regler för formeringar. Figurernas position spelar stor roll, och det finns regler för hur man driver sina motståndare tillbaka. Detta gör att man kan bryta igenom fiendens led och skingra dem utan att ha ihjäl dem först.

Problemet med Svarta Korpen är figurer. De är ganska dyra, och de skall ju målas. Man kan

förstås spela med tärningar ody, men det blir inte alls samma sak. Det är inte så mycket att göra åt, man får börja med ett fåtal figurer och köpa fler allteftersom man får pengar och lust. Terräng är lättare, ett överkast och några skokartonger förvandlar det tristaste golv till ett slagfält.

I ett rollspel kan man använda Svarta Korpen för att ge liv åt viktiga strider. Normalt orkar ingen spela hela det där överfallet på karavanan, men med Svarta Korpen blir det både roligt och lätt. Det stora problemet är hur man skall abstrahera de avancerade karaktärsbeskrivningarna från det rollspel man använder till Svarta Korpens enkla regler. Till exempel tål alla lika mycket skador, det är chansen att skada någon som ändras med skicklighet. Det enklaste är nog att översätta karaktärer till Svarta Korpens nivåer och sedan ge special förmågor enligt de normala reglerna.

Magi finns nästan inte i Svarta Korpen. Det passar min spelstil utmärkt, magi har ingenting i strider att göra tycker jag, men ni som vill ha magi får ordna det själva. Det ger ingen egentlig krydda åt spelet.

Det har kommit ut ett supplement till Svarta Korpen, I Västerled. Det innehåller regler för Normander med deras borgar och ryttare. Även dessa regler är lätta när man väl förstätt grundsystemet. Men om man inte använder borgar eller ryttare behöver man dem inte.

Carl Cramér

DM-tävlingen

LinCon's mästerskap för spelledare

På LinCon88 hölls DM-tävlingen för fjärde gången. En viktig skillnad mot tidigare år var att den nu är öppen för alla rollspelssystem. Namnet andas ju fortfarande D&D eller AD&D, men det kan inte hjälpas. Min avsikt är att även i fortsättningen ha tävlingen öppen för alla rollspel, eller åtminstone de flesta.

Med den ändringen följer också lite skillnader i teman. Det är givetvis inte längre möjligt att ha teman i stil med som gällde första gången, tio kobolder. Vem har sett en kobold i ett James Bond-äventyr? I Traveller kanske det skulle gå an, men det skulle ändå lätt bli knasigt.

Årets tema ansåg vi dock vara fullt rimligt för vilket rollspel som helst. Kravet var att äventyret skulle handla om en drake. Vilken slags drake det gällde, om den var levande eller av porslin, stor eller liten, fanns inga krav på. Kravet var bara att man lugnt kunde säga att äventyret verkligen handlade om den.

Själva tävlingen genomfördes som vanligt, med tre timmar för författandet av scenariot (lagom lite så att deltagarna inte måste göra något större hål i konventplaneringen för att kunna vara med) och ca 2 timmar final, där tre finalister spellede äventyret för ett antal frivilliga.

Bedömningen fungerade radikalt annorlunda än tidigare år. De tre tidigare gångerna har en liten, jäktad jury läst och bedömt alla scenarier och försökt avgöra vilka som hade bäst förutsättningar för att vara roliga. I år sköttes detta av deltagarna själva. Varje deltagare läste tre bidrag — lagom lite för att inte bli överöst med information — och rankade dem i ordning. Jag hoppas att detta ger en mer rättvis bedömning med mindre rent godtycke.

Bedömningen gick på följande grunder: för att gå till final skulle äventyret vara intressant och följa temat väl. Finalbedömningen grundade sig på mina samtal med spelarna, då jag ville veta om de hade haft roligt, om spelledaren kunde

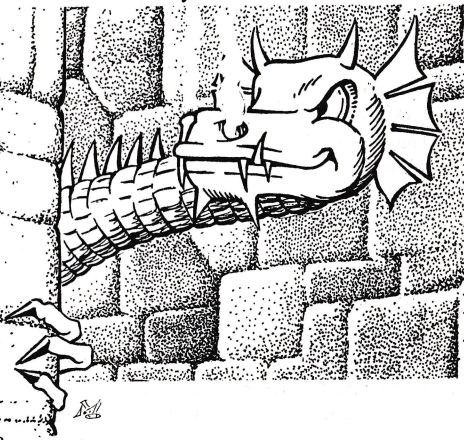
reglerna bra (eller var bra på att dölja sina brister, vilket i princip är samma sak), om han spelade smidigt och om han rollspelade bra. Alla tre finalspelarna fick mycket bra kritik av spelarna.

Tre gick till final, och det var verkligen roligt att höra spelarnas åsikter efteråt. Alla hade haft mycket roligt, och det var helt klart att alla finalisterna förtjänade ära och pris.

Segrade gjorde **Magnus Alfred** (Helsingborg) med Warhammer-äventyret "De stygga farbröderna", vilket finns att läsa i denna tidning. Äventyret innehåller både dramatik och humor i rika mått, och med draken i en mycket framträdande roll.

Andraplatsen gick till **Henrik Örtenblad** (Stockholm) för äventyret "Lång vägs färd mot hemmet", ett AD&D-äventyr där äventyrarna får i uppdrag att befria en drake som visar sig vara en depressiv köttbit på 8 ton. Trea blev **Jonny Lindström**, vars äventyr hette "Väktaren om livet", ett äventyr fyllt av magi, mystiska verser och annat mysigt. Draken hade tyvärr inte en fullt så framträdande roll som i de andra.

Slutligen vill jag tacka Tomas Arfert för den fina illustrationen han ritade under spelandet av det vinnande äventyret!



De Stygga Farbröderna

Ett scenario för Warhammer FRP
av Magnus Alfred, Ordo Septenarius, Helsingborg
Vinnande bidrag till DM-tävlingen, LinCon88

Äventyret är avsett för tre hjältar som bör vara goda och/eller neutrala.

En avbruten festkväll

Äventyret börjar då äventyrarna lämnar ett "Bierställe" i de mera undanskymda delarna av staden Altdorf. De bär för ögonblicket inte rustning (lite tungt för en krogrond, eller hur?), och har bara knivar, svärd eller liknande med sig. Efter ett hejvilt konsumerande av öl mår ingen av dem särskilt bra. Därför beger de sig in på en mycket undanskymd bakgata för att i lagom avskildhet kunna befria sig från överskottet. Då får de höra ett oväsen från början på bakgatan. De hinner nätt och jämnt samla sig efter fullbordat ärende innan följande händer:

En fjällig varelse, stor som en kalv, kommer springande mot dem. Det är en 10 år gammal drake. Dess käftar är hopsurrade med rep och dess vingar bundna med ett nät. Den utstöter ett gnällande, klagande läte. Efter draken kommer fyra typer klädda i kåpor med klubbor, dolkar och nät i högsta hugg.

Draken stannar framför äventyrarna och verkar inte veta vad den skall göra. Äventyrarna behöver inte slå för *fear* eller *terror*, då situationen är tillräckligt absurd för att de inte skall bli rädda. Männen väser och svär lågmält då de jagar efter draken ända tills de får syn på äventyrarna. Då stannar de upp någon sekund, tittar på varandra, och anfaller sedan äventyrarna medan en av dem försöker ringa in draken med ett stort nät.

De fyra skurkarna, som är kultister för Nurgle har följande profil:

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	6

Skills: Disarm, Street fighter

Trappings: Sword, Club or Dagger

De slåss för att döda äventyrarna så att de inte kan skvallra för stadsvakten eller andra utomstående, och de slåss till sista blodsdroppen. Det gäller även killen med nätet. Förhoppningsvis (för äventyrets fortsättning) kommer denna fanatism bara att leda till att alla fyra blir ihjälslagna.

En genomsökning av kropparna uppvisar bland annat: skitiga kläder, loppor, småslantar, vanliga, dåliga kläder under kåporna, vapen samt Nurgles Tecken™.

Efter kultisternas död står våra hjältar med en mycket liten, bunden drake framför sig. Det är här det roliga börjar. Som de goda hjältar de är släpper de förmodligen lös draken. (Om de inte gör det, så låt den gnälla högljutt tills de förstår att den vill något.) När den släpps lös börjar den kackla en massa och stryka sig mot deras ben. Den berättar på barnspråk (ung. tolkning av 10-årig drakdialekt av "old worlder"), att:

"Stygga farbröder kom och rövade bort mig och min syster för ett halvt månvarv sedan. Vi blev bundna och fick ligga mörkt och farbröderna flyttade oss. De var stygga mot oss. Min syster bet av sina rep runt munnen i kväll och lyckades spruta eld på några så jag lyckades fly. De skall nog döda henne!"

Draken börjar gråta.

"Hjälp mig! Buhul!"

Endast personer med *Int* över 30 (eller, om ingen har det, den med högst *Int*) kommer att förstå vad draken säger. Man kommer inte att få ut något vettigt ur vad draken säger utom att "farbröderna" är ca 10 stycken (de fyra som nyss klubbades ner oräknade) och att de skulle till

Stjärnmosseberg.

Stjärnmosseberg är en kulle någon kilometer utanför Altdorf och är bland annat platsen för ett gammalt, nerlagt stjärnobservatorium.

Draken lovar att om äventyrarna räddar hans lilla syster och för hem dem till deras mamma så skall mamma belöna dem. Detta, pengar plus att bekämpa kaoskultiser, bör locka äventyrarna att ställa upp.

Att skaffa en vagn

De har dock vaken häst eller vagn, och det är en bit att färdas till Stjärnmosseberg. Såväl avståndet och problemet att frakta en drake genom Altdorfs gator bör snart övertyga äventyrarna om att de måste resa med vagn. Äventyrarna kan springa och hämta vapen och rustningar, men häst och vagn blir de tvungna att sno.

Man hittar lätt en stjälpbar vagn, men en grupp stadsvakter råkar passera förbi vid fel tidpunkt. Hur mycket problem det blir beror på hur försiktiga äventyrarna varit. Helst skall resultatet bli en kort jakt runt kvarteret, men ingen strid.

Till slut skall äventyrarna kunna plocka upp draken i vagnen, gömma den och fara ut ur staden, bort från de stadsvakter som de helst inte vill träffa igen på ett tag.

Resa med drake i lasten

Väl ute ur staden går färden mot Stjärnmosseberg. Den blir dock lite virrig av två skäl. Dels oroar draken hästen med sin botta närvaro, och dessutom irriterar den äventyrarna genom att hoppa runt i vagnen, flyga upp och ner "för att speja" och vara allmänt stökig. Tänk på att draken är ett litet barn. Spela den stökig, naiv och bråkig, men ändå snäll i grund och botten.

Det andra problemet är att sex kaoskultister gömmer sig bland buskarna vid väggkanten på Stjärnmossen. Utan förvarning flyger ett par armorstipilar från en buske och träffar hästen som faller ner död. (Stackars häst.) I samma ögonblick stormar kultisterna upp ur buskarna och anfaller äventyrarna. Som de fanatiska kultister de är kommer även dessa att slåss till döds.

Under striden kommer draken att försöka hjälpa till. Tyvärr är han i vägen, maximalt i vägen, för alla såväl äventyrarna som kultisterna. Slå en D6 varje rond. På 5 eller 6 springer draken mellan benen och faller båda kämparna i närstrid. Annars ränner han runt och bränner kultisterna i baken.

Om någon av kultisterna skulle överleva

kommer han vägra att svara på frågor. Han är så fanatisk att han inte ens talar under tortyr.

Observatoriet

Efter striden kan äventyrarna springa, gå eller krypa till observatoriet, som nu är inom synhåll. Det ligger på en kulle ca 200 meter fram. Draken flyger dit med sin instabila drakunge-flykt.

Väl framme ser det ut som följer. Det halvt raserade observationstornet är svagt upplyst innifrån. Vid ingången står två kultister med spjut. Om de blir anfallna kommer de att ropa till sig ytterligare två, beväpnade med yxor. Som sina kamrater har de ingen tanke på att ge sig eller fly.

Inne i tornet kan man finna luckan till källaren. Den är blockerad med stenar och skräp från undersidan. Det krävs en kombinerad *Str* på 15 för att rasera blockeringen.

Den hemliga kultplatsen

Nere i källaren finns kaoskultisternas hemliga lokal, svagt upplyst av sex svarta ljus. Kultisterna är i full färd med en ceremoni. En kultist står och mässar mitt i ett stort pentagram. Han håller en kultkniv. Vid hans fötter ligger den lilla drakflickan bunden. Runt om pentagrammet står åtta kultister i svarta kåpor. Drakpojken ger sig omedelbart på mannen i mitten och sprutar eld på honom, vilket driver bort honom från drakflickan. Han försöker även befria sin syster. På en 5-6 på en D6 lyckas han på 5 ronder. De ger sig sedan in i striden där de är supermaximalt i vägen för allt och alla.

Alla kultisterna utom mannen med dolken har kortsvärd och samma stats som männen i inledningen, bortsett från WS som är -10, ty de är främst "ceremonyper". Prästen slåss med två dolkar.

Tänk på att de sex svarta ljusen lätt kan råka släckas under striden, vilket också kommer att hända med en takt av 0-2 ljus per rond. Det enda ljus som då finns kvar är drakarnas andedräkt då och då, samt eventuellt facklor eller lyktor om äventyrarna tänkte på att tända sådana innan de gick ner.

Avslutning

Vad som händer efter striden beror givetvis i hög grad på dess utgång.



Om kultisterna vinner och fortfarande är fulltali- ga så kan de börja om med mässan. Om någon kultist är död så flyr de. (Alltid något.)

Om äventyrarna vinner, men någon av drakarna dödas så kan de föra den överlevande till modern. Mamma Drake blir förstas tacksam, men också ledsen. Äventyrarna kommer att avvisas utan någon speciell belöning, mer än känslan att ha gjort en god gärning.

Om äventyrarna inte vågar gå till Mamma Drake med bara det ena barnet så kan de förstas göra vad de vill med den, sälja den till cirkus eller

vad som helst. Det vore ju inte så snällt gjort förstås, och de skall som sagt vara goda.

Om båda drakarna kommer hem välbehållna blir modern överlycklig och skänker två rubiner, större än de nånsin sett, till varje äventyrare som vågat följa med in.

Slut.

Magnus Alfred

LAG OCH ORDNING

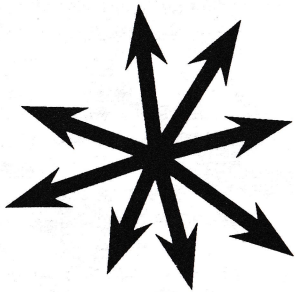
LAG och \mathbb{K}^a i rollspel

eller

Varför blev världen som den blev?

Jag har alltid retat mig på Kaos. Det centrala temat i så många kampanjer är någon sorts kamp mot kaos och det känns ofta så fel. Visserligen kan man säga att det är ett lämpligt ämne, att det finns mycket litteratur och att det ger spelarna en naturlig fiende. Men alltför ofta är Kaos, till sin natur, bara en variant på lag.

För att förklara vad jag menar med kaos, och varför spelarna i min värld ofta kämpar för kaos, har jag skrivit den här lilla essän.



"Det finns inget så underbart eller välsignat som Kaos, varifrån vi alla steg fram och formades."

Uliera, kärleksgudinnans, sång under den heliga tiden, Rune Quest Cults of Terror. Kaos är i de flesta mytologier en av urkrafterna. Det är källan till allt, den oändliga möjligheten. Ofta skapas världen ur kaos, och utan kaos blir existensen utan mening. Kan något existera, om inte möjligheten fanns att det inte existerade?

Kaos är också hoppet, möjligheten till förändring, individens uppror mot gruppen eller samhället. Så på det filosofiska planet finns klart en anledning att använda kaos i sin värld. Men varför nödvändigtvis som ondska?

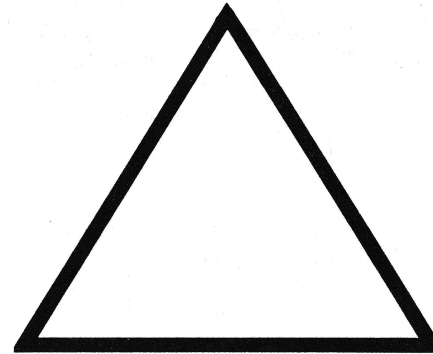
De flesta religioner tar något av sin inspiration ur Kaos. De påstår ofta att Kaos är det som bara guden kan förstå, att det som ligger bortom människornas förståelse är Kaos, gudens rike, sådant som människor inte ens bör söka förstå.

Detta är också en grundtanke inom mysticism, sökandet efter en ordning i Kaos ligger bakom mycket av astrologi och spådom. För vad är mer kaotiskt än framtiden, med sina oändliga möjligheter.

Land skall med lag byggas.

Traditionellt nordiskt Det blir alltid en motsättning mellan individens och gruppens intressen i ett samhälle. Det finns helt enkelt inte möjligheter för alla att få göra vad de vill hur de vill. Det är lika sant nu som på Havamals tid.

När man formar ett samhälle måste man alltid göra just detta; forma regler. Och regler blir ju av naturen lagbundna. Detta sätter sin prägel på hela samhället, som är beroende av att dess medlemmar följer vissa lagar. Lagarna får ett egenvärde. "Du skall inte stjäla, för lagen säger så." Alla som hotar lagarna upplevs som hot mot hela samhället. Tattare, tiggare, häxor och i ännu högre grad älvor, skogsrån och vättar blir fiender genom sin blotta existens, bara genom att bryta lagen. Utan att för den skull egentligen göra någon något förnär.



-Varför lever vi?

-Vi lever för att tjäna våra härskare, betjänas av våra slavar och för att festa på våra fiender.

Kyger litors, Trollmoderns, Kaosbekämparens visdom, Rune Quest Gods of Glorantha. Enligt det allmänna synsättet kommer ett samhälle byggt på lag alltid att klara sig bättre än ett byggt på kaos. Det beror helt enkelt på att lag är så invävt i vad vi kallar samhälle. Låt mig dra ett litet exempel.

På en liten ö, kallad fantasien, lever två folk. De kallas Blåmän och Alfär och båda är tre tusen från början. Alla lever de på samma sätt. Varje år föds det hundra nya blåmän och lika många alfär. Det dör lika många, hälften av dem dör i förtid av svält eller våld.

Sedan kommer blåmännen på ett sätt odla mat. Det gör att det på blåmännens del av ön kan leva sex tusen personer. Under de närmaste åren kommer det bara att dö femtio blåmän per år. Till sist finns det sex tusen blåmän. Men då blir det helt plötsligt ont om mat igen. Då kommer någon listig blåman på att man kan kriga med alfarna för att ta deras land. Varje år föds det nu tvåhundra blåmän och hundra alfär. Men om inte stridslyckan är extremt ogin kommer det att dö lika många av varje sort i kriget. Det betyder femtio färre alfär per år, och på sextio år...

Förlåt mitt lilla dabblande i socialdarwinism. Det är verkligen inget jag stöder, och så här

fungerar det inte heller. Men det passar bra som exempel i min diskussion om lag och kaos. Resonemang liknande det här ovan har visat sig fungera. Under medeltiden ansåg européerna att hunnerna var 'oändliga i sitt tal', men de hade fel. Det var i stället de nomadiska hunnerna som varje år fick se en del av sin betesmark uppodlad och försvarad av ständigt nya kolonisationsörer, som kunde leva mångdubbelt flera på samma jord. I längden vinner lagen, organisationen och vetenskapen, helt enkelt därför att de kan pressa ut mer ur samma resurser. Men liksom rovdjur kan jaga slut sina byten, kan en civilisation plundra ut sina egna levnadsförutsättningar. Och då vänder den sig ofta mot andra 'svagare' kulturer.

Muad' Dibs lärör har blivit en lekplats för dem som tänker det vidskepliga och korrupta. Han lärde ut en balanserad livsstil, en filosofi som hjälper människor att klara problemen i ett evigt föränderligt universum. Han sade att mänskligheten fortfarande utvecklas, i en process som aldrig tar slut. Han sade att denna evolution lyder föränderliga lagar som bara evigheten känner. Hur kan korrumperat resonerande leka med sådana tankar?

-Words of the Mentat
fritt från Frank Herberts Dune.

Alltså verkar det som om lag och ordnade samhällen skulle överta jorden. Det är en känd och säker utveckling, och det är bara dumt att stå emot den. Kanske alla vi som inte passar i mönstren kan gå hem och dra något gammalt över oss?

Så tror jag verkligen att det inte är. Hur ofta har inte skenbart slumpvisa händelser avgjort världens öde. Tänk om en viss korporal hade dött i feber i skyttegravarna 1917. Tänk om de som på 1890-talet sade att 'i nästa generation kan vi avskaffa fysiken, för då kommer vi att veta allt som finns att veta' hade haft rätt. Genier och korrupta ledare, profeter och galningar, hör till det som vi uppfattar som vardagligt i historien. Visst finns det kaotiska element även i de mest exakta vetenskaper. Till och med fysiken har ju sin grundläggande, inbyggda osäkerhet.

Han såg Imrryr så som det en gång varit. Imrryr, den stad han hade känt så väl, innan han ledde den räd som blev dess fall. Samma stad, men

ändå en annan, klarare och i ljusare färger, som om den var nybyggd. Färgerna i det omgivande landskapet var också rikare, solen hade en mörkare, nästan orange ton och himmelen var djupblå. Han förstod att sedan dess hade själva färgerna i världen åldrats och bleknat.

Från 'Sad Gigants Shield' ur boken Stormbringer, av Michael Moorcock.

Hur ser då den värld där kaos dominerar ut? För oss som lever i en värld där lag härskar, finns kaosvärldar bara i fantasin. Och det är kanske där de hör hemma. Kaos värld framstår som finare, renare, rikare och ljusare än vår egen. Precis så, '...än vår egen'. Att tala om en kaosvärld utan att jämföra den med den verkliga världen blir nästan omöjligt.

Men i fantasyspel miljö kan man skapa sin egen kaosvärld. Och det är väl just det vi gör när vi spelar rollspel. Ingen kan påstå att en rollspelsvärld är riktig, det rör sig hela tiden om fantasiskapelser. I dessa fantasivärldar kan Kaos sedan komma in. Då blir det ofta, som i Moorcocks böcker, en ond makt. En nedbrytande kraft som vill tillintetgöra själva skapelsen. Det handlar då om fantasier som fått fritt spelrum, godtycke som drabbar hela världar, nästan en kosmisk cancer. Tanken kanske från början var god, men när den fick hela världen som lekplats, blev resultatet katastrofalt. Sådant som vi så ofta sett i religioner och ideologier här på jorden.

Det blir alltså en motsättning mellan det fria fantiserandet, skapelsen och inspirationen å ena sidan och godtycket, despotin och galenskapen å den andra. Till slut handlar det hela om att någon försöker dominera någon annan.

Krigskonst är att bemästra de fem elementen, vatten, eld, luft, trä och jord,

The art of War, Tzun Tzu

Men vad blir då den grundläggande etiska skillnaden mellan kaos och lag? Båda handlar ju om att få folk att göra något de inte skulle gjort själva. Jag vill påstå att det inte finns någon grundläggande skillnad. För individen spelar det ingen roll om total lag eller totalt kaos råder, det finns ändå ingen plats över för vanliga varelser.

I en lagdominerad värld kan rollfigurerna

spela upprorsmakare, om inte direkt, så i alla fall andligen. De kan vägra att tro på de världsförklaringar som presenteras och söka sina egna vägar. I en kaotisk värld blir sökandet efter en sanning, ett enhetligt mönster i världen lätt en central del. I båda fallen gäller det att hålla fast vid det man tror på.

Han tog ödets horn och satte det till sina läppar. Han blåst en en hornstöt till hälsning i den nya jordens natt. Denna nya natt som skulle följas av en ny morgon. Men även om hornets stämma sjöng i triumf, var Elric nedstämd. Han stod, full av en oändlig ensamhet och en oändlig sorg, med huvudet tillbakalutat, medan ljudet klingade ut. Och när ljudet sjunkit från triumf till en sista, döende ton som uttryckte något av Elrics elände, började en enorm form att framträda i skyn, som om den blivit kallad av hornet.

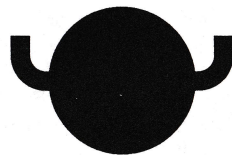
Det var formen av en enorm hand som höll en våg. Medan Elric såg på svängde vågen och fann sin balans, så att båda sidorna var lika.

Och på något sätt lättade detta Elrics sorg, medan han släppte sitt grepp om ödets horn.

Ur slutet på boken Stormbringer, av Mikael Moorcock.

Hur skall då kaos spelas? Kaos i min värld är den slutliga skaparen och förgöraren. Alltings början och slut. Det är den oändliga livslusten, den vilda kärleken och den fria känslan. Det är den del av oss som hellre går under än fogar sig. Och i slutet, när allting står inför död och förintelse, är det fröet till det nya. Visst finns det en dualism mellan lag och kaos, men det är inte alltid lag som har rätt.

Rory Nayan



Klippta sidor

SAN(s)löst

Play it again, SAN!
Where is my SANglasses?
Sekten är värst.
Urkultsförfalskning.
Here comes the SAN... (+ lite nottecken)
Alla är galna i SAN Francisco, det är så SANt
som det är sekt!
Och här uppträder popgruppen SANITY SIX!
The Father, the SAN and the Unholy ghost.

Med hälsningar från The Pink Unicorn's
"Dumburk".

Hans Persson mfl



Errata Beholder 2-88

Ett par tecken föll bort från kartorna i Traveller-scenariot. På sidan 23 skulle de fyra smådörrarna skall vara märkta enligt:

A B
C D

På sidan 24, undre bilden, finns en liten symbol mitt i hangarutrymmet. Det är den truck som nämns i texten, och skall vara märkt med C. Observera också att om man åker med stora hissen så skall spelledaren påpeka att man kommer till en stor dörr, stor nog för ett rymdskepp. Alla dörrar dit ner har nämligen varit små, och Fluke bör haka till vid åsynen av ett par stora. När chans skall väl spelarna få att få skjuta med laserkanon inomhus!

Rollspel i Louisiana, USA

USA! Det är där som de har de bästa rollspelen, de största konventen, de bästa tidningarna, det är där de flesta fantasyböckerna kommer från! Det var vad jag hade i huvudet när jag steg av flygplanet i Shreveport i norra Louisiana. (Louisiana är Texas östra granne.)

Efter ett tag började jag leta kampanjer, spelorganisationer, tidningar och rollspel. Jag fann inget, *nil* och *nothing*. Jag var i en stor bokhandel och tittade efter böcker. Visst fanns det fantasyböcker, men urvalet var sämre än Domus. Jag frågade efter Dragon. Som svar fick jag: "we don't sell ungodly stuff like that!" och detta var en affär som skulle ha sålt både Playboy och Hustler till en 5-årig grabb utan att blinka!

OK, jag vet att jag var nere i "Solid South" + "the Church Belt", men i alla fall! I en stad på en kvarts miljon invånare finns det inte ett enda exemplar av AD&D att hitta! Jag tycker att vi här hemma kan vara tacksamma för vad vi har. Vi kan ha LinCon, spelkvällar och spelmöten på universitetet, vi kan sätta upp affischer på stan utan att moralpredikande tanter river ner dem och så vidare.

Ur rollspelssynpunkten är det skönt att vara tillbaka. Jag kommer att låta tärningarna rulla fritt med ett helt års speltorka att väta. Kom ihåg att våra små problem med halvovillig skolledning är inte så illa. Tänk på problemen vi skulle haft om vi bodde i Louisiana! Det är Linköping, inte USA, som är "Land of the Free and Home of the Brave".

Pär Sjunnesson

P.S. Hela USA är ju inte så illa. När jag var nere i Dallas hittade jag en rollspelsaffär i storlek som Gyllen - hela Gyllen! D.S.

SHERLOCK HOLMES

EN RECENSION

Det duggade lite lätt när jag och min kompanjon styrde våra steg in på Bearfen Street. Det hade även börjat skymma lite grand, men denna gata var välkänd för oss och vi hade inga problem att hitta dit vi skulle. Vid port nummer 9A tryckte jag på den lätt slitna ringklockan, som vanligt kändes min ringsignal igen och vi släpptes in utan ett ord. Efter att ha hängt av oss och ställt våra lätt våta paraplyer i paraplystället, slog vi oss ned i de bekväma fåtöljerna mittemot våra värdar. Framför oss på på bordet stod en teservis, ett anteckningsblock, två stiftpennor, några tidningsurklipp och en adressbok. Jag observerade att kannan var varm och att det doftade scones från köket. Allt tydde på Sherlock Holmes än en gång hade ett fall som han inte hade tid eller lust att utreda. Istället hade han kallat på Baker Streets Irreguljära Trupper. Jag lutade mig bekvämt tillbaka i fåtöljen och nickade som tecken på att jag var redo att börja.

— Välkomna.

— Herr Grant på Grant Arms Company har blivit mördad och Holmes har bett oss undersöka saken. Jag skall redogöra för mitt möte på Baker Street med Holmes...

Detta är inget vanlig spel, det är tio rykande heta kriminalfall från det viktorianska London!

Fallen är kompletta med inledning, tidningsnotiser från Times, redogörelser för samtal med intressanta personer, adressbok och slutligen, oavsett man lyckats eller inte, Holmes lösning av fallet.

Gången är denna att spelarna väljer ut ett brottsfall, läser igenom inledningen och försöker lista ut vem eller vilka som begått brottet och hur det gick till.

Genom att läsa tidningsnotiser från Times

och besöka personer eller platser som kan ha med fallet att göra, kan man bilda sig en uppfattning om hur saker och ting ligger till. "Besöken" går till så att man bestämmer sig för att ta reda på vad t.ex. rättspatologen eller den mördades bror har att säga, och tar då reda på i en adressbok vad de har för adress. Dessa adresser slår man upp i en paragrafbok, där det står vad de har att säga. Sedan får man begrundna den nya informationen man fått. Den kan sedan ge uppslag till nya besök. När man tror sig ha funnit lösningen går man vidare till ett lösningshäfte och försöker besvara de frågor som ställs där. Till sist jämför man sina svar med Mr Holmes lösning av fallet...

Allting är mycket välskrivet och skapar en gedigen stämning genom sin tidstrohet. Det är väldigt många detaljer, och man vet sällan vad som är värt att lägga på minnet och vad som falska spår. Värt att påpeka är att man inte behöver bevisa de skyldigas skuld utan endast lägga fram en riktig teori om lösning på mysteriet. Husrannsakan och bevisning får kommissarie Lestrade stå för. Ett annat tips är att fallen står i kronologisk ordning och ibland har man nytta av information man träffat på i tidigare fall.

Detta är bland det mest underhållande spel jag upplevt.

Sherlock Holmes är ursprungligen producerat av ett amerikanskt företag, men översatt och utgivet av Äventyrsspel. Till jul skall de komma en omgång nya fall att bita i. Samma amerikanska företag har också gett ut spel som heter Gumshoe, där man istället brottas med de kriminella elementen i San Francisco.

Private Consulting Detective

La Fleur

Borås Spelkonvent 6

Årets BS presenterade sig med ett påkostat 20-sidors program på i A5-format och med ett omslag i flerfärgstryck. Som vanligt var programmet späckat med i år extra många dioramor (över 20 stycken).

Som vanligt hade också varje aktivitet en gradering, ett så kallat kunskapskrav. Dock var en miss att nästan alla aktiviteter hade nivå 1 som skulle motsvara "Låg eller ingen förkunskap" när det i själva verket ofta rörde sig om 2 "Baskunskap och erfarenhet" eller t.o.m. 3 "Bevandrad i spelet".

Konventet var som vanligt placerat i Bäckängskolans lokaler. I år hade dock arrangörerna lyckats få disponera hela skolan vilket gjorde att duscharna blev lätt åtkomliga i gymnastiksalen samt att matsalen kunde användas som cafeteria. Men som vanligt gör en sådan lokal som en flernivåsskola att man inte på något sätt får den riktiga konventskänslan, man känner inte av hur mycket folk det egentligen är där.

I cafeterian satt också under (nästan) hela konventet Håkan Ackegård och sålde kopior och några av sina teckningar samt snabbskisser av karaktärer gjorda efter kundernas egna önskemål.

En annan personlighet som befann sig på konventet var Graeme Davis från Games Workshop i England. Han var hedersgäst, på samma sätt som Harold Jonson från TSR var det förra året. Han höll i några rollspelningar, Warhammer Fantasy Roleplay och Call of Cthulhu, samt höll i några seminarium som alla handlade om rollspel. En mycket trevlig person, som under avslutningen i sitt tack- och adjötal sa ungefär att "Speltillverkare i de anglosaxiska länderna lägger inte så stor vikt vid marknaden utanför dessa länder då de tror att det inte finns så stort intresse där. Spelen är ju inte på deras modersmål." Han lovade att försöka försöka få dem att inse att det faktiskt finns en stor publik även här.

Som vanligt var den stora rollspelstureringen AD&D-lag. Också som vanligt stod

arrangörerna för alla spelledare till detta. Men i år endast en omgång vilket nog var likaså bra då scenariot inte var något vidare. Tänk själv att hitta i en djungel utan att ha något att gå efter mer än att följa djurstigar... Mycket möjligheter till interaktion var det inte heller. BS behöver alltså förbättra sina scenarior.

En trevligare ide var annars Cthulhu Now-turneringen som bestod i att 10-personerslag bildade en grupp sovjetiska fallskärmsjägare. Det intressantaste var att det hela utspelade sig i en Tibetansk bergsby och detta hade byggts upp i ett diorama!

Av övriga dioramor förtjänar att nämnas ett stort fantasy slag med en JÄTTE som imponerande figur och stridsmaskin. Ett annat trevligt var Fantasy Fia. I detta hade det klassiska boardgamet Fia genom en sammansmältning med ett annat boardgame (Talisman) bildat en trevlig syntes. Spelplanen bestod av en modell av en bergsö omgiven av fyra öar. På varje ö levde fyra individer i en för varje ö egen ras (alv, dvärg, människa och orch). Bergsön bestod av ett berg omgiven av en terräng med bl.a. skogsdungar och klippor. I berget fanns det fyra ingångar och mellan varje ingång ett antal olika terrängtyper.

Reglerna för att komma från de små öarna till bergsön och sedan runt den följde fia. Om två figurer av olika raser skulle hamna på samma plats hände dock inte samma sak som i fia utan då hände något som kan liknas vid Talisman. Det blev alltså en strid där terrängen styrde en hel del. Exempelvis kunde alverna undvika strid i skog om de blev anfallna där. En förlorad strid gjorde precis som i fia att figuren blev transporterad tillbaka till sin egen ö. När man kom in i berget visade sig ännu en finess. Det gick nämligen att lyfta bort berget från modellen och där uppenbarade sig fyra gångar som ledde från var sin ingång till ett mitten. Den som kom till (exakt) mitten blev teleporterad från ön hem till sig vilket alltså var motiveringen från början.

Tyvärre hade jag ingen möjlighet att se de flesta av de andra dioramorna men några lovande

namn kan jag nämna "Donkey Kong", "De sju samurajerna" och "Greenpeace ®".

Även om vissa kaotiska tendenser fanns hos arrangörerna så har de i alla fall bätrat sig på en sådan punkt som tidshållande. Avslutningen på utsatt tid hade som vanligt priser för många rollspelturneringar. Ofta fick man en 25mm modell av den figur man spelat i turneringen. I år hade det dock instiftats ett vandringpris i lag-

AD&D som utdelades av en lyriskt deklamerande typiskt utstyrd jungfru, nämligen ett enormt tjugigt långsvärd! En miss var dock att detta inte var den sista turneringen som det utdelades priser i vilket förstörde stämningen något. Man ska som sagt spara det bästa till sist.

Per Westling

VikingCon

En sociologisk avhandling om danska psykosociala umgängesmonster.
Specialstudering: Köpenhamnsfolknojät VikingCon.

Klockan 11 på f.m. en dyster oktoberfredag startade vi tre pionjärer från Linköping. Via silverpilen tog vi oss ett antal mil söderut till en liten dansk *bue som hider Kobenhavn* där vi skulle tillbringa fredagen till söndagen. Vi var lite oroliga för att språket skulle bli svårt att förstå, men vi tänkte att det skulle *nock ikke bli noe problem*. Det går *jo meget hurtigt med at lære det som i ved*. Åh...hmm...som ni vet.

Konventet hölls i en gammal fin skola nära centrum som heter Matteusgadeskolan. Där slängde vi in våra prylar och medan Sniper blev kidnappad av Diplomacyspelare gick vi ut på stan i väntan på kvällens aktiviteter. Vi besökte Fantask (spel-, bok- och serieaffär) men det fanns inte mycket där i spelväg. De hade flyttat halva sitt lager till en lokal i närheten, som skulle öppna dagen efter konventets slut. Suck. Dålig timing, tyvärr.

Sedan tillbaka, där vi delade upp oss till Lost World-turnering och Warhammer. Clas, som spelade LW, hann med tre matcher, bl.a. mot förra årets stormästare, innan han dött två gånger. Kul turnering och bra pedagogisk övning för att lära sig att räkna på danska. Per och Sniper spelade WFRP med varandra så de lärde sig ingenting, med de hade kul ändå.

Därefter kom resans kulinariska höjdpunkt. I vår strävan att utforska det danska folkets själ kom så turen till den gourmeiska avdelningen. Den plats vi valde för vår fältundersökning blev den mycket danska restaurangen Koh-i-Nor, där vi gjorde en grundlig studie. Några timmar senare lämnade vi fältplatsen och kunde konstatera att vi nu förstod varför *de dansk* alltid är nöjda (och runda... under fötterna). Rekommenderas varmt (läs: hot).

Kvällen och natten avslutades sedan med en rollspelsession fram till klockan 5.

Klockan 9 (suck) släpade vi upp Sniper och gick och åt frukost som serverades på konventet, bl.a. med färskt bröd. Nya turer ut på stan för de obligatoriska inköpen (klunk, klunk) avslutades i en haschbutik där vi köpte... tärningspåsar i äkta läder. Tillbaka till konventet och huvudaktiviteterna Diplomacy (för Per och Sniper) och AD&D (för Clas) som gick samtidigt.

AD&D:n var en lustelig turnering med individuell anmälan och lagvis tävling (man tilldelades ett lag och sedan tävlade lagen mot varandra). Scenariot var klart roligt och inbegripte letande efter en kunglig riskregalie: det kungliga dryckeshornet. (I finalen skulle tydligen samma

figurer leta efter det kungliga svärdet.) Det var lite svårt att förstå alla miljöbeskrivningar och samtal på danska, men det gick förvånansvärt lätt ändå. Någon final blev det dock inte för Clas lags del.

På Diplomacyn hade Sniper också lite problem med danskan men han gick över till engelska så då gick allt bra. I detta kval med 5 fulla bord gick det bättre för de svenska färgerna. Per och Sniper spelade vid var sitt bord och kvalificerade sig bägge till final som skulle gå på söndagen.

Allas våra vägar sammanstrålade sedan i Republica de las Bananas där Clas spelade Junta för första, men inte sista, gången. I det fyra bord stora turneringen, där bankkontona avgjorde slutplaceringarna, lyckades lotningen utfalla så att två av de tre svenskarna plus en av de två normmännen som var med (för övrigt de enda av dessa två nationaliteter som var med på konventet) att hamna vid samma bord. Normannen (Jon) lyckades att vara president genom hela spelet vilket också räckte till en total seger. De svenska insatserna, inspirerade av Ebbe Carlsson, smuglade till sig 3:dje och 4:e plats.

Enligt instruktioner hemifrån, och eftersom klockan hade blivit 2330 redan, nattade vi Sniper. Vi andra gick tillbaka för att spela Midnight Hotel, som var en midnattsturnering i Aquire. Ett spel där man bygger hotellkedjor, samt köper och säljer aktier för att skrapa ihop så mycket dollar som möjligt. Ganska roligt spel där vi efter dagens många hjältemodiga insatser beslutade oss för att ligga lågt. Clas kom trea och Per kom sist vid repsektive bord.

Dagen efter vaknade vi och utnämnde på liggande fot gymnastiksalen vi sov i till nordens kallaste. Efter en uppvärm... efter en dusch (varmvattnet hade tagit slut) så var det lagom med frukost. Dock var vi för sent ute för att delta i den allmänna frukosten så vi fick ge oss ut på stan för att innhandla nödvändiga livsmedel. En av fördelarna med att ha ett konvent centralt i en storstad är att man kan få tag i färskt bröd även på en söndag, dessutom utan att gå speciellt långt.

Tids nog var det i alla fall dags för Diplomacyfinal för Per och Sniper. Lotningen gjorde Per till Österrike-Ungern och Sniper till Italien, och liksom slaget vid Lepanto höll dessa trupper ihop och skar bort den elakartade svulst i Europa som

kallas Turkiet. Därefter ledde alla vägar till Moskva i vilket det till slut även där hissades en österrikisk flagga. Samma flagga som hängde i Berlin, och alla städer däremellan. Även Italien var stort och mäktigt, så då Per tog guldmedaljen, var Sniper strax bakom och knep silvermedaljen.

Efter denna aktivitet avslutades konventet med en auktion och en prisutdelning. I priser fanns det några symboliska priser, men mest diplom och presentcheckar (Fantask) på mindre summor. Tre personer blev utbuade:

MERP-arrangören (som fick vinstdiplomet i turneringen som pik för att turneringen ställts in), Jon (för att ha haft mest pengar på kontot i Schweiz) och Per (för att han slagit danskarna på deras egen hemmaplan). Konventsansvarige lovade dock att han skulle komma till GothCon för att återupprätta den danska äran. Efter lite städning var det dags för tågresa tillbaka hem.

Sammanfattning av den sociologiska studien: VikingCon är ett billigt folknoje (40 kr i avgift där alla anmälningar ingick). Dansken är en rolig dj-l, som är svår att förstå. På Isdegade kan man få både AIDS och tatueringar billigt. Indonesiska restauranger är gourmeiska oaser man bör besöka. Danskarna tycker om datorer och kan klockan. Kort sagt: Dansken är som oss vanliga människor, men han talar danska.

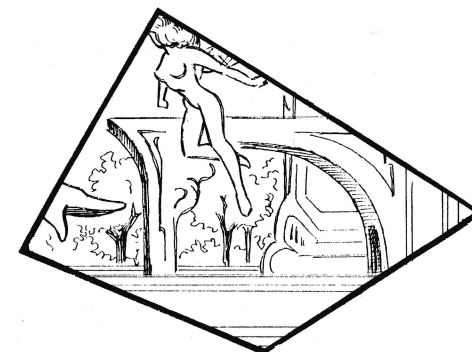
De för Beholdern utsända var:

Clas Cassel

Per Westling

och deras medresenär:

Henrik "Sniper" Tonkin

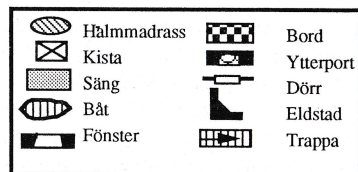


Isenberg

Merp, RoleMaster eller AD&D.
Skönheten besegrar alltid allt!

Kartor

Små kartskisser ligger inlagda i texten. Den här lilla förklaringen gäller dem alla. Skalan är varierar men är normalt 1cm = 2m. Pilar i trappor pekar alltid uppåt.



Bakgrund

Spelarna kan komma resande till Isenberg och av någon anledning tvingas att stanna i byn (tex av en snöstorm) och på så sätt dras in i handlingen. Eller så kan Isenberg vara en del av deras normala kampanjmiljö och spelarna kan få märka problemen där långsamt och lite i taget.

Det som har hänt är att hourin Andalia nästlat sig in i riddar Geron's hov och utnyttjar sitt grepp över honom till det yttersta. Riddaren har börjat vansköta sitt yrke och nu är det allmän upprorsstämning i byn.

Äventyret är tänkt att belöna rollspel och, vem vet, någon kanske gifter sig med Deli och ärver hela byn!

1 Vårdshus

Ett litet envänings korsvirkeshus som uppenbarligen sett bättre dagar. Består egentligen bara av ett stort skänkrum och ett kök innanför där vårdshusvärden bor. Det finns inga rum, men värden kan erbjuda sovplats i skänkrummet eller rekommendera Boltors gård till resande som vill bo mer bekvämt.

På kvällarna är vårdshuset tämligen fullt och då kan man höra alla traktens nyheter, medan de skvallerhungliga bönderna bjuder på litet av vårdshusets vattniga öl. Bland annat får man höra om:

De förskräckliga vättarna som härjar i skogen. Det är åtminstone flera tjug av dem, och de plundrar vilt alla i trakten.

Riddarens odugliga knektar som rövar lika friskt de från ärliga bönder. När byns gamle förman Boltor gick och skulle klaga på skatterna blev han hängd. Riddaren nedlät sig inte ens till att själv uttala domen, det gjorde hans knektar. Kan inte ni, ädla vägfärdare, ta upp vår sak med riddaren!

Riddarens unga vackra hustru och galna dotter som båda två är lika elaka och snåla.

Byns präst, Devin, håller predikningar i kyrkan varje söndag. Gud nåde dem som inte kommer dit! Han är nog lite väl sträng, den gode Devin.

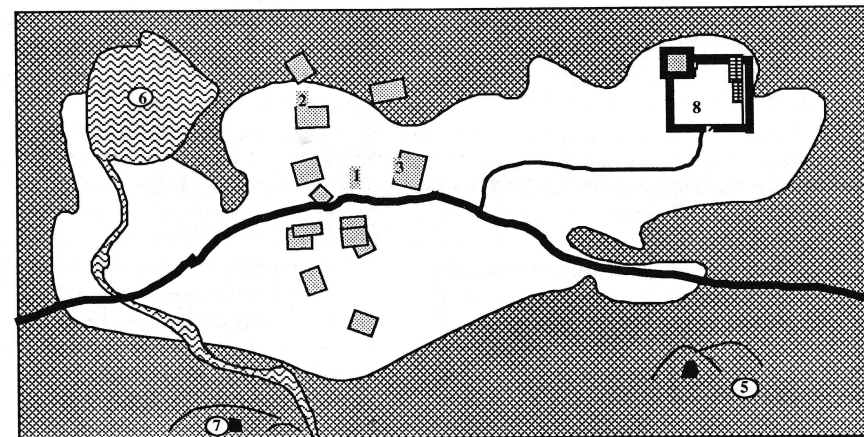
Det finns spökdjur som härjar vid tjärnen i norr. De hör säkert samman med vättarna. Många har försvunnit efter att ha mött dem.

Att riddaren var en bra mycket bättre människa när hans gamla hustru levde. Hon dog för två år sedan i någon magåkomma. Hon hann knappt begravas innan riddaren gifte om sig.

2 Kyrkan

En sträng liten byggnad i putsat tegel. Den är lika sträng inuti, det finns ingenting utom ett litet altarbord med en duk och två tennljusstakar.

Här dyrkas en sträng moralgud vars främsta krav på sina dyrkare är disciplin och foglighet. Byborna skulle nog hellre ha en fruktbarhetsgudinna i byn, men de respekterar den gamle prästens klokhet.



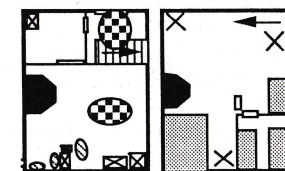
Devin har varit byns präst i nära femtio år och har mist alla illusioner. Han sköter sina predikningar och håller husförhör så mycket han orkar, men tilltagande reumatism och ålderssvaghet har mattat hans ork.

Pratar någon med honom så blir han genast beskyldd för att vara syndare och uppmanad till bot och bättring. Det är ganska hopplöst att få något vettigt ur honom.

3 Boltors gård

Detta var tidigare byns rikaste gård. Boltor var byns förman och en verklig ledare. När Herr Geron höjde skatterna för att kunna köpa sina lyxvaror satte han sig till motvärn och blev hängd som upprorsmakare på Andalias förslag. Nu försöker hans änka Ifina och hennes trettonårige son Hardi att hålla gården i skick och försörja de fem yngre syskonen.

De använder inte hela sitt stora hus och kan tänka sig att hyra ut övervåningen till resande för en mindre summa. Om någon försöker prata om



trakten med dem är de först ovilliga och pratar, och säger sedan att allt elände började när riddarens nya hustru dök upp. Sedan drar de sig tillbaka och vill inte säga mer.

4 Hus i byn

Det finns tio andra gårdar i byn. De bebos av 1-6 fattiga och miserabla bönder var. Alla är i dåligt skick och fattigdomen lyser ur ögonen på innevävarna.

5 Vättegrottan

Här bor det tjugofem vättar av vilka 1d10+5 är här. De är flyktingar från ett stamkrig i vätteländerna och tackar sin lyckliga stjärna för att det hittat ett så bra ställe att bo på. De jobbar en hel del åt smugglarna och känner till deras tillhåll ganska bra.

Om de blir anfallna kommer de att springa härifrån så fort de kan. Några kommer säkert undan och larmar smugglarna. De som inte kommer undan slåss till döds om inte spelarna låter dem ge sig. Då blir de mycket underdåniga och försöker lyda dem i allt. Tyvärr är de feiga, dumma, lata och opålitliga.

I deras håla finns vad de lyckats samla ihop från de förskrämda bönderna och i skogen: En halv gris, tre kråkor, fem liter lingon, sex kilo giftig svamp och fyra silvermynt. Silvermynten är våldolda men om spelarna letar ordentligt finner de dem. Tyvärr kommer en förslagen vätte att hinna svälja dem. (efter det att spelarna sett vad det är) Är spelarna verkligen hårdhärtade nog att sprätta upp en försvarslös vätte, eller skall de släpa med sig en odräglig, motspänstig och högljudd vätte i fyra dagar tills de kommer ut den naturliga vägen?

Inget i deras utrustning är säljbart, men grannbaroniet kanske har en belöning på vätteöron? Har du någonsin undrat varför det finns så många vättar utan högeröron?

Vättarna är den enda gruppen här som kan tänkas vandra omkring slumpartat i grannskapet. Vill man variera äventyrets svårighetsgrad kan man ändra antalet vättar. Det enklaste är att inte räkna så noga hur många vättar man använder utan bara ta så många som man tycker behövs.

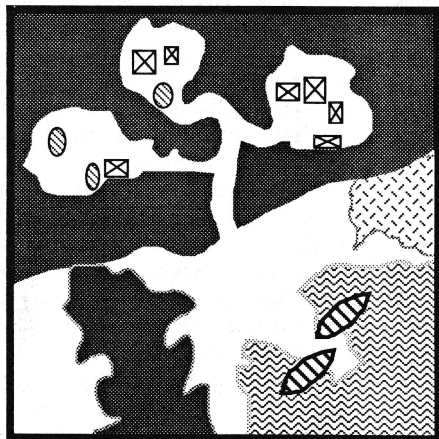
Spela vättarna mer som elaka skogsknytt än hårdföra krigare.

6 Skogstjärnen

Om någon spelare kommer hit ensam kommer han att möta Deli. Hon sitter och spelar flöjt vid strandkanten. Om spelaren närmar sig lägger hon en *Reflecting Pool* eller *Light Mirage* som visar djävlar, vättar, bönder, en riddare (Geron) och en pirat (Heingist) som dansar i ring runt en underskön kvinna (Andalia).

Om spelarna kommer hit i grupp, tex för att leta efter vättar, ser de några svarta kråkor som lyser spöklikt [*Faery Fire* eller *Aura*] när de flaxar fram över dammen. De försvinner genast om spelarna börjar ta fram projektilvapen. Det är Deli som ligger gömd i buskarna och vill få iväg spelarna härifrån.

7 Smugglargrottan

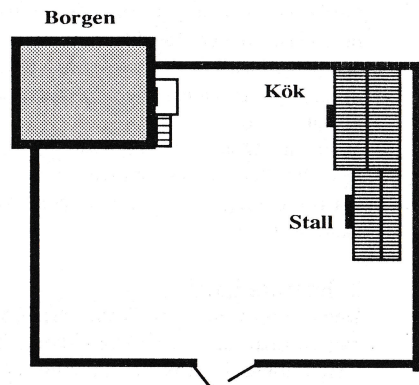


Här håller Heingist och hans gäng till. Han har två båtar att frakta varor med och fyra underhug-

gare. Oftast finns här dessutom 2-12 vättar som jobbar åt smugglarna. Det finns inga vakter, men de omgivande torra buskarna är svåra att passera utan att väcka uppmärksamhet.

Smugglarna 'smugglar' egentligen ingenting till Isenberg. De använder bara grottan som bas och gömställe mellan sina smugglarresor på vattenvägarna i närheten. Men de får också en direkt profit från Isenberg. Deras ledare, Heingist, har ett avtal med Andalia på slottet. Heingist köper diverse lyxbetonat strunt i de städer han besöker på sina smugglarresor runt om i landet. Sedan övertalar Andalia Geron att köpa sakerna till hutlösa priser. Ofta använder hon magi för att få sakerna att verka attraktiva.

8 Borgen



Är egentligen bara en muromgärdad herrgård. Här bor sedan många generationer familjen Isenberg. Den nuvarande riddaren, Geron Isenberg, har tio man under sitt befäl.

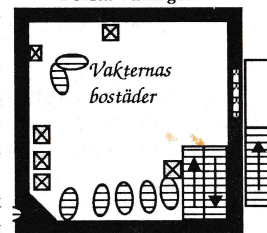
Tyvär har riddarens stora utgifter den senaste tiden gjort att männens utrustning försämrats och lönen inte har betalats ut. Därför är moralen dålig och knektarna behandlar byborna hårt. Hela borgen är full av "konstskatter" som Geron köpt av Heingist. De är påfallande billiga och smaklösa, men Geron är övertad om att det rör sig om värdefulla original.



Här bor också riddarens dotter (Deli) och unga hustru (Andalia), en stallpojke och två köksor.

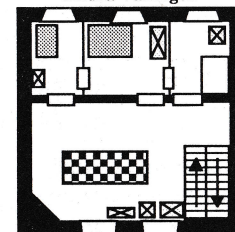
Deli har det västra rummet på andra våningen, Geron det mittersta och Andalia det östra. Det är fullt med kråkskit på Delis fönsterbräde. I Andalias kista ligger papper som visar insättningar i en bank i en närbelägen stad. Detta är pengarna hon och Heing-

Första Våningen

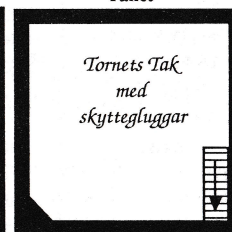


ist lurat Geron på. Geron har nästan hela slottets kassa i sin låsta och larmade kista (larmet fungerar som en fälla som låter vedervärdigt och dränker öppnaren i skunkessence).

Andra Våningen



Taket



Karaktärsbeskrivningar till AD&D

Namn	Hem	Klass	Nivå	Hp	Vapen	Ac	Noter
Handor	1	-	0	5	Kortsvärd	10	
Devin	2	Präst	3	12	Färla	10	<i>Command, Cermony, Enthral</i>
Ifina	3	-	0	4	-	10	
Hardi	3	Tjuv	1	5	Klubba	8	Tjuvförmågor, Dex 16
Bybor	4	-	0	4	Klubba	10	
Vättar	5	<i>Goblins</i>	0	4	Spjut	7	Har Sköldar och läderpansar
Vättar	5	<i>Goblins</i>	0	4	Jaktbåge	8	Läderpansar
Heingist	7	Lönnmördare	4	17	Kortsvärd	5	Se beskrivning
Tom	7	Tjuv	2	10	Kortsvärd	8	Läderpansar, Tjuvförmågor
Bob	7	Tjuv	1	4	Kniv	10	Tjuvförmågor
Katty	7	Tjuv	2	8	Kniv	8	Tjuvförmågor, Dex 16
Simon	7	Lönnmördare	1	6	Kniv	8	Förklädnad
Geron	8	Chevalier	6	35	Mängder!	10/0	Se beskrivning
Andalia	8	Houri	5	13	Kniv	9	Se beskrivning
Deli	8	Druid	2	10	-	10	<i>Entangle, Faerie Fire, Refl. Pool</i>
Knektarna	8	Krigare	0	7	Hillebard	6	Gamla Ringbrynjor ger dålig Ac.

RM Färdigheter: I denna kolumn står hur bra karaktären är på de färdigheter den verkligen kan. Spelledaren får bedömma om en viss färdighet är primär eller hur mycket sämre karaktären är på denna speciella färdighet.

Merp: Använd RM värdena men byt ut rustningstyperna. AT 1-2: Ingen rustning, AT 5: Mjukt läder, AT 6: Mjukt läder med armar, AT 9: Hårt läder, AT 20: Fullt harnesk, inklusive hjälm, armskenor och benskenor.

Handor sköter ensam värdshuset sedan hans hustru och barn dog i kopporna för två år sedan. Han leder dessutom bystämman, som nu i det närmaste kan liknas vid en motståndsrörelse. Han har ett kortsvärd och lite småpengar gömda i botten på brunnen.

Devin har varit byns präst i nästan femtio år och har mist alla illusioner. Han sköter sina predikningar och håller husförhör så mycket han orkar, men tilltagande reumatism och ålderssvaghet har mattat hans ork.

Karaktärsbeskrivningar till Rolemaster

Namn	Hem	Klass	Nivå	Hits	Vapen-OBAT-DB	Färdigheter
Handor	1	Ingen	4	35	Kortsvärd+50	2(0) Vårdshusvärd+50
Devin	2	Präst	5	44	Färla+35	2(0) Administratör+30
Ifina	3	Ingen	3	28	-	2(0) Bondmora+50
Hardi	3	Tjuv	2	30	Klubba+40	1(0) Buspojke+35
Bybor	4	Ingen	3	28	Klubba+25	2(0) Bonde+40
Vättar	5	-	3	35	Spjut+40	6(20) Krigare+25
Vättar	5	-	3	30	Jaktbåge+30	5(0) Jägare+40
Heingist	7	Tjuv	8	60	Klubba+85	1(15) Lönmördare+90
Tom	7	Tjuv	4	35	Kortsvärd+55	1(15) Buse+35
Bob	7	Tjuv	2	28	Kniv+35	1(5) Matros+35
Katty	7	Tjuv	3	26	Kniv+50	1(15) Våp+45
Simon	7	Tjuv	4	30	Kniv+40	1(10) Spanare+50
Geron	8	Krigare	10	125	Olika+120	20(25) Riddare+90
Andalia	8	Houri	7	40	Kniv+50	1(10) Förförerska+65
Deli	8	Animist	3	10	-	1(10) Skogsrå+45
Knektarna	8	Krigare	4	50	Hillebard+55	9(-5) Legosoldater+30

Alls som pratar med honom blir genast beskyllda för att vara syndare och uppmanade till bot och bättring.

RoleMaster: +1 Bonuspryl [halsband] 20 PP.

DETECTION MASTERY Open Channel, SL1 s3
 PURIFICATIONS Open Channel, SL1 s5
 CALM SPIRITS Closed Channel, SL1 s8
 PROTECTIONS Cleric base, SL1 s11
 REPULSIONS Cleric base, SL1 s11
 MERP: *Animist*, ta bort listan Repulsions

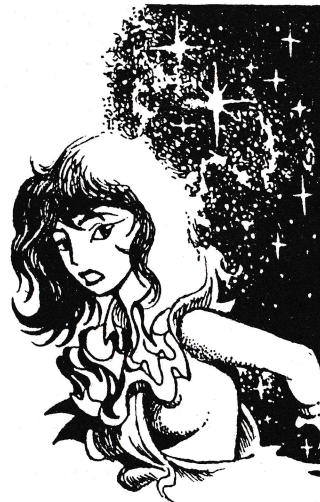
Vättarna är av ett ovanligt litet och förskrämt släkte. De är så vana att bli hunsade att de anser det nästan naturligt. Den första vätte spelarna fångar och förhör kommer att vara en listig en, rolig och fräck. Han kommer att erbjuda spelarna gods och guld om de skonar honom och kan 'naturligtvis' leda dem till smugglarna.

Heingist är Andalias gamla älskare. Hon har övertalat honom att genomföra hela den här farsen. Egentligen skulle han mycket hellre ta henne med sig och köpa en liten gård någonstans. Om han börjar inse att hon inte bryr sig om honom kan han bli verkligt destruktiv i sina försök att imponera på henne. Men han dödar henne hellre än han låter någon annan få henne.

Tom är en fräknig kille på sexton. Han har hand om smugglarnas båt och är den som oftast leder vättarnas arbete. Han är grym både mot dem och andra och hjärtligt hatad.

Bob är en ung grabb från trakten. Han rymde hemifrån när svälten blev för svår. Han har ännu inte förstått vilken skada smugglarna gör. Om han insåg sanningen skulle han bli mer tveksam.

Katty kan som ensam tjej i smugglarbandet få små favörer från alla de andra unga grabbarna. De försöker sig ofta på alla möjliga små upptåg då hon är i närheten. Annars sköter hon lagerrummen och lagar mat och tvingar de andra att städa ibland.



Simon är gruppens spanare. Anadalia känner inte till att han finns. Det är Heingist sätt att hålla ett öga på henne. Han kommer till byn då och då, in på världshuset eller i borgen, förklädd till vedsamlare. Han brukar berätta hemiska historier om vättarna ute i skogen men säger sig vara skyddad av sin magiska benamulett (helt omagisk, förstås).

Geron har blivit så komplett charmad av Andalia att hon kan få honom att göra vad som helst. Det enda som kan få honom på andra tankar är handgripliga bevis på smugglarnas aktivitet eller avslöjandet av ett hot mot Deli.

När han är sig själv är han en rättfram riddare, en man att lita på i farans stund.

I AD&D är Geron Chevalier med lans och bredsärd som specialvapen. Med dessa har han 2 attacker per runda mot normalt 3/2. Dessutom har han en mellantung stridshäst [Svartblxt] som en gång varit tung men nu blivit lite till åren. I rytarchock med lans gör Geron 2d6+11 i skada!

Andalia är den som egentligen ligger bakom allt som hänt i byn. Hon spelar skickligt på både Heingist och Geron. Nu, sedan hon blivit gift med Geron, känner hon sig helt säker och börjar fundera på att göra sig av med Heingist. Hennes enda problem är Deli. Men hon planerar att gifta bort henne så snart som möjligt med första bästa passernade gentleman. Om hon tror att Geron skulle tycka att någon av spelarna verkar lämplig kanske hon försöker gifta bort Deli med honom.

AD&D trollformler; Nivå1:

1**Comeliness I, Detect Charm, Detect Magic, ESP, 1*Fascination, 1*Glamourize, Read Magic, Shocking Grasp, 1*Silvertounge*
 Nivå 2:

*Ecstasy, 1*Forget, Glamour, Hypnotism, Influence, Jealousy, Kiss of Wounding, 1*Suggestion*

Nivå 3:

1**Body Guard, Clairvoyance, 1*Love Spell*

Rolemaster Magi: PP: 34

*2 bonuspryl [Härspännen], listor till nivå 10:

CONFUSING WAYS Mystic, SL3 s20
 INFLUENCE Hourly Base
 KISSES Hourly Base
 LESSER ILLUSIONS Open Essence, SL2 s4
 MIND DISEASE Evil mentalist, SL3 s18
 SEDUCTIONS Hourly Base
 WEAVE TALE Sage, RMC2 s62
 Ersätt 'Weave Tale' med bardlistan 'Controlling Songs' om du inte har RMC2. MERP: Ersätt Lesser Illusions med Illusions och ta bort Confusing Ways och Mind Disease.

Deli är Geron's dotter från hans tidigare äktenskap. Hon lever ett askungelikt liv under Andalias tyrani och söker tillflykt i naturen och tystnaden. Hon har inte yttrat ett ord sedan giftermålet och de flesta anser att hon är idiot eller galen eller bådadera. Men hon lever ett rikt liv ute i skogen bland djuren med sina dagdrömmar, som naturligtvis också innehåller en drömprins. Hon kan tala, men blygheten är så djupt rotad att hon bara talar i mycket speciella situationer, och då så kort som möjligt.

Hon har en tam kråka som hon tränat så att den kan göra nästan vad hon vill. Oftast är de tillsammans ute i skogen och leker. Hon kommer förmodligen att följa spelarna om de ger sig ut i skogen, och kanske låter sin kråka varna dem för möjliga faror om de verkar vänliga.

Rolemaster Magi: PP 9.

ANIMAL MASTERY Animist, SL1 s14
 CONCUSSION'S WAY Open Channel, SL1 s5
 LESSER ILLUSIONS Open Essence, SL2 s4
 LIGHT'S WAY Open Channel, SL1 s4
 NATURE'S PROTECTION Animist, SL1 s15
 MERP: Ersätt Concussion's Way med Surface Ways, Lesser Illusions med Illusions och ta bort listan Nature's Protection.

Knektarna brukade leva ett bekvämt och enkelt liv på borgen. Sedan började Geron ignorera dem, krävde att de skulle ta ut mera skatter och struntade i deras lön och utrustning. Så de började pressa byn på pengar för att ha råd med den blygsamma lyx de var vana vid. Det gjorde dem impopulära i byn, så nu måste de hålla sig inne på borgen mest hela tiden. Sedan har de börjat köpa starksprit av smugglarna.

Egentligen är de dock ganska hyggliga grabbar och de lyder Herr Geron. De kan bara inte förstå varför han blivit så konstig.

Wettcon IV

Inför uppgiften att spegla det fjärde konventet i Gränna tar jag en snabb titt i vad jag skrev förra året. Ojsan, sade jag inte det då? Märkligt hur blind man kan vara för de stora bragderna fram till den dag då de uteblir.

Det är närmast till hands att jämföra årets Wettcon med det föregående. Wettcon III var närmast en manifestation av god organisation. Det var något av en förebild för åtminstone mig under planeringen av årets LinCon. Jag tänker på sådana saker som smidig tagning, schema på varje sal (vilket vi planerade till LinCon87 men inte klarade förrän 88) och ganska smärtfria procedurer över lag. Vid en sådan jämförelse får årets konvent inte så vackra ord, tyvärr.

Kort sagt så var konventet mycket likt det föregående, men utan en rad av de fördelar som uppvisades i fjol. Anmälningarna bekräftades, som god sed är, men av dessa utskick blev kaos där många antingen fick dubbla bekräftelser eller ingen alls. Detta strulade förstås till incheckningen betydligt jämfört med i fjol då man i princip bara behövde lämna sin lapp och så var det klart. Tji officiellt schema fanns, vare sig på salar eller något centralt. Kaos rådde.

Till detta kom den "trevliga" känslan att komma till Traveller-tävlingen och få veta av en pinad konventschef Hellqvist att det varken fanns ansvarig eller spelledare. Den ansvarige som med tiden, men inte spelledarna. (Det ordnade sig genom att slita loss spelledare ur de deltagande lagen, och blev riktigt roligt till slut.)

Så kom dock trösten: en AD&D-turnering som arrangerades med samma precision och ordning som tidigare. Konventet stod för alla spelledare och bedömningen var officiell. Ett framsteg var att ha en final som var fortsättning på kvalet. I fjol var förberedelsearbetet på kvällen före finalen ganska tungt. I år var det bara att "tuta och köra". För den händelse att man inte gick till final fanns också en Runners Up-turnering, fast jag fick en känsla av att den inte fick så stor uppslutning som man skulle vänta sig. Varför struntar så många i Runners Up såväl här

som motsvarande tävlingar på LinCon (med eller utan "Runners Up"-namnet) men åker till Gothcon för att spela i en precis likadan tävling?

Däremot tycker jag att man kunde behållit fjolårets koncept med rollspel i kvalet och effektivt spel i finalen. Nu skulle rollspelet dominera båda omgångarna, vilket gjorde att möjligheterna var ganska uttömda efter kvalet. Man fick spela vidare i samma slitna spår, och det är inte lika roligt andra gången. Något som däremot var en fördel var att kvalet innehöll goda möjligheter till rollspel för alla figurerna, och bedömningen knöts inte till "stationer" där ett visst beteende krävdes oavsett sammanhanget. När nu rollspelet utsträcktes till även finalen så gick givetvis spelet långsamt även där, och jag vill kunna kräva att få spela färdigt!

Turneringen blev en av de största triumfer en förening kan tänkas få i tävlingssammanhang. Hela sex lag ställde upp, varav fyra gick till final. Bara detta är god utdelning med tanke på att bara en tredjedel av alla lag gick till final.

Resultaten gav stort jubel i Dragon's Den-läggret:

- 1:a plats: Ingenjörstrupperna.
- 2:a plats: Pink Unicorn of C-C-Chaos #2
- 3:e plats: Pink Unicorn C-C-Chaos #1

dvs Dragon's Den-lag på alla tre "medaljplatserna"! The Crystal Dagger hamnar alltså i Linköping för tredje året i följd! Inte nog med att Ingenjörstrupperna vann. En av medlemmarna, Eva ???, framförde på bedömningen en sång hon skrivit under spelandet, då hon - givetvis - spelade bard.

Det största efter AD&D måste väl vara Call Of Cthulhu? Se och häpna, det var faktiskt Ingenjörstrupperna som vann den också! En helt otrolig triumf för gänget som i fjol åkte hem efter fiasko i AD&D-kvalet.

Fortsättningsvis vann Henrik "Sniper" Tonkin Diplomacy och Clas Cassel vann Silly Dungeon genom att avla barn med Zeus! Ja - Clas rollfigur alltså!

Bland de mer originella aktiviteterna i övrigt hörde Call Of Cthulhu Live som utspelade sig i hela Gränna, men tyvärr inte gick alltför smidigt, samt "Tentamen i Squad Leader-regler".

Två av konventets aktiviteter leddes faktiskt av Dragon's Den-medlemmar (tillika Linköpingsbor), nämligen Paranoia (Hans Persson med kamrater som spelade) och Battletech (Mikael Ågerud).

Konventet var trångt, trängre än i fjol, och även i år var det svårt att hitta någonstans att ta vägen om man skulle spela något eget, för att inte tala om att hitta någonstans att sova! Jag tror att Wettcon är precis så stort det "skall" vara. Mer folk får knappast plats utan trängsel.

Avslutningsvis kan vi se tillbaka på ett trevligt konvent som led lite av problemet att eldsjälarna finns utspridda över precis hela landet. Det var inte lika jättebra organiserat som tidigare, bara "normalt kaos". Själva spelandet var däremot trevligt.

Kommer männe Grännaborna att, som vi gjorde, ta i med storsläggan när det blir dags att "fylla jämnt" nästa år? Fast å andra sidan, då skulle det väl vara "sillens år"?

En parentes om vad som kan hända:

(Flames on).

Nu skall jag inte ta i för mycket bara för att det i år var vår tur att få en (i vårt tycke) strulande spelledare, men lyckligtvis först i finalen. Det var inte ett dugg roligt att pulsa i snö i över två timmar med mer eller mindre "realitidsspel" där konversationen inskränkte sig till några enstaviga kommentarer om kylan.

Allt detta i väntan på att dvärgen Boru skulle uttryckligen använda sin förmåga till Cold Survival som av oss ansågs fungera automatiskt! Efter detta var vi en smula trötta. Egentligen gjorde det nog rollspelet rent makalöst äkta, men det brukar inte uppskattas att stöna.

(Flames off).

Jag är säker på att de flesta andra lag hade roligare. Den här sortens problem tenderar att förekomma i alla rollspelstävlingar oavsett bedömningsgrunder och vilket konvent eller vilket spel det är.

Ingemar Ragnemalm



LinCon 88

Vårt femte spelkonvent och till på köpet Drakens År (enligt den kinesiska kalendern)! Nog ville vi väl ta i lite extra då!

I år var Åsa Printzén högsta chef för konventet, med mig själv, Chrisp och Blomman som närmaste assistenter. Vi raggade aktiviteter för fullt och planerade, samlade den stora mängden **hjältar** (aktivitetsansvariga) till pepparmöten för att få alla att sköta vad de lovat och allt annat som hör planeringen till. Södertäljeföreningarna Valhall/SADS erbjöd sig att bidra med Car Wars, vilket vi inte sade nej till varpå jag snabbt packade på dem ytterligare lite ansvar.

Konventet började redan på fredagen, och utsträckte sig därmed över hela fyra dagar, eller effektivt över tre **hela** dygn, om man vill se det så. Detta har varit lite av en ambition redan tidigare, men i år blev det verklighet, med en av huvudaktiviteterna (Call of Cthulhu) redan då!

I Colosseum ordnades ett stort väggschema samt en jättelång anslagstavla med eget utrymme för varje enskild aktivitet. Dessutom hade alla salar försetts med sitt individuella schema.

Först på lördag morgon skedde själva invigningen. Den bestod av mörkerlagt bildspel till lämplig musik (elegant regisserat och genomfört av Susanne Ragnemalm — tack syrran!) samt ett lagom kort välkomst- och förmaningstal.

Sedan drog spelandet igång. Det är helt omöjligt att rapportera om alla aktiviteterna. Schemat var späckat som aldrig förr med nära 30 tävlingar och dryga tiotalet andra spelaktiviteter.

Den tidigare helt allenarådande huvudaktiviteten, lag-AD&D, fick i år samsas med Call of Cthulhu, som nu fick både kval, vid tre tillfällen, och final! Tävlingarna blev nästan exakt lika stora, med minst 30 lag vardera. Jag ser detta som ett stort steg mot ett bredare konvent, att man skall kunna åka till LinCon även om man inte vill spela AD&D.

Det allra mesta genomfördes utan gnissel. Som alltid kan man diskutera bedömnings-

metoder, och Call drabbades av en miss som dock löstes till någon slags belåtenhet. Vissa tävlingar förföll till aktiviteter. Det gällde främst ett par av de icke avgiftsbelagda aktiviteterna. Vi kan i efterhand se detta som den största missen som gjordes; att ta emot föränmningar till aktiviteter utan avgift. Det visade sig i flera fall att bara ett fåtal av de anmälda dök upp. Tydligt får inte en tävling utan avgift tillräcklig respekt.

Lag-AD&D sköttes i stort sett som tidigare. Årets scenario var ett enda, uppdelat på kval och final. Uppdelningen var så snyggt gjord att alla som inte gick till final skulle tycka att äventyret var slut, men det var det definitivt inte (vilket härmed avslöjas - ursäkt!) Det författades och administrerades av Peter Printzén, Jan Lindgren och Peter Åberg, vars namn vi även sett på flera tidigare LinCon-scenarier. I år instiftades ett vandringspris i form av en antik kista, en skattkista som efter hand kommer att fyllas med mynt för varje vinnande lag. Dessutom delades vinnartröjor ut, liksom i många andra tävlingar.

Som alltid kunde väl de utslagna lagen ställa upp i tröstturneringen "Runners Up"... Nej, det kunde de inte! Dels för att Runners Up officiellt är borta, dels för att det fanns hela tre tävlingar man kunde hoppa in i! Det var Luftslott och Månskensdrömmar (AD&D), MERP och Traveller. De båda sista fick konkurrera med en AD&D-tävling med fantastiskt fina priser, äkta mattor och prydnadsföremål som syftade på den orientalistiska miljö äventyret utspelades i.

De något omdiskuterade individuella rollspelstävlingarna blev i år tre när Paranoia tillkom. Det var också förmodligen den mest lyckade. Individuella AD&D dras med problemet att det är ont om spelledare.

RuneQuest fungerade som i fjol, dvs eftersom spelledarbristen är mer än akut så försökte vi inte ens hålla med egna spelledare. Det kanske är möjligt till nästa år? I så fall måste ett antal nya förmågor dyka upp. Har inte Drakar-spelarna växt upp snart?

En nyhet som verkar ha framtiden för sig är Pendragon. För ett år sedan spelade knappast någon i föreningen det spelet, men då dök "Abbe" Cramér upp, och numera är det rena flugan. Mängden intresserade till LinCon88 var också närmast överväldigande. Detsamma kan sägas om "det slutgiltiga spelet" Nomic. Om tillfälle ges skall reglerna till detta publiceras i Beholdern.

Vid sidan av tävlingar och spelaktiviteter pågick fritt spelande, konstutställning, figurutställning, auktion och föredrag. Man hade också chansen att se en alv och en kobold i naturlig storlek, samt att känna på ett par svärd med korrekt vikt enligt spelböckerna. (Oj, pust!)

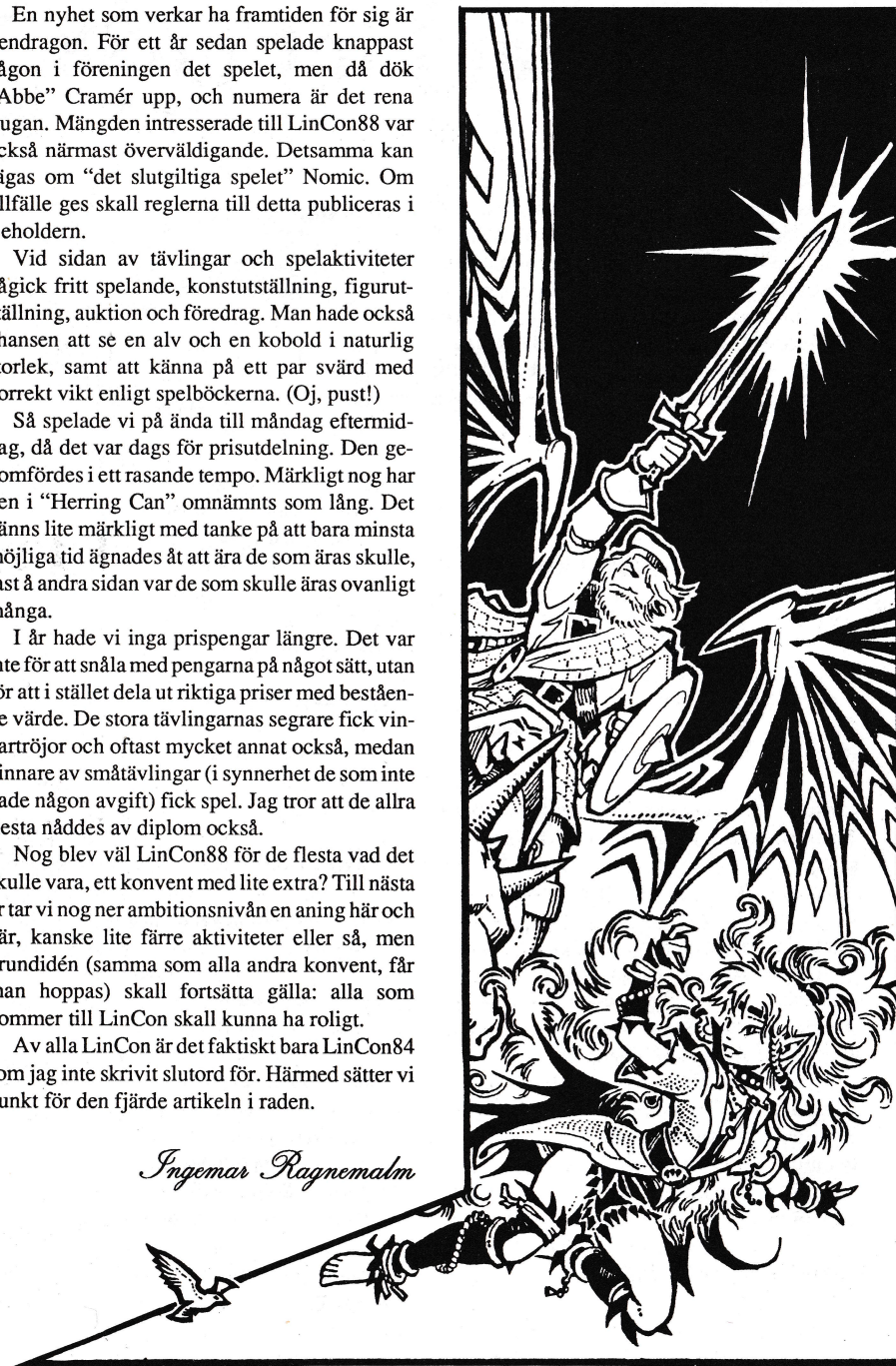
Så spelade vi på ända till måndag eftermiddag, då det var dags för prisutdelning. Den genomfördes i ett rasande tempo. Märkligt nog har den i "Herring Can" omnämnts som lång. Det känns lite märkligt med tanke på att bara minsta möjliga tid ägnades åt att ära de som äras skulle, fast å andra sidan var de som skulle äras ovanligt många.

I år hade vi inga prispengar längre. Det var inte för att snåla med pengarna på något sätt, utan för att i stället dela ut riktiga priser med bestående värde. De stora tävlingarnas segrare fick vinnartröjor och oftast mycket annat också, medan vinnare av småtävlingar (i synnerhet de som inte hade någon avgift) fick spel. Jag tror att de allra flesta nåddes av diplom också.

Nog blev väl LinCon88 för de flesta vad det skulle vara, ett konvent med lite extra? Till nästa år tar vi nog ner ambitionsnivån en aning här och där, kanske lite färre aktiviteter eller så, men grundidén (samma som alla andra konvent, får man hoppas) skall fortsätta gälla: alla som kommer till LinCon skall kunna ha roligt.

Av alla LinCon är det faktiskt bara LinCon84 som jag inte skrivit slutord för. Härmed sätter vi punkt för den fjärde artikeln i raden.

Jingemar Ragnemalm



Resultat LinCon88

Här kommer nu den vanliga resultatrapporteringen. Som vanligt kan du inte hitta alla utlysta tävlingar här. Det beror på att några tävlingar fick färre deltagare än de som anmält sig eller rentav inte fick inrapporterat några resultat! På grund av detta finns ett antal priser kvar till nästa år. Beror detta på att vi inte håller fanan högt nog för dessa tävlingar eller bara på att deltagarna skiter i priserna? Hur som helst är det en hel del tävlingar där segrare utsågs:

Mer än 50 deltagare:

Lag-AD&D: (6*32 = 192)

- 1:a pris Lord Invincible's Champions
2:a pris Bifrost
3:e pris The Laughing Gnomes

Call of Cthulhu: (ca 6*30 = 180)

- 1:a pris Cat's Claw
2:a pris Shub-Nigguraths mörka unga
3:e pris Gameboards&Broadwords II

Luftslott och människensdrömmar: (ca 12*5=60)

- 1:a pris (Tempest DM:ade)?
2:a pris ?
3:e pris ?

Paranoia: (sisådär 60)

- 1:a plats Johan Eriksson
2:a plats Michael Petersén
3:e plats Peter Svensson
Flygplats: Fredrik Hell

RuneQuest: (12*5 = 60)

- 1:a pris Myxomatosis
2:a pris Stormbringers
3:e pris Taranis I
(För övrigt blev Taranis II 4:a!)

AD&D, individuellt: ???

15-50 deltagare:

Battletech: (ca 40)
ingen! aktivitet!

Car Wars: (25)

- 1:a pris Lindström, 129
2:a pris Björn Hellqvist
3:e pris Andersson, 336

Diplomacy: (ca 26?)

- 1:a pris Johan Murman
2:a pris Ulf Jinetorn
3:e pris Jakob Hallén

MERP: (5*5)

Bröderna Bradley

Top Secret: (6*4 = 24)

Modest Blast

Pendragon: (4*7)

Peter Petersén

Parallell AD&D: ???

Warhammer FRP: (24)

Tomas Högström

Traveller, individuellt: (18)

- 1:a pris Ingvar Blomkvist
2:a pris Daniel Arnrup
3:e pris Per Andblad

Civilization: (15)

- 1:a pris Robert Schweitz
2:a pris Torbjörn Eklöf
3:e pris Olov Andersson

Traveller, lag: (3 lag 15 p)

Cat's Claw

Upp till 15 deltagare:

Aftermath: (14)

Ingvar "Inka" Blomkvist

ASL: (12)

Tommy Röhns

Flashing Blades: (5)

ingen segrare, aktivitet

TOON: (12)

Patrick "von Smutz" Sandberg

TMNT: ???

DM-tävlingen: (ca 10)

- 1:a pris Magnus Alfred
2:a pris Henrik Örtenblad
3:e pris Jonny Lindström

Illuminati: (9)

Peter Svensson

Junta: (7)

Magnus Falk

Drakborgen, Rail, Universums Härskare: Ingen vinnare pga diverse strul (t.ex. danska spel)

Konstutställning: ???

Figurmålningsävling: ???

Detta så långt resultat rapporterades in. Ett och annat hedersomnämning har utelämnats. Stora mängder priser östes över de lyckliga segrarna, vinnartröjor, mer eller mindre roliga spel, tennfigurer, dolkar (individuella AD&D), äkta mattor (Luftslott) och till och med en stövel i Paranoia (vandningspris?). Vi riktar ett stort tack till de som sponsrade oss med priser: ALGA, Hobbyhuset, m fl.

Vi sätter därmed den definitiva punkten för LinCon88, och ser fram emot LinCon89!

Ingemar Ragnemalm

LinCon89

Tänk att jag alltid envisas med att stoppa in en sån här notis om nästa konvent! Varför gör jag det? Nog vet väl ni läsare om att det blir ett LinCon varje pingst?

Jodå, men så enkelt är det inte. Det *blir* inte bara ett konvent! Vi *gör* ett konvent, och det är en helt annan sak! Vi behöver som alltid en väldig massa funktionärer för att LinCon89 skall bli lika bra som de tidigare!

Det behövs tävlingsledare, spelledare, kioskpersonal och en väldig massa pysslare både före och under konventet. Ställ upp!

Och tänk på att det är mer brått än vanligt! Pingsten är ovanligt tidig 1989!

Ingemar Ragnemalm

