



FÖRENINGSPOST

B

BORÅS 5
PORTO
BETALT

Four vertical lines for postal sorting.

avsändare:
SVEROK-ÄLVSBOG
c/o ARMAGEDON
KATRINEDALSGATAN 13B
502 54 BORÅS

D I S T R I C T E D NEWS



NO. 7 SOMMAR 1995

SOMMAR LÄSNING

SE SIDAN 16

BATTLE REPORT

SE SIDAN 6



NÄSTA DEADLINE 950830

DISTRICTED NEWS 7 • 1995

Utgiven av: SVEROK – Älvsborg c/o Armagedon,
Katrinedalsgatan 13b, 502 54 Borås. Tel 033-10 34 43.
Ordförande: John Bredal, 033-10 88 63.

Redaktör & ansvarig utgivare: Jesper Moberg, 033-13 39 08.
Medverkande i detta nummer: Thomas Alm, John Bredal, Fredrik Ewers, Mattias Gustafsson, Anders Ivarsson, Olle Jonson, Jesper Moberg, Erik Norén, Anonym brevskrivare.

DEADLINE TILL NUMMER 8 ÄR 30:E AUGUSTI 1995.

Materialet skickas till: Jesper Moberg, Torstensongatan 48,
502 33 Borås.

Det går också bra att lägga bidrag i SVEROK – Älvsborgs brev-låda som finns vid distriktets kontor (adress se ovan).

NÄSTA NUMMER BERÄKNAS VARA UTE DEN 15 SEPTEMBER 1995.

DISTRICTED NEWS ansvarar ej för insänt ej beställt material. Sådant returneras endast om frakterat svarskuvert bifogas. Föreningsinformation publiceras utan några förbehåll. Artiklar, illustrationer och litterära alster anses ej vara föreningsinformation och utsätts därför för sedvanlig redaktionell granskning före eventuell publicering.

INNEHÅLL

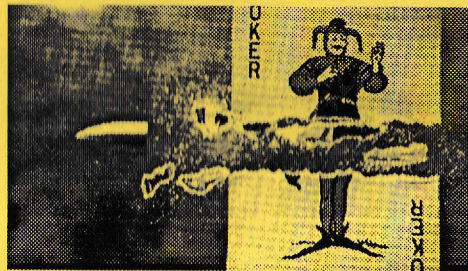
VOLRAMMOS	2
DISTRIKTS-INFO	3
EFTERLYSNING – MRoKF söker tabletopspelare	3
FÖRENINGSSIDORNA: Armagedon	4
Societas Lusio Scarensis	5
Marks RoKF	5
WH40.000 – Battle report	6
DE FREDLÖSA: Resumé	16
Kapitel 4	17
INSÄNDARE	24
KONVENTSINFORMATION	26
MARKNADEN/END MESSAGE	27

VOLRAMMOS

A man's gotta do what a man's gotta do... som de säger i staterna. Men så säger de där amerikanerna bra mycket strunt också. T ex: A man ain't no man i a man ain't got no horse man! Å det är ju så sagt som det är sagt.

Sedan det förra numret av DN's kom ut så har en å annan liter runnit under broarna. Jag har hunnit med

en hel del spelande och varit på konvent (mer om detta på annan plats i tidningen) bland annat. För ett par veckor sedan provade jag på, det i mitt tycke urusla spelet, Magic the Gathering. Två omgångar spelade jag innan jag för gott dömde ut det hela. Första omgången insåg jag snabbt vad spelet gick ut på. Lägg ett kort så lägger någon annan ett kort så att jag blir tvungen att ta bort mitt första kort å så lägger jag ett kort så att någon annan kan lägga ett kort så att jag får ta bort mitt kort å så... Fantastiskt fint spell Andra gången jag spelade vann jag över de övriga tre som deltog. Visst var det kul men det gick till precis som i exemplet ovan.



Det är inte alltid som lagt kort ligger...

Någon har sagt att det i Magic finns två sätt att spela. Defensivt respektive offensivt. Spelar man defensivt så lägger man ut kort och spelar man offensivt så lägger man ut kort så att andra får ta bort sina kort. Men, men, nog med galla över Magic the Sickening (alla Magic anhängare borde vid det här laget ha insett att jag försöker provocera er till att skriva in till tidningen).

Jag har under sommaren (egentligen från och med Sydcon) tagit upp mitt 40k-spelände igen vilket borde märkas på ett antal sidor i detta extra feta sommarnummer. Nästa deadline är som ni säkert har upptäckt den 30:e augusti och tills dess räknar jag med att ha fått in ett och annat bidrag av sällan skådad karaktär.

Väl mött tills dess å passa er för å få för mycket av sol, bad och frisk luft (smaka på den du, lvar)...

– Red

DISTRIKTSINFO

Välkomna till distriktsspelhelg i Älvsborg 2-3 september 1995! Arrangerat av SVEROK Älvsborg i Spelföreningen Armagedons lokaler på Katrinedalsgatan 13b i Borås.

Distriktets spelhelg infaller första helgen i September, lördagen den 2:a och söndagen den 3:e. Vi börjar kl 12.00, på lördagen och kör igång spelandet bums, spelhelgen avslutas på söndag kl 15.00.

Praktiska saker:

Övernattning sker som brukligt, medtag sovsäck och liggunderlag.

Mat, läsk och övriga gastronomiska speltillbehör kommer att finnas för försäljning.

Spelhelgen kommer att äga rum i Armagedons lokaler på Katrinedalsgatan 13b (ingång på baksidan av huset).

OBS! Ingen föranmälan behövs. Kom och ha kul!

Tanken med den här spelhelgen är att den skall bli årligen återkommande och flytta runt inom länet.

Frågor om spelhelgen ställes lämpligen till John Bredal 033-10 88 63.

Vi kommer att:

provspela rollspelsäventyr inför Borås spelkonvent 13

och även provspela andra arrangemang inför konventet.

Vi kommer dessutom att spela Magic, Jyhad, Diplomacy, Civilization, Junta och alla andra brädspele som tillräckligt många vill spela

Om du vill hålla i ett eget arrangemang så går det bra, ring John (033-10 88 63) om du behöver hjälp med, eller undrar, något.

John Bredal
Ordförande, Sverok Älvsborg

EFTERLYSNING

Vi i tabletopsektionen inom Marks RoKF skulle vilja få kontakt med andra figurslagsspelare inom Älvsborgsdistriktet och i Göteborg.

Vi spelar främst Combined Arms/Firefly (WWII, pansar, 1:285) och To the Sound of the Guns (Napoleonslag 15mm), men även diverse andra scirmishregelsystem, Games Workshopssystem och planer finns att starta upp en DBM kampanj.

Ambitionen är att i höst försöka starta upp ett kontaktnät för att kunna börja med lite distriktsmästerskap, spelkvällar mellan föreningar och "prova på dagar" för nya spelare o dyl inom figurslagshobbyn. Så hör av er om ni tycker att detta verkar intressant.



Eldstrider hör till vardagen för de tuffa killarna i MRoKF!

Vi har redan kommit i kontakt med ett par föreningar, anslut er ni också. Eller som Machiavelli sa:

"En furste bör inte ha något annat mål eller någon annan tanke eller något annat intresse än krigskonstens"

Peter Andersson 0320-487 36
Johan Berg 0320-166 21
Mattias Gustafsson 031-54 86 40 (troligen bortrest en tid)

Bevaran Blüchers minne! – Mattias G

ARMAGEDON

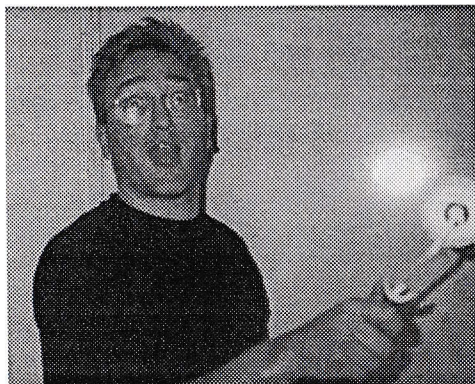
Ordföranden har ordet:

Flytten har ju som de flesta aktiva medlemmar vet blivit av, dock är i skrivande stund inte ommålning, tapetsering och dylikt klart än. Detta kommer dock bli klart inom kort, förutsatt att de få (på tok för få) medlemmarna som likt arbetsmyror sliter och släpar orkar fortsätta. Ni som ej hjälpt till får vackert skämmas...

Datarummet är mig veterligen en av de största succeerna i föreningens historia.

Här spelas i stort sett

hela dygnet och möjligheten att möta andra medlemmar via nätverket kommer med tiden att utökas. Ett orosmoln vad gäller datorerna är medlemmars fullständiga oförmåga att plocka rent efter sig och att hålla cigarettaska i askkoppar och ingen annanstans. Detta kommer tyvärr att leda till olika åtgärder från styrelsen om det inte sker en markant förbättring.

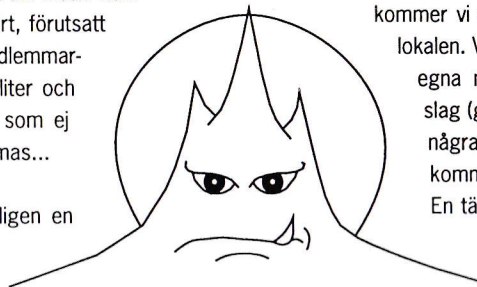


Armagedons ordförande målar hela världen lilla mamma...

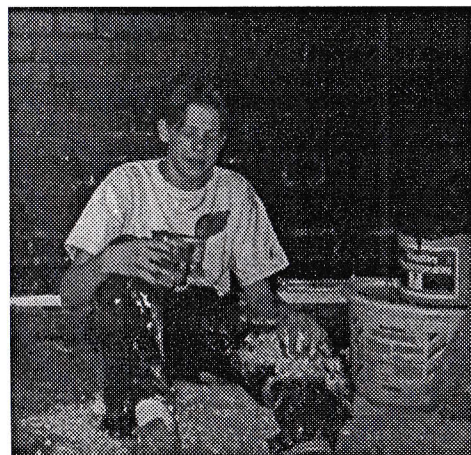
Konventet är så sakterliga i antågande och för er som läser "Signaler från SVEROK" har övriga konventssverige stora förväntningar på sveriges bästa konvent. För oss räcker det inte att bara vara bäst

utan vi skall naturligtvis bli bättre. Därför påminner jag dig nu om att det är dags att gnugga geniknölarna och plocka fram konventsenergin.

När lokalbytet (läs ommålning osv) är klart kommer vi sluta ha på oss ytter Skor i lokalen. Vi kommer istället ha på oss egna medhavda tofflor av något slag (golvet är kallt) eller använda några av de utlåningstofflor som kommer att finnas dig tillhanda. En tävling i mest originella privatägda tofflor kommer att hållas...



Veteranen Agge har lämnat posten som föreningens sekreterare av helt acceptabla orsaker. Hans post



Micro-nisse i full färd med att blanda sågsån i färgen...

har dock mantlats av den gode Charlie, vars underfundiga protokoll roat mer än en medlem hittills. Sekreteraren är död, länge leve sekreteraren.

Fredrik Ewers
Ordförande, Armagedon

SOCIETAS LUSIO SCARENSIS

Är en ungefär ett år gammal förening i Skara. Vi har haft årsmöte för ett tag sen och de här blev styrelsemedlemmar i år:

- Ordförande:** Carl-Johan Svensson
- Vice ordförande:** Martin Reivall
- Kassör:** Olle Jonsson
- Sekreterare:** Peter Bergdahl
- Ledamot:** Peter Nilsson

Jaja. Nu vet ni det. Vi bestämde också att föreningen ska ha en bredare inriktning, och nu leker vi levande rollspel också. Medlemmar får gärna läsa föreningens tidningar Strapats och Fea Livia.

Slut för idag, då.

Have a nice day, punks.

-pop-pop-pop-catch-a-left-in-da-right-FIST-

Olle Jonsson
Kassör, Societas Lusio Scarensis



OK, jag vet inte riktigt om det här är er logo men den var ju på brevpappret så jag tog med den ändå!

- Red

*Jag hoppas ni fått vår
Föreningsinformation - om inte
kommer den heligt
i dagarna*

Den som väntar på något gott väntar, som man säger, aldrig för länge. Nu vill det till att Marks Roll -och Konfliktspels Förening (i folkmun kallad MROKF) laddar in med en sjutusan till föreningspresentation i nästa nummer. Jag har nämligen blivit lovad en sådan sedan april.

- Red

WARHAMMER 40,000

-BATTLE REPORT-

Vad är nu detta kan man undra! GW-frossa i Districted News! Vart är samhället på väg egentligen? Svaret är mycket enkelt. Eftersom ni, mina låta läsare, inte orkar skriva in till mig om era favoritspel så får väl jag helt enkelt skriva lite om ett av mina favoritspel! Så var det sagt och så får det bli.

Här följer en fet Battle Report för ett WH40k slag i 3000 poängsklassen. För att slippa skämma ut mig själv i tidningen så lånade jag in två kompaniter i från Armagedon Borås. Fredrik Ewers är en ökänt otursförföljd 40k-spelare och dessutom Armagedons ordförande, Anders Ivarsson är en 40k-spelare av grov kaliber och borde kunna sopa mattan med Fredrik så det står härliga till. Men, men, vi får väl se hur det slutar.

TRAITOR OUTBREAK

Då *Inquisitor Thorax* hörde ryktena om upproret på *Stenna IV* beslöt han genast att kväsa rebellerna med hjälp av *Legions of Fire Space Marine Chapter*. Dessa landsteg på planeten för knappt en månad sedan. Stora slag utkämpades runt huvudstaden *Kader*, där kraftsamlingen skedde.

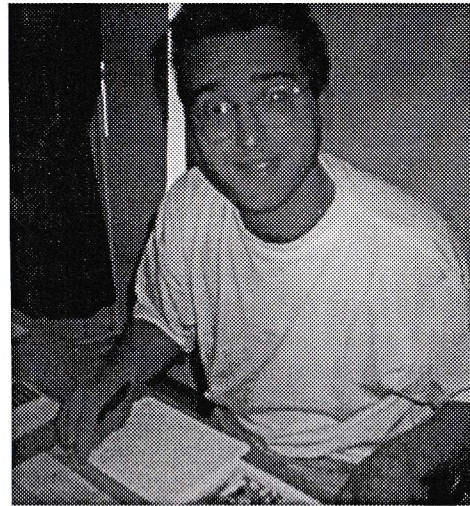
Efter kampanjens andra vecka hade resterna av *Captain Lazarus* mekaniserade kompani blivit avskurna från övriga anfallet. De tvingas nu att föra ett gerilla-krig på egen hand för att hålla ut tills de kan sammanstråla med 2:a kompaniet.

Colonel Zithefi leder sina *Pegani BlackGuards* i en envis kamp mot allt vad *psychers* heter. Ända sedan hans egna kompani-*psycher*, *Spirgio*, mitt i brinnande strid förvandlades till en drägglande *Chaos Spawn* har han hatat *psychers*. *Zithefi* har nu fått reda på att ett mycket försvagat *Space Marine* kompani finns i trakten och där det finns *Space Marines* så finns det oftast *Librarians*. Därför har han snabbt samlat ihop vad han har att tillgå och gett sig av för att anfalla kompaniet innan dessa når *Kaders* utkanter.

THE PEGANI BLACKGUARDS:

Min stridsplan och tankar före slaget.

Eftersom *Imperial guards* har möjlighet att spara uppsuttna *squads* och fordon som reserver utanför spelplanen tänkte jag nyttja detta. Att sedan få skjuta med samtliga *battelcannons* före all förflyttning oavsett om de står på spelplanen eller ej var en annan detalj som måste utnyttjas. Därav tre stycken konverterade *Landraiders*. För att få en varierad och slagkraftig fordonspark köptes två *Le Man Russ*-vagnar och två *Sentinels* in.



Fredrik Ewers väljer mycket noga ut sina trupper...

Det största hotet mot fordonen var enligt min bedömning och tidigare erfarenhet en *character* med *Warp-jump* möjlighet och *storm-shield* motsvarande. Därför utrustas en *engineer* med *teleport-jammer* och en annan med *jumppack* och *gravitongun* i syfte att neutralisera eventuell fordonsförstörare-*characters*.

Truppmassan fick utgöras av tre tämligen nyligen anlända *squads Valhalla Ice Warriors* (med tanke på att dom inte ens hade hunnit byta om från vinterkläder till sommarkläder), två *veteransquads Catachan Junglefighters* och en *veteransquad Mordian Ironguards*. Veteranerna, *Techpriests* och *Commandern*

börjar slaget uppsuttna i *Landraiders* utanför plan som reserver.

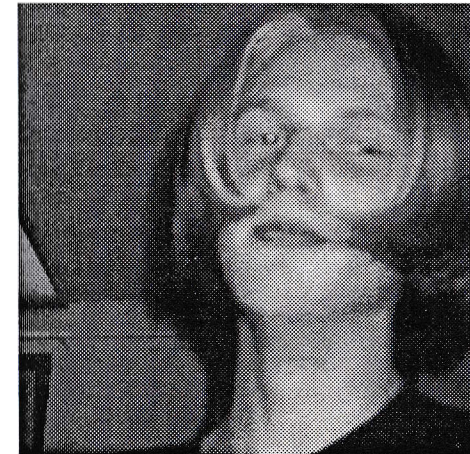
Då *General Zithefi* inte tror *psychics* fungerar, har jag ingen *psycher* i min styrka. Därav mitt val av en *assasin* med uppgift att eliminera motståndarnas *psychers*.

För att få ett snabbt avgörande i pansarstriden utrustas samtliga fordon med *Hunter-killer-missiles*.

THE LEGIONS OF FIRE

Armens uppbyggnad och strategin på det stora taget.

Skälet till att ha så mycket pansar är först och främst för att det är tufft. Dessutom är det snabbt, slagkraftigt och har bra eldkraft. *Veteran squads* kostar 30 poäng mer än vanliga *squads* men är betydligt bättre därav ett givet val.



Ivar visste mycket väl vad en förlust mot Ewers innebär...








Mitt val att ej ha några *heavy weapons* grundar sig på deras begränsande effekt på rörligheten.

Min *assault squad* är en självklarhet för mig och skall vara med.

Strategin är att slå in snabbt på spelbordet och trycka tillbaka fienden så att han inte får någon större handlingsfrihet.

SYMBOLER PÅ KARTAN

Dessa är de symboler som förekommer på kartan.

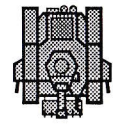

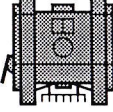


	Detonation av större typ		Overwatch.
	Träff med mindre vapen.		Vortex granat.
	Utslagen under egen turn.		Blind granat.
	Träffad av Gravitongun men ej död.		

Heldragna pilar symboliserar normal förflyttning. Streckade pilar motsvarar *Warp Jumps*. Prickad pil visar *Vortex granaters* förflyttning.




SYMBOLER PEGANI BLACKGUARDS

(C) Colonel Zithefi	(1) Vet.Mordian Alpha
(T) Techpr.champ Thermal	(2) Vet.Catachan Bravo
(H) Techpr.eng. Hydro	(3) Vet.Catachan Charlie
(S) Techpr.eng. Spanner	(4) Valhalla Icew. Green1
(A) Assassin Wolfram	(5) Valhalla Icew. Green2
(R) Rough Rider com.sec.	(6) Valhalla Icew. Green3
(G) Imp.Guard com.sec.	

SYMBOLER PEGANI VEHICLES

	LeMan Russ Battletank		Imperial Sentinel
	LandRaider Battletank		Mordian Lascannon
			Valhallan Mortar

SYMBOLER LEGIONS OF FIRE

C Captain Lazarus		Rhino APC
L Librarian Hernandez		Predator tank
Ch Chaplain Vasques		Landspeeder
T Techmarine Lucretio		
1 Vet.Squad Lucio		
2 Vet.Squad Tiberius		
3 Assault Squad Ignatius		

LET THE BATTLE BEGIN

När det så var dags att dra *Mission Objectives* så drog Ivar *Guerilla War* och Ewers *Witchhunt* (scenario plotten är skriven efter striden). *Witchhunt* passade Ewers som hand i handsken eftersom han hade köpt in en elak assassin med *Polymorphine*, *Vortex Grenade*, *Displacer Field* och *Power Sword*. Assassinen borde kunna ge Ivars Librarian en rejäl match (om man bortser från det faktum att Ivar hade

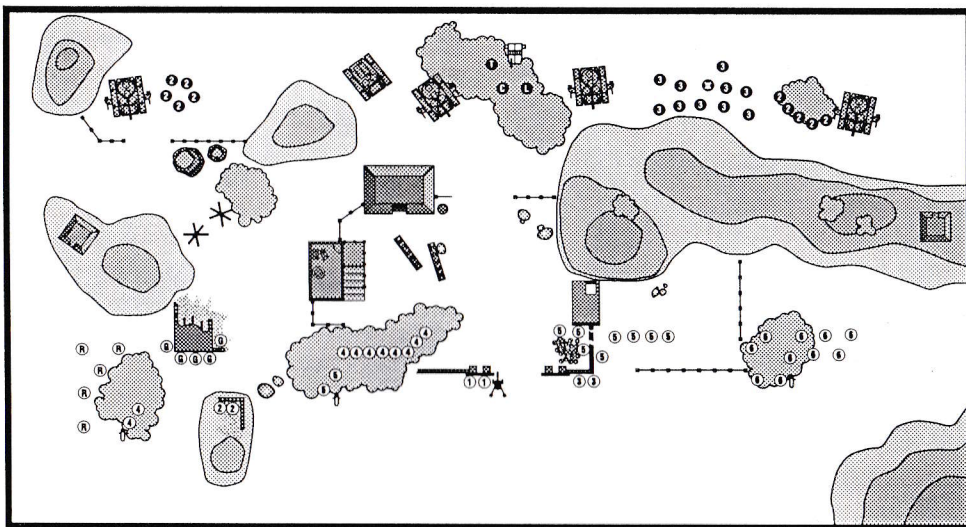
Därför var det väl inte helt till belåtenhet när Ivar drog en av de sämre uppsättningarna *Psychic Power* kort som jag har sett (eller i varjefall en av de tristare).



Slagfältets centrala del strax innan det brakar loss...

En annan *Character* som skulle bli intressant att beskåda var *Chaplain Vasques*. Mannen som skulle läsa lusen av förrädarna. Även han var rejält utrustad med bl a *Jump Pack*, *Bio-Arm* och *Melta Gun*.

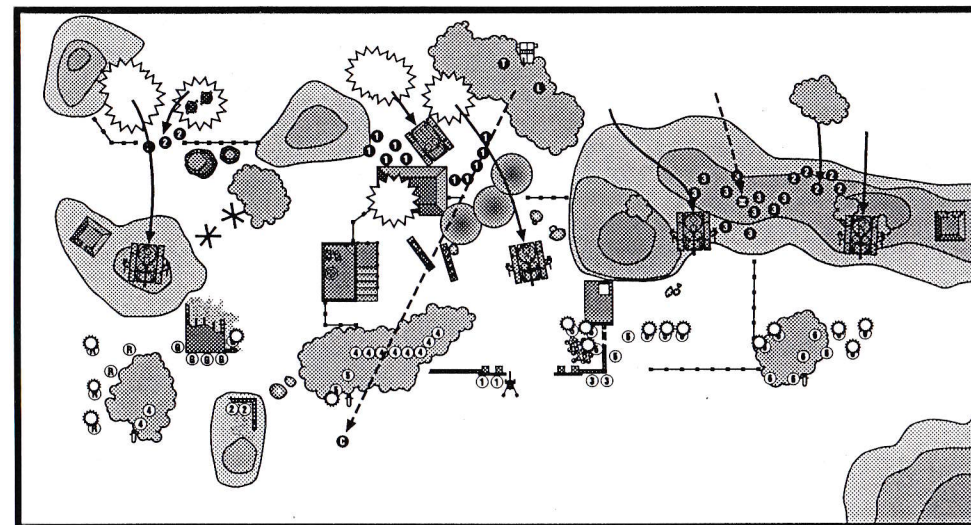
Spännande skulle det dessutom bli att se två riktiga



Deployment...

strategy kortet *Look out sir. Aargh!*. Ivars Librarian var som sig bör utrustad med både *Psychic Hood* och *Aegis Suit*. Han hade dessutom köpt in ett *Conversion Field* och ett *Power Sword* till honom.

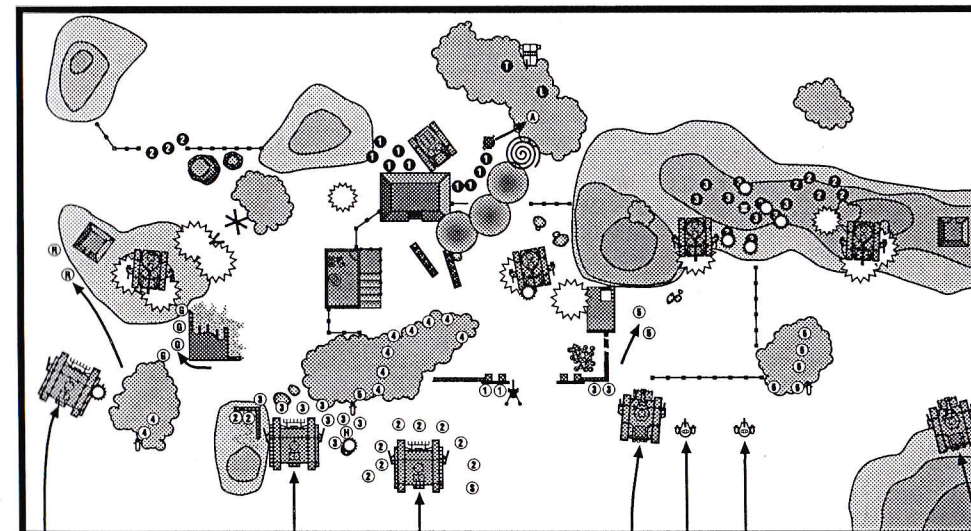
pansarstyrkor drabba samman. Totalt 10 större fordon var inblandade i slaget. Flertalet utrustade med *Hunter Killer Missiles*. Så låt oss se hur det gick...



Turn 1: Ivar...

Trots att Ewers spelade *Brilliant Strategy* vann Ivar initiativet och var först ut. Efter att ha tagit emot 8 *barrage* salvor kunde han börja rensa i de anstormande rebellraderna. *Rhinon* gick *Out of Control* redan efter den inledande *barragen* och blev ståendes strax bakom mitten bunkern. Nu gör

Lazarus det ödesdigra hoppet över till fiende sidan. Den för Ivar vänstra flanken ser mycket lovande ut när *Guardsen* faller som kägglor där. *Hernandez* lägger nu *Prescience* i brist på annat.

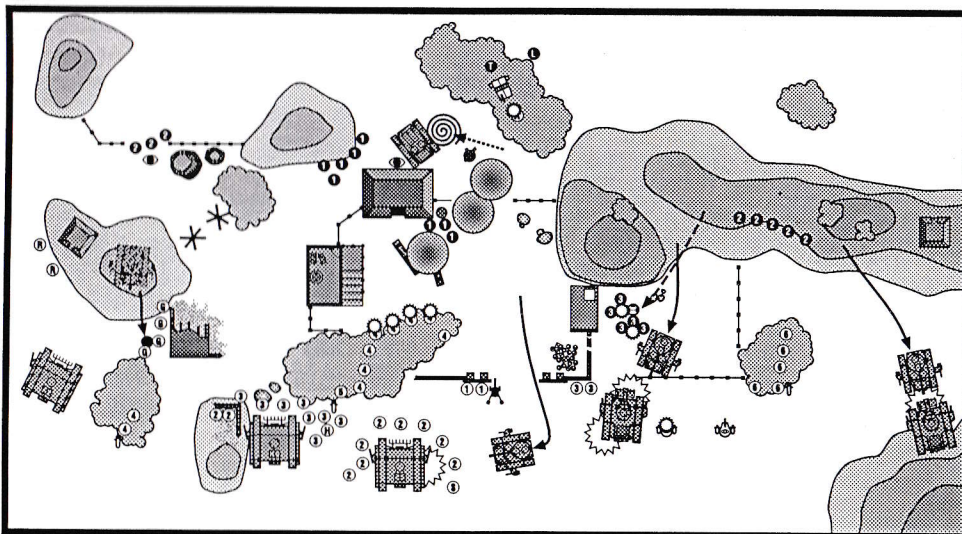


Turn 1: Ewers...

När Ewers turn ett börjar är det bara en sak att göra. Rulla in med de tunga vagnarna och starta urlastningen runt *Lazarus* som klarar sig mot ett tiotal skott innan han faller till marken. Ivar tackar uppfinnaren av *Ablative Armour*. De två sentinelnerna lyckas med hjälp av *LeMan Russ Hvy bolter-eld* röja rejält i

Ignatius squaden. Assassinen dyker plötsligt upp i *Lucio squaden* men misslyckas totalt med sitt *Vortex* kast.

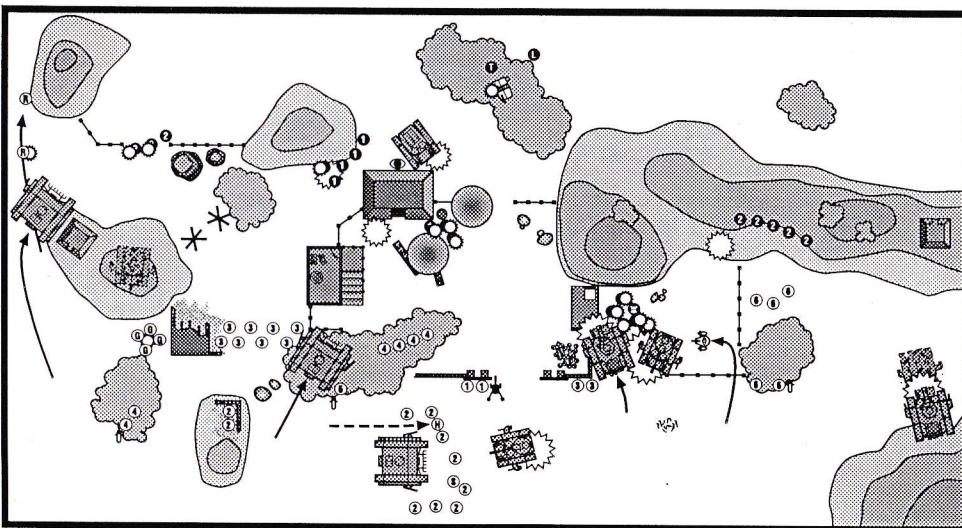
POÄNG TURN 1: EWERS 11, IVAR 3



Turn 2: Ivar...

Landspeedern gör processen kort med Ewers assasin. Resterna av Lucio II rycker fram i skydd av Blind granaterna som Rhinon spydde ut. Predatorn på Ivars högra flank blev utslagen av LandRaidern men en man hoppar ur. Vasques leder ett hopp anfall med den nu halverade Squad Ignatius. Samtidigt rycker

övriga vagnar fram för att möta fienden. Predatorn på vänstra flanken går Out of Control och är på väg att ramma LeMan Russ tanken på denna flank. En sentinel slås ut och den mittersta LeMan Russ tanken får ta mycket stryk från två håll.

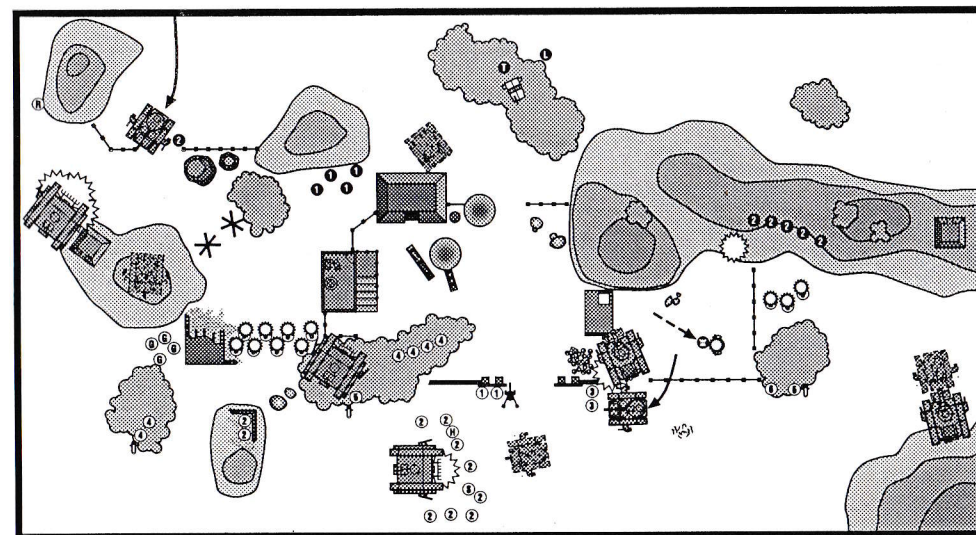


Turn 2: Ewers...

Ewers mittersta LeMan Russ tank åker rakt in i en byggnad efter att föraren har tappat kontrollen över den. Under tiden kvaddar den andra LeMan Russen Predatorn som ryckte fram på högerflanken. Tyvärr blir den stående på kuppen. Det är lite problem med att manövrera de tre stora LandRaiders som

ingår i styrkan men resultatet när de skjuter är mycket bra. Sentinelen plöjer vidare och utplånar Ignatius squaden.

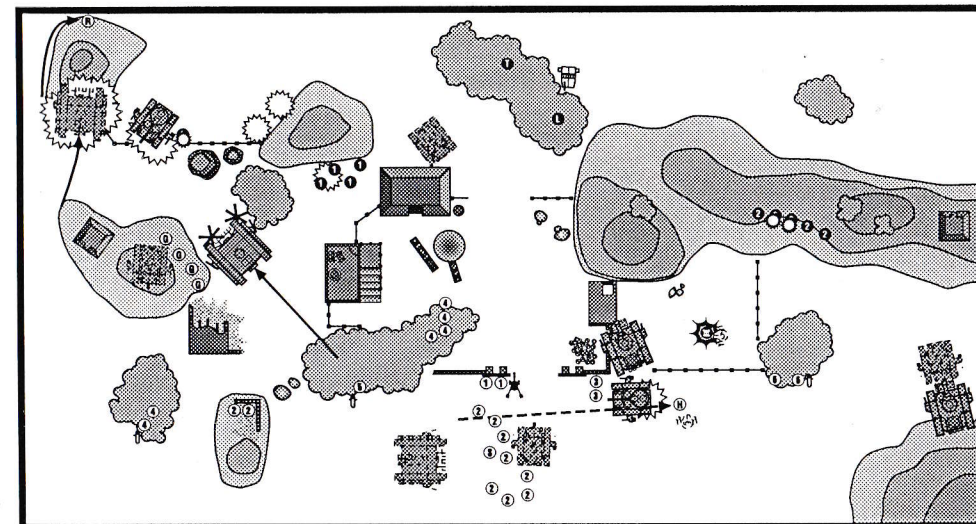
POÄNG TURN 2: EWERS 20, IVAR 13



Turn 3: Ivar...

Nu börjar motgångarna för Ewers. Ivar får in en ny Predator (Reinforcements) laddad med två Hunter Killer Missiles vilka direkt avlossas mot LandRaidern. Med vänster Assault-cannon (modifierad kärria) mejar han ner hela Vet.Squad Charlie som vackert radat upp sig. I mitten av Ewers Deployment Area har

nu Predator nummer tre gått ner för räkning. Detta hindrar dock inte den kvarvarande vagnen att kämpa vidare. Vasques går in i Hand-to-hand combat med sentinelen och slår denna i bitar. Det börjar se relativt tomt ut på båda sidor.

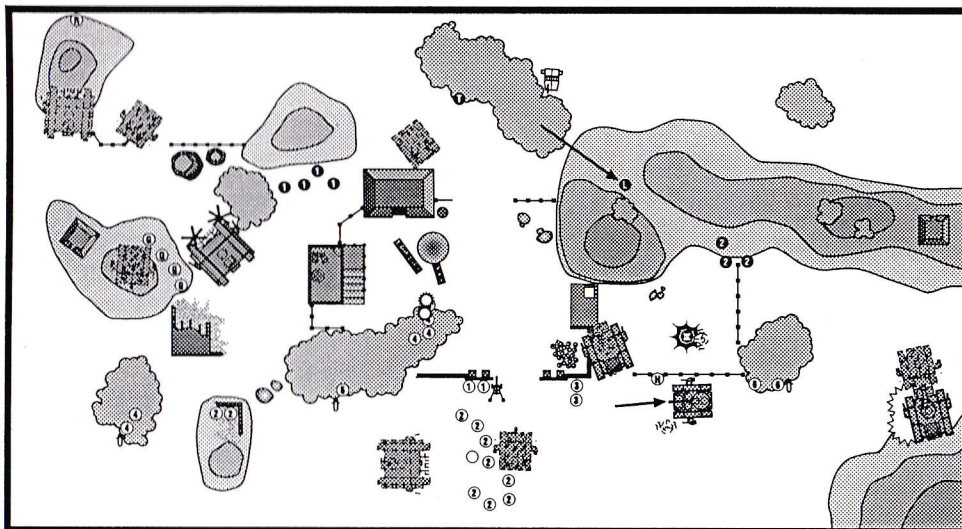


Turn 3: Ewers...

Den vänstra LandRaidern rullar okontrollerbar in i kullen mitt emot och exploderar. Men nästa LandRaider är redan på väg till undsättning. Detta tar knäcken på Ivars "nya" Predator och flanken är återigen så gott som oövakad. De brinnande stridsvagnsvraken börjar nu hopa sig och endast två vagnar rullar

som de ska. En LandRaider och en Predator (illa tilltygad dock). Techpriest Hydro gör ett hopp förbi den fungerande Predator och sänker Chaplain Vasques med sin Graviton Gun.

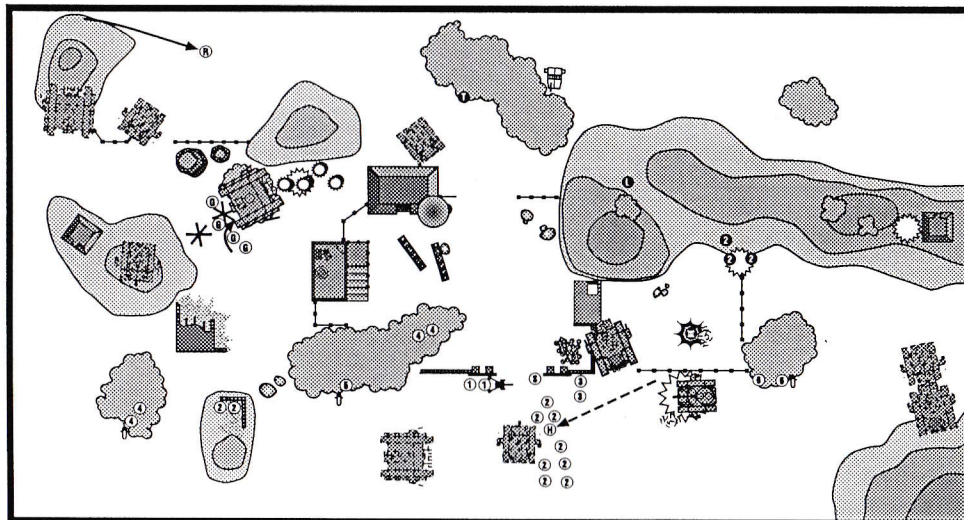
POÄNG TURN 3: EWERS 25, IVAR 24



Den LandRaider som rullade in i kullen på Ivars högra flank gav honom ett välbehövligt poäng utan att någon egentligen hade kontroll på läget. Valhalla IceWarriors trupperna är snart ett minne blott. Och Ivar börjar förflytta sin Librarian för att kunna plocka lite folk i närstrid. Den ettriga Predatorn fortsätter att

sätta välriktade skott i sidorna på de två LeMan Russ vagnarna som fortfarande skjuter. Techmarine Lucretio tänker ta sig fram till Rhinon för att kolla om denna går att laga samt för att bemanna dess Multi Melta.

Turn 4: Ivar...

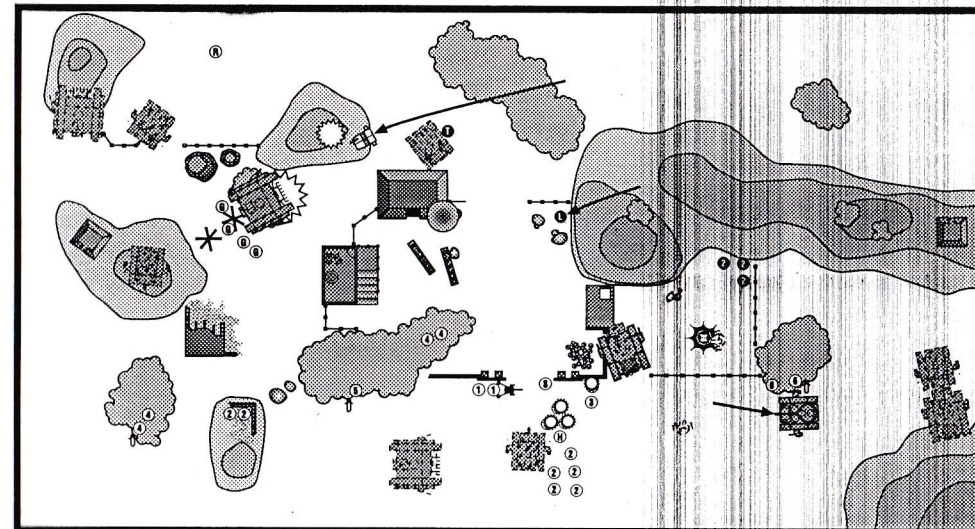


Äntligen lyckas Ewers sänka den sista Predatorn och han har dessutom lyckats manövrera runt sin sista LandRaider för ett direktmöte med fiendens Librarian och Techmarine. Synd bara att blind granaten hindrar honom från att skjuta på Librarian Hernandez. Det börjar se mycket tunt ut i leden och det är dess-

utom väldigt jämt mellan de båda sidorna. Ewers är ganska säker på att han ska fixa detta och Ivar börjar förlora hoppet.

POÄNG TURN 4: EWERS 29, IVAR 25

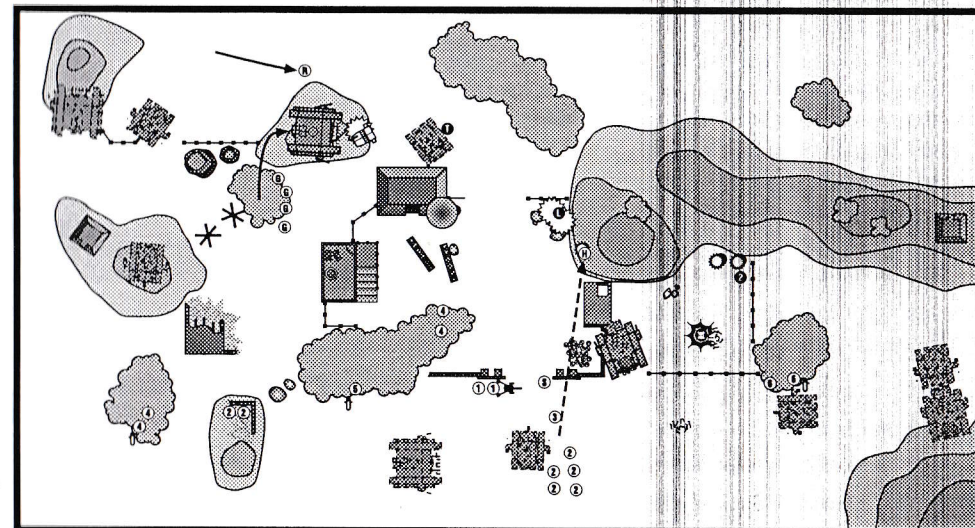
Turn 4: Ewers...



Land Speedern som mest har stått och smygt bakom skogen kommer nu fram i rask fart för att möta den framryckande LandRaidern. Den missar sitt mål och skjuter i kullen. Techmarinen har nu nått Rhinon och lyckas därifrån avfyra ett Multi Melta skott rakt i fronten på LandRaidern. Detta

tar dock bara bort LandRaiderns ablative armour. Ivars sista Predator går slutligen Out of Control och missar med en hårsman Mortar gruppen i skogsbrynet. Hernandez jagar idogt vidare för att finna närstridsbyten.

Turn 5: Ivar...



LandRaidern vrålar upp på den lilla kullen för att möta Ivars Land Speeder. Det skott som träffar visar än en gång hur bra det är med ablative armour och gör ingen skada i övrigt. Samtliga Mortars och de båda Techpriestern gör nu ett sista desperat anfall mot Hernandez med allt vad de har. Hernandez står dock,

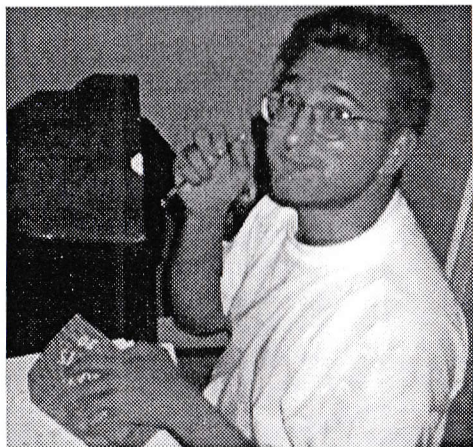
tack vare sitt Conversion Field, pall. Ytterligare två marines i Tiberius Squad II får plikta med sina liv och nu återstår bara en.

POÄNG TURN 5: EWERS 29, IVAR 31

Turn 5: Ewers...

EWERS: Hur det gick.

Jag spred ut min inledande *barrage* istället för att kraftsamla den, vilket lede till många småskador hos fienden istället för en öppen flank. Efter detta misstag missbedömde jag totalt framryckningshastighe-



Fredrik Ewers tröst-äter lite junkfood efter matchen...

ten på hans *predatortanks*, detta lede framförallt till förlusten av en 3/5 *comandsection*.

Vid början av min första runda var läget för min *assasin* mycket gynnsamt och möjligheten att lyckas med mitt *mission (Witchhunt)* mycket gott. dock lyckas min *assasin* missa med sin *vortex*-granat (en etta med en *D6*) och allt började se mörkt ut. Att jag sedan glömde avfyra mina *Hunter-killer-missiles* i första rundan gjorde det hela lite mörkare.

Det blev inte så farligt som jag trodde och jag kunde avfyra mina *Hunter-killers* i runda två. Denna runda öppnade jag upp hans högra flank och fattade därav beslutet att behålla *Commandern*, *Mordian squaden* och en *tech-priest* uppsuttna i sin *landraider*. De fick dessutom fortsätta framryckningen i syfte att gör en kringgång. Detta visade sig vara ödesdigert då min motståndare fick in förstärkningar i form av en *predatortank* med två *Hunter-killer-missiles* nästföljande runda. Förlusten av denna fullastade *Landraider* tog udden av mitt anfall och efter detta utvecklades slaget till att bli en hård och jämn kamp.

Lärdommar.

Att ha tur med tärningarna är världens sämsta ursäkt (och den vanligaste i tärningsspel) och jag tänker inte använda mig av den. Jag konstaterar istället att det var mycket nära att den gamle *40k*-räven lvar fick på pålsen av *Imperial guards*. Detta faktum gör att jag med gott samvete kan sova inatt. Att en *Codex Imperial guards* är på gång är mycket troligt eftersom det i dom senaste 6-7 *White Dwarf* endast funnits regler för *Imperial guards* och med hjälp av dessa har möjligheterna att lyckas även med *Guards* ökat drastiskt. Jag hade roligt under slaget (förutom då jag kastade bort dom sämsta tärningarna) och jag lärde mig en hel del som kan komma till användning i nästa slag.

IVAR: Debriefing.



Ivar klarade äran och självkänslan även den här gången...

OK, jag sumpade mig rejält och mycket gick åt helvete men det klarade sig ändå, mycket tack vare mina *strategy*-kort. Jag fick användning för *Reinforcements* och *Krackshot* men *Look out sir*. *Aargh!* behövde jag aldrig använda.

Jag var för försiktig med min *landspeeder* och glömde av att jag hade en *vortex-detonator* i en av mina *predatortanks*.

Jag sumpade min *commander* rejält i början av slaget, därefter gjorde jag inga stora misstag.

Jag får tacka kejsaren!

Psychedelic Warlords Disappear in Smoke...

Oj, oj, oj, oj... rejält rafflande spänning in i det sista må man säga. Det såg onekligen klart kört ut för lvar ett tag men där ser man vad ett endaste *strategy*-kort kan åstadkomma. Hade lvar bara haft vett på att använda de två *HK*-missilerna redan första gången som kärran rullade in på plan så hade segern kanske till och med varit övertygande. Ewers styrka var klart intressant att se men jag personligen tycker att stora fordon bara är förutsägbara och trista. De delar av Ewers arme som överraskade mig mest var faktiskt hans *Tech-priests*. De hade lite lurigare utrustning och var inte så lätta att genomskåda. En annan sak som är elak hos de nya *guards*-styrkorna är att man nästan aldrig får poäng för att ha slagit ut en hel *squad*. Det står oftast kvar två man (*HVY*-weapon teamet) längst bak på spelplanen och att rensa upp alla dessa smågrupper kan ta en evighet.

På det stora hela tyckte jag att striden var klart intressant och efter den har jag allierat mig med lvar och gått ett antal matcher mot Ewers *guards*. Dessa är i ständig utveckling (p g a de nya regler och fordon som just nu tillkommer i rask takt) och har alltid något nytt att komma med. Tråkigt nog så har Ewers nästan ständig *osis* med tärningarna (och jag och lvar tur med desamma) vilket gör att han ännu inte har klarat av att sopa mattan med oss. Vi är

dock allt annat än säkra på framtida segrar eftersom Fredrik hela tiden lär sig något nytt sätt att göra livet surt för våra styrkor (på senare tid har han till



Slagfältet under stridens gång (turn 2; lvar)...

och med börjat använda psykers).

För de av er som tyckte att det var många konstiga ord och uttryck i denna *battle-report* kan jag inte göra annat än hålla med. De flesta av dem är av engelskt ursprung och säkerligen registrerade av Games Workshop.

—40K-spelande Red

DISTRIKSSPELHELG I ÄLVSBORG

Välkomna till distriktsspelhelg i Älvsborg! Vi börjar kl 12.00, på lördagen den 2:a september och kör igång spelandet bums, spelhelgen avslutas på söndag den 3:e september kl 15.00. Ingen föransmälan behövs. Kom och ha kul! Har du frågor ring John Bredal 033-10 88 63.

Vi kommer att: provspela rollspels äventyr inför Borås spelkonvent
provspela andra arrangemang inför konventet.
spela Magic, Jyhad, Diplomacy, Civilization, Junta och alla andra brädspel som tillräckligt många vill spela

2-3 SEPTEMBER 1995 • KATRINEDALSG 13B I BORÅS

DE FREDLÖSA

en fantasyföljetong av Thomas Alm

på mångas begäran inleder vi detta avsnitt med en kort resumé. Därefter följer hela kapitel 4

–Red

Detta har hänt:

En natt i landet *Shavedols* huvudstad *Weaslith* träffas mellan åtta ögon höga företrädare för två olika grupper. Båda verkar i skymundan, men deras mål är vitt skilda. Det ovanliga mötet är ett, tycks det, desperat försök från köpmannen *Mychel Thelor*, kylig och korrekt, och den muntre och nervöse adelsmannen *Dines Eth Orlish* att få hjälp från den grupp som företräds av *Shein*, en bister man med underliga förmågor, och den leende och tystlåtna *Tem*, båda av synbarligen enkel börd. Hjälpen gäller att bistå dem i försöken att skaffa ett avgörande inflytande, på sikt, i grannlandet *Entoreas* politik. Detta ska bland annat åstadkommas genom att *Påverkan* görs på en ung, furstlig arvtagare för att han i framtiden ska arbeta för *Thelors* och *Eth Orlishs* mål. De har hittat en lämplig arvinge, men problem har tillstött; inom några dagar ska denne resa till huvudstaden för att svära trohetsed till kejsaren eftersom hans far blivit dödligt sjuk. Därför har det blivit mycket bråttom att agera. Efter en delvis hård förhandling accepterar *Shein* och *Tem* att en av deras frivandrare för den unge mannen till den som ska utföra *Påverkan* på honom. Detta mot att *Elica Sheros*, en fängslad mästare, förflyttas, tio fångar släpps samt en ekonomisk ersättning på fem tusen silvermynt.

På en marknad i den lilla östaden *Qiud Faero* i kejsardömet *Entoreas* periferi befinner sig *Adero Lei Dellum*, äldste son till greven och fursten över ön *Faero*. Hans nittonåriga liv och syn på världen är format av den skyddade tillvaron på borgen och för att slippa den sedvanliga eskorten och kunna röra sig fritt i staden har han klätt sig som en

ung man av folket. Han följer med intresse och skratt ett gycklarspel och blir betagen, på ett naivt och ungdomligt sätt, i en av sällskapets kvinnor, en ung shavetisk lutspeleska. En oförsiktig parodi på *Lei Burdeak*, hertigen av *Daqien*, det län *Faero* tillhör, gör emellertid stadens garde upprört och de avbryter bryskt föreställningen. *Adero* är helt oförstående till att gycklarna gjort den vågade satiren. I röran som följer stöter han ihop med en kvinna som visar sig vara den shavetiska skönheten. Hon har skadat foten och *Adero* erbjuder sig att ta henne till en helare.

Helaren *Adero* för henne till är *svartmus*, ett ovanligt och på dåliga grunder illa beryktat folkslag. Han bor i en stuga i skogen *Blinafei* utanför *Qiud Faero*. De passerar med vissa problem *Norra porten* och kommer ut ur staden. Eftersom det inte är säkert för dem att ta sig in i skogen på dagen när skogvaktarna fortfarande sköter sina sysslor, söker de skydd i ett buskage. Under samtalet presenterar de sig och *Adero* kallar sig *Fedeon*, men skyler över lögnen dåligt. Kvinnan heter *Weoline*. Han förklarar varför stadens garde reagerat så häftigt på parodin: *Lei Dellums* äldste son är trolovad med *Jilia*, *Lei Burdeaks* dotter och äldsta arvinge, därför att *Lei Burdeak* inte har någon son, till länet och hertigdömet *Daqien*. Det är således ett känsligt läge att såra *Lei Burdeaks* känslor för tillfället, eftersom greve *Lei Dellum*, tack vare en invecklad arvslagstiftning, är ute efter *Daqien* för sin sons, och därmed sin släkts, räkning. *Adero* tycker det är svårt att få reda på något om den märkliga och vackra *Weoline*, men varje gång samtalet ens vagt börjar handla om henne känner han sig plötsligt ointresserad. Efter en hel eftermiddag tillsammans vet han fortfarande ingenting om henne, egentligen. När skymningen fallit vadar de över floden och så småningom kommer de till helarens stuga. Efter att *Psoth*, helaren, har undersökt *Weolines* fot betalar *Adero* honom tre silverpenningar och försvinner ut i mörkret...

...och berättelsen går vidare:

Kapitel 4 Skogsdust

Weoline Fedirloth var född 24 år tidigare i *Shavedols* största hamnstad, *Sedi-Pon-Fled*. Hennes mor hade varit en av de många flickor som försökte hitta hugade kunder på gator och krogar i de slitna hamnkvarteren, och *Weoline* tillhörde därför den stora skara barn vars fäder var okända. Det låg alltid nära till hands för de prostituerades döttrar att, av rent tvång eller som enda möjlighet att överleva, själva följa sina mödrars bana, men *Weolines* mor hade gjort sitt bästa för att avstyra en sådan utveckling. Istället hade hon uppmuntrat *Weolines* kamratskap med gycklare och andra levnadskonstnärer. Det var ett liv som varken ledde till fängelsehålor eller själsligt fördärv; bara till misär i största allmänhet, och det var ändå inget man kunde undvika om man var född till världsordningens botten.

Det var dock ofrånkomligt att *Weoline* med tiden skulle stifta närmare bekantskap med mera skurkaktiga kamrater; växte man upp i den del av *Sedi-Pon-Fled* där männen antingen var sjömän eller tjuvar, mellan vilka det inte alltid var så stor skillnad, var det bara naturligt. Hennes mor försökte varna henne för alla hemskheter som kunde komma av allt för nära samröre med dem som inte drog sig för att råna och mörda, men vad kan en mor säga för att få sin dotter på bättre tankar?

Redan från mycket unga år hade *Weoline* vetat om att något, som i folkmun kallades *Sällskapet*, höll en säregen ordning på nästan alla brott som begicks i staden. Den som inte betalade tionde på sitt byte blev snart varse misstaget. Detsamma gällde spel och dobbel i större skala: en tiondel av inkomsterna skulle erläggas i utbyte mot att *Sällskapet* såg till att folk höll sig lugna. Dessutom ville *Sällskapet* i förväg ge tillstånd till mord som skedde mot betalning och kupper gällande stora pengar. *Sällskapet* självt begick dock inga brott; de höll bara ordning på tjuvar, rövare, mördare och skojare, och skodde sig på deras tivelaktiga verksamhet.

Det var genom sina nyvunna vänner, väl bevandrade i den undre världens turer och intriger, *Weoline* så småningom kom att höra talas om ett annat namn på *Sällskapet*, *Feidin*, som de sa, vilket var en kortform av *Thi Ecal Feid*, som var det shavetiska namnet och betydde, ungefär, *Den rättvisa kampen*. Hon hade tidigare trott att *Sällskapet* var något som bara tog de sista slantarna från redan fattiga människor utan att någonsin ge något tillbaka, men nu fick hon reda på att pengarna gick till ett



Sällskapet höll ordning på nästan all brottslighet i staden...

högre mål än girighet; *Feidin* kämpade för de små och utstötta, de ville förändra världen. Det var dessutom så att de som skötte sig kunde få frist med betalningarna om de hade det nödortfittigt eller rentav, om det var riktigt illa, få pengar till mat av *Feidin*. Satte man sig däremot upp mot ordningen kunde man räkna med att få erläggas både två och tre tionden.

När *Weoline* med tillräcklig tydlighet visat att hon sympatiserade med *Feidins* ideal fick hon ibland hjälpa till med deras arbete. Det kunde vara att springa bud, bevaka en plats eller hämta pengar. *Weoline* gjorde sig känd som en pålitlig och försiktig medhjälpare och blev med tiden invigd i fler och fler av *Feidins* hemligheter.

En dag kom en man från *Twol Ydela*, öriket i väster, på besök till *Sällskapets* gömställe. Det blev en del

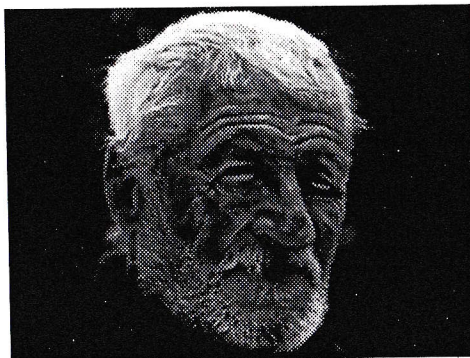
tissel och tassel, de flesta tycktes veta vem han var, men en del tyckte att det var konstigt att han förde sig med en självklarhet som om ingen kunde ifrågasätta hans rätt att vara där. När Tem, som var den som Weoline förstätt var Feidins ledare, åtminstone i Sedi-Pon-Fled, kom, insåg även tvivlarna att mannen var en mycket viktig person inom Feidin. Han presenterades för de nya som Shein, frimästaren, och sedan tog Tem med sig mannen till ett annat rum. Några timmar senare kallades Weoline dit. Tem lämnade henne ensam med Shein, som ställde underliga frågor och såg på henne, igenom henne med gåtfulla ögon. Efter en stund log han belåtet och bad Tem komma in igen. "Du har rätt," sa han, "hon har det".

Hon förstod inte vad "det" var för något, men det lät som det mannen sa om vissa kvinnor, kvinnor de ville förlusta sig med. Kanske ville denne Shein ha henne som älskarinna; skulle hon då ändå sluta som bara något mera respekterad än en gatflicka, likt sin mor? Innerst inne trodde hon inte det; hon litade alldeles för mycket på Tem och Feidin, men situationen var så konstig att hon blev lite orolig.

"Var inte rädd," lugnade Shein, "vi ska bara erbjuda dig en möjlighet att komma härifrån och lära dig något nytt. Om du vill." Det visade sig att de ville att hon skulle följa med Shein för att undervisa i det kanske mest hemliga av allt som Feidin sysslade med. Och hon fick välja själv. Weoline hade valt att lämna Sedi-Pon-Fled, sin mor, sina syskon och alla vänner i Sällskapet. Hon hade sedan dess inte fått anledning att ångra sig särskilt ofta.

Weoline följde med Shein under drygt ett års tid på hans resor runt Shavedol och så småningom till Entorea. Där ansåg han att hennes utbildning var färdig, även om det, som han sa, alltid fanns mer att lära. Hon var nu en av Feidins frivandrare, eller frigesäller, en skara på kanske 20-30 personer som, oftast ensamma, reste runt och höll de olika Sällskapen underrättade om vad som hände på andra platser eller hjälpte till där det behövdes

bäst för tillfället. Shein var deras mästare, precis som Tem hade varit Sällskapets mästare i Sedi-Pon-Fled. Feidin använde sig nämligen av samma hierarki som ett skrå, fast åtskillnaden mellan mästare, gesäll och lärling var inte alls lika sträng. Det var framför allt ett sätt att belysa hur mycket man kunde eller visste, vilket, trots allt, innebar att vissa hade mera att säga till om än andra.



"Hungrig ni vara?" frågade Psoth när Adero gått.

"Hungrig ni vara?" frågade Psoth när Adero gått.

"Ja, om det inte är till något besvär så åter jag gärna lite," svarade Weoline.

Psoth tänkte i eldstaden och började plocka bland sina saker för att hitta rätt ingredienser. "Vad ni heta, om artigt att fråga det vara?" undrade han medan han fortsatte med bestyren.

"Nej, då, det är inte oartigt. Jag heter Weoline", upplyste hon.

"Ni vara sinneskännare, Weoline", sa han plötsligt utan att upphöra med sina göromål. "Gjort något med foten har ni, som går inte från utsidan. Foten vara oskadad, men du ha ont."

Hon ryckte till. Kunde denne svartmusk verkligen avslöja sådant? Visst hade hon åstadkommit stukningen med sinnet, men allt såg ut som en verklig skada; det fanns inga möjligheter för en normal helare att upptäcka något misstänkt. Ändå måste han ju ha gjort det eftersom han sa det han sa. Såvida han inte gissade, men varför skulle han gissa om han inte anade något tveklaktigt?

"Tyst vara ni," fortsatte han efter en stund, "något opassande sagt jag har?"

"Nej, det är ingen fara, jag blev bara lite överraskad", svarade Weoline frånvarande. Hon visste inte vad hon skulle säga.

"Ovanligt vara det med sinneskännare. Många veta att göra saker med sinnet kan man, men inte många kunna det och inte många veta någon som kunna det. Inte heller lätt att veta vem som vara sinneskännare vara det." Han satte fram ett stort fat, två skedar och stop till dem båda medan han talade.



Han satte fram ett stort fat, två skedar och stop...

"Förbjudet vara det att vara sinneskännare, så för dem tur vara att upptäcka vara svårt."

"Jag visste inte att svartmusk var snara till slutsatser", sa Weoline lite irriterat; hon märkte att Psoth verkade ganska säker på sin sak - och han hade ju för all del rätt i sina antaganden.

"Inte snar, jag undersöka noga och möjlighet enda vara det att ni sinneskännare eller ni råka ut gjort för sådan." Han besvarade angreppet utan att hetsa upp sig.

"Näväl, vad är ni ute efter? Pengar? Kunskap? Hjälpt?" Nu var hon nästan arg och hon frågade bitskt, som om det var fråga om utpressning.

"Efter inget vara jag ute efter, varna er vilja jag för oförsiktigt använda er kunskap. Upptäcka går det. Om fel person upptäcka ni vara i fara." Maten var färdig och han slevade upp en slags gröt på det

gemensamma fatet. "Dricka vatten ni göra?"

Hon nickade till svar och smakade på gröten. Den var gjord på vildhavre, rovor och bär, kryddad med lite ovanliga örter. Exotiskt, men ganska gott.

"Förlåt att jag brusade upp", sa hon. "Ni förstår säkert att det inte är varje dag man talar om för mig att jag är sinneskännare. Jag blev lite orolig."

"Förstå göra jag, naturligtvis. Orolig ni behöva vara inte", lugnade han. "Denna pojke ni komma tillsammans med, veta ni vem han vara?"

"Jo, hur så?" svarade hon, förvånad; var det nya överraskningar på gång?

"Pojkes börs verka tung", började han, "inte så kostsamma skodon, inte så kostsamma kläder, men håret noga klippt, hud väldoftande. Det inte märkligt vara? Han vilja framstå enkel, men vara högre börd, tro jag."

"Jag vet inte", sa Weoline. "Jag träffade honom första gången idag, men han verkar vara den han utger sig för."

"Om skada foten ha ni för att hjärta fånga hans, varna igen vill jag. Ni vara enkel börd, han inte. Det ofta vara inte bra för kvinnan. Fångad av honom, men aldrig fånga honom. Försiktig vara ni", rådde han.

"Nej, då, det är inte som ni tror, dessutom är han alldeles säkert inte av adlig släkt", avvärdade hon. Inombords började hon åter ilska till över svartmuskens envisa frågvishet och iakttagelseförmåga. Hade inte Fedeon sagt att denne helare inte ställde några frågor? Det var ju det enda han gjorde, tycktes det.

"Fråga mera jag ska inte. Jag vara trött. Sova ni också vilja?" Psoth reste sig och plockade undan från bordet.

"Jo, jag är lite trött", svarade hon.

"På bädden sova ni, jag sitta i andra hörnet", erbjöd han.

"Det var gästvänligt, men om ni inte misstycker kan jag sitta sova", föreslog Weoline.

"Ni vara gäst, gäst alltid sova riktigt. För tre silver

sova gott", förklarade han slutgiltigt och satte sig tillrätta i hörnet.

Weoline linkade till halmbädden och gjorde sig i ordning för natten. Varför hade hon tillåtit honom att ställa alla dessa frågor? Hon hade ju kunnat *Avfärda* honom utan att avslöja något? Antagligen för att hon blivit så häpen av det plötsliga påståendet att hon var sinneskännare. Det borde hon akta sig för, tänkte hon, att bli så överraskad att hon inte gjorde det rätta när det krävdes. Hon koncentrerade sig på omgivningen och efter att ha konstaterat att hon inte kunde känna något betydelsefullt, la hon sig tillrätta och somnade.

När hon vaknade tidigt morgonen därpå satt Psoth fortfarande i sitt hörn, till synes sovande. Hon tittade på honom en stund medan hon piggnade till och förvånades över att en levande varelse kunde sitta så tyst och stilla. Var han död? Allt i stugan verkade orört, så antagligen hade ingen brutit sig in, men å andra sidan var det vanligast, trots världens våldsamheter, att döden anlände fridfullt till hemmens lugna vrår. Till slut kände hon sig tvungen att känna efter. Weoline lät försiktigt sinnena flyta närmare, och när hon sträckt ut sig så att hon omslöt hans aura kunde hon känna att den kom i darning av hennes närvaro. Han levde. Det var en lättnad, men samtidigt blev hon irriterad på sig själv för sin dumdristighet. Hon drog sig tillbaka. Varför kunde hon inte gått fram och känt efter med händerna eller lyssnat efter andhämtningen som vanliga människor skulle ha gjort? De som inte hade förmågan. När det varit passande, igår kväll, att använda den för att dölja vad hon kunde och hålla sitt egentliga ärende på Faero hemligt, då hade hon låtit svartmusken fråga vidare. Nu hade användandet av sinnena varit gagnlöst. Det kunde bara, i värsta fall, leda till att helarens misstankar besannades. Var hon i obalans?

Föga hade framskridit som planerat; det var nästan ren tur att hon inte tappat bort Fedeon, som han kallat sig, i röran som uppstått på torget. Hon hade ju i första hand fått inrikta sig på att und-

vika gardets klor och sedan hade det blivit en fråga om improvisation. Det såg visserligen ut som hon lyckats lösa det ganska väl, men hon undrade vad som hänt med resten av gycklarna. De flesta hade antagligen blivit infångade och vad som nu väntade dem kunde hon bara gissa.

Weoline kände sig illa till mods och reste sig för att ta en promenad i den friska morgonluften. Det var en härlig dag som välkomnade henne. Gårdagens gråsvarta, regntunga moln hade ersatts av klarblå himmel och skinande sol. Men skogen var tät och hotfull; de glesa ljuden från vilka det var svårt att



Gårdagens regntunga moln hade ersatts av klarblå himmel...

bestämna avstånd och riktning, åtminstone för någon van vid stadens myllrande närhet; den ljusa dunkelhet som skapades av solstrålarnas oförmåga att tränga igenom där skogens tak slöts som bäst av trädkronorna i höjden. Detta ingav en stark känsla av att det under det vackra lugnet vilade dolda faror, som när som helst kunde dyka fram ur sina gömslen när, och där, man minst anade det. Hon kunde föreställa sig hur kuslig skogen kunde kännas efter solnedgången, när tystnaden och mörkret var större och de sporadiska ljuden kom än glesare, oväntat och hotande. Kvällen innan hade hon varit så inne i sina tankar att hon inte reflekterat över det, men nu, när det till och med i solskenet kändes skrämmande, ryste hon. Den här skogen var inte som andra hon vandrat i, Blinafei levde och den var inte godhjärtad eller gästvänlig. Weoline hade aldrig

känt sig trygg i skogar, men det Blinafei skänkte henne var bävan inför det som inte bara var okänt, utan också faktiskt väntade, så kändes det, runt nästa träd. Eller nästa.

Det hon lärt av Sällskapet och livet, den uppmärksamhet och förmåga som krävdes för att överleva i en värld där man alltid gjorde bäst i att



...anpassat för städernas trånga gränder...

vara på sin vakt, var anpassat för städernas trånga gränder och vimmel av människor. Här hade hon inte mycket nytta av sådan kunskap. Det fanns dock ingen anledning att skrämra upp sig och älta dessa tankar längre, eftersom hon hade mera trängande saker att fundera över.

Fedeon, som Adero kallat sig med en illa dold lögn, hade, tycktes det, svalt alla hennes försök att fascinera honom. Antingen var han i grunden svagsint eller så fanns där något som gjorde honom mera mottaglig för just henne. Det var bara att hoppas på det förstnämnda eftersom uppdraget då skulle gå lättare än hon förväntat sig. Berodde det däremot på att han faktiskt var intresserad, kunde det ganska fort gå över, precis som vilken annan förälskelse som helst. Det var inte lätt att veta vad som styrde Aderos tankar.

Hur som helst var hon tvungen att locka med honom till det värdshus där hennes kontakt befann sig. Om det var så som Shein förmedlat - att

Adero träffat denna person förut - var det nödvändigt att hon fick honom att tro att han alls inte gjort det. Det kunde vara nog så svårt om den avoghet gentemot den andre från Aderos sida, som Shein nämnt, verkligen fanns. Då skulle det onekligen vara till stor hjälp om han var svagsint.

Vad handlade det hela om egentligen? Weoline hade befunnit sig i Mnes Daqia på andra sidan sundet när Shein meddelat sig två dagar tidigare. Han hade varit ganska öppen, men ändå hade hon inte fått veta speciellt mycket; Adero Lei Dellum, son till greven över ön Faero, skulle föras till värdshuset Skrattande Gasten i Qiud Faeros hamn senast om tre dagar, det ville säga denna dag. Där skulle hon förmå honom att i enrum träffa en viss Malqueus. Av okänd anledning hade denne tidigare, som sagt, gjort sig ovän med den unge Lei Dellum. Malqueus var sinneskännare och skulle utföra *Påverkan*, verkande hela livet, på Adero, som morgonen den fjärde dagen efter Sheins kontakt, skulle påbörja en resa till Mnes Torea, Entoreas huvudstad. Där skulle han svära kejsaren trohet. Alltså behövde hon få Adero inför Malqueus senast ikväll, och dessutom se till att *Påverkan* blev framgångsrik.

Weoline hade haft tre dagar på sig att efter Sheins meddelande först ta sig från Mnes Daqia till Qiud Faero, sedan hitta Adero och komma i kontakt med honom och därefter, där befann hon sig nu, föra honom till Skrattande Gasten. Det var tur att han, precis som Shein nämnt, hade för vana att smyga sig bort från borgen förklädd till dräng för att kunna vistas i staden utan eskort.

Detta var dock dessvärre en av de få saker i Sheins berättelse som hon hittills kunnat bekräfta. Hon hade ännu inte hört något om att greve Lei Dellum skulle vara sjuklig och döende. Adero hade inte heller visat minsta tecken på en nära förestående resa till Mnes Torea. Visserligen skulle grevens sjukdom kanske ha tystats ner för att inte sprida någon oro, och detsamma skulle därför kunna vara fallet med Aderos resa. Hon hade också

alternativet att helt enkelt Granska honom, men det kunde lätt ställa till problem med fortsättningen: att föra honom till den mystiske Malqueus. Bara riktigt svagsinta kunde granskas utan att de åtminstone fick huvudvärk. Ville det sig illa drabbades de av yrsel och feber i flera dagar. Hur någon skulle reagera var näst intill omöjligt att avgöra i förväg.

Det hade varit så mycket lättare om det funnits ett Sällskap i Quid Faero. Då hade hon snabbt kunnat ta reda på sanningen om både sjukdom och resa. Men det här var en stad och en ö där tjuvar och rövare kunde härja fritt utan att varken betala eller be om tillåtelse, och framför allt, helt i avsaknad av högre mål med sin laglöshet.

Nu var läget som det var och hon fick agera utifrån det. Hon hade funderat att ta kontakt med Shein, men eftersom hon inte visste något med säkerhet, skulle han bara förklara att hon skulle fullfölja uppdraget.

Weoline var orolig, för på en punkt hade Shein varit glasklar: Malqueus var inte knuten till något Sällskap och dessutom helt okänd för honom. Eftersom Malqueus var sinneskännare kunde det egentligen bara innebära att han var vandrare för en rivaliserande kabal, för ett hemligt gille med andra, kanske direkt motsatta strävanden än Feidin. Hon kände vagt till en del andra kabaler, som det hände att de samarbetade med, men Shein hade känts fientligt inställd när han nämnt detta. Trots det blev hon ändå bestört när han avslöjat att Malqueus tillhörde Lanosh Inas. Han var en krämare, en utsugare av värsta sort, med ett enat Lanoqien som mål, ett Lanoqien fritt för köpmännen att plundra. Han var den främsta fienden i vanliga fall, och nu var hennes uppdrag att hjälpa honom att genomföra en av sina smutsiga gärningar på vägen mot det shavetiska Lanosh Inas, det enade Lanoqien. Vad hade egentligen hänt hemma i Shavedol som gjort denna oheliga allians möjlig? Visserligen ytterst tillfällig, förhoppningsvis, men priset, vem det nu var som betalade vem, måste ha varit högt, mycket högt.

Weoline hade medan hon funderat gått en bit från helarens stuga och beträtt en stig som ringlade längre inåt skogen. Plötsligt hörde hon ett tydligt ljud



...en stig som ringlade längre inåt skogen.

ett stycke framför sig: en pinne som knäcktes. Förmodligen ett djur, tänkte hon, men hon borde i vilket fall återvända till svartmusken innan denne fick fler misstankar. Adero skulle inte komma förrän senare och hon skulle vara tvungen att hålla sig väl med Psoth åtminstone fram till dess. Hon vände och började gå tillbaka mot stugan.

Hon hade inte hunnit gå särskilt långt förrän hon la märke till ett prasslande ljud snett bakom sig. Följde något efter henne eller inbillade hon sig bara? Hon fortsatte några steg framåt på stigen och lyssnade sig noga omkring. Ytterligare ett svagt sprakande i träden fick henne att stanna tvärt. Någonting var det.

Det var inte en skogvaktare, så mycket var säkert, han skulle inte ha smugit omkring på det här viset. Om det var ett djur så hade hon i vilket fall som helst inte lust att bli ett stillasittande byte, för det var inte ett litet djur, det var hon säker på efter att instinktivt ha tolkat ljuden.

Hon rörde sig med smygande steg mot det ställe varifrån det senaste prasslet kommit. Det var ett tätt, vildvuxet buskage mellan två träd; ett av de mera självklara gömslena i närheten. När hon kommit så nära att hon ändå med ett par snabba språng skulle kunna kasta sig utom räckhåll, stannade hon igen. Blickstillta avvaktade hon vad som skulle hända, beredd att snabbt släppa ner kastkni-

varna hon hade i ärmarna. Det var en spänd väntan på det oväntade och okända. Hon var väl medveten om att hennes position var sämre än det hon hade emot sig; detta något eller någon såg henne hela tiden där hon stod mitt på stigen. Emellertid hade hon antagligen ett övertag: hon kunde med hjälp av sina förstärkta sinnen stälsätta sig till en ganska lång väntan utan att ge ifrån sig ett ljud. Om det var ett djur skulle detta kanske inte spela så stor roll, men var det en människa, ja, då kunde det nog bli lämligen påfrestande för denne till slut. Tyvärr kunde hon inte riskera att använda andra, mera effektiva metoder eftersom hon då skulle bli värlös för några ögonblick; alldeles för lång tid i ett läge som detta.

Det gick en liten stund, som till och med Weoline upplevde som en smärre evighet, innan det rörde sig i buskaget och hon såg en hand vifta till. Handen försvann och hela det täta snåret ruskades till när en figur syntes smita ut på andra sidan. Hon förflyttade sig med raska, lätta steg runt det ena trädet och såg en man skyndsamt avlägsna sig längre inåt skogen.

Han hade inte hunnit långt när Weoline reflexartat släppte ner knivarna i händerna och i snabb takt kastade båda två efter den undflyende mannen. Den första missade honom med en hårsman och for vidare tills den föll till marken en bit



Den första missade honom med en hårsman...

framför, den andra träffade honom dock lätt i ena armen och han ryckte till, men fortsatte springa. Blixtnabbt skickade hon iväg sitt medvetande efter honom. Hon kände att hon kom närmare och när-

mare, men precis när hon svagt kunde ana hans aura framför sig försvann han ur sikte och hennes sinnen återvände till sin hemvist, lika fort som de givit sig av. I fel ordning, skrek hon inombords. Om hon låtit bli att kasta knivarna hade hon hunnit i kapp honom, hon hade haft honom i ett skruvstäd han inte trodde fanns. Han skulle ha önskat att han aldrig fått veta det, men å andra sidan skulle han, till sin tveksamma glädje, ha sluppit bära den kunskapen, och vetskapen om att ha avslöjat allt han visste, speciellt länge. Nu hade han kommit undan med ett yligt köttår i armen utan att ha en aning om vilket plågsamt öde han undvikit med några korta ögonblick tillgodo.

Weoline hämtade sina knivar. Med ett par löv torkade hon bort den lilla mängd blod som fläckt den som träffat. Shein hade en gång berättat att det för länge sedan funnits en slags sinneskännare, formelkännare hade han kallat dem, som fått kunskap om människor ur blod och annat som kom från kroppen, till och med från kläder de burit. Men deras metoder var bortglömda sedan århundraden, kanske årtusenden, och det enda hon kunde få ut av blodet var att hon med säkerhet visste att den hon letade efter hade ett litet sticksår på baksidan av höger överarm.

När hon konstaterat detta för henne meningslösa faktum och vandrade tillbaka mot stugan, var hon åter irriterad på sig själv. Tre gånger inom loppet av inte ens ett dygn hade hon reagerat felaktigt. Den senaste gången var den mest avgörande och kunde innebära att hela uppdraget äventyrades. Någon hade haft henne under uppsikt, vilket bara kunde betyda att denne någon visste eller misstänkte att hon var på Faero för att göra något mera än spela luta. Allt stod inte rätt till med det här uppdraget. Hon kunde tydligt känna att något mycket väsentligt var fel. Väldigt fel. Men hon visste inte vad.

- Spänningen fortsätter i nästa nummer!

GILLAR DU NOVELLEN DE FREDLÖSA?

För den som missat de första delarna av **DE FREDLÖSA** och vill läsa mera än den inledande resumén, har jag följande erbjudande: Ett häfte i samma format som Districted News med de första **fyra kapitlen** (nyredigerade), en **karta över världsdelen Lanoqien**, där berättelsen utspelar sig, allt **illustrerat** av **MOB**. Sammanlagt **32 sidor** och inga problem att hänga med längre. Vad kostar det då? Jo, futtiga **20kr**, inkl porto! Det låter det, va? **Ring** mig på tel: **033-130153** (också fax/modem), eller skriv till **Thomas Alm, Torgilsg 18A, 502 40 Borås**, så skickar jag ett ex så fort jag kan.

Trevlig sommar önskar Thomas Alm!

MISSA ISÅFALL INTE DETTA ERBJUDANDE!

INSÄNDARE

Armagedon – undergången?

Under de senaste åren har föreningen Armagedons styrelse genomfört en del underliga idéer.

Kommunen ändrar fr o m -96 bidragsreglerna för föreningar. Man sänker åldersgränsen för bidragsberättigade medlemmar från 25 till 20 år, samt ändrar bidragsbeloppet från ett fast belopp oberoende av medlemsavgiften till ett belopp motsvarande medlemsavgiften (alltså tar man 50:- i medlemsavgift så får man 50:- i bidrag per medlem). Dessutom höjs minimiavgiften per medlem från 25:- till 50:- (Maxavgiften är 100:-). Armagedons medlemsavgift har fram till årsmötet -95 varit 30:-. Föreningens policy har under tidigare år varit att hålla en så låg medlemsavgift som möjligt. I och med kommunens bidragsändring fann styrelsen det bäst att frågå denna policy. Större delen av föreningens medlemmar är i åldern mellan 20 och 25 år, vilket innebär att Armagedon tappar en stor del av sina föreningsbidrag. Man beslutade därför i styrelsen att föreslå årsmötet -95 en avgifts höjning i två steg. Från 30:- till 60:- under -95 (+100%) och från 60:- till 80:- (+33%) under -96 var planen. Lagg märke till att föreningen höjer medlemsavgiften redan -95, trots att kommunens nya regler träder i kraft först -96. Höjningen skulle enligt styrelsen kompensera den förestående bidragsförlusten.

Förutsättningen är naturligtvis att föreningen behåller antalet medlemmar även efter höjningen.

Jag tror knappast att detta är möjligt. En troligare utveckling är istället att stora delar av medlemsskaran tvekar inför den höjda avgiften, detta gäller framförallt de mindre aktiva medlemmarna. Och de yngre (läs bidragsberättigade) medlemmarna som inte har samma ekonomiska förutsättningar.

Hade det inte varit bättre att behålla den låga avgiftspolicyn och i två steg närma sig minimiavgiften (50:- fr o m -96)?

Är det inte bättre med många medlemmar som betalar en liten del var, än få medlemmar som får betala desto mer? Speciellt nu när föreningen har bytt till en större och dyrare lokal.

Ett annat underligt beslut är det om datorinköp som fattades någon gång under vintern. Visserligen finns det, mig veterligen, inga papper bland föreningens protokoll på att ett sådant beslut har fattats. Men på något sätt så har i varje fall styrelsen bestämt att föreningen skall köpa in datorer för i runda tal 40.000:-. Att lägga så mycket pengar på saker som sjunker i värde snabbare än något annat på marknaden (svenska kronan inräknad) är för mig helt oförsvarligt. Tittar man dessutom lite närmare på föreningens stadgar (kanske är dags för styrelsen att titta på dessa) så stöter man i första paragrafen på

följande:

§1 Spelföreningen Armagedon är en ideell, opolitisk organisation som har till syfte att främja spelandet av konfliktssimulerande spel och rollspel.

SVEROK Riks hade på sin riksstämma väldiga problem med frågan huruvida dataspelsentusiaster skulle räknas in i förbundet eller inte. Resultatet blev ett nej eftersom detta skulle begränsa förbundets möjligheter att tillgodose medlemsföreningarnas behov (för skilda verksamheter tenderar att dra åt olika håll).

Om inte jag missminner mig så är Armagedon en förening för roll- och konfliktssimulerande spel (se stadgeutdraget ovan) och bör som en sådan i första hand verka för de medlemmar som är intresserade av detta.

Fyra datorer underhåller maximalt åtta personer åt gången. Att en förening med 350 medlemmar spendera en så stor del av budgeten för att roa åtta personer verkar inte speciellt genomtänkt. Man hade för 40.000:- fått en hel del saker som faktiskt hade kunnat göra nytta i föreningen. Till att börja med så hade man kunnat rusta upp lokalen.

* Lokalen i stort behöver delvis nytt möblemang. Bland annat så vore det bra med ett antal ihopfällbara bord (minst ett per spelrum). De som nu står i lokalen är av olika höjd och storlek från diverse olika kontor och soffrum. På vissa ställen vore det trevligare med spotlights i stället för lysrör (vilka inte är så rollspelsfrämjande). Man borde också kasta ut de värsta loppis-sofforna då dessa inte behövs och mest är äckliga. En riktig grovdammsugare vore inte heller så dumt att ha.

* TVrummet behöver en fungerande TV och video. Skulle man ha köpt in datorer som motsvarade den nuvarande Tv:n och videon i kvalitet så hade ABC80 varit för bra!

* I köket bör det väl finnas kyl/frys. Har man med

sig mat så vill man ju gärna kunna förvara den kallt. Dessutom så vore det bra med ytterligare en bänk i köket (under bardisken t ex).

• Styrelserummet skulle vinna mycket på ett arkivskåp så att protokoll och papper lättare gick att hitta. Lite bättre ordning bland spelen skulle inte heller skada.

• Det nya dioramrummet borde vara utrustat med en snickarbänk och en verktygstavla. Verktygstavlan är ju även bra att när man behöver fixa till något i lokalen. Ett ventilerat sprutlackeringskåp skulle också behövas.

• För att inte tala om toaletten utan toastol!

Städmotivationen skulle förmodligen öka avsevärt i en fräschare lokal och fler skulle nog välja att spela i lokalen om den var i bättre skick.

Med de nya bidragsreglerna i bakhuvudet tycker man att Armagedons styrelse borde tänka lite framåt. Att förbruka sina tillgångar när framtiden är oviss är mycket naivt. Istället bör man lägga upp en buffert för framtida verksamhet och snarast anpassa sig till föreningens stundande ekonomiska förutsättningar.

*Anonym medlem
poststämpel Borås.*

Hoppas! kanske kan detta vara nyttig läsning för Armagedons styrelse!

- Red

**KOBOLDERNAS
DAG – 950729**

BE THERE OR MISS IT FOREVER!

SYDCON 95

Under en helg i maj visade Lund och de hemska skåningarna upp sina bästa sidor. Från Älvsborgsdistriktet hade väl i runda tal tjugo personer slutit upp för att roa sig i dagarna tre. Det var allt ifrån rollspels-turneringar, brädspel, figurslag m m till live rollspel och Pölsemannen. Den senare huserade i en vagn på skolgården och lyckades rädda mången nödställd spelare från en säker hungersdöd.

De som var utbyttsspelledare hade fullt upp med att (som tyvärr brukligt är) läsa in de scenarion som de ej hade hunnit få i tid. Vi andra lyckliga (och hundra-femtio kronor fattigare) kunde gå på invigningen och höra hur ©hristoffer Krämer förklarade för den samlade skaran att hans hjärta fanns i Borås och att Sydcon aldrig skulle kunna nå upp till Borås Spelkonvents standard. Inga tråkiga ord för att komma ifrån Sydcons konventsordförande.

På samma invigning överlämnade jag i rollen av Borås Spelkonventsdelegat en stilig, ramad affisch till exilboråsaren Krämer. Motivet var en lätt modifierad Sydcon grip och denna uppskattades mycket av ©hristoffer (men dock ej av övriga konventsarrangörer som snabbt förbjöd honom att sätta upp den).

Jag hade som vanligt inte föranmält mig till några spel men hade i förväg bestämt mig för att ställa upp i WH40k-turneringen tillsammans med Erik Sala. Vi gick till receptionen för att anmäla oss till turneringen. I receptionen sade man att vi skulle gå till byggnad G (en av Sydcons större brister är att det är utspritt i en fem, sex hus ungefär) och tala med den ansvarige. Vi gick till byggnad G och fick där beskedet att det förmodligen inte fanns några platser kvar och blev ombedda att gå ner till receptionen och anmäla oss. När vi hade tågat ner till receptionen igen så bad man oss att gå till en annan reception och fylla i en anmälningsblankett som vi sedan skulle lämna i den första receptionen igen...

Vi kom med i 40k turneringen och den verkade vara riktigt välorganiserad (ovanligt när det gäller 40k). Startfältet bestod av fyra kvalgrupper med sammanlagt tre lag i varje. Vinnaren i varje kvalgrupp gick

sedan vidare till kvartsfinal, semifinal och slutligen la grande finale! I vår grupp fanns en Space Wolf-styrka, en Chaos-styrka och våran Eldar/Imperial guard-styrka. Första matchen var vi åskådare och fick så en chans att se våra motståndare i aktion. Efter ett tag lockade dock solen mer och vi tog siesta.

I vår första match mötte vi Chaos-killen och han visade sig vara en sådan som gärna tänjer reglerna till sin fördel vilket fick Erik och mig att bli mycket frustrerade. Vi lugnade oss dock något efter att ha wipat hans armé! Killen med Space Wolf-styrkan var däremot mycket sympatisk och den som var roligast att spela mot i hela turneringen. Att vi wipade honom också var inte heller helt fel.

Alltså hade vi en kvartsfinalplats att vänta på lördagen. Denna gick mot en Eldar-styrka som Erik trodde skulle kunna bli ganska knivig för oss. Det som var värst med den styrkan var i sista ändan de två som spelade den. De drog ut så på tiden (begränsad till max 3 timmar) att det tog en och en halv timme innan vi fick göra något överhuvud taget (halva speltiden)!!! Och efter tre timmars speltid då det var dags att räkna poäng så var vi mycket osäkra på om vi hade kommit vidare eller inte. Poängen var på vår sida och vi vann med 13 mot 9 vilket betydde att vi var i semifinal.

Semifinalen blev en rysare. Chaos-killen som vi hade läxat upp i kvalgruppen hade ställt upp med exakt samma styrka i ännu en kvalgrupp och hade där gått vidare till semifinal! Och vi skulle möta honom!!! Det blev inte bättre av att han plockade vår Farseer i första rundan. Detta gav oss visserligen bara en ännu större anledning att sopa mattan med grabben och efter ett par rysarrundor kunde vi så för andra gången wipa kaosdrägget!!!

Alltså var vi i final. Denna kunde jag tyvärr inte delta i och Erik fick sköta det hela själv. Slade-råddarn som han mötte spelade en renodlad Eldar-styrka men Erik klarade biffen och gjorde ännu en wipe-out!!!

En trevlig turnering alltså och det enda som kunde mäta sig med Falafel-kungen!!!

– Tung WH40k mästare och ödmjuk Red

MARKNADEN

Marknaden drar iskallt vidare. Skoningslöst publicerar jag i detta nummer alla inkomna annonser. Skicka en kort beskrivande text om vad ni vill köpa/sälja/byta, tillsammans med ert telefonnummer och eventuellt pris! Ni når ut till precis rätt målgrupp (cirka 1300 personer). Det kostar inte en endaste krona att annonsera!!! Varför tveka! Kräng av era gamla spelprylar och investera vinsten i nya fina godbitar.

Köpes:

Schyssta moduler till MUTANT CHRONICLES. Ring Olle, 0511-751 80.

Ett schysst LATEXVAPEN. Ring Olle och säg vad du har till salu, 0511-751 80.

Prylar till RUNEQUEST 1:ST & 2:ND EDITION köpes. Ring Per! Tel: 031-701 70 14.

Säljes:

Följande pinaler till Shadowrun (1:st edition) säljes för 275:- tillsammans: Basic rules book (Softback), The Grimoire, GM Screen (med äventyr) och Virtual realities.

Days of Decision (1:st edition), Australian Design Groups spel om upptakten till andra världskriget (kan kombineras med World in Flames) säljes för 175:- Ring John Bredal 033-10 88 63

Samtliga figurer ur WH40.000 boxen (senaste utgåvan). Fortfarande sprillans nya, totalt omålade och snudd på aldrig vidrörda av mänsklig hand (20 SpaceMarines, 20 SpaceOrks och en rackarns massa Gretchins)!

Pris: ynka 250:- Ring Jesper! Tel: 033-13 39 08.

END MESSAGE

Så har man gjort det igen då! Ännu ett nummer av DN's. Denna gången det fetaste genom tiderna. Jag hoppas att ni har funnit något läsvärt i tidningen och om ni nu mot förmodan inte skulle ha gjort det så är det erat eget fel. Det är nämligen ni som bestämmer vad som skall stå i tidningen! Skicka därför in det som ni vill ha publicerat och som ni tror kan intressera andra. Om du har varit på ett schysst konvent, live eller liknande, skriv in och berätta hur det var. Det mesta är av intresse och inget ämne är för litet för att tas upp i DN's!!!

Jag riktar ett stort tack till de som har skickat in saker och medverkat i detta nummer. Jag hoppas att ni inte tycker att det var förgäves, utan att ni tycker att det var mödan värt.

Till er övriga kan jag bara säga att det är dags att ni gör era röster hörda!

Jag kommer förmodligen att vara på Distrikts-spelhelgen i september och om det är något ni vill ha in i DN's så går det bra att lämna det till mig personligen då.

– Red



MROK! Spinn vidare på er föreningspresentation...