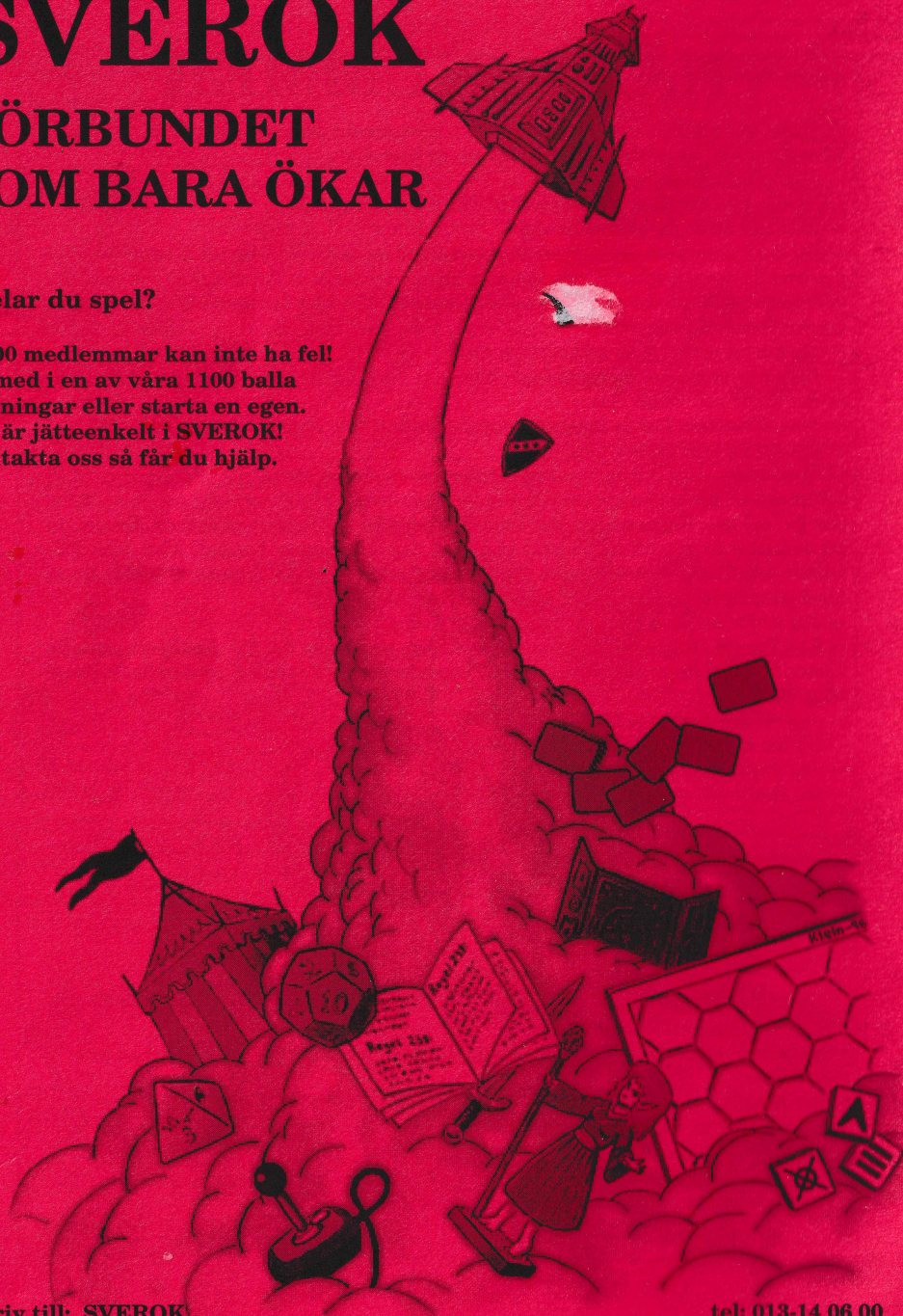


SVEROK

FÖRBUNDET SOM BARA ÖKAR

Spelar du spel?

25000 medlemmar kan inte ha fel!
Gå med i en av våra 1100 balla
föreningar eller starta en egen.
Det är jätteenkelt i SVEROK!
Kontakta oss så får du hjälp.



Skriv till: SVEROK
Köpmansgränd 4
582 24 Linköping

tel: 013-14 06 00
fax: 013-14 22 99
e-post: info@ak.sverok.se

MEMBERSHIP
TIDNING
FOR
DRAGON'S
DEN
1-96

The Beholder





Redaktörsspalt

Hej!
Dags för en ny Beholder igen!
Redan?

Tja, förra numret, det enda (hittills?) som Simon gjorde, kom för ett år sen nu. Det numret hade det intressanta manusstoppet 30:e februari. Simon kanske fortfarande väntar på att den dagen skall inträffa.

Det blev alltså lite mindre än vad det var tänkt, som vanligt. Dock har vi med en del av det material som Simon samlade till det som skulle blivit hans andra nummer.

Vi som gör detta är Ingemar Ragnemalm och Fredrik Bonander – vi som fram till i vintras gjorde nyhetsbladet (Östgöta Drakespondenten). Det hade vi gjort ett tag nu, så det var dags att bolla runt lite. Nu blir det till att börja med den här Beholdern, och nog skall vi väl få till åtminstone en till i år? Jaså, det har ni hört förut...

Före detta ordförandens spalt

Ha ha! Visserligen är jag inte längre ordförande, men det betyder inte att ni helt slipper mig. När man minst anar det dyker jag upp, tagande varje tillfälle att framhäva mig själv. Som nu när den riktige ordföranden inte har skrivit någon ordförandespalt och manusstopp har infunnit sig för länge sedan, då passar jag uppenbarligen på att ännu en gång göra min lömska röst hörd.

Det första jag vill påverka er att göra är att gå på LinCon 96, antingen som funktionärer eller som vanliga besökare. Denna spelfest är verkligen ett suveränt sätt att tillbringa pingsthelgen på. För de som aldrig tidigare har varit på konvent rekommenderar jag denna upplevelse varmt, och LinCon är ett ypperligt tillfälle att prova på det.



The Beholder är medlemstidning för spel-föreningen Dragon's Den. Utgivningen är helt idéell. Föreningens postadress är Box 100 31, 580 10 Linköping.

Redaktör: Ingemar Ragnemalm.
Redaktion: Fredrik Bonander och Roger Klein.
Omslag: Håkan Ackegård.
Illustrationer: Roger Klein, Ingemar Ragnemalm, Kalle Vov och Snodd.

Tidningen kommer ut med ett till fem nummer per år – oftast ett på senare år. Vi tar med glädje emot artiklar från medlemmarna! Tidningen skall vara av medlemmarna, för medlemmarna. Beholdern är alltid hungrig.

Enklaste sättet att prenumerera på The Beholder är att bli medlem i Dragon's Den. Det blir man genom att sätta in 80:- (årsavgift) på postgiro 43 39 61 - 0, betalningsmottagare Dragon's Den.

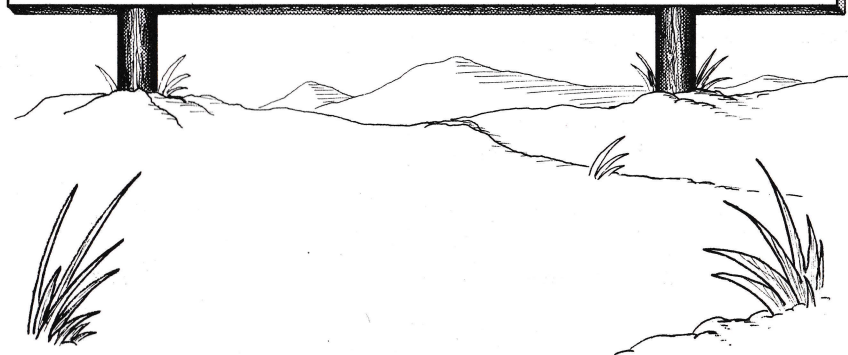


För övrigt vill jag bara uppmana alla lokalbesökande medlemmar att sköta sig och städa efter sig, ty det vore roligt om vi kunde ha kvar denna gemytliga spelplats även fortsättningsvis.

Roger Klein, ex-ordförande

Innehållsförteckning

Snyggt omslag	1
Tjafs och snack	2
Innehållsförteckning	3
The Beholder: Statistik över de första 12 åren	4
Gothcon XX	8
Recension av några spel från GDW	10
GoldenEye - halvny Bondfilm	14
Spelledarmästerskapet 6, 1990	15
Statskupp i Livsträdet	16
En dag på östfronten	22
Riktiga karlar spelar inte Magic	28
Arne Alga	30



The Beholder: Statistik över de första 12 åren

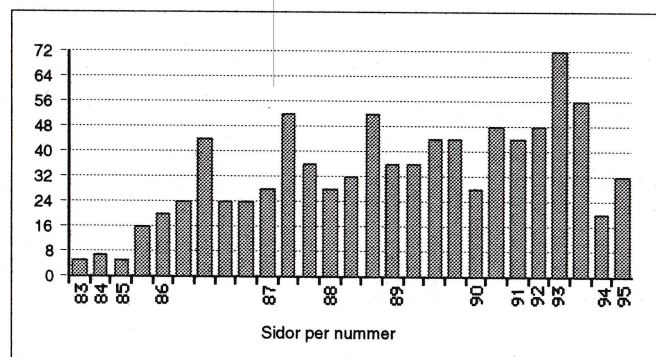
av Ingemar Ragnemalm och Fredrik Bonander

Redaktionen fick en ryck av retrospektivitet och nostalgi, och har satt sig att göra statistik över alla Beholdrar som gjorts – åtminstone så vitt vi kan se. Om vi mot förmodan missat någon utgåva nedan så rätta oss gärna. Då kan vi köra hela artikeln en gång till!

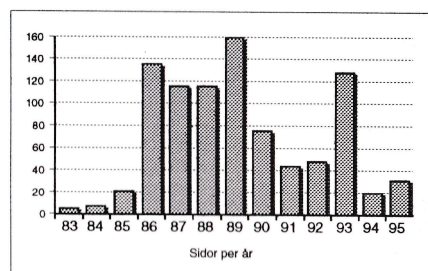
The Beholder kom första gången ut 1983, då under namnet Tellam Tales. The Beholder hette den från nummer 1 - 84. Till lucia -85 fick den den skepnad den haft sedan dess, i A5-format. Där

börjar tidningens verkliga storhetstid, då den kom ut ofta, som bäst 5 gånger på ett år. Storhetstiden varade till 1990. Sedan dess har den utkommit bara en enda gång om året, med undantag för 1993, då den märkliga "Bilagan" (den tjockaste Beholdern nånsin) kom, förutom en ordinarie utgåva.

Den kanske mest intressanta statistiken är totalvolymen, hur många sidor som kommit ut. Det visas av diagrammet nedan.



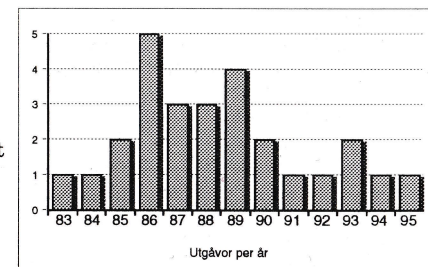
Man kan nog ana en svagt ökande tendens, åtminstone fram till 1993. En lika ökande tendens får man dock inte om man ser till antal sidor per år:



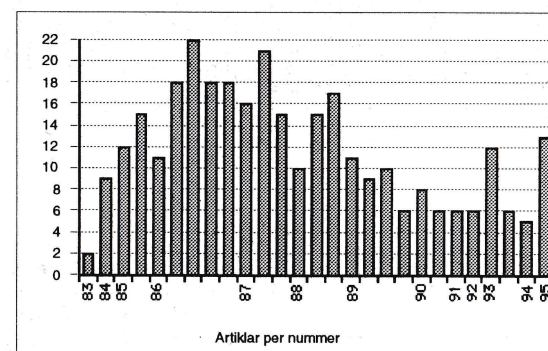
Här ser man ganska tydligt hur det kom väldigt mycket Beholder i brevlådan under tiden 86-89, och så en rejäl topp -93 i och med "Bilagan". Ett stort sidantal är dock ingen självändamål. Att göra fler tidningar som var och en är mindre upplevs troligen som bättre av den enskilde medlemmen i Dragon's Den.

Utgivningstakt

Frågan är om det är volym eller utgivningstakt vi vill ha. Om tidningen kommer ut i många nummer per år så kan man liksom lita på den på ett annat sätt. Så här har antal nummer per år varierat:

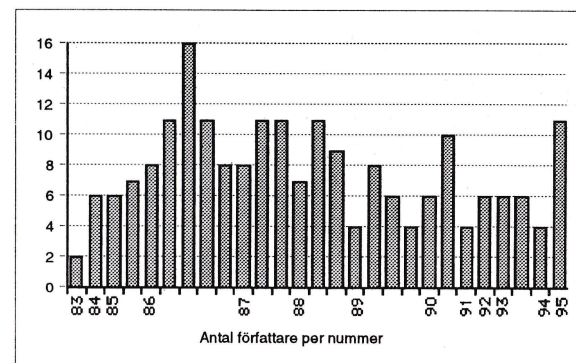


Vidare tycker vi att det är roligt med mångfald, med många olika artiklar hellre än få stora. Så här har artikelantalet varierat:



Men än mer viktigt är hur bra tidningsmakarna varit på att dra med många medlemmar i tidningsbyggandet. Ju fler skribenter desto mer allmän är tidningen. Eftersom vi har som mål att göra en tidning för medlemmar av med-

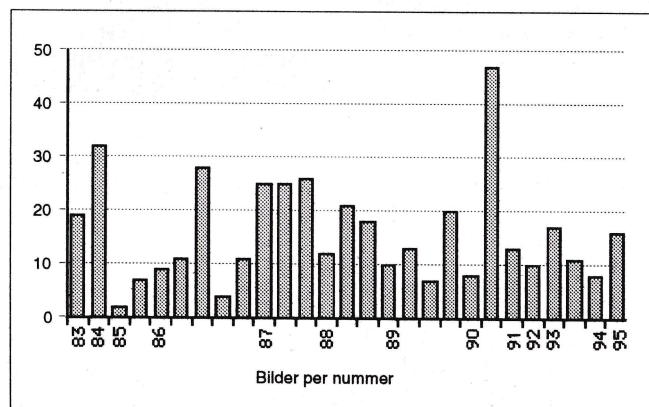
lemmar så är detta värde av största betydelse. Det är dock viktigt att vara medveten om att större nummer också rymmer fler författare. Som vi sagt ovan är många sidor är dock inget självändamål.



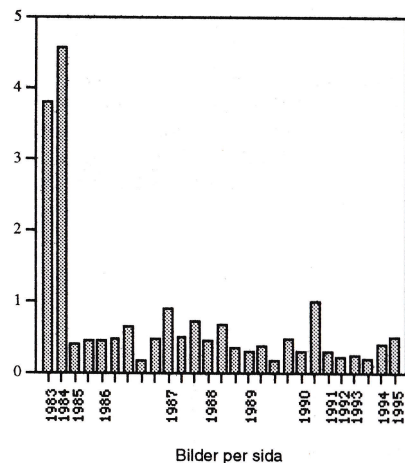
Tecknare

En tidnings njutbarhet beror mycket på dess tecknare. Fler bilder gör nämligen

tidningen lättare att läsa. Mängden bilder per nummer har varierat ganska mycket, som synes av grafen nedan.



Antalet bilder per sida ger en lite mer dramatisk bild av tecknandet.



The Beholder har haft många tecknare, men det finns tre som har gjort mycket mer än alla andra. Vi har räknat så gott det går, även om en del enklare bilder ofta är osignerade. Så här många hittade vi:

Håkan Ackegård:	139
Mats Öhrman:	54
Roger Klein:	51

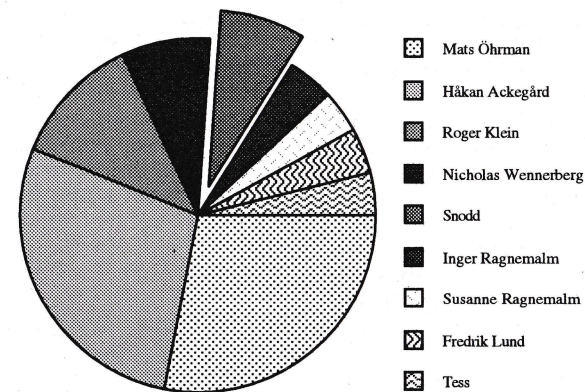
Det är alltså helt klart att Håkan är Beholderns "meste tecknare" med bred marginal. Det ser ut som om Roger tar över andraplatsen från Mats snart, men då måste jag påpeka att vi inte kunnat räkna Håkans och Mats bilder från bilagan till nr 2 1990. Båda torde ha ett tiotal till där. Å andra sidan leder Roger de senaste tre åren med 21 mot noll.

Omslag

Om illustrationerna i tidningen är viktiga, så är kanske själva omslaget ännu viktigare. Det är den bild man har på näthinnan när man tänker på tidningen, och som associeras med varje artikel i den.

Även här är Mats, Håkan och

Roger dominerande, men det går här att göra en komplett redovisning i form av diagrammet nedan. De tre allra första Beholderarna har inte räknats med då de knappast kunde anses ha någon omslagsbild. Det bör påpekas att "Snodd" inte är namnet på någon medlem i föreningen.

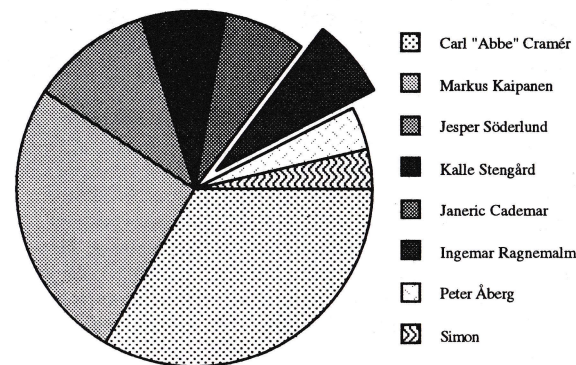


Omslagstecknare

Redaktörer

En annan post som – åtminstone formellt - bara en person har i varje nummer är redaktörstolen. Där är Abbe och Markus i särklass med 9 respektive 7 utgåvor.

I och med det här numret gör en tidigare redaktör come-back, och har därför i största blygsamhet dragit ut sin del av pajen nedan.



Redaktörer

Sammanfattning

För att sammanfatta det vi så noggrant och omsorgsfullt redovisat ovan... vi har gjort en massa tidningar, ibland ofta, ibland inte, ibland tjocka, ibland inte. Den har i alla fall kommit ut varje år sedan 1983, vilket gör den till ett av Sveriges äldsta spelfanzin. Har något annat kommit ut så länge utan helårsuppehåll?

Ajö!

GothCon XX

För första gången skulle man då åka till ett konvent funnits som institution nästan fem år längre än lilla (?) jag överhuvud taget vetat vad rollspel är. Själv började jag spela rollspel när Mutant kom ut i mitten av 80-talet och då var GothCon säkert inne på sitt åttonde eller nionde varv. Förväntningarna var väl ganska höga eftersom det ju trots allt var XX-års jubileum och så var det ju ett par månader sen man var på konvent senast.

Det börjad inte så bra för den bilen jag körde. Efter det att vi hämtat upp lite lökenprylar i Linköping och skulle ge oss ut på vägen mot Göteborg... Göteborg... NEJ! Fel väg redan från början, vi var på väg mot Berg. Efter en snabbvändning och lite heldragna linjer var vi äntligen ute ur Linköping och på väg mot Göteborg. resten av resan gick mycket bra och jag måste säga att det var det enklaste konvent att hitta till någonsin (bortsett från LinCon möjligen), "main road" hela vägen.

Det första man gör när man kommer till ett konven är naturligtvis att se till att Löken får en bra plats att vara på och monterar upp alla maskiner för att lura alla dumma konventsbesökare att man är en reception. Sedan laddar man en skiva i CD-spelaren och sätter på repeatfunktionen, vi hann med X-files temat omkring 1000(TUSEN)(!) gånger utan att överdriva det minsta (fråga kioskpersonalen). Redan tidigt på fredagsmorgonen stals dock skivan ur sin spelare och efter att kört X-files från datorn med en något sämre digital kvalitet i en kvart fick vi tillbaka den riktiga skivan. Ett allvarligt attentat mot Löken var avvärjt.

Det näst viktigaste på ett konvent är

kiosken; Utbud, priser, placering och personal. GothConkiosken var den första konventskiosken som jag sett som var utformad lite som en butik man gick in i och handlade. Utbudet var på ett sätt mycket bra, det fanns mycket godis och chip, men inte så mycket icke salt/sött att äta. I kylarna fanns det visserligen gått om olika mejeriprodukter i form av risifruitti, yogurt och mjölk och i frysarna fanns det gorbys, pizzor och glass. Efter ett tag dök det även upp goda smörgåsar med ost och skinka. Detta var första gången det mig veterligen det funnits mörkt(!) bröd att välja på i en konventskiosk (tyvärr fanns det endast mörkt bröd att välja på). Efter vissa påpekanden om det mörka brödet meddelade kioskansvarig att det under fredagen skulle "dyka" upp något annat att äta.

Under natten till fredagen började det sättas upp massor med konstiga Kockumssponsrade(!) planscher med U-båtar på, vad var det på gång nu då? Subbar förstås, smaskiga sådana som kallades Zagreb-subbar. Dessa goda baguetter var fyllda med en röra av majonäs, ägg, stenbitsrom och lök (till Chrisps glädje och lökenredaktionens fasa kunde man även köpa subbar utan lök). Subbarna blev en sådan succe att de tog slut nästan direkt så en patrull från konventet skickades ut för att tömma B&W's pain-riche lager. Priserna i kiosken var nog inte speciella på något sätt förutom att kaffet var hyfsat billigt med två spänn koppen. Subbarnas pris var lite varierat, först kostade de 15 kronor sedan 20. De var till och med uppe i 42(!) kronor om man inte sade Glad Påsk till mannen vid kassan, jag sade naturligtvis efter viss tvekan de magiska orden, men då jag korsade min finger lurade jag honom och tjänade genast 22 kronor att spen-

dera på flera subbar vid ett senare tillfälle. Personalen i kiskan var trevlig och tillmötesgående hela tiden trots att redaktionen spelade musik de tyckte var tjugitig ett fåtal meter bort. Ett bättre läge för en kiosk kan man inte tänka sig, nära löken och i en matsal. Allt var perfekt.

Vad vore ett konvent utan kommers? På GothCon fanns Flamman, S&S och Tradition representerade i form av sedvanliga spelattirajjer. Det gick som vanlig att fynda något grymt i de rum och lådor där det verkligen slumpades bort billiga grejor med upp till 66% rabatt. När kommers ändå redan är nämt kan vi bara påpeka att det på första auktionen såldes en Lök för hela 20 kronor, personen som köpte satt och bjöd mot sig själv tills önskat värde var uppnått. Vi låter Malmcrona vara anonym så att ingen skall få reda på att det var han som köpte den. Den anonyme köparen slog även till på den andra auktionen och köpte Nr 42 av The Lök för 60 kronor (har jag för mig att det var). På den andra auktionen ropades även en traditionsenlig säck med massor av spel ut. Säcken gick detta år för 4 500 kronor och pengarna kommer att gå till ett välgörande ändamål (reumatikerförbundet nämndes men det är inte klart riktigt ännu).

Det gick ganska bra för våra tappra grabbar från föreningen på årets

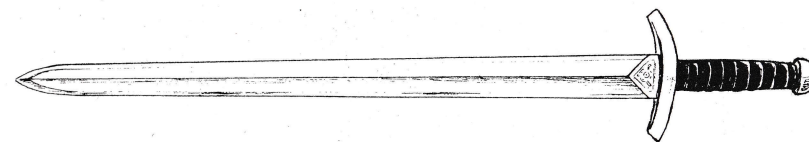
GothCon. Chrisp och Molle delade på segern i INWO tillsammans med arrangerören och W lyckades knipa segern i INWO-Sealed deck. Dessa resultat var de enda jag hörde talas om, men med den höga klass Dragon's Dennare håller i alla spel skulle det inte förvåna mig om det var fler som placerade sig bra i någon turnering.

Resan hem från Göteborg började lika dåligt som resan ur Linköping. Helt plötsligt var vi på väg mot Malmö i stället för Linköping. Till sist lyckades vi dock hitta rätt väg och så var vi hemma igen.

I det stora hela kan inte jag komma på något negativt att säga om GothCon XX, vad jag kunde se fungerade det även bra bakom kulisserna. Om jag riktigt anstränger mig för att kritisera något kan det möjligtvis vara det att receptionen stängde över nätterna ett par timmar, men då fanns ju vi i Löken redaktionen till hands för de som ville veta något. Men som sagt, ett mycket bra konvent utan några större missar.

Om ni vill veta mer om konventet och alla bizzarra händelser som hände där kan jag bara helt opartiskt rekommendera att ni försöker införskaffa ett par exemplar av Lökarna som producerades under konventet.

Tommy Runesson



RECENSION AV NÅGRA FIGURSTRID/STRATEGISPEL FRÅN GDW

av Olle Petersson

Spelen: **Command Decision** (CD)
Combined Arms (CA)
Over the Top (OT)
CD 2:nd ed. (CD2)

Författarens kommentar:

Min (Olle) bakgrund och kunskaper i förhållande till spelen är att jag äger, läst och spelat CD2, jag har läst och spelat CD, jag har läst CA, jag vet att OT existerar och handlar om 1:a världskriget. (Betyder att man får ta uppgifterna om OT med en nypa salt och se dem som (mycket) kvalificerade gissningar.) Skulle någon läsare vara intresserad av att veta mera eller kanske provspela CD2, så är ni välkomna att kontakta mej på tel 013 - 21 23 35.

INTRODUKTION

Detta är en samling (sinsemellan fullt kompatibla) figurstridsspel för krigföring i 1900-talsmiljö. Varje spelare för befälet över en trupp av bataljons till regementes storlek, och ska man spela en kampanj så är spelledare näst intill ett måste (förutsätts i reglerna).

OT beskriver första världskriget, CD det andra och CA tiden runt 1980. CD2 är en sammanslagning av de tidigare/ vidareutveckling av CD, och levereras med tabeller för 2:a världskriget.

Tanken är att CD2 helt ska ersätta de övriga, genom att reglerna täcker 1900-talet fram till dags dato (uppdelat i 10-50, 50-75, 75-92), och kommande supplement är tabeller för övriga epoker än 2:a världskriget. CD, CA (och eventuellt även OT) har redan slutat tillverkas, men kan finnas i lager hos vissa handlare.

KORT OM REGLERNA

Bakgrund

Spelkonstruktören (Frank Chadwick) saknade ett användbart och realistiskt spel för modern krigföring (1930-) på operativ nivå. De flesta förekommande figurspel för 1900-talsscenario är på taktisk nivå i skala 1:1, dvs varje figur svarar mot en likadan i full skala (fig.-grupp). Detta funkar möjligen upp till kompaninivå, men större enheter blir otympliga att hantera. De tar dessutom ganska lång tid att spela och lämnar inte mycket möjlighet till omgrupperingar och motanfall.

Realism

Spelsystemet är konstruerat för att vara så realistiskt som möjligt med avseende på spelarens valmöjligheter och deras verkan. Den mest framträdande faktorn i modern krigföring är snabbhet och rörlighet, alltså är spelet snabbt och rörligt. Reglerna är ganska enkla och väldigt konsekventa, vilket tillåter spel i realtid.

Order

Spelsystemets tyngdpunkt ligger på ordergivningen, vilken sker genom små lappar som placeras på spelytan intill den/de enheter som berörs. Antalet order som kan ges beror på hur många befälsheter man har i sin organisation. (Orderningsystemet är stulet/lånat från det trevliga spelet Johnny Reb, även det från GDW.)

Moral

Moralen har stor inverkan på striden, vilket även återspeglas i reglerna. Så

fort en enhet har blivit beskjuten så måste de slå ett moralslag. Har de låg moral sedan tidigare så kan resultatet bli att de blir utslagna och slutar fungera som stridande enhet. En effekt av moralinverkan är att det är möjligt för en välmotiverad, kpstbeväpnad liten spaningspatrull att på 150m slå ut ett kompani tunga stridsvagnar, vars besättning har låg moral.

Truppkvalitet

Alla enheter tilldelas en truppkvalitet, vilken avgör hur många träffar de tål och hur bra de skjuter. Truppkvaliteter finns från green (första gången i strid efter några timmars militär utbildning, ex: gruvarbetare som försvarar Moskva) till elite (endast brittiska 1:a fallskärmsbrigaden 1945).

Mekanik

Spelen spelas i rundor om åtta faser med ordergivning, förflyttning, tre skjut-faser, moralkoll och närstrid. När man ska göra något slumpmässigt (t ex skjuta) så slår man ett slag med en T10 för att se vad resultatet blir. Rörligheten är ganska stor, vilket möjliggör snabba omgrupperingar av förstärkningar och byten av angreppspunkter.

Exempel: En jeep på väg kan (teoretiskt) flyttas upp till 240" (6,1m) på spelplanen på en runda (svarar mot ca 11km). Samma jeep under försiktig framryckning i öppen terräng får flytta 20" på en runda. (Se även **Skalor** nedan.)

Täckning

Reglerna täcker alla markstridskrafter (inklusive luftlandsättning) och flygunderstöd samt fältarbeten och befästningar. CD2 tar dessutom upp landstigning från havet och mer detaljerade sjö/flod-överfarter.

Skalor

Tidsmässigt symboliserar en runda 15 min. och tar ungefär lika lång tid att

spela.

Varje figur på spelplanen svarar ungefär mot 5 riktiga sådana (fig.-pluton). Ex: En infanteripluton symboliseras av två infanterister på en pappbricka, en pansarpluton av en stridsvagn.

Spelsystemet är skrivet med tanke på att man ska använda modeller i skala 1:72/H0/25mm och då räkna avstånd på spelplanen så att en tum svarar mot 50 yds. Det går även bra att använda mindre skalor som 15mm eller 1:285/1:300 och i det sistnämnda fallet går det även bra att ersätta spelets tummått med centimeter. Den största fördelen med denna flexibilitet är att spelet kan tillfredsställa många olika makriktningar.

Exempel: Många pojkar/unga män har små plastsoldater som de lekte med tidigare. Dessa duger bra som start när man köper spelet. Är man intresserad av väldetaljerade modeller och/eller lägger tyngdpunkten på infanteri så kan man hålla sej till den större skalan. Vill man spela större pansarslag utan att bli ruinerad och använda en gymnastiksal som spelplan så bör man välja de minsta skalorna i stället.

VAD MAN BETALAR FÖR

Innehållet består av följande delar
i) Spelregler (CD/CD2 även några dubbelsidiga ark med alla regeltabeller lätt överskådliga.)
ii) Spelmarkörer (orderlappar o d) (CD/CD2 även en T10 och i CD2 även några minigrippåsar.)
iii) Speldata för förekommande fordon, vapen och trupper
iv) Organisationstabeller för de olika nationerna
v) En "introduktionskampanj" som är så omfattande att den måste ses som allt annat än introduktiv.
Bonus: CD2 innehåller även ett utkast till spelet Black Powder Cold Steel som är under utveckling och är CD år 1700-1900.

VAD DET KOSTAR

CD, CA och OT kostar 150-200 kr/st.
CD2 kostar 350-400 kr.

Plastbyggsatser i H0/1:72 kostar 30-60 kr/st (Lanternan har stort sortiment).

Tennfordon i skala 1:285 av fabrikat GHQ kostar ca 85 kr/fempack (väl gjutna och detaljerade, säljs bl a av Spel & Sämt).

Tennfordon i skala 1:300 av fabrikat Heroic & Ros kostar ca 10 kr/st (slarvig gjutning och få detaljer, säljs bl a av Hobbyspel Postorder).

SPELENS NACKDELAR (enligt mej)

- i) Det är svårt att hitta historiska slag av lagom storlek och med tillräckligt detaljerade kartor. (Slaget om Monte Cassino är dock precis rätt, även om det totalt inkluderar en massa olika allierade trupper (typ jänkare, maorier, gurkhas, briter, indier, m fl).)
- ii) Man behöver ha en spelledare om man vill spela en kampanj. (Spelleadare gör spelet intressantare, men det är svårt att hitta någon som vill spela.)
- iii) Man behöver ha ganska många figurer för att kunna sätta ihop ett godtyckligt regemente, även om bara en bråkdel av figurerna finns på spelplanen samtidigt. (Det går dock bra att sätta ihop några bataljoner enligt receptet "man tar vad man har" och improvisera ett scenario att spela en eftermiddag.)

VAD SOM SKILJER CD2 FRÅN CD

i) Omfattningen:

a) Som nämnt ovan täcker reglerna för CD2 hela 1900-talet, medan CD endast tar upp 1940-talet.

b) Organisationstabellerna tar i CD upp UK, USA, SSSR, Tyskland och Italien. CD2 har även tabeller för Frankrike och Japan. Dessutom är de inbördes tabellerna mer omfattande och bättre strukturerade i CD2 än i CD. (För den som redan har CD kan jag tala om att den nya organisationslistan kan

köpas separat.)

c) Layouten är mer spaciös och dispositionen är bättre, vilket leder till en lättare läsning och fler sidor att betala för. (Kartongen är dubbelt så tjock och tre gånger så tung.)

ii) Spelmarkörerna är större och flera (bättre).

iii) Reglerna för indirekt eld och rök-läggning är reviderade och förbättrade (med avseende på vem som dirigerar elden och träffchans). (Dock verkar avsnittet mapfire från CD saknas.)

iv) Verkan av skott mot pansarfordon har gjorts konsekvent med all annan verkanseld.

v) Antalet nivåer för trupp kvalitet har ökat från fyra till sex.

vi) Fordonen har klassats om med avseende på viktklass (från L,M,H till I - VI).

vii) Reglerna för snö och lera är utökade.

MINA REFLEKTIONER

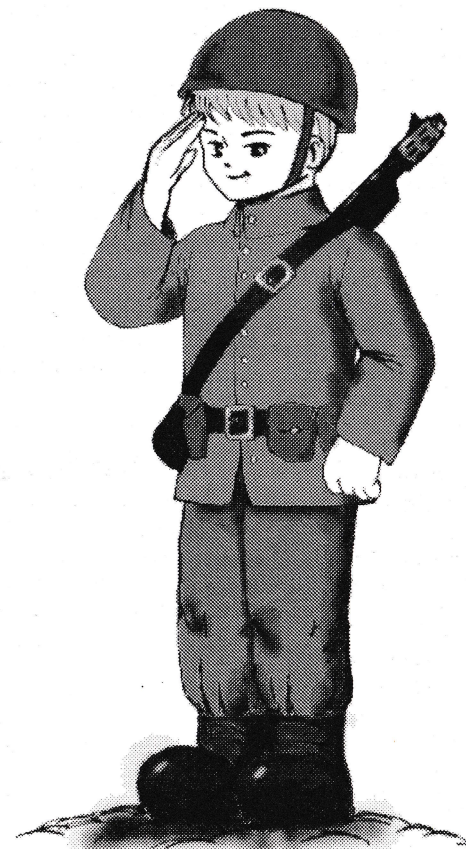
Personligen finner jag stort nöje i att spela CD(2), inte minst därför att det har en så genial kombination av enkelhet, som gör det snabbt att spela och lätt för nybörjare att lära, och realism. Ett väldigt intressant kapitel i regelböckerna är författarens kommentarer om varför spelet ser ut som det gör (bl a erkänner han i CD2 att han föll på eget grepp när det gäller små granatkastares eldhastighet i CD, han utgick från en uppgift om att man kunde skjuta massor av granater på en minut, och antog det som eldhastighet. En gammal marinsoldat påpekade dock senare att man bara kan hålla den eldhastigheten under ca två minuter, varefter man måste vänta på att eldröret svalnar. Eldhastigheten i spelet minskade med en tredjedel till CD2.)

Organisationstabellerna är också trevliga att bläddra i. Jag fick t ex för mej att se var man använde PzKw VI E Tiger, och behövde bläddra igenom Tysklands tabeller tre gånger innan jag såg att det under Pansargrenadjär-

division 1943-44 finns en fotnot som säger att SS pansargrenadjärdivisioner hade en hel del mer än övriga pansargrenadjärer, bl a ett tvåbataljons stridsvagnsregemente som utöver standard innehöll ett tungt kompani bestående av två (plutoner) PzKw VI E Tiger och två (plutoner) PzKw III N. Sovjet och Japan är svårare att spela än övriga, då deras organisation inte innehåller

befäl på lägre nivå än bataljon, samtidigt som övriga organisationer har kompanibefäl.

CA känns lite inaktuellt och ofullständigt eftersom det började skrivas 1972 och utgår från ett scenario med tredje världskriget i Europa. Tabellerna är till stor del gissningar eftersom mycket av det önskvärda bakgrundsmaterialet var hemligstämpelat.



GoldenEye - halvny Bondfilm

av Fredrik Bonander

Så hade den äntligen kommit. Efter flera års ivrigt väntande på den nya Bondfilmen efter Timothy Daltons floppartade Bondrulle "Licenced to Kill". Den filmen sände en stor chockvåg genom hela Bondproduktionen, vilket resulterade i att det inte producerades någon ny film på sex långa år.

Det är alltså ingen överdrift att säga att få uppföljare har haft så stor press på sig. Dels, naturligtvis, för att alla Bondfanatiker krävde en ny bra Bondfilm och dels därför att om den nya filmen inte blev en succé så skulle det troligen inte bli någon mer Bondfilm. Den nya Bondskådisen heter Pierce Brosnan och han har fått lysande recensioner. Han anses bra som Bond både för att han agerar som Bond ska och därför att han liknar den Bond som Ian Fleming tänkte sig när han skapade sin karaktär till sina Bondböcker.

Vi, Ingemar, Eva och jag, hade länge sett fram mot filmen och vi njöt till och med av att betala de 70 kronor filmen kostade. Filmen gick i China, den största biografialongen i Linköping. Vi

gick in och satte oss väl tillrätta i stolarna. Detta skulle bli århundradets filmupplevelse.

Så hur blev resultatet? Min första reaktion när jag gick ut från bion var att jag var besviken. Jag tyckte flera karaktäristiska saker med bondfilmerna saknades. Plotten kändes tunn och skurken var lite fänig. Pierce Brosnan kändes tunn som bondskådis.

Men efter en stunds funderande kom jag fram till att filmen tvärtom var bra. Den hade inte de ganska grova missar som "Licence to Kill" hade och man riktigt kände hur de hade satsat pengar i filmen. Min kritik är nog dessutom lite missvisande eftersom Pierce Brosnan naturligtvis gör sin egen gestaltning av karaktären, vilket gör att man inte inser hur man ska tolka gestalten. Man lär bli van vid karaktären först efter andra filmen. Plotten blev också bättre ju mer man funderade över vad den innehöll. Avslutningsvis kan jag säga att GoldenEye var en bra Bondfilm som var väl värd att se. Gör det ni också.

Apropå...

Alldeles nyligen, 25 april -96, lade en f.d. kollega till redaktören fram sin doktorsavhandling. Detta vore inte värt att nämna här om det inte varit för det lite speciella ämnet: LINCON. Vi citerar ut avhandlingen:

"LINCON is fast, but rather memory demanding...". Ja, det är väl ganska riktigt? Det passerar snabbt men ger många minnen. "Interpolation errors are a major source of artifacts", kan det vara ett tips för nåt fantasy-scenarior? "The error measures for LINCON are significantly smaller than for FELDKAMP", ja, det låter ju bra, va? Feldkamp, kan det vara nåt med dioramor?

Apropå igen...

Nyhetsbladet har i år hittills hunnit komma ut två gånger (tjo!). Det senaste numret (det med närvarolistan i mitten) hette "Dragonsven". Vågar vi gissa att nästa nummer heter "Dragonsartär"?

Detta utrymme har lämnats tomt på grund av journaliststrejken.

Spelledarmästerskapet 6, 1990

En gravt försenad redovisning

Äntligen kan jag redovisa Spelledarmästerskap 6, med äventyr och allt! Efter de första spelledarmästerskapen brukade vi alltid publicera ett eller flera av bidragen i The Beholder, men när utgivningstakten minskade blev det allt svårare att "få till det", och papperen fick allt mer tid på sig att komma bort mellan tävling och utgivning. Det senaste som publicerades var, så vitt jag kan minnas, Erik Sieurins "jultomte"-scenarior från 1989, och det var i ett nyhetsblad.

Trots allt, nu är det äntligen dags för 1990 års upplaga, nästan 6 år försenad, att komma i tryck. Den tävlingen var en relativt lyckad, med ett svårt tema som deltagarna hanterade på ganska olika sätt. Temat var "Statskupp".

Det stora problemet för deltagarna (mer än det generella problemet att hitta på och skriva ner ett fungerande äventyr på tre timmar) var att komma på ett sätt att förena temat "Statskupp" med begränsningen att det skulle kunna spelas på ca 2 timmar (givet att man inte gör för stora utvinklingar), och att det skulle vara för tre spelare. Hur gör man en stadskupp i *litet* format?

Det var en hård nöt att knäcka, och en av de saker som fällde avgörandet i slutbedömningen. Alla finalisterna (såväl som många som inte gick till final) hade funnit någon väg till problemet, men Mattias, som vann, hade den i mitt tycke elegantaste: han skissade en liten miniatyr-värld, "Livsträdet", som var liten nog för att en grupp på tre personer skulle kunna göra en slags "stadskupp".

Finalen var för övrigt något av en överraskning genom den ganska stora skillnaden mellan kval- och finalbedömning. Det är inget konstigt med detta, då kvalet bedömer med genomläs-

ning, medan finalen bedömer med spelning, men det är ändå värt att nämna. Mattias "Livsträdet" möttes med en del tvekan i kvalet, och var i konkurrens med flera andra för tredje kvalplatsen, men fick idel lovord i finalen. Magnus "Palme"-äventyr var utan tvekan främst i kvalet, där det ansågs mycket fyndigt och roligt, men fungerade inte lika bra i spel som Mattias och Eriks äventyr.

För att ge finalresultatet på tabellform så var det:

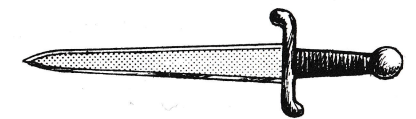
1. Mattias Gyulai, "Statskupp i Livsträdet"
2. Erik Sieurin, "Ursäkta, kan min herre säga mig var jag kan hyra tre kidnappare?"
3. Magnus Olsson, "Va?! Var det HAN som sköt Palme?"

I denna tidning skall, om allt går som vi just nu planerar, Mattias äventyr med, varpå Magnus kommer i nästa, medan Eriks äventyr får vänta, av den enkla anledningen att vår kopia av det äventyret inte är komplett. Kanske en annan dag... (om Erik har kvar det.)

Jaha, nu har vi äntligen klarat av 1990, och 1991 års scenarier finns i säkert förvar och kan följa... Skall vi nånsin komma i kapp?

Tja, nu är jag inte säker på att det blir några mer spelledarmästerskap, men jag skall göra vad jag kan för att publicera de senare äventyren, fram till den sista (?) tävlingen, Spelledarmästerskap 10 på LinCon-95.

Ingemar Ragnemalm



Statskupp i Livsträdet

av Mattias Gyulai

Vinnande bidrag till Spelledarmästerskap 6, LinCon-90
Bearbetning: Ingemar Ragnemalm och Fredrik Bonander

Bakgrund

För hundratals år sedan färdades svältande bönder i alla riktningar från dalsland för att finna bättre mark. En grupp hamnade i den förbjudna alvskogen Krr-galliko och befann sig i ett stort träd då alverna kom. Alverna ville tydligen inte döda dem, ty trädet med människor och allt slets upp med rötterna och slungades ut bland molnen.

Människorna fann sig snart i sitt öde. Frukterna trädet gav var mycket närande och det gick till och med att odla lite vid rötterna som fortfarande hade lite jord bunden vid sig. Vatten samlades med enkla anordningar i lövverket direkt ur molnen och ingen svält förekommer. På senare år har trädet drivit till tropiska trakter och frodas mer än någonsin.

Trädet är numera cirka 300 meter högt. Det är indelat in nivåerna A, B, C och D. A-nivån är den nivå med lägst status. D-nivån är den nivå som har högst status. Det är med andra ord finare att bo längre upp än att bo långt ned.

Med nya lagar håller man befolkningen konstant vid 150 individer. Missbildade barn, brottslingar och i sista hand de äldsta lämnar plats åt de nyfödda. Ledaren, trädmästaren, godkänner giftemål och begäran att få skaffa barn för att bättra på kontrollen.

Läget just nu

Befolkningen är 150 människor exakt. Trädmästaren Karg's fru väntar barn och Assar, en gamling, väntar att gå till ättestupan. Han har enligt tradition 7 dagar på sig från barnet föds. Efter

honom står Arx och Bella på tur, men inga barn är väntade eller planerade för de närmsta året.

Karg har gett mer och mer av böndernas skörd till jägarna på nivå C i utbyte mot kött (fåglar). Byborna på nivå A och B får mindre del av skörden, det är bara av frukt det finns överflöd. Karg fördelar böndernas resultat som trädmästare.

De sysselsättningar som finns i trädet är bönder, jägare och kvinnor och barn. Bönderna odlar vid rötterna och plockar frukt. Jägare jagar fåglar med pil och båge. Kvinnorna och barnen samlar vatten vid vattenfallorna och hjälper bönderna.

Maja är överstepräst men har brutet ben och är sängliggande. Bella håller i stället gudtjänsten varje vecka. I templet finns krönikor från den första dagen befolkningen kom till trädet. Endast de som kan läsa kan använda dem.

En normal dag brukar detta ske i trädet

En mässa hålls i templet varje vecka för att prisa gudarna och för att alla ska kunna informeras om vad som händer i trädet. De flesta går till mässan.

Jägarna på nivå B och nivå C samlas var för sig och ger sig ut på jakt. De jagar fram till förmiddagens slut. Sedan beger de sig hem. Vid svält jagar de också på eftermiddagarna.

Bönderna beger sig till rötterna för att odla sina grödor. Prästerna hjälper bönderna genom att ge dem moraliskt stöd.

Invånare

Ledning

Karg: Trädmästare (chef)
Thrax: Kargs son
Max: Försvare = vice sheriff
Miller: Förvarare

Jägare

Sju jägare med familjer bor på C-nivån. Dessa gillar Karg då han fördelar mat och annat till deras favör. Fyra jägare med familjer bor på B-nivån. Dessa ogillar Karg då han inte ger dem några förmåner.

Bönder

Femton bönder med familjer bor på C-nivån. Sex bönder med familjer bor på B-nivån. Dessa ogillar Karg, ser upp till Bella och respekterar Arx, då han hellre oftrar privilegier än följer Karg.

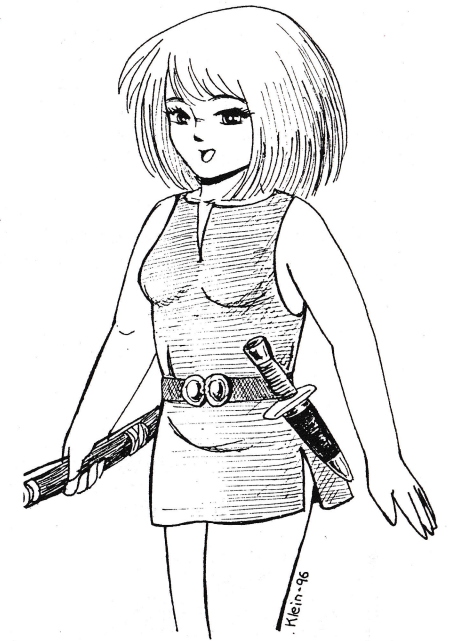
Karaktärer

Cirrus

Kvinna
15 år
Akrobat
Cirrus är dotter till Arx och Bella. Hon är fäst vid både sin fader och moder.
Cirrus betar sig som sitt favoritdjur, ekorren. Hon är gladlynt och bekymmersfri, hoppar och klättrar omkring i trädet. Hon är oftare i lövverket än på stammen. Cirrus lever som det passar. Ännu ung är hennes sysslor inte så betungande och hon väljer oftast själva uppgifter.

Karg och hans familj tycker hon inte om, men har inte något stort hat till dem. Henne har de inte satt sig på ännu. Sönerna är så dumma och klumpiga att det är riktigt kul att sätta sig på dem. Särskilt Thrax som är både dum, ful och klumpig.

Cirrus har dolk och kortbåge med pilar som är försedda med öglor och tunna trådar för att pilarna inte ska försvinna från trädet.



Cirrus

Arx

Man
40 år
Jägare
Familjefadern Arx är gift med Bella och har en dotter Cirrus. Dessa två är allt för honom. Arx hem är längst ut på en gren i nivå B. Han har fått hemmet placerat på denna otrevliga plats för att han aldrig kommit överens med trädmästare Karg.

Arx har länge lidit i det tysta med Kargs dåliga ledarskap. Själva värdesätter han godhet och förmågan att alltid föregå med gott exempel. Sina egna goda karaktärsdrag har ännu inte funnit någon gång hos den starke Karg.

Arx står ut med det mesta vad gäller förolämpningar och dåliga handlingar, men bara när det gäller honom

själv. När vänner eller bekanta tar skada lider han och försöker ingripa utan hänsyn till risk och lag.

När scenariot startar är han på gränsen att koka eftersom Kargs fru ska föda för fjärde gången medan han endast fått tillstånd till ett barn med Bella.

Arx har spjut samt pilbåge som är försedda med öglor och tunna trådar för att pilarna inte ska fösvinna från trädet.



Arx

Bella

Kvinna
44 år
Präst

Maja är överstepräst, men har skadat benet och Bella leder alla kyrkliga verksamheter tillfälligt. I sin prästutbildning har Bella lärt sig läsa och skriva.

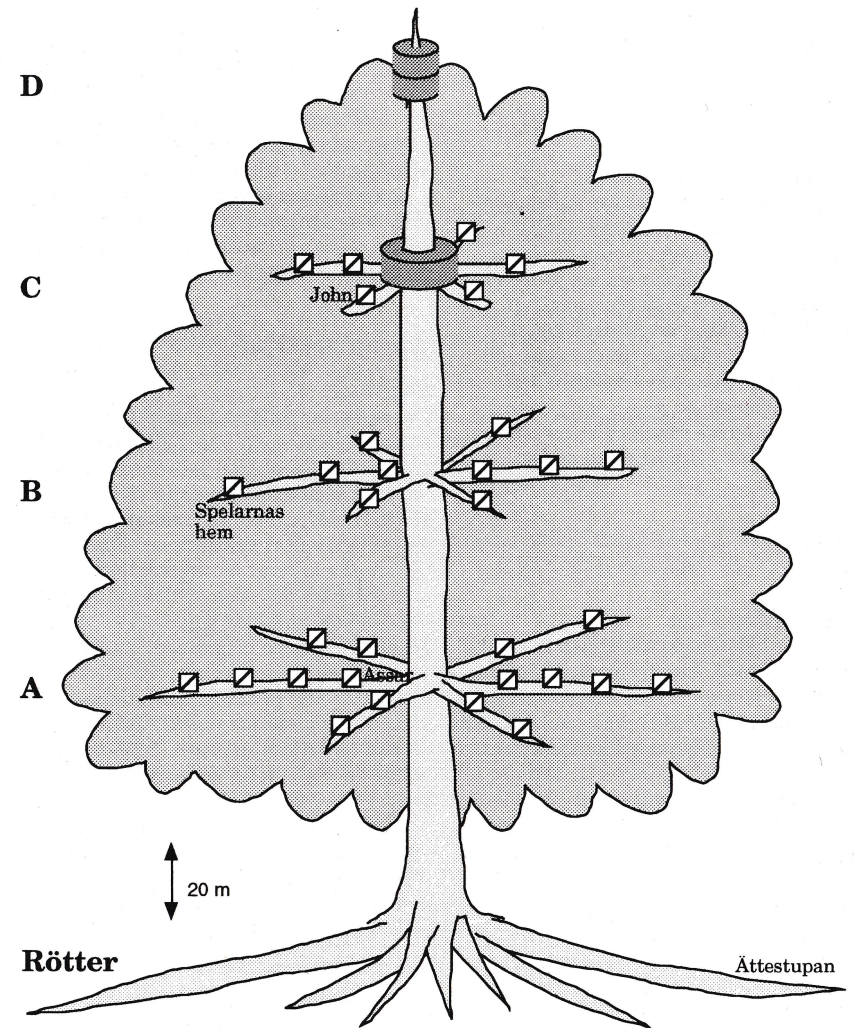
Bella är gift med Arx och är mor

till Cirrus. Familjen är mycket viktig, men även samhället i trädet är viktig för henne. Bellar har ett stort förtroende bland bönderna samt några av jägarna. Hon är god och självupppoffrande. Hon vill inte svika byborna och lämna dem i Kargs och Majas händer. Skulle det vara allas vilja skulle hon nog acceptera detta. Bella misstänker dock att det är många som ogillar Karg och lagen som tvingar människor att dö. I det tropiska klimatet kan nog fler än 150 personer leva i trädet tror hon.

Bella har inget vapen och avskyr bara blotta tanken att skada någon.



Bella



Förflyttning är enklast vid stammen. Man kan också använda lövverket, men om man har bråttom krävs lämpligt tärningslag (exvis mot DEX) för att inte ramla och falla ett grenvarv ner.

A: 16 hus, Σ 75 personer. Bönder. (Lägst status.)

B: 10 hus, Σ 50 personer. Bönder och jägare.

C: 6 hus, Σ 25 personer. Jägare med familjer. Hög status. I mitten tempel och allmän mötessal, en hjulformad sal med träbänkar.

D: Cylinderformat torn där ledaren bor med fru och två försvarare. Två våningar med en steg i mitten och hål vid stammen. Barnen och Karg bor på nedre våningen.

Viktiga spelledarpersoner

Karg

Man
30 år
Trädmästare

Karg är trädets auktoritära ledare och är mycket självisk. Han har vunnit ledningen över trädet genom arv och styrka. De flesta är rädda och få gillar honom. Hans söner är 16, 8 och 7 år. Den äldste, Thrax är giftasmogen och för honom har Karg en bra idé vad gäller giftemål. Thrax är nämligen alldeles för besvärlig att ha kvar i hemmet och han skulle gärna vilja se Cirrus gråta.

Karg har ett långsvärd och en ringbrynja.

Thrax

Man
16 år
Trädmästarens son

Thrax är helt oberäknerlig och inte rolig att umgås med. Han är mycket klumpig och hatar alla som retar honom för det. Han ogillar speciellt Cirrus som ständigt smådar honom. Ingen gillar Thrax, inte ens Karg.

Thrax har ett långsvärd.

Max

Man
31 år
Försvare

Max är lojal mot Karg eftersom det ger honom fördelar. Han är inte i grunden ond men gör ofta dumheter för att glädja Karg. Han är däremot dum och därmed lättlurad. Max är vän med Miller.

Max har långsvärd och båge med pilar som är försedda med öglor och tunna trådar för att pilarna inte ska försvinna från trädet.

Miller

Man
25 år
Försvare

Miller är också lojal mot Karg. Det beror mer på att han tycker Karg står för bra saker än för att Karg ger honom fördelar. Miller tycker om att bråka. Han tycker det aldeles för sällan det blir ett bra slagsmål. Miller är vän med Max.

Miller har långsvärd och båge med pilar som är försedda med öglor och tunna trådar för att pilarna inte ska försvinna från trädet.

Scenariot börjar

Dag 1

Dagen börjar med en mäsas i tempet. Efter att mässan är slut håller Karg tal till befolkningen. Han tycker böndernas resultat är alldeles för dåligt. I det fina väder trädet är i borde bönderna kunna öka sina resultat mycket mer. För att se till att alla arbetar så mycket de kan ger han order till Max och Miller att övervaka bönderna nästa dag. De ska se till att de producerar ett bättre resultat.

Han deklarerar också att Thrax och Cirrus ska gifta sig. Därefter ska de sätta bo i nivå A. De ska få Assars hus då han förs till ättestupan. Bröllopet ska hållas en vecka efter att Assar lämnat byn.

När Karg säger detta blir församlingen orolig och det muttras. Många tycker att Karg gått för långt. En del av befolkningen ifrågasätter om Cirrus verkligen vill detta.

Dag 2 förmiddag

Thrax kommer på artighetsvisit vid lunchtid, precis som maten blivit färdig. Han har med sig en gåva till Cirrus. Det är ett synnerligt fult halsband i trä. Han begär sedan att få sitta bredvid henne och bli serverad de bästa bitarna fågelkött. Han ger sig inte förrän han överlämnat gåvan och han ätit sig mätt.

Dag 2 kväll

Flera bönder kommer till den olyckliga familjen för att tala med Bella och Arx. Besökarna är klart irriterade på Karg

och pratar i maskerade ordalag om att bröllopet måste stoppas på något sätt. Bönderna är dessutom irriterade på Karg för att han fördelar skörden. De flesta tror han tar alldeles för mycket till sig själv. Intresse av en statskupp märks men det är ingen som talar klart och tydligt om detta. Det kan tydas som allmän irritation.

Dag 3 förmiddag

Kargs fru föder. Maja har, genom böner, hjälpt dem att föda *trillingar*. Budskapet går snabbt ut genom trädet. Förutom Assar ska nu också Bella och Arx också kasta sig utför ättestupan. Detta var en katastrof, Bella och Arx var det enda moraliska stöd bönderna har kvar. Bönderna blir antingen desperata eller deprimerade.

Dag 3 kväll

Det hålls en fest för alla invånare. Festen är i trillingarnas ära. Alla är beordrade att komma på festen och försvarena skrämmer iväg ett par bönder som tänkt stanna hemma. Om inget oväntat händer kommer alla på festen.

Fermenterade fruktdrycker (alkohol) intas. Stämningen bland bönderna är låg. Karg gör ett uttalande hur viktigt det är att Bella och Arx gör sin plikt för att lämna plats åt de yngre. Ett muttrande utbryter bland bönderna.

Dag 4-10

Den ena artighetsvisiten avlöser den andra hos Bella och Arx. Det är Max, Miller och Thrax som utför visiterna. Senast dag 7 ska Assar ha gått till ättestupan enligt traditionen. Senast dag 10 ska Bella och Arx ha gått till ättestupan enligt traditionen.

Spelarna störtar förhoppningsvis Kargs ledning. Annars...

Appendix: AD&D-stats

Detta äventyr är visserligen skrivet för AD&D, men med tanke på att detta är långt från de klassiska hack&slay-AD&D-äventyr som ofta förknippas med spelet, och ganska lätt att anpassa till andra fantasyrollspel, så har vi lagt AD&D-statsen sist. Spelar du något annat fantasyrollspel så sipper du se konstiga siffror över hela äventyret, och du kan förhoppningsvis hitta lämpliga motsvarande värden för ditt spel.

Jägare:

Fighter 1, bågar & spjut, Hp 5.

Bönder:

Fighter 0, Hp 3, dåliga spjut (d4 damage) som bäst.

Cirrus:

Rouge 1, Hp 5, Chaotic Good.
STR 7, INT 10, WIS 8, DEX 18, CON 12, CHA 17

Arx:

Fighter 2, Hp 24, Neutral Good.
STR 17, INT 12, WIS 14, DEX 17, CON 18, CHA 12

Bella:

Cleric 2, Hp 15, Neutral Good.
STR 10, INT 14, WIS 18, DEX 6, CON 10, CHA 15

Spells: All, Healing, Animal, Charm, Guardian, Protection, Sun

Trädmästare Karg:

Fighter 4, Hp 25, Neutral Evil.
Långsvärd, Chainmail. AC 6.

Thrax:

Fighter 1, Hp 6, Chaotic Neutral.
Långsvärd. Dex 5. AC 12.

Försvare Max:

Fighter 3, Hp 18, Lawful Neutral.
Långsvärd + båge. Str 17, Dex 16. AC 8.

Försvare Miller:

Fighter 2, Hp 10, Lawful Neutral.
Långsvärd + båge. Str 17. AC 10.

En dag på östfronten

Drama i 13 Game Turns från de vitryska vidderna...

Följande text är en dramatisering av ett solitärt Advanced Squad Leadersscenario, Cautious Advance (Solitaire ASL Scenario 1). Det är skrivet i stil av en stridsrapport från en frontreporter. Som egen sida används den tyska; lede fi blir då självklart den sovjetiska. Tidpunkten är tre veckor efter starten av operation Barbarossa och till det egna förbandet valdes 509. infanteriregementet, tillhörigt 292. infanteridivisionen (IR 509/292. ID). Divisionen tillhörde nionde armékåren som ingick i den fjärde armén (AOK 4), som i sin tur tillhörde armégrupp Center (Heeresgruppe Mitte). Vid den här tidpunkten befann sig divisionen några mil väster om Orsha (ungefär mitt emellan Minsk och Smolensk, på vägen mot Moskva).

Alla spelmoment har tolkats till sin "verkliga" motsvarighet, men i vissa fall har motsvarande spelhändelser skrivits i kursiv stil inom parentes som förklaring till de som är bekanta med spelsystemet. Facktermer har för det mesta översatts till motsvarande svenska militära begrepp. Personnamn är fiktiva, men lätt igenkännliga för de flesta ASLfantaster.

13 juli 1941. Vi har nu varit på konstant snabb offensiv i tre veckor, och ändå är vi bara halvvägs till Moskva. Ryssland verkar oändligt! Vi har inte längre några pålitliga kartor, varför vi sällan vet hur terrängen ser ut framför oss när vi anfaller. Trots detta rullar (eller snarare marscherar) vi på. Som tur är så är motståndet ganska oorganiserat, mycket tack vare att våra pansardivisioner under den otrolige Guderian skapar kaos bakom ryssen.

Vår bataljon har fått order att rycka fram genom ett område som troligen hålls av resterna av en rysk infanteridivision. Ryssen är troligen oorganiserad, men beräknas kunna bjuda motstånd sporadiskt. Vårt kompani har fått order att ta höjd 714, omedelbart framför vår frontlinje. Spaningsstyrkor har rapporterat att det troligen finns en fientlig observationpost på toppen. Vi ska även ta ett hus med utsikt över vägen som går österut och passerar mellan höjd 714 och höjd 783, strax norr om vägen. Vi ska vara beredda att rycka fram och ta ytterligare mål på order.

(De kartor som används är, från väster räknat och med siffran på kartan åt det väderstreck som anges: 15 (norr), 19 (söder), 17 (söder). Kompaniet består av 3 st 4-6-8, 8 st 4-6-7, 1 st 4-4-7, 2 st 2-4-8 och 6 st 1-2-7. Ledarna är 2 st 9-1 och 1 st 8-1. Understödet består av 1 st HMG, 1 st MMG, 4 st LMG, 3 st 5 cm MTR och 3 st ATR. Det är det fjärde uppdraget i den pågående kampanjen och alla scenarier har hittills vunnits av den egna sidan.)

Kompanichefen beslutade sig för att gruppera understödet till höger om vägen. Det skulle bestå av 4. pluton med de tunga kulsprutorna samt några av de lätta. 3. pluton skulle ta huset till vänster om vägen. Resten av kompaniet skulle göra omfattning höger uppför höjd 714. Granatkastarna skulle följa med kompanichefen och ta eldställning på höjden när denna var säkrad. Därefter skulle 4. pluton omgruppera och såväl ksp som grk skulle sedan understödja fortsatt framryckning. Vad som hände var följande...

När 3. pluton började sin framryckning kom plötsligt eld från toppen av höjd 714. Det visade sig finnas inte bara en oplats där, utan nästan en hel rysk skyttepluton låg där, i befästningar (2+3+5 pillbox, 2 st 4-4-7, 1 st 7-0). Trots vissa förluster lyckades 3. pluton ta sitt mål (VPO Location). När huvudstyrkan gjort sin omfattning och kommit upp bakom bunkern upptäcktes att den skyddades av ytterligare en bunker, belägen i bakslutningen. Den första bunkern kunde framgångsrikt bekämpas av kulspruteplutonen, medan 2. pluton sköt välriktad nedhållande eld mot den andra bunkern. Samtidigt stormades den första bunkern (VPO Location) av 1. pluton under ledning av sergeant Becker, som nyligen tagit över sedan den ordinarie chefen hastigt insjuknat. Under tiden hade 3. pluton dragit på sig eld från spridda ryska styrkor under sin fortsatta framryckning, vilket hade orsakat vissa förluster (Casualty Reduction av en 4-6-7). Bataljonsstaben meddelades via radio att vi tagit våra förstahandsmål utan problem.

Vi fick därefter order att fortsätta framryckningen och ta ett ensligt beläget hus på slätten en halv km längre fram. Vi kunde nu, från toppen, se en några hundra meter bred skogslinje breda ut sig i nord-sydlig riktning. Bortanför denna var det öppen mark med sädesfält och fruktträdgårdar så långt vi kunde se. (scenariet startar med bara den västra kartan. Ytterligare kartsektioner aktiveras allteftersom man närmar sig kanten. Vilken karta det blir slumpas fram i det ögonblick den aktiveras.) Kompanichefen misstänkte att skogen kunde vara besatt av större styrkor (upp till kompani) och han beslöt därför att grk och ksp skulle grupperas på höjd 714. Granatkastarna skulle lägga en rullande spårreld i skogen med början från höger och på så sätt skapa en 500 m bred korridor genom vilken kompaniet skulle kunna framrycka.

Kulsprutorna skulle bekämpa upptäckta punktmål med massiv eld.

Förutsättningen för att anfallet skulle lyckas var att den andra bunkern slogs ut. Detta uppdrogs åt 1. pluton, som så framgångsrikt nedkämpat den första bunkern. Även detta lyckades den förträfflige sergeant Becker utföra utan några egna förluster. Det visade sig även att kompanichefens antagande var korrekt. Så fort spårrelden började upptäcktes c:a ett halvt kompani i skogen. Fienden bekämpades dock raskt av understödet och passagen gick problemfritt.

Medan 1. och 2. plutonen förberedde sig i UFA 2 upptäckte chefen för 4. pluton, fänrik Kubach, rörelser i målet och beordrade därför koncentrerad eld mot huset. När andra pluton var knappt 200 m från målet upptäcktes två fientliga stridsvagnar (BT-7A) på väg mot kompaniets ställning. Vi fick samtidigt via radio information om att två pansarbilar (PSW 222) underställts oss för att stödja vår fortsatta framryckning. Tack vare den välriktade kspelden fick vi tillfredsställelsen av att se mer än en pluton fly i vild panik (Rout) när våra styrkor stormade huset (VPO Location). Eftersom kompaniet fortfarande var i gott skick fick vi order att ta ett hus med dominerande utsikt över ett vägskäl 500 m nordost nuvarande frontlinje.

Pansarbilarna hade nu anlänt och underrättats om de fientliga strv som var på väg. Deras chef beslutade sig för att lägga ett bakhåll och försöka slå ut dem genom beskjutning i flanken från mindre än 100 meters avstånd. 3. pluton förberedde ett eldöverfall ifall bakhållet skulle misslyckas.

Inför vårt anfall mot vägskälet skulle vi få understöd från det tunga batteriet i regementets kanonkompani (2 st 15 cm sIG 33 dragna av lastbilar). Eftersom understödet inte längre kunde verka omgrupperades det till det nyss tagna målet. Så när som på 3. pluton

skulle då hela kompaniet vara samlat.

Efter några minuter gick de ryska strv rakt i bakhållet. Den första vagnen slogs ut av ett välriktat skott i högra sidan från en pansarbil från drygt 150 m avstånd. Den andra strv fick flera träffar i sidan (*Retained ROF*) från mindre än 100 m, men blev trots det bara skadad (*Immobilized*). Fiendens moteld missade turligt nog, men när ytterligare träffar (*återigen ROF*) bara studsade mot tornfronten började besättningarna bli nervösa. 3. pluton beslöt därför att storma vagnen för att försöka slå ut den genom att kasta in handgranater genom luckorna. Strvbesättningen var uppenbarligen ganska oerfaren, för när plutonen ryckte fram missade kanonen rejält och tornkulsprutan fick eldabrott direkt (*MA Malfunction direkt följt av CMG Malfunction (jo, det går att slå tolv*

två gånger i rad!)). Det gick sedan lätt att slå ut vagnen.

Därefter var det dags att tänka på det tredje målet, vägskälet. Den mest skyddade framryckningsvägen verkade vara omfattning vänster genom en skogsdunge och ett stort sädesfält. 1. pluton fick uppgiften att leda framryckningen, men råkade oturligt nog ut för flankerande eld från en i en annan skogsdunge gömd rysk strv (*T-26 M33*). Sergeant Becker visade nytt prov på sitt magnifika ledarskap när han snabbt lyckades få plutonen i skydd (*Battle Hardening till Heroic 9-1*). Strv bekämpades av kompaniets pansarvärnsomgångar, vilka snabbt ryckte fram och tog flankerande eldställning på mindre än 50 m avstånd. Trots intensiv beskjutning lyckades de inte slå ut vagnen, däremot flydde besättningen (*Failed*



Foto: Snodd

Immobilization TC). Besättningen engagerades i närstrid och försvarade sig tappert (*Melee*) innan den dog. 1. pluton hade blivit något disorganiserad som följd av beskjutningen, men korpral Diefel lyckades snabbt få sin grupp på benen igen (*Battle Hardening samt Hero Creation*).

Medan detta pågick hämtade sig ryssarna i skogslinjen efter grkbeskjutningen. 3. pluton, som hade blivit uppehållna p g a behovet att slå ut de första två fi strv, kunde därför inte ansluta till resten av kompaniet. De fick därför order att bilda igelkottförsvar i de först tagna anfallsmålen. Alternativet hade varit att omgruppera i skydd av pansarbilarna, men de behövdes skyndsamt för att skydda kanonbatteriets tagande av pjäsplats söder om vägskälet. 2. pluton hade efter att ha slagit ut strv rapporterat att vägen söderut från vägskälet samt omkringliggande terräng verkade vara fria från ryssar, samt utgjorde bästa platsen för eld mot vägskälet.

När 1. pluton gick in i sitt UFA 3, skogsdungen, upptäcktes en fientlig skyttepluton nedgrävd där. Plutonchefen (Becker) beordrade omedelbart gå på marsch varvid ryssarna flydde i panik (*två Broken 4-2-6, Rout via Low Crawl*). Ett fåtal förvarare blev kvar i värnen och nedgjordes med bajonetter.

Vägskälet visade sig vara kraftigt försvarat. KC uppskattade antalet till minst ett förstärkt skyttekompani. 2. plutons anfall söderifrån körde fast i brist på understöd, då varken ksp eller grk ännu hunnit omgruppera. Kanonbatteriet var fortfarande på marsch.

När 1. pluton precis lyckats nedkämpa sin fiende hördes plötsligt kraftiga "Urrah!"-rop från ett hus 200 m österut. Ut rusade en grupp ryssar (*Berserk*) i riktning mot plutonen. Korpral Diefel uppfattade snabbt situationen och hans grupp öppnade snabbt och säkert eld. Ryssarna hann inte många meter innan de var nedgjorda till sista man (*3KIA*). Därefter påbörjades anfal-

let mot vägskälet. Pansarbilarna intog eldställning öster om vägskälet och engagerade en pluton i en skogsdunge ett halvannat hundratal m österut. Därigenom skyddades den tilltänkta pjäsplatsen mot fientlig inverkan. Strax därefter gick kanonbatteriet i ställning på vägen i riktning mot vägskälet och började göra färdig pjäs. I skydd av rök stormades det hus från vilket det för fienden så katastrofala motanfallet nyss kommit. Det visade sig innehålla ett fåtal demoraliserade (*Broken*) ryssar som inte längre gjorde motstånd (*Rout Failure*). Väster om vägskälet gjorde huvudstyrkan omfattning vänster i skydd av rök. Trots vissa motgångar fick 1. pluton ett fotfäste i den norra dungen. Det enda som låg mellan dem och målet var nu ett stort sädesfält. Först gällde dock att slå ut dungens sista försvarare.

Detta visade sig inte gå fullt så lätt som hittills. En vild eldstrid bröt ut men elden var dåligt riktad på bägge sidorna. Den lyckades emellertid binda fienden. Vid vägskälet gick det bättre. Kanonbatteriet gav understöd genom att skjuta direkteld mot misstänkta fiendenästen. Kspplutonen slog ut ett näste vid vägskälet med välriktade punkteldar medan grkomgångarna sköt nedhållande eld norr om sädesfältet. I skydd av detta inferno lyckades 2. pluton ta sig över vägen och ta anfallsmålet (*VPO Location*), som visade sig vara oförsvarat. Plutonen var dock mycket disorganiserad (*2 av 3 squads broken*) och skulle vara dåligt förberedda på en eventuell motattack. Någon sådan uppenbarade sig som tur var inte.

Fiendens svar inskränkte sig till halvdan gevärseld i plutonsstyrka från ett hus längre bort, vars enda effekt blev att plutonen låg kvar i skydd. 1. pluton lyckades under tiden till slut driva fienden på flykt och säkra skogsdungen. Den tid det tog hade gjort att målet hade tagits genom 2. plutons stormning i stället för genom omfattning av 1. pluton, vilket visar att man inte får vara

låst till uppgjorda planer när dessa misslyckas, utan hela tiden måste vara beredd att improvisera och gripa tillfället i flykten när det uppenbarar sig. Till viss del kan det förklaras av att själva målet var oförsvarat och att ryssen i stället besatt andra hus vid vägskälet. Dessa kunde engageras av understödet och på så sätt neutraliseras.

Ett av dessa hus som neutraliserades var det hus från vilket 2. pluton beskjutits. En av 15 cmpjäserna upptäckte plutonens prekära belägenhet och sköt en spränggranat rätt in i det fientliga nästet som totalt raserades av explosionen (*3KIA samt Rubble Creation*). När röken och dammet hade lagt sig återstod endast spridd bråte av det som nyss varit ett trähus.

Den omedelbara faran verkade vara över, vilket var tur eftersom två av granatkastarna fått slut på ammunition (*Malfunction följt av Failed Repair Attempt*). Bataljonsstaben meddelades att målet var tagit och fick order om försvara tagen terräng samt förbereda sig på motanfall i bataljonsstyrka, då ett ryskt skytteregemente tydligen, enligt förhör med av andra kompanier tagna fångar, varit förlagt strax öster om vägskälet. En pionjärpluton skulle skickas för att röja eventuell minering av vägskälet.

Knappt hade vi fått veta detta förrän ett kompani ryssar stormade ut på linje (*Random Event: Human Wave*) en knapp halv km söder om vägskälet. Pansarbilarna reagerade snabbt på hotet och omgrupperade raskt nedåt vägen, beredda att lägga flankerande eld längs denna. De tunga kspomgångarna omgrupperades också för att kunna spärra av terrängen med eld (*Fire Lane*). Pansarbilarnas välriktade eld bröt den mesta entusiasmen hos ryssarna. Drygt hälften av styrkan retirerade i panik österut. Några hade dock kommit så nära att de lyckades storma en av bilarna, men de lyckades som tur var inte slå ut den. De nedkämpades strax därefter

av den andra bilen. I riktning de flyende ryssarna kunde sedan under några minuters tid höras skrik och ett antal spridda pistolskott. Det verkade dock inte vara oss ryssarna sköt på, underligt nog. Efter striden fick vi veta att den ryske kommisarien som lett anfallet hade skjutit ett stort antal av sina egna män för feighet när de vägrat återuppta anfallet (*10-0 kommisarie, 2 st 5-2-7 Substitution till 4-2-6, 1 st 4-2-6 casualty Reduction p g a Failed Rally Attempt*). Pionjärplutonen, som var uppsutten på pansrade halvbandvagnar, hade kört mot striden för att om nödvändigt hjälpa till att avvärja motattacken. Det visade sig dock vara helt onödigt. Efter den mördande automatelden från de två pansarbilarna var det en halvhjärtad attack som genomfördes av de överlevande. Den stoppades snabbt av kulsprutorna. Detsamma gällde de spridda attacker i knapp plutonsstyrka som genomfördes mot övriga delar av kompaniet.

Vi hade nu övergått till att försvara den tagna terrängen i väntan på ammunitionersättning. Kspomgångarna och pionjärplutonen hölls som taktisk reserv strax väster om vägskälet i fall att flera motattacker skulle komma. En av pansarbilarna hade fått slut på ammunition och var tvungen att återvända (*MA Malfunction följt av Failed Repair Attempt, medför Recall*). Kanonerna fortsatte under tiden att reducera kända motståndsnästen, det ena efter det andra. Hus efter hus raserades på detta sätt. Sprängkraften hos våra 15 cmgranater är enorm när de används mot punktmål. De sista motståndsfickorna röjdes också upp. Tyvärr döddes några av 1. plutons soldater under arbetet med detta när de drog på sig eld från en liten grupp ryssar (*Casualty Reduction*). Dessa expedierades snabbt och skoningslöst av de dödades hämndlystna kamrater. I och med detta lugnade det ner sig. Inga fler motattacker kom. Efter några timmar var området

säkrat och kompaniet kunde reorganisera sig, vila och utföra underhållsserättning. Ytterligare en seger för våra ärorika trupper.

För sitt sätt att leda 1. pluton under dagen, med uppvisande av stort personligt mod långt utöver vad tjänsten kräver samt uppvisande av ledarförmåga befordrades sergeant Becker till fänrik och tilldelades ordinarie befäl över plutonen. Av kompanichefen rekommenderades han till Järnkors, första klass, vilket han senare fick motaga ur regementschefens, överste Greup, hand. Fänrik Kubach befordrades till löjtnant. Från ersättningsbataljonen fick vi några man för att ersätta förlusterna i 1. och 3. plutonerna. I morgon fortsätter antagligen marschen mot Moskva...

(Resultat: samtliga VPO Locations erövrade. Värden: karta 15: 3 (huset), 4 (bunkern). Karta 19: 5 (huset). Karta 17: 5 (huset). Casualty VP: 15 (3 st strv). Mapboard Activation: 6 VP. Totalt 38 Friendly VP. Förluster: 2 st halvesquads (-2 VP). Summa 38 Friendly VP, 2 Enemy VP.

Company Improvement: 8-1 under strid till Heroic 9-1, efter strid till 9-2. 9-1 efter strid till 9-2. 2 st Squad Seasoning. Som Replacement erhöles 1 st 4-6-8. Kompaniet är nu till mer än 50 % Elite och fulltaligt. Samtliga vapen Retained.)

Göran "Mode" Åhlström



RIKTIGA KARLAR SPELAR INTE MAGIC

Au Vincent Saldell

Många har kanske läst den roliga artikeln i Beholder 3-4 -86 'Riktiga karlar spelar inte rollspel'. Den artikeln är en översättning av ett utdrag från en fil som kan hittas på internet.

Den är hursomhelst ganska kul, så jag tyckte att en liknande artikel borde göras till magic.

Här kommer den, med två extra arketyper inkluderade:

Riktiga karlar är de där hårdföra, orakade typerna som tycker ära är mycket viktigt. De viker inte för någonting, eller någon.

Fegisarna håller sig ofta i bakgrunden och tycker att 'Bättre fly än illa fäkta' är väldigt intelligent sagt. (Riktiga karlar svarar ibland med citatet 'Spring fegis så du kan leva för att fly en annan dag.')

Äkta rollspelare är väldigt komplicerade personer med myriader av olika ideer och tankar som de försöker överföra på spelet.

Lustigkurrar är de som skrattar ofta och mycket, samt generellt tenderar att utföra ganska bisarra handlingar, som andra kan ha svårt att förstå.

Kobolder är såna som bara vill ha så mycket plus som möjligt. De kan ofta tycka det är väldigt kul att besegra helt underlägsna motståndare tvåsiffrigt antal gånger eller fler på raken.

Elakingarna är de som inte tycker att vinna är det viktigaste, utan att motståndarens lidande under spelets gång är minst lika viktigt.

Favoritmonster ur revised:

Riktiga karlar: Force of Nature

Fegisar: Will o' the Wisp

Äkta rollspelare: Vesuvan Doppleganger

Lustigkurrar: Wall of Wood

Kobolder: Kird Ape

Elakingar: Demonic Hordes

Favoritkombination:

Riktiga karlar: Eye for an Eye + Reverse Damage

Fegisar: Inga Monster + Nova Pentacle

Äkta Rollspelare: Lich + Mirror Universe

Lustigkurrar: Orcish Artillery + Instill Energy

Kobolder: Channel + Fireball

Elakingar: Mindtwist + The Rack

Favorit av flygande monster:

Riktiga karlar: Lord of the Pit (offrar helst kobolder)

Fegisar: Will o' the Wisp

Äkta rollspelare: Birds of Paradise

Lustigkurrar: Goblin Balloonbrigade

Kobolder: Shivan Dragon

Elakingar: Hypnotic Spectre

Favoritkort ur dark:

Riktiga karlar: Ball Lightning

Fegisar: Maze of Ith

Äkta rollspelare: Preacher

Lustigkurrar: Goblin Rock Sled

Kobolder använder inga kort från dark.

Elakingar: The Fallen

Favoritkort ur fallen:

Riktiga karlar: Hand of Justice

Fegisar: Icatian Moneychanger

Äkta rollspelare: Vodalian Knights

Lustigkurrar lägger Hymn to Tourach på sig själva.

Kobolder tycker fallen är helt värdelöst.

Elakingar: Hymn to Tourach

Favoritland:

Riktiga karlar: Mishras Factory (enda landet som kan skada motståndaren)

Fegisar: Maze of Ith

Äkta rollspelare: Library of Alexandria

Lustigkurrar: Sorrows Path

Kobolder: Använder bara det som är mest optat.

Elakingar: Strip Mine

Favoritartefakt:

Riktiga karlar: Gauntlet of Might

Fegisar: Forcefield

Äkta rollspelare: Icy Manipulator

Lustigkurrar: Book of Rass

Kobolder: Black Lotus

Elakingar: Cyclopean Tomb

Favoritvinnarlek:

Riktiga karlar: En röd/X lek där varje kort gör direkt skada eller är ett monster.

Fegisar: Kör en blå/vit lek som går ut på att motståndaren får slut på kort.

Äkta rollspelare: Spelar en noggrant utarbetad temalek på Arthursagan.

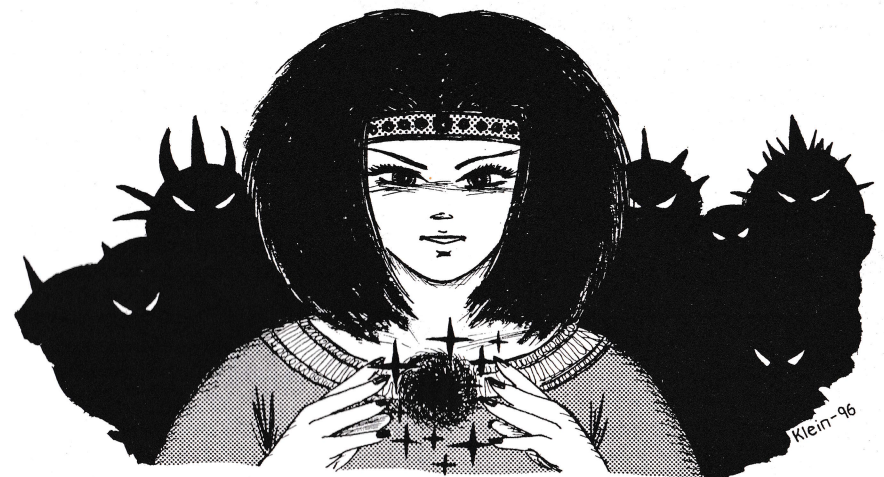
Lustigkurrar: Spelar en koboldlek.

Kobolder: Spelar en röd/grön lek med massa dyra kort som pappa betalat.

Elakingar: Spelar en helsvart dra-kortlek (Hymns, Mind Twist, Racks etc.)

Alternativet är en optimerad landförstörrarlek ifall de har mycket kort.

Det var det! Ifall någon har några fler ideer eller förslag, kan ni ju ge mig en lapp med dem nån tisdagsspelkväll.



NÄSTA NUMMER

Jodå, det blir ett nästa nummer, och till och med ganska snart om allt vill sig. Till nästa nummer vill vi ha med en artikel skriven av just dig!

— Men inte kan väl jag?

— Jo, det kan du visst. Kan du prata? Skriv som du pratar!

— Men vad skall jag skriva om då?

— Du skall skriva om det du själv är intresserad av, men rikta dig till lite mer än bara den inre kretsen. Spelar du nåt spel som många tycker är konstigt och lite skumt? Är det relativt nytt är nån slags recension en bra sak. Vi andra vill gärna få en liten aning om vad det är du spelar!

— Skriver ni inte allting själva i alla fall?

— Bara när vi måste! Tidningen blir bättre ju fler som skriver, för då täcker den mer av det vi gör och angår fler.

— Men Beholdern har ju inget om Magic. Varför är det inga artiklar om Magic?

— För att du inte skrivit nån!

— Men måste man inte kunna PageMaker och en massa sånt?

— Om det kniper duger papper och penna. Annars är det bäst om vi får det digitalt. Du kan ge Ingemar Ragnemalm eller Fredrik Bonander din artikel på diskett. Tycker du att disketter är dyra (2-5 kr/styck) så kan vi nog låna dig en. Format? Mac- eller PC-format, textfil är säkrast. Har du E-mail kan du skicka det till ingemar@lysator.liu.se (med lämplig förklaring så jag fattar vad det gäller).

— Jag är för lat för att skicka papper eller disketter.

— Sätt dig vid Dragon's Den's Mac i lokalen och knappa in det där. Se till att artikeln hamnar i Beholderns mapp – och säg till Ingemar R eller Fredrik B att den finns! Ring! Lägg en lapp!

— Jag missar bara deadline.

— Då tar vi in det i numret efter!

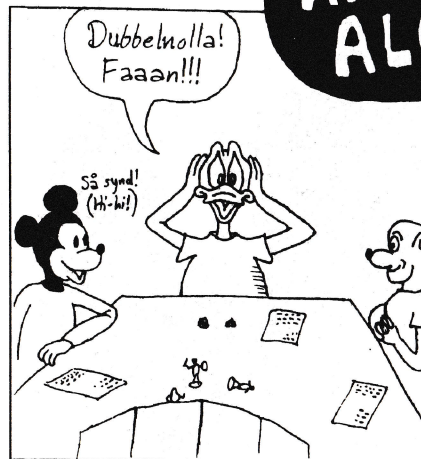
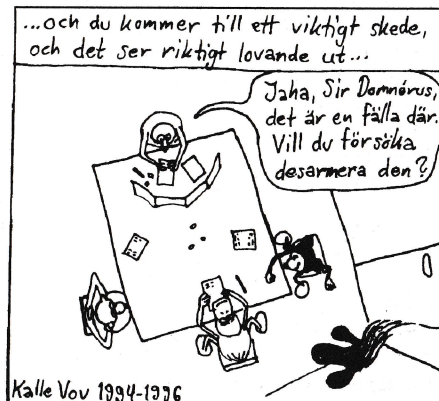
— Jag är för dum för att skriva.

— Du skulle bara ana vilka dumma saker vi tagit in förut.

I nästa nummer

— förutom det du själv tänker skriva förstås:

- Rapport från LinCon-96.
- Spelledarmästerskapsscenarier: Djupet Väntar På Dig och VA?! Var det han som sköt Palme?
- Mer Arne Alga.
- Recensioner av några riktigt fäniga spel.
- Artikel om Civilisation.
- Novell.
- Gamla saker som legat och samlat damm sen Ura-Kaipa.



ARNE ALGA