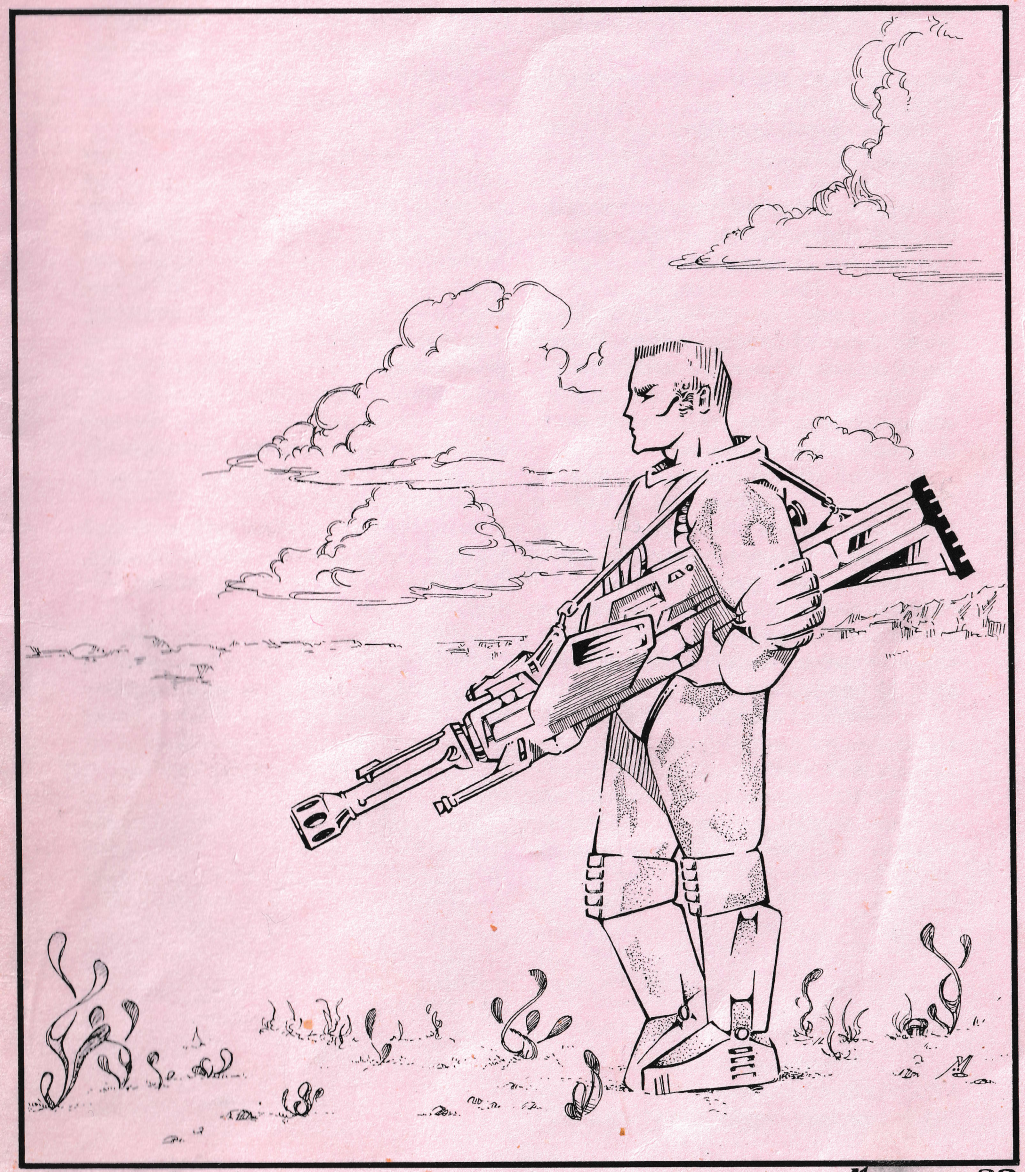
# April — Drakmånad

Glöm inte vår drakmålningstävling med fina priser!
Under april har vi också extrapriser på många drakar.
Vi tar ävenin fler; nya eller gamla.

MEDLEMS-TIDNING FÖR DRAGON'S DEN
1-89

# The Beholder



"Just Another Bughunt"

Mohrman -89

# (Vice)ordförandespalt

Hej allihop! I det här numret är det jag, Abbe, som skriver ordförandespalten, då vår glade ordinarie ordförande är ute i tjusiga gröna kläder och vaktar oss mot *"Illegal Aliens"*. Vem vet, det kanske är honom ni ser på framsidan.

Därför ska jag försöka skriva ihop något, och då tänkte jag berätta lite om vad som händer just nu. Det mesta vet ni nog redan, men det skadar inte att få höra det igen. Kort sagt, nu har det här blivit en skvallerspalt!

Först det där med spelaffärer. Linköping hade först en, så ingen, så återigen en och nu två spelaffärer! Link Model slog igen, mest för att de som jobbade där inte hade tid. Sedan kom tradition från Stockholm och anställde välkända Linköpingsbor. Så om det fanns något gammalt groll föll det till korta, man kan inte gärna vara sur på en firma som representeras av gamla vänner. Nu har det dykt upp ytterligare en affär. Det var en skobutik i passagen som helt plötsligt hade spel i sitt sortiment! Sakta men säkert har affären vuxit, trots att de knappt har vetat om de skulle ha kvar lokalen nästa dag.

Nu är det vår och konventsdax. Œrncon, Gothcon, BayCon, LinCon, ÄSK och kanske ytterligare ett konvent i Stockholm? Det börjar bli så många att man inte kan resa på alla, ens om man försökte. Men gradvis börjar de få individuella profiler, olika grupper som de riktar sig mot. GothCon är blandat, LinCon och WettCon är rollspelskonvent och BorCon är stora i *table top* och figurspel. Förmodligen kommer sådana trender att växa, vilket kanske är lite tråkigt då olika typer av spelare inte längre träffar varandra på ett naturligt sätt.

Det här leder mig automatiskt in mot mitt nästa ämne, Svenska Roll och Konfliktspelsförbundet, som namnet till slut blev. Med det namnet måste man helt enkelt ha en officiell förkortning, tänk er uppläsaren i Aktuellt som ska säga "Svenska Roll och Konfliktspelsförbundet", producenten kommer att stryka hela inslaget direkt, bara att säga namnet tre gånger tar mer tid än ett normalt inslag!

*PRESS STOPP*

Förkortningen är SEROK

Vår tappra föreningsdetektiv, Hans Persson, har lyckats rota fram ungefär ETTHUNDRA spelföreningar, de flesta är små, men visst är vi vi många inom hobbyn!

LinConfoldern blev klar nu i veckan. Puh. Med nitton rollspelsaktiviteter blir utbudet till och med bredare än det var förra året, och då var det drakens år och femårsjubileum. Allt verkar funka fint, utom möjligen det att vi skulle behöva lite fler spelledare i AD&D-Lag. Så om du tror att du kan, hör av dig! Det är hela föreningens konvent, och det roligaste är om hela föreningen är med och gör det.

När vi jobbade med att skicka ut foldern märkte vi att det fanns många linköpingsbor som var med på LinCon-listorna men inte medlemmar i föreningen. Det känns lite konstigt, man behöver bara köpa spel för 240:- i någon spelaffär där vi har 15% rabatt för att tjäna in hela avgiften, och då får man dessutom Beholdern, Nyhetsbladet och alla andra medlemsförmåner gratis. Om inte annat kan det väl vara värt att stödja hobbyn i stan genom ett stödjande medlemskap, 40:- om året är väl ingenting. Så ni som känner spelare som inte är med i föreningen kan väl prata med dem och förklara fördelarna. Vi vinner på att hålla ihop!

Andra nyheter är att ADD2 har kommit ut på engelska. En snabbtitt finns senare i tidningen. Ska AD&D2 ta över AD&Ds plats som konventspelet framför andra?

Själv har jag just fått ett brev från Coleman Charleton på ICE, de som ger ut Rolemaster. Vi skickade in Rolemaster hourin, den som publicerades i förra beholdern, till ICE och de visade intresse för att publicera den i nästa Rolemaster Companion. Så Beholdern håller internationell klass!

Jaha, hoppas att ni inte hade hört allt det här förut. Men det är väl det speciella med skvaller, det är lite olika varje gång man hör det. Jag har skrivit vad jag tycker mig se hända i spelhobbyn, andra kan se det på något annat sätt.

Nästa gång är det LinCon-nummer, och då kommer er käre favoritordförande Chrisp tillbaka. Tills dess:

*Åra & Glamour!* önskar

*Carl "Abbe" Cramér*



# Innehåll


**(Vice)ordförandespalt** ..... 2
När katten är borta…

**Sir Draines vilda svin** ..... 4
LinCon-scenariot i spelet där målet är att brilliera med sina ridderliga dygder.

**Pendragon** ..... 8
Presentatiuon av Pendragons regler. Det visar hur enkelt systemet är, ni kan nästan spela med bara de här reglerna.

**Bakgrund** ..... 9
Presentation av äventyrets bakgrund, vari sir Draine, prins av Anwyn, presenteras.

**Vad spelarna vet** ..... 10
Presentation av spelarnnas situation och vad de tror sig veta.

**Karaktärerna** ..... 11
De tappra hjältar som skall försöka klara av alla jaktens faror, utan att veta at det är de själva som är de största motståndarna.

**Imperier** ..... 18
Mer om hur världen blev till, den här gången lite om svunna tiders imperier. Det blev visst en artikelserie!

**Fobier** ..... 24
Finns det verkligen så många sätt att driva sina spelare galna? Slå d100 och se efter!

**Star Wars** ..... 30
Recension av det första riktiga hjältespelet i rymdmiljö. Drömmer du också om en rymdkryssare som är flera kilometer lång?

**Recension av AD&D2** ..... 33
Lite om det som kommit nytt, och lite om det som funnits länge.

**Lancelot games** ..... 35
Nytt svenskt spelbolag. Vad har de att erbjuda dig?


**Nästa Nummer:**

# Vorter,

## En Mekto n Li-kampa..,

**Oj! Vad hände med texten? Läs nästa nummer får du se.**


**The Beholder** ges ut av **Rollspelsföreningen Dragon's Den**, ansluten till Sveriges Roll och Konfliktspelsförbund. Utgivningen är helt idéell.

Föreningens och tidningens postadress är **Box 100 31, 580 10 Linköping.** Tidningen kommer ut med fyra nummer om året. Allt material kommer från läsarna, så vi tar med glädje emot allt ni kan tänka er att skicka in till oss. Beholdern är alltid hungrig!

Enklaste sättet att prenumerera på tidningen är att bli medlem i Dragon's Den, det blir man genom att sätta in 40:- på postgiro 43 39 61 - 0, betalningsmottagare *Dragon's Den.*


**Nästa Nummer**

är ett LInConnummer. Det har deadline redan **måndagen den 10:e april**, så skynda på att skicka in allt material ni vill ha ut till våra besökare. Det här är er stora chans att nå en större publik! Sedan kommer tidningen att skapas gradvis, för att förhoppningsvis kunna publiceras i tid till LinCon.

# Draines Vilda Svin

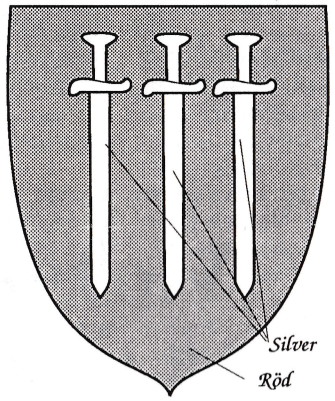
## Pendragon scenario till Lincon -88

Försommar. Härligt väder. Alla fruktträn blommar och marken är vit av deras kronblad. Genom hela äventyret kommer vädret att vara underbart. Beskriv gärna lite olika vårscener. Älskande par, nyutsläppta kreatur och härliga blombackar är alla lämpliga vårtecken.

Hovet håller till i Glouchester [*Gloster*], i de av Escavalon nyligen övertagna delarna av Logres (egentliga England).

**Till SL**: Presentera hovet och staden i stora svepande drag för dina spelare. Kom ihåg att de kommer från landet, Glouchester är en enorm metropol för dem. Beskriv allt i glada vårfärger. Säg vad du vill bara det inte har någon större inverkan på äventyret.

**Sir Draine anländer**. Han är en lokal riddare som har sin gård några svenska mil norr om Glouchester. Det är en glad, äldre, något fetlagd riddare på en häst som set otroligt välmående ut. Han blir presenterad för kungen och förklarar sitt problem.




*Escavalons kungliga vapen*

Han söker några att jaga upp det vildsvin som löper fritt på hans ägor, trots flera års ihärdig jakt av honom själv och hans följe.

Hovet gör nästan narr av den lantlige riddaren. Kungen beslutar dock att skicka några ihärdiga väpnare till Draines ägor för att söka en ända på detta stora hot mot civilisationen. Sedan skall de ta med sig vildsvinet ner till en stor fest som skall hållas här i Glouchester. Han antyder också att någon framstående väpnare eventuellt kan få mottaga riddarslaget om jakten sköts förtjänstfullt.

På kvällen håller Glouchesters borgarskap en stor fest till kungens ära.

**På programmet**:

- En timmes tråkigt tal av stadssenatens talman.
- Avmätta lyckönskningar från kungen och drottningen.
- En timmes tal av stadsmurens kommendant, som verkar helt inkompetent.
- Sångframträdande av en besökande bard från Orofois*[Orofåa]*, ett sagoland i norr.
- Ett tal av stadsvaktsbefälhavaren. Nu håller alla gästerna på och somnar. Efter en halvtimme trillar en kandelaber ner från taket på talaren. (Här är det Lunette som har varit framme, se hennes bakgrund) Allmänt fnitter.

**Till SL**: Beskriv festen på samma sätt som staden. Försöka att få spelat att flyta. Betona spelarnas låga status som väpnare. Till exempel måste de passa upp sina riddare under hela måltiden. Efter festen bjuder sir Draine spelarna på en underlig gul dricka. Den smakar underligt men gott. Detta är cider, stark cider. Hjältarna kommer att bli fulla innan de vet ordet av, och får alla möjligheter att göra bort sig själva.

Nästa dag rider sir Draine och spelarna ut för att möta besten. När de närmar sig Draines ägor är landet rikt och frodigt mitt i denna öde trakt. (Vågor av saxiska plundrare har lämnar en stor del av Logres skövlat) Överallt växer underbara äppelträn. Flera av dem är dock skadade. Draine förklarar att det är vildsvinets verk.

Längs vägen ligger ett litet **kloster** med några av världens mest världsliga och frodiga munkar. De brygger en alldeles underbar cider. Draine vill gärna avlägga en liten visit.... Nu bör spelarna vara varnade om ciderns verkan.

Vid middagstid har de hunnit till en by med ett värdshus, den **glada gåsen**. Stämningen är hög. När lokalbefolkningen hör att spelarna är riddare (de hör helt enkelt inga protester om 'väpnare') blir de lyckliga och ställer till fest. Äppelpaj, äppeldricka, äppeltårta, äppelmos, gås fylld med äpplen, stekta äpplen, äppelkaka och söta, äppelkindade flickor finns i överflöd.

**SL:** Låt alla spelarna reagera på äppelöverflödet. Tänker några av dem ta med sig godsaker när de rider iväg i morgon ? Rollspela gärna lite under kvällen. Alla kanske inte vill vara med och festa.

Vad spelarna än gör är folk glada och vänliga.

Morgonen därefter, ca en timme efter det att spelarna sent om sider lämnade värdshuset, möter de **vildsvinet**! Det kommer plötsligt utspringande ur ett snår. Det slåss bara tillräckligt länge för att spelarna skall inse att det är något speciellt med det. Här är det inte tänkt att de skall fånga vildsvinet.

**Efter striden**, när spelarna tappat spåret efter vildsvinet, finner de en källa att vila och vattna hästarna vid. När de närmar sig hör de en kvinnoröst som verkas skälla ut någon. Väl framme vid källan ser de en söt, arg badflicka som står i vattnet och ger en åthutning åt en vandrande narr.

När **flickan** märker dem ändrar hon ton och niger (ner till halsen i vattnet) för dem. Hon kräver att spelarna straffar narren som haft fräckheten att spionera på henne när hon badade. Som straff vill hon att han kastas ner i vattnet till henne.

Om de gör det kommer hon att dyka ner efter honom. Båda försvinner. Efter orimligt lång tid dyker hon upp på ytan igen, märkbart förnöjd. Han ligger dränkt på källans botten.

Gör spelarna mycket gott intryck på henne bjuder hon dem att dricka av vattnet (det smakar underbart, helar *1d6 HP* och är lätt berusande när det är hon som bjuder) och frågar om någon vill se hennes hemlighet nere i källan. Om någon går ner till henne i vattnet märker han att det är mycket djupare än det verkade. Han får slå (*Swim skill* - rustningsvärde) För varje poäng han missade med tar han en poäng i skada innan han lyckas ta sig upp på land. Fumlar han tar han skada, men kommer inte upp på land. Då måste han slå igen nästa omgång. Väl nere i vattnet försvann hon. Flickan är en nymf. Hon kommer aldrig att lämna källan. Hon är vänlig men väldigt oansvarig. Det skulle aldrig falla henne in att avsiktligt skada spelarna.

Om spelarna lyssnar på **narren** säger han att hon är ett trolltyg. Ber de om bevis tänker han en stund och säger han åt dem att hälla en flaska cider i vattnet. Prövar de detta blir nymfen märkbart berusad. Om Spelarna inte dömer narren följer han med dem. Han föreslår, efter att ha hört deras problem, att man skall ge vildsvinet cider. Han bär alltid ett par äpplen på sig. Om vildsvinet någonsin anfaller honom håller han fram ett äpple mot det och får det att lugna ner sig.

**SL:** Detta är en sista utväg för att lösa äventyret.

### Nu kan spelarna göra lite vad de vill.

Om de reser vidare till **Draines slott** (en glorifierad stuga) möter de hans trogna vasaller (bondpojkar). När Draine väl kommit hit stannar han resten av äventyret. Här kan spelarna få ny utrustning. Draine kan dock inte ge dem något bättre än feta *palfrys* eller läderrustningar.

Om de återvänder till **byn** blir de återigen ordentligt festade. Den här gången får de med sig matsäckar fulla med (äppelfyllda) godsaker när de ger sig iväg. Ber de om äpplen kan de få ett par tunnor. Varje besök varar minst en dag om inte spelarna rymmer från festen.

I **munkklostret** är allt som vanligt. Munkarna bjuder alla fromma vandrare på cider. Riktigt fromma vandrare tackar nej.

**Vildsvinet** dyker upp när du tycker att det vore roligt. Alltid på något oväntat sätt.

När spelarna väl **fångat vildsvinet** kan de föra det i triumf till Glouchester. De kommer alldeles lagom till festen.

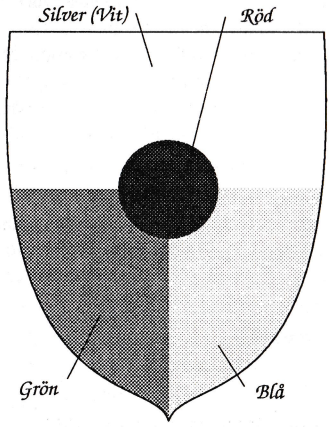
Under resan har **Lunette** en konstig dröm. Hon drömmer att hon är en varg som springer omkring i skogen. Hon är jagad av en grupp jägare. Då kommer det ett vildsvin och skrämmer bort jägarna. Hon känner igen svinet. Som tack ber det henne att släppa honom fri när väl de kungliga fått sig en smakbit. Om hon inte reagerar på drömmen kommer **Cedwirin** att få samma dröm. Men i Cedwirins dröm är han sig själv och jagad av riddare.

Vid den här festen behöver inte spelarna passa upp! Om Lunette är en NPC och ingen av dem redan bett henne, ber Lunette att få Chantadour till bordet.

Under banketten berättar en härold om vildsvinets äventyrliga infångande. Alla närvarande spelare får 100 *glory*.

När alla de finaste gästerna blivit serverade ropas spelarna fram till trancheringsbordet. När Lunette kommer fram till vildsvinet plockar hon med sin kniv ut äpplet ur vildsvinets mun. Svinet helar genast upp sig och börjar grymta. Damer svimmar, riddare svär, präster ber och grisen går majestätiskt ut ur festsalen. Alla börjar lättat skratta, spelarnas fantastiska historia blir faktiskt trodd och Lunettes kavaljer blir utan mat.

**Slut på scenariot**




*Sir Draines Vapensköld*

## Draines ÄppelVildsvin:

| | | |
|---|---|---|
| **Str**.....25 | **Armour** .....10 | **Hp** .....30 |
| **Siz** .....20 | **Damage** .....6d6 | |
| **Con** ....10 | **Major Wound** ...10 | |
| **Dex**.....15 | **Knockdown** .....20 | |

Attacker:

| | |
|---|---|
| **Anstormning** .....14 | **6d6** |
| **Bit och Slita**.....17 | **4d6** |

Regenererar 2 Hp per omgång. Återhämtar sig från dödande sår på 1d6 minuter.

### Till AD&D

| | |
|---|---|
| **Hd** .....6 | **Betar** .....1d6+2 |
| **Ac**.....5 | **Anstormning**....2d6 |
| **Hp** .....35 | **Mot Hästar**.....3d6 |

Svinet är ganska **chevalereskt** och anfaller inte damer eller liggande om det inte behandlats ojust. Det accepterar om spelarna ger sig. Dessutom är han mycket känsligt för negativa känslor. Om någon av spelarna planerar skurkstreck, mot varandra eller mot någon annan, känner svinet det och dyker upp.

Attackerar man honom till **häst** slåss han på +5 och om han träffar anses hästen ha tagit stöten.

**Vildsvinsspjut** ger spjutbäraren +5, svinet -5 och dessutom full sköldeffekt. De kan naturligtvis bara användas till fots.

**Fångstgropar** kommer han aldrig all falla för. Däremot kommer han att försöka knuffa ner spelare i dem. Det lyckas automatiskt om de faller omkull i närheten av gropen.

Han kommer att falla för **jungfrutricket** om spelarna provar det. Beskriv ett enormt svin som håller på att krypa fram mot Lunette. Om hon vågar stanna kvar kommer han att gosa sig lite, (1d6 i skada) lukta efter äppelbitar i hennes kläder och sen somna med femton kilo betar i hennes sköte. Problemet blir sedan att döda honom utan att han regenererar.

Favorit **musiken** är snabba danslåtar. Om man spelar lite käck dansmusik kommer han att skutta runt av alla krafter. Men så fort musiken tystnar eller blir tråkig blir han märkbart sur. Han verkar vilja ge allvarlig kritik på musikern med sina betar. Han kan dansa längre än någon musiker kan spela.



**Cider** är han enormt förtjust i. Den får honom att bli väldigt lekfull. Hans regenerering dubblas och han ignorerar alla sår. Däremot vill han 'leka' med allt och alla. Knuffar, kast, dans, sång och klappar räknas alla som 'lek'. Han blir inte nöjd förrän han blivit lekt med på tre olika sätt. Låt dina spelare improvisera.

Hans stora svaghet är **äpplen.** Han anfaller alltid personer som bär på äpplen i första hand. Räcker man då fram ett äpple åt honom får man slå mot sin generositet. Lyckas man lugnar svinet ner sig. Detta klarar Geffdallan, Cedwirin eller Lunette på första försöket. Cyderic och Eordorad behöver två försök och Edemondix eller Chantadour tre. Hur som helst tvekar han märkbart och får -5 att träffa. Han kan dock inte äta äpplen från marken, han ser alltför illa. Medan han äter äpplen eller har äpplen i munnen kan han inte regenerera. Hur lugn han är beror på hur spelarna sköter sig och ur mycket speltid som finns kvar.

Om man försöker **rida** på svinet måste man överkomma dess Dex med sin färdighet i rida för att komma upp. Sedan får man slå rida mot hans styrka varje omgång. Lyckas man kan man styra honom. Varje gång svinet vinner tar ryttaren en poäng i skada genom all rustning. Om man fumlar eller svinet vinner med ett kritiskt slag faller man av (2d6 skada genom rustning). Varje omgång svinet har en ryttare minskar hans effektiva styrka två poäng.

Vildsvinet är magiskt knutet till Draines ägors fruktbarhet. Om det försvinner kommer dalen inte längre att vara så fruktbar. Det samma gäller även skogskällans nymf.

Det här är inget vanligt monstervildsvin, det är ett hedniskt heligt svin. Egentligen har han inget emot att bli jagad, så länge han kommer undan i slutet.

### Sir Draine

Om spelarna av någon fånig anledning anfaller sir Draine, använd samma värden för honom som för vildsvinet. Han regenererar också på samma sätt. Även han är magisk, halvvägs från færie. Hans tre drängar slåss lika bra, men regenererar bara 1hp per omgång. Anfaller man sir Draine försvinner han, svinet, nymfen och bördigheten från dalen för evigt.

**Slut på Scenariot**

SPELHUSET I LINKÖPING

Kom och besök vår nya affär i passagen vid stora torget!
Personlig service, vi tar in allt åt er.

SPELHUSET

Stora torget 2, Passagen
582 23 Linköpning
✆ 013-137037

Kom och tala med oss, så kan vi ge råd om spelen du vill köpa. Det finns bord i lokalen där ni kan provspela era spel!

10% rabatt till Dragon's Dens medlemmar, 15% om du köper för 200 kronor, på **hela** sortimentet.

# Regelgenomgång

### Färdighetsslag

För att lyckas med en färdighet skall man slå under sitt värde med en d20. Så länge man lyckas blir resultatet bättre desto högre man slår. En etta är knappt lyckad och kan medföra vissa tråkiga bieffekter.

Om man slår antingen exakt tjugo, eller nio eller lägre utan att lyckas anses man ha fumlat. Fumlade slag har definitivt otrevliga effekter. Om man slår exakt det man behövde för att lyckas, tex en tolva när man har tolv i färdigheten, har man lyckats speciellt bra. Ett sådant slag kallas kritiskt.

### Motståndsslag

När två personer försöker att motverka varandra slår de motståndsslag.

•Om båda lyckas så vinner den som slog högst.

•Om bara den ena lyckas vinner han automatiskt.

•Om båda missar eller fumlar vinner ingen.

•Om endera slog ett kritiskt slag vinner han alltid. Men om motståndaren lyckas normalt och slog högre än det kritiska slaget anses båda ha vunnit. I sådana fall blir inget av slagen kritiskt.
•Om båda slår kritiskt eller lyckas på samma tärningsslag är konflikten oavgjord.

### Strid

Går till så att de stridande slår ett motståndsslag mot var och en av sina motståndare. De som lyckas anses ha träffat och gör skada på sina mål.

Skadan kommer i tärningsslagens ordning, så om någon dör på en träff från någon som slog tjugo, hinner hans eget slag på sexton aldrig komma fram.

### Parad.

Om offret lyckades med sitt färdighetsslag men slog lägre anses han ha fått in sin sköld i vägen för slaget. Skölden absorberar lika många poäng skada som offret slog på sitt motståndsslag.

Kritiska slag halverar offrets rustning och skydd från parad.

Vid oavgjorda motståndsslag går alla vapnen utom svärd av.

### Speciella vapen

• Yxa gör två poäng extra skada mot motståndare med sköld.

• Stridsklubbor *(mace)* gör +1d6 i skada mot *Chainmail*.

• Båge är ett missilvapen och anser sriddrligt. Man kan inte försvara sig mot pilar om man inte har en sköld och är medveten om anfallet.

• Lans kan användas till häst. Om hästen stormar gör lansen hästens skada.

• Brottning *(grapple)*.: En riktig träff kastar omkull målet och gör 1d6 skada genom rustning. Ett liggande mål kan lätt imobiliseras om man träffar. Om man träffar men pareras kan man avväpna sin fiende. Han måste då slå under sin färdighet minus vad den som grep vapnet slog i brottning. Annars tappar han vapnet.

### Effekter av skador

Varje träff kan slå omkull sitt mål. Om skadan var mer än offrets Knockback (innan rustning) måste offret slå under *DEX*, eller till häst, under *Riding* för att inte trilla omkull. Om man faller från häst tar man 1d6 skada genom rustning i.

Om skadan går igenom rustningen dras den av från offrets *Hitpoints* på vanligt sätt.

Skador som i ett slag överskrider *Major Wound* har klart allvarliga effekter och gör offret till invalid för resten av äventyret.

Tar man mer än halva sina Hit points i skada har man sedan -5 på allt fysiskt krävande man gör. Gäller dock inte om man gör första hjälpen på sig själv. När man tagit tre fjärdedelar av sina HP är man medvetslös. Hoppas du behandlat dina vänner väl...

### Första hjälpen

Ett lyckat första hjälpen slag ger tillbaka lika många HP som offret har *Healing Rate*. Om den ges fort kan den negativera ett *major wound*.

### Regelmodifikationer

De här reglerna skiljer sig från dem i Pendragonböckerna på vissa punkter. Fem års spelande har fått mig att införa mina egna. Naturligtvis kan ni själva spela scenariot med de normala reglerna, det här är bara uppslag och idéer. Dock bör reglerna för strid mot vildsvin användas, de ger färg åt scenariot.



## Modifikationer i strid

| | | |
|---|---|---|
| Mer än ett mål | -5 | Per extra mål |
| Liggande på marken | -5 | Ej Brottning,kniv |
| Tagit mer än halva HP | -5 | |
| Brottning mot vapen | -5 | |
| Kniv mot stridsvapen | -5 | |
| Varje vän i vägen | -5 | Bara båge |
| Mot Vildsvinsspjut | -5 | För Vildsvin |
| Målet till häst | -5 | Anfallare till fots |
| Anfall mot häst | +5 | Endast vildsvin |
| Enbart försvar | +5 | Kan inte skada |
| Lans i anstormning | +5 | |
| Vildsvinsspjut | +5 | Mot vildsvin |
| Överraskning | +5 | Oridderligt |
| Liggande Mål | +5 | Oridderligt |

# Spelledarens Bakgrund

### Escavalon

Är ett litet kungadöme i sydöstra Wales, trakten kring Cardiff. Tiden är ca år 500, dvs efter Uther men innan Arthur ännu kommit till makten. Det är kaos i egentliga England, saxarna härjar som de vill medan baronerna slåss. I Wales har problemen inte blivit fullt så allvarliga ännu. Men det kommer. Följ med i kampanjen!

### Sir Draine

Är i själva verket en kung från Anwyn eller Færie. Han har hört talas om sin granne, kung Alain, och att han skulle ha dristiga riddare i sin hird. Så han beslutar sig för att inbjuda några av dem till ett prov.

### Provet

För att det inte skall bli för lätt uppträder han inkognito som sir Draine. Han blir skymfad av de flesta vid hovet, men spelarna skickas i alla fall ut på jakten till slut. Hela Draines domäner ligger på gränsen till Færie och alla de ovanligheter som spelarna möter kommer därifrån. Nymfen är Draines piga och svinet hans magiska fruktbarhetsgalt, en magisk broder till konungen.

### Vildsvinet

Det är därför det är så viktigt att svinet återuppstår och kommer tillbaka till Draines ägor. Om spelarna dödar grisen och begraver den på kyrkligt område kommer den inte att kunna återuppstå. Draines dal förvissnar och avståndet mellan mundaina och Færie blir längre. En allvarlig katastrof för hedningar och en seger för de kristna. Det skulle inte passa i tidens anda.

# Människorna

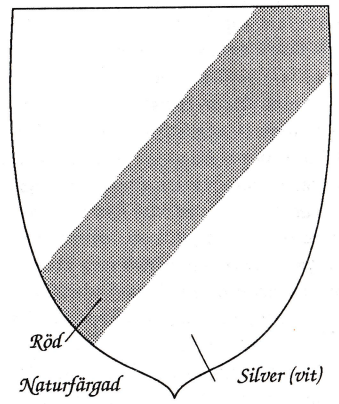
Narren, munkarna och byborna är vanliga människor. Narren är ett tragiskt offer för vild magi. (tre av fyra spelgrupper på LinCon slängde honom i vattnet) Munkarna och byborna är vad de verkar vara, fryntliga människor till freds med livet, om än inte så fromma. Närheten till Færie gör att de blir lite sagoaktiga själva och inte tar så allvarligt på livet.

### Återkomma?

Om spelarna senare besöker Draines dal finns Klostret och byn kvar. Dalen är dock inte riktigt lika fruktbar som de minns den, och saxarnas härjningar har satt sina spår. Draine, vildsvinet eller andra magiska effekter går inte att finna utan vägvisare. Féerna tar inte gärna emot objudet besök. Dock är det fortfarande en välsignad plats med massor av äpplen och cider

Det troligaste är dock att hjältarna aldrig återvänder hit. Möjligtvis kan de berätta för sina barn om platsen för sitt ungdomliga äventyr, och inspirera dem till att följa efter. Men det blir kanske först om så där en trettio år, långt efter det att Arthur gjort äventyrande på modet!

**Carl Cramér**




*Den vapensköld unge herr Geffdallan, scenariots segrare, lyckades erövra under LinCon-88*

# Spelarnas Bakgrund

AD 502. Den mörka tiden innan Arthur blev kung. Saxarna härjar i stora delar av Logres (egentliga England)...

Men det bryr ni er inte särskilt mycket om. Ni är nämligen Cumbrier (Walsare) från det sydcumbriska kungadömet Escavalon. Er unga kung, Alain av Escavalon från den berömda Galis klanen, har till och med lyckats ta över en del av det gamla Logres. Just nu är ni i dessa nya län runt Glouchester.

Nya län innebär nya riddare. Ni är alla unga väpnare som spänt väntar på er chans att erövra riddarsporrarna. Om ni visar er tillräckligt framåt nu kan ni kanske nå denna högsta ära.

Alla karaktärerna behöver inte ha spelare. De som inte spelas är inte med om inte domaren säger annorlunda. Lunette kan ju inte vinna normalt, så henne skall man spela som en ren utmaning.

**Cedwirin** *Kedvin* Är en barndomsvän till Geffdallan. Han kommer dock ännu längre inifrån landet. Mycket av hans språk och seder verkar konstigt. Av någon anledning har han alltid fått ledigt på söndagsförmiddagarna medan ni växte upp. Han har en mörk, inåtvänd sida som ni alla är lite rädda för. Men på fester är han otrolig, tänk att någon kan vara så rolig!

*Klanen Cotswolds vapen, här i Lunettes Lozenge.*

**Chantadour** *Kantado* Är sällskapets poet. Ständigt på jakt efter den yttersta skönheten. Han är aldrig tillfreds med vad han får i den vägen. Alla damers kavaljer, han har krossat många unga hjärtan. Men ännu har ingen fångat honom. Hans strålande utseende och eleganta sätt har dock inte bara gjort honom eftersökt. Svartsjuka och hämndlystnad följer alltid i segrarens spår.

**Cyderic** *Kyderik* Är en Saxare från Cotswold kullarna här i närheten. Han och hans folk, allmänt kallade Cotswolderna, har svurit trohetsed mot kung Alain. Man kan dock inte riktigt lita på saxare. Som alla saxare är han stor och robust. Han verkar till och med riktigt farlig med sin yxa. Ingen går i närheten av Lunette när han syns till.

**Edemondix** *Edmondi* Är romare och son till diktatorn i staden Venta Silurum. Han är mycket förnäm av sig. Hans vana vid folk och hans talförhet gör honom till centrum i varje sällskap. Men det är inte alla som vill vara enkla bifigurer. Han är känd för att ta och ge oförrätter som andra skulle kämpa dueller för. Eordorad och han känner varandra sen barnaåren.

**Eordorad** *Edorad* Är den ambitiösaste i gruppen. Men han gör sitt bästa för att dölja det. Han är på långt håll släkt med klanen Galis och därigenom med Josef av Arimathea. Därför ser han sig som helt uppfylld av kristendomens storhet. När han inte drar sina moralkakor är han dock en hygglig prick. Hans familj har länge hållit en gård under Venta Silurum så Edemondix är förmodligen hans framtida länsherre.

**Geffdallan** *Gvallan* är ung och stark. Han kommer från de inre delarna av landet och är ovan vid så här mycket folk. Han är känd för att vara rättvis och öppen och har aldrig svikit en vän i nöd. Efter en bägare öl eller två pratar han riktigt mycket. Han har dock en oturlig förmåga att förlora sitt hjärta. Men de unga damerna brukar ha medlidande. När han sedan åter fått det stulet redan en vecka senare kan det bli problem...

**Lunette Cotswold** *Lunett* Är den lilla dottern till saxar 'Baronen' Cotswold, men det kan man inte tro. Hon uppfyller alla de förväntningar man kan ställa på en barbarprinsessa. Och några till. Förutom ett hetsigt humör och en järnvilja har hon också ett makabert skämtlynne. Till råga på eländet är hon söt också. Dock är hon inte så barbarisk att hon bär vapen. Av förklarliga skäl är hon inte ute efter att bli riddare under scenariot. Hon vill bara ha roligt!



# Cedwirin ap Pwderi

**Cedwirin** Pwderis son har alltid ansetts som vis och förslagen. Därför blev du vald att resa till sydkonungens hov och lära dig deras seder. Du vet inte vem din far är, och irriteras av de andras manschauvinism. Det är ju modern och stammen som är det viktiga.

**Chantadour** är en fåne som försöker spela bard. Han kan säkert inte ens hundra av de gamla triaderna. (Celtiska dikter) Men sjunga och spela är han riktigt bra på. Det bästa är nog att behandla honom som den narr han är.

**Cyderic.** Saxarna är den senaste vågen av invaderande folk. Att modern kan föda sådana! Just Cyderic verkar inte värre än alla andra.

**Edemondix.** Innan Saxarna kom romarna. De var knappast bättre. Men de försvann och lämnade bara några fånar kvar. Låt dem slåss med saxarna, så kanske båda går under.

**Eordorad** är den mest respektable i sällskapet. Men vad han har missförstått mycket. Att tro att Graal är ett kristet föremål, när varenda litet knytt vet att det är Brans kittel! Om man bara kunde bryta igenom hans onaturliga kyskhet och hymlande ödmjukhet skulle man nog kunna göra en man av honom.

**Geffdallan** är både listig och stark, en riktig barndomsvän. Han bodde på slätten och ni i kullarna. Hedning liksom du, men ack så svag i tron. Men det är skönt att ha den bäste krigaren i gruppen på sin sida.

**Lunette Cotswold.** Det är bra när främlingarna tar med sig sina egna luder, så kanske de lämnar de riktiga kvinnorna ifred. Men Lunette skulle nästan vara respektabel om hon inte var främling.

**Religion.** Allt, djur, féer, människor, ja till och med främlingar, är moderns barn. Allt skall respekteras. Men ni i kullarna är moderns speciellt utvalda. För er har hon visat sitt rätta ansikte.

**Drottning** Imane, Alains maka, verkar vara en klok kvinna. Men hon låter sin man prata alldeles för mycket. Även Alain verkar annars kompetent som krigare och make. Man skall dock aldrig lita för mycket på sörlänningar.

**Vildsvinsjakt** Vildsvin är furstliga djur, som gillar att jagas. Bara man är ärlig mot dem brukar de låta sig fällas. En ensam krigare som fäller ett vildsvin får stor aktning.

**Kvinnor** är allt. De är nödvändiga som mödrar, vänner, systrar, älskare och jordbrukare. Stammen räknar sin rikedom i kvinnor och barn. En kvinna har en eller flera män, allt som hon behagar. Sydlänningarnas kvinnor är som daggkåpans vatten. Läskande men inte värt att spara.

## Cedwirin

**Siz .....12 Dex.....17 Str.....14 Con ...18**
**App .....7 Age.....21 Born .481 Armor .6**

Pict Knight with Awareness 8, Cymric custom 6, Folklore 15, Orate 5, Speak Cymric 7, Worship 10, Battle 12, Lance 12.

Loyalty Liege 12, Love clan 18, Love goddess 14.

Lustfull, Energetic, Generous, Honest, Proud, Pious. Pagan religious bonus.

Cuirboilli, Shield, Sword, Palfry, Greatspear.

## Till AD&D

### Barbarian lvl 1

**Str .....14 Wis.....17 Int.....12 Dex....17**
**Con .....17 Cha.....15 Com .....7 Hp .....15**

Lether armour, shield, Light warhorse, Broadsword, Spear, Dagger.

Skills: Climb, Hide, Surprise, Det Illusion, Det Magic, Leadership [Picts only], Survival, First Aid, Outdoor Craft, Horsemanship.

Native Territory: Hills.

# Chantadour

**Cedwirin** är den mystiske skaldtypen. Ett verkligt fynd som obildad barbar betraktad. Man väntar sig hela tiden att få höra stora sanningar från hans mun.

**Chantadour** föddes och växte upp i Londonium. Där studerade han musik och svärdskonst. För några år sedan intogs staden av saxare och familjen flydde. Efter möten med diverse rovriddare och rövarband var det bara du, Eduard kvar. Då bytte du namn och blev Chantadour, den sorgsne trubaduren. Sedan dess har du vandrat runt i Britannien. Du söker förgäves efter din familj och efter den stora skönheten.

**Cyderic.** Vilket kraftfullt namn till en kraftfull man! Han är urkraften som bor inom oss alla. Tyvärr påminner han som saxare också om din flykt från Londonium och din älskade familj. Men det kan inte han hjälpa.

**Edemondix** verkar vara en tråkig ämbetsmannatyp. Han har deras vanliga, fåniga överlägsenhet. Ignorera honom om du kan.

**Eordorad** har en annan sorts storhet. Han är den som offrar sig för andra, den sant tragiska figuren. Det skulle inte förvåna dig om han dog en heroisk död snart. En hjälte värd ett ode.

**Geffdallan** är ett poetämne. Tyvärr har han aldrig fått någon chans att utveckla sin talang där ute i vildmarken. Det enda han verkligen kan är slåss. Men trevlig är han.

**Lunette** är den andlige vilden förkroppsligad i kvinnlig gestalt, en verklig Diana. (romerskt namn på Artemis, en grekisk jakt-jungfru gudinna) Hennes pilar är minst lika dödliga för männens hjärtan som för skogens djur.

**Religion** Alla dessa gamla berättelser är underbara. Man kan göra balader av nästan varenda en. Men någonstans långt inne söker Chantadour något, han vet inte riktigt vad.

**Länsherren.** Nu har du fått tjänst hos kung Alain av Escavalon som trubadur och krigare. Escavalon är ett av de få civiliserade kungadömen som finns kvar. Folk här inser inte hur bra de har det. Ett sådant rike måste försvaras!

**Vildsvinsjakt** borde inte vara så svårt. Vildsvin är ju kungliga djur, de måste älska musik. Du kan en sång om några som lockade ett lejon in i en grotta med flöjtspelande. Det måste väl fungera på vildsvin också.

**Flickor** ger livet mening. De är värda att beundra, uppvakta, dyrka. Men du har hittills inte lyckats hitta någon som du verkligen kan skänka ditt hjärta till. Den vackraste du sett är drottning Imane, kung Alains maka. Men att uppvakta henne vore ju förräderi...

**Pengar,** har du lärt dig på dina resor, är nödvändiga. Pengar räknas i librum och denarii. Det går 125 denarii på ett librum. En natt på ett värdshus kostar ungefär en denarii. Du har för tillfället tolv.

**Godtycke** har du verkligen drabbats av. Det har gjort dig till dess bittra fiende. Lag och rätt måste gälla! Annars är det bara de starka och brutala som får sin vilja igenom.

**Rustning** är bra i strid. Men så klumpigt. Ofta går du utan rustning och hoppas att din fäktkonst skall skydda dig.

# Chantadour

**Siz .....11 Dex.....19 Str.....12 Con ...14**
**App .....20 Age.....23 Born .479 Armor .6**

Roman Squire with Awareness 5, Courtesy 8, Cymric custom 10, First aid 6, Irish Custom 5, Orate 5, Play Mandoline 12, Saxon Custom 1, Sing 15, Speak Cymric 13, Speak Latin 10, Ride 12, Sword 18, Dagger 13.

Loyalty King Alain 17, Hate Oppression 16.

Lustfull, Energetic, Selfish, Honest, Just, Pious.

Palfry, Sword, Dagger, Cuirboili, Hunting Lethers, Shield, 12 Denarii.

## Till AD&D

### Fighter lvl 2

**Str.....11 Wis .....14 Int.....17 Dex....17**
**Con .....15 Cha.....15 Com ...17 Hp .....13**

Riding Horse, Longsword, Dagger, Spear, Studded Lether Armour, 3Sp.
Longsword Specialist.



# Cyderic Cotswold

**Cedwirin.** Alla britter är kufar, men Cedwirin är extrem. Både in och utåtriktad, talför och tyst, trevlig och förrädisk. Du begriper dig inte på honom.

**Chantadour** kan onekligen sjunga och spela. Men innerst inne tror du att han är en lismande ormtyp. Han är säkert ute efter Lunette! Ge honom inte en chans!

**Cyderic Cotswold.** Du är en ung saxarkrigare av cotswoldfolket, den bäste i din ålder. Din far är en enkel bonde men du hoppas på att kunna förbättra din ställning. Det gör man bäst genom tyst, lojalt arbete. Att inte tala alls är bättre än att tala ovist.

**Edemondix.** En stropp som tror att en romersk familj är finare än en saxisk. Det vore dock inte så bra om han dog, ni är beroende av handeln med romarna.

**Eordorad** är den typ av krigare ni saxare aldrig lärt er slåss mot. En fanatisk kavallerist. Sen tror han visst på nån gud också. Det brukar de visst göra. Reta honom inte!

**Geffdallan** verkar vara en duglig krigare för att vara britt. Han har ett öppet och ärligt sätt som du gillar. Det har du dock inte visat för någon. Han pratar för mycket.

**Lunette Cotswold** är dotter till din hövding. Hon måste äras över allt annat! Du har, på eget initiativ, åtagit dig att skydda henne mot allt ont. Ett bra sätt är att hänga upp detta onda i ett träd med ett spjut genom magen. Hennes minsta önskan är din lag. Du har en viss förmåga att förstå vad hon vill utan att hon behöver fråga och då skall du förstås agera. *Cyderic är kanske kär i Lunette, men det erkänner han i så fall inte ens för sig själv. Han är enormt svartsjuk.*

**Religion.** Hemma tror ni på Wotan, Tor och Freja. Britterna tror visst på solen, jorden och vite krist. Du är inte säker på vilka som ger mest tur. Man får väl pröva. Men inga gudar ersätter en stark arm!

**Länsherren** Ert folk har svurit idioten kung Alain trohet. Så du lyder honom tills dina klanledare säger annorlunda.

**Vildsvinsjakt** Vildsvin skall jagas till fots med vildsvinsspjut (*Greatspear* ). Allt annat är både fånigt, farligt och idiotiskt.

**Flickan** din har du lämnat hemma. Hon är en brittisk slavinna som du frigett. Ni skall gifta er nästa sommar. Det är ingen idé att släpa omkring på henne, hon kanske rymmer.

# Cyderic

**Siz .....18 Dex.....8 Str.....14 Con ...10**
**App .....12 Age.....20 Born .482 Armor .6**

Saxon Squire with Awareness 5, Boat 5, First Aid 10, Speak Cymric 8, Speak Saxon 6, Track 14, Ride 5, Axe 15, Greataxe 10, Greatspear 14, Spear 9.

Loyalty Ulvius Cotswold (liege) 16, Love clan 17, Overprotective Lunette 14.
**Vengefull, Cruel, Worldly, Indulgent, Suspicious, Valorous.**
Cuirboili, Cob, Axe, Greatspear, Shield.

## Till AD&D

### Barbarian lvl 1

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Str | 18:65 | Wis | 8 | Int | 9 | Dex | 8 |
| Con | 15 | Cha | 12 | Com | 14 | Hp | 12 |

Lether armour, shield, Riding Horse, Battle Axe, Shield, Spear, Dagger.

Skills: Back Protection, Leaping and springing, Det. Illusion, Det. Magic, Leadership [Saxons only], Survival, Outdoor Craft, All boats, Snare Building.

Native Territory: Coastlands.

# Edemondix

av Venta Silurum

**Cedwirin** är en helt ofarlig barbar. Han kan varken slåss eller använda kontakter. Skit i honom!

**Chantadour.** En kultiverad man från det stora Londonium. Den ende som skulle kunna vara din like. Men han kan också vara riktigt farlig. Det bästa vore om man kunde sätta honom på plats så tidigt som möjligt. Om du fick honom som lakej skulle ingen i gruppen kunna säga emot dig.

**Cyderic** är en farlig barbar. Han är dock så barbarisk att han inte utgör mer hot än ett vildsvin.

**Edemondix.** Du vet att du har högst status här. Om ingen av de andra blir dubbad lär du bli det. Lite intrigspel skall väl kunna ordna den saken. Men det är praktiskt att ha dem med, så att de kan göra grovgörat. För uppdraget måste lösas, annars kan ditt anseende skadas.

**Eordorad** kommer från en gård som lyder under din far. Honom kan man nog få att göra som man vill. Låter man honom bara hållas med sin kristenhet brukar han vara foglig. Det är skönt att ha den bäste krigaren som vasall.

**Geffdallan.** Ytterligare en farlig barbar. Han tenderar att ta till våldsamma metoder för att lösa alla problem. Försök att hålla honom lugn.

**Lunette.** En söt barbar. Man kanske skulle försöka förföra henne? Inget allvarligt, bara lite förströelse på ett tråkigt uppdrag.

**Religion** är en politisk fråga. Alla som räknas här i trakten är kristna. Alltså är du kristen.

**Länsherren.** Det är skamligt att en barbarkung som Alain skall kunna dominera landet. Men det skulle vara svårt att hitta någon bättre. Vi behöver trots allt skydd från de verkliga barbarerna.

**Vildsvinsjakt.** Om man vill ha vildsvin kan man väl köpa dem på marknaden. Det är förnedrande att behöva jaga.

**Flickor** är ett legitimt nöje, bara det inte blir några skandaler som kan förstöra ens rykte. Hos barbarerna är det ju till och med status att så vildhavre.

Att **slåss** är farligt och oftast fånigt. Du kan visserligen lite självförsvar *(grapple)* men föredrar att hyra andra.

**Pengar** kan användas till allt. Du har gott om pengar och är alltså mäktig. Pengar mäts i Librum som motsvarar en Aurelis (romerskt guldmynt) eller en årslön för någon fattig stackare. De giriga legoknektarna som Alain kallar riddare vill ha betalt, hela två librum varje år!

**Intriger** är ett maktmedel, ett sätt att sprida rykten och att höja sitt anseende. Med Chantadours hjälp skulle du nog kunna göra vilka intrigspel som helst. Barbarerna förstår inte intrigspel. Och allt de inte förstår kallar de ont.

## Edemondix

**Siz .....14 Dex.....19 Str.....9 Con....11**
**App .....17 Age.....22 Born .480 Armor10**

Roman Noble with Courtesy 12, Intruige 12, Orate 14, Roman custom 9, Speak Cymric 10, Speak Irish 1, Speak Latin 10, Speak Saxon 0, Grapple 13, Greatspear 3, Spear 3, Greatsword 0.

Loyalty King Alain (liege) 8, Love Family (Piedmont) 12.

Lazy, Forgiving, Decietful, Proud, Indulgent, Suspicious.

Charger, Heavy Chain, Shield, Sword, 4 Librum.

## Till AD&D

Thief Lvl 2

**Str.....12 Wis.....10 Int.....15 Dex....18**
**Con .....11 Cha.....12 Com ...17 Hp .....9**

Splint Mail, shield, Medium warhorse, Broadsword, Spear, Dagger, 100 Gp.

Han kan naturligtvis inbte använda tjuvförmågor i *Splintmail*. Men ta av den? Det är ju farligt!

Stridsstil à la OA: Hard,Throw.

Ac 8+Dex, 2 att/rnd, d6 damage/hit. Andra attacken är en uppföljare och kan bara göras om man träffat med den första.



# Eordorad

**Fader Dorix** var din fars vän och din store läromästare. Han lärde dig allt du kan, utom att slåss. Du minns allt han sagt. Nu bor han på din faders gård.

**Cedwirin** är mystisk. Han har försökt prata med dig om din mor. Vad angår det honom? Sen är han hedning också. Fader Dorix säger att man inte skall prata med hedningar. Ändå verkar han ganska vis.

**Chantadour** har fått allt det goda i livet. En frisk kropp, en skarpt intellekt och så är han en mästerlig fäktare. Och inte tackar han gud för det. Det kommer säkert att gå illa i slutet. Men nu har han det bra.

**Cyderic.** En saxare. Förmodligen farlig. Fader Dorix säger att saxare aldrig kommer till himlen. Det är synd om dem. Men han är en bra prövning för din ödmjukhet. Om du inte klämt till honom på en vecka är du säkert ödmjuk nog.

**Edemondix** far är din fars länsherre. När du efterträtt din far och Edemondix efterträtt sin så blir han din länsherre. Tänk om man skulle gå i kloster så man slipper ärva... Edemondix har alltid varit elak mot dig. Han får säkert brinna i helvetet för det. Men då blir det ju din plikt att hjälpa honom därifrån, han är ju din länsherre...

**Eordorad** Din familj är släkt med den kungliga Galis klanen. Din farfarsmor lär ha varit dotter till en bastard i familjen. Det gör dig till ättling till Josef av Arimathea som förde den heliga Graal till Britannien. Därför är du utvald att föra ett rent kristet liv och bli guds ljus på jorden. Fader Dorix säger att man måste vara ödmjuk för att tjäna gud. Så du gör allt du kan för att vara ödmjuk. Det är inte så lätt.

**Geffdallan** är en sann krigare. Stolt, ärlig och modig. Du skulle vilja vara som han. Men han är ju så okristlig. Han borde fått en bättre uppfostran, tänk en sån stor riddare han skulle kunnat bli!

**Lunette** lär vara syster till baronen av Cotswold. De är saxare i Cotswold. Saxare kommer inte till himlen. Men visst skulle Lunette vara söt, sittande på ett litet moln i himlen. Hon skulle säkert dra gud i skägget.... Nej men hu, såna hädiska tankar!

**Religion** Fader Dorix har lärt dig en massa om änglar och profeter. Så mycket så att det står ut genom öronen. Nu vill du ut och visa att underverkens tid inte är förbi.

**Länsherren.** Världen är en pyramid, med gud i toppen. Under honom står påven, biskoparna och kungen. Under kungen står jag. Under mig finns massor av bönder. Alla måste göra sitt bästa på den plats de fått. Uppror är synd eftersom det är gud som styr allt. Det är alltså gud man gör uppror mot. Men det kan väl inte vara fel att försöka få en lite bättre lott i världen? Eller kommer man till helvetet då?

**Vildsvinsjakt.** Du har aldrig jagat vildsvin. Men det kan väl inte vara så svårt. Det är väl bara att storma med lans så dör de väl?

**Flickor** är synden förkroppsligad. De bär ansvaret för syndafallet. Men det var ju länge sedan, kan verkligen alla flickor vara så onda som fader Dorix säger?

## Eordorad

**Siz .....16 Dex.....12 Str.....12 Con .....9**
**App .....14 Age.....20 Born .482 Armor11**

Cymric Knight with Cymric custom 12, Speak Cymric 10, Worship 5, Battle 12, Lance 15, Ride 15, Sword 15, Dagger 10.

Loyalty Eqbutios Piedmont (liege) 12, Love family 14, Loyalty Galis Clan 16, Love God 17.

Chaste, Forgiving, Merciful, Temperate, Trusting, Valorous. Christian Religious bonus (see 'Armour').

Charger, Light chain, all weapons.

## Till AD&D

Chevalier Lvl 2

**Str .....17 Wis.....14 Int.....8 Dex....13**
**Con .....11 Cha.....15 Com ...14 Hp .....12**

Chain Mail, shield, Medium warhorse, Longsword, Spear, Lance, Dagger.

# Geffdallan

**Cedwirin** är som sagt din barndomsvän. Ni litar helt på varandra. Om han bara inte var så tillbakadragen. Han är troende hedning och sätter stor vikt vid alla tabun och regler. Du högaktar honom för detta, men tycker att han överdriver.

**Chantadour** En äkta bard. Även om han påstår annat så har han en sund inställning. Hans musik kan liva upp en kväll. Och det finns alltid flickor i hans närhet, så många att det blir över åt vännerna. Men tänk om han är ute efter Lunette? Den oskyldiga lilla flickan måste skyddas!

**Cyderic** Du har börjat få en viss förståelse för de underliga saxiska sederna sedan du började hålla ögonen på Lunette. Dock verkar Cyderic vara ovanligt inåtvänd, misstänksam och förrädisk till och med för att vara saxare. Han håller alltid ett öga på Lunette. Säkert rapporterar han till hennes familj. Eller kan han till och med vara en rival? Hur som helst är det onödigt att provocera honom. Även om du tror att du kan slå honom i ärlig strid.

**Edemondix** är en stropp. Hans illa dolda förakt för er 'lantisar' gör honom olidlig. Om det inte var för hans förnäma familj och undvikande sätt skulle du ha plattat till honom för länge sen.

**Eordorad** Duglig och trogen som en hund. Han tror verkligen på sitt religiösa bjäfs. Inte alltför smart av honom. Nåja, han gör ju ingen förnär.

**Geffdallan** är intelligentast i sällskapet. Din charm och mäktiga arm får alla problem att vika. Ditt enda problem är hjärtat, men en stor riddersman skall alltid vara kär. Då slåss han bättre. Och att slåss är ju livets mening!

**Lunette Cotswold** har stulit ditt hjärta. Den här gången är det verkligen allvar. Allt hon gör är underbart. Till och med hennes ohyfs är förtjusande. Men hon är ju ännu så ung. Du är inte säker på att hon är mogen nog för att besvara din passion. Att hon skulle kunna vara ointresserad har inte fallit dig in. Sen finns ju hennes bröder som man måste räkna med. Hon lär vara familjens ögonsten... Bara du lyckas göra ett gott intryck nu så ska nog allting gå bra.

**Religion** har ingen större betydelse. Man går i kyrkan till vite krist på söndagarna och dansar runt bålen och älskar den stora gudinnan vid Belthane (vårfesten).

**Länsherren,** Ledlyn Lydney, är en ung framstående riddare. Han är trogen sin konung, liksom du är honom trogen.

**Vildsvinsjakt** Hemma sa de att vildsvinsjakt skall skötas med stor varsamhet, vildsvin är farliga. Fångstgropar lär vara bra. Men det är ju fegt! Man får väl låta någon annan sköta grävandet. Häst och lans lär i alla fall inte vara så lyckat.

**Flickor** Lunette är ju ditt hjärtas dam och står i första rummet. Men än på ett par år lär det inte bli allvar av. Så ingen kan väl klandra dig för mycket om du roar dig lite. Bara Lunette inte får veta om det!

## Geffdallan

**Siz .....14 Dex.....12 Str.....18 Con ...17**
**App .....13 Age.....19 Born .483 Armor .8**

Cymric Knight with Awareness 12, Cymric custom 9, Speak Cymric 10, Track 5, Battle 12, Lance 7, Ride 16, Sword 14, Greatspear 8, Dagger 9.

Loyalty Ledlyn Lydney (liege) 16, Love family 13, Loyalty King Alain 16, Amour Lunette Cotswold 18.

Lustfull, Generous, Just, Proud, Trusting, Valorous.

Palfry, Sword, Lance, Greatspear, Cuirboili.

## Till AD&D

Chevalier Lvl 1

**Str.....17 Wis.....14 Int.....8 Dex....13**
**Con .....16 Cha.....14 Com ...12 Hp .....12**

Chain Mail, shield, Light warhorse, Broadsword, Spear, Lance, Dagger.



# Lunette Cotswold

**Cedwirin** är alldeles för seriös. Om man bara kunde liva upp honom lite. Men det är inget roligt att skämta med någon som tittar på en som om man vore någon sorts djur. Du begriper dig inte på honom.

**Chantadour.** Åh, alla damers dröm! En äkta 'vecko-revy' riddare. Tänk om han kunde sjunga nedanför mitt fönster i månskenet... Om han inte gör det snart skall jag vrida näsan av honom!

**Cyderic.** Det är säkert din familj som skickat Cyderic för att hålla ett öga på dig. De är omöjliga! Det är bara att försöka hålla sig borta från honom så mycket som möjligt. Men om det verkligen gäller så kan han säkert skydda dig.

**Edemondix.** En stropp som tror att en romersk familj är finare än en saxisk. På mig har han inte en chans! Men han ser ju bra ut och har status. Man kanske skulle visa honom vem som egentligen bestämmer?

**Eordorad** är ganska hygglig när han inte predikar. Då kan inget stoppa honom. Han förstör det goda intryck han kunde göra genom sina religiösa fånerier. Dessutom tittar han inte ens åt mig!

**Geffdallan** är både stark och söt. Dessutom har han ett humör som gör honom till det perfekta offret. Han blir oftast arg, men gör allt för att inte visa det. Ibland tittar han på dig när han tror att du inte ser det. Han börjar väl lära sig att se upp.

**Lunette Cotswold.** Världens medelpunkt. Som adelsdam skall man vara högdragen, stolt, vänlig, välbildad, kysk och tillbakadragen. Undrar om det verkligen är värt besväret?

**Religion.** Hemma tror ni på Wotan, Tor och Freja. Britterna tror visst på solen, jorden och vite krist. Du är inte säker på vilka som ger mest tur. Vem bryr sig, livet är i alla fall för roligt för att slösas bort på fånerier.

**Länsherren.** Alain är väl en söt liten kung! Honom måste man ju vara lojal mot. Familjen stödjer naturligtvis varandra till sista man. En oförrätt mot familjen kan bara botas i blod eller silver. Dina fem bröder kan hålla god vakt över dig. Lita på familjen bara.

**Vildsvinsjakt.** Du har hört talas om "Jungfruknepet", när man lämnar en vän jungfru ensam sjungandes i skogen. Då skall besten komma fram till henne. Om hennes tankar är rena kommer han sedan att somna i hennes sköte. Annars var visst resultatet ganska otrevligt. Väna jungfrur är väl inget problem, men rena tankar... Man kan ju pröva med ett par pilar först.

**Pojkar** är *så* söta. Men egentligen är Lunette ganska omogen. Om någon gör seriösa närmanden lär hon bli ställd. Men man kan ju alltid prata om de där fem bröderna...

**Skämt** ger livet mening. Man måste ju visa världen hur fånig den är. Allt och alla är legala mål. Till exempel har du planerat ett litet skämt nu till middagen. Du vet nämligen att stadsvaktens befälhavare skall hålla tal. Och de brukar ju vara så långa och tråkiga...

## Lunette Cotswold

**Siz .....7 Dex.....16 Str.....12 Con ...15**
**App .....21 Age.....15 Born .487 Armor ..-**

Saxon Lady with Cortesy 12, Cymric custom 6, First aid 12, Orate 5, Speak Cymric 8, Speak Saxon 10, Battle 3, Lance 2, Ride 14, Sword 2, Dagger 7, Bow (2d6 dam) 12, Axe 2.

Loyalty Ulvius Cotswold (liege) 16, Love clan 19, Loyalty King Alain 16.

Energetic, Generous, Honest, Arbitary, Proud, Worldly, Valorous.

Palfry, Bow, Dagger.

## Till AD&D

Barbarian Lvl 1

**Str .....7 Wis .....10 Int.....17 Dex....16**
**Con .....15 Cha.....18 Com ...17 Hp .....6**

Light warhorse, Shortbow (for hunting only), Dagger.

Skills: Climb, Hide, Surprise, Back Protection, Leaping and springing, Detect Magic, Leadership, Survival, First Aid, Animal Handling: Canines, Small Craft Rowed (ac comander, not as crew).

Native Territory: Coastlands.

# Det Gamla Imperiet

## Våra stolta förfäder
## eller
## Varför blev världen som den blev? del II

I många världar finns det ett gammalt imperium, en numera fallen stormakt som präglar världen på många sätt. Jag tänkte titta lite på det här fenomenet, som jag tycker kan ge en hel del färg åt en rollspelskampanj. Då tänkte jag fokusera mig på de effekter imperiets lämningar har på spelet. Det handlar alltså inte om dem som lever i imperiet, utan deras sentida efterföljare.

Det finns några saker man måste bestämma sig för när man skapar resterna av en stormakt. De viktigaste har inte bara med imperiet självt att göra, utan också dess förhållande till dem som kom efter.

Här har jag ställt ett par centrala frågor, och om man har en klar bild av hur man vill ha det på de här punkterna så brukar detaljerna komma av sig själva. Den stora tillgången är förstås alla gamla jordiska riken. Det gäller att plocka det man vill ha och lägga in tillräckligt mycket eget för att hålla mystiken i spelet.

### Det var en gång...

Hur länge sedan var det det hela hände? Det kommer att påverka spelarnas inställning, och det bestämmer förstås hur mycket som finns kvar av civilisationen.

### I dag

Civilisationen kanske just håller på att gå under? Det är en deprimerande möjlighet. Jag har en gång spelat med spelare som visste att "om tio år går världen under". Tro mig, det tar bort en hel del av glädjen i spelet!

Naturligtvis går det att göra något mer positivt av det hela. Imperiet kanske trots allt går att rädda? Eller är spelarna en liten grupp som tänker försöka starta allt på nytt? Vill de i själva verket störta det stora, onda imperiet, så att alla kan leva i frihet! Låt dem!

Här finns alltså stora delar av imperiet kvar, om än försvagat, och mycket tid kommer att ägnas åt civiliserade saker som administration och hovliv.

Ett fascinerande exempel på en sådan miljö är kung Arthurs hov. Spelarna representerar det sista av det gammal imperiet och det senaste av det nya ridderskapet. De måste leva med hovintriger och maktspel, samtidigt som vildarna lurar uppe på närmaste kulle.

### I går

*Aftermath.* Efter katastrofen. På farfars tid fanns imperiet, men nu har det gått under. Nästan alla deras stora byggnader och befästningar och en hel del av deras föremål är hela. Men de själva, deras civilisation och deras kunskap är förlorad. Detta är stiftelsens situation i Isaac Asimovs klassiska bokserie eller situationen i spelet *Aftermath!* Förmodligen kretsar spelet mycket kring vad som finns kvar, alla slåss om det lilla som ännu kan räddas. Det kan också liknas vid situationen i kina på 1930-talet, med totalt kaos och laglöshet. Tekniken och civilsiationen fanns kvar, men administrationen med dess lag och ordning hade krossats.

De klassiska imperierna föll så långsamt att den här fasen inte kan urskiljas klar. Det var aldrig så att "det fanns på farfars tid", farfar var bara lite mer civiliserad och barbariet kom gradvis.

### Historia

Alla känner till att imperiet har existerat, men ingen bryr sig direkt. Det finns några gamla ruiner, men nästan ingenting användbart. Ibland kommer det undantag, som en pyramid med skatter eller en övergiven fästning som kan restaureras. Det är så vi ser på de flesta gamla imperier idag.



### Myter

Fanns det verkligen något imperium? Om det fanns, var det här eller på någon annan, magisk plats? R'lyeh, Lemuria, Atlantis, namn som får oss att tänka på magi och myter. Om någon verkligen kom till en sådan plats, skulle han över huvud taget inse var han var? Och om han gjorde det, vilka skatter skulle han inte kunna finna, vilken kunskap, vilken magi!

När det kommit så här långt bort blir effekten på spelet väldigt liten, om inte vissa av världens grundstenar vilar på bakgrunden. Kanske kom spelarnas ras i ett stort rymdskepp ner från skyn, kanske någon uråldrig magiker kan återvända från de döda. Annars kan knappast så gamla legender spela in.

### Kulturkrock

Hur var imperiet kulturellt, eller snarare, vad tror man nu om dem. Är de det yttersta exemplet på ondska och mörker, eller är de ett exempel man strävar att efterlikna?

### Förebild

Nutidens folk känner sig besläktade med imperiet. Mycket av deras språk och kultur är densamma. Det gör det lätt att förstå de lämningar man hittar och tyda inskriptioner. Man kanske aktivt söker nya källor, och sökarna värderas högt.

### Fientlig

Men är det inte minst lika intressant med ett fientligt imperium? Det var annorlunda på något viktigt sätt. Kanske de hade en annan religion? Eller var de gryma mot folkets förfäder, innan de slutligen föll? Föll det på grund av någon mystisk sjukdom, som fortfarande kan smitta? Kanske magiker fick imperiet på fall och nu predikar templen att deras kunskap skall ruttna tillsammans med deras lik.

Om det är så kan det vara farligt att söka bland deras ruiner, inte bara för att de är osäkra i sig själva, utan också för att de samtida anser sådana sökanden vara hädiska. Spelare som intresserar sig för det förflutna kallas trollkarlar och häxor och behandlas som sådana. Rättfärdiga kommer att försöka ta deras syndiga guld ifrån dem och kanske till och med släpa dem till bålet!

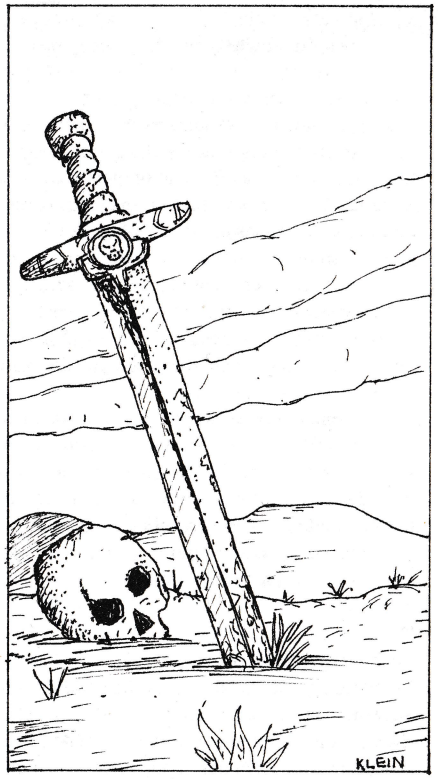
### Oförståelig

Det här kanske är det mest intressanta. De var så annorlunda att vi överhuvudtaget inte kan förstå dem. De kanske var av en annan, främmande ras. Eller så högtstående att vi inte förstår dem alls. De kanske levde av något annat än vi, de var fiskare när vi är jordbrukare?

Då blir varje möte med deras lämningar ett möte med det oförståeliga. Den stora hall vi just trädde in i kan vara allt från en enorm teater till en reaktorhall! Deras skrift är oförståelig och de faror som lurar är helt oförutsägbara.

Problemet med den här varianten är att spelledaren måste hitta på en helt annorlunda kultur. För det blir inte lika roligt om spelarna vet mycket mer än sina karaktärer om vad som händer.

En annan rolig variant är att allt i själva verket är likadant, bara det att ingen ännu insett det.



## Civilisation

Vilken grad av civilisation imperiet hade spelar naturligtvis stor roll. Nästan alltid så var de mer framstående än man är i dag. Det är bra att bestämma sig för hur duktiga de egentligen var, det finns inget som glädjer oss sentida så som att komma längre än våra förfäder!

## Teknologi

Kanske framstår som det viktigaste för oss moderna människor. Men inga jordiska imperier har egentligen haft någon särskilt imponerande teknik. Det behöver ju inte gälla i en spelvärld, men mitt råd är att låta teknik vara ett nytt påfund om det överhuvud skall användas.

Om det fanns en högtstående teknik var den oftast ganska världsfrånvänd. Sådan teknik kan liknas vid magi, och behandlas som sådan.

Vilken teknologi är det då som hjälper en civilisation? I grunden finns det två typer. De som hjälper till att få fram mat, vatten eller annat livsnödvändigt, och de militära. Det finns massor av exempel, alltifrån olika former av dragselar för oxar till corvus och katapulter.

Det som man under antiken verkligen kunde var hantverk och regional specialisation. En trakt har ofta speciella förutsättningar för vissa näringar. Först brukar det komma en trakt med enorm spannmålskapacitet. Då blir säden billig i andra provinser, bönderna kan inte längre konkurrera och får söka sig andra yrken. I en trakt kanske man börjar odla oliver, i en annan gör man järn och i en tredje parfym. På så sätt kan hela imperiet producera mer och hysa fler människor.

Allt detta blir beroende av en stor handel. Den enda praktiska vägen för sådana mängder av gods är över sjön. Därför blir imperiets handelsvägar känsliga och värdefulla, och imperiet blir beroende av att inte krig eller oroligheter stör handeln. När sedan mörkret kommer kan de olika provinserna inte fylla sina egna behov utan kollapsar.

## Administration

Det här är det som har markerat alla verkligt stora imperier. "Administration växer tills den fyller allt tillgängligt utrymme" är Peters princip, och den gäller i historien också. Ofta har imperierna ett, med moderna mått mätt, otroligt komplicerat sammhällssystem, med massor av lagar och regler. Genom historien verkar det inte som en stor administration skulle få ett imperium att falla fortare.

Administrationen lämnar ganska lite spår efter sig. Ofta, när imperiet faller, är glädjen stor att man blivit av med den. Utan arkeologens intresse för detaljer är alla deras papper bara värdelöst skräp om de inte behandlar något roligare än räkenskaper.

## Magi

I spelet är magin ett viktigt fält. Ofta anses de gamle ha haft en otrolig magisk förmåga, som deras ättlingar inte kan efterlikna. I ett fredligt samhälle kan magin utvecklas i esoteriska riktningar, utan någon direkt nytta. Så kan man väl säga att det var med den grekiska filosofin, som uppfann en ångmaskin som ett rent experiment.

Magin har intressanta konsekvenser, eftersom det ger spelarmagiker en anledning att forska i de gamles lämningar. Många äventyr kan spelas om hur de söker igenom ruiner, gamla bibliotek och förlorade städer på jakt efter kunskap.

## Arkitektur

Det intressantaste med imperiets arkitektur är om den är hållbar. Byggde de i sten, som står i tusentals år, eller i lera som vittrar sönder på en vinter? Försök att ge ruinerna en distinkt karaktär. Det lättaste sättet att göra det är att säga att de är 'astekiska' eller 'grekiska', alla kommer genast att förstå vad du menar.

Om du använder någon obskyr kultur som förebild, skaffa material om dem. Det bästa är ofta illustrerade historiska barnböcker som innehåller generöst med bilder och kartor. Ibland kanske du kan använda deras kartor direkt, och på så sätt spara en hel massa arbete. Och gratis illustrationer får du också.

## Hur gick de under?

Det här är något man måste tänka på vad gäller sina imperier. På jorden har det nästan alltid varit inre svaghet som fått imperier på fall, men i spelet är det inte nödvändigtvis så. Tänk vilken effekt det skulle haft om det hade funnits en liten, grupp av odödliga som systematiskt arbetade på att expandera sitt välde!



## Barbarer

Barbarer kan ha fått allt att falla i blod och eld. "Med svärd kom de från norr, och inte ens kejsarens legioner kunde stoppa dem." Det här är en ganska osannolik anledning. Barbarer brukar nöja sig med att plundra och skövla, och sedan smälta in i det samhälle de erövrat. Men Hunner och Mongoler då? Ja, de var inte alls barbarer i vår mening. De hade sina egna civilisationer och Imperier. Så de faller snarare under konkurrenter.

Men om det skulle hända, vad blir lämningarna? Antagligen blir vissa provinser kvar, relativt oskadda. Dessa kommer att bilda nya riken, samtidigt som 'Barbarerna' smälter in bland dem de erövrat. Handeln kommer förmodligen att kollapsa och då faller de provinser som specialiserat sig ner till en lägre nivå. Barbarerna slåss med varandra, länderna blir mindre, och det kaos du vill ha i din kampanj är ett faktum!

## Konkurrenter

En annan variant är att flera imperier har gjort slut på varandra. Antingen genom direkta krig, eller genom att tära på varandras resurser. Ofta besegras det ena imperiet och de smälter samman, som mongoler och kineser. För att kaos skall bli följden krävs att segrarna är helt främmande för den besegrade kulturen, eller att segrarna själva inte kan hålla sams, som Alexander den stores efterföljare.

Ett sådant slut ter sig mer totalt än barbarstammarnas invasion. Civilisationer är kapabla till en betydligt mer genomgående förstörelse, och de villor som barbarerna erövrade för att bo i blir här i stället brända.

## Stagnation

Detta är kanske den variant vi har lättast att föreställa oss.

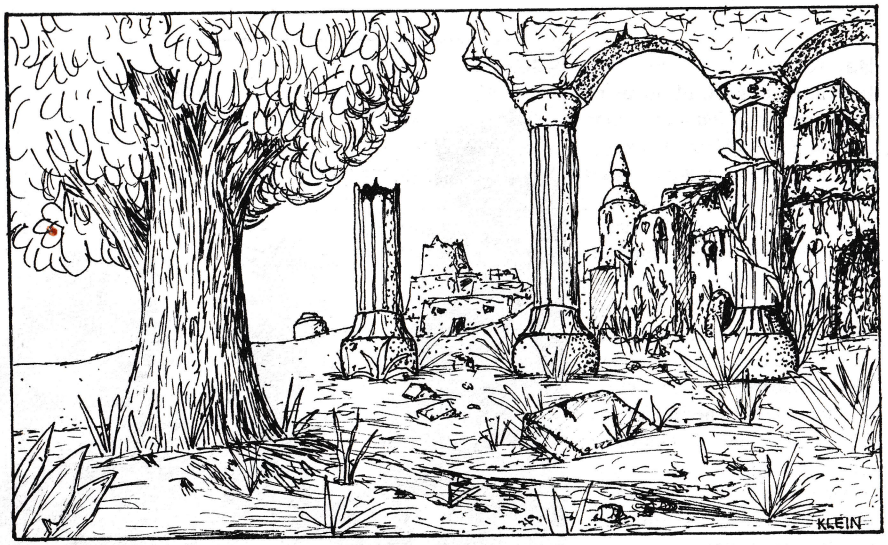
"Bröd och skådespel" kan bli en så stor börda för ett land att det faller sönder. I Rom fanns det en stor grupp 'medborgare' som hade rösträtt, och som konsekvent mutades med en sorts 'socialbidrag' för att hålla sig lugna. Men när detta blev en alltför tung börda hade Rom sedan länge blivit en kejsarstat, och de starka kejsarna sände med jämna mellanrum ut de fattiga medborgarna till kolonierna som kolonisatörer.

Stagnation inom administration, armé och överklass är betydligt värre. När de styrande är mer intresserade av sin egen lyx än av nationens väl, så kommer landet att förfalla. Konstigt nog verkar det här bli värre desto fler som delar på makten. Atens demokrati förde vansinniga krig och härjade sina allierade för att roddarna, som hade makten i folkomröstningarna, inte skulle vara arbetslösa.

Stagnation kan försvaga ett imperium, så att någon annan åkomma kan få det på fall.

## Guds vilja

Olika katastrofer kan ibland vålla en civilisations fall. Kanske till och med ofta i spelvärlden, där magiska krafter är vanliga och starka. Om en naturkatastrof skall kunna krossa en civilisation måste den antingen vara enorm, så att stora delar av landet påverkas, eller slå ut landets ledning. Om huvudstaden, kungen och huvudarmén alla




går under kan provinsguvernörerna ta chansen att bli fria.

Det här lämnar olika delar av landet i mycket olika skick. De delar som direkt påverkades av katastrofen kommer att falla djupt ner i barbariet, medan en provins som skonats och sedan gör sig fri kan blomma upp till oanade höjder!

En annan variant på temat är civilisationen som nöter ut sina egna resurser. I Efruat och Tigris dalgångar finns nu bara öken där Sumer och Babylon en gång stod. Och nu kanske hela jorden...

Det här leder till att imperiet faller långsamt, långsamt. De kommer att göra allt för att hålla skenet uppe, och kan förmodligen inte själva se vad som håller på att hända. Deras resurser kommer att tänjas till det yttersta, och när de slutligen faller kommer det inte att bli något annat än damm kvar. De har sålt sina sista rikedomar för att importera mat, och deras hus har redan fått förfalla i flera år.

### Inbördeskrig

Det här kan vara en möjlighet. Alla imperier genomgår kriser, och om ingen är stark nog att samla makten så kan det splittras och gå under. Ett exempel är (Mega)Travellers [GDW] imperium, som just genomgår ett inbördeskrig.

Här kommer varje del att vara mån om att rädda vad som räddas kan, men också om att få ut mesta möjliga militära styrka ur sitt område. Det leder till starkt befästa, isolerade, fattiga områden med starka gränser. Om processen fortsätter kommer handeln att kollapsa och mörkret faller.

Resterna kommer förmodligen att ha sina rötter i gott minne, och påstå att de är det gamla imperiets arvtagare. Allt militärt kommer att vara välbevarat, medan civilisationen i övrigt har fallit.

### Ingen vet

Ibland hör man "Här fanns en gång ett imperium, men ingen vet hur det gick under." Det kan gå förvånansvärt fort för en civilisation att bli bortglömd. På Sri Lanka, Påskön och i Afrika finns rester av sådant som vi knappt kan begripa. Sådana imperier skiljer sig nästan alltid så mycket från dem som kom efter att de blir helt oförståeliga. Det kan också ha gått så lång tid att man knappt känner till imperiets existens, än mindre dess undergång.

### Slutord

Hoppas att du fått lite inspiration från det här. Imperier kan ge väldigt mycket smak åt en kampanj.

Det är festligt, man har vissa idéer om hur man skall skriva en text som den här. Men en artikel skriver nästan sig själv, man förstår knappt hur en del av det kom ner på papperet!

Till slut får jag önska läsaren all lycka med sina egna imperier!

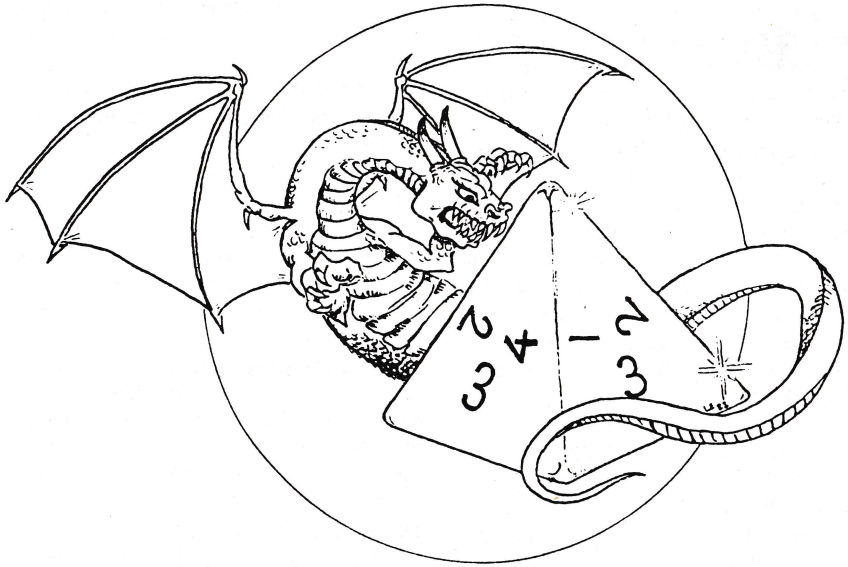
*Carl Cramér*



*Valaring Trading har bytt lokal och namn.*

*Vi Presenterar*

# Jokern Spel och Hobby



## Kom Till oss!

*Ny butik inne i centrala Norrköping*

*10% rabatt för Dragon's Dens medlemmar vid köp över 100:-*

*Jokern Spel och Hobby*

*Hospitalsgatan 7*

*602 27 Norrköping ☎ 011-13 10 30*

# En d100 Fobier

## Att plåga dina stackars spelare med

**01 Acnifobi 1 poäng**
Skräck för spindlar. Spindlar är ondskefulla varelser. De spinner sina nät och väntar på att fånga dig och suga livet ur din kropp.

**03 Acrofobi 2 poäng**
Skräck för höjder. Allt som går upp måste komma ner. Ju högre du stiger, desto hårdare blir ditt fall. Höga hus, broar, berg och klippor, alla utsätter dig för oacceptabla risker.

**06 Agorafobi 2 poäng**
Skräck för öppna ytor. Himlen är så bred, så stor, så *massiv*. Den sträcker sig ut i oändligheten med stjärnor och moln och hålls uppe av okända krafter. Under himlen är man synlig för alla fiender. Det finns ingenstans att gömma sig.

**07 Ailurofobi 1 poäng**
Skräck för katter. Alla vet att katter bara är häxor och demoner som förklätt sig. De onda djävulsögonen. Tänder och klor som är gjorda för att få blodet att flyta fram från smärtsamma sår. De rör sig tyst och olycksbådande på mjuka, dämpade tassar. De kan finnas var som helst, väntande på sin chans att fånga eller förbanna dig!

**08 Algofobi 1 poäng**
Skräck för smärta. Det är bara att inse: ingenting kan vara värre än smärtan, det inses lätt. De värsta monstren och demonerna dödar inte fort — de utsår oändligt ändlös smärta. Allt är bättre än att utsättas för smärta.

**09 Amychofobi 1 poäng**
Skräck för att bli kliad. Att bli kliad är att bli påmind om avgrundens monster. De har klor de kliar dig med, innan de sliter sönder din kropp. Låt ingen klia dig, det kan vara ett monster!

**10 Androfobi 2 poäng**
Skräck för män (passar bara kvinnor). Män är brutala och grymma. De vill ha dig, men bara för att våldta och skada. Män offrar kvinnor till demoner och sin egen lusta. De har lärt sig hemligheter som ingen kvinna kan hoppas att förstå.

**11 Anthrofobi 2 poäng**
Skräck för folk. Folk är galna, våldsamma, onda och lismande — gudarnas enda misstag. Alla brott som någonsin begåtts gjordes av någon. Vem vet vilka hemliga lustar och passioner som döljer sig bakom ansiktet på alla du ser omkring dig?

**12 Apifobi 1 poäng**
Skräck för bin. Folk dör av bisting. Bin hatar dig, de kan lukta sig till din skräck. Spring från varje litet surrande, det kan vara ett bi. Bin är ren, vild aggression.

**15 Astrofobi 1 poäng**
Skräck för åska & blixtar. Åska kan krossa fönstren, skaka sönder huset, lämna dig till stormens vrede. Det stormar alltid innan monstren kommer.

**17 Auto-/Eremofobi 1 poäng**
Skräck för ensamhet. Du får aldrig vara ensam. Monster och demoner väntar på att röva bort dig till ett öde värre än döden så fort som du blir ensam. Vem skulle kunna hjälpa dig när de kommer när du är ensam?

**18 Barofobi 2 poäng**
Skräck för gravitationens plötsliga upphörande. Du vet att du kan trilla av världen, in i himlen. Håll i någonting vid alla tidpunkter. Se till att det du håller i sitter fast vid marken. Gå försiktigt!

**19 Bathofobi 1 poäng**
Skräck för djup & avgrunder. Från havets största djup simmar monster; monster kryper från de djupaste brunnarna. Om man gräver djupt nog, hittar man alltid något som aldrig borde hittats. Till och med din källare går för djupt ned i avgrunden.

**20 Belonefobi 1 poäng**
Skräck för nålar. Det finns ingen smärta värre än den som kommer från små vassa objekt. Dessutom bär de på sjukdom. Det värsta du kan tänka dig är att bli torterad med nålar över hela kroppen.



**21 Blennofobi 1 poäng**
Skräck för slem. Monster är slemmiga. Allt som är slemmigt är ett monster.

**22 Botanofobi 1 poäng**
Skräck för växter. Växter är hemska att se, känna på eller lukta. De sänder hemska tentakler ner i marken, gräver i hemlighet överallt. Växterna vill att du ska dö, så att de kan gödas av din kropp. Växter är monster.

**23 Carnofobi 1 poäng**
Skräck för kött. Hur kan du veta varifrån köttet som du äter kommer? Det kanske är en gammal vän till dig, eller resterna från en ohelig ritual till ondskans makter. Slaktaren tittar konstigt på dig. Är det din tur?

**24 Cnidofobi 1 poäng**
Skräck för att bli stungen. Saker som sticks lägger ägg. I såren. I dig. Om du låter dig bli stungen kommer du en dag att vakna av att larver äter upp dig inifrån. Håll reda på din vikt — de kanske redan är inom dig.

**25 Cremnofobi 1 poäng**
Skräck för stup. Det är inte en fråga om vad som finns nedanför stupet. Du *vet* vad som finns där nere, och om du inte kastar dig ner på marken kommer det att komma upp, eller du att ramla ner.

**26 Cynofobi 1 poäng**
Skräck för hundar. De kallar sig människans bästa vän, men du vet bättre. När tiden är kommen skall de visa sina rätta jag, och slita sina herrar i stycken. Alla hundar är vargar inombords!

**27 Decidofobi 3 poäng**
Skräck för beslut. Ska du gå höger eller vänster, upp eller ner, stanna hemma eller gå ut? Det ligger ett hemskt öde och väntar bakom varje väg du väljer, och du kommer bara att ha dig själv att skylla. Bestäm dig aldrig, så kanske ditt öde inte når dig!

**28 Demofobi 1 poäng**
Skräck för folksamlingar. Det finns agenter för *Dom* i alla folksamlingar. Du känner dig osäker när det finns många personer i närheten, även dina vänner. Trängsel gör dig sjuk.

**29 Dendrofobi 1 poäng**
Skräck för träd. När du var liten sa din mamma till dig att träden var levande. Hon hade rätt. De flyttar sig om du vänder ryggen till. Hugg ner allihop, det är enda sättet att vara säker. Träd är ondskefulla!

**30 Domatofobi 2 poäng**
Skräck för hemmet. Ditt hem är inte en borg, det är ett fängelse! Gå inte in, eftersom det är där som *Dom* väntar. Var utomhus så mycket som möjligt, i hus spökar det.

**32 Dorafobi 1 poäng**
Skräck för päls. Monster har päls, alltså är katter och hundar och möss och björnar och alla andra saker med päls monster. Akta dig för saker med päls, så kanske du lever längre.

**33 Eisoptrofobi 1 poäng**
Skräck för speglar. Se dig aldrig i spegeln. Speglar tar din själ och stänger in den i sig själva. Vad säger att du kommer att få din själ tillbaka?

**34 Entomofobi 1 poäng**
Skräck för insekter. Det finns oändliga mängder insekter där ute. Allihop är ute efter just dig. De kryper i din säng, flyger ovanför dig, och smittar ner din mat. Det går inte att fly, men du måste försöka.

**36 Ergofobi 2 poäng**
Skräck för arbete. Arbete är förnedring, straff och slaveri. det är ett tecken på ondskan som styr världen att man måste arbeta för att leva. Om monster tog över världen skulle alla tvingas arbeta med monotont knäckande arbete.

**37 Florofobi 1 poäng**
Skräck för blommor. Blommor är onaturliga, som bjärta cancersvulster på naturens ansikte. De har konstiga färger och former, som små onda ansikten som tittar på dig. Deras rötter går ner i jorden, och ven vet vilken ohelig gödning de suger i sig därifrån? Låt dig inte luras av deras försök till ohälsosam skönhet, den är bara till för att lura dårar. Blommorna är själva monster, och monster samlas där de växer.

**38 Fobofobi 2 poäng**
Skräck för sin egen rädsla. Du vet att din skräck kommer att förstöra dig. Oavsett hur mycket du försöker så kommer du att råka i panik när faran kommer. Du blir degraderad, förlöjligad och straffad. Låt aldrig rädslan ta överhanden.

**39 Fotofobi 1 poäng**
Skräck för starkt ljus. Ljuset bländar dina ögon och får din själ att förtvina. Alla dina hemligheter ligger öppna i ljuset. Ljuset tjänar ondskan och gör ditt liv till ett helvete.

**41 Genofobi 1 poäng**
Skräck för sex. [Kommentarer, någon?]

**42 Gephydrofobi 1 poäng**
Skräck för broar. Det finns inget mått på katastrofen som du leker med när du ger dig ut på en bro. Den kan kollapsa under dig så att du tumlar ner i avgrunden under, eller det kanske gömmer sig deformerade monster under den, som bara vill fånga dig på bron och jaga dig när du inte har någonstans att fly annat än över kanten.

**43 Gynofobi 2 poäng**
Skräck för kvinnor. (Passar bara män?) Kvinnor är kalkylerande och deras grymhet legendarisk. De är häxor. Kvinnor vet saker som ingen man kan hoppas på att förstå. De har ett blödande sår mellan benen som vill äta upp din manlighet.

**44 Heliofobi 1 poäng**
Skräck för solen. Solen sitter mitt på himmelen och ser ner på dig. Den vill dig illa, någon dag kommer den att bränna bort dig från jordens yta med en extra kraftig solstråle.

**45 Helmintofobi 1 poäng**
Skräck för maskar. Maskar kryper genom död och förruttnelse. De livnär sig på döden, och de vill döda dig för att växa vidare. De vrider och tänjer på sig, men deras hemskaste hemlighet är de små tänderna som långsamt kommer att slita dig i stycken om du låter dem röra vid ditt skinn.

**46 Hemofobi 1 poäng**
Skräck för blod. Blod betyder smärta och död. Blod drar alltid till sig monster. Monster älskar blod, och de vill smaka på ditt.

**47 Heptofobi 1 poäng**
Skräck för beröring. Om det kan röra dig, så kan det infektera dig, slita bort ditt skinn och täcka dig med safter som långsamt äter upp din själ. Låt inget röra dig!

**48 Homichlofobi 1 poäng**
Skräck för dimma. Du kan inte se vad som finns i dimman. Det är tur, för du vill inte veta. Gå aldrig ut i dimman, så kanske du slipper möta fasan personifierad.

**49 Hydrofobi 2 poäng**
Skräck för vatten. Vatten dränker världen. Det finns ingen död värre än drunkningen. Allt liv består av vatten, och vattnet är levande. Det är ondskefullt och vill ta ditt liv.

**50 Hypnofobi 2 poäng**
Skräck för sömn & drömmar. När du sover är du försvarslös. Monster dras till de sovande, och invaderar deras frid, om de inte dödar omedelbart. Håll dig vaken och vid liv — det är samma sak.

**51 Iatrofobi 1 poäng**
Skräck för läkare. Helare visar sig bara när du är sjuk, svag och döende. De planerar att ge dig en så smärtsam död som möjligt. Det kanske finns en helare som vill förhandla dig till ett monster med sin blodiga skalpell.

**52 Ichtyfobi 1 poäng**
Skräck för fisk. Fiskar är kalla och slemmiga. De lever i vattnet där inget gott kan leva. De måste vara monster. Gå aldrig för nära en sjö eller ett vattendrag, det kan finnas fisk!

**56 Klaustrofobi 2 poäng**
Skräck för stängda utrymmen. Det är fruktansvärt trångt härinne. Det går inte att sträcka på armarna och du håller på att få kramp i benen. Och ryggen. Och magen. Det är trängre nu än för en minut sen. Väggarna tänker krossa dig. Glöm allt annat, *stick ut härifrån!*

**57 Klinofobi 1 poäng**
Skräck för sängar. Alla dör i sängen. Det är galenskap att gå och lägga sig; sängen är den första plats som monstren letar på. Vad värre är, det finns hemska saker under sängar. Det kan finnas där i rummet, väntande.

**58 Kromofobi 2 poäng**
Skräck för vissa färger. Somliga färger representerar ondskan, drar den till sig. De symboliserar galenskap och skräck. Monster kan materialisera sig från en färg, eller till och med vara färgen.

**59 Kronofobi 1 poäng**
Skräck för ålderdomen. När du blir gammal blir du svag och försvarslös. Din kropp hemsöks av fruktansvärda sjukdomar och du kan inte längre tänka klart. Alla gamla fiender som du kunde hålla borta när du var ung och frisk kommer att söka upp dig för att ta sin hämnd när du blir gammal.

**60 Lyssofobi 1 poäng**
Skräck för galenskap. Döden är ingenting mot babblande galenskap. De försöker alla göra dig galen, och tänk om de lyckas? Tänk om du redan är galen? Hur skall du kunna vara säker?

**61 Musofobi 1 poäng**
Skräck för möss. [Jaja, sålja! Ska det så ska det.]

**62 Mysofobi 2 poäng**
Skräck för smuts. I smutsen trivs ondskan och monstren från helvetet. Om du alltid är helt ren kanske de inte anfaller dig. Bäst att du tvättar dig en gång till!

**63 Nekrofobi 1 poäng**
Skräck för döda varelser. Det finns inget fruktansvärdare än döden. Döda saker är kalla, fyllda med maskar och korruption. De döda hatar de levande och använder hela mörkrets illvilliga makt för att få oss att bli som dem.

**64 Neofobi 1 poäng**
Skräck för nya saker & idéer. Det var säkrare förr. Allt nytt är skapat av Shaitan för att krossa världen. Håll fast vid allt gammalt, så går du säker. Se till att dina vänner gör likadant.

**65 Nyktofobi 2 poäng**
Skräck för nattens intåg. När natten kommer kommer skräcken. Det blir svårare att se. Natten är tiden då monster och demoner kommer. Döden är nära!

**66 Odontofobi 1 poäng**
Skräck för tänder. Monster har tänder. Djävlar och demoner har tänder. Hur skall du kunna vara säker på att de du möter inte är monster, när de har tänder? Håll dig borta från allt med tänder.

**67 Ombrofobi 1 poäng**
Skräck för regn. Regn skapar översvämningar, tar liv och får gladiatorspel att ställas in. Fuktiga länder är förbannade. Vem vet vad det är för ond makt som bor ovan molnen och styr regnet?

**68 Ommatofobi 1 poäng**
Skräck för ögon. Ögonen tittar på dig. De studerar din minsta rörelse för att lista ut dina hemligheter och svagheter. Alla ögon styrs av samma onda makt som är ute efter ditt liv. Akta dig för ögon!

**71 Ophido/Batrachofobi 1 poäng**
Skräck för ormar & reptiler. Ormar är agenter för ondskan. Alla är fyllda med dödligt gift som de vill spruta in i ditt blod. Den minsta orm eller ödla kan när som helst växa till oändliga proportioner.

Den kan svälja dig hel och genomborra ditt inre med hemska smärtor.

**72 Optofobi 2 poäng**
Skräck för att öppna sina ögon. Världen blir bara fulare för varje dag. Den blir mer skräckinjagande och korrumperad. Det är tillräckligt för att man ska bli galen. Bäst att inte se den komma.

**73 Peccatofobi 1 poäng**
Skräck för synd. Ondskans makter får oss att synda. Om du syndar kommer du att straffas genom hela evigheten, en hjälplös, degraderad slav under Ondskan. Om du syndar kommer du att mista kontrollen och bli en djävul själv. Tänk på vad du gör — bäst att vara säker på att det inte är en synd.

**74 Pedifobi 1 poäng**
Skräck för barn. Barn är lismande, onda och grymma. De är ocivilicerade, och stympar och dödar utan tanke. Kommer du ihåg hur du själv var?

**75 Pnigerofobi 1 poäng**
Skräck för kvävning. Det finns inget sätt att dö som är värre än kvävning. Att försöka andas, men inte kunna, därför att någonting stoppar din andedräkt. Din andedräkt är din själ, och om du dör av kvävning är den fångad, utsatt för oändlig tortyr.

**76 Pogonafobi 1 poäng**
Skräck för skägg. Alla som har skägg använder dem för att dölja en hemsk hemlighet. De kanske inte är människor? Låt ingen med skägg komma i närheten av dig!

**77 Psykrofobi 1 poäng**
Skräck för kyla. Kyla får köttet att svartna och falla av dina lemmar. Folk blir av med händer och fötter på grund av kyla. Monster kommer in från kylan.

**78 Pyrofobi 1 poäng**
Skräck för eld. Elden förtär allt den rör vid. Du såg hur den sträckte sig efter dig alldeles nyss. Elden är ute efter dig. Den styrs av hemska monster från fjärran, och de tänker ödelägga världen med eld.

**79 Sciofobi 1 poäng**
Skräck för skuggor. Skuggorna döljer hemska ting. Det finns vampyrer, varulvar och ännu hemskare saker i de djupa skuggorna. Skuggor är skräcken!

**83 Scotofobi 2 poäng**
Skräck för mörker. I allt mörker finns det monster. Det kan finnas en vampyr i den där skuggan! Det enda vapnet mot Dem är ljus och eld. Håll ljuset tänt!

**84 Siderofobi 1 poäng**
Skräck för stjärnorna. Stjärnorna tittar ner på dig ifrån himlavalvet. De är kalla och beräknande och utan nåd. De ger dig inget försvar. Om de inte känner för att driva dig ner i vansinnet så kommer de att visa vägen åt monstren.

**85 Sitofobi 3 poäng**
Skräck för att äta. Vet du vad det är du äter? Är du verkligen säker? Kanske det är döda monster, eller ännu värre: *De Kanske Inte Är Döda!* Det finns bara ett sätt att undvika matens faror — sluta äta!

**86 Taphofobi 1 poäng**
Skräck för gravar. Gravar är boningsplatser för monster. Är de inte fulla med vandöda så bebos de av monster som är etter värre. Håll dig borta från gravar, så kanske allt går bra.

**87 Teratofobi 1 poäng**
Skräck för monster. Det finns monster överallt. Slutet är nära. Monster är illistiga. Är du säker på att dina vänner inte är monster?

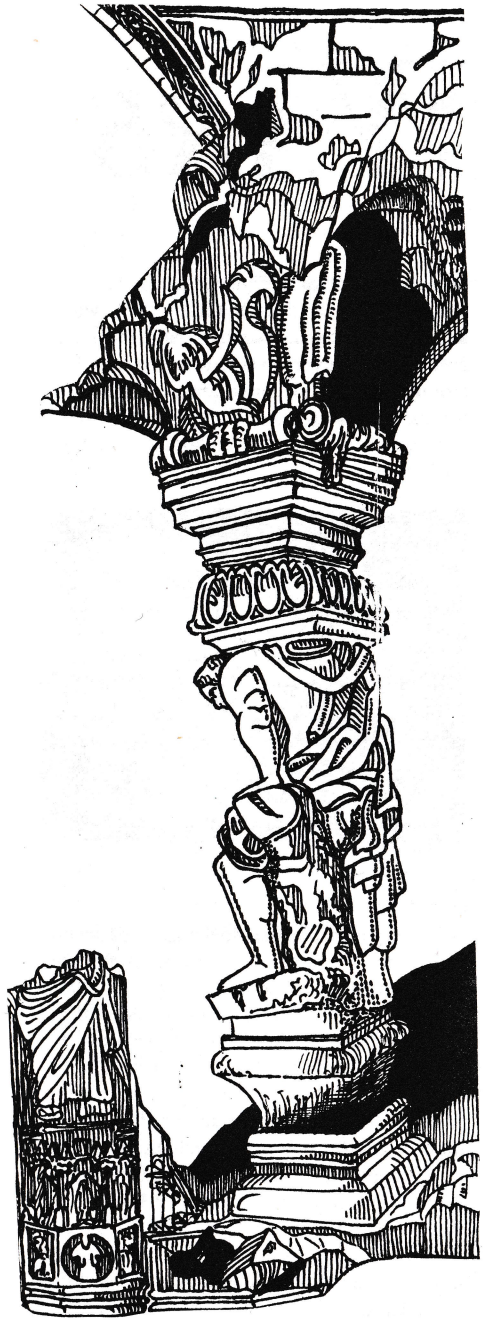
**88 Thalassofobi 1 poäng**
Skräck för havet. Åskande vågor, salt grön tomhet. Havet kommer att svämma över landet och bara de högsta bergstopparna kommer att ligga ovanför vattenytan. Kanske.

**89 Thanofobi 1 poäng**
Skräck för personlig död. Det inses ju lätt: du är den enda som räknas i världen. När du dör spelar ingenting någon roll längre. Döden är hemsk oavsett hur den kommer. För din egen skull — håll dig levande till varje pris!

**90 Toxicofobi 1 poäng**
Skräck för förgiftning. De är ute efter att förgifta dig. Det finns ingen värre död än att bli förgiftad, känna smärtan krypa genom kroppen och veta att det redan är försent. Är den här maten förgiftad?

**91 Trichofobi 2 poäng**
Skräck för hår. Hår är fult och ohygieniskt. Det hamnar i din mat, i ditt smör, förstör din aptit. Det kliar, kittlar och *växer*. Monster och vilda bestar är håriga. Låt inte någonting med hår komma nära dig.





**92 Triskaidekafobi 1 poäng**
Skräck för att vara tretton vid bordet (och för talet 13). Undergången. Skulle du någonsin vara en av Tretton vid bordet, så kommer alla att utsättas för ett öde värre än döden, utom du, som kommer att få en specialbehandling som överträffar all din fasa. Antagligen förintas världen.

**93 Tropofobi 2 poäng**
Skräck för personlig förändring. Flytta aldrig till någon annan plats — du har ett bra liv, eller åtminstone bättre än det skulle kunna vara om det förändrades. Om du flyttar, skulle du vara utan stabilitet, ensam Där Ute, förlorad, tillsammans med de förlorade.

**94 Verbofobi 2 poäng**
Skräck för ord. Ord har ond makt. Den svarta magins trollformler består av ord. Förbjudna skrifter väver hemska kombinationer av ord. Ord bär på korrupta idéer; ord berättar om den kosmiska ondskan som förtvinar själen. Hör inga ord, läs inga ord.

**95 Vestiofobi 2 poäng**
Skräck för kläder. Kläder stänger in och begränsar. Vi föds inte med kläder, vilket visar att det är emot naturen att ha dem. Kläder är sjuka, besmittade. Folk som bär kläder måste ha en hemsk hemlighet att dölja. De kanske inte är människor alls, utan monster? Frihet, säkerhet och nakenhet är samma sak. Ta av dem allihop.

**99 Xenofobi 1 poäng**
Skräck för främlingar. Dina vänner går att lita på, liksom de flesta som kommer hemifrån. Men hur är det med de där utlänningarna? För att inte tala om de halvmänskliga monstren av andra raser. Vilken som helst av dem kan vara mördare som tjänar *Dem*. Var försiktig med alla utlänningar, och se till att dina vänner inte litar på dem heller!

**00 Zoofobi 2 poäng**
Skräck för djur. Djur biter, klöser river och sticker. Det är uppenbart att monster bara är en annan form av djur. Djur sprider sjukdomar och vidriga parasiter. De finns överallt. Djuren hatar människorna och kommer snart att utplåna dem.

---

Poängen är en relativ värdering av hur svåra fobierna är att leva med i spel.

*M'Kai*

# STAR WARS

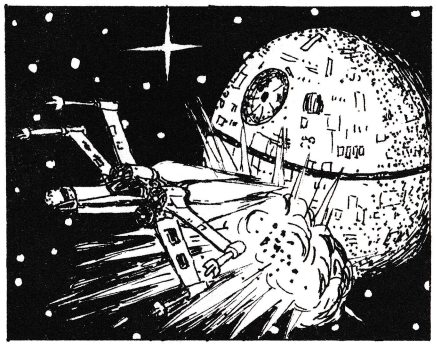
STAR WARS: The Roleplaying Game ges ut av West End Games. Spelet kom ut i slutet av 1987 och har nyligen översatts till svenska av Äventyrsspel (Stjärnornas Krig-Rollspelet).

Systemet är snabbt (baseras på D6:or) och inte särskilt komplicerat Det är inte mer orealistiskt än filmerna! Man slår inte fram sina karaktärer utan väljer en av de 24 karaktärstyperna som finns längst bak i boken, t ex: Minor Jedi, Brash Pilot, Smuggler, Gambler, Ewok. Alla av en karaktärstyp har samma grundegenskaper, detta medför att man får den typ man vill ha och slipper gråta över dåliga tärningsslag. Alla yrken har både fördelar och nackdelar. En del kan även använda *The Force* (Kraften) och har en rad olika förmågor som utvecklas successivt. Det är alltid bra att hitta en Jedimästare, annars får man betala dubbelt så mycket för att höja sina *Force Skills*.

## *Vad får man?*

Boken är uppdelad i tre sektioner. Den första, spelardelen, innehåller (nästan) allt som spelare behöver veta. Spelledardelen innehåller råd till spelledaren, regler för att sköta strider och använda förmågor, regler om skador och läkning, rymdstrider och skepp, ett kapitel om Kraften och lite råd hur man sköter NPC's. Den tredje, *Adventure Section*, innehåller ett färdigt äventyr, lite råd om hur man sköter en kampanj, råd för hur man gör ett scenario och tio förslag på äventyrsidéer.

Karaktärsskapandet går fort och enkelt. Färdigheter bygger på grundegenskaperna. Det finns sex sådana: *Dexterity, Knowledge, Mechanical, Perception, Strength* och *Technical*. Varje karaktärstyp har ett visst värde på varje egenskap, t ex medelvärdet 3D (D står för en sexsidig tärning). Om man nu t ex har 3D på *Mechanical* innebär det att man även har 3D på alla färdigheter som är beroende av *Mechanical*. Man får 7D att dela ut på olika färdigheter (högst 2D på en enskild färdighet). Det går alltså oerhört snabbt att göra en rollfigur, eftersom man bara skriver av attributen för yrket och sätter igång att dela ut tärningar på färdigheterna. Sedan återstår bara utrustningen, som inte är så mycket från början (ett vapen och några saker tillhörande yrket och lite krediter).

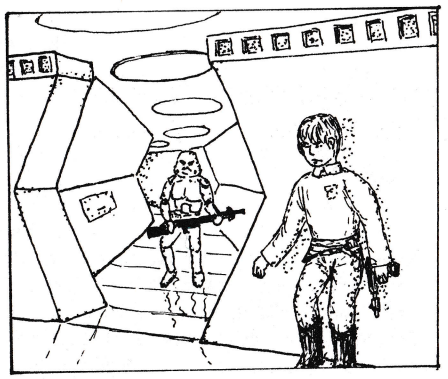


## *Strid*

Striderna går snabbt, hela spelet går ut på snabbhet, det är ju ett högt tempo i filmerna. Initiativ avgörs genom att den som slog bäst på sin attack är först. Man får välja om man ska satsa på att hinna först med sitt skott (eller slag) eller ducka och hoppas på att motståndaren missar och sedan attackera. Man kan i princip göra massor av saker i samma runda, men man får dra av 1D på allt man gör för varje extra handling man utför. Vill du skjuta två skott och har 5D på färdigheten blasters (laserpistoler) drar man av 1D på båda skotten, dvs du skjuter två skott med 4D. Skador medför avdrag på färdigheter (minus 1D), omtöckning (*stun*), medvetslöshet eller döden. Man dör sällan direkt, det finns alltid tid för ett par hjältemodiga sista ord. Det är bäst att ha ett *medpac* eller två med sig för att bota eventuella olyckshändelser. Skadans allvarlighet beror på vapnet i fråga och, i närstrid, på anfallarens styrka. Eftersom man har lagt alla tabeller i slutet av boken är det inga problem att snabbt hitta den man vill ha.

När man ska använda en förmåga slår man det antal tärningar man har och försöker få ett resultat över den svårighetsgrad spelledaren bestämt (en 'Normal' handling har svårighetsgrad 10 eller 11). Det gäller alltså att slå så högt som möjligt. Om man ska göra något det inte finns någon färdighet för slår man för den grundegenskap som passar bäst. Vissa typer har skills som inte står med på rollfigursbladen, t ex wookien som använder armborst, jfr Chewbacca.





## *Spela Spelet!*

Se till att det finns många olika figurtyper i samma grupp, då det är omöjligt att vara bra på allt. Det behövs t ex någon 'hacker' som bryter sig in i säkerhetssystem och knäcker koder, någon som kan flyga och astrogera (lämpligtvis smugglare eller pilot), någon som fixar allt som gruppen har sönder etc. Man kan inte vänta sig alltför mycket hjälp av Rebellalliansen, som befinner sig i ett krisigt läge och har ont om folk. Dock brukar rebellsympatisörer finnas lite överallt och kan räcka en hjälpande hand.

Star Wars - The Roleplaying Game gör verkligen skäl för sitt 'efternamn'. Det är ett äkta rollspel. Vikten läggs på själva hjälteandan i Stjärnornas Krig och på rollspelet, inte på för mycket realism och regelbläddrande. Det finns ett underbart exempel i regelboken som jag återger här:

Gamemaster one: "Okay the target is prone. There's a difficulty modifier for that, now what was it? Hmmm. Don't recall. Let's see (flip, flip, flip). Page 142...yeah, okay, the table is... there we go. Aha. Okay. Plus five. Now what was the range?"

Gamemaster two:"Okay! Your blaster goes 'pyewpyewpyew'. The target's prone, so you need to roll a - oh, uh - a 15. (Clatter of dice). Too bad. The stormtrooper rolls away from your shot, brings his blaster down level and..."

Reglerna är lätta att lära sig och de har stoppat in massor av exempel från filmerna när olika personer använder en viss färdighet. Ett exempel: Ett stycke i reglerna som behandlar färdigheten *Con* (att bluffa):

An unsuccessful use of con:
Han Solo: Uh... had a slight weapons malfunction. But uh, everything is perfectly alright now. We're fine. We're all fine here, now, thank you. How are you?
Intercom Voice: We're sending a squad up.
Han Solo: Uh, uh, negative, negative. We have a, ah, reactor leak, uh, here now. Give us a few minutes to lock it down...

## *Spela Hjälte!*

I det här spelet är man verkligen hjälte. *Stormtroopers* är kanonmat och är inte så farliga om de inte är tre gånger så många (vilket i och för sig brukar vara fallet). Man har en Force Point från början som man kan spendera när som helst under ett äventyr för att fördubbla alla skills och egenskaper i en runda. Man får alltid tillbaka en Force Point i slutet av ett äventyr om man inte har använt den för onda avsikter, då man förlorar den och dessutom får en Dark Side Point. Ju fler Dark Side Points, ju större risk att man uppslukas av den mörka sidan och blir en NPC. Om man utför riktiga hjältedåd under inflytande av Kraften kan man inte bara få tillbaka sin poäng utan även få en extra. På det här sättet kan man skaffa sig flera Force Points under spelets gång. Det lönar sig att vara en god hjälte annars också, för GM delar ut

Skill Points i slutet av varje äventyr, som man kan höja sina färdigheter med. Antalet Skill Points baseras på hur bra gruppen gjorde ifrån sig under äventyret, om man rollspelade bra, om alla hade roligt etc.

## *Köp Mera!*

Det finns redan en hel del tillbehör till Star Wars. Förutom grundreglerna finns The Star Wars Sourcebook med data för skepp, varelser, Rebell- och Imperiestyrkor, *Stormtroopers*, ett kapitel om ljussvärd, utrustning, ett avsnitt med data för hjältarna och skurkarna från Star Wars-filmerna och lite annat smått och gott. Även ett Campaign Pack och tre äventyr finns.

Campaign Pack innehåller en (bra) skärm med alla tabeller på, lite modifierade regler och ett äventyr samt några få nya marker till Star Warriors (se nedan). De äventyr som finns är faktiskt ganska bra. I regelboken finns dessutom tio korta förslag på äventyr som är mycket användbara. Alla färdiga äventyr är, vad gäller rymdstrid, anpassade både till Star Warriors och systemet som finns i reglerna.

Rymdstridssystemet är inte det bästa man sett, men i boken påpekas det att det är gjort för att vara snabbt och spelbart, inte för att täcka varenda liten manöver. Vill man ha bättre regler är det därför en bra idé att skaffa sig Star Warriors, ett *boardgame* som är kompatibelt med rollspelet. Star Warriors är mycket användbart , det är kul även om man inte har rollspelet, fast det tar lite tid om man är fler än tre. Det innehåller regler för rymdstrider, en hexrutad spelplan, en skärm och ett antal marker.

Nyligen har man även givit ut Assault on Hoth, ett boardgame som återger Imperiets attack mot Rebellbasen på isplaneten Hoth (från filmen 'The Empire strikes back'). Ett ganska kul spel, fast det är dyrt och bygger lite för mycket på slumpen. Ett nyss utgivet spel, Lightsaber Dueling Pack, består av två böcker och två kort med data för Darth Vader och Luke Skywalker. Spelet simulerar ljussvärdsstrid mellan dem båda.

Star Wars och tillbehören är relativt billiga. Grundreglerna går på 154:- och innehåller allt som behövs för att börja spela samt även 16 helsidor snygga färgbilder. Den svenska upplagan kostar ca 198:- men där har man tyvärr tagit bort färgbilderna. Star Wars Sourcebook kostar lika mycket som reglerna, 154:-. Campaign Pack kostar ca 109:- och äventyren runt 84:- styck. Boardgames är lite dyrare, ca 209:- för Star Warriors och 339:- för Assault on Hoth. Lightsaber Pack kostar 129:-.

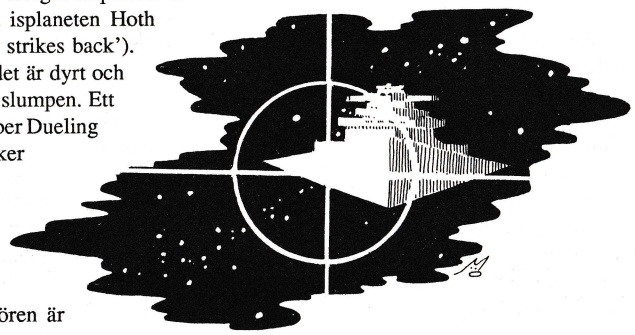
Det bästa är nog att köpa Regelbok och Sourcebook först, sedan komplettera med Campaign Pack. För att ha ett fullständigt set ska man nog ha Star Warriors också, men om man sällan använder rymdstrider kan det vara en lite onödig investering, om man inte vill ha den bara för att det är roligt.

## *Betyg*

Star Wars är helt klart ett av de bästa på rollspelsplanet. Realism kommer i andra hand, men det är ändå ett hyfsat system. Ska man sätta en siffra borde den hamna vid 5. Snabbhet och spelbarhet gör att man kan lägga vikten på rollspelet och på att ha roligt i stället för evigt regelbläddrande. Det är ett perfekt nybörjarspel, eftersom reglerna innehåller massor av råd och idéer för spelledaren. Man har tillägnat ett helt kapitel åt spelledandets konst i 'An Introduction to Gamemastering'. Med de förbättrade reglerna från Campaign Pack, de modifierade reglerna finns även med i varje äventyr som givits ut hittills blir det ännu roligare.

*May The Force Be With You!*

*Daniel Arnrup*





# AD&D2

## Advanced Dungeons and Dragons, Andra upplagan. Rykande från tryckpressarna!

AD&D2, andra upplagan av det klassiska spelet Advanced Dungeons and Dragons, har kommit ut på engelska. En snabbtitt säger att det är förvånansvärt små förändringar, det är fortfarande samma system, men en hel del av de värsta orimligheterna verka ha blivit tillrättalagda.

### Vad har hänt?

En hel del viktiga småregler har förändrats. *Surprise* har blivit klarare och nästan alla färdigheter fungerar nu med samma system, man slår d20 mot något attribut, modifierat för hur många gånger man blivit bättre på färdigheten. Av någon anledning behöll de vissa färdigheter baserade på d100, bland annat alla tjuvfärdigheter. Det känns konstigt, särskilt när alla procentchanser är jämt delbara med fem.

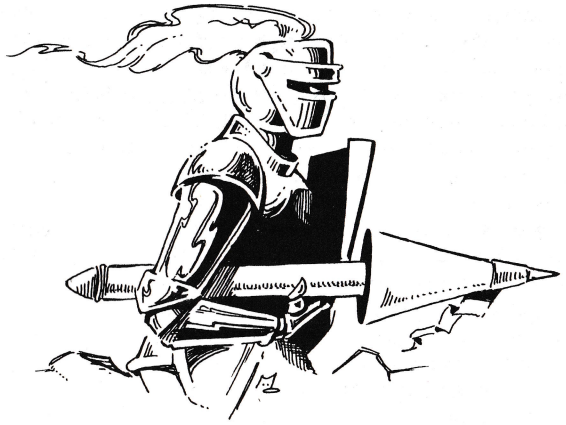
Som väntat gick de igenom alla trollformlers funktion och plats i systemet. Ingenting har bytt nivå, men en del av ankorna har försvunnit. En del är bara borta, som *Portent, Percipitation* och *Death's Door*. Den senare behövs inte längre, numera dör man nämligen på noll *Hit Points*. Kan det bero på att amerikanerna (eller AD&Ds målgrupp) inte kan räkna med negativa tal?

Samtliga klasser har genomarbetats. För att slippa problemet med subklasser har de infört fyra grupper, *Warrior, Wizard, Priest* och *Rouge*. Alla klasser tillhör sedan en av de här grupperna, och vissa egenskaper är gemensamma för alla klasser i gruppen. Munkar och lönnmördare har försvunnit helt och illusionisten är numera en typ av specialist magiker.

### Warrior

Här finns de tre klassiska klasserna *Fighter, Ranger* och *Paladin*. Egentligen har bara *Rangers* förändrats. Deras extra skada mot vissa monster har ersatts med ett plus att träffa, och de kan bara använda lätt rustning om de vill kunna använda några av sina specialegenskaper. De

## Närstridsvapen?



*En Kavaljer (enl.* UA*) använder inte vapen som tvåhandssvärd och hillebard ty det är fegt med vapen som gör skada på avstånd. Huvudvapnet för kavaljerer är lans...*

kan numera bara använda prästformler, men det inkluderar de fd. druidformlerna. Personligen tycker jag om de här förändringarna, de gör *Rangers* till mera utbygdsjägare och mindre orcutrotare. På slagfältet kan de fortfarande använda tung rustning om de vill. Men mången gammal *Ranger*-spelare kommer att få sig en chock.

### Wizard

Det finns två klasser under den här gruppen, men den ena inkluderar massor av varianter. Den vanliga magikern, *Mage,* har egentligen inte förändrats. Sedan har det tillkommit den nya klassen *Specialist Mage*. De specialiserar sig på ett visst magiskt område, och har vissa fördelar på sitt specialområde. Samtidigt förlorar de förmågan att använda vissa andra typer av magi. Specialisttyperna är grupperade efter de olika typerna av trollformler *Abjuration, Conjurer, Diviner, Enchanter, Illusionist, Invoker, Necromancer* och *Transmuter*. Det finns alltså inte några elementarmagiker eller demonologer, de tog den enkla vägen när de delade upp magin i skolor och använde de trollformelstyper som redan fanns.

### Cleric

Bland teurgisterna finns det två klasser, druider och präster. Druiderna kan nu bara minnas lika många trollformler som präster. Nyheten på det här området är riktlinjer för hur man kan skapa sina egna prästklasser. Prästformlerna är indelade i sfärer och när man skapar en ny kult väljer man vilka sfärer kulten kan använda fullt, vilka den kan använda till tredje nivån och vilka de inte kan använda alls. Sedan bestämmer man vilka vapen och vilken rustning prästerna får använda och om de får några specialegenskaper från sin gud. Även om jag inte provat på, verkar det som om en klok DM kan skapa ganska bra kulter med hjälp av det här materialet. Tyvärr kommer många att använda Druiden som modell för sina kulter, och de är fortfarande mycket mäktiga, speciellt på högre nivåer.

### Rogue

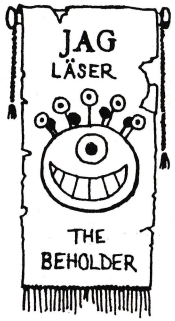
Lönnmördarna har försvunnit och barden har blivit en egen klass, numera börjar man spela som bard. Alla specialfärdigheterna har fått en baschans, som beror på ras och *dexterity*. Till dessa baschanser får man sedan själv fördela poäng varje gång man går upp en nivå. Det går alltså att specialisera sig på en viss förmåga, så att tjuvarna kan anpassa sig till miljön. Barderna är halvmagiker med vissa tjuvlika och vissa egna, musik, nöjes och lärdomsbaserade förmågor. Det verkar vara en ganska rolig nykomling, kanske lite väl mångkunnig.

### På svenska

TITAN GAMES som översätter och marknadsför D&D och AD&D i Sverige tänker ha som målsättning att spelet skall säljas och spelas på svenska, det finns en god chans att de släpper den svenska versionen officiellt på LinCon. Ännu vet vi inte hur översättningen blir. I D&D fanns en del konstiga beteckningar, t.ex. pansarklass som för tankarna till slagskepp, men ofta låter de engelska termerna lika konstiga om man tänker på vad de egentligen betyder. Är översättningen bra finns det goda skäl att använda den.

Nu återstår att se hur spelet blir mottaget av sveriges spelare. Kommer alla de som spelat gamla AD&D eller svenska D&D att gå över till det nya systemet? Fortfarande är AD&D det system som de flesta stora tävlingar hålls i, det "grundsystem" som alla förutsätts kunna, och det skall bli intressant att se om AD&D2 kan ta över den rollen. Jag tror inte att det blir några problem, AD&D2 har allt som AD&D hade, med mindre fel och konstigheter. Men de som redan tidigare bytt system kommer nog knappast att byta tillbaka på grund av att andra upplagan kom ut.

*Carl Cramér*






# Lancelot Games

Vi har fått ett nytt svenskt spelproducerande företag, Lancelot Games i Sundsvall. De ger ut Western, ett avancerat spel i vilda västern miljö. Spelet är det i särklass dyraste på svenska (om man inte räknar ett fullt utbyggt Drakar och Demoner) och riktar sig uppenbarligen till erfarnare spelare, sådana som klarar spel på engelska, så jag tycker det är lite av ett vågstycke.

Andra saker de gett ut är hexpapper, sådana sexkantsrutiga papper man använder till kartor eller konfliktsspel och en speltidning, Rubicon, som har kommit ut med sitt första nummer. Den verkar inrikta sig på ganska tunga artiklar, de hade till och med ett komplett konfliktspel med i sitt första nummer. Återigen en gedigen satsning på kvalitet och värde för det ganska höga priset, som skall bli 30:- för ordinarie nummer.

De verkar ha försökt undvika att konkurrera med de andra spelbolagen, alla deras produkter fyller tomma hål på marknaden. Tidningar finns visserligen redan, Äventyrsspels Sinkadus är ganska stor. Men den riktar sig mest till Äventyrspels kunder och publicerar nästan bara material till deras spel. Rubicon behövs som oberoende kommersiellt alternativ.

Har hobbyn vuxit sig så stor i landet att den bär avancerade spel och en oberoende tidning med inriktning på seriösa artiklar? Tydligen tror Lancelot Games det. Man kan bara hoppas att de har rätt.

Western och Rubicon finns i välsorterade spelbutiker. Antagligen kan man prenumerera på Rubicon, och de tar gärna emot material till tidningen. En del av material från Beholdern kan eventuellt komma att dyka upp där. Dessutom kommer de att dyka upp på LinCon och demonstrera Western. **Adressen är Lancelot Games, Box 348, 851 05 Sundsvall** och telefonnumret **060-154776**.

*Ray Nayan*

## Ta en tugga till!

*För att bli mätt på en* Create food and water, *av* PH *karaktäriserad som "Mycket närande", måste man sätta i sig en tredjedels kubikfot föda, dvs 9,7 liter!. Det motsvarar ungefär näringsvärdet hos vattenmelon.* (och så smakar det ju gurka ochså. *red. anm.*)