

BAH. VILL HA. MÅSTE ÅGA. KÖP KONVENTSTRIPP NU DU VILL. MYCKET! YAY.

# Konvents

# Tripp

Fred  
TILL  
HELA  
VÄRDEN

Anno 2001

pris: 1 ynkelig krona

ALLT PÅVARER DÄR INTE TILL VÄLJÖRANDE ÄNDAMÅL JAG ÄR ODDDLIG @BEDIAN.2001... FSD-PRODUCTIONS DESIGN

White is clean?

SNABBARE ÄN NEOGAMES • AKTUELLARE ÄN CODEX •

ROUGARE ÄN LIVUAKAN I 6 HP PER EX DU KÖPER • UNGEÄR LIKA DÄR SOM BRAS-

Vi på konventstripp hoppas att vi, du - vår läsare - och alla andra i hela världen får en trevlig flygarhelg. Vi hoppas på ett trevligt konvent, och är övertygade om att det kommer bli ett sådant. Skulle denna skrift mot förmodan hjälpa till att lätta upp stämningen under helgen är ingen gladare än vi. Om du inte vill behålla tidningen får du gärna lägga den så att någon annan kan snubbla på den längs korridorerna. Mycket nöje/Lev väl Konventstripp-redaktionen

## Innehåller

omslag	1
vadslagning	2
redaktionärt	2
skräck	3
åsiktspolisen	4
positivism	4
gratisreklam	4
dålig attityd	5
om konventet	6
tidsbarometern	6
test av alla heta rollspel	7 & 8
ordskolan del 1	7
idolbild	8
länktips	8
överlevnasguide	9
<b>påhopp:</b>	
förhandstitt på ett av vår tids hetaste spel	10
en hjärtknipande historia	13

(plats för egna anteckningar)



intresseturfen varnar

### vadslagningssavdelningen >>> what are the odds?

- 22,3% ... att du kommer slarva bort din mugg.
- 1,2% ... att du kommer sköta din hygien noggrant under konventet
- 98,0% ... att du kommer dela sovsal med en snarkare
- 43,7% .... att det är strul med neogames scenario.
- 0% ... att det kommer finnas för många spelledare
- 4,1% ... att du kommer se en tjej spela rollspel
- 200% ... att du kommer vandra in i alla butiker mer än en gång
- 13,3% ... att du kommer handla något
- 8,6% ... att du betalar 1 krona för denna tidning.
- 0,7% ... att du tycker den var värd vartenda öre .

konventstripp är en nästan gratis konventstidning som du läser i just nu. den sattes samman av glada amatörer dagen innan LinCon med den enda ambitionen att vara lätt att skriva ut, vilket förklarar utseendet. vi vill på intet vis vara en konkurrent till Löken, utan ser oss som ett supplement.  
 alla åsikter som här presenteras är våra egna. vill du inte läsa dem, behöver du inte läsa tidningen, och sparar således en hel krona. vårt mål är inte att sära någon eller på något annat vis vara illvilliga, däremot försöker vi vara en sanningsägare som kommer inte räds att kritisera och inte blygs att berömma.  
 ansvarig utgivare elvis/eilert  
 108% (c) bedlam 2001, alla originalbilder använda med tillstånd, alla andra utan. varje bild (c) respektive upphovsman. utformning (c) flygandebrinnandedödskillen productions.  
 bedlam är: alphonso, bullen, jochen, jürgen och ryssen. attitydmedlem: s. m. vi beklagar eventuella stavfel.

alla eventuella likheter mellan i tidningen beskrivna personer och verkliga dito är helt och hållet en olycklig slump.  
 rollspel skadar din hälsa allvarligt - socialstyrelsen

# ZOMBIE

Om det råkar vara så att ni har ett pass ledigt som spelar-grupp men vill spela i alla fall har vi på Konventstripp inkluderat denna praktiska Zombie scenario-generator.

Den är mycket lättanvänd, allt som behövs är en standarduppsättning tärningar. Slå helt enkelt den angivna tärningen, tag hänsyn till ev. tidigare angivna modifikationer.

För enkelhetens skull så är scenariotabellen inte bunden till något regelsystem, det är bara att välja favoritspel eller kanske rent av friform och börja spela.

## 1. Plats 1 t100

Var är rollpersonerna?

01 - 30 Liten Lanth åla

31 - 50 Herrg ård\*

51 - 65 Enslig stuga\*\*

66 - 79 Kyrkog ård\*\*\*

80 - 97 Liten stad

98 - 00 Stor stad

\* Ignorera 1 - 3 samt 12 p å sysslor

\*\* Ignorera 12 p å sysslor

\*\*\* Ignorera 1 - 3 p å sysslor

## 4. Vapen 1 t20

Hur många (effektiva?) skjutvapen finns i närheten?

Modifikationer:

(plats och tid)

Herrg ård -3

Enslig stuga -1 (sl å om 18 - 19)

Kyrkog ård inget slag!

Liten stad +1 per natt

Stor stad +2 per natt

1 - 4 Inga

5 - 8 1 vapen med lite skott (tar slut vid en viktig tidpunkt)

9 - 14 1 vapen med mycket skott (tar slut efter en viktig tidpunkt)

15 - 17 1 t4 vapen med lämpligt antal skott

18 - 19 till hela gruppen med alla skott de vill ha (mot betalning)

20 till hela gruppen med alla skott de kan slösa bort under en

skräckfilm (gratis)

## 2. Sysslor 1 t12

Vad sysslar rollpersonerna med?

1 - 3 Barnvakt

4 - 6 Vanligt Party

7 - 8 Hasch Party (det blir

automatiskt sent 70/tidigt 80 tal)

9 - 11 Halloween

12 Skola (klassresa, studieprojekt

mm)

## 3. Tid 1 t10

Under hur lång tid utspelar sig skräckfilmen?

0 - 3 1 natt

4 2 nätter

5 3 dygn

6 4 dygn

7 5 dygn

8 6 dygn

9 1 vecka

## 5. Zombies! Välj lämpligt alternativ eller hitta på ett eget.

Varför blir spelarna överfallna av zombies?

· Gift (resident evil)

· Ritual som gick fel (Army of Darkness)

· Ritual (vanligt tråkigt alternativ)

· Spelarna väcker de döda (kan kombineras med 2 eller 3)

· Indiankyrkogård är ond (Pet Sematary)



# åsiktspolis

världens häftigaste bok =



åsikterna, tack

## BOKVÄRLDENS FEM-I-TOPP

1. Momo eller kampen om tiden
2. Silmarillion
3. Flugornas herre
4. Möss & människor
5. Restaurangen vid slutet av universum

## Actionfilmens fem-i-topp

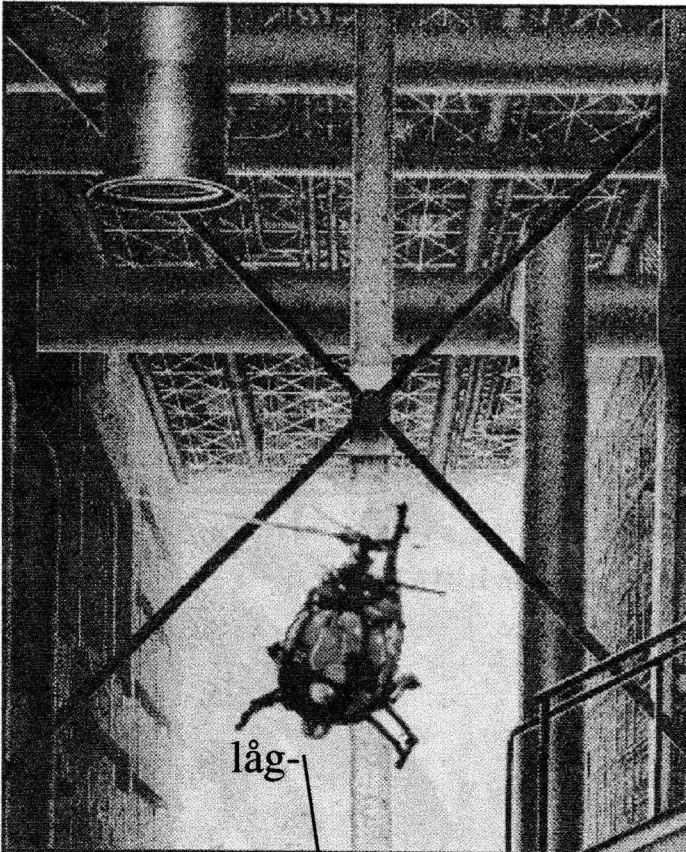
1. Terminator 2 *Bubblare:*
2. Face/Off Foucaults pendel
3. Die Hard
4. The Last Boy Scout
5. The Rock

## Scenariotoppen

1. One Happy Family (Call of Cthulhu)
2. Vinterskogens hemlighet (DoD 6)
3. Chicago Chronicles pt. 1 (Vampire: the masquerade)
4. Avalanche (Neotech)
5. Hamlet (Teater efter Shakespeares klassiker på GothCon '00)

har du inte spelat / sett / läst får du skämmas  
positiva avdelningen >>

# NEOTECH



låg-

## EN VÄRLD I UPPLÖSNING

nsbis

## Bäst just nu

**Gillbring design/Rävspel** // Trevligaste människorna, bästa kundservicen, mest kvalitativa spelet (se nedan), redaktörer för den bästa rollspelstidningen och bäst/mest scenarier. Vinnare i alla kategorier, som synes.  
**Första tallen till vänster** // häftigaste föreningsnamnet i stockholm.  
**Tekken 3** // Still going strong.  
**Call of Cthulhu** // Detsamma. Bäst i test (nedan)-  
**Sverox** // förhoppningsvis återigen lika bra som när Blixt-redaktionen lämnade den.  
**Lateralus** // Grammis för bästa omslag, allt annat vore skamligt.

## Bästa rollspelet

Det bästa rollspelet skulle skapas om man kombinerade den spännande ovisshet som genomsyrar **Call of Cthulhu** med **Westerns** engagerande stridssystem, fick illustrationer av **Michael Gullbrandsson** och lyckades bygga upp en stämning som genomsyrade hela produkten på samma vis som **Cell** gjort med **Gemini**. Reglerna skulle vara genomtänkta och konsekventa, lättbegripliga och realistiska som i **Neogames** produktioner, men samtidigt - när nöden så krävde - lika mycket i bakgrunden som i **Vampire**. Dessutom skulle de som skapade spelet följa upp med nya högkvalitativa moduler, skrivna av **Krister Sundelin**, och vara lika trevliga och bra människor som **Gillbringarna**.

om du tycker så här kommer du bli precis som vi.

Om de gäckande numrens gåta

När minsta bidragsberättigade mängd (MBBM) för en förening är fem (5) medlemmar verkar det som om ett flertal scenarioskrivare glömt en essentiell del av hjärnbarken på McDonalds när de skriver scenarier för fyra personer. Visst, det medger jag, kan det finnas anledningar. Och det om något är mer skrämmande än ett aldrig så stort läckage i cortex, för vilka kan anledningarna vara? Låt oss titta närmare på detta, och kanske uppdaga en fasaväckande sanning.

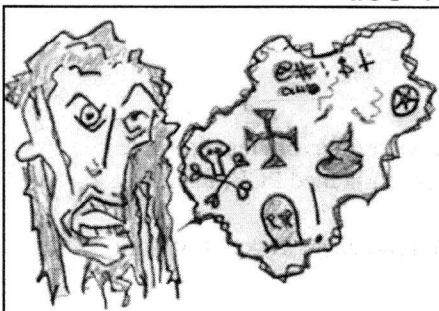
- a) Räknefel. Fyra och fem är ganska lika, börjar på samma bokstav och allt. Klart man blir förvirrad.
- b) Dramaturgiska svårigheter (läs: lathet). Om man redan skrivit en inledning som handlar om tre personer kan det bli knepigt om det helt plötsligt dyker upp två till. Eller om det kommer en förkämpe från varje väderstreck, då kan också fem bli ett problem.
- c) Numerologi. Om spelledaren är en och de är fem, kan detta uttolkas som dåliga omen rent ockult.
- d) Hunden/Galahad. Genom att ha "den femte platsen" tom, kan denna fyllas av en tänkt framtida följeslagare eller en trevlig och komisk bikarkaktär (jfr. Fem-böckerna).
- e) Regnskogen. Genom att bara trycka 80% av MBBM:s karaktärsblad sparar man dyrbara träd. Framtida generationer kommer tacka oss.
- f) Robinson. Då det alltid brukar råda brist på spelledare på konvent, är fyra en genialisk lösning. Dels kommer färre till scenariot, och dels kommer alltid någon stackare bli utröstad ur sin förening för att de vill spela scenariot. Denne utstötta person genom vännernas förräderi psykiskt utsatt och kan lätt ledas in i det mesta, till exempel nynazism eller spellederi.

USCH | EVI | BIÅ-Istian  
Nelly Furtado // wailandet tar aldrig slut.  
Wheatius // samplingar, scratching och helium-sång genom näsan.  
DoD6 // introducerade en helt ny dimension bland dåliga spel.  
Pleasure Island // varför inte visa porr i stället? Då vet man i varje fall vad man får.  
Attioalet // låt de döda ligga.

2000: 11 pass

2001: 11 pass

det var bättre förr-spalten >>



2000: 15 rollspelsscenarier, varav 11 användbara

2001: 13 rollspelsscenarier, varav 6 (eller 5) användbara

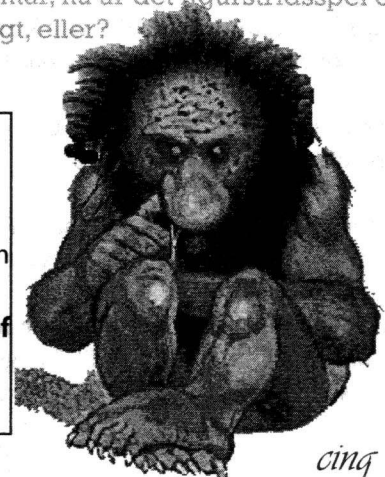
2000: Rollspel står överst på listan

2001: Rollspel står nederst på listan

Attityderna antyder: rollspel är för tontar, nu är det figurstridsspel och magic som gäller. Och det låter rimligt, eller?

### Sämsta rollspelet

Det sämsta som kunde hända rollspelsvärlden vore om **Cell** och **Riot-minds** skrev varsin halva av reglerna, **Neogames** satte release-datomet och **Codex** stod för bakgrundskontrollen av aktuell information. Layouten skulle skötas av **Cell**, och kontinuitet och överskådlighet skulle sedan kontrolleras av **rollspelsforumet**. Monsterna skulle hämtas bland **Call of Cthulhus** illustrationer och axelvaddarna skulle kontrolleras av **Target Games**, vars börskurs också skulle gälla.



cing

## LinCon i spåkulan

LinCon-broschyren är både pedagogisk och trevlig, ungefär som man önskar att VHS-katalogen såg ut. Det skulle vara intressant att försöka sja i denna extrema nybörjarvänlighet, men då området är kraftigt minerat, dylika analyser oftast rinner ut i ett sorts beseglade av klichéer och myter samt att årets upplägg inbjuder till föreklingar och generaliseringar lämnar jag begrundandet innan jag hunnit röra mig mer än i dess utmarker.

Stora missar finns dock i pedagogiken: den (förhoppningsvis) fantastiska muggen nämns ingenstans och filmvisning - finns sådan? Om den gör det är det synd och skam att det inte nämns i broschyren, och om den inte gör det är det synd och skam. Dessutom känns förhållandet mellan antalet pass och antalet rollspelsscenarioer (11:6) lite negativt (att jämföras med fjolårets 11:11). Som det är nu vill det till att inte något scenario uteblir/saknar spelledare; i sådana fall kommer konventet kännas tomt. På plussidan märks att Linköping är en trevlig stad med både BK och 'babberia/pizzeria.

Ett utropstecken är Tekken 3/Playstation - förut en omtyckt samlingsplats för folk som ville ha förströelse och/eller visa sina flinka fingrar men nu verkar all dylik verksamhet vara helt utrotad. Sorgligt - många intressanta bekantskaper stiftades vid dessa maskiner som fick se både kärlek och hat under konventets dagar. Tekken 3-nördarna - både de som var skickliga och de som satt vid sidan om och låtsades vara skickliga - tillhör konventet: på samma vis som Magicspelarna, brädspelstokarna, vampyrerna (både de äkta och falska) och rollspelstillverkarna utgör de det fundament som ett lyckat konvent sedan kan byggas på. Och precis som varje annan del av grunden är de inte absolut nödvändiga för konventet, men de möjliggör en bredd som kan bära upp den absolut stabilaste överbyggnaden. Alltså: för varje del som tas bort måste en ny tillföras, och CS-spelarna kan aldrig någonsin bära upp samma tunga bit av konventet som Tekken 3-spelarna en gång gjorde.

Saker du inte får missa på LinCon 2001:

*Löken* - konventstidningar är alltid roliga, kvalitativa dito ännu roligare. det är bara att hoppas på det bästa

*Burgaren* - bli mätt utan att gå. inte illa.

*Sverox* - redaktionen för Sverigen en gång bästa rollspelstidning har återkommit för att kanske göra en lika bra.

*Den idrinska fällen* - hopplöst att stava till, men med potential att bli årets konvents-händelse.

*Byta strumpor* - undantag medges för fusk enl. överlevnadsguiden.

### Vadfalls

Sitter människorna i Linköping och anstränger sig för att läsa fel?

**tidens tecken** Hur lika är egentligen ett "N" och ett "B", ett "ll" och ett "ck"? Driver ni med oss?

(oför.) **Guns n Roses** ...tio år är en lång tid, och nu känns till och med "Knockin' on Heaven's Door" fräsch och bra.

(uppåt) **Pajkastning** ...stöd konditorinäringen, protestera med en tårta.

(nedåt) **Marijuana** ...när läderklädda fånar med corpse-paint och kedjor runt halsen rappar om legalisering, med upplopp och eldkastare i bakgrunden, är inte dumstruten långt borta. Dags att börja med PCB, männe?

(uppåt) **Hammerfall** ...det självklara hatobjektet i musiksverige har nu blivit så trendiga att avsky att vi som inte följer trender måste börja tona ned våra negativa känslor.

(nedåt) **Semlor** ...visst, det är gott men skall vi äta det året runt? Kanske är tiden mogen för andra årstidsbakelser att konkurrera...

(oför.) **Rosa** ...östermalmare har väl aldrig varit hippast, men nu när rosa är ungefär lika nytt och spännande som Buffalos är det kanske dags att se över sin garderob.

(nedåt) **Män från mars/Kvinnor från Venus** ...nu är det dags att ge upp. Vi bor på samma planet, och det är bara att gilla läget. Det är alltså ungefär lika kul och läsa om hur Linda Skugge vill kastrera alla män för att hon sett på en dokusåpa som det är att läsa att kvinnor borde ha särskilda rasmodifikationer i rollspel.

## Drakar och demoner '91

**Regler:** 3 Standardregel 1A  
**Värld:** 1 Vilken värld?  
**Stämning:** 2 Knappt där  
**Utförande:** 4 Klart, tydligt och enkelt  
**Spelbarhet:** 3 Begränsat kul  
**Totalpoäng:** 13

## Drakar och demoner Chronopia

**Regler:** 2 Likadana, fast sämre  
**Värld:** 2 Nytt, men dåligt  
**Stämning:** 1 Axelvaddar  
**Utförande:** 4 Snyggare och mer  
**Spelbarhet:** 2 Lite fånigt  
**Totalpoäng:** 11

## Drakar och demoner 6

**Regler:** 1 Bottennapp  
**Värld:** 1  
**Stämning:** 2 Skapa din egen  
**Utförande:** 4 Snygga bilder  
**Spelbarhet:** 2 Reglerna drar ner  
**Totalpoäng:** 10



## Gondica

**Regler:** 4  
**Värld:** 3 Annorlunda  
**Stämning:** 2 Minus för namnen  
**Utförande:** 2 Svårtytt  
**Spelbarhet:** 3  
**Totalpoäng:** 14

## Eon

**Regler:** 4 Lättanvänt  
**Värld:** 4 Utmärkt, men statisk  
**Stämning:** 3  
**Utförande:** 3 Ordinärt  
**Spelbarhet:** 4 Bäst fantasy just nu  
**Totalpoäng:** 18

## Måttstocken för fantasy

Det känns lite konstigt att sätta betyg på det första spel man spelade - på något vis är det ju det man alltid jämför alla andra med. Den största förvåningen vid en objektiv granskning var världen. Även om man skulle räkna Erebor som DoD 91:s värld, kvarstår en mängd frågetecken. Hur kommer det sig till exempel att två moduler aldrig verkar tala om samma värld, hur kan den enda alvart som finns i grundboken plötsligt dela sig i vem vet hur många delar? Frågorna är många, svaren få. Riktigt dåligt, helt enkelt. I och med det ökade utbudet som i dagläget finns att tillgå, finns det ingen egentlig anledning att spela DoD 91, annat än nostalgi. Kvalitativa äventyr finns dock, vilket inte bör glömmas.

## Lite vapen, lite magi, och så ett äventyr på slutet

Tidernas mest bespottade spel är egentligen inte så dåligt som man tror. Det stora pluset är världen, som är ett unikum bland svenska rollspel. Och även om det vore lögn att påstå att världen är bra, är den mycket mer genomtänkt än i 91:an. Dessutom är boken välgjord och snygg, och kan man bara svälja bildernas estetik finner man att de är mycket välgjorda (MiG). Helhetsintrycket är dock *fånigt*, men om man tar spelet för vad det är kan det vara riktigt underhållande. Varning utfärdas för de desperata modulerna som alla följde principen lite av varje, en ful framsida och ett äventyr på slutet. Om du skall spela - nöj dig med grundboken.

## Högt styckepris på bilderna

DoD lanserades med buller och bång som ett John Bauer-inspirerat och vikinga-aktigt rollspel. Frågan är dock vad som blev av detta. Peter Bergtings utmärkta bilder kämpar förtvivlat för att måla upp denna stämning, men utan förankring i texten är kampen förgäves. Istället är världen nästan helt utelämnad ur boken, och det lilla som ändå finns borde kanske varit det. Reglerna är dåliga och tontigt upplagda, och de otaliga exempel (varav alla inkluderar minst en hård krigare) lättar inte upp stämningen. Det är synd, eftersom Sverige skulle behövt ett DoD som kunde reparera den prestigeförlust spelet led i och med Chronopia. Nu fick vi istället ett än sämre spel. Vi får hoppas på sjuan.

## Dåliga namn och oklarheter

Gondica är en anmärkningsvärt fräsch och nydanande idé - ett fantasy-spel som inte har hört talas om Tolkien. I stället är det antikens sagovärld som står i fokus. Boken är smart upplagd med en allmän del och en SL-del, men extremt ojämn. Bli inte förvånad om du av texten omöjligtvis kan avgöra vad som är vad utan måste förlita dig på gissningar, närstudier av bilder och saxande från andra spel för att kunna pussla ihop världen till en fungerande enhet. Bristande redigering och korrekturläsning, helt enkelt, vilket är synd med tanke på spelets potential. Regelsystemet (eller de förstäliga bitarna) är enkla, intuitiva, snodda från Star Wars och kanonbra. Action-varianten där alla tärningar får användas rekommenderas starkt.

## Glassmonstret & spelet som fick hela Sverige att tala göteborgska

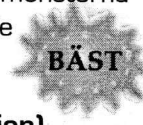
Ett utav Sveriges i särklass bästa spel. Tyvärr har inte alla de följande modulerna hållit samma höga klass. Det som skulle behövas för högsta betyg är högre lägsta standard på illustrationerna, ett mer ockult och mindre vetenskapligt magisystem och mer strömlinjeformade magiregler. Även VINIT-slaget skulle må bra av att tänkas över - den härdige löser detta genom att importera turordning och responshandlingar från Neotech2 eller gör om det till ett slag liknande SMI-slaget i DoD 91. Korrekt uttal av spelets namn är en fördel.

## Lär dig prata ditt eget språk, del 1.

Eon [eå'n] s. -en -er mycket lång tidsrymd. Från redaktionens håll vill vi slå ett slag för intellektet. Därför tar vi tillfället i akt att påpeka att eon uttalas med långt å-ljud. Undantagna från denna regel är infödda Göteborgare, om de kan styrka sitt ursprung med ex vis personbevis.

## Call of Cthulhu

**Regler:** 3 Ordinära  
**Värld:** 3 Kultigt, men lite fånigt  
**Stämning:** 5 Fortfarande kusligast  
**Utförande:** 4 Minus för monsterna  
**Spelbarhet:** 4 Spännande  
**Totalpoäng:** 19



## Bästa spelet, trots att barbabappa platsat bland bokens monster.

Anmärkningsvärt vitalt för sin höga ålder. De händelser som aldrig blev kusliga när Lovecraft skrev om dem, blir härresande nagelbitare när du får hjälp av dina vänner att leva dig in i stämningen. De suveräna äventyren som gjorts till spelet är även de kvalitetssäkrade. Det enda negativa är illustrationerna som beskriver monstren - precis som i novellerna är en bläckfisk-fladdermus-åsnå från rymden mest löjeväckande. Som tur är, är det bara SL som får se dem. Helt enkelt oöverträffat - det var så här Lovecraft menade att hans berättelser skulle upplevas. Kul också med de olika tidsepokerna, även om 1920 är ojämförligt häftigast.

## Western (rävspels version)

**Regler:** 3 Plus för siktet  
**Värld:** 4  
**Stämning:** 4 Alla vill vara Clinton  
**Utförande:** 4 Komplet och smart  
**Spelbarhet:** 4 Mycket underhållande  
**Totalpoäng:** 19

## Spelet där klichéerna inte skäms

Ett sinnessjukt bra spel som tilltalar den allra mest primitiva delen av det limbiska systemet, den som fortfarande drömmar sig tillbaka till en tid då männen levde på whiskey och cigariller, aldrig talade och ständigt stod i häftiga poser, samtidigt som kvinnorna var våpiga eller blyga. Till denna härliga neandertalarvärld färdas man redan då man ser omslaget, och stannar sedan där i ett exstatiskt lyckorus. Det mest negativa man kan säga om spelet är att det ganska lätt förlorar sin förtrollning. Bäst är det i små doser, då man inte behöver bekymra sig om att man ständigt spelar samma typ av äventyr. Hög inlevelsefaktor - Western spelas med fördel med hela kroppen.

Coolast någonsin, och med Dr Alban i huvudrollen

Sveriges styvaste rollspel när det kom ut, och lika bra idag. Om man river ut sidorna med larvig cybertech av typen vampyrpädder, och bara behåller de med bra, blir spelet segrare i vårt test. Förutom den fulaste framsidan någonsin(?) kan spelet stoltsera med ett ivrigt återkommande fotomontage och några av Bergtings bästa bilder. Dessutom har spelet ett stridssystem som kändes smått revolutionerande när det kom, och till dags dato känns nästan lika fräscht. Spelet tillhör helt klart den kategorin som kommer ha fanatiska anhängare även om fyrtio år. Därför rekommenderar vi att du varken river ut sidor eller målar över framsidan. Det dåliga skall vara dåligt, det hör till.

Vart tog världen vägen?

När Neogames, lite otippat, lanserade Neotech 2 istället för Offensiv, flyttade man fram gränsen för bra regler ytterligare. Även sådan smolk i bägaren som att tumlande kulor försvann, och att automateld skadar på en etta i stället för den häftigare sexan förbleknar inför responshandlingarna. Frågan man ställer sig är om det kan bli bättre. Svaret är troligtvis ja, världen känns mindre dynamisk och livfull, stämningen dras ned av att MTV spelar tontig musik, och de fula montage som i ettans lågupplösning passade stämningen ser i tvåans högupplösning sterila och blodfattiga ut. Om Neotech 3 skulle kombinera tvåans regler med ettans attityd, skulle världens grundvalar skakas.

Vad skall man med fantasi till?

Som Vampires blodsugare får man äntligen chansen att göra allt ballt som bara de onda kan göra i vanliga spel. Med högkvalitativ stämning och en suggestiv värld lyfter spelet klart över genomsnittet. Spelets största minus, är att reglerna i princip bara tillåter ett tiotal olika karaktärer. Skulle du ha en idé om vilken typ av karaktär du vill spela lär du bli besviken, såvida du inte fallit för någon av klichéerna. Varje klan är nämligen lika konform som ett företagsgång, alla tycker likadant, ser likadana ut osv. Vill du ha mer - glöm bort fantasin. Här ansträngs inte hjärnan för mycket, nej tack du, gå och köp en tilläggsmodul som alla andra. Trots viss heroquest-stämning är spelet dock mycket spännande och stämningsfullt.

Halvmesyra med grötig layout

I sin strävan att göra ett spel med mycket enkla regler, bet sig Cell i stortån. På samma gång som färdigheterna åkte ut genom fönstret, tog man nämligen in ett dussin sidor med modifikationer för varje färdighet. Resultatet blir att det är tomt på formuläret, men varje spelare måste hålla 500 modifikationer i huvudet. Även sten/sax/påse-systemet bidrar till att sänka reglerna till absolut botten-nivå. För att kompensera för detta innehåller grundboken stämning nog till två normala rollspel, vilket tyvärr går ut över layouten. Det bästa du kan göra av situationen är att titta på bilderna, hitta på egna regler och låta legenden om tvillingarna leva i ditt vardagsrum. Mortis i bakgrunden är ett måste.

förklaring

varje del betygsätts efter en skala där 1 är botten och 5 månadens utveckling  
makalöst. Alla betygen värdesätts lika. Utlagsbetyg var stämning.

Konventstripp tipsar

(mannen på bilden har ingenting med texten att göra.)

**Häftigare bakgrundstabeller till Neotech2**

finns på boningen: [www.hobbyspel.com/boningen](http://www.hobbyspel.com/boningen)

**Utvik på en rävflicka och andra bra grejor**

finns på rollspelssmedjan: [www.foxtail.nu](http://www.foxtail.nu)

**Snygga och stämningsfulla bilder**

billigare än Gemini och DoD6 finns på Bergtings hemsida: [www.bergting.com](http://www.bergting.com)

**Sveriges bästa och mesta rollspelsforum**

finns på Codex/rollspel.nu: [www.rollspel.nu](http://www.rollspel.nu)

*Kom dit och gör din stämma hörd - smarta diskussionsämnen är alltid eftertraktade.*

finns inte du med på listan?

ändra på saken!

gör en häftig/smart/snygg/bra/underhållande sida så lovar vi att du kommer finnas med i nästa nummer

8

**Neotech 1**

**Regler:** 4 Banbrytande  
**Värld:** 4 Genomtänkt och cool  
**Stämning:** 3 Klorofyllingar  
**Utförande:** 4 Mycket bra  
**Spelbarhet:** 4 Toppkvalitet  
**Totalpoäng:** 19

**Neotech 2**

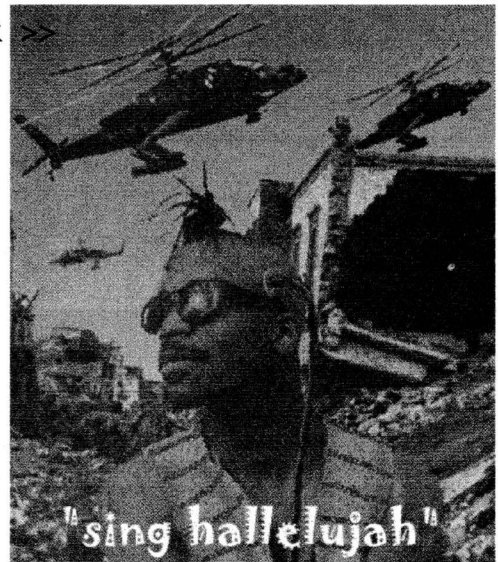
**Regler:** 5 Bäst hittills  
**Värld:** 3 Lite mer färglös  
**Stämning:** 3 Gothrappare  
**Utförande:** 2 Tråkiga montage  
**Spelbarhet:** 4 Lika roligt  
**Totalpoäng:** 17

**Vampire 2nd ed**

**Regler:** 4 Smidiga  
**Värld:** 3 Stela klaner  
**Stämning:** 4 Vampyrer regerar  
**Utförande:** 3 Lite ologiskt upplägg  
**Spelbarhet:** 4 Stämningsfullt  
**Totalpoäng:** 18

**Gemini**

**Regler:** 1 Grötiga  
**Värld:** 4 Originellt och bra  
**Stämning:** 5 Mest stämning just nu  
**Utförande:** 2 Dålig layout  
**Spelbarhet:** 3 Gör egna regler  
**Totalpoäng:** 15



*allt bra som finns på ovanstående sidor står författarna helt och hållet för. vi på konventstripp vill på inget vis ta äran från dessa vardagshjältar. fortsatt uppåt!*

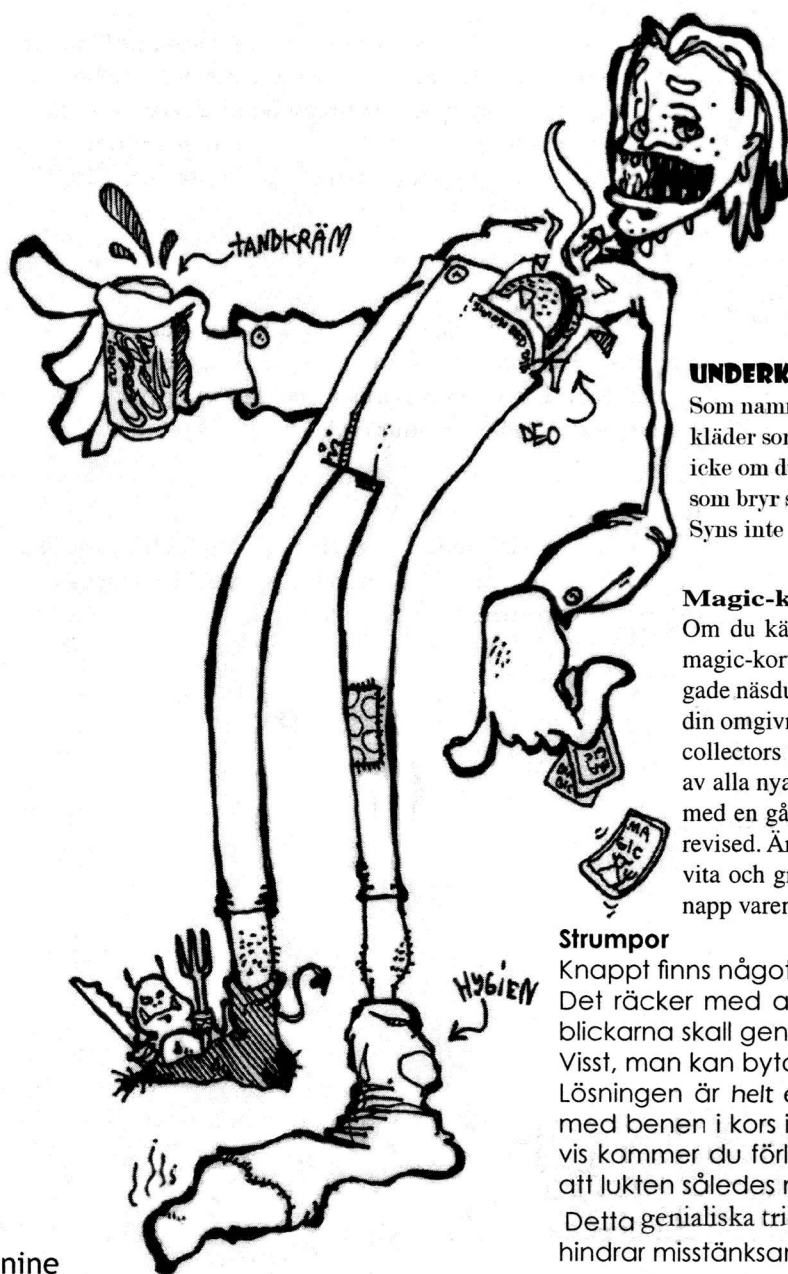


## Överlevnadsguide

inte alla hinner gå på alphaprojekts seminarium, och dessutom: vad gör man om man inte har de rätta sakerna? vi på konventstripp ställer naturligtvis upp och tipsar. håll till godo, här kommer MacGyvers guide för konventsöverlevnad.

### Tänder

Har du glömt tandborste och tandkräm hemma, eller är du helt enkelt för upptagen av annat för att borsta tänderna? Frukta inte, även här finns en lösning som är lika genial som enkel. Genom att tre gånger per dag skölja munnen med Coca Cola, i minst en minut vardera, kommer du att uppnå en effekt som är minst lika bra som om samma tid hade ägnats åt att slita på emaljen med en tandborste. Med hjälp av ovanstående kur kommer nämligen en perfekt harmoni uppstå mellan de beläggningar som skapas av en dags snabbmat och godis och den frätande effekt fosforsyran har på tänderna. Tänderna kommer alltså bli släta och fina och behålla samma storlek under hela konventet.



### Kroppslukt

Om man glömt deodoranten hemma kan man alltid se till att gå i närheten av någon annan. På så vis kommer förbipasserande inte veta vem av er som inte har duschat. Är det riktigt illa finns en mer radikal lösning - genom ett besök på BK kommer lukten av whopper-dressing överskugga alla andra lukter.

### UNDERKLÄDER

Som namnet antyder är underkläder de kläder som finns under vanliga kläder (gäller icke om du är fantomen). Därför är det ingen som bryr sig om du byter dem eller inte. Syns inte - finns inte.

### Magic-kort

Om du känner dig ensam och vilsen är det bara att hala fram magic-korten, lite lagom diskret. Precis som gay-kulturens färgade näsdukar sänder nämligen korten ut en stark signal till alla i din omgivning. Genom att kombinera olika kort och färger enligt collectors point-listan, kan du skriva en kontaktanons bestående av alla nyanser i din person. Är du bara ute efter någon att spela med en gång och aldrig träffa igen: lightning bolt / fireball från revised. Är du lite mer känslig, och kanske helst vill prata: prova vita och gröna kort från 6th ed. Med lite träning kommer du få napp varenda gång.

### Strumpor

Knappt finns något större socialt tabu än att inte byta strumpor. Det räcker med att en misstanke väcks, för att de dömande blickarna skall genomkorsa luften. Hur skall man då lösa detta? Visst, man kan byta strumpor, men det finns ett enklare vis. Lösningen är helt enkelt att ha på sig omaka strumpor, och sitta med benen i kors i alternerande ordning varannan dag. På så vis kommer du förleda omgivningen att du bytt strumpor, och att lukten således måste komma från något annat håll.

Detta genialiska trick spar värdefullt packningsutrymme och förhindrar misstänksamma blickar från omgivningen.

# SUPER MARIO BROS.

## Äntligen

Senare under året, antagligen någon gång i februari släpps spelat vi alla har väntat på, ledstjärnan i Nintendo Action Series nämligen Super Mario Bros. Jag lyckades under en Engelsresa få tag i en exklusiv preview och kan säga att jag är mycket imponerad.

Grafiken är klar och tydlig, lite väl grymig kanske men jag har inte den nya Quick Time VR uppgraderingen till mitt Nintendo ännu.

## Story?

Storyn är bra genomtänkt, det rör sig om ett klassiskt rädda prinsessan drama ungefär som i de flesta AD&D kampanjer även om den inte kommer i förgrunden, det här spelat handlar främst om action.

## Svamp

Det som antagligen kommer göra SMB till en succé är det kluriga bonus systemet, du kan äta en flugsvamp så genomgår Mario (eller Luigi) en metamorfos och växer till sin dubbla storlek, först då kan man hitta en blinkande blomma som ger Mario förmågan att spotta eldbollar.

## World of Darkness

Värden i SMB är uppbyggd av åtta stycken minivärder, vardera uppdelade i sju nivåer och ett slott. Varje nivå har sin egen miljö, det går från ett vanligt utomhuslandskap till underjorden till bergstoppar, det finns till och med undervattens nivåer.

## Våld

Fienderna finns i en varierande mångfald, det rör sig om svampar med ben, maneter, fiskar, sköldpaddor, flygande sköldpaddor, sköldpaddor med spikskal, sköldpaddor som kastar hammare, eldsäkra sköldpaddor och sist men inte minst sköldpaddor med rött skal. Alla de åtta

bossarna (Boss=stor elaking som man ofta stöter på i slutet av bl. a. ett slott) är snarlika, jätte sköldpadd-drakar någonting som värld för värld blir svårare, ett tips kan vara att hoppa över dem och springa direkt i mål i stället för att gå in i fatal närkamp.

## Flera spelare

Multiplayer funktionen är något begränsad då man max kan spela två personer och den andre automatiskt blir Marios något sämre och fulare bror Luigi

## Övrigt

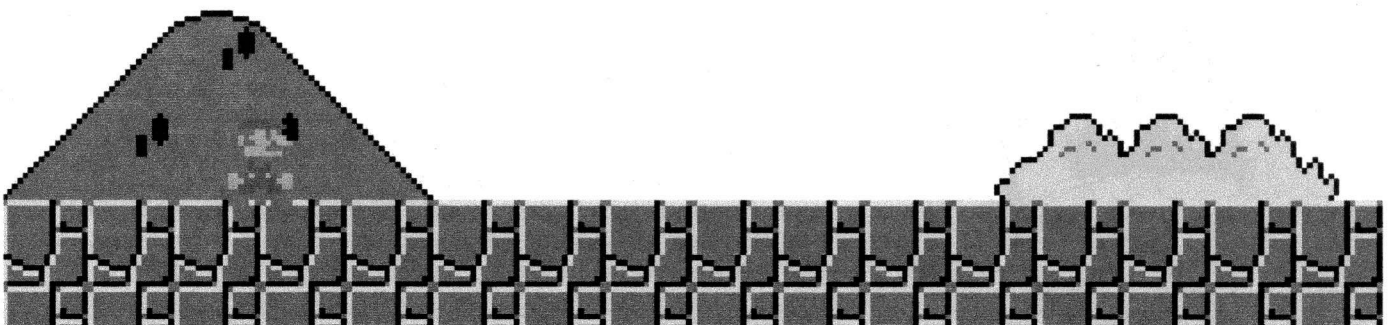
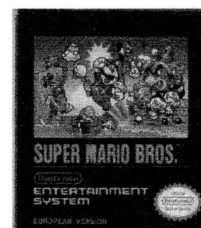
Musiken rör sig i 80-tals retro syntslingor som är lätta att gnola med i, men de är så många olika att det inte blir enförmigt. Spelkontrollen är bra och enkel, bara en sak irriterar mig och det är att man springer och spottar eldbollar på samma knapp, detta kommer troligen att åtgärdas till version 1.1

## Familjespel

Barnvänligheten är något som Nintendos speltillverkare tagit fasta på, i stället för att gå lös på dina fiender med Mortal Kombat sparkar och specialare så hoppar du helt enkelt på dem, eller spottar eldbollar.

## Omdöme

Mycket att pyssla med, många hemligheter och minst lika många timmars speltid. En mycket väl vald ledstjärna (Mario) till ett storslaget projekt



Sverok, vår kära moderorganisation, älskar oss inte längre. Under en alltför kort period, då vi inte riktigt förstod hur lyckligt lottade vi var, damp månatligen den yppersta rollspelstidningen som producerats på länge ned i våra omätliga brevlådor; fylld med intressanta artiklar, läsvärda reportage och snyggt layoutad var Sverox proffsig, i ordets mest positiva bemärkelse. Dagarna kantades av ett drömskt skimmer och varje exemplar tummades av alla medlemmars händer både en och två gånger innan det lades till samlingen på bästa hyllan. Allt var bra, men så hände något som skakade oss till själens grundvalar: Blixt/Gillbring-redaktionen lämnade Sverox' tron. I samma ögonblick fladdrade alla ljus till av en osynlig bris, och på stan drog folk kappan tätare om sina kroppar. I Sveroks förut så moderliga ansikte syntes en kallt stråk av styvmoderlighet. Förvirrade och rädda kurade Sveroks barn samman i kallare och vardagsrum över hela riket, bävande inför den ovissa framtiden.

Avväjningen blev brysk. I stället för Blixt/Gillbrings behagliga rus serverades vi ångest och galla, och föreningarna svettades och hallucinerade - "kanske skulle det bli bättre?". Snart nog hade dock dieten sin verkan. Av den blodfulla och jovialiska tidningen återstod ett svartvitt benrangel, och samma färd gällde läsarskaran. Det som förut hade inspirerat och underhållit sög nu sakta livskraften ur läsarna till dess ingen orkade öppna tidningen.

Strategien var framgångsrik och fruktansvärd, som ekonomiska strategier ofta är; den tidning som till slut lades ned saknades av ingen och sördes av färre. Den tidning som tidningen som lades ned kunde ha varit saknades dock på ett primitivt plan, men de flesta hade redan med försvarsmekanismernas hjälp skjutit detta trauma det omedvetnas domäner, varifrån det inte gav något väsen ifrån sig - möjligtvis bortsett från en lättare tidningsfobi hos individer med redan vacklande jag.

Efter detta: inget. (Den sorgliga historia som lystrar till namnet Signaler från Sverok utelämnas medvetet, eftersom den på inget vis kan anses vara en rollspelstidning.)

Så, för drygt ett år sedan, hände något. Neogames, som länge varit pionjärer vad gäller att göra bra saker med rollspelsanknytning i Sverige, startade en tidning. Från att ha varit vinklad och nischad, men med högtflygande planer, växte den lilla tidningsbäbis till en någorlunda välskapt yngling - även om den ännu inte var i världsklass hade den alla extremiteter på rätta ställena. Dessutom slog tidningen an en primitiv sträng hos rollspels-Sveriges kollektiva undermedvetna: den slutade på bokstaven "X". Genast trängde alla bortträngda känslor som vi hyst för den sorgligen insomnade Sverok-tidningen fram och projicerades på denna nya tidning. Och då tiden förlänar de goda minnena strålgång och de dåliga en charmerande patina, var det inte minnet av den oheliga zombietidskrift som Sverox blev som flödade fram, utan positiva minnen av en eras glansdagar.

Neogames, som de flesta framgångssagor, är oftast behäftade med problem - om det lovande stjärnskottet inte hela tiden överträffar sig själv försvinner haussen, aktiekursen faller och den som tidigare utropades till messias av kännarna är nu ingen annan än den neslige Iskariot själv. Med denna bakgrund är det lättare att förstå hur det kommer sig att Neogames, som i även andra fall, här startade rätt för att sedan glida mer och mer fel. Tidningen löskopplades alltså från Göteborgsduon och deras förste frilansare, och började härefter föra en mer ambulerande tillvaro. Fortfarande var dock det mesta väl med tidningen, men bortom en krök på den rätta stigen, som förvisso är både snårig och smal, stod en stor och hotfull gestalt, och den ofövägna unga gick ovetandes rakt i hans armar. Gestalten var stor och fasaväckande, men samtidigt förunderligt tilldragande på något vis. Runt armarna hängde tunga armringar, mellan grova fingrar hölls en nästan uttrökt cigarett på Bogartvis och under den uppknäppa skjortan syntes en guldkedja. Den unga tidskriften stannade upp, och tittade förundrat på gestalten. Visserligen visste den innerst inne att den borde fortsätta sin färd och inte stanna upp att tala med främlingar, men med sin uppenbara rikedom och sin badboy-charm var han lika åtråvärd som den förbjudna frukten.

Tidningen neg alltså blygt, och frågade vem det var som var ute på denna snåriga väg vid denna timme. Den store tittade upp bakom sina solglasögon, som om det var första gången han sett vandrerskan, puffade ut några rökringar och svarade "Mammon, var namnet, sockerpuffen". Han log ett stomatolleende och sockerpuffens hjärta slog en dubbelvolt. "Vet du", fortsatte han, "jag skulle kunna fråga dig det samma. En tös som du borde inte vandra här på en snårig stig mitt i ingenmansland. Nä, häng på, så tar vi motorvägen i min cheva. Vi kan åka vart du vill." Utom sig av lycka och förvirring lyckades den tidigare ensamma vandrarinnan komma med en försiktig nick, och innan hon visste ordet av satt hon i framsätet på en halvmiljonbil med Mammons arm runt sina axlar och vinden vinande in genom den öppna rutan. Farterna hisnade, och mannens rakvatten blandades med cigaretttrök och pomada. Tidningen kände sig yr, men ville samtidigt inte att den makalösa resan skulle ta slut. I stället tydde hon sig närmare Mammon, sökte tröst i hans breda bringa. "Ta't lugnt. Du förstår, jag kommer göra dig till en stjärna. Vi kommer leva lyckliga för alltid." mumlade Mammon tröstande, och med ens kändes livet så enkelt.

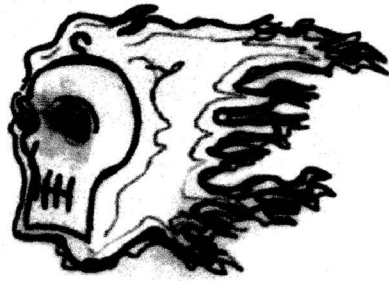
Resor varar inte för evigt, och en omtumlande resa senare stannade bilen vid ett motell, där de två tog in för natten. De två bedyrade varandra sin eviga kärlek, och fast hon visste att hon egentligen inte borde låt skrifen klänningen falla.

När morgonen grydde kände den unga en kall vind som svepte in genom rummet. Hon sökte sig närmare Mammon för tröst, men i stället för hans breda bringa fann hon bara luften. Förvirrad satte hon sig upp och försökte med morgongrusiga ögon överblicka situationen. Hon intalade sig att allt var som det skulle, men ångesten sträckte ut sina lamslående tentakler i hennes kropp. Han var inte där längre, rummet var tomt. Det enda som var kvar var en lapp, vilken hon läste med av förtvivlan hopsnörd strupe. "Ledsen smultronsmulan, jag måste dra vidare", var det enda som stod. Förtvivlad förbannade smultronsmulan världen, och önskade att hon aldrig lämnat den snåriga stigen. Men det var för sent, i skogen hade hon i varje fall haft sig själv - här hade hon ingen. Hon var ensam, utan pengar, på en vägkrog i en stat som fortfarande hissade sydstatsflaggan, med en underlig känsla i magen och en svidande smärta när hon kissade.

Vi, de cyniska föreningsmedlemmarna landet runt, orkade inte ens bli bedrövade. Vissa klarade inte krisen och regredierade, andra förnekade tidningens innehåll och levde i en lyckligt ignorant fantasivärld i vilken de hundra sidorna i fyrfärg var viktigare än innehållet. Vi som förstod vad som hänt suckade bara, fyllde i inbetalningskortet och hoppades på bättre tider - precis som vi gjort i långliga år tidigare.

#### EPILOG:

När Tidningen Om Rollspel i den 19:e veckan gjorde ultraljud visste hon att det var för sent för abort. Hon hade förberett sig på det värsta, men sköterskan fick ändå ge henne lugnande när hon såg vad det var hon bar inom sig. Men från den lilla monitorn hördes glada pip när Final Fantasy IX visade sig i sin första förhandstitt.



an fbd productions design  
(c) 2001