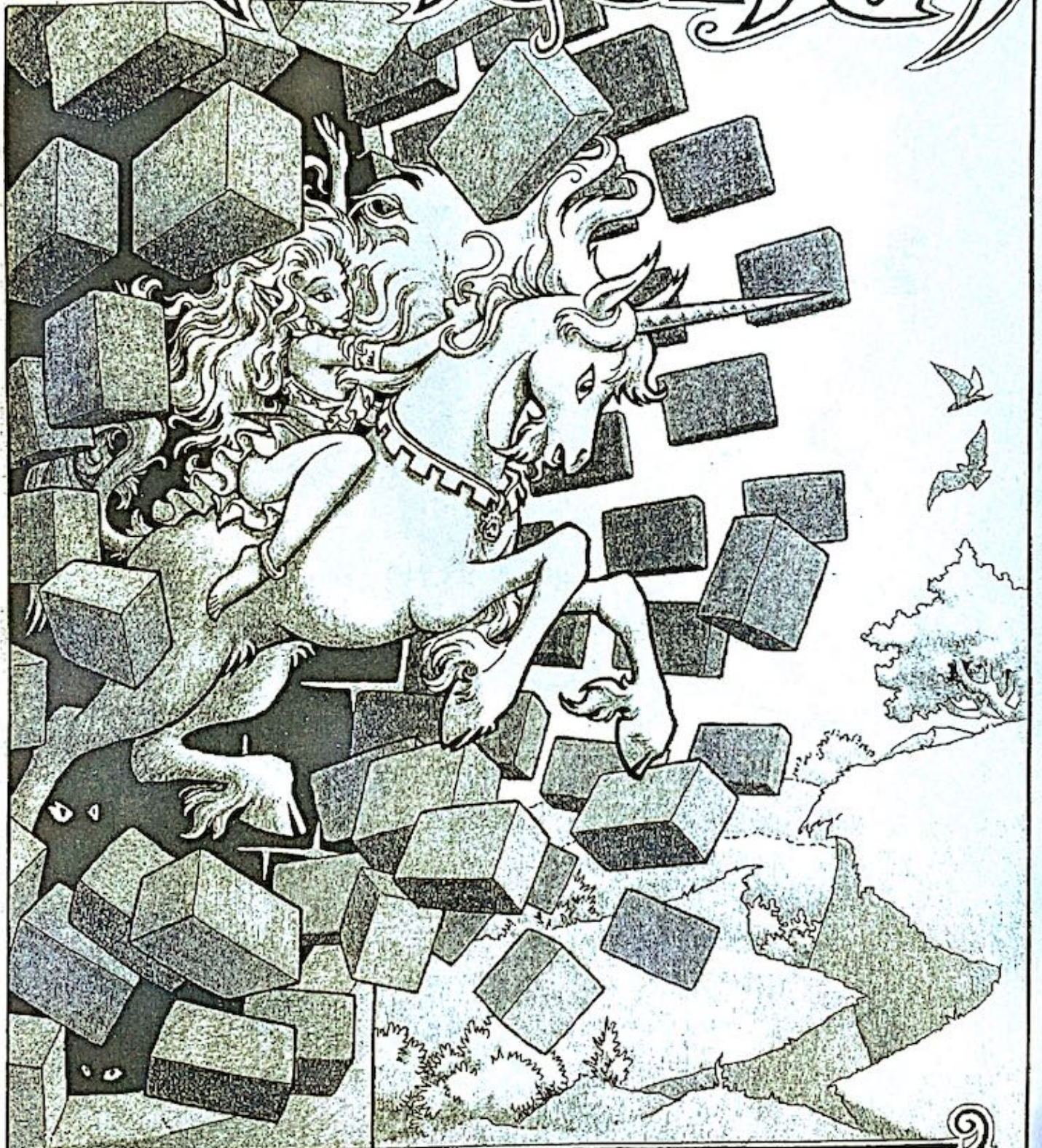


TRINCOH 89



MEDLEMS-
TIDNING
for
DRAGON'S DEN
2-1989

The Beholder



ACERD

Redaktionsspalt

Vi fick ett brev från en nybliven medlem. Det är Fredrik Bonander, medlem nr. 211 (Oj! är vi så många) och femton år gammal som skriver. Han vill protestera mot att föreningens aktiviteter har åldersgräns. Han ger exemplet LinCon, med en rekommenderad åldersgräns på sexton år.

Den åldersgränsen är nu inte benhård, så om man ber snällt kan man nog få komma in ändå. Men visst är vi som är hand om föreningen lite äldre, och vi ser alltför lätt till våra egna intressen i första hand.

Mitt råd till dem som vill ha förändringar är: aktivera er! Gå på styrelsemöten, de annonseras i Nyhetsbladet. Prata med folk och arrangera saker. Det är bra om föreningen har många yngre medlemmar, om vi är en stor och enad förening kan vi få respekt för våra synpunkter. Enade är vi starka!

Om Stora konvent

När jag var hemma i Stockholm och pratade med några gamla vänner om det här med att ordna konvent så sa de att de hade ordnat ett konvent med en åldersgräns på arton år, där de hade bar. Det var ett par år sedan och på den tiden utestängdes de flesta spelarna, inklusive jag! Vi kom in på ämnet när vi diskuterade LinCon och den smått sensationella tillströmningen på folk, det är en och en halv gång så många anmälda i år som förra året!

Här har vi två sidor av samma problem. Å ena sidan är det lättast och roligast att göra konvent för små grupper. Någonstans vid trehundra deltagare går en gräns och när man passerar den blir allt mycket jobbigare. Samtidigt vill alla komma på ett konvent som fått gott rykte utan att utestängas av åldersgränser och annat.

Jag vet inte riktigt hur man skall göra. En väg är att höja konventens materiella standard. Om mat och någon form av logi ingick skulle priset bli därefter och därmed skulle antalet deltagare minska. Men samtidigt vill ingen att det skall bli en lyxhobby! En annan väg är att ha föranmälan och ett begränsat antal platser. Det är GothCons modell, först till kvarn får först mala. De som har

band till arrangören eller var på konventet tidigare är har en bättre chans eftersom de får anmälningsblanketter hemskickade. Det kanske är bättre?

En sak är säker, åldersgränser löser inga problem. Spelare i Sverige blir äldre och äldre, och en höjd åldersgräns blir inaktuell på ett par år. Det vi vill åstadkomma med en åldersgräns är att avstyra alltför mycket ren "lek", men i en samling med många äldre brukar femtonåringar uppföra sig minst lika civiliserat som alla andra.

Åldersgränser har nog spelat ut sin roll. På spelkvällarna nuförtiden har medelåldern visserligen sjunkit allteftersom "jämngänget" avvikit, men istället har de som går dit själva blivit äldre.

Möte med LinCon vänner

Det har varit GothCon. Mer om detta senare. Själv var jag väl inte riktigt nöjd. Men en rolig sak som hände var att jag träffade "African Dominoe Guild", det lag jag DM:ade under kvällen i LinCon AD&D-88. Det är alltid trevligt att bli påhoppad av sådana nya bekanta. De gav mig ett ex av sin tidning Alea, ett trevligt litet föreningsblad. En del av deras material var riktigt roligt. Ni når dem på tel 018/355738, Johan eller Lennart Köhler.

Håkan furuväl!

Nu till en tråkigare nyhet (för oss). Håkan Ackegård, länge en ryggrad i föreningen och Beholdern flyttar från Linköping. Han har fått jobb på Äventyrsspel i Stockholm. Vi kan bara gratulera och hoppas att allt går bra. Tack för alla trevliga år i föreningen! Vi får trösta oss med att vi har många bilder kvar även om skaparen försvinner.

Välkomna

Till slut: välkomna till LinCon allihop! Konventet finns till för att ge oss alla

Ana och Glamour!

Carl "Abbe" Cramer

— 2 — *Redaktör och LinCon ansvarig*



Innehåll



Redaktionsspalt	2	Jag gick upp en Generation	14
Vi har fått ett brev om LinCon, diskriminering och annat.		Om rollspelsystemen och deras utveckling.	
Balladen om jakten på den försvunna kronan	4	Magi i RoleMaster	18
Komponerat under WettCon-88. Se det som en hyllning till konventsåskandet.		Nya smidigare regler för hur man använder och lär sig magi i RoleMaster och MERP.	
GothCon XIII	5	"The Enemy Within"	20
Vad hände, hur gick det och vad tyckte besökarna? Beholderns exklusiva reportage!		Presentation av en Warhammer kampanj som spelat igenom äventyrserien.	
Vorter	6	Heinrich	21
Presentation av kampanjen om den berömda TV-serien. Vadå, har den inte kommit än? Då får ni nöja er med att läsa om Mekton II kampanjen tills TV-serien kommer.		Mannen utan samvete.	
Tidslinjen	11	Skarpe	24
Vad hände egentligen, och när?		En rotlös skogsälva på flykt från sin skog.	
Akaba	12	Porträtt av Skarpe	25
En hispig gammal magiker och hans konstiga magi. Med lite skohorn kan man nog få in det i AD&D2, men inte tillhör han någon av de vanliga specialisttyperna, inte!		En konstnärs syn på skogens hjälte.	
		Tudor	30
		En tvetungad man? Nej, tretungad!	
		Händelman	31
		Den ende normala människan i närheten? Knappast!	
		Trons Makt	32
		Om tro och religion i rollspel.	
		Kan man verkligen lita på det här?	

The Beholder ges ut av Rollspelsföreningen Dragon's Den, ansluten till Sveriges Roll och Konfliktspeleförbund. 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

Nu tar redaktionen ledigt över sommaren. Nästa nummer har deadline **Måndagen den 11:e September**. Tills dess har vi alla tid att reflektera över vårens händelser och vad som skall komma under hösten. Redaktionen ber att få tacka för en trevlig vår.

Nu hoppas vi på att få alla era LinCon-Scenarion att publicera under året. Och till nästa Beholder kanske vi skaffat en scanner, så att vi kan digitalisera våra egna bilder!

Balladen om jakten på den försvunna kronan

Från Pink Unicorn's andra lag vid Wettcon IV.

Vi ber att få tacka för ett fint konvent!

Brihannons krona, seklers skatt
dold av snö och berg
Himlapelars mörka natt
kronan i dess mörk

Hjältar sju från världens hörn
med magi och svärd
sökte Kenrics arv och lön
bort från hemmets härd

Kellin, Lotho, Soronal
Lorenza och Bellina
Boru, Carrino i bergets sal
mot svartjättar de strida

Tjugo jättar füllda var
graven färgad röd
hjältar sorgestöja har
Lotho ligger död

Sorg i hjärta, sorg i hand
kronan stulen är
färdas gör de norr i land
söker skatten där

Genom städer, träsk och faror
jagar hjältarna i hast
dräper ormar, rider maror
kronan skall de nu få fast

Flottar två de mötas där
uti träsket sankt
kronans tjuvar ju det är
kämparna drar blankt

Blixtar viner, pilar flyr
blod och krafter tar
när sen morgon sakta gryr
hjältarna står kvar

Fienderna dräpta är
eller slugit bort
kronan återfunnen här
hem skall inom kort

Snö och storm de trotsar nu
berg av högsta sort
mattan slits av Rock itu
Bellina föres bort

Letar efter vännen dyr
Soronalds magi
uti stormen tänder fyr
åter träffas di

Under färden genom skog
drömmer alla sex
om svarta änglar, dråp och mord
när kronan överrucks

Till staden de begiver sig
modiga de är
ängelns drömmar skrämmer ej
lämnar kronan där

Död, elände, nidingsdåd!
prinsen mördad är
söker alla goda råd
ängeln är prins här

Morchanin på sitt maner
binder ängeln fast
hjältarna nu detta ser
träder fram med hast

Striden het och rik på slag
yxhugg, pil och bön
prövas hjältars mod idag
segern deras lön

Lorenza genom Tempest



Gothcon XIII

Göteborg Convention / Göteborgs spelkonvent

Nu har det varit Gothcon igen, och numret är uppe i tretton numera. Som alltid var det i pingst-helgen, och som på alla konvent var det många från Linköping. Olycksstalet tretton gällde inte på konventet som helhet, men för Dragon's Den kanske. Den enda av oss som vann någonting alls var Helge Lind, men han lyckades både bli Fulaste Fånen och ta hem 1:a och 3:e pris i sin kategori samt *Best In Show* i figurmålningstävlingen.

Själv lyckades jag att klämma in Call Of Cthulhu och lag-AD&D mitt schema. Klämma in är rätt ord, för schemat var inte direkt gjort för att kunna få med allt man önskade sig. Vi amälde oss till RuneQuest också, men det fick jag backa ur för att kunna DM:a i lag-AD&D. Mest kände jag mig lurad på Traveller, som brukar hålla hög klass på Gothcon. De kommentarer jag hört har omtalat det som ett originellt äventyr, där man spelade kvinnosakskvinnor!

En annan sak vars goda rykte spritt sedan åtminstone i fjol är Call Of Cthulhu. Hela 70-talet lag var anmälda och antagna till tävlingen! Årets tävling inleddes med ett totalt kaos utanför aulan; där lagen långsamt plockades in ett efter ett. En grov administrativ miss, får jag säga, för jag vägrar tro att det var avsiktligt. Väl inne, med aningen sänkta förhoppningar, så börjar en föreläsning av någon lagom mossig figur. Plötsligt rusar ett antal skumma typer in och skjuter mot föreläsaren, och så flammnar en blixt till nere på scenen, och...

Efter denna mycket effektfulla prolog (bra trots någon liten tabbe med ljuset - man kan inte få allt) så började rollspelandet. Det följde fjolårets modell, helt utan speltekniska detaljer från spelarnas sida. Bra, spännande scenario, och vi hade turen att få en bra spelledare. Placerade sig gjorde vi ju inte förstas, men vad kan man begära bland 70 lag.

RuneQuest sedan, då. Det är ytterligare en tävling med traditionerna på en hög nivå. Jesper, som "prenumererar" på den klassade den som

bra nog att åka till Gothcon bara för den, men inte den bästa de haft. Inget dåligt omdöme. Däremot drabbades vi av mycket konstig bedömning, men det får vår spelledare svara för, inte arrangörerna.

Lag-AD&D på Gothcon är ingen av huvudpunkterna längre. Äventyren har förr hållit låg klass, och alla lag måste hålla med egna spelledare. I fjol såg vi en viss höjning på just scenariosidan. Jag skulle vilja säga att det låg still i år. Kval och final var infört i år, och i finalen höll arrangörerna med spelledare.

Väl där får man höra att arrangörerna begärt 6 timmar, men fått 5. Ändå var äventyret inte nämnvärt ändrat efter de nya förutsättningarna! Detta gick naturligtvis ut över deltagarna, vilket är ouskäligt! Det värsta var hur detta sedan påverkade bedömningen. Bedömningen var kort och gott: först klara går till final. Löljligt! Tävlingen var inte en rollspeltävling utan en effektivitetstävling!

Något som florerade flitigt var konventsreklam. Vår egen var måttfull, blygsam och sparsamt anslagen i sammanhanget. Där fanns norska konvent, och där fanns nya konvent som Helcon i Helsingborg (straxt efter nästa nyår) och Stockcon. Ta en titt i den sistnämndas reklamblad! Den är värd ett gott skratt. Inte mer. Akut behov av blygsamhet föreligger.

Lokalerna var lite trånga, men inte för trånga. Kiosken verkade alltid ha öppet. Spelaffärerna kan man som vanligt inte säga det samma om, men det var ganska många. Gåsten, David "Zeb" Cook, presenterade *AD&D 2nd Edition*, som han själv är ansvarig för. Auktionen var lite mindre än i fjol, men det gav i sin tur högre priser.

På det hela taget fungerade Gothcon bra, så långt jag kunde se. Göteborg håller ställningarna som Sveriges främsta roll- och konfliktspelstad.

Ingemar Ragnemalm

Vorter

En Mekton II kampanjpresentation

Uppläggning

Innan spelet började skrev jag en tidslinje, som sedan blev grunden för hela kampanjen. En mycket stor del av allt förberedelsearbete var sedan gjort. Med hjälp av lite improvisation gick det faktiskt att koka ihop en ganska rolig kampanj på de här torra benen.



Kampanj
Presentation till
Mekton II

Speciella karaktärer

När spelarna skapade sina karaktärer fick de fördela poäng på olika värden. Förutom de rent speltekniska värdena, typ *Reflexes* och *Intelligence* så fick de även sätta poäng på saker som 'romanser', 'fiender' och 'vänner'. Från dessa värden tog jag sedan fram deras förhållanden till de NPC:er jag skapat redan innan kampanjen började. Detta gjorde att de, redan när de skapades, hade en ganska klar plats eller roll. T.ex. hade en spelare lyckats få som romans den lokala flicka som ärvt en ID-bricka som gav tillträde till alla vorternas fungerande installationer. Och den spelare som hade vorternas ess som fiende fick naturligtvis en framträdande roll.

TV-seriens handling

Det hela skulle ju låtas vara en TV-serie. Alltså är kampanjen indelad i avsnitt. Målet var att spela ett avsnitt per kväll. Likaså tilläts spelarna göra vad de ville, så länge det var roligt för tittarna. Om de var långrandiga eller tråkiga försvann de ur bild! Då fick de bara i efterhand en kort resumé av vad som verkligen hände.

Vad hände?

Spelarna landar på planeten, ser att det finns lämningar efter en tidigare civilisation, fattar ingenting. Ryssarna blir anfallna av vorter, tror de är amerikaner, och anfaller. Sedan slåss spel-

arna med vorter, som inte heller begriper någonting, de har just vaknat upp i nya kroppar. Efter ett tag hittar spelarna de lokala människorna, får tillträde till de gamla pyramiderna som blivit kvar efter vorternas koloni, och kan med hjälp av deras teknologi ta över planeten. Under tiden har vorterna spritt sig till jorden, där det blivit krig i förvecklingarna kring Gadjina. Puh...

Generellt kan man säga att ingen begrep någonting förän i sista sekunden, att de slogs mot allt och alla och att vi alla hade hejdlöst roligt. Åtminstone hade jag roligt!

Jorden

Kampanjen startade år 2015 i Australien. Spelarna har just avslutat sin utbildning vid kolonialtrupperna eller kolonialskolan. Jorden har utvecklats ganska annorlunda under de 25 år som gått, och stora politiska omvälvningar har skett.

Kring sekelskiftet år 2000 utkämpades något som kallas självmordskrigen. Då kämpade jordens nationer om dominansen i världen. USA och Ryssland försökte hävda sin status som stormakter gentemot fattigare länder och misslyckades huvudsakligen. Högteknologiska vapen visade sig mycket mindre effektiva än väntat, och stora arméer, huvudsakligen bestående av infanteri regerade slagfälten.

Efter kriget har alla länder betydligt mindre högteknologisk profil än idag. Men vissa saker har hänt även på det tekniska området.

Portalteknologi

Portaler utvecklades på 2010-talet. Tekniken innebär att man skapar en länk mellan två punkter i universum. Mellan dem kan man sedan transportera materia på nolltid. Energin behövs är nästan oberoende av avståndet men starkt beroende av den transporterade massan. Det stora problemet är att veta vart man skall öppna en portal.

Rymdforskning

När man vill finna en lämplig värld att kolonisera, öppnar man en portal i närheten av någon lämplig stjärna. Sedan skickar man igenom en sond som får söka igenom systemet. När sonden hämtats tillbaka kan man analysera dess information och se om det finns någon värld värd att kolonisera.

Neo-Kolonialism

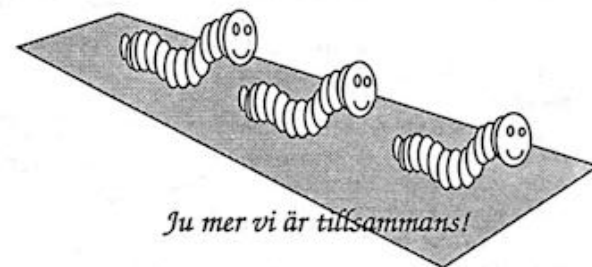
När man funnit en lämplig värld gäller det att kolonisera den så effektivt som möjligt. Då skickar man dit en massa människor och lämnar dem. Sedan får de klara sig bäst de kan tills de har något att exportera. Den stora koloniala produkten är mat, som är en verklig bristvara på jorden.

Överlevnadsskolor

Man har ganska små möjligheter att skicka utrustning med kolonisterna, pga. av de stora energikostnaderna. Därför skickar de försiktigare kolonialmakterna, som Oceania och Frankrike, med överlevnadstränade specialister för att hjälpa till. Dessa utbildas på jorden och har ett hårt examineringsprov. De skall överleva en månad på en outforskad planet där ingen känner de faror de kan möta. De som kommer hem har fullbordat sin utbildning.

Kolonialtrupper

Andra kolonialmakter, som Ryssland och IA, har en mer militant inställning till kolonierna.



Kolonisterna får klara sig bäst de kan, men centralregeringen håller en stark, vältränad kår av kolonialtrupper som kan sättas in vid problem och oroligheter. Endast kineserna saknar en formell organisation för detta, de tar de lösningar som visar sig möjliga.

Mechas

De här kolonialtrupperna hade ett stort problem. De måste kombinera rörlighet över stora ytor, okänslighet för brister i infrastrukturen och styrka. Varesig konventionellt pansar eller infanteri klarade uppgiften särskilt bra, och flyg krävde alldeles för stort underhåll. Det var här som *Mechas* kom in. De första bengående stridsfordonen kom på 2020-talet, och sedan har utvecklingen gått fort. Generellt gäller att billiga, standardiserade delar kopplas ihop till stora mechas på platsen.

För er som inte är så vana vid *mechas* kan jag förklara att det är stora stridsrobotar, oftast humanoida, styrda av en pilot. De tidiga mecharna hade inte armar, men de som byggdes på Gadjina fick efter hand mer humanoid form.

Spelarna

Kommer från en sådan skola. Det är ett gemensamt examensprov för IAs stormtrupper och Oceanias överlevnadsskola. De blir dumpade på en okänd planet, med endast sådan utrustning som de antingen kan bära eller byggt själva.

Amerikanska Imperiet [IA]

Under kriget var det gamla USA en av de länder som drabbades hårdast. Valen 92 och 96 kunde

inte genomföras, och när nationen behövde en stark ledare inför återuppbyggnaden blev den sittande presidenten vald till kejsare efter en folkomröstning år 2000, då 38% av folket röstade, och 53% av dessa röstade ja.

Senaten och högsta domstolen har behållit en stor del av sitt ansvar. Amerikanska imperiet består av hela USA, Mexiko, Bolivia och Cuba.

Det är världens ledande militärmakt. Oceania och Amerika har en instabil allians, där Oceania ständigt strävar att behålla sitt oberoende.

Europa

Europa domineras av Frankrike, efter att de misslyckade försöken till ening försvagat Tyskland. Skandinavien och England har vänt sig mot Oceanien istället för Frankrike, medan syd- och östeuropa och Afrika domineras av franska intressen.

Kina

Efter matkrigen på 2010-talet styr kineserna Indien och kontrollerar därmed mer än hälften av världens befolkning. De har enorma problem, som de angriper med storskaliga projekt och stor offervilja. De är den ledande industrinationen, med ligger efter på många tekniska områden. Deras kolonier är stora, men har flera gånger drabbats av enorma katastrofer.

Oceania

Är jordens dominerande flottmakt. Under de kaotiska åren kring år 2000 bildade Australien, Nya Zeeland och Filippinerna en konfederation, som vuxit sig starkare och starkare. Nu är de flesta stora öarna på jorden med. England och Japan blev medlemmar 2015, men båda har behållit ett ganska stort oberoende. Tekniskt är Oceania mest framstående på jorden.

Ryssland

Ryssland försvagades först i krig i Indien och sedan av inbördeskrig, de har tappat stora områden i söder och öster. Men nationens enighet och tro på sig själv har stärkts. Systemet är en sorts teknisk provinsialism, med en stark centralmakt med en stor armé.

$$E = mc^2$$



Vorter

På en främmande planet långt från jorden utvecklades en annan civilisation ur klorbaserat liv. Den bestod av två raser som levde i symbios. Den ena delen var de intelligenta humano-ida ödlor som männi-

skor kallar Dendelior. De är rovdjur, totalt oförmögna till social samverkan, och lyckades aldrig utveckla någon civilisation.

Samtidigt utvecklades en parasit på dem, den ras som kallas vorter. Vorterna grävde sig in i Dendeliernas centrala nervsystem och tog kontroll över den angripna individen. De är inte i sig själva intelligenta, de kunde leva i många olika livsformer, men det var bara i de intelligenta Dendelierna som de själva utvecklade intelligens. Kombinationen Dendelior-Vort blev en social varelse, och kunde grunda en civilisation. De utvecklade högteknologi och portaler.

Men deras fortplantningsätt förblev en hemlighet, känd endast av en liten prästkast. Vanliga vorter visste endast att de plötsligt vaknade upp i en ny kropp, med minnen av ett tidigare liv och en tidigare död. Denna återfödelse uppfattades som en gudomlig gåva, och prästernas makt var stor.

Gadjina

Vorterna fann en enormt rik planet, Gadjina, som de ville utnyttja. Det var en infångad planet, som inte skapats tillsammans med sitt solsystem, och den var otroligt rik på tunga, värdefulla ämnen. Tyvärr hade det utvecklats kol-syre baserat liv på Gadjina. En forskare presenterade idén att importera något intelligent djur från en kol-syre baserad värld och sedan på genetisk väg skapa vorter kapabla att ta över dessa djur. Planen genomfördes, och en grupp människor från Indien valdes som värdjur. Detta var på 400-talet, och eftersom en varelse civiliserad i sig själv var otänkbar för vorterna upptäckte de aldrig den mänskliga civilisationen. Flera frivilliga Vorter genomgick transmutationen som gjorde att de kunde leva i kolbaserat liv.

Zombosjukan

Kolonin grundades och allt gick väl i ungefär tusen år. Sedan angreps plötsligt kolonin av en konstig sjukdom. Medicinen hade aldrig varit särskilt framstående bland vorterna, döden skrämde dem inte, så nu stod de hjälplösa. Det var zombosjukan, en mystisk sjukdom som angrep de högre hjärnfunktionerna. På människor varar anfallet ett par dagar, då viljan är försvagad och den sjuke lyder allt som sägs till honom utan entusiasm. Men sjukdomen gav immunitet mot vorternas kontroll. Vorter angripna av sjukdomen blir som vansinniga och angriper allt i sin väg, innan de förlorar kontrollen efter ett par dagar och den friska människan vaknar, utan att längre vara kontrollerad av någon vort.

Vorterna överlevde i maskform och i de vilda djuren på Gadjina, medan människorna stod och såg på de brinnande ruinerna. Gadjinas djur och växtliv var primitivt och ganska ofarligt, mat var lätt att finna. Den annorlunda kemin sänkte nativiteten, så befolkningen balanserade sig själv på en mycket låg nivå. Det hela liknade ett tropiskt paradiset. Det fanns inga faror och ingen konkurrens, därför skedde inte någon utveckling. Så blev det i sjuhundra år.

Jordlingarna kommer

Oceania fann Gadjina först, men insåg inte dess värde. De satte upp den i kö för att fungera som examensplats för deras överlevnadsskola, och gjorde inget mer.

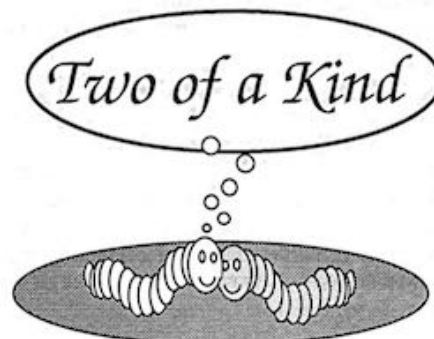
Sedan kom ryssarna. De upptäckte Gadjinas otroliga rikedom och beslöt att hålla fyndet hemligt. När de grundade en koloni smittades några av dem av zombosjukan, så hela deras koloni hölls under stark bio-säkerhet, med kontinuerlig dekontamination, bestrålning med UV-ljus etc. Deras lilla gruvkoloni fann varken människor eller vorter.

Så blev det dags för Oceania att skicka in avgångsklassen på överlevnadsträning. Provet var enkelt, det gällde bara att överleva på den främmande planeten i en månad.

SPELET KAN BÖRJA!

Spelarna dyker upp

När spelarna först kliver ur portalen på Gadjina är de skingrade över landskapet. Några av dem möter en dinosaur som äter upp deras mech.



Spelarna samlar sig och hittar mat och vatten men är feiga nog att inte slåss mot ryssar eller andra farligheter som dyker upp.

Två flickor från överlevnadsutbildningen, Helene och Anne, dyker upp. Helene har haft flyktiga förbindelser med två av spelarna, och de är fortfarande förtjusta i henne. Anne blir en annan spelare genast förälskad i. Tjejjerna väljer att fortsätta efter ett par soliga dagar i spelarnas sällskap. En dag senare flyger en av friarna ikapp dem, och då har underliga saker hänt. Helene säger att de har blivit överfallna på natten och när hon vaknade var Anne redan försvunnen. Sedan stannar Helene hos spelarna.

Konstigare och konstigare

Sakta får de mer och mer indikationer på att något är konstigt. Några andra elever från kolonialskolan anfaller dem helt utan förklaring, och när spelarna förhör dem verkar de vara helt frånvarande, de tittar på spelarna som om de var konstiga djur. Snart insjuknar alla angripna i en konstig sjukdom och får kramper. Några av spelarna smittas, men på dem är symtomen mycket lindrigare.

Nu händer något konstigt. En stor och ganska avancerad mech, till formen liknande en ödla, anfaller spelarnas bas. Den flyger rätt in och befriar den av fångarna som ännu inte blivit sjuk och dödar de andra. En av spelarna känner igen piloten, det är Anne!

Zombosjukan

Efter ett tag hamnar de sjuka spelarna i trans där de är mottagliga för suggestioner, men det är bara motoriken som fungerar, alla högre sinnen är utslagna. Men sjukdomen går över, efter en vecka är alla friska igen.

Nu kommer nyheter om att ryssarna inlett en offensiv för att fånga in eller utrota alla från skolan. Spelarna tar det lugnt och flyttar söderut, utanför ryssarnas räckvidd. Kolonialtrupperna väljer att försvara sig och blir i grund besegrade.

Sedan följer en förvirrad period då spelarna ibland slåss mot ryssar och ibland mot vorter. Sakta går det upp för dem att det har funnits en tidigare civilisation på Gadgina och att den beboddes av människor. De träffar lokalinevånarna och en av spelarna får ett förhållande med en av dem, en vandrande prästinna.

Uppdrag hos ryssarna

Under tiden har kolonialisterna samlat i hop sig under civil ledning och börjat bygga upp en stad i djungeln. Ryssarna har blivit anfallna av vorter med högteknologisk utrustning och börjar så sakta inse att det är något mer än amerikansk imperialism som ligger bakom. Kolonialisterna erbjuds att skicka diplomater för att förhandla, och spelarna blir utvalda. När de kommer till ryssarnas bas märker de stora inre motsättningar mellan tre olika grupper, arkeologer, militärer och säkerhetstjänst. De blir vänner med huvud- arkeologen och förstår att ryssarnas bas ligger på en mycket stor, ickekämsklig gammal bas.

När spelarna är på besök råkar vorterna välja att sätta in det avgörande anfallet mot ryssarna. Spelarna bevitnar deras heroiska försvar, som lyckas. Men hela den ryska basen blir förstörd. De får möjlighet att titta lite på den uråldriga basen själva, men lyckas inte komma in.

Prövomånaden är slut

Aspiranterna samlas vid den planerade uppsamlingsplatsen för att åka hem, men ingen portal öppnas. Allmän förvirring bland kolonisatorerna. Spelarna blir inte särskilt förvånade.

Återigen skickas spelarna till ryssarnas bas, där säkerhetstjänsten tagit makten. De blir inspärade tillsammans med alla ryska dissidenter, bland annat chefsarkeologen.

Nu upptäcker spelarna att den lokala prästinna som en av dem bor ihop med har en amulett som kontrollerar en robot. Roboten är en cigarrliknande sak, två meter lång som flyger och kan ramma nästan vad som helst med fruktansvärd effekt.

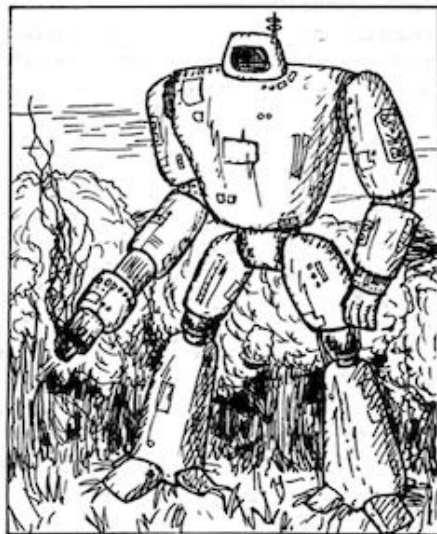
Fiender i nöd och lust

Under tiden skjuter två ess, den ene en spelare och den andra vorten i Annes kropp, ner varandra i vildmarken. De tvingas samarbeta för att överleva, och de tidigare fienderna förvandlas till vänner och blir till slut kära i varandra. Annes vort förklarar för spelaren hur vortkulturen fungerar och får spelaren att sympatisera med vorterna.

Med makten i sin hand

Under tiden rymmer de som blivit tillfångatagna av ryssarna med robotens hjälp och lyckas ta sig in i den uråldriga basen. Därinne hittar de en försvarsstation. Nu har de tillräckligt med slagstyrka för att kunna hålla hela planeten under uppsikt.

Härifrån lyckas de också ta kontakt med den "galne vetenskapsmannen" bland vorterna som berättar om vad som egentligen har hänt. Tappert försöker de reda ut vad de skall göra med alla de kamrater som blivit övertagna av vorterna, som ju också kan vara ganska trevliga när man väl lärt känna dem. Vad som egentligen skall göras lyckas man inte ena sig om, men här slutar kampanjen. Kanske kommer det en fortsättning någon gång där det beskrivs hur spelarna löste de här konflikterna.



Carl Cramer

Dag Händelse

- | | | | | | |
|----|---|----|--|----|---|
| 1 | 1, PROV. | 18 | Spelarna träffar de första urinnevånarna. Romans med den lokala prästinnan om det inre hänt tidigare. | 45 | 9, HJÄLP HEMIFRÅN. |
| 1 | Spelarna skeppas in. Hittar oförklarlig pyramid, möter dinosaur. | 20 | Första striden mot Vorter Mechas. Möte med Anne i vortform. | 49 | Vorterna börjar vaccinera Vainarena och deras barn mot zombosjukan |
| 3 | Mat och vatten finns! | 21 | Vorterna lyckas aktivera en portalsköld som gör att ryssarna inte kan skicka in förstärkningar | 50 | IA skickar en rymdkryssare för att angripa ryssarna. |
| 3 | Ryssarna märker inskeppningen. Spaningsplan flyger runt för att undersöka vad som hänt. | 22 | Aspiranterna börjar samlas i en civil "stad" kallad Nya Aucland. | 50 | 10, FÖRLORAT PARADIS. |
| 4 | Möte med två flickor från överlevnadsskolan. Retar spelarna för deras tunga utrustning och lockar dem att följa med ut och leva i skogen. Enligt dem är detta rena paradiset. | 23 | Ryssarna försöker lokalisera portalskölden | 51 | Matkris i IA efter krigen. |
| 5 | 2, FRÄMLINGAR | 25 | 5, HJÄLTAR. | 51 | Vorter börjar dyka upp i ryska militärledningen |
| 5 | Ser en Vort i maskform. | 25 | Diplomatiskt uppdrag hos Ryssarna. | 52 | Första graviditeten konstateras bland aspiranterna |
| 5 | Vorter som tagit kontroll över en liten grupp aspiranter beger sig till huvudbasen, som hålls av ryssarna. Strid med ryssarna. | 26 | Vorterna gör ett misslyckat anfall på ryssarnas bas och gör stor skada. Spelarna ser striden och bevitnar heroismen. Ryssarna stävjar anfallet genom att flyga in en atombomb. | 52 | Zombosjukan sprider sig som en farsot på jorden |
| 6 | Ryssarna slår definitivt tillbaka vort anfallet och antar att hela aspirant operationen är en bluff. | 30 | 6, SKYDDS STYRKA A. | 53 | Kriget på jorden eskalerar till ett kärnvapenkrig |
| 6 | Zombosjukan angriper de första aspiranterna | 30 | Planerad återsamling. Aspiranterna samlas. Ingen portal öppnas. | 54 | Vorterkontrollerade medicinska enheter börjar vaccinera mot Zombosjukan på jorden. De får stort inflytande. |
| 7 | Ryssarna börjar jaga aspiranter | 31 | IA börjar skicka in rymdsonder för spana. | 59 | Matkris, uppror i Indien. |
| 8 | Förvirrade vorter börjar samlas i små grupper. | 32 | Krismöte i Nya Aucland. Befolkningen ökar dramatiskt. | 60 | 11, HEM IGEN?. |
| 8 | Säkra spår efter urbefolkning. | 32 | Vorterna har samlat tillräckligt materiel och utrustning för att kunna göra stora operationer. | 60 | IA lyckas öppna en portal och plocka hem folk. |
| 9 | Aspiranterna börjar slå tillbaka mot ryssarna. | 34 | IA upptäcker ryssarna och misstänker dem för att ha upptäckt ett nytt vapen, portalskölden. | 65 | Militära Vort enheter börjar dyka upp på jorden. |
| 9 | Första zombosjuka spelaren. Alla blir smittade. | 35 | 7, LUFT. | 70 | Ryssland intervenerar i Indien, kommer i krig med Kina. |
| 10 | 3, KRIG! | 36 | Vorter börjar dyka upp i den ryska karantänen. | 76 | Vorterna hittar ett sätt att negativt zombosjukans effekter. |
| 10 | Anfallna av tre Vorter. | 39 | 1:a giftermålet i Nya Aucland | 99 | Krig IA-Ryssland, IA-Kolonierna, Ryssland-Kina, Uppror i Indien och allmänt krig i mellanöstern. |
| 11 | Ryssarna får förstärkningar | 40 | 8, MAN MOT MAN. | | |
| 12 | Träffar aspiranter engagerade i strid mot Ryssarna. | 40 | Krig IA - Ryssland på jorden. | | |
| 13 | En gammal Vort lyckas få en kropp och börjar samla följeslagare till en gammal bas. | 41 | Ryssarna lyckas knäcka portalskölden och får stora förstärkningar. Vort och zombosjuka patienterna skickas hem. Krig mot Aspiranterna igen. | | |
| 13 | Spelarna i strid mot Ryssar. | 42 | Vortergrupper börjar samlas på jorden. | | |
| 14 | Kriget Ryssar - Aspiranter avmattas. Ryssarna har skingrat aspiranterna. | 43 | Vorterna hittar ett vaccin mot zombosjukan | | |
| 15 | 4, VAINARER. | 44 | Ledarskapsstrid på den ryska basen. Det är KGB mot armén. Sträng karantän införs. | | |
| 15 | Möte med större grupp aspiranter. | | | | |
| 16 | De första ryska vorterna skapas. De skickas hem och börjar sprida sig på jorden. | | | | |
| 16 | Vorterna börjar skicka ut expeditioner till övergivna baser för att leta efter utrustning. Chans till möten. | | | | |

Kaos!



Akabas Magi

Akaba

Är en lite eccentric gammal magiker, mästare åt en fänig liten magiker. Han har en mycket personlig stil på sin magi, de flesta av hans trollformler bygger på en kombination av charm och illusioner. Dessutom brukar han göra profetsior om framtiden, och det finns till och med några som tror på dem. Om han har formler som ger honom visioner, eller om han får dem på något annat sätt, är det ingen som vet. Somliga säger att flaskan är hans främsta inspirationskälla.

Level 1 spells

Hostility I (Illusion/charm)

Co: vs R: 3" +1" /level CT: 1s
D: 2-12 rounds S: Special AoE: one creature

Ett offer med åtminstone 1 i intelligens uppfattar sin omgivning som fientlig. Magikern kontrollerar hur fientlig, från ett allmän fientligt intryck till att några eller alla i omgivningen anfaller. De som inte verkligen anfaller målet kommer han att uppfatta som om de försökte anfalla, men missade. Illusionen kan inte få folk att se anorlunda ut eller verka stå någon annanstans än de är, bara att göra något annat, dvs. vara fientliga. Normalt har man ingen *Saving Throw* mot magin, men varje gång någon offret betraktade som en vän verkar anfalla så får han slå en *Saving Throw*, och lyckas han slutar trollformeln att verka.

Recognition (Illusion/charm)

Co: vs R: 3" +1" /level CT: 1s
D: 2-12 rounds S: Neg AoE: one creature

Ett offer med åtminstone 4 i intelligens måste slå en *Saving Throw* eller tro att kastaren är en gammal, halvt bortglömd vän. Det kan vara en otrolig likhet eller bara en misstagen identitet.

Han kommer att välja andra offer först om han har möjlighet, och har -4 (-25%) och gör bara halv skada om han anfaller kastaren (gäller inte areamagi). Han kan försöka övertyga kastaren om att de har setts någonstans. När magin slutar verka tror offret fortfarande att de setts, men påverkas inte längre direkt av det. Han kan dock ha blivit bekant med kastaren under tiden magin varade.

Level 2 spells

Magic Sight (Divination)

Co: vsm R: 3" +1" /level CT: 3r
D: 1turn/1vl S: None AoE: 1" path
Magikern lägger den här trollformeln på sig själv. Han kan sedan se den aura som magiska föremål och trollformler strålar ut, om de är inom hans räckvidd. Han kan inte se magisk aura kring sådant han normalt inte kan se, tex. osynliga och gömda saker, eller genom väggar. Chansen att upptäcka vilken sorts magi det rör sig om är densamma som för *Detect Magic*. Kräver olja, utvunnen ur fladdermöss, droppad i varje öga.

"Tredje gången han kastade sig över den buske där min familj görde sig tröttnade både jag och min trogna katt. Han såg ganska rolig ut med sex tum skägg över hela huvudet, och hans gamla hatt kommer aldrig att bli sig lik. Men inte lärde han sig något, inte"

Denelior, om Akaba, då bara en ung äventyrare. De hade skiltis fyra dagar tidigare.

Level 3 spells

Hostility II (Illusion/charm)

Co: vs R: 3" +1" /level CT: 2s
D: 3r/level S: Special AoE: one creature

Som *Hostility I* utom varaktigheten.

Level 4 spells

Doom (Enchantment/charm)

Co: vs R: 3" +1" /level CT: 4s
D: Special S: Neg AoE: one creature

Magikern gör en profetsia eller kastar en förbannelse över offret, som han eller hon absolut kommer att tro på. Det kan vara något i stil med 'du kommer att dö för en väns hand' eller 'den dag du ser berget fuji, blir din sista'. Offret kommer sedan att göra allt han kan för att undvika att hamna i den situationen, om han inte har mycket starka själ att offra sig själv. Magin varar tills offret tar risken, och inser att han fortfarande lever, eller tills den tas bort med *Atonement* eller en lyckad *Dispel Magic*.

"Ni skulle sett hans min när jag sa att han skulle dö av att dricka öl!"

"J tre dagar bad han på sina knän att jag skulle bota honom, och till slut lät jag honom övertala mig, när han erbjöd mig tusen guldmynt och en chans att få träffa hans syster!"

"Sedan berättade jag för honom att han var lurad! Tur att jag kan teleoprtera, annars hade jag inte kunnat berätta det här nu! Allt jag ville göra var ju att få honom nykter"

"Och det värsta är att jag hade rätt hela tiden!"

Akaba om Hök dräparen, som söp ihjäl sig tre år senare

Hostility III (Illusion/charm)

Co: vs R: 3" +1" /level CT: 4s
D: 2-12 rounds S: Special AoE: 20' radius

Som *Hostility I* utom det att den påverkar alla inom en viss radie. Om ett mål verkligen blir anfallen av någon han betraktade som en vän, har

han -4 på alla sina *Saving Throws* mot trollformeln under resten av dess varaktighet.

Sense Magic (Divination)

Co: vsm R: 3" +1" /level CT: 3r
D: 1turn/1vl S: None AoE: 1" path
Magikern lägger den här trollformeln på sig själv. Han kan sedan känna den aura som magiska föremål och trollformler strålar ut, om de är inom hans räckvidd. Fungerar genom upp till en meter sten, men blockeras av ett tunnt lager guld eller bly. Chansen att upptäcka vilken sorts magi det rör sig om är densamma som för magikerns normala *Detect Magic*. Kräver en lösning av ett salt, utvunnen ur någon magisk bests ben, droppad i varje öga.

"Ett Omen, ett Omen sa han! Två skator krockade just med en svala! Det tyckte han var tillräcklig anledning att ge sig på det oskyldiga templet! Jag var ung och oskyldig på den tiden, så jag lät honom övertala mig. Vi gav oss på templet, mitt i natten, det värsta stråtrövargång man kan tänka sig. Och det värsta var att han hade rätt! När vi plundrat en tempelsal och skändat flera statyer så visade det sig att templet var infiltrerat. Men att anfalla och plundra ett helt tempel för en svalas skull! Han är nog den mest godmodige, godhjärtade och ogudaktige person jag känner!"

En anonym paladin om Holden van Deuk, Akabas lärjunge

Alla citat i den här artikeln är helt sanningsenliga, påstår i alla fall Akaba själv. Jag tror honom inte!

Ray Nayan

Jag gick upp en Generation

Om olika generationer av rollspel

Här kommer en presentation av något som mer och mer blivit ett fenomen när man pratar om rollspel. Generationer är grupper som kan användas för att beskriva hur utvecklade spelen är. Det betyder inte nödvändigtvis att alla spel av tidig generation är dåliga, men utvecklingen på spelfronten går fort framåt, hobbyn är bara femton år gammal!

Vissa av de här systemen har du antagligen aldrig hört talas om. Det finns det anledning till. Men de har alla varit stora på sina områden.

0:e Generationen

Inga färdigheter, inget genomgående system.

Chivalry and Sorcery, 1:a ed.

En gång i tiden fanns det ett system som lyckades med konststycket att bara beskriva en sak, inte riktigt klara av den saken, och dessutom vara så komplext att ingen förstod det. Men C&S är hemskt trevligt att ha på hyllan, som uppslagsbok.

Klassiska D&D

Ja, vad kan man säga? Här finns inget riktigt system, det är bara ett stridssystem och lite magi. Men det kan man ju också ha kul med.

D&D, Nya bearbetade versioner.

Mer av samma spel. Basic D&D är ett mycket väl genomarbetat spel, som håller för att spelas mycket i utan att det bli så mycket strul. Det som placerar det i nollte generationen är det att det inte finns några som helst färdigheter. Ett system för att slåss och äventyra, inte för att spela roller.

Med hjälp av alla de *Gazetteers* som kommit kan man utveckla D&D till ett första eller andra generationens rollspel, men då det saknas struktur i dem måste man själv välja vilka regler man vill använda, så D&D självt kan knappast räknas som högre än första generationen.

Dungar och Dragoner Se Beholdern 1-88!

The Fantasy Trip

De gamla mikrospelet *Melee* och *Wizard* kan tillsammans användas som ett rollspel, men det är tänkt för arenastrid. Vill man ordna alla regler själv är det ett alternativ.

Tunnels and Trolls

Det har ju i alla fall roliga namn på trollformlerna...

1:a Generationen

Saving Rolls som bara beror på försvararen eller anfallsslag som bara beror på försvararen. Många olika förvirrande system och tämingslag hit och dit, saknar system vilket gör dem tunga och otympliga. Kräver väldigt mycket regler för ganska enkla situationer. Tabellberoende

AD&D 1:a ed, inklusive all expansion

Tretton böcker och fortfarande har jag inte hittat något genomgående system. Visst finns det mycket regler, men det är inte det vi bedömer här. Det hindrar inte att det har spelats mycket bra rollspel i AD&D, jag och många andra haft många roliga timmar med det. Blir priset högt per kilo?

Chivalry and Sorcery, 2:a ed.

Systemet med massor av färdigheter, varav häften gör samma sak, och som alla använder olika system för hur man lär sig och använder dem. Tyvärr är det inte riktigt lika roligt att ha i bokhyllan som första upplagan.

Powers and Perils

Avalon Hill skulle göra ett rollspel. De skapade femtioelva olika regler för femtio olika situationer och skrev ner dem i en tätpackad bok utan

index och tabellerna inbakade i texten. Om man bara orkar slå i böckerna är det roligt att ha dem på hyllan, magisystemet verkar till och med riktigt trevligt fram tills dess att man försöker använda det.

Traveller

Först kom det en liten blygsam låda med tre små enkla böcker. Sedan tyckte någon att det saknades regler för soldater, och skrev ett supersupplement som gjorde soldater till den överlägset bästa karaktärstypen. Då ville någon annan skriva en bok om rymdflottan, som gjorde rymdmän lika bra. Och en bok om handelsflottan. Och en om spaningstrupperna...

Tillsammans med valda delar av *Striker* är *Traveller* riktigt bra. Det finns regler för de flesta SF-miljöer, utan att spelet blir för tungt, men det saknas fortfarande gedigna regler för civila yrken och ett genomgående system för färdigheter.

2:a Generationen

Genomgående system för nästan allt. Försök att klara alla situationer, vilket ofta leder till att systemen blir stora och lite otympliga. Ibland underliga specialsystem för vissa situationer som skulle kunnat gå att lösa med ett genomgående system.

AD&D 2:a ed

Ja, av vad vi sett hittills så blir det inga enorma skillnader. Nu har de skapat ett genomgående system för färdigheter, men det är fortfarande inte integrerat med resten av systemet. Troheten mot det gamla systemet gör att AD&Ds andra upplaga behåller alltför mycket av den första. För dem som spelat och gillat första upplagan är det dock ett klart framsteg.

Aftermath!—Bushido—Daredevils

De här lite okända spelen är utgivna av Fantasy Games Unlimited. Generellt är spelen bra. De har ett genomgående, väl utarbetat färdighetssystem och använder samma typ av system för de flesta situationer. På minussidan kan nämnas att de har konstiga värden på sina grundegenskaper och vissa knöligheter, tex i sättet att slå tämning.



Basic Role Playing-familjen:

Call of Cthulhu, *Elfquest*, *Ringworld*, *RuneQuest*, *Stormbringer*, *SuperWorld*.

Basic Role Playing är Chaosiums grundsystem. Det är ett mycket enkelt system som sedan anpassas till de olika världar som man vill göra spel om. Drakar och Demoner och *Pendragon* tillhör också BRP-familjen, men har utvecklats till senare generationer. Flera av spelen är på gränsen till tredje generationen, men de är oftast alltför bundna till grundsystemet för att riktigt klara det.

Generellt gäller att desto mindre regler som det speciella spelet har, desto bättre är det. Grundreglerna är bra, men kräver ganska mycket av spelledaren.

Bunnies and Burrows

Ett gammalt och ganska okänt spel om kaniner och hur de gör kaniner. Det kan verka vara ett fånigt koncept, men systemet har en hel del intressant. Visserligen finns det bara ett fåtal färdigheter, men vem vet vad kaniner egentligen kan? Det som gör att systemet blir tredje generationen är den specialisation det visar, det kan verkligen beskriva kaniner, men däremot inte så mycket annat.

Dragon Quest

SPI gav en gång i tiden ut ett litet rollspel i tre små häften. Sedan har SPI gått i konkurs och spelet publicerats av Bantam books och köpts upp av

TSR, som tydligen kommer att publicera det igen. Spelet var enastående för sin tid, det hade ett mycket roligt magisystem och ett vettigt, om än lite jobbigt stridssystem. Numera blir man inte så imponerad av det, det finns alltför många olika system för olika situationer, stridsfärdigheterna kan inte utvecklas särskilt långt och magin är lite väl bunden.

Games Workshop-familjen

WFRP, Judge Dredd

Games Workshop har gett ut ett antal olika spel, som använder ungefär samma system. Generellt gäller att man ska slå under sina grundegenskaper för att lyckas med någonting, färdigheter gör att man kan försöka göra mer avancerade saker. Det blir lite begränsat i längden. Vissa av scenariorna är mycket bra, de bygger på ordentlig social samverkan och djupa komplotter.

The Fantasy Trip — In the labyrinth

Utveckling av de små spelen *Melee* och *Wizard* till *Advanced M.* och *W.* innebär införandet av färdigheter och ett riktigt magisystem. Alla färdigheter är baserade på karaktärsvärden, och i stridssystemet saknas ett vettigt system för hur man försvarar sig, men annars är TFT ett bra system. Ett av de första spel som införde en karaktärsutveckling baserad på tidigare yrken.

Not: Det första var Traveller, vars system är mycket mer invecklat och detaljerat.

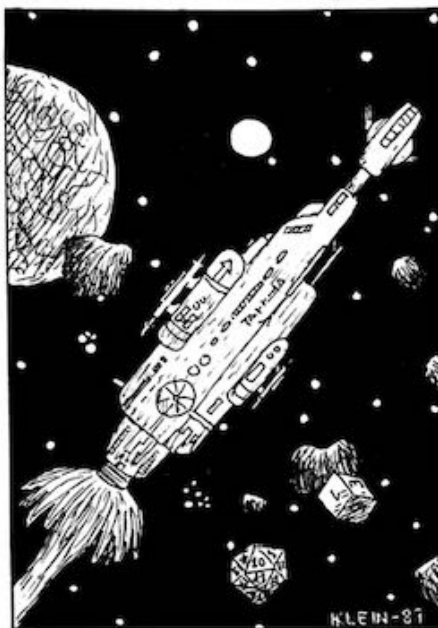
GURPS

Steve Jackson games skulle skapa spelet som kan användas i alla miljöer. GURPS grundläggande regler är baserade på TFT, men TFT är generellt bättre. Visserligen är GURPS färdigheter inte lika direkt knutna till karaktärsvärdena, men bindningen finns ändå. Och i GURPS har man ett poängbaserat system för att skapa sin figur som är helt obalanserat.

Helt naturligt blir också ett system gjort för att fungera överallt bedömt som dåligt när bedömningsgrunden är hur väl spelet är anpassat till sin miljö.

Mega Traveller

Reviderade Traveller. Spelet som försöker ha allt. Tyvärr är det hemskt bemängt med tryckfel, ja hela tabeller saknas, men det är inte det som



gjort det till andra generationen. Det är istället det stora tabellberoendet och de tunga reglerna.

Traveller 2300, Twilight 2000

Mer spel från GDW, de som gjort Traveller. De här spelen är väl anpassade till sina miljöer, tredje världskriget respektive rymden år 2300, men har en del bökheter i sina system. Miljöbeskrivningarna är dock bra, särskilt Traveller 2300 har ett mycket fascinerande universum för alla SF-spelare. Båda spelen utspelas i samma universum, först tredje världskriget år 2000, och sedan rymdutforskningen år 2300.

3:e Generationen

Klarar av den miljö de försöker beskriva. Försöker inte beskriva mer än de klarar. Enkla, genomgående system som klarar alla situationer. Nästan allt man behöver under spel finns på karaktärsbladet, men vissa tabeller brukar behövas.

Drakar & Demoner

Basic Role Playing på svenska. Äventyrsspel har tagit det bästa ur Chaosiums gamla system och vidareutvecklat det. Har ett klart välutvecklat magisystem, hundra gånger bättre än det i RQIII.

Hero Games:

Champions, Danger International, Justice Incorporated, Fantasy Hero.

Poängbaserade system att användas i de flesta miljöer. Man får en otrolig frihet i hur man utvecklar sin karaktär, men som alla poängsystem kan spelbalansen försvinna om man inte håller noga uppsikt över vad spelarna gör.

Det finns mycket goda möjligheter att lägga in personlighet i sina karaktärer. Ja, det är till och med så att man får en sämre karaktär, med mindre poäng, om man inte har en detaljerad personlighet.

James Bond

Agentspelet med fart. Det som gör det till tredje generationen är den vansinniga fart och den lokalfärg det har. Ett spel i dubbelnollans tecken.

Paranoia

Jag har själv lite svårt för ett spel som går ut på att en sadistisk spelledare skall ha ihjäl sina spelare så många gånger som möjligt, men det sägs att det är bra. Vad man än säger så är det ordentligt anpassat till världen. Tabellberoendet (och mina fördomar) gör det till ett tredje generationens spel.

RM-familjen

Merp, RoleMaster, Space Master

Extremt tabellberoende system, men samtidigt med mycket genomgående regler. Utom för vissa detaljer, typ olinjära karaktärsvärden och vissa bökheter i systemet för magisk strid är de här systemen mycket bra. Det finns ett fåtal, väl genomtänkta regler som klarar av nästan alla situationer.

4:e Generationen

Världs- och situationsspecifika system, specialiserade på att beskriva just sin miljö. Kräver inga regler under spel. Allt man behöver står på karaktärsbladet, och en regelgenomgång tar inte mer än ett par minuter. Oftast finns det inte fler tabeller än att man lätt kan hålla alla i huvudet. Tyvärr är de ofta inte riktigt fullvuxna, speldesignerna verkar inte riktigt ha insett var styrkan och svagheten i deras system ligger.

Interlock game systems

Mekton II, Cyberpunk

Underutvecklade system utgivna av speltusiaster. Grundsystemet bygger på att man slår d10 plus en färdighet och ett visst karaktärsvärden, de båda sista mellan ett och tio. Summan jämförs sedan med en svårighetsgrad för att se om man lyckas. Reglerna för strid är alltför detaljerade, men det är alltid lättare att ta bort än att lägga till. Allmänt gäller att systemet är sudd på genialiskt, men inte riktigt genomarbetat.

Star Wars

Spelet för hjältar, om hjältar och med hjältar i rollerna. När man gör ett stort rymdskepp skall det inte vara hundra meter långt, gör det stort som en planet! Systemet bygger på att man slår ett antal d6 beroende på sin skicklighet över svårighetsgraden på det man gör.

Läs mer i Beholdern 1/88.

Pendragon

Mitt eget favoritsystem. Pendragon känns som det slutliga fantasysystemet, eller snarare: det känns som om Pendragon skulle kunna utvecklas till det slutliga fantasysystemet. Grunden i systemet är att man skall slå d20 under sin färdighet men samtidigt över vad ens motståndare slog. Erfarenhet får man bara en gång om året, så ett till tre äventyr om året är normalt, fler ger ingen extra erfarenhet. På så sätt går det ganska mycket tid i kampanjerna, och det blir viktigt att bilda familj. Annars har man inga barn man kan börja spela när de gamla hjältarna börjar bli för gamla eller för upptagna för att äventyra. På så sätt kommer en helt ny dimension in i spelet.

Man har dubbelt så många värden för att beskriva personlighet som för att beskriva sin fysik, och det viktigaste i en strid kan ofta vara om någon av de stridande har inspirerats till stordåd av sin flickvän.

För tillfället håller Urban Blom och några andra på och utvecklar Pendragon, så någon gång i framtiden kanske vi kommer ut med vårt eget "slutgiltiga" fantasyspel. Hoppas att det inte blir det sista som kommer!

Carl Cramér

Magiregler till Role Master

Magisk attack

Tillämpning

Denna procedursätter *Exceptional spell failure*, *Base spell attack*, *Fumble* och *Resistance* slag.

Anfallaren slår ett *openended* attackslag med sina modifikationer och drar av situationsmodifikationer, men inte offrets Magiska Motståndskraft. Om man slår 101+ lyckades trollformeln.

Slår man 100 eller under så misslyckas formeln. Då tittar man alltid i fummeltabellerna och ser vad som händer beroende på hur mycket man slog under hundra. Varje % under hundra räknas som en % över hundra när man tittar i fummeltabellen. Det lägsta möjliga resultatet är alltså 101.

RR används inte i detta system, men för de trollformler som är beroende av RR misslyckandet för sin effekt drar man av offrets magiska motståndskraft från attackslaget. Sedan räknar man med att offret misslyckades med lika mycket som magikern slog över 100.

För elementformler lägger man till alla modifikationerna för situationen, utom räckviddsmodifikationerna som är de normala för *EARs*.

Föremål har normalt noll i resistans, men GM kan ge vissa material högre resistans om han vill. Magiska föremål resisterar med sina plus som nivå.

Endast intelligenta varelser har nivåbonus på vilja. Monster, dämoner, djur och andar har normalt ingen sådan bonus.

Anfallarens Bonus:

- +50 i grundbonus
- Anfallarens nivå som en färdighet
- Anfallarens statbonus (*Essence: Reasoning*, *Mentalism: Self Discipline*, *Channeling: Memory*)
- Anfallarens nivåbonus i *Base spell attack*
- Bonusprylar
- Special modifikationer
- Minus för rustning, modifierat för *Transend Armour*

Magisk Motståndskraft :

- Försvararens nivå som en färdighet
- Försvararens nivåbonus för vilja
- Försvararens statbonus (*Essence: Emp*, *Mentalism: Pre*, *Channeling: Int*)
- Rasmodifikationer
- Skyddsprylar
- Special bonusar
- Rustningsmodifikationer
- -10 Mot magi i *Rikenandra* än sina egna.

Magiskt rike	Essence	Channel	Ment.
Läder brynja	+5	-	-
Full läderrustning	+10	+5	-
Läderhjälm	-	-	+10
Metallhjälm, Öppen	+5	+5	+15
Metallhjälm, Sluten	+10	+10	+20
Metall brynja	+15	+20	-
Full metallrustning	+20	+25	+25
Metallsköld	+5	+15	+5

Endast den bästa rustningsmodifikationen används

Situations modifikationer

(Plus är bra för anfallaren)

- Räckvidd
 - Beröring +30
 - 0-3m +10
 - 3-15m 0
 - 15-30m -10
 - 30-100 m -20
 - Mer än 100m -30
- Frivilligt mål +50
- Målet medvetlöst eller sover +30
- Målet överraskat +20
- Målet resisterar aktivt (75% action) -25
- Stillastående mål +10
- Anfallaren ser målet dåligt -10
- Anfallaren ser inte målet -20
- Magikern vet bara ungefär var målet är -30
- Skyddstrollformler -Var

- Magikern gestikulerar inte
 - Mentalism* -10
 - Channeling* -20
 - Essence* -30
- Magikern talar inte
 - Mentalism* -10
 - Essence* -20
 - Channeling* -30
- Varje runda för lite förberedelse -25
- Typ I kastad som *Instant* -25
- Magikern under missilfall -10
- Magikern i närstrid -20
- Magikern under halva *Hits/SPELLPOINTS* -20
- Magikern *Stunned* -50
- Trollformel över magikerns nivå -15
 - Mer än fem nivåer för hög -25
 - Mer än tio nivåer för hög -35
 - Mer än femton nivåer för hög -70
 - Mer än tjugo nivåer för hög -100
- Varje nivå över magikerns -5/nivå
- Magic Ritual (modifikation på färdigheten)
 - 2 mds (+20) +5
 - 4 mds (0) +10
 - 6 mds eller en minut (-10) +15
 - 30 mds eller 5 minuter (-20) +20
 - 90 mds eller 15 min (-30) +25
 - 180 mds eller 30 minuter (-50) +30
 - 360 mds eller 1 timme (-70) +35
 - Per timme i långa ritualer (-100) +5

Spell Mastery kan negera vissa modifikationer. Bara en modifikation från varje punkt (*) gäller. Hybrider använder alltid den som är sämst.



Nya Listor

I det här systemet är alla listor lika svåra att lära sig. När man lär sig en lista lär man sig den alltid först till nivå 10, sedan till nivå 20 och därefter individuellt. Men när man lärt sig en lista man normalt inte skulle kunna använda blir att trollformler på den listan svårare att använda. Man lägger helt enkelt på ett antal nivåer på trollformelns normala nivå, och kastar den som om den vore av denna, högre nivå.

Ett '+' i tabellen ovan är det antal nivåer över trollformelns normala nivå som behövs. Det påverkar alla aspekter på magin, inklusive extra chanser att misslyckas, begränsningar på vad man kan lägga som högst och hur fort man kan kasta trollformeln.

De trollformler man öar sig förändras inte. Om man lär sig en lista med en +15 modifikation en gång kan man alla

trollformler upp till nivå tio på denna lista, men man lägger dem som om de var på nivå 16 till 25. Notera att Arkana magiker inte räknar något rike som främmande, och att ickemagiker räknar alla rikena som främmande.

Studentens klass	Ren Magiker				
	Arkana	Hybrid	Ren Magiker	Halvmagiker	Ickemagiker
Hybrider					
Hybrid, båda rikena de samma	0	+5	—	—	—
Hybrid, ett rike detsamma	—	+10	+10	+15	—
Hybrid, helt främmande riket	—	+15	+15	+20	+15
Arkana	0	+5	+10	+15	+15
I samma rike					
Öppen lista	0	0	0	+3	—
Stängd lista	+3	+3	0	+5	—
Ren magikers baslista	+5	+10	+5	+15	—
Halvmagikers baslista	+5	+15	+15	+10	—
I andra riket					
Öppen	—	+10	+10	+10	+5
Stängd	—	+15	+10	+15	+10
Ren magikers baslista	—	+15	+15	+20	+15
Halvmagikers baslista	—	+20	+20	+15	+10

The Enemy Within

En kampanjpresentation med karaktärer från WFRP

Här kommer en ny karaktärs och kampanjbeskrivning. Denna gång är den från WFRP eller *Warhammer* på vanlig engelska. Det är inte mindre än tre karaktärer som beskrivs ingående, och deras förhållande till varandra går klart att läsa mellan raderna. Här kan ni, kära läsare, se hur karaktärernas uppfattningar om varandra kan gå isär.

Kampanjen de spelat i är *The Enemy Within*, som finns att köpa. Därför har vi försökt undvika att ta med detaljer om vad som hände i spelet och koncentrera oss på figurerna och deras person-

lighet. Om du vet att du skall spela äventyren, och har en petnoga spelledare, ska du kanske fråga honom innan du läser om våra "hjältar" och deras makabra äventyr.

Ny lämnar jag ordet till Skarpe efter ett sista tack till författarna.

Skarpe Per Westling
Heinrich Urban Blom
Händelman Clas Cassel
Tudor Tommy Person



Heinrich

Intill ondskans hjärta

Jag föddes Hexensnacht 2480 under ett fruktansvärt oväder. Detta betraktades som ett omen, och barnmorskan sade att ett barn som föddes en sådan dag säkert skulle föra olycka med sig.

Mina föräldrar hette Wilhelm och Inga. Jag var det äldsta barnet av fyra; mina syskon var Annika, Willhelmina och Ernst. Vi växte upp på våra föräldrars gård utanför byn Wurfel vid Übersreik. Mor dog i barnsäng när Ernst föddes, så vi fick tidigt lära oss att hjälpa till på gården.

Trots att vi ofta fick arbeta hårt hade vi det bra, även om far aldrig kom över mors död. Mina lyckligaste minnen från barndomen är när far tog med Ernst och mig för att fiska och jaga.

När jag blev äldre lärde jag mig mer om jord- och skogsbruk, och jag deltog alltmer i skötseln av gården. På våren 2497 gifte jag mig med min älskade Ulrike, som redan då väntade vårt första barn.

Till hösten fick vi en dotter, som vi döpte till Ylva efter Ulrikes mor. Åren gick, mina syskon gifte sig, och vi fick en son, Johann. Under den här tiden var vi mycket lyckliga. Våra barn växte upp, och Ylva såg ut att bli lika vacker som sin mor, medan Johann blev mer lik sin farfar för varje år. Precis som när jag växte upp gick far, jag och Johann gick ofta ut i skogen för att jaga eller fiska.

Våttel vinter

Under hösten 2508 dog far i lunginflammation. Vintern kom ovanligt tidigt det året, och folk såg både vargar och vättar i skogen. Under de första vinterveckorna blev flera gårdar anfallna av vättar, och en av gårdarna blev helt nerbränd. Plötsligt en vinterdag blev vår gård anfallen av ett dussin vättar.

Johann, som lekte utanför, föll med en pil i ryggen innan vi såg dem komma, och den nyfallna snön färgades röd av hans blod. Vi barrikaderade ytterdörren och gömde Ylva i källaren. Vättarna red tjutande runt gården på sina

vargar. Efter att vi lyckats fälla en del av vättarna med välriktade pilar stormade de fram mot huset och började bryta ner dörren. Ulrike och jag försvarade oss så gott vi kunde, men de var alltför många. Vi dödade minst ett halvt dussin vättar, men vi blev båda svårt sårade, och när jag träffades av ett slag i huvudet blev allt svart.

Ett liv i grätt

När jag vaknade upp, liggande i mitt eget blod, stod huset i lågor. Jag möttes av en hemsk syn; bara några meter från mig låg Ulrikes blodiga kropp. Det var tydligt att hon våldtagits innan hon dödats och lemlästats. I källaren hittade jag Ylvas döda kropp. Även hon hade våldtagits innan hon mördats. Jag släpade ut Ulrikes och Ylvas lik och såg gråtande på när vår gård brann ner.

Efter ett tag kom ett uppbud från byn fram till gården, och fann mig sittande med Ulrikes lik i famnen. Min sväger Dieter tog med mig till sin gård, och han och min syster Mina tog hand om mig tills jag kom över den värsta sorgen.

Efter att min familj begravts sålde jag min mark billigt till Dieter, och efter det fanns det inte längre något som höll mig kvar i Wurfel. Jag gav mig av från byn och lämnade mitt tidigare liv bakom mig.

Jag vandrade runt i Imperiet och försörjde mig som prisjägare. I de områden man betalade prispengar för vättar arbetade jag helst, och många vättar blev av med både öronen och livet. Under den tiden var jag som besatt av tanken på hämnd, men så småningom avtog mitt hat, även om jag aldrig glömmer det som hände min familj.

Tvåromästare i blod

Under mitt första år som prisjägare träffade jag häxjägaren Fabergus Heinzdork, och under åren som följde arbetade jag tillsammans med honom

kaosdyrkare och mutanter. Vid ett tillfälle utplånade vi byn Teufelfeuer. Varje man, kvinna och barn brändes på bål sedan Fabergus upptäckt att byborna var demondyrkare.

Jag kom att lära mig mycket om Kaosgudarna och de som dyrkar dem. I kampen mot Kaos fick jag äntligen utlopp för mitt hämndbegär, och jag kände att mitt liv åter fått en mening. Så småningom lämnade jag emellertid Fabergus för att arbeta på egen hand, och det var så jag kom att träffa de andra spelarna.

En vilja av stål

Heinrichs upplevelser har gjort honom till en samvetslös dråpare. Han är inte känslös, men han låter aldrig någon komma honom in på livet. Heinrich är mycket misstänksam och litat inte på någon. Han har en del vänner, men det betyder inte att han litat på dem. Det betyder inte heller att han är paranoid; han är helt enkelt försiktig.

Han kan vara både grym och fullständig hänsynslös, och han kan göra vad som helst när det är nödvändigt. Han är ingen ond människa, och dödar inte i onödan, men han tvingas ofta göra saker han hellre skulle avstå ifrån.

Heinrichs drivs i grund och botten av sitt hämndbegär och sitt hat mot Kaos. Trots att han arbetar för samhällets bästa tvingas han bryta mot dess lagar. I kampen mot Kaos är alla metoder tillåtna, och alla människor umbärliga, till och med Heinrich själv.

Svarta minnen

Hans upplevelser har satt djupa spår. Han minns varenda människa han dödat, och ibland har han mardrömmar om det han sett och gjort. Det är något han lärt sig leva med, och numer är mardrömmarna sällsynta. Heinrich styrs inte av sina känslor. Han är vanligen full kontroll över sig själv, och han tappar sällan självbehärsknningen. Han är ofta bitter, och han hatar sig själv för vad han blivit, men han fortsätter på den väg han valt: dråparens, mördarens och häxjägarens.

Under sin tid tillsammans med häxjägaren Fabergus Heinzdork lärde sig Heinrich mycket om Kaos och olika kulturer. Eftersom Fabergus är en häxjägare med mycket erfarenhet har han omfattande kunskaper om olika sorters Kaosdyrkare. Han har delat med sig en del av denna

kunskap till Heinrich. Han har däremot aldrig låtit Heinrich studera de ockulta böcker han har. Heinrich känner dock till en del av dem ryktesvis.

Min tro är min borg

Heinrich tillber vanligen Sigmar, men hans handlingar som prisjägare och dråpare står i konflikt med de sigmarianska värderingarna, Hans åsikter och värderingar gör att Solkan passar bättre, särskilt som han tillbringat flera år tillsammans med religiösa fantiker som Fabergus Heinzdork. Det är inte omöjligt att Heinrich kommer att byta religion allteftersom han blir mer fanatisk.

Livets kamp

Heinrichs livsmål är sammanfattade nedan. De är angivna i ungefärlig prioriteringsordning.

Bekämpa Kaos och ondskan. Skydda oskyldiga människor när så är möjligt, men ta inga risker. I kampen mot Kaos sätter Heinrich sig över värderingar som gott och ont, lag och rättvisa. Ändamålen helgar medlen!

Skaffa ökat inflyande och kontakter i samhällets högsta och lägsta skikt. En högre social ställning ger mer inflytande, ökad handlingsfrihet och större befogenheter.

Skaffa ökad kunskap om Kaos och de som dyrkar Kaos. Känn din fiende! Om Heinrich får tag på några ockulta böcker kommer han att läsa dem i stället för att (som de andra vill) bränna upp dem. Heinrich kommer att lära sig *Klassisk Old Worlder* när han får möjlighet.

Arbeta för Sigmarkultens bästa. Heinrich har ju uppenbarligen Gud på sin sida!

Pengar är en resurs man inte klarar sig utan. Alltså är det bra att skaffa mer pengar; man vet ju aldrig när de kan behövas.

Heinrich drivs av sitt hat, sitt hämndbegär och sin religiösa tro. Allt annat följer av detta.

De andra

Här följer en kort sammanfattning av Heinrichs åsikter om de övriga i gruppen.

Till allas fördel talar det faktum att de aktivt arbetat mot Kaos, men Heinrich är fortfarande osäker på deras motivationer.

Tisa

Samvetet är inte lika rent som kläderna. Hon har kommit med en mängd orimliga påståenden om Purpurfärgade Handen som inte går att verifiera. Är troligen en mytoman, men möjligheten finns att hon är agent eller avhoppare från Handen. Hon har också kommit med hädiska uttalanden om gudarna, och verkar ha en helt verklighetsfrämmande världsbild. Opålitlig.

Skarpe

Heinrich är väl medveten om Skarpes inställning till Heinrichs aktiviteter och hans intelligens och observationsförmåga, så han aktar sig för att nämna dem inför Skarpe. Trots att Heinrich och Skarpe har helt olika inställningar till det mesta betraktar Heinrich honom som den mest pålitlige i gruppen, väl värd Heinrichs respekt.

Tudor

Dum, girig och oförsiktig. Han verkar lita på mig, vilket visar att mina åsikter är korrekta. Umbärlig i högsta grad.

Händelman

Trevlig, men är han pålitlig? Hans kontakter i den undre världen är användbara, och Heinrich och Händelman kan säkert ha ett givande samarbete.

Tjevnadsvisdom

I allmänhet har Heinrich följande inställning till människor:

Döda de som är farliga

Utnyttja de som är användbara

Skydda de som är värdefulla

Men lita aldrig på någon

Alla är umbärliga

Ingen är oskyldig

Heinrich lärde sig detta av Fabergus Heinzdork, och denna praktiska inställning har räddat livet på honom flera gånger.

Till slut...

Vi har tagit oss friheten att läsa några rader ur Heinrichs dagbok.

"Jag har blivit vittne till hur Kaos påverkar allt det kommer i kontakt med; jag har sett människor förvirrade av Kaos ondska, mödrar som offrat sina barn, hela byar ödelagda, människor som sålt sina själar till Kaos för egen vinnings skull. Inte ens Imperiets städer är längre säkra, och det kommer inte dröja länge innan Kaos horder väller fram över Imperiet för att bränna och mörda precis som för två hundra år sedan. Därför har jag kommit att ägna mitt liv åt kampen mot Kaos.

Den väg jag valt är inte lätt, och mina upplevelser har satt djupa spår. Jag minns varje människa jag dödat; varje liv ligger som en tyngd på mitt själ. Jag kan se deras ansikten framför mig lika tydligt som mitt eget i en spegel. Ibland drömmar jag mardrömmar om det jag sett och gjort, och ofta känner jag avsky inför mig själv. Mina känslor betyder inget; jag har lärt mig att sätta mig över alla känslor, över gott och ont, lag och rätt.

Det är så jag kom att bli den jag är nu. Jag har själv valt min väg; kampen mot Kaos har gjort mig till en samvetslös mördare, en dråpare som vandrar svärdets och dödens väg till helvetet.

Döm mig inte alltför hårt."

Skarpe

En tragedi i två akter

Detta är ett fragment av historien om hur Liathdril, min älskade, dog och vad som hände efter att jag lämnat Çaeleon, mitt hem vid världens ände, i östra delarna av det människorna kallar Imperiet.

"Jag" är Linnlasgalen [Sång likt gröna löv], bland alver numera ibland kallad Curunír [Trollkarl] och bland människor känd som Sharpgesinne (av vänner kallad Skarpe) samt i akademiska kretsar kallad Aceranimus.

Ungdomens kärlekssaga

På morgonen under sista dagen år 2438 enligt Imperiets tideräkning, då solens första strålar sken över byn, föddes jag som yngsta barnet till trubadurerna Benetyr och Cænthyra. Min första tid var mycket lycklig och sorgfri, och jag var mycket älskad både av mina föräldrar och mina systrar Penela och Manathil. Mina föräldrar var vida kända bland de östra skogsalverna för sitt musik- och konstnärssinne, och detta märktes också tydligt bland syskonen. De första minnena jag har är förknippade med musik och när jag ser min mor för mitt inre sinne hör jag samtidigt hennes underbara röst i mitt inre öra. Men samtidigt speglas minnet av hennes dödliga sjukdom i dessa toner som då får en dyster klangfärg.

Vi skogsalver levde ifred i vår glänta. Sällan kom vi i kontakt med omvärlden och ofta kunde önskade besökare besökare vilseledas genom illusioner och liknande. De enda som kunde bereddes tillfälle att besöka oss var i stort sett bara skogsalver från Bretonnia. Mycket av tiden fylldes av fester och andra högtidsstunder som gav mycket utrymme för att ge utlopp åt vår musikalitet.

En av mina vänner sedan mycket unga år var Liathdril, den yngsta dottern till Timthir, byledaren. Vår vänskap övergick när vi blev äldre till kärlek. Mitt välklingande lutspele och hennes röst vilken ljöd som en porlande vårbäck, kunde få is att smälta. Trots min låga börd accepterade Timthir sin älskade dotters vilja och gav sin

välsignelse till vår förening som livskamrater. Strax efter det att vi bägge fyllt 55 blev min själsliga syster Liathdril min brud. Min vigselring var den min mor en gång burit, och den överräcktes till mig av min mors syster med orden: "Denna ring är en symbol för mig och min släkts lyckliga liv. Den har burits som ett kärlekstecken av det yngsta barnet i rakt nedstigande led sedan urminnes tider. Nu när du funnit din brud ska du bära den som ett minne om de som älskar dig, och ditt hem, i med och motgång." (Denna till utseendet oansenliga ring i vitt guld bär jag ännu denna dag på mitt vänstra ringfinger som ett tecken att kärleken står över döden och är nu det enda ting som jag har kvar som minne av min mor och av Çaeleon.)

Aldrig har jag varit så lycklig! Under några få år levde vi bara för varandra och för musiken. Lyckan nådde sin kulmen när Liathdril väntade vårt första barn. Detta gjorde om möjligt vårt själsliga band ännu starkare och den tid som följde var den lyckligaste tiden i mitt liv.

Mörkrets offer

Föga anade jag då att en förvriden skogsalv vid namn Maëdris skulle få mitt liv att ta en dramatisk vändning. Han blev tidigt förvisad från Çaeleon på grund av sitt mörka sinne och svor då att ta en gruvlig hämnd. Genom att han vigde sitt liv åt den svarta magin och dyrkan av Kaos förberedde han hämnden under lång tid. Min största olycka var att Maëdris valde Liathdril som mål på grund av hennes fars ställning och hennes välsignade tillstånd. Genom sina kunskaper kunde Maëdris få det verka som om hennes plötsliga sjukdom hade ett oförklarligt ursprung men de magikunniga uppenbarade sanningen. De kunde inte hjälpa Liathdril men väl fördriva Maëdris från denna världen. Liathdrils död drev mig in i ett tillstånd av vansinne och en önskan om att dö. Min syster Penela försökte hindra mig men mitt sinne var så fömörkat att jag råkade döda henne.



Kaos svarta klor

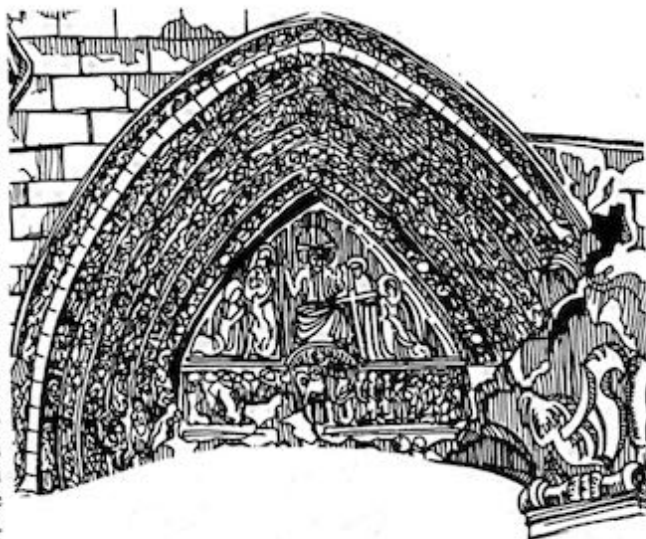
Vi blev överfallna av ett gäng banditer ledda av en illvätte med dödskallesymbol på sin sköld. Striden blev kort och vild men jag lyckades undkomma, svårt sårad. Eftersom skogen är min hemmaplan gick det bra att hålla sig dold. Jag erfor senare att de övriga i sällskapet inte överlevde. Tydligt slocknade jag för det nästa jag minns är att när jag öppnade ögonen blickade jag in i ett par lugna och vänliga ögon. De tillhörde en magiker från Nuln vid namn Magistrius som hittat mig av en slump i skogen under sina sökande efter sällsynta örter och annat.

Endast hans kunniga hand och medicinska kunskaper hade kunnat rädda mig så svårt skadad som jag var och så långt från hjälp. Eftersom jag fortfarande var svag fick jag färdas i vagn till Nuln där jag togs om hand om honom tills jag tillfrisknat. Skadan jag ådrog mig i mitt vänstra ben kunde dock inte helt läkas så att än idag har jag en svag hälta. Denna gör att jag inte löper varken särdeles snabbt eller smidigt, och jag stödjer mig helst på min stav. Vid kyla känns skadan av i form av en reumatisk värk.

Magisk lärdom

Jag var givetvis mycket tacksam och erbjöd mig att stå till tjänst om han behövde någon hjälp. Han förklarade att han sysslade mycket med magi och liknande, och att han skulle behöva lite hjälp med enklare sysslor. I gengäld skulle jag få kost och logi samt grundutbildning om jag ville. Givetvis tackade jag ja eftersom jag inte längre var lockad av att leva på resande fot. Dessutom anar jag att kunskap om och färdighet i magi kan komma till nytta i mitt mål mot hämnd på Maëdris och det han står för. Det visade sig också att någonstans inom mig fanns en lockelse efter sådana ting som magi och kunskap som dolts under mitt konstnärliga kall.

Under ett flertal år hjälpte jag sedan Magistrius, och lärde mig grunderna i magi samt en del grundläggande formler. Men efter några lugna år fick jag återigen lusten att resa. Det måste vara mina kontakter med människor som gjort mig rastlös. Men kontakten med min vän och läromästare Magistrius ville jag upprätthålla så att återvända dit tänker jag göra.



Under mina nya färder i Imperiet har jag kommit att resa med de människor jag träffade i Nuln vilka finns beskrivna nedan.

Min inställning till världen

Respekten för allt levande är viktig. Våld bör undvikas men ibland kan våld vara nödvändigt för att försvara svaga och oskyldiga. Liv är värdefullt. Död, lidande och grymhet av ondo. I grunden uppfattar jag mig själv som en god person som genom olyckliga omständigheter hamnat i den situation jag är i idag.

Under min tid bland människor har jag förändrats från den vanliga "kyliga" attityden till en mer känslolisande attityd. Men jag har svårt att leva ut om det inte är över några flaskor vin och i andra alvers sällskap. De saker som hände mig under mitt tidigare liv gör att jag drabbas av visst obehag ibland. Jag hyser en oerhört stark ovilja mot vättar. Ibland drömmer jag mardrömmar om mina otrevliga upplevelser. Vet inte vad som skulle kunna få mig att bli botad från detta.

Jag kastas mellan våldsamt och fridsamt. Denna splittring kan ses i en sådan sak som min tendens till hämndlystnad gentemot "ting" som skadat mig eller närstående, men också min utbildning och intresse för läkekonst.

En besvikelse var att jag ej blev antagen av gudinnan Shallyas läkekult. Jag kommer kompensera detta genom att använda mina kunskaper i läkekonst på egen hand och genom att lära mig helande magi.



Under våren 1989 händer något som kommer att förändra rollspelshobbyn för all framtid. Rollspelet AD&D, det första och, fortfarande i denna dag, populäraste rollspelssystemet kommer då ut på svenska i en ny, förbättrad och modern version.

Först ut på plan är SPELARENS HANDBOK – 256 sidor för den seriöse AD&D-spelaren.

Ett fullvuxet rollspel för 90-talets rollspelare.



Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition





En liten by med människor

Så småningom ledde mina vandringar mig fram till människobyen Klinghof i skogsbrynet, inte allt för långt ifrån Waldenhof. Jag hade då börjat tröttna på mitt eget sällskap och tänkte att detta kunde vara ett bra tillfälle att lära mig att stå ut bland människor. I byn fanns ett värdshus och dit begav jag mig. Jag fick ett vänligt mottagande och då de hade hört så mycket om alvers musikalitet fick jag låna en luta, dock inte lika fin som den jag lämnat kvar hemma men ändå kändes det skönt att få traktera sitt favoritinstrument igen. Mina välklingande toner och smäktande alvstycken uppskattades av byborna men de tyckte att de var för högrävande och sorgliga. Genom vänliga och - enligt människornas normer - musikälskande bybor fick jag lära mig de låtar som människor i denna byn spelade och tyckte om.

Deras kunskaper var ringa men jag var fullt nöjd med att återigen få chansen att kunna ge något jag älskar min fulla uppmärksamhet och det gav mig också chansen att tänka igenom min situation och skriva dikter och ballader om mitt hem och mina kära.

Ut i världen

Efter ett drygt år fick byn besök av ett resande nöjessällskap. Bland dessa fanns flera musikanter, men ingen lutspelare och inte heller någon alv. De insåg att jag skulle bli en tillgång för deras sällskap och erbjöd mig att följa med på deras färder i imperiet. Då i stort sett det enda som jag nu hade att leva för var mitt lutspelande tackade jag ja. Som tack för den tid som jag gett byn en uppfattning om hur skön konst kan vara fick jag lutan och några andra saker. Jag lovade också att komma tillbaka någon gång i framtiden.

Under de år som följde på resande fot tillsammans med sällskapet lärde jag mig många nya stycken och mycket om hur människornas samhälle fungerar. Jag märkte att alla inte tyckte om alver så jag lärde mig att dölja mitt ursprung om så behövdes. Sällskapets färder förde oss till många byar och städer i Imperiet men på väg till staden Nuln drabbade olyckan mig återigen.

Förvisad!

Bland skogsalver är livet det viktigaste och den värdefullaste gåvan. Därför är dråp något som straffas väldigt hårt. Men eftersom döden inte är ett straff som kan utdömas är det strängaste landsförvisning. Det var detta som drabbade mig efter de olycksaliga händelserna. Men förhoppningsvis kan jag få möjlighet att återvända till mitt älskade Caeleon. Jag hoppas att jag kan få förlåtelse genom att ha sonat mina synder bland människorna och att bli förlåten av min syster Manathil som kom att hata mig. Min far, Benetyr, klarade inte av sorgen utan dog av brustet hjärta. Med mina älskade Liathdril, Penela och Benetyr berövade från mig och törsten efter liv släkt, fanns det inte mycket att leva för. Men jag ville inte välja den enkla utvägen utan jag ville straffa mig själv. Det bästa sättet var att bege sig ut i människornas värld och leva med min sorg tills jag känner mig redo och stark nog att kämpa om rätten att återvända till Caeleon och det underbara livet bland mina fränder. Dessutom anar jag att Maëdris kan komma att hitta tillbaka till denna världen och då ska jag vara där för att stoppa honom för evigt.

Jag strövade omkring ett tag i skogarna nedanför bergskedjan vid världens ände. Min skicklighet med bäge gjorde att det gick att leva på vad jag jagade och vad skogen gav i form av bär och rötter.

Personer i min omgivning:

"Spieler" Händelman

Vi kommer ganska bra överens. Jag och han planerar att öppna ett värdshus någon gång i framtiden. Är dock något våldsam och har skumma saker för sig ute i skogen. Jag räknar med att han inte håller sig på den rätta sidan av lagen, men varför ska man följa lagens bokstav om den bevarar den starkes rätt. Men han har i övrigt varit pålitlig och ären av de jag räknar som mina vänner. Trots att han är människa en idealisk person att festa med samt bra att ha för att skydda ryggen.

Lisa Opadir

Har liksom jag en respekt för och kärlek till livet och naturen men hennes idéer om vad som driver naturen är konstiga och gränsar till vanföreställning. Hon är vegetarian och har lite konstiga matpreferenser. Detta och hennes vighet gör att hon påminner mig om en ekorre. Dessutom kan jag ibland känna att det finns ekorrar i hennes närhet.

Även om hon ibland kan verka oskuldsfull kan hon i nästa ögonblick komma med ekivoka antydningar till både mig och Spieler. Hon verkar ha en liknande attityd gentemot Heinrich och Tudor som den jag har.

Hon har ett visst intresse för musik. Förutom musik diskuterar jag gärna även magi, teologi, örter och läkekunst med henne. Under resan på floden Reick gav jag henne en grön sidentrast som tack för hjälpen med vissa praktiska problem.

Mina minnen av Liathdril gör att jag undviker djupare relationer med det motsatta könet. Men vänner är en av de saker som berikar livet, och hit räknar jag även henne.

Tudor Heißenberg

En skum individ vars kofösarbakgrund jag tycker mig kunna känna doften av ibland. Verkar se upp till Heinrich. Misstänker han har fler liv på sitt samvete än vad han kan försvara. Ett tag trodde jag till och med att han och Heinrich blivit hyrda att utföra ett mord men det visade sig att det var en annan lönnmördare. Han har vid upprepade tillfällen uppfört sig konstigt. Har inte heller visat någon övertygande motvilja mot Kaos. Inte för att jag tror att han skulle vara fallen åt det hållet men eftersom han verkar vara en lättstyrd människa kan han nog bli ett lätt offer för de mörka makternas locktoner.

Heinrich Steiner

Ytterligare en skum individ med skumt förflutet. I attityd och handlingar liknande Tudor, fast värre. Hans magiska svärd (som han "hittar") verkar vara kraftfullt och av gammal dvärgkonstruktion. Trots att även han verkar tycka illa om Kaos så skulle jag inte vända ryggen åt honom. "...verkar tycka illa om" säger jag. Det är inte rätt ord. Hatar är bättre. Men hatet kanske är en alltför stor del i hans liv för att det ska vara bra. Han har när han beskrivit för oss hur han var med och brände ner en by med "djävulsdyrkare". Jag tycker inte om hans metoder. Barn är oskyldiga! Särskilt det där med barnen får mig att se rött bara jag tänker på det hela. Egentligen är det svårt att förstå varför jag inte lämnat gruppen än. Två skäl är:

- Vi har ett mål, kampen mot Kaos.
- De övriga accepterar honom.

Dessutom, om jag skulle lyckas omvända honom från denna dödens svarta väg så kunde det sona allt.

Under den senaste tiden har han visat sitt dåliga humör genom att indirekt beskyllt Lisa för lögn. Hennes sätt att ignorera honom kanske gör att han lär sig veta hut.

Trots mina betänkligheter mot honom verkar han lita på mig. Fick nyligen ett plomberat brev med påskriften "att öppnas vid min död". Han verkar inte räkna med att dö i sängen, och som jag alltid sagt: "den som lever för svärd skall med svärd förgås".



Tudor Heißenberg

tre historier i en

Tudor är lite olika berättelser, beroende på vem han berättar för. Inte mindre än tre olika sanningar...

Vad jag berättat för de andra

Jag kommer från byn Grimpolk som ligger tre mil öster om Nuln. Jag är tjugoett år gammal. Innan jag bestämde mig för att se mig om i världen och började min resa till huvudstaden levde jag ett stillsamt liv därhemma i Grimpolk. Där hjälpte jag mina föräldrar att sköta gården.

Min huvudsyssla på gården var att sköta djuren. När det var lite att göra hemma tjänade jag lite extra pengar till familjen genom att sköta och få mulor i handelskaravaner.

På grund av dålig skörd och en konstig sjukdom som de flesta djuren dog av var mina föräldrar tvungna att sälja gården. Det var storbonden Snadel som köpte vår gård. Han var givmild och lät mina föräldrar bo kvar och sköta gården åt honom, men det fanns inte längre plats för mig där. Då jag redan hade planer att flytta till stan passade det bra att göra slag i saken nu när jag blev överflödig. Jag fick en del av de pengar mina föräldrar fått för gården så att jag skulle kunna flytta till huvudstaden och söka arbete där.

Mitt första stopp på resan till huvudstaden var Nuln. Där träffade jag ganska omedelbart på er, mina kompanjoner.

Vad jag berättade för Heinrich

Jag var med i ett gäng som rånade vägfarande kring byn där jag bodde. Min far och mor var med i detta gäng, så det var

bara naturligt att även jag var med. När vi skulle rana en penningtransport visade det sig att det var en fälla. Min mor och far (mor var också med i anfallet) blev dödade och jag undkom med blotta förskräckelsen. Gänget splittrades och jag bestämde mig att det var dags att lämna trakten. Så började jag min resa mot huvudstaden.

Vad som egentligen hände

Jag var med i ett gäng som rånade dem som reste på vägarna runt byn. Min far ledde gänget. Men han lät mig mest bara sköta djuren så jag tyckte att det var ganska tråkigt.

Jag bad pappa om att få lite pengar så jag kunde lämna trakten och skaffa mig ett hederligt yrke. Han vägrade, så jag stal lite pengar från honom och gav mig av. Vad jag vet så håller de fortfarande på och rånar folk nere vid Nuln.



Händelman

Liesl Wanderrich och Uhler Freimann möttes en sanslös Mitterfrühl i Nuln. Liesl, som var resande med sin far Helge (en aktad handelsman), blev övertalad av Uhler att förmå sin far att följa med till Eschedorf för några dagars avkoppling. På de vårgörnska ängarna i närheten av min faders gård kysstes de två nykära för första gången, och då Helge några dagar senare ville dra vidare avslöjande Liesl sin spirande kärlek för Uhler. Helge stannade ytterligare några dagar för att försöka få Liesl att inse att en dotter till en förmögen handelsman, som han själv, självklart inte kunde tänkas gifta sig med en enkel bonddräng, men han gav till slut upp och fortsatte utan sin dotter.

Liesl, min mor, flyttade in hos far och hjälpte honom med gårdsgöromålen, och ett år senare, på Mitterfrühl år 2482, gifte de sig. Strax därefter föddes min bror, som fick namnet Johann efter farfar. Då jag föddes, fem år senare, flöt motsättningarna mellan far och Helge upp på nytt. Mor ville döpa mig till Helge efter morfar, vilket far blankt vägrade.

”En man som inte visar respekt inför hårt arbetande bönder, är sannoligen inte värd något hedrande”.

Gerhart

Det blev inget mer sagt i den saken och jag döptes till Gerhart, bestämt av far. Fars tjurskallighet var vida känd, och motsvarades väl nästan tyvärr bara allt för väl av morfar Helges. Under alla åren kom han aldrig på besök. Några år av missväxt gjorde att vi ett tag nästan tvingades att sälja gården, men inte ens då var han beredd att hjälpa sin dotters familj. Allt detta gjorde att uppfostran på gården var att hela tiden försöka klara sig själv, och inte lita på någon hjälp från någon annan. En kylig och krass inställning, med aningen spår av bitterhet, men tillsammans klarade vi missväxtåren och alla övriga umbäranden. Själva.

Det var hela tiden fullt klart att min äldre bror Johann skulle komma att ärva gården, så när jag

började mig 18 år och en av Nuln's många arméer passerade Eschedorf, bröt jag upp från gården och blev legosoldat.

Soldat med försänkningar

Bland soldaterna skaffade jag mig många goda vänner och fick efter en kort tid inblick i de privilegier man kan komma i åtnjutande av, på det att man bara känner de rätta personerna. Jag lärde bl.a. känna Erich, som kunde ordna fram ”allt” inom armén. Erich hade ett nätverk av kontakter och vänner som kunde ordna fram och utföra det mesta. Snabbt lärde jag mig att manipulera min omgivning och började utnyttja de vänner jag skaffat mig. Genom min vägran att underordna mig Erich och istället utveckla ett självständigt nätverk, vann jag efter en tid Erich's respekt och accepterades som hans jämlike.

Då vi ofta ordnade fram saker olagligt, var vi flera gånger farligt nära att mista händerna som simpla tjuvar, men lyckades alltid trassla oss ur saker och ting genom våra kontakter.

Dock slutade vår tid som ”kungar” den dagen då någon i hämnsyfte manipulerat Erich's pistol, så en av dem exploderade i hans hand. Vi lyckades spåra hämnaren, och dömde honom själva för försök till mord och avrättade honom. Avrättningen upptäcktes, och endast tack vare våra många kontakter bland officerarna undgick vi krigsrätt. Vi avskedades båda ur armén, utan referenser eller vitsord.

Erich gick åt sitt håll och jag gick åt mitt. Erich, liksom jag, hankade sig fram, och vi träffades vid några tillfällen och utbytte kontakter och tjänster. Jag minns inte exakt när, men efter ett tag tog jag mig namnet Spieler Händelman och försökte ungå att göra alltför olagliga affärer...

Där slutar min berättelse. Jag träffade de andra i Nuln, och begav mig med den ut till nya platser. Vart jag kommer försöker jag få kontakt med människor. En tid av lugn och trygghet, byts fort mot utsatthet och ensamhet....

TRONS MAKT

Religion i Rollspel

Varför blev världen som den blev? del III

Få saker är så vanliga i en rollspelsvärld som religioner. Det formligen sprudlar av dem. De flesta världar är polyteistiska, med en uppsjö av gudomligheter för livets alla situationer. Men de funktioner som religionen skall fylla i en kampanj är ofta ganska odefinierade. Hoppas att den här lilla utläggningen kan ge en del idéer.

Allvar!

Först vill jag komma med ett varningens ord. Religion har alltid varit ett av de mest explosiva ämnena, och det gäller även här och nu. Respektera alltid de religioner som finns. Om du vill ha en miljö med en stark, repressiv kyrka liknande den medeltida katolicismen, kalla den inte det, kalla den något annat! Om du använder de historiska namnen kommer du att leka med elden. Det går helt enkelt inte att simulera en levande religion, det finns alltid flera sätt att se på dem, och den kyrka som vissa såg som hämmande var den stora sanningsgivaren för andra.

Ingen av de åsikter jag framför här representerar på något sätt en verklig tro, varken min egen eller någon annans. Vi får vara tillräckligt vuxna för att skilja fantasi från verklighet.

Monoteism

Monoteism, eller tron på en enda gud, är numera den dominerande religiösa uppfattningen på jorden. Men den är en relativt ny företeelse. Judendomen har alltid varit en relativt liten religion, och kristendomen och islam är sentida fenomen. Tidigare var det polyteism som dominerade.

Man kan tycka att monoteism är olämplig i spelsammanhang eftersom den begränsar valmöjligheterna. Man det behöver inte nödvändigtvis vara så. Och få saker ger en så genuint medeltida känsla som en enda stark kyrka. Naturligtvis betyder inte detta att kyrkan är enig!

Sekter

Den kan i stället vara indelad i olika sekter. Dessa sekter kan följa olika helgon, profeter, filosofier eller läror som får dem att vara mycket olika. Sådana sekter kan existera parallellt, som olika ordnar i samma kyrka, eller i konflikt, som olika grenar av samma religion. En hel del av den färg man tycker sig få från polyteism kan lika bra komma från olika sekter i en monoteistisk kult.

Allsmäktighet

Något som en ensam gud ofta gör anspråk på är allsmäktighet. Uppenbart är det omöjligt för en gud att vara allsmäktig om det finns andra gudar med sina egna sfärer, där de dominerar. En ensam gud kan påstå att alla andra är falska och säga sig ha makt över allt.

Det innebär att religionens fiender inte kan räkna med något gudomligt stöd alls, till skillnad från i en polyteistisk religion där gudarna ofta slåss med varandra sida vid sida med sina trogna. De som följer en sådan övertygelse kan lätt få en fanatisk inställning, de har den ende guden på sin sida och kan inte förlora.

Dualism

I en monoteistisk religion finns bara en gud, men ofta kan man acceptera ytterligare en kraft i världen, den onda. Den är motriktad allt rätt och gott, och ofta är de hedniska religionerna bara masker som den onda gömmer sig bakom.

I förlängningen blir allt som inte följer den ledande trosriktningen mörkrets redskap. Hur oskyldiga de än verkar är de ändå onda och förledande. De kan bara frälsas genom att omvändas.

En annan variant på detta tema är två motriktade filosofier som båda har samma dignitet. Ett exempel är Lag/Kaos. Det är nog så att båda sidorna alltid anser sig vara den "goda", men som spelare eller spelledare kan man göra en

värdering utgående från sina egna ideal och hålla sig till den del man själv uppfattar som bäst.

Polyteism

Det här är det normala i spelsammanhang. I världen finns det flera olika gudar, var och en med sin sfär där den är dominant. Det finns gudar för livets alla situationer. Varje plats kan ha sin egen skyddsgud, och ett folk har nästan säkert sin speciella beskyddare.

Sfärer

Varje gud har sitt eget område där den är dominant. Det kan finnas vissa som gör anspråk på att vara ledare bland gudarna, man de kan fortfarande inte ersätta någon av de andra på dennes eget område. När Demeter skörde gudinnan strejkar kan inte ens Zeus gudakonungen få ängarna att blomma.

Sådana sfärer kan vara nästan vad som helst. De kan också överlappa varandra. Exempel på sfärer inkluderar elementen, växter, krig, män, kvinnor, fruktbarhet, sjukdom, havet, jordbävningar, djur, hantverkare, spåmän, sanning eller bågskytta. Varje gud kan ha flera sfärer.

Många gudar har lokal karaktär, deras makt kan vara begränsad till en ö eller en källa. Ofta är deras makt starkt begränsad. Det är till och med möjligt för dödliga att besegra dem. De kan dyka upp och agera direkt, stora hjältar och hjältinnor kan till och med gifta sig med dem!

Deras begränsningar lyser ofta igenom i deras fel. De största av dem besitter oftast så stor visdom att de kan kallas goda, men de svagare är så begränsade att de ofta gör skadliga saker utan att vara direkt onda. De är också naturkrafter, och kan gripas av begär, övernaturliga spänningar, som får dem att reagera kapriciöst.

Panteon

Gudarna är ofta mänskliga i sitt sätt att vara. De är indelade i familjer och klaner och har sina egna ledare och lojaliteter. Gudar från samma familj



håller ihop, och de olika grupperna kan slåss vilt.

Inom varje sådan grupp eller panteon finns oftast gudar som fyller de flesta funktioner. Men panteonen har också sina egna inriktningar. Hos vikingarna var Asama krigiska gudar, kämpar mot ondskan, medan Vanerna var mer fredliga med fruktbarhetsgudar i centrum.

Ett panteon kan tillsammans fungera ungefär som en monoteistisk gud. De kan agera i alla situationer, och det kan finnas en dualism mellan olika panteon ungefär som mellan en monoteistisk gud och dess motsats.

Magi

En mycket central funktion för religioner i alla rollspel är magi. Gudarna ger kraft till sina dyrkare för att hålla tron vid liv och sprida den vidare. Men det finns många olika sätt som detta kan ske på.

Intervention

En gudom kan intervensera direkt. Det här är den kraftfullaste formen av religiös magi. Som svar på de troendes desperata böner riktar guden själv

sin uppmärksamhet mot världen. Allt som ligger inom gudens kraft är möjligt.

En enväldig gud kan intervensera direkt så mycket den vill. Den riskerar aldrig att komma i konflikt med andra. För en gud bland många är det inte så enkelt. Varje steg kan leda till att man trampar någon annan på tårna, och sådana konflikter kan komma att störa själva världsordningen.

Mirakel

Genom bön kan de troende få guden att göra vissa saker. Det här liknar intervention, men är inte lika kraftfullt. Vanligtvis finns det vissa bestämda mirakel man kan kalla på. Guden är van vid att bli kallad, och endast de kraftfullare miraklen kräver direkt uppmärksamhet. Utan tvekan den vanligaste formen av religiös magi.

Läromästare

Gudomen kan stå som förebild för människornas eget sökande. Buddha visar vägen till upplysning och Oden hängde i trädet för att få runorna som vi människor kan använda. Men det är människorna själva som får använda kraften för att göra vad de vill.

Mysticism

Kraft genom förståelse av den gudomliga naturen. Människorna söker insikt om gudomen, och kan på så sätt få andliga förmågor. Man så att säga genomskådar den gudomliga naturen, och kan sedan själv få kontakt med den religiösa kraften.

Teurgi

Kunskap om de regler gudarna följer gör att man kan förutsäga eller till och med bestämma deras handlingar. Gudarna är bundna av vissa lagar, och om man bara utför de mystiska handlingarna på rätt sätt, tvingas de att utföra mirakel. Det här innebär en ganska respektlös hållning. Ofta hålls långa ceremonier efteråt för att undvika att en uppretad gudom tar hämnd på dem som utnyttjat deras makt.

Den här sortens magi ligger mer åt det rent magiska än det religiösa planet. Man kan tänka sig att en stor del av magikernas kraft i själva verket är teurgi

Helig Aura

Vissa religioner använder inte själva maig, men sprider en skyddande aura kring dem som tillhör religionen. Jättar, vättar, häxor och annat trolltyg tål inte ljudet av kyrkklockor och flyr undan det. Sådana kyrkor blir naturligtvis fiender till magiker och andra vars makt de minskar, men deras präster är å andra sidan nästan immuna mot fientlig magi.

Religiösa Ordnar

I de flesta religiösa sammanhang förekommer det olika ordnar eller sällskap. Det ligger i religionernas natur att den organiserar sig, för att kunna diskutera och sprida sina läror. Ett undantag är mysticismen, som ofta utövas av enskilda utan kontakt med någon organisation.

Det finns vissa typer av ordnar som är så speciella att de behöver en närmare presentation. De jag har valt att ta upp är:

Munkordnar

Samfund för människor som vill leva ett religiöst liv i avskildhet. Det finns många olika typer. En del sysslar med filosofi och meditation i avskildhet, medan andra går ut bland folket och samlar pengar, sköter sjukhus och predikar. Dessa fromma bröder får ofta stor respekt, och det är vanligt att de får stora testamentensgåvor. Det innebär att de ofta blir rika, och ibland kan deras rikedom korrumpiera dem så att de överger sitt andliga liv.

Tempelriddare

Religiösa krigarsällskap. De bildas för att försvara religionen, utkämpa heliga krig, ge krigare en möjlighet till ett religiöst liv och för att kontrollera krigarna. Ofta är de ganska fristående från resten av kyrkan, med sina egna hemliga ceremonier och regler. Ibland kan de kämpa till sig stor makt i ett område, och då de ofta blandar sig i den världsliga politiken kan de lätt få världsliga fiender.

Slutna Sällskap

Samfund av människor som lever ute i den världsliga världen, men som regelbundet träffas för att utöva sin religion. Ofta är det någon sorts mysticism de utövar. De organiserade religionerna brukar misstänka de slutna sällskapen för kätteri och olydnad, och det tvingar

dem ofta att gå under jorden. Ett underjordiskt sällskap kan ofta ha en stor makt genom sina medlemmar på olika poster, som systematiskt och i hemlighet arbetar för dess syften. Det gör naturligtvis att misstankarna mot de dem blir ännu värre.

Kärlekstempel

Något som förekom i antikens religion var kärlekstempel. Inte nog med att sex inte ansågs syndigt, den var organiserad av religionen. Det kunde antingen vara kärleksprästinor (och kanske präster) eller vanliga kultmedlemmar som förklarade sig bakom gudinnans ansikte för att få lite frihet. Ibland var kärleksriterierna en del av säsongritualer, som vårfesten eller skördefesten.

Ibland förväntades de deltagande göra offer, vilket förvandlade det hela till en sorts prostitution. Man tvättade bort sina synder i gudinnans sköte, mot betalning. Detta var vanligare i de mansdominerade civilisationerna i östern.

Hierarki

Varje organiserad religion kommer att behöva någon form av hierarki. Hur stark den är beror på hur formell och välorganiserad religionen är.

Rangsystem

Någon form av rangsystem finns inom alla organisationer. De kan vara så informellt att Pelle normalt är den som pratar först vid spelbordet eller ett invecklat system av strikta nivåer eller militära grader. Det är inte alls säkert att rangen respekteras utanför den egna organisationen. Tempelriddaren kan bli ignorerad vid kardinalens hov medan biskopen måste försvara sitt eget hus när en vild och stridslysten skara återvänder från ett misslyckat korståg.

Påve

Det kan finnas en 'påve', ett absolut överhuvud för hela religionen. Det som är speciellt för en sådan figur är inte hans höga rang, utan det att han styr över alla ordnar och grenar av religionen. I min egen kampanj finns det en person, 'teoluxen', som är den högsta auktoriteten för två riddarordnar, som slåss vilt inbördes. Men vis teoluxens hov är de båda undersåtar och lydnapplikliga.

Naturligtvis får en sådan titel ofta bara en ceremoniell funktion om de olika delarna av

kulten är i konflikt. Den japanske kejsaren hade fullständig bestämmanderätt över shintoreligionen, på villkor att han aldrig använde den!

Predikanter

Till sist kommer de som egentligen inte är den del av den religiösa organisationen. Det är alla de predikanter och sanningsägare som säger sig ha direkt inspiration från guden. De tror sig ofta vara utsända för att påpeka för kyrkans män att de tappat sin kontakt med gudomen. Om de lyckas kan de ändra hela religionen, men naturligtvis blir de ofta motarbetade av den vanliga hierarkin.

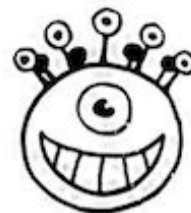
Predikare blir särskilt motiverade i en värld där teurgi är den vanligaste religiösa magin. Där kan guden ofta inte dra sin kraft från sitt prästerskap, han får skicka sina sändebud för att hålla dem på mattan i stället.

Amen...

Jaha, så var genomgången klar. Kände ni igen det mesta beror det på att mina främsta inspirationskällor har varit vår egen religion. Hoppas ni har fått liten tankeställare om hur era egna religioner skall fungera erat eget spelande.

Gå, sprid mitt budskap!

Carl Cramér



STORLEKEN
HAR
BETYDELSE!



TRADITION

STÖRST PÅ SPEL

Linköping: Gyllenhuset, 013-11 21 04
Göteborg: Femmanhuset, 031-15 03 66
Stockholm: Sturegallerian, 08-611 45 35
Datahotline: 031-15 03 65
Spelhotline: 08-611 45 32