The Beholder

Nr 1 1984

Medlemstidning för Dragon's Den

GOTHCON VIII

Under påskhelgen arrangerades som vanligt Gothcon i Göteborg. Detta var andra året vi var där och omdömet står sig; ett gigantiskt kaotiskt spelmöte som har det mesta för spelgalningar. I år var det lite drygt 270 st som anmält sig till den öppna Dungeons and Dragon-tävlingen!! Hur många som ville vara med i Kellys Hjältar vet jag inte.

Gothcon är ett utmärkt värdemätare på hur galna spelare det finns. I år var det bl.a. stridsuppvisning i "Vikingarnas Stridsteknik", deltagarna kom från Danmark. Det fanns även tillfälle att se det gigantiska boardgamet "Operation Barbarossa" spelas. Spelas kanske är för mycket sagt då spelarna roade sig med mindre tidskrävande spel i väntan på motståndarens drag! Kellys Hjältar är även det ett spel(??) som måste ses. När vi lämnade Göteborg hade de spelat i 16 timmar och amerikanarna höll just på att slå ut ytterligare en tysk Tigertank på sin väg mot banken.

Öppna Skandinaviska Mästerskapen i Dungeons and Dragons som den stora turneringen heter såg 22 startande lag, ett ihopplockat lag från Linköping var med. Tävlingsscenariot innehöll ett par svåra gåtor och några stackars hjälplösa monster. Följden blev att rätt många lyckades lösa uppgiften men förstod inte hur (!) de gjorde det. Vann gjorde ett lag från skåne med en linköpingsgrabb(!!) med (Magnus Gejier). Lagtävlingen blev helt annorlunda. Det gällde att komma så långt in en grotta som möjligt för att få tag i en magicer. Grottan innehöll en del luriheter och många farliga monster, det var kort om tid och inga hann ända in. Dragon's Den's lag hamnade på tredje plats, vann gjorde ett lag från Ekerö, "The Shining Mountain".

Som helhet tycker jag Gothcon VII var festligt. Det fanns många chanser att prova på nya spel (själv testade jag bl.a. Traveller) och man lär alltid känna nya lirare fram på småtimmarna. På minussidan måste tyvärr läggas logimöjligheterna som absolut inte var bra. (Vi roffade glatt åt oss ett eget rum mot alla bestämmelser.) Hursomhelst, Gothcon IX är ett måste för de galnaste rollspelarna. Vi ses.

LINCON

LINCON är Dragon's Den's eget bidrag till rollspelstävlingarna i Sverige. **LINCON** kommer att arrangeras under pingsthelgen som tidigare har lovats, datum 9-10 juni. Det kommer att bli en stor Dungeons and Dragons tävling med kval och final. Kval kommer att ske på lördagen (6 timmar!!) och final på söndag. Förövrigt kommer det att finnas tillfälle att prova nya spel ex. Wizard (ett fantasyboardgame). **Spellokal Ryds Herrgård**, tävlingen kommer att börja kl 10 lördag, för anmälan och info ring mig Kalle Stengård tel 17 81 61 (helst när jag är hemma). Vill du hjälpa till så ska du absolut kontakta mig, det behövs fortfarande personal till allt möjligt.

LINCON 9-10 juni 1984 ett minne för livet

REDAKTÖRENS SPALT

Hej igen. Äntligen har det här numret blivit klart. Att tidningen har blivit lite sen beror bl.a. på att skönskrivaren på skolan ibland saknat färgband samt att det kom en orkesterfestival mellan mig och kopiatorn. Men raskt över till roligare ting.

"Namntävlingen" avgjord. Som du kan se har tidningen nu fått ett namn, "**The BEHOLDER**", R. Tjärnström föreslog namnet och jag föll direkt. Sedan har Håkan textat och ritat logotypen på sitt eget mästerliga sätt, så nu är tidningen döpt. Andra glada händelser är att material och förslag har strömmat in till mig så minst ett nummer till lär komma ut innan sommaren (peppar peppar).

LINCON närmar sig med stormsteg. Du vet väl om att LINCON går av stapeln 9-10 juni på Ryds Herrgård ?? Det jobbas förnärvarande hårt bakom kulisserna för att få allt klart i god tid. Men mer om det senare. Jag har även varit på GOTHCON vilket behandlas i sep. art.

De två kampanjer som presenteras i det här numret är vad jag kallar föjdkampanjer. Båda DM'arna började, så vitt jag vet, spela i samma kampanj, nämligen TELLAM. De två kampanjerna presenteras på olika sätt. KARMEL har varje spelare och DM gett sin syn på karaktärer och äventyr, MITRA har däremot endast DM samt en spelare (jag) skrivit om så artiklarna är lite olika. Förövrigt är det premiär för 'elaka' spalten 'Backstab' (Vill du lämna in elakheter går det bra, presskydd gäller.) dessutom har Peter Åberg lämnat in förslag till nya regler som han använder i sin kampanj.

Som avslutning måste jag få påpeka att Håkans teckningar som vanligt är ett måste i den här tidskriften för att den ska bli acceptabel.

Tack för ordet,

May your DM be with you!

~ Mitra ~

Dungeon Master: Robert Tjärnström

Characters:

MUNIN: 9 lvl Ranger, människa. Lugn, stor och stark typ med mystiskt svärd. Led tidigare av en viss immobilitet (har på senare tid lösts med en "Ring of free action"). Spelas av Joakim Fogelberg.

Kos: Fighter lvl 8 / Magic-user lvl 9, alv. "Slänger" Dimension door" när han inte flyger omkring (flyr inte direkt men låter de andra fäkta). Gör hemliga affärer med Dworkin. Lider av ett visst behov att kverulera (med DM). Spelas av Magnus Ericson.

Elvina: 4 lvl Fighter, halv-alv. Bågspecialist som faktiskt gör mer skada på nära håll. Lider av låg nivå.

Sentinel: Ranger lvl 8/ Cleric lvl 8, halv-alv. Söt och stark. Sparkar på Drimgor och gillar Dworkins hatt. Lider av ensamt öra, Rustmonster och hemlighetsmakeri. Spelas av Åsa Hedenskog

Lazar: Fighter lvl 8/magic-user lvl 9, alv. En god och prylgalen prick som anställer gnoller. Gillar Sentinel, prål och har bättre svärd än Kos. Lider av låg "comliness". Spelas av Håkan Ackegård

PUH: 9 lvl Fighter, Gnome, ålder okänd (pga haste). Kortsvärdsspecialist som slår ihjäl det mesta. Tror inte på gudar (dock på DM), lider stundtals av visst storhetsvansinne. Spelas av Per-Ove Jakobsson.

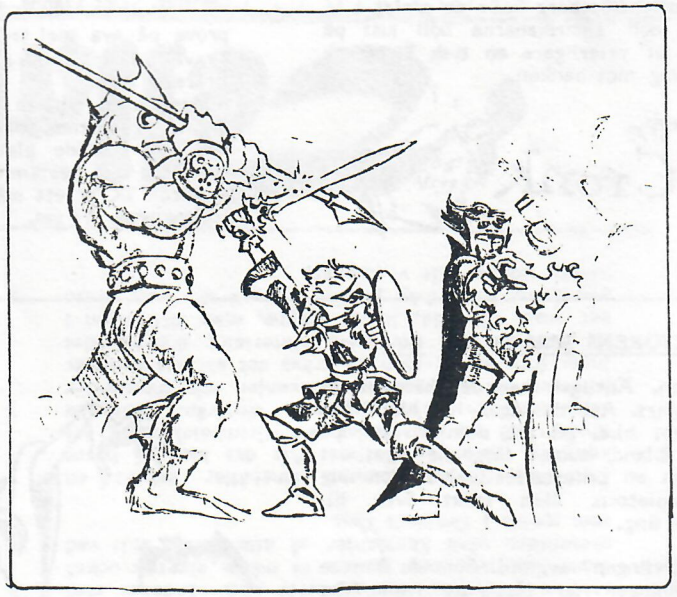
Drimgor: 6 lvl Cleric, Gnome. Följeslagare till Puh, vars främsta uppgift är att hålla Puh vid liv och på benen. Lider av aversioner mot Sentinel samt areaformler (protection fobi).

Aiwendil: Magic-user lvl 9/Druid lvl7, människa 41 år. Tror på magi (speciellt "fireball). Gör otäcka affärer med Dworkin och letar "treasure". Lider av egen magi, små troll och brist på psionics. Spelas av Karl Stengård

NPC av intresse

Dworkin: Yrke:? lvl ?, människa ? Rådsman i Grimstad som ger amulett och råd. Äger hatt som förändrar utseendet. Kan fixa saker om man har tid och råd. Lider inte (bortsett från äventyrare utan respekt för överheten).

RT



The Mitra Campaign

"Tjusningen med att spela i den här kampanjen är att här möter man monster man bara läser om: Liches, vampyrer och svartalver". Citatet är hämtat från en av spelkvällarna hemma hos Robert när vampyren just tog sig ett bett i en av gruppmedlemmarna. Skulle du vilja undersöka en grotta och plötsligt upptäcka att den som bor där är ett Lich som serverar Lightingbolts som välkomsthälsning? Vi sprang (dvs de som kunde) i 14 dagar och går numera stora omvägar runt det stället.

Mitra är en högnivåvig kampanj (ca lvl 9) där gruppen äventyrar (för tillfället) i de färdigskrivna scenariona D-1-2-3, där man möter det mesta. Huvudfienden verkar dock Svartalverna att vara. Gruppens medlemmar är ju redan beskrivna men lite utförligare kan det ju bli.

Fightrar saknas inte men bäst är utan tvekan (?) **Puh.** Puh är Gnome och LORD, snabb med kortsvärdet och tungan. Han deklarerar: Jag är inte rädd för någonting. Efter att ha sett honom i action förstår man att denna fightermaskin har fog för sitt påstående. Förövrigt tolererar han endast en magicerformel nämligen Haste lagd på honom själv!

Sentinel diskuterar förhörsmetoder med gnomerna

Lazar är en svarthyad (!) alv, Fi 8/Mu 9 och som tdigare nämnts tycker han mycket om Sentinel, samlar på svärd och gillar snitsiga kläder. Denna hjärtegoda typ släpper omedelbart alla fångar han kan befria från slaveri och är omtyckt av alla (nästan). Lazar använder sin egen magi till att förbättra sin egen fighterkapacitet till det yttersta och för att skydda sig. Otäcka formler som "Cloudkill" eller "Polymorph other" tycker han inte om. Nämnas måste att Lazar älskar attflyga som polymorphad fågel samt att hans vackra utseende är förstört av ett stort ärr tvärs över högra ansiktshalvan.

Munin är som sagt ranger på hög nivå. (Robert tillåter bara fightrar att bli specialister.)Han är dessutom mycket stark (18/96) samt har "godtyckligt" med hitpoints (för att vara människa). Munin är numera nästan omöjlig att få stopp på märkte vi när han plötsligt attackerade gruppen när han var charmad. Röster höjdes att vi skulle ta ifrån honom hans ring of Free Action efter den incidenten.

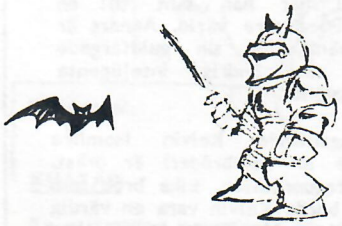
Gruppens nyaste medlem heter Aiwendil och är också han magicer lvl 9 men även druid lvl 7 (Robert använder ej PH'ns exp. tabell för druider vilket gör det rätt hårt att stiga som druid.) han har alltså gott om formler inlästa (sisådär 30 st). Detta gör honom till en rätt fruktansvärd spellkastare, (ingen går säker, inte ens gruppmedlemmar) när Aiwendil presenterat sig med en första Fireball steg omedelbart efterfrågan på protectionföremål mot fire! Hans utmärkande drag är väl just alla hans formler med favoriten Fireball (har man drudernas Prot. fr. Fire behöver man inte oroa sig för att hamna i den) men fyller gärna på med alla häftiga areaformler som finns. Aiwendil letar teasure mycket noggrant för att få råd med mer magipryttlar. För övrigt gillar han också fåglar men bryr sig inte stort om att rädda fångar. "De är ändå bara ivägen".

Sentinel är gruppens andra ranger (lvl 8) samtidigt som hon är präst (lvl 8). Hon är otroligt söt och stark (18/02) och när hon nu fått multipla attacker väntar hon bara på att få bli High Priest inom sin skogskult. Hon känner en stark motvilja mot gnomer och vill absolut inte tala om hur många öron hon har. (Blev av med ett under det att hon förhördes av några svartalver). Sentinel gillar dock Lazar.

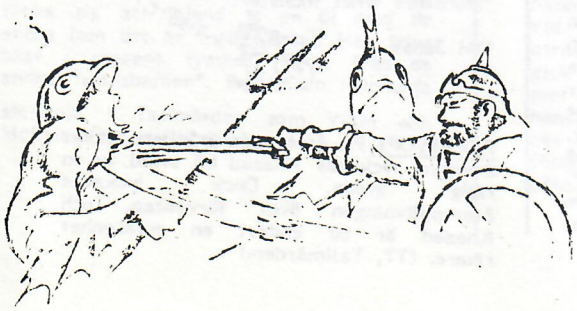
Kos heter gruppens andra alv, yrke och nivå är identiska med Lazars men där tar likheterna slut. Kos slåss ytterst sällan handgripligen även om han är stark (18/34) så använder han hellre sina formler i strid. Favoriterna är ofarliga för honom själv men döden för motståndarna, Rock to mud, Magic Missile, Lightingbolt (samt Dimension Door för att täcka reträtten) brukar räcka. Andra kännetecknande drag för Kos är att han samlar på nästan all magi han kan komma över, speciellt olika spells.

Att detta är hela gruppen är inte sanningsenligt då både Puh och Kos har henchmen. Kos har en kvinnlig bågspecialist med sig som inte utmärker sig speciellt utom då det gäller att råka ut för specialattacker, namn Elwina, halvalv. Puh har övertalat en gnomecleric att börja äventyra då han ville ha med sig en "cleric man kan lita på", Drimgor som han heter är aldrig längre bort från Puh än 1 meter i stridssituationer eller marsher (utom den gången Puh hoppade genom en Wall of Fire). Drimgor kastar också oerhört mycket protectionformler på sig själv då gruppens magicer är i farten.

Till sist skall bara nämnas gruppmedlemmarnas inbördes relationer. Puh tycker väldigt illa om magicer och ogillar Sentinel då hon en gång sparkade Drimgor. Känslorna är väl besvarade från Sentinel men alverna tolererar Puh då



han slåss bra, Puh och Aiwendil trivs med varandra då de är gruppens "icke-goda" och har ungefär samma grundinställning. I övrigt tycker väl gruppmedlemmarna rätt bra om varandra, frånsett att Kos ogillas av Aiwendil då han uttalar sig respektlöst om Aiwendils magi.



Karmel

Sanningen om Kelvin och tolvåringen!
eller
Det bidde en kampanj.

I höstas kände jag mig tillräckligt mogen för att starta en kampanj. Jag hörde mig för med några vänner, och fick snabbt ihop en lagom grupp.

Sedan dess har dödsfrekvensen hos monstren i landet Karmel ökat oroväckande. Lyckligtvis finns det hart när outtömliga förråd i de skumma omgivningarna.

Vilka är då dessa oförvägna äventyrare? Eftersom gruppen är så nybildad har alla utom en varit med sedan begynnelsen, den riksbekanta goblingrottan. Här några ord om varje figur.

Den logiska början (dvs de figurer som märks mest utåt) är Arwindell och Kelvin. (Eller som somliga föredrar att kalla dem: Bill och Bull.)

Arwindell är en extremt stark och stryktålig halvalv, Fi/Cl. Trogen Requorkulten (LG) missar han aldrig ett tillfälle att tala om vad som egentligen är rätt. Tillika missar han sällan med sitt älskade svärd Lifekeeper. Mången förslavad själ har han sänt till en (förhoppningsvis) bättre värld. Annars är han mest känd för sin guldfärgade rustning och sina lindrigt intelligenta inslag i diskussioner.

Hans meningsfrände **Kelvin** (somliga säger att de är halvbröder) är präst, även han i Requorkulten. Lika bred som han är kort, borde Kelvin vara en värdig motståndare i strid. Dock brukar han ibland vara farligast för sig själv. Mer än en gång har han välriktat knackat sig själv i huvudet med sin Mace. (Detta är ofta det enda som träffar honom, ty han har en sköld som han inte vet själv hur bra den är.) Men Kelvin har tumme med gudarna, mången gång har han varit nere och vänt på minus nio. Vidare brukar han vara gruppens sanndrömmare. Vid sidan av slagfältet är Kelvin ryktbar för sina tvivelaktiga sexuella preferenser. Han har även provat på varulvsyrket med varierande framgång.

Årets nykomling är munken **Fiddish**, en i vanliga fall lugn, sansad och stadgad person. Men i stridens hetta finns det inget sansat över honom. Få är de monster som lyckats springa ifrån Fiddish och hans falchion. Dessutom har han visat upp gedigen utbildning på att öppna lås. På grund av en viss förkärlek för avskild meditation på fritiden, bor även Fiddish i en liten koja i Tallmården.

Gruppens naturdyrkare är två, **Viam** och **McErin**. De är lika neutrala, de bor i varsin liten stenkoja i Tallmården, de är lika duktiga druider och de är lika musikaliska. Skillnaden är att Viam är mera utåtriktad och har diplomatiska talanger, medan McErin föredrar att prata med sitt ölkrus. (En gång hälsade han till och med på i tunnan, och trivdes så bra att han beslöt sig för att sova över.) Vid konflikter inom gruppen förenas de dock med panflöjt och luta under någon ek, och låter de andra träta efter bästa förmåga.

THE DRUIDS' DREAM

Den lille otäcke alven **Bodh** är värd ett eget kapitel. Han är tjuv/magiker och en smula egensinnig. Dock brukar han göra mer för gruppen än emot den. Hans fruktade "sätta gift på vapnen göra sig osynlig smyga bakom dubbel backstab"-rutin brukar ta musten ur de katigaste motståndare. Dessutom sätter han med förtjusning Sha-kens i allt som rör sig. Därtill är Bodhs förhörsteknik onekligen effektiv, om än en smula osmaklig.

Khazad, dvärgfightern, är en liten skäggig kub, som är starkt medveten om sin egen förträfflighet och vissa andra rasers underlägsenhet. Men han säger inte så mycket, utan låter bastardsvärdet sköta snacket, oftast med god utdelning. Hans senaste bedrift var två Vrock-demoner "nästan på egen hand". Det är också Khazad som rullas fram när det gäller att ex-parrotisera ogres, jättar och liknande.

-HI, LEVON. REMEMBER ME?

Gruppens magiker, **Levon**, är en excentriskt klädd, stilig herre med "kraftig benstomme" som det så vackert heter. Trots detta kan han ibland röra sig tyst som den bästa tjuv. Såsom varande inbiten kaotiker är han naturligtvis aktiv medlem i spelkulten Destina, där man dyrkar sin gudinna genom allehanda gambling. Levon dvrkar även skönheten, i kvinnlig skepnad, och flera gånger har han vunnit fem gp av Bodh på lättsinniga vad. Skam till sägandes fungerar Levons charmoffensiv inte helt klanderfritt på svartalver. Levon är för övrigt den ende i gruppen som har dött.

Förut ingick den i vissa läger med rätta fruktade paladinen Ingolf, men då hans far, hertig Fastolf av Tallby, hastigt gick bort blev Ingolf tvungen att säga farväl till sitt behagliga äventyrarliv och axla den ansvarstyngda manteln som stadsöverhuvud i Tallby.

Landet Karmel är en utpräglad monarki där kung Tendor är överhuvud. Denne är renhjärtad och ädel, men kan visa drag av arrogans i vissa lägen. (Eller kan det vara så att alla ärenden inte är så viktiga?)

Trogna som de är, har gruppen redan hunnit med att avslöja en komplott mot kungens liv som var planerad att följas av ett maktövertagande med stöd av de onda kulterna. Då de även rensat ett och annat Llourd-tempel (CE) kan de numera aldrig riktigt slappna av. Assassins' Guild har långa armar...

"Monster? What monster?"

DM Jonas

PRESSTOP! På återvägen från ett lyckat äventyr, lyckades Khazad bli svald av en rälig groda. Dock lyckades återupplivningen över förväntan, och Khazad är nu endast en erfarenhet rikare. (TT, Tallmården.)

SPELARNA OM SINA FIGURER

BODH STRANGEWAYS

Bodh Strangeways: Th/Mu; 162år; längd 155 cm; vikt 55 kg Alv. Bodhs uppväxttid har varit brokig och fylld av motgångar, vilket troligen har format honom till den likgiltiga och stundals grymma personlighet han är idag. Han är föräldralös och fick tidigt börja försörja sig själv. Eftersom han redan redan vid den här tiden var förhållandevis snabb i fingrarna samt intelligent var Th/Mu-yrket som gjort för honom. Efter lite letande fann han också en godkänd grupp att äventyra med och den äventyrar han än idag med.

I gruppen är Bodh, enligt egen utsago, en ledande och oersättlig figur. Han umgås helst med Levon, och har ofta blivit bortlyft från förhör med fångar av Arwindell (Varför?). I sin ägo har han en del värdefulla magiska föremål t.ex. en ring of Invisibility, stone of good luck, ett par gauntlets of dexterity. Bodh är inte ansluten till någon kult och mellan äventyren vilar han upp sig med att plocka lite fickor samt ligga hemma i sin våning i centrala Sjöstad.

LEVON

Levon: är 4:e nivåns magicer (snart 5:e). Han älskar att klä sig i excetriska kläder vilket passar utmärkt till hans vackra utseende. När han inte är ute och äventyrar sitter han för det mesta på värdshusen och spelar kort. Hans vackra (väldiga ?) kropp mäter 105 kg och 198 cm vilket inte sällan imponerar på vackra flickor, till Bodhs stora förtret. Han hatar när någon försöker bestämma över honom, därför håller han sig oftast för sig själv.

BODH BITES THE DUST...

FIDDISH

För ungefär 22 år sedan hittades på trappan till ett munkkloster i Granduil ett bylte innehållande ett litet gossebarn. Munkarna i klostret tog hand om barnet och gav det namnet **Fiddish.** Han fick lära sig allt en ung munk bör kunna så småningom växte **Fiddish** upp till en stilig (nåja) ung man. Han beslöt sig för att lämna klostret och bege sig ut i världenför att söka ÄVENTYRET.

I Sjöstad kom han i kontakt med gruppen genom att söka jobb hos Levon. **Fiddish** håller sig mest för sig själv men kan tänka sig att ibland ta en öl med de andra (om det är med måtta). Han trivs bäst i skogens tysthet, långt från de andra "stadsbarnen". Bor i sin nybyggda stenkoja i Tallmården som Viam och McErin hjälpte till att bygga.

Viam the Stroller

Viam såg för första gången dagsljuset i den lilla staden Grenköping en vacker januarimorgon år 970. Redan under uppväxttiden på familjens ägor började han hysa stor beundran för de vördansbjudande männen i gröna kappor som var, och, är en vanlig syn i dessa trakter, d.v.s. druider och rangers. **Viam** tillbringade mycket av sin uppväxttid på värdshusen där han umgicks med dessa människor och lyssnade till deras berättelser om skatter, äventyr och framför allt om skogsväsen. Historieberättarna lärde honom också att traktera lutan och panflöjten.

Detta väckte hans äventyrslusta, de var hans ideal. Dock ville **Viams** far inte höra talas om dylika upptåg utan satte honom i lära hos farbrodern för att bli garvare. **Viam** som var snäll redan då fann sig i detta men han hade två drömmar här i livet; att få äventyra och att få träffa skogsväsen. På sitt 44:e levnadsår förverkliga han sina drömmar, till sin mänsklige fars och sin alvmoders fasa, han blev DRUID.

Han slog ihop sig med gänget, som han genomgående trivts bra med och bor i Tallmården med McErin och Fiddish som närmaste grannar (ett par kilometer bort), han trivs dock bäst i urskogens lugn, och nöjd bara han får åka till Grenköping varje midsommar för att vara med i den årliga Druidhögtiden.

Arwindell the liberator

Arwindell gick i sin fars fotspår och blev fiskare men efter några år tröttnade han dock på detta och och ville ge sig ut i världen och han såg som sitt heliga kall att bekämpa ondskan. Han uppsökte först fighterskolan där han med sin beundransvärda (18/82) styrka gjorde starkt intryck. Men eftersom han är god av naturen och gärna ville hjälpa de sina uppsökte han även clericskolan för utbildning.

Efter ett tag kom han i kontakt med en paladin och dennes grupp och upptogs genast som medlem. Han fick även bra bra med gruppens cleric, lite dum men

snäll. Han har efter några äventyr fått händerna på ett excellent bastardsvärd vid namn "Lifekeeper" som visat sig ha otroliga egenskaper mot odöda. Nyligen gick han med i Requorkulten och kommer nu med än större intensitet att handgripligen tillrättavisa Bodh vid dennes utövande av sin egen speciella förhörsteknik.(Bodh "dinglar" ganska ofta.)

Arwindells styrka har kommit väl till pass ganska ofta; bl.a. den gången två troglodyter hoppade på honom när han var vapenlös, varpå han helt sonika slet tag i deras nackar och smällde ihop deras huvuden med fatal utgång. Eftersom han är halvalv har han lite av de "ädla" dragen i ansiktet och han är numera alltid slätrakad (Requorkulten). Han är 167 cm lång och 69 kg tung med armar av stål, han går även omkring och spänner i förgylld rustning.

Kelvin the healer

Kelvin är en liten rundnätt (155 cm, 80 kg) cleric som kämpar för att bibehålla ordningen och tron på det goda i landet Karmel. Genom en god portion tur och gediget arbete för det goda har **Kelvin** lyckats upprätta en mycket angenäm kontakt med sina gudar. Men **Kelvin** har sina brister. Hans barnsligt låga intelligens (int 6) försätter honom ibland i mycket pinsmamma situationer. Dessutom har hans hans tro på att avhållsamhet från kvinnor är en dygd inneburit att han ibland har känt viss dragning till det egna könet. **Kelvin** slåss mer än gärna mot onda varelser men det han gillar mest är att lägga "cures" eller ligga i ett heligt bad i templet.

KELVIN

KHAZAD

En stjärnklar januarinatt för 56 år sedan föddes i det mäktiga dvärgafästet Grottby en av stadens stora män. Redan vid tidig ålder visade sig dvärgasonens stolta anlag. Idag mäter denne herre ståtliga 115 centimeteroch väger 75 kg exklusive ölmage. Lika imponerande är meritlistan - numera hänger hans släktvapen på hedersplats i Grottbys tronsal.

-Mitt namn är **Khazad.** Som liten fick jag lära mig att klara sig själv, jag strövade omkring i diverse välgörenhetsband och gav alvpack m.fl. vad de förtjänade. Numera utför jag endast det mot beställning.

Som äkta FIGHTER och Dvärg slåss jag givetvis med en heawy battle axe, morningstar samt bastardsvärd. Observera: ingen magi. Tro mig, det finns två ting man ska akta sig för här i livet: Magi och Alver. Trolleri är inget man ska beblanda sig med, trolleritricks kan trollkarlarna hålla för sig själva och alver kan man aldrig lita på. Som sagt, sådana otäcka saker gör man bäst i att akta sig för. Sanna mina ord!!

På senare år har jag lärt mig att uppskatta även andra saker än orchernästen och liknande. En stillsam historiekväll framför en värdshusbrasa uppskattas nu på senare tid lika mycket som orcheraverkningar. **Khazad** har på vägen mot höjderna tillfälligt avstannat som 4:e nivåare. Obs för **Khazads** del: ingen kult.

REGELMODIFIKATIONER

REGELMODIFIERINGAR

Två vapen:
Slåss man med två vapen kommer alltid slagen samtidigt. Deras speedfactor läggs samman för att bestämma hur snabb attacken blir.

Roger Moores artikel ur Dragon har lämpliga värden att använda för tohit justeringar och lämpligt vapenval.

Vill man slåss med kortsvärd i vänsterhanden måste man ha minst 16 i styrka.

Styrkebonus halveras för vardera attack med avrunding uppåt för högerhanden och neråt för vänsterhanden.

Eventuella klassbonus i skada halveras som styrkan.

En specialist som slåss med två vapen får inga specialistbonus eller extra attacker oavsett om han bara använder vapen han är specialiserad på eller inte.

Raser:
Alver får ny maxstyrka: 18 för män, 16 för kvinnor, av alla klasser. De får även +2 i dex istället för +1 som tidigare.

Halv-alver får ny maxstyrka: 18/50 för män, 17 för kvinnor.

Dvärgar och Halv-orcer kan få 20 i con.

Hober kan få 19 i dex.

Alver kan få 20 i dex.

Missila Vapen:
Man får inte mer styrkebonus än vad vapnet ger i maximal skada.

Crossbows:
Light Crossbow ger 2d4 mot SM
d6+1 mot L
Heavy Crossbow ger 3d4 mot SM
2d4 mot L

Byta vapen:
Det tar 2seg att stoppa undan ett vapen och 1seg att dra ett nytt. Vill man kasta det gamla tar det 0seg. Ska man sen ta upp det tar det 2seg.

Byter man vapen till båge får man bara en pil i slutet av rounden, detta gäller dock inte bågspecialister som får två.

Subdue:
Subdueskadan är bara hälften av den vanliga och bara hälften av denna är verklig och permanent. Man får aldrig styrkebonus på subdue.

Magi i strid:

Under första rounden, lägg till 5seg innan magikern kan börja med sin formel.

Vid strid mellan magiker och fighter, använd differensen på initiativen och lägg till detta, respektive dra ifrån detta, på vapnets speedfactor beroende på vem som vann initiativet.

Speedfactor:
När ena parten i en strid har ett vapen med en speedfactor som är hälften av eller 5 lägre än den andres så får han en attack extra då han vinner initiativet.

Surprise:
Vid överraskning får den överraskade en attack (ej attackrutin) per segment, dock högst tre.

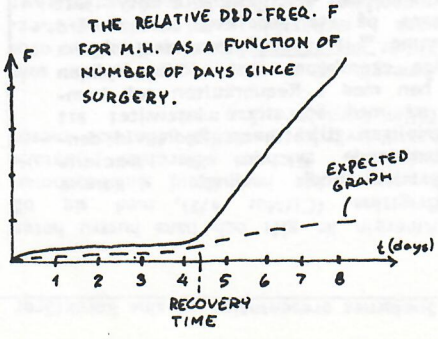
Den mest favorable medlemmen i gruppen används för att bestämma dess chanser att bli överraskad.

Om man struntar i en motståndare för att istället t.ex. förbinda någon så får motståndaren en attack per segment tills dess att man slutar förbinda och börjar agera igen. Även då får motståndaren minst ett slag. Man kan hinna slå själv om vapnets speedfactor plus den tid som gått och som går åt att dra det inte överstiger 10.

AC och formler:
En magiker får -2 på AC då han kastar formler men får behålla sin dexbonus på AC:n.

Slow ger -4 på de drabbades AC och är ej selektiv. Haste är ej selektiv.

Peter Åberg



DRAGON's DEN's NEWS

Nedlagda kampanjer är det alltid trist att skriva om, speciellt den här gången. **Tellam** är numera nedlagd (se förra numret), DM Peter Åberg la ner kampanjen för att han ville börja på nytt. Namn som Tiessar, Amergin, Ariel och Gaston tillhör numera också det förgångna liksom Bryte.

Nya Kampanjer är ett roligt ämne (mer material till tidningen). Efter att ha lagt Tellam i graven startade Peter Åberg om på nytt (nästan) med kampanjen **KERTH** (kontinentens namn). Nivån är 5-6 och spelarna är desamma likaså kontinenten,nytt är däremot landet LUNARA (se karta föregående nr.) En del ändringar i regler har också skett.

Ny kampanj har även klubbens kassör **Åsa Hedenskog** startat upp. Själv är jag med och roar mig med ca 10 st andra på 1:a nivån. Åsa har även lyckats med konststycket att värva två nya spelare (en kvinnlig), andra spelare är välkända

ansikten i klubben som numera spelar i TRE!! kampanjer i veckan. (hur Åsa hinner med att spela i två kampanjer Dm'a i en samt förbereda konventet är en gåta.)

Det finns minst tre stycken kampanjer till igång lite här och var med klubbmedlemmar som spelledare. Jag tycker lite synd om Michael Samuelsons (meile) spelare efter det att han hämtat inspiration till nya finesser i Gothcon.

Synd om spelare, Robert Tjärnström, (ö)känd DM fick när han fyllde år boken 101 traps, fällornas dödlighetsgrad är utmärkta med dödskallar(!!) så nu har Robert båda böckerna om dödliga fällor. Bäva månde spelarna i Mitra.

Förövrigt noteras det att i en kampanj hängdes 8st stråtrövare efter ett misslyckat överfall på en karavan. Inget uppseendeväckande i det förutom bland de som hissade upp rövarna fanns det en paladin (!!)

Jag kan inte annat än tycka synd om den tjuv som i Åsas kampanj gorde en perfekt smygning på en vakt och sedan misslyckades träffa med en "backstab" och de tre 'surprise' slag som han fick. Vakten dog iallafall sent omsider men ändå!

Klubbens store allfixare **Mats Hultqvist** ligger inlagd på sjukhus men som den galning han är fixar han ständigt permis för att få spela D och D så mycket som möjligt.

SE DIAGRAM

JOJO, SOMLIGA OFFRAR JU HÖGRA ANSIKTSHALVAN...

-SUCK: ATT HAN ALLTID SKA SPELA DET DÄR KONSTIGA SPELET PÅ FREDAGAR...

The ear of the BEHOLDER.

Hört i kända kampanjer:

Pojken till flickan;
"Du vill bara ha mej för min tvättbjörn!"

"Va! Behöver jag femton för att träffa en svartalv?!
Har du tänkt på att jag är nionde nivåns Ranger??"

"Var har du dom pengarna då?"
(Khazad tog en tupplur.)

"Hang'em high, paladin!!"

"'Sir' Galador?!?"

"Kan ni inte slå ut dom med magi, så jag slipper räkna hitpoints?"

"Va? Börjar Aiwendil mumla?! Drimgor lägger Resist Fire!"

"Äh! Vad ska man med flickor till?"
(Citat Kelvin.)

"Va? Kommer han med skamliga förslag? Hundra sp!"

"OK, jag kastar en Orb..
Nitton på gula tärningen!!! Det är väl ingen kult, så säg?"

The voice of the BEHOLDER.

This is your Beholder speaking.

Numret är äntligen klart, bara två veckor försenat. För två timmar sen gick den bleka gryningssolen upp över fattig och rik, över sovande och oss och även över D-rummets Coca-Colabestänkta väggar. Klippskräpet staplar sig manshögt runt manusbordet, och någonstans i röran vet jag att Kalle borde finnas. Senaste livstecknet från honom var en otydlig röst ur dimman, förtvivlat ropande efter Pritts limstift. Det var länge sedan...

Då och då glider Mats förbi med uppmuntrande kommentarer och fräscha CC. Det känns som dvgn sedan Håkan lämnade slagfältet för att vila upp sina trötta linser, men en titt på klockan visar att det bara var fem timmar sedan. Eftersom Kalle inte synts till, har jag blivit tvungen att mot bättre vetande göra sista sidan, och jag tar på mig alla eventuella klagomål. (Berömmet skickas till mig. /Kalle). Detta nummer kom att innehålla (vilket du givetvis redan har märkt, om du inte är en av dessa som går direkt på seriesidan) två kampanjer, några regeländringsförslag samt annan osorterad bråte. Hoppas att det tillfredsställer just Dig!

Tack till städerskorna.

Jonas

I NÄSTA NUMMER:
THE BEHOLDER GER UPPSKAKANDE SKILDRING AV VÅRDSVERIGE!
-VÅR MAN I SJUKHUSSÄNGEN: MATS HULTQVIST.

"DET ÄR OMÖJLIGT ATT SPELA D&D!"