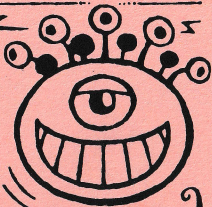


MEMBERSHIP
MAGAZINE
FOR
DRAGON'S
DEN
1-90

The Beholder



KLEIN-90



NU ÄVEN PÅ TERRA

TRADITION

Sturegallerian 26
114 46 Stockholm
08-611 45 35

Femmanhuset
411 06 Göteborg
031-15 03 66

Gyllenhuset
581 03 Linköping
013-112104

Spelhotline: 08-611 45 32

Dataspelshotline: 031-15 03 65

Ledare

Så var det alltså dax igen! Som vanligt är vi lite försenade, men så brukar det ju vara. Det har hänt en hel del sen sist.

Först har vi haft vårmöte. Där debatterades nyhetsbladets vara eller inte vara i många omgångar, och Beholdern drogs också den in i diskussionerna. Vi från redaktionen förklarade att skillnaderna mellan att göra ett nyhetsblad och en Beholder är så stora att man inte kan slå ihop dem. Förslag framfördes om att man skulle lägga ner Beholdern eller skilja prenumeration på Beholdern från medlemskap i Dragon's Den. Till slut beslutades att låta allt vara som det är, det enda som hände var att mötet godkände vissa ramar för vad som skall tas in i nyhetsbladet. På begäran var voteringen om nyhetsbladet slutet.

Apropå det här med prenumeration på Beholdern så har en förening i Stockholm, Cul de Sac, visat intresse för att ta upp prenumerationer på Beholdern bland sina medlemmar. Det kan väl bli sisådär en femtio nya läsare. Om det här går i lås får man väl anse att alla skall kunna prenumerera på tidningen. Priset är fortfarande 50:- för ett helår, men man slipper få sitt namn i medlemsförteckningen och att få nyhetsbladen.

Den andra idén från vårmötet, att skilja Beholderprenumerationen och medlemskapet åt, kan det finnas vissa poänger med. Visserligen är det inte så stor poäng att vara med i föreningen om man inte får dess meddelanden, men en hel del människor bor tillsammans, och att få två av allting till samma hushåll känns lite fänigt. Alltså inför vi familjemedlemskap. Man betalar en reducerad medlemsavgift och får inte vare sig nyhetsbladet eller Beholdern. Sedan kan man läsa någon annans tidningar. Om man missar kallelser till möten eller något annat viktigt får man skylla sig själv. Men eftersom kallelser till vår och höstmötet måste ut till alla medlemmar får man bara bli familjemedlem om man bor ihop med någon annan 'full' medlem.

Vissa kan tycka att det här blir en andra klassens medlemskap, men det jag försöker göra är att förenkla för dem som bor ihop och inte göra

medlemskapet onödigt dyrt. Det hela är min egen idé, vi har inte diskuterat den inom styrelsen ännu, men jag trycker den här för att ni skall få en chans att säga vad ni tycker.

Förra numret blev ju 'kapat', och därigenom fick ni som medlemmar ingen möjlighet att skicka in bidrag. Jag vet att Ingemar särskilt hade velat få jultomtescenariot (det som nu kom som bilaga i nyhetsbladet) tryckt i en Beholder innan jul. Det är väl bara att be om ursäkt, men vad gör man inte när man är under direkt hot? Nej, nu vågar jag inte skriva mer. Hon finns kanske i faggorna...

Till det här numret har vi fått in en hel del material, och ändå finns det lite kvar till LinCon-numret. Tack alla snälla skribenter som skickat in bidrag. Särskilt roligt är det att vi fick ett brev från Clas i Australien, Beholderns första exklusiva, illustrerade reportage! Eventuellt hade Clas tänkt sig att vi skulle redigera brevet lite hårdare, men visst är det roligare så här? Tack också till Roger Klein som gjort våra fina illustrationer.

Hjälp, här kommer hon! Hm, ja, så, till sist ett ord från våra 'sponsorer' i förra numret!

Morr, Gruff, Knorr...

Det kom inga brev med kärleksförklaringar!

Det kom ingen hög med beundrarpost!

Det var ingen som ens sa hej!

Nu får ni stå ert kast. Jag kommer aldrig att höra av mig igen, jag bryr mig inte alls om er!

Ni får göra vad ni vill, jag bryr mig inte! Bara lite...

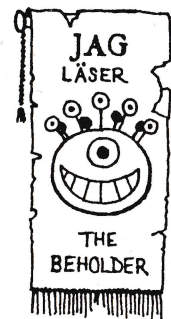
€.

Är hon borta nu? Ja, det här var väl allt för den här gången. På återseende till LinCon, dit jag önskar er alla hjärtligt välkomna!

Carl Cramér

Innehåll

- Ledare** 2
Spegel, spegel på väggen där, säg mig vilken tidning som bäst är...
- Clas Resmus** 4
Det kom ett brev från vår vän i straffkolonin på australien...
Clas Cassel
- Hur var det med Remi** 6
Om remi och demokrati i diplomacy.
Per Westling
- Kampanjtid** 8
Filosofierande kring tiden och dess effekt på rollspel, kampanjer och våra rollfigurer.
Carl "Abbe" Cramér
- Astrologen** 10
En revision av den mest synska klassen i RoleMaster.
- Time Lore** 16
Ett försök till kontroll över tidens ström.
Materialet sammanställt av Malahin



- Space-B-All** 18
Paranoia? LinCon-89? Paranoia!
Alla likheter med tidigare publicerade scenarior förnekas av datorn och existerar alltså inte.
Helge Lind (med Ingemar Ragnemalm, Markus Kaipainen och Carl Cramér)
- Knappannons** 26
Om vår emminenta knappmaskin, och hur just **Du** kan få nytta av den!
- HelCon-90** 27
Ordo Septenarius i Helsingborg, kan det va nått?
Carl Cramér och Christer "Chrisp" Pettersson

The Beholder ges ut av Rollspelsföreningen **Dragon's Den**, ansluten till Sveriges Roll och Konfliktspelsförbund. 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 **50:-** på föreningens postgiro **43 39 61 - 0**, betalningsmottagare *Dragon's Den*. Ansvarig utgivare: Markus Kaipainen.

Nästa Nummer

Hej hopp, nu är det snart dags för ett LinCon-nummer. Då skall vi visa upp oss, och det vill ni väl gärna göra!

Deadline är **30/4** och den är ovanligt hård, ni måste vara i tid om tidningen skall hinna vara färdig till konventet.

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

Clas Resmus

Rapport från vår utsände *Down under*.

Av Clas Cassel.

Hej på er

Har det ganska kul här i Oz, som ni kanske kan räkna ut. Tycker dock att jag inte gjort så mycket nytta på senaste tiden, så jag har engagerat mig lite och tänkte jag skulle krasa ihop en artikel om rollspelsupplevelser här i Oz. Inte med ambition att vara utredande, eller med större kunskap än en träff med en dippy-spelare i Canberra och en spelkväll på Monashuniversitetet i Melbourne, men ändå.

Det jag krasat ner är fullständigt refuserbart (och redigerbart) även om jag hoppas att det skall vara kul att läsa. fast det är svårt att skriva bra utan min min stjärnreportermedbroder Per Vers, som hjälpt till förr, men jaha...

Nu sätter vi igång!
Clas

Vi har valt att publicera hela brevet, med bara enstaka småspråkliga redigeringar—Reds. Anm.

Sen jag kommit hit började viljan att veta mer om rollspelandet här, och kanske kunna jämföra det med rollspelet hemma, att växa större och större. Jag hade inte funderat så mycket över det förrän jag kom till Australien, men efter bara några veckor satt jag i en liten skolsal runt ett bord och spelade en 2.25 lång, svart, muslimsk basketspelare och hade skitkul! Men låt oss inte gå händerna i förväg. Det här är min historia...

Allt startade med en liten notis i ett nyhetsblad: "Hej, jag skall till Australien om några veckor. Finns det någon som har adresser till rollspelare där?" Ja, jag hörde inte så mycket från någon, och glömde nästan bort det, men bara några dar innan jag åkte fick jag några adresser till dippyspelare *down under* av Per Vers, som jag tog med mig.

När jag kom till Sydney, med planer på att åka till Melbourne, kom jag ihåg adresserna och ringde Andrew English i Canberra och fixade ett möte. Han hämtade upp mig och syrran vid parlamentshuset och vi tillbringade hela dagen med honom och hans flickvän. Vi såg en hel del av Canberra och pratade om rollspelare och dippyspelare och allt möjligt annat. Han spelade inte så mycket rollspel själv, men kände han några rollspelare i Melbourne (dit vi skulle kanske?)

Jadå, två personer i Melbourne var säkra rollspelare. Telefonnumren ledde mig till två personer som *spelat* rollspel men slutat för några år sedan. De prenumererade dock fortfarande på någon klubbtidning, och kunde informera mig om ett möte för en rollspelsförening på Monashuniversitetet.

Två dagar senare satt jag i ett tåg på väg ut till mötet. En halvtimme försenad kom jag in i en helt öde studentkärsbyggnad. Där stod dock en ensam tjej och läste på en anslagstavla. När jag gick närmare såg jag att det hon läste var om "Society of Middle Earth", så jag hade trots allt träffat på rätt person. Hon visade vägen till mötet (som var i en helt annan byggnad under skolloven) och vi pratade lite löst på vägen. S.O.M.E. är en studentförening på Monashuniversitetet och har Ca. 100 medlemmar. M.U. är ett universitet som ungefär 30.000 personer är anslutna till på något sätt. Där ligger vi lite bättre till va?

Väl i möteslokalen (en liten lektionssal i gymnastikbyggnaden) hade tre personer kommit. Vi hälsade och medan folket långsamt droppade in, gick jag omkring och visste inte vad jag skulle göra. Några pratade frontlinjer och taktik i någon

play-by-mail kampanj, andra snackade om vad som hänt sen sist och jag stod i mitten och funderade på hur det var att komma in som ny hos oss. Hittade i alla fall då och då någon att diskutera med och till slut hade jag pratat med rätt mycket folk och fått en rätt bra bild av rollspelandet i Oz, från de här personernas synvinkel.

Rollspelare är ganska mycket vem som helst, även om de även här har en rätt stor del datastuderande och en ganska liten andel tjejer, någon uppskattade det till

10-20%. Vad gäller spelen verkar, som hemma, Dungeons & Dragons (advanced, antar jag) vara det mest spridda. Den längsta kampanjen i den här klubben hade hållit på i ca. fyra år med allt från två till nio aktiva spelare, men vanligast var att kampanjerna endast höll på några månader, med spel någon dag i veckan. Självklart spelade man egenhändigt gjorda scenarion.

Vid sidan av AD&D var Call of Cthulhu rätt spritt och stort också. Även RuneQuest, RoleMaster, MERP och Warhammer hade hittat hit, men var av olika anledningar inte lika spridda / mycket spelade som de tidigare nämnda. För några år sedan var tydligen Star Wars ett populärt rollspel, för ett tag, även om beskrivningen jag fick av det inte var speciellt snäll (kort sammanfattning: hjälten dör inte, stormtroopers gör). Förra året var Judge Dredd mycket populärt, och flera spelar fortfarande det och njuter av den utflippade värld den utspelas i, med crocks (pensionärsäng) som släss mot juves (ungdomsgång) och andra underligare egenheter och element.

I år hade folk börjat luska på ett australiensiskt? rollspel som heter "Cyberpunk". (*Det är gjort av R. Talsorian Games, Ca, USA—Reds. anm.*) Alla som läst böckerna "Neuromancer" och "Count Zero" vet vad det handlar om: en nära framtid där det mesta ägs av av multi-corporations, och där datakommunikation sker i en imaginär datavärld som kallas "The Matrix". Verkade rätt intressant.



Hur flyger drakar på andra sidan egentligen?

Efter att ha fått en förklaring av spelet i grova drag (tillräckligt för att, som sagt, få mig intresserad), så berättade en grabb att han behövde folk att speltesta en modifierad cyberpunkvariant (hemgjord), och det var självklart att jag skulle spela.

Modulen var *mycket* flippad, och vi hade skitkul när vi spelade. Hela gänget försökte hitta karaktär på sina figurer och rollspelade rätt mycket. De olika karaktärerna var bara dom värda ett kapitel för sig. Olika odödliga citat citat började snart hagla, och folk hoppade och poserade hjältescener. Och mitt i, när det började bli som mest flippat, började två av dem citera ett Monty Python-scen! Känns som om jag hört Monty Python i rollspels-sammanhang förut...

Vi elva hördes en högtalarröst som talade om för oss att det var dax att gå hem, så vi samlade ihop våra prylar och gick smådiskuterande mot bilarna. Fick en massa hälsningar att skicka hem, och bjöd in allihopa till Sverige, närhelst de ville komma.

En kväll med suveränt rollspel var slut och jag kände på vägen hem att samhörigheten rollspelare emellan sträckte sig längre än jag trodde. Det var kul att känna. Yeah!

Clas Cassel
*Resande reporter för Dragon's Den
Från Australien.*

Hur är det med Remi?

Om Remi i Diplomacy Av Per Westling

En sak som jag har märkt är att många mer eller mindre ger upp när de tror sig ha ringa chans att vinna, ibland genom att helt sonika låta sin stormakt gå in i inbödskrig. En sådan attityd är inte bara "osportslig", den stämmer inte med verkligheten. För att citera regelboken:

"Players may terminate the game by mutual agreement before a winner is determined, in which case all players who still have pieces on the board share equally in a draw."

- *Utdrag från avsnitt II ("Object of the Game") i 1971 års regelbok.*

Hur fungerade då detta i verkligheten under tiden för Det Stora Kriget? Under denna epok löstes ofta konflikter mellan stormakterna genom att dessa samlades i en konferens (en s.k. "Congress of Europe") där de genom att komma fram till enhälliga beslut, s.k. konsensus, kunde besluta om i princip vad som helst. Men märk väl att inte alltid alla inblandade parter fick vara med att besluta, detta var t.ex. vad som hände med Grekland.

Att tillämpa denna anda fullt ut i spelet Diplomacy skulle snarare innebära att genom enhälliga beslut kan vad som helst (inom reglerna) beslutas, alltså t.ex. att en vinnare kan utses i förtid eller att några av stormakterna utses att dela på segern (s.k. remi). (Självfallet kan endast fortfarande aktiva (alltså levande) stormakter få rösta.) Detta är också vad många spelare och Diplomacy-fansin (fansin = amatörtidning, ordet kommer av sammansättningen "fandom" och "magasin") tillämpar.

Praktiska regler

I praktiken går det hela till så att spelarna tillsammans med ett drag kan ge förslag till spelledaren om ett visst slutresultat. Tillsammans med dragresultatet publicerar hon föreslagna slutresultat (vanligtvis anonymt).

Ex: 1) Vinst England
2) Remi England/Frankrike/Ryssland/Turkiet

Tillsammans med nästa drag röstar sedan spelarna JA eller NEJ på varje förslag, och kanske även ger nya förslag.

Resultatet från en röstning publiceras därefter tillsammans med draget, vanligtvis bara om det gick igenom eller inte.

Självfallet har regeln med 18 centra företrädare om någon skulle uppnå det under draget.

Några praktiska detaljer

1. Vad händer om någon inte röstar?

Ja detta behandlas olika av olika spelare, men personligen anser jag att underlåtelse att rösta p.g.a. anarki ("Civil Disorder") är det samma som att man röstar JA på alla förslag, medans däremot underlåtelse att rösta trots att man gjorde ett drag räknas som NEJ.

2. Vad händer om flera förslag går igenom?

En smaksak men jag tycker att förslaget med flest stormakter ska gälla. Om flera förslag har flest, är det lämpligaste att låta alla ingående stormakterna ingå i remi.

3. Om förslaget gäller en ensam vinnare men enbart denna person röstar ner förslaget?



Personligen anser jag (enbart av speltekniska skäl) att denna spelare inte ska i onödan få förlänga spelet när hon ändå har vunnit.

4. Hur fungerar detta vid brädspelet i motsats till postspel?

Eftersom jag inte har sett detta användas vid något (Skandinaviskt) konvent eller under något annat tillfälle vet jag inte på vilket sätt en sådan remiregel kunde tillämpas på bästa sätt. Antagligen är det smidigaste sättet att efter utfört drag om någon vill lägga ett förslag låta denne göra detta direkt vid bordet. Därefter kan spelarna direkt rösta om de ska godta förslaget. I praktiken bör man fråga vilka som är för förslaget så att nedlagd röst blir det samma som NEJ.

Under årets LinCon kommer denna remiregel att användas i Diplomacy-turneringen och de praktiska detaljerna kommer att vara som ovan skisserade.

Varför Remi?

Jag tänkte också ytterligare motivera varför en remiregel bör användas:

* Partier kan ofta dra ut på tiden. Ibland kan detta tyckas onödigt då slutresultatet verkar orubbligt. Om alla är överens om det kommande

slutresultatet är det dumt att inte ha ett fastställt verktyg för att sluta i förtid.

* Om låsning skulle uppräda (det går att konstruera stilleståndslinjer) blir man tvungen att avsluta spelet ändå.

* För små stormakter finns fortfarande en chans att gå segrande ur partiet. Allt behöver inte vara kört bara för man är mindre än alla andra.

* Att erbjuda del i remi blir ytterligare ett diplomatiskt redskap.

* Några som är allierade behöver inte anfalla varandra i slutet av ett parti enbart för att få det där lilla överläget som kan räcka till seger.

Men märk väl att remi kan ses som ett misslyckande av den största makten då den ju inte lyckades vinna. Seger är ofta det enda som räknas.

Per Westling

KAMPANJTID

HUR VÄRLDEN BLEV SOM DEN BLEV,

DEL IV, AV CARL CRAMÉR

Tid är ett av de första problemen man stöter på när man sätter upp en kampanj. I början brukar det råda någon sorts tidslimbo, äventyren utspelar sig under relativt korta tider, och dess- emellan befinner sig karaktärerna på någon annan, ospecificerad plats. Men allteftersom kampanjen tar form vill spelarna veta vad deras karaktärer gör när de inte är ute och jagar mon- ster. Någon kanske vill bilda familj, och då blir tiden helt plötsligt något viktigt. Då gäller det att vara förberedd och ha tänkt igenom vilken tidsskala man vill ha.

Äventyrstid

Varje spelare har stött på problemet med tid under äventyr. Man måste bedöma hur lång tid olika saker tar och vad klockan är vid olika punkter i scenariot. Men tre saker hjälper spel- ledaren att hålla reda på tiden.

För det första har nästan alla system ett detaljerat strids/äventyrssystem med regler för hur mycket man kan göra under en "runda" eller vad man nu väljer att kalla tidsenheten. Förenklingen gör att alla handlingar smälter in i ett ganska hårt, artificiellt mönster. Det enda system jag känner till som verkligen brutit sig ur de här ramarna är Chaosiums Ringworld, och deras försök till kontinuerlig tid blir både klumpigt och svåradministrerat.

De situationer som inte direkt kan bedömas med hjälp av stridssystemet ordnas lätt med lite praktisk erfarenhet. Alla har sprungit hundra meter, läst en vägskylt och plockat fram något ur en ryggsäck, så här räcker våra erfarenheter från det verkliga livet som måttstock.

Till sist måste jag påpeka att tid under även- tyren oftast inte är särskilt viktig. Vad spelar det

för roll om det tar tre eller fem minuter att ta sig över en bro, när vägsträcka i alla fall räknas i dagsmarscher?

Äventyrstid behöver inte nödvändigtvis räknas i sekunder, under resor kan den lika gärna räknas i månader.

Realtid

När spelarna gör sådant de rimligen kan spela fullt ut kan man använda realtid. Då blir roll- spelandet en sorts teater, man säger inte längre vad man gör utan man gör det verkligen. Lämpliga perioder för realtid är till exempel när man konverserar med varandra eller medan man planerar en kupp. Jag kan som exempel nämna en kampanj där mina spelare hade fyra timmar på sig att stoppa en magisk ritual. När de hade suttit runt bordet och planerat i fyra timmar utan att någonsin göra något tog tiden plötsligt slut och ritualen genomfördes.

Trevligare exempel är dialoger och diskus- sioner mellan spelarna, något som definitivt kan utveckla deras karaktärer. Om spelare vill kan spelarna få försöka övertyga dem de möter själva, utan att använda sina karaktärers färdig- heter i vältalighet etc. Man spelar en roll i stället för att bara spela rollspel.

I vissa situationer är realtid inte alltid så lämpligt. Framför allt i krissituationer skall man inte ställa för stora krav på att spelarna skall bestämma sig fort. Det tar alltid längre tid för spelledaren att förklara hur något ser ut än det tar för karaktären att se det, och i en verklig kris reagerar de flesta fortare än normalt. Ge inte spelarna alltför mycket tid, särskilt om du tror att deras karaktärer har dålig vara vid stress, men ge dem alltid tid nog att ställa frågor.

Familjetid

Har jag valt att kalla situationer när man räknar tiden i år. Framför allt lämpligt i kampanjer där man vill ha en kontinuitetskänsla. Med ett eller två äventyr om året kommer tiden fortfarande att gå så fort att spelarna får möjlighet att bilda familj och delta i historiska skeenden. Efter sisådär en femtio äventyr, dvs. tjugo år, kommer de spelare som valt att vara ungar och undvika alla familjebekymmer att känna sig gamla, medan andra börjar fundera på att lämna sina gamla karaktärer hemma och låta deras barn finna sig en väg i världen.

På det här sättet kan också skillnaden mellan erfarna och oerfarna karaktärer göras mindre betydelsefull, de oerfarna har mer framtid kvar och kommer förr eller senare att bli lika bra som de erfarna, som tvingas i pension. Då får deras spelare få börja med nya, oerfarna karaktärer och de som förut var oerfarna blir jämförelsevis mycket bättre.

På det här området finns fortfarande mycket spelutveckling att göra. De flesta system foku- serar sig på karaktärernas mest produktiva ålder och lämnar alla familjangelägenheter åt spelar- nas fantasi. Det enda system jag kan rekomm- mendera är Pendragon, men det är mycket möj- ligt att jag skriver en uppföljningsartikel med lite tips.

Tidsfusk

Ingen essä om tid i fantasyrollspel vore komplett om man inte tog upp olika sätt att fuska med tiden. Nu tänker jag inte på spelarnas fusk, det kan man inte göra så mycket åt, utan på det legala fusk deras karaktärer kan ägna sig åt.

Alla civilisationer har alltid fascinerats av tidens ström, framtiden och historien. I en magisk värld blir tiden ett av de naturligaste områdena för magisk forskning, det är bara att se på alla spådomsförsök som görs i vår egen värld.

Postcognition

Är förmågan att se in i det förflutna. Viktiga händelser och starka känslor anses allmänt lämna psykiska 'avtryck' som går att känna sig fram till. Någon med 'synen' kan plocka upp ett föremål och läsa dess historia, medan vissa platser har så starka psykiska avtryck att de kan vara skadliga. Men egentligen är det här inte

förmågan att se genom tiden, bara en känslighet för den andliga världen.

Sann postcognitionär mer komplicerad, på något sätt överbryggar man tiden och kan se historiska händelser så som de verkligen var, inte så som någon upplevt dem. Ett av de stora problemen blir att finna rätt tid, trots allt är det ganska långt mellan intressanta händelser.

Precognition

Förmågan att se in i framtiden. Här ställs man inför ett fundamentalt filosofiskt-religiöst pro- blem, predestinationens vara eller icke-vara. Är framtiden bestämd i förväg och oföränderlig, eller har vi fri vilja. I rollspelsmiljö har åtminst- one spelarna en (ganska) fri vilja, och det enklaste är att använda en icke-predestinerad värld. Men man bör tänka över problemet.

Om man inte tror på predestination kan man inte se någon absolut framtid, bara framtida möjligheter. Framtiden blir som ett nät av vägar, olika sannolika möjligheter. Svårigheten blir att bedöma om det man ser är rimligt och att välja rätt framtid att se in i. Dessutom påverkar själva spådomen framtiden, naturligtvis kommer alla att försöka undvika ett olyckligt öde.

Ödets makt är också något man kan fundera över. Finns det några högre makter som försöker genomdriva vissa händelser? I den grekiska mytologin är det fullt av dödliga som försöker undvika sitt utmätta öde, bara för att finna att de just därigenom drabbas av det. Det här blir en sorts påtvingad predestination, där människan har fri vilja, men ödet ändå alltid tar ut sin rätt.

Tidsresor

Att resa i tiden är bland det farligaste som finns. Allt som sagts ovan om öde och predestination talar mot möjligheterna till tidsresor. Om de ändå tillåts är de den slutgiltiga svarta lådan eller pandoras ask, ingen vet vad som kommer att ha hända. Att försöka behandla tidsresor här vore bara fäntigt, det har skrivits volymer i ämnet utan att ge några egentliga svar.

För tidsresenären blir skillnaden mot en vanlig resa förmodligen ganska liten, man kommer att ha vissa landmärken som inte har förändrats, men det mesta kommer att vara främmande.

RM ASTROLOGEN

PRESENTATION

När jag nu ändå skrivit om tiden kan jag väl lika gärna ta och publicera lite RoleMaster-listor i vanlig ordning. Den här gången är det astrologen som fått en genomgång. Alla som någonsin tittat på listorna i *Spell Law 1* och jämfört dem med t.ex. *Seer*-listorna vet hur värdelösa de är. Problemet är förstås att de nya listorna lätt blir lite väl bra, men det hela handlar egentligen om hur mycket kontroll spelledaren utövar.

All spådomskonst i spel blir naturligtvis spelledarens privilegierade område. Låt aldrig någonsin en spelare övertyga dig om att han skall få veta något du inte vill att han skall veta, och 'ljug' friskt ibland.

Så som astrologen presenteras här är det en allmän spådomskonstnär och dessutom en specialiserad stjärnmagker. Om ni saknar vissa av listorna gör det inget, listorna från *RMC3* är ganska dåliga och *RMC2* skall ni väl skaffa i alla fall?

En färsk astrolog väljer sex av de här listorna som baslistor. De övriga kan han sedan lära sig som om de vore hybridbaslistor från samma *Realms* som hans egna.

Annars är ganska lite förändrat. De är fortfarande hybrider av *Mentalism/Channeling* och använder de utvecklingskostnader som finns i *RMC2*.

Välj sex av dessa listor:

DREAM GUARD	Dream Lord, RMC3 p74
DREAM LAW	Dream Lord, RMC3 p75
DREAM LORE	Dream Lord, RMC3 p76
DREAM STATE	Dream Lord, RMC3 p77
MOON MADNESS	Moon Mage, RMC3 p53
MOON MASTERY	Moon Mage, RMC3 p54
STAR LIGHTS	New
STAR VOICE	New
STARSENSE	New
TIMES BRIDGE	New
VISIONS HOLY	New
VISIONS	New
WEAVE TALE	Sage, RMC2 p62



THE ASTROLOGER

MASTERS OF VISION

— BY CARL "MALAHIN" CRAMÉR —

<u>VISIONS</u>	<u>TIMES BRIDGE</u>	<u>VISIONS HOLY</u>	
1) DIVINING VISION	GUESS	STAR PATHS	(1)
2) FATE ★	INTUITION I	DREAM I	(2)
3) COUNTRY VISION		ORIGINS	(3)
4) DEATH SCAN	INTUITION III	TEXT ANALYSIS	(4)
5) HOLY VISION	VISION GUIDE	ITEM VISION	(5)
6) LOCATION VISION		DREAMS II	(6)
7) POWER SCAN	ANTICIPATION ★	STARPATHS TRUEL	(7)
8) VENTURE VISION	INTUITION V	SIGNIFICANCE	(8)
9) JOY SCAN	VISION BEHIND 1 h/lvl	DREAMS III	(9)
10) TIME SCAN		COMMUNE C	(10)
11) TRAGIC SCAN	SPELL ANTICIPATION ★		(11)
12) EMPATHIC SCAN	ANTICIPATION III ★	ORIGINS TRUE	(12)
13) FOCUS VISION	INTUITION X		(13)
14) PERSON VISION	VISION BEHIND 1 day/lvl		(14)
15) DOOM ★	INTUITION TRUE	COMMUNE III C	(15)
16) DANGER SCAN		SIGNIFICANCE TRUE	(16)
17) ESTHETIC SCAN			(17)
18) ROOM VISION			(18)
19) PERSON SCAN			(19)
20) PERSONAL VISION	VISION BEHIND 1 year/lvl	LORD DREAMS	(20)
25) EVENT SCAN	ANTICIPATION TRUE ★	COMMUNE TRUE C	(25)
30) SCAN TRUE	VISION BEHIND 10 years/lvl	DREAM MASTERY	(30)
50) VISION TRUE	TIME RETURNING	HIGH PRAYER C	(50)

Visions

1-DIVINING VISION (I) D: 6-10 rds R: S Gives the caster a random vision illuminating a topic in a given divination. If the divination has focused well on the problem, the vision will be specific and reliable. If the divination was obscure and unfocused, the results will be

uncertain. The vision can be of an event happening in the past, present or in a possible future.

2-FATE (IS★) D: 6-10 rds R: S This spell is totally out of the astrologer's control. At any time, but usually when encountering a person

or thing for the first time, this spell may (about 1%/lvl for targets the astrologer will get to know) give the astrologer a *Vision* relating to its future.

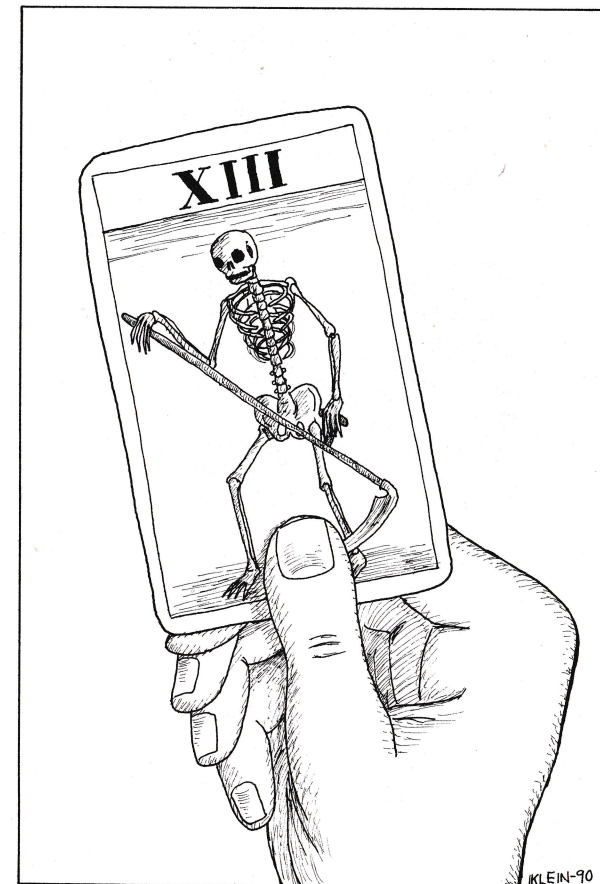
- 3-COUNTRY VISION (I)** As *Divining Vision*, except that the vision will relate to a country (about 100000 people or 10000 km²) of the casters choice.
- 4-DEATH SCAN (P) D: 1 min/lvl R: S** When used with a *Vision* spell, it allows the caster to focus the vision on an event involving death. More than one *Scan* spell can operate at the same time for the same astrologer. These spells work with all *Vision* spells on this list, as well as with all *Past Visions* and *Dream* spells.
- 5-HOLY VISION (I) D: 6-10 rds R: S** When used with a *Vision* spell, it allows the caster to focus the vision on an event involving something holy (or unholy if that is desired).
- 6-LOCATION VISION (I)** As *Divining Vision*, except that the vision will relate to a specified location like a forest, town or island of at least 10km² or 500 inhabitants.
- 7-POWER SCAN (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on an event involving something powerful (from the casters point of view).
- 8-VENTURE VISION (I)** As *Divining Vision*, except that the vision will relate to any venture initiated on a specified date and lasting at least one month or directly involving more than 100 people.
- 9-JOY SCAN (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on an event involving joy/happiness or success.
- 10-TIME SCAN (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on an event involving either the past, present or future. Time period can be specified as close as (50-casters lvl)*5 years.
- 11-TRAGIC SCAN (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on an event involving tragedy.
- 12-EMPATHIC SCAN (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on an event involving a passion or emotion of the casters choice.
- 13-FOCUS VISION (I)** As *Divining Vision*, except that the vision will relate either to a specific item or to one of the past possessors of an item held by the astrologer.

- 14-PERSON VISION (I)** As *Divining Vision*, except that the vision will relate to a specified person.
- 15-DOOM (IS★) D: 1-60 min R: S** This spell may activate at any time. When under the influence of this spell the astrologer will make prophetic statements that will be (50% + 1%/lvl) true. The astrologer him/herself may not remember what was said.
- 16-DANGER SCAN (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on an event involving danger.
- 17-ESTHETIC SCAN (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on an event involving anything beautiful or ugly (as perceived by the caster).
- 18-ROOM VISION (I)** As *Divining Vision*, except that the vision will relate to an area of at least 9m².
- 19-PERSON SCAN (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on an event involving a specified person.
- 20-PERSONAL VISION (I)** As *Divining Vision*, except that the vision will relate to the astrologer him/herself or to a close associate.
- 25-EVENT SCAN (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on any event of the casters choice.
- 30-SCAN TRUE (P)** As *Death Scan*, except that it allows the caster to focus the vision on anything he can imagine.
- 50-VISION TRUE (I)** As *Divining Vision*, except that the vision will relate to anything the astrologer specifies.

Times Bridge

- 1-GUESS (I) D:- R: S** When faced with a choice about which he has little or no information, the caster may throw this spell, and the GM will determine which choice he makes, biasing it by 25%.
- 2-INTUITION I (I) D:- R: S** The caster gains a vision of what will happen if he takes a specified action within the next minute.
- 4-INTUITION III (I)** As *Intuition I*, except that the time limit is three minutes into the future.
- 5-VISION GUIDE (I) D:- R: S** When cast just before a *Vision Behind*, this spell gives the caster the ability to scan the past by "feeling the temporal location of significant events".

- 7-ANTICIPATION (I★) D:- R: 30m** Predicts the most probable action of all beings in range in the next round, i.e. attack in melee or cast a spell, but no detail on attack target or what spell.
- 8-INTUITION V (I)** As *Intuition I*, except that the time limit is five minutes into the future.
- 9-VISION BEHIND (I) D:- R: S** The caster gets a vision of the past up to **1 h/lvl** distant. The Vision must be associated with a place or item available at the time of casting.
- 11-SPELL ANTICIPATION (I★)** As *Anticipation*, except spell to be cast and/or target is known.
- 12-ANTICIPATION III (I★)** As *Anticipation*, except caster can predict actions three rounds into the future.
- 13-INTUITION X (I)** As *Intuition I*, except that the time limit is ten minutes into the future.
- 14-VISION BEHIND (I)** As *Vision Behind*, except that the caster can view the past up to **1 day/lvl** distant.
- 15-INTUITION TRUE (I)** As *Intuition I*, except that the time limit is **1 min/lvl** into the future.
- 20-VISION BEHIND (I)** As *Vision Behind*, except that the caster can view the past up to **1 year/lvl**.
- 25-ANTICIPATION TRUE (I★)** As *Anticipation*, except that the caster can predict five rounds into the future.
- 30-VISION BEHIND (I)** As *Vision Behind*, except that the caster can view the past up to **10 years/lvl** distant.
- 50-TIME RETURNING (F) R: S D: C** Caster travels back in time, up to 10 years/lvl. Time moves at same relative speed (ei. when caster returns, as much time will have passed in his own time as passed for him in the past)



Visions Holy

- 1-6,9,10,12,15,20-50** — As the spells by the same name on the old Astrologer base list 'Holy Vision', *SLI* p20.
- 7-STARPATHS TRUE (I★)** As *Starpaths*, except that it doesn't require concentration or Power Points.
- 8-SIGNIFICANCE (I) D:- R: T** Determines if an item or place has any historical significance, but not specifically what that significance is.
- 16-SIGNIFICANCE TRUE (I)** As *Significance*, except determines the exact historical significance

STARSENSE

- 1) PRESENCE ★ •C
- 2) QUESTION
- 3) LOCATION
- 4) MIND STORE
- 5) QUESTION III
- 6) FINDING
- 7) NIGHTVISION
- 8) TRUTH I
- 9) MIND TYPING
- 10) DIRECTION
- 11) WATCH
- 12) FAR QUESTION
- 13) AWARENESS
- 14) TRUTH III
- 15) STARFINDING
- 16) TRUE SIGHT
- 17) WATCH
- 18)
- 19) STARWATCH
- 20) LORD LOCATION
- 25) DIRECTION TRUE
- 30) FINDING TRUE
- 35)
- 50) TRACKING

STAR VOICE

- STAR VOICE ★C
- SPEECH I C
- MIND VOICE ★
- SPEECH II C
- STAR VOICE TRUE ★C
- MIND SPEECH ★C
- SUGGESTION
- SPEECH III C
- STAR MERGE ★C
- VOICE OF COMMAND C
- MIND SPEECH (30M) ★C
- WAITING VOICE
- MIND VOICE Hc
- MIND SPEECH (90M) ★C
- WORD OF COMMAND ★
- READY MERGE ★C
- SPEECH TRUE C
- LORD VOICE
- MIND SHOUT ★
- MIND VOICE ★C
- MINDSPEECH TRUE ★C
- MIND VOICE TRUE ★C
- TRUE VOICE

STAR LIGHTS

- PROJECTED LIGHT (1)
- AURA (2)
- LIGHT I (3)
- SUDDEN LIGHT (4)
- SHOCK BOLT¹ (5)
- DARKNESS (6)
- SHADOW (7)
- FLARE (8)
- STARFIRE¹ (9)
- BEACON (10)
- LIGHT III (11)
- STARFIRE BOLT¹ (12)
- DARKNESS III (13)
- TRUE AURA (14)
- BLINDING (15)
- METEOR¹ (16)
- TWILIGHT (17)
- CALL COLD (18)
- DWARFSTAR (19)
- AURA ABLAZE (20)
- STARFIRES (25)
- STARHAND (30)
- STARFIRES TRUE (35)
- STARHAND TRUE (50)

Starsense

- 1, 3, 4, 6, 9, 10, 13, 15, 20-50 As the spells by the same name on the old Astrologer base list 'Starsense', SL1 p21.
- 2-QUESTION (M) D:- R: 3m The target must answer one single concept question truthfully.
- 5-QUESTION III (M) D:- R: 3m The target must answer three single concept questions truthfully.
- 7-NIGHTVISION (P) D: 10 min/lvl R: S The caster can see at night or in similar illumination. Works even in the dark places seen in *Visions*.
- 8-TRUTH I (I) D: 1 min R: 3 m The caster can tell if any creature in range is lying.
- 11-WATCH (I) D: 1 min/lvl (C) R: 30 m Caster projects his sight to a spot in range. He has normal sighting abilities there. The spot may not move, but can turn about.
- 12-FAR QUESTION (M) D:- R: 3 m/lvl The target must answer one single concept question to

the best of his abilities. The question is asked and answered mentally.

- 14-TRUTH III (I) As *Truth I*, except that the duration is 3 min.
- 16-TRUE SIGHT As *Nightvision*, except that the caster can detect illusions and invisible beings, and see through up to 30m smoke, fog or murky water.
- 17-WATCH (I) As *Watch*, but range is 30 m/lvl.
- 19-STARWATCH (I) As *Watch*, except that it only works if the target is in starlight, and that it has unlimited range.

Star Voice

- 2, 5, 7-9, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 30, 35 As the spells by the same name on the old Astrologer base list 'Way of The Voice', SL1 p20.
- 3, 6, 10, 13, 17, 19, 35, 50 As the spells by the same name on the old Astrologer base list 'Far Voice', SL1 p21.

3-MIND VOICE (I★) D: C R: 100 m Caster can mentally speak to any thinking being.

14-MIND VOICE (I★) As *Mind Voice*, except that the range is 30 m/lvl.

25-MIND VOICE (I★) As *Mind Voice*, except that the range is 1 km/lvl.

Star Lights

1-5, 8, 11, 14 — As the spells by the same name on the open channeling list 'Lights Way'.

6-DARKNESS (F) D: 10 min/lvl R: 30m Darkens an area 3mR around the target point. The darkness is similar to a dark night. The effect is stationary.

7-SHADOW (P) D: 1 min/level Range: S Caster and objects he wears appears to be a shadow, and thus is almost invisible in dark areas.

9-STARFIRE¹ (E) D:- R: To horizon Calls an intense ray of starlight from the sky at a target. Strikes on the *Fire Bolt* table but with no range modifiers and cold criticals. It can only be cast outdoors in starlight.

10-BEACON (F) D: C R: T A cone of dim light (any color) springs from the casters palm. Can be up to 5km long and 10m wide at base.

12-STARFIRE BOLT¹ (E) D:- R: 3 m/lvl Fires a bolt of intense starlight from casters palm at target in range. Attacks are resolved on the *firebolt* table, but with cold criticals.

13-DARKNESS III (F) As *Darkness*, except that up to three separate areas of darkness with a total diameter of 10m can be created.

15-BLINDING (E) D: 1 min/5% failure R: 30 m A sudden burst of bright light blinds the target for the duration.

16-METEOR (E) D:- R: To horizon Calls a meteor from a clear night sky at target. Strikes on the *Lightning Bolt* table with Impact/Fire/Cold criticals.

17-TWILIGHT (F) D: 10 min/lvl R: T Causes an area up to 1.5 mR/lvl about the point touched to be illuminated by a diffuse starlight-like light. The illumination can be varied from light to deep shadow. This spell negates all other light/darkness spells in its area, and is negated only by a later casting of *Utterlight* or *Utterdark*.

18-CALL COLD (E) D: 1 rd/3 lvls R: 30 m Calls the cold of the void between stars on a lvl/3



mR area. All in the area take an "A" cold critical each round.

19-DWARFSTAR (E) D: 1 rd/lvl R: 30 m Increases the gravity in a [lvl/3]mR area, thus reducing all physical activity by 90% and all mental activity by 50% for all animates in the area.

20-AURA ABLAZE (F) D: 1 rd/lvl R: S Caster is illuminated in a blinding light. All within 3m radius suffer as *Blinding*. Subtract 25% from all attacks (not cumulative with *Aura* or *Blur* spells)

25-STARFIRES (E) D: C R: 100m Focuses starlight as a lens. Must be focused initially on a fixed point. After one round it can be moved at the rate of 30 cm/rd. It will burn through 15cm of wood/rd, 3cm of stone/rd or 1 cm of metal/rd in a 30cm diameter.

30-STARHAND (E) As *Starfires*, except that the focus is 15cm from the open palm of the caster (he is immune), and that it can be moved 3 m/rd. It can be used in combat, striking on the *Fire Bolt* table with a +30 add.

35-STARFIRES TRUE (E) As *Starfires*, except that starlight is not required.

50-STARHAND TRUE (E) As *Starhand*, except that starlight is not required.

¹: All these spells use EARs and have directed spell skills that must be developed separately for each spell.

TIME LORE

TIME FOR POWERS TO MEET

För er som inte nöjer med att se igenom tiden kommer här en av de farligaste listor jag någonsin sett till RoleMaster. Förmågan att manipulera tiden är inte gratis eller riskfri, men visst finns det massor av kul man kan göra.

TIME LORE

1) SENSE TIME ★●S	(1)
2)	(2)
3) PRESERVATION	(3)
4) HASTE	(4)
5) HIBERNATION	(5)
6) CALL SELF	(6)
7) TIME SLOW C	(7)
8) TIMETWIST I	(8)
9) AGE SHIFT	(9)
10) TIME BANISH	(10)
11) PRESERVATION TRUE	(11)
12) TIMETWIST II	(12)
13) TIME HOLD C	(13)
14) TIME SLOW TRUE C	(14)
15) AGESHIFT OTHER	(15)
16) TIME RECALL	(16)
17) TEMPORAL STASIS	(17)
18) TIME HOLD TRUE C	(18)
19) TIMETWIST III	(19)
20) LORD AGESHIFT	(20)
25) AGESHIFT TRUE	(25)
30) TIME RETURNING	(30)
50) TIME TRAVEL TRUE	(50)

TIME LORE

1-SENSE TIME (★●SI) R: 15Rm/lvl Caster gets perfect time sense, plus the ability to sense timewarps in range.

3-PRESERVATION (P) R: T D: 1 year/lvl Preserves any one nonliving object. Object will not decay as a result of time for duration. Does not protect against normal wear.

4-HASTE (F) R: S D: [lvl/2] rds Caster can move and act at double normal rate for duration (Cf. Haste on Closed Essence *Rapid Ways*)

5-HIBERNATION (P) R: T D: As set Caster places a willing target in an enchanted sleep, where he will not age. Lasts until a preset time or until target is violently disturbed. In the later case target is at -25 for one day afterwards.

6-CALL SELF (F) Calls a possible future version of the caster to inhabit his body. This future self will be 1-6 lvls higher than the caster. While here, and it leaves when it pleases, it does as it pleases with casters body. Caster is in a trance and remembers nothing afterwards.

7-TIME SLOW (E) R: 30 m D: C Slows time in a 3 mR area, making all therein act at 50% normal.

8-TIMETWIST I (F) R: S D: 1 rnd/lvl Caster warps himself in time. When the spell is cast, a time-parallel replica of the caster is summoned. Both the caster and his replica can act normally. Any hits taken or spell points used by either is subtracted from both. Any lasting damage done to either will be on the caster when the spell expires.

9-AGE SHIFT (P) R: S D: 1 h/lvl Caster becomes any age he chooses. Will not extend natural lifespan.

10-TIME BANISH (FM) R: 30 m D: P Will banish any anachronism or timetraveler to their own time.

11-PRESERVATION TRUE (P) As Preservation, except that the duration is permanent.

12-TIMETWIST II (F) As Timetwist I, except that the duration is 1 min/lvl.

13-TIME HOLD (E) As timeslow, except all are held to 25% action.

14-TIME SLOW TRUE (E) As Time Slow, except that the range is 10 m/lvl, and the area of effect is 1 mR/lvl

15-AGESHIFT OTHER (FM) R: T D: 1 h/lvl As *Age Shift*, except usable on others. Works only on voluntary targets.

16-TIME RECALL (FM) Recalls any known time-traveler to his own time. Caster must know exact identity of the timetraveller but the range is unlimited in time and space.

17-TEMPORAL STASIS (FM) R: T D: P Target is frozen in time, does not age and cannot act, be moved, harmed, communicated with or affected in any way.

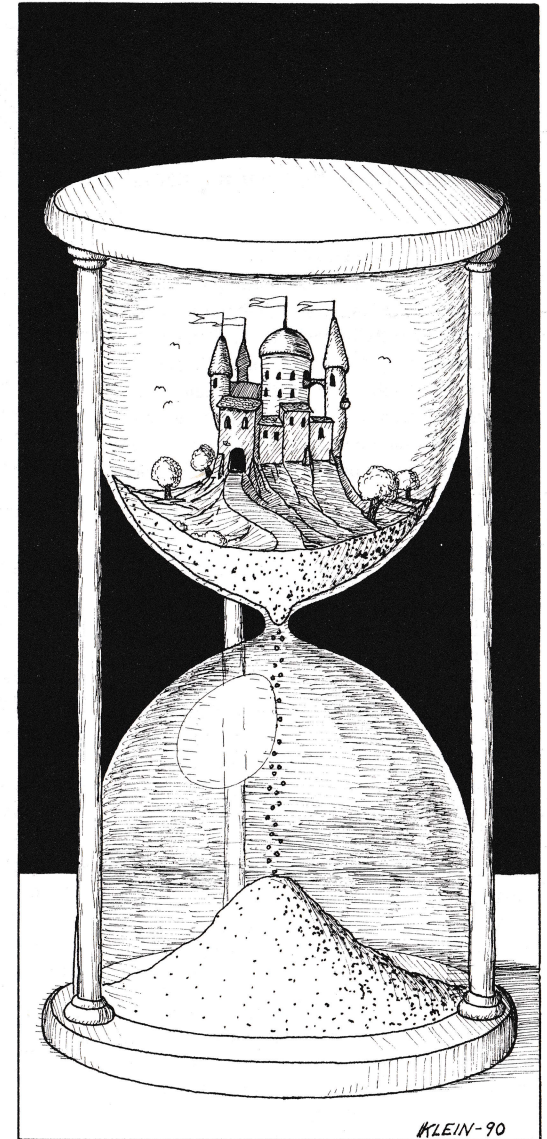
18-TIME HOLD TRUE (E) As Time Hold, except that the range is 10 m/lvl, and the area of effect is 1 mR/lvl

19-TIMETWIST III (F) As Timetwist, except that the duration is 1 h/lvl.

20-LORD AGESHIFT (F) R: S D: P Caster becomes any age he chooses. This is a real change.

25-AGESHIFT TRUE (FM) R: T D: P As *Lord Ageshift*, except usable on others.

30-TIME RETURNING (F) R: T D: C Target travels back in time, up to 10 years/lvl. Time moves at same relative speed. Target remains at destination for as long as caster concentrates in his own time and when target returns, as



much time will have passed in his own time as passed for him in the past.

50-TIME TRAVEL TRUE (F) R: T D: C or 1 h/lvl As *Time Returning* except caster may either; not concentrate, move the target into the future or move target up to 100 years/lvl into the past.

Space-B-ALL

Ett PARANOIA-scenario till LinCon89

Av Helge Lind

Med hjälp av Ingemar Ragnemalm, Markus Kaipainen och Carl Cramér

Bakgrund för spelledaren:

Moron IV är rymdfararnas namn på vår planet som under många år varit stängd för utomjordiska. Den enda för utbölningar tillåtna platsen är en liten rymdhamn på en ö strax utanför kusten. Där finns handelsmän som bedriver handel med Moronerna. Den stora handelsvaran är malm, som handelsmännen byter till sig mot vapen. Andra varor byter också ägare, men då i hemlighet.

Ingen handelsman har någonsin mött eller ens sett någon moronian. All handel sker via data-terminaler och själva varuutbytet sker med hjälp av en gigantisk hiss.

Nyligen fick den kände diplomaten och idealisten överbyråsekreterare Ivan Boring upp ögonen för handelsmöjligheterna på Moron och begav sig dit. Väl framkommen märkte han snart att planeten styrdes av en minst sagt paranoid centraldator (gissa vem?). Eftersom Boring inte kände den minsta lilla lust att förhandla med en dator begärde han att få tala med en levande varelse, men vägrades detta.

Ivan blev allt mer desperat, och efter ett sista frustrerat försök som misslyckades även det, beslöt han sig för att ta saken i egna händer. Han tog sin Starcruiser GTI vid namn Christine och försvann inåt land.

Efter en stunds kryssande hit och dit upptäckte han en kulle med en landningsplats och en stor port. När han landade försökte han få kontakt med de människor som han träffade. Tyvärr är kommunikation med en tungt beväpnad Vulture Guard så när som omöjlig. Ivan tillfångatogs och fördes till IntSec för artbestämning och förhör. Lyckligtvis för Ivan Boring, och olyckligtvis för våra kära PC's, lyckades Ivan få iväg en kontinuerlig nödsignal som man i rymdhamnen uppfattade och lokaliserade. I största hast och hemlighet skickades det iväg ett Rescue Team om 7 st legosoldater iklädda Combat Armour

och utrustade med Advanced Combat Rifles vilka kan skjuta både pansarbrytande och explosiva kulor, liksom granater av båda sorterna. Klädseln är vit, och de bär vita hjämar (ultraviolet clearance).

Vid scenariots början har räddningsstyrkan oupptäckt landat en bit bort och står just nu utanför de stora portarna till Alpha Complex. Innanför portarna patrullerar 6 st helt ovetande, föga anande Troubleshooters, med andra ord våra kära PC's. May the SCHWARTZ go with you!

Spelarnas Inledning

Spelarna befinner sig på våning 1, i stora hallen.

"Ni har ett mycket lugnt vaktpass. Faktum är att allt som hänt er de senaste 2 timmarna är att någon råkade nysa för en halv timme sedan. Det är mördande tråkigt, fram-vänd-tillbaka-vänd osv. Helst skulle ni vilja sitta hemma med några burkar *Bouncy Bubble Beverage* och kolla in repriserna på Teela-O-Malley-showerna eller något annat lika trevligt."

Säg åt spelarna att alla som hellre skulle vilja se Teela-O-Malley-showerna räcker upp en hand. De som gör det skickas till reaktorsköldstjänst i sektor Tjern-O-BYL. Innan de hinner skickas iväg hörs KAAA-BOO-BOOOM från den gigantiska porten (F).

Räddningsgruppens [NPC] stats

Vapen: ACR — 7p
HE-granat 10p
Granater: 10 HE (håll någotsånär räkning)

NPC#	1	2	3	4	5	6	7
ACR	18	14	18	18	10	12	17
obvpn (51)	10	6	9	17	9	9	7

NPC 8, 9 och 10 är obehäpnade och slåss endast med nävar (2I). Som du märker så bör inte våra PC's vara något större hinder för räddningsarbetet.

Legoknektarna

Alla legoknektarna är inte militära. Hela styrkan består av tio personer, varav tre är civilister. Soldaterna är utrustade med *Combat Armor* och *Advanced Combat Rifles* med lasersikten. Deras gevär kan skjuta både explosiva och normala kulor. Dessutom kan de skjuta granater, både högexplosiva och pansarbrytande. Deras ammunitionssföråd blir mindre och mindre, så chansen att de använder granater minskar.

Civilisterna är en professor, en journalist och en pilot. De koncentrerar sig på att överleva.

Översikt över våningarna:

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

1.1 Utanför

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

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

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

1.2 Skeppshallen

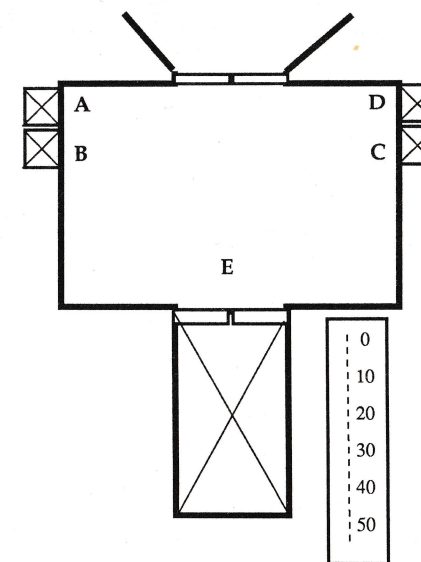
Hallen är 75•75 meter och gråmålad. I norra ändan finns en 30•75 meter stor dubbel port (F). Den leder ut till startplattan. Det är den här porten som bevakas av PC. I motsatta sidan av hangaren finns ytterligare en lika stor port (E). Bakom denna port är hissarna för att transportera skeppen upp till yttre hangaren, från de nedre våningarna. Till höger om hissarna finns en panel med en knapp och en röd lampa. Trycker man på knappen kommer hissarna och portarna går upp. I hissarna

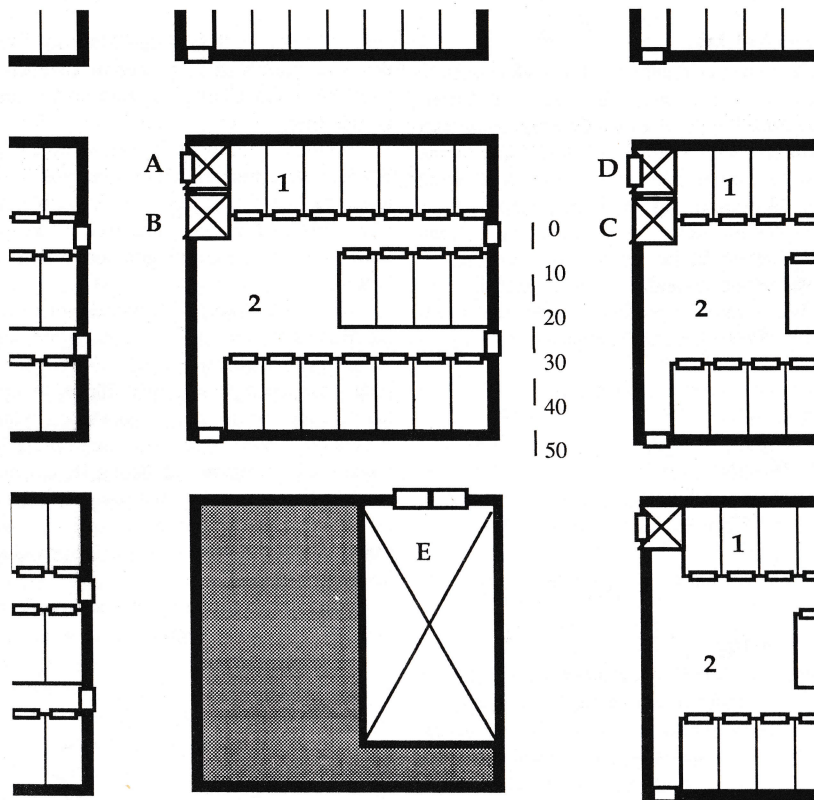
finns 17 nummerade knappar. Man kommer till den våning som man trycker in knappen för. Sant! Men alla våningsnummer är fel som de kommer till.

Dörrarna "A" och "D" är normalstora dörrar. Bredvid varje sitter en knapp som lyser om den trycks in. Därefter öppnas dörren och blottar en hiss. I hissarna finns en panel med 17 knappar. Samma fel med märkningarna som i den stora hissarna.

Dörrarna "B" och "C" är även de normalstora. Bredvid varje sitter två knappar, en röd och en vit. Den vita öppnar och stänger dörren. Om den röda knappen trycks in när dörren är öppen händer inget. Är dörren stängd hörs ett "klonk". Botten på "hissarna" öppnas och man faller 1000 meter ner i soprummet på våning 18. Om en PC skulle falla ner i soprummet bromsas fallet upp av att schaktet börjar svänga, och han landar oskadd i soporna. Inne i hissarna sitter en likadan knapp.

Porten "F" kan inte öppnas av en PC. Inga knappar, och datorn vägrar.





2-14. Bostadsvåningar

Här lever alla lojala medborgare sina korta men ärorika liv.

Medborgare

För att se vilken säkerhetsnivå en slumpmässig medborgare har, slå 2d6 och läs av den lägsta på den här tabellen:

1	Infraröd	4	Grön
2	Röd	5	Blå
3	Orange	6	Indigo

Normalt är folk utrustade med laserpistoler.

2-14.1 Bostadsrum.

I varje lägenhet bor kloner. De kan vara allt från Infraröda till Indigo i säkerhetskod.

Våning	Säkerhetskod
2	Violett-Indigo-Blå
3	Grön-Gul
4	Orange
5-6	Röd
7-12	Infraröd

Varje lägenhet består av ett yttre rum för kläder och utrustning och ett inre för sängar. De är spartanskt möblerade. I det yttre rummet finns en panel med högtalare

Det är bara 35 % chans att det finns folk i varje rum. De som är hemma kommer att undra vad hjältarna har där att göra, men som alla i Alpha Complex är de obeskrivligt korkade. Om hjältarna har högre säkerhetskod tror de att de utsätts för en viktig kontroll, och om hjältarna har lägre är de oförsämda och skriker åt hjältarna att försvinna.

Det finns ganska liten anledning för spelarna att vara här om de inte försöker få hjälp av någon eller jagar inkräktarna.

2-14.2 Samlingsrum

Dessa stora rum finns här och var. Här åter invånarna tillsammans och lyssnar på Datorns förmaningar.

15 Rymdskeppshangarer

Här fanns förr Alpha Complex' flotta. Nu finns bara två vrak (V1, V2) och en del reservdelar i smårum i de två sidokorridorerna. Det är allmänt skräpigt och ostädad. (C) är en truck. Den fungerar utmärkt och kan användas för att transportera någon av (A) och (B). Trucken följer dock inte normal standard. Föraren måste ha färdighet för att köra den.

Vrak 1 är tomt, medan det bor fyra kommunister i det andra. De har beordrats gå till Terminationsavdelningen, och gömmer sig för Datorns patruller. De är rädda för folk i uniform, men om man försöker prata vänligt med dem kan man övertyga dem om att man är på deras sida. De kan berätta en hel del om hur Alpha Complex fungerar, så om de finns kvar här när Inkräktarna kommer hit kan de få värdefull information. De visar gärna spelarna till de fungerande reservdelarna, skeppslaserkanonen (A) och sandkastaren (B) och undrar om de kan använda det.

16 Internal Security

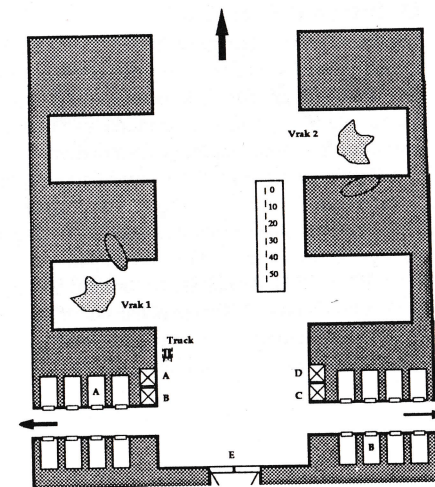
Här är en del viktiga funktioner som förhörslokaler, Terminationsavdelning, kloningsavdelning och sådant. Dörrarna är generellt öppna, för man tror att ingen är dum nog att komma in här frivilligt.

A: Kloningsmaskin.

Här börjar klonernas liv. På en sida finns manöverpanel och inmatningslucka. På en annan sida finns 6 utmatningsfack. En kloning går på en timme, och de färdiga klonerna är efter en veckas "monad" kroppsligen lika vuxna människor. I A1 "mognar" klonerna lite innan de skall kastas ut i livet. I A2 finns anlagslagret, en massa skåp fulla med provrör med blod i.

Här finns två Indigo tekniker. De har bara strålpistoler nära till hands. De tror spontant att folk som kommer gått fel, och ryter åt dem att gå igen (om de inte är Violetta eller högre förstås).

Det är möjligt att få fler kolner tillverkade här om man utövar utpressning på teknikerna. Om de



överlever och kan rapportera (eller någon rapporterar incidenten) blir man skjuten som förrädare. Klonerna kan spabbcöras och bli klara på en timme, om det hela sköts rätt.

Att starta processen tar tio minuter.

B: Hjärntvätten.

Här "programmeras" de nya klonerna, och här förhörs de som är svårast att få något ur. Här finns Ivan Boring i en programmeringsbädd, omgiven av fyra personer, två Indigo och två Violetta.

C: Terminationsmaskin

Här avslutas livet för de kloner datorn inte litar på. IC1 termineras folk en efter en på ett sätt som Datorn anser är skonsamt. Ingen vet hur det går till. De olyckliga suges in i maskinen och är borta. C2 är ett stort inkast där man tippar efter diverse olyckor och sådant.

Vid C3 står fem arbetare och plockar småprylar ur den upparbetade massan som förs ner i sopnedkastet, bevakade av en mycket sträng och högljudd röd. C4 är registrering av dem som skall in. Där sitter tre rödingar vid skrivbord och noterar samt anropar Datorn då och då.

D: Internal Security.

I stora hallen finns fem grupper med rödingar. De står blygt var för sig och ser mycket olyckliga ut. Om man bara går förbi gör de ingenting. De är här för att få uppdrag och är rädda att få något hopplöst. Spelarna kan lätt rekrytera dem

D1 är "briefing rooms" där man får uppdragen. I varje rum sitter en indigo. Tittar man in förutsätter han att man skall få uppdrag och ger stränga kommandon: "Giv akt! Tyst när jag talar! Rätta till kläderna! Ställ er ordnat! Vad har ni för säkerhetskod?" Om man har säkerhetskod blå eller högre kan man lämna rummet, annars så blir man fast med sina förklaringar.

17 Research & Development

17.1 Hall

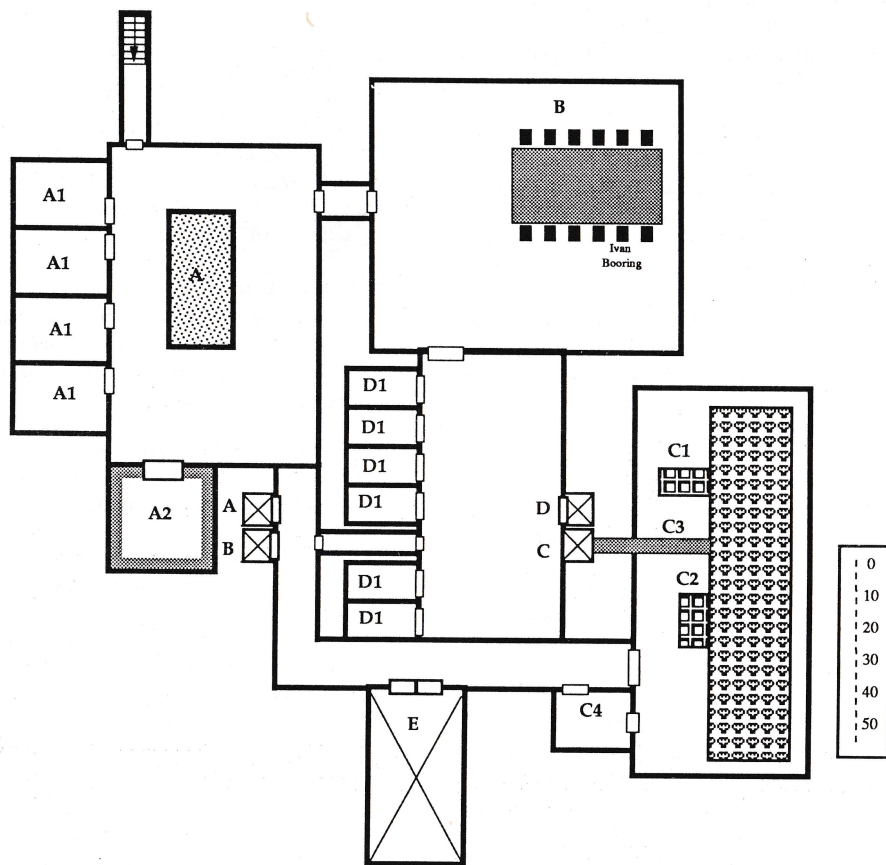
En hall genom vilken t.ex. rymdskepp kan föras till 17.3.

17.2 Dörrar till R&D

Dessa dörrar är indigomålade, för att påpeka att det är hög säkerhetsnivå där. Bredvid dörren finns en knappsats och en högtalare/mikrofon, som förutom koppling till Datorn också går in till R&D. Spelarna kan komma in genom att tala i mikrofonen.

17.3 R&D's huvudhall.

Här finns Ivan srymdskepp uppställt, liksom sex gröna och två Indigo vakter.



Rymdskeppet Christine

Detta är Ivan Borings lyxkryssare modell GTI XL 4000 med vilken han tog sig till Alpha Complex. Christine som Ivan döpt henne till påminner om en enorm Plymouth Fury-58 med gigantiska vingar ovanpå de två stora raketutblåsen. Hela kärnan är 50m lång och 30m bred. Passar perfekt in i den stora hissen.

Christine styrs av en autopilot som kopplas på med knapp (3). Autopiloten har en mycket enkelspårig filosofi; att alla utom Ivan Boring är "skitar" och ska avlivas omgående. Hon gör det genom att öppna dörrar och fönster ute i rymden, leda in avgaser, vrida upp stereon till högsta volym (450dB) och spela gamla rocklåtar eller sätta fläkten på högsta värme (+200°C). Autopiloten slås av med (3).

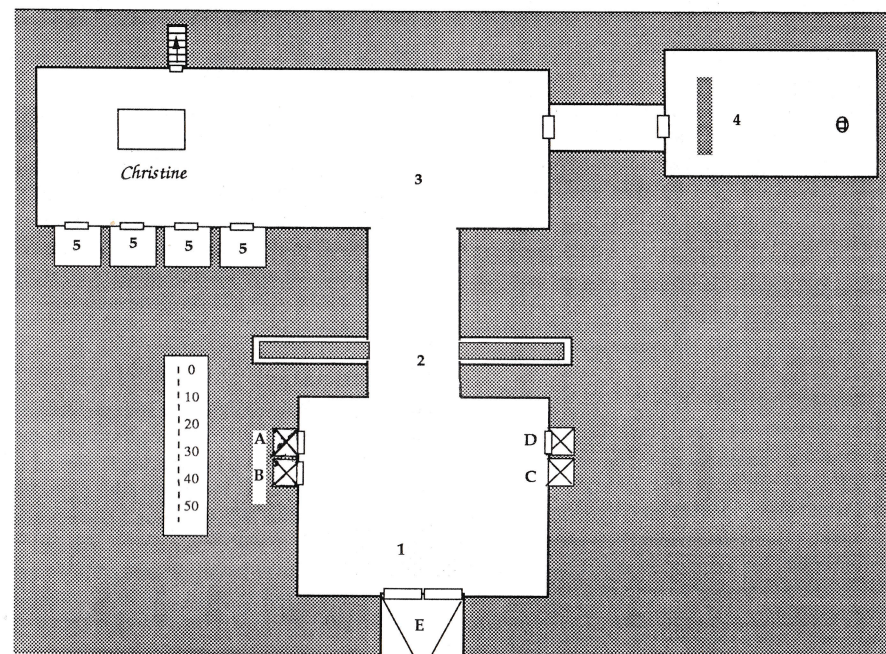
Växelväljaren fungerar enligt följande:

- P Parkering. Christine står helt stilla
 - R Backa, underljusfart
 - N Neutral, bibehåller uppnådd hastighet
 - D Framåt underljusfart
 - H Framåt Hyperfart
- Används Hyperfart på eller alldeles bredvid en planet exploderar fordonet

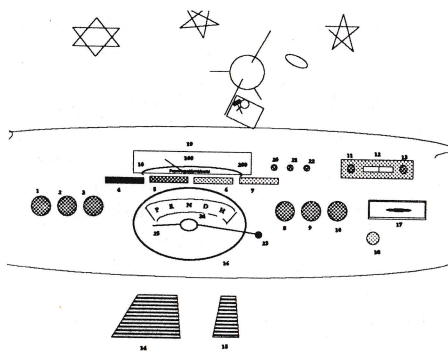
Andra Kontroller

(Se den bifogade skissen)

- | | | |
|----|----------------|--------------------------------|
| 1 | Rund knapp | lyse av/på |
| 2 | Rund knapp | Vindrutetork av/på |
| 3 | Rund knapp | Autopilot av/på |
| 4 | Röd lampa | oljetryck |
| 5 | Gul lampa | Hyperrymdfartsindikator |
| 6 | Blå lampa | Heljusindikator |
| 7 | Grön lampa | blinkers |
| 8 | Rund knapp | värmebläkt av/på |
| 9 | Rund knapp | fönsterhiss upp/ner |
| 10 | Rund knapp | sollucka öppen/stängd |
| 11 | Rund knapp | radio av-på-volym |
| 12 | Mätare | stationsinställning |
| 13 | Rund knapp | stationsväljare |
| 14 | Pedal | broms |
| 15 | Pedal | gas |
| 16 | Ratt | styrning manuellt, pajar 18-20 |
| 17 | Fack | Askopp |
| 18 | Rund knapp | Cigtändare |
| 19 | Mätare med nål | Hastighetsmätare |
| 20 | Spak | nödsignal, nedfälld |
| 21 | Spak | ur funktion |



- | | |
|----------------|--------------|
| 22 Spak | ur funktion |
| 23 Spak | Växelväljare |
| 24 Lägesvisare | PRNDH |
| 25 Spak | Blinkers |



17.4 R&D's skjutbana

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

Om det skjuts ute i huvudhallen kommer de ut efter tre ronder. De tar med sina vapen och skjuter på allt som rör sig med lägre säkerhetskod.

17.5 Förråd

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

Utrustning från R&D

Innan de skickas ut i rymdewn med Christine får de följande värdefulla experimentutrustning:

- 1 Antigravbält AG711943/B Mk I
Detta bälte upphäver all tyngdkraft och personen kan sväva omkring helt viktlös genom att trycka på en stor knapp frampå. Bältet räcker till 5 min tyngdlöshet varefter det överbelastas och exploderar. Det går tyvärr

inte att stänga av.

- 2 Docbot märkt R&D experiment... (suddigt, ser ut som R2D2). Märkningen avser helt enkelt vilken avdelning som DocBoten tillhör. Den funkar utmärkt (Medskill 8, Armour All 4). Den är rund, 50cm hög, och har tre hjul och lika många armar.
- 3 Knogjärn. Vanligt knogjärn, så när som på att varje tagg innehåller en miniaturiserad Tac-Nuke som detonerar en i taget när man slår med knogjärnet. Offret och bäraren tar båda lika stor skada (F30, 2m radie).
- 4 Stor låda, 1,5*2*0,5m. Svetsad ställlåda med märkningen TM4A3 1000st. Lådan innehåller tvåålar, tusen stycken.
- 5 Mutantkraftindikator MPI4. En liten ask, 5*5*2cm, med en kort antenn rakt ut och sifferindikator. Av- och påknapp mitt fram. Fungerar perfekt när man slår om knappen till läge "på". Då hörs ett pip-pip-pip-pip. Alla är mutanter.
- 6 Rymddräkt RD4197391135/31B. Vanlig rymddräkt av amerikansk modell med stor vit bubbla och solvisir. Den fungerar utmärkt, förutsatt att den inte används i riktigt vakuum. Då läcker den som ett såll. Eftersom detta är mod 31B har den inte som 31C någon Com-Unit, utan man måste fälla upp visiret för att kunna prata och höra. Visiret fastnar oftast i nerfällt läge.
- 7 Burk märkt STP i rött på blå botten. Innehåller en liter prima motorolja.
- 8 Portable Positrongun PPG-41. Liknar en laser, men har en spetsig lång, på utsidan räfflad, metallbit längst fram. När avtryckaren trycks in börjar metallstaven rotera och skickar iväg en spiralformad stråle med positroner, som är helt osynlig. (Det är en batteridrivna bormaskin).

18 Soprummet

Hit kommer de olyckliga PC's som valt fel hisschakt. De kommer nerramlade ur sopedkassen "C" och/eller "D" och hamnar högst upp på ett instabilt sopberg. Slå halv Dex eller tappa balansen och hamna vid foten av berget, under diverse sopor.

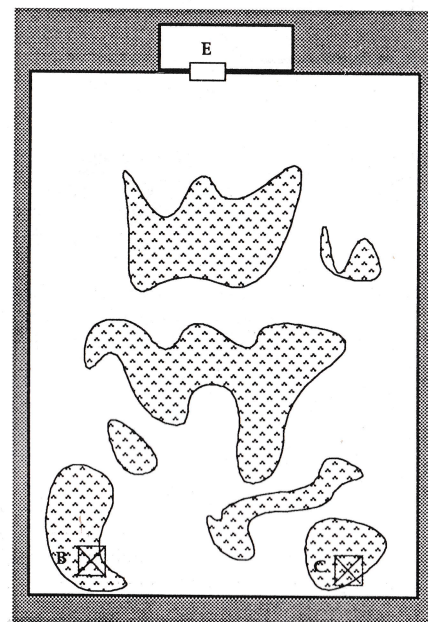
Hela soprummet består av små öar av sopor och illaluktande knädjupt vatten på vars yta diverse skräp flyter omkring. Det är möjligt att

hoppa mellan sopbergen (1/4 Dex). Missar man rasar man ner i vattnet.

I vattnet befinner sig en stor konstig varelse som lever på att äta sopor. Varelse är mest lik en bläckfisk och har 12 slingrande tentakler med vilken den fångar in sina offer och för dem till munnen. Den ser med tre ögon som sitter på långa skaft påminnande om ett ubåtsperiskop. När PC kommit dit ska alla slå mot sin Moxie Skillbase för att se om de upptäcker något öga. Ögonen är allt man kan se av varelsen. Om PC ej skulle se ögonen bör man se till att de blir medvetna om varelsen genom att det hörs plaskande ljud och de kan se något som plaskar till.

Laser fungerar inte under vattnet eftersom elektroniken kortsluts. På grund av vattnets ljusbrytande förmåga missar man på alla slag utom rena 1:or med laservapen. Övriga vapen fungerar som vanligt. Varelsen har pansarhud (All 3).

Snart börjar även väggarna att röra på sig. Varelsen försvinner när avståndet mellan väggarna är ca 1-2 m. Enda chansen för PC's att komma ut är att ta sig till dörr "E". Sista 5m måste de gå i vattnet. Dörren "E" är en hiss upp till våning 17.



Yoggis planet

Christine är snabbare än räddningsmanskaper och hinner snart upp dem. Dock är Christine inte beväpnad om de inte tagit med sig laserkanonen från vån 15.

Strid uppstår och Christine träffas i ett framdäck och störtar okontrollerat mot en planet. De kraschlandar mitt i vad som verkar vara en öken. Inte en tillstymmelse till liv syns, förutom en stor röd skylt med vit text (COCA COLA) som står på ett litet hus i närheten.

Det finns endast en dörr, inga fönster. Inuti är det en tom bar. Den enda varelsen är en liten sliten inte helt ren gubbe i något som en gång var vita kläder. Han sover djupt. När han väcks presenterar han sig som Yoggi den f.d. riddaren av Saften. Han har mutantkraften the Force; en blandning av Charm, Deep Probe, Empathy, Hypersenses, Mental Blast, Telekinesis och Telepathy. Han har även ett lasersword med vit laser. (damage 100). Vill PC köpa något i baren kostar det guldmynt eller något föremål i byte.

Yoggi kommer efter ett tag att fråga vad de gör på hans planet om PC ej redan talat om det. När PC nämner Ivan Boring blir Yoggi klart orolig och berättar om Space-B-ALL den onde riddaren av Saften.

Yoggi har ett reservdäck till Christine eftersom det som finns i Christine är trasigt. Innan de reser ber Yoggi PC ta kontakt med rymdrebellerna på HEMLIGA PLANETEN, och lånar ut sitt lasersvärd till PC 6. PC 3 får en ring med Saften, vilken ger en ungefärlig riktning till Space-B-ALL.

När de väl kommer ut i rymden ser de en skylt som visar H——A PLANETEN, vilket innebär Hemska planeten, men skylten blev träffad av en meteor för ett tag sedan.

En hemlig planet har ingen skylt!

Hemska planeten

PC landar framför en stor port i ett berg. Porten öppnas automatiskt när man knackar på. En stor 3 meter hög grisliknande varelse med stålsvärd blockerar porten när de kommit en bit in i gången innanför

De kommer in i ett rum med många konstiga varelser och där det pågår en fest av något slag. Värden är en gigantiskt stor degig hög mitt i rummet. Han är HUBBA-HUBBA, det största

tuggumiberget i rymden. Han frågar ut PC vad dom vill och kastar därefter ner dem till monstret. Monstret är 5m högt och går på bakbenen och dräglar ihjäl sina offer. PC måste förbi monstret och vidare till järngrinden. Grinden har 0,5m mellan stängerna, så PC kommer igenom men inte monstret. Därefter är de ute ur Hubba-Hubbas borg.

När PC kommer ut i rymden igen kommer ett meddelande över radion. "Detta är datorn som talar. Lyssna noga, för jag säger detta bara en gång. Att inte lyssna noga är förräderi. Kom hem!"

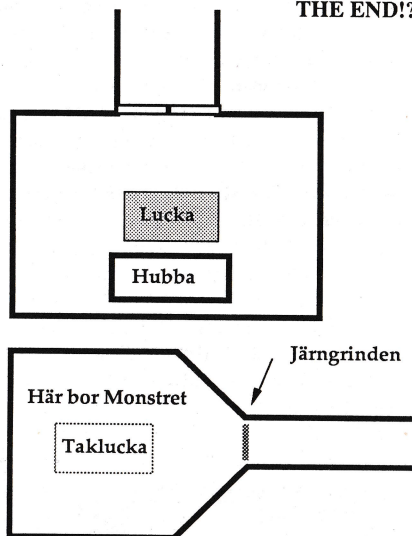
Under tiden i Alpha Complex

Medan PC varit upptagna av Yoggi och Hubba-Hubba har Space-B tagit över Alpha Complex. Endast PC har inte hunnit hjärntvättas. Alla andra inom komplexet är hjärntvättade och lyder Space-B.

När PC landar i komplexet kommer de att mötas av 6 st Vultureguards som eskorterar dem till Space-B på våning 16 där de ser honom för första gången. Space-B är klädd helt i svart med en svart mask framför ansiktet och han andas mycket ljudligt. Han avslöjar skrattande sin hemska plan att ta över Alpha-complex och hela universum, och beordrar PC att gå in i hjärntvätt-

maskinen för att bli hans slavar. Om PC anfaller Space-B kommer han att ta till sitt lasersvärd med svart laser (träffar som vanligt svärd men gör ingen skada) Lyckas PC förinta Space-B kommer de som förintade Space-B-ALL att bli befodrade till Ultraviolet. Tyvärr har dock Space-B programmerat om datorn så att alla security clearances är helt omvända.

THE END!?!?



Två paket rollspelsprylar säljes:

Paket 1: Till RoleMaster/MERP, 500,-
på engelska:
Angmar (Den gamla), Gates of Mordor, Goblin Gate/Eagles Eyrie, Hillmen of the Trollshaws, Map of Middle Earth (bara kartan), Moria, Mount Gundaband, Northern Mirkwood, Southern Mirkwood, Paths of the Dead.

Paket 2: Till WFRP, 700,-
Character Pack, Death on the Reik, Enemy Within, Power Behind the Throne, Shadows over Bögenhafen, Something Rotten in Kislev, Warhammer City.

Paket 2 + Warhammer Regelbok: 900,-

Kontakta: Johan Wästerfors
Höstvägen 14E
352 37 Växjö
Tel. 0470/27446

Knappar

Föreningen har skaffat sig en knappmaskin. Med dess hjälp kan man göra knappar med motiv. Nu säljer vi dessa knappar till er som medlemservice.

Priset är 10,- för icke-medlemmar och 5,- för medlemmar, plus porto et.c. (minst 5,-)

Originalen skall vara på normaltjockt papper och motivet så stort som ringen i bakgrunden. Klipp **inte** ut motivet, och lämna **minst 1cm** runt om för att fästa motivet på knappen!

Om ni är intresserade, sätt in pengarna på föreningens postgiro **43 39 61 - 0**, Dragon's Den, och skicka originalet till mig, Carl Cramér, Torggatan 4, 582 23 Linköping.

Om vi får vår lokal kommer knappmaskinen naturligtvis att hamna där, i sådana fall skall beställningar skickas till föreningen på dess vanliga adress.

Trevligt knappande

Carl Cramér

HelCon-90

Ordo Septenarius första spelkonvent i Helsingborg 26-29/1-90.

Av Christer Pettersson och Carl Cramér

Den 26-28 januari var det konventsdays i Helsingborg. Spelföreningen Ordo Septenarius stod som värdar för HelCon-90. Det var deras första konvent. Flera medlemmar ur Dragon's Den var där, bla. Jacob Lundqvist, Chrisp och Abbe som skrivit det här.

Arrangörerna uppskattade antalet deltagare till c:a 200. Deras förening har 100 medlemmar och gissningsvis arbetade de flesta med något under någon del av konventet.

Två affärer var representerade; Tradition och Sektor 40. Titan var inbjudna, men eftersom den affären lades ner någon månad före jul kom de inte.

Speciellt bra var att det gick att köpa mat på konventet. Det var både gott och billigt. Man kan ha olika åsikter om aktiviteternas kvalitet. Konventet är mycket brett, med 17 förberedda rollspelsaktiviteter och 16 övriga aktiviteter, så nog fanns det saker att göra. Dessutom är det ju alltid skojigt att träffa andra konventsbesökare! Naturligtvis var andelen besökare från södra Sverige större än på andra konvent, men det var ändå många från övriga landet. Det kom också en handfull från Danmark.

Att det var Ordos första spelkonvent var inte svårt att gissa. Organisationen var minst sagt kaotisk. En gradvis förbättring genomfördes under helgen, men viktiga saker såsom anslagstavla, ordentlig resultatrapportering och samlingssalar lyste med sin frånvaro. Vår uppfattning är att arrangörerna har insett de flesta bristerna och kommer att försöka åtgärda dem till nästa år. Nästan ingen hade fått sina anmälningsbekräftelser, av misstag hade de råkat gå med föreningsbrev.

Sveriges roll- och konfliktspelsförbund jagade föreningar på konventet och det kändes som om initialmotståndet mot nya organisationer hade släppt en hel del. Flera föreningar och blivande föreningar anmälde intresse och fick information.

Det var tre medlemmar ur Ordo Septenarius och tre ur Dragon's Den som vann kristalldolks-tävlingen i AD&D på WettCon 1989. En plan vi hade var att hämta hem dolken till Linköping, men eftersom G&B inte skickat den till Helsingborg ännu gick den planen i stöpet, något som kändes ganska snopet. Hoppas den kommit till LinCons glamourutställning.

Håkan Ackegård och Caroline Fritzon försökte som vanligt få fram lite kultur på konventet, vilket ju var mycket trevligt för oss som inte får träffa dem så ofta. Abbe gjorde reklam för våra knappar genom att bära dem, vilket väckte visst intresse. Eventuellt kommer vi att producera ett lager knappar som Håkan kan sälja på andra konvent. Men ännu har vi inget slutgiltigt beslut på vad knapparna skall kosta.

Något som verkade uppskattat både bland arrangörerna och vissa av besökarna var de livliga Live Roleplaying aktiviteter som pågick. Det var, så vitt vi förstått, någon slags stridssimulering eller medeltida Killer. Ingen av oss såg det, vi bara hörde bullret när vi försökte koncentrera oss på annat.

Det är en bit till Helsingborg, Jacob bestämde sig till och med för att göra en liten tur över till Danmark, men resan var värd besväret.

Abbe Cramér
Chrisp