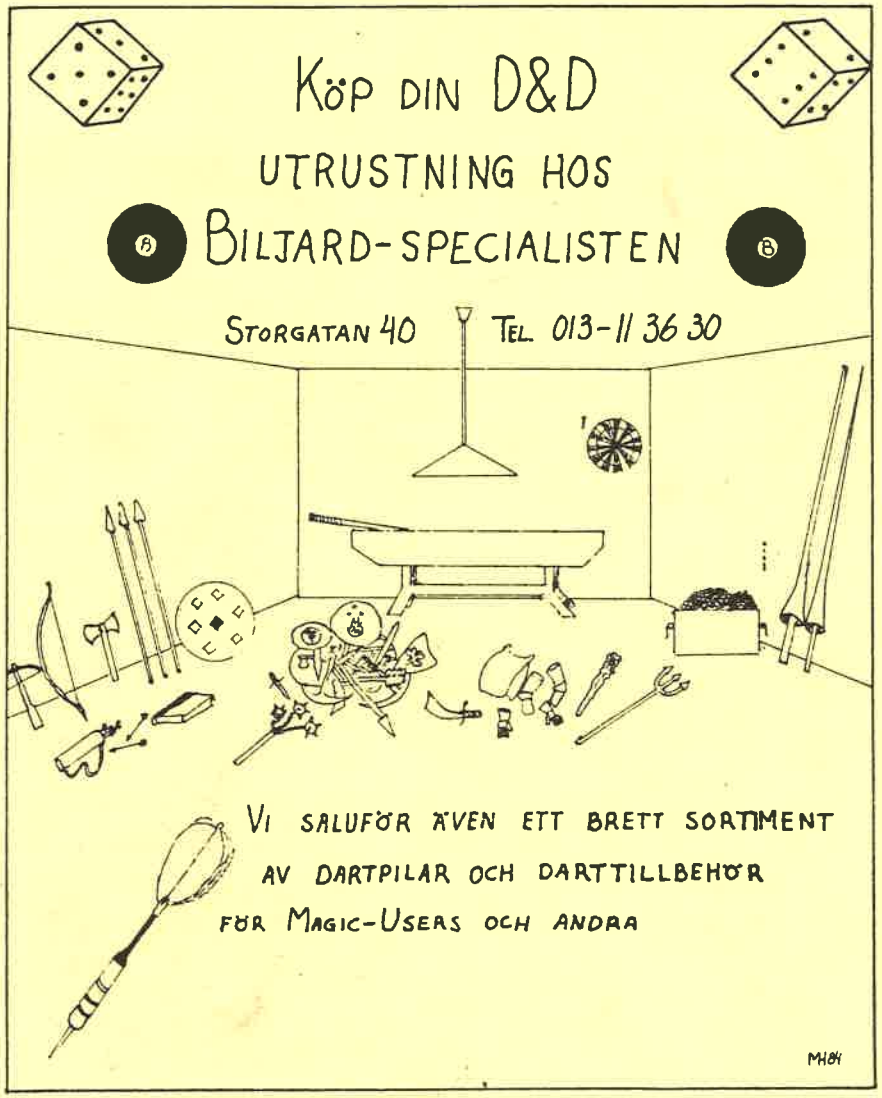
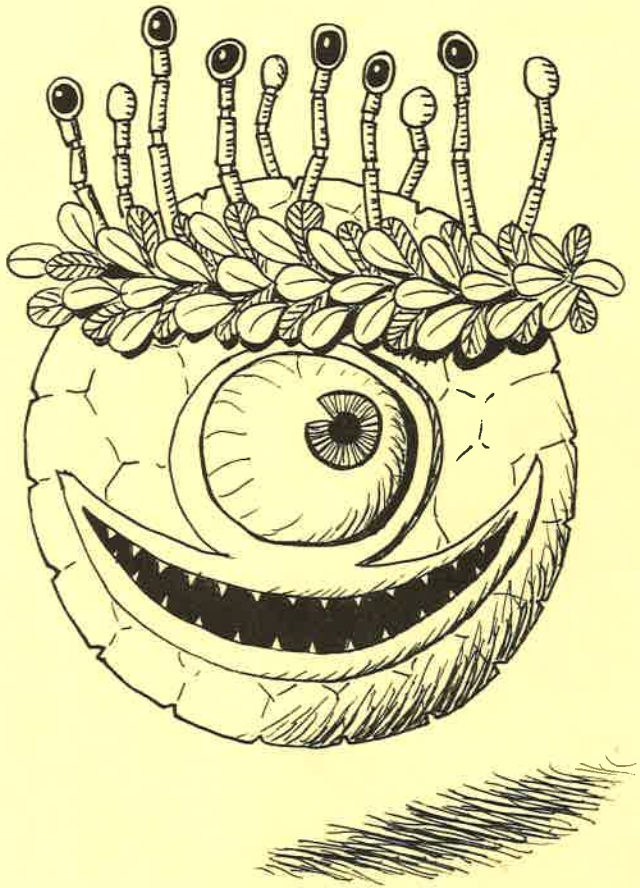


The Beholder

Nr 2 / 1985 Medlemstidning för Dragons Den



Redaktören

Välkommen tillbaka!

Efter många turer och snedsprång har föreningens medlemstidning The Beholder äntligen kommit i ropet igen. För att få ett mera flytande system ingår redaktören inte längre i styrelsen, utan kan ägna sig åt tidningen koncentrerat. Ansvaret som redaktör har man nu ålagt mig, Janerik Cademar, och jag skall nu göra mitt för att iden om en medlemstidning förverkligas.

Utav min fritid har jag använt större delen av de fyra senaste åren till att sitta uppe om kvällarna (och mornarna?) med rollspel. Det spel som jag främst har egen erfarenhet av är Advanced Dungeons & Dragons, men deltar numera även i bla Top Secret, Call of Cthulhu och Illuminati (samt Trygg-Torkel).

Framtiden för The Beholder ser ljus ut. Många medlemmar har lovat ställa upp med material och jag mottager allt med en stor förhoppning om ett gott resultat. Utöver det material som blir insänt av aktiva medlemmar kommer vissa fasta inslag att finnas med i varje nummer (dessa är dock även de skrivna av medlemmarna).

Några exempel på fasta avdelningar är **Magi-Shop'en**, **Per brev** (PBM-spalt), **Spelbörsen** (köper/säljer), **Reds** och **Ordfs** spalter, **Backstab** (insändare), **Tärningen är kastad** (recensioner) bland andra.

Tyvärr kommer man inte att kunna skriva hela artiklar koncentrerat på svenska. Många uttryck måste vara enhetliga med de rådande spelregler som finns och ett visst inslag av engelska uttryck måste därför tolereras.

Janerik Cademar

Ordf

Var hälsad!

Detta är er nye ordförande som plitar ned några rader i detta ovanliga nummer av föreningens tidning "The Beholder". Ovanlig i den bemärkelsen att den kommer ut alls! En stor orsak till att tidningen inte ligger i brevlådan oftare är svårigheterna att få någon att skriva i den. Du har säkert någon godbit att bidra med! Ett gammalt scenario till något rollspel, en lustig regeländring, en recension, en insändare, en novell eller något annat. Visst kan du om du vill! Vad som helst är bättre än ingenting.

Någonting som bygger upp alla föreningar är just vilja. Om just du vill engagera dig i föreningen så kommer mycket att hända. En av mina huvudpunkter under min tid som ordförande är att få dig att känna att Dragon's Den betyder något för dig, och att det är bättre att vara medlem än att inte vara det. Då känner du dig säkert mer motiverad att jobba för föreningen. Till LinCon kommer vi att behöva massor av medarbetare. Om planeringen går i lås kanske vi kan utöka konventet med en hel dag, utan att förlora någon kvalite. Mycket av detta beror på just att du kan ställa upp för föreningen. Även "The Beholder" behöver några som kan hjälpa redaktören att sätta ihop tidningen. Visst har du tid en dag i månaden för föreningen plus några dagar under LinCon!

Ett annat stort projekt är att utbilda spelledare till AD&D. Detta blir bara möjligt om några DM'ar kan hjälpa till att hålla i den kursen. Många i föreningen vill gå en sådan.

Med just din hjälp blir Dragon's Den en Dubbelplusförening!

ÄRA OCH GLAMOUR önskar

Chrisp

The Beholder är Rollspelsföreningen Dragons Den's medlemsorgan. The Beholder ges ut 2d4 gånger per år. Ansvarig utgivare jämte redaktör är Janerik Cademar. Assisterande redaktör jämte styrelsens redaktionsrepresentant är Ingemar Ragnemalm. Detta nummers upplaga är 100 exemplar.
Insänt material som ej beställts av redaktionen gör redaktionen glad.

INNEHÅLL

Nya styrelsen	3
LinCon 85	4
LinCon 86	6
De kom från Svartskogen	
AD&D-scenario	7
Gothcon IX	11
BorCon III	11
Wettcon I	12
Höstens spelkvällar	14

Fasta avdelningar:

Redaktören	2
Ordföranden	2
Tärningen är kastad	12
Magi-Shop'en	13
Per Brev	15
Sekretessbelagt	15
I nästa nummer	15

Nya styrelsen

Vid det extra årsmötet i oktober 1985 valdes en till större delen ny styrelse till Dragon's Den. Lyckligtvis har inte **alla** de gamle hoppat av helt, men förnyelsen är ganska stor. Nya styrelsen ser ut så här:

Christer "Chrisp" Pettersson	Ordförande
Mats "Mhulan" Hultqvist	Vice Ordf
Jonas Löwgren	Sekreterare
Stefan Wrammerfors	Kassör
Micael "Samen" Samuelsson	
Anna "Pyret" Johansson	
Eva Örndahl	
Göran "Mode" Åhlström	
Ingemar Ragnemalm	
Peter Printzen	Suppleant
Peder Bjärud	Suppleant

Ett styrelsemöte har i skrivande stund också hunnits med. Vi diskuterade verksamhetsplanen för den närmaste framtiden och fördelade ett antal förtroendeposter. Ordförandens förslag gick igenom på praktiskt taget alla punkter. Antingen beror det på att förslagen var så bra, eller på vår ordförandes totala makt över övriga styrelsen...

Mats Hultqvist och Micael Samuelsson utsågs till ansvariga för Lincon86.

Göran Åhlström omvaldes som ansvarig för spelkvällarna.

Janerik Cademar utsågs till redaktör. Han är inte styrelseledamot, vilket bland annat ger styrelsen möjligheten att snabbt kicka honom. om tidningen inte blir bra...

Ingemar Ragnemalm utsågs till "PR-man", vilket åtminstone innebär att vara med i Beholderredaktionen.

THE BEHOLDER LOOKS AT YOU —More—

Detta är det första numret av **The Beholder** sedan i våras. Vi hoppas att vi kan ge ut tidningen lite oftare i fortsättningen, men för att kunna göra det behöver vi **din hjälp.** Tidningens existens är helt beroende av att vi får in material av medlemmarna. Ju mer material vi får in, desto större och bättre blir tidningen, och därmed kan vi eventuellt få möjigheten att sälja den i spelaffärer. The Beholder skall vara Östgötaslättens kontaktorgan för rollspelare. Så om du har något du vill se i tryck, det må vara allt från ett lustigt monster till en fantasy-novell, så se till att vi får det (i läsligt skick)! Om du inte träffar någon av oss, så kan du langa över ditt bidrag på något av följande sätt:

1) Skicka brevledes till Janerik Cademar, Kråksångsvägen 44, 59062 Linghem.

2) Lägg i Ingemar Ragnemalms teknologfack på LiTH, Y-högres fack, Linneaobestigen 25.

3) Om du har konto på någon av universitetsdatorerna Obelix eller Linus: skicka mail till "lir" resp "Y81.I-RAGNEMALM", eller (Obelix) skriv in ditt manus, gärna för "aform", och lägg på ~lir/PUBLIC.

Artiklar till The Beholder kan vara av många slag: recension av ett spel du spelat eller en bok du läst, tips och förslag kring rollspel och andra spel, miniscenarion etc. Du kan berätta om intressanta händelser runt spelen, skicka in elakheter och roliga citat till **Backstab** och mycket annat.

Allt som skrivs i The Beholder skrivs av människor. Om du är en människa, så **skriv i The Beholder!** (Även kobolder får komma med inlägg, om de håller sig i skinnet.)

Redaktionen

Under helgen 24-27 maj 1985 gick årets LinCon av stapeln. Den här gången hölls konventet i **C-huset på LiTH**, vilket gav oss betydligt bättre plats, jämfört med förra året, då vi spelade i **Ryds Herrgård** (Universitetets kårhus). Samlingarna hölls i föreläsningssalen C1, att jämföra med fjolårets totala kaos i herrgår'ns entrehall. Konventet blev betydligt mer innehållsrikt än förra året, men vi planerar ännu större bravader för nästa års LinCon, med ännu en dag och flera turneringar. Eftersom föreningen hela tiden blir större, så finns säkert kapaciteten som behövs för att göra ett större konvent.

AD&D-TURNERINGEN

Huvudattraktionen var givetvis vår fina **AD&D-turnering**, med kval i två omgångar på lördagen med totalt 17 lag med 6 spelare i varje. På söndagen gick finalen, med ungefär hälften av lagen. De lag som blivit utslagna, fick byta DM'ar med varandra och spela turneringen **Runner's Up**, i 5-mannalag. Det visade sig att scenariot, som **Kalle Stengård** skrivit, passade mycket väl ihop med tävlingens namn.

Kvalscenariot skrevs av Åsa Hedenskog, Peter Printzen och Håkan Ackegård, som också ställer upp och skriver till LinCon 86. Deras scenario handlade om en ond magiker som byggde helvetesmaskiner, som dessutom hade hjälp av en hel stam **Uruk-Hai**, en slags elitorcher.

Det kändes originellt med **flygmaskiner** i ett AD&D-scenario (när det inte är Micke R eller Oden som skrivit det). De flesta lagen lyckades med hela uppgiften. Slutstriden visade sig nästan vara lite för lätt, så vi kan vänta oss blodigare scenarion på framtida konvent...

Finalscenariot var även det av mycket hög klass. Det var skrivet av Magnus Ericson (fd Ordf), Tony Olsson och Peter Åberg (fd Redaktör). Scenariot var inte en fortsättning på kvalscenariot, utan ett fristående äventyr.

Partyt fick i uppdrag att förgöra ett sovande monster, en slags halvgud. Monstret kunde bara skadas på ett visst sätt, och det hade allierade här och var i området. Scenariot saknade helt standard-dungeons, och var i stället uppbyggt kring en samling hus på en platå. Den svåraste striden visade sig inte vara någon strid alls, utan bara illusioner, som fick äventyrarna att nästan ta ihjäl sig själva! Scenariot var något klurigare än kvalscenariot, men de flesta av finalisterna hade inga större svårigheter med det.

Kvaliten på scenariona bekräftades när deltagarna erbjöds att få köpa kopior på dem. Särskilt kvalscenariot bör ha varit intressant att använda i kampanjer, i synnerhet om partyt **misslyckas**.

Varje kväll var det filmvisning i C1 med **riktiga** filmer, alltså inte video, som andra konvent haft. Vi såg en sann kultfilm: en tecknad Cartoon om en snäll drake. Den kommer i repris på LinCon 86! Huvudattraktionerna var förstås långfilmerna.

På lördagkvällen visades **"Time Bandits"** och på söndagen **"Kelly's Hjältar"**. Filmvisningen var mycket uppskattad, men den tömde tyvärr Colosseum på folk helt under tiden, vilket var lite illa för konventstämningen.

På måndagen gick **Scenarioskrivartävlingen** av stapeln. Det var en ny tävlingsform, där de tävlande inte bara skulle skriva ett scenario, utan också DM'a det om det gick till finalen.

En **Lost Worlds**-turnering hölls också, där de tävlande spelade mot varandra mellan de större evenemangen. Ungefär ett dussin deltagare ställde upp. De planerade turneringarna i **Squadleader** och **Struggle Between The Nations** utebliv tyvärr på grund av för få anmälda. De "krossades" helt enkelt under trycket av AD&D-turneringen, som de skulle gått parallellt med. Squadleader kommer dock igen nästa år med en lämpligare placering i tiden. **Samen** och **Mode** har lovat att spara konventscenariona de skrev till LinCon 85 så att de kan spelas på LinCon 86 i stället.

Det förekom en hel del spontant spel, bland annat ett enormt sjöslag på golvet i Collosseum (den stora hallen utanför C1). Många spel spelades inne i lektionssalarna, så konventet var faktiskt större än det såg ut.

ALGA kom på besök, representerade av deras spelmakare **Dan Glimne**. Vi får hoppas att han återkommer, trots att han köpte en Trygg-Torkel...

De flesta spelaffärerna lyste tyvärr med sin frånvaro, bland annat en känd Göteborgsaffär, **Titan**, som ställde upp förra gången. Det lysande undantaget var **Biljard-specialisten**, Linköpings utan konkurrens främsta rollspels- och boardgameaffär, som sålde under Lördagen. Dessutom fanns konventets egen kiosk, där även **Mytoramas** prylar såldes. Det visade sig att även om Character Sheets är en dålig produkt till vardags, så är de desto hetare på konvent. Den allra hetaste varan var dock **Coca-Cola**, som tog slut redan på lördagen.

Deltagarnas hunger stillades av två av Linköpings pizzerior. Pizzeria Valentino hade den goda smaken att leverera direkt till konventet.

Resultat

Stora **AD&D**-turneringen vanns av **Associated Dungeon Diggers** från Huddinge. På andra plats kom **Rollspelsgillet 6-8 Moduler I Veckan** från Linghem, med tre Dragon's Den-medlemmar i laget. Tredjeplatsen gick till förra årets vinnare: **Bifrost** från Göteborg, med bl a Gothcongeneralen **Jakob Hallen.**

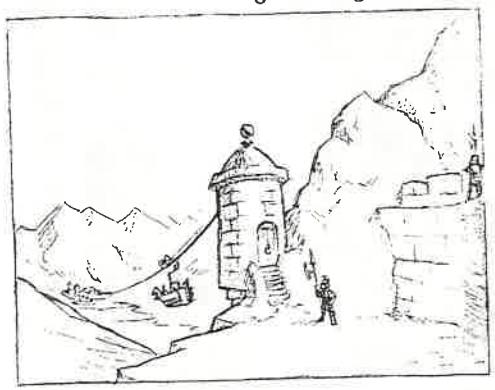
Lost Worlds-turneringen vanns av **Jesper Währner** från Stockholm.

Scenarioskrivartävlingen (DM-tävlingen) vanns av **Björn Ehlert** från Norrköping med scenariot "På jakt efter Eliot". På andra plats kom **Jesper Währner** med scenariot "De kom från Svartskog". (Jesper var också med i "6-8", och kammade därmed hem prisplats i alla tre turneringarna.) Trea kom **Åsa Carlsson.**

Prispengarna var mycket väl tilltagna. I AD&D fick vinnarna 1000 kr, andraplatsen 500 kr och tredjeplatsen 300 kr. De andra tävlingarna hade mer blygsamma prissummor. DM-tävlingen gav förutom prispengar **tärningar** från ALGA: Björn fick **17d6** stycken, och de andra fick slå tärning om de kvarvarande, så att Åsa till sist fick 3d6 och kammade hem alla kvarvarande 17 tärningarna genom att slå 18! Björn fick dessutom utmärkelsen **"Årets DM"**! Denna utmärkelse kommer att delas ut vid varje LinCon i fortsättningen, och kan ses som en inofficiell **SM-titel för Dungeon Masters** (därav namnet DM-tävling).

Så lyder alltså testamentet från **LinCon 85.** Förberedelserna inför **LinCon 86** är i full gång. Vi ses då, för att göra Dragon's Den's tredje konvent till ett ännu mycket bättre än det första och andra.

Ingemar Ragnemalm



Lincon 86

Linköpings spelkonvent anno 1986

Planeringen inför Lincon 86 pågår för fullt. Vi hoppas att vi kan förlänga konventet till fyra dagar, så att vi får plats med flera aktiviteter. Vi planerar just nu att ha det 1-4 maj, men det är lite osäkert än. Definitivt besked kommer med nästa Beholder.

AD&D-turneringen får samma väl tilltagna format som hittills, med kval och final samt Runner's Up för de utslagna. Så vitt jag kan se är detta den förnämsta AD&D-turneringen i Sverige, och vi skall satsa på att hålla den på den nivån. Övriga turneringar kommer att läggas på de andra dagarna eller så att de inte krockar med AD&D. Man kan t ex spela AD&D-kval på förmiddagen och något annat på eftermiddagen eller tvärtom.

DM-tävlingen kommer att upprepas, förhoppningsvis med ett större antal deltagare. Reglerna blir desamma som tidigare, med tre tävlande i finalen. De enda ändringarna som införs är vissa ändringar i kraven på scenariot. Tävlingen blir avgiftsfri, med måttliga priser och utan förberedelser av de deltagande.

Squadleader-turneringen som blev inställd senast skall spelas nu, placerad så att den inte blir överkörd av AD&D den här gången.

Flera andra turneringar planeras. Dessutom bör vi ha andra aktiviteter, som boardgames, som någon insatt person håller i och lär ut. Alla är välkomna med förslag.

Konventet kommer åter att hållas i C-huset på LiTH. Åldersgränsen blir 16 år, så att vi kan hålla de värsta "kobolderna" ute. Om vi släpper in dem, kan det gå som på GothCon, som inte får hållas på Chalmers nästa gång!

Vi behöver **massor** med folk till konventet. Om alla hjälper till så kanske vi kan leva upp till våra måsättningar. Det är dags att redan nu fråga dig själv vad du gör i början på maj.

Ingemar Ragnemalm

En nyhet på Lincon85 var **Scenarioskrivartävlingen** (som från och med Lincon86 heter **DM-tävlingen**), där de tävlande fick skriva ett scenario under vissa krav. I år var kravet att äventyret skulle handla om **ett tiotal kobolder.** Iden var att man skulle göra **mycket av lite,** så att man gjorde ett bra scenario utan att ta till standardknep som nya monster, skatter och magiska saker.

De bästa gick till final, där de tävlande själva provspelade sina scenarion. De bästa scenariona kommer att publiceras i The Beholder, med början **här:**

Följande scenario var Jesper Währners bidrag till Scenarioskrivartävlingen på Lincon85, och resulterade i en andraplacering.

DE KOM FRÅN SVARTSKOG

STARRING:

IRLICH och hans fruktansvärda band
av blodtörstiga kobolder

IRLICH (the boss)	AC 5	hp 7	(2)
Imala	AC 7	hp 4	(-)
Niom	AC 7	hp 4	(1,2)
Ioli	AC 7	hp 3	(1)
Irtiv	AC 7	hp 3	(2,3)
Jimij	AC 7	hp 3	(2,3)
Nykil	AC 7	hp 2	(3)
Miano	AC 7	hp 2	(2)
Zyomi	AC 7	hp 3	(-)
Yamaha	AC 7	hp 2	(-)
Yopi	AC 7	hp 4	(-)
Im	AC 7	hp 4	(1)
OCH			
Den håriga ätaren	AC 6	hp 13	
OCH			
Miriam	AC 10	hp 2	
OCH			

Ett sällskap äventyrare

Co-starring:
Invånarna i byn Vindpina

(1) : Talar Common.
(2) : Under kontroll av Amal Gam.
(3) : Berusade : +1 hp, -2 to hit.

Bakgrund:

Helt plötsligt kom de bara. Utifrån den mörka hemska Svartskogen kom ett band kobolder vandrande. De vandrade rakt mot byn Vindpinas värdshus, där mycket tumult uppstod. Efter det myckna tumultet så var värdshuset utrymt så när som på tolv kobolder och värdshusvärdens dotter som i uppståndelsen blev kvar där... Detta hände i solnedgången.

Orsaken till detta underliga plundringståg är att en ondskefull magiker vid namn **Amal Gam** har bosatt sig i skogen och vill få folket i byn Vindpina att överge byn. Därför har han från en scroll kastat en Charm Monster på ett gäng kobolder som han dominerar, och övertalat dem till att gå in och bosätta sig på byns värdshus. 5 av kobolderna är påverkade av formeln och är därför otroligt lojala till Amal; de dör hellre än lämnar värdshuset. De andra kobolderna är i sin tur otroligt lojala till **Irlich** som är en av de charmade. De lämnar inte huset så länge han är levande om han inte säger åt dem.

Byn Vindpina...

...har det inte lätt. Byn är väldigt utsatt på heden Urrkmån alldeles vid kanten till den hemska Svartskogen. Jordbruk är nästan ett skämt på den här marken, så den livnär sig som handelsstation mellan Yrrkvig och Zand. Dessutom övergav större delen av bymilisen den för att ge sig ut att äventyra. Kvar är endast kaptenen **Zarkot** (Fighter 0) som har låst in sig i sitt hus eftersom han är det fegaste som går på ett par ben, i varje fall i den här byn. Byns handelsbod utrustar gärna äventyrarna gratis och det är 50% chans att vad som helst ur PH utom vapen och olja finns.

Byns invånarantal är 60. Inga religiösa institutioner finns, men det kommer en präst en gång i veckan och utför ceremonier för Ezar, resandets gud. Det bor inga magiker i byn.

Spelarnas inledning:

Trötta efter en lång dags resande ser ni fram emot en lugn natt på värdshuset **"Varulvens Vrål"** i byn Vindpina, en liten handelsstation mellan Yrrkvig och Zand. Det är därför inte utan en viss irritation som ni märker att det är stor uppståndelse i byn. Folk springer hit och dit om varandra och verkar upprörda. En liten pojke får syn på er när ni kommer ridande uppför huvudgatan och springer iväg ropande "Äventyrare, äventyrare!". Helt plötsligt riktas all uppmärksamhet mot er, och ett tjugotal personer samlas omkring er.

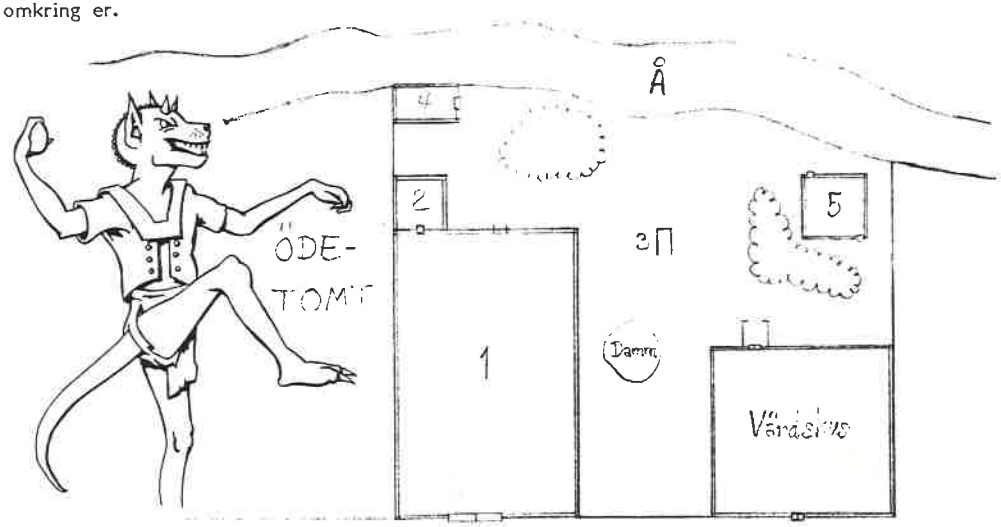
En fetlagd man presenterar sig som **Peter**, värdshusvärden. Han erbjuder en belöning på 200 sp för att rädda hans dotter och hans värdshus från hiskliga monster som har invaderat byn. Han svarar på äventyrarnas frågor.

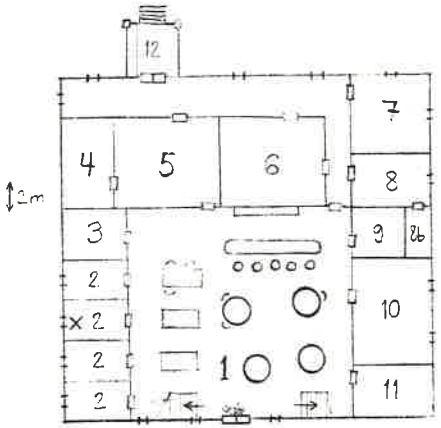
Rykten som äventyrarna hör under samtal med byborna:
- Monstren såg ut som dreglande hundmänniskor.
- De leddes av en tre meter hög demon. (Byborna överdriver Irlich hemskhet en aning.)
- Två av monstren bar på en stor låda.

TIDTABELL

18.00 Kobolderna kommer.
19.00 Äventyrarna kommer.
21.00 Miano och Zyomi tröttnar på att försöka göra upp eld i källaren och äter Miriam rå i stället.
22.00 Elden tar sig i källaren. Miano och Zyomi fick till lite glöd som legat och pyrt tills nu.
22.30 Värdshuset är övertänt.

Tidtabellen förutsätter givetvis att äventyrarna inte gör något som ändrar händelseutvecklingen. Tänk på att bybornas tjafsande i början och eventuellt utrustande av äventyrarna tar lite tid, ungefär en halvtimme till en timme.





BESKRIVNING ÖVER BOTTENVÅNINGEN

1. **Stora matsalen.**
På östra och västra väggen går trappor upp till en avsats där gästrummen finns. Kobolderna har staplat upp en massa stolar framför ingången, för att de skall rasa om man öppnar den. Då väcks de berusade kobolderna **Nykil, Irtiv och Jimij**, som ligger och sover bakom baren.

2. **Avskilda bås.**
I dessa bås kan man få sitta om man betalar extra. Vid X har kobolderna lagt några vapen : ett dussin javeliner och två kortsvärd.

3. **Städutrymme.**
Här finns hinkar, sopborstar med mera.

4. **Matförråd.**
Här finns luckan ned till jordkällaren. Under en upp och nedvänd låda över luckan sitter koboldernas **huge spider**, den **Håriga Ätaren.** Observera att hans gift inte dödar utan bara paralyserar tills det blivit neutraliserat.
Jordkällaren:
Här finns en massa brännbart bråte och en del potatis och vin. Här håller kobolderna **Miriam** fången. Hon är bunden. Två av de dummaste kobolderna (**Miano och Zyomi**) är här. De försöker göra upp eld för att grilla henne. (Se tidtabellen!)

5. **Kök.**
Här finns två kobolder (**Niom och Ioli**) som försöker smita ut i trädgården om någon kommer eller om de hör stridslarm från 1.

6. **Vardagsrum för värdshusvärden och hans dotter Miriam.**
Kobolderna har ritat mustascher på porträtten här inne och vandaliserat allmänt. De har lämnat lite packning här och i en ryggsäck kan man hitta tre slitna pergamentrullar med utviknings-koboldinnor.

7. **Värdshusvärden Peters sovrum.**
Under en lös planka finns ett låst skrin med 456 sp och 14 gp. Det är härifrån som belöningen skall tas om partyt lyckas befria Miriam. Om de plundrar dessa pengar, så kan det bli lite komplikationer efteråt...

8. **Miriams sovrum.**
Spår efter kamp. Dörren till 8b (garderob) är öppen och kvinnokläder ligger spridda över hela golvet.

9. **Vilrum för anställd personal.**
Inredningen vandaliserad.

10. **Festrum.**
Låst. Lyxig inredning. Kan hyras för speciella tillfällen.

11. **Förråd för extra bord och stolar.**

12. **Veranda.**

BESKRIVNING ÖVER GÅRDSPLANEN

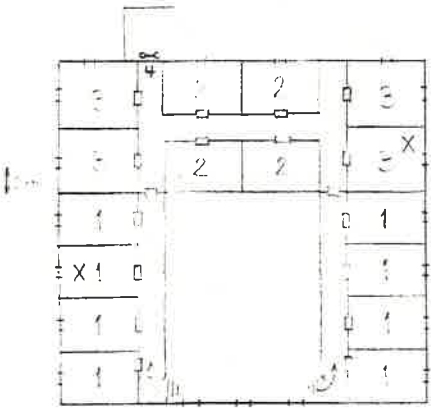
1. **Stallet:**
Den enda hästen som finns här har kobolderna rått slaktat. På höskullen finns hö. Om kobolderna får möjlighet, så försöker de lura upp äventyrarna dit, och tända eld på stallet sedan.

2. **Hönshus:**
Skrämda och hungriga höns. Kobolderna har tagit alla ägg, för att använda som kastvapen.

3. **Hundkojan:**
Utanför hundkojan finns gårdvaren som skäller om någon klättrar över planket. Den är bunden.

4. **Uthus:** Innehåller bara diverse bråte.

5. **Lusthuset.**
Inrett med bänkar längs väggarna. Om de inte har varnats, så sitter **Irlich och Imala** här. Om andra kobolder kommer ut och varnar, så barrikaderar de sig tillsammans. Irlich och Imala har ett halvdussin ägg var, som de använder som kastvapen om de behöver.
Irlich har en magisk ädelsten (värd 100 gp) som gör att Amal Gam kan se vad som händer honom i en magisk spegel.



BESKRIVNING ÖVER ÖVRE VÅNINGEN

1. **Enklare gästrum.**
I X finns 3 kobolder (**Yamaha, Yopi och Im**) som kommer ut och slänger javeliner om de hör stridslarm från stora salen (1). Om någon kommer upp försvinner de inåt värdshuset.

2. **Medelfina gästrum.**
Om DM vill, så kan man hitta några standardsaker, som tillhör gäster.

3. **De finaste gästrummen.**
I X har **Irlich** bosatt sig. Han är dock ute i lusthuset nu. I hans packning finns brev med instruktioner från Amal Gam.

4. **Brandstege ner till verandataket.**

GÅ MED I DRAGON'S DEN!

Om du spelar rollspel i Linköpingstrakten och inte är medlem i Dragon's Den, så bör du se till att du blir det. Medlemsavgiften är skrattretande låg jämfört med vad du får ut av medlemsskapet.

-Du kan delta i **LinCon**, Linköpings spelkonvent, med kraftigt reducerad entreavgift. (Den är på ca 50 kronor, så redan här lönar det sig!) Om du dessutom är funktionär, så kommer du in **gratis**!
-Du får **The Beholder**, utan extra kostnad direkt i brevlådan. Bara den är värd 25 spänn om året (hopppas vi)!
-Du får inbjudan och tillträde till alla våra övriga aktiviteter.
-Du blir medlem i regionens största rollspelsförening, och får därmed kontakt med många likasinnade.
-Du får **äran** att kalla dig **medlem i Dragon's Den!**

Nu vill du **givetvis** bli medlem med en gång, eller hur, men du vet inte riktigt hur du skall göra? Du skall göra så här:

Betala in
25 kronor
till postgiro
43 39 61 - 0
betalningsmottagare
Dragon's Den
och ange att det är
din medlemsavgift.

Styrelsen

Torkel gör reklam

1. Möter konkurrent. (S)
2. Hittar tryckerivätska. (75)
3. Kommer i tryck. (10 xp) (GT)
4. Blir förtryckt. (10)
5. Betalar annonsen med 3d6 gp. (GT)
6. Möter kvinnlig stjärnreporter. (6)

TRYGG-TORKEL, BARBAREN, nu i andra våldsamma utökade upplagan, fylld med sprit, sex, skatter och slagsmål!

GOTHCON IX

Den 5-8 april 1985 hölls Gothcon IX, Sveriges största och äldsta konvent, i Göteborg. Konventet erbjöd deltagarna mängder av aktiviteter. De av konventledningen planerade aktiviteterna som var uppräknade på informationsbladet, uppgick till 25 stycken, varav 10 turneringar.

Konventet blev ganska rörigt och trångbott. Det var kaotiskt men ganska mysigt. Konventets stora problem var de yngre spelare (som vi äldre benämde **kobolder**) som sprang omkring och bråkade. Det värsta var deras (och/eller andras) benägenhet att **klottra.** På grund av detta fåtal klottrare, så får inte Gothcon X hållas på Chalmers, utan man måste hyra andra lokaler för dyra pengar.

Man prioriterade mängden framför kvaliten, vilket inte enbart är en nackdel. Det fanns som sagt oräkneliga aktiviteter, men alla höll inte högsta klass, och man kunde inte ana i förväg vad som vad som skulle bli bra eller dåligt.

Till bottennappen hörde den individuella AD&D-turneringen, som bör organiseras om lite till nästa år. Den rymde nu alltför mycket utrymme för fusk och mygel mellan spelarna, där bara den mest hänsynslöse gick vidare.

Andra, bättre rollspelsturnertingar var turneringarna i **Runequest, Traveller** och lagturneringen i **AD&D.**

Auktionen var en otrolig upplevelse. Enorma högar med spel travades upp på katedern i en av föreläsningssalarna, och man auktionerade i flera timmar i högt tempo. Man hade goda chanser att göra fynd. Sent om sider gick den allra sista saken: ett exemplar av **Toon,** som såldes för **över nypriset.**

Konventet sträckte sig effektivt över mer än tre dagar, vilket var en alldeles lagom längd för att man skulle spela av sig tillräckligt och åka hem nöjd. Vi får hoppas att Gothcon X går att genomföra, trots problemen. Det är ett **måste** för alla oss spelgalningar, framför allt för **boardgame**-spelarna.

BORCON III

Borås spelkonvent, av missnöjda besökare kallat **Bore-Con,** hölls för tredje året 2-4 november 1985. Tyvärr uppfyllde konventet sitt öknamn på flera punkter.

Man hade gjort en miss i lokalbokningen, vilket fick om följd att konventet förskjöts en dag. Detta gjorde att vi som hade skola på måndagen var tvungna att åka hem, och missade en stor del av konventet.

Anmälningar skulle enligt informationen **skickas** senast ett visst datum. Det visade sig senare att man menade att man ville att de redan skulle varit framme då! Den angivna dagen var en fredag, vilket fick tråkiga konsekvenser för dem som trott på vad som stod skrivet.

Vid ankomsten möttes man av medlemmar i föreningen **Armagedon,** som delade ut protestblad mot **Ostento Vigilium** som höll i konventet. Föreningarna hade blivit osams och därför organiserade Ostento konventet ensamma. Följden blev att man fick ont om folk.

Traveller-turneringen hade bara fyra GMar trots att det var en av huvudturneringarna. Scenariot var mycket egendomligt. Det krävde ett mycket underligt beteende av spelarna. Man var tvungen att **rota igenom sina passagerares bagage** för att komma någonstans.

Anmälningen till AD&D-turneringen var fullkomligt förvirrad. Man fyllde i listor en dag, och nästa dag **gällde de inte längre.** Sedan hade man ont om DM'ar, för att en DM "var sjuk", dvs man saknade reserver helt och hållet.

Filmvisning förekom, men mer var det inte. I en liten lektionssal hade man riggat upp en slags storbildsvideo, som saknade färg.

Det fanns dock ljusglimtar också på BorCon. Man hade fått dit både Titan och Tradition, och de hade fått en hel sal var, intill varandra. Maten och kiosken sköttes föredömligt. Kiosken hade nästan alltid öppet, och maten var enkel men tillräcklig.

Bland spelen glänsde **AD&D-dioramat** till i mörkret. Det var AD&D på stor spelplan med flera grupper som agerade var för sig. Den kom tyvärr i kläm på grund av bokningsmissen.

AD&D-turneringen var rätt originell. Man spelade onda karaktärer som i scenariots början blivit fängslade av en "äckligt god typ", utan vapen eller utrustning. Man måste först ta sig ur fängelset och utan vapen övermanna vakterna. Därefter följde konventionell konvents-AD&D. Tävlingen fick kritik av somliga för att man använde onda karak-

tärer, men är inte ett konvent det perfekta tillfället att pröva på annorlunda spelstilar, så säg?

Detta var en del hårda ord om Boråskonventet, men vi hoppas på ett bättre konvent nästa år. Framför allt måste föreningarna komma överens. Det som saknades på BorCon var framför allt **folk.**

WETTCON I

Death Herrings (Dödssillarna, efter Monte Python. Man ansåg att "Dead Herrings" hade varit lite för konstigt.) och föreningen **Gameboards&Broadswords** i Gränna arrangerade sitt första konvent 9-10 november 1985, alltså bara en vecka efter BorCon. Konventet kommer nästa år att läggas i september, så att man håller avstånden lite.

Man höll en AD&D-turnering, där 11 lag med 5 personer i varje deltog. Inget lag (som redaktionen känner till) från Linköping deltog, men däremot folk från Destrier i Jönköping bland andra. Föreningen stod för alla DM-arna, vilket enligt våra erfarenheter brukar vara ett stort plus.

En **Squad Leader**-turnering hölls också, med 6 deltagare. I Wettcon II kommer man att spela med expansionsmodulen Cross of Iron.

Konventet var det billigaste tänbara att komma in på. Man tog bara 10 kr i inträde och 10 kr per turnering. Vi får hoppas att Deathherrings upprepar sitt konvent 1986. Det fyller då ut ett tomrum under hösten, och ligger dessutom nära och bra för oss Linköpingsbor.

Magishop'en

Ring of smells.

Ringen (som lämpligen är en näsring) kan göra att personen som bär den kan lukta som vad som helst som ringen har varit i kontakt med; t ex hunden Fido, en blåsippa, brinnande gran, Morgan Ironwolf etc. Ringen kan inte "komma ihåg" mer än tio lukter i taget (den äldsta lämnar plats åt en ny lukt).
Ringen är helt viljestyrd både vad det gäller att lukta som att lära in en ny lukt.

XP: 750 **Sale value: 2500 GP**

Bengt Ragnemalm

Potion of Lightning resistance

När man dricker denna potion så blir effekten "immunitet" mot alla former av lightning.
Ett naturligt åsknedslag tar man inte skada av, medan det för alla övriga typer (magiska eller från drakar) är -2 på varje tärning och +4 på save.

Dricker man halva potionen så blir det -1 på varje tärning och en save-bonus på +2.
Den varar i en turn + 3d4 rounds om man dricker hela potionen, dricker man bara halva så varar den i 5 + 1d4 rounds.

XP: 250 **Sell Value: 400 GP**

Mats Hultqvist

Tärningen är kastad

Hawk - The Slayer

Stjärnorna på Fantasi-filmernas himlavalv är få och i de flesta fall, mycket ljussvaga. Men en stjärna är faktiskt urskiljbar och förtjänar en kommentar.
Den heter "Hawk - The Slayer" och är, trots den "fantastiska titeln", en ganska speciell och riktigt bra film.

Videokassettens omslag är som oftast prytt med en muskulös stridsman och på baksidan kan man med stigande misstro läsa att filmen handlar om en Stor Hjältes kamp mot Ondskan. Naturligtvis är han behjälpt av ett magiskt Svärd ("glitter" - "glitter") och dessutom fyra goda vänner. Dessa goda vänner utgörs av en alv, en dvärg, en nätte och en häxa.

"Upplagt för fiasko", tänker man och under filmens första fem minuter ser farhågorna ut att besannas... Men sedan tar plötsligt en personlig filmberättelse fart och man glömmer snart sina misstankar.

Trots en säkerligen ganska lag budget är filmens miljöer fina och välarbetade. Skådespelarna är riktigt njutbara och deras repliker blir aldrig så pinsamt dåliga och schablonmässiga som annars tyvärr är så vanligt. Ett och annat ansikte kan man dessutom känna igen från andra filmer.

En liten VARNING får dock utfärdas: De som gillar att se lättklädda flickor och långa, sega stridsscener som badar i blod och hjärnsubstans bör nog inte bekymra sig om att se Hawk!

Inte för att det på något vis saknas aktion, men striderna är snabba, tekniska och dessutom relevanta, vilket också är ganska ovanligt. Däremellan finns det plats för humor, mäktig magi, en del intrigerande och ett visst mått av olycklig kärlekssaga.

Hawks följeslagare bör uppmärksammas då de är mycket bra framställda. Framförallt alven som både ser ut och agerar stilenligt. Man tittar faktiskt både en och två gånger för att se om de spetsiga öronen verkligen inte är riktiga!

Sammanfattningsvis kan sägas att om du någon dag känner behov av lite stärkande verklighetsflykt och är nyfiken på hur en äventyrares liv ter sig så är "Hawk - The Slayer" ett bra val.

Missa den inte!

Åsa Hedenskog

Ladyhawke

Film nummer två som synas i detta nummer av Beholdern heter "Ladyhawke". Trots likheten till namnet med "Hawk - The Slayer" så handlar denna film om något helt annat.

"Ladyhawke" är en film som i grund och botten handlar om olycklig kärlek i ett typiskt triangeldrama. För er som nu säger "Blä, vilken film!" kan jag berätta att det som ändå gör den värd att se, t.o.m. för er, är att den utspelas i en Fantasy-värld där magin och svärdet regerar.

Denna värld fungerar som mer än bara kulisser till kärleksdramat. Den är orsak till uppkomsten av filmens berättelse. Det älskande paret är nämligen för evigt dömda att aldrig kunna se eller röra vid varandra, ty på dagen är kvinnan en hök och på natten är mannen en varg. Endast i gryningen och skymningen kan de nästan nudda vid varandra.

Här dyker då plötsligt en kaotisk tjuv in i bilden. Killen som spelar denna tjuv känns igen som huvudpersonen i War Games. I denna film gör han en utmärkt rolltolkning och svarar för en stor del av den humor som finns i filmen. Genom slumpens eller ödets försorg räddas denna tjuv av hjälten från att bli lynchad av en samling upprörda soldater. Han inser deras situation och .... filmens handling har börjat.

Skådespelaren som spelar hjälten, alias vargen, kan man också känna igen, denna gång från "Blade Runner" där han syntes i rollen som den farligaste skurken. Det är kanske pga. denna tidigare roll som han har lite svårt att övertyga att han verkligen är "god" i denna film.

Kvinnan i filmen är förstås en skönhet, som ju alla Fantasy-filmers hjältinner brukar vara. Naturligtvis bär hon kläder i anständig mängd och anpassar t.o.m. mängden efter klimatet, en alltför ovanlig företelse i denna filmgenre.

Kring dessa tre personer kretsar filmens handling. Sen tillkommer förstås ett par elaka skurkar och en mängd statister (NPC:s).

Stridsscenerna är mycket skickliga och realistiska. Överhuvudtaget kan man säga att det är en påkostad och välgjord film. Man har fäst mycket uppmärksamhet på detaljerna för att skapa den rätta miljön och fotot är helt enkelt superbt. Vilda, majestätiska naturscener visas upp på duken.

För alla Alan Parsons fans kan jag också berätta att det är han som gjort filmmusiken. Även den mycket bra (förstås).

Sammanfattningsvis är "Ladyhawke" en mycket sevärd film som alla som har åtminstone en liten gnutta romantik i sig (även om det bara är för miljöerna) bör gå och se.

Peter Åberg

Spelkvällar

Dragon's Den skall nu åter arrangera spelkvällar på LiTH. Såväl medlemmar som icke-medlemmar är välkomna. På varje spelkväll brukar många olika spel spelas, från Mah-Jong till AD&D. Många spelkvällar har en given **huvudaktivitet**, ett spel som säkert spelas, men det är bara **ett** av de spel som spelas. Tag med dina spel och kom och ha trevligt på dessa Dragon's Den's "mikro-konvent".

SCHEMA FÖR SPELKVÄLLARNA

Nu är det alltså dags att köra i gång med de populära spelkvällarna igen. Tid och plats är onsdagar kl 18.30, sal P42, C-huset LiTH nedanstående veckor:

Vecka	Huvudaktivitet
47	Car Wars
49	Squad Leader
51	Mah Jong

Den första spelkvällen har alltså redan hållits. Vi spelade Car Wars, det vanvettiga, vanvettigt roliga bilstridsspelet, och dessutom Illuminati och Circus Maximus. De flesta som deltog tillhörde föreningens "järn-gäng", men vi såg också ett par nya ansikten. Car Wars kommer antagligen att spelas igen vecka 49.

Squad Leader tas upp igen på allmän begäran. Det är ett avancerat system för strider upp till bataljonsnivå under andra världskriget, men behöver inte bli mer komplicerat än man vill. Det finns tre utbyggnadsmoduler: Cross of Iron, Crescendo of Doom och GI: Anvil of Victory.

Brickorna motsvarar enskilda fordon och skyttegrupper (squads). Ledare har egna brickor. Skalan är 40 meter per hex. Varje spelvarv motsvarar två minuter verklig tid. Det är det i särklass populäraste krigsspelet sedan ungefär fem år.

Mah Jong är ett klassiskt kinesiskt spel, som har vissa likheter med rummykortspelen, men på en mycket högre nivå. Man spelar med eleganta brickor som helst skall vara gjorda i bambu och elfenben. Spelet spelas bäst på fyra personer, men kan spelas av två eller tre.

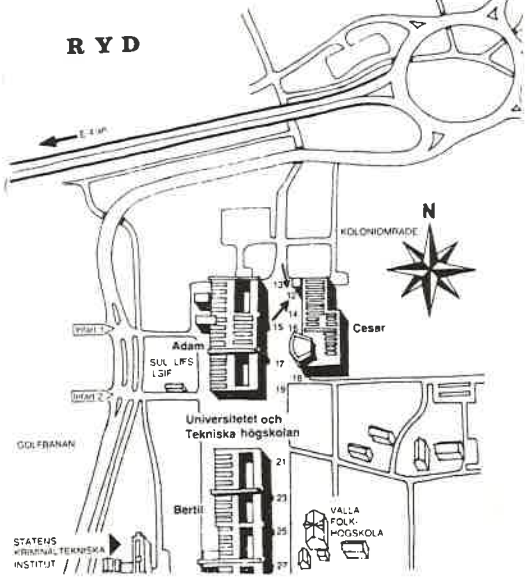
Schemat för våren är fastställt, men några aktiviteter är ännu ej bestämda. Det är alltså fritt fram att komma med förslag till mig, så ska jag försöka ordna det.

Dragon's Den
genom
Göran Åhlström

P.S. Mina telefonnummer:
Hem 17 54 37
Arb 13 21 35

D.S.

Universitetsområdet Valla



Invisibility

Informationen om formeln invisibility är inte väl samlad på något ställe i regelböckerna. Speciellt är informationen oklar i formelbeskrivningen. Som följd av detta har många missuppfattningar uppstått.

Efter lite rotande så har jag hittat ytterligare information, som reder upp det hela lite och som jag nu skall redovisa här.

Vi är väl alla överens om att:

* Invisibility gör en person osynlig obegränsad tid, tills formeln på något sätt bryts.

* Formeln bryts om man anfaller någon eller pga annan magi, t ex av formeln dispel magic.

Vidare så anser jag följande:

* Formeln invisibility påverkar ljusvågorna, ej hjärnan.

I PH på sidan 113 under "invisibility" så kan man läsa sig till att psionics-invisibility ej fungerar på samma sätt som formeln. Vidare så står det att psionics **ej** fungerar via ljusböjning utan med påverkan av hjärnan. Av detta torde det vara ganska klart att formeln i motsats till psionics fungerar via ljusböjning.

* Man blir ej synlig om man blir **attackerad** (däremot om man själv attackerar).

Ingenstans nämns det något om att osynligheten skulle försvinna bara för att man blir attackerad. Det finns inte heller något skäl till att det skulle vara så. Jämför t ex DMG s 143 på "Dust of appearence".

När bryts osynligheten?

Enligt PH så bryts formeln när den osynlige gör någon form av attack. Då kan man fråga sig vad som är en attack och var gränsen går. Är det en attack dra ur en liten sprint så att en fälla utlöses? Är det en attack att spotta på någon? Är det en attack att slå in en dörr? Är det en attack att lägga ifrån sig sin ryggsäck så att en spindel krossas samtidigt som man tar ett steg fram och trampar på två andra spindlar?

Jag anser att det är upp till var och en att bestämma var gränserna bör dras men om någon har några synpunkter i det här ämnet så lämnar jag ordet fritt.

Bengt Ragnemalm

SEKRETESSBELAGT

En spalt för **agentrollspel**, som till exempel Top Secret. Hur många i föreningen spelar Top Secret?
Denna post som spaltskrivare för agentspel är ännu inte upptagen, så om du är intresserad av att skriva en spalt i The Beholder (mer eller mindre regelbundet) så kan du höra av dig till oss i redaktionen.

Janerik Cademar

PER BREV

En spalt om PBM av Jesper Währner

ÄVENTYRET KOMMER IN GENOM BREVLÅDAN

Att spela spel per post är ingen ny företeelse. Så länge det har funnits en effektiv postorganisation så har man till exempel spelat schack per post. Men korrespondensspel som vi är vana att se det har väl egentligen inte kommit igång förrän i början och mitten av 70-talet. I början fanns mest olika former av krigsspel, men allt eftersom rollspelen kom så började det även dyka upp rollspel på korrespondensmarknaden.

Gemensamt för alla korrespondensspel är att man via post skickar in ett drag till en spelledare (som kan höra till en spelfirma eller vara en privatperson). Precis hur draget ser ut beror naturligtvis på vilket spel man spelar. Är det ett datormodererat spel så kan det vara helt uttryckt i kodform, men är det handmodererat så brukar man kunna redogöra ganska detaljerat för vad man vill göra. Sedan får man efter en tid ett svar, med resultatet av draget.

Komplexiteten kan variera otroligt beroende på vilket spel man spelar. Om man tittar på SF-spel så finns det system där ett rymdskepp är en liten prick på kartan som tål en träff och sedan är helt förstörda, och så finns det system där man till och med får designa planskisserna över sina skepp.

Detta som en liten introduktion till dem som ännu inte kommit i kontakt med korrespondensspel (eller Play-By-Mail, som det brukar kallas på utländska). Det här är en förhoppningsvis återkommande spalt som kommer att ta upp olika former av postalt spel genom recensioner, goda råd och dylikt.

Jesper Währner

I NÄSTA NUMMER:

Vinnarscenariot i DM-tävlingen:
PÅ JAKT EFTER ELIOT

Uttömmande artikel om comeliness.

Nytt system för Unarmed Combat

Ny styrketabell

Presentation av styrelsens medlemmar, Magi-Shop'en, och mycket annat.