



November 2004

# Ledare

Välkommen till nytt nummer av GAMs föreningstidning. Liksom ni redan säkert sett har tidningen fått ett nytt namn. Redaktionen är glad och belåten och tackar Per Ekström som kom med det vinnande förslaget. Han ansvarar själv för att komma ihåg att hämta sitt pris. Detta nummer bjuder på en hel del rollspelsinnehåll. Redaktionen hoppas ni ska finna informationen roande och till nästa nummer skickar in än mer material. Vi hade hoppats att i detta nummer kunna berätta mer om det spännande projekt Magi som datorföreningarna håller på med men de sista raderna på ansökan skrivs i denna stund så det får bli till nästa nummer. Återstår endast att önska er mycket nöje med läsningen.

Chefredaktör Per-Anders Staav

## Innehållsförteckning

Sid 2 Ledare

Sid 3 Citatsidor

Sid 6 Vad är rollspel? (Johan Söderberg GAM)

Sid 15 Rapport från Nationella Spelveckan

Sid 17 Presentation av en äkta vinnare

Sid 21 Nyheter från Finatchia

Sid 28 Introduction to the Cultures of Finatchia

Sid 57 Vadå Onlajn? (Fredrik Malmi Onlajn)

Sid 59 Baksida



# Citatsida

”Står det att SL kan fatta vilka beslut som helst?” - Jonas Morling läser text om rollspel

”Vad står det? Pucha eller Anka” - Dennis

”Det är en sån där D-link från Netgear” - okänd

”Live fast, die young and leave a well opted rolemaster character” - Johan Söderberg

”Macar är kända för att inte vara PCs ”- Pelle

”Varför ska vi inte loot rummet innan vi letar efter spår?” Athena, Finatchia Minor

”Serverrumsflyttarna fick nog 66 på tärningskastet” - Erfarna rolemaster spelare

”Alltså, problemet är inte att hitta en tillräckligt stor torsk...” - Torbjörn, eon-spelare

”Folk kommer tro att du är en falskmyntare” - Agatox

”Är det ett problem?” - Athena

”Ja” - alla, Finatchia Minor



## Citatsida nr 2

”Vad för skumma saker har jag gjort på senaste tiden” - Missy, Finatchia Major

”Vi har gjort dummare saker än detta” - Ravana Finatchia Major

(Om att ta värvning hos svartbloden för att belägra människo huvudstaden)

”Jag tror jag behöver mer träning innan jag ger mig på kontakter med de stora företagen” - Pelle (ang sf-bokhandlen)

”Stora feta tanks ska ju åka snabbt och flyga” - okänd

”Jag är japanolog, jag vet vad jag pratar om” - Johannes

”Jag vet att det är fel. Det är så det ska vara” – Mikael J

”Eric inte stoppa ner kanonen i byxorna! Ge mig kanonen!” - Cissi

”...men då kostar det väl 2 mana att lägga ut” - klas om cycling länder



## Citatsida 3

”Varför kan jag inte åka tillbaks i tiden och mörda mig själv” - Carl när han dör i ett spel han själv gjort

”Jag vill” - Carl när han dött igen

”Men vem är signina?” - Missy

”Det är en underbar kvinna,” - Eldaron

”Jaha, men jag heter Missy!” - Missy, Finatchia Major

“Är du typ 20 år?” - Jennifer

(Pa bryter ihop skrattande)

“Nej jag har fyllt kärring,” - Maria 31 år.

“Du har faktiskt bara fyllt tant,” - Pa

“Mosa hallonen genom en sill...” baksidan delen av redaktionen



# Vad är rollspel?

Rollspel är egentligen inte normala spel utan ordet kommer sig av att deltagarna spelar roller. Tänk dig att du befinner dig i en sagovärld

hämtad ur sagan om ringen, Narnia eller någon annan fantasybokserie. Dock är du istället för att vara en passiv åskådare som bara kan följa handlingen en aktiv del av historien och kan själv (till viss del) bestämma hur äventyret slutar.

Personen du spelar i handlingen kallas **rollperson** (RP) och är din avatar i spelvärlden. Oftast är den någon slags hjälte eller äventyrare. Eftersom det nästan alltid finns fler personer i en värld än vad det finns spelare runt ett bord måste någon spela de personer som ingen annan spelar. Det gör **spelledaren** (SL), han har även kontroll över väder, monster, och allt annat som inte RP har någon makt över.

Därmed är inte SL en spelare i egentlig mening, han är snarare historiens berättarröst och den opartiske domaren som avgör utfallet av saker RP tar sig för. Till sin hjälp för att avgöra vissa typsituationer finns regler och i en given situation är det oftast lättast att följa dem.



## GAM: Vad är rollspel?

Ibland dyker det dock upp situationer där det är uppenbart olämpligt att något förlöper på ett visst sätt (det är ju inte roligt om berättelsens onding dör på första sidan i boken, eller hur?). Därför är inte reglerna skrivna i sten. SL kan fatta vilka beslut som helst. Även vrida tillbaka tiden, flytta berg, återuppväcka de döda och teleportera folk. Allt för att historien ska gå åt iaf nästan rätt håll. I och med att SL har så mycket makt måste han/hon vara opartisk inför spelarna men även till viss del inför äventyret.

Äventyret är den ungefärliga setting i vilken spelarna placeras. Antingen skrivs äventyret av SL eller så använder man ett färdigt äventyr som man t.ex. kan ladda ner på nätet. Ett standardäventyr innehåller en bakgrund, något slags problem och ett antal olika lösningar på detta problem (vissa bättre än andra) och ledtrådar som leder fram till dem. Spelarnas uppgift är att genom sina RP lösa problemet, inte som de själva skulle göra det utan som deras rollpersoner skulle göra det. För detta krävs inlevelse och fantasi. Det samt att det är roligt, spännande och skapar en gemenskap är syftet med rollspelande. Draken? Den kan vänta till en annan gång...

Istället får ni ett eget rollspel är helt gratis....



## GAM: Klichérollspel

Regler i korthet.

Regler för hur man skapar rollpersoner finns på nästa sida. Det hela sker med hjälp av tärningar med vilka du slår fram tre **grundegenskaper**, styrka, smidighet och intelligens. Dessa egenskaper ger dig möjlighet att välja ett **yrke** och yrket bestämmer vilka **färdigheter** du har från start. Dina grundegenskaper ligger relativt fast så för att illustrera skador, uppmärksamhet på detaljer och mental utmattning finns det tre värden som varierar under spelets gång. Dessa är kroppsöäng (KP), turpoäng (TP) och magipoäng (MP). Dessa har ett maximum som man inte kan gå över och ett temporärt värde som stiger och sjunker när RP gör saker eller saker händer dem.

Kroppsöängen visar hur mycket skada din rollperson tål innan han blir medvetslös. Den används inte till att komma ihåg brutna ben och liknande så full KP på en RP som varit i strid behöver inte betyda att han är fullt frisk, bara att han har långt kvar till medvetlöshet.

Turpoäng handlar egentligen inte om tur utan visar hur mycket extra noggrannhet din RP orkar lägga på små detaljer. Detta kallas av folk som inte är lika uppmärksamma för tur. Genom att spendera fem TP kan en person bättra på sitt färdighetsslag med en tärning.



## GAM: Klichérollspel

Magipoäng förbrukas när RP använder magi eller magiska föremål. Det beskrivs i nästa nummer.

Om man är ute och äventyrar återfår man hälften av alla förlorade poäng varje dag. Om man vilar på ett värdshus eller liknande återfår man alla poäng.

### Uppgifter

När man använder en färdighet för att se om man lyckas med något man tagit sig för slår man 1 tärning för varje gång poäng man har i färdigheten och lägger till den grundegenskap som färdigheten bygger på. Om det totala värdet överstiger en av SL i förväg bestämd svårighetsgrad har RP lyckats. Om uppgiften var i linje med RP's yrke får den. (Svårighetsgraden – eget level) xp. Man får dock alltid minst 1 XP.

### Klichérollspel – karaktären

Slå en tärning för var och en av KP, TP och MP och skriv ner dem på ett kladdpapper. Slå därefter tre tärningar och skriv in värdena i en 3X3 tabell. Den översta raden är din Styrka, nästa Smidighet och det sista Intelligens. Välj den kolumn du gillar bäst och för över den till rollformuläret.



## GAM: Klichérollspel

Utifrån dessa dina valda grundegenskaper väljer du ett yrke. Du kan inte välja yrken som har högre krav än de värden du valde.

Sty	smi	int	yrke	färdigheter	Xp/level
14			krigare	4 strid	100
	14		tjuv	4 stöld	100
		14	präst	4 skola	100
11	11		lönnmördare	2 strid, 2 stöld	200
11		11	tempelriddare	2 strid, 2 skola	200
	11	11	bard	2 stöld, 2 skola	200
			mångsysslare	1 strid, 1 stöld, 1 skola	300

Du kan byta yrke under spelets gång. Notera att om du inte kan bli något annat kan du alltid bli mångsysslare. Utifrån ditt yrke väljer du nu fyra färdigheter (tre om du är mångsysslare) Exempel på färdigheter:

<b>Strid</b>	<b>Tjuv</b>	<b>Skola</b>
Fler kroppspoäng	Fler turpoäng	Fler magipoäng
Svärd	Stjåla ur fickor	Arkitektur
Yxa	Se i dunkel	Agronomi
Pilbåge	Tjuvlyssna	Religion
Strida till häst	Initiativ	Geografi
Bära rustning	Dyrka lås	Kirurgi
Bärsärkargång	Fällor	Första hjälpen



## GAM: Klichérollspel

Om du valt fler kroppspoäng eller liknande lägger du till ytterligare ett tärningsslag innan du för in värdena i formuläret. Nu är det bara att hitta på ett bra namn och sedan är karaktären klar!

Hur blir jag bättre?

När du lyckats med något i klichérollspelet Gunnar får du erfarenhetspoäng (xp). Ju större bedrift desto mer xp. Rollpersonerna är ingalunda fullärda i de yrken de utövar men genom att samla xp kan de lära sig nya saker. Mängden xp som krävs framgår av tabellen på förra sidan. För att erfarenheten ska vara av någon relevans för rollpersonen måste den dock vara av rätt typ. En präst lär sig inget av att banka gobliner med sin stav och en krigare lär sig inget av att bläddra i gamla luntor. Visst kan det vara allmänbildande och intressant men det dem inte bättre i sina professioner. För att bli det måste de göra saker som är i linje med deras yrke. t.ex. skulle en tjuv få xp om han smyger förbi vakter, krigaren om han dräper dem och magikern om han använder gör sig osynlig. Lönnmördaren, tempelriddaren och barden får xp som de yrken två yrken de delar färdigheter med. Mångsysslaren får xp för allt.



## GAM: Klichérollspel

När en karaktär levlar får den:

\*Automatiskt ytterligare en tärning Kp, Tp och Mp.

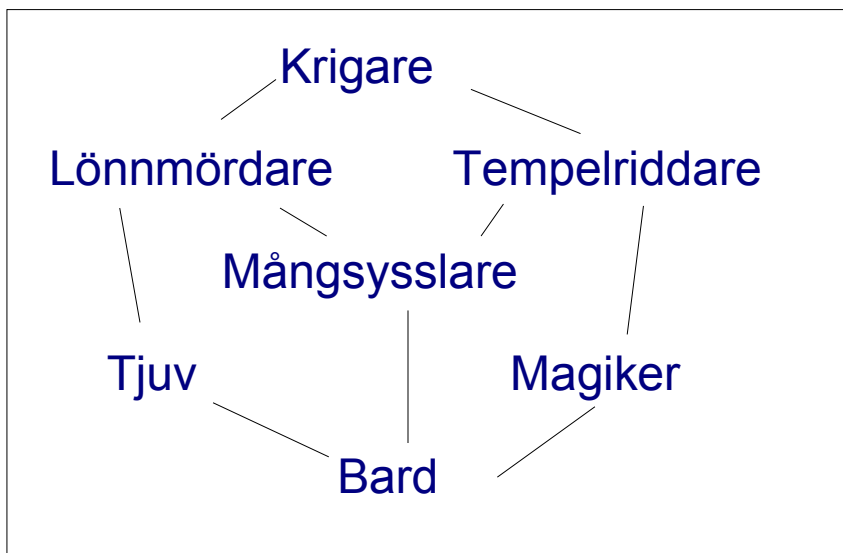
\*Välja färdigheter utifrån det yrke de just blev klara med.

\*Öka en av sina grundegenskaper ett steg.

\*Möjlighet att välja ett nytt yrke, givet att den klarar kraven för det nya yrket, eller fortsätta på sitt gamla yrke.

När man byter yrke kan man bara byta till de yrken som är hopkopplade med linjer nedan.

Yrken

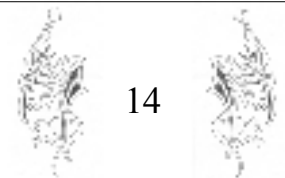


12



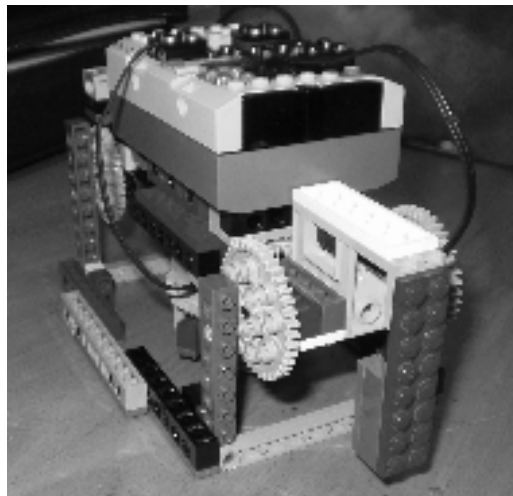


Star Wars filmkväll  
Episod 4,5 och 6  
4 december  
Proxxi öppnar klockan  
17:00



# Rapport från NSV

Föreningen deltog som vanligt med en uppsjö av aktiviteter. Brädspel, kortspel, filmvisningar samt bandeditering i Unreal är bara några exempel på vad som skedde. Mest spektakulärt var dock den aktivitet som skedde tillsammans med Mediarådet och "MDTS - Sveriges branschförening multimedia, dator och TV-spel" på lördagen. Med hjälp av föreningen Onlajns medlemmar byggdes ett LAN upp och ett uppsjö av spel visades upp för föräldrar. Mest var det dock medlemmar som var där ska det erkännas, det kom endast en förälder utifrån för att informera sig, men vi har nu en hel hög spel. Spel som exempelvis Starcraft, Warcraft 3, GTA, Quake 3 och The Sims 2.

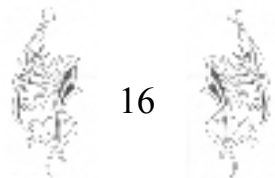


## Reklam

Tänk dig en massa unga människor. De har dragit iväg på fest i en ödlig stuga ute i skogen. Med sig har de knytismat och glatt humör. Alla närvarande vet massor om spöken, troll och alver och skämtar livligt om sådant samt talar ofta om vapen och hur dessa brukas. När natten faller på finns det ingen som kan höra dem ropa eller skrika. Vad får man med dessa förutsättningar?.....Med låg Hollywoodbudget och massa fejkblod blir det skräckfilm men vi hade tänkt byta detta mot obefintlig budget och massa trevliga lajvare...då borde vi få en skitkul fest. Genesis inbjuder till vinterfest den 28/12-29/12. Maila någon i styrelsen för att anmäla er. Mer info kommer på hemsidan

## Förslagslåda

Vill du ge ett förslag till styrelsen men har svårt att kommunicera med styrelsemedlemmen eftersom han spelar Kobo deluxe eller annat vanebildande spel. Det finns nu en lösning. Lägg en lapp i styrelsens förslagslåda vid anslagstavlan. Man kan föreslå vad som helst. Ger man dessutom en bra motivering förstår kanske styrelsen också vad du menar.



# Vinnare av Kast med liten hårddisk



Namn: Andreas Svedin

Aka: don Svedini, Goblina Gibbs, Alexander.

Ålder: 23

Känd för att: Kastar liten hårddisk längst

GAM meriter: Var med och grundade GAM 1994, vice ordförande i för många år.

Bästa GAM minne: Slutet av Giovanni Krönikan. Jag och minst 3 personer grät

Värsta GAM minne: Don Cruzes hämnd...

Sysselsättning: Student i Uppsala Teoretisk

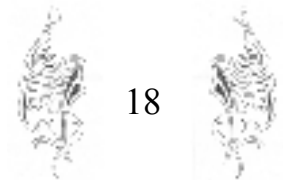
Fysik/idéhistoria, Ledamot av Sveroks Förbundsstyrelse.



## Vinnaren av Kast med liten hårddisk, sid 2

Favvo citat: "200 000 000 tons of rice"

Mest oväntade motgång: Under kampanjen "Shadow World: Universums nyckel och världens nav, en något episk kampanj" med 100 000 soldater i slutstriden inträffar följande. En spelare som kommenderar en egen sida är demonfurste och utrustas med Call of Cthulhu rollspelet för att hitta vilka demoner han ska skicka in....spelaren får veta "Vill du ha en tarrasque får du en tarrasque" (I dunegons & Dragons finns det en enda Tarsque, ett monster som ensamt har utplånat befolkningen i hela länder) Eftersom det var en något episk kampanj hade han fått tre stycken om han velat men spelarens val blir...hundar...lite oklart vad de gjorde. Ingen hade tid att slå ihjäl kräken när independance day-liknande rymdskepp drabbade samman med drakar, odöda och robotar. Demoner som ätit metall som papper hade kunnat bli bortglömda i den slutstriden....



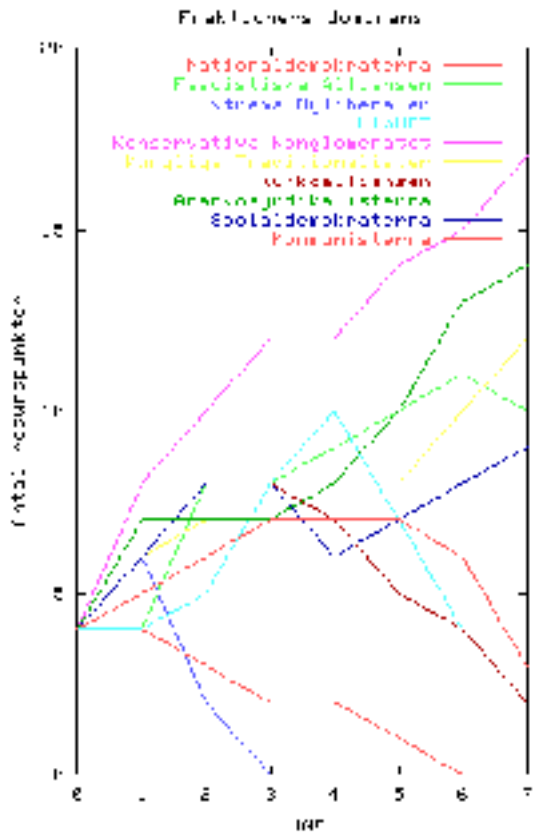
# Stockholm Under Siege dag

## 12 december

Stockholm under Siege är GAMs egenutvecklade variant av spelet Diplomacy. Spelet genomförs utan tärning och kan endast vinnas genom att man får övriga att stödja din egen sida.

Skillnaden mellan Sus och original diplomacy är i praktiken några små skillnader i reglerna och det faktum att spelet utspelar sig i Stockholm istället för hela Europa.

Är du intresserad av Sus? Söndagen 12 december kommer vi genomföra en info träff om spelet med möjlighet att lära sig regler, snacka om föregående omgång samt provspela Diplomacy. Mer information kommer på hemsidan.



# Härskarringen, Extended Edition

Lördag 18 December

PROXXI, Engelbrektsgatan

Ringens Brödraskap: 12.00-15.30

Två Tornen: 15.45-19.30

Konungens Återkomst: 20.15-24.25



# Nyheter från Finatchiavärlden

Finatchia är den rollspelsvärld som Per-Anders Staav har skapat och sedan flera år använder i sina rollspelskampanjer.

För att sprida information kommer föreningstidningen publicera information och skrönor från kampanjen. I detta nummer kommer en introduktion till Finatchias kulturer. Vid första anblicken kan det tyckas onödigt att skirva sådant, alla har väl koll på hur alver, troll och vättar är. På Finatchia har det dock aldrig funnits något Valinor utan alverna är varken första ras eller speciella för att de haft kontakt med några gudarna, trollen bygger städer och forskar i magi, vättarna har aldrig försökt erövra den hemiska ytan utan krigar om grottor som är bra att fiska i nere i underjorden.

För att kunna publiceras på internet och nå en stor publik är vissa av Finatchia texterna på engelska. Kommentarer om språkliga misstag är alltid välkomna.

Innan vi går in på kulturbeskrivningarna följer dock diverse nyheter från Finatchia. Är ni nyfikna till vad som finns bakom så är det bara att fråga runt bland Finatchia rollspelarna.



## Finatchia: Nyheter

Salamandrarna har nu bränt ned en femte stad i landet Kzardon och frågorna hur länge den unga republiken ska uthärda innan de kallar på hjälp från magikergillet ökar.

Maraboc profeten är död. Dräpt i ett bakhåll av pilar och sedan krossad av gigantisk stenjätte. Hans trupper ska enligt uppgift ha fortsatt söderut mot Inzita.

Det gigantiska hål som blev lämnat av högalverna när deras stad Erud lämnade högalverna hemvist i dvärgarnas hemstad ska enligt ryktet inte längre gå att finna. Det finns ett område på flera kilometer som har yngre växter än omgivningen men det finns inget spår av berget under någonsin skulle varit uppbrutet.

Världen översvämmas av guld som lyser rött i månsken. Intensiv forskning pågår för att säga varför mynten har denna egenskap. Under tiden oroar sig många handlare för att det är något farligt med mynten och kräver intyg att de får betalt i normala mynt.

Alvisk kvinna ska vid åsynen av båt vid namn Signina börjat yra om att någon visste vem hon var men att hon inte visste själv. Närvarande sjömän försökte föra henne till ett tempel men var oförmögna att hålla henne kvar när hon blev våldsamt och slog sig fri.



## Finatchia: nyheter

Harinda kyrkan bistog med helning för de skadade sjömännen. Jilsm, sjöman från Mydak, 2993 nya eran.

Mystiska hungersutbrott har inträffat i Mydak, Arcadia, Toladia och Kzardon. Det mystiska ligger i att det inte varit brist på mat men att prästerna ändå påträffat fattiga som lider av undernäring.

Alvisk äventyrerska vid namn Naria Emwynja blev attackerad av tre vampyrer i en hamnstad i Fyldezia. Hjältinnan ska enligt uppgift nedgjort två av vampyrerna och skrämt iväg den tredje när hon beskyddade sin hjärtas dam.

Äventyraren Imil ska ha eskorterat prästen Manal Idrahim genom Arcadias bergstrakter när han försvann spårlöst. Vittnena talar om att det var som en hand sträckte ned sig från skyn och lyfte iväg honom. Med sig tog han även diverse viktiga dokument som han bar åt Manals räkning. Upplysningar kan lämnas till Madak kyrkan. Manal Idrahim, Arcadia, 2993 nya eran

Mangul nekromantikern, som var bosatt i berget Cyrlanlova i Toladia, är avslöjad att vara den Hariblam som Zenatharionordern trodde sig ha dräpt för tusen år sedan.



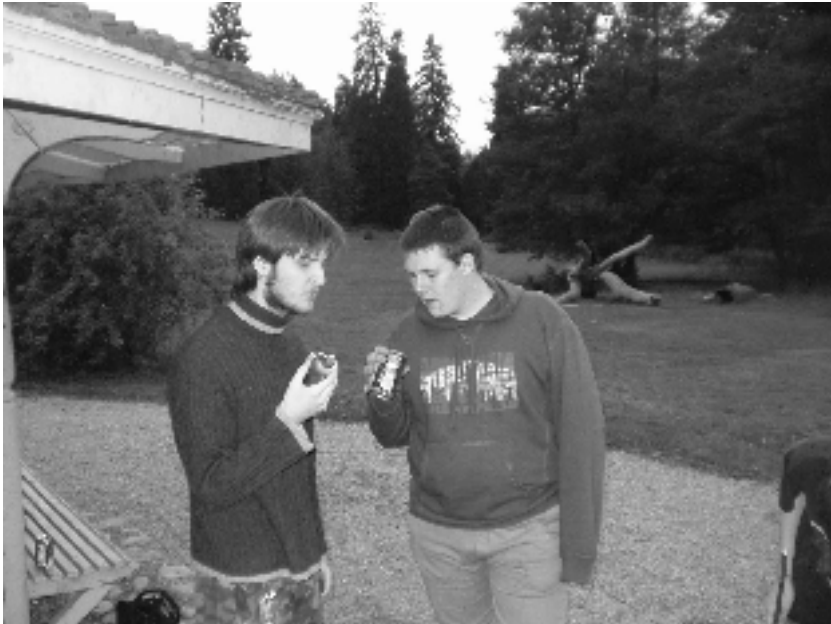
## Finatchia: Nyheter

Hariblam skall enligt uppgift genomfört någon form av förbjuden ritual som gjort att naturen i Toladia vaknat till liv och nu törstar efter blod. Zenatharions riddarordern har undersökt saken men Hariblam har försvunnit ner i en sjö vid namn Carras spegel och går inte att finna. Att göra något åt påverkan på naturen bedöms vara omöjligt så Zenatharion riddarna har rekvirerat hjälp från magikergillet att utbilda invånare hur de aktar sig från att bli uppätta av den ondsinta naturen. Priset på timmer förväntas öka när Toladia inte längre kan exportera sådant.

Crystos Tvidon har tagit tronen i Toladia. Den tidigare befälhavaren var tidigare trodd att vara dödad i oroligheterna med svartbloden. Svartbloden manipulerades att attackera genom Hariblam den grymmes magi och skall enligt uppgift varit besatta av att döda alla tronarvingar. Tydligen insåg Crystos dock detta och utgav sig för att vara död för att slippa fler anfall. Med uppbackning av Tyroni från Rena trons ordern har Crystos lyckats ena landet när Hariblam nu försvunnit. Förhandlingar om fred med svartbloden förs för närvarande. Nadalia, Petelia prästinna i Toladia, 2993 nya eran.

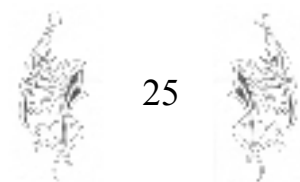


## Finatchia: Nyheter samt bild från jubileumet



En individ vid namn Ergud Mazalhi ryktas söka ett föremål kallat drakarnas stora bok. okänd Al'kryza, 2993 nya eran

Den kända weissmannen Arabam blev nyligen attackerad av mystisk skelettliknade varelse som var otroligt stark. Överfallet skedde på vägen till Zyr. Trots intensivt sökande gick den inte att spåra efteråt. Upplysningar mottagas gärna. Weissmännen, Zyr, 2993 nya eran



## Finatchia: Nyheter

Inzitas prästskap söker kunskap om de äventyrare som anlitas att förhindra att Maraboc profeten fick tag på den staty som han sökte i ett tempel i norra Inzita. Tydligt ska äventyrarna ha säkrat statyn men sedan givet den till Maraboc innan de försvann ut från landet. Obekräftade rykten gör gällande att dessa äventyrare även ska ha något att göra med salamandrarnas attacker mot bofasta i Inzita och Kzardon.

Kejsarinnan av Kar, Windil Kar ska blivit överfallen av lönnmördare i sitt sovrum. Dessa dräptes av kejsarinnan som har en ökande popularitet. Gobb Gibs general av Kar, Kar, 2992 Kar nya eran

Kejsaren av Orientens räkenskapsman är försvunnen under mystiska omständigheter. Shogun Itto Tyang ryktas inte vilja undersöka saken.

Zenatharions riddarorden vill härmed tillkännage att de förnyar belöningen till den som dräper hovastrolog Lee Sama. Belöningen är liksom tidigare 200 guld. För att belöningen ska hämtas ut krävs att kroppsdel av hovastrolgen förs tillbaka till Hygion.

Harmon Harx, paladiningeneral över Zenatharion, 2993 nya eran



## Finatchia: Nyheter

Kungen av Arnak, Milon Endaro, saknar fortfarande en drottning. Rykten gör gällande att skälet är att han har en kvinnlig icke mänsklig älskare.

R'sin Tion, kejsare av orienten upprepar att attacker mot Lee Sama inte kommer tolereras. 2993 nya eran

Jozin Tynioc, kung av Parax, efterfrågar information om den mystiska ordern som ryktas rekrytera adelsmän från Parax. Jozin Tynioc, Parax, 2992 nya eran

Magikergillet i Zyr har likviditetsproblem i form av kyrkorna är ovilliga att låna dem pengar. De söker därför externa parter som kan låna ut medel. Administrationen påminner om att magikergillet egentligen är rikt och med lätthet kommer kunna betala tillbaka skulderna så fort tvisten med tornen är löst. Magikergillet's administration, Zyr, 2993 nya eran

Kungen av Iklytz, Galdion Benathon, utfärdar många nya adelsbrev. Äventyrare ryktas flockas till Iklytz för att försöka avsluta sin karriär som adel. Affärerna går helt enkelt strålande säger nöjd handelsman. Iklytz, 2992 nya eran.



## Finatchia: Nyheter och intro till kulturer

Zyr har blivit attackerat av mystisk varelse kallad Chytocar som ödelade större delen av den just återbyggda byggnationerna på ön. Eftersom Chytocar är en de varelser som nämns i profetiorna om Nadoroth har detta inneburit ökande farhågor om utbrottet av ondskan där kan vara på väg. Det finns ju trots allt inget som säger att de döda inte återkommer tidigare än år 3000 men först kan stoppas år 3000.

Eric, talesman för rena trons ordern, vill med anledning av de gångna veckorna av kaos då de så kallade gudarna var dräpta påminna om hur sårbart Finatchias samhällen är eftersom de förlitar sig på de korrupta kyrkorna. Uppbrott mot kyrkornas tyranni manar Rena trons ordern. När den tusende krigaren kommer kan det vara försent. Eric från rena trons ordern, 2992 nya eran.

## Introduction to the Cultures of Finatchia

Finatchia is a world filled with nations. Most are inhabited by humans, but the wilderness can be found just outside the settlements. A wilderness that in many cases is larger than the civilized parts of the countries.



## Finatchia: Introduction to the highmen

The unwise consult the tax lists and conclude that most countries only have human population, but the wise knows politics decide which group that show up on those lists. For those that are in search for knowledge I, Fyrol Angladon, priest of Petelia, has compiled this list of groups that I have encountered during my travels.

Humans

Hyruth - Highmen

Description of the high men mood

High men are proud about their special status as defenders of Finatchia but also fairly competitive about positions of fame. Many noble houses can spend years to scheme against each other even while they regularly join ranks in the Zenatharion army. Their view on other people is fairly balanced with exception of their harsh judgement of shortcomings in the character of other human peoples. Highmen see themselves as leaders of other humans and allies of elves and other non-humans and will seldom hold back when scolding persons from other human cultures.

Origin of the high men

At the beginning of the recorded history, long before most of the current kingdoms were formed, armies from the land of the night marched towards the free world.



## Finatchia: Introduction to the highmen

They came on ships filling the horizon and disembarked with their minds intent on murder. Awaiting them was a grand alliance of ancient kingdoms. Kingdoms that by now have faded from memory. Elves, dwarves, draconians and more creatures than you can imagine waited there. The humans were scattered and too few to answer the call to form an army to turn away the invaders. Yet, there was one exception, one human chieftain had answered the calling from the generals of the light and came with his kin to help. His name is by now forgotten but his second in command would reach fame beyond measurement. The young warrior named Zenatharion fought on his chieftain's right side and when the chieftain was slain, by a horrible champion from the lands of the night, he lifted the kin's battle flag and continued the fight.

Zenatharion did not do more than the many other brave warriors that day, but afterwards he was alive and convinced he had a mission. With the aid of the priests of Yvlum Zenatharion bought the island Hygion from the Draconians to form an order to battle evil. In time Zenatharion made a pact with the wood elves and they started sending elves to the order. The bloodlines of the humans following Zenatharion and the elves were mixed and their offspring grew stronger and taller than all other human peoples.



## Finatchia: Introduction to the Highmen

The order grew in size and eventually they had to expand away from Hygion. Zenatharions old homeland in Ardezia was closed since the peoples living there feared the knights would conquer them. Fortunately the wood elves granted the knights ownership of the land named Arnak on the north side of their own country. Thus the most glorious kingdom of kingdoms was founded.

In time the high men returned to Ardezia to save the people there when magic pulled down the countries of Ardezia into havoc. The local kings fought against the change in every possible way but the common people would not accept this and welcomed the knights as their saviours.

Sadly many of the problems of current Ardezia can be traced back to rigid set of laws that knights had to use to calm Ardezia.

The simple and effective laws that ended the close to thirty year civil war was never meant to last forever but such become the case as the lawyers of the Guild of magic took control of the situation. The spell users wanted stability and no fuss and the war laws the Zenatharion knights had put into place did just that.



## Finatchia: Introduction to the highmen and rural men

### Location of high men today

Today high men can be found mostly in Arnak and on Hygion. These countries still hold their mighty alliance, even while the contact with the elves has ended. Ardezia still has a decent high man population but they are a minority and not as tightly bound to Hygion as the high men in Arnak. The old Hyruth tongue is today used in diplomatic and ceremonial ways but like most other peoples they have adopted the Guild of Magics language Indiz as everyday language. Since the arm of Zenatharion is meant to reach every country highmen have travelled everywhere. Often leaving small settlements of high men with more or less mixed blood with the locals.

### Rural men (common man)

#### Description of the rural men mood

They are peasants and have seldom made much impact in the history themselves. Yet the large numbers of them have sometimes made them target for good or bad religious orders that want to change the society.

#### General information about the rural men culture

They have always been around. No clear historical or mythical event define the rural men.



## Finatchia: Introduction to the mariners

Rural men are a very widespread culture. Sometimes there are local peculiarities but usually the rural men fill the role of farmers with little education and funds. In some parts of the world they are truly free men while they in other parts of the world live at the mercy of the nobles that own the lands they farm. There is no special language used by the Rural men, almost everyone uses Indiz.

### Location of rural men today

Rural men can be found in almost every realm of Finatchia. They are the majority of the people in Ardezia, Iklytz, Mydak, Kzardon, Parax, Kyndos and the orient. Fazik and Elroch have no rural men at all. Wyntox and Maxadi have very few.

### Chad - Mariners

#### Description of the mariner mood

Aggressive and convinced that they would be better on their own.

#### General information about the mariners

True origin is unclear, even questionable if they started as a single culture or if it is just a grouping created by people viewing sailors to be different than the rest of the population.



## Finatchia: Introduction to the mariner and urbanmen

Some say their culture is an offspring of the high men culture that early begun to travell extensively while other mean they always been around and occupied with trading. Their own language, Chadian, is barely used today but by old sailors who want to avoid their talk being understood by non sailors. Some weird archaic traces in the language hints that mariners actually may have been a single people once but not even themselves can name from what country they begun their expansion. In their own myths their people were rulers of the humans before the first great war. The explanations what happened during the downfall are as many as there are mariners, but all are sure it is some hidden conspiracy that made them end up as serving other peoples as sailors and fishers instead of being rulers.

### Location of mariners today

There exist mariners in all countries except Fazik and Elroch. Their part of the total population is always small except close to the sea.

### Urban men

This is not a true culture but the result of the other cultures living together in large cities. Their outlook, demeanour and mood varies with the location.



## Finatchia: Introduction to the nomads

### Tarmons - Nomads

#### Description of nomad mood

Nomads are brave and cold in battle. They have little tolerance against non humans, partly from lack of exposure, but also since the legends of the nomad people often place these as ruthless monsters.

#### General information about the nomad culture

Old legends tell that the nomads once served the Draconians as hunters and herders of livestock. Wheter this is true or not is hard to tell but modern nomads find such speculations highly offensive. The elite of the nomads are rich and build grand cities but most of population live as simple herders. Their original language, Tarmonian, is often used in the countryside but everyone understands some Indiz. Many nomads greatest pride is the martial arts order Fetayon Iglyniac (the deserts warriors of the sun). No other marital arts order outside of the orient can claim such fame.

#### Location of nomads today

Most can be found in the Aldarcia empire; that is Al'Kryza and Al'Kaduk. In Al'kaduk most use horses while the camels are used in the deserts of Al'kryza. Inzita and Rydoz and partly Kyndos also have rather large populations of nomads.



## Finatchia: Introduction to the nomads and the woodmen (and a picture from the GAM party)

It is not uncommon to find Nomads in other parts of the world. Since most of these nomads have left their homelands due to the oppression from the church or emperor they often value freedom and strive to be unbound by local governments.



### Aldians - Woodmen

Description of the woodmen mood

They are a rather secluded people that avoid extensive contacts with peoples from the rest of the world.



## Finatchia: Introduction to the woodmen and the hillmen

In practice there is a rather large difference between them and the urban or sea living parts of the population, who are much more orientated towards the rest of the world. Still even the woodmen in the most distant corner of the countryside has had some contact with outsiders.

### General information about the woodmen culture

Woodman populations can be found in many places of Finatchia. Small differences in their language, Aldian, hint that they have been separated far before the beginning of the known history. One thing that is clear is that one of the oldest populations is the one in Kar. The founding emperor himself is rumoured to have been born exactly one hundred years after Zenatharion died. Something that triggered the rumour that he was Zenatharion reborn.

### Location of woodmen today

In Kar, Uzcadia, Arcadia, Toladia, Uzcadia and Fyldezia woodmen is a majority of the population.

### Axians - Hillman

#### Description of the hillmen mood

Always suspicious of magic and eager to talk about the monster that lurks beyond the corner.



## Finatchia: Introduction to the hillmen

Obsessed with competition and bravery. No shame is greater than loosing the will to live.

### General information about the hillmen culture

The hillmen cultures on Maxadi and Wyntox have been around for the whole recorded history. Always divided into clans, often raiding each other and declaring war with little warning. The cause for the wars are normally that the leader have researched and some old feud with the clan that he want to attack. The hillmen has always put focus on the oral tradition and thus there are very few written sources about ancient hillmen culture. Modern hillmen worship the same gods as the rest of the world but earlier the hillmen used to worship a pantheon of archetype spirits. The most well known of these archtypes is the witch of the sea that surfaced in modern politics as the symbol used by the infamous Maraboc the prophet. Maraboc used the myth about her to make most of the Maxadi clans travel to Inzita to besiege the city Nadoroth.

### Location of the hillmen today

Maxadi and Wyntox



## Finatchia: Introduction to the wood elves

Air elements

Wandro - Wood elves

Description of wood elven mood

Wood elves are generally friendly and open to other peoples. That is provided the topic is not what the wood elves view as secret about their own culture. No friend or ally is ever trusted to learn the secrets of the wood elves.

General information about the wood elf culture

Not the oldest of races but their civilizations is the only one that has lasted until today. In the jungles of Fazik an ancient queen is rumoured to live in one out of many cities old as the world itself. If the cities and the queen really exist is a well guarded secret. No elves ever speaks about Fazik or its history with outsiders. In fact many wood elves today view it to be blasphemous to even speak about such among elves when they have crossed the borders of Fazik. A few bold explores have tried to investigate the matter, but a problem is that the wood elves place the visitors under the laws of Fazik, which forbids outsiders to harvest food, water or firewood. If any of the laws are broken elven rangers kill the intruder with deadly arrows. The fact that there is some kind of a consensus about what is found in Fazik indicates that at least some have managed to return alive, but perhaps this was ages ago when the wood elves where more open to visitors.



## Finatchia: Introduction to the wood elves and the high elves

### Location of the wood elves today

Most of the wood elves live in Fazik but small groups of elves can be found in many places. The only exception being Elroch which have no elves at all.

### Kyndro - High elves

#### Description of the high elven mood

It is rumoured that high elves sometimes ask other races for opinions before they act. Many consider this to be myth or fable. The high elves are often found to be patronizing and will lecture any other races as if they were children if they make any mistake.

#### General information about the high elf culture

Born at the same time as the wood elves and thought to be brother people of the wood elves. High elves civilization has been rumoured to exist in Arcadia, Kyndos, Maxadi and Rydoz. Likewise it has also been rumoured that high elves really started out as the nobles of the wood elves but in time become their own culture. Other rumours puts them as founder of the guild of magic but still other rumours say they were the opposition that for ages worked against the Guild of magic and finally claimed victory as they took control of the Guild.



## Finatchia: Introduction to the high elves and the grey elves

For certain is that in 3470 GE after the first great war (approximately 6500 years ago) the high elves declared war on the dwarves. The cause being the widespread rumour that the dwarves greatest achievement, the anvil of dawn, was built using ideas stolen from a high elf. If indeed the high elves was right is not known but clear is that the war between high elves and dwarves was long and horrible. In the end dwarves disappeared and the high elves in secret went into hiding in the old dwarven capital, complementing what they had done. If they ever learnt anything from this experience is not known. When they returned in 2991 NE with their new flying capital Erud the high elves were even more arrogant than before.

Location of the high elves today

The high elves live mostly in their flying capital named Erud, aka the rock.

Air elements

Faldro - Grey elves

Description of grey elf mood

Even while the contacts with the humans has been strained over the past two hundred years the grey elves remain more open and positive about human nature than any of the other elves



## Finatchia: Introduction to the grey elves

### Origin of the Grey elves

The grey elves are not one of the original elven races. 4500 years ago a critical situation developed between the wood elves in Fazik and the humans in the neighbour country of Fyldezia. The details are obscured by time, but if legends are correct Fyldezian troops invaded Fazik and almost forced the wood elves to surrender. In the time of need a half elf prince of Fyldezia rebelled and managed to overthrow the corrupt reign that had caused the invasion. In an effort to bridge the conflict an alliance was made between the newly appointed king and the wood elves. Some of the elves settled in Fyldezia and become sailors and traders. Gradually they adjusted to live with the humans and in time they were a culture of their own that did not listen to the commands of the wood elves in Fazik.

### Location of the grey elves today

Fyldezia and a number of trading places spread over the rest of the world



## Finatchia: Introduction to Ht'lians

Ht'lians (none player race)

Description of Ht'lian mood

Passionate and totally without fear

General information about the Ht'lian culture

The name Ht'lian is draconian and means something along the line "without fatigue" or "eternal". Legend says the dragons granted them this name when they found them the first time. In appearance the Ht'lians look like elves but the wood elves and high elves has always denied that they in any way are related with the Ht'lians. The Ht'lians were always few in numbers, always less than one thousand. They were often viewed as champions and leaders of the free peoples. Their awesome combat potential is best exemplified by how they disappeared. Many Ht'lians died in the second great war and thus only around 300 hundred was present when the trolls arrived and war started after some misunderstandings. One of the prime reasons the rest of world decided to negotiate and not try to kill the trolls when they later discovered what had happened was the fact that the 5000 strong army of trolls had won over the 300 Ht'lians, something that was viewed as totally unexpected.

Location of the Ht'lians today

none



## Finatchia: Introduction to half elves

### Half elves

Description of the half elf mood

Depends on the culture of the human parent.

### General information about the half elves

This is not a true race but the offspring of an elf and a human. If the half elf marry an elf the children become half elves too but else all children are born as highmen. The half elf's degree of elven blood can not be known or tested. Some of them get true elven lifespan but most will someday suddenly stumble and start to age rapidly until they die a few hours later. Something that is bound to torment the elf parent that is used to have their children living as long as themselves. Most elves thus avoid having half elf children at any cost. Additionally many elves view it as the half elves steals an elf soul. Meaning some elf that wish to have a child will not succeed because the soul that was meant for the child is trapped in the half elves body.

### Location of the half elves

Half elves can be found on all places of Finatchia except Elroch, Fyldezia, Fazik and a few other places where there live elves who dislike half elves.



## Finatchia: Introduction to half elves and gnomes

Half elves seldom blend with local population since most of them can not let go of the dreams to some day join the elven community. Actually it has happened that half elves been accepted but it is a rare occasion.

### Earth elementals

#### Gnomes

##### Description of the gnome mood

Careful and slow. Always aiming to take the right possible action and use suiting level of violence to scare away intruders. They dislike getting involved in physical violence but don't mind traps. A gnome will most likely not enjoy the outcome of an unexpected encounter that they win by chance, but spend years to meditate about their failure to prepare enough so that they could anticipate the encounter.

##### General information about the gnome culture

Gnome are earth elementals that has been around from perhaps the beginning of time. Their lifespan is long but they do not have the elf's eternal lifespan. They are obsessed with knowledge and often research powerful magic. They live in small groups or most often alone.



## Finatchia: Introduction to gnomes and gnolls

Always in secluded places far from other living beings. A common sentiment is "How could any research be done if neighbours come visit all the time to ask for services...?"

### Location of the gnomes today

It is believed that they can be found in every country. Elroch and Fazik may seem like unlikely places to find them, but how would anyone manage to keep them out with the gnomes extensive lore and knowledge about every possible topic.

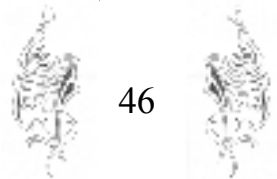
### Gnolls

#### Description of the gnoll mood

Not much is known. They are rumoured to never show a visible feeling. Very concerned about their privacy.

#### General information about the gnoll culture

Clan living earth elementals, that are extremely closed to outsiders and can be seldom be found on same place twice. Some say they use some kind of earth elemental magic that pollutes the ground so that they must move regularly while others say that they mend the earth and move on when their work on some place is finished. Every gnoll normally has a familiar. They are very strong in the field of essence. Even pure arms gnolls can have extensive spell knowledge.



## Finatchia: Introduction to gnolls and dwarves

Location of the gnolls today

Unknown, but rumours indicate the clans are many and spread over the whole world.

Dwarves (non player race)

Description of the dwarven mood

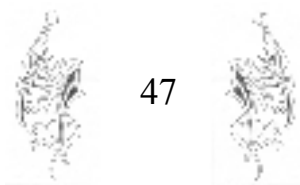
Steady and slow to anger but fearsome when their temper run short.

Origin of the dwarves

Some say that the dwarf civilization is even older than the elven ones. That they have always been living below the ground, mining and creating equipment. The truth is hard to know since none can ask the dwarfs. They have been gone since the war with high elves ended close to 6500 years ago. Many think that the dwarves will return someday, just like the high elves did. The question is if they will return intent on revenge or prepared to settle their difficulties with the high elves. Even worse, some speculate the dwarves may have a grudge toward other people whom refused to assist them when the high elves attacked.

Location of the dwarves today

Unknown



## Finatchia: Introduction to draconians

### Fire elementals

Draconian (non player race...at the moment...the needed book "Talent law" to fix the issue is stolen)

### Description of the draconian mood

Draconians are far too much like a dragons for most people to be comfortable in their presence. They are intelligent and not necessary hostile but not something to be toyed with. They can generally be argued to lack sense of proportion and does sometime go into frenzy over totally unexpected events.

### General information about the draconian culture

There exist seven clans of draconians, even while ancient legends always name them as the eight clans. It is nigh impossible for an outsider to name what clan a draconian comes from. If it is fire, dark, cold, gas, light, plasma or sea that is the draconians element can not be seen on them. That is unless the draconian is with one of the ancient dragons that rules their clan. Those are fairly easy to recognize by their breath weapons'. Every draconian clan has one or more real dragons as their leader. What the dragons do except lead the draconian in war against the other clans is not known. Rumours say that the draconians once were united and that they some time in the future they will gather to again dominate the world.



## Finatchia: Introduction to draconians, salamanders and kobolds

Location of the draconians today

Al'kaduk, Wyntox, Fyldezia, Ardezia, Parax, Arcadia, Iklytz, Rydoz, Mydak and Al'kryza. They normally live for themselves and never interact with the outside world.

Salamanders (non player race)

Description of Salamander mood

Nothing known except they can get very angry very fast.

General information about the Salamander culture

Very small fire elementals that are strong in magic. Not much is known about them more than they have a long feud with the Inzitan government.

Location of the Salamanders today

Inzita

Water elementals

Kobolds

Description of the kobold mood

If it is bigger than the kobold the kobold is afraid of it. Meaning the kobolds are afraid about just anything. That does not stop the kobold from stealing from any non kobold they encounter.



## Finatchia: Introduction to kobolds and goblins

They will gladly pledge their vow of service to you as they plan to steal your coins. Their most important weapon is flattery.

### General information about the kobold culture

Kobolds are not the bravest race on Finatchia but they can be rather dangerous since they often fear their leader more than you. When you meet them, pray that their leader is kobold himself and not some more ambitious individual. The kobolds live mostly on the fish they catch in tunnels they live in. They are not normally at war with other peoples, the idea that the kobolds themselves would attack somebody is strange. They often dislike the surface since they face much hate and fear when they visit human settlements.

### Location of the kobolds today

Unknown places below the ground

### Goblins

#### Description of the goblin mood

Quick to anger but very concerned about their own health. Why take the risk if some other goblin or ally can be made to risk their lives instead?



## Finatchia: Introduction to goblins, hobgoblins

### General information about the goblin culture

Perhaps not the smartest people around, but goblins can go to extreme lengths to device traps. Nothing fills them with more enjoyment than seeing outsiders stumble into their traps. Other peoples have always been puzzled that they don't use any of their engineering ability to improve their daily living but goblins have no desire to do this. The goblins opinions about the surface are similar to kobolds. It is said that most goblins die while testing out some new wicked machinery that breaks down.

### Location of goblins today

Unknown places below the ground

### Hobgoblins

#### Description of the hobgoblin mood

Kill everything that does not serve sums up the hobgoblin view of the world pretty good. Actually they often kill the one that serve them too but that is pretty much expected since hard hobgoblin ruler ship often start rebellion among their servants. If anything good shall be said about the hobgoblins it would be that they surprisingly often end up helping other races. The normal cause is of course that the hobgoblin is trying to gain advantages in their quest for conquest.



## Finatchia: Introduction to hobgoblins and orcs

### General information about the hobgoblin culture

The hobgoblins are a race that wants to be conquered all, to the point that they don't care what they actually conquer. All that matters is that their actions further their own goals somehow. Fortunately many of the other races, including goblins and orcs, dislike the hobgoblins and kill them when they get the chance.

### Location of the hobgoblins today

Unknown places below the ground

## Orc

### Description of the orc mood

Never expect that you know how an orc will act. They got brains enough to join your side when there is no absolute need but can also develop complicated schemes to backstab you when none expect it. Some argue that the orcs main problem is that they are too clever and cunning for their own best.

### General information about the orc culture

Yet another water elemental race that is hostile and live below the ground. Actually the orcs are kind of special case since they could be argued to combine the worst in all the others.



## Finatchia: Introduction to orc and trolls

They are ambitious, strong, violent, cunning and resistant against poisons. Fortunately they have never grown so many that they really started to make war with the surface world. They just continue the endless struggles below the world and occasionally visit the surface to buy supplies that are hard to find below.

Location of orcs today

Unknown places below the ground

Non elemental monsters

Trolls (non player race)

Description of the troll mood

Trolls are not truly evil or hostile. It is true that they have a large potential for violence but likewise they see no challenge in killing races half as large as themselves. Another defining factor is that trolls by nature are slow to invent anything. It took a couple of thousand years for the trolls to understand the benefit of the wheel. Their basic line of argument being that they are strong to carry everything they wanted and it was tricky to make well formed wheels. That the trolls would admit their mistake is of course totally out of question.



## Finatchia: Introduction to the trolls



The picture by John Bauer that is the prime inspiration for the Finatchia trolls.

### Origins of the trolls

The trolls have only been on Finatchia for around 6000 years. After defeating an army of demons from the lands of the night they killed the remaining Ht'lians. The trolls settled on Elrochia and the neighbour countries didn't dare to challenge the trolls. This stalemate lasted one and a half thousand years, but eventually it was shattered by the mad emperor H'min Tang. For unknown reasons he sent his army from the orient to avenge the Ht'lians.



## Finatchia: Introduction to the trolls

Initially the men from the orient were successful and put the troll capital to fire but the trolls responded by spreading out to neighbouring countries and pillaging everything they found. Years later a truce was negotiated with the trolls and they returned to Elroch. A third of Finatchia was in ashes but fortunately the grounds for peaceful existence with the trolls had been achieved. Trolls may be monsters but they had understood the humans were not demons. Many views this as a boon since the trolls soon afterwards started to learn magic, a repeated war would be much more horrible today.

Location of the trolls today  
Elroch

Myths...

The compilation of the Finatchia races and cultures is thus finished. Yet you most likely wonder if this is the whole story. Actually, I can in no way verify if that is the case. Every part of Finatchia is filled with legends about other races than the listed. We are speaking about everything from giants to carnivorous frogs. I could assemble a list of such but would have very little to say about them. My concern is to have peace between the peoples that interact today and even if these races exist, they are too obscure to make an impact on the world of men.



# Finatchia Rolmaster Language List

Here is a list of all major languages on Finatchia to ease the language selection when making a character.

Common-speech = Indiz

High Man/High Speach= Hyruth

Small Speach = does not exist

Hill Speach= Maxadian

Wood-speech=Aldian

Plains-speech= Tarmonian

Sea speech= Chadian

North-speech= Locian (dead language...identity of original speakers are unknown )

South-speech= Nidalan (dead language...identity of original speakers are unknown )

Elvish/wood-elvish=Wandro

High-elvish=Kyndro

Grey-elvish=Faldro

Black-speech=Black-speech/water-tongue

Draconian=Draconian/fire-tongue

Orcish

Ht'lian

Dwarven

Gnollish

Gnomish

Trollish



# Vadå Onlajn?

Onlajn bildades under år 2001, och var då bara en LAN-förening. Föreningen växte snabbt, och hade år 2002 hela 15 medlemmar. År 2003 hade föreningen 22 medlemmar och började även med kurser. Kurserna visade sig vara lyckade och deltagarna skapade en egen community, nattmacka (<http://nattmacka.onlajn.se/>) i PHP.

Onlajn planerar att fortsätta med andra kurser, bland annat i C++. Föreningen var med i en av KTHs programmeringstävlingar under våren 2004. För att delta i föreningens aktiviteter behövs inga förkunskaper, bara intresse.

Hösten 2004 flyttades verksamheten till Proxxi. Samarbete inleddes med föreningarna som är verksamma i lokalen.

Fredrik Malmi



# Vill du få massa cred för minimalt jobb?

Givetvis ska du då gå med i någon styrelse i lokalen. Det är kul och man får vara med och bestämma saker. Du vet att föreningarna har pengar att spendera va?

Vald till styrelsen blir man på årsmötet men för att komma med i förslaget till ny styrelse måste man prata med valberedaren. Typiska poster i styrelser är ordförande, kassör och sekreterare men man kan också vara vanlig ledamot utan något speciell ansvar.

Valberedare för GAM: Håkan Andersson

Valberedare för Proxxi: Yann Vernier, Eric Druid,  
Per-Anders Staav

Valberedare för Sua: Jonas Hofman, Iggy Drougge

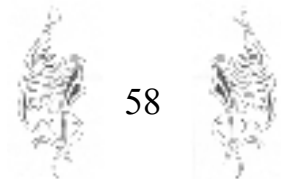
Valberedare för Slug: Styrelsen

Valberedare för Kast: Styrelsen

Valberedare för Genesis: Styrelsen

Valberedare för Världssmedjan: Styrelsen

Valberedare för Onlajn: Styrlsen



# Baksida

## Glassbomb 6-8 portioner

En glassbomb är ett av de bästa sätten att genom matlagning oförkänt få respekt av sin omgivning. Den smakar delikat ser enormt svår och tidskrävande ut att göra och är egentligen enormt lätt gjord och arbetstiden enbart en ca 30 minuter (dock behöver den några timmar för att frysa men den företagsamme kocken kan ju då lira en omgång axes & alies). Detta är ett recept som lämnats ner genom generationer i min släkt och nu lämnas vidare till er.

### Vaniljparfait;

3 äggulor

3 msk Florsocker

2 tsk vanila(vanilj socker med prickar av äkta vanilj alternativt

florsocker och en vaniljstång för den ambitiöse)

3dl vispgrädde

### Hallonsorbet;

½ L (ca 250 g) frysta hallon

3 msk florsocker

3 äggvitor



## Baksida: Glassbomb

Det behövs 2 skålar för att göra denna bomb. Den större skall rymma 12-13 dl den mindre ca 7dl. Du behöver även gladpack. Börja med att göra vaniljparfaiten. Vispa gulor, florsocker och vanilla pösigt. Vispa grädden och blanda den med äggvispet. Klä insidan av den större skålen med gladpack, Häll parfaitsmeten i den stora skålen. Klä sedan den mindre skålens utsida i gladpack och tryck försiktigt ned den i vaniljparfaiten så att den är ca en cm från att nudda botten., Ställ in i frysen i ca 2 timmar. Gör hallonsorben under tiden. Vispa vitorna till hårt skum. Mosa hallonen genom en sil med en sked för att få bort de mesta av kärnorna och fruktköttet. Blanda sedan hallonmoset med skummet från vitorna. När de 2 timmarna har gått lyft försiktigt ur den lilla skålen ur parfaiten och fyll fördjupningen i parfaiten med hallonblandningen frys minst 3 timmar. Låt bomben stå i rumstemperatur i ca 30 minuter innan den stjälpes upp för servering. Garnera med frukt.

GAMexclusive är föreningstidning för den ideella spelföreningen GAM.

Ansvarig utgivare och redaktör: Per-Anders Staav

Illustrationer: Anna Rönnkvist

Redaktionen nås på [redaktion@proxxi.org](mailto:redaktion@proxxi.org)

Artiklar: Johan Söderberg Om rollspel Stefan Björk

Baksidan, Fredrik Malmi Onlajn presentation

Korrektur: Klas Mattson, Daniel Roupe

Kontakta GAMs styrelse innan något material i tidningen reproduceras eller kopieras.