



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



# Debatt

Många frågar sig varför så få kvinnor spelar rollspel. Det är av naturliga skäl en fråga jag har tänkt mycket på. Det underliga är inte, som jag ser det, att kvinnor inte spelar rollspel. Snarare vad som får vissa, som mig själv, att intressera sig för en alltigenom manlig hobby.

Jag tror att mitt eget intresse för rollspel är kopplat till min trassliga könsidentitet. Det är ett sätt att leka med vad som i vår kulturkrets definieras som manligt och kvinnligt. Min kvinnogeneration har fostrats till en slags förment "jämlighet" i ett samhälle där det manliga är normen. Rollspel är för mig ett sätt att leka med konflikterna. Kvinnliga science-fiction- och fantasyförfattare använder på samma sätt ofta en fantasi-värld för att tydliggöra könsrollsmönster och sin egen kluvenhet.

Majoriteten av alla rollspelare är pojkar i yngre tonåren. De flesta slutar spela när de blir lite äldre. Spelet har, tror jag, en betydelse för att utbilda könsidentiteten. Därför dominerar attribut som vi förbinder med "manligt" — våld och vapen, en strikt funktionsuppdelning inom en grupp (tydligt i D&D), målinriktat handlande i stället för socialt samspel. Det är inte en fråga om att "omogna" spelare kan fostras till att bli "bra" spelare. Det är en fråga om pojkars identitetsutveckling. Läs gärna N. Chadorows "Maskulinum, femininum." Bra sammanfattning av hur flera psykologerser på saken under sent 70- och tidigt 80-tal.)

Det är naturligtvis trist att en massa män växer upp och bildar en identitet av våld och karriärism, kanske är det moraliskt förkastligt att jobba med rollspel för den skull. Men världen ser nu för en gång ut som den gör och vi lever i den.

Många vuxna män jag har träffat har också en motvilja mot att ta upp kvinnliga attribut och leva sig in i ett "kvinnligt" universum. De har svårt att se ett kvinnligt perspektiv. Den enda SF-författare jag kan komma på som verkligen gjort ett försök är Samuel Delany (Läs hans Nevryonserie. Ingen stor litteratur, men många kloka tankar.) Vi har haft några spelare hos oss som har haft den förmågan, men det är inte vanligt.

Rollspelens universum är fullständigt man-

ligt. Äventyrsspels Ereb Altor är ett bra exempel. Det är ett uppriktigt försök att få in sociala och ekonomiska aspekter i världen. Men det faktum att funktionsuppdelningen manligt/ kvinnligt är en hörnsten i varje traditionellt samhälle knystas det inte om. Kvinnorna är osynliga. De förväntas uppenbarligen (outsagt) fylla samma sociala och ekonomiska funktion som i norra Europa de senaste tusen åren. Enda undantaget är en liten ö med gudinedyrkande matriarker som skuttar runt och dricker honungsvatten.

Så länge målinriktningen, funktionsuppdelningen och det manliga perspektivet kvarstår kommer knappast fler flickor att söka sig till rollspel. Jag gör lite försök att få ett kvinnligt perspektiv på det jag gör till Äventyrsspel, men gudarna ska veta att det inte är så lätt med Mutant som grund. Dessutom är det mina egna "manliga" attribut, som aggressivitet, jag leker med i rollspelen. Det är alltså något jag infogar i handlingen av eget intresse, inte bara för att jag tror det säljer (jag får ändå ingen royalty.) "Kvinnliga" aspekter hanterar jag i andra sammanhang, framför allt tillsammans med andra kvinnor.

Men jag kan inte skriva något till Mutant utan att hela tiden balansera vad jag tror att tonårspojkar vill ha mot vad jag själv anser rimligt och på något sätt antändigt. Kanske slår jag ibland över och undervärderar läsaren, förenklar för mycket och lägger in tillfällen att slåss bara för stridens egen skull. Men jag tror inte att tonårspojkar skulle se åt äventyren om jag utgick från mig själv och min världsbild. De vill inte ha ostrukturerade historier utan mål där könsroller och familjekonflikter är huvudmomentet, oavsett hur mycket våld som ingår. När jag skriver rollspel går jag tillbaka till den lilla flicka jag var för tio år sedan. Hon har rätt bra kläm på vad tonårspojkar tycker om, tror jag.

Det där var ostrukturerat. Förhoppningsvis begriper ni lite av vad jag menar. Det kanske kan ge någon förståelse för varför era kvinnliga spelare stannar, eller inte stannar, i gruppen. Jag tror inte min bakgrund är unik.

Gunilla Jonsson

# Innehåll

Det blev ingen ledare i det här nummret, men vi kan i alla fall skryta med ovanligt mycket material som inte kommer från redaktionen. Här kommer den alltså, förhoppningsvis i tid, vår LinConbeholder-90!

**Debatt** ..... 2  
Om flickors rollspelande.

Gunilla Jonsson

**CANCON-90** ..... 4  
Ett reportage från ett helt uppochnervänt konvent.

Clas Cassel

**Vad är ett bra rollspel?** ..... 9  
Mer prat om rollspelens utveckling.

Carl Cramér

**Storm på stillhetens hav** ..... 12  
Fler reportage, denna gång från AD&D-kvalet på LinCon-89.

Mikael Rydfalk, Marie Ackegård,  
Mats Öhrman och Christine Alhenbäck

**Blood Bowl final #1** ..... 19

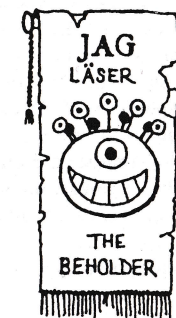
Den första finalen i Bloodbowl, åtminstone vad Beholdern angår. Tänk om vi skulle sätta upp ett lag av enbart beholdrar?

Joan Averin och Fredrik Bonnander

**98 Minuter Hyperrymd** ..... 22

Ett scenario till spelet Star Wars

Thomas Hejdström



**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

Kom det här nummret i tid? Nu har vi i alla fall gott om tid till nästa nummer. Det kommer inte förän i höst, om vi inte lägger in ett extra sommarnummer!

Deadline är **10/9**, tills dess kan ni väl fixa något?

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.



# CANCON-90

## En konventsrecension

eller "En ingående solitär sociologisk fältundersökning av australiensiska rollspelare, med specifik inriktning på Canberras Spelkonvent-90"

eller "Varför åka till Australien"

eller "Det var en svensk och 900 australiensare..."

eller "Vem f-n är Canberra?"

### Av beholderens utsände stjärnreporter Clas Cassel

Det började den 26:e januari, eller rättare sagt två veckor tidigare för att vara riktigt noga. Jag och syrran turnerade Australien, och damp ner i Canberra för en dag. Per Westlings adress gav mig kontakt med en viss Andrew, som tog oss runt huvudstaden (jodå, Canberra är Australiens huvudstad), berättade om historiska händelser och rollspel/Diplomacy i Australien. Innan dagen var slut hade grabben mycket skickligt sått ett frö som skulle komma att gro under veckan som kom: den 26-28 januari skulle Australiens största spelkonvent hållas i Canberra, och det skulle bli råbra...

Vi fortsatte att resa runt Oz, och försökte då och då att få tag i en telefon för att organisera en anmälan till ett redan fullt konvent. Att jag var långväga besökare hjälpte nog en hel del, och till slut var jag anmäld till konventet, hade turneringar spikade och fick till slut även transporten ordnad. Allt var förberett.

Klockan var 08<sup>00</sup> på morgonen den 26:e januari, och jag befann på skolgården vid Australian National University i Canberra. Dagen innan hade jag åkt den långa vägen från Sydney till Canberra och lärt känna ett väldigt trevligt gäng Dippyspelare på vägen, kommit fram och kastat mig själv och min packning i den sovsal jag skulle dela med sex andra personer under resten av helgen: Andrew Englands lilla studentlya. På morgonen hade dock Dippyspelarna dragit till sin separata byggnad, och jag fick stå ensam och vänta på att dörrarna till konventet skulle öppna. Jag noterade redan nu ett antal

anmärkningsvärda saker: Det var väldigt mycket folk samlade och det var en ansevärd andel tjejer. Det var väldigt många som kommit utklädda, många mycket proffsigt. Allt lovade gott.

Inskrivningen blev som väntat kaotisk, med så mycket folk som skall skriva in sig samtidigt är det oundvikligt, men det fanns ordning i kaoset och snart flöt allt på enligt konstens alla regler: Fyll i blanketten, besök ansvarig ett som kollar att det är juste och svarar på frågor och gå till sist till ansvarig två som som knackar in värdefull information på datorn.

Inskrivningen var färdig vid kvart i nio och första aktiviteten började... halv nio! "–Var finns schemat?" "–Var spelas AD&D?" "–Var skall jag vara?" Hittade till slut mitt lag, som redan var i full gång, och satte mig ner för att spela. Det var kanske inte så lyckat att första aktiviteten började en halvtimme efter inskrivningsstart, speciellt som inskrivningen blev försenad. Men det mest förvånande var att alla aktiviteter verkade ha satt igång i tid ändå, så det kanske är något normalt som alla vant sig vid.

Jag satte mig direkt att läsa in scenariobakgrund och min figurs karaktärsbeskrivning (Oh, en magiker. Alvdam. Högnivåad. Mmmm...) och var snart inne i ett mycket roligt, rollspelsinspirerande äventyr med magiska kort och mäktiga förtrollningar. Ett stort äventyr som jag skulle spela under alla tre konventionsdagarna.

Majoriteten av CANCON's (och, tror jag, övriga Aussiekonvent's) rollspelstävlingar är nämligen upplagda som flersessionsturneringar. Laget spelar samma äventyr vid de olika sessionerna, man fortsätter från den punkt man slutade dagen innan, men med olika DM:ar varje gång för att göra bedömningen mer objektiv. Det gör att äventyren kan göras större, lagen sprider sig mer och alla lag får spela vid alla speltillfällen. Den kniviga, långsträckt bedömningen har lösts med en poängbedömning där varje enskild spelare bedöms för sig och laget sedan får en totalsumma för hela äventyret. Bedömning sker såväl på prestation som rollspel, även om viktningen nog varierar från tävling till tävling.

Efter tre timmars spel var första sessionen slut och jag hade några timmar på mig att få något i magen och se mig omkring lite innan nästa aktivitet skulle börja. Gick ner på bottenplan där det var fullt av liv. Där fanns två öppna snackbarer med bröd, 'burgare och burkläsk att köpa. Det fanns en livsmedelsbutik (liten, men fullt tillräcklig) där man handlade sin frukostyoghurt och sitt bröd. Det fanns två eller tre hörnor där dataspelsförsäljare höll till, varifrån det pep och exploderade. Det fanns en tjej som sålde mycket proffsigt upprepade posters och vykort av Australiensiska tecknare (Det du, Ackegård! Om några år kanske du oxå...) Flera Australiensiska rollspeltillverkare hade egna bord med alla sina prylar. Självklart fanns även de vanliga spelbutikerna med spel, figurer, tärningar och CANCONtröjor utbudna till försäljning. Och bakom några filter kördes non-stop video, SF- och fantasy-filmer.

Gick runt och tittade på allt som fanns och köpte så småningom några piroger och en stor mjölk (är man svensk så är man-) som jag tryckte i mig. Det började dra ihop sig till nästa nya upplevelse: friform.

## Kejsrerligt bröllop

Det var fullt med folk i rummet när jag kom dit och över hälften av dem var stilig utklädda i alla möjliga omöjliga dräkter. Folk stod i smågrupper och pratade, själv satte jag mig i ett hörn och väntade. Jag kände mig lite malplacerad i shorts och T-shirt, utan en aning om vad som skulle hända. Folk läste visst i någon gul bok, och jag lyckades låna en. Hann dock inte läsa så mycket, för snart började karaktärsbladen delas ut. Jag hade i alla fall hunnit fatta av det jag läst

Friform är något av en förlängning av själva rollspelandet som kan liknas lite vid de "live" Call-äventyr vi haft på några konvent i Sverige. Det började (på CANCON, tror jag) som ett experiment med Traveller där spelledare vid fyra olika bord spelade simultant och alltså riskerade att stöta på varandra. Liknande saker har förekommit i Sverige, bla. Parallell AD&D på LinCon-89 och Illuminati från OernCon-88.

Året efter beslöt arrangörerna på CANCON för att gå lite längre och spärrade av del av skolan helt och kallade den för "Rymdskeppet". Där fick spelarna röra sig och allt man gjorde, allt man sa, var det rollfigurerna gjorde och sa. Från det här har det sedan utvecklats mer och mer. Det finns turneringar i olika friformvarianter, man kör i alla olika typer av rollspelsystem och även systemlöst. Det finns till och med en bok om hur man organiserar en friform utan att göra bort sig totalt.

Friform är mycket roligt, så nära teater man kan komma...

att vi alla befann oss på en väldig, konstgjord planet för att bevista ett kejsrerligt bröllop, att jag borde fått den här boken för tre timmar sen och att jag fortfarande inte hade en aning om hur friform gick till. Men det var inte bara jag som var villrådig. När alla karaktärslapparna var utdelade (jodå, jag hann få en) var det flera som inte hade någon rollfigur. Ingen av arrangörerna verkade veta vem som var ansvarig för det eller var han var, men det skulle inte hindra dem från





CANCONs symbol

att sätta igång skådespelet i alla fall. Skulle det starta i tid så skulle det! Hann läsa att jag var skeppskirurg åt kejsaren och att ett av mina mål var att hitta hårnålen, sen började föreställningen.

Alla gäster ställde upp sig i två rader, de noblaste närmast tronen. Snart skred kejsaren in och satte sig värdigt på tronen. Ärkehertigar från stjärnkungadömena runtomkring fick en efter en knäböja framför tronen och svära trohet och lydnad. Men det skulle inte ha blivit något bra scenario om det inte skedde ett mord, och det stod en ärkehertiginna för. Hon drog en ärkerevolver och bjöd kejsaren bly, för att därefter

utropa sig till ny härskare. Med några raska steg var hon borta, det var slut på skådespelet och vårt spel kunde börja. Insåg att jag ju åtminstone borde se efter om kejsaren verkligen var död, och gick dit. Kejsaren (mycket levande) sa att han inte var där längre, någon annan sa "–Det borde ha gjorts någonting för länge sen!" och kejsaren skyndade ut. Var han levande, var han medvetlös men bortförd, eller var hans kropp upplöst i atomer? Inte ens en av de inplanterade skådespelarna visste. Tog kontakt med en ansvarig, för att få någon klarhet i hårnålen och kejsarens tillstånd (i egenskap av skeppskirurg). Nja, hans som visste det var nere på bottenplanet och skrev nya karaktärsappar. Dit kunde jag gå...

På väg ner insåg jag att jag haft otur i mitt val av friformstävling och hamnat i en uppsättning som kraschat totalt, och i fortsättningen inte ta så allvarligt på själva tävlingen utan mera bara studera friformens spelsätt och metod. Efter att ha fått den information jag ville ha gick jag därför upp igen och fortsatte spela min roll som skeppskirurg. Jag hade mycket trevligt och hade många underliga samtal med diverse karaktärer: skrytsamma rymdluffare, svarta präster och korkade rymddetektiver. När sessionen var slut hade jag börjat trivas ordentligt med friformens fullständiga rollspel och ville testa mer. Dagen efter var dock tyvärr tävlingsansvariga avrättade och ett nytt äventyr var hopsnickrat. Inget mer spel, jag hade inte tid att anmäla mig till det nya äventyret, men jag hade fått den inblick i friformen jag ville ha.

Dagen var slut och jag slöt mig till Andrew och hans Dippyvänner igen, vi drog till city och tog en pasta. Sen hem för att sova några timmar

Jag var absolut inte den ende som inte sov på skolan. På CANCON sover man inte på skolgolv (utom några få extremister). De som inte har vänner i Canberra att sova hos bor i vanliga (dyra) rum på motellen eller i karavanparkerna i grannskapet. Alla gör det! Fast deras konvent är lite större än våra, så skulle det vara klara problem att inhysa alla på universitetet.

## Andra Dagen

Nja, sov i alla fall gott och på morgonen drog hela Dippylygan till Toad Hall, där det var pan-kaksfrukost och utom-tävlan-prat. Diplomacy-turneringen pågår non-stop (nja, under hela dagarna i alla fall) under hela konventet, d.v.s. spelar man Dippy så spelar man bara Dippy. Det gör att Dippygänget blir en egen grupp folk som hittar på en massa saker tillsammans utanför konventet. Frukosten var ett exempel, middagen på kvällen ett annat, men den återkommer jag till.

Sprang från frukosten till ännu en session med mitt AD&D-lag på jakt efter kort, och njöt lika hejdlöst denna gång som dagen innan. Satt efter spelandet och pratade lite med några av arran-

göerna och blev medlurad på ett Paranoia-äventyr hopsatt av en av dem. Ett kul, mycket flippat äventyr som starkt fick mig att tänka på turneringen i galen-AD&D (Crazy Dungeon?) på WettCon för några år sen. Spelade en korkad klon vid namn Dum-R-Wat, och hade kungligt roligt med bra rollspel runt bordet, flippade personligheter och ett extremt äventyr.

Men nu var det dax för lite arbete oxå, för en gångs skull. Gick ner till receptionen där jag hittade Shane, konventsgeneralen, som satt och jobbade. Han lät sig medgörligt bli störd i arbetet och vi satt och pratade fram och tillbaka om CANCON, arrangörsjobb, friformrollspel och allt möjligt annat. Jag med anteckningsblock i handen.

CANCON är stort. Det startade som en angentspelstävling i miniatyr som växte sig större och större. När några boardgames och rollspelsturneringar lagts till blev det till slut ett konvent, CANCON (1978).

I år kom det 900 deltagare till konventet, ungefär 10% var tjejer. I organisationsgruppen sitter 9 personer, som sedan har ett antal turneringsansvariga, en spelkommitté samt ca. hundra funktionärer under sig. Organisationsgruppen fixar sponsorer, ordnar lokaler, sköter kontakter med alla marknadsständer och all info till deltagarna. Kommittéen granskar samtliga förslag till turneringsscenarion som lämnas in och bestämmer vilka som får hållas. När en turnering väl är godkänd är det turneringsansvariges sak att fixa fram spelledare och bestämma turneringsavgift. På CANCON täcker inträdesavgiften alla allmänna utgifter för konventet och turneringsavgifterna står för priserna.

## “Dippyspelare är trevliga, det bara är så.”

När det började bli fullt i mitt block, han började ha folk som hängde över honom för att be om hjälp en sekund, och klockan började dra sig framåt Dippymiddagstid bröt vi transen, han kastade sig in i arbetet igen och jag drog mig mot Toad Hall för den privata limousinen. Med tjutande däck tvärnitade den gamla (förlåt Andrew) Holden framför er nu uppklädda reporter och jag klev in.

Det ordnas alltid Dippymiddag på CANCON, den andra kvällen på konventet, bara för att Dippyspelare är så trevliga och sällskapliga av sig. Det måste man vara för att lyckas i Dip-

lomacy. Och det är en riktig middag: bra ställe, uppklädda spelare, god mat och tal med prisutdelning. Men oxå gott öl, roliga personer och hög stämning. Dippyspelare är trevliga, det bara är så. Är det lika dant i Sverige?

Sen sängläggning, upp lika tidigt som dagen innan, lite slöare avslutningssession med AD&D-laget och så var konventet slut för min del. Eftersom jag skulle vara i Bathurst innan kvällen var jag tvungen att sticka före eftermiddagens spelomgångar och prisutdelningen, tyvärr missade jag även kostymtävlingen som hölls då. Shane tog dock lite bilder åt mig som



han skickade upp och det var bra dräkter folk ställde upp i. Tre helt suveräna dagar var slut och det var dax att återvända till verkligheten och blomkålsplöckningen igen. Det var som att ha varit hemma i tre dagar med allt det välkända: AD&D:andet, alla suveräna, roliga rollspelare och konventsatmosfären. Det jag kände då gäller fortfarande: trots alla suveräna konvent jag upplevt i Sverige, måste jag ändå erkänna att CANCON är det bästa konvent jag nånsin varit på. Tack vare hela styrkan av ansvariga, tack vare de äventyr jag spelade och tack vare CANCON i sig självt. Det borde vara tillräckligt som sammanfattning av hela konventet. Synd att det är så förtyvlat långt till Canberra, bara.

Slut på rapporten. Må så gott därhemma. När ni läser det här är jag sen länge tillbaka i Sverige igen. Och det är inte fy skam det, inte.

Ha'de!

Clas Cassel

uppsökande reporter,

för Beholdern,

då i Canberra,

nu vete fåglarna...

Förutom CANCON finns i Australien oändligt många andra konvent: tre i Melbourne, fem i Sydney, ett i Brisbane för att bra nämna några. Är någon intresserad av att veta mer, t.ex. om ni skall till Australien, går det att skriva till "Wes Nicholson, O.O Box E271, Queen Victoria Tce, A.C.T., Australia 2600." Han är rolig, galen och snäll om man lär känna honom. Jag kan tala om för er: Det är värt att åka på konvent i Australien!

Citat:

*I don't know why I' doing this.*

*I'm not even beeing payed.*

*I must enjoy this.*

Shane Lynch

konventsgeneral

CANCON-90

# Vad är ett bra rollspel?

Carl Cramér om rollspelens kvalitéer.

Specialisering och enkelhet anser jag vara honörsord i rollspelssammanhang. Ett spel skall klara att beskriva sin miljö, utan att ha massor av regler som aldrig används. Jag tänkte här förklara litet av vad jag menar med situationsanpassning och på vilket sätt ett spel skall vara enkelt.

*"Professorer skall veta så mycket som möjligt om så lite som möjligt. Den perfekta professorn vet alltså allting om ingenting!"*  
Gammalt universitetsskämt.

Specialisering är ett ord som används mycket i samband med rollspel. Egentligen tycker jag att det inte är så väl valt, miljöanpassning eller aktivitetsanpassning vore bättre men krångligare. Vad menas då med att spelet är specialiserat? I min mun betyder det att systemet belönar ett miljöanpassat beteende. Till exempel i Western innebär det att revolvermannen ägnar all sin tid åt att träna, i feodaljapan ägnar samurajen mycken tid åt sin trädgård och i Pendragon uppvaktar riddaren sin stora kärlek. I verkliga livet gör vi inte saker i utan anledning, och allt det jag tog upp i mina exempel var alla sätt att bli en bättre stridsman. Jag anser att man kan kräva av systemen att de stimulerar till sådant kultur-anpassat beteende på ett smidigt sätt. Alltså skall den förälskade riddaren och den hårdtränade revolvermannen vara bättre än den hårdtränade riddaren och den förälskade revolvermannen. Att sedan revolvermannen motiveras att träna av sin kärlek är en annan sak. Sedan kan man ju alltid spela en udda figur som odlar blommor i både Western och Pendragon, det är ett sätt att utveckla rollens personlighet.

*Tillfrågad varför han sköt sin hustru och inte hennes älskare när han överraskade dem tillsammans svarade skotten lungt:  
—Helre skjuter jag min hustru en gång än en älskare i månaden.  
"Rolig" historia.*

Jag tycker att svårigheterna att byta miljö är en av poängerna med situationsanpassning. Ta som exempel ett par Pendragonriddare i Bysans. Utan utrustning och anseende, utan att förstå språket, blir stackarna förslavade när deras skepp förliser. De förstår ingenting av vad som händer omkring dem. Hur skulle de kunna göra det, i det spel de spelar finns helt enkelt inga regler för byråkratiska miljöer. Så de fortsätter att agera på sitt vanliga sätt, förälskar sig i godsherrens dotter, håller på sin heder och tar varje tillfälle att kämpa för sin sak. Naturligtvis gör de bort sig. Samtidigt ksn de på sina egna sätt överglänsa Bysantinerna, som ju är mindre anpassade till ridderliga regler, och på så sätt bevisa sin egen kulturs överlägsenhet för sig själva. Att Bysantinerna anser dem obildade barbarer utan all förfining saknar betydelse, åtminstone för riddarna.

Kulturchocken är så att säga inbyggd i systemet. Om de stannar i Bysans kommer det inte att fingera i längden, till slut kommer de att anpassa sig till situationen och reglerna känns otillräckliga, men stannar de bara något år fungerar det utmärkt. I ett generaliserat system som GURPS hade någon av figurerna, från sin höga intelligens, haft hyggliga baschanser i färdigheter som diplomati, byråkrati och stadskännedom och därmed inte stått så handfallen som riddarna från Pendragon. Jag har sett skräckexempel på GURPS-figurer som hade



över 50% chans att lyckas i alla färdigheter som finns definierade i reglerna! Kan man göra sådana figurer, kommer någon att missbruka det.

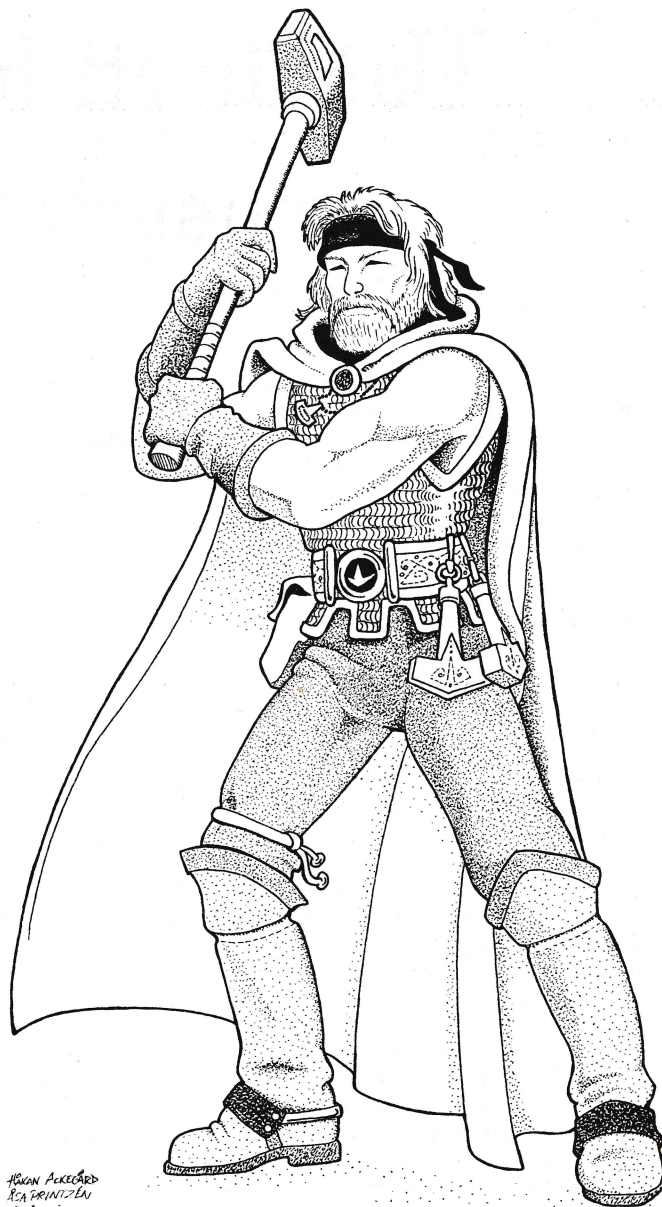
Naturligtvis kan spelledaren med diktatoriska dekret få spelarna att anpassa sig till hans idéer om hur världen och figurerna skall se ut, men jag tycker det är mycket enklare att ha reglerna anpassade från början.

*"Åh nej, jag vill bara träffa dem. Så att jag kan berätta om det när jag kommer hem."*

Twoflower turisten, tillfrågad om han vill anställa hjältar.

Från *the Color of magic* av Terry Pratchet.

Ett problem i det här sammanhanget är naturligtvis figurer som vägrar anpassa sig. Jag spelar själv gärna frågvisa personer med ett öppet sinne, som försöker förstå de nya kulturer de träffar på. Sådana figurer kan liva upp en hel kampanj, men trots allt måste de anses som lite underliga och kanske därför inte 'optimala'. I alltför generella regler blir den här rollen för lätt. En av mina figurer, Malahin (se Beholdern 3/4-88) pratar elva språk flytande och har dessutom magi som ger honom telepati. Utmaningen börjar försvinna när det inte finns fler språk att lära sig. I *Star Wars* däremot finns det bara en färdighet för alla språk och en för alla kulturer, men där är det situationsanpassat, man träffar på



en ny ras eller en ny kultur var tredje gång man spelar, och i en framtida miljö kan lingvistik (språklära) och antropologi (kulturlära) vara studieinriktningar där vetenskapen funnit generella trender som sedan kan tillämpas på många

olika folk. I *Star Wars* kan istället en öppensinnt figur ägna sig åt mysticism och magi, som kanske inte har någon som helst effekt utom på de godtrogna. Att spela en öppensinnt, icke kultur-anpassad figur blir alltså att anpassa sig sämre till reglerna.

*"Journalister skall veta så lite som möjligt om så mycket som möjligt. Den perfekta journalisten vet alltså ingenting om allting!"*  
Gammalt universitetsskämt.

Vad gäller komplexiteten anser jag inte att den direkt påverkar spelets kvalitet, anledningen att jag ser en tämligen låg komplexitetsgrad som bra hos ett spel är att de skall vara enkla att använda och gå snabbt att lära sig. Här tror jag att man kan diskutera de krav jag ställer, skall man prioritera realism eller den enkla, rena formen?

Min åsikt är att man inte skall behöva titta i regelboken under spel om man kan systemet hyggligt. Visst kan man ha komplicerade specialregler, men då skall också spelledaren bemästra dessa regler. Spelarna skall få en uppfattning vad deras chanser är bara genom en titt på karaktärsbladet och ett par ord från spelledaren, utan tabeller eller regelbråk.

*Hans blod flöt rött, trots allt.*

Conan Chimeriern,

ur *Rouges in the house* av Robert E. Howard.

Komplicerade regler behövs när man försöker beskriva komplicerade situationer. Till exempel terroristspelet *Delta Force* är i mångt och mycket ett konfliktspel. Att spela en roll kommer i andra hand, det primära är att lyckas med uppdragen. Samtidigt blir det ett situationsanpassat rollspel, i gisslandraman måste all annan hänsyn läggas undan för att genomföra uppdraget. Men ganska få spel har denna extrema inriktning på strid. Jag har aldrig tryckt särskilt bra om detaljerade stridsystem. Visserligen kan en strid vara kulmen på en lång serie äventyr och helt avgörande för kampanjens utveckling, men min erfarenhet är att nästan alla strider är ojämna och ganska ointressanta. Ett typiskt konfliktsåventyr kan se ut ungefär så här:

*Spelarna träffar på en motståndare som är dem överlägsen. Det kan vara därför att han har någon magi som gör honom osårbar, att hans*

*kontakter hindrar spelarna från att skada honom, att hans teknik är överlägsen eller att han helt enkelt är för erfaren. Sedan följer en hel serie äventyr där spelarna försöker skaffa den nödvändiga magin, positionen, träningen, utrustningen eller erfarenheten som krävs för att besegra honom och därpå ytterligare en ganska ojämn strid, där spelarna är överlägsna.*

Var ligger det intressanta i ett detaljerat stridsystem, blir det inte bara resultatet att figurerna dör? Vill man slåss mot mer likvärdiga motståndare rekommenderar jag Svarta korpen eller andra konfliktspel där det inte gör så mycket om figurerna går åt.

Samtidigt kan det vara mycket roligt att växla mellan roll och konfliktspel. Jag håller för tillfället på och kämpar mig igenom *Dragon Lance*, TSR:s klassiska serie av världsräddaräventyr, och halva nöjet ligger i att få leda arméer och i de detaljerade strider mellan drakryttare som vi utkämpar, med helt andra regler än rollspelets.

I Fantasymiljöer måste magireglerna vara ganska komplicerade om inte spelledaren vill behöva gå in alltför mycket för att få 'realistisk' sagokänsla. Det innebär ofta att man måste ställa lite högre krav på regelkunskaperna hos någon som vill spela magiker.

*Även den skickligaste krigare i RuneQuest har alltid en chans på 2.500 att hugga ihjäl sig själv med varje slag. Det ger en halveringstid på sex timmar.*

Att sedan de flesta system, särskilt då enkla, situationsanpassade spel, lider av barnsjukdomar och har underliga brister och specialfall är obestridligt. Till exempel *Pendragon* har sin beskärda del men det viktiga är att spelet stimulerar till ett aktivt och ridderligt rollspel där de olika figurerna, som i mer generella system skulle vara nästan identiska, har klara individuella drag.

*Carl Cramér*



# STORM PÅ STILLHETENS HAV

Highlights från kvalet i AD&D på LinCon-89

Text: Marie Ackegård och Mikael Rydfalk.

Teckningar: Christine Ahlenbäck, Mikael Rydfalk och Mats Öhrman.



Kvalet till lag-AD&D i LinCon-89 hette Storm på Stillhetens Hav och det gick ut på att hjältarna skulle föra en prinsessa över havet till hennes trolovade; förbi förrädare, pirater och monster.

## Hjältarna:

Gruppen består av sex glada äventyrare som tillsammans kallar sig Fribrytarna. Här står de nu uppställda, från vänster till höger:

## Crassus Panzeri

Crassus är äldst i gruppen och van att föra befäl. Det var helt naturligt att han skulle bli Fribrytarnas ledare och han tar ansvaret på stort allvar. Själv oskyldigt dömd av Imperiet, betyder rättvisa oerhört mycket för honom. Han är ovanligt lycklig nu, eftersom han nyss trolovats med shejkdottern Tabari. Visst är de skilda åt, men snart skall han återvända, återupprättad.

## Alihosi

Alihosi är prästinnan för Fellar; resandets, äventyrandets och handlandets gud. Hon ogillar allt som inkräktar på dessa områden. Alihosi är tystlåten och allvarlig i allt hon gör. Mycket lojal mot alla i gruppen och särskilt förtjust är hon i den ståtliga barbarhövdigen Sagittario.

## Sagittario

Sagittario är en stolt barbarhövding, förvisad från sin stam av Imperiet. Han är hetblodig och full av kamplust, och i väntan på en chans att tillfoga Imperiet rejäl skada, duger småstrider mot annan ondska var som helst. Sedan tidigare äventyr är han mycket förälskad i den mörka häxdoktorn, Alihosi.

## Rivil

Normalt stannar alver hemma i sin skog. Rivil tollhör det fåtal som känner en stark längtan att se andra saker och platser. Han söker alltid nya erfarenheter och är mycket frågvis när han hittar något han inte känner till. Han är förtjust i Stephania då hon delar hans nyfikenhet på livet.

## Stephania Abbachio

Stephania är en revoltör, uppfödd på gatan och känner varmt för alla förtryckta, ofria och fattiga. Hon är impulsiv och gladlynt, tar det mesta med en klackspark. Just nu har hon ett ofarligt, men föga oskuldsfullt, förhållande med Rivil

## Vito Dolce

Vito är det goda livets representant. God mat och dryck, fester och vackra kvinnor är vad han begär av livet. Men det kostar ju pengar att leva flott, så allt som kan ge Vito pengar i fickan är han intresserad av. Han har ofta god framgång hos kvinnorna, och har mer än en gång blivit utslängd från olika ställen av äkta män på grund av detta.

## Andra ombord

Men hjältarna var naturligtvis inte ensamma ombord, vissa andra förtjänar att omnämnas

## Prinsessan

### Badiat El-Djemel

Hon som hela äventyret handlar om, som man inte såg så mycket av men som kunde tänka sig att låta på slöjan om man bara bad henne. Mycket fick hon utstå på vägen till sin trolovade.



## Isadora

Prinsessans kammar 'jungfru', mycket uppvaktningssbar men ack så bestämd. Vito Dolce var ett givet byte för henne, men många Vito fick problem med rivalen...



## Bernadino

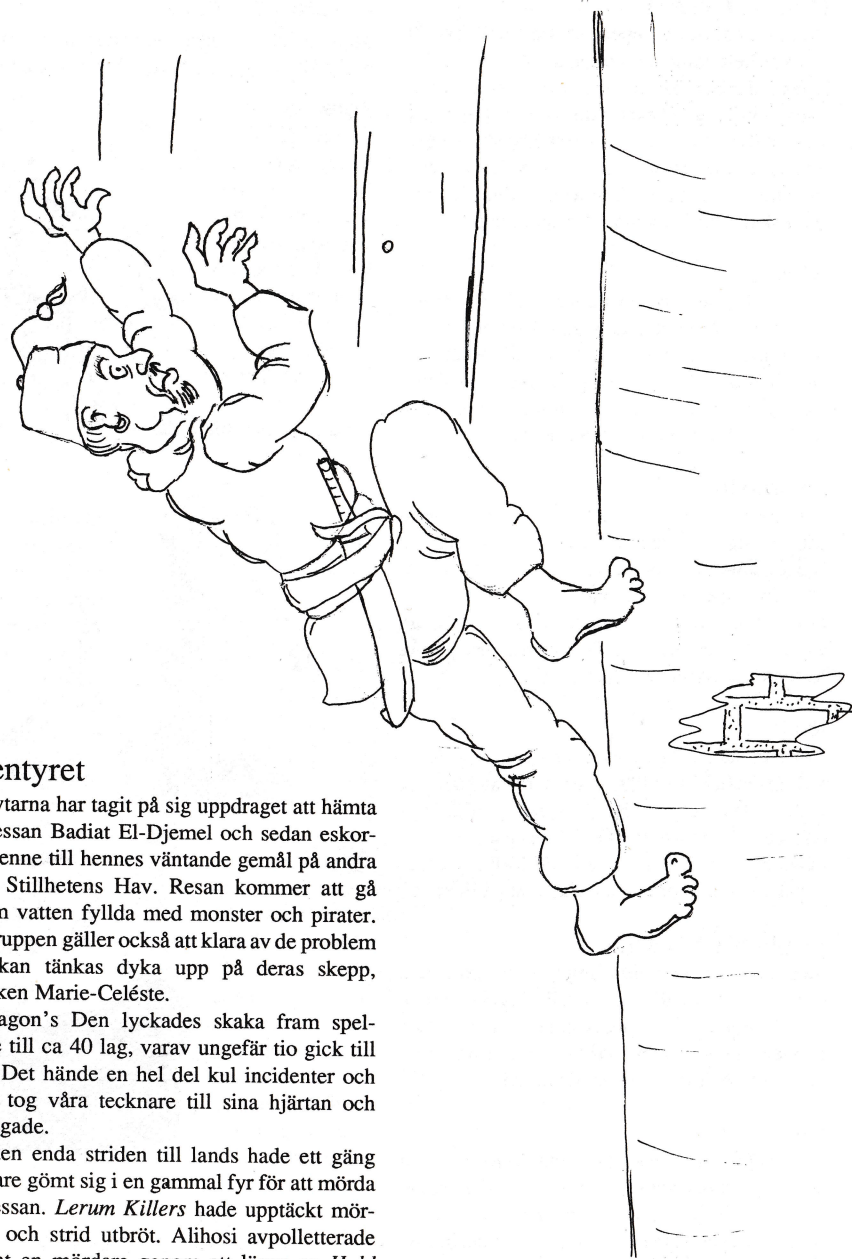
som anser sig själv vara förfärligt fin och förnäm. Det är faktiskt så att ingen annan än han själv inser Bernadinos storhet, vissa åtar sig till och med att visa att den inte existerar!



## Klart för avgång

Scenen är klar, nu överlämnar vi den till aktörerna, som får göra bort sig alldeles själva. Följ med på deras äventyr och lär er hur man angör en galär. I sin egen bordläggning...





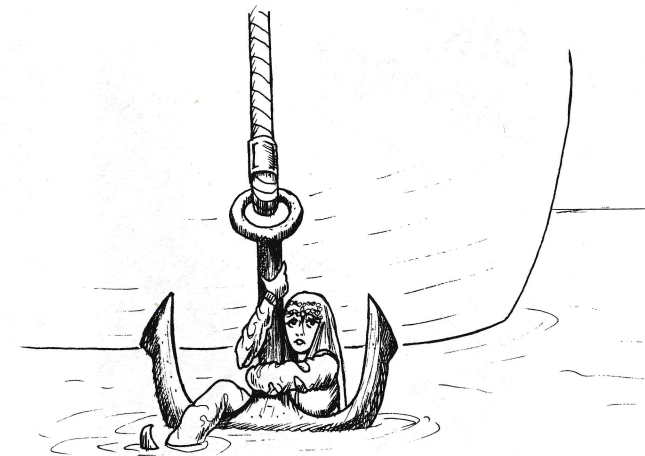
## Äventyret

Fribrytarna har tagit på sig uppdraget att hämta prinsessan Badiat El-Djemel och sedan eskortera henne till hennes väntande gemål på andra sidan Stillhetens Hav. Resan kommer att gå genom vatten fyllda med monster och pirater. För gruppen gäller också att klara av de problem som kan tänkas dyka upp på deras skepp, karacken Marie-Celéste.

Dragon's Den lyckades skaka fram spelare till ca 40 lag, varav ungefär tio gick till final. Det hände en hel del kul incidenter och några tog våra tecknare till sina hjärtan och förevigade.

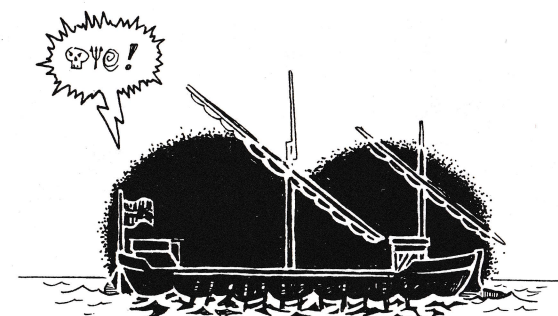
I den enda striden till lands hade ett gäng mördare gömt sig i en gammal fyr för att mörda prinsessan. *Lerum Killers* hade upptäckt mördarna och strid utbröt. Alihosi avpolletterade elegant en mördare genom att lägga en *Hold Person* på honom medan han klättrade på utsidan av tornet. Tornet var högt och marken var hård.

Eftersom nästan hela scenariot tilldrog sig till havs, var det väl egentligen ingen överraskning att de flesta grupper någon gång blötte ner prinsessan. En del doppade henne bara som hastigast under en särskilt hård strid, medan andra mer eller mindre förvarade henne i vattnet så snart något bara antyddes vara farligt.



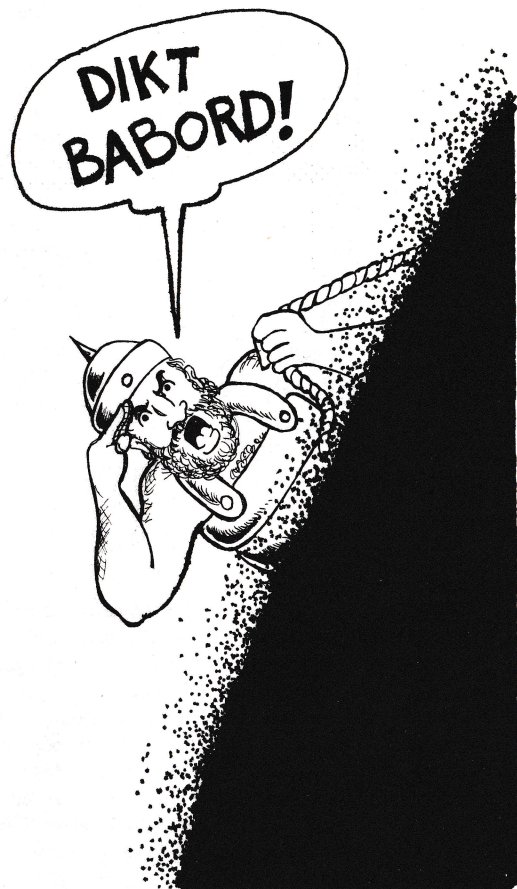
Något annat som var genomgående i scenariot var att det var svårt att nå ända i hamn på utsatt tid - för spelarna alltså, inte för hjältarna. En bidragande orsak till detta var de långdragna strider som i de flesta fall utbröt med de enorma galärerna i början. Om hjältarna snålade med magin i denna strid blev det mycket "handarbete" för alla stridsmän och mycket tärningar och grubblande från alla spelare. Hos flera lag gick deras stolta båt Marie-Celeste till botten redan vid denna strid. African Dominoe Guild lyckades dock ta sig nästan ända till målet i den lilla skepps båten.

## "BLUBB"



Striderna mot pirater och kapare bjöd på många bra trick och intressanta situationer, både från spelare och spelare. Bl a slängde *Invincible Overlords* en *Darkness* över ett skepp för att de inte skulle se vart de seglade och vad som hände.

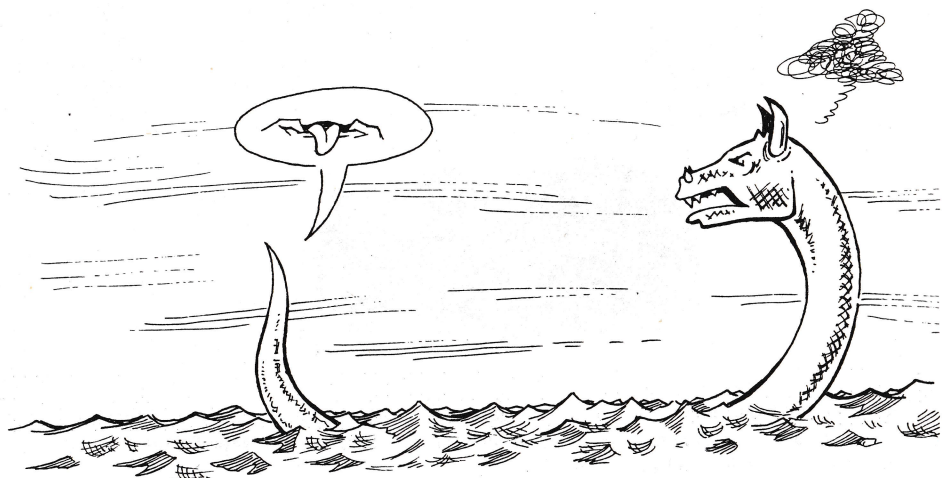




Men piraterna blev inte handlingsförlamade utan lät en i besättningen luta sig ut ur mörkret och ropa anvisningar!

Hjältarna hade ännu en chans att bli av med Marie-Celeste när en stor sjöorm dök upp och ville krossa båten för att tugga i sig mjukdelarna. Vi som skrev scenariot hade en favoritmetod – som tyvärr ingen grupp kom på – att fästa ett rep i ett ankare (det fanns två), andra repänden i en av de rostiga harpunerna och skjuta harpunen från någon av ballistorna och på så sätt sänka sjöormen. (Jodå, hade gruppen tagit sig tid att kolla upp båten och fråga om saker, visste de att båten använts för att jaga val.)

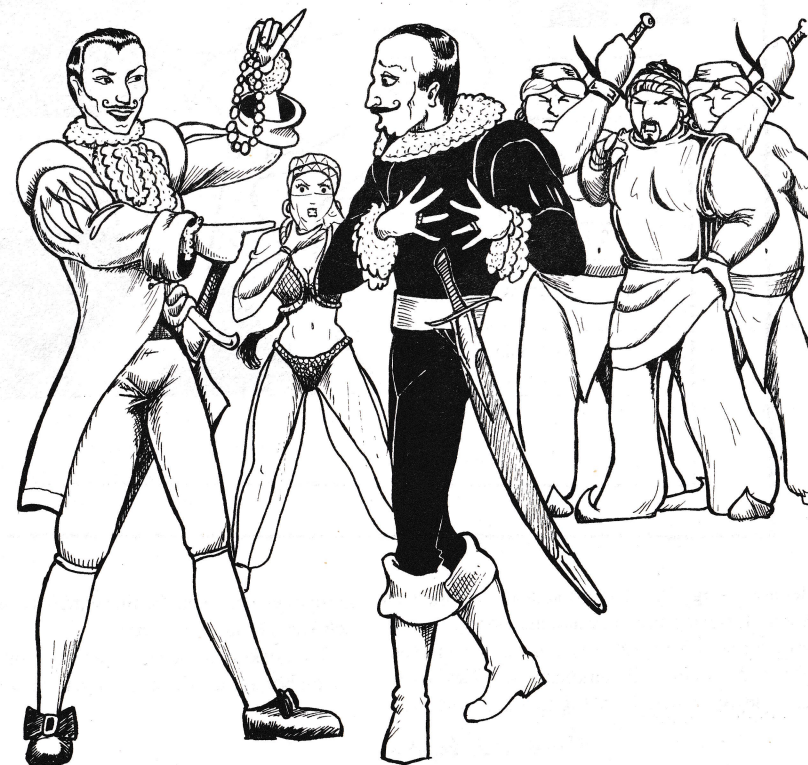
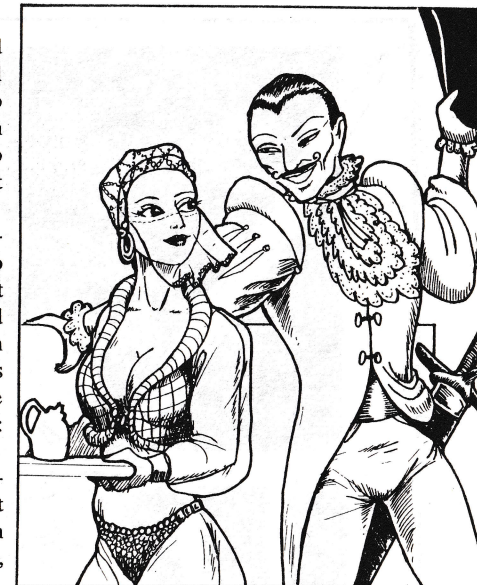
Det mest originella sättet blev nu istället att en av *Invincible Overlords* magiker slängde formeln *taunt* på odjurets svans, så att han ägnade sig åt att jaga och äta sig själv medan Marie-Celeste försynt seglade därifrån. Strikt enligt reglerna skulle det kanske inte fungerat, men så roliga idéer ska belönas, så naturligtvis fungerade det.



*Invincible Overlords* utmärkte sig över huvudet genom sina fräscha idéer och fina rollspel och en favoritsekvens blev den när Bernardo (NPC) utmanade Vito Dolce på duell eftersom Vito accepterade duellen och gick först fram för att omfamna Isadora, kanske för sista gången?

Men han passade på att med sin fingerfärdighet ta hennes halsband. Sedan tog han Bernardo i hand med orden "Ska jag dö, blir det en ära att få dö mot er" och smugglade i samband med detta ner halsbandet i Bernardos ficka. Han vände sig till hälften för att gå tillbaka när hans blick föll på Bernardos ficka, och sade anklagande medan han fiskade upp halsbandet: "Är detta verkligen ert?"

Överste Kadarf, ledare för prinsessans livvakt, tvekade inte. "Arrestera den mannen" röt han, och Bernardo fördes bort, utskämd, medan Vito blev dagens, och naturligtvis Isadoras, hjälte.







Senare smög sig ett av motståndarskeppen på Marie-Celeste i skydd av nattens mörker. I en av grupperna tillbringade Stephania och Rivil, som de borde, natten tillsammans och blev överraskade av anfallet. Rivil tog sitt bälte med magi-

komponenter, greppade sitt svärd och rusade upp och kastade sig in i striden.

Tills dit kom dock de flesta i hamn och finalen kunde börja, men det är en annan historia...

*Marie Schegård,  
Christine Ahlenbäck, Mikael Rydfalk, Mats Öhrman*

# Blood-Bowl final #1

## Darkside Cowboys mot Chaos All-Stars

Av Johan Averin och Fredrik Bonnander

–Hej Bob!

–Hej Jim!

–Hej säger vi också till er sportfans och välkomna till den första Bloodbowl-finalen mellan de två råbarkade och livsfarliga superlagen Darkside Cowboys och Chaos All-Stars

–*What a game!!!*

–Okey Jim, vilka tror du tar hem den första Bloodbowlbucklan?

–Ja Bob, det är svårt att säga men jag tror att Darkside Cowboys kommer att göra det, deras väg till finalen har varit mycket övertygande.

–Exakt Jim, de vann över Dwarf Giants med 3-1 i kvartsfinalen för att senare gå vidare och utklassa Severed Heads med 3-0.

–Men Bob, Chaos All-Stars väg mot finalen har varit ganska svår. De hade problem med Gouged Eye i kvartsfinalen men lyckades ändå vinna med 3-2 till slut. I semifinalen gick det lite bättre, där vann de mot Middenheim Marauders med 3-1.

–Vad tycker du om spelarna då, Jim?

–Vems spelare, Bob?

–Varför inte börja med Darkside Cowboys?

–Okey Bob, Rokudan Fey, Blitzter och lagkapten i Darkside Cowboys är väldigt intressant. Bara under slutspelet har han gjort fyra touch-downs och två fatalities.

–Finns det någon lika intressant spelare i Chaos All-Stars då, Jim?

–Ja Bob, ta t.ex. V'hnn Qllss Zzxhhtrr, även kallad "Snakey".

–Bra namn, Jim!

–Det var jag som döpte honom, Bob!

–Men tillbaka till V'hnn... eh... "Snakey".

–Han är en väldigt bra spelare som har fram-

tiden för sig, även om han inte gjort så många scores eller fatalities ännu. Men det var han som sprang mest med bollen under hela säsongen, hela 928 paces.

–Men nu tillbaka till matchen, Jim!

–Exakt Bob, här kommer nu spelarna in och fansen hurrar och jublar för fulla halsar.

–Låt oss börja, Jim.

–Okey Bob!

### Nya färdigheter [Skills]

**Block:** Ger +1 effektiv *ST* i blockeringar om inte motspelaren har lika eller högre färdighet i *Dodge*. Vid lika färdighet blir det ingen modifikation.

**Catch:** Om en spelare med *Catch* missar bollen vid en passning slå 1d6 +1 per nivå i färdigheten

På 7 eller mer fångar man den ändå. Om någon försöker göra *Intercept* görs det innan man får den extra chansen att fånga bollen.

**Dodge:** Om en spelare med den här färdigheten blir tacklad och spelaren som tacklar inte har lika eller högre färdighet i *Tackle* så får försvararen +1 på sin effektiva *AG*. Vid lika blir det ingen modifikation alls.

Om någon slår spelaren med *Dodge* och inte har lika eller högre färdighet i *Block* får han -1 effektiv *ST*.

**Heroic Leap:** En spelare får försöka göra ett hjältehopps för att göra en *Touchdown*. Ett hjältehopps görs i stället för att sprinta. Man får gå upp till tre steg och får gå igenom andra spelare och den andra sidans *Tackle Zones*. Han måste sluta i *End Zone*. Sedan slår man 1d6



## Darkside Cowboys

| #  | Name               | Position | MA | SP | ST | AG | TS | CL | AV | Race     |
|----|--------------------|----------|----|----|----|----|----|----|----|----------|
| 1  | Eli Doom           | Thrower  | 4  | +3 | 3  | 3  | +2 | 0  | 8  | Dark Elf |
| 2  | Sollux Sunbrother* | Thrower  | 4  | +3 | 3  | 3  | +3 | 0  | 8  | Dark Elf |
| 3  | Marcc Chain        | Catcher  | 4  | +4 | 2  | 4  | 0  | +2 | 8  | Dark Elf |
| 4  | Jeremiah Tuentir   | Catcher  | 4  | +4 | 2  | 4  | 0  | +2 | 8  | Dark Elf |
| 5  | Kesalli Schriddt*  | Catcher  | 5  | +4 | 2  | 4  | 0  | +2 | 8  | Dark Elf |
| 6  | Luxen Wolff*       | Catcher  | 4  | +4 | 2  | 5  | 0  | +2 | 8  | Dark Elf |
| 7  | Rokundan Fey*      | Blitzer  | 4  | +4 | 5  | 4  | +1 | +1 | 9  | Dark Elf |
| 8  | "Assassin"*        | Blitzer  | 4  | +3 | 4  | 3  | +1 | +1 | 9  | Dark Elf |
| 9  | Raven Moon         | Lineman  | 4  | +3 | 3  | 3  | +1 | +1 | 8  | Dark Elf |
| 10 | Baar Ultra         | Lineman  | 4  | +3 | 3  | 3  | +1 | +1 | 8  | Dark Elf |
| 11 | Mireén Tuuba       | Lineman  | 4  | +3 | 3  | 3  | +1 | +1 | 8  | Dark Elf |
| 12 | Kassir Kiel        | Lineman  | 4  | +3 | 3  | 3  | +1 | +1 | 8  | Dark Elf |
| 13 | Spik Groo          | Lineman  | 4  | +3 | 3  | 3  | +1 | +1 | 8  | Dark Elf |
| 14 | Laxon Undo         | Lineman  | 4  | +3 | 3  | 3  | +1 | +1 | 8  | Dark Elf |
| 15 | Venom Doom         | Lineman  | 4  | +3 | 3  | 3  | +1 | +1 | 8  | Dark Elf |
| 16 | Esk Freetti        | Lineman  | 4  | +3 | 3  | 3  | +1 | +1 | 8  | Dark Elf |

\* Betyder *Star Players* med speciella färdigheter.

2 Sollux Sunbrother\* Safe Throw (2), Nerves of Steel, Long Throw.

5 Kesalli Schriddt\* Catch (2), Luck (2).

6 Luxen Wolff\* Dodge (4), Nerves of Steel.

7 Rokundan Fey\* Leap (3), Heroic Leap, Catch (4), Thick Skull, Luck (3).

8 "Assassin"\* Block (3), Mighty Blow (3).

+1 för varje spelare man gått igenom

-1 För varje nivå i färdigheten

På 1-3 har man lyckats göra *Touchdown*, 4 eller mer så blir det ingen *Touchdown* och spelaren blir skadad, ställ honom i *Ko'd box* i *Injury table*.

**Intercept:** Om en missad bolls bana går över spelaren kan han göra en *Interception*. Slå 1d6

+1 per nivå i färdigheten

På 7 eller mer blir bollen *Intercepted* i stället för *Missed*.

**Jump Up:** Spelare med denna färdighet får resa på sig redan omgången efter att de blivit tacklade eller blockerade.

**Leap:** Lägg till spelarens nivå till tärningskastet när han försöker hoppa över en liggande spelare.

**Long Throw:** Spelaren får kasta bollen upp till 18 rutor. Använd alltid *Longbomb*-tabellen för att se om bollen blev *Intercepted*, *Missed* eller *Caught*.

**Luck:** Spelaren får slå om ett tärningslag per match per nivå i färdigheten. Man får bara slå om tärningslag som berör just den spelaren.

**Mighty Blow:**

-1 per nivå i AV

+1 per nivå på skadetabellen

**Nerves of Steel:** Spelaren får inget minus när han kastar eller fångar bollen samtidigt som han står i en annan spelares *Tackle Zone*.

**Safe Throw:** Om spelarens kast blev en *Interception* slår han 1d6

+1 per nivå i färdigheten

På 7 eller mer blev resultatet *Missed* i stället.

## Chaos All-Stars

| #  | Name              | Position | MA | SP | ST | AG | TS | CL | AV | Race        |
|----|-------------------|----------|----|----|----|----|----|----|----|-------------|
| 1  | Bork Bulge-Belly* | Blocker  | 4  | +1 | 7  | 2  | -2 | -2 | 10 | Troll       |
| 2  | Bull Braineater*  | Blitzer  | 5  | +2 | 7  | 3  | -1 | -1 | 11 | Minotaur    |
| 3  | Man               | Catcher  | 4  | +3 | 2  | 4  | 0  | +1 | 7  | Goblin      |
| 4  | Acid Foulface*    | Catcher  | 4  | +4 | 2  | 5  | 0  | +1 | 8  | Chaos Human |
| 5  | Spider Smith*     | Mutant   | 4  | +2 | 3  | 5  | 0  | +2 | 9  | Chaos Human |
| 6  | Huge Martin*      | Mutant   | 3  | 0  | 5  | 2  | 0  | 0  | 9  | Chaos Human |
| 7  | "Snakey"*         | Blitzer  | 5  | +3 | 4  | 4  | 0  | 0  | 9  | Chaos Human |
| 8  | Manhole Oérotten  | Blocker  | 4  | +1 | 4  | 2  | -1 | -1 | 10 | Orc         |
| 9  | Keff Abandoned    | Thrower  | 4  | +2 | 3  | 3  | +1 | 0  | 8  | Chaos Human |
| 10 | Gargoyle Lafite*  | Thrower  | 4  | +3 | 3  | 3  | +2 | 0  | 8  | Dark Elf    |
| 11 | Mad Max II        | Lineman  | 4  | +2 | 3  | 3  | 0  | 0  | 9  | Chaos Human |
| 12 | Biff Halftoad*    | Lineman  | 4  | +2 | 3  | 3  | 0  | 0  | 9  | Orc         |
| 13 | Brute Oldtooth    | Blocker  | 4  | +1 | 4  | 2  | -1 | -1 | 10 | Orc         |
| 14 | "Scareman"        | Lineman  | 4  | +2 | 3  | 3  | 0  | 0  | 9  | Chaos Human |

\* Betyder mutanter eller *Star Players* med specialegenskaper eller färdigheter.

1 Bork Bulge-Belly\* Toughness (1), Mighty Blow (2), Regeneration.

2 Bull Braineater\* Mighty Blow (3), Toughness (2), Thick Skull.

4 Acid Foulface\* Intercept (3).

5 Spider Smith\* Catch (4), Jump Up, Thick Skull, Luck (1), 6 Extra arms.

6 Huge Martin\* Mighty Blow (1), Toughness (2), Obese, Razor Claws, Hypn. Gaze.

7 "Snakey"\* Block (3), Dodge (3), Luck (3)

10 Gargoyle Lafite\* Long Throw, Dodge (2)

12 Biff Halftoad\* Tackle (2), Luck (1)

**Tackle:** Ger +1 effektiv *AG* i tacklingar om inte motspelaren har lika eller högre färdighet i *Dodge*. Vid lika färdighet blir det ingen modifikation.

**Thick Skull:** Om en spelare blir *Stunned*, placera honom i *Reserve* i stället. Om kan blir *Ko'd*, placera honom på *Stunned* i stället.

**Toughness:**

-1 per nivå på skadetabellen.

### Mutationer

**Extra Arms:** Mutanten har fler armar. Han får gratis *Catch* (1) och *AG*, *CL* +1 per två extra armar.

**Hypnotic Gaze:** Mutanten kan hypnotisera en annan spelare som står i hans *Tackle Zone*

med sin blick. Slå 1d6, på 1-3 misslyckas han och ingenting händer, på 4-6 blir offret paralyserad och kan inte göra någonting så länge mutanten fortsätter med sin blick.

Hypnosens bryts om någon av dem blir *Blocked* eller tacklad. När man är paralyserad kan man bli *Blocked* av vem som helst, slå ingen tärnung. Offret har inte heller någon *Tackle Zone*.

**Obese:** Mutanten är extremt fet och klumpig: *MA*, *AG* -1 och han får aldrig sprinta. Däremot får han gratis *ST* +2 och *Toughness* (2).

**Razor Claws:** Mutanten får rakbladsvassa klor och därmed *Mighty Blow* (1).



# 98 Minuter Hyperrymd

Miniäventyr till *STAR WARS* av Thomas "Vasques" Hejdström

Plats: Hoth

Situation: Vila & Rekreation

Berömda personer i omgivningen: C3PO, Han Solo, Leia Organa.

Det är en låg aktivitet på basen förutom hos teknikerna, som ständigt verkar upptagna med det ena eller andra.

Ni sitter för tillfället i rekreativrummet och spelar videospel med några Allianspiloter när internkommunikations systemet vaknar till liv: "styrka Delta anmäler sig genast hos dagbefälet för genomgång"

Som den elitgrupp ni är (eller vill verka vara) reser ni er som en man, utom flickan i hörnet, som är lite långsam. Somliga verkar till och med nöjda med avbrottet i den uttråkande ledigheten.

Efter ett par minuter står ni alla framför kommandantens rum. Ni knackar försiktigt. En

signal på dörren blinkar sitt "kom in" och ni går in. Kommandanten reser sig när ni kommer, ett säkert tecken på att han vill få er att ta något obehagligt uppdrag.

—Vi har en nödsituation som kan förstöra hela alliansen om imperiet bara får en chans att använda det de har fått tag på. Tack och lov arbetar en sån enorm organisation ganska långsamt, det ger oss en chans att rädda vad vi förlorat.

Kommandanten ger er ledare ett förseglat kuvert, "Här har ni era instruktioner. Ni kan läsa ordern nu och har tillstånd att rekvirera material för operationen. När ni väl är i rymden kan ni visa ordern för de andra. Ni kan utgå omedelbart, jag har full tillit till er förmåga att organisera operationen själva. Lycka till och... Må kraften vara med er!"

## Rekvissionsorder:

Till hangarbefäl, flygledare och kvartersmästare:

Bäraren av detta intyg och hans styrka tillåts härmed att rekvirera det material de anser sig behöva utan frågor eller konfirmationer.

Förmodligen rör det sig om några en eller tvåsitsiga jaktstkepp, fullt beväpnade och med R2 enheter.

Det är av yttersta vikt för hela alliansen att de inte fördröjs, därför krävs ingen konfirmation av dessa order.

*Akbar*

Admiral Akbar

## Order 1

Till: Befälhavaren för styrka Delta.

Status: topphemligt.

Avsändare: Alliansens överkommando.

## Uppdrag:

En av våra mest pålitliga agenter har blivit fångad av imperiet under en rutinoperation, förmodligen genom förråderi. Det är anledningen till den okonventionella skrivna genomgången.

Agenten skall enligt uppgift vara fången ombord på en liten skyttel på väg till en liten måne kallad Ikaros i Phobosystemet. Ni skall preja skytteln i dess väg mot månen. Skytteln skall möta en Imperieklass stjärnförgörare här, men tack vare några "mullvadar" i maskinrummet kommer den förmodligen vara ungefär två timar sen. Vi behöver inte poängtera nödvändigheten att evakuera systemet innan den dyker upp.

Agenten måste fås ut levande, då han har en nyckelroll i alliansen.

Hyperymdskoordinaterna finns redan inprogrammerade i det datachip som medföljer den här ordern. Mata in den i era R2-enheter eller navigationsdatorer och ni kommer dit ni skall.

## Tidsschema:

Hyperymd: 93 minuter

Skytteln ankommer: 8:23 standardtid

Stjärnförgörarens planerade ankomsttid: 8:28, försenad till: 9:56

## Bilagor:

Rekvissionsorder in blanco

4 Navigationsdatachip

## Order 2

Till: Befälhavaren för styrka Delta.

Status: topphemligt.

Avsändare: Alliansens överkommando.

## Uppdrag:

En av våra mest pålitliga agenter, överste Skywalker, har blivit fångad av imperiet under en rutinoperation, förmodligen genom förråderi. Det är anledningen till den okonventionella skrivna genomgången.

Agenten tillfångatogs under ett rutinuppdrag i Alero systemet, på månen Agarra. Agarra är en skogsmåne som kretsar kring en lokal gasjätte och antogs vara obebodd. Tydligt har imperiet någon form av bas i systemet och det var dit överste Skywalker blev tagen.

Vi vet att han inte blivit förhörd, men hans R2-enhet blev kvar på Agarra och i den finns hyperymdskoordinaterna till bla. Hoth. Det är därför av största vikt att denna droid förstörs innan fiendens agenter hunnit analysera informationen i den.

Ert uppdrag är alltså att tränga er in i basen och till varje pris förstöra eller på annat sätt neutralisera R2-enheten.

Antagligen är förstärkningar på väg till systemet, varför snabbhet är av yttersta vikt under operationen. Alltså får ni återigen samma befogenheter som under förra uppdraget.

Till sist skulle vi vilja att ni returnerade rekvissionsordern när uppdraget är slutfört, våra X-vingar är inte till för semesterresor!

Beräknad hyperymdssresa: 68 minuter.

## Bilagor:

Rekvissionsorder in blanco [om spelarna inte har kvar den gamla]

4 Navigationsdatachip



Situationen är i så som den presenterats i bakgrunden. Den bortkommne agenten är Luke Skywalker, som var på djungelmånen Agarra för att träffa en möjlig lärare i kraften, Telvar Tel-Kenobi. Luke kände inte till att det finns en imperiebas på planeten. Han blev inte förrådd alls, hans X-vinge blev upptäckt av basens radar, men det vet han inte om. Nu är han i en lambdaskyttel på väg för att möta Lord Vaders personliga flottilj. De stackars "mullvadarna" kommer nog att få plikta med sina liv!

Ge spelarna order #1 och låt dem förbereda sig själva. Om de kommer in i systemet i tid kan de gömma sig på månens yta och överaska skytteln, som kommer in på låg fart och med bara halva sköldar uppe. Om de är för sena, till exempel för att de tog för lång tid på sig med utrustningen eller om de valde en B-vinge, som är långsam i hyperrymden, kan de komma in i systemet efter skytteln men före stjärnförgöraren. Då är skytteln med ryggen mot månen med sköldar på.

Besättningen på skytteln vet inte vem de har som fånge, bara att han anses mycket viktig och att Lord Wader själv är intresserad. De kommer att slåss så länge de har någon som helst rimlig chans, de väntar sig att en stjärnförgörare skall dyka upp och rädda dem när som helst! Om de inser sin underlägsenhet utan att sprängas i atomer kommer de att ge upp, men kan eventuellt fortsätta att göra motstånd vid en bordning.

Sprängs skytteln dör naturligtvis Skywalker (om du inte snabbt bestämmer dig för att hans närvaro bara var ett tomt rykte) och alliansen är i allvarlig fara. Men det finns andra...

Om stjärnförgörarna hinner anlända innan spelarna är borta får de slåss mot inte mindre än 36 Tie jaktkepp och 12 Tie *Interceptors* ledda av Vader. Lycka till!

När Skywalker kommer till Hoth sätts han under intensivvård och är totalt otillgänglig. Det enda spelarna ser är Leia och C3PO som springer omkring ganska mållöst.

### Nästa uppdrag

Efter bara en halvtimmes vila blir spelarna åter kallade till kommandantens kontor. Han ger bara snabbt en ny skriven order och skickar genast iväg dem. Dela ut order #2.

På väg mot rymdhamnen träffar de en mycket

orolig översättarrobot som hänger dem i hämlarna och ber dem "var rädda om den lille rackaren, att han alltid skall råka ut när han är ensam!". Det är naturligtvis C3PO.

### På Agarra

Agarra är mycket tätt skogsklädd och inget fordon större än en svävarcykel kan ta sig fram.

Att landa någon annan stans än på den imperiella landningsplattformen är otroligt svårt. När spelarna kommer in mot landningsplatsen blir de anropade av basen och vägrade landningstillstånd. Om de kommer med någon fantastisk historia säger flygkontrollen att de skall verifiera med staben.

Till slut kommer spelarna förmodligen att landa ändå. Basen skickar genast femton imperiesoldater på svävarcyklar för att ta dem till fånga. Dessa kommer att flyga till landningsplatsen på ungefär fem minuter och söka igenom den. Om de kommer in i några skepp stänger de av motorerna och låser skeppen. Alla i gläntan tas med till basen som fångar, men det är inte svårt att gömma sig för dem i djungeln.

Nu får spelarna försöka ta sig in i basen bäst de kan. Förmodligen är det enklaste sättet att låta sig tas till fånga. Sedan skall de leta reda på R2D2 och förhoppningsvis finna Telvar Tel-Kenobi och ta sig från planeten.

### Övrigt

De har sex timmar på sig totalt, sedan kommer Lord Vader och hans stjärnförgörare in i systemet. Då är det kokta fläsket stekt, särskilt om Lord Vader inser att de är desamma som lurade honom tidigare!

Om spelarna klarar uppdraget och räddar R2D2 kan de vara värda sex Xp var. Om R2D2 förstörs eller uppdraget misslyckas får de bara fyra Xp. R2D2 kan dock fortfarande vara med i kampanjen, hans minne finns inspelat på Hoth och det är ganska lätt att ge honom en ny kropp.

### Tips

Spelledaren får själv bestämma värdena för alla personer som förekommer i äventyret. Lambdaskytteln och de olika jaktkeppen finns i *STAR WARS sourcebook*. Jag rekommenderar att rymdstriden körs i *Star Warriors* om ni använder det.

Imperiets bas på Agarra är inte mycket mer än en bunker med en hyperrymdskommunikator. Den fungerar som en relästation i imperiets kommunikationssystem. Agarra är i övrigt obebodd, och att bli stationerad här är ett straff för en imperiesoldat. Här händer aldrig någonting.

Det innebär att drillen är lite slö, när ingenting händer finns det ingen anledning att hålla hög beredskap. Det enda roliga som finns att göra på Agarra är att åka svävarcykel mellan träden i djungeln. Med tiden har hela garnisonen blivit ganska bra på det.

Det var så Skywalker och Kenobi blev tillfångatagna. En patrull fann dem ute på planetytan och Lord Vader genast skickade en snabb skyttel för att plocka upp Luke.

Djungeln påminner om den på Endor, men är ännu tätare. Man ser aldrig solen och terrängen är likadan



### Telvar Tel-Kenobi

är en gammal Jediriddare, eventuellt släkt med Obi-Wan Kenobi. Han är dock betydligt mer reserverad och dessutom mindre skicklig än Obi-Wan, han anses som en andra klassens Jedi. Telvar använder Kraften mest för att hålla sig gömd. På så sätt har han undgått att bli funnen av Vader.

Luke fick reda på hans existens genom Obi-Wans spöke, men Telvar ansåg sig inte kapabel att lära upp Luke.

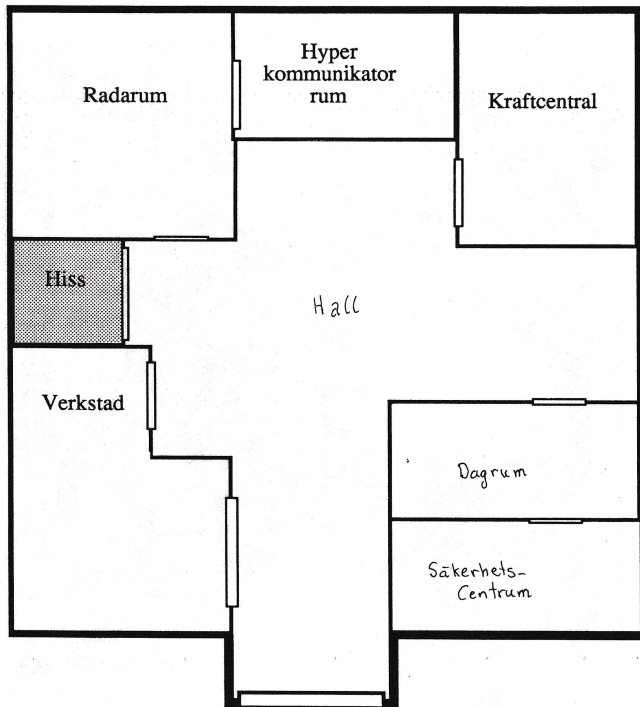
### Hur Luke blev tillfångatagen

Lukes X-vinge hade blivit sedd på radar under inflygningen. En imperiepatrull fann honom och

Luke ute på planetytan och kallade till sig förstärkningar. Eftersom Telvar inte försvarade sig lyckades de ta dem till fånga. Garnisonschefen skickade ett meddelande till Lord Vader som genast insåg vem de fångat och skickade en snabb skyttel för att plocka upp Luke. Kenobi fick dock vakten att glömma att rapportera honom och är alltså okänd för Vader.

Telvar kan tänka sig att följa med spelarna från Agarra. Han känner dessutom till var Lukes X-vinge finns, om spelarnas egna plan skulle vara otillgängliga. Den är femton minuters färdväg ut i skogen. Om Telvar räddas kan han tänka sig att bli lärare i kraften åt en av spelarna.





### Hall

Ett stort tomt utrymme, mycket välsopat. Normalt finns alltid en städrobot här.

### Säkerhetscentrum

Här sitter några soldater och håller kontakt med svävarcyklarna och vaktposterna. Basen har inget centralt säkerhetssystem, så de enda dörrar de kan öppna och stänga är ytterportarna.

### Hangar

På en större bas skulle detta vara platsen där man lagade fordonen. Här brukar det bara stå ett par cyklar i hörnen, men just nu är alla ute på patrull.

### Verkstad

Här underhålls basens fordon. För tillfället finns här två isärmonterade svävarcyklar.

### Dagrum

Här finns bord, stolar och en fikadroid som eventuellt kan misstas för R2D2 av någon som slår lågt på *Droid Programming/Repair*. Den kan dock bara göra fika.

### Radarrum

Härifrån sköts basens rymdspaning. Normalt sitter här två tekniker.

### Hyperrymskommunikator

Härifrån skickas meddelanden i hyperrymden. För tillfället är basens befälhavare här och pratar med Vader via hyperrymslink. Han kommer inte att avbryta sitt samtal under några omständigheter, under tiden har hans adjutant hand om basen.

### Kraftgeneratorer

Här inifrån kan man komma åt basens kraft-

överallt. Om det inte var för instrumenten på svävarcyklarna skulle man inte kunna hitta hem. Spelarna har tre likande bärbara navigationsutrustningar. Utan dem är det en svårighet lika med dubbla resans längd i minuter att hitta rätt. Att hitta från basen till landningsplatsen är alltså svårighet tio på *Survival*.

Nu har basen återgått till sin slöa rutin. Det enda spännande som hänt är ordern att analysera minnet på Lukes R2-enhet. Lord Vader har inte berättat att han är på väg hit, han föredrar att överraska sina underordnade.

Själva basen är en kraftigt förstärkt bunker. Den är helt immun mot spelarnas vapen och enda sättet att förstöra den är att spränga den inifrån.

### Ingång

Dubbla tryckdörrar. Normalt är de stängda och då kan inget få upp dem från utsidan. Utanför står en ensam vakt om inte säkerheten höjts. Då står här tre vakter. Vakterna har radiokontakt med säkerhetscentralen och det går att använda deras radio för att lura dem att öppna dörren.

generatorer. Det är möjligt att få basen att explodera med ett par sprängladdningar här.

### Hiss

En enkel hiss med plats för trettio ton last. Det finns två våningar. Man behöver ett säkerhetspass för att ta hissen, samma som för dörrarna.

### Nedre hall

I botten änden finns R2D2. Han håller just på att bli undersökt av en tekniker. I övrigt är här tomt.

### Mäss

Här finns en del stolar, en 3-D video och en matautomat.

### Logement

I varje logement bor antingen två soldater eller en tekniker eller officer. I rummen finns sängar, en dusch, ett skrivbord och skåp för personliga persedlar. I varje skåp finns det något intressant, slå på följande tabell, 1D för tekniker, 2D för soldater och 3D för officerare.

- 1 Utplockad robothjärna liknande R2D2s
- 2 Rebellpropaganda
- 3 Termodetonator
- 4 3D bild på eget hus
- 5 3D bild på egen bil
- 6 Verktygslåda
- 7 Foto på söt flickvän
- 8 3-D Foto på hiskeligt ful flickvän
- 9 Blaster pistol
- 10 Gruppbild på egen familj
- 11 400 krediter i använda sedlar
- 12 1500 krediter i använda sedlar
- 13 Extra officersläskort
- 14 Kommunikatorlänk
- 15 Illegala droger plus 300 krediter
- 16 Blaster karbin
- 17 3-D bild på egen lustjakt
- 18 IDkort från ISB (säkerhetspolisen)

### Fångceller

Ytterdörren kan bara öppnas av officerare och är svårighet 20 för någon med *Security*. Dörrarna till cellerna öppnas genom att man trycker in en knapp på utsidan. Här inne stänger man in fångar och här lagras sådant officerarna tror soldaterna

skulle vilja stjäla. I varje cell finns tre britsar och en liten toalett.

Den cell där Telvar sitter och den där eventuella tillfångatagna spelare blir placerade är markerade. Om spelarna blir instängda här och inte kan ta sig ut själva kommer R2D2 och släpper ut dem efter två timmar. Han har rymt själv, men behöver spelarnas hjälp för att komma bort från Agarra.

### Att rymma

Från basen bör inte vara alltför svårt, men nog kan du som spelare arrangera en liten rolig jakt genom skogen?

Mycket nöje på Agarra!

