

Slutledare

Hejsan alla kära läsare.

Nu har du förhoppningsvis med brinnande iver plöjt igenom ytterligare ett nummer av vår eminenta medlemstidning.

Hösten börjar så smått tränga in över landet. Spelandet sätter igång efter sommartorkan och ett nytt Uppcon hägrar. Inte sedan gamla Wettcontiden försöker föreningen mobilisera sådana krafter för ett konvent. Själv tror jag att det kommer att bli årets spelhöjdpunkt. Dock krävs det att så många som möjligt sätter sig i minibussar, bilar och tåg för att med glatt humör ta sig till Uppsala och i 48 timmar i sträck spelleder, städar och sprider glädje till sin omgivning. G&B-rummet kommer att severa kaffe!

Vi som har gjort det här nummret heter Mats Bergström, Daniel Roos och Johan Jonsson. Samtliga bilder har Daniel Roos skapat och det är han som har © på dem. Det har varit en trevlig upplevelse som jag varmt rekommenderar till alla medlemmar. Ta chansen och gör din egen tidning! Vill du inte göra det, så kan du ju alltid skriva något till den istället. Jag lovar dig, den som gör nästa HC kommer att bli överlycklig och kyssa dina fötter på nästa Uppcon.

Vill du göra nästa HC - Kontakta genast Gunnar Strand. Hans adress står i adresslistan.

Sammanställning och tryckning av The Herring Can kommer tills vidare att växla mellan sektionerna. Allt material skall dock skickas till Gunnar Strand som också är ansvarig för att piska fram mer material till tidningen samt bestämma vilken sektion som skall sammanställa THC och när.

En annan sak som jag vill passa på att pucha för är KM. Vi skall så snart som alla sektioner har skramlat ihop någon som kan hjälpa mig att organisera det hela ha KM i föreningen. Spelen som vi skall tävla i bestämmer vi när det är dags att organisera det. Jag räknar med att kunna sätta igång med tävlingarna. Fina priser utlovas!

Finalerna räknar jag med att kunna hålla under Uppcon eller årsmötet. Naturligtvis ser vi till att finalisterna kommer upp till finalerna utan att det kostar.

Kontakta mig om du vill vara med och dra igång det hela.

Mats Bergström, Östra storgatan 49, 553 21 Jönköping, 036-123997, mats.bergstrom@algonet.se

Nästa HC har deadline 15 november!

hERringCaN

nummer: (?) värd: g&b syd sep/97

RORÄK special!

G&B's organ för intern debatt,
skvaller och meningslöst pladder!

Även denna gång med sill!

HUVUDSTYRELSEN TALAR

Huvudstyrelsen vill på detta sätt påminna om att den finns och att det händer saker.

Hetaste ämnena just nu är:

Uppcon

Föreningens stora konvent hålls som vanligt i Uppsala, i år är datumet 7-9/11. konventet drivs i år helt i G&B:s egen regi. Vi tar därför chansen att göra det till en speciell G&B happening. Det skall värvas nya medlemmar och ett speciellt G&B-rum finns på konventet. Dessutom diskuterar vi just nu en höjning av resebidraget för konventsresor. Vår förhoppning är givetvis att så många G&B:are som möjligt kommer till konventet.

Aktivitetslistan

HC:n kommer från och med nästa nummer att innehålla en aktivitetslista över de spelhelger och annat som inträffar i föreningen. Ansvarig för detta är eder ordförande. Hör av er till mig om ni skulle få tummen ur och arrangera nåt!! Det kommer även att utses en person i varje sektion, som skall ha ansvar för att samlas in och sprida information om aktiviteter.

G&B-listan på nätet

Det pratas mycket på nätet. En del är intressant och en hel del är som det brukar på dylika listor mest skitsnack. Vi har förstått att alla inte har tillgång till nätet, och därför kommer listan i framtiden att refereras i HC:n. Ansvarig för detta är Mats Bergström. Även han drar igång i nästa nummer av tidningen.

Om ni undrar varför allting börjar i först i nästa nummer, så beror det naturligtvis på att vi just har tagit alla dessa vettiga beslut, och naturligtvis inte hunnit genomföra dem ännu. Jag tycker dock att det är ganska listigt att berätta om dem redan nu. Då för vi nämligen svårare att smita undan nästa gång. Nog om styrelsebeslut och byråkrati. Ni som gillar spel rekommenderas att läsa min text på annan plats i denna skrift.

Eder ordförande

Protokoll fört vid G&B- Huvuds styrelsemöte 970821

Närvarande:

Mats Bergström (ledamot), Daniel Larsson(suppl Väst), Johan Jonsson (suppl Syd), Johan Palén (Ordf), Anders Lärka (Kassör)
Tidigare Gunnar Stand (vice ordf), Conny Gustavsson (suppl Ume)

1. Mötets öppnande.

Mötet förklarar öppnat av Ordförande Johan Palén. Mötet förklarade sig beslutsmässigt, trots att dagordningen inte skickades ut i tid. Detta ses dock som en engångsföreteelse och det är viktigare att styrelsens arbete fortskrider än att formalia absolut följs.

2. Dagordningens godkännade

3. Val av sekreterare och justerare

Mats väljs till sekreterare. Anders Lärka till justerare.

4. Föregående protokoll:

Följande är ej gjort:

Budget. Kommer att göras så snart alla Uppconsiffror är klara och redovisningen från förra året är kalrt. Görs nästa vecka mellan Johan och Anders i telefon.

Sektionsstarterkit. Gunnar har nästan fixat klart.

Aktivitetssalmenackan. Palén ansvarig. Han ringer runt innan varje HC:s utgivning så att den kommer med i varje nummer. Helst skall han fixa en ansvarig i varje sektion som rapporterar till honom istället när något händer.

Ansvarslistan. Gunnar har gjort en slags "vem gör vad i styrelsen"-pryl som var med i HC'n nummer 2-97. Den blir bra att fortsätta med.

Sektionsmappen. På väg.

Medlemsregister Är inte gjort, men skall göras nästa vecka. Anders jagar Kristian Madsen som sägs äga ett pgm.

Reklam. Mats har skaffat info om tröjtryckeri. Skickar till Palén för beslut som han skall ta med Gunnar. De är ansvariga. Leif Bergman har inte hört av sig angående tärningarna. Mats skall skriva en liten blurb om att Palen och Gunnar är pr-ansvariga till nästa HC. Intresserade kan höra av sig till dem.

Jubel HC. Det behövs en ansvarig. Det är viktigare att den blir bra, än i tid, eftersom den ändå är tre år försenad. Vi skall höra med Ville Sjögren om han vill dra i det. Kim ville inte vara ansvarig. Han vill

däremot gärna vara med och skriva. Syd skall höra om Claes Gerleman är intresserad att vara med och hjälpa till.

Följande har hänt:

Ny sektion (Väst), Förmodlingen fixas G&B-rum på Uppcon, HC'n har kommit ut.

5. Adjungeringar.

Inga detta möte.

6. Meddelanden.

Inga meddelanden har kommit in.

7. Ekonomi.

Fanzinbidrag: Vi skall kräva pengar för gamla HC'n från Sverok. Carl-Nicklas får, som Sverok-kille, ta hand om det. Johan Palén berättar det för honom.

Anders jobbar på att försöka få kontroll över postgirohandlingarna och ekonomin för 95 och 96. Johan Jonsson kom med några tips om att man kan köpa gamla utdrag om sin ekonomi från Postgirot.

8. Convent

Uppcon 95

Problem med att få ur papperen från kassören (se ovan), men vid början av Conventet så hade man 15.000:- inpyttat av ADG, G&B och Atlantis. Vid slutet av konventet hade man 8500 på samma konto. Alltså gick man ungefär 6500 back. Förlusten skall fördelas jämt mellan föreningarna. En ganska stor del av den förlusten bestod i en stor grovkornig storbildstv (ca 6000 kr). Den var G&B inte med på, för man ville inte ha den. Det sa G&B innan konventet och skall därför inte heller betala den fakturan.

Uppcon 96

Gick 61000 med vinst, men några postgiroblanketter saknas fortfarande. De saknade utgifterna beräknas vara ca 4000. Kvarvarande vinst ca 57000.

En tredjedel av dessa pengar går till Atlantis. Kvar ca 40000.

Vi bygger en G&B-isk konventspott. Den skall till att börja med vara på 15000. Ev ränta läggs till potten. Den blir budget för årets Uppcon.

Kvar ca 25000 av vinsten. 50% av vinsten till huvud och resterande fördelas mellan arrangerande rektioner.

Jämtland skall ha 10%, Syd 20% och Mitt 70% (i reda pengar ca 1250, 2500 & 8750)

Syds kontraförslag är att man skall 25%, dvs 3125.

Ume vill ha 1% för att de stod i kiosken.

Beslut angående kontraförslagen: Frågan bordläggs till nästa styrelsemöte. Då skall även exakta siffror från Uppcon 95, 96 och Container finnas.

Uppcon 97

Resorna skall vara gratis för arrangerande G&B'are. Övriga skall få kraftigt subventionerade resor. Det skall finnas G&B-rum och G&B-lag anmälda. Syd och Väst föreslår att resa skall vara gratis för de som jobbar på konventet och andra G&B-konvent (3 kronor för minibuss el liknande). Beslut vid nästa styrelsemöte.

Vi skall värva folk i samband med Uppcon. De värvade G&B'arna skall då få billigare konvent. Johan Palén och Anders Lärka har mandat att skapa ett G&B-medlemskap i samband med Uppcon 97 där den värvade får välja vilken sektion den vill tillhöra och Huvud-delen av medlemskapet är det subventionerade.

Container

Det var lyckat. Ca 70 deltagare.

Vinst ca 1500.

Cointainer rapport skall å det snaraste (i god tid till nästa styrelsemöte) till Palén. 50% av vinsten skall som normalt till huvud.

Snöcon

3-6 januari. Foldern håller på att tillverkas. Snöcon vill ha hjälp från alla andra sektioner. Och de behöver mycket hjälp. Huvud skall sprida budskapet vidare och det måste komma med i HC'n. Gunnar skall se till att det kommer med där.

Intresserade av att hjälpa till kontaktar Snöcon direkt.

9. Jubileums-HC'n

Se punkt 4 a

10. Aktiviteter

Kim ber alla vara medvetna om att G&B's mailinglista inte når alla. Det bör vara någon som refererar vad som sägs på listan och sammanställer det till HC'n. Mats tar på sig att göra det.

KM: Mats ringer runt till Mitt's styrelse och ser till att de fixar någon som kan hjälpa honom med det där. Sedan sparkar han igång.

11. Sektionerna

Sektionerna rapporterar lite om verksamheten. Syd 30 medlemmar. Container. Försöker skaffa lokal genom Sverok Ost. Jämtland 10 medlemmar. Träffas varannan vecka. Väst. 10 medlemmar. Träffarna sätter igång i höst igen. 3

möten sen bildandet. Umeå har gott om aktiviteter och skaffat aktiviteter i butiker.

Mitt är alldeles ökända.

12. Övriga frågor

Relationsförbättring:

Styrelseledamöterna SKALL ringa sina respektive i sektionerna för att få igång relationerna mellan sektionerna.

På olika platser kan man ha lite större gigs som de olika medlemmarna kan åka till. Då kommer även de yngre/nya medlemmarna att upptäcka att föreningen finns på olika platser.

Kontakten mellan Uppcon.ansvariga måste bättras på. Även kontakten från Uppcon till Sektionerna.

13. Nästa möte.

2 oktober.

14. Mötet avslutas.

Preliminär undersökning "Ijusfenomen" rapport,



Ibland är inte sanningen vad man hoppas att den skall vara. .

Vid en preliminär undersökning i området av Kålgården kunde det kullkastas fullständigt att teorin om gassamlingar skulle ha en rimlig motsvarighet i sinnevärlden. Då området i fråga inte bara befinner sig under vatten, utan dessutom tycks utgöra en del av ett fullkomligt sjösystem verkade detta dock vara den troligaste förklaringen vid undersökningens start. Efter en omfattande undersökning har jag och mina kollegor (se f.ö. ref 197.14.52.1) kommit fram till att alla rykten om

övernaturligt/utomjordisk/spektral eller på annat sätt intressant natur kan å det starkaste avfärdas.

Jag vill rekommendera att undersökningen läggs ner då vi redan spenderat två veckor på vad som syns vara ett fullkomligt meningslöst sidospår. Bifogar enligt begäran en lista på all främmande material som upphittades i tidigare nämnda träskområde.

En st bambustav 35 cm avbruten (trlv del av metspö), en liten rund boll med delvis utsuddat blommönster på dess yta material trlv gummi, tre gamla påsar i varierande skick, ett bilvrak mod Volvo ram# 5789573 saknas fördelardosa och kardanaxel motorhuvuven är böjd trlv p.g.a. krock, ett gammalt träbord ena benet saknas mått 45x42x72, en dagstidning upplött och oläsligt (trlv JP), en liten kula (grå), två tomma (5 l) färgburkar, sju järnspikar i ett träd, byggd konstruktion "koja".

Undersökningsledare Carl B Brostedt

It came from the late late late show

En recension av Johan Jonsson

För alla er som har tröttnat på White wolf-träsket kanske det känns bra med ett lite udda spel. I så fall kommer du att tycka om It came from the late...

Konceptet är väldigt enkelt, men samtidigt genialiskt - man spelar skådisar i B-filmer. Dvs man spelar sig igenom hela filmen. Om scenariot t.ex. är baserat på Bad Taste, så spelar karaktärerna helt enkelt The Boys och går runt och slaktar monster.

Naturligtvis innebär det här vissa logiska felslut här och där, men det får man helt enkelt glatt köra i spelarna. T.ex. man spelar ju ett scenario. Man följer inte filmmanus. Av det skälet kan saker och ting inte ibland följa den tanke man hade med sin film, men det får man acceptera och försöka spela sig runt i bästa möjliga mån. Det viktigaste är att inte ge avkall på spänning, pöglädje och det rasande tempo man brukar hitta i B-roller.

Eftersom hela konceptet är lite skämtsamt, så har man lite mer frihet med sin dramatiska ådra än man brukar ha. I Call och Cthulhu brukar man hålla ner antalet monster och försöka uppnå en laddad skräckstämning, en fruktansvärd fasa runt de monster och hemskheter man använder. Det kan man naturligtvis även göra i Late.. om man spelar en Lovecraft-film, men om man inte gör det, om man spelar en taskig B-skräckis "Night of the living swamp-blobbies" eller något annat, så kan spelledaren känna sig fri och hålla på

monster till spelarna spyr. Det är bara att ta fler zombies och fler zombies. Med andra ord - man kan rocka loss och ha skoj i det här spelet.

Nu över det andra logiska felet; Normalt sett har inte B-films-skådespelare samma talanger och färdigheter som killarna de gestaltar i film. Det har man å andra sidan i det här systemet. Man kan inte skjuta bättre än skådespelaren kan, springa snabbare, flyga rymdskepp, eller någonting alls över huvud taget! Det här är ju bisarrt, men jag förstår varför man har valt att göra på det här sättet. Om man inte hade gjort så här hade man varit tvungen att göra en ny karaktär varje gång man skulle spela ett nytt scenario (film). Dessutom hade det tagit bort nöjet för spelarna att kunna se sin karaktär växa och förändrats. Hade man varit mer realistisk hade man naturligtvis fått en Blixt Gordon-färdigheter för att göra en Blixt Gordon-rulle, men då hade man inte kunna samla experience och se sin karaktär växa och annat roligt som vi är vana vid.

När vi spelar brukar jag förklara först det här logiska felet för spelarna det första jag gör. När de väl har accepterat det, så löper saker och ting smidigt. Men de är viktigt att de får en chans att äta kalkonen först, för stöter de på den under spelets gång så blir de både förvånade, överraskade och upprörda. Vanligen p.g.a. att de lagt alla sina färdigheter på att bli en bra filmskådis,

och inte på att köra rymdskepp under vatten, säga motorsåg eller springa skrikande åt fel håll. Så kommer vi till det tredje logiska felet; Och det här är ett fel som jag verkligen sympatiserar med. Det finns följande Stats i systemet: Build, Looks, Brains, Dexterity och Fame. Dessa genereras genom att man slår 4D10'or på varje. Sedan står det att en normal människa har i genomsnitt 10 på de olika sakerna. Detta innebär ju olyckligtvis att en B-skådis kommer upp i magnifika 24-poäng i genomsnitt (inte 20 som de idioterna har skrivit i systemet). Det här kan man acceptera på sådana saker som Fame och Looks. Filmskådisar är snygga. Och genom att de bara spelar i dåliga filmer, så är de åtminstone lite berömda, men Build.... Det innebär att alla är kroppsbyggare, gigantiska muskelberg. Hur kan man sätta samman det med att man t.ex. vill spela en hjältninna som tycker om att solbada och skrika på hjälper? Samma sak med Brains - så djävla smarta är inte B-skådisar. Då hade de varit A-skådisar, eller åtminstone haft något bättre jobb. Det här felet är helt oförklarligt. Om ni vill spela spelet bör ni hitta på ett sätt att komma runt det. I fallet med Build har jag valt att helt enkelt låta dem välja ett sätt som deras



kropp är bra på. Muskulös, snygg, stryktålig eller något annat. På det sättet blir inte alla muskelmassor. Brains har jag valt att helt enkelt tysta ner, men jag tror att jag i framtiden helt enkelt skall låta dem slå färre tärningar eller komma på en annan bra lösning.

Näväl, det var felet och bekymren. Nu över till de positiva bitarna. Om du tycker om att tycka om att kunna växla miljö väldigt mycket i dina kampanjer kommer du att älska det här systemet. Eftersom varje scenario är en ny film kan du kasta dem direkt från yttre rymden till en rumbadanstävling utan någon tycker det är konstigt. Skådisar har olika roller i olika filmer. Det här leder också till en av de stora fördelarna enligt mitt tycke, det spelar ingen roll vilket spelsystem man spelar, förutom det här, karaktärernas liv blir alltid en samling oförklarliga och mystiska sammanträffanden. Oavsett hur äventyrlig en liten dvärg är det konstigt att han alltid träffar på flygande drakar, onda magier, talande slott och allehanda omöjligheter i en miljö där en normal bonde aldrig träffar på något sådant. Samma sak, fast värre, i skräck. En normal människa skall ha en fruktansvärd tur (otur??) om han överhuvud taget träffar på en odöd varelse från helveteshälorna under hela sitt liv. I en kampanj brukar man träffa på en varje vecka. I The Late.. är det här löst på ett naturligt sätt. Fördel nummer två (eller tre, jag har tappat räkningen): Man kan slå ihjäl dem! Man kan slå ihjäl dem ofta! Dom behöver inte vinna! I normala kampanjer tvekar man över att bara döda karaktärer hela tiden. Även om spelarna går rakt ner i fallor, ramlar ner för stup och ha sig, så vill man inte avstanna spelet bara för att de skall göra en ny karaktär var fjärde minut. I The Late.. finns inget sådant problem. Dör de, så är de helt enkelt inte med i den filmen längre, men skådisen är ju inte död. Han kan vara med i nästa film.

Nu till några specialprylar som ger spelet charm och stress: Spelarna kan kalla på reklampaus. Då stannar spelet och spelledare (eller en spelare) spelar upp ett reklamavsnitt för dem. Då stannar spelet och spelarna får lite tid på sig att diskutera igenom vad de skall göra i vad som kanske är ett hopplöst läge.

I samma skola, fast tuffare och dyrare för spelarn är Tillfälligt avbrott (film breaks). Det innebär att filmen har gått av och man har klippt ihop den, fast en bit har försvunnit. Köper spelarna en sådan (och det kostar) så tar filmen vid där problemet de har varit utsatta för är löst. Man behöver inte förklara hur eller varför. Handlingen sätter bara

igång igen på ett nytt ställe. Själv är jag förtjust i att plocka in nya oförklarliga som inte har varit med förut och som de nu måste umgås med och försöka först varifrån de kommer och vilken relation de har till spelargruppen.

Exempel: Rodeo Sapp Rangers är omgivna av mördarlaser-skelett från Andromeda gallaxen. Läget är hopplöst!

Filmbreak: När de rider bort från canyonen har alla en liten pingvin på huvudet. Något har uppenbarligen hänt, men det var i rullen som försvann.

Ett annat trick - stunt dubbel: Spelarna har naturligtvis rätt till en stuntman. I farliga situationer kan man ropa "Stunt dubbel" och då hoppar stuntmannen in. Han kan inte prata eller tänka, men han är bra på att ta stryk. När stuntmannen har tagit så mycket stryk att han är död (enligt systemets termer) så kan man inte ropa på honom längre, för då är han på sjukhus.

Så över till det sista tricket spelarna kan använda för att överleva. Berömda skådespelare kan diva sig och bara lämna inspelningsplatsen. Visar det sig att de är berömda nog visar det sig att de har rätt att sluta avtal med regissören om en ny plott-line i filmen. En där de har tyngre vapen eller något sådant.

Slutligen skulle jag vilja säga att det här är ett rasande roligt spel och jag kan varmt rekommendera det trots alla dess små brister.



Rescension av Dune

Dune är ett brädspel baserat på Frank Herberts science fiction roman med samma namn. Det är tyvärr utgången sedan några år. Spelets miljö känns igen av alla de som är bekant romanen. Kortfattat så handlar det om konflikterna om ökenplanet Arrakis allmänt kallad Dune. Arrakis är en svårbeboelig planet med mycket kärva förhållanden. Fruktansvärda stormar härjar över sanddynerna och vatten är en dyrbar

bristvara. Befolkningen bor i bergsområden och skyddade tillflyktsorter, i spelet kallade "strongholds". Planeten är en strategiskt mycket viktig punkt eftersom det är den enda kända källan till kryddan Melange. Kryddan är den dyrbaraste substansen i hela det kända universumet. Melange förlänger livet på de som förtär den och kan ge möjlighet att skåda in i framtiden. Gigantiska sandmaskar så kallade Shai Hulud kravlar omkring under sanddynerna och attackerar allt som gör oväsen ute i öknen.

Olika fraktioner kämpar om kontrollen över Dune. Huset Atreides har ett gott anseende och är kända för sin heder. Fraktionens ledare den unga Paul Atreides är förutspådd att bli Arrakis frälsare och är delvis medveten om hur framtiden kommer att formas. Huset Harkonnen är kända för sitt förrädiska sätt och har infiltratorer hos andra fraktioner. Fraktionens ledare diktatorn Vladimir Harkonnen är huset Atreides fruktade ärkefiende och han styr sina undersåtar med våld och tvång.

Kejsaren är utåt sett neutral men hans fraktion kan mycket väl tänka sig att samarbeta hemligt med andra fraktioner för att få igenom sina dolda planer. Kejsaren har även sina fruktade elittrupper så kallade "shardukar". Gillet har monopol på rymdtransporter och tar ordentligt betalt för sina tjänster.

Fremen som är ursprungsbefolkningen på Dune bor i grottor ute i öknen. Fremen är dödliga i närstrid och endast de kan kontrollera sandmaskarna. Fraktionens ledare Liet Kynes leder sitt stolta folk i en kamp för att göra Arrakis fritt och beboeligt. Bene Gesserit är utbildade i mental manipulering och självbehärskning. De har nästlat sig in hos alla fraktioner som rådgivare och försöker kontrollera andra genom råd och ränksmideri. Ett av deras hemliga mål är att framavla supermänniskan "Kwisatz Haderach".

Med alla dessa vitt skilda särintressen inblandade är det upplagt för konflikt och det är den konflikten som spelet simulerar. Spelplanen är en karta över de bebodda delarna av Arrakis och de närmast omgivande ökenområdena. Kartan som är cirkulär är indelad i segment runt det centrala polområdet. Vinstvillkoren är att en fraktion skall kontrollera tre av de fem strongholds som finns, man kan även bilda allians och dela på segern.

Varje spelare tar en fraktion var. Alla startar med fem ledare var och olika många befolkningsenheter ute på spelplanen. Fraktionerna har olika attribut och fördelar som reglerar deras förutsättningar och vinstchanser. Spelarna turas om att spela kort, flytta enheter, strida och samla in krydda (krydda är det gällande betalningsmedlet).

Rundorna är indelade i sex olika faser. Kort som spelas under de olika faser kan ge upphov till extra händelser

som påverkar spelarnas positioner. Första fasen flyttas en stormmarkör ett slumpvis antal segment runt spelytans kant. De segment som markören passerar drabbas av sandstormen och alla oskyddade enheter i segmentets provinser dör.

Under andra fasen uppdragas en kryddansamling i en slumpvis utvald ökenprovins. Enheter som flyttas till området kan sedan skörda kryddan. I tredje fasen är det budgivning om ett visst antal kort. Budgivningen är på ett osett kort i taget och kortet går till högstbjudande spelare. En spelare får som mest ha fyra kort på handen.

I fas fyra får spelarna i tur och ordning flytta sina enheter. Först kan spelaren skeppa in folk från sin hemplanet till Dune, sedan kan han/hon flytta en grupp befolkningsenheter på kartan. Eventuella strider löses i femte fasen. Slutligen (i fas sex) kan enheterna på planen skörda krydda som ligger i deras provins.

Spelandet av kort är en viktig del av spelet. Vissa kort ger fördelar i strid och andra kort påverkar läget på spelbrädet. Vissa kort är dessutom utan effekt och blir bara till hinder (max fyra kort på handen) för de spelare som innehar dem, man får nämligen inte saka kort utanför strid.

Stridssystemet är rätt speciellt men har viss likhet med det i "Mid East Peace". Spelarna väljer en ledare var och satsar (dolt) ett antal enheter av de som deltar i striden. Antalet satsade enheter adderas till den utvalda ledares stridsvärde och spelaren med det högsta sammanlagda värdet vinner (försvaren vinner på lika). Förloraren tappar alla sina enheter och vinnaren tappar de enheter han/hon satsade i striden.

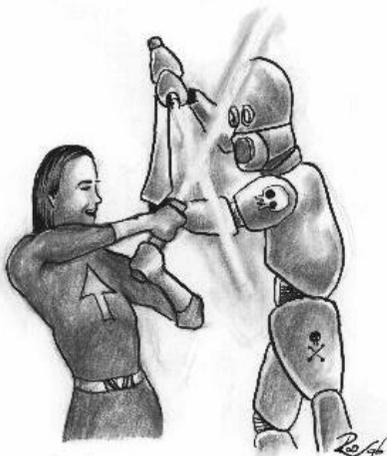
Detta system gör varje strid till ett nervpirrande beslutstagande, ju större antal enheter man satsar desto säkrare kan man vara på att man vinner men samtidigt vill man få kvar så många enheter som möjligt efter striden. Det hela blir inte enklare av att ledare kan bli lönnmördade före varje strid om motspelaren spelar ett attackkort som du inte har försvarat dig mot.

Dune har ett annorlunda systemet och många intressanta spelmekanismer. Ett parti tar ungefär en till tre timmar och man kan vara tre till sex spelare. Spelet behandlar som sagt händelser ur den första boken i serien om Dune och det skildrar konflikterna ganska bra.

Har man läst boken så känner man igen många detaljer från berättelsen. Jag kan ju passa på att rekommendera boken till de som inte redan läst

den. Den är en modern klassiker och mycket läsvärd. Spelet Dune är roligt och omväxlande men samtidigt ganska svårt att få grepp om. De olika fraktionerna har väldigt olika startförutsättningar och vinstvillkor. Ofta kan en väl vald allians avsluta spelet tidigt så man bör nog begränsa vinstvillkoren för allianser. Det är synd att spelet är utgången för det är ett roligt spel. Om du får en chans att prova ditt öde som någon av fraktionerna i spelet Dune så tveka inte, spelet är spännande och fullt av interaktion mellan spelarna.

Fredrik W. Thid



INSÄNDARE!

Insändare om kritik

(hämtat från mailinglistan)

Hejsanhoppas,
Om nu huvud är så dåligt och värdelöst som många tycker, borde samma personer ha en hyggligt klar bild av hur det borde se ut. Huvud lider antagligen av handlingsförlamning till stor del orsakad av brist på inspiration och positiv kritik. Reaktionen blir att man inte gör någonting alls eftersom man då inte slösat tid på någonting som ändå inte uppskattas av flertalet medlemmar. Förvisso har utgivningen av HC:n varit under all kritik under alla år, (även mina egna som ordförande) men de övriga funktionerna har väl

utförts hyggligt om än långsamt. Vill vi se en förändring måste kritiken;

1: vara exakt, inget flum eller otydliga påhopp. Tänk över vad du vill kritisera och tag god tid på dig att formulera angreppet, gärna med exempel.

2: innehålla förslag på förändringar. Tänk över ditt förslag noga, arbetsmässiga och ekonomiska aspekter bör tas med i förslaget.

3: även innehålla positiva detaljer.

Jag tror inte att G&B kan fungera utan en huvudstyrelse som koordinerar föreningarnas aktiviteter. Just nu upplever jag det som om styrelsen duckar kritik i stället för att agera, med baktanken "om jag inte gör något gör jag i alla fall ingenting fel". Summa summarum, styrelsen måste bli synlig och när den blir det skall inte alla kasta skit på den. Kom ihåg att även styrelsen är medlemmar i föreningen och vill den väl och det är "TILLSAMMANS" (känns det igen?) som vi kan förbättra vår förening.

/Görmann

Hejpa hej

Det ryktas* om att G&B Jamtland den 18 - 19 Oktober kommer hålla de öppna Jamtlandska mästerskapen i Warhammer Fantasy Battles (dvs en turnering).

Övriga spel som kommer att spelas är 40K, Nekromunda och Blood Bowl (dock ej i turnerings form).

Övriga detaljer kommer att meddelas (på nå vis) så snart som möjligt.

* Beslutet är så färskt (i dag 3/9 kl 18:30) att vi inte hunnit boka lokal ännu.

Anders Lärka
anders.laerka@swipnet.se

Från Ume

Hej!

G&B Ume arrangerar en spelhelg 12-14 September. Det kommer att anordnas Magic-turnering, figurslagsscenario och diverse bräd- och rollspel kommer att spelas i mån om att det finns intresserade. G&B Ume kommer enligt våran planering att under hösten anordna en spelhelg var 3-4:e vecka och inbjudningar till dessa kommer att skickas ut på ett eller annat sätt. Formella utskick till de andra styrelserna via snigelpost är ju som sagt ofta att föredra.

Platsen är Humanisthuset sal B104 (+ omkringliggande salar efter behov) och det hela börjar på fredag 18.00. Denna spelhelg är till stor del riktad

till de nya studenterna på universitetet så med lite tur så kommer det att vara tjockt med folk...

För information hör av er till:

Fredrik W. Thid Tel: 090-122551, E-mail:
gl94fwr@ts.umu.se

Conny Gustafsson Tel: 090-189426, E-mail:
connyf94@ts.umu.se

Aktiviteter 1997

(saxat från deras hemsida)

Fritt spel varje Söndag från 13:00, Humanisthuset Umeå universitet sal B104.

12/9-14/9 All Events Weekend, DCI Typ I & II

21/9 Free gaming

28/9 Magic Ume-serien Typ 1.5

4/10-5/10 Middle Earth

11/10-12/10 Magicthlon (Typ I, Typ 1.5, Typ II)

19/10 Magic Ume-serien Booster draft

25/10-26/10 Boardgames, Tabletop

2/11 Free gaming

8/11 Magic, DCI Typ I

9/11 Magic Ume-serien Sealed deck

16/11 Free gaming

23/11 Magic Ume-serien Typ II

30/11 Free gaming

5/12-7/12 Games etc. DCI Typ I & II

14/12 Free gaming

Spela spel nu!!!

Nog med paragrafrytteri och administrativ tristess, här ska göras verksamhet. Spel är spel och spel är bra, så nu ska vi spela. Till er gamla G&B:are säger jag bara; ni som vet vad jag egentligen menar....

Jag tänker snarast möjligt dra igång ett av två nedan beskrivna **distansspel**. Vilket det blir beror på vilket intresse ni visar. Jag ser helst att vi kan köra den första varianten. Den kräver dock fler spelare och mer engagemang, inte minst ifrån mig.

Napoleons Belgienkampanj, juni 1815

Spelet behandlar kampanjen i sin helhet, från det att fransmännen gick över den egna gränsen in i Belgien. Spelarna är kärbefälhavare eller högre i den franska, den allierade, eller den preussiska armén. Spelet spelas i huvudsak per post. Spelarna kommer inte att ha direktkontakt med varandra, utan alla ordregivning mm måste ske enligt befälsstrukturen.

När arméerna kommer i närtkontakt med varandra utkämpas slag. Slag av större storlek kommer att genomföras på G&B:s spelhelger. De befälhavare som då är närvarande kommer att föra sina egna trupper. Övriga spelares trupper kommer att skötas på annat

lämpligt sätt. För slagen kommer att användas Clash of Arms Les Batalilles dans L'age L'Empereur Napoleon 1er spelsystem. Spelsystemet har modifierats med ett eget ordersystem (liknar Gamers men ändå inte riktigt) som ger en mycket mer realistisk känsla avseende order och commandproblem (det heter säkert nåt på svenska också, men vilken krigsspelare kan skriva på svenska?). Spelsystemet provades på föreningens 10-års jubileum.

Spelet kommer att hålla på under relativt lång tid. Det är en fördel om spelarna har känsla för/kunskap om napoleontiden och Clash of Arms spelssystem. Du som är intresserad bör berätta vilken sida du vill spela (fransman, allierad eller preussare), och om du vill vara kärbefälhavare (huvudsakligen föra trupper under slag) eller högre (göra planer och ge order).

Coral Sea

Spelet behandlar historiens första rena hangarfartygsslag i Korallhavet i maj 1942.

Nej spelet är inte Flat Top, utan en helt egen variant uppfunnen av Kim och mig. Spelsystemet är betydligt mindre tidskrävande än Flat Top.

Spelarna för befälet över var sin Task Force, eller flygförband. Även i detta spel utgör ordersystemet den viktigaste delen. Det finns ingen chans för spelarna att flytta sina "blättar" som de vill, utan man måste följa gällande order och doktrin.

Spelet kommer att spelas helt per post. En spelomgång har ingen speciell längd, utan spelaren agerar bara "när det händer nåt".

Här behövs inga förkunskaper avseende spelsystem. Du kommer förmodligen inte ens att veta hur spelsystemet fungerar. Det är dock bra om man vet vad ett hangarfartyg är, och ungefär hur hangarfartygsstrid fungerar.

Ange om du vill spela japan eller amerikan, samt om du vill vara överbefälhavare (göra planer) eller TF befälhavare (köra båtar).

Kontakta mig snarast på telefon:
060-50 1718, eller e-mail: info@mercurius.se

Johan Palén,
er verksamhetsskapande!!! ordförande



Liten ordlista för vetegiriga inkvisitorer

sammansälld av Daniel Larsson

Augustiner

samlingsbeteckning för olika ordnar som följer Augustinus regel bland dem dominkanerna.

Cistercienserordnar

reformerad gren av benedektinerna med ställning som självständig orden. Den har sitt ursprung i klostret Cîteaux i Frankrike, grundat 1098 av Robert av Molesme. Orden vars stadgar fastställdes av påven 1119, fordrade en sträng observans gentemot Benedictus regel. Cistercienserna avvisade all yttre utsmyckning av klostren, vilket framgår tydligt av deras enkla kyrkobyggnader. Munkarna hade inte egna celler utan en gemensam sovsal. I tidebönen ingick en nattlig vivilia. Kosten var huvudsakligen vegetarisk. Cisterciensorden levde enbart på inkomsterna från sina jordbruk, som de odlade upp i nya områden som bedrevs av lekbröder med en enklare regel. En reformerad gren av Cisterciensorden är trappisterna.

*trappisterna

Mendikantordnar

tigarordnar. En rad nya ordensbildningar uppstod under högmedeltiden och som i flera avseenden skiljer sig från de äldre klosterordnarna. Hit räknas Franciskan - Dominikan - Karmelit och Augustinordnarna. Sin huvuduppgift såg de i att predika i de växande städerna och undervisa vid universiteten. I stället för att som benediktiner och cistercienser leva ett

avskilt liv på landsbygden, förespråkade de ett asketiskt liv i världen, vilket också ledde till en ny ordensstruktur. De var inte bundna vid särskilda kloster utan var organiserade i ordensprovinser, där de kunde röra sig fritt mellan sina ordenshus (som vi ofta kalla kloster). De var anpassade till stadens penningekonomi och levde på donationer etc, även om de senare också kunde bli jordägare. Man grundade en lekmannaordengrenar, "tredje orden"(tertiärer) , som delvis följde ordensregeln.

Benedektinorden

munkar och nunnor som lever efter den klosterregel som uppställdes av Benedictus av Nursia (ca 480 ca547). varje kloster är i princip självständigt och de utgör därför ingen egentlig klosterorden. Men det finns en generalabbot i Rom. Deras viktigaste uppgifter har alltid varit korbönen (tidegården) och manuellt arbete, vanligen i form av jordbruk, varför de flesta benediktinkloster ligger på landsbygden. Från 800 talet blev benediktinklostren viktiga kulturbärare som spred kunskaper och bildning över Europa.

Franciskanorden

mendikantorden, grundad av Franciskus av Assisi. Tillsammans med följeslagare från Assisi grundade Franciskus en fattigdoms och predikarörelse som skulle sörja för själavården i städerna, oberoende av det lokala prästerskapet. Ordensregeln bestämdes 1233 och orden var inte bunden av kravet på stabilitet. Orden spred sig snabbt och motsvarade tidens fromhetsideal, och genom sin rörlighet fick de stora ordenshusen en internationell sammansättning. Franciskanorden påverkade också den teologiska undervisningen vid universiteten. På grund av sin storlek splittrades orden, huvuddelen delade sig i de svartklädda konventualerna och de brunklädda observanterna. En tredje grupp är kapucinerna.

- * Konventualerna
- * Observanterna
- * Kapucinerna

Dominikanorden

predikarorden, grundades av den spanska prästen Fominikus (1170 - 1221). Konfrontationer med katarerna gav honom impulsen att grunda en orden med predikan som främsta uppgift. Ordensregeln anslöts till Augustinregeln. Liksom hos franciskanerna var medlemmarna inte bundna till kloster. Orden missionerade mycket i de nyupptäckta världsdelen. Ett stort värde lades på studier och vetenskaplig utbildning. Fick en stark ställning inom universiteten.



Karmelitorden

den saliga jungfru Marias brödrarorden av berget Karmel. Katolsk mendikantorden, ursprungligen en eremitorden med kloster vid berget Karmel i Palestina, varifrån den utbreddes sig under korstågstiden.

Jesuitorden

egentligen jesu sällskap (Societas Jesu). manlig orden grundad av Ignatius av Loyola 1534 och godkänd av påven 1540. Jesuitorden skiljer sig från andra ordnar genom att den utöver andra löften har löfte om absolut lydnad under påven. Ordensmedlemmarna skall vara rörliga och avstår från gemensam korbön och ordensdräkt varför orden har ett individualistiskt drag. Provinsalerna, ledarna för ordens provinser, väljer ordensgeneralen på livstid och denne styr orden från Rom. Utbildningen är längre än andra ordnar. Till ordens första angelägenheter hörde missionen och den inledde en framgångsrik missionsverksamhet i Indien och senare i Kina. Motståndare tillreformationen och vid Kyrkomötet i Trident var de protestantismens främsta motståndare. Stort inflytande på samhälle, stat och undervisning

Inkvisition

Undersökning för att uppspåra och avslöja otrogna och hädare. I västerlandet fick den en särskild utformning ca 1200 då den världsliga och den kyrkliga makten samverkade. Uppkomsten av heretiska rörelser som katarerna fick Innocentius III att utforma en organisation

för att undersöka deras utbredning. Kejsare Fredrik II:s lagar från 1224, som föreskrev att kättare skall brännas på bål övertogs av påven Gregorius XI, som för första gången använde sig av påvliga inkvisitioner, företrädesvis dominikaner. Plikten att ange misstänkta, bruket av tortyr (från 1252), förbudet mot att anklagade fick försvarare, accepterandet av anonyma anklagelser och det världsliga verkställandet av domen ledde till excesser och politisk maktmissbruk. I Portugal och Spanien, där inkvisitionen inleddes senare, centraliserades den till en storinkvisitor utnämnd av kungen och godkänd av påven: den pågick här till 1821 respektive 1834.

Tertiärer

tertiärer. Medlemmar av mendikantordnarnas tredje orden, dvs den yttre krets som endast avger begränsade löften. Kan vara reguljära och lever då en forma av ordensliv eller sekulära och kan vara gifta och ha vanliga yrken.

Sakramenten

dop. konfirmaton, boten, nattvarden, äktenskap, ämbetsgivning och de sjukas smörjelse

Ordenslöften

- Sådana löften som avges av den som efter en tid som novis inträder i ett kloster eller en kyrklig orden. Avläggandet sker vid en särskild ceremoni, profess. De tre benediktinska ordenslöfterna omfattar conversatio, dvs antagandet av klosterlivets villkor, lydnad mot abboten och stabilitet (latin: stabilitas loci, platsens stabilitet) dvs löftet att förbli i det kloster där löftet avgivits. Ide senare klosterordnarna infördes vanligen de tre mera bekanta löfterna om fattigdom, kyskhet och lydnad.



REKLAM

Här är en liten text som är tänkt att användas i reklamsyfte för G&B. Bland annat kommer ni se den dyka upp i utskicket till Uppcon. Jag har med den här i HC'n mest därför att den kan vara nyttig för alla nya medlemmar som inte har kommit in i föreningen ännu.

**Vilka gör egentligen konventet?
Vad är Gameboards &
Broadswords för nåt?**

Vad är G&B...

Flera saker. Viktigast är att G&B är en rikstäckande lokal förening. Jodå, både rikstäckande och lokal eftersom vi har en paraplyförening som är själva G&B, plus ett antal lokala sektioner. Alla medlemmar är med i en sektion. Sektionerna är lokala föreningar med egna årsmöten och egna aktiviteter, som vilken förening som helst.

Som grädd på moset kan vi i G&B åka till alla spelhelger inom vilken sektion som helst, och det med resebidrag. Det är som att slå en extra tärning för antalet spelhelger man kan åka till under ett år. Dessutom arrangerar hela G&B tillsammans Uppcon i November, och G&B Syd gör Container under sensommaren, samt G&B Umé Snöcon mitt i vintern (3-6 januari - reds anm).

...och varför?

Jo, G&B bildades i Gränna 1985. När medlemmar sedan flyttade till andra städer eller drog med sig spelare i andra städer växte föreningen. Efter några år fungerade det inte längre med en förening för alla; det gick inte så bra att ha verksamhet över halva Sverige. Därför infördes 1988 sektionerna. De var ursprungligen två till antalet; Nord och Syd. Idag finns det sex stycken över hela landet.

Är det kul då?

Ett kort svar är ja! Längre skall sådana tilldragelser som lajvet '87 på det svinkalla Grännaberget och tioårsjubileet i Uppsala '95 leva i föreningens minnen. Vem minns inte hur han eller hon suttit och berättat praktiskt taget sanna historier ur verkligheten och olika äventyr under det att man spelat spel dygnet runt på någon av våra spelhelger i stugor och skolor över hela landet. Eller varför inte på något av alla konvent G&B gjort genom åren - Wettcon, Oerncon, Uppcon, Container/Content och Snöcon.

Och mer?

G&B var en av de grundande föreningarna bakom SVEROK, som är Sveriges roll- och konfliktspelesförbund, och har alltid haft representanter i styrelsen. Dessutom har vi alltid funnits med i debatten om vad SVEROK är till för.

Jaha, säger du kanske nu, det verkar ju som ganska mycket organisation för att spela spel. Självklart behövs inte det här för att spela. Det kan man ju göra ändå. Men ju fler vi är tillsammans ju roligare får vi. Genom att vara med i G&B kan man mötas på Grännaberget, i Umeå eller varför inte vid Waterloo? Man kan lätt hålla kontakten med spelare i hela landet; om man flyttar till en ny stad har man en hygglig chans att känna någon som man har träffat under en spelhelg eller i ett postspel, i ett Magic-parti eller i ett av Mats och Jonssons berömda Call of Cthulhu-scenarion. Kanske har man spelat i den fantasy-värld som har vuxit fram kring Kristalldolksturneringen sedan 1985.

Kort sagt, allt detta kan G&B erbjuda Dig som medlem:

?? Subventionerade konventsresor brukar arrangeras till större konvent och spelhelger i hela landet, i övrigt utgår särskilt resebidrag till G&B-arrangemang.

- ?? Konventsrabatt utgår genom Ditt medlemskap i G&B på samtliga Sverokanslutna konvent i landet, samt ytterligare rabatt på konvent anordnade i G&B:s regi.
- ?? Spelhelger anordnas både av Din sektion och av övriga runt om i landet. Tag chansen att komma ifrån och spela spel, äta gott och umgås med Dina föreningskamrater några dar.
- ?? Rabatter på spel vid sambeställning genom föreningen.
- ?? E-postlista där Du kan utbyta åsikter, diskutera spel och hålla Dig informerad om och inte minst påverka föreningens och Sveroks verksamhet.
- ?? Medlemstidning, The Herring Can, som sedan 10 år tillbaka utkommer med några nummer per år. I denna kan Du publicera Dina alster och hålla dig ajour med händelser inom G&B och spelsverige i övrigt.
- ?? Spellokaler har de flesta av föreningens sektioner. Där kan Du förvara Dina spel och träffa kamraterna. Ofta finns även ett rikt spelbibliotek att tillgå..

Låter detta som något för Dig?

Ta i så fall kontakt med Din sektionens kontaktperson nedan, eller direkt med G&Bs vice ordförande Gunnar Strand om det inte finns någon sektion där Du bor eller om ni är intresserade av att bilda/gå upp i en ny sektion i ert område. Vi kommer även att finnas på plats med ett bord på Uppcon. Välkomna!

- ?? G&B Mitt (Uppsala-Stockholm): Kristian Madsen, 018-50 03 99, kgm@grm.se
- ?? G&B Syd (Jönköpingsområdet): Claes Gerleman, 036-34 09 01, c/o anna.kallberg@polyed.se
- ?? G&B GBG (Göteborgsområdet): Daniel Larsson, 031-19 72 15, daniel.larsson@goteborg.mail.telia.com
- ?? G&B Umé (Umeåområdet): Fredrik W. Thid, 090-12 25 51, frkthd95@student.umu.se
- ?? G&B Jamtland (Jämtland): Dennis Olausson, 063-434 61, dennis.olausson@midnet.telia.com
- ?? G&B Västernorrland (Sundsvallsområdet): Ville Sjögren, 060-17 74 71, c/o maria.sjogren@capgemini.se
- ?? G&B Huvud: Gunnar Strand, 090-19 71 75, gunnar@pedgr297.sn.umu.se

G&B ? för Dig som tar din hobby på roligt allvar!



Snart kommer det

Robotar och Räknestickor

Här kommer en liten förhandstitt på ett egenproducerat system, som några av syds medlemmar har knäpat ihop. Systemet är menat att spelas i en 50-tals science-fiction-miljö och har vid det här laget provspelats hundratals gånger av många nöjda spelare. Det enda som saknas för att systemet skall bli färdigt är en viss historik, ett kapitel om kampanjspel och några utskrivna scenarion. Systemet i sin helhet stoltserar med ett framslagningssystem för scenarion, vilket innehåller fler möjliga scenarion än det finns atomer i universum, men vi tyckte att det kunde vara bra att skicka med lite färdiga scenarion till er som har bråttom. Vad ni ser här är kapitlet om de olika karaktärstyperna. Resten av systemet kan ni få tag i från Mats Bergström eller Johan Jonsson eller varför inte Daniel Roos så snart vi är färdiga med det sista arbetet. Detta har tyvärr försenats något av en teaterpjäs som vi håller på att sätta upp (The Lizard of the Bum) också den med Sf-tema, men så fort den har haft sin premiär (10 oktober) så borde vi kunna bli färdiga Riktigt, Riktigt, Riktigt snart. Mycke nöje med förhandstitten.

2 Karaktärstyper

Här är de olika karaktärstyperna i Robotar och Räknestickor. De saker som nämns nedan är viktiga att tänka på när du skall rollspela dem. Här står också några olika förebilder du kan ha.

2.1 Duktig Pojke

En duktig pojke är alltid klassens ljus, alltid prydlig och välklippt, samt vanligen mellan 11-14 år gammal. Han är artig och hjälpsam mot vuxna. Men han har också ett försonande drag av skämtsamhet. Han brukar skämta med och hjälpa mindre begåvade kamrater på ett äkta besserwissermaner.

Som hjälte är han att betrakta som modigare än skicklig. Använder mest hjältepoäng för att ramla ur farliga situationer. Bra på saker som t ex pillar, tjuvlyssna och lära av hjältar. Överhuvudtaget brukar denna karaktärstyp hänga efter en utvald hjälte som ett beundrande häftplåster och se upp till och beundra honom på ett irriterande men artigt sätt.

Den här killen bör spelas som ett slags äckligt pojkeideal från 1920-talet, blandat med en stor kaka självgodhet. Några litterära exempel är bröderna Hardy och Sorglös (Blixt Gordon serien)).

2.2 Fin Flicka

Något ovanlig. När hon förekommer är hon alltid välborstad, bär kjol och säger kända saker. Dessutom är hon likt den Duktige pojken lite överlägsen mindre begåvade. Hon har dessutom en naturbegåvning i matlagning.

Tar aldrig vettiga initiativ, men gör ibland härresande dumma handlingar.

Blir panikslagen i alla slags pressade situationer och skriker på hjälp, mycket och ofta.

Lever **helt** på sina hjältepoäng. Annars är hon i stort sett som den Duktige gossen.

(Ledsen, men kvinnosynen var sådan då i science fiction.)

Den form av tidig science fiction litteratur som spelet bygger på skrevs av män och lästes av pojkar i tonåren. Av den anledningen är kvinnoporträtten som finns med i litteraturen väldigt tunna. Fina flickor är egentligen duktiga pojkar, fast med en fallenhet åt matlagning och makeup mm. Den största skillnaden ligger förmodligen i att de är så mycket väpigare.

Man kan lätt få för sig att den här karaktärstypen enbart innehåller nackdelar för den olycklige spelaren, men det är inte helt sant. Dessa kvinnor dör nämligen mycket sällan. De brukar kunna ramla rätt ner i en exploderande kärnreaktor och ändå klara sig genom någon turlig slump (dimensionsspricka, tidshopp, ingrepp av högre makt osv). Speltekniskt fungerar detta genom att GO ser till att den stackars flickan överlever när hon har slut på både hjält och hitpoints. Det här innebär inte en total odödighet, i riktigt viktiga situationer som slutstrider o.dyl. kan GO känna sig fri att låta laserkanonerna tala, men i alla andra fall bör den Fina Flickan istället bli bortrövad, få minnesförlust eller hotas av konvenansgiftermål med 3000 telepatiska maskar. GO bör dock ordna så att hon skiljs från gruppen när hon normalt skulle ha dött. Det är alltid dramatiskt om alla tror att hon dog och sedan upptäcker motsatsen, men blir tvungna att rädda henne från en ny, hotande fara. Damen kan under tiden ha hunnit förlora minnet, blivit hjärtevättad eller blivit drabbad av något annat konstigt. Detta är både bra inledningar till nya scenarion, samt ett bra sätt att se till att spelare som spelar denna karaktärstyp inte går omkring och struntar i all fara.

En annan fördel med den här karaktärstypen är att den är väldigt självständig. Om man spelar en fin flicka kan man få göra vad som helst och sedan skylla på att män ändå aldrig skulle kunna förstå sådana saker eller helt enkelt säga att det rör sig om kvinnlig intuition. De flesta Fina Flickor är mellan 16 och 24 år gamla. Om de är yngre bör de mera spelas som en blandning av Fina Flickor och Duktiga Pojkar. Väldigt oskyldiga och söta, men fortfarande med den duktige pojkens förmåga att leka sönder saker och hitta på streck. Riktigt, riktigt unga fina flickor (ungefär 0-6 år) är vandrande söthetspaket som egentligen inte kan göra något utom att bli bortrövade. Denna sista undergrupp har varit med i en del berättelser och filmer (poltergeist 1 är ett bra exempel, även om den egentligen inte är en sf-film), men det är tveksamt om det är skoj att spela en så ung FF. Äldre Fina Flickor är lite mer moderligt lagda och kan till och med vara gift med någon. Dessa äldre kvinnor har ofta ett mera praktiskt sinnelag än sina yngre kollegor, och ser till att de andra karaktärstyperna är rätt klädda, samt åter tre stadiga mål om dagen.

Några berömda exempel är Kitty, Dorothy, Alice och alla de kvinnor i den gamla SF-tvserien "Lost in Space" (kan inte komma ihåg deras namn, men det gör inte så mycket eftersom de alla var så lika).

2.3 Rymdhjälte

En äkta Rymdhjälte står aldrig handfallen. Han är alltid redo att försvara de svaga och att rädda universum från hotande faror av alla de tänkbara slag.

Till personen är han som en blandning mellan Errol Flynn och Neil Armstrong med drag av Fantomen och Röde Baronen.

Några bra rymdhjältar genom litteraturen och historien är t ex Blixt Gordon, Buzz Aldrin, Kapten Frank (Future), Buck Rogers, Juri Gagarin, Luke Skywalker, Perry Rhodan och The Grey Lensman.

En sann rymdhjälte samlar ett gäng av hängivna följeslagare kring sig. En briljant vetenskapsman, en tung bultarobot och en skön, men meningslös, rymdprinsessa brukar vara en bra laguppställning att börja med.

Som den man han är väjer han aldrig för faror, hur hotfulla de än kan vara. Istället kastar han sig handlost rätt in i dödens käftar igen och igen och ler tvålfagert mot kameran.

Den här killen skulle kunna ge alla andra människor mindervärdeskomplex, men han är så schysst, så debryr sig inte om det. I stället är de glada att få arbeta som kanonmat åt honom.

90% av alla inblandade kvinnor blir handlost förälskade i honom. Ung eller gammal, god eller ond, spelar då ingen roll.

En rymdhjälte har oftast en tragisk och traumatisk uppväxt bakom sig. Där hände det något hemskt som fick honom att bestämma sig för att ägna resten av sitt liv åt att bekämpa ondskan, korruption och statistik ("Vi har en chans på tusen kapten Dunder! Det är lugnt. Jag har varit med förr!") var de än visar sina fula, förtappade anleten i universumsvärldsrymdens klara stjärnbeströdda oändliga natt.

Syftningsfel och oändliga rader superlativ skiter de å andra sidan totalt i.

Dessa traumatiska händelser kan vara vad som helst från att föräldrarna och hela familjen mördas i kallt blod av en hänskrattande Galactic Overlord till att de får klara sig själv i slummen och endast har sin egen styrka och moraliska resning att reda sig med. Det kan, å andra sidan, vara något så enkelt som att han har växt upp vid en rymdhamn och sett rymdskeppen komma och gå. Vilket väckte i hans unga bröst en outsläckt lust att åka ut i universum sökande efter äventyr.

Rymdhjältar vägrar att lyda order från andra människor, myndigheter eller regeringar. Tvärt om, brukar de se försöken att ge honom order som något skumt och han vet att när någon gör det är det för att de försöker dölja något. Den enda person som hjälten tar order ifrån är en eventuell överordnad eller chef och då bara den närmast överordnade och inte de högre upp i hierarkin. Dock innebär detta inte att han på något sätt har svårt att ge order. Tvärtom, när hjälten talar så lyssnar man. Detta gäller speciellt de andra medlemmarna i gruppen. Rymdhjälten är gruppen naturlige ledare och de kan inte låta bli att följa denna sällsamma övermänniska. Naturligtvis kan de säga emot, men om hjälten envisas så måste de följa hans order eller förlora hjältepoäng p.g.a. sitt ohjältemodiga framhållande av en egen vilja. Detta fungerar även på andra, dock i mindre grad. Alla tenderar att respektera en hjälte och om det inte finns något klart skäl till att göra något annat så gör folk oftast som han säger. Något av en naturlig ledare med andra ord. Hjältar emellan, så avgörs rangordningen genom att man tittar efter vilken nivå hjälttarna har. Om denna skulle vara samma så tittar man på antalet Hjältepoäng.

En rymdhjälte på uppdrag ger aldrig upp. Om universum förstörs så hjälper han lugnt till med återuppbyggnaden och fortsätter därefter med uppdraget, om han dör, så börjar han förhandla sig till en reinkarnation och fortsätter därefter med uppdraget. Det enda som går före uppdrag och hjältedåd är deras otroligt starka hederskodex.

2.4 Rymdprinsessa

Det här är en kvinnlig karaktär med lite mer personlighetsdrag än en fin flicka. Hon kommer vanligen från en uråldrig vis ras, eller något liknande och blir handlost förälskad i hjälten (under kapitel tre i boken).

Rymdprinsessor kan ofta börja som onda människor, men blir av hjälten's manliga karisma och modiga charm omvänd till den goda sidan. Om så skulle vara fallet räknas hon fortfarande inte som en omvänd skurk. Det blå blodet flyter över.

Hon kan som anden faller på vara både äregirig och hämndlysten, utan att för den skull förlora hedern. Hon är helt enkelt bortskämd och

härsklysten. Den typ av människa som blandar giftcoctails till rivaler.

Kom ihåg att hon är prinsessa och inte smutsar ner händerna med strålpistoler eller dylikt tjafs.

Eftersom hon har en stor kvinnlig utstrålning blir hon allt som oftast bortrövad av BeMs, skurkar, monster och andra eventuella passerande fiender.

Då brukar hon titta på dem med en air av upphöjt lugn och aristokratisk nedlåtenhet. Hon går ofta mycket utmanande klädd. Det kan vara pärlförsedda bh/tros kombinationer med mycket smycken eller enbart bubblor. Inget skäl till detta behöver ges. Oavsett klimat är det för henne alltid praktiskt. Ibland kan en rymdprinsessa dock använda päls. Trots att det är väldigt vanligt att dessa kvinnor är prinsessor även till yrket, så behöver det inte alltid vara så. Namnet syftar mera på en livsinställning än på en titel. De har dock alltid en anledning att uppträda snobbigt mot resten av universum. De kommer nästan alltid från andra planeter, och även om man där fortfarande betraktar innehavandet av en Ronsontändare som ett säkert tecken på gudomlighet, så brukar rymdprinsessorna anse att jordmänniskor är en ung och patetisk ras som förmodligen blivit till för att tjäna gästande, kvinnliga medlemmar i en äldre civilisation. I de fall där rymdprinsessorna verkligen kommer från en mäktigt, gammal och vis plats, så brukar detta bara göra dem ytterligare arroganta.

Ofta är de väldigt färgade av sin kultur, en prinsessa från en kannibalistisk barbars betar sig på ett helt annat sätt än en prinsessa från en cybernetisk 1984-värld.

Eftersom dessa kvinnor kommer från andra planeter än jorden så kan de, men behöver inte vara, BeM:ar. Om så är fallet, så är de BeM:ar på ett subtilt och kvinnligt sätt. En rymdprinsessa får gärna ha spetsiga öron, men får aldrig vara en liten hög muterande tonsiller. Överhuvudtaget ska de se ut som människor med små klädsamma förändringar. De ofärdigheter dessa karakterer har är vanligen också av det subtila slaget. Magi är t.ex. helt okej medan krossa inte är det. Om GO vill, så kan det vara bra om man bara låter dem välja en enda ofärdighet, vilken de dock sedan kan köpa i som en vanlig BeM. Utmärkande för dessa damer är att de aldrig tar order av någon. Ibland kan de frivilligt samarbeta med någon, men inget kan tvinga dem att göra något de inte vill gör. Exempel på berömda rymdprinsessor är: Pr. Aura, Pr. Lum, Aladoreé och Pr Dejah Thoris.

2.5 Omvänd skurk

Brugar vara den typ av slem som säljer småbarn på svarta börsen, smugglar vapen eller omotiverat anfaller folk. En dag räddar dock hjälten slemmets liv (eller något annat hyggligt) och slemmet bestämmer sig för att vara ett gott slem i framtiden och slemma för hjälten i stället.

Skurken kan vara mycket varierande till karaktär. Allt från en råbarkad rymdpirat till en distingerad tjuvfiskare med ett hjärta av guld.

Som den skurk karaktären en gång var har den ofta moraliska dilemman över det mesta här i livet. Som t ex kommer jag att åka fast om jag gör som hjälten säger?

Fördelen att ha med en sådan här typ, är att han kan ha alla de färdigheter som en **sann** hjälte inte kan ha. Det kan vara saker som t ex stjäla, lönnmörda, smyga, ljuga eller hänga på barer.

Exempel på berömda omvända skurkar är: Han Solo, Prins Barin, Jim "Stålrättan" DiGriz.

2.6 Vetenskapsman

Dessa killar är alltid briljanta till gränsen av träkighet. De kan massor om oanvändbara saker som astronomi, litteratur och psykologi. Färdigheter som för det mesta går under samlingsbeteckningen Veta.

De kan dock bygga nya dödsmaskiner och andra användbara saker. Av den anledningen är de en av de mest uppskattade delarna av en grupp. Ingen kan emellertid förstå vad de säger, eller vad de gör.

Vetenskapsmannen är inte nödvändigtvis gammal och förstockad, men han har ett drag av älderdomlighet över sig, som t ex glasögon eller en bok.

Han brukar ofta gå in för vad det än är han håller på med, så mycket att omvärlden försvinner. Då märker han inte småsaker som att hans kroppsdelar muterar eller att skeppet exploderar. Hur verklighetsfrånvända de än är, är de dock mer verklighet snära än forskare. Alla vetenskapsmän är per definition män. Det finns dock vetenskapskvinnor. De är nästan lika dana.

Vetenskapskvinnor har förutom de egenskaper som vetenskapsmännen har, ett moderligt drag av medömkan över omvärlden. Dom plåstrar om och bakar kakor.

Vetenskapsmän och kvinnor är ofta lagda åt det praktiska byggande hållet och lämnar det mesta av teoretiserandet åt forskarna.

Typiska exempel på vetenskapare är Q, Marie Curie, Dr Hans Zarkov, Dr Oppenheimer, kapten Franks gamle vän Hjörnan, Lysenko och Dr Jarl Lunden.

2.7 Forskare

Ungefär som en vetenskapsman eller vetenskapskvinna, fast mer inriktad på att åka rätt ner i svarta hål för att få data till sin forskning än vetenskapstyperna. Medan en vetenskapsperson brukar vara nöjd med att sitta och hänga i sitt rymskepp, eller hemliga bas och skruva ihop prylar, brukar de här typerna springa runt på fältet och intensivt förfölja saker som gragblattbesten för att studera dess hörtänder.

De är alltid män eller kvinnor med missioner. De skall ha reda på vad som gömmer sig i supernovor och ingenting skall få stoppa dem.

Forskarna har ofta inte labbrock som vetenskaparna, utan engelsk kamgarn och röker mycket pipa. De säger saker som "Ja, naturligtvis är det farligt, men vetenskapen kräver att..."

En sann forskare är inte så bra på att uppfinna eller bygga saker. De är bättre på att förstå hur saker fungerar och hur man manipulerar dem.

Om man har folk nog, kan det vara bra att ha både en vetenskapsman och en forskare, ity vetenskapsmän ofta inte vet exakt vad de gör, Medan forskare vet det allt för väl.

Exempel på klassiska forskare är personer som Dr Faust, Dante, Dr Livingstone, Kapten Nemo, Dr Mabuse, Dr Einstein och Jane 'Bergsgorillan' Goodall.

Som framgår ovan kan en ond forskare vara en väldigt farlig motståndare.

2.8 BeM (Bug eyed Monster - Utomjording)

Kanske den mest svårbeskrivbara karaktärstypen. Kan ha hur många armar som helst. Ja, dom kan faktiskt ha hur många som helst av vilket organ som helst.

De är inte heller restrikerade till att bara kunna använda färdigheter, som människor. De kan även använda ofärdigheter, men bara välja nya när de bygger sin karaktär. Detta eftersom ofärdigheten då är en del av deras kropp och är helt enkelt det sätt som den rasen fungerar.

Spelarkaraktärs BeMs är ofta vän till hjälten av någon anledning.

Förutom detta är det enda fasta med de här typerna att de på något sätt är annorlunda. Lägg alltså in något som skiljer dem från människor, också psykiskt (kroppen förväntas naturligtvis vara bisarr). Psykiskt annorlunda kan t ex vara en dragnig åt total knivskarp logik i alla situationer, religiös tillbedjan av bokstaven G eller ständiga obegripliga skämt i stil med "Gör som den tredje elefanten - rapa yxknyrk yxknyrk yxknyrk (BeM skratt)".

Priset för de flesta ofärdigheter när de köps av en BeM är som priset av färdigheter för en människa - 1 FP, undantaget de dyrare ofärdigheterna (markerade i tabellen) som BeM:ar måste betala dubbla priset för eller mer. Exempel på BeMs: Mr Spock, Rymdhunden, Gröna små män, Thars Tharkas, Vingmän och Moderväsendet.

Som ny spelare är det kanske lättare att spela en humanoid BeM, men det är inget krav. Likaledes om man spelar en lång kampanj i RoRäk kan det vara lämpligt av Galactic Overlord att bara tillåta humanoida eller lättbegripliga BeM's, men inte heller det är något krav.

Spelaren måste rita en bild av sin BeM, eller skriva en kortfattad beskrivning. Detta för att alla skall få en klar uppfattning om hur varelsen ser ut.



2.9 Robot

En stor ful klump med väldigt lite känslor. Ser ut som ett kylskåp på hjul. Kan också vara en liten ful låda med bisarra grejor som tutar. Fortfarande med lite känslor. Över huvud taget en polare i plåt att ha skoj med.

Nästan alla robotar är konstruerade med en massa kuggjul, vilka drivs av en positronhjäma i mitten. Den kan tänka ganska bra, men inte göra saker som räkna. Till detta behövs nämligen räknesticker.

Nästan alla robotar lyder också under de så kallade robot-lagarna. De lyder så här:

1. En robot får inte döda eller skada en människa, eller genom underlåtande att handla låta en människa komma till skada.

2. En robot måste lyda en människas order, utom då dessa strider mot första lagen.

3. En robot måste skydda sin egen existens, då detta inte strider mot första eller andra lagen. Det är GO och bara GO som bestämmer om du som spelare av en robot måste lyda robotlagarna. Som synes ställer de här lagarna till problem om man har många BeM's bland spelarna, men å andra sidan är det ju en krydda också.

När man bygger en robot är det mycket viktigt att ha ett specifikt mål för ögonen. En robot är nämligen bra på en specifik sak från början. Den kan vara en bulta robot, en mätrobot, en reparationsrobot eller till och med en snabbmatsrobot. Det viktiga är att den är en någontingrobot.

Eftersom en robot byggs och byggs till kan man fortsätta att bygga till uppgraderingar och nya saker på den under dess livslängd. Det är en av fördelarna med att vara robot, man kan nämligen välja att köpa både färdigheter och ofärdigheter när man skapar sin karaktär. Naturligtvis gäller den vanliga regeln att ofärdigheter är dubbelt så dyra som färdigheter (minst 2 FP). Även efter det att en robot är skapad kan man välja att köpa till nya ofärdigheter, till skillnad mot vad som gäller för BeMs. Det beror på att en robot mer byggs till än utvecklas.

Oftast har robotar mer fysiska färdigheter och färre intellektuella. Men det är långt ifrån något krav.

En robot kan naturligtvis vara en ägodel till en spelare, men den kan också vara en självständig individ. I så fall har den oftast mer intelligens. Ju äldre den blir, desto smartare brukar den bli, eftersom metallhjärnan lär sig av sina äventyr och sina vänner.

Robotar behöver inte äta eller dricka, men ibland behöver de nytt bränsle. Bränsle kan vara nästan vad som helst. Ofta är det saker som t ex små uranklumpar, olja eller solljus.

Kom ihåg att roboten bör ha en egen personlighet av något slag, t ex ivrig och tutande eller värdig och rullande. Plocka ett par bra beskrivande ord.

Typiska robotar är t ex R2D2, Grog, Klaatua, Webster och Marvin.

2.10 Androider

Androider är människoliknande robotar. Alltså ungefär som en robot, men med känslor och en människolik kropp.

De behöver inte vara byggda i plåt, utan kan vara konstruerade av något annat som till exempel gummi, lera eller tenn.

Vad det gäller att skapa en karaktär som är android, så gäller samma regler som för en robot, alltså kan den ha både färdigheter och ofärdigheter. Ofärdigheter kostar dock minst dubbelt. Alltså precis som för Robotar.

De är ofta mer kallt logiska och beräkande än robotar i gemen. Androider är lite av robotarnas överklass. De kan gå runt och säga saker som "Jag är ledsen, men ert VISA-kort har gått ut", med en kall och känslolös röst. Att de är en blandning mellan robot och människa medför att de ofta har ett väldigt förvitat känsloliv. De kan inte riktigt hantera normala känslor, utan överreagerar eller förtränger.

En android är bra att ha eftersom den går att passa in i det normala mänskliga samhället utan att märkas. Om de upptäcks så visar det sig ofta att människor i gemen är mycket misstänksamma mot Androider. Det, dels därför att de inte följer Robotlagarna och dels därför att de är 'bedragare' som bara utger sig för att vara äkta människor.

Bra exempel på androider är:

Terminator, Otho, Olimpia, Frankensteins Monster, Golem och Bishop.



En kort artikel om varulvarna i Warewolf. Den har använts på de Warewolf-scenarion som har spelats på Uppcon. Warewolf är helt och hållet copyright White Wolf.

Varulvarna & Deras Värld

Så länge man har kunde minnas har den levande jorden (Gaia) och universum styrts av tre krafter i perfekt balans. Wyld som är det ständigt förändrande och växande. På Gaia representerat av naturen. Weaver som är det regelbundna och expansiva, representerat av städerna och människans framfart. Samt Wyrmen vars roll är att begränsa och bevara balansen mellan de andra två. Representerat av katastrofer och korruption av alla dess slag.

I evigheter fungerade de tre i balans men en dag blickade weaver in i sitt egna nät av regelbundenhet och det den såg gjorde henne galen. Besatt av att spinna in allt i sitt nät spann den fast Wyrmen. Denna kände hur nätet rubbade balansen och beslöt sig för att slå ut båda krafter och göra hela Gaia steril. Fast besluten att förgöra de två började wyrmen att använda allt mer drastiska metoder och nästan alltid på det vildas bekostnad.

Varulvarna är Gaias barn och det vildas försvarare, de kallas också för Garou. Tidigare bestod varulvarnas uppgift att hålla nere människobeståndet men p.g.a. inre motsättningar kunde man inte hålla stånd mot människan framfart och skövling av naturen och planeten. Det är först på senare tid som varulvarna har insett vidden av människans framfart och insett faran från deras städer, ty i städerna kan Wyrmen växa och fortsätta korrumpna och till slut kasta jorden över ända.

The Delerium & Slöjan

Varulvarnas långa jakt av människan har resulterat i en mänsklig försvarsmekanism, rationalismen. Varulvarna finns inte i människans tankevärld och ser därför inte varulvarna för var de är utan använder mer jordnära förklaringar typ en stor hund eller en bjässe till basketspelare.

The delerium har resulterat i att människan inte tror på varulvar. Något som varulvarna ser som mycket bekvämt. Speciellt med tanke på att de förmodligen skulle utrotas då. De försöker därför upprätthålla något som kallas för Slöjan och det är helt enkelt människans icke tro på varulvar.

Det finns dock de som ser varulvarna i deras sanna form, men de är inte många....

Varulvsnationen

Varulvarna är organiserade i stammar, varav det finns ett tiotal. Dessa lever i stort efter samma lagar och förordningar som gäller i hela varulvsnationen - regelverket kallas för the Litany.

Stammarna är uppdelade i olika grupper som kallas för sept. Septets uppgift är att ta hand om (skydda) en viss plats oftast en Caern. Septen består oftast av en stam, men om septet har blivit försvagat eller om ledaren är svag (eller ovanligt vidsynt) kan det finnas olika stammar i ett sept.

Septet kan i sin tur vara inordnat i olika pack. Packen formas av viss en anledning t ex för att bekämpa Wyrmen eller för att skydda någon. När uppgiften är löst eller det inte finns någon anledning att hänga ihop så brukar packen splittras och nya bildas.

Varulven

Varulvar är väldigt traditionsstyrda. Man förväntar sig vissa saker om en varulv beroende på vilken stam han tillhör, under vilken månfasa han är född och vilket ursprung han har. Det är dessa tre ting som styr varulven och de förväntningar som är ställda på honom.

De olika Månfaserna

Det finns fem månfasar och de brukar ange vilken roll en varulv har i samhället.

Fullmåne - Ahroun; är varulvarnas kämpar. Fyllda av raseri och en glöd att försvara Gaia.

Halvmåne - Philodox; är domarna i konflikter och de som bevarar varulvarnas traditioner.

Lite mer än halvfull - Galliard; är barderna och dansarna, de som älskar traditionerna.

Lite mindre än halvfull - Theurge; de som praktiserar och söker ritualer och traditioner.

Nymåne - Ragabash; de som ifrågasätter traditionerna, narrar om man så vill.

Ursprung

Det finns tre ursprung för en varulv.

Människa - de flesta varulvar i dag härstammar och har vuxit upp i mänskliga samhällen.

Varg - ett allt mer sinande antal. Har vuxit upp i vargsamhälle och hyser ofta väldiga aggressioner mot människan och dess städer.

Metis - den förbjudna avkomman från två varulvar som blivit kära. Har ofta något handikapp och är väldigt mobbade.

De olika formerna

En varulv kan ta fem olika former; **Människoform**, **Glabro** (ser ut som en storväxt människa, typ frankenstein), **Crinos** (stridsformen, den klassiska filmvarulven, massa tänder och hår), **Hispo** (ett mellanting

mellan varg och Crinos), **Lupus** (varg). En varulv kan alltså ta alla dessa former men trivs bäst i sin ursprungsform och det är den som det är lättast att förvandla sig till.

Rang

Inom samhället finns det ett rangsystem. Detta liknar i stort vargarnas. Den starkaste är ledaren och så är det. Om man känner att man är en mer lämplig ledare så utmanar man ledaren i duell och vinnaren där blir ny ledare.

Gaias gåvor

Varje varulv har av Gaia fått gåvor. Dessa kan vara allt möjligt men det är bl a dessa som gör varulvarna till individer.

Ilskan

Varje varulv bär på sig en stor mängd ilska. Denna ilska kan vara användbar i strid men är ofta till besvär i social situationer. Med sin ilska kan varulven få fler handlingar, förvandla sig extra fort och ignorera skada. Men varje gång man använder den riskera man att släppa fram besten inom sig och bli vild av ilska. Den tar då över kroppen och det finns bara två val för en varulv i den situationen att fly eller att slå på allt.



Gnosis

Det finns mer än en verklighet och varulvarna kan färdas mellan dem. Den verklighet som ligger närmast jordens är Umbra och det är där som andarna bor. Varulvarna kan tala med en del andar och talar gärna med naturandarna, detta för att få reda på hur de mår och vad som är fel. Men det finns inte bara goda och snälla andar utan även onda wyrmandar vars mål är att förstöra och korrumpera. Umbra är en avspeglning av jorden och väldigt lik men samtidigt väldigt olik. Allt som finns i verkligheten finns även i Umbra men kanske bara som skuggor eller tomma skal. Istället så är kanske jordens skuggor i centrum här.

Gnosis är i vilket fall det mått på en varulvskontakt med andevärlden.

Caerns - heliga platser

Runt om på Gaia finns det oaser av ren naturkraft. Varulvarna helgar dessa platser och skyddar dem. Det finns många som vill och som redan utnyttjar dessa. Caerns är Gaias livskraft och utan dem har varulvarna ingen uppgift. Ofta fungerar caernsen som samlingsplatser för antingen en stam eller för flera olika. På ett fåtal av dessa finns det dessutom månbroar. Broar som knyter ihop olika Caerns och som utnyttjas för transport av varulvar.

The Litany - lagarna

Varulvsnationen har vissa lagar, dessa efterföljs dock lite olika.

- ?? **Garou skall icke para sig med Garou** - eftersom avkomman föds med deformationer är varulvarna förbjudna att para sig med varandra, de måste istället finna en partner bland antingen människor eller vargar. Denna lag efterlevs dock inte till fullo, det är ju metisarna bevis för. Dock stöts öppet älskande par ut ur samhället.
- ?? **Strid med Wyrmen var den än befinner sig** - varulvarna skapades för att slåss med Wyrmen, dock så har man i gamla tider glömt bort sin uppgift och låtit Wyrmen få övertaget.
- ?? **Respektera andras territorium** - innebär i dagsläget inte så mycket. Det anses dock vara ofint att inte ens ringa och tala om att man är i närheten.
- ?? **Acceptera en ärorik kapitulation** - i enduell kan man ge sig genom att blotta strupen och då är motståndaren tvungen att acceptera detta. I verkligheten är det dock annorlunda, en del stammar tror helt enkelt inte på att någon kan vilja ge sig och ser den blotta halsen som en inbjudan att göra slut på duellen, för gott.
- ?? **Visa respekt för de som står över dig i rang** -
- ?? **Första delen av bytet skall gå till den av högst rang** - en rest från vargsamhället, efterlevs dock inte till fullo. En varulv som kräver att få första delen kanske inte har så mycket vänner i stridens hetta...
- ?? **Du skall icke äta människokött** - människokött anses vara orent och därför äter man inte det. Det finns
- ?? dock stammar som anses att det enda människan duger till är föda.
- ?? **Respektera de som är under dig i rang, vi är alla av Gaia** - varulvarna ser gärna på varandra som ett kollektiv där alla får göra sig till tals. Men gör man bort sig rejält så....
- ?? **Slöjan skall icke lyftas** - slöjan är den föreställning människan har om att varulvar inte finns. Det är väldigt fördelaktigt att inte finnas, speciellt då människan nästan utrotade varulvarna under inkvisitionen.
- ?? **Låt icke ditt folk falla offer för sjukdom** - sjukdom är tecken på svaghet och svaghet tolereras icke. Förr slet man sönder den varulv som blev för gammal och grå. Idag kan man dock tänka sig att låta en varulv dö av hög ålder.
- ?? **Ledaren får utmanas när som helst under fredstid** - en förutsättning för att hierarkin skall upprätthållas som system.
- ?? **Ledaren får icke utmanas i krigstid** - samma som ovan. Ätlevs dock inte alltid.

- ?? **Du skall icke agera på ett sätt som kan skada en Caern** - precis som lagen om slöjan är denna skriven i sten. Ingen varulv vill upphöra att existera och det är vad som kommer att hända om alla Caerns försvinner.

Varulven - inte bara en best

Varulvar är inte bara stora, ilska och mordiska bestar, de är även väldigt kärleksfulla. Ta bara en sådan sak som reproduktion. För att vinna kampen mot Wyrmen måste varulvarna bli fler. Alltså är sökandet efter en livskamrat stort bland varulvarna. En del kanske fnyser åt det medan det finns andra som inte gör annat än går och drömmer om sin kärlek.

Kinfolk - allierade i kampen

Varulvarna har allierade vargar och människor. Dessa har anlagen att utvecklas till varulv men har aldrig utnyttjat dem. De är nu immuna mot delerium och hjälper varulvar med sovplats och andra praktiska arrangemang.

Vampyrer

Vampyrerna bor i städer och livnär sig på människorna där. De uppmuntrar därför städernas utbredning och är därför onda. Dessutom är de redan döda en gång och så luktar de konstigt, wyrminfekterade hela bunten.

Magiker

Magikerna är bara ute efter att suga ut livskraften ur varulvarnas caerns, de är kanske därför ett väldigt stort hot mot varulvarna.

Daniel Larsson

Vampire: The Masquerade Live

Efter att ha fått bra respons för Vampire-livet på Container så startar nu "Jönköping by night"

Jönköping by night är en live kampanj som kommer att utspelas i Jönköping under ett år. Vi träffas och live:ar en till två gånger i månaden. Du får själv välja klan och och skapa din egen karaktär. Tanken är att vi tillsammans skall skapa ett permanent vampyrsamhälle där din karaktär är med och påverkar, intrigerar och utvecklas!

Låter det intressant???
Ring och anmäl er hos Mirja Liew tel.
036/340415

Säljes

Skavenarmé till Warhammer Fantasy Battle Ring Claes 036/340901 eller mejla till anna.kallberg@polyed.se för mer information.

Rapport från Container 77

Årets somrigaste konvent har avhållits i det gröna. Container 77 förde ca 70st glada människor och en sur tant till Martinsgården utanför Jönköping. Arrangör var G&B Syd och under fem hela dagar spelades det spel och njöts av det vackra vädret. Nej du läste rätt det VAR vackert väder. Om du kommer ihåg nåt annat så har du FEL! Det var så vackert väder att nästa år lovar arrangörerna garanterade soltimmar precis som på Öland annars pengarna tillbaka. Sluta att tjata om vädret nu. Höjdpunkten på konventet blev en ond maskin undangömd på konvents mest otillgängliga plats. Där trivdes kobolder med att spela Sony Playstation.

Vampyrlivet hade en sagolikt vacker prins som regerade med en fast och vänlig hand. Calle livet Mardröm på Marstrand gjorde succe och den unge scenarioskrivaren J. Roos höjdes till skyarna. Mammahultlivet skapade "sanityloss" för ett otal sökare efter den vises sten (pröva gärna på bizzaro-äckel världen skapade av Mats B och Jonsson). En ung styrelsemedlem i G&B syd offerades en tidig morgon till de mörka gudarna och i utbyte fick konventet en stadig regnskur. Steve Jackson kunde tyvärr inte komma detta året men nästa år har vi hört att Didi och Allan ska komma med sin teaterföreställning "Morden i Bjuv: the Assault". Segraren i Magic: the gathering blev en gammal sydräv herr Johan Jonsson (där fick du för att du åt upp min sista godis [Jonsson utan h din längsinta Ah, tack för godiset, reds anm]). Magic energidrycken gjorde Succé under de sena nätterna och Mentos: the gelatinskräpet var tvåa på försäljningstoppen.

Jag längtar redan tills nästa sommar!
Pasta la pizza, baby! I'll be back!

Konventsgeneral Claes

Recension av Ghoul's: Fatal addiction

White-Wolf är det rollspelsförlaget som många anser har revolutionerat rollspelen med sitt s.k. storytelling system. De har tungviktar namnen Vampire: The Masquerade Werewolf: The Apocalypse, Changeling: The Dreaming, Wraith: The Oblivion och Mage: The Ascension. Fem spelsystem som utspelas i samma värld och därför kan spelas i s.k. cross-overs (annars känt begrepp från Marvel). Genomgående är deras material av hög klass när det gäller illustrationer, layout, stämning och innehåll. Det som retar mig mest är hänvisningar till deras tidigare utgivna supplement och antydningarna att man BÖR köpa dem! Och det går inte att bortse från faktumet att White-Wolf formligen spottar ut supplement och moduler till sina spel. White-Wolf har även gjort sig ett namn genom att publicera novellsamlingar och romaner som utspelar sig i deras spelvärld "World of Darkness".

Ghoul's: Fatal addiction

Denna modul till Vampire: the Masquerade är bra! En Ghoul är en människa eller ett annat djur som druckit vampyrblod tre gånger men inte blivit avsugen på sitt blod.

I denna modul så framställs vampyrerna *Äntligen* som dekadenta, ondskefulla och helt omänskliga!

Det finns omfattande regler att använda tillsammans med de andra storytellingspelen. Hela modulen är skriven utifrån en vampyrs synsätt i form av en avhandling på begäran av en gammal och mäktig vampyr som vill ha kunskap i hur man bäst utnyttjar sina ghouls. Modulen tar upp Sabbaten, Camarillans och klanernas syn på Ghoul's och vilken användning man kan ha av dem.

Kritiken som jag vill rikta mot Ghoul's: Fatal addiction är att det finns väldigt lite praktisk användning för modulen. Modulen är visserligen anpassad för att kunna köra en Ghoul grupp men jag tror att det kommer bli väldigt få kampanjer som spelas. Istället tror jag att dess styrka ligger i den underbara stämning som förmedlas. Den är bra för de spelare och spelledare som vill utöka sina tankegångar med ren och skär ondska. För de som är besatta av att läsa allt som rör "World of Darkness", en så kallad White-Wolf-junkie (som jag själv), har modulen ett högt underhållningsvärde.

Tack till Peter Herman som lånade ut sitt exemplar av Ghoul's: Fatal addiction (Jag tänker inte stödja Kapitalet mer än nödvändigt).

Claes Gerleman, Syd

Kan man tävla i rollspel?

Detta är en fråga som vi i syd har sett ställas i HC:n upprepade gånger. Nu tänkte jag glatt kasta mig in i debatten och ge min egen syn på saken.

En spelsession är jämförbar med en bok eller ett teaterstycke. Man kan omöjligt finna en rättvis bedömningsmall för *bra* i någon av dessa kategorier. Det bästa man kan åstadkomma är rättvisa. Detta får man när ett system gäller och alla känner till det. Om man spelar för att vinna är det sanslöst irriterande att upptäcka att just det här bedömningsteamet värderar problemlösande som en multiplikator och förmågan att komma ihåg vad karaktären hade i ryggsäcken som en skiljelinje, när man förra året bara brydde sig om hur stor spelglädje laget hade. Det är fullt möjligt att försöka vinna på bägge dessa bedömningsgrunder, men man vill veta det i förväg.

Själv är jag förtjust i att bedöma på rollspel i första hand och därefter skilja ut de som hade bäst spelglädje samt slutligen, och i absolut sista hand, fundera på problemlösning som skiljelinje. Det är ett väldigt subjektivt system, men å andra sidan anser jag att hela frågan om vem som spelade bäst är subjektiv, för att inte säga suspekt, till sin natur, så systemet passar mig.

Slutligen vill jag alltså säga: Glöm alla tankar på att kunna hitta ett allmängiltigt bedömningsssystem och försök istället att berätta för spelarna vad ni planerar att bedöma på innan de börjar spela. Enligt min mening är det det enda sättet att uppnå rättvisa.

Därmed kan frågan förhoppningsvis anses med va besvarad.

Johan Jonsson



Gameboards & Broadwords Styrelseadresser

Huvud

Ordförande, PR-ansvarig

Johan Palén
Haparandavägen 227
857 31 Sundsvall
060-50 17 18
info@mercurius.se

Vice Ordförande, PR-ansvarig, THC-samordnare

Gunnar Strand
Pedagoggränd 1b-223
907 30 Umeå
090-19 71 75
Gunnar@pedgr297.sn.umu.se

Kassör

Anders Lärka
Hissmon 2305,
835 92 Krokomb
0640-622 18

Sekreterare, Protokoll-samordnare

Carl-Niklas Larsson
Väktargatan 70:211
754 22 Uppsala
018-26 24 54, 0704-671 371
Carl.Niclas@sverok.se

Ledamot, KM-ansvarig, Konventsrum-samordnare

Mats Bergström
Östra storgatan 49
553 21 Jönköping
036-12 39 97
walderik@algonet.se

Jamtland

Ordförande

Dennis Olausson
Snorres väg 64
832 55 Frösön
063-434 61
dennis.olausson@midnet.telia.com

Kassör

Leif Savander
Tolvman svägen 74,
834 32 Brunflo
063-217 78

Sekreterare

Martin Andersson
Mittgången 2,
831 61 Östersund
063-10 46 02
martin.andersson@fco.mh.se

Ledamot

Peter Madsen
Risslergatan 25,
832 00 Frösön
063-10 29 83

Mitt

Ordförande

Kristian Madsen
Blodstensvägen 19:210
752 58 Uppsala
018-50 03 99
kgm@grm.se

Kassör

Mikael Persson
Börje Skäggesta 5,
755 92 Uppsala
018-36 94 67
persson@ibg.uu.se

Sekreterare

Carl-Henrik Felth
Kantorsgatan 22,
754 24 Uppsala
018-24 48 41
t95chf@student.tdb.uu.se

Ledamot

Håkan Gunneriusson
Djäknegatan 93
754 25 Uppsala
018-24 17 03, 0740-12 63 79
hakan.gunneriusson@hist.uu.se

Ledamot

Niklas Stenlås
Musserongränd 1i,
756 45 Uppsala
018-30 90 87
niklas.stenlaas@hist.uu.se

Ledamot

Rolf Hilleberg
Studentvägen 12:22
752 34 Uppsala
018-50 94 30

Syd

Ordförande

Claes Gerleman
Lillgatan 42b,
554 51 Jönköping
036-34 09 01
gobsyd@hotmail.com

Kassör

Christoffer Ågren
Torpagan 32b,
553 33 Jönköping
036-34 06 87

Ledamot

Björn Heimdahl
Fornkullevägen 3b
553 43 Jönköping,
036-16 08 18

Ledamot

Johan Jonsson
Mellangatan 22a,
554 51 Jönköping
036-16 67 71

Ledamot

Carl Montén
Pilgatan 16,
553 18 Jönköping

Ledamot

Johannes Svensson
Skogen, 036-822 72

Ume

Ordförande

Fredrik W. Thid
Axtorpsvägen 40-105,
903 37 Umeå
090-12 25 51
frkthd95@student.umu.se

Vice ordförande

Andreas Jansson
Matematikgränd 23f,
907 33 Umeå
090-19 38 92
aasjan95@student.umu.se

Kassör

Conny Gustafsson
Ostkroken 154,
906 Umeå
090-18 94 26
connyf94@ts.umu.se

Sekreterare

Magnus Ölund
Fysikgränd 5d-14,
907 31 Umeå
090-19 87 76
mohmoh@ts.umu.se

Ledamot

Erik Leander
Axtorpsvägen 13
903 37 Umeå
090-12 13 95
ekidx@hotmail.com

Väst

Ordförande

Leif Bergman
Möldalsvägen 3
412 63 Göteborg
031-83 20 13
leifwdc@netg.se

Kassör

Daniel Larsson
Jenny Lindsgatan 4a
416 62 Göteborg
031-19 72 15

Sekreterare

Johan Hector
Achebergsgatan 5,
411 24 Göteborg
013-711 79 72