The Beholder

Nr 3/1986 Tidskrift för rollspelare

STORT LINCON-NUMMER!

HELA 44 SIDOR!

Drak-special

Recensioner

Taktik i Civilization

Råd och ideer för AD&D

...och massor annat!

Redaktören

Välkommen till den överlägset tjockaste Beholdern hittills! Till ett bra konvent gör vi en stor Beholder!

Så ligger "min" fjärde Beholder färdig, och den är större än de två första tillsammans! Det var trots det lättare att göra denna än de tidigare då flera har hjälpt till.

Några allvarsord...

Jag befarar att detta kan vara den sista Beholdern på ett tag. Det är i varje fall den sista Beholder som jag står för. Min examen (från LiTH) ligger bara ett par månader fram, och därefter vet jag inte var jag hamnar. Jag hoppas att annat folk tar över Beholdern då. I vilket fall som helst lämnar jag redaktionen (även den ordinarie redaktören har beslutat att lämna posten som redaktör ledig).

Det tar alldeles för mycket tid att sätta ihop en Beholder. Det känns meningslöst att offra massor av tid för att göra en liten medlemstidning i drygt hundratalet exemplar. Ja, det här numret är ju större, men det är ju också ett undantag. Försäljning i butiker är förutsättningen för att få upp upplagan, men vi klarar inte av det.

Hur kommer utgivningen att se ut i framtiden då? Min gissning är två nummer om året: ett till årsmötet (24-timmars i spel) och ett till LinCon. Då kan man göra ganska stora nummer (i stil med detta) som det är någon ide för affärer att försöka sälja.

Kanske The Beholder har en framtid om flera föreningar slår sig ihop om den? Då skulle upplagan stiga till kanske 200-300 bara till föreningarna, och då skulle det bli mer meningsfullt att göra den. Det skulle snarast bli en slags förbundstidning då.

På baksidan ser du den stora nyheten! Nu skall äntligen **Titan** ge ut D&D på svenska! Vi har anat länge att något var på gång, men nu händer det verkligen något! Det som Titan ger ut är en svensk översättning av "Basic Set". Kanske det kommer en recension i en framtida Beholder.

Nej, nu skall jag återgå till skolarbetet. Tack för mig!

Ingemar Ragnemalm

Dragon's Den

Olà!

Din ordförande har varit på Madeira i en vecka och vandrat. Allt var mycket trevligt, men säg den glädje som varar "för evigt". När jag kommit hem nåddes jag av ryktet att spelaffären Tradition i Stockholm har ***bojkottat*** all information om LinCon-86 bara för att skaffa sig fördelar för "sitt" eget konvent (ÄSK). Om detta rykte är sant har affären missuppfattat hela konventsidén genom att låta egna kommersiella intressen gå före vanligt folks valfrihet, och därigenom dömt ut sitt eget konvents kvalitet genom att inte våga konkurrera på normal basis. En av föreningens medlemmar har dessutom att berätta om ÄSK att det besöktes till större delen av barn. Konventen har alltså olika målgrupper! Jag undrar vad Tradition hade att förlora annat än sitt goda(?) rykte.

När sån´t här händer känns det starkt att det behövs en riksförening eller ett riksförbund som centralt kan informera och samordna information från alla föreningar i landet. Dragon´s Den har i sin verksamhetsplan inskrivet att föreningen ska arbeta för bildandet av ett riksförbund. Är just **du** intresserad av att arbeta med detta? Detta gäller såklart även "icke-medlemmar". Kontakta då mig på adress: **Lantmannag 26, 583 32 Linköping.** Speciellt viktigt i inledningsskedet är att alla föreningar har en kontaktperson som jag kan nå på något sätt. Några idéer som jag har är att föreningar och enskilda kan bli medlemmar i förbundet. Det ska vara mycket billigt, helst gratis, att bli medlem. Förbundet huvudsyfte ska vara information om vad som händer i landet i spelväg. Helst ska det komma ut en medlemstidning. Om det går kanske hela förbundets verksamhet kan finansieras med statliga bidrag. I annat fall får det bli genom medlemsavgifter och reklam i informationsbladen / medlemstidningen.

Mot framtiden med Ära & Glamour!

Chrisp

INNEHÅLL:

DRAKSPECIAL:

En omvärdering av drakarna i AD&D 4

Drakar är intelligenta! 7

Riddar Raul och draken 8

Hur man gör en realistisk hack-kampanj 9

Wäder - tabeller 10

Om civilisationernas uppkomst
Handbok för Civilization-spelare 12

Riktiga karlar spelar inte rollspel
Satirisk spegling av olika rollspelare 16

Zero hit points - ett simpelt tärningsspel 20

Rasbegränsningar 22

En kort utredning om
rymdskepps finansiering
i Traveller 23

Generellare XP i AD&D 24

På gott och ont
Alignment ställs mot modern beteendeforskning 26

Hit points med realism 29

Osynlighetsdebatten 30

Sagan om mithrildraken Ivar och de tiotusen hullarna
Andra delen! 32

FASTA AVDELNINGAR:

Redaktören 2

Dragon's Den 2

Innehåll 3

Nästa nummer 3

Konventnytt 36

Magishoppen med bland annat en tolkning av det klassiska svärdet Tyrfing 38

Tärningen är kastad - recensioner 40

The Beholder ges ut av **Rollspelsföreningen Dragon's Den.** Utgivningen är helt och hållet ideell. Redaktör för detta nummer: Ingemar Ragnemalm.

Föreningens och tidningens postadress är **co Pettersson, Lantmannagatan 26, 58332 Linköping.** The Beholder utkommer med ca 5 nummer per år. Insänt material som ej beställts av redaktionen gör redaktionen glad.

Vill du **annonsera** i The Beholder? Annonspriserna är för tillfället 100:- per helsida (A5), 200:- för baksidan. (Detta gäller normala nummer, inte stora dubbelnummer som detta.) Eventuell kostnad för att framställa annonsunderlag tillkommer, om du inte kan tillhandahålla det själv.

Tecknare i detta nummer:

Omslag: Susanne Ragnemalm

Illustrationer inne i tidningen:
Mats Öhrman, Håkan Ackegård och Johan Garpendahl.

Följande fasta avdelningar uteblir i denna Beholder:

Spelbörsen (köpes * bytes * säljes) har inget större intresse så här precis före LinCon, då det mesta sådant går ut på auktionen.

Beholderns vänkrets saknande material av tillräcklig klass.

Per brev uteblir för att Jesper Währner skriver scenario till LinCon i stället.

NÄSTA NUMMER:

Tredje delen i sagan om mithrildraken Ivar och de tiotusen hullarna

Vädertabeller för de kallare årstiderna

SquadLeader-scenario

Finalscenario från DM-tävlingen på LinCon86

...och allt det vanliga och en del saker som inte går att förutse

En omvärdering av drakarna i AD&D

Drakarna i MM (*Monster Manual*) anser jag vara det mest fiaskoartade i AD&D. Om man tittar i andra fantasy-rollspel så är drakar mycket svåraoch farliga monster. I AD&D så är det ett rätt fjuttigt monster. Ta en röd drake t.ex. Det ska vara en av de värsta drakarna. Det enda denna drake har för närvarande är dess andedräkt. I övrigt är det inte mycket att hurra för.

Jag tycker att man kan lägga till **10 hit dice** till på drakarna, så att en röd drake får hit dice (HD) 19-21 istället för HD 9-11, samt ändra åldersgrupperna (**ÅG**) från 1-8 till 1-12 istället. Nu får vår röda drake, som är uråldrig, 252 hp istället för de 88 hp han kunde ha maximalt förut.

Som det är nu så när en drake frustar ut sin avsky mot sina motståndare så ger de lika mycket i skada som de har hit points, och detta kan de bara göra tre gånger om dagen. Personligen tycker jag att det är helt vansinnigt att låta en drake frusta bara tre gånger och dessutom så mycket varje gång. Dessutom blir det kanske lite väl häftigt om man nu gör nyssnämnda hp-ändringar men låter reglerna om drakflås vara kvar.

Tänk er att möta en röd drake som flåsar ut eld för 252 hp:s skada över partyt! En fighter på hög nivå med bra constitution som "save"ar överlever nog första flåset, men dör i andra. Jag tycker att en drake ska kunna frusta hur många gånger som helst, men högst **var tredje round**.

För att minska drakens breath så använder man tärningar för att avgöra skadan. Om man låter dem flåsa ut ett antal tärningar i skada, lämpligtvis deras *Hit Dice* minus 10, så blir deras andedräkt inte så häftig längre. Om man sedan delar in drakarnas **ÅG** i fyra stycken åldersklasser (**ÅK**) (A-D) och låter **ÅK**:n bestämma typ av tärningar.

ÅK A använder d4:or, **B** d6:or, **C** d8:or och **ÅK D** d10:or. När det gäller **Tiamat** så flåsar varje huvud som en uråldrig drake av den typ som huvudet har färg, och för **Bahamut** så är det 21 stycken d10:or som flåsas ut.

En annan sak är att drakarna bör vara immuna mot sina egna flås. Tänk er en drake som ligger ihoprullad och sover. Om den av någon anledning råkar andas lite för kraftigt kan den ju skada sig riktigt rejält.

Vad **ÅK** och **ÅG** representerar i verklig ålder ges av följande tabell:

(v = veckor)

ÅK	ÅG		Ålder
A	1	Nyfödd	- 2v
	2	Ung	2 v - 1 år
	3	Mycket ung	2 år - 5 år
B	4	Ung	6 år - 10 år
	5	Yngling	11 år - 17 år
	6	Nästan vuxen	18 år - 25 år
C	7	Ung vuxen	26 år - 50 år
	8	Vuxen	51 år - 75 år
	9	Mogen	76 år - 100 år
D	10	Gammal	101 år - 200 år
	11	Mycket gammal	201 år - 400 år
	12	Uråldrig	401 år -

UPPVÄXTEN

Reptiler låter normalt sina ungar klara sig själva fr.o.m. att deras ägg är lagda. Drakar är visserligen reptiler men de är intelligenta, så de tar hand om sina ungar. Av ett drakpar så är det alltid en som är precis i närheten av sina ungar medan de är i ÅK A. Det är 75% chans (risk) att en av föräldrarna till en unge av ÅG 4 är inom höravstånd, 50% för en i ÅG 5 och 25% för en i ÅG 6. En förälder är minst 51 år gammal dvs Adult.

ÅLDRANDETS EFFEKT

En annan sak jag tycker är fel med det gamla systemet är att en mycket ung drake och en uråldrig drake ger *lika mycket* i skada när de biter respektive klöser. Dessutom tycker jag att deras AC är väldigt dålig eftersom de ska ha en mycket bra och hård hud, men buken ska vara lite mjukare då buken är deras s.k. Akilles-häl.

Jag har ändrat lite på det där och tabellen här visar hur mycket en drake ger i skada beroende på draktyp och ÅK. (Siffrorna står för klös/(bett)/svans) samt den AC jag tycker de ska ha (siffran inom parantesen är bukens AC.)

Svart Drake AC 0 (5)
A 1-4/(2-8)/1-6
B 1-6/(2-12)/1-8
C 1-8/(2-16)/1-10
D 1-10/(3-18)/3-12

Blå Drake AC -1 (5)
A 1-4/(2-12)/1-6
B 1-6/(2-16)/2-8
C 2-8/(3-18)/2-12
D 2-12/(4-24)/2-16

Mässingsdrake AC -1 (5)
A 1-4/(1-6)/1-6
B 1-6/(2-8)/1-8
C 1-8/(3-12)/1-10
D 1-10/(4-16)/2-12

Bronsdrake AC -2 (5)
A 1-4/(2-12)/1-6
B 1-6/(2-16)/2-8
C 2-8/(3-18)/2-12
D 2-12/(4-24)/2-16

Koppardrake AC -2 (5)
A 1-4/(2-8)/1-6
B 1-6/(3-12)/1-8
C 1-8/(4-16)/1-10
D 1-10/(5-20)/2-12

Gulddrake AC -4 (4)
A 1-6/(2-12)/2-8
B 1-10/(5-20)/3-12
C 2-12/(3-30)/4-16
D 2-16/(6-36)/5-20

Grön Drake AC -1 (5)
A 1-4/(2-8)/1-6
B 1-6/(2-12)/2-8
C 2-8/(2-16)/2-12
D 2-12/(2-20)/2-16

Röd Drake AC -4 (4)
A 1-6/(2-12)/2-8
B 1-10/(2-16)/3-12
C 2-12/(3-24)/4-16
D 2-16/(5-30)/5-20

Silverdrake AC -3 (4)
A 1-4/(2-12)/1-6
B 1-6/(3-18)/2-8
C 2-8/(4-24)/2-12
D 2-12/(5-30)/2-16

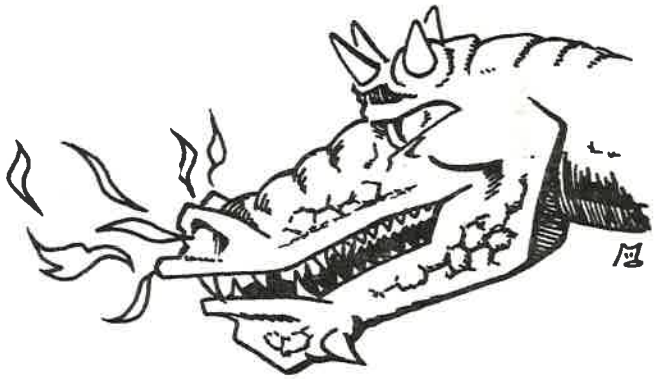
Vit Drake AC 0 (5)
A 1-4/(1-6)/1-6
B 1-6/(1-8)/1-8
C 1-8/(2-12)/1-10
D 1-10/(2-16)/2-12

Kromatiska draken (Tiamat) AC -5 (3)
D 2-12/(2-16/3-18/2-20
3-24/3-30)/5-20

Platinadraken (Bahamut) AC -6 (3)
D 4-24/(8-48)/5-30

En drake har naturligtvis inte enbart ett klös utan totalt två stycken. En drake kan inte bitas i samma round som den flåsar men klösa och klippa till med svansen går bra.

En annan lustig detalj från det gamla systemet är att en nykläckt drakunge träffar en motståndare lika bra som en uråldrig drake. Detta tycker jag är orimligt så jag anser att en drake slåss som ett HD monster efter följande formel: **ÅG·HD÷12**. Avrundning görs på följande sätt. upp till 0.33 blir till +1, 0.33 till 0.67 blir +2, mer än 0.67 blir +3. Enligt formeln så ger det att en röd drake med HD 21 och ÅG 5 (5·21÷12=8,75) slåss som ett HD 8+3 monster och samma drake med ÅG 7 slåss då som HD 12+1 monster (7·21÷12=12,25).



MAGI

Vad det gäller drakar och magi så anser jag att drakar är magiker; procentchanserna som står i MM är bara att glömma.

En mycket intressant sak är vilken nivå de lägger formlerna på. Beror nivån på åldern eller deras HD? Det troliga är att det är beroende på HD, för att få lite mer skillnad en antalet formler samt deras nivå. Detta gör att en röd drake med HD 11 som precis kläckts och lyckats med procentrullningen samt fått magic missiles som formel kan direkt lägga iväg 6 missiler vilket tar en normal magiker åtskilliga år att lära sig att prestera.

Personligen anser jag att drakarna måste bli lite äldre innan de kan lägga formler. Att de först kan lägga formler när de kommit upp i **ÅK B** tycker jag är rätt rimligt.

Antalet formler och formelnivåer en drake har tycker jag också är för snålt tilltaget. Drakar anser jag är en av de äldsta magikerna som funnits. När det gäller vilken formelnivå en formel läggs på så tar man drakens ålder och dividerar med 25 med avrundning uppåt. M.a.o. en drake som är 26 år lägger formlerna som en andra nivås magiker, detta trots att de kan lägga andra nivåns formler. De kan dock inte lägga formlerna på en högre nivå en sin HD+2, dvs en uråldrig röd drake med HD 21 kan då lägga sina formler på högst 23 nivån. Följande tabeller visar antalet formler en drake får beroende på ÅG samt draktyp.

Blå drakar och Koppardrakar

	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	3	4	4	4	4	4
2				1	2	3	4	4	4
3						1	2	3	4
4								1	2

Bronsdrakar och Röda drakar

	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	2	2	2	3	3	3	4
2			1	2	2	2	3	3	4
3							1	2	3
4								1	2

Gröna drakar och Mässingsdrakar

	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	4	4	4	4	4
2					1	2	3	3	4
3								1	2

Silverdrakar

	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	2	2	3	3	4	4	5
2			1	2	2	3	3	4	5
3					1	2	2	3	4
4						1	2	2	3
5							1	2	3
6								1	2

Gulddrakar

	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2			1	2	2	3	3	4	5
3				1	2	2	3	3	4
4					1	2	2	3	4
5						1	2	2	3
6							1	2	3
7								1	2

Svarta och Vita drakar

	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	5	5	5	5
2						1	2	3	4

Bahamut (Platinadraken)

Fungerar som 33:e nivås magiker och 21:e nivås cleric, men utan wisdom bonus.

Tiamat (Kromatiska draken)

Fungerar som 28:e nivås magiker och 16:e nivås cleric, men utan *wisdom*-bonus. Formlerna är jämt fördelade mellan huvudena. De lägsta formlerna har det vita huvudet, sedan det svarta, gröna, röda och de högsta har det röda huvudet.

SAVING THROWS

Saving throws för en drake är också lite problematiskt. Hur man ska lösa det då drakar ska ha lite mer magisk resistans än standard men ändå inte så mycket att de räknas att de har någon speciell sådan?

Som det nu är så "save"ar en liten drake som ett monster av den HD den har samt att en uråldrig "save"ar mycket högre än vad den har. Alltså "save"ar en liten röd drake som ett HD 11 monster medan en uråldrig röd drake "save"ar som en HD 22 monster. Jag föreslår nu att man låter drakarna "save"a som 1+(den nivå de slåss på) monster. Den röda draken med HD 21 och ÅG 5 slåss då som HD 8+3 monster, men "save"ar som HD 9+3 monster.

SKATTER

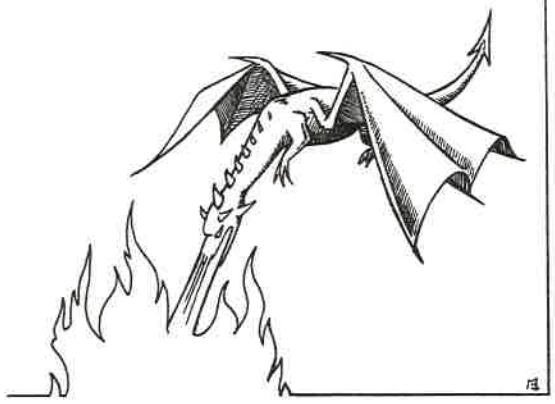
Skatterna en drake har är också intressanta. En 1-årig röd drake kan enligt det gamla systemet ha en skatt bestående av 7 500 cp, 25 000 sp, 10 000 ep, 15 000 gp, 1 250 pp, 25 gems, 10 juvelarbeten, 2 potions, 1 scroll samt ett magiskt föremål. Jag tycker det inte är alltför troligt att en så ung drake kan ha så mycket.

Om man låter en drake av **ÅG 4** ha 10% chans att få 1/8-del av de i MM föreskrivna skatterna, en av **ÅG 5** ha 25% chans att få en 1/4-del samt en drake av **ÅG 6** ha 50% chans att få hälften, så blir de minsta drakarna totalt utfattiga och de lite större blir inte speciellt rika. Detta beror på att de i **ÅK A** fortfarande tas hand om av föräldrarna. De i **ÅK B** har inte lämnat föräldrarna helt, trots att de gärna flyger omkring och samlar ihop vad de kan inför det definitiva lämnandet.

Dessutom kan man låta de äldre få lite mer skatter. Låt en drake av **ÅG 10** ha 50% chans att få 150% av det föreskrivna i MM. Ge en av **ÅG 11** ha en 75% chans att få 200%, och annars 150% av de i MM föreskrivna skatterna. och en av ÅG 12 har en *treasure hoard* (enligt DMG: Treasure).

Nu blir de största drakarna mer begärliga och mer svårslagna än förut. Nu kan vi efter alla dessa ändringar åter se drakarna som AD&D's mest utmärkande och älskade monster. Nu kan även alla Monty-Haul-kampanjer åter ta drakarna till sitt bröst.

av **Micael "*Samen*" Samuelsson**



DRAKAR ÄR INTELLIGENTA

Nu har du läst en lång artikel om hur drakarna kan göras tuffare rent siffermässigt. Jag skall här vidga vyerna lite med en kort diskussion om hur en drake kan spelas.

En drake med HD11 och 88 hp är ingen större match för ett sällskap D&D-rollfigurer om de kommer fram till den när den ligger och sover. Ändå sker just detta gång på gång! Drakar är ju intelligenta; då borde de inte låta sig överraskas så lätt. De vet oftast att giriga äventyrare är ute efter dem.

Om spelledaren spelar en drake **intelligent**, vilket han bör om draken skall kunna anses intelligent, så kan en ganska måttlig drake bli en ren mardröm.

Till att börja med så ser draken till att den inte blir ihjälslagen när den ligger och sover! Den kan rigga upp mekaniska signalanordningar, lägga *magic mouth* som varnar den och den kan ha vaktposter. Drakarna brukar ju vara så rika att de utan minsta problem kan försörja en livvakt på ett hundratal orcher eller liknande.

Om man trots allt ger sig in i ärlig strid med en drake, så är ju inte draken dummare än att den utnyttjar sina fysiska förmågor. Ett par vingslag och den är uppe i luften, ur vägen för motståndarnas svärd. Sedan sprutar den eld (eller vad den nu sprutar) över dem ett par gånger. Sedan följer den upp det med de offensiva trollformler den kan.

Om den äger magiska föremål så använder den dem givetvis i striden! Det är ett klassiskt fel av DM att låta mäktiga magiska föremål ligga och skräpa i skattehögar. Om sakerna av någon anledning inte kan användas av draken så kan nog draken hitta någon lämplig figur att anställa för att sköta den.

Om det skulle finnas någonting kvar sedan så har den nog en god chans att klara av det. Finns det lite lösa stenar i närheten att lyfta upp och bomba med när andedräkten tryter så kan den ju hålla sig undan ett tag till.

Detta ger oss en enkel slutsats: drakar bor helst i **rymliga** grottor, där de har en chans att lyfta.

Om man inför de ändringar som Samen beskrivit så kommer drakar att bli fruktansvärda motståndare ännu uppe på de högsta spelbara nivåerna (10-15). På låga nivåer finns det bara en sak att göra:

Lägg benen på ryggen!

Ingemar Ragnemalm

Riddar Raul och draken

För alla er som sitter här i lägereldens ljus,
jag vill berätta om en man, ja, Raul av Gordans hus,
han var en mäktig riddare, en god och ädel man,
och tro mig då jag säger er att sagan, den är sann.

Raul älskade en jungfru med hår som bäckens svall,
med ögon blå och läppar så röda som korall,
i fält han hennes färger bar, med blod bestänkt han stred,
om någon något illa sa om jungfrun blev han vred.

En dag då hon på ängen gick med blombeströdda hår,
en drake låg vid trädets rot och vaktade hennes spår,
han tänkte för sig själv att: "Henne skall jag ha!",
och kröp så fram ur skuggan för att i klorna jungfrun ta!.

Hon svor och hon förbannade, hon bönade och bad,
hon stötte efter drakens hals med dolkens smidda blad,
men draken bara log så grymt och lyfte snart mot skyn,
med jungfrun som var utom sig och mycket blek i hyn.

Och draken flög mot berget blå och grottan vid dess fot,
där fängslade han jungfrun med kedjor och med hot.
Han kröp sen upp ur grottans djup och lade sig utanför,
att lyssna där till jungfruns gråt och vänta till hon blev mör.

När Raul vid kungens sida satt vid överfyllda bord,
där kom en stackars väpnare och förde med sig ord,
om draken, och om ödet som den sköna jungfrun mött,
och Raul han blev så utom sig, och arg, att han såg rött.

Raul sadlade sin springare och svärdet så han grep,
han kände sig nu förberedd för drakens alla knep,
och red så ut i natten för att monstrets håla nå.
Han lovade gudarna och sig själv att han draken skulle slå.

När solens första strålar i öster lyste upp,
Raul såg på ganska nära håll det blåa bergets topp
och snart han också draken såg som ännu sov som bäst,
Raul fattade sin lans i hand och sporrade sin häst.

I högsta fart han red nu fram och stötte med sin lans
och draken blev så träffad vid hjärtat någonstans,
det gröna blodet rann nu fram och draken högljutt kved,
av plågor, men man levde än och var dessutom vred.

Ur drakens käft stod eld och rök och marken glödde röd,
men Raul han ännu tappert stred fast hästen nu var död,
han högg så drakens hals i tu, han hjältemodigt stred,
så att drakens huvud rullade för slutningarna ned.

Raul stapplade, han trevade sig ned i grottans gång,
och fann sin jungfru fjättrad i en kedja grov och lång.
Med svärdet klöv han kedjan, stärkt av kärleks glöd
och jungfrun var nu fri, men Raul av såren föll ner död.

Så slutar nu berättelsen om drakens baneman,
som offrade sitt unga liv för jungfrun skön och grann.
Jag hoppas ni skall minnas Raul, för minnesvärd han är,
men glöm ej att man kan strida väl utan att vara kär...

Cirdel

Hur man gör en realistisk hack-kampanj

Många kampanjer, främst AD&D-kampanjer, kan drabbas av konstigheter när hjältarna blir bättre. I början är världen fylld av kobolder och orcher, men sedan försvinner de och ersätts av andra monster som tål mer stryk. När mötte din 10'e-nivås-fighter en kobold senast? Just det, när han var på första nivån!

De som kör med jättedungeons med "dungeon level"-begreppet kommer undan problemet med ursäkten att kobolderna helt enkelt inte vågar sig ner på lägre nivåer!

I en fullständig kampanj av större skala där man äventyrar ute i det fria över hela trakten i stället för i en jättestor monsterbemängd grotta är det en helt annan sak! Där är en brist som gör kampanjen orimlig och orealistisk. Det är också helt onödigt! Genom att ägna lite mer arbete åt att förbereda kampanjen kan man få en bättre stil på den.

När du gör en ny kampanj, där du tänker låta hjältarna gå från första nivån upp mot de högre nivåerna (över 5'e nivån) så bör du göra lite mer än bara stoppa in ett par koboldgrottor. Om de jättar och drakar som i alla fall skall läggas in en dag finns med från första början, så kan du planera kampanjen bättre och få mer känsla i den.

Hjältarna kanske får veta redan när de är förstanivåare var den stora draken bor, men de kommer inte att besöka den på mycket länge, även om den skulle ha en del fuffens för sig. De kommer att vänta med att utmana den tills de känner sig mogna för det, dvs tills de kommit upp så många nivåer så de har en chans. De kommer i stället att ta omvägar runt platsen där den bor för att slippa möta den.

På första nivån kommer hjältarna att i första hand slåss mot mindre mängder kobolder, orcher och gobliner. Om de stoppas av ett halvdussin ogres så betalar de sig förbi eller springer för livet. Senare, kanske när de nått tredje nivån eller så och fått fler och bättre trollformler, så kommer de tillbaka och kräver att ogrena ger tillbaka vad de tagit.

Ytterligare ett par nivåer längre upp så går de till direktangrepp mot orchstammen som terroriserat trakten ända sedan innan de började äventyra. De slänger ett par fireballs för att annonsera sin ankomst och gör rent hus.

Snart måste de ogrestammar och jättar som hittils struntat i gänget passa sig noga och rentav organisera sig mot dem. De kan inte längre traska till en människoby och kräva mat utan vidare, utan de måste försörja sig på ett mer sofistikerat sätt. De kanske slår till med stor kraft mot byarna, tar allt de kan och sticker.

Till slut, när hjältarna nått bortåt tionde nivån, så måste även den gamla draken se upp. Den skaffar sig livvakter och larmanordningar för att skydda sig mot den nya fienden.

Över tionde nivån behöver man inte bekymra sig så mycket längre, för då är hjältarna antagligen så välrustade att man kan förlägga äventyren utanför den ursprungliga kampanjen. Dessutom är det när man når dit som kampanjen blir så orimlig att den förlorar sitt intresse och man börjar om på ny kula, på första nivån...

Nu har jag bara talat om monster, men låt inte det lura dig! Du skall givetvis fylla kampanjen med ett lagom urval av högnivåade människor också! Om inte det finns dugligt folk i toppen (eller i närheten av den) så blir det för lätt för hjältarna att bli stora och betydande redan på låga nivåer.

Kom inte med nya, högnivåiga onda magiker hela tiden, utan ta i ordentligt från början med den store superondingen, som ligger bakom en massa otrevligheter som han skickar ut sina underhuggare att göra. Även här måste hjältarna se upp och inte kasta sig rakt in i varghålan från början. De kan i stället stoppa hans onda planer efter hand och hindra honom att bli ännu mäktigare. En dag blir det strid med vapen i hand med alla resurser, men då har hjältarna blivit så bra att de kan slå tillbaka.

Det du i första hand gör om du följer mina råd är egentligen bara att tänka efter lite mer, när du skissar upp din kampanj. Det kräver lite mer arbete, men det kan vara värt det, för att få en kampanj som är bra från början. I stället för att göra en verklighetsbaserad kampanj där det bor ett och annat monster i ett och annat hål i marken så gör du en fullständig *fantasy*-kampanj från början.

Ingemar Ragnemalm

Wäder

Det är alltid praktiskt med en enkel vädertabell t ex när man ska använda formeln "call lightning". Här kommer min variant!

Wädertabellen är mycket enkel att använda: För varje dag slår man 2d6 för att få reda på vilket slags väder det blir, om sedan spelarna vill ha mer noggrann information får man slå ett antal tärningar till.

Instruktioner till Wädertabellen

Slå en d10 för att få reda på vädret på dag 1. Sedan slår man 2d6 och om man får 6,7 eller 8 blir det samma vädertyp, får man mer än 8 går man upp i tabellen, får man mindre går till lägre siffra.

2	-4
3	-3
4	-2
5	-1
6	0
7	0
8	0
9	+1
10	+2
11	+3
12	+4

Om man kommer under noll eller över 9, hamnar man på vädertyp noll resp 9.

Exempel

Man tar d10:an och slår t ex 7, enligt tab- , ellen blir det då soligt väder, för nästa dag slår man 2d6, om man då får 8 fortsätter det soliga vädret. För nästa dag slår man 6, det ger -1 dvs man kommer till tabellrad 7-1=6 dvs det molnigt och lite svalare, dag 3 slår man 12 och då kommer man till tabellrad 6+4=10, men då man kommer över 9 hamnar man på tabellrad 9. Värmen har då kommit på allvar.

Temperatur

Temperaturen som anges är temperaturen mitt på dagen, den kan bli några grader högre om det är soligt och varmt.Om det är ett plus efter temperaturen i tabell betyder det att om det är samma vädertyp ökar temperaturen med någon grad. Om man kommer på rad 9 för andra dagen i följd blir temperatuen ca 27°.

Vind

Vindstyrkan anges med ett tal (eller ett tärningsslag) enligt nedan:

0 Vindstilla (0 -0.2 m/s)
1 Svag vind (0.2-3.3m/s)
2 Måttlig vind (3.4-7.9m/s)
3 Frisk vind (8.0-13.8m/s)
4 Hård vind (13.9-20.7m/s)
5 Halv storm (20.8-24.4m/s)
6 Storm (24.5-28.4m/s)
7 Svår storm (28.5-32.6m/s)
8 Orkan (32.7-36.9m/s)
9 Orkan (36.9m/s-)

Moln

Molnigheten anges i procent för hela dagen och på sommaren betyder det att det ofta är mer moln på förmiddagen än på eftermiddagen. Som exempel kan nämnas att Stockholm har 55% molnighet på sommaren.

Regn

Regn och annan nederbörd förekommer också. I denna tabell har inte hagel medtagits men man kan lägga in lämplig chans för det. Regnmängderna är ungefärliga och om man vill ha ordentliga regnväder kan man ju lägga in att om man slår maximala nederbördsmängden, slår man om och lägger till det till föregående slag. Regnmängden i Stockholm under en normalsommar är ca 180mm.

Sannolikheter

Sannolikheten för att komma på rad 0 och 9 är ungefär dubbelt så stor som komma på de andra raderna. För att räkna ut medelvärdet lägger man alltså ihop alla rader, lägger till rad 0 och 9 en extra gång och dividerar med 12.

Vår, vinter och höst

I nästa nummer kommer vår, vinter och hösttabellerna för wäder i Skandinavien. Det är fritt fram att kopiera och ändra denna tabell så länge det inte sker komersiellt.

Synpunkter och förslag om wädertabeller kan skickas till

Stefan Wrammerfors
Björnkärrsg 1B:10
582 48 Linköping

Sommarwäder

Skandinavisk

	Vädertyp	Temp	Vind	Moln	Regn
0	Regn	17°	2	100%	d10 mm
1	Svalt	12°	1-5 1-2 6 2+d6	100%	1/3 d6 mm
2	Molnigt	20°	1	80%	
3	Blåsigt	18°	1-4 3 5-8 4-5 9-10 6+	60%	
4	Molnigt	20°	1	90%	
5	Halvklart	23°	1	40%	1/3 d3 mm
6	Molnigt	20°	2	60%	1/3 d3 mm
7	Sol	23°	1	20%	
8	Åska	26°	0-1	fm 0% em 50%	1-3 Uppehåll 4-5 d3 skurar 6 d10 skurar
9	Varmt	26°+	0	fm 0% em 30%	

1,71 mm/dag
52 mm/månad

21° medeltemperatur
59% molnighet

Sommarväder för ort med skandinaviskt klimat.

Natt-temperatur ca 10° lägre, mer vid soligt väder och mindre vid molnigt.

Antal mm per skur,
se skurtabellen!

Skurtabell

1-4	d6 mm
5-6	d20 mm

Om civilisationernas uppkomst

Handbok för kulturbyggare

Denna artikel är tänkt som en liten lektion i den svåra konsten att civilisera sig. Den är främst tänkt för den som spelat några gånger, men ännu inte riktigt upptäckt alla finesser, så jag förutsätter därför kännedom om spelet och dess regler. Förhoppningsvis finns det även några små guldkorn för de mer avancerade "kulturimperialisterna".

Det första man ställs inför är att välja ett land. Ibland har medspelarna sett till så att man inte behöver bekymra sig, men i vanliga fall brukar det vara bra med en viss kunskap om vilka länder som har bra naturliga förutsättningar. Mycket beror givetvis på med/motspelarna. Generellt kan det vara bra att vara ensam i ett område i stället för att trängas med dem, även om man är Afrika eller Kreta, men som alltid gäller att den bästa kunskapen är den om motståndaren.

Det initialt starkaste landet är utan tvekan Egypten. Nildalen är mycket bördig, och det finns gott om plats att bygga städer på. Visserligen har Egypten hårda villkor för seger och inträde i nya epoker, och med regelbundna intervall svämmar Nilen över, men med normal försiktighet är faraos tron ganska säker. Den enda kultur som möjligen kan hota framåtskridandet är Babylonien.

Mycket av vad som gäller Egypten kan även appliceras på Babylonien. En nonaggressionspakt mellan dessa båda länder innebär att bägge kan rikta blickar åt andra håll, utan att behöva riskera ett tvåfrontskrig.

Vad övriga kulturer anbelangar är de initialt relativt likvärdiga, möjligen har Asien något bättre förutsättningar. Det finns dock två undantag, med klart sämre förutsättningar: Kreta och Afrika. Kretas nackdel är att de väldigt snabbt måste expandera från sitt öfängelse om de inte vill förtvina. Afrika löper också en stor risk att förtvina på grund av den ofruktbara marken. Två expansionsriktningar finns: Norrut (Italienska halvön) och österut (Egypten).

Efter att spelet så kommit igång och befolkningen gjort sin plikt (dvs efterapat kaninerna) är det dags för ett kritiskt beslut: Ska man bygga en stad direkt eller vänta ett varv? Om man bygger en stad direkt kommer det att ta en viss tid för befolkningen att återhämta sig. Bättre är i så fall att vänta ett varv och sedan bygga två städer på en gång med en relativt stor befolkning kvar. Vad som måste vara avgörande är hur tidigt nästa epok börjar. Några länder, bl a Egypten, måste se till att ha två städer väldigt tidigt för att inte stoppas upp på *AST*, något som nästan alltid måste undvikas till varje pris! Tänk också på att inte urbanisera för snabbt. Stadsbefolkningen behöver mat den med.

I och med att städer börjar skjuta upp i flera länder börjar även handeln ta fart. Dessutom kommer katastroferna, både de naturliga inhemska typ vulkanutbrott och de importerade i stil med konstiga filosofier och irrläror.

Flera katastrofer kan man delvis skydda sig mot med hjälp av kunskap (civilisationskort) och dessutom har man oftast nöjet att "dela med sig" till de andra. Få saker är så tillfredställande som att få dela med sig av jordbävningen till den otrevlige grannen, eller att skicka pesten (som man dessutom själv är immun mot) till handelspartnern. Ack ja...

Skulle man råka drabbas av olyckan så finns det några regler att följa. Se till att dina grannar drabbas. Alltid. De är dina främsta konkurrenter om marken och expansionsmöjligheterna. Men se till att upprätthålla en viss balans. Det är aldrig bra med en fientligt inställd granne. Ett krig tjänar oftast bara tredje part på.

Därmed inte sagt att man aldrig ska föra krig. Ibland kan det vara nödvändigt för att skaffa sig lite "Lebensraum" eller för att reducera en stad för någon. Ett hotfullt och aggressivt uppträdande kan även göra en motståndare tveksam till att slåss om ett område. För det mesta är det dock bäst att göra upp i godo. Jag har vid ett tillfälle spelat ett parti, i vilket inte en enda strid förekom. En sådan sak är dock trots allt undantag snarare än regel.

Normalt är det ganska svårt att bli totalt utslagen via katastrofer, men ibland kan en kultur skickas direkt tillbaka till stenåldern. Tag lärdom av vad som hände mig när jag spelade Egypten en gång:

Vid denna tid var Egypten den mest blomstrande av medelhavskulturerna. Riket växte och nildalen var mer än vanligt bördig. Så slog katastrofen till. Ett inbördeskrig bröt ut. Samtidigt översvämmades Nilen mycket kraftigt. Hälften av befolkningen dog i inbördeskriget, städer lades i ruiner. Därefter svepte floden in och dränkte resten. Kvarvarande ruiner döptes snabbt om till Atlantis. Egypten fanns inte längre som kultur.

En annan faktor att ta med i beräkningarna är att städerna börjar generera skatteinkomster. I början verkar det kanske bra, men ganska snart märker man att pengarna bara flyter in utan att man kan göra av med dem. Samtidigt minskar även det taxeringsbara utrymmet till nästa varv och det dröjer inte länge innan städerna revolterar pga skattetrycket.

Ett sätt att undvika detta är att se till att göra av med pengarna så fort det bara är möjligt. Köp guld om det går. Använd dem vid köp av civilisationskort. Och framförallt: Gynna varvsindustrin! Normalt slösar man inte med sina pengar, men den regeln gäller inte här. Bygg båtar, så många du kan, även om du inte behöver dem. När en båt går av stapeln, bränn den då direkt. Strunta i att underhålla dem, bygg nya i stället. Att bygga båtar är ett sätt att se till att det flyter tillbaks några brickor från skattkammaren.

Ett effektivare sätt är att lära sig konsten att göra mynt, dvs införskaffa kortet **Coinage**. Därmed kommer vi in på området handel. Handeln är utan tvekan det roligaste med Civilization. Grundreglerna är ganska få, den viktigaste är att vara (någorlunda) hederlig. Handel är alldeles för viktig för att förloras genom att någon vägrar handla med en. Se till att göra affärer som gynnar bägge parter lika mycket. Gå inte med på en dålig affär mot löfte om en bättre nästa gång. Det finns inga som helst garantier. Vänta gärna ett tag innan du ger dig in på börsen. Det finns förvånansvärt många personer som dumpar iväg sina epidemier och irrläror på förste bäste som råkar hamna på kroken. Antag följande utveckling:

En person har epidemikortet. Han inser dess möjligheter och letar i princip med ljus och lykta efter något lämpligt offer. Han är ofta villig att handla i vilka varor som helst, bara han får skicka pesten på någon, strunt samma vem. Till slut hittar han någon. Skadeglädjen står högt i tak. I sin glädjeyra är han inte det minsta misstänksam mot dig när du vill handla med honom. Han kanske till och med ger dig ett extra bra pris utan att märka det. Så faller bomben. Ett av de kort du ger honom är ***Piracy***. När han efter någon minut hämtat sig så pass mycket från chocken av att plötsligt bli av med två städer och börjar gnissla tänder så ler du bara förbindligt mot honom. Han kommer garanterat att vara betydligt mer misstänksam mot nästa potentiella handelspartner, vilket ofta kan gynna dig. Han kommer även att börja smida planer på hämnd.

När handeln är klar är turen kommen till att börja civilisera sig. Frågan är då: Vilka kort ska man köpa? Svaret beror ofta på vem man är. Egypten kan unna sig lyxen av att låta bli **Agriculture**, medan Afrika gärna kan tänka sig (läs: desperat måste) bli ägare till densamma. Ibland har vissa kort tagit slut, vilka alternativa kort kan man tänka sig? Nedan följer en kort summering av för- och nackdelar med varje kort, sorterad i en lämplig införskaffningsordning.

MYSTICISM. Ett bedrägligt billigt kort. Det kan ibland sätta käppar i hjulet just pga att det är så billigt. Det kan bli svårt att uppnå 1400 poäng med **Mysticism** i bagaget. Å andra sidan har det klara fördelar. Det har två färger, något som kan vara av stor betydelse i början, innan man har råd med de dyrare korten och måste ha tre färger för att komma in i nästa epok. Trots dess billighet är det nästan ett måste för Egypten och Babylonien. Övriga nationer bör försöka ta chansen om den yppar sig. Men det kan gå bra även utan mysticismen.

POTTERY. Ett bra kort i kombination med **Mysticism**. För en total kostnad av 75 poäng går man glatt in i den sena bronsåldern. Man ska heller inte glömma dess värde (i kombination med ***Grain***) under svält.

COINAGE. Troligen det värdefullaste kortet i hela spelet. Den som lärt sig konsten att göra mynt behöver inte oroa sig för att städerna ska göra uppror. Det är bara att sänka skatten till en bricka per stad så blir alla glada. Ibland kan man höja den till tre om man vill köpa guld eller räknar med att kunna använda det mesta vid inköp av kort. Den som blir utan **Coinage** vandrar på en ganska smal spång över avgrunden...

AGRICULTURE. Näst **Coinage** det värdefullaste kortet. För Afrika och Kreta är det troligen mer värdefullt än **Coinage**. Egypten behöver det knappast, och kan till och med ha nackdel av det. Det kan av och till vara önskvärt att medvetet svälta ihjäl en viss del av befolkningen för att få mer i *Stock*. Med **Agriculture** blir detta betydligt svårare.

ENGINEERING. Ett användbart kort för de flesta, tack vare ett hyfsat högt värde. För Egypten, Babylonien och möjligen Trakien är det en nödvändighet för att lindra effekterna av en översvämmning något. Dessa länder bör överväga att skaffa **Engineering** som tredje kort, före **Coinage** och **Agriculture**.

ASTRONOMY. Ett "billigt" kort i jakten på sju kort, kravet för den tidiga järnåldern. Ger även möjlighet att kolonisera långt bort liggande områden tidigt. För Kreta och Afrika bör införskaffandet ligga tidigt i civilisationsplanen, annars riskerar man att bli instängd och eventuellt tvingas till krig om resurserna.

LITERACY. Enda fördelen (förutom de 110 poängen) är krediterna på **Law**, **Democracy** och **Philosophy**, vilka kommer att bli nödvändiga längre fram.

LAW. Ett "nödvändigt ont". Nödvändigt för **Philosophy** och **Democracy**, och till på köpet är det dyrt! Å andra sidan medför det ett visst skydd mot "irrlärorna" (*Civil Disorder* samt *Iconoclasm/Heresy*). Dessutom hjälper det till på väg in i den sena järnåldern (1000 poäng).

PHILOSOPHY. Har man råd med kort i den här klassen har man blivit så pass civiliserad att den "dumma" befolkningen inte längre tror på allt man säger åt dem. De har börjat ty sig till främmande religioner och annat otyg. Då är det bra med några hyrda filosofer som kan övertyga dem om att åter slå in på "den rätta vägen". Dessutom är det alltid bra att ha kort med höga valörer.

MEDICINE. Brukar vara billigt så här dags i spelet. Det har dessutom sin givna plats för att bekämpa de ofta förekommande epidemierna.

DEMOCRACY. Förutom de uppenbara fördelarna under exempelvis inbördeskrig är valören till hjälp för bl a Egypten. Kreta och Afrika behöver oftast inte skaffa kortet för att uppfylla sina poänggränser utan kan istället välja något av de resterande korten.

ARCHITECTURE. Den som inte lyckats komma över något mysticismkort måste troligen se till att komma över åtminstone **Architecture** för att komma in i den sena bronsåldern. Det är även ett alternativ till **Literacy**. Dessutom kommer det att mer än betala sig vid införskaffande av **Law**, **Democracy** och **Philosophy**.

METAL WORKING. Antagligen det bästa av de resterande korten (högst valör av dem). Den krigiske vill säkert ha det, om inte annat så av "samma gamla dumma skäl".

CLOTHMAKING. Det bästa man kan säga är väl att det är ett alternativ till **Pottery**. Det finns några tillfällen när en sjöfarande nation som Kreta har nytta av det, men för det mesta saknar man inte den extra räckvidden.

DRAMA AND POETRY. Inte särskilt användbart. Ger inget i sig självt, endast krediter. Det låga värdet är oftast bara till besvär. Oftast bör man strunta i kortet.

MUSIC. Vad har man egentligen för nytta av det här kortet? Samma argument som för **Drama and Poetry** gäller. I och för sig fin kredit på **Philosophy**, men ändå. Låt bli det.

Till slut några hållpunkter för de olika länderna i en något slumpartad ordning.

ASIEN. Gott om utrymme att expandera på. Vanligtvis går expansionen i sydlig-västlig riktning. Det bör inte vara några som helst problem att komma över åtminstone sex-sju lämpliga platser för städer. Inte heller bör det vara svårt att hitta odlingsbar mark. Se upp med Assyrien, om de skulle vara fientligt inställda.

EGYPTEN. Mitt personliga favoritland. Nildalen kan försörja nästan hur många som helst, och det finns gott om ställen att bygga städer på. Det är till och med så gott om dem att man ibland med sorg i hjärtat bygger en stad på den fina åkermarken. Smolket i bägaren är dels en oftast aggressiv afrikan, dels kravet att bygga två städer så tidigt. Som om det inte räckte med det brukar som sagt Nilen svämma över (med ibland katastrofalt resultat). Det kan även vara svårt att få tag på handelsvaror (korten tar slut, helt enkelt).

ASSYRIEN. Relativt goda förutsättningar överskuggas av att de ligger mellan två mäktiga grannar: Asien och Babylonien. Den assyriske spelaren kan ibland känna sig utsträckt och relativt sårbar, men bör kunna klara sig hyfsat. Han har relativt sina grannar en ganska gynnsam *AST*. Problemet är att han behöver 1400 poäng.

ITALIEN. De västliga nationerna behöver oftast inte lika många poäng som de östliga, men måste istället kämpa mot den relativt sett ofruktbara jorden. Det kan ibland vara mycket svårt för Italien att komma över de civilisationskort man vill ha, men ändå är det troligen ett av de bättre valen bland de västliga nationerna. Troligen kommer man att få slåss med Afrika om utrymmena i söder. Det kan även bli problem med expansion åt övriga håll.

AFRIKA. Ett av de svåraste länderna att spela. Saharaöknen är precis lika fruktbar som en öken brukar vara. Inte går det att odla där, och inte finns det några naturliga platser att anlägga städer på heller. Det är ganska typiskt att de enda platserna finns vid kusten, vidöppna för piratdåd. Dessutom är de den enda odlingsbara marken. Ytterligare salt i såren är problemen att komma över civilisationskort. Afrika kan oftast glömma **Coinage**, ibland även **Agriculture**, vilken är absolut nödvändig för att någonting överhuvudtaget ska kunna överleva. Tack och lov att det inte behövs alltför mycket poäng. Bäst är nog att packa ihop sina pinaler, sätta segel och flytta någon annan stans. Nildalen lär vara bördig...

BABYLONIEN. I mångt och mycket hänger Babylonien och Egypten ihop som ler och långhalm. Det mesta av vad som sagts ovan om nildalen kan direkt appliceras på Eufrates. En tröst är att man inte behöver vara orolig för pirater. Se upp med Assyrien. Expansionsriktningarna kolliderar. Håll även ett vakande öga över faraos planer.

ILLYRIEN. I början ser det kanske ganska ljust ut, men snart börjar problemen hopa sig. Inträngd mellan Italien i väster, Trakien i öster och Kreta i söder har den illyriske spelaren fullt upp med att bara hålla sig vid liv. Det är helt och fullt möjligt att Illyrien efter ett tag förfaller till en barbarisk före detta kultur.

TRAKIEN. De synbart små kraven på en trakisk kultur kan förleda den ovarsamme till att försöka bli den som leder den till en plats i historien. Visst kan det bli en plats i historien, men kanske inte den spelaren ursprungligen tänkt sig. Han kommer ofelbart att krocka med Asien, förr eller senare. Förhoppningsvis senare. En liten tröst är första tjing på civilisationskorten.

KRETA. Om man inte har märkt det tidigare så gör man det snart. Kreta är en ö. Öar blir förr eller senare överbefolkade. Öar är dessutom svåra att ta sig ifrån. Slutsats: Bygg båtar tidigt. Emigrera norrut, in i Grekland. Skaffa **Agriculture** och **Astronomy** och förbered en mycket långsam expansion (eller, i pessimistens ögon, att bli belägrad). Håll utkik efter möligheter att etablera en kultur i en annan del av Medelhavet. En båt går oftast längre än motståndaren tror.

Därmed skulle handboken vara genomgången. Förhoppningsvis kommer tipsen till nytta vid framtida civiliseringsförsök. Mycket nöje!

Göran Åhlström

Följande är en översättning och svensk bearbetning av ett inlägg i rollspelsmötet i **USENET**, ett datornät med **UNIX™**-datorer över hela världen. Artikeln kommer från **UCB** (University of California at Berkeley) och har identitet *ucbvax.13504*. Originalartikeln skrevs av Sandy Petersen och Jeff Okamoto, vars namn ni nog känner igen om ni spelar *Runequest* eller *Call Of Cthulhu*.

Följande är en underhållande samling uppgifter om fyra olika sorters rollspelare.

De är:

En riktig karl: Den tuffa typen som går rakt fram till den eldsprutande draken och säger åt den att sticka innan den råkar illa ut.

En äkta rollspelare: Den smarte rackaren som lurar fångvaktaren att släppa ut honom och alla kompisarna ur fängelset.

Lustigkurren: Tokdåren som gör vad som helst för ett billigt flabb. Det var han som såg till att ni hamnade i fängelset från början.

Kobolderna: Ni vet nog vad vi menar...

"Riktiga karlar spelar inte rollspel"

Av **Sandy Petersen** och **Jeff Okamoto**. Översatt och fritt bearbetat för svenska förhållanden av **Janerik Cademar, Christer Pettersson** och **Ingemar Ragnemalm**.

ALLMÄNT

FavoritSagoRollspel (FRPG):
Riktiga karlar spelar AD&D
Äkta rollspelare spelar RuneQuest III
Lustigkurrar spelar Trygg-Torkel
Kobolder spelar vad som helst från Äventyrsspel

Favorit SF-Rollspel (SFRPG):
Riktiga karlar spelar Star Trek: The Role-Playing Game
Äkta rollspelare spelar Space Opera
Lustigkurrar spelar Paranoia
Kobolder spelar vad som helst från Äventyrsspel

Favorit-1920-tals-Rollspel:
Riktiga karlar spelar Gangbusters
Äkta rollspelare spelar Call of Cthulhu
Lustigkurrar spelar en variant av TOON
Kobolder spelar vad som helst från Äventyrsspel

Favorit-Superhjältespel (SHRPG):
Riktiga karlar spelar Champions
Äkta rollspelare spelar Superworld
Lustigkurrar spelar en variant av TOON
Kobolder spelar vad som helst från Äventyrsspel

Favorit Nutids/Agent Rollspel:
Riktiga karlar spelar James Bond, 007
Äkta rollspelare spelar Mercenaries, Spies, and Private Eyes
Lustigkurrar spelar en oigenkännlig variant av TOON
Kobolder spelar vad som helst från Äventyrsspel

Favoritspel i Efter-Katastrofen-Miljö:
Riktiga karlar spelar Twilight 2000 (?)
Äkta rollspelare spelar The Morrow Project
Lustigkurrar spelar en totalt oigenkännlig variant av TOON
Kobolder spelar vad som helst från Äventyrsspel

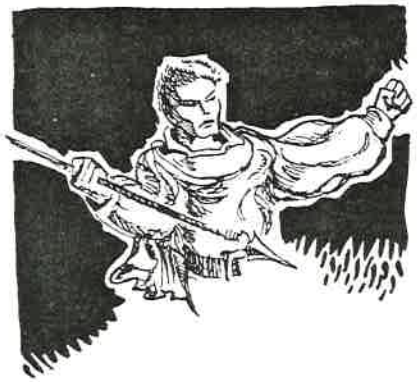
Favoritvärld:
Riktiga karlar spelar i Greyhawk / Sanctuary
Äkta rollspelare spelar i Glorantha
Lustigkurrar spelar i Stockholms skärgård
Kobolder spelar varhelst det finns flest magiska prylar

Favorittidning:
Riktiga karlar läser The Space Gamer
Äkta rollspelare läser Dragon
Lustigkurrar läser serietidningar
Kobolder läser vad som helst från Äventyrsspel

FANTASY

Favoritsysselsättning i grottgångar:
Riktiga karlar utmanar Röda Drakar
Äkta rollspelare bluffar Ogres
Lustigkurrar drar dåliga vitsar för en Green Slime
Kobolder gör vad som helst för en xp

Favoritnärstridsvapen:
Riktiga karlar använder Bredsvärd eller Hillebarder
Äkta rollspelare använder Rapiers och Main-Gauches
Lustigkurrar använder gummiknivar
Kobolder använder det som ger flest plus



Favoritkastvapen:
Riktiga karlar kastar spjut och javelins
Äkta rollspelare använder Bolas
Lustigkurrar kastar sina vänners magiska prylar
Kobolder använder det som ger flest plus

Favoritmissilvapel:
Riktiga karlar använder Långbåge eller Kompositbåge
Äkta rollspelare använder Armborst
Lustigkurrar skjuter Sugkoppspilar
Kobolder använder det som ger flest plus

Favorit-AD&D-Trollformel:
Riktiga karlar lägger Fireball
Äkta rollspelare lägger Shield
Lustigkurrar lägger Otto's Irresistible Nosepicking
Kobolder lägger Raid Dungeon

Favorit-RQ3-Trollformel:
Riktiga karlar lägger Berserker på sig själv
Äkta rollspelare lägger Befuddle
Lustigkurrar lägger Face Chaos på sina vänner då de möter en Crimson Bat
Kobolder lägger Sunspear 30 på en anfallande trollkin

Favorit Psi-Talang:
Riktiga karlar använder Body Weaponry
Äkta rollspelare använder Shape Alteration
Lustigkurrar använder Sea Anemone Hypnosis
Kobolder använder Assume Godhood

Favorit Alignment:
Riktiga karlar är Lawful Neutral
Äkta rollspelare använder inte alignment
Lustigkurrar är Chaotic Silly
Kobolder använder det som ger flest fördelar

Favorit Som Religös Karaktär:
Riktiga karlar spelar Paladin
Äkta rollspelare spelar Präst
Lustigkurrar spelar Ärkepåve
Kobolder spelar halvgud

Favorit Som Icke-Människa:
Riktiga karlar spelar Dvärg
Äkta rollspelare spelar Morokanth
Lustigkurrar spelar Dvärg-Alv
Kobolder spelar det som ger flest plus

Favorit-odöd:
Riktiga karlar kallar på en Ghost
Äkta rollspelare kallar på en Wraith
Lustigkurrar animerar ett lakan
Kobolder kallar på Cerberus

Favoritmetod För Att Locka Information Ur Gobliner:
Riktiga karlar torterar dem
Äkta rollspelare lägger en Legend Lore / Telepathy / Mind Read -trollformel
Lustigkurrar gissar gåtor med dem
Kobolder kikar bakom Spelledarens skärm

Favoritdemon/djävul:
Riktiga karlar gillar Asmodeus
Äkta rollspelare gillar Demogorgon
Lustigkurrar gillar Spiro Agnew
Kobolder gillar Fan och hans mormor

Favoritgud:
Riktiga karlar dyrkar Humakt / Orlanth
Äkta rollspelare dyrkar Issaries
Lustigkurrar dyrkar Hare Krishna
Kobolder dyrkar den som ger flest plus

Favorit Bland Magiska Prylar:
Riktiga karlar älskar Adamantine Claws
Äkta rollspelare älskar Repulsor Rays
Lustigkurrar älskar Radioaktiva Tänder
Kobolder älskar Eru's Hammer

Favoritpotion:
Riktiga karlar dricker potions of Superheroism
Äkta rollspelare dricker potions of Animal / Plant Control
Lustigkurrar dricker Vira-Blåtira
Kobolder dricker potions of Gamemaster-control

Favoritring:
Riktiga karlar bär rings of Elemental Control
Äkta rollspelare bär rings of Free Action
Lustigkurrar bär rings of Smurf Control
Kobolder bär rings of Infinite Wishes

Favoritpinne (dvs, Rod / Staff / Wand):
Riktiga karlar använder staves of Striking
Äkta rollspelare använder staves of Healing
Lustigkurrar använder käppar av skumplast
Kobolder använder staves of Deity Power

Favoritrustning:
Riktiga karlar bär Plate Mail
Äkta rollspelare bär Elven Chainmail
Lustigkurrar bär Horse Barding
Kobolder bär powered armor a la Starship Troopers

Favorithjälm:
Riktiga karlar bär Helm of Brilliance
Äkta rollspelare bär Helm of Telepathy
Lustigkurrar bär Helm of Blindness
Kobolder bär Helm of 360 Degree Vision with Force Field

Favoritsköld:
Riktiga karlar använer inte sköld (kan inte svinga ett tvåhandsvapen)
Äkta rollspelare använder Kite Shield
Lustigkurrar använder panty shield
Kobolder förstod inte förra skämtet / använder Shield of Automatic Parry

Favorithandske:
Riktiga karlar kämpar barhänta
Äkta rollspelare bär Gloves of Dexterity
Lustigkurrar bär Gloves of Michael Jackson Charisma
Kobolder bär Gauntlets of Infinite Ring-Wearing

Favoritstövlar:
Riktiga karlar bär Boots of Stomping (?)
Äkta rollspelare bär Boots of Stealth
Lustigkurrar bär kanintofflor
Kobolder bär Boots of Infinite Speed

Favorit NPC:
Riktiga karlar gillar Tarl Cabot
Äkta rollspelare gillar Medea
Lustigkurrar gillar Doctor Who
Kobolder like Darth Vader / Teela Brown

Favorit familiar:
Riktiga karlar har svarta katter
Äkta rollspelare har ugglor
Lustigkurrar har sniglar
Kobolder har det som ger mest plus / uråldriga röda drakar

Favoritalvstolkning:
Riktiga karlar gillar Pini's alver (Alverfolket)
Äkta rollspelare gillar Tolkien's alver
Lustigkurrar gillar Mr Spock
Kobolder gillar Stormjättar med spetsiga öron

Favoritdvärgstolkning:
Riktiga karlar gillar Tolkien's dvärgar
Äkta rollspelare gillar Glorantha's dvärgar
Lustigkurrar gillar De sju dvärgarna
Kobolder gillar skäggiga Earth Elementals

Favoritmat På Expeditioner:
Riktiga karlar tar med hamburgare, pommes stripes, milkshake och pizza
Äkta rollspelare tar med iron rations
Lustigkurrar tar med konserverad gröt
Kobolder tar med det som ger flest plus

Favoritdryck På Expeditioner:
Riktiga karlar dricker Coke
Äkta rollspelare dricker Te
Lustigkurrar dricker Vira Blåtira
Kobolder dricker Pepsi-Cola Light

SCIENCE FICTION

Favorit Science Fiction Vapen:
Riktiga karlar använder Laser Pistols / Blasters / Light Sabers
Äkta rollspelare använder Stun Guns
Lustigkurrar använder Thermonuclear Hand Grenades
Kobolder använder det som ger flest plus

Favorit Rymdmonster:
Riktiga karlar kör iväg rymdmonster som invaderar jorden
Äkta rollspelare förhandlar med flyktingar från det mörka Imperiet
Lustigkurrar liftar med Vogons
Kobolder invaderar rymdmonstrens hemplanet och förslavar dem alla

Favorit Science Fiction Film:
Riktiga karlar ser "Star Wars / The Empire Strikes Back / Return of the Jedi"
Äkta rollspelare ser "2001: A Space Odyssey
Lustigkurrar ser "The Hitch-Hiker's Guide To The Galaxy"
Kobolder får inte se barnförbjudna filmer

Favoritsätt Att Resa I Rymden:
Riktiga karlar använder Hyperspace / Warp Drive
Äkta rollspelare använder suspended animation
Lustigkurrar använder sig av Infinite Improbability Drive
Kobolder trycker på knappen och så kör de

ÖVRIGT

Favoritsuperhjälte:
Riktiga karlar gillar Stålmannen
Äkta rollspelare gillar Spirit
Lustigkurrar gillar Nick Carter
Kobolder gillar Miss Hulk

Favorit bland moderna vapen:
Riktiga karlar använder .44 Magnum
Äkta rollspelare använder Walther PPK
Lustigkurrar använder vattenpistol
Kobolder använder Infinite-Repeating SMGs (kpist)

Favoritskådespelare:
Riktiga karlar gillar John Wayne
Äkta rollspelare gillar Claus Kinski
Lustigkurrar gillar Benny Hill
Kobolder ser på tecknade filmer från Gomorron Sverige

Favoritskådespelerska:
Riktiga karlar gillar Racquel Welch
Äkta rollspelare gillar Adrienne Barbeau
Lustigkurrar gillar Lucille Ball
Kobolder är alldeles för unga för att veta någonting om sex

Favoritskadespelare som James Bond:
Riktiga karlar gillar Sean Connery
Äkta rollspelare gillar George Lazenby
Lustigkurrar gillar David Niven
Kobolder gillar Roger Moore

Favoritmusik:
Riktiga karlar lyssnar på Bruce Springsteen
Äkta rollspelare lyssnar på madrigaler från fjortonhundratalet
Lustigkurrar lyssnar på Weird Al Yankovic
Kobolder är för upptagna med att spela arkadspel

Favoritkonvent:
Riktiga karlar åker till Gothcon
Äkta rollspelare åker till LinCon såklart! (Skryt, skryt...)
Lustigkurrar har lika kul på alla konvent
Kobolder går på vad som helst som Äventyrsspel arrangerar

Favoritaktivitet på konvent:
Riktiga karlar spelar Krigsspel
Äkta rollspelare går på föreläsningar
Lustigkurrar spelar Gurra och Trygg-Torkel
Kobolder springer runt och för oväsen

Philip Rastakov Jr

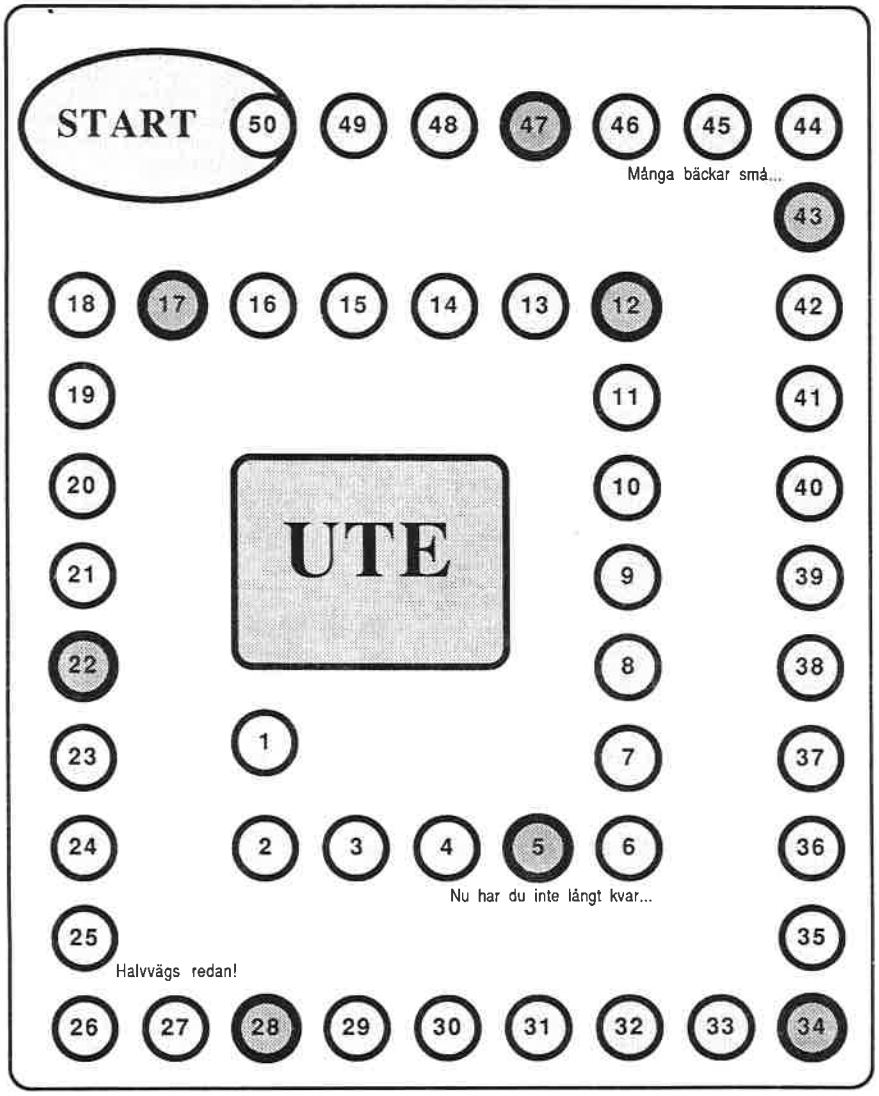
PS: Vi har inte sagt något om Äventyrsspels produkter - bara om deras kunder!

HOBBYSPEL
Stort sortiment — låga priser
- **Rollspel**
- **Krigsspel**
- **Science-fictionspel**
- **Fantasyspel**
- **Figurer**
- **Speltillbehör m m**

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor m m mot 4:— kr i frimärken.
HOBBYHUSET
Box 2003 Skolgatan 7
750 02 UPPSALA 018—11 15 90

ZERO HIT POINTS

Trivialt tärningsspel.



SPELREGLER:

Detta är ett enkelt, ja rent trivialt tärningsspel. Du spelar en D&D-fighter på femte nivån. Du har 50 hit points från början. Varje steg på spelplanen motsvarar en hit point.

Varje runda motsvarar en strid. Slå en d10. Om slaget blev 10 så skadades du inte alls, annars skadades du med så mycket som tärningen visar och flyttar så många steg.

Om du hamnar på en mörk punkt så följer du anvisningarna för den punkten.

Om du slår 10 så får du slå ett slag på Skattetabellen. Många saker där kan sparas och användas senare.

När du når UTE så är du ute ur spelet. Du behöver INTE slå jämnt för att vara ute. Om man har en räddningsring så är man INTE ute om man slår jämnt.

Sist kvar vinner.

HÄNDELSER:

47: Trillar i fälla. Gå till 35.
43: Du hittar en sak - slå på skattetabellen!
34: Du blir sjuk. Lägg till ett på alla slag tills du blir helad nästa gång. (10 gäller dock som vanligt.)
28: Du börjar bli trött. Kasta bort en sak om du har mer än en.
22: TOMT RUM! Stå över en omgång.
17: En tjuv knycker en sak av dig, om du har någon. Spelaren till höger om dig väljer vilken.
12: Du tappar en potion, om du har någon.
5: En god fe dyker upp och helar upp dig till 31 hit points.

Snabbkonstruerat av Ingemar Ragnemalm.

Provspelat av:
Hans Persson
Olov Glerz
Joakim Asplund.

SKATTETABELL

Slå d10:
1: Dold giftnål! 2d10 skada - flytta 2d10 steg!
2: Ingenting av värde.
3: En förbannad ring som drar till sig monster. Slå TVÅ gånger varje gång du är i tur. Två ringar ger EJ fler slag än en ring!
4: En skattkarta! Slå två gånger på skattetabellen!
5: En scroll som häver förbannelser. Kan ta bort en förbannad ring. Kan bara användas en gång.
6: En mithrilrustning. Ignorera slaget och slå om om du slår 8 eller 9 så länge du har rustningen.
7: Ring of regeneration. Du får dra av 1 på slagen i fortsättningen.
8: En "räddningsring". Om du hamnar EXAKT på noll hit points så helas du upp till 20 igen.
9: Potion of healing - flytta bak 1d10 steg när du använder den. (Kan sparas.)
10: En scroll med HEAL - Börja om från början!

Rasbegränsningar

Ett fundamentalt men likväl tråkigt inslag i AD&D är rasbegränsningarna. Många är de som struntar i dessa trista regler som effektivt begränsar en icke-människas karriär på de nivåer då det börjat märkas att figuren kan något.

Som alltid finns det dock naturligtvis en mening med även dessa regler. Herr Gygax stiftar inte lagar utan skäl. Det bakomliggande problemet är egentligen frågan om människans dominans eller ej.

De flesta AD&D världar domineras av människor. Det är människan som står för de stora kulturerna, imperierna, krigen m.m. Visserligen har alverna en gång i tiden varit stora men nu är det människans tur, brukar det heta. Egentligen är det ganska konstigt att det har blivit så, om man tänker efter. Alla andra raser har någon slags fördel gentemot människan.

Alver är bra på båge och svärd, har infravision, resistans mot viss magi och ett mycket långt liv. Dvärgar är robusta, starka, motståndskraftiga mot magi och gift, osv. Människan har "bara" sin anpassningsförmåga och reproduktionstakt att komma med. För att försöka vända saker till människans fördel ändå så infördes rasbegränsningarna.

På senare tid har det emellertid kommit signaler från Gygax & co (**TSR**) att det här med rasbegränsningar ska lättas en aning. Så t.ex. i *Basic D&D* där rasbegränsningarna införs i *Companion Set* men med en mycket attraktivare utformning än i AD&D. Dessa alternativa regler kan lätt anpassas till AD&D systemet och det är detta som resten av denna artikel kommer att handla om.

I Companion Set förklarar man denna "uppluckring" av rasbegränsningarna med att en figur som tillbringar så gott som hela sin tid tillsammans med människor får också tillgång till träning och kunskaper som hans rasfränder inte har normalt. Hela systemet bygger alltså på att man har figurer som rör sig i människornas värld. För en vanlig "skogsalv" så gäller rasbegränsningarna som tidigare.

Nivåerna då rasbegränsningarna träder i kraft för de olika klasserna och raserna behålls oförändrade som de är i PH:n. Det som händer då en figur når upp till den nivån är följande:

För stridsmän gäller att de inte längre får fler "hit points"-tärningar, endast det bonus som normalt fås på titelnivån och högre (dvs 4 för fighters) utan tillägg för constitution. Inte heller kommer de någonsin att få fler vapen än vad de nu har. Däremot fortsätter "saves" och "tohit" att förbättras som för människo-stridsmän.

För magiker och präster gäller att de aldrig kommer att kunna lära sig formler av högre nivå än vad de nu kan. Däremot fortsätter de att få fler på de nivåer de kan, enligt tabellerna i PH:n. Samma regler angående vapen, "saves", "tohit" och "hit points" gäller som för stridsmän (dvs magiker får 1 HP/nivå och präster får 3/nivå).

Mördare och tjuvar fortsätter att få bättre "back-stabs" och mordchanser enligt tabellerna medan de däremot stannar i samtliga andra tjuvegenskaper. Som tur är, är de flesta raserna inte rasbegränsade i tjuvklassen så något stort hinder lär inte detta bli. För övrigt gäller samma regler som för stridsmän (med 2HP/nivå för bägge klasserna).

Dubbel- och trippelklassade figurer fortsätter att dela XP och tärningar som tidigare (vilket kan bli tråkigt för en magiker/stridsman t.ex.).

Detta system tillåter de offensiva, fysiska egenskaperna hos raserna att fortsätta utvecklas medan däremot de defensiva, främst uttryckt i "hit points", avstannar. De andra raserna blir alltså något klenare än människan, något som kanske reflekterar deras sämre anpassningsförmåga och att de trots allt inte är riktigt gjorde för ett liv på de höga nivåerna...

I Companion Set inför man ytterligare några egenskaper för varje ras för att kompensera lite för den förlust de gör på detta system. Det är naturligtvis upp till varje DM hur han vill göra i denna fråga och vilket system han/hon ska köra med i sin kampanj. De riktigt renläriga ryser säkert redan efter att ha läst de förslag jag lägger fram här men trösta er i så fall med att det i alla fall är bättre att ha någon form av kontroll än ingen alls!

Alver lever i ca 2000 år. Om t.ex. en alvmagiker börjar sin karriär vid 200 års ålder har han ungefär 1500 aktiva år att se fram emot innan han pensionerar sig. 1500 år är en fruktansvärt lång tid. På den tiden hinner han säkert bli Arch-Mage flera gånger om, bara han överlever. Rimligtvis borde det tämligen snart bli ganska gott om alviska Arch-Mages. Denna argumentering kan överföras till alla andra klasser och raser också. Kort sagt, varför är människan den dominerande rasen i världen?

Peter Åberg

En kort utredning om rymdskepps finansiering i Traveller

Genom att utgå ifrån lånekostnaden vid lån till köp av rymdskepp, kan man räkna ut att räntan för lånet ligger på 2.32% per år. Man kan därför anta att kalkylräntan ligger omkring 2 %.

Då det åtgår 2 veckor per år till tekniskt underhåll och man kan göra en resa på 2 en halv månad, så blir antalet resor per år 23.

Om man gör en ekonomisk kalkyl som denna så kommer man underfund med att man måste ta betalt per resavstånd och inte per hopp. Detta beror givetvis på att den största delen av kostnaderna är avskrivningar och att maskinrummet står för den övervägande delen av byggkostnaden.

Utgifter per resa:

Bränsle	raffinerat	500 / ton
	oraffinerat	100 / ton
	gasjätte/ocean	0
Lifesupport		2000 / besättningmedlem
Underhåll	byggkostnad ÷ 23000	
Avskrivningar (40 år)	byggkostnad ÷ 4600	80% lån
Amorteringar	byggkostnad ÷ 460	80% lån
Löner	Pilot	3000 / pilot
	Navigator	2500 / navigator
	Maskinist	2000 / maskinist
	Steward	1500 / steward
	Doktor	1000 / doktor
	Skytt	500 / skytt
Semesterlön		Löner ÷ 23

För den som inte lånar något fås:

Avskrivningar (40 år)	byggkostnad ÷ 920	inget lån

Inkomst per resa:

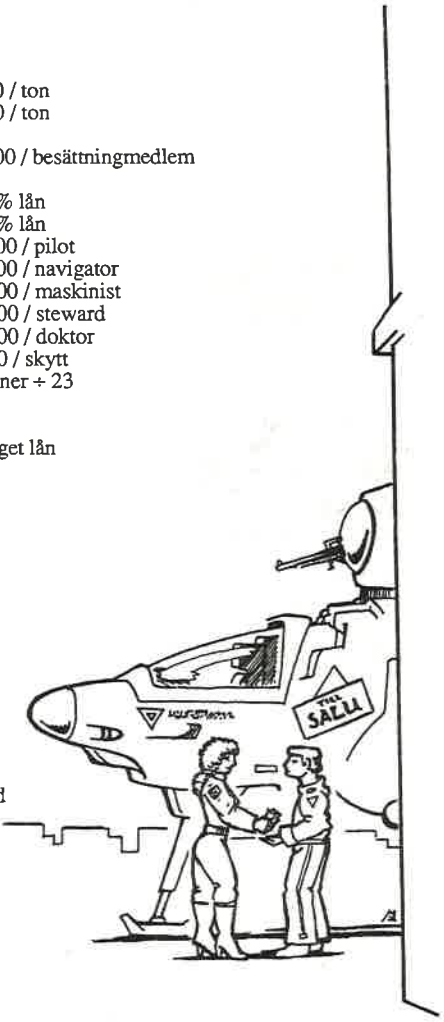
Last	1000 / ton & parsec
Post	4000 / ton & parsec
Första klass	7000 / passagerare & parsec
Ekonomiklass	6000 / passagerare & parsec
Frysklass	900 / passagerare & parsec

OBS: I detta är borträknat lifesupport och att post och första klass så att säga stjäl lastutrymme.

Eget kapital: byggkostnad ÷ 5
Ränta på eget kapital: 11500·(inkomst-utgift)÷byggkostnad

Man ser att det är ekonomiskt att göra så långa hopp som möjligt då utgifterna inte påverkas av längden på hoppet. Räkna därför med att man för ett skepp med HOPP-2 eller mer gör i medeltal gör hopp som är ett halvt parsec kortare än max. HOPP-2 blir 1.5, HOPP-3 blir 2.5 och så vidare.

Göran Karlson



Generellare XP i AD&D

I AD&D får man enligt reglerna xp (experience points) för två saker: slå ihjäl monster och hitta pengar. Världen är därför full av spelare som slår ihjäl allt och alla som de inte ser någon alldeles speciell anledning att skona, och plundrar alla rikedomar de får nys om. Det är klart, somliga gör ju bara så mot "den andra sidan", dvs alla som tillhör raser med dåligt rykte (orcher, gobliner m.m.) och som har ett alignment som ligger långt från ens eget.

Det är inte särskilt konstigt att *Lawful Good* är en impopulär filosofi, när den står i **motsats** till erfarenhetsreglerna. Är man *Chaotic Evil* så hindrar ju inte ens "livsåskådning" en från att mörda och plundra så mycket man vill, och det är ju det som betalar sig (i form av högre nivå och allt som följer med det).

När Gary Gygax skrev reglerna så lade han till xp/gp-regeln för att man skall få poäng för annat än strider. Detta orsakar ett annat typiskt fel från ovana DM'ars sida: man öser rikedomar över spelarna för att de skall få mycket xp och därmed stiga i nivå och bli glada. Vi begåvas på så vis med PC's som är rika som troll men som inte sett annat än *"The Standard Dungeon Equipment Shop"*, där de köper utrustning, *"The Standard Dungeon"*, där de hackar ihjäl rika monster, och möjligtvis *"Magi-shoppen"*, där de säljer alla magiska svärd som är sämre än +4 och får pengar och därmed xp för dem. De har inget större intresse av att göra något annat, för då får de ju inga poäng. Under tiden tappar gruppen spelare, som inte ser meningen i att ständigt hacka sig fram på jakt efter nästa erfarenhetsnivå.

Om man vill uppmuntra **rollspelande** i stället för slaktande så behövs modifierade regler. Idag gör många DM'ar så att de struntar i reglerna och delar ut xp på känn. PC'na får vad DM tycker de förtjänar. DM kan då ge mer poäng till den som rollspelar väl och mindre till den som är tråkig. Då kan det löna sig att spela ädelmodig paladin. Paladinen kan få mer poäng om han skonar en fånge än om fången dödas, tvärt emot rådande regler.

Ett problem med detta, i sin tur, är att DM kan börja ge xp efter "behov" i stället för efter förtjänst. DM ger då mer och mer xp ju högre nivå PC'na har, utan att PC'na gör något ovanligt.

Jag föreslår här en modifiering och utvidgning av de nuvarande reglerna. Man får fortfarande xp för strider, men inte för skatter. Dessa xp är fullkomligt ologiska. Jag ger hellre poäng för något som verkligen kan förknippas med **erfarenhet**. Man får xp för en mängd andra saker i stället. Följande tabell ger ett antal sådana aktiviteter och en vink om hur mycket poäng det skall ge:

XP BEROENDE PÅ HANDLING:

Leda arme i slag		1 xp per soldat
Besöka ny stad	ca 1000 invånare	50 xp
	ca 10000 invånare	100 xp
	ca 100000 invånare	200 xp
Resa		10 xp per dag
Skeppsbrott		100 xp
Tala sig ur strid		1-100 xp
(Ge mycket om motståndaren var stark eller svår att kommunicera med.)		
Lära sig ett nytt språk		1000 xp
Lära sig en vetenskap eller ett hantverk		2000 xp
Lära grunderna till vetenskap, hantverk eller språk		100 xp
Resa till annat plan (där man inte varit förr)		2000 xp
Lägga trollformel		20 xp per formelnivå
Lära sig ny trollformel		200 xp per formelnivå
Pröva ny trolldryck		50 xp
Se nytt monster (lära sig utseendet)		25 xp
Lära sig hur ett monster fungerar av berättare		50 xp
Lära sig hur ett monster fungerar från egen erfarenhet		100 xp

Poängen för att lära sig hur ett monster fungerar beror starkt på hur många "special abilities" monstret har. Att se en **beholder** i aktion för första gången bör ge bortåt 1000 xp. Första draktypen bör ge ca 400, men varje följande bara ca 100, för då är det bara mindre "nyheter" jämfört med de drakar man redan känner till.

Detta är skrivet bara för monster, ty det brukar äventyrare intressera sig för. Det går att tillämpa principerna även på andra kunskapsområden.

Enligt ovan får präster och trollkarlar xp när de lägger trollformler. Tjuvar får xp för att använda sina tjuv-förmågor. Ca 10-100 xp bör vara lagom för normal användning. Om tjuven utför svåra uppdrag så bör DM ge mer. Om Climb Walls kräver många slag så kan man öka poängen beroende på hur många som behövdes. Även andra klasser skall få xp för att använda sina speciella förmågor, men jag kan inte täcka allt här.

Man skall dock inte ge så mycket xp om någon bara "tränar", dvs lägger formler eller använder tjuvförmågor utan anledning. Då kan man ge en tiondel eller inget alls. Ett gott råd till DM: strunta i hand- lingar som ger så lite att det inte märks i PC'nas xp. Xp'na är så subjektiva från början att lite "avrundningsfel" inte gör något.

Givetvis bör DM modifiera poäng- summan beroende på vad som händer i det spelade scenariot, men man bör hålla sig till den givna storleksordningen. Denna ändring borde kunna ge mycket trevliga konsekvenser. På låga nivåer ägnar man sig gärna åt att resa omkring och se hur världen ser ut. På högre nivåer är ännu en stad inte så intressant, men då finns det annat man kan göra. I början saknade man ju medel och rykte för att kunna blanda sig i politik, men det blir intressantare på höga nivåer.

Tabellen ovan är givetvis inte komplett. Om du har förslag till tillägg så är du välkommen att skriva till The Beholder. Då kan jag återkomma med en komplettering i senare nummer.

En del frågor återstår att besvara. Skall man ge extra xp till dem som rollspelar väl och följer sin klass och sitt alignment väl? Om detta tvista de lärde. Realistiskt sett kan man ju inte bli bättre av att "bete sig som sig själv", men å andra sidan kan det vara trevligt att belöna duktiga spelare på något sätt. Detta lämnar jag öppet för framtida diskution.

Ingemar Ragnemalm

På gott och ont

Vad det hela egentligen handlar om

Vad jag kommer att försöka göra i denna lilla skrift är att granska de i AD&D förekommande alignmenten utgående från prof. Kohlbergs teorier om moraliska utvecklingsstadier (Oj!). Vad jag från början försökte visa och var jag istället hamnade kommer att utredas senare när jag försöker sammanfatta och kanske till och med dra några slutsatser.

Prof. Kohlberg??

Lawrence Kohlberg, professor vid Harvard University, en av världens ledande moral- och värderingsforskare. Han framlade redan 1958 sin teori om moraliska utvecklingsstadier som i korthet lyder enligt följande (stadium 1 är "lägst", 6 "högst"):

Stadium 1: Lydnads- och straff-orientering

Viktigast för individen är att slippa straff från de som är i överläge. Man lyder för att slippa straff. Bara sådant som upptäcks och bestraffas är av ondo.

Stadium 2: Naiv egocentrisk orientering

Individen är medveten om andra människors behov och ser rättvisa och jämlikhet som en form av byteshandel. Man kan göra något för någon om man får något i gengäld.

Stadium 3: Snäll-pojke-orientering

Man vill leva upp till andra människors förväntningar för att få uppskattning och slippa kritik. Man har en intention att mena väl. Man håller ingångna överenskommelser.

Stadium 4: Lag och ordning-orientering

Individen ser sig som en del av det större samhället och har respekt för dess auktoriteter. Man är underordnad ett större socialt system och det är viktigt att upprätthålla den sociala ordningen.

Stadium 5: Ömsesidig social orientering

Man ser sig som medlem i ett samhälle där lika rätt råder för alla, vilket leder till ett mer principiellt perspektiv. Rättvisa utvecklas i samarbete mellan styrande och styrda.

Stadium 6: Generell universell orientering

Individen handlar efter sitt eget samvete, som bygger på mer universella etiska principer. Bara den lagstiftning som vilar på dessa principer är "giltig".

Prof. Kohlberg indelar vidare de sex stadierna enligt följande: stadium 1 och 2: egocentriskt perspektiv, 3 och 4: samhälleligt perspektiv och 5 och 6: gemensamt perspektiv.

Alignment?

Alignment el. alinement
Av "ad" + "linea" (lat) "till linje".

Betyder ungefär inrättning eller anpassning till normer. Enligt Gygax betyder det "religiösa, filosofiska eller etiska ideal" (Players Handbook s. 120).

Vad i all världen..

Eftersom ett alignment (förhoppningsvis) är mycket starkt beroende av spelaren, tänkte jag begränsa mig till att försöka granska den kände G. Gygax ursprungliga definitioner, som vi kan finna dem i Players Handbook s. 33 (min översättning):

CE: De främsta ledstjärnorna för detta alignment är frihet, slumpmässighet och lidande. Lag och ordning, vänlighet och goda gärningar föraktas. Livet har inget värde. Genom att bidraga till kaos och ondska, hoppas de kaotiskt onda på makt, ära och prestige i ett system styrt av infall och nycker.

CG: Den kaotiskt gode ser frihet och slumpmässiga handlingar som yttersta sanningar, men värdesätter också liv och den enskildes välfärd. Individualism respekteras också. Genom att stödja sina gudar, försöker den kaotiskt gode att sprida sin övertygelse över världen.

CN: Den kaotiskt neutrale håller slumpmässighet och oordning högre än både respekten för livet och ondskans seger. Gott och ont är komplementära krafter i balans. Ingen är bättre, och ingen får överväga för då äventyras det totala kaos.

LE: Individer av detta alignment respekterar lag och ordning, men hånar liv, skönhet, sanning och frihet vilka betraktas som värdelösa. De lagligt onda hoppas kunna styra världen genom rigorös disciplin.

LG: Den lagligt gode följer sina ledstjärnor lag och ordning, men gör det med allas välfärd för ögonen. Naturligtvis måste man avstå från vissa friheter för att hålla ordning; sanningen är det värdefullaste, liv och skönhet är också väsentliga. Alla skall få del av fördelarna hos denna samhällsordning.

LN: De lagligt neutrala betraktar regler som det viktigaste på sin medelväg mellan gott och ont. Detta på grund av att de ser lag och ordning som det enda sättet att upprätthålla världens harmoni. Ont och gott är oväsentliga ting jämfört med syftet att göra allting förutsägbart och reglerat.

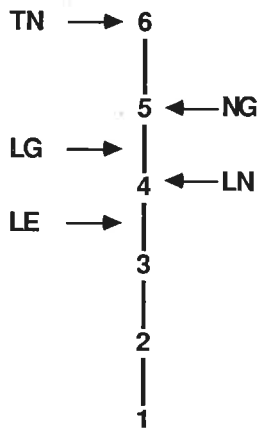
NE: Den neutralt onde bekymrar sig inte om lag eller kaos, för ren ondska täcker in allt. Både lag och kaos kan användas, men de föraktas båda som hopplöst otillräckliga när det gäller att maximera ondskan i världen.

NG: Tvärtemot det motsatta alignmentet (NE) anser den neutralt gode att man måste kombinera vissa friheter med regler för att uppnå bästa tänkbara villkor för allt levande i allmänhet och intelligenta varelser i synnerhet.

TN: Den "äkta" neutrale ser alla andra alignment som olika sätt att se samma saker. Därför måste alla aspekter - gott och ont, lag och kaos - vara i balans för att upprätthålla status quo, för verkligheten kan aldrig förbättras annat än tillfälligt. Naturen själv kommer att se till att allt förblir som det var tänkt, förutsatt att inte onaturliga krafter som t ex människan eller andra intelligenta varelser lägger sig i och rubbar balansen.

Kom till sak nu då!

Jag har försökt göra en klassning av de olika alignmenten enligt Kohlbergs modell. Observera att detta är både intuitivt och i högsta grad subjektivt.



Alignments inprickade i prof. Kohlbergs stadier

Som vi ser så skapas genast avsevärda problem. Var skall vi till exempel stoppa in kaotiker? Och varför har jag inte med de neutralt onda? Kaotikerna skall vi vänta med, men i fråga om de neutralt onda tänkte jag tillgripa ett av Kohlbergs egna exempel (något anpassat till mera typisk miljö) för att visa att de över huvud taget inte passar in i schemat.

Problemet:

I en by bodde en kvinna som riskerade att dö av en mystisk sjukdom. I samma by fanns en alkemist som nyligen hade upptäckt en fantastisk dekokt som kanske skulle kunna rädda henne. Alkemisten ville ha 1000 gp för sin brygd, vilket var tio gånger mer än vad det kostade honom att framställa den. Kvinnans man försökte låna och tigga ihop pengar, men fick bara ihop hälften av summan. Han pratade med alkemisten som vägrade pruta så mycket som en kopparslant. Mannen blev desperat och funderade på att bryta sig in hos alkemisten och stjäla dekokten. Tycker du att han skulle göra det eller inte?

Sedan finns det givet sex alternativ som vart och ett passar till ett av de sex utvecklingsstadierna. Jag hävdar nu att den verkligt neutralt onde mycket väl skulle kunna strunta i medicinen och istället stå med ett hånflin på läpparna och se sin fru dö. Och det alternativet finns garanterat inte med bland de sex givna! Kanske ett hårddraget exempel, men jag tror inte över huvud taget att ren ondska kan passas in i schemat.

Kan genomonda personer då existera?

Jag är böjd att svara: i princip inte! Detta tycker jag visar sig i de flesta kampanjer, när den lille otäcke assassinen avslöjas och lämnar gruppen, kanske med en avskedsdolk i ryggen på paladinen.

En annan vanlig företeelse är att nybörjarpartyt visar sig vara sammansatt av sex CE-individer, en NE och en CN. Detta är i de allra flesta fall en övergående period som jag skulle tro beror på att de flesta tilltalas av att hämningslöst kunna göra vad de vill och revoltera mot auktoriteterna i fantasivärlden när de inte kan göra det "på riktigt". Denna fas i en kampanj brukar dö ut av sig själv när spelarna märker att DM inte tänkt sig en värld för onda utan i stället tar till alla till buds stående maktmedel för att få bukt på karaktärerna. Det är inte ens säkert att perioden uppträder, beroende på spelarnas mentala mognad och allmänna intressen.

Dock finns undantag som gör att man kanske måste modifiera svaret ovan till: inte i ett längre perspektiv. Jag tänker till exempel på NaziTyskland, där en del av de personer som var inblandade i pogromerna bevisligen inte bara "lydde order" utan i stället uppvisade en häpnadsväckande uppfinningsrikedom. Men som historien visar, kunde detta inte bestå.

Kaotikerna, då?

Dessa är ett problem i och med att de inte finner någon given plats i schemat ovan. Antingen ligger de under stadium 4 (Lag och Ordning) eller har de en så hög grad av moralisk utveckling att de sätter sig över samhällets förordningar och i stället handlar efter eget samvete (jämför stadium 6). Detta är nog mycket individuellt och varierande från spelare till spelare, jag har inte lyckats finna några direkta svar i Gygax definitioner.

Om man går igenom Kohlbergs stadier och försöker sätta alignments på stadierna så kan man komma fram till något i den här stilen:

1: Kaotisk - respekterar inte regler. Neutral eller ond. Dock är det ganska likt LE.

2: Klart egocentrisk, och därför kaotisk. Ej god - anser sig inte förpliktigad till något, bryr sig inte om sina medmänniskors väl.

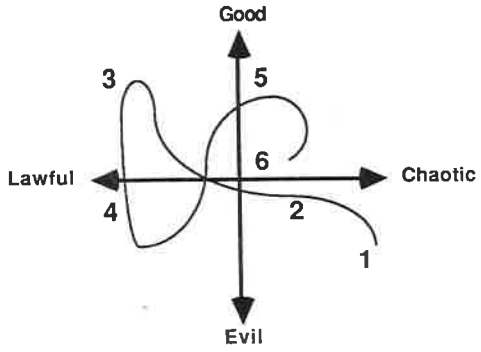
3: En slags dum Lawful Good

4: Lawful Neutral, fast ondska går också in.

5: Nu är vi nog goda igen - Neutral Good?

6: Neutral eller möjligtvis CG av ett intelligent slag.

Det är svårt att se något av de högsta stadierna som annat än goda, och alla stadierna håller sig på ett respektfullt avstånd från Neutral Ondska. Det är ruskigt stora hopp i alignment mellan vissa av stadierna, men ändå är övergångarna helt rimliga. Om man låter stadierna förflytta sig genom vår bekanta alignmentgraf så blir det nånting i den här stilen:



Prof. Kohlbegs stadier inritade i alignmentgrafen

Äntligen sammanfattning!

Mitt ursprungliga syfte med den här tillämpningen av moralteorier var att påvisa fördomar hos Gygax. Jag hade hoppats att finna en tendens att goda stod över onda, att lagliga stod över kaotiska. Tyvärr blev det inte så.

Att goda står över onda, det håller nog Kohlberg med om. Däremot finner vi snarast lagliga i mitten av utvecklingen, där lag griper in i stället för etik. De sista stadierna drar sig åter mot den kaotiska sidan, men då med lite mer principer i bagaget. Helt kaotiska blir de aldrig. Man kan nog säga att neutralt är det högsta av alignments.

Förhoppningsvis har denna artikel gett upphov till frågor och funderingar hos Dig, gode läsare! Dela gärna med Dig, förslagsvis genom insändare till Beholdern. Jag är speciellt intresserad av problemet med ondska och onda. Är det någon som har funderingar kring det? Även synpunkter på mitt förslag till klassning är välkomna, det är ju som bekant helt subjektivt utfört.

Jonas Löwgren
Ingemar Ragnemalm

HIT POINTS med realism

AD&D dras med många underligheter. De flesta bottnar i att spelet i grunden är så otroligt enkelt, men att man sedan bygger på så mycket att enkelheten börjar bli en belastning. En av dessa underligheter är *hit points*. DMG är fylld av krystade ursäkter och förklaringar på vad de egentligen står för.

Hit points sägs stå både för fysik, skicklighet och *tur*. En människa med många hit points överlever fler smällar för att han/hon undviker slagen bättre, får inte träffar på så kritiska punkter, är mer härdad etc. Spelar man efter reglerna så händer många konstiga saker. De är svåra att tolka på ett rimligt sätt, men har man läst alla Garys underliga förklaringar så ser man att det för det mesta finns ett sätt att tolka det på så att det blir något så när rimligt. Man måste bara inse att en hit point symboliserar mycket mindre skada på en människa med 50 hp än på en med 10.

Problemet är bara att Gary själv inte tar hänsyn till detta i övriga regler! Alla får tillbaka en ynkans hit point per dygn oavsett hur mycket den egentligen betyder, och helningsformlerna helar ett konstant antal hit points oavsett hur allvarlig skadan *egentligen* är!

Det fanns en artikel i White Dwarf för länge sedan som behandlade detta. Man föreslog en uppdelning i en slags fysiska hit points, som sällan eller aldrig kan ökas, och hit points som baserade sig på uthållighet och vilja. Normalt tog träffar bara bort hits från det senare värdet. Detta system har för övrigt också använt i det inte längre tillgängliga SPI-rollspelet *DragonQuest*.

I förra numret av The Beholder angrep jag själv problemet för första gången i och med att jag presenterade nya helningsformler. Dessa var något så när anpassade till Garys hit point-begrepp i och med att "cure light" mfl helade olika mycket skada beroende på hur mycket hits den skadade hade.

Nu skall jag försöka vidga resonemangen lite. Det tar två månader för en tiondenivås fighter att få tillbaka alla hit points genom vila, men det tar bara en vecka för en förstanivåare. Givetvis måste mängden hit points man får tillbaka variera med hur mycket man max kan ha, eller alternativt hur mycket man *har kvar för tillfället*.

Jag tänker använda mig av den senare varianten. Detta grundar jag på att Gary en gång skrivit att det är de sista hit point'arna som representerar den egentliga skadan. Jag tolkar det som att betydelsen av varje hit point *avtar exponentiellt*. Tyvärr är detta inte helt förenligt med helningsformlerna om man inte fyller ett par tre sidor med dösnack kring det (så som Gary brukar göra) men det hoppas jag att du klarar dig utan.

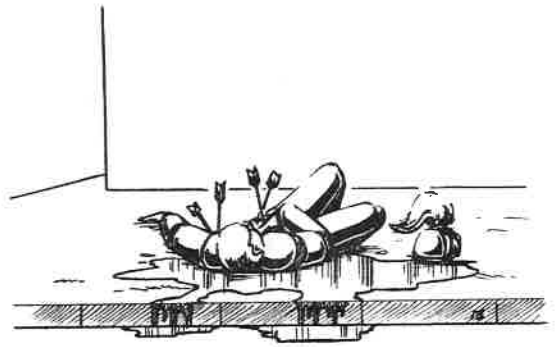
Följande tabell är ett förslag på hur mycket hit points man får tillbaka efter ett dygns vila. Den är i första hand tänkt för människor, men även monster skulle kunna använda den med motivet att de förmodligen läker skador snabbare, rent kvantiativt, eftersom de är så stora.

HIT POINTS ÅTER EFTER VILA, BEROENDE PÅ KVARVARANDE HIT POINTS

Hits	Hits åter	Medel
1-3	1	1
4-6	1-3	2
7-9	1-4	2.5
10-12	1-6	3.5
13-16	1-8	4.5
17-20	1-10	5.5
21-25	1-12	6.5
26-36	2-16	9
37-44	2-20	11
45-66	3-30	16.5
67-88	4-40	22
89-110	5-50	27.5

Det här gör ju livet lite lättare för våra PC's, och det kanske du tycker är orättvist. Behovet av helande präster och av undanskymda gömställen mitt i de stora livsfarliga grottorna minskar ju lite. Jag tycker det är värt det med tanke på att realismen förbättras. Nu har man en chans att inse vad en hit point är och hur den "ser ut".

Ingemar Ragnemalm



OSYNLIGHETSDEBATTEN

MER OSYNLIGHET

Osynliga varelser (PC's) kan vara nog så knepiga att ha att göra med i sin kampanj. Jag tycker dock inte att trollformeln "*invisibility*" är tillnärmelsevis så mäktig som Hans Persson och Mikael Ågerud tycker.

Möjligheten att göra en "scan" av en dungeon för en ensam person anser jag att är kraftigt begränsad. Visst kan man ta reda på var det finns fällor någonstans men då blir det väl oftast genom att gå i dom som man hittar dom.

"Titta grabbar ett hål mitt i gången. -Jaså det var visst tomt"... och nere i hålet ligger den stackars osynlige och förblöder.

Till det kommer att monster och djur oftast har långt bättre hörsel och luktsinne än en människa. (Hmm... Hur bra luktsinne har en alv?) Det medför att t ex ett monster i en sidogång plötsligt hör eller får vittring på den osynlige, skriker att det finns en människa här och/eller söker upp källan till lukten/ljudet.

Man kan tycka att i dungeons med mycket dörrar etc så står luften så still att det tar lång tid för lukten att nå ett monster, men då skall man tänka på att det räcker att monstret tar en liten promenad för att det skall korsa ett ställe där den osynlige har gått och känner doften av honom.

Spelarna kan förstås ackumulera osynliga personer genom att lägga formlerna flera dagar i förväg. Det kan kännas ganska hårt för en DM när alla PC'na springer omkring osynliga, men tänk då på att flera osynliga har hopplöst svårt att hålla ordning på de andra i partyt annat än när de går på en grusväg möjligtvis. När de smyger omkring i en dungeon däremot så äventyras möjligheten att kunna röra sig obemärkt drastiskt eftersom det är så lätt att råka gå ihop med de personer man inte ser. Spelarna tar då kanske till knepet att hålla varandra i händerna för att inte krocka. Detta fungerar tills det kommer ett monster som de tvingas slåss mot. De släpper händerna, drar sina svärd och skär armar och ben av varandra.

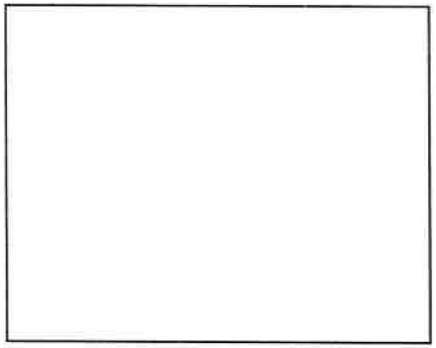
Hans Persson och Mikael Ågerud föreslog en bunt med restriktioner mot *invisibility* för att göra den omäktigare. Mycket riktigt påstod de att det är svårt för en tjuv att öppna lås. Detta beror naturligtvis dels på att det blir svårare att dyrka men framför allt för att det blir nästan hopplöst för tjuven att hitta rätt bland alla sina olika dyrkar som också är osynliga.

Däremot så går det visst att klättra fast man är osynlig men inte lika snabbt som vanligt. Det viktigaste när man klättrar är inte att se händerna och fötterna när man sätter ner dom, även om det är en fördel, utan var man skall sätta dom. Sedan så har man tillräcklig kontroll på var man har sina händer och fötter utan att behöva titta på dom för att sätta ner dom på ungefär rätt ställe varefter man får känna sig fram till det exakta stället. Eftersom en tjuv i AD&D oftast har en hög DEX så innebär det att han dessutom har ovanligt bra kontroll på sin kropp. Så en tjuv med 18 i DEX som ju har så gott som perfekt kontroll behöver knappast se händerna och fötterna när han klättrar eftersom han vet var dom är.

Trollformler med materiella komponenter blir svåra att kasta eftersom man precis som i fallet med dyrkar inte kan hitta rätt bland allihop när man inte ser dom. Formler utan komponenter går dock visst att kasta. Inte behöver man titta på sina händer för att kunna föra dom på ett speciellt sätt. Ifall man vore så hjälplös när man är osynlig som Hans och Mikael menar så undrar jag vad det kommer sig att alla blinda inte ba lägger sig ner och dör! Hur bär de sig t ex åt för att göra sig en ostmacka på morgonen?

Tjuvar kan när de läser scrolls råka ut för att formeln får motsatt effekt om de har otur. Samma sak har Hans och Mikael använt sig av för magiker när de skall trolla osynliga. Detta tycker jag är en regel som är allmänt knäpp! Vad är det som gör att tjuvar (och nu osynliga magiker) kan "lyckas" med att reversera en formel när en normal magiker inte ens kan det när han **vill**?

Bengt Ragnemalm



Strid mellan aerial servant och invisible stalker.

Jo, det var det här med osynlighet. För att hålla debatten vid liv tänkte jag kommentera tidigare artiklar och lägga till lite egna idéer som salt i såren. Jag tillhör dem som hävdar att formeln påverkar andras medvetande, inte "ljusvågor". Jag skall försöka påvisa några saker som stödjer detta.

Om vi tänker oss att det krävs en viss koncentration från den osynliges sida för att uppehålla illusionen av sin frånvaro. Det blir då helt naturligt att man åter blir synlig om man attackerar någon. Det passar dessutom bra ihop med regeln om att intelligenta personer på högre nivåer har en möjlighet att genomskåda bluffen. Nivån kan här återspegla den erfarenhet av osynlighet som man oundvikligen får med tiden som äventyrare. Intelligensens inverkan torde vara självklar.
Med denna tolkning av formeln kommer också en logisk utveckling av de tunna regler som finns i de officiella böckerna. Osynligheten borde äventyras så fort någon blir medveten om att man existerar. Exempelvis om den osynlige råkar bli påsprungen, om han tappar något, om man flyttar något synligt föremål, för väsen eller rör sig för snabbt.

Ett annat argument hittar vi om vi tittar noggrannare på tabellen angående justeringar vid användandet av psioniska krafter mot personer som använder viss typ av magi (DMG, sid 78). Det framgår där i en fotnot att *invisibility* av alla sorter betecknas som "psionic related powers". Detta har jag tolkat som att formeln påverkar personer mentalt.

En annan fråga där oenighet råder är om den osynlige ser sig själv. Med ovanstående grundsyn på formeln är det ganska naturligt att man kan se sig själv och därmed inte har några problem med att utöva sina färdigheter som tjuv eller magiker. Dock kan problem uppstå med ljud och/eller lukt. Några problem med att äventyrare smyger i förväg och avslöjar alla hemligheter i hela scenariot torde ej uppstå om man (DM) tolkar formeln på detta vis. Jag har däremot hört att många spelare tycker att det är alltför riskfullt att smyga omkring osynlig och ensam eftersom gruppen inte hittar sin osynlige kamrat. Många monster har både luktsinne och hörsel som överträffar människans. Dessutom är de flesta fällor minst lika farliga för en osynlig figur som för en synlig.

Jag ser fram emot många och långa kommentarer till dessa åsikter.

Peter Printzén

ÄNNU MER OSYNLIGHET

Peter Printzén skriver i sin artikel "Osynlighetens mysterier" att den som är osynlig måste koncentrera sig för att uppehålla sin osynlighet, vilket jag tycker är helt vansinnigt. Det är väl ganska vedertaget att det går att kasta en invisibility på någon annan än sig själv, och vem kan begära att en stackars dum fighter med intelligens 3 eller något liknande ska kunna koncentrera sig på att vara osynlig.

Jag måste också vädra anledningen till att jag anser att osynligheten påverkar ljusvågorna och inte hjärnan. En av de största anledningarna är att osynlighet påverkar inte bara de som befann sig i rummet när man kastade formeln, utan också de som får syn på(!) en vid ett senare tillfälle. Detta tyder, tycker i alla fall jag, på att formeln påverkar ljusvågorna ikring personen och inte hjärnan på den som tittar. Av denna definition följer också (självklart) att man inte kan se sig själv när man är osynlig (då vore man ju synlig, eller hur?).

Jag fick även mina händer/ögon på en artikel av Bengt Rangnemalm ("Mer osynlighet") där det till exempel stod om den stackars osynlige som råkat ramla ner i en grop och sedan låg där nere och förblödde eftersom hans kamrater inte kunde se honom. Jag anser att personen i gropen i och för sig skulle fortsätta med att vara osynlig; men eftersom han blöder så skulle hans kamrater trots allt kunna upptäcka honom, eftersom blodet skulle vara synligt.

Idén med att spelarna skulle ´samla på sig´ osynliga personer en tid innan äventyret är väl i och för sig finurlig, men om man ska ha lite realism i sin kampanj så blir den genast lite mer absurd. Även äventyrare har väl vänner, och det är väl ganska troligt att de skulle tycka att det var ganska jobbigt med en polare som ´inte fanns´ med jämna mellanrum.

Bengt klagar sedan också på att jag har låtit en magic-user få en chans (risk) att reversera en formel när han kastar den i osynligt tillstånd. Detta var självklart i första hand menat för de formler som kräver material components, men det är även applicerbart på de formler som bara kräver gester. Jag anser att de gester man ska göra för att kasta en formel borde vara ganska komplicerade, och alla som försökt göra en så enkel sak som att föra sina två pekfingerspetsar mot varandra med slutna ögon vet att det ÄR svårt att göra gester utan att se sina händer.

Hans Persson

Sagan om mithrildraken Ivar och de tiotusen hullarna

Av **Johan "Garp" Garpendahl**

Del 2: **Riddar August Tutenhielm - Hulldödaren!**

Riket Mania hade gott om riddare, eller rättare, slemriddare. Slemriddare var inte någon titel i sig, de var officiellt riddare av hög rang, dubbade av Konungen för någon bedrift de tagit på sig äran för. Ofta var de ärelystna, snåla, ha-galna människor som inte tvekade att ange sin egen familj, bara det gynnade de själva utfört det som gav dem deras adelsklass, oftast var det en vapendragare som dödade draken, varpå deras herre snabbt högg huvudet av dem för att kunna ta på sig äran.

Dessa slemriddare gav emellertid riddaryrket mycket dålig status. Det fanns trots allt riktiga riddare också, men de var ju naturligtvis ständigt misstrodda. August var en riktig riddare. Han var två meter lång, en meter bred över axlarna och han hade en muskelmassa som skulle kunna få Arnold Schwarzenegger att känna sig liten och klen. I rustning verkade han dessvärre mest se fet ut, vilket fick folket att tro att han bara var en slemriddare. När han vann sina sporrar hade han dödat en gigantisk jabberwocky, utan att själv behöva spilla blod. Eftersom jabberwockyn visat sig genom att tugga i sig vapendragaren Alfred, så var det naturligt för folket att misstänka att August var en slemriddare. August dementerade naturligtvis ryktet å det livligaste, men vem tror på en slemriddare och i ett så självklart fall dessutom?

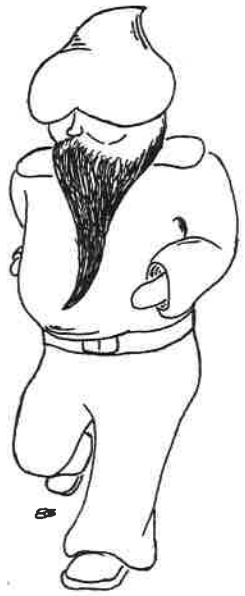
August bodde i ett kråkslott på en ödslig hed, där dimmorna lekte i dunklet och korparnas kraxande ekade mellan de döda träden. Det sades att korparna ägde en enorm skatt, gömd i underjordiska gångar, där vatten och blod dröp ikapp i en evig tävlan om underjordens herravälde. Enligt sägnen var ingången till skatten öppen bara på natten, när skuggorna försvann ner i marken, i väntan på oskyldiga offer som de kunde ta med sig ner i underjorden. Då var gången öppen och korparna visade de modiga, de dumdristiga och de enfaldiga vägen ner i underjorden.

Mången ung man hade prövat sitt mod ute på heden och få hade kommit åter. De som överlevt heden hade lämnat sitt förstånd där och alltid dött av mardrömmar innan de fått det tillbaka. Själv hade August aldrig brytt sig om att pröva sitt mod. Han visste att det fanns där när han ville ha det och att andarna ute på heden alltid var mycket mäktigare än någon levande varelse orkade med. Därför vistades han bara ute på heden när det var ljust ute och såg alltid till att han var inomhus minst en timme innan mörkret föll.

En kall vinterdag var August ute för att skaffa ved. Det var långt mellan de säkra träden, de träd vars ondska var för svag för att döda, och August insåg att han gått längre än han borde ha gjort. August märkte plötsligt att det blivit betydligt varmare och han kände sig svettig i de tjocka vadmalskläderna. Det började redan skymma, så August skulle inte ha en chans att hinna hem innan det var mörkt. Det var bra att det blev varmare, det skulle minska risken för att förfrysa under natten. Men han var tvungen att ordna en eld att hålla andarna borta med under natten.

En bit bort stod ett stadigt träd som skulle kunna förse honom med värme för en hel natt. Försiktigt gick han fram till trädet. Vinden susade i dess rika lövkrona, men inget annat hände. Han bankade på trädet och sprang undan så fort han kunde. Men inget hände. August blev osäker. Så pass säkra träd hade han aldrig mött förut. Normalt ansåg han att ett träd var ofarlig om det inte slog honom när han närmade sig det. Detta träd försökte inte ens när han slog trädet. August bestämde sig för att försöka hugga ner trädet. Om han inte gjorde det skulle han förfrysa under natten, så om trädet dödade honom eller om natten gjorde det spelade inte så stor roll. Men om trädet inte dödade honom skulle hans chanser öka betydligt.

I samma stund som han höjde den tunga yxan för slag började trädet att ljuda med en hög sorgsen ton. August kom av sig. Om han hade väntat någon reaktion alls så hade det varit ett slag av ondska. August hade aldrig mött ett träd tidigare som inte ens snärtat till honom. Han borde egentligen, eftersom trädet uppenbarligen hade starka krafter, vara död.



Ur en håla i marken kom en liten man springande. August hade aldrig sett något liknande tidigare. Den lille mannen kan knappast ha varit mer än en fot hög, han hade ett vitt buskigt skägg som släpade i marken. De grå byxorna såg rymliga ut, och det behövdes nog, eftersom den lille mannen var som bredast just över baken. Hans röda mössa hade trillat för ögonen på honom, så han skjöt upp den i pannan innan han svor vresigt:

- Vad tar ni er till? Ska ni hugga ner Vänskapens träd?

August var helt ställd. Han svarade stammande:

- Förlåt, jag visste inte att det fanns goda träd längre. Dessutom behöver jag värme inför natten och ljus mot de onda andarna.

- Du har visst inte varit i Sisinea sen du föddes, August.

- Hur vet du vem jag är?

- Jag är Rimne, Vänskapens Tomte på den här planeten. Med tanke på hur låg nativiteten varit sen beholdrarna utrotades av hullarna, så har det inte varit så svårt att hålla reda på alla varelser som sett dagens ljus på Hölderlin.

- Vad menar du? Det dräller ju av beholdrar. Det går inte en dag utan att man stöter ihop med dem. De ställer sig framför en, så får man se konstiga mönster och när de flyger iväg så kluckar de av skratt.

- Och dessa "beholdrar" är naturligtvis sissådär en fyra till sex fot? August tyckte sig höra en ganska skarp sarkasm, men han var inte helt säker.

- Nej, de kan inte vara mer än högst tre fot, svarade han tveksamt.

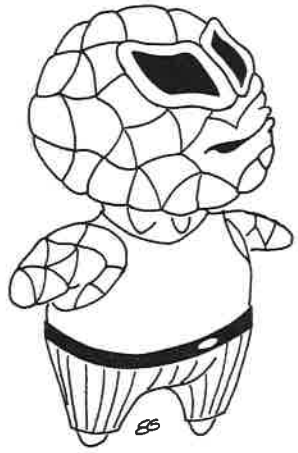
- Du skall nog vara glad över att de var så små. Det var inga riktiga beholdrar. Det var Adam den Vedervärdiges hemska beholderdödare, hullarna, du såg.

- Adam? Hullar? Jag tror att du får förklara en del för mig.

- Jag ska försöka. Du får ha överseende med att vissa detaljer förvanskats med tiden, själv var jag inte född på den tiden. Men jag tror att det är bäst att vi går in i min jordkula innan natten kommer.

- Inte kommer jag ner i det lilla hålet. Därtill är jag lite för stor.

- Du skall se att det går lättare än du tror. Storleken har ingen betydelse. Det är sinnelaget som räknas.



Naturligtvis hade Rimne rätt. Väl nere i kulan var de ungefär lika stora. Och så fick August höra historien om den grymme Adam, som trots sina föräldrars ömma omvårdnad brutalt avrättade nästan hela beholderarten på Hölderlin. Den grymme Adam, som våldtagit unga kvinnor, mördat dem då de fött barnet och sedan torterat barnen till döds. Den grymme Adam, som dött under ett upplopp då folk raserat hans bostad. Däremot inget om Ivar, för Ivar hade hållit sig gömd i närheten av Adams grotta och försvunnit i tidens dunkla boningar.

Båd länge och väl berättade Rimne om den grymme Adam, men till sist tröt också Rimnes kunskaper i ämnet.

- Vad kan vi då göra åt problemet? frågade August.

- Du måste besöka Zodor, den vite nazgulen. Han kan lära dig att strida mot allt ondskefullt.

August flämtade till.
- En nazgul?
- Zodor är nazgul, men försöker bli god.

Tyvärr är han en aning schizofren, och det händer att han ger sig på folk utan synbar anledning. Det kan tänkas att han råkar döda dig, men jag tror att du kan lösa Hölderlins problem om du tar risken. Dessutom, du är väl inte riddare för intet hoppas jag?

Denna antydan om att han kunde vara slemriddare fick August att se rött. Samtidigt såg han en möjlighet att tvätta bort den fula stämpeln från sitt namn.

- Nå, hur finner jag Zodor och varför kallas han den vite nazgulen?

- Du får söka efter Godhetens Träd. Det är ännu varmare där än under Vänskapens Träd. Zodor måste bo under Godhetens Träd för att inte falla tillbaka till sitt gamla jag. Följ aldrig med honom långt bort från trädet. Även om han är liten till växten så blir han otroligt farlig när ondskan tar tag i honom. Kom ihåg att storleken inte har någon betydelse. Du vet hur en nazgul ser ut förmodar jag. Det enda som skiljer Zodor från andra nazguler är att han är dvärg och att hans mössa, eller vad man nu skall kalla det, är vit med ett svart band.

När August kommit upp ur Rimnes kula tittade han på den lilla öppningen och skakade på huvudet.

- Hur kom jag ner i den lilla öppningen?

August visste inte om han hittat rätt, men efter att ha gått ute i den bitande kylan i en evighet kände han hur det åter blev varmare. Mitt i en glänta stod en gigantisk, knotig tall. Tallens stam var fylld med små kryp, vart och ett sysselsatt med sitt lilla bestyr. Vid trädets rot hade någon byggt en liten förstuga. August gick försiktigt fram till dörren och knackade på. Medan han väntade på att någon skulle öppna lade han märke till att ett långsvärd satt instucket i trädets stam. Han var helt uppslukad av den fantastiska ornamentiken, men väcktes plötsligt ur sina drömmar när en rynkig, blå liten man öppnade dörren.

- Goddag, vad vill ni mig?

- Jag vet inte, jag söker Zodor. Är detta Godhetens Träd?

- Nej, detta är Rättvisans Träd. Syns inte det?

- Hur skulle jag kunna veta det? Jag är Riddar August Tutenhielm, från slottet på heden. Jag visste inte att goda träd existerade förrän jag mötte Rimne vid Vänskapens Träd. Han bad mig söka Zodor för att tränas i kampen mot Adams ondska.

- Jag förstår. Jag är Fjodor, Rättvisans Tomte och beskyddare av Rättvisans Träd. Har du något vapen?

- Nej...

- Har du prövat Moder Maxima än. Jag såg att du hade visst intresse för henne.

- Kan jag det? Jag menar, hon verkar sitta väldigt hårt i stammen.

- Jag kan lossa henne åt dig. Men det är en sak du måste veta om henne. Det vilar en förbannelse över Moder Maxima. Om du kan bringa lyckan åter på Hölderlin, så ger Moder Maxima inget motstånd. Om du är en simpel bedragare kommer hon att tvinga dig att fortsätta, antingen till dess du stupat eller till dess du lyckats. Är du säker på att du vill...?

- Nej, absolut inte. Men jag tror att en annan förbannelse redan drabbat mig. Jag tror att makterna redan spelar ett spel med mig som jag inte kan påverka. Jag har kort sagt inget val.

- I så fall, tag svärdet. Hon skall vägleda dig till Zodors boningar. På vägen dit kommer du att möta tre klotgrodor. Dessa grodor är stora som drakar och de är minst lika farliga. De sprutar visserligen inte eld, men deras tungor når allt inom 45 fots radie och deras saliv är så stark att deras byten är halvsmälta innan de når munnen.

- Om du känner till någon svaghet hos dessa grodor så kan jag kanske döda dem.

- Du får under inga omständigheter döda dem. De har visserligen drösvis med svagheter, så det vore trivialt att döda dem, till och med för en slemriddare, men du får absolut inte ens skada dessa grodor. Jag kan inte tala om varför för dig, det finns saker som dödliga inte bör veta.

- Jag tror jag förstår. Är grodorna aggressiva eller är de fredliga av sig?

- De är mycket tillbakadragna. Men det händer att de slukar förbipasserande när de är hungriga.

- Nåja, då ska det nog klara sig.

August sträckte ut handen och tog ett stadigt tag om Moder Maxima. Han fylldes av en sällsam känsla som sakta kröp igenom hans kropp. Därefter drog han med lätthet ut svärdet.

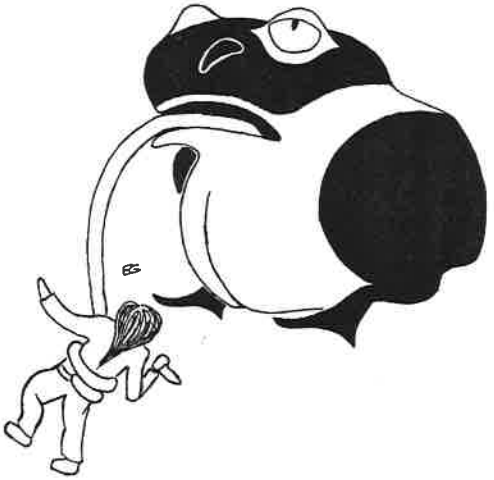
- Det gick! Det trodde jag inte!

- Bli inte högfärdig för det. Det skulle vem som helst klara med det svärdet. Men var försiktig så att svärdet inte förgör dig.

- Förresten, finns det ingen Godhetens tomte under Godhetens träd? Fjodor mulnade omedelbart:

- Jo, men du får inte ställa några sådana frågor till Zodor. Jag önskar att jag vågade besvara din fråga, men det finns saker de dödliga inte ska veta. Du vet egentligen mer än du borde, men du verkar inte vara riktigt som andra dödliga. Men om Godhetens tomte får du inte ställa några frågor, inte på några villkor. Inte än i alla fall.

August tackade för hjälpen. Precis när han skulle till att gå fick han rådet att söka Zodors hus i västerled. Han vinkade farväl till den lille tomten och började gå västerut. Efter en stund började snödrivorna växa sig högre igen, men konstigt nog märkte han inget av den bitande kylan. Moder Maxima brummade svagt och när August snuddade det gick det som en stöt genom hela hans kropp. Under en kort tid blev det svalare och även om det snabbt blev varmt igen så insåg August att han inte skulle peta på svärdet förrän det blev absolut nödvändigt.



I en glänta framför honom satt en klotgroda. August hörde ett skri av fruktan och när han rusade fram till gläntans rand så slängde klotgrodan precis ut sin enorma tunga och fångade en humanoid. August stannade upp. Grodan rullade ihop tungan kring den stackars humanoiden som endast var beväpnad med en jaktkniv. När bytet närmade sig grodans mun gapade den litet extra. Munnen gick ihop med en dov smäll och grodans ögon trycktes ner i gommen för att hjälpa till att krossa den redan döde humanoikern. Allt var över på en sekund. August bara stod och gapade. Grodan öppnade åter ögon och mun och spottade ut osmältbara delar av den nyss slukade mannen. Frid rådde åter i gläntan och den stora klotgrodan började kväka.

Något chockad av det han just sett tog han en större omväg runt gläntan. Knappt 100 meter från gläntan stod en större fura. Någon hade ganska nyligen irrat omkring i snötäcket, vilket var ganska tunnt under träden. När August passerade furan ryckte han till och tog ett steg tillbaka.

- Stå stilla! kommenderade en hopkrupen, aggressiv och uppenbarligen skrämd person. Ett långsvärd i händerna på denna person verkade vara skäl nog att lyda.

- Du ska inte få lura mig på klotgrodans guld. Jag var här först!

- Jag är inte intresserad av något guld, jag letar efter Zodor, den vite nazgulen.

- Försök inte! Dåliga ursäkter har jag hört förut. Men ingen lurar Yolam. Yolam är alldeles för slug för det. Nu ska du dö, usling. August drog handen mot Moder Maxima. Men så långt var Yolam med på noterna:

- Jag ser nog vad du tänker. Ge hit svärdet försiktigt, annars ska jag sprätta upp buken på dig.

August tog ett stadigt tag om Moder Maxima med höger hand och kände en stöt genom hela kroppen. Kylan bet plötsligt i hans kinder. Innan vare sig Yolam eller August visste ordet av var Yolam avväpnad.

- Varför antastar du vilt främmande människor på det där viset? Och vem var det som blev slukad av klotgrodan för ett ögonblick sedan? Det låg en aning av irritation i rösten på August.

- Du vill bara veta hemligheten om klotgrodans guld, men mig lurar du inte, jag säger inget.

Efter en stund blev August övertygad om att Yolam inte tänkte säga något, men han hade starka misstankar om att vad det än var så innebar det att klotgrodan skulle komma till skada. Efter som han hade fått sig noga itutat att detta inte fick ske, beslöt han att den lille småtjuven skulle få sluta sin bana här. Han stoppade tillbaka Moder Maxima efter att ha torkat av blodet och värmen spred sig åter i hans kropp. Det kanske berodde på upphetsningen, men visst kändes det lite varmare nu än förut.

Följ den spännande fortsättningen i nästa Beholder!

-Pst! Jag tror vi är skuggade!

Konventnytt

Gothcon, det klassiska konventet, hölls i år på Burgårdsgymnasiet och organiserades av Titan Games. Man höll till på tredje och fjärde våningen och det fanns gott om plats.

Konventet uppfyllde inte många av mina förväntningar. Anmälningsavgiften på 120 kr bidrog säkert till det låga deltagarantalet, kanske 150-200 personer. Övernattningen kostade 30 kr per natt och man skulle sova mellan 22.00 och 07.00, men en del spelade ändå. Sova fick man göra i några lärosalar.

Auktionen var väldigt liten i förhållande till förra årets Gothcon då enorma högar med spel ställdes upp. I år hade man delat upp auktionen i två omgångar och lagt dem kl 8 på lördag och söndag morgon. Titan och B&B Hobby var där och sålde spel och figurer. Tyvärr hade Titan fått en leveransförsening så det var lite tunt med spel. Cafeterian fanns i källaren (pust!) och i år hade man även pizza-beställning.

Turneringen i Lag-AD&D var lite dåligt organiserad. Spelledarna fick 2 timmar på sig att läsa på ett alldeles för stort scenario. Speltiden var ungefär 5 timmar (tror jag). Scenariot var bra och det gällde att hitta fyra ädelstenar. Det hela utspelade sig på en svävande klippa i astralplanet.

Bedömningen av lagen är fortfarande ett mysterium. Inga fasta bedömningsregler fanns utan man tog det lag som "verkade" bäst. I år höll man ett prov för spelledarna men tyvärr kan man ju inte sålla ut "dåliga" spelledare på det sättet.

I individuell-AD&D hade man fortfarande kvar det gamla bedömningssystemet med betyg men nu även för spelledare. Scenariot var bra och lagom långt. Det gick ut på att hitta en svart drake och försöka hacka ihjäl honom eller muta honom med magiska prylar.

Aftermathturneringen hade få deltagare liksom ´44 som är ett rollspel av SquadLeader-typ. Traveller-scenariot lär ha varit bra.

Förhoppningsvis blir konventet bättre och billigare nästa år.

Mats Persson

WETTCON II

Från G&B i Gränna hör vi att ett andra Wettcon planeras. Den här gången skall det ske i samarbete med Destrier i Jönköping. Konventet skall ligga i början av september.

Bland planerna finns så klart en AD&D-turnering. Man kommer att närma sig LinCon-linjen med egna DM'ar och kanske också kval och final. Lösare planer på en **Oriental-Adventures**-turnering finns också. Därtill kommer så klart några boardgame-turneringar. I fjol fanns en turnering i Squad Leader, och dessutom tillkommer ett antal nya attraktioner.

Mycket mer finns inte att säga innan informationen dyker upp. Då stundar allvarets ögonblick för G&B och Destrier: klarar man av att organisera konvent upprepade år?

Ingemar Ragnemalm

LinCon86

Om LinCon86 kan jag inte säga mycket, ty det hålls precis när tidningen kommer ut (förutsatt att tryckeriet hinner med). AD&D-konventstämpeln sitter allt i. Årets totalt 4 AD&D-turneringar lär ju inte precis häva den. Att döma av de anmälningar som kommit hittills så kommer också dessa att fyllas mer än väl.

Det finns dock åtskilligt annat på LinCon, även om AD&D får mest intresse. **Call of Cthulhu** är den i planerna största rollspelsturneringen efter Lag-AD&D och Runner's Up. Den ser också ut att bli en av de större turneringarna, även om Individuella AD&D blir fullt före CoC.

Tyvärr verkar försöket med dubbla omgångar parallellt med AD&D inte ha blivit någon större succé. Tanken är att man skall kunna spela både AD&D och en av de tre turneringar som går parallellt, Civilization, Mah Jong och Diplomacy. De flesta vill tydligen ta det lungt före/efter AD&D, och möjligtvis spela något på natten (Junta, Squad Leader eller CoC).

LinCon har varit ganska krockdrabbat i år, men det är utan vår förskyllan. Äventyrsspel lade sitt konvent bara en vecka före, och samtidigt med LinCon så är det karneval i Lund, vilket tar ifrån oss åtskilliga skåningar.

Jag hoppas att redovisningen av resultatet i nästa Beholder blir glad läsning.

Ingemar Ragnemalm

ÄVENTYRSSPELS SPELKONGRESS -86

(Koboldkonventet)

Nu i helgen före LinCon höll Äventyrsspel sitt första konvent. Det blev på många sätt som man kunde vänta sig. Det var ju första gången man arrangerade konvent, och det blev också ganska rörigt och oorganiserat.

Tyvärr har jag inte kommit i kontakt med någon som spelade i någon av rollspels-turneringarna, så dem kan jag inte säga mycket om. Det enda jag vet säkert är att de var ganska små - de största på ca 10 lag.

Det kom ganska många, ett par hundra deltagare, men det var i första hand yngre spelare. Konventet var så klart i hög grad en PR-grej för Äventyrsspel. Inga andra försäljare fick tillträde. Sex turneringar hade utlovats i förväg, men av dessa vet vi att Illuminati blev inställd.

Succé eller fiasko? Ja, det är inte lätt att säga. Något särskilt *bra* konvent var det definitivt inte, men det kom mycket folk, så det bör inte ha blivit något ekonomiskt bakslag för Äventyrsspel.

Jag vidhåller envist att konventet måste få ett eget namn till nästa gång. Om inte Äventyrsspel döper det så kommer vi spelare att göra det. "Koboldkonventet"? "Knattekonventet"? Eller bara ÄSK som jag säger? Kom igen, Äventyrsspel!

När hålls sedan ÄSK-87? Tja, det får vi återkomma till, men vi får hoppas att de håller avstånden lite bättre då.

Ingemar Ragnemalm

Boråskonventet

"BorCon"

I rättvisans namn skall jag väl nämna att det finns ett konvent i Borås också. Det är dock inte aktuellt på länge än. BorCon IV lär hållas någon gång i November, och denna gång får vi hoppas att även föreningen **Armagedon** blir med och arrangerar, och inte bara **Ostento Vigilum**.

Nu borde arrangörerna ha fått tillräcklig rutin för att definitivt göra sig kvitt öknamnet "BoreCon". Om man samarbetar så kan också kapaciteten räcka.

Magishoppen

TYRFING

Efter att ha sett de olika svärdsbeskrivningarna, vilka har figurerat i de senaste numren av *The Beholder*, bestämde jag mig för att "damma av" ett gammalt klassiskt svärd, nämligen **Tyrfing**, och realisera det såsom ett föremål enligt **AD&D**.

Få svärd i historien är så omtalade som Tyrfing. Det har under flera namn figurerat i många sagor. Den främsta källan är utan tvivel *Hervararsagan*, även kallad *Hervors och Heidreks saga*. Det har även figurerat i Poul Andersons fantasyroman *"Det brutna svärdet"*. I *Völsungasagan* dyker det upp i Sigurd Fafnersbanes ägo som **Gram**. Richard Wagner kallar det **Notung** i sin tonsättning *"Der Ring des Nibelungen"*.

Hur dök då detta berömda svärd upp? *Hervararsagan* berättar följande om tillblivelsen:

En dag var konung Svaverlame ute på jakt. Tyvärr råkade han rida en aning vilse, och hittade inte tillbaka. Efter ett tag fick han syn på två dvärgar utanför en sten. Med hjälp av magi (*Hold Person*?) tvingade han dem kvar. Därefter tvingade han dem att, i utbyte för sina liv, tillverka ett svärd åt honom, det bästa de kunde. *"Fästet och handtaget skall vara av guld. Det skall bita på järn lika bra som på kläde och aldrig frätas av rost. Seger i krig och envig skall följa var och en, som bär det."*

På avtalad tid möttes de så igen, Svaverlame och dvärgarna, vilka för övrigt hette Dulen och Dvalen. Dvalen räckte över svärdet till Svaverlame och sade därefter följande: *"Ditt svärd, Svaverlame, skall bli en mans död, var gång det drages, och med det skall utföras tre de största nidingsdåd. Det skall också vålla din egen död."*

Svaverlame blev givetvis ganska så förgrymmad av att höra detta, så han högg till med svärdet efter dvärgarna. De sprang emellertid in i stenen, så han högg både bokstavligt och bildligt talat i sten. Å andra sidan fick han en fin demonstration över svärdets förträfflighet. Han kallade svärdet **Tyrfing** och bar det sedan alltid i strid, med goda resultat.

Detta om tillblivelsen. Nu över till egenskaperna. Tyrfing är givetvis ett magiskt föremål, dock med en mycket speciell magi.

Av ovanstående vet vi således hur svärdet ser ut. När man drar det ur skidan lyser det *"som en solstråle"*, fast med ett blått sken. Detta sken minskar efter några sekunder ned till ett mycket svagt glödande, vilket försvinner helt efter det att svärdet dödat någon. Eftersom man alltid måste döda med svärdet när det är draget följer att den som försöker stoppa ned svärdet utan att ha gjort detta blir olycklig. Skulle det inte finnas någonting annat i närheten för svärdet att tvinga användaren att döda, i stil med kamrater, får man ta det som finns till hands. Användaren. Antagligen snubblar han och faller därvid så olyckligt att han får svärdet rätt i sig.

När man gjort sitt blodiga värv bör man inte glömma att svärdet inte ska skakas av, utan stickas ner i skidan bestänkt med färskt blod.

Det har heller inga "magiska plus" i likhet med andra magiska vapen. Den som använder det slår lika bra med Tyrfing som med ett ickemagiskt långsvärd. Vad det gäller varelser, vilka endast kan träffas av vapen med si och så många plus kan man glömma sådant. Det går alltid att träffa med Tyrfing. Dessutom finns en mycket användbar egenskap: Tyrfing ignorerar alltid all form av rustning, även magisk sådan. Skyddande magi typ *Ring of Protection* kan man också glömma. Således får man privilegiet av att alltid slå mot *AC 10 - Dex*. Mycket trevligt. Den enda magi som ger något skydd är den som ger högre *Dex*. I och för sig ställer ju detta till med problem för **DM**. Han kommer att få vissa problem med att räkna ut *Dex* på tjockhudingarna t ex. Men det bjuder vi på...

Att bestämma skadan var ett problem som tog lång tid att lösa. Sagorna säger i stort sett inte mycket mer än att *"den som blöder för Tyrfings egg lever inte till nästa dag"*. Till slut fastnade jag för nedanstående.

Ingenting tyder på att Tyrfing har något annat än det vanliga d8/d12. Däremot talas ofta om dess giftiga egg. Jag fastnade därför för **11-18/11-22**. Mot varelser tillhörande någon av klasserna **troll, alv** eller **jätte** dubblas skadan.En minst lika viktig egenskap är att på en naturell 20 *"to hit"* träffar Tyrfing alltid, och dödar dessutom sitt offer direkt, oavsett vad det är. Enda undantagen från regeln om direkt död är gudomligheter.

Hit Points vilka förlorats genom sår från Tyrfing är för evigt borta. En följd av detta är att den som dödas av Tyrfing är för evigt död.

Skulle man lyckas komma undan utan att bli dödad direkt (mycket osannolikt) så löper man fortfarande risken att dö av förgiftade sår. Enda chansen att klara sig är att inom **2-24** (dvs 2d12) timmar få en **Heal**. Observera att den enda effekten blir att klara livhanken. Den reducerade slagtåligheten får man behålla såsom minne av äventyret.

Som jag tidigare nämnde kommer svärdet så småningom att vålla sin ägares död. Sättet det sker på lämnar jag till **DM**, men en regel är att det bör ske inom en tidsperiod av tio år från det att han fick Tyrfing i sin ägo. Det enda sättet att förstöra svärdet på är om det brytes av en person med minst **30** i styrka. Att hitta en sådan person kan ge upphov till många äventyr för den **DM** som vill använda svärdet i sin kampanj, men inte vill låta någon komma över det, vilket i och för sig är förståeligt.

Av förklarliga skäl går det inte att ange några *Xp*värden eller försäljningsvärden. Svärdets förbannelse kan vara nog för att man inte vill befatta sig med det. Å andra sidan kan dess egenskaper uppväga ganska mycket för den som är villig att satsa sin själ...

Det behöver väl knappast tilläggas att Tyrfing är en artefakt, och givetvis bör behandlas som en sådan...?

Göran Åhlström

Hjälpsam ryggsäck

Detta är en ryggsäck som delvis är en levande (magisk) varelse. Den ser ut exakt som en helt vanlig ryggsäck men man förstår lätt att det är något underligt med den då det kommer ut en hand ur den som räcker ut saker man ber om, och tar emot saker för förvaring i ryggsäcken (jämför med **Thing**).

Ryggsäcken rymmer inte mer än en vanlig ryggsäck, men den är mycket praktisk. Du kan vara säker på att alla saker stuvas på bästa sätt, och vad du än ber om, så får du det inom en sekund!

"Handen" går inte frivilligt med på att någon öppnar ryggsäcken utan håller i så fall emot. Om någon ändå tvingar upp ryggsäcken med våld så syns inte "handen" utan bara innehållet fast ovanligt välsorterat.

XP value: 500
Sale value: 5000 GP

Bengt Ragnemalm

TORKARE

En torkare är ett magiskt föremål som ser ut som ett metallklot med en diameter av cirka 15-20 centimeter, och är genomborrat av cirka ett trettiotal encentimeters hål. Det finns ingen möjlighet att se tvärs igenom klotet igenom hålen. Om kloten kommer i kontakt med någon form av vätska, så kommer det att suga i sig den med en hastighet av en kubikmeter vätska per round. En torkare har som ny sextio stycken laddningar, dvs en timmes användningstid. Det går emellertid alldeles utmärkt att ta upp den ur vätskan och spara resten av laddningarna till en annan gång.

Det som sugs in i en torkare går inte förlorat, utan transporteras till en stor elastisk behållare på ett annat plan. Om någon skulle försöka använda en laddning mer än vad som finns, så kommer han att få en mycket otrevlig överraskning, för då får den omvänd funktion, och tömmer ur sig alla den har sugit i sig under tidernas lopp.

En torkare som är full kan också användas. nämligen som fälla. När fällan utlöses, så ramlar torkaren ner i en hink med vatten, och eftersom den var full, så börjar den att tömma ur sig allt den innehöll. Detta kan fällmakaren utnyttja till bästa effekt genom att låta den suga i sig tex syra, olja som sedan antänds av fällan, eller ännu värre; green slime. I en trång dungeon är det emellertid oftast tillräckligt med vatten, eftersom sextio kubikmeter vatten faktiskt är en hel del.

Hans Persson

Chest of Multiple Compartments

En träkista med 20 (eller fler) fack som är lika stora som kistan. Var gång man öppnar kistan ser man ett slumpmässigt fack och dess innehåll. Vissa kistor har namn på alla eller några av facken.

Kistornas storlek kan variera allt ifrån en liten som får plats i fickan till stora som man kan hoppa ner i. Dessa fungerar ungefär som ett Portable Hole.

5000 GP, 1000 XP

Mats Persson

Tärningen är kastad

Traveller
Det klassiska sf-rollspelet

Som du ser så finns det även i detta nummer med material om SF-rollspelet Traveller. Jag hoppas att detta är en både uppskattad och uppföljbar trend. Traveller är ett av de få SF-rollspel som nått någon större spridning, och helt klart ett av de bättre.

Traveller använder för omväxlings skull bara sexsidiga tärningar. Det kan tyckas futtigt och simpelt, men när man bekantat sig med spelet så gör det inte så mycket. Tärningsvalet verkar ha att göra med inriktningen på spelet. Spel som AD&D med "släktingar" har ett behov av den större noggrannhet som 20-sidiga och "100-sidiga" tärningar ger. Varför behöver inte Traveller detta?

Anledningen är att Traveller inte är fullt så inriktat på strider som AD. Stridssystemet är enkelt, men eftersom man i alla fall undviker bråk så gör inte de grova stegen så mycket. Faktum är dock att systemet är mycket likt AD&D's stridssystem när man studerar det lite närmare.

Attacker görs men 2D (två tärningar). Om slaget efter modifikationer är 8 eller mer så lyckas man med attacken. Modifikationer bestäms dels beroende på ens förmåga att hantera vapnet, men dessutom ges en unik modifikation för varje kombination av vapen och rustning. Denna modifikation motsvarar både AC och AC-adjustment i AD&D. Skillnaden är bara att här har man tänkt lite längre än vad Gary Gygax gjort, och lagt samman dem direkt i tabellen. Dessutom slipper man felen i AC-adjustment-iden (som jag kanske återkommer till nån annan gång).

Man kan förstås inte öka sina hit points, precis som i de flesta andra modernare rollspel. Man har inte heller några erfarenhetspoäng eller liknande. Man har över huvud taget mycket små möjligheter att förbättra sina personliga värden. Nu kanske en del enkelspåriga D&D-spelare undrar "vad går det då ut på?".

Traveller är ett *äkta* rollspel, där man spelar ganska trovärdiga personligheter. Spänningen skyls inte över med konstiga standard-mål (som att "nå nästa nivå") utan man ägnar sin tid åt att utveckla sin rollfigur. Man brukar sträva efter makt, rikedom och ryktbarhet i stället för att försöka öka spelmässiga variabler.

Traveller är ett av de få rollspel som finns där rollfigurerna faktiskt har en bakgrund när man börjar spela dem. Många är över 40 år när de börjar, och är då betydligt kunnigare än de spolingar i 20-årsåldern som de ibland måste jobba ihop med. Spelet innehåller också bra regler för åldrande. Något liknande har jag inte sett i något annat rollspel.

Spelet har nått en viss spridning i Sverige. Det dyker upp som turnering på åtminstone Gothcon (men hittills inte på LinCon).

Detta som en liten introduktion till Traveller för dem som aldrig spelat det. Ge det en chans! Det är ett betydligt bättre köp än t.ex. Star Frontiers (TSR).

Ingemar Ragnemalm

ILLUMINATI

Utgivare: **Steve Jackson Games**
Pris: grundset ca 70-80 kr

Illuminati är ett relativt enkelt spel, men dock väldigt roligt. För att spela det behöver man köpa en liten box som innehåller 2d6, samt ett antal spelkort. Denna box kostar runt 80 kronor i England, och det finns även två expansions-set man kan köpa till, vilka innehåller väldigt lite, men ändå är väl värda priset (ca 80 kronor / styck). Antalet spelare kan variera från två stycken upp till åtta. Företaget som tillverkar spelet heter Steve Jackson Games, som också ger ut bland annat Car Wars och Killer.

Till att börja med får varje spelare dra en huvudgrupp, ***Illuminatin***. Varje huvudgrupp har ett speciellt mål - till exempel att tjäna en viss summa pengar, få en viss styrka inom sin organisation eller förstöra ett visst antal grupper. Denna huvudgrupp, det vill säga spelaren, har som mål att ta över och styra hela världen, genom att bygga ut sin organisation med nya grupper.

En "grupp" är ett företag, en rörelse eller något liknande (t ex: FBI, CIA, New York, Wasington, Local Police, Postoffice, Telephone Company, Fast Food, Maffia, Goldfish Fanciers, Nazists, Flat Earthers, Survivalists, Oil Company, KKK, mm...). Allt som allt med alla tre lådorna finns det cirka hundra olika kort (grupper). Varje grupp har försetts med ett värde för dess styrka, dess resistans mot angrepp, och dess inkomst/round. Dessutom har grupperna olika "alignments": Weird, Straight, Voilent, Conservative, Goverment, Communist, Liberal, Fanatic och Peaceful.

Under spelets gång gäller det att ta över nya grupper eller andras grupper. Grupperna bygger man sedan upp i en trädstruktur, med de starkaste närmast huvudgruppen, och de andra som undergrupper. Man kan även förstöra eller neutralisera grupperna. Så fort någon försöker göra något kan alla andra spelare lägga sig i, genom att motarbeta eller hjälpa den personen genom att offra lite av sina pengar. På det sättet ändras oddsen att lyckas för personen (som sedan slår 2d6 för att se om attacken lyckades).

Det gäller hela tiden att se till så att ingen vinner eller "har det för bra", för i så fall brukar alla spelarna gadda sig ihop mot denna enda stackars blivande vinnaren och sabba hans/hennes organisation (Det är fullt tillåtet att neutralisera eller ta över medspelares grupper). Detta gör att man hela tiden är hemskt försiktig med att visa om man håller på att vinna. Dessutom ser man till att man aldrig låter sina medspelare se hur stora sedlar som ligger i varje grupps pengahög, eftersom de då vet hur kraftfull man är. I detta spel gäller nämligen regeln "pengar är makt" - den som har pengar klarar sig rätt bra i de flesta situationer.

Det finns även specialkort med text på, som ger dig möjlighet att klara dig undan på ett eller annat sätt, genom mutning, spioner eller schweiziskt bankkonto.

Kort sagt kan man säga att Illuminati är ett riktigt roligt sällskapsspel, som är enkelt att lära men svårt att behärska. Dessutom kan jag ge det lilla rådet att man inte ska spela det med folk man inte känner - då kan det hända att man blir ovänner rejält. I det här spelet går det nämligen ut på att lura, bedraga och fuska sig till en seger genom att se till att de andra inte gör det - alla medel är tillåtna (i alla fall de som står i regelboken). Och gissa om man blir sur om en person vill ta över en av ens starkaste grupper med tillhörande undergrupper, och alla de andra hjälper till, bara för att man höll på att vinna!?!?!

Men som sagt: **Mycket spelvärt!** Jag har lite svårt att ge spelet ett säkert betyg, men det bör ligga någonstans runt **5-**.

Olov Giertz

SPACE OPERA

Fantasy Games Unlimited — ca 230 kr

Vilse i rymden i ett rymdskepp med en trasig kärnreaktor och inte en stjärna inom de närmaste ljusåren. Utan **SpaceOpera** är du dödsdömd, för med hjälp av de här reglerna kan allt lagas, även tillsynes döda personer.

-"Är han död?"

-"Nä, bara ihjälskjuten. Han hade ju TKM."

(TKM är ett preparat som injiceras när en person dör och gör att kroppen ej börjar ruttna.)

I ett tekniskt högt utvecklat universum fyllt med rymdskepp och ett nästan oändligt antal solsystem med mystiska planeter kretsande kring dem, har SpaceOpera gjort ett avancerat rollspelssystem av det hela, och lyckats mycket bra.

"Inget problem utan en regel" eller hur ska man tolka det som står på utsidan av lådan , "Det mest kompletta sciencefiction-rollspelet"

Man har klämt in allt i två böcker på 92 sidor var. Den första innehåller karaktärsklasser, raser, färdigheter och psi-krafter. I den andra står det om utrustning, vapen, strider, rymdskepp och ekonomi. Här står även hur man skapar världar, kulturer och planeter samt två sidor om monster. Man har den filosofin att det enda intressanta med monster är hur mycket skada de gör. Med spelet följer även ett dåligt utformat karaktärspapper.

Man får en känsla av att det här är för mycket. Behövs alla dessa regler och de nästan 200 olika färdigheterna. (Alla står uppräk- nade på karaktärspapperet). Stridssystemet är ett enda mylller av tärningsslag och beräkningar. Bara att lättfattligt beskriva stridssystemet skulle ta två sidor. Den enda fördelen med det, är att det är mycket realistiskt och täcker nästan alla situationer.

Det finns en mängd olika moduler, supplement och färdiga världar, (sk "Starsector-atlas") att köpa, såvida man inte vill göra dem själv med hjälp av reglerna. Det krävs i så fall en hel del arbete.

Jag tycker att realism bör vika för spelbarhet och att en detaljerad kampanjbakgrund bör få mer utrymme än ett komplext strids- system. Ett rollspel behöver inte bli roligare för att det har ett avancerat system (men kanske intressantare) även om det sk. "rollspelandet" är system- oberoende.

Den som söker efter ett realistiskt rollspel med avancerade regler för strider och färdigheter eller tycker att Traveller är alldeles för enkelt, anser nog att SpaceOpera är ett mästerverk. Den som tycker att AD&D är bra eller tycker att Torkel har för krångliga regler kan nog gömma SpaceOpera.

Betyg: 3

Mats Persson

SINKADUS

Frequency:	Very Rare
No. appearing:	1
Armor class:	9 (© protection)
Move:	0" (12" with postman)
Hit dice:	32 hp
% in lair:	100 % at Äventyrsspel
Treasure:	Color pictures
No of attacks:	3
Damage / attack:	Variable
Special attacks:	New monsters
Special defenses:	New rules
Magic resistance:	Magic control
Intelligence:	Average
Alignment:	Lawful Neutral
Size:	M (as White Dwarf)

Nu har äntligen, efter ett **låångt** uppehåll Äventyrsspels tidning **Sinkadus** (ett namn som för tankarna till brädspel) kommit ut med sitt fjärde nummer. Och vilket nummer, sen! Äventyrsspel satsar som vanligt hårt på produktens utseende. Tidningen är i A4 med färgomslag och faktiskt med ett par färgtryck **inne** i tidningen också!

Den är uppenbart gjord med White Dwarf som förebild. Den kostar 25 kr på butiksdisken, vilket är lite dyrare än WD. Det kan tyckas lite dyrt, men efter mina egna erfarenheter av tryckkostnader måste jag säga att det är helt rimligt.

Tidningen är alltså **vacker**. Innehåller den något av värde också? Tja, det beror på vem som läser. Den innehåller uteslutande material om **Drakar**, **Mutant** och **Chock**. Vi hittar den obligatoriska monsteravdelningen, ett väl tilltaget Chock-scenario och officiella regeltillägg. Tidningen är ett måste för Äventyrsspel-spelarna, men ganska värdelös för D&D-spelare.

Ingemar Ragnemalm

DRAKAR OCH DEMONER

Utgivare: Äventyrsspel
Pris: Grundset ca 120 kr

Så har turen kommit till det första svenskspråkiga rollspelet. Drakar och demoner har utsatts för mycket och hård kritik, vilket i hög grad berott på spelets **namn**. Namnet frestar en att förkorta det **D&D**, vilket direkt ger förväxlingar med **Dungeons & Dragons**. Det var förstås också meningen att köparna skulle associera spelen.

För att Drakar och demoner skall bli "rumsrent" måste det få en egen förkortning. Den mest spridda tycks vara Drakar, så jag kommer att anamma den. Det har också fördelen att den kritiserade "demoniska" delen av spelet hålls tillbaka till fördel för den rena fantasyn.

Drakar och demoner är från början en svensk översättning av det amerikanska rollspelet **Magic World**, som ingick i multiroll- spelet **Worlds of Wonder**, utgivet av **Chaosium**. Det bygger på **Basic Roleplaying-systemet** (BRP), som är en förenkling av Chaosiums stora rollspel **Runequest** (numera övertaget av Avalon Hill).

BRP är den stora medaljen med Drakar. BRP är ett bra, väl fungerande rollspelssystem som inte gör supermän av roll- personerna (som det heter i Drakar) i samma grad som D&D. Man har små eller inga möjligheter att öka sina "hit points", utan blir i stället bättre på att slåss genom att öka vissa procentbaserade "färdigheter", som till exempel att parera.

Stridssystemet är precis som i **Call of Cthulhu** (som ju också bygger på BRP). Man slår attacker mot sin vapenfärdighet med d100 (eller har man gått över till d20 nu?), och den angripne kan avvärja attacken med ett pareringsslag. Det finns inga "hit locations" som i RuneQuest.

En sämre sida av spelet är äventyren. Ett ganska taffligt äventyr följer med spelet från början, och häftena som man kan köpa är inte heller mycket att hänga i julgranen. Drakar blir roligast om man skriver äventyren själv!

Drakar har fått utstå en del kritik för att reglerna är svåra att förstå. Drakar skall nog inte ses som något idealiskt köp av fullkomliga nybörjare. För nybörjarna finns bara ett bra rollspel idag: **Basic D&D**. Däremot bör de som spelat bara en eller två gånger klara sig bättre.

Spelet lider lite av tunnt material i grundlådan, men numera finns såväl en monsterbok med ett hundratal monster (att jämföra med det dussin som man får från början) och "Expert"-lådan (Aj aj, det var väl lite väl likt D&D Expert Set! Lär ni er aldrig?) bygger ut spelet till ett mer fullvuxet spel. Totala kostnaden för en komplett uppsättning Drakar-regler blir då straxt över 300 kronor.

Sammanfattningsvis vill jag säga att Drakar är ett hyfsat rollspel med ett bra stridssystem, men inget idealiskt nybörjarspel. Det tjänar nog mest som inkörsport till Runequest. Spelets största belastningar är en del fula marknadsföringsknep och dess tyngdpunkt på yngre spelare. Om Äventyrsspel justerar namnen på produkterna lite så kan de få en mer ärlig stil, och det behövs!

Ingemar Ragnemalm