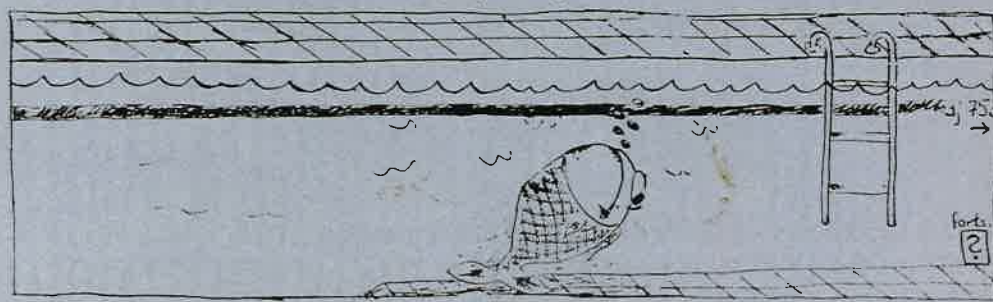


PRESSTOPP!



The herring can

NR 3-4
1988

DET SOVJETISKA
PANSARSKYTTE-
KOMPANIET

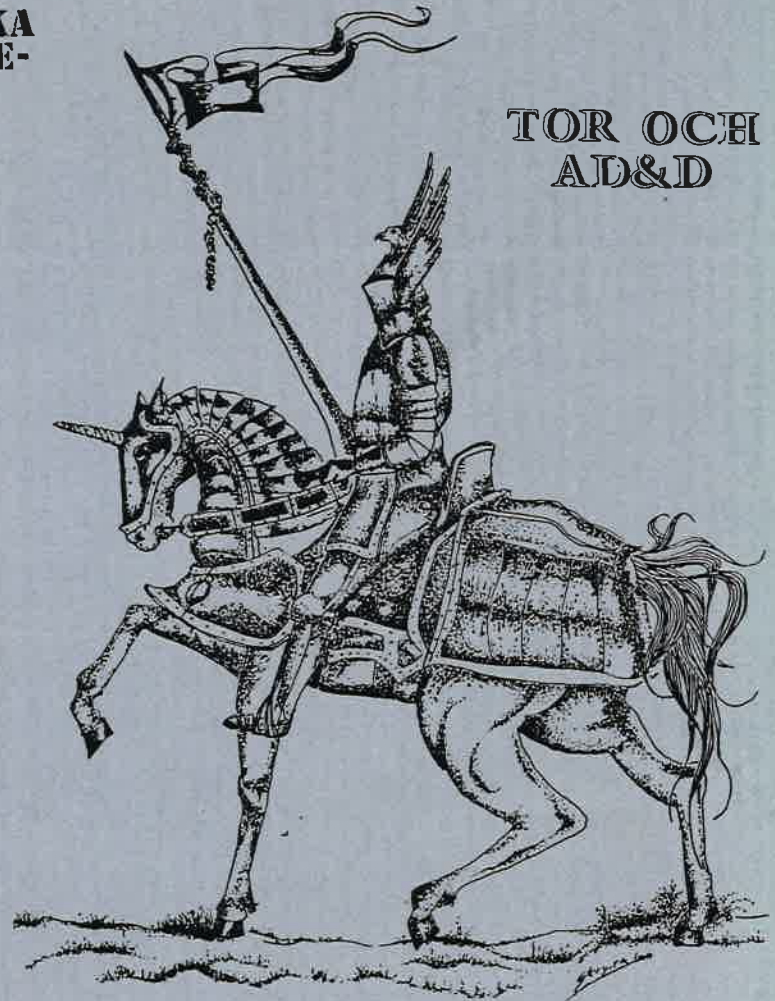
SL - RANKING!

G&B CON

ALLT OM
LINCON V

THC I
LONDON

MAGICUS
REGENS



TOR OCH
AD&D

OCH MYCKET MER!

REDAKTÖREN

Ja, så är sommaren över och de lata dagarna likaså. För alla som inte håller på med Wettcon IV, vill säga. Dessa män och kvinnor av stål (minst +2!) får nu bara längre arbetsdagar, ty det drar ihop sig! Låt oss alla inte bara hoppas, utan också hjälpa till så att Wettcon fortsätter vara ett uppskattat och allt mer välbesökt konvent. Blod, svett och tårar, ni vet...

Så över till något helt annat. THC-policy. Vad är det? Frågar ni er säkert. Ja, det har väl knappast funnits någon till dags dato, men allting har en ände och... Till min lycka har THC för första gången erhållit ett brev och nu öppnar vi alltså BREVSPALTEN, ett forum för dig som vill säga något, anonymt eller ej. För alla bidrag mottages tacksamt och framför allt skulle jag personligen vilja ha lite mer debatt; "klös" eller kalla det vad ni vill. I en så pass stor och spridd förening som G&B måste det finnas stridiga viljor, skilda åsikter etc. Nu finns det chans att föra fram kritik, beröm m.m. offentligt istället för att bara hålla sig till sin egen "kompisgrupp". För den som vågar! Dessutom har vi börjat publicera uppgifter om styrelsens arbete så att alla vi medlemmar kan få insyn och förhoppningsvis, möjlighet att reagera på vad som händer eller inte händer. Häng med och läs styrelsesidorna - de är viktiga! En sak som jag själv funderat mycket över är hur ni andra har det med

spelandet? Ja, vad/när/hur spelar ni egentligen? Det är dax att du, ja just DU, tar och berättar lite för oss andra om rollspelskampanjer, boardgamepartier (en redogörelse för ett avslutat Longest Day skulle vara välkommen) o.s.v. På så sätt tror jag också att vi uppnår inte bara roande läsning utan även att folk i föreningen lär känna varandra bättre.

Ja, ja, lite dåliga nyheter nu. Noncon i Uppsala är inställt. Problem med lokalerna, tydligen. Trist. Så. Vad återstår att säga? Jo, naturligtvis än en gång ett mångfaldigt tack till Ö-vikingarna som även för detta nummer agerat redaktion. Alla bidragsgivare tackas likaså. Gott.

Till sist. Hör för f-n av er! Utan kritik och kommentarer kan THC, lika lite som nånting annat, inte utvecklas och gå framåt. Skriv eller ring mig personligen, använd brevspalten. Jag tror att det är av vikt att tidningen håller en allt högre (och allt bättre) kvalitet, speciellt innehållsmässigt, för tidningen är bandet mellan våra utspridda medlemmar. För att föreningen skall överleva måste det bandet vara starkt och bra! Det kan bara du se till, det finns inga högre makter som skapar THC, utan det är vi tillsammans! Nog tjatat!

Med hemlig vänsning

Thomas Bull

Ö-VIKSREDAKTIONEN

HEJ IGEN! Så har ännu en höst anlänt, en höst fylld av speltillfällen, inte minst på det nära förestående konventet i Gränna, som alla väntat på - Wettcon - men också på G&B-con, som tydligen är att vänta.

Det är, som sagt, vi i Ö-vik som gjort också detta nummer av den alltid så eminenta tidskriften The

Herring Can. Vissa rykten om avlösning i och med nästa nummer, har dock spridits från Uppsala, närmare bestämt från allas vår väsande chefredaktör.

Förät er inte ur den tjocka burken!

Ö-vikingarna

(Ulrik, Karl, Henrik och Ville)

INNEHÅLL

- | | |
|----------------------------------|---|
| 2 REDAKTÖREN | 18 DET SOVJETISKA PANSAR-SKYTTEKOMPANIET |
| 3 INNEHÅLLSFÖRTECKNING | 22 OÄNDLIGA HISTORIER |
| 4 GÖRMMANS PÖL | 24 ROLLSPELSDEBATTEN, DEL 3 |
| 5 SEKRETERARENS RUTA | 26 NAMN OCH NYTT I SPELVÄRLDEN |
| 5 VALBEREDNINGEN | 27 HASTINGS, 1066 |
| 6 G&B CON | 28 SPELBUKTER I LONDON |
| 6 KLUBBRABATT | 29 STRUNTA I STRANDEN, HAMYSIGT PÅ MUSEUM |
| 7 SQUAD LEADER RANKING | 30 MAGICUS REGENS |
| 8 INTRYCK AV LINCON V | 33 DE SKANDINAVISKA ASAGUDARNA: TOR |
| 10 FANTASINS VÄRLDAR | 37 DET SPELAR ROLL! |
| 12 ILLOMS HÖRNA | 38 THE ECOLOGY OF THE FLAPRAT |
| 13 8:TH ARMY: OPERATION CRUSADER | 39 BREVSPALTEN |
| 14 DRAKÖARNA | |
| 15 WARHAMMER 40000 | |
| 16 ÄVENTYRSPEL | |
| 17 DE FÖRLORADE SAGORNA | |

"The Herring Can" är Gameboards & Broadwords medlemstidning och utkommer sex gånger per år.

Ansvarig utgivare är *Thomas Bull*.

Hans adress är:

Studentvägen 26:04

752 34 UPPSALA

Tfn. 018 - 12 16 20

I NÄSTA NUMMER:
Recensioner
Wettcon IV
G&B Con
& mycket mer!

Omslagillustration av *Jouni Käiväräinen*. Illustrationer inne i tidningen av *Jouni Käiväräinen*, *Björn Hellqvist* och *Leif Lundberg*.

Blubb!

Då sitter man i Uppsala efter en hård sommar. Semestern är över och det innebär att man får tid att spela igen. Av någon anledning spelas det dåligt under sommaren. För egen del så har det blivit ett par sessioner med AD&D samt lite Gettysburg (Niklas Stenlås och jag har spelat i två år nu och beräknar vara klara till '92). Många av oss har provspelat saker till Wettcon men vissa spelar ingenting alls.

Denna typ av "fasta" är inte enbart av ondo och kan t.o.m. vara nyttig för vissa individer som lätt spelar över. Att börja spela igen kräver en viss upptrappning. Jag har därför satt ihop ett litet schema som man bör följa för att hjärnan inte skall gå varm.

Dag 1

0800 Titta på tärningspåsen, burken etc.

1200 Håll ett par tärningar i handen (2d6).

1800 Om man känner sig redo kan man slå lite med tärningarna.

Det finns folk (bl.a. flera vänner till mig) som kan slå upp till 3d20, redan första kvällen, men det är inget att rekommendera för den ovane.



Dag 2

0800 Spela lätt spel till frukost, ex. fia utan knuff.

1200 Dags för eldprovet. Spela en solomodul med dig själv, välj här en modul som du redan har spelat ett par ggr. Alternativt Diplomacy på en person.

1800 Dags att generera en eller flera karaktärer samt spela en enklare modul. För boardgames specialister: Spela något med svårighetsgrad 3-6 (Avalon Hill). Om detta verkar för hårt så går det lika bra med ett äventyrsspel.

Dag 3

Här bör man ha härdat både hjärnan och tärningshanden men om man är osäker så undvik aktiviteter typ ASL, Gettysburg och karaktärs-generering i Space Master eller Chivalry & Sorcery.

Upptrappningen behöver ej ske efter uppehåll på mindre än 30 dagar.

Lycka till med upptrappningen, väl mött på Wettcon och kom ihåg: Spela idag, i morgon kan det vara förbjudet!

Goermann Herring

SEKRETERARENS RUTA

Hallo!

Så var det då dags för mig som sekreterare att sammanfatta styrelsens aktivitet och beslut denna sommar.

Vi har haft ett möte i Östersund en hel helg där det diskuterades många principfrågor och andra viktiga saker, främst Wettcon. Angående Wettcon:

* Ansvariga för alla smådetaljer under konventet, såsom kiosk-ansvarig m.fl.

* Årsmöte kommer ej att hållas på Wettcon, p.g.a. brist på tid, utan på G&B-Con, som kommer att hållas i Uppsala senare.

* En eventuell vinst från Wettcon skall fördelas enligt följande: 50% till huvud-G&B, 32% till divisionerna och 18% till Destrier.

* Styrelsen anser att vi bör satsa på kvalitet snarare än kvantitet och att detta f.ö. bör genomsyra hela vår

verksamhet. Vi är därför negativa till en flytt av Wettcon till Jönköping i syfte att maximera deltagarantalet.

Styrelsen tog även ett beslut på att inga nya klubbtröjor med G&B-logon får tillverkas utan att styrelsen rådfrågas, ty vi vill att "Titantröjan" skall bli en enhetlig klubbtröja för en tid framåt.

G&B-medlemmar har 15% rabatt hos Titan Games tills vidare under en provperiod. Ta tillfället i akt och handla under provperioden så kanske vi kan skriva ett kontrakt med Titan om rabatten!

G&B syd diskuterar om de skall samarbeta med Beholdern för att skapa en stor rollspeltidning.

Styrelsen undersöker om begreppen Gameboards & Broadwords, G&B och Wettcon kan namnskyddas.

Arbetet på de nya stadgarna fortsätter.

VALBEREDNINGEN

Oj, oj! Tiden går! Snart är det dags för ny styrelse. Vi i valberedningen vill oerhört gärna veta hur just DU skulle vilja att föreningens styrelse skall se ut under det kommande verksamhetsåret. Skicka oss förslag och synpunkter på sittande och kommande styrelse. Vare sig du själv är

intresserad av att arbeta med styrelsen eller vet någon annan som är lämpad måste vi få reda på det snarast! Hör av dig NU! Förslagen adresseras till THC (ansvarig utgivare) eller ring:

Niklas Stenlås 054/830383

Thomas Bull 018/121620

Leif Schweitz 08/935937 (?)

G&B CON

För att medlemmarna i vår förening G&B, som ju är utspridda över hela landet, ska ha en chans att träffa varandra och utbyta ideer och åsikter samt, naturligtvis, spela, kommer detta "Con" att anordnas.

Nu kan vi presentera de första planerna på denna sammankomst som ska gå av stapeln helgen 12-13 november. Aktiviteterna kommer att påbörjas klockan 1200 på lördag och avslutas 1200 på söndag, alltså ett helt dygn.

Det kommer mest att bli självorganiserade aktiviteter under detta dygn, men förhoppningsvis kommer det även att bli tillfällen att spela rollspel och simulerings-spel lite mer organiserat. På programmet står även en bankett samt mycket tid till att umgås med de ibland anonyma medlemmarna i vår förening.

Den viktigaste punkten på dagordningen för detta dygn är dock G&Bs årsmöte. Det är svårt att få till ett fungerande årsmöte på Wettcon, som har försökts, så därför läggs årsmötet i år till denna helg och vi hoppas att så många som har

KLUBBRABATTEN KLAR!

Nu är rabattförhandlingarna med Titan i Göteborg klara. Rabatten blir 15% för alla G&B-medlemmar, fr.o.m. augusti månad. Klubbrabatten gäller både vid butiks- och postorderköp. När man beställer saker från Titan så anger man sitt medlemsnummer och de kontrollerar detta mot de aktuella medlemslistorna de har.

Jag behöver väl inte påpeka hur attraktivt ett medlemskap i G&B

möjlighet kommer att närvara.

Årsmötet är Er chans, som medlemmar i G&B, att uttrycka Era åsikter samt att välja in de personer som Ni vill bli representerade av i styrelsen för kommande ett-års period.

Detta arrangemang kommer att gå av stapeln på ett torp utanför Uppsala. På detta torp får deltagarna bo och spela för en billig penning. Ni kanske till och med sliter er från fantasins värld en stund för att avnjuta ett besök i bastun!

För dem som har svårigheter att ta sig till eller från Uppsala på de ovan nämnda tiderna, 1200 på lördag respektive 1200 på söndag, finns det en möjlighet att komma lite tidigare (ex. fredag kväll) och stanna lite längre. Om ett sådant arrangemang är önskvärt för Dig, hör då av dig till redaktören av denna tidning, Thomas Bull.

Utförligare beskrivning av denna tillsättning kommer att skickas ut till Er senare.

Styrelsen i G&B Nord

blir genom denna rabatt. Om du handlar spel för 400 kr per år så tjänar du in medlemsavgiften, eller åk på Wettcon och handla för 200 så blir resultatet detsamma. Nu gäller det dock att vi utnyttjar denna medlemsförmån, då rabatten till en början bara är på prov.

G&B members di(c)e hard.

Peter Olausson

RANKING

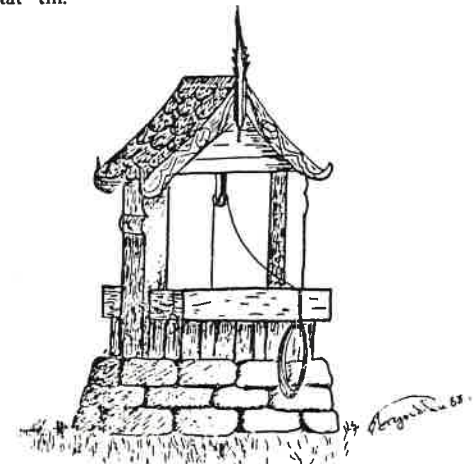
G&B:s rankinglista för Squad Leader 9 sep 1988

1. Bo Johnsson	1792	(11)
2. Niklas Stenlås	1775	(9)
3. Leif Lundberg	1764	(9)
4. Rickard Andersson	1761	(6)
5. Lars Petrus	1756	(12)
6. Leif Schweitz	1729	(4)
7. Karl Sjögren	1711	(3)
8. Ulrik Ivers	1701	(4)
9. Johan Lindstedt	1700	(2)
10. Robert Lundmark	1690	(5)
11. Johan Mören	1688	(3)
12. Jakob Lundqvist	1685	(3)
13. Thomas Bull	1684	(7)
Peter Olausson	1684	(3)
15. Håkan Elderstig	1681	(8)
16. Ville Sjögren	1673	(8)
17. Daniel Markstedt	1669	(2)
18. Per Moritz	1655	(3)
19. Henrik Lindholm	1643	(8)
20. Robert Schweitz	1640	(4)

Spela mycket och skicka alltid dina resultat till:

Lars Petrus
Mariatorget 5
116 48 Stockholm
(08 - 41 04 24)

Släng nu inte ditt SL i brunnen!



INTRYCK AV LINCON V

Under pingsthelgen hölls som vanligt LinCon i LiTH:s lokaler, och jag var naturligtvis där, tillsammans med de övriga ö-vikingarna. Nedresan företogs medelst bil, men trots att vi planerat nedfärden noggrannt kom vi för sent för att vara med i första Call of Cthulhu-omgången. Orsaken till detta var att vi var tvungna att vänta några timmar i Stockholm, för att de ljusgrå G&B-tröjorna skulle tryckas. Vi kom som sagt för sent för att ta vår plats i CoC, och humöret sjönk eftersom vi hade sett fram mot den turneringen och dessutom bara fanns med på reservplats i lag-AD&D.

Nu är ju roll- och konflikt-simuleringspelare som bekant ett svårknäckt släkte, och följaktligen såg vi alla till att ha något att spela. Henrik och jag plockade fram SL, och fann att Hubes' Pocket nog skulle duga än en gång. Det gjorde det, även om alla som kam förbi, som vanligt, tyckte att vi spelade alldeles för blodigt. Någon gång fram mot sextiden stod jag som segrare med minsta möjliga marginal efter det att vi upptäckt en regel för sent, som förmodligen skulle ha avgjort partiet till Henkes favör.

Några timmars sömn och så upp igen. Tyvärr har mitt LinConschema kommit bort i min flyttning för någon vecka sedan. Jag har dock för mig att vi under konventets andra dygn, det vill säga lördagen, spelade AD&D-kval och lyckades komma med i en annan CoC-omgång än den vi tänkt oss, för

att under kvällen hålla i Illuminati.

Om AD&D-kvalet kan sägas att äventyret verkade välgjort. Vi lyckades få fram en för oss ovanligt hög effektivitet, med rollspel som genomsyrade det mesta vi gjorde. Min bedömning var att vi spelade bättre än under förra årets AD&D-kval, genom vilket vi lyckades ta oss till final, men det visade sig att jag hade helt fel. Vi kom inte till final (vi kom på ungefär tjugonde plats, och bara elva lag av cirka trettio gick till final). När resultaten från kvalet stämplades upp på anslagstavlan, kom vårt resultat som en smärre kalldusch. Vi hade själva trott att vi åtminstone hade chans till finalplats, och vår trevlige DM verkade positiv. Den del av bedömningen som vi fick ta del av rörde inga större "fel" från vår sida; de få "småmissar" vi hade gjort kunde vi motivera, och vi hade kommit en god bit mot slutet av äventyret. Vi hade nog behövt klara hela äventyret för att gå vidare, eftersom alla vi frågade som gått till final hade gjort det, och detta dessutom innan speltiden tog slut. Min slutsats är alltså, att det som gav mest poäng totalt var att komma långt (ja, det är sant, man tillämpar strikt poängbedömning). Ännu märkligare var att vi fick höra att det inte betraktades som en offensiv handling att lägga Charm Person på en inföding man stötte på i äventyret, men det var definitivt offensivt att lägga Suggestion på en varelse, som vi och

dem vi talat med om saken, uppfattade som någon form av häxa.

Nog om AD&D och i stället över till CoC! Vi lyckades till slut med att ta oss in i även den turneringen och fick en trevlig och väl påläst keeper, som dock efter en stunds spelande påpekade för oss att om vi ville få fram något intressant om mysteriet, så var vi faktiskt tvungna att använda våra skills. Vi började alltså använda skills, och det tillsammans med det faktum att vi talade med i princip hela byns befolkning gjorde att vi listade ut ungefär vad som var i görningen. Vårt höga tempo och kompromisslösa rollspel berodde på att vi skulle hålla i Illuminati när CoC-finalen gick av stapeln, och alltså inte skulle kunna komma med där även om vi kvalade in. Vi spelade med andra ord som om hela turneringen var ett skämt, vilket den inte alls var. Det visade sig att vi gick till final, mot alla odds. Jag höll personligen på att sumpa våra chanser att klara både äventyret och att hålla våra karaktärer vid liv. Det var nämligen så att jag hade två "Elder Signs", som lär vara kraftfulla magiska föremål (ett i ett snöre runt halsen, och ett i fickan. När vi såg att en människa höll på att offras, rusade vi fram för att förhindra detta. Jag tog av det "Elder Sign" jag hade hängande runt halsen och tryckte det mot offrets bröst, för att skydda stackaren mot det utomjordiska monster som försökte äta upp honom. Nu är det som så, att för att ett "Elder Sign" skall verka, måste det bäras runt halsen, vilket gjorde att

både offret och jag var utan skydd... Just då avbröts spelet; tiden var slut. Vi tog oss mot förmodan in på sista finalplatsen. Då funderade vi på om det kanske skulle gå att flytta Illuminati till efter CoC-finalen, och det gick bra. I finalen fick vi samma keeper, och lyckades hålla ett aningen högre rollspelstempo än i kvalet, vilket resulterade i en tredjeplats.

Jag har för mig att söndagen för vår del ägnades åt individuell AD&D. Det betydde för mig uppstigning, dusch, missad frukost och spel under den första omgången, för att jag sedan skulle DM:a i den andra. Vår grupp startade senare än de andra, med påföljd att jag, direkt efter det att vi spelat färdigt, skulle sätta mig och läsa äventyr, höra på vad över-DM hade att säga om det, samt hämta frukost och äta denna. Resultatet blev en kompromiss, men jag hade i alla fall hört vad som skulle höras, och läst vad som skulle läsas, när jag började DM:a. Under poängräkningen (jodå, den skulle tillämpas även i individuell AD&D, även om den nog kan anses mer befogad där) visade det sig, att det "save" som en NPC klarade betydde att en spelare fick en hög poängsumma. Hade NPC:n torskut, hade en annan spelare gått om den första i poäng. Situationen var följande: En av spelarna fick poäng för att skydda sin familj (familjemedlemmarna skulle överleva äventyret) och en annan fick poäng för att döda fadern i familjen, som hade 60% chans att klara sitt "save". Eftersom gubben (i "min"

grupp) överlevde, fick familjebeskyddaren poäng, och mördaren fick inga för det momentet. Följaktligen en situation där två spelare inte kan anses spela bra samtidigt, för poängsumman skall väl reflektera hur bra en spelare spelat, eller? Dessutom hörde jag av en DM, att han hade tolkat poäng-räkningen annorlunda, vilket gjorde att hans spelare generellt hade svårare att skrapa ihop poäng. Nej, nästa år blir det nog inget individuellt AD&D för mig!

Eftersom vi inte gick till AD&D-final och inte iddes spela Runners Up (vilket var ett misstag, för äventyret fick MYCKET positiva

FANTASINS VÄRLDAR

På marknaden idag finns flera färdiga kampanjvärldar, som ofta är knutna till diverse rollspel. Jag har här valt att koncentrera mig på Fantasy-världar.

En av de äldsta världarna är Glorantha, som var sättningen för RuneQuest II. I och med att Avalon Hill och Games Workshop tog över RuneQuest, gjordes systemet mer "allmänt". Glorantha finns dock som tillval. Denna bronsåldersvärld har en mycket distinkt stil, och fungerar bäst tillsammans med RuneQuest.

omdömen från dem jag talat med som spelade det) tog vi sov morgon på måndagen, vilket innebar att undertecknad sov halva dagen. Återstår att berätta om avslutningen; en kanske lite väl lång avslutning, men å andra sidan kan detta nog motiveras med att konventet var stort och att många pristagare skulle belönas.

Slutord: LinCon V var ett välorganiserat konvent med trevliga funktionärer och en mängd bra aktiviteter, samt ett bra utbud av spel, både begagnade på anbudsauktionen, och nya i affärerna.

Ville Sjögren

Games Workshops rollspel, Warhammer FRP, är satt i "The Old World". Miljön är mycket "tysk senmedeltid", och gillar man att slåss mot Kaos, så får man sin beskärda del.

Fantasylitteraturens mest kända värld, Midgård, är objektet för ICES moduler (några finns i Äventyrs-spels översättning). Vid det här laget är Midgård tämligen väl kartlagt, och det är i mitt tycke problemet med modulerna. Jag tycker att detta är en vivisektion av Midgård, som

tar bort mycket av fantasy-känslan.

Har man läst Sagan om Ringen, vill man behålla sin bild av Midgård. I mitt tycke är det då bättre att uppfinna en helt ny värld. Detta är något som Columbia Games gjort, och resultatet är Harn-världen.

Ön Harn och delar av kontinenten Cythia är noggrant beskriven i modulerna, som beskriver en värld motsvarande medeltidens Europa runt år 1200. Världen är tämligen magisvag, och lämpar sig för de flesta rollspel (om man nu inte väljer att använda Harnmaster). Harn rekommenderas till alla seriösa rollspelare, som söker en "realistisk", välgjord värld.

En annan välgjord värld är Skyrealms of Jorune, som ingår i rollspelet med samma namn. Den är så totalt annorlunda, att risken finns att spelet blir "smalt". Det är värt en titt, om man vill slippa standard-fantasyköret.

En gammal goding i nytryck är Empire of the Petal Throne, som uppenbarade sig för första gången runt 1975. Till världen hör ett D&D-liknande system, men det är världen som är det intressantaste. Det är ett djungelrike i fantasy-Inka-stil. För den som söker något ovanligt!

Så till sist TSR. Den äldsta kommersiella världen är World of Greyhawk, som är sättningen för de flesta AD&D-moduler. World of Greyhawk är mycket "amerikansk AD&D" i stilen, och är kanske

mindre intressant för de som söker "realistisk" fantasy. En ny AD&D-värld är Forgotten Realms, som nyligen börjat ges ut i modul-format.

Alla spelare av D&D kan röra sig i D&Ds särskilda kampanjvärld. Denna kartläggs i modulerna och Gazetteer-modulserien. Likt Greyhawk är för AD&D, är denna värld den "köpe-värld" som lämpar sig bäst för D&D.



BMC-17

Slutligen har vi då alla DragonLance-fantasters hemmaplan: Krynn.

Mängden bakgrundsmaterial är stort, och det är mest en smaksak huruvida man gillar det tämligen styrda rollspel som uppstår i modulerna.

Jag vill avsluta med att säga att den värld man helst vill spela i är den man själv konstruerat. Men ofta har man inte tid och energi att lägga ner på en "helgjuten" värld. Det är därför skönt att veta att det finns flera välgjorda kampanjvärldar, av vilka i varje fall någon borde passa.

Björn Hellqvist

Illoms Hörna

eller

Här har ni deras liv!

Namn: Håkan Elderstig
Adress: Alströmergatan 32 uppg.6 4tr.
112 47 Stockholm
Tel: 08 - 50 35 71

Håkan Elderstig är suppleant i G&B:s huvudstyrelse. Hans spelandehistoria förklaras bäst med hans egna ord:

"... började 1982 i Uppsala tillsammans med ett gäng teknologer. Bollen var DM och jag slog upp en fighter som fick 18 i dex och 18 i strength och 18 i intelligence oxå. Tror inte jag öppna' PH så värst många gånger, jag bara slog ihjäl allt, inklusive Tobbe som oxå spelade en fighter. Vi körde rätt långa spelsessioner, ofta fram till 6 på morgonen hemma hos Kalle som är en stentråkig matematiker och knappt ens bjöd på fika. Så småningom tröttnade jag.

Två generationer senare (-4 år) flyttade Totte in i korridoren och startade en kampanj. Den stora kicken var när vi åkte med ett lag noviser på Wettcon och spelade Fasans Farkost. Jäklar vad jag slet med att lära mig alla formler Morchanin hade. Sen dess har jag finputsat mina karaktärsdrag som alltid tycks komma fram, nämligen:

snålheten, misstänksamheten, girigheten och elakheten kombinerat med en lagom kaotisk natur."

Håkans största intressen är: brudar, bärs, pengar, släckbara tyristorer, böcker och resor. Favoritspel är AD&D och CoI, men han spelar också CoC, Dippe, Illuminati, Chase och Junta. Hans favoritbok är "Handling & Existens" och "Hajen" är hans favoritfilm. Han lyssnar helst på rock från 1972.

På frågan om han har något annat intressant att berätta om sig får jag som svar:

"... Bor på Kungsholmen i en etta på 28 kvadratmeter men folk är välkomna att hälsa på. En gång blev jag nedslagen två gånger samma dag av polisen i Pamplona.

På jobbet kallas jag Refaat El Derstig därför att jag lät trycka upp visitkort med titeln MSc innan jag hade klarat sista tentan. Jag har tre backar skivor som det inte går att dansa till.

En annan lustig händelse att berätta om är när Pärre och jag var framme och pogade till musiken Sham 69 spelade och jag sedemera blev skullad av tre skinheads bara för att jag skrek 'I hate nazis' till bandet som inte diggade skinnhuvens Sieg Heil."

SPELRECESSION AV 8:TH ARMY: OPERATION CRUSADER

Hur många gånger har du inte svurit högt över att ditt överraskningsangrepp misslyckas pga att din fiende såg dina enheter komma kutande trots att ingen av hans enheter såg någon av dina? Eller att han alltid vet var dina svaga enheter finns så han vet var han skall sätta in stöten? Det är en sak som jag alltid har hakat upp mig på. Som jag ser det är det ett av de två stora problemen som dagens simuleringsspel dras med (det andra är speltiden men det går inte att göra så mycket åt). Normalt man har på tok för stor kunskap om varandras enheter och deras positioner vilket medför att en hel del orealistiska reaktioner uppstår, vilket de flesta simuleringar blir lidande av. Det som saknas är regler som behandlar avsaknaden av kunskap om fienden vilket brukar kallas för "FOG OF WAR". Det finns idag ett flertal system för att få med denna sida av konflikten men de är ofta komplicerade, ökar speltiden markant, och kräver en tredje spelare som spelledare (hur många av oss skulle ställa upp som game-master i FLAT TOP?).

Jag har dock hittat ett spel som är helt "blint" samtidigt som det är mycket smidigt att spela. Spelet heter 8:th Army: Operation Crusader och är utgivet av GDW. Det är det första spelet i en serie på tre. De två övriga är Operation Market-Garden och Blood on the Beaches (D-dagen). Spelet behandlar den

brittiska offensiven för att häva belägringen av Tobruk under november och december 1941. Enheterna sträcker sig från bataljon till brigad i storlek. Reglerna innehåller inga överraskningar utan är bara standardregler för ett spel av denna skala, vilket gör att man lär sig dem väldigt fort.

Det som gör spelet till vad det är är dock det faktum att det är helt blint. Spelarna har identiska kartor och sätter sig så att de inte ser motståndarens karta. På dessa kartor placeras de sina enheter och placeras också ut markörer för att beteckna fiendens territorium. När man sen rör sig in i fiendligt territorium, eg. erövrar av fienden tidigare behärskade hex, talar man om genom vilka hex man förflyttar sina enheter. Om man stöter på en fiendlig enhet kan man antingen rekognoscera eller attackera. Om man däremot rör sig i sitt eget territorium så får inte motståndaren veta ett dugg. Detta bäddar för många överraskningar under spelets gång. Systemet bygger på att man kan lita på sin motståndare.

En annan fördel med detta spel är dess pris: 126 svenska riksdaler. Det gör 8:th Army... till ett mycket prisvärt spel som därmed varmt kan rekommenderas till alla som vill testa någonting nytt, ganska fräckt och som innehåller så mycket "FOG OF WAR" att du får svårt att se spelplanen.

Henrik Lindholm

DRAK-ÖARNA

En kortfattad historisk och politisk översikt av

Sökarnas sällskap

Kor-Doniah

År 785

Draköarna koloniserades tidigt av både människor och de äldre raserna. Snart upptäcktes att öarna ej var så jungfruliga som man först trott; drakar härskade över de gröna öarna. Efter sekler av stridigheter så har människorna etablerat sig som den ledande rasen och en stark dynasti av kungar grundades år 0.

Dessa så kallade Drak-Kungar regerade i en obruten linje i mer än femhundra år. År 511 bröt inbördeskrig ut mellan sönerna till den nyss avlidna kung Paranolth och efter tjugo år av kaos så splittrades kungariket i tre självständiga riken; Famorel, Albion och Thuria. Det dröjde därefter inte länge förrän öarna Lieth och Moryn gjorde sig självständiga och grundade egna kungahus. Fortfarande hävdar Thurias kungar rätten till överhöghet över öarna, då de påstår sig härstamma direkt från Drak-Kungarna. Ett stort hinder för deras ambitioner är att Drak-Hjälmen, tecknet för härskarrätten, har gått förlorad och aldrig återfunnits.

År 641 invaderades den nordliga ön Meara av barbarer från det avlägsna Norden. Dessa har slagit sig ned där och förpestar tillvaron för de andra nationerna genom ständiga plundrings-

tåg när och fjärran. Speciellt hårt har Norra Famorel drabbats och sedan 758 så har Norra Famorels kung stängt in sig i sin välfästa huvudstad Camber. Återkommande försök att köpa sig fred, så kallad blodsgäld, har misslyckats och hela landsbygden är i barbarernas våld.

I Södra Famorel är läget knappast bättre, sedan rikets konung med familj bestialiskt mördades vid en adelsammankomst år 770. Inbördeskrig vidtog omedelbart, ett allas krig mot alla, och efter tre år var utmattningen total på alla sidor. Status Quo råder sedan dess. Småfustar behärskar av de kan av landet, men många byar och småstäder styr sig själva i avsaknad av någon herre.

Thurias nytillträdde konung Nehran är en framstående krigare och tycks ha planer på att lämna de Thuriska kungarnas intriganta politik och ta till mer handgripliga medel för att nå sitt mål: öarnas enande till ett enda rike.

Albion är öarnas näst största rike (näst Thuria) och således huvudkonkurrent vad gäller maktambitioner. Riket styrs av kung Sithman, en försiktig och pragmatisk monark. En stor armé hålls ständigt i beredskap på

grund av hotet från Thuria och de nordliga barbarerna och tecken på folkligt missnöje över de tunga skattena har visats nyligen.

De två självständiga handelsstaterna Yar (i norr) och Goriah (i

söder) är republiker och kulturella smältdeglar. Mängden kapital och befolkningstätheten gör dessa stater till öarnas modernaste och minst traditionella stater.

Vorgyn den Vise med flera

WARHAMMER 40.000; ROUGE TRADER GAMES WORKSHOP 1987

Figurslag har väl aldrig varit min grej, så när annonserna för 40K började komma i White Dwarf, var jag ganska tveksam.

Men bakgrunden verkade ju rätt rolig. Nåväl, jag fick möjlighet att titta på ett ex. och här är mina intryck:

Inbunden bok; 275 sidor, mycket illustrationer och foton, hela boken mycket snyggt gjord. Inledningen ägnas åt baskungskaper för den ovane tabletop-spelaren och efter det tar själva regelsystemet vid. Reglerna är enkla och lättförståeliga, de bygger på samma bas som Warhammer fantasybattle, fast här har man tagit ned allt på individnivå (i WFB symboliserar varje figur tio personer). Detta beror förmodligen på att figurerna är kraftfullare och oftast har olika utrustning. Apropå utrustning innehåller reglerna tillräckligt mycket sådan för att även den mest inbitne vapenfantast ska bli tårögd.

Vad jag uppskattar mest i 40K

(som är den officiella förkortningen) är bakgrunden; beskrivningen av galaxen 40.000 är i framtiden slår det mesta. Teknologin har börjat degenerera och vetenskapen är i stort sett obefintlig. Nått som känns uppfriskande är att mänskligheten inte beskrivs som god och ädel. Mänskligheten är bara en av de raser som slåss för makt, livsrum, rikedom och ren och skär blodtörst, kort sagt; 40K är kemiskt rent från fina killar.

Jag tycker om det här systemet, reglerna är enkla och lättfattliga, allting är snyggt producerat och välgjort. I White Dwarf publiceras även många scenarios och tilläggsregler. Det enda kritiska jag har att komma med är egentligen att figurerna är alldeles för dyra i Sverige för att man skall ha råd att spela 40K. Men vänta bara tills rollspelet med denna bakgrund kommer, det blir nånting det.

Minuto Russkolini

ÄVENTYRSSPEL

Äventyrsspel är en firma som fått stämpeln "Koboldspelsmakare", och även om den är en smula orättvis, så har de inte ansträngt sig för att tvätta bort den. Drakar & Demoner har en ställning motsvarande D&D:s i USA, medan Chock och Mutant inte är vad äldre spelare betecknar som "bra". Det senast släppta rollspelet, Sagan om Ringen (MERP), är ett relativt "vuxet" spel. Enligt rykten har försäljningen varit halvdan, vilket man får förmoda beror på att det är en ganska taskig simulation av Tolkiens Midgård.

Sommarens spelnyhet är Stjärnornas Krig (Star Wars), som började översättas en vecka efter USA-premiären. Med detta får man förmoda att Äventyrsspel funnit ett SF-spel. Det sista planerade kompletta rollspelet lär bli Partisan. Systemet är svenskt, och behandlar olika ockupationsalternativ av Sverige. Spelet kommer till julen, och bör lämpa sig för folk med en mogen inställning till rollspel: någon Rambosmörja blir det inte. Hur kan jag veta det? Jo, det är så att jag skriver en kampanjbakgrund, och en kompis skriver stridssystemet.

Partisan kommer som sagt att behandla ockupationer av Sverige. En invasion av tyskarna 1942, en invasion av Amerika (McCarthy & pojkarna) på 50-talet, ett SF-scenario med utomjordingar, samt

(naturligtvis) en sovjetisk ockupation av fosterlandet.

Sistnämnda bakgrund anmälde jag mitt intresse att skriva, och fick uppdraget. Spelledaren kan välja önskad bakgrund, eller hitta på en egen variant, och jag kan tänka mig att spelet kommer att orsaka uppståndelse i vissa kretsar.

Som synes har Äventyrsspel befast sin ställning som ledande tillverkare i Sverige, vare sig man vill det eller inte. På GOTHCON XII hade firman inbjudit till "grillning", och var förvånade över att de fick relativt snäll kritik. Äventyrsspel har blivit accepterade, får man förmoda, och ska man kritisera företaget bör man allt ha bättre argument än att de är "Koboldiga". Själv har jag skrivit till Sinkadus och klagat. Tyvärr svarade Fredrik Malmberg så korkat att jag såg mig tvungen att skriva en replik, som inte blev införd (en av deras brister: Skit i kritikerna när de blir för fräcka!)

Vad Äventyrsspel har lyckats med är att popularisera rollspelen i Sverige. Vår hobbys kultstatus är för alltid borta, men detta är inget man ska anklaga Äventyrsspel för. Låt oss kritisera och uppmuntra firman för dess produkter, istället för att fnysa åt den i någon sorts förlegad "Anti-Kobold"-inställning.

Björn Hellqvist

DE FÖRLORADE SAGORNA - EN KAMPANJ

I ett drygt år har jag nu haft en AD&D-kampanj i gång i Uppsala. Bitvis har det behövts konstgjord andning för att hålla den levande (p.g.a. less DM) och det har väl inte blivit mer än c:a 10 spelsessioner. Trots detta har det hittills varit mycket roligt och jag tänkte nu att jag skulle försöka ge er, kära läsare, en fragmentartad bild av "min" grupp äventyrarens upplevelser på Draköarna.

Efter några sorgliga frånfallen består gruppen idag av sju medlemmar. De som varit med längst är Thorin - den ordkarge men handlingskraftige dvärgkrigaren, Elas - en snabbtänkt men trots detta ofta medvetlös alvtjuv, och så Rubic - alvkrigaren och magikern med den av alla fruktade bågen. Till dessa har nu anslutit sig Thyril - en fiolspelande och pengahungrande magiker, Culhein - en präst som knappast kan påstås spotta i glaset och så Flodar - ännu en tjuv, väl hemmastadd i "storstadsdjungeln". Hela gänget är 2:a-nivåare och flera är mycket nära att stiga till 3:e.

Deras äventyr, ja! Det allra första den ursprungliga gruppen gjorde var att förhindra en häxbränning, för att sedan via hörsågen leta upp en "riktig" häxa och överfalla henne i hennes hem. Thorin var såklart längst fram och blev offer för häxans magi. Plötsligt fattade han

nämligen ett oförklarligt begär till häxan och började lustfyllt slita av sig rustningen. De andra klarade dock av det hela och det var en knallröd och skamsen Thorin som i bara skägget löstes från förtrollningen.

Något senare blev sällskapet överfallna en natt då de befann sig i en ruinborg. Elas blev, naturligtvis, medvetlös på ett tidigt stadium och Rubic satte oförskräckt en pil i ryggen på Thorin. Nå, till sist löste sig det hela och sällskapet färdades vidare till hamnstaden Charion. Där tog man itu med att avslöja en spionorganisation som sålde information om handelskaravaner till banditer. Högste man i magiker-gillet, Racoba, visade sig vara boss för skurkarna och under en audiens hos denne beslöt sig Thorin för att de borde slå lite vett i skallen på den samarbetsvillige magikern. Sagt och gjort. Dock lyckades detta inte helt lätt, Racoba började nämligen skrika på hjälp och Dildahl, en druid som sedermera "föll ifrån", försökte stoppa detta genom att sticka in sin hand i magikerns mun. Racoba bet till och Dildahl skrek i högan sky. Inte så tyst. Vakten dök upp, men Rubic löste allt genom en "Charm Person"-formel i rätt stund.

Mer om de modiga äventyrarna senare!

Thomas Bull

DET SOVJETISKA PANSARSKYTTEKOMPANIET - ORGANISATION, UTRUSTNING, TAKTIK

av Björn Hellqvist och Rickard Andersson

För alla spelare av TABLE-TOP och "WW III"- rollspel kan The Herring Can erbjuda en presentation av det sovjetiska pansarskyttekompaniet. Då exakta uppgifter är svårfunna och/eller hemligstämplade, är en del av organisationen baserad på kvalificerade gissningar. Då denna typ av kompanier förväntas gå i tåten om det skulle smälla, är det därför det intressantaste ur en krigsspelares synvinkel. Vad vi beskriver i denna artikel är ett pansarskyttekompani enligt senaste organisation. Naturligtvis är ett stridande kompani förstärkt av stridsvagnar, luftvärn, artilleri, mm, samt att fordon och manskap är mer eller mindre i stridbart skick. Äldre organisation förekommer också. Det sovjetiska pansarskyttekompaniet (pskkomp) är avsett för anfall. Det är snabbt och lättroligt samt har stor eldkraft. Då detta inte medger en trosstropp, är den stora nackdelen dålig uthållighet. Matlagning, ammunition, bränsletransporter, sjukvård, och

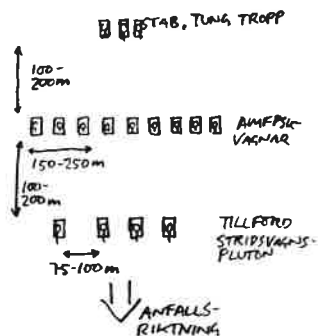


reparationer ligger på bataljonsnivå, vilket medför att pskkompaniet måste avlösas efter två dygns insats. Pskkompaniet för nämligen inte med sig mer mat, bränsle och ammunition för mer än två dygn, så om inte underhållet fungerar....

Ryggraden i Pskkompaniet är amfibiepansarskyttevagnen (amfpskvagn) BMP. Den är snabb och rörlig, men även trång och klen bepansrad. För kompaniets sambandstjänst finns det en UKV-radio i varje BMP, plus en bärbar radio i stabens BMP. Vidare har kompanichefen samt plutoncheferna var sin walkie-talkie.

Vid anfall är Pskkompaniet vanligtvis förstärkt av en underställd stridsvagnspluton (fyra stycken T-62, T-65, T-72, T-80).

EXEMPEL PÅ FÖRSTÄRKT
PSKKOMPANIS FORMERING
INOM 1 KM FRÅN ANFALLS-
MÅLET

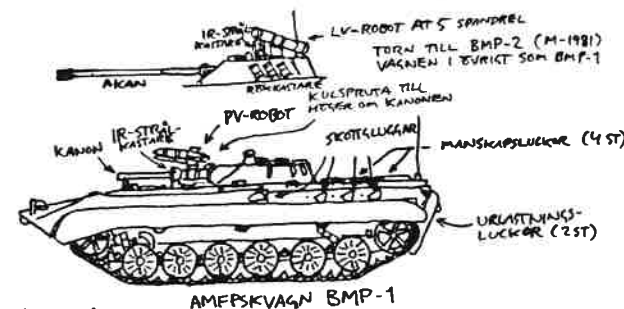


AMFIBIEPANSARSKYTTEVAGN BMP-1

Vikt	13 ton
Besättning	2
Passagerare	6-7
Beväpning:	
1 L/26 lågtryckskanon	med Laddautomat
1 SGM kulspruta	(koaxialmonterad)
1 AT-3 Sagger	LV-robot
Maxhast.:	Väg 70 km/h
	Terräng 40 km/h
	Vatten 10 km/h
Max aktionssträcka	500 km
Gravtagningsförmåga	2.5 m
Frigångshöjd	0.4 m
Mått	6.7*2.95*1.9 m
Bränsle	Diesel

AMFIBIEPANSARSKYTTEVAGN BMP-2 (M-1981)

I allt väsentligt som BMP-1	
Beväpning:	
1 30 mm automatkanon	
1 AT-5 Sprandel	LV-robot
Övrigt:	
Trång.	
"Simmar" över vattendrag.	
Skottgluggar.	
Rökgenerator.	
Dålig sikt bakåt.	
Urlastning genom bakdörrar.	
Knäcker enstaka träd (dia.25 cm eller mindre).	
Tunt pansar (klarar kulor och splitter).	
Aktiv IR för mörkerkörning (räckvidd 50-100 m).	
Bildförstärkare för skjutning i mörker (räckvidd 1000 m).	
PV-robot kan ej avskjutas under gång.	
Vid omladdning av PV-robot exponeras fordonsskytten.	
Kanon och Ksp kan ej avge precisionseld under gång.	
Tar lätt eld när den blir träffad.	



ORGANISATION

STABSTRUPP (9 man)

1 BMP-1 (utan AT-3)
 1 Kompanichef (pistol)
 1 Stf. Kompanichef (pistol)
 1 Politisk Officer (AK)
 1 Stabsgruppchef (AK)
 1 Signalist (AK)
 1 Förare (pistol)
 1 Fordonsskytt (AK)
 2 AK-skyttar (AK)

1.PANSARSKYTTEPLUTON (26 man)

1.PSKGRUPP (9 man)

1 BMP-1
 1 Plutonchef (pistol)
 1 Pskgruppchef (AK)
 1 Raketgevärssytt (RG)
 2 AK-skyttar (AK med gevärsgrenatavfyrningsanordning)
 1 Prickskytt (prickskyttegevär)
 1 Förare (pistol)
 1 Fordonsskytt (AK)

2.PSKGRUPP (8 man)

1 BMP-1
 1 Pskgruppchef (AK)
 1 Raketgevärssytt (RG)
 4 AK-skyttar (AK, varav två med gevärsgrenater)
 1 Förare (pistol)
 1 Fordonsskytt (AK)



3.PSKGRUPP (9 man)

1 BMP-1
 1 Ställföreträdande Plutonchef (AK)
 1 Pskgruppchef (AK)
 1 Raketgevärsskytt (RG)
 4 AK-skyttar (AK, varav två med gevärsgrenater)
 1 Förare (pistol)
 1 Fordonsskytt (AK)

2. och 3.PSKPLUTON som
 1.PSKPLUTON

TUNG TROPP (16 man)

KULSPRUTEGRUPP (8 man)

1 BMP-2
 1 Troppchef (AK)
 1 Gruppchef (AK)
 1 AK-skytt/Signalist (AK)
 3 Kulspruteskyttar (KSP)
 1 Förare (pistol)
 1 Fordonsskytt (AK)

PANSARVÄRNSROBOTGRUPP (8 man)

1 BMP-2
 1 Gruppchef (AK)
 2 AK-skyttar (AK)
 3 PVRB-skyttar (PVBR)
 1 Förare (pistol)
 1 Fordonsskytt (AK)

För mer information om de olika vapnen, se nedan.



T y p / n a m n	K a l i b e r (mm)	V i k t (kg)	S k o t t v i d d (m)	M a g a s i n	Ö v r i g t
					stilla/rörligt mål

Vapen

Pistol	Makarov	9	0,7	50	8	
Automatkarbin *	AKM	5,56	3,2	400	30	1)
Kulspruta	* RPD-4	7,62	7,1(+tripod)	800	100	
Prickskytte- gevär	* SVD	7,62	4,3	1300	20	2)
Handgranat		-	0,45	70?	-	2/man
Pansarskott	RPG-18	?	4?	150/200	-	3)
Raketgevär	RPG-16	58,3	10?	400/700	-	4)
Pansarvärnsrobot	AT-7	?	8?	1000	-	5)
Fordonskulspruta	SGM	7,62	-	800	2000	
Fordonskanon	L/26	73	-	1000	40	
Pansarvärnsrobot	AT-3	120	-	200-3000	-	6)
Automatkanon		30	-	?	?	

*: Kan förses med IR-sikte (räckvidd 150-250 m).

Noter:

- 1) Övrigt: Gevärsgrenat räckvidd 150 m.
- 2) Namn: Dragunov. Övrigt: kikarsikte, flameliminators.
- 3) Övrigt: Engångsvapen, 4 i varje pskgrupp.
- 4) Vikt: (+3 kg/granat). Övrigt: 4 granater medförs utöver den i vapnet.
- 5) Namn: Metis.
- 6) Namn: Sagger. Övrigt: 3 robotar medförs utöver den på kanonen.

KÄLLOR:

Handboken Stormakten, del 3 (HStorM3)
Stridsfordonskort del I: Sovjetunionen
The Palladium book of contemporary weapons
Military modelling, jan 1983
Ultra modern army lists and organisation (TTG, 1985)
Digest nr.3
Twilight 2000 (GDW)

KOMMANDE ARTIKLAR:

Det Svenska Brigadskyttekompaniet M/77
Det Amerikanska Pansarskyttekompaniet
Det Svenska Skyttakompaniet M/39

OÄNDLIGA HISTORIER II

Finns det någon motsvarighet till "Dallas" och "Hem till gården" i SF/Fantasy? Tja, jag har läst ett par av evighetsserierna".

Låt oss börja med en av de mest kända: "Thieves' World" (red. av Robert Asprin), som även fått låna namn och miljö till Chaosiums supplement. Hittills har sju böcker kommit ut (det är i varje fall så många jag kommit över), och de är: "Thieves' World", "Tales From The Vulgar Unicorn", "Shadows Of Sanctuary", "The Face Of Chaos", "Storm Season", "Wings Of Omen", samt "The Dead Of Winter". Varje bok innehåller ett antal noveller, som skildrar livet (och döden) i

Sanctuary, en stad som får de mest depraverade fantasystäder att verka tama i jämförelse. Bland författarna märks Poul Anderson, John Brunner, Joe Haldeman, C.J. Cherryh, Diana L. Paxson, m.fl. De flesta av personerna i novellerna återkommer, som t.ex. den odödlige, grymme Tempus Tales; mästertjuven Hanse; Enas Yorl, den ständigt föränderlige magikern; Jubal Slavhandlaren; ägaren av "The Vulgar Unicorn", One-Thumb; den mystiske Lythande. Listan är oändlig. De första tre-fyra böckerna var en ny, fräsch vind, men på sistone läser man dem mest för att man vill veta hur det går. Gudarna kämpar mot varann, "heavy

magic" används av de många magikerna, konspirationer och komplotter planeras och iscensätts. Sanctuary kan beskrivas som Fantasyns Beirut. Dock har böckerna, först och främst de första, ett visst intresse om man vill ha inspiration till stadsäventyr.

En annan serie böcker skrivs av Paul O. Williams. De är åtta till antalet, och heter: "The Breaking Of Northwall", "The Ends Of The Circle", "The Dome In The Forest", "The Fall Of The Shell", "An Ambush Of Shadows", "The Song Of The Axe", samt "The Sword Of Forbearance". Handlingen tilldrar sig i USA flera hundra år efter kriget. Utmed Mississippi lever några av de överlevande i stora "klippstäder", styrda av kvinnor. Ute på prärien finns två stora stammar, Shumani och Sentani, som ideligen för krig mot varandra och mot stadsborna (Pelbar). Naturligtvis finns det någon som vill göra något åt dödläget, och denne man är Jestak... Vi får följa honom och otaliga andra i sökandet efter en ny framtid, utan det förgångnas misstag. Men det finns många andra stammar och samhällen, några av dem i besittning av "The Ancients" teknologi. Böckerna är visserligen post-holocaust, men ingen survivalism (populärt i vissa kretsar i USA) märks. Tvärtom är budskapet pacifistiskt (även om "hjältarna" måste använda krig för att kunna klara skivan). Gillar du "Efter-

Katastrofen"-böcker, så har du timmar av läsning framför dig.

När man nu läst långa, svepande bokserier, kan det vara skönt med några korta böcker. "Three Hearts And Three Lions" av Poul Andersson är en klassisk fantasy från 1953. Holger Carlsen tillhör danska motståndsrörelsen, när han en kväll träffas av en tysk kula under ett försök att ta sig till Sverige. Han vaknar upp... i en skog, med en stridshingst och en rustning. Så tar en fantastisk historia vid, och alla spelare och ägare av D&D och AD&D finner att "Three Hearts..." varit stor inspiration av Gygax & Co. Någonsin undrat varför trollen är som de är i D&D och AD&D? Här finns svaret!

Till sist ett tips om en intressant bok: "Dark Castle, White Horse" av Tanith Lee. Det är egentligen två korta romaner, "The Castle Of Dark" och "Prince On A White Horse". Den första handlar om en bard och en ung dam med en vampyrs vanor, medan den andra handlar om en prins som inte vet varför han är där han är, hur han kom dit, och inte ens vad han heter. Historien är en av de mest vansinniga jag läst, och är inget för de som tar Fantasy på djupaste allvar. Läs och skratta! Och glöm inte det där om dyslexin.

Björn Hellqvist

ROLLSPELSDEBATTEN del 3

I sin senaste artikel under denna rubrik (se nr 2/88) avslutade Björn Hellqvist med orden "slå ner förbudsviern". Denna artikel skall försöka ge några konstruktiva förslag på hur man på olika sätt kan uppnå detta. Det pågår som alla vet ivriga försök från vissa sammanslutningar att förbjuda rollspelen i Sverige. Dessa grupper ser tyvärr ut att lyckas alltför väl i sina uppsåt. Vad som händer härnäst är ett lagförslag på området. I år var det 27 politiker som motionerade på detta område, och alla tecken tyder på att deras antal kommer att växa lavinartat. Om lagförslaget går igenom så blir vi de sista utövarna av en snabbt utdöende hobby. I Sverige så är vi otroligt snälla och tål mycket från omvärlden innan vi gör något. Det är otroligt mycket enklare att komma efteråt och klaga om något går fel än att kämpa både hårt och länge. Men det är det sistnämnda som vi rollspelare måste göra. Jag hoppas att alla är medvetna om hur allvarlig situationen är. Förbudsviernarna har myndigheternas öra och gillande, de behöver inte vara speciellt sakliga i sin kritik och propagandaskrifter eftersom folk inte känner till vad rollspel är och innebär. Därigenom är det lätt att sprida falsk information om oss. De är dessutom oss mäktiga överlägsna i antal. Vad vi måste göra för att rädda vår

hobby är att ta till metoder som kan synas vara radikala, absurda, och ogenomförbara. Personligen tror jag att vi inte kan nöja oss med mindre. Här följer mina förslag på åtgärder: 1) Att inbjuda representanter ur följande grupper till en rollspels-session:

*Personer som har gjort motioner på området

*Riksdagspolitiker från DIN hemtrakt

*Utskottets medlemmar

*Höga partipolitiker i allmänhet

Hur många av er som läser det här har, handen på hjärtat, lyckats förklara kortfattat för någon vad rollspel är och hur det fungerar, så att den du förklarar för förstår vad du pratar om? Det är på grund av detta som politikerna måste prova på att spela för att de skall förstå vad vi pratar om. Modulen som spelas måste vara mycket rollspelsvänlig och helst av allt skall den vara svensk (konventsmodul). Skälet är att då kan vi visa hur svenskarna uppfattar bra rollspel och vill att det ska spelas. Efter några timmars spelande kan man hålla en liten pratstund med politikern om rollspel o.dyl. En ide är att efter spelandet är klart visa lite grovt videovåld för att visa vad andra ungdomar sysslar med. Jämförelsen borde öppna ögonen på de flesta. Speciell vikt bör fästas vid personerna i utskotten. Dessa

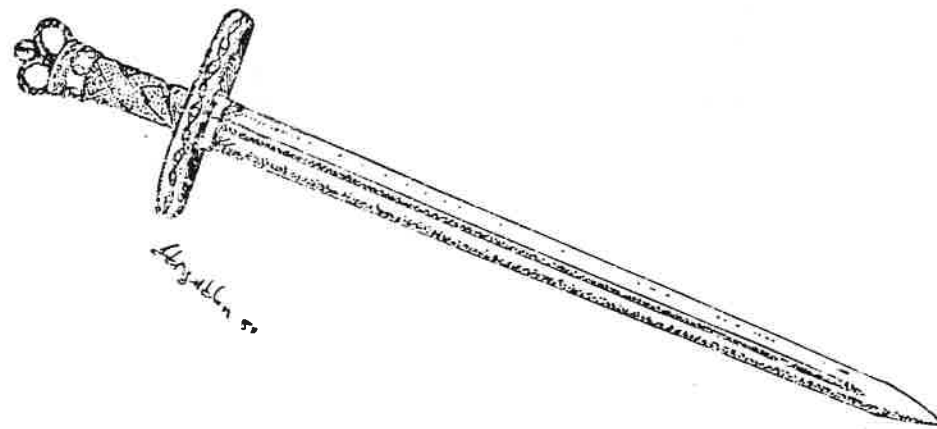
politiker sitter med mycket makt. Det är själva riksdagsarbetet som ligger i grund för detta. Det är utskotten som behandlar frågorna och skickar dessa vidare på remiss till remissinstanserna. Dessa skickar tillbaka sitt utlåtande till utskottet som färdigbehandlar frågan och presenterar den för riksdagen. Eftersom rapporten ofta är väldigt tjock ids få sätta sig in i denna utan röstar som partiet vill.

En annan viktig aspekt är att om vi lyckas bilda "Det svenska rollspelsförbundet" så kan vi kanske få bli en remissinstans och det skulle öka våra chanser markant. Därför vill jag samtidigt bönfälla styrelserna i de olika rollspelsklubbarna att få ändan ur vagnen och få någonting gjort i denna fråga. Det är vår hobby det gäller.

Som tidigare nämnts så röstar de flesta politiker som partiet vill. Partiet styrs av partiledningen. Där har vi fler att spela med. Detta kan vara den viktigaste gruppen att behandla. Rent allmänna åtgärder att vidta kan vara att aldrig låta en

tidningsartikel som är kritisk mot rollspelandet förbli obesvarad. Man kan även ta upp diskussioner med andra troliga remissinstanser tex HEM OCH SKOLA, olika kyrkor och dylika sammanslutningar och försöka få dem att ändra inställning i frågan. Det finns vissa som tycker att dessa förslag orealistiska och absurda. Jag är övertygad om att så här mycket jobb måste till för att rädda vår hobby. Om en överväldigande majoritet av rollspelarna i Sverige gör aktioner av detta slag tror jag att "bredsidan" som vi levererar kan bli en avgörande faktor. Det kommer att bli mycket jobb, vi kommer att få mycket skit för det vi gör, och det kan komma att kännas tungt. Men om rollspelandet räddas så tycker åtminstone jag att det är värt det. Jag hoppas att det finns folk därute med flera och bättre ideer som publicerar dessa i sina respektive rollspeltidningar, så att vi kan få ännu bättre förutsättningar för att kunna avgå med seger. Kämpa tappert!

Henrik Lindholm



NAMN & NYTT I SPELVÄRLDEN

Envisa rykten gör gällande att Äventyrsspel tänker publicera "Malena-spelet", en sorts svensk "Doctor Ruth's Game On Good Sex". Precis vad en hungrande svensk spelmarknad behöver... Titan Games meddelar att D&D Mästarregler ligger på is. Anledningen är att efterfrågan på översatta äventyr är större. Äventyrsspel har lagt Partisans publicering på en obestämd framtid. Orsaken sägs vara att det skulle vara otaktiskt att släppa Partisan, då utredningar pågår som granskar "våldsleksaker och spel". Den verkliga orsaken kan vara att Äventyrsspels produktchef, Anders Blixt, kommer att ta tjänstledigt ett halvår. Ingen vet varför, och ingen vet heller om han kommer att återvända. ALGA har dragits in i ett copyright-bråk. Det gäller Drakborgen och dess engelska upplaga, "Dungeonquest". Ett engelskt företag, Quest Boardgames, anklagar ALGA för att ha snott deras spel, "Quest For The Dragon". QBG anser sig ha rätten till systemet med korridorer och rum på lösa brickor, ett system som användes för första gången i Gibson Games' "Sorcerers Cave" från 1978. Anklagelserna blir än mer absurda, då "Quest..." publicerades 1987 och Drakborgen 1985... "Att patentera det här systemet är lika fånigt som att försöka patentera

hexagonen", tycker Gibson Games. Hurmår Äventyrsspel egentligen? Modulutgivningen har sjunkit, och trenden visar på att endast större och dyrare moduler publiceras. När det gäller boardgames, har utgivningen inriktats på översatta familjespel. Solo-äventyrsböckernas antal har stadigt sjunkit, och i år har endast en bok publicerats. I och med uppskjutandet av Partisanprojektet, ser det ut som om det för en gångs skull blir en äventyrsspelsfri jul. Utgivningen av fantasyböcker är i högsta grad osäker, då redaktören sagt upp sig, och inga nya böcker är planerade efter det fösta halvdussinet. Visst, Äventyrsspel tjänar säkert pengar (även om både anställda och frilansare är snålt betalda), och lär även göra det i framtiden, men hur är det med kreativiteten? Hur länge till kan Ä-spel leva på översättningar och expansionsset? Fast kobolderna kanske inte bryr sig... Till sist en glad nyhet för fantasyälskare: David Eddings oerhört populära "The Belgariad" ska ges ut på svenska. När första boken (av fem) ges ut är inte känt, men en sak är säker: förlaget heter inte Äventyrsspel... THC kan som Sveriges första tidning avslöja att Wettcon IV's AD&D-scenarion har arbetsnamnet "Kronan på verket" och tydligen skall vara ett riktigt drömäventyr!

RECENSION

Hastings, 1066
Strategy & Tactics Magazine #110,
ca 84:-
Historiskt Konfliktspel

Som alla vet, innebar Wilhelm Erövrarens seger vid Hastings en avgörande förändring av Englands och, i förlängningen, världens historia. Detta slag har skildrats i flera olika spel, men jag tror att Richard Bergs version är den mest intressanta. Spelet ingår i S&T nr. 110, och omfattar en attraktiv karta, 200 pjäser, ett 12-sidigt regelhäfte, samt en utförlig bakgrundshistoria.

Spelet har ett intressant drag: Man väljer inför varje omgång en strategi för respektive sidas olika trupper. Valet står mellan aggressiv, moderat, försiktig och defensiv. När båda sidor valt strategier, slår man 2d6 för varje trupp och konsulterar en tabell. Resultatet kan bli att den saxiske spelaren, som valt en defensiv strategi, får se sina saxare anfalla vilt. Den normandiske spelaren kan å sin sida se hur, i en avgörande strid, de normadiska ryttarna göra halt. På detta vis simuleras de medeltida armeernas notoriska opålitlighet på ett både roande och frustrerande sätt. Reglerna är i övrigt tämligen konventionella, och borde inte bereda en van konfliktspelare några besvär.

Trots de båda sidornas olika

sammansättning (normanderna har mycket kavalleri, saxarna förlitar sig på fotfolk) är spelet välbalanserat och vid provspel vann normanderna efter ett avgörande tärningskast i sista omgången. Genom sitt slumpsystem i fråga om truppers handlande, lämpar sig även spelet bra för solospel (det är så jag provspelat det).



Sammanfattning: Hastings, 1066 är ett väl presenterat spel med intressanta drag, och är väl värt pengarna för alla med intresse i medeltida krigsföring.

Björn Hellqvist

SPELBUKTER I LONDON

England och i synnerhet London är just nu populära resmål för många svenskar, och en och annan G&B:are hittar också dit. I London finns det flera spelbutiker i och runt City. Jag har besökt de flesta, och har gjort en liten personlig sammanställning.

Virgin Games Centre (100 Oxford Street) ligger mitt i smeten. Till storlek och sortiment liknar VGC Tradition, men utan den senares priser. De flesta finner vad de behöver här. Det finns även en filial vid Marble Arch, men den är så liten att den är ointressant.

Orcs Nest (6 Earlham Street) ligger också centralt. Så här ska en spelbutik se ut! Takbjälkar, svärd på väggarna, hö på golvet. Londons motsvarighet till "Merlin". Hyfsat sortiment, hyfsade priser.

Games World (129 King Street, Hammersmith) Lite avsidet, men värd ett besök. Låga priser och hyfsat sortiment. Har även datorspel.

Gamers In Exile (283 Pentonville Road) Liten butik, som främst inriktar sig på table top-regler och figurer.

Games People Play (5 Wellington Terrace) Liten butik, som främst säljer figurslagsregler och figurer.

Games Workshop (Hammersmith samt Oxford Street) Jag besökte aldrig

den; den förra på grund av läget, den senare p.g.a att den var så liten att jag missade den.

Fotnot: Prisläget på de olika varorna varierade, men räkna med att tjäna mellan 10 och 30 %, samt att du kan hitta svåröverkomliga spel.

Fotnot 2: London har flera välförsedda bokhandlar. Militär litteratur hittar du främst hos: **Foley's** (119-125 Charing Cross Street), som är värd ett besök inte minst för det faktum att den är världens största bokhandel; **Motorbooks** (33 St. Martin's Court) är en mycket välförsedd militärbokhandel (men se upp så du inte går in i deras bil- och tågbokhandel, som ligger strax intill); **Oppenheim Booksellers** (7/9 Exhibition Road) är också välförsedd; **ISO Publications** (Waterloo Road, ca 100 m SO järnvägsbron) är en liten butik med stort sortiment. Söker du SF/Fantasy/Skräck/Serier, ska du besöka **Forbidden Planet** (23 Denmark Street), ett stenkast från **Foley's** och **Motorbooks**.

Björn Hellqvist



STRUNTA I STRANDEN, HA MYSIGT PÅ MUSEUM

Englands historia är även dess militära historia. Runt om i landet finns flera intressanta muséer för den historiekontraherade. Jag har besökt några av dem, och gemensamt för dem alla är att de är moderna, pedagogiska och lagom stora (Inga kilometerlånga korridorer med dammiga uniformer.) Här följer ett blygsamt urval:

The RAF Museum (Hendon, norr om London. T-banestation Colindale) För £3 får man se RAF-muséet, Battle Of Britain-muséet, samt Bomber Command-muséet. Drygt 60 flygplan står uppställda inomhus, och stöds av utställningar. Bland godbitarna kan nämnas: B-17, Short Sunderland, Heinkel 111, Lancaster, Messerschmitt Me 109E, den ena av de två bevarade Ju 87 Stuka som finns kvar...

Imperial War Museum (London) Här skildras de krig Storbritannien utkämpat från 1914 till våra dagar. Fritt inträde, modernt museum.

H.M.S. Victory (Portsmouth) För den marint inriktade är Victory ett måste. £1.80 för guidad tur. Besök även **Mary Rose**, Henry VIII:s skepp som sjönk

1545 och bärgades nyligen, och D-dagsmuséet, som skildrar landstigningen i Normandie. Rundturer i hamnen, som är örlogsbas.

The Tank Museum (Bovington, nära Wool (10 km väst Wareham, Dorset)) Med sina 200 pansarfordon världens största museum i sitt slag. Stora avdelningar för 1:a och 2:a världskriget, samt modernt pansar. Se bland annat Tiger I, Panther, Königstiger, T-34 m.fl. En svensk M/40 finns uppställd för patrioterna.

Warwick Castle (Warwick) Ett av de mest berömda slotten i England. Rustkammare (över 1000 föremål), fånghåla, slottssalen m.m. Om du ska se ett slott i England, så är Warwick dit du ska bege dig. Försök undvika veckosluten, då slottet är ett populärt utflyktsmål (med resulterande trängsel).

Som du märker är England mer än bara shopping i London. Ta en tur på några dagar i södra England, du kan inte bli besviken.

Björn Hellqvist

Magicus Regens

För ca 200 år sedan försvann den ökände ärkemagikern Camorra spårlöst och lämnade efter sig sitt skyhöga torn, tyst och svart, i Kor-Doniahs hamn. Det dröjde 100 år innan någon ens vågade sig i närheten av den mörka spiran, men med tiden övervann ärelystnad och girighet den nedärvda fruktan. Äventyrare gav sig ut för att pröva sin lycka och försvann in i tornet för att aldrig komma tillbaka.

Inget av de fantastiska och fabulösa ting Camorra samlat på sig nådde yttervärlden.

Detta var sant tills för tio år sedan, då Camorras mest ryktbara skapelse, Magicus Regens, dök upp i norra Famorel. En kulen höstnatt drog nämligen en drucken äventyrare upp den berömda formelboken ur sin ryggsäck som bevis på att han varit i Camorras torn. Incidenten resulterade i äventyrarens och ett dussin besökares död samt Magicus Regens' försvinnande.

De fakta som är kända om MR är knapphändiga, men följande sammanställning kan, efter ingående källkritik, göras:

Magicus Regens är väldig till omfånget; 60x45 cm, och är överdragen med huden från en mäktig demons ryggtavla. På framsidan, nedsänkt i pärmen, sitter en blå safir stor som en handflata. Denna sägs vara omöjlig att få loss utan att samtidigt totalförstöra MR.

Helt i led med sitt imponerande yttre är MR utrustad på det mest fantastiska sätt, ty det är en formelbok med ett eget medvetande, ett eget ego och med möjlighet att kommunicera med omvärlden telepatiskt. MR har också inlagda egenskaper som gör den mycket mäktig. Dessa är:

Psionic Blast	
3 m radius	1/dygn
Enlarge eller Reduce	1/dygn
Telekinesis	
(enbart sig själv)	2/dygn
Legend & Lore	1/dygn
Charm Person	
(bara 1/person)	1/vecka

Alla dessa egenskaper är lagda på 10:e nivån.

MR hatar alla andra formelböcker som "livlösa, innehållsfattiga pappersbuntar" och gör sitt yttersta för att förmå sin omgivning att förstöra "skräpet". MR tycks vilja vara den enda formelboken i världen, männe ett utslag för storhetsvansinne?

Om någon försöker tilltvinga sig tillgång till MR krävs det en "open doors" för att få upp boken samt där-efter "save" mot styrka varje runda som formelboken hålles öppen med våld.

MR avskyr och fruktar eld mer än något annat och kan förväntas handla tämligen irrationellt och panikartat om den utsätts för minsta fara i den vägen.

Demonhuden som utgör MR:s omslag

ger boken en magisk resistans på 25% som även överförs på bokens bärare (OBS! närkontakt, typ i burens ryggsäck, är nödvändig!)

Denna excentriska formelbok älskar strider och blandar sig gärna i dem. MR attackerar som ett 4 HD monster, är AC 5 och tar 20 hp i skador innan den börjar falla sönder. Varje skada över 20 förstör en formel i den mäktiga volymen. MR:s älsklingsstrick i strid är enlarge på sig själv och där-efter telekinesis i hög fart mot en motståndare. Effekten är häpnadsväckande!

MR är mycket omfångsrik och innehåller, förutom ett antal unika formler, ett stort antal "vanliga" formler. Dessa är:

Nivå: 1-3 4-6 7-9
Antal: 2d8+4 2d6+2 2d4

De unika formlerna är Camorras egna skapelser:

Darkfire

2nd lvl, casting time: 1 rnd, Dur: 1 h/lvl, AoE: Special, Range: 1", Comp: V,S,M, Save: None

Darkfire kastas på en lägereld, inte större än 1 m i diameter och får denna att inte avge något ljus under varaktigheten. Värmestrålningen är oförändrad. Den materiella komponenten är kol.

Link

3rd lvl, Casting Time: 3 seg, Dur: 1 rnd/lvl, AoE: 10" radius, Range: 0, Comp: V,S,M, Save: Spec.

Link förbinder flera, villiga magikers kraft till en "centralfigur" och höjer

dennes magiska förmåga med en nivå per deltagare utöver den förste. Endast centralpersonen kan röra sig och använda sina formler, de andra befinner sig i en form av trans (jfr Hold Person). Om kastaren rör sig så att någon deltagare hamnar utanför radiusen förlorar han deras stöd. Slås ledaren ut (medvetlös/död) drabbas alla deltagarna av "Confusion i 2-8 rounds. Endast centralfiguren (ledaren) kan avbryta formeln i förtid och "befria" deltagarna från transen. Kastandet av formeln kräver en kula av klister.

Consert

7th lvl, Casting Time: 1 rnd+1 seg/deltagare, Dur: Special, AoE: 10"+1"/lvl radius, Range: 0, Comp: V,S,M, Save: Spec.

Denna formel skapar en förbindelse mellan villiga magiker och kastaren som ökar den senares förmåga som Link, samtidigt som den ger honom möjlighet att "spela" på de deltagande magikernas formelförråd och använda sig av de formler de har inlästa likväl som sina egna. Han kan röra sig fritt och även de deltagande magikerna kan röra sig med honom. Det står alla fritt att avbryta sitt deltagande när de så vill. Ingen annan än kastaren kan dock kasta formler. Slås denne ut (medvetlös/död) blir alla deltagarna "stunned" i 4-16 rounds samt tar 2-12 skador var. Den materiella komponenten är en taktpinne i ebenholtz.

Substitute

4th lvl, Casting Time: Special, Dur: Special, AoE: Self, Range: 0, Comp: V,S, Save: None

Substituerar en "material component" som inte finns till hands. Det blir möjligt att lägga en formel i direkt anslutning (samma runda) och Substitute ökar denna formels "casting time" med 2 seg. Ex: en Lightning Bolt kan läggas utan glasstav och sämskskinn med 5 seg. "casting time".



Advise

2nd lvl, Casting Time: 1 turn, Dur: Special, AoE: Special, Range: 0, Comp: V,S, Save: Neg.

Möjliggör rådfrågande av varelse från annat plan om varelsens namn är känt och den missar sitt "save". Endast en "ja/nej"-fråga.

Invite

4th lvl, Casting Time: 4 turns, Dur: 1 turn/level, AoE: Special, Range: 0, Comp: V,S,M, Save: Neg.

Inbjuder varelse från annat plan till Prime Material Plane och denna kommer om den missar sitt "save". Högst 8 HD-varelse. Kastarens blod är material component.

Gathering

8th lvl, Casting Time: 1 turns, Dur: 4 turns+1 turn/level, AoE: 20" radius, Range: 0, Comp: V,S,M, Save: None

Denna formel samlar varelser till kastaren från ett namngivet plan eller dimension. Varelser med mer än 8 HD påverkas ej. En varelsnivå på kastaren kommer att anlända i AoE och lyda kastaren under formelns varaktighet. Därefter kommer de, om möjligt, att återvända till sitt eget plan eller försöka döda kastaren. Den materiella komponenten är en av guld smitt klock som skakas över huvudet under kastandet.

Varelserna uppträder med en frekvens på 1 varje round.

Unseen

3rd lvl, Casting Time: 3 seg., Dur: 5 rounds/level AoE: One material object+special, Range: Touch, Comp: V,S, Save: None

Denna formel gör ett objekt (icke-levande) osynligt under varaktigheten. Formeln begränsas storleksmässigt till 100 gp/lvl och en kubikfot/lvl.

Vorgyn den Vise

DE SKANDINAVISKA ASAGUDARNA: TOR.

ALDA BERGR (Människosläktets beskyddare)

Tor, Odens son med jorden är mest känd under tillnamnet åskguden, men kallas även den rödskäggige eller "orms einbani". Tor hade även ett icke oväsentligt inflytande på sjöfärder och han var också den främsta jordbruksguden överallt utom i Norge.

Av alla asagudarna är det väl Tor som framträder klarast för oss idag. Den orubblige hjälten med sin hammare, sina järnhandskar och sitt styrkebälte har blivit en del av vår föreställningsvärld. Anledningen är säkert att han är den av asarna som det är lättast att förstå sig på, det finns även gott om skriftliga källor som behandlar Tor. På grund av detta kommer jag inte att behandla det som är familjärt för de flesta (sagorna) utan koncentrerar mig på religionen och hur den (kanske) utövades.

Torskult är, till skillnad ifrån dyrkan av Oden, inte aristokratisk. Tor är till stora delar en gud för alla. Tor är inte bara himlavalvets suveräne härskare, utan har även makt över alla skeenden i vardagslivet. En mycket utbredd missuppfattning är att Tor skulle vara en krigsgud, detta är fel. Tor är en skyddsgud, och som sådan

skyddar han sina troende mot faror i livet. Tor är vikingabondens kraftfulle och trofaste försvarare och vän. Dyrkan av Tor var vanlig inom alla icke "adliga" samhällsklasser. Vissa framstående högättade adelssläkter utan kungligt blod, särskilt i Norge, dyrkade även Tor. Mest ryktbar av dessa var Thorolv Mostrarskäg, som tidigt begav sig till Island och vars religiösa nit beskrivs i början av Eyrbyggarnas saga.

Tor var en av de största gudarna och under sen vikingatid hittar man honom sittande i mittén, med Oden och Frej på var sida i hednatemplet i Uppsala. Under denna tid ansågs Tor vara kristendomens huvudfiende. I en saga visar han sig för en kristen konvertit "stor och rödskäggig" och hotar denne med att det skulle gå illa för honom på hans färd. Han leder honom till ett stup och visar väldiga vågor för den omvände och säger: "I så hård sjö skall du komma och aldrig komma därur om du inte håller dig till mig."

Från Island berättas det att en entusiastisk kvinnlig torsdyrkare förtäljde för missionärerna att Tor utmanat Kristus på tvekamp.

Dyrkan

"Vid hovsvåg byggde Thorolv en stor gård, som han kallade Hovstad. Där lät han uppföra ett hov, en stor byggnad med dörr på sidoväggen nära ena änden. Innanför stodo högsättesstolparna, och i dessa voro spikar inslagna, som kallades gudaspikarna. Där inne var fristad för allt våld. Längst in i hovet var en tillbyggnad på samma sätt som koret i kyrkor nuförtiden, och där stod mittpå golvet en pall liksom ett altare. På detta låg en öppen ring, som vägde tjugo örar; på denna ring skulle alla eder sväras och vid alla sammankomster skulle hovgoden ha den på armen. På pallen skulle det också stå en blotballe och i denna en bloten liksom en vigvattenskvast. Med den skulle man ur bollen stänka av det blod som man fick av djur, som offrats åt gudarna. I krets bakom pallen voro gudabilder uppställda i tillbyggnaden." (1)

Denna beskrivning av den förut nämnde Thorolvs gudahov, visar på många intressanta saker, bland annat att ett gudahov var fristad från våld. Dessutom antar jag att högsättesstolparna var snidade med hovgodens (prästens) huvudguds bild, i det här fallet alltså Tor. Likadant med gudabilderna, Tors bild i mitten och de andras på sidan. Detta gäller naturligtvis även andra

gudar, i ett Odens tempel står Odens bild i mitten o.s.v. Senare i texten framgår det att de kringboende skulle betala avgift till hovgoden, och att de även var skyldiga att följa med på hans resor. I gengäld för detta skulle hovgoden på egen bekostnad hålla hovet i stånd, och han skulle även hålla offergillen.

Högsättesstolparnas förbindelse med Tor som havsgud visas av det faktum att många av Islands nybyggare, likt Thorolv, kastade sina högsättesstolpar i vattnet när de kom till Island. Där stolparna sedan drev iland bosatte de sig, de flesta av dessa kan ha varit Torsdyrkare. Observera att Tor inte är havsguden för de som lever av havet, exempelvis fiskare, deras gud är Njord.

Den sista saken som vi tittar på i Thorolvs gudahov är edsringen, d.v.s. den ring i guld eller silver som låg på altaret vid mässan. Vid denna ring svors eder. Det framgår även i många berättelser att hovgoden bar edsringen till vardags. Edsringen var en armrings som säkert i större tempel var mycket värdefull. I en senare del av Eyrbyggarnas saga bär Snorre, en ättling till Thorolv och även han hovgode, edsringen i strid. I denna strid skyddar ringen Snorre mot hugg.

(1) Eyrbyggarnas saga, sid. 11. Hjalmar Alvings översättning.

Religionens symbol var tors-hammaren, som under sen vikingatid uppenbarligen bars ganska allmänt bland torsdyrkare. I berättelserna figurerar även ett "hammartecken" (förmodligen ganska likt korstecknet), som man gjorde för att helga något, exempelvis mat.



TORS PRÄSTERSKAP I AD&D

För att bli Torspräst måste en karaktär klara de vanliga kraven för präster och dessutom ha en styrka på minst 16. Prästen kan dessutom bara vara CG, och endast män får bli Torspräster. Inga krav på socialklass ställs, det är naturligtvis en fördel om den sökande är storvuxen och rödhårig, men det är inget krav. Ett krav ställs dock på prästens utseende: han måste ha skägg.

I och med att denna religion är för vanligt folk så måste en Torspräst ha antingen jordbruk eller fiske som en av sina "icke vapenkunskaper" vid sin karriärs början.

Klädseln för en Torspräst är valfri, men jag har personligen svårt att tänka mig en Torspräst i helmetallrustning (plate mail o. dyl.). Helig symbol är inte heller så mycket att orda om, förutom att de flesta Torspräster bär två stycken. Dels en hammare i normal storlek och dels en miniatyrhammare i silver som bäres runt halsen.

Huvudvapnet för en Torspräst är naturligtvis hammaren. Hammaren

används både i närstrid och som kastvapen. Torspräster får med åren god vana i att hantera sitt huvudvapen, när en präst når femte nivån får han +1 att träffa med hammare, på nionde nivån +2 osv. Dessutom så får en Torspräst på 12:e nivån fler attacker med hammare, nämligen 3/2 rundor. En Torspräst kan även kasta hammare oftare än andra, Torspräster har en "eldhastighet" på två kastade hammare per runda. De kan även använda Dvärgiska kasthammare +3, lika bra som dvärgar (minst).

Tors präster har dessutom god kunskap i hur man slåss emot jättar, de har på första nivån +1 att träffa och skada jättar. Denna förmåga ökar med ett varje gång prästen kan lära sig ett nytt vapen (nivåerna fem, nio osv).

Den sista saken som är speciell för religionen är edsringarna. Det finns alltid en edsring i varje gudahov, den bärs alltid av den präst som har den högsta rangen i templet. Om denna ring bärs av en präst på namninä (nio och uppåt)

fungerar den som en skyddsarmring (AC 2), i andra fall fungerar den som en skyddsring +1. Dessa funktioner fås bara av Torspräster, för alla andra är en edsring omagisk. Observera att edsringarna är knutna till templen och ej får tas med på långvariga äventyr. Om en präst etablerar ett nytt tempel till Tor så måste han själv smida edsringen, och sedan genom flera

ceremonier, som totalt tar ca 1 månad, få Tor att inviga ringen med sin kraft. Först därefter kan det nya gudahovet anses som färdigt.

Ja, det här var mina teorier och förslag om Torspräster i AD&D. Hör gärna av er med frågor eller kritik av denna artikel. Slutligen ett klagörande av den förra artikeln om Oden. Alver och dvärgar kan aldrig bli Odenspräster.

Peter Olausson



DET SPELAR ROLL!

Rollspel - det är väl ingen sak! Eller...? Efter några års intensivt konventsliv och något mindre intensivt hemmaspelande så har jag funderat på om det går att filtrera fram beståndsdelarna i bra rollspel och på så sätt ge tips till de som tycker att de kommer till korta och även ge framgångsrika "teaterapor" nya infallsvinklar.

Steg ett är att välja vilka man spelar med. Det är viktigt att man trivs i gruppen. Allra viktigast för ett bra rollspel är att gruppmedlemmarna litar på varandra så att alla tillåts spela ut sina roller, även när det motstrider gruppens intressen. De andra gruppmedlemmarna agerar "skyddsnet" och fångar upp situationen och lindrar eventuellt dåliga effekter av en rollfigurs rollspel. Viktigt är också att man inte tystar sina kamrater i den heliga effektivitetens namn, utan låter dem genomföra sina kanske tokiga/onödiga/farliga utspel - till en viss gräns! Det blir en delikat balansgång där erfarenheten är den enda vägledningen.

Därefter skall man välja en rollfigur som man trivs med. Det skall vara en klass (eller liknande) som man kan, gillar att spela och som passar ens roll i gruppen. Det sista tror jag är speciellt viktigt på konvent, något som kanske tarvar en förklaring i form av ett enkelt exempel: Den mest pratglada och impulsiva medlemmen i gruppen väljer på ett konvent en rollfigur som är tyst, blyg och fantasilös bara för att rollfiguren i fråga har 20 mer "hp" än

någon annan samt ett ultrafräckt magiskt/tekniskt vapen. Inte så lyckat om det finns någon sorts rollspelsbedömning i turneringen. Till sist gäller det att skaffa sig en personlig profil. Tre begrepp blir här av betydelse: "timing", direktet och egenhet. Timing avser förmågan att rollspela på rätt ställen. Både vad gäller att se tillfällen till rollspel och tillfällena då det inte finns plats för rollspel (det är t.ex. olämpligt att i en strid låta sin ateistiske rollfigur diskutera metafysikens grunder med gruppens religiösa fanatiker). Ganska enkla saker egentligen. Direktet avser förmågan att komma till saken. Det gäller att fånga omgivningens uppmärksamhet på det man vill säga, annars tappar de intresset och slutar lyssna. När man väl fått uppmärksamheten kan man ta sig tid att "kring-snacka" så länge spelledare, kamrater och omständigheter tillåter. Egenhet avser det förhållandet att varje rollspelare bör försöka ge sin rollfigur några helt personliga egenheter. Detta skapar direkt mer känsla för rollfiguren och utökar tillfällena till rollspel drastiskt. Exempel kan vara någon som hatar/avsyr/är rädd för tjuvar, råttor, vassa saker, barn, etc. Listan kan göras hur lång som helst.

Tja, då är det väl bara att gå ut och rollspela skjortan av alla och samtliga som ni träffar på. LYCKA TILL!!

Thomas Bull

THE ECOLOGY OF THE FLAPRAT

Phlaxrätten (eng. Flaprat) är en mycket sällsynt varelse. En del oklarheter finns angående detta djur, och denna artikel är ett försök att eliminera några av dessa.

Det mest utbredda missförståndet angående Phlaxrätten är uppkomsten av dess namn, som inte alls härrör sig från att den skulle flaxa särskilt mycket med vingarna. Nej, Phlaxrätten används för det allra mesta vingarna endast för segelflygning. Det flaxande som åsyftas i artens namn är i själva verket dess öronliknande extremiteters extremt snabba rörelser, som orsakar ett för mänskliga öron icke uppfattbart ljud, vilket används av Phlaxrätten för att kommunicera med andra Phlaxrätter, samt för att lokalisera byte och fiender. Phlaxrättans anatomi är nämligen så finurligt utformad, att den, via de som spiralfjädrar utformade fötterna, kan uppfatta ekon av de ljud som den själv alstrat.

En annan oklarhet råder om var

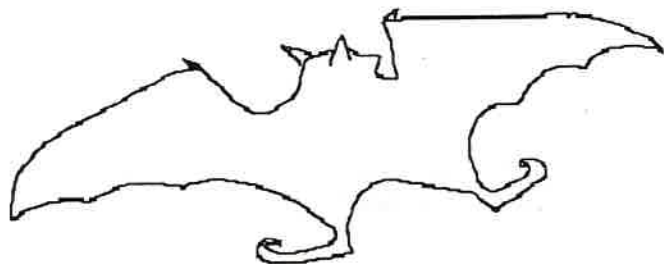
Phlaxrätten normalt kan påträffas. Phlaxrätten finns långt norrut, och visar sig i de södra delarna av landet endast när den kan beblanda sig med andra märkliga varelser, bland andra flera exemplar av den beryktade Dödssillen, som också trivs med att vara vakna flera dygn i sträck, leva på märklig föda och spela ockulta spel. Dock finns uppgifter som tyder på annat; många påstår sig ha sett en i Stockholm, och vid flera tillfällen har ett antal exemplar iakttagits där.

Phlaxrättorna har på sista tiden tenderat att byta namn, varför det antas att dess namn håller på att dö ut. Framstående allvetare påstår dock med bestämdhet att Phlaxrätten som art kommer att finnas kvar under lång tid framöver, även om de bytt form och namn.

Ur "Märkliga Mutationer i Multiversum", band XIV.

Plagierat av

Ville Sjögren



BREVSPALTEN

Hejsan!

Undertecknad är nybliven medlem i G&B (främst för att få tillgång till The Herring Can - jag har varit medlem i Dragon's Den sedan början av 1985). Efter att ha mottagit mina första två nummer av tidningen så har jag ställt mig frågan: "What can the herring?", och tänkte komma med diverse kommentarer.

Tyvärr kändes det lite som skåpmat när man öppnade burken, eftersom det enda som sades om LinCon 88 var vart man skulle vända sig för att få information, och det var faktiskt drygt en månad sedan LinCon V gick av stapeln.

Vad det gäller artikeln om fanzines kan jag upplysa om att en prenumeration på The Beholder i ett år kostar 40:- (6 nummer varav ett

dubbelnummer), och inkluderar då dessutom medlemskap i Dragon's Den. Adressen till The Beholder är Box 100 31, 580 10 Linköping (adressen till Dragon's Den är densamma). Kvalitetkänslan/läsbarheten har ökat en hel del i och med nummer två; nummer ett var ganska jobbigt att läsa, även om det var intressant.

Till sist får jag tacka Björn Hellqvist för att upplysa mig om att det faktiskt finns folk som vill LAGSTIFTA mot våra rollspel. Bäst att hålla ögon och öron öppna.

Hälsningar, Hans Persson

Hans Persson
Åbylundsgatan 15
582 36 Linköping