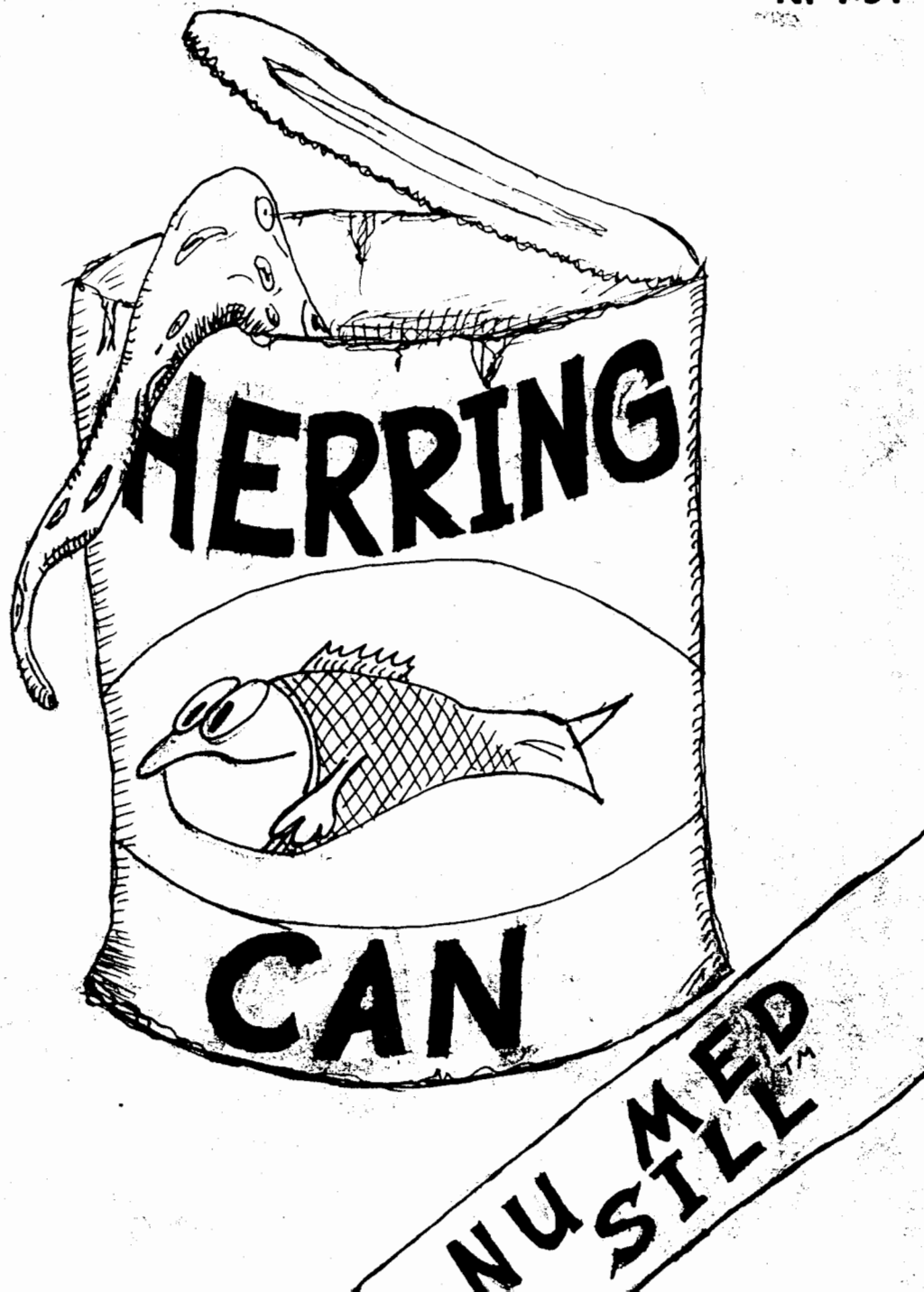


Nr 1:91



LEDARE

Detta är en ledare, jag har aldrig skrivit en ledare förr så jag är oskuld, men det gör väl inget.

Ja SVEROK är ju godkänt och det är ju bra för då kan man ju söka bidrag och grejor, så det måste vi göra så mycket vi bara kan så att vi kan göra massa saker.

Vad gör vi här nere nu för tiden då, jo det är massa det. Vi har regelbundna speldygnsmöten som är välbesökta och populära, vi har haft ett levande rollspels mini konvent med 48 besökare det gick bra.

Vidare har vi ju Content på G mer om detta på annan plats i sillen, ja sen spelas det lite varstans i hus och bod. Nu är det sommar nu är det sol nu är det spelbord i hagen. Om ni har vägarna förbi och vill spela ring till någon i syd t ex mig på (134320) så får vi se om vi kan ordna något.

MÅNADOCH VARA MED ER; Hälsningar Leif Bergman.

En till LEDARE

Detta är en annan ledare, jag är omslagstecknaren, alltså har jag blivit ombedd att skriva den andra ledaren. Här i den sydliga sektionen har vi regelbunda speldygn, conventsplaner och flötkvällar. Vad gör då de andra sektionerna? Ingenting vad vi vet. Kommunikationerna mellan sektionerna är rent ut sagt usel. Det är möjligt att Ni pysslar med massor av häftiga prylar där uppe i norr, men om detta vet vi då intet. Vore det inte trevligt om folk träffade varandra lite oftare. Ni kan t ex vidaredistibuera våra utskick. Om Ni inte är intresserade av oss, och vi inte får veta vad Ni gör, varför samarbetar vi då? Är det kanske dags att bryta upp samarbetet? Skriv och reagera.

Omslagshälsningar Mats Bergström.

CONTENT - en bra idé

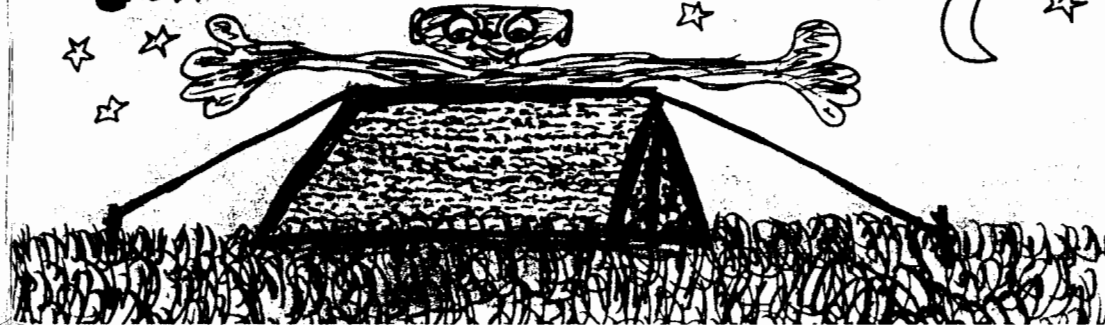
Några personer i spelvärlden kanske kommer ihåg vårt första försök att genomföra Content. Den gången misslyckades vi med en härsmän på grund av för få deltagare. Den här gången kan dock ingenting stoppa oss. Vi har den perfekta platsen, flera edsvurna deltagare, en djävla massa scenarion och en hög ingångshastighet. Conventet kommer att skilja sig på några viktiga punkter från andra convent. För det första så är Content mycket, mycket längre. 9 dagar långt. För det andra ger detta scenario-författarna möjligheten att skapa mycket längre scenarion. Många av våra scenarion är uppdelade på flera pass. T.ex. ett 16-timmars Paranoia, ett tjugo-timmars CoC, Mutant, Stormbringer, Live-aktiviteter och många andra roliga saker som är trevliga och nästan helt ofarliga. Massor med board-games med många små kartongbitar kommer också att spelas. Vi kommer också att spela Civ till dess att civ har spelats färdigt. Kanske för första gången någonsin. Detta är alltså conventet för er som tycker att andra convent tar slut alldeles för fort. Men även om ni inte vill stanna alla nio dagarna, så är Content en bra idé, uppläggningen är nämligen sådan att man bara stannar så länge man själv vill, och när man har fått nog åker man bara hem. För 100:- får man tillträde till alla 9 dagarna, sedan bestämmer man bara själv hur länge man vill stanna.

Denne otroligt låga prissättning möjliggörs genom att ni själva står för boplatser. Vi anvisar ett ställe där ni kan slå ner era tältpinner, och sedan tältar ni bera på platsen. Det finns dess och kök, och en hel scoutgård att tillgå. Detta gör också att terrängen är väldigt lätt-tältad. Scouter har gjort det i årtal.

Conventet kommer på det här sättet att få en mera avslappnad semesterstil. Borta är det hektiska livet på normale srelconvent, in kommer hängmatteconventen.

Kontaktpersoner: Johan Jonsson Tel 036/165596
Leif Bergman Tel 036/134320

CONTENT N 6-14 JULI



GETTYSBURG

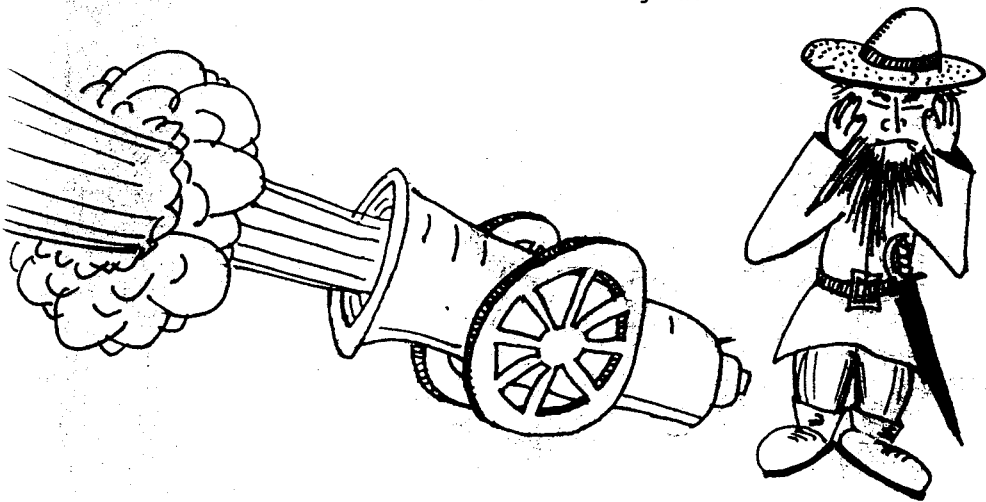
Gettysburg alltså 125 års jubileums utgåvan, den med en sida regler och en 27 sidors Battle Manual, plus en tvådelad karta som det krävs en ik på minst 200 för att sätta upp. Detta är ett väldigt lättlärt spel, som samtidigt är roligt och intressant.

Det hela börjar med att nordarna (union) sätter upp. och kort därefter kommer Heath tillsammans med Pegram i full galop in från söderns vidder och attackerar med full kraft (ibland) detta fortsätter ett tag i närmare betraktning ett dygn.

Detta är scenario ett, men det finns mer än det sammanlagt finns det fem scenarion med varierande speltid från 1-3 timmar och olika svårighetsgrader, i och med att ett par extra regler slängs in om man vill.

Mina personliga erfarenheter med detta spel är att det är ett roligt spel som man hinner på en tidsrymd som om man vill kan vara kort, jag och Anders (kultkelt) har genomgått otaliga strider men för egen del kan jag inte säga att jag är trött på det. Så mitt råd till dig är att om du vill ha ett snabbt spel, eller om du hade tänkt att börja är det ett bra förstagångsspel, ett annat plus i kanten är ju att det är billigt 129 kr kostade mitt.

MÅ ARIÖCH VARA MED DIG: Hälsningar Leif Bergman.



NU ÄR DET KÖRT !

Här sitter man på redaktionen och fått till uppgift att skriva en artikel angående allt som rör sig om rollspelande.

När jag sitter framför skrivmaskinen och just ska börja med huvudrubriken så får jag ett plötsligt anfall av textofobi, allt jag skulle skriva ned, raderas för att jag ska slippa se de rysligt färlige svarte tecken mot vitt papper.

En minnesbild rullas upp ur min sjuka och förvridna hjärna, en lukt av svevel och stark eld mot flädd människohud förnimmes från mitt inre.

Ingen fobi är mer vansinnig än textofobi, jag avundas de som har claustrofobi eller demofobi. Tanken att så fort man ser en skriven text eller ritat mönster som formats till teckenliknande bokstäver, grips av panik, förtvivlan och oändlig ångest.

Ruse skrikande därifrån i motsatt riktning bara för att mötas av en reklamskylt där det står "Lätt o Lågom, en lätt produkt för dej".

Den ände utväg för dig är då att sätta dig ned och rymma dig bort från vårt textfixerande värld, in i din fantasylvärld där man inte brukar bokstäver, där man inte ritar symboler som liknar A:n som gräpper efter dit sinne, i jakt på ett kunna påverka dig till att bli en viljelös slav under textarmen.

Alle 28 tecken i sina olika rustningar, alla anpassade för att kunna angripa din hjärna efter en gnutta motstånd så effektivt som möjligt.

Jag ber dig att sluta läsa, så att du inte blir mer påverkad än du nu är.

Kämpa mot detta textsamhälle : Harri komsic



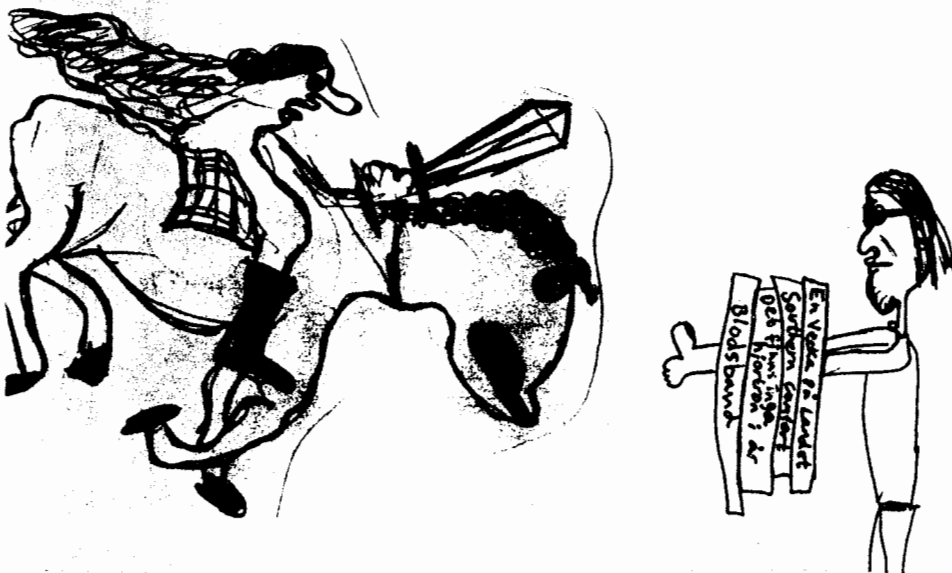
Om
du har ett bra scenario, en bra idé, en stark önskan att anordna en aktivitet, viljan att hjälpa till med en aktivitet, ett board-game du alltid velat spela, ett utseende som lämpar sig till monster i Live-aktivitetet eller något annat du tror att vi vill ha:

Detta
är din chans. På Content får du göra din grej. Ring bara först till:
Johan Jonsson tel 036/165596 el Leif Bergman tel 036/134320

Ja jag vill köpa f rdigskrivna Cellescenario från Wettcontm
Ja jag vet att de bara kostar 60 blanka pengar, per scenario
Ja jag tycker de är billiga.
De heter

- En vecka på landet
 - Blodsband
 - Southern comfort
 - Det finns inga hjortar i år
- Nej, jag vet inte vad jag väntar på.
Nu skiker jag in pengar och lista till
Johan Jonsson
Älgetigen 16 a
55 339 Jönköping

OCH JA G ÄR GLAD ÖVER DETTA TILLFÄLLE



Konventet

Detta handlar om kovent, och de obehagliga händelser man kan råka ut för där. Eftersom det finns en hel uppsjö vidriga situationer man ständigt hamnar i på konvent ska jag koncentrera mig på att analysera de känslomässiga ångestladdade konflikter som uppstår när man öppnar sin toalettväska, känner den instängda lukter av salivintorkad tandställning och ser saken som sin mor smusslat ner i väskan i sista sekunden - sin långa, stela tandborste.

I en blixtrande attack flyger svart ångest genom min omtöcknade skalle. Ögonen rullar och ansiktet förvrids i en fruktansvärd grimas med sitt centrum i en finne mitt mellan ögonbrynen, och med lömska, ringformade vågor av inflammerad ansiktshud ihärdigt erövrande större delen av ansiktet. Hela mitt laddade liv exploderar i en serie små gnagande bilder. Små gnagande bilder. Lång tandborste glänser. Glasbordet. Hörnet, vasst. Krokben. Driven genom halsen. Borsten röda. Knäna vikts, svajar, domnar. Röda borst svajar. Mallorca. Havsalger, vackra. Frukost på hotellet, tropiska frukter. Ananas, päronhalvor, aprikoser (smakade bensin). Skinnställ, svart, läckert. Man i läder rör sig. Knarr. Mannen vrider sig igen, halvt i sömnen. Knarr. Läder mot liggunderlag. Knarr. Knarr...

Mannens knarrande läderställ, svettigt efter en hetsig sömn, och lukten från min uttorkade tandställning väcker mitt medvetande till liv. Tingesten i min självande hand blir tung som bly och med en djävulsk magnetisk kraft ständigt strävande mot min mun. De röda borsten hånlar åt mig, försöker övertala min bräckliga vilja. Jag försöker stå emot. Jag kan inte undgå att känna smaken i munnen, avsmaka konventssmaken, så att säga. I de hala, vita beläggningarna som omger mina tänder känner jag varje godbit jag proppade i mig igår; läskeblasken, den rena chokladkakan och kexnougaten och, förstås, smaken som går som en röd tråd runt varje tand i min mun: festpåsen innehållande skickligt räfflade grillchips. Kort sagt, jag känner mig som en idiot i munnen. Som ni redan listat ut blev det en lyckad kväll igår. Mycket gott på dagen som jag sedan behandlade i munnen inatt. Jag vill inte riva grunden, utan bygga på den. För vanliga killar kanske det är smidigast att inte riva grunden, inte borsta tänderna

men för att jag ska bli kvitt mitt sega, syreutsugande
skal måste jag böja mig, kapitulera. Tycker ni att jag
ska det? Denna fråga präglar hela vårt liv på jorden.
Att flyta med och bli ett med tingen, eller kämpa trots
det svarta, kvävande moln av livsvårda som driver runt
varje människa som vill leva på, riktigt.

Den salta smaken av tårar blandas i munnen med blodsmaken
från tandborsten. Skinande ren i munnen, men ständigt
besudlad och ångestfylld i sinnet.

Härmed utlyses
redaktörsskapet för
den publikationen i
din näve.

Om ni/du finner
posten intressant;
ring Ville (018/521614)

DIKTER av Jarl Hagman

Hjärtan slår.

Herregud !

Fortare, fortare.

Uttalbart språk uttalas i utandningen.

Bråttom, bråttom.

Springer.

Stöter på dem igen.

Fånar, ärligt talat.

Varför tror ni att jag ska förklara allt när de börjar
springa igen.

(Vansinnets växt

Unken luft.

(Död luft.

Ett prasslande, ett plaskande.

En Doktor död i Slutets gruva.

Tike li, Tike li li.

En Död Doktor.

Stinker luft.

Miljoner år av död luft.

Oförstående.

Tike li, Tike li li.

Det överkliga vansinnet växer.

Växter...

(

Johan Emanuel Waldenströms tillägg:

(

(En stilla stunds begrundade över en kopp te.)

(Red. anm: Jarl Hagman och Johan Emanuel Waldenström
är spelarkaraktärer i Mats Bergström och Johan Jonssons
Call of Cthulhukampanj.)

~~En naken känsla överskölde mig.
En känsla från andra sidan.
Den sida som lagat omd i själen.
Men nu har något rört vid själen och
fått den att visa sig.
Den nakna sanningen har visat sig.~~

~~Flykt från det förflutna.
Flykt från ett krig från
ett annat universum.
Ett krig som pågått i evigheten.
Ett krig över allt förstånd.
Men kriget rör oss, de slåss
för vår existens.
För vår rätt att leva utan ondska.
Utan att frukta ondska.
Utan att behöva fly.~~

Ett sinne

~~En tanke slog mig.
Universums byggstenar.
Ett oändligt virrvarv.
Kaos i sin fulländelse.
Vansinne.~~

~~Krig.
Ett slag.
Ett nederlag.
Kaos.
Vansinne.~~

~~En tanke slog mig .
Universums byggstenar .
Ett oändligt virrvarv .
Död .
Kaos i sin fulländelse .
Vansinne .~~

Om Mats och Johans calle eller Saul Horowitz talar ut

Det hela började en januaridag tidigare på året (alltså 1920 red anm).

Jag fick ett brev från en professor Bock där jag fick tips om en lönande affär. Jag stängde min pantbank (i Göteborgs slum red anm) och hämtade min bror Silas. Vi kom till mötesplatsen, café Bommen, där ingen Bock fanns. Där fanns däremot en massa andra personer: K-O detektiven, Guiseppi den italienska journalisten, Stig bibliotekarien, Harry "släggan" Jansson ölutköraren, ingengör af Beijerstam och hans betjänt Göte. Vi flög handlost in i ett äventyr med engelsmän i luftballonger, perser och kubatianer (ett folk från orienten red anm) samt inte minst eskimåerna med slädar gjorda av människoben.

Vi träffade också Märta och Henrik Kämpe som är minst 300 år gamla (tror jag inte på). Till sällskapet anslöt sig efter ett tag Johan kantor från Jönköping och taxichauffören Sven. Vi "fick tag på" en eskimådok på etnografiska muséet i Göteborg som alla dessa konstiga fraktioner var ute efter. Vi fick en inbjudan till Franska teatern dit vi begav oss. Samtliga gick in på teatern utom Släggan och Sven som väntade utanför med en grävsropa som hade 5 kg dynamit i skopan.

Då vi kom in på teatern var det ett mörkt och ett 20-tal personer i mörka kåpor stod där och mässade. Vi stod ett tag och avvaktade på vad som skulle hända. Efter ett tag smög sig Johan och Jag iväg längs väggen och kände något klabbigt längs väggen. Vi tände en lykta och såg något elefantliknande som sträckte sig mot himlen. Jag fick en fruktansvärd chock och sprang skrikande ut från teatern. Det var det sista Jag mindes, Jag mindes, Jag vaknade upp på Sahlgrenska 2 1/2 månader senare. Efter att ha talat med de andra fick Jag höra vad som hade hänt:

När jag sprang skrikande ut började de svartklädda hugga på oss med knivar, Sven och Släggan körde in grävskopan i teatern och dymiten sprängde allting i luften. Silas, K-O och de svartklädda dog, av den elefantliknande varelsen fanns inga spår. Konstigt nog fick jag ny insikt i mystiska hemligheter av chocken.

Sedan dess har mycket hänt: vi har startat Arcane Investigators club, göteborgsavd (Saul är kassör red anm). Vi har varit i USA, Antarktis, Grönland och Bodensjö. Vi har lärt oss att göra portar till andra tider och platser. Hela tiden har Jag varit tvungen att spara och snåla för att min och föreningens ekonomi skall gå ihop. (tror jag inte..

Saul Horowitz hittade den förre redaktören med hagelgevärsskott i bröstet framstupa över skrivbordet. Saul hittade inget spår av förövarna.



Om Scenariot

Det här numrets scenario är ett äkte Drakar och Demoner, dungeonbashingscenario. Det är den första delen i en hel kampanj. Resten av kampanjen kommer med i scenare nummer av Sillburken. Det kan dock utspelas i nästan vilken Drakar och Demoner kampanj som helst. Jag skulle tro att du som spelledare bara behöver göra några mindre justeringar för att kunna klämma in scenariot i din egen Drakar och Demoner kampanj. Oj, jag glömde visst att nämna att det är för drakar och Demoner att det är skrivet till, men eftersom reglerna är kompatibla med senare utgåvor av spelet, så bör det nog funka även om du är en ny Drakar och Demoner spelledare.

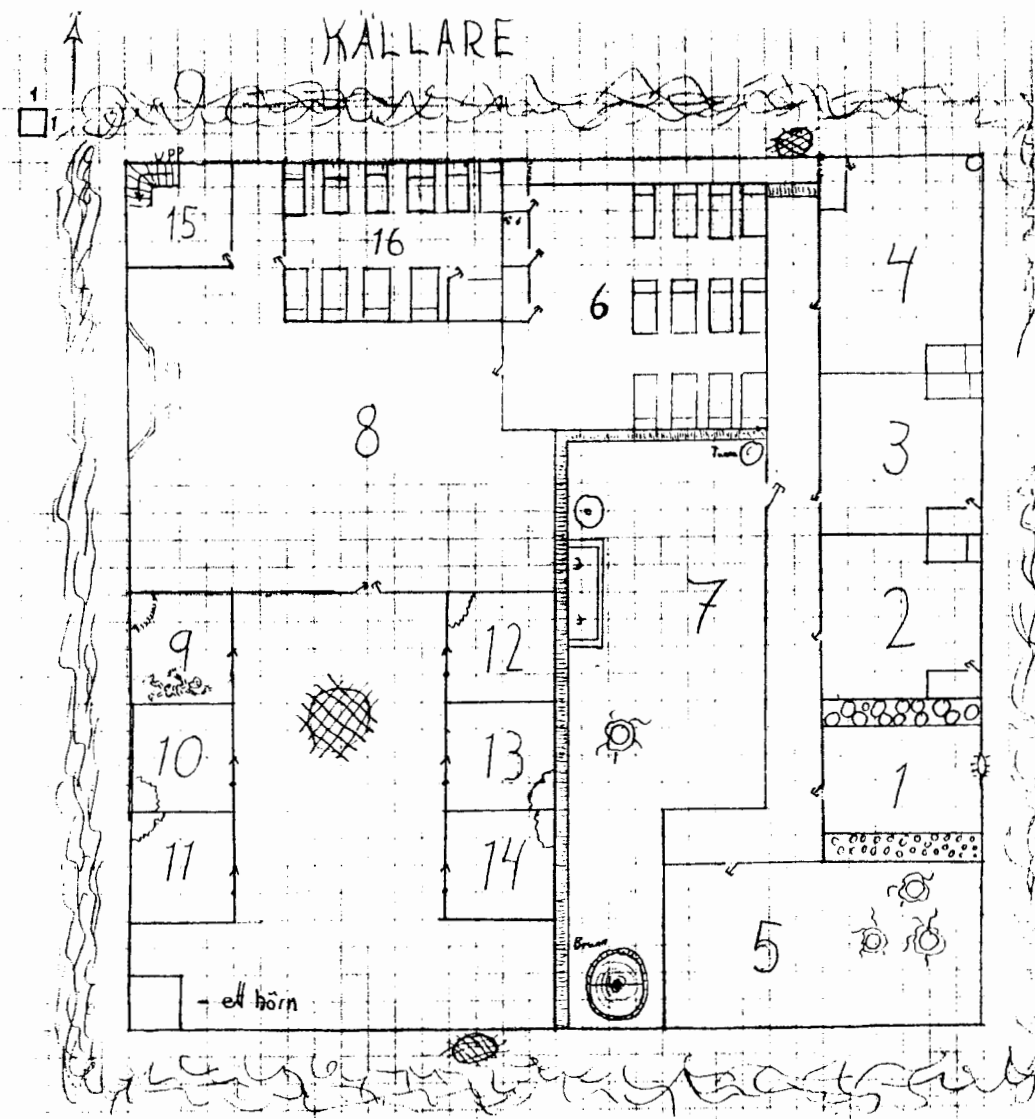
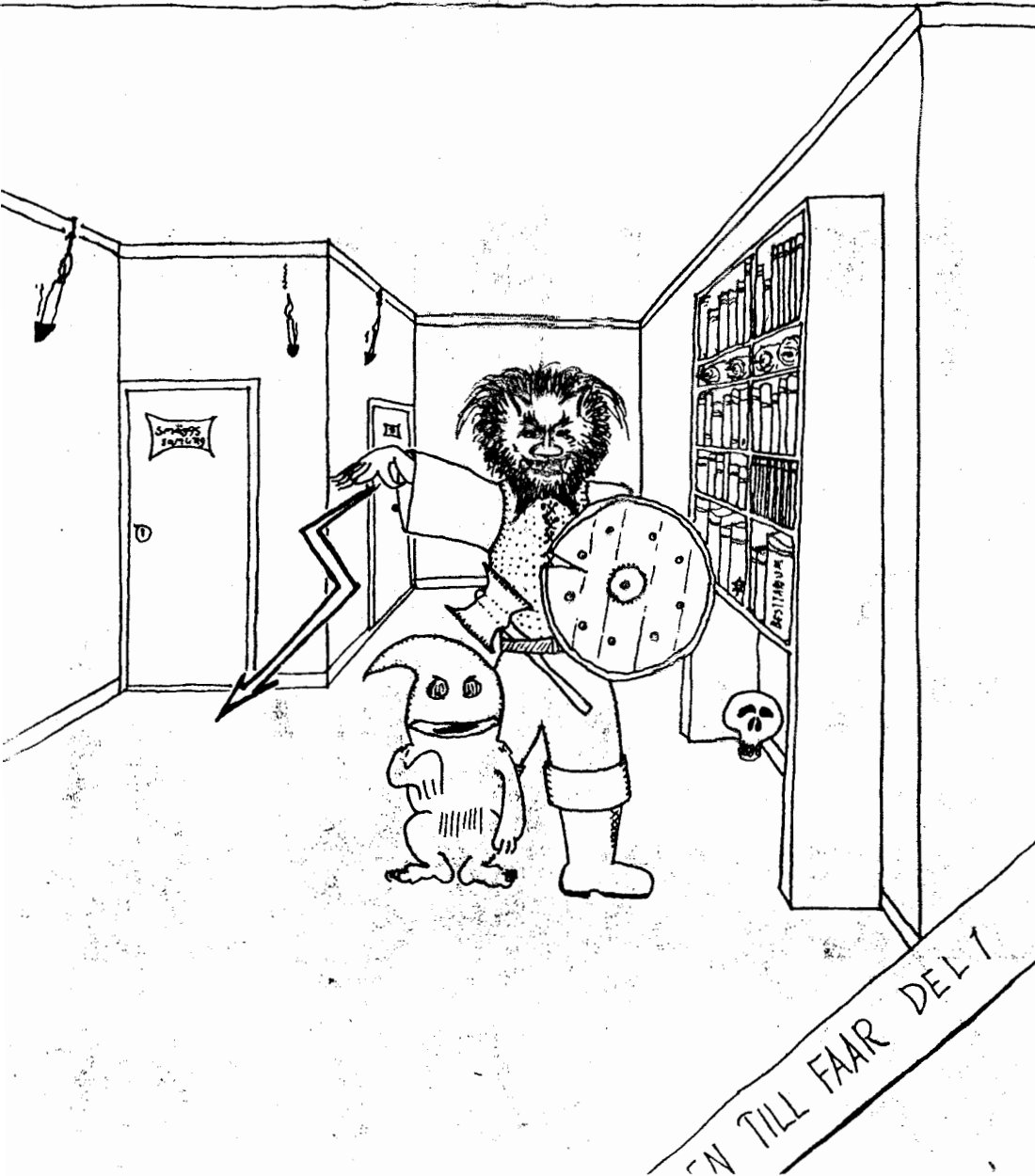
Visse personer jag har mött, tycker att Drakar och Demoner är ett oseriöst och tråkigt system. Själv tycker jag att de har fel. Det spelar ingen roll vilket system man använder, huvudsaken är att scenariot är bra. Därför har jag med det är scenariot, som ett exempel och bevis på min tes. Jag har själv spelat det åtminstone fem gånger och jag har tyckt det varit lika spännande och givande varje gång. Det är dock viktigt att man har bra och starka karaktärer, och att de inte har några konstigheter som neuroser eller fobier. Det pga ett scenario är ganska svårt att klara av. Jag rekommenderar det verkligen inte för nybörjare karaktärer.

Om partyt: Det bör bestå av minst 50% krigare eller någon annan tuff karaktärsklass. En präst som kan hela karaktärerna kan vara bra att ha. Men eftersom det är ganska tråkigt att spela tematurg, rekommenderar jag att han följer med som en spelledarperson (SLP). Om en magiker skall följa med, så bör han vara ganska tuff, och i första hand bara stridsspells utrustad. Eftersom alla spelare måste ha många skadepoäng (KP) så är det inte bra om alver är med. Speciellt som man inte har någon nytta av bågar i det här tornet.

Som spelare måste du kunna leva dig in i åtminstone de flesta enkonter som spelarna möter. Det är heller inte bra om du glömmer något i något rum. Men om du råkar glösa det, så gör det inte så mycket. Det är bara att flytta dem till nästa rum. Like dent om spelarna inte går in i ett rum där det finns något häftigt monster, kan du ju flytta det till ett annat rum.

Häftigt spelande önskar Mats Bergström

SMAGGS HALA



§ = Tätt snår SpIS
Brinner ej (punktigt)

☒ = Dold falla, 3rdjup, T.O. röttor
§ = Hemlig, läst, kamouflage färgad lucka in. STYL

UTE - Slumpvis uppdykande 30% chans var 10:e minut.
Kommer alltid vid luckan

T100 Hölös art
01-25 Rättla 1 slg SKI (18) hoppa
26-00 Pattraller T4 undan = SKI * 5.

Varje P.vakt har T20 kö.

FörVILLElser

Hej. Det är jag som är Palles och Peters efterträdare. Den här sidan finns prydligt utskriven, men inte här, vid kopiatorn. Det här måste bli kort, för jag textar mycket illa. Tack till G&B Syd för att det blev en HC.

Alla tillönskas en trevlig sommar nu, medan jag minns det.

Inom föreningen hånder en del:

Alla tre sklectionerna arbetar på lokal.

Mitt kommer att dela med Huvud, Sverok och några andra föreningar i Uppsala.

Som sagt, bada och spela, besök Content och kraftsamla inför hösten.

Och du, du kommer väl till Uppcon?

Kanske har jag glömt något, men sidan är ändå slut, så det är kort ändå.

Karl Dönick
(Ville Sjögren, 018/521614)

UppCon '91

TID:
27-29 september 1991

PLATS:
Fyrisskolan, Uppsala

I arrangemang av:
ADG, Atlantis, G&B

AFRICAN DOMINOE GUILD, ATLANTIS samt GAMEBOARDS & BROADSWORDS har nöjet att presentera UppCon '91. Ett spelkonvent som erbjuder ett brett utbud av aktiviteter; Rollspel, Brädspel, Strategiska och taktiska konfliktspel samt Miniatyrslag i skalor från 25mm till micro. Näringsbehovet tillgodoses genom skolköket, där kokerskorna får något större budget än den kommunala tian per portion, och därigenom kan åstadkomma såväl delikata, som riktiga måltider. Sömnbehovet tillgodoses i sovsalarna, eller trotsas med hjälp av kaffe eller te. Cafeterian är, liksom duschar och sovsalar, öppen **Dygnetrunt**.

Av rollspelsaktiviteter kan vi erbjuda till exempel **AD&D2**, **RunesQuest3**, **Drakar och Demoner**, **Cyberpunk** samt, från UppCon '90: **Fem Fyra på Äventyr**. Brädspelare kan gotta sig åt **Brädspelsdubbeln**en intern turnering där den som lyckas bäst i två brädspel vinner. Dessutom utdelas separata priser i **Diplomacy**. De brädspel vi kan erbjuda är bland andra: **1830**, **Civilization**, **Illuminati** och **Junta**. De mera krigiska av oss kommer att få tillfälle till **ASL**, **WWII-micro**, **15mm-1600tal**, eller varför inte **WH40k**.

Kostnaden för allt detta är **160:-** för icke-SVEROK medlemmar, eller **140:-** för de som är medlemmar i föreningar anslutna till SVEROK.

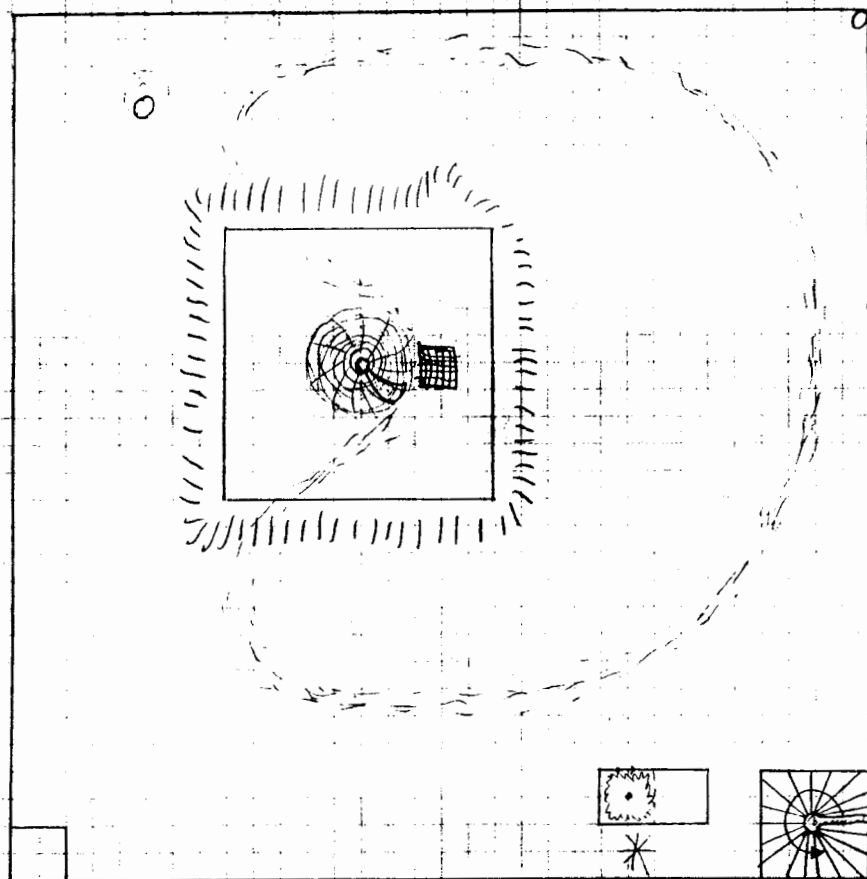
OBSERVERA: I denna avgift ingår alla anmälningsavgifter till alla spel man kan tänka sig vilja spela. Ekonomin är inte längre något hinder för att kunna spela 48 timmar på raken. Det enda som inte ingår i denna summa är maten, det som ni äter får ni betala på plats.

Information:

Eva Örndahl, Frodeg. 10a, 753 27 Uppsala, Telefon: 018-13 72 20
E-Mail: Eva@laban.uu.se

Vill man ha allmän info om konventet, kontaktar man Eva. Information om aktiviteter får man genom att ta kontakt med Dan "P:son" Pettersson, Strandv.8, 191 45 Sollentuna, Tel 08-35 63 14, alt 018-46 15 72.

Plan 2



☐ = fönster i taket

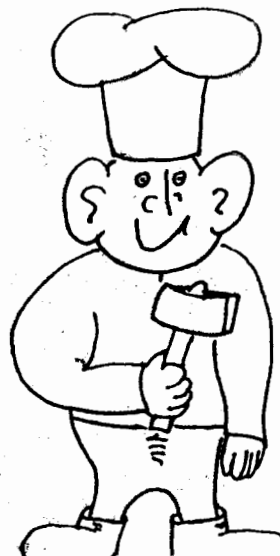
⚡ = synfält för Smagg (riktas ej)

PLAN 2

Hela planet 10m i tak. Facklor på 5m höjd med 2m mellan var fackla.

SL: Äventyrarna går förbi hela planet om de kommer från plan 1. Det enda de märker är att trappan är hemskt lång. Lyssnar de nog kan de höra ett morrande.
LÄS: (När spelarna kommer från plan 3.) Ni åker ner för en lång spiralformad rutchkana och landar med en duns mitt på en meterhög kulle i det ofantligt stora rummet. Golvet är täckt av ett tjockt lager med sågspån. Rutchkanan slutar tre meter upp så det är tur att golvet är täckt med sågspån därför att annars kunde ni ha slagit er. Ni ser något stå och lura bakom en av pelarna. Det är en fruktansvärt hemsk stank i jätterummet.

SL: Det finns ett fönster i taket, där står Smagg och tittar på äventyrarna. Det går ej att nå fönstret. En av pelarna har en lönn dörr. Bakom den hänger lusslinan som leder både upp och ned. Smagg ser de ej när de är utanför Smaggs synfält. Efter 5 minuter kommer dvärgen <1> ner som ett nytt offer till cimeran <1>. Dvärgen är dumdristig och attackerar blint den första som han ser i tron att det är fienden, men han kan övertalas (eller luras) att tro att cimeran är fienden. Han dödar cimeran eller dör själv.



Efraheim
&
Rapp

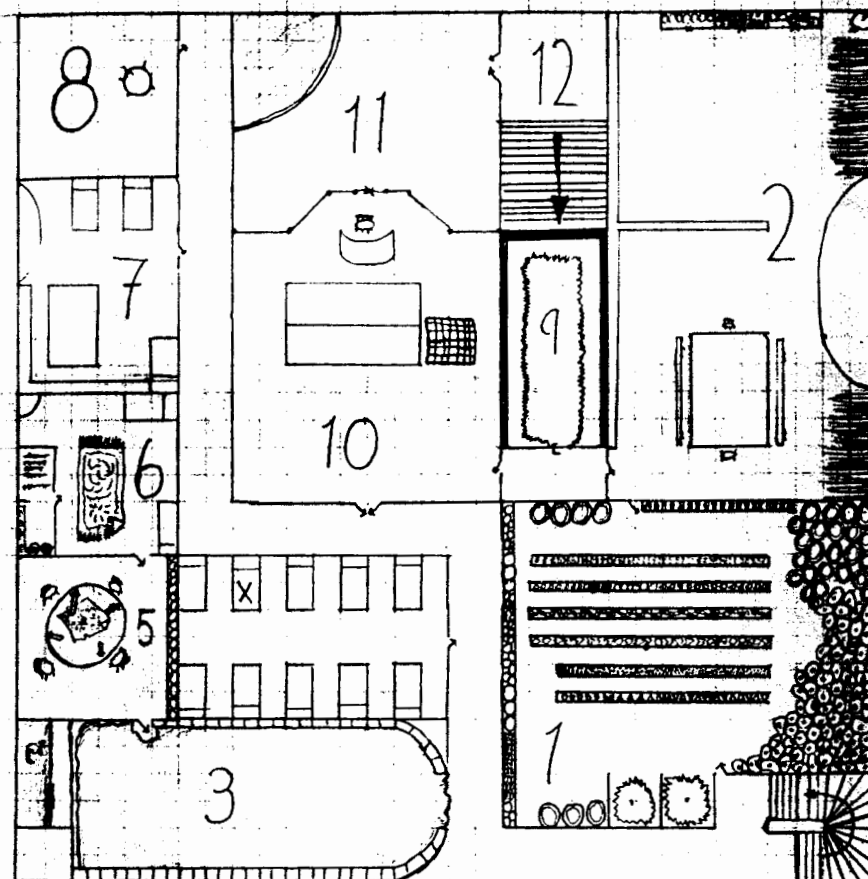
PLAN 2:

1 Dörr	Stöte	24	4	12	7	SE REGLER	8p Hud
1 Dörr	Dagodi	9	4	8	9	Yxa	50 T6+2 5p Kadjebrynja

PLAN 3:

*1 Kock	Efraheim	7	10	10	16	Yxa	30 T6+1 Tyo
2 Husa	Agnes	9	11	11	17	Förskärare	30 T4+1 Tyo
3 Tjänare	Rapp	12	17	13	6	Förskärare	30 T4+1 Tyo
4 Piga	Myta	11	9	10	12	Dolk	30 T4+1 Tyo
5 Tjänare	Ragg	7	7	13	12	Dolk	30 T4+1 Tyo
* Efraheim Eld/Frost 30%							
*1 Krigarboss	Smagg	12	14	15	9	Tvåhandsvärd	45 2T10+1 5p Kadjebrynja
2 Krigare	Skagg	11	6	8	11	Bredsvärd	50 1T8+1 4p Fjällbrynja
3 Krigare	Drägg	7	6	6	7	Bredsvärd	40 1T8+1 4p Fjällbrynja
**4 Krigare	Vägg	14	6	12	8	Bredsvärd	50 1T8+1 5p Kadjebrynja 45%, 16p Sköld
5 Krigare	Bagg	13	6	10	10	Enhandspjut	50 1T6+1 4p Fjällbrynja 45%, 16p Sköld
6 Krigare	Tagg	6	8	10	7	Tvåhandspjut	50 1T8+1 4p Fjällbrynja
* Smagg Alla elementarer 40% ** Vägg Vägg 35% Hela/Skada 40%							
*1 Boss	Smagg	18	16	15	14	Dubbelyxa	65 T10+T6+2 3p Vaxat läder 30%, 8p Sköld
* Smagg Energistråle 50% Skingring 45% Skydd 40% Vässa/Försäla 30% Gnom 50%							

PLAN 3



□ = Hål i golvet

▬ = Falllucka (ritas ej)

■ = Galler i golvet

la planet är i tak. Facklor var annan meter utom i rum 1, 3 & 9 & korridorer.

10*14m. Ett matföråd eller om man så vill, ett ofantligt skafferi. SL: En rätta hoppar fram (rätten är likt de i källaren). Här finns det mat så att det räcker till alla. Vid västra väggen är det burkar med sylt och konserverad mat staplade. Vid den norra väggen ligger flaskor med viner (3 K8/st). Vid nordöstra väggen står tunnor med kött och öl. Vid östra väggen finns åtskilliga säckar med mjöl och säd av olika sorter (korn, vete, havre, råg, majs, ris). I taket hänger bröd, korv, isterband och skinkor. Mitt på golvet på hyllor ligger ost, smör (härsket) och fisk. Den mesta maten är av mycket dålig kvalitet, i dagens mått mätta.

18*10m. Kök. Köket domineras utav en ofantlig spis med metervis av ved bredvid sig. I södra delen av köket finns en personal matsal och i norra delen lagas den mesta maten. Det finns vatten i pumpen. Kock <1>, hush <2> och tjänare <3> arbetar här. SL: De attackerar alla främlingar som är otränade så äventyrarna hinner nog lätt slå först. De som överlever försöker fly till rum 10, utstötande skrik på hjälp. Skåpen innehåller grytor, kärl relativt billigt porslin och kryddor.

6*14m. Samlingslokal för personalen. Bänkarna är ej väggfasta. Östra väggen täcks av ett draperi. Golvet är täckt med sköna skinn. SL: Bakom drapperiet står tjänsteman <4> om inte denne tidigare visat sig. Det finns även ett altare med inskriptionen: Yom ovetande - alletande. På altaret står en ful stenfigur, föreställande en framåtböjd, fet mansperson som ser ut att leta efter något.

6*10m. Sovsal för samtliga tjänstemän och tjänare till Smagg och Smagg. SL: under var säng finns ägarens tillhörigheter typ kläder, spelkort och värdefulla smycken. Men under X sängen finns 6SP. Under de övriga 2KP.

6*6m. Smaggs arbets och vardagsrum. Smagg <1> och hans 3 bästa krigare <2>, <3> och <4> sitter här och gör upp planer för kommande räder. De har vapen liggande framför sig på bordet. SL: De förföljer äventyrarna i hela slottet och De attackerar en SR efter första öppnar dörren pga. de är så fördjupade i sina planer. Om Smagg upptäcker att han är förlorad flyr han till rum 6 och Vagg <4> ställer sig för dörren. Om Vagg <4> är död tar någon annan hans plats.

6. 6*6m. Smaggs sovrum. Här bor även hans personliga piga <4>. Det ligger en matta på golvet. SL: Piga <4> skyddar Smagg så mycket som hon kan. När han är död ger hon sig, men hon är fortfarande farlig och lämnas hon med vapen dödar hon så fort hon får en chans. Båda skåpet innehåller kläder och på golvet ligger 3OSP samt en flaska hela (se rum K11). Lilla skåpet innehåller ett magnefikt tvåhändssvärd med 4-g Vässa. Det tar Smagg till om hans första går sönder.

7. 8*6m. Gästrum. Här finns en stor öppen spis, ett bord, sängar och en väggfast bänk.

8. 6*6m. Här tar Smagg upp sina personliga gäster. Det går att åka upp och ned en person itaget med hissen här.

9. 8*4m - isväggarna. Frysrum. Här förvaras sådant som Smagg skall äta och som kan förvaras om det inte förvaras kallt. Här finns även en dvärg <1> om han inte redan upptäckts.

10. 10*10m. Smaggs matrum & mötesrum. Smagg <1> sitter bakom bordet och krigare <5> & <6> står bredvid. Tjänare <5> står framför bordet. Det finns ett galler i golv. SL: Alla som kommer nära Smagg <1> trillar ned i falluckan. Krigare <5> kastar sig framför Smagg <1> så fort någon kommer in i rummet. Smagg <1> flyr till rum 11. Krigare <6> & tjänare <5> försöker putta ned äventyrarna som ej har trillat ner. Norra väggen går att ta bort. Skrivbordet kan flyttas undan så att en dansal bildas.

11. 8*10m. Del av salongen. Nordöstra hörnet är en estrad för uppträdanden till balerna som Smagg håller. SL: Det finns en dold dörr under trappan. I skrubben under trappan ligger 7OSP. Om Smagg flytt upp för trappan så är dörrarna till rum 12 låsta. De har STY 13 och Sp 20.

12. Trappa till plan 4.

PLAN A

1 Haremsdam	Lydia	10	11	8	34	av 1p Klänning
2 Haremsdam	Areni	8	9	9	15	av 1p Klänning
3 Haremsdam	Garema	8	7	6	17	av 1p Klänning

1 Inbesitt Jätte	Gorm	20	2	16	5	Strideklubba 50 T8+T6 5p Kedjebrynja 25%, 8p Sköld
------------------	------	----	---	----	---	--

1 Kromosongorilla	Borbin	19	3	14	2	Nävar 65 T3+T6+3 2p Hud
-------------------	--------	----	---	----	---	----------------------------

1 Landsmanet	6	1	16	13	Tent	75 Gift
2 Landsmanet	5	1	13	12	Tent	70 Gift
3 Landsmanet	7	1	13	14	Tent	70 Gift
4 Landsmanet	7	1	9	9	Tent	45 Gift

*1 Ors	Väzz	2	3	18	6	Giftpott 50 T6+2
*2 Ors	Hzz	16	3	18	12	Strips 55 2T6

* Giftet: Om Väzz skadar så jämför offrets KRO med giftet som har 13. Lyckas giftet så får offret T4 Kraftpoäng som återvinns med vila på vanligast vis.

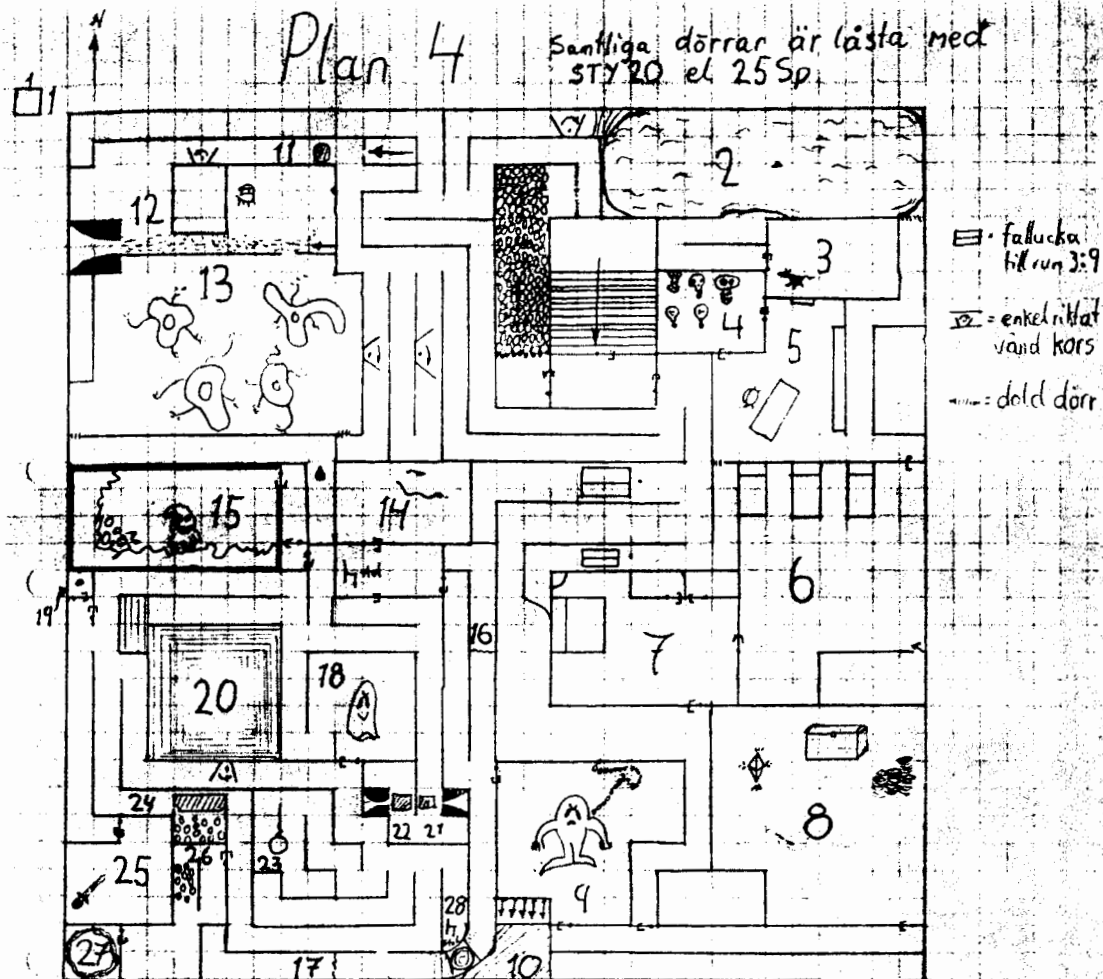
1 Gnom	Andra gradens Gnom	SE REGLER
--------	--------------------	-----------

*1 Spöke Farfar Magg	16	12	KRA mot KRA
----------------------	----	----	-------------

* Farfar Magg: Om Magg lyckas med KRA mot KRA så svimmar äventyraren i T10 SÅ samt måste slå under sin KRO*6 eller d8 av skräck. Lyckas spelaren så blir Farfar Magg så rädd att han går upp i rök.

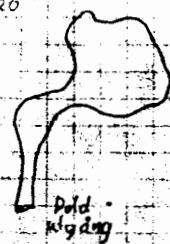


Farfar
Magg



Plan B

20



Dödd
Magg

Ia planeten i tak. Facklor i rum 2, 5-9 & 23 var annan meter.

Balsander korridoren. 7*2m SL: Så fort som de flesta eller alla är i korridoren brinner golvet brinna (T4 i skada, endast järn skyddar) och ett obrytbart galler fälls för korridoröppningen. Dold dörr längst bort. Tänk på att alla kanske inte får plats där det inte brinner.

Aundins sal. 4*12m. SL: Vattnet är 2,5m djupt. Rummet ligger högre än omgivningen. Det finns en propp i mitten som kan dras ut.

Spichs rum. 3*6m. Här finns 6st rättor. SL: Rättorna är som tidigare exemplar, men med T4+2 i skada.

Smaggs samling. 3*4m. Här finns 5st samlade skelett. De bär alla kortsvärd och liten sköld. SL: De har STO 6, INT 0, SKI 13 & KRA 1. De kan sina svärd till 60%. Svärden gör T6+1 i skada. 8p skölden tas tillvara till 60%. De har 1p bepansring och tål ej vatten. Splittras vid skada.

Bibliotek. 3*4m. Här finns en spegel, en pinnstol med skrivbord och en hel del böcker som endast skriv & läskunniga kan utnyttja. SL: 64 onyttiga böcker (skönlitteratur etc.). Övriga böcker är: Grammatik av idag, Hur man prutar, Mekanisk mekanik, Den teoretiska skölden och Myter från fjärran samt ett exklusivt bestiari (zoologi). Samtliga böcker ger +5% på lämplig förståelse och tar 4 dagar att läsa.

Haremet. 9*7m. 3 sängar. En jättelik garderob. 3 haremsdamer sitter i sängarna och är uttråkade <1>, <2>, <3>. SL: De rymmer gärna från Smagg. Garderoben innehåller diverse kläder och prydnader samt 3 dyra klänningar.

Sovrummet. 5*7m. Detta är Smaggs sovrúm. Här finns en jättelik himmelsäng och 2 garderober samt ett hörnskap. SL: Garderoberna innehåller bara kläder och 10SP. I hörnskapet är en magnetisk dubbellyxa med 5 i Vässa.

Smaggs samling. 7*7m. Här vimlar det av guld, diamanter & annat värdefullt. Rummet vaktas av en inbesil jätte <1>. SL: Diamanter & annat värdefullt se listan. Vakten vill döda. Rummet innehåller även 286GT, 1019SP och 75Kö i en kista med låset STY 30 och 308p.

Borbins håla. 5*6m. Här bor Smaggs dreserade kromoson gorilla Borbin <1>. Borbin älskar äventyrarblod. Hans kedja räcker endast i rummet.

Värgs hörpa. SL: Spjutet utlöses om någon går på plattan. T8+1 i skada.

Värgs korridor. SL: Spjutet avfyras om någon går på plattan. T8+1 i skada. Personen närmast spjutet skadas.

Sylfs gång. 1*7m. SL: En väldig & tyst luftström för alla som går i gängen och som inte lyckas med sitt lyckokast på spjutet. T8+1 i skada.

Landskapet rummet. 7*10m. Här är 4 landskap <1>, <2>, <3> och <4>. SL: I den västra dolda gängen är 1 flaska med 3 doser motgift mot manetgift.

Mordals terarium. 3*5m. Här är en bitande <1> och en strypande <2> orm.

Gnos grottan. 4*7m. SL: En instängd och bråkig gnos <1> anfaller de som inträder i rummet. Den försvinner efter 10 strideruddor.

Bumling gängen. 1*11m. SL: Stenen startar rulla om någon bryter det dolda snöret. Personen närmast stenen skadas om ej hopp lyckas. T10 i skada.

17. Sten gängen. 1*9m. SL: Som bumling gängen. Tänk på att bara en sten finns.

18. Spök rummet. 4*4m. Här bor ett vresigt gammalt spöke <1>. SL: Spöket stygt.

19. Simnags nisch. 1*1m. Simnag behärskar mitten se rum 1:7.

20. Olovs stuga. 5*5m. Rummet är tomt. SL: när så många som möjligt är inne i rummet flyttar sig korridoren så att rummet blir kub format. Då börjar väggarna pressa spelarna mot mitten av rummet. Enda sättet att slippa bli ihjäl kländ är att lyckas segra med spelarnas sammanlagda STY mot rummets STY (STY = antalet spelare i rummet * 10) tre gånger i rad. då återställs rummet. Väggarna rör sig med farten 1/5m per stridsrunda.

21. lika som plats 22. Drak kröken. SL: När någon kliver på plattan framför fällan så får den en eld pust på sig. T4 i skada. Elden är magisk. Järn absorberar INTE skadan i detta fallet.

23. Snemans ställe. 3*2m. SL: Den första som går här fastnar i snaran och det är så högt att personen måste antagligen ta sig loss själv. Tänk på att personen hänger upp och ned och att det är svårt att skära då. Fällan i sig är inte farlig, men när offret kommer loss så faller det och slår sig som från ett ordinarie fall på 3m (offret var bered på fallet).

24. Efraheims korridor. 1*6m. SL: Ur väggen rinner rinnande eld när någon går på plattan. Elden går T4 i skada och den är magisk så järn absorberar inte skada i detta fallet. Det går att ducka för första offret. De andra måste hoppa över den rinnande elden.

25. Rust kammare. 3*4m. Här är 10 dolkar och 3 bredsvärd.

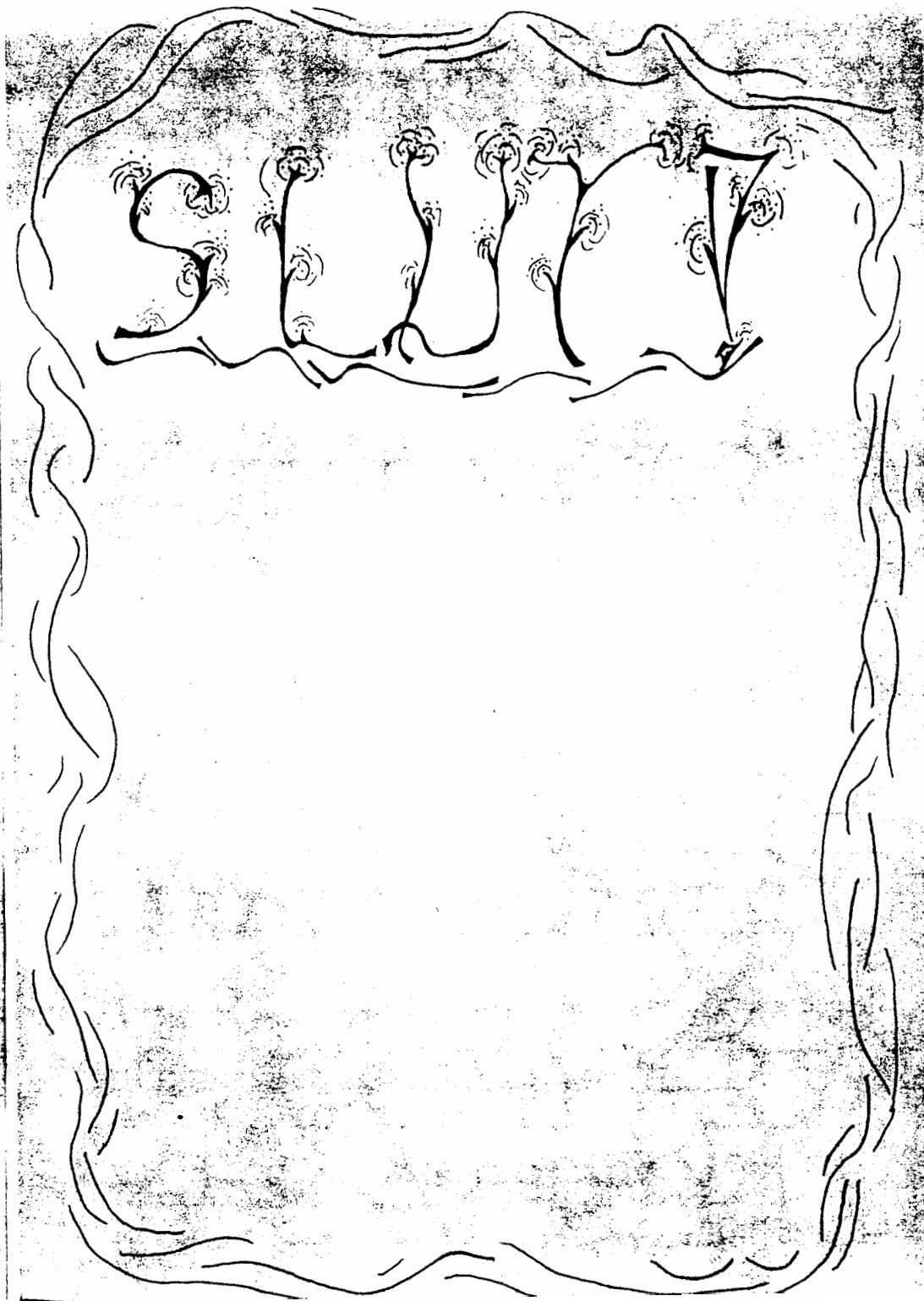
26. Slumpens vägskäl. 1*2m. SL: Ringarna sprutar vanlig eld.

27. Hissen. 2*2m. En hiss till plan B.

28. Torsten och Tomas stol. SL: Stolen är bra att vila på. Den ser värdefull ut men är det inte. När någon sätter sig på stolen så hoppar den 3m upp i luften. Offret slår sig som vid ett ordinarie fall. Stolen går sönder.

Skatt lista

nr	Beskrivning	Saknamn	Värde	Antal	BEP/st	Spec
<:1	Magisk dryck	Magisk dryck	15	1	0,2	Bör drickas ej säljas
<:6	Dolk	Dolk	15	1	1	Dolken är i dåligt skick. Skapet sitter löst fast i bladet.
1:2	Trollformel samling	Trollformel samling	1500	1	0,3	Boken är Mycket bra att kunna lösa
1:2	Läse bok	Läse bok	500	1	0,1	Bra att använd för alla.
1:3	Ljus stake	Ljus stake	80	2	0,3	De är av mässing
1:3	Duk	Duk	15	1	0,2	Otroligt ful & trasig
1:4	Sköld	Sköld	40	2	1	Sköldarna är små ^{o har snappa} kräpen på sig
1:4	Fjällbrynja	Fjällbrynja	700	1	4	Brynjan har 2gradens skydd
1:4	Dolk	Dolk	40	1	1	Dolken har 1gradens hela/stada
1:4	Bredsvärd	Bredsvärd	90	2	1	De har slitna eggår.
1:4	Bredsvärd	Bredsvärd	140	1	1	Det är nytt & har 1gradens varsetliv.
1:4	Armborst	Armborst	320	1	2	Det har 4gradens vässa.
1:4	Armborst lod	Armborst lod	1	5	0,1	Bra att ha till armborst
1:7	Rund sten	Rund sten	2500	1	2	Stenen är jätlig att handskas med och att värdera.
1:11	Stol	Stol	190	1	3	Bra att ha, va?
2:1	Cimera päls	Cimera päls	1000	1	47	Svår att få av. Tar 30 min
3:1	Vinflaska	Vinflaska	3kp 1000	1	0,3	Vinet är av truckters lilla
3:2	Tallrik	Tallrik	88	1	0,2	Tallriken tillhör snappa. Den är av lunt dagg-porlein med blå konst. Den är skön
3:2	Peppar burk	Peppar burk	240	1	0	Peppar för höjer smaken
3:2	Sagrans ask	Sagrans ask	100	1	0	Sagran är ytterst värdefullt
3:3	Drapperi	Drapperi	900	1	1	Det är ett fint drapperi som har broderat i guldtråd
3:3	Sten figur	Sten figur	350	1	0,2	Figuren är sålön hög av grön sten
3:6	Matta	Matta	220	1	0,2	Mattan är handknuten
3:6	Tvåhandsvärd	Tvåhandsvärd	700	1	2	Det här värdet har 4 vässa som det härskarens svärd är i skeden
1:5	Bok	Bok	400	5	0,1	Det är en bok av intensivt studera för läran om de som övan men rikt utvald av makt. Även här +5%
1:5	Bestiarium	Bestiarium	900	1	0,2	Thorens damerna kan behålla de
1:6	Sidenklänning	Sidenklänning	700	3	1	Den har 5 vässa & är full av guldklänningar och silfveringar.
1:7	Dubbel yxa	Dubbel yxa	200	1	2	Det har 5 vässa & är full av guldklänningar och silfveringar.
1:8	Diamant	Diamant	980	3	0,1	Det har 5 vässa & är full av guldklänningar och silfveringar.
1:8	Grycke	Grycke	300 200 900 70	3 3 3 3	0,1 0,1 0,1 0,1	Det har 5 vässa & är full av guldklänningar och silfveringar.



Månen stog högt upp på stegen som lutade mot en bred apelsinklyfta av rent läder tillverkad på den totalt neonfärgade världen Beronorga av Nilskovamero, som hade tre barn som gick i en skola vars rektor en gång hade trillat ner under isen pga att det en gång visades på tv en film om ledbandsskador som kan uppstå i samband med bilåkning på sommarhalvåret tillsammans med diverse ateraljer så som en fluga hade han på sig en gång min fars systers sonsons gamla bilförare som satt fast ohjälpligt i den leksaksbil som han fick av den gamla äppelförsäljaren som var trött på att sitta och titta på saffranslökens olika aspekter i den gula tandkrämstuben som för övrigt va ett substistut för den anars väldigt mycket använda destilleringsapparat.

Detta är en meningslös artikel som upptar den plats du kunde använt till din artikel som du glömde att skriva.

Spelförsäljning:

Runequest monsters till fdje utgåvan.
Judge Dredd ett Rpg
Harmmaster ännu ett Rpg
Golden Heroes superhjälpespel
Startreak plus ett par moduler
Wasteland ett cyberspel
Cyberpunk se ovan
Bullwinkle and Rocky ett humor spel som bygger på en Amerikank tv serie
Space Opera plus 5 moduler
Drakar och Demoner grundspelet
Drakar och Demoner Gigant
Drakar och Demoner Samuraj
Western ett Cowboy spel
Gangbusters plus 5 moduler
Middle Earth Roleplaying plus en modul
En modul till The Eteranal Champion
En Monsters compendium till Ad&d
Ett universums härskare den svenska översättningen av Cosmic Encounter
Rymdimperiet
Gamma World plus 3 moduler
Paranoia plus 16 moduler

Allt du behöver göra är att ringa Leif på tel 036/134320, så kan vi prata om priser.

Jag har varit på Gohtcon XV, jag är alltså Olle Stjärnhuvud.

Jag hade anmält mig till ASL för er som inte vet vad det är så,

är det Advanced Squad Leader (avancerad gruppbefäl på svenska).

Vidare hade jag anmält mig till Travellersom jag inte spelade

pga att jag inte fick, spela, den karaktär som jag ville, den

miletanta brodern som var tänkt att styra allt.

Då var det bara ASL kvar., men det hittade jag inte pga att det var

fruktansvärt dålig internkommunikation mellan deltagare och funktion-

ärer, bättring krävs å det snaraste, då gingo jag till det ställe

där vissa högintelligenta individer bedrev framgångsrik tjuvjakt

på den Ryska björnen, den krossade genom rakryggad offensiv genom

operation Barbarossa, som bedrevs med en slående slagkraftighet.

Sen fick jag reda på bedömningsmallen till Call of katullu,

dena bedömningsmall va ett utmärkt exempel på vår moderna tidsålders

effektivitet och bedömnings, effektivitet,, för en gångs skull va det en

bra ny effektivisering, av ett annars ofta inkompetent, system,

men det va det enda bra med detta spel som annars mest handlar

, om löjlig häx och demonjakt, mitt i det ärorika, 20-talet.

Vidare besökte jag den aktion som, hölls, där såldes riktiga

Wargames (krigsspel på Svenska), till otroligt undermåliga priser,

jag, inhandlade ett Wargame som heter Third Reich (tredje riket),

för, 100 kronor, men mest tyckte jag att, hela Gohtcon va som

att gå genom ekluten.

Olle Stjärnhuvud

Land Mutanter och Morötter. (En framtids saga).

Brupfa Puttruppe



Går genom skogen

Han är ett muta-
tions troll.



Han äter
Saabap till
lunch.

möter Brupfa sin
Peter Palsternacka.



Just nu gräver
Peter Palsternacka,



i skogen. Han röcker
dessutom som en
borstbindare, men han
är en palsternacka.



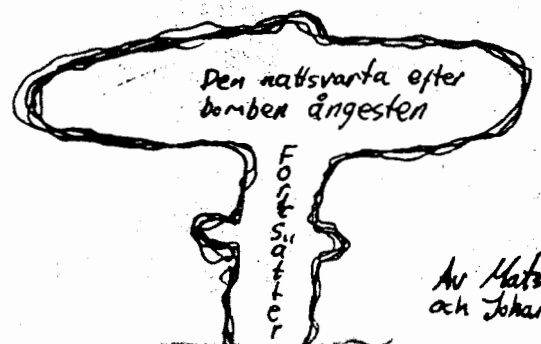
Varför gräver
du i skogen
Peter palsternacka
?

Frågar Brupfa Puttruppe
i ett anfall av nyfikenhet.



Äsch, det är
bara sänt,
man gör i
den här
skogen.

6' Deep ↑



Den nattsvarta efter
bomben ångesten

FOSSTÄTTER

Av Mats B
och Johan J