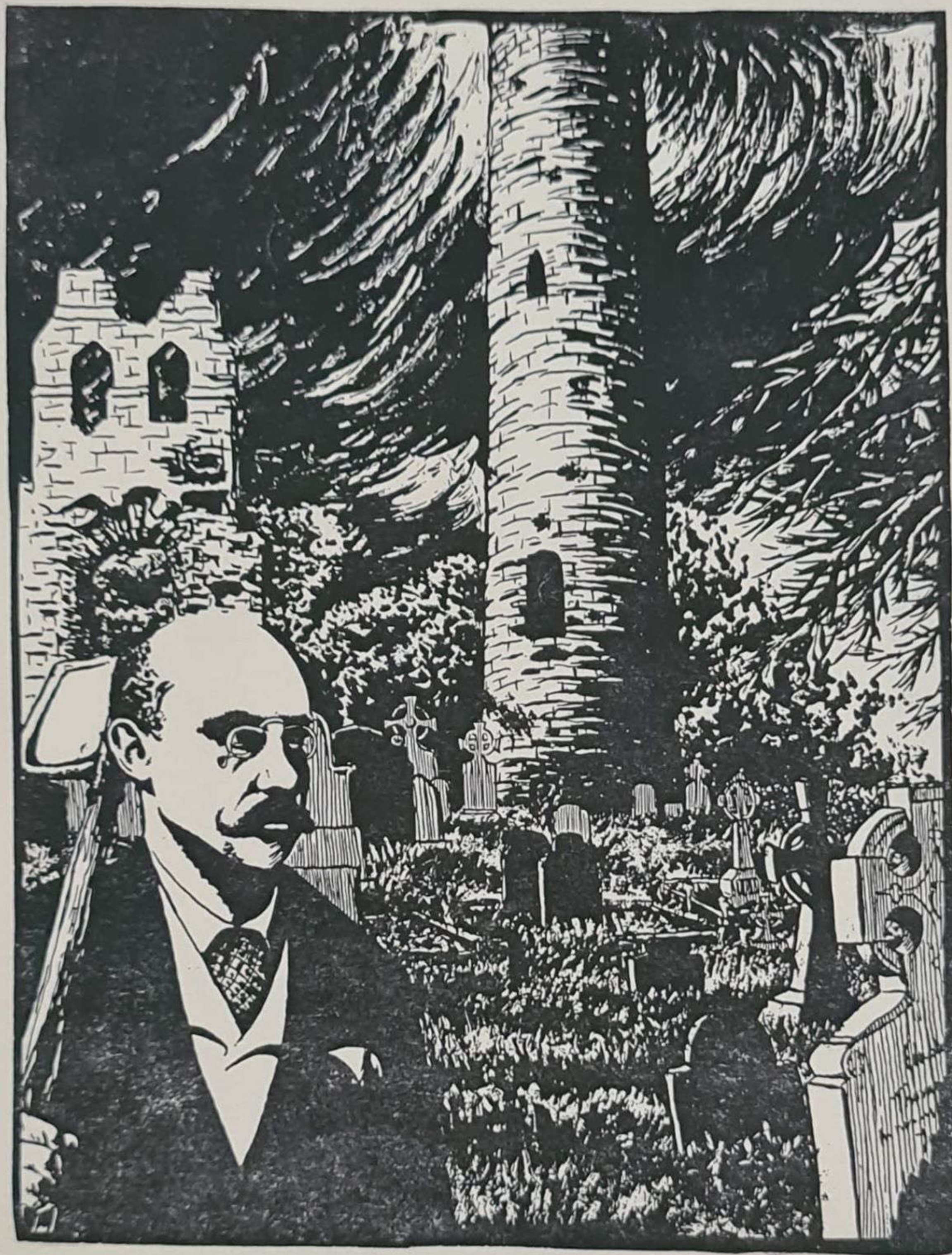


# nisse n ytt

1994  
nr 3



Jo, vi kan tänka oss hur det kan kännas att få vänta så länge efter Nisse Nytt. Men denna väntan är nu slut, ty NN kommer att från och med nu att komma ut kvartalsvis, dvs NN95-1 kommer strax och sen...

Hösten har kantats av skandalösa avslöjanden om hur våldsamt och förråande rollspel är och mycken annan kultur likaså. Det hela blev något av ett korståg mot fiktivt våld, mot våld i kulturen och inte mot våld i det verkliga samhället.

Hursomhelst är det trevligt och upplivande med lite debatt kring rollspel, speciellt eftersom en sådan debatt inte går att förlora. Det är alltid lika lustigt hur de skrapar lite grann på det mest ytliga lagret

och missar helt och hållet den verkliga subversiva kärnan av rollspel, där det mest heliga ifrågasätts och används på förmodligen hädiska sätt.

Jag själv är ett lysande exempel på hur harmlöst ofarliga och försynta små gossar, rollspelare är. När jag som bäst håller på att få spö av någon elak pensionär för att jag cyklat på trottoaren, gläds jag över upptäckten av en ny karaktär att använda. Som rollspelare ser man alla händelser och upplevelser som uppslag till äventyr och potentiella SLPs. Man går omkring i ett lyckorus över att själva verkligheten är en så god inspirationskälla.

-Passa er så att jag inte kör över er med min rullator. Eller kväver er med min snuttefilt!

Mats

**Nisse Nytt -95 nr. 1**  
Vad är Fantasy? Var kommer det ifrån? Vad är det nu och hur kan det vara..?

## Nisse Nytt

### Redaktion

Anders Björkelid, Mats Rytther, Staffan Andersson, Sven Söderkvist, Patrik Barbus (redaktör för MRK-info)

### Illustrationer

Anders  
Omslag  
Anders

### Layout Mats & Anders Skribenter

Björn Petterson  
Tack till  
Wintermute

Ansvarig utgivare  
Mats  
Tryck  
Nisse Nytt, Uppsala

Kontaktytor: Nisse Nytt, c/o Mats Rytther, Svartmangatan 14-303, 753 12 Uppsala. Tel: Anders 018-506451, Mats 018-126307, Staffan 018-510379, Sven 0250-16876, Patrik 0250-38566. PG: 44 98 64 - 8  
Lösnummerpris: 10 kr +porto 6kr. Prenumeration: 60 kr för 4 nummer, (mängdrabatter finns). Annonserpriser: Omslag bak: 600, Helsida 400 kr, halvsida 200 kr, 1/4 sida 100 kr, 1/8 sida 50 kr. Vi tillverkar gärna er annons.

©1994  
Nisse Nytt  
ISSN 1400-1322

Nisse Nytt ges ut 4 ggr. per år av den ideella föreningen Nisse Nytt. Eftertryck utan skriftligt tillstånd av Nisse Nytt är förbjudet. Icke beställt material ansvarar Nisse Nytt ej för, men äger vid publicering rätten till. För publicerat och beställt material äger materialskaparen rätten, men Nisse Nytt förbehåller sig rätten till återtryck utan särskilt tillstånd.

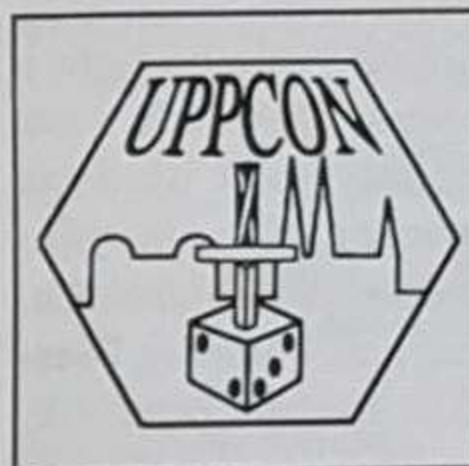
# INNEHÅLL

## Loftet.....sid 4



Se in bakom Nisse Nyttts kulisser, se sceneriet spikas på plats och tummar slås blåa.  
Av Anders

## UppCon-94.....sid 5



Hur var UppCon i år? Med kritiska blickar granskar Anders, Staffan och Mats tre av konventets största äventyr.

## Svens Sida.....sid 8



Ett upphittat band avslöjar de subversiva krafter som hulkar i kulisserna på Kopparbergsdistriktets mörka undermedvetna.

## Fruktan för det okända.....sid 13



Skräck och fruktan griper tag i rollspelarna. Darrande går de från spelmötet. Staffan ger tips och råd om hur du bäst skräckslår dina spelare.  
Av Staffan

## Kosmisk Skräck....sid 24



Fasa bortom mänskligt medvetande: Från ytt-re rymden, från de djupa haven och från en glömd framtid.  
-Rollspela med H.P. Lovecrafts metod  
Av Anders

## Skräckens Bibliotek.....sid 32



Vad är det som lurar på dammiga hyllor och i malätta kalvskinnband? En genomgång av skrällen i världslitteraturen.  
Av Anders

## MRK-info.....sid 37



MRK låter meddela vad som har hänt sen senast: SillyCon III, inköp av böcker mm, mm.

## Staffans Spalt.....sid 41



Om det första rollspelskonventet, om att vinna utan att veta hur man gör och om hur man förvirrar en SL. Om allt detta handlar detta nummers Staffans Spalt.



Lilla Konvents guiden

De här är de konvent som är aktuella i dagarna. Broschyrer och sista anmälningssdag kommer att meddelas allteftersom. Tala med din lokala förening, där finns alltid någon som har broschyr och anmälningsspapper.

#### GothCon: 14-16 april 1995

Göteborgs spelkonvent. Tonvikt på brädspel och inträde för varje enskild turnering. Troligen kommer NisseNytt redaktionen att fara dit och arrangera Staffan Anderssons äventyr *Imperiets Hjärta*, som speltestades på SommarCon av MRK på Sandis i somras. Spänning och äventyr och färgglada handouts utlovas.

#### UppCon: sept. 1995

Uppsalas stolthet. Det traditionella konventet i Fyrissskolans lokaler. Här är tonvikten lagd på rollspel (men det finns även brädspel) och Kult konstruktörerna Gunilla Jonsson och Michael Petersén bidrar varje år med Kult-turneringen. Också här går NisseNytt ut att vinna ära. *Pantografen* och (möjligen) *Vintereld* konstruerade av Mats/Anders/Pär respektive Staffan, vilka både har haft premiär på SillyCon kommer att hållas som arrangemang.

#### MittCon: 25-28 maj 1995

Hålles i Örnsköldsvik. Redaktionen vet inte så mycket om det, men SVEROKs årsmöte kommer i alla fall att hållas här. Kom ihåg att lämna in era motioner i tid. Sista inlämningsdag är fyra veckor före mötet. Hjälp

med att skriva motioner kan fås av klubbstyrelser.

#### LinCon: 2-5 juni 1995

Ges i Linköping. LinCon är det konvent som har högst medelålder och 72% av besökarna kommer från orten. Allt enligt SVEROKs konventsundersökning.

#### SydCon: 25-28 maj 1995

SydCon är konventet från Lund. Kanske lite långt för kopparbergsdistriktets medlemmar. Enligt SVEROK är SydCon ett ungt konvent med unga deltagare.

NP projekt

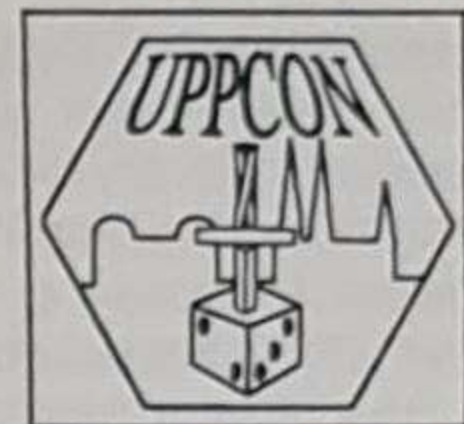
NN Special #2 *Folktra* ligger i startgroparna. Det enda som ännu finns skrivet är Staffans stämningsskapande noveller, men utgivningen är planerad till slutet av sommaren. *Folktra* kommer att ge er en komplett översikt över det urnordiska sägenstoff som vätarna, skogsrået, bjäran och trollen är sprugna ur. Jonas Andersson är kontaktad för illustrationer och alltihopa kommer att bli någonting i hästvåg.

*Ondvinter*, den episka tetralogen. Fyra äventyr i en värld där kylan glider med sina frost-tunna fingrar in mot livets vulviska hjärta. Första delen närmar sig sitt slut och Erik Romsson är kontaktad för del två. *Ondvinter* kommer att ta rollpersonerna på en hisnande färd från den trygga tillvaron på åkrarna till de isande vidderna i norr och det gamla *Imperiets* kärlekslösa centrum.

Interna Nyheter

Patrik Barbus har tagit över sidorna som berör klubbinformation från MRK. All klubbinfo bör i fortsättningen skickas till Patrik. NisseNytt välkomnar sin nya medarbetare och önskar honom lycka till.

# UppCon 94



Recensionerna här är främst kritik av äventyren och bara lite om konventet. Det handlar om någon redogörelse av den personliga upplevelsen utan, helt torrt, om det som är den gemensamma grunden -Äventyret. Endast tre av äventyren är nämnda, valda dels efter våran egen personliga smak och dels för att de är stora och populära arrangemang på UppCon och representabla för konventet. Vi hoppas på fler recensioner av konventsäventyr, skrivna enligt samma modell. Sägas bör att vi av princip är emot tävling i rollspel, det försämrar upplevelsen av handlingen, som vi håller som mycket helig. Vi vägrar att se rollspel som ett spel, utan snarare som ett berättande media; Ett interaktivt berättande.

## Deus ex Machina

System: Ars Magica

Arrangör: Johannes Nesser, Atlantis

Intrigen: Fyra varelser, representanter för olika riken, sänds till jorden, närmare bestämt Köln. En nybliven demon, en kammarjungfru från Arcadia, den senile kung Prospero från Atlantis och en fallen ängel som under eoner försökt kämpa sig tillbaka till Silverstaden. Deras uppdrag är att hindra vetenskapens och förnuftets frammarsch, här representerat av Thomas av Aquino och den bok han skriver. Skolastiken, vars främsta manifestation Thomas bok är, kommer nämligen att innebära att empiriskt tänkande långsamt börjar tränga in i det mänskliga medvetandet och i förlängningen kommer magi, älvor, demoner och t.o.m. Gud att upphöra att existera.

Vad som först slår en som annorlunda med det här äventyret är rollpersonerna. Som

man märker av intrigen är det frågan om ganska extrema varelser i fråga om bakgrund, men även deras personligheter är starkt karikerade. Detta, tillsammans med mycket tillgängliga rollspelstips ("Tänk på Jack Nicholson...") gör rollerna väldigt öppna och lätta att komma in i. Det bör påpekas att rollpersonerna inte är tilltalande på grund av någon sorts makttripp. De har sina begränsningar och fungerar i allt väsentligt som vanliga RP, men deras ganska tydliga sympatier och motiv gör dem extremt lättspelade och framför allt roliga. Däremot råder en viss obalans mellan dem. Kammarjungfrun och i viss mån den magiska kung Prospero har vad man skulle kunna kalla "rollspelsfällor". De har båda ganska lätt att hamna i bakgrunden gentemot Ängeln och Djävulen. Detta kan dock variera mycket beroende på spelsällskapet och rolltolkningarna.

När sedan äventyret börjar är det mycket som känns som friska nya tag. En dialog mellan rollpersonernas herrar (med hjälpligt dold Gaimansk influens) inleder på ett bra sätt. Sedan ges en ganska stor frihet för spelarna ända fram till slutet vilket bara ger

rolltolkningarna större utrymme. Stämningen känns bra, intrigen är utmanande och den historiska bakgrunden med Thomas av Aquino väcker intresse. Vad man som spelare egentligen ställs inför är att ändra ett historiskt faktum, vilket gör att man uppfattar uppdraget som betydligt svårare och farligare än om man var satt att röja en helt anonym munk ur vägen.

Även om intrycket av Deus ex Machina är övervägande positivt så finns det några brister som man bör peka på. För det första känns lösningen på äventyret något svår att gissa sig till. Detta är dock något som kan bero mycket på spelstil och spelledare. För det andra viftar Thomas av Aquino med någonting som är misstänkt likt besvärjelser. Det känns ganska fånigt att en förnuftets förkämpe skall ha krafter som påminner om magi. En resonerande förmåga, eller kraft att få saker att försvinna genom att förneka eller ignorera dem borde vara bättre. Till sist: slutet! Här har konstruktören inte kunnat hålla sig tillräckligt långt borta från sina inspirationskällor utan snott rakt av. Slutet på äventyret är en nästan exakt kopia av John Constantines triumf över helvetets tre härskare i det näst sista kapitlet av Dangerous Habits (En Hellblazer-samling av Garth Ennis). Lite väl genomskinligt i mitt tycke, men äventyrskonstruktören kanske hoppades på att ingen skulle känna igen stölden.

## The Call of Cthulhu

*System:* Gissa en gång!

*Arrangör:* Mats Bergström, G&B

*Intrigen:* En grupp studenter reser på en dykresa till Salomonöarna. Där gör de en dykning utanför en mystisk ö och när de

kommer upp ur vattnet är deras båt försvunnen. Strandsatta på en öde ö vandrar de sedan allt djupare in i mardrömmen.

Ett klassiskt Call-äventyr. Så beskrev konstruktörerna sitt äventyr och kanske var det sant. I alla fall om man jämför med de "klassiska" äventyr som följde med CoC-reglerna. Det vill säga ett mycket banalt äventyr.

Äventyret bestod av fyra delar. Första delen var resan fram till den första mystiska ön. Rollpersonerna fick höra några lokala legender, klara pekare inför den kommande historien. Sedan följde besök på olika öar.

På den första mystiska ön träffar rollpersonerna på en stam infödingar som offrade bambuhyddor till Truman (ex-president) i utbyte mot "cargo". Sedan blir de uppslukade av dimma och vaknar på ö nummer två. Där bodde en stam med kannibaler som offrade människor till Deep Ones. Rollpersonerna ser en magisk ritual och svimmar. De vaknar igen på en ö bebodd av små håriga varelser som offrade sina kroppsdelar till Cthulhu i utbyte mot uppfyllda önskningsar. Åter svimmar rollpersonerna och, hör och häpna, vaknar på en ny ö. Där vandrar det omkring Deep Ones som offerar döda delfiner till Cthulhu. Här skulle så rollpersonerna offra ett par delfiner och få veta av Cthulhu hur de skulle ta sig hem.

Tyvärr finns det inte mycket trevligt att säga om det här äventyret. Rollpersonerna kastades mellan olika scener utan vare sig finess eller mening. Konstruktören antydde under avslutningen att det var Cthulhu som kallat rollpersonerna till sig. I så fall är frågan varför. För att skicka hem dem igen?

Trots allt blev detta ändå en ganska trevlig rollspelsupplevelse, men det kan vi knappast tacka konstruktörerna för.

## För våra synder -en färd in i mörkret

*System:* Kult

*Arrangörer:* Gunilla Jonsson & Michael Petersén  
*Intrig:* Fyra elaka, franska imperialist-soldater våldtar, lemlästar och slaktar befolkningen i en afrikansk by. Nu, 1994, har de återfötts som jesuiter och återvänder till platsen för brottet som missionärer. Sakta skall de inse vad deras tidigare jag har gjort och ångerfulla göra bot för sina synder, eller bli torterade i helvetet för alltid.

Gunilla och Micke förvånar oss här med att skicka RP från staden, själva hjärtat och födelseplatsen av KULT, till landsbygdens Afrika. Därmed försvårar de för sig att få fram den typiska KULT-atmosfären av mekanik, miljoner masshysteriska stadsinnevänares påträngande närvaro en stad har. Platsen må vara ny, men själva grundidéen, elakingar som inte vill hamna i helvetet är ganska typisk för ett simpelt KULT-äventyr. Greppet med att ta RP till en enslig by och isolera dem känns nästan som om det handlade om ett äventyr av gengren klassisk skräck; Monstret är utanför hyddan och det är snöstorm utanför, så ni kan inte fly... Helvetet var hotet i äventyret och RP var isolerad. Visserligen visade äventyret att människan och man själv är skräcken, det avskyvärda, men ändock fanns en klar hotbild utanför, som förde bort stämningen från existensialitet till hjälp-monstret-återupp-mig-skräckstämning. Den atmosfär och de stämningar som fanns att spela på och som mycket väl skulle kunnat lyft äventyret lyckades inte tränga fram. För trots allt, scenen missionärer i en negerby på gränsen till

helvetet innehåller en del typiska men mysiga kvalitéer.

Sanningen gör ont. Lögnen bedövar. Ånger är en lögn. Nyckeln till äventyrets lösning var botgöring. Genom botgöringen kunde RP rädda byborna men inte sig själva. Även här virrar äventyret ut och in kring KULTs paradigmers rand. En av hörnstenarna är att det inte finns något hopp, vi kanske tror så, men sanningen är inte så fager. Ånger skulle uppnås genom att man dels medelst drömmar skulle inse att man verkligen hade våldtagit, lemlestat, mm. förut. Tyvärr nådde drömmarna och därmed ej heller allvaret inte riktigt fram. Alternativ som att låta RP verkligen göra/vingas göra allt det i drömmen, hade gett en påtagligare effekt.

Vore det inte för att det var UppCon och skaparna av äventyret var Gunilla & Micke så hade det kunnat varit förlåtligt att äventyret var som ett med-boxen-medföljande-exempeläventyr-med-Zot; fantasislött och till synes utan vare sig vision eller uppriktig stämning. Då hade man kunnat tänka att - Det var ju ganska bra för att vara första gången, de lär nog sig. Handlingen borde drivits framåt kraftigare och RP tyglats när handlingen så krävde. Ty allt hängde på att en viss tid skulle förflyta och det är skaparnas ansvar att så se till. Eller snarare deras tabbe att de skapade en sådan situation. Dessutom hindrar tävlingsmentaliteten hos SL att ge spelarna en så bra upplevelse som möjlig. Tävlanen begränsar upplevelsen och berättandet, det prioriterar tävlanen i sig själv, ej Rollspelandet. Viss detaljrikedom och tillräckligt trevliga och genomarbetade RP, visade dock att skaparna hade kapacitet till bättre. Bättre som vi förhoppningsvis får se nästa gång. Och då förhoppningsvis med en mer berättande än spelande SL och utan löjligt plitade med poäng, tävlingar och priser.

# Svens Sida

Eftersom vi inte har fått något material insatt per postgiro av Sven eller någon annan för den delen låter vi läsarna ta del av det informationsflöde som oavbrutet sköljer över våra stackars öron och dränker våra svårligen förståndshandikappat klara och rediga, hjärnbarkade nervknutar av synapsisar och jävulska mardrömmar som pulserar och håller oss vakna fastän vi borde sitta och kanalisera oss med diverse våldsamma, kvävda bokstavsmassor, elaka tekniska maskiner samt illvilligt skrikande apparater för att föda våra döttrar och spädbarn levandes uti by och håla över hela jävulska dalaslätten och under betongparkeringar och plastgolv runt statsbildningarna över faktiskt hela vårt distrikt har censurskeppet icke härjat lös de bästa bitarna för invärtes bruk utifall något brak samman. Håll till godo med följderna!

**KLICKVRR.....>PIIP<**

..ar ett misstag. Det var ett misstag. Det var ett misstag. Ni måste tro mig! Det var inte meningen att AAAHHG..nej NEEJ LÅT MIG VAAAAAARRRGH..gurgel....ulk ulk hulk..Blodet rinner ned för mina ögon och huvudet värker..ujuj>KLICK...

**...>PIIP<**

..Hej, mitt namn är Mats Ruistun. Jag ringer från en rollspelsklubb i Falun och nu när Nisse-nytt ska bli distriktstidning hade jag ett förslag till nästa nummer eftersom temat skulle vara skräck och så för jag har nämligen skrivit en fyrapoängs uppsats på temat surrealism i rollspel. Den är inte så lång och går väl i stort sett ut på att Kults inslag mer är av en surrealistisk karaktär än av då klassisk skräckrollspelskaraktär. Om det låter intressant och ni tror att ni kan ha någon användning för den så kan ni väl höra av er så skickar jag ner den. För övrigt tycker jag tidningen är väldigt bra och jag skulle gärna vilja medverka på andra sätt också. Men hör av er om det låter intressant iallafall. Hejdåda.>KLICK...

**...>PIIP<**

..Distriktets ordförande varvar alkohol med

oxblod när han är på det humöret och det ryktas vidare att nyss blivit vräkt samt dragits in i djävulsdyrkarkretsar. Jojo minsann, det skulle inte se fint ut om någon var tarvlig nog att sprida ut det.>KLICK...

**....>PIIP<**

..Hallå. Hallå ja, vart har jag kommit? Hallå! Men varför är här så tyst? Svara mig! Säg något då för svarte faan. Va! Vidriga kadaver och rysliga rollspelare, jag skall inte låta nöja mig med det här. Det skall ni snart bli varse om, era taskspelare. Jag skall utesluta er ur Sverok och drägla på erat bidrag, om ni nu är med i Sverok. Jag skall i vart fall inte hjälpa er med ert kletiga hantverk mer, det får ni klara av själva. HA! HA! Ha det så trevligt>KLICK...

**...>PIIP<**

..Linda. Hallå, Linda för faan. Du kan inte göra så här mot mig..Linda! Linda hör du va! Det måste du väl förstå va, Linda!..Linda, jag vet att du är hemma..Lyft på luren Linda, för faan. Jag vet att du är hemma Jag ser dig nog, din vidriga slyna! Ja, jag skall inte låta nöja mig med det här, det skall du nog snart bli varse om. KÄTTERSKA!>KLICK.....VRRKLICK

**KLICKVRR.....>PIIP<**

..Onndag, vi vet allt om er lilla sammansvärjning för att ta över distriktet och suga ut det på pengar till er såkallade tidning som inte har gett ut ett nummer sen i somras. De flesta lever i villfarelse än, men viska se till att sabba alla era planer på att bli distriktstidning, vi ska se till att alla får reda på att det är exakt, eller ja inte exakt, precis, samma personer som sitter i ledningen för Nisse Nytt som för både distriktet och Morarollspelsklubb. Rollspelare verkligen älskar maktkoncentrationer. Nhääh, inte alls!, dem hatar det. Och hur var det med det där lånet och planerna på fördelningen av distriktets bidrag. Men var inte oroliga vi ska tala om allting innan ni inte blir valda. Hehehe jävla WIMPS!>KLICK...

**....>PIIP<**

....Ni ska passa er era jävular! Ni ska passa er! Var inte kaxiga! Jag vill ha mina äventyr intagna nu, nu, NU! Döds-Henry ska ta er annars. Det är ert fel alltihopa! och mina äventyr bygger på ett sorts Drakar och Demoner i nutid. Intrigen är lika klar som en solig dag, era intellektuella snobbar! Mina äventyr duger inte för att jag bor på landet, bortom universitetet! Jag vill ha dem publicerade nu, nu, NU! Mina äventyr, jag vill ha dem nu....>KLICK.....

**...>PIIP<**

....Hehehej, vi ringer från AVAM i Borlänge. Vi undrar vad ni menar med att vi är uteslutna för att inte ha betalt Nisse Nytt avgiften, eller ja nu när jag säger det själv så låter det ju fånigt för vi har ju faktiskt inte gjort det och det förstår vi ju nu att det kan ju inte vara gratis att och..Såklart, genast per postgiro, javisst alla våra pengar, vi ska ta på oss skorna och gå direkt. Ja hejdå da..>KLICK...

**...>PIIP<**

..Ni är ju snuskiga! Ni är ju vidriga! Erat meddelande är äckligt. Jag skall ställa er till svars inför Sveroks sedlighetsrotel, dem ska minsann få rensa upp i det här träsket.>KLICK...

**...>PIIP<**

..Jag skriver fa-an ingenting på några jävla delbetalningar. Punga ut med resten annars svensidar jag aldrig mer den här jävla megalomoniblaskan. Det här numret kan ni känna er blåsta på förresten, jävlaamatörer>KLICK...

**...>PIIP<**

..eheheh eh he hehe heh se upp där nere heheh...>KLICK...VRRKLICK

**KLICKVRR.....>PIIP<**

...Ja hej, jag har avslöjat en mygelsammansvärjning inom distriktet och det är flera högt uppsatta personer inblandade. Hjärnan bakom manipulationerna är..vänta. Det där är ingen vanlig kanin det är en det är en..Djävulskanin AAAAAAAAAAA .....knorr knorr>KLICK...

**...>PIIP<**

..Regler är tillför att brytas. Jhaah visst. Men så kan du inte göra! Eheheh? Eller: Det är vansinnigt att tävla i rollspel. Jhaah, det är vansinnigt. ..efter en bedömningskala efter hur bra man klarade äventyret. Nhääh, ha en bedömningskala efter hur väl man inte klarade äventyret istället, det passar väl er bättre. ..Hellre skulle man då bedöma subjektivt. Ja, det är väl synd att vara objektiv? ..hur bra berättelsen var. Eheheheh, jag tyckte den var bra. I och för sig gjorde ni ju ingenting, men jag tyckte det var kul. Eheheh? ..Kanske inte lika rättvist, men kul. Jhaah, det är kul med orättvisa, så

länge det inte drabbar er iallafall. Jävla regelrasister, det är faan såna som ni som förstör för oss andra. Sverok skulle klara sig mycket bättre utan er, jävla spel sabbare! Fyy faan!>KLICK...

...>PIIP<

..Ja hejsan, mitt namn är Erik Ny. Jag undrar om ni vet någonting angående vissa samtal kvälls- och nattetid där någon utger sig för att vara mig och uppmanar personen han ringt till att inte välja Morgonstjärnan till distriktstidning utan att välja Nisse Nytt istället. Den här personen har tydligen ringt till ganska många och förolämpat och hotat en av dem också. Så om ni vet vem det är skulle jag uppskatta om jag kunde få prata lite med honom. Om ni inte vet vem det är skulle ni iallafall kunna vara vänliga att i tidningen informera om vad som pågått, så att inga missförstånd kvarstår. För övrigt är jag måttligt intresserad av någon av tidningarna. Ha en bra dag...>KLICK....

...>PIIP<

..OOÄÄHEHEEHJÖÖÖRNHÄÄR  
UAESEPEHEHE UAEHNTHEHEM-  
MAUSTHNUU HÖHHÖÖÖOUHAJJ  
THUKAAUT THEERJOHN HÖH HÖ  
IVIL SÄAJTAN HÖH ÖÖÖH>KLICK...

....>PIIP<

...Ja hej, Mattias här. Är ni dumma i huvudet eller!? Jag har just tittat igenom senaste numret. Vafa-an har ni tagit åt er äran för mina tarotartiklar och min svartfolksrecension för! Är ni körda eller, jävla puckon!? Men annars var det väl ganska bra. Kul att ni tog med några av mina illustrationer iallafall, men skärpning där. Ja, just det, ni borde ha fått hur man spelleder skräck nu, förresten. Hoppas ni gillar den illustrationen också. Hej då...>KLICK...

...>PIIP<

..Hejsan, jag heter Johan Brännmark och är ordförande i Sverok. Jag tycker att man skall kunna gå ut på krogen, säga att man spelar rollspel och få en liten flicka att följa med en hem så att man kan tafsa henne i rumpan. Hä ska va kul mä rollspel. Hur mycket kan jag få i bidrag?>KLICK...VRRKLICK

KLICKVRR.....>PIIP<

..Skärp er för tusans hakar! Ett sådant häringa meddelandekan ni välan inte låta rulla. Någon kan ju taga illa vid sig. Va! Va! Va! Glasögonorm>KLICK...

...>PIIP<

..Det ryktas att MRK nästan fick en kvinnlig medlem på kroken, men att hon blev ivägskrämd när vår ordförande Björn tog henne på bröstet. Bättre lycka nästa gång!>KLICK...

...>PIIP<

..Mors, jeg heter Mortiiis..AARGH, en motorsågsklinga! Splatt skvätt..blubb blubb>KLICK...

...>PIIP<

..Mmm, goddag. Mikael Smith här, från länsstyrelsen. Vi har behandlat er förfrågan och funnit den helt orimlig. Om det är sånt här rollspelare står för och sysslar med skall vi verkligen överväga om vi kan ge er något bidrag från landstinget håll. Vi undersöker också möjligheterna att väcka åtal mot er redaktionsmedlem Staffan Andersson. Om det är någonting han vill förklara eller be om ursäkt för råder jag honom att vända sig till vår juridiske ansvarige här på länsstyrelsen. Adjö...>KLICK...

...>PIIP<

..Uuuh stön aaha Era små rollspelare och era smäckra stjärtar i tajta jeans, och när ni böjer er ned för att slå era små tärningar oh oh oooh...Jävla stjärtgossar, fy faan! Sitter där med era fantasier och glasögon. Näh, fy faan. Jag vill inte höra mer>KLICK...

...>PIIP<

..Jag har anledning att misstänka att Falu Fantasy Fighters kan ligga bakom det här, möjligtvis Dragonflame också. Jag har inga direkta förslag till motåtgärder, men jag tycker vi borde hålla ett öga på dem. Annars tycker jag att vi ska inrikta oss Marsias vänner och Nostalgia, de verkar lagom menlösa och ointresserade. Det var allt för den här gången. Jag hör av mig...>KLICK...

...>PIIP<

..jajajajag. Nej, jag bara, jag skulle. Nej, nej haha inte alls..AAAH. Jajaja jag lovar jag ska inte ringa mer, aldrig mer.>KLICK....VRRKLICK

KLICKVRR.....>PIIP<

..DET HÄR ÄR ETT BOMBHOT! JAG ÄR TRÖTT PÅ ERA FÖRBANNADE LÖGNER NU! EN YTTERST FARLIG BOMB KOMMER ATT EXPLODERA I ANSIKTET>KLICK...

...>PIIP<

..Jahej, Nisse här. Jag har ögnat igenom första utkastet jag fick. Det var väl en del brister. Uppconrecensionen, till exempel, för lättsinnig och personlig. Ändra den och skriv bara om hur spelen var uppbyggda, hur spelledarna var och så vidare. Man skiter väl i era patetiska saker ni gjorde i den eller annan sådana meningslösheter. Staffans sida får godkänt och som Sven inte

förmår sig skriva någonting före dödslinjen får väl ni hitta på någonting själva. Vidare verkade väl kosmisk skräck prylen, hur man spelleder skräck och kultgrejorna helt okej. Men hoppas Mats mediokra recensioner och Anders jävla barnartiklar. Faan, dem är ju inte riktiga där uppe alltså; Saker jag är rädd för och Djur man skrattar åt när man ser. Och den där jävla omslagsbilden var ju faan pinsam alltså. Jag får väl faxa ner någon jävla skiss på nåt jävla irländskt torn eller så, på nån jävla kyrkogård eller nåt så får han rita av den. Jag antar att vi får dra med den jävla glasögonormen tills vi fixat göteborgsflickan i stället. Har ni förresten hört någonting från henne, det var ju veckor sedan. Jaja, försök få Anders att stjäla fler bilder ur den där jävla Lovecraft boken han har så klarar vi oss hjälpligt ett tag till i allafall. Det var väl bara det, jag väntar på utgivningen, tjena...>KLICK...

...>PIIP<

..Jävla sellouts, jävva sellouts alltså. Jag kommer ihåg den gamla, goda och ideella tiden alltså, när vi gjorde Nisse Nytt för att det var kul och utan vinstsyfte alltså fy faan. Den trevliga anda som omgärdade Nisse Nytt förut har helt förbytt, nu är det budgetkalkyler, vinstplanering och reinvestments och och.. Ni är ena ruttna människor! Eran profithunger och era äckligheter och perversioner som krämas ut över oss gör mig gråtfärdig. Usch, jag skälver när jag ser vilka kräk ni har blivit! Anders är en alkoholiserad ömkring och Mats är så degenererad att han bara kan tala i ettor och nollor, för att inte tala om Staffan som med sina sjuka djurförsök driver läsarna till plågor med sina minnen ur sitt meningslösa liv och Sven och Sven det kräket, den ludne lille saten och hans förrädiska lögner och och.. Ni kommer alla att straffas, ert förflutna kommer att hinna upp er och ni kommer att

falla bakåt och slå huvudet i golvet och blöda och blöda och ingen kommer att tycka synd om er, inte jag iallafall! Snyft era, era...>KLICK...

...>PIIP<

..Det här är grississeflockens självmord-scommando! Våra krav är att slippa bli kallade för grississar, från och med nu kräver vi att få bli kallade för PISSNIS-SAR! Tillmötesgår ni inte våra krav före nästa nummer begår vi alla självmord!!..OCH SKYLLER PÅ ROLL-SPEL !! HA!HA!HAA! >KLICK...

...>PIIP<

..ööh hej, det är vi igen, dödscommandot. Vi glömde att avslöja att den fruktade snusaren Duvdahl är vår dyrkade ledare, så var snäll och publicera inte det förvirrade brevet från några av grississekultingar, dem har missförstått allting som vanligt. Ööh, you better watch out!..or öhh...>KLICK.....VRRKLICK... KLICKVRR...

...>PIIP<

..JIIIIHAO W ! Festnisse nummer ett här på en fest bland snöklädda berg och avklädda pojkar hahaHa! Dricker tre liter hembränt och har misshandlat en urinvånare he he. Vad larmet i bakgrunden anbelangar är det en musiksak pågående uren radioapparatliknande sak..Näää fyyyfaan jag måste kräkas på golvet ojoj, vi kan väl träffas och spela den där rollspelskampanjen ni vet nån gåååuuuugh...>KLICK...

...>PIIP<

..Jag tycker med uppriktighet att det är för jävligt dåligt still att först erbjuda mig att illustrera er tidning och sen skicka tillbaka mina teckningar sönderrivna tillsammans med förvirrade mordhot och sexuella

anspelningar. Men det är ert beslut era sjuka jävlar. Ej på återhörande!>KLICK...

...>PIIP<

..Helan går och hick hej fallera..host host, Mats här berusad och nerdekad. Jag tror jag tappat mina glasögon i en pöl.. Dataskärmen vill inte sluta och jag har kissat på mig, hick. Jag är inte värdig att vara redaktör för Nisse Nytt, inte Anders eller Staffan heller. Jag avgår från alla styrelseuppdrag också innan jag kräks på tangentbordet och får en elchock som stannar mitt usla hjärta för evigt..snyft snyft ouhuhuu..Jag är ett kräk!..>KLICK...

...>PIIP<

..Ja hej, det är angående den kosmiska förfärelsen. Ja, jag skickade den till Anders Björkelid. Jag vet inte om den kan ha kommit bort på posten eller så för det var lik-som originalet också. Vet inte om jag hinner skriva ihop en ny heller om deadline-jären är den här veckan, men hoppas att ni hittar den för annars får jag väl skriva en ny tills nästa nummer. Ja hej så länge.>KLICK...

...>PIIP<

..Ja goddag Anders här, jag satt just och kollade igenom grejorna och jag tror vi får allmännisera Uppcon-recensionen lite, jag tycker den var lite för personlig kanske. Sen får vi nog skippa Mats recensioner kanske, dem var lite för mediokra. Och jag tror att vi lyfter ur två av mina artiklar också, så att inte nummret blir så tungt och teoretiskt. Jag har gjort en ny omslagsillustration också, jag fick inspirationen i går natt när jag betraktade den stjärnbeströdda vinterhimlen och överväldigades av förföriska känslor och ja: Ett runt torn på en irländsk kyrkogård men en liten man. Jo, det är sant. Jovisst, dagens sanning alltså.. Vänta, det är någon på dörren....>KLICK..... VRRKLICK

# Fruktan för det okända

Gräsmattan var grön i den trädgård där jag lekte som barn, precis som i de flesta trädgårdar. Det känns som om den var alldeles särskilt grön och mjuk, men det är antagligen bara mitt minne som spelar mig ett spratt. Stora vinbärsbuskar växte i trädgården och om sensommaren hängde



stora klasar av röda och svarta vinbär från buskarnas grenar. På den solbelysta spaljén klättrade björnbärsrankor mot himlen. Allt avgränsades och inhägnades av ett högt brunt staket. Om jag stod på tå kunde jag kika över kanten och se ut från trädgården. En grusbelagd gångväg låg utanför staketet och bortom vägen växte buskar. Gröna buskar

med vita bär. Och bakom buskarna låg Huset. Det var ett fallfärdigt gammalt hus. Färgen hade flagnat från väggarna och de smutsiga fönsterglasen hade krossats av kastade stenar. Jag var väldigt rädd för det huset. Det fanns något där inne. Det visste jag säkert. Hade någon frågat mig vad, hade jag inte kunnat säga vad det var, men det skrämde mig något ohyggligt. I bland letade jag mig ut utanför trädgården när jag lekte, men jag aktade mig alltid för att komma för nära huset.



Egentligen var det väl ganska synd. Om jag hade vågat mig dit och gläntat på husets gnisslande dörr hade jag antagligen hittat några gamla krossade ölfaskor och nedklottrade träväggar. Det är inte så ofta saker som skrämmer en klarar av en närmare granskning. Å andra sidan behövde jag inte vara rädd för huset särskilt länge. En höstdag när jag var fyra och ett halvt år gammal kom brandkåren och brände ner det.

Egentligen är det väl inte så underligt att man blir mer rädd för sådant som man inte känner till. Gamla invanda saker och företeelser är sällan särskilt skrämmande. Det var inte för inte som Motståndarna i det gamla skräckrollspelet Chock kallades för Det Okända. Mystik och gåtfullhet är några av de främsta elementen att tänka på om man vill skapa en skräckstämning. Och om man vill spelleda ett skräckäventyr är det just stämningen som är det viktiga. Därför tänkte jag nu bjuda på några råd och spridda tankar.

## Detta är ett mysterium

*"Men om baron Kaupmann är död, vem var det då som stal smaragd-dolken från Towner? Och varför kände inte Dietrich igen Magda när de träffades i Berlin? Dessutom har vi fortfarande inte listat ut vad Nehreid-kulten egentligen har att göra med det försvunna spöket. Kan ingen förklara för mig vad det egentligen är som händer?"*

När man konstruerar ett äventyr är det ofta bra om det kretsar kring ett eller flera mysterier som rollpersonerna löser under äventyrets gång. Det kan vara många olika slag av mysterier: Vem var rollpersonernas far egentligen? Varför mördades ärkehertigen? Vad är det som pågår i de Blå Träsken? Naturligtvis går det att konstruera andra typer av äventyr, exempelvis de gamla goda Slå-ihjäl-monstren-och-ta-deras-skatter.

I ett skräckäventyr är det särskilt viktigt att handlingen kretsar kring ett eller flera mysterier. Annars kan man mycket snabbt omintetgöra skräckkänslan i äventyret. Jag skall fortsätta med några olika exempel.

### I begynnelsen

*Egentligen var det för att eftermiddagsteet dröjt som Lord Stephen hade letat sig in i köksregionerna. När han insett att anledningen till dröjsmålet var att Fanny överhuvudtaget inte satt på något tevattnen blev han kvar en stund. Man måste ju bry sig om tjänstefolket och kokerskans rödgråta ögon talade sitt tydliga språk.*

*"Jag ber så hemskt mycket om förlåt, Sir, men det är min lilla nièce, Juliet. Hon har blivit mördad. Och det hemskaste av allt är... snyft... är att den hemska besten som dödade henne... snyft... skar huvudet av henne och tog det med sig."*

Det är i inledningen av ett äventyr som man etablerar mycket av både ton och stämning. Det är då man ger rollpersonerna en föränning om vad som skall ske och låter dem lära känna världen och sig själva. Inledningen är kanske extra viktig vid engångsäventyr, på konvent eller så, och i början av en kampanj, men man skall inte försumma den annars heller. Med en bra inledning är

mycket vunnet. På samma sätt kan en dålig inledning förstöra en hel del, även när det gäller skapandet av en bra skräckstämning.

Rollpersonerna sitter som vanligt på värdshuset Den Flammande Galten när en vacker kvinna kommer in genom dörren. Hon tittar sig omkring i salen och vandrar så fram till RPs bord. Hon ber dem om hjälp. En hemsk vampyr har flyttat in i det gamla slottet ovanför byn där hon bor och nu terroriserar den de stackars byborna. Kan inte de snälla rollpersonerna komma och slå ihjäl vampyren?

Det här skulle nog kunna bli ett ganska spännande äventyr där rollpersonerna slåss mot den elaka vampyren och hans hantlangare. Kanske kan det till och med bli lite ruggigt ibland när RP smyger omkring i det gamla slottet. Någon direkt skräckstämning lär det dock inte bli. Varför då? Jo, rollpersonerna vet redan när de ger sig av vad äventyret kommer att handla om. De är beredda på att möta en vampyr och har antagligen med sig både träpålar, vitlök och krucifix i bagaget. Dessutom vet de var vampyren håller till och antagligen kan kvinnan också upplysa dem om vilka medhjälpare han har. Här finns inte mycket som är gåtfullt eller överraskande. Men visst finns det möjligheter att starta ett sådant här äventyr på ett bättre sätt.

Det är en god idé att göra sig av med gamla "klassiska" inledningar av typen RP får ett uppdrag eller RPs kompis Kalle (som de inte ens tänkt på tidigare) vill ha hjälp. Även om Chaosium och andra använder det med förkärlek, särskilt i äventyr till Call of Cthulhu, är det inget bra sätt att inleda ett skräckäventyr. Ett brev från exempelvis "John Smith som hört att RP är intresserade av ockulta mysterier" blir lätt en både fänig och klichéartad inledning. Försök i stället inleda äventyren på ett sätt som griper tag i rollpersonerna och får dem personligt

engagerade. Om exempelvis ett mystiskt möte, en ockult ritual, en stöld av en egyptisk dolk eller något liknande skall inleda äventyret är det mycket bättre att låta en eller flera av rollpersonerna uppleva det än att låta någon anonym SLP dyka upp och berätta för dem om vad som hänt.

Det är också viktigt att inte avslöja för mycket av handlingen i inledningen. Man kan med fördel ge RP en del intressanta krokar som kan dra dem vidare i historien, men kom ihåg att det blir mycket mer spännande om RP inte är beredda på vad som händer.

### Livet är en lök

*Aftonen efteråt firade vi vår framgång på en liten restaurang vid Seine. Irina beställde in kaviar och en flaska champagne, Connor sjöng irländska visor för oss och vi var alla mycket upprymda. I vår enfald trodde vi att hotet undanröjts. Den diaboliska ritualen i Notre Dame hade stoppats, Madame Duprés var död och hennes lärjungar hade skingrats med nattens vindar. Under den muntra aftonen var det nog ingen av oss som anade att vi ännu inte sett ens toppen på isberget.*

Intrigen i ett bra skräckäventyr, i alla fall ett av mysteriekaraktär, kan med fördel liknas vid en lök. Då menar jag inte att man börjar gråta om man skär den mitt itu. Nej, det är skalen i löken som jag syftar på. Skal efter skal som omsluter varandra. Man kanske kan ana att det finns flera skal innanför, men innan man tagit bort ett skal kan man inte se nästa. På samma sätt kan man bygga upp ett äventyr, där rollpersonerna steg för steg skalar sig in till intrigens inre nivåer.

Vi befinner oss i Singapore under trettioalets senare hälft. Resenärer och olika



typer av agenter har samlats här i denna myllrande stad mitt mellan Malaysia och Indonesien. Brittiska underrättelsemän och nazityska gestaporepresentanter smyger genom skuggorna med hemliga uppdrag. Det är en orolig tid då nästan vad som helst kan hända.

Så blir den brittiske konsuln mördad, två silvernålar tryckta genom hans tinning. Dörren till hans arbetsrum var låst från insidan och fönstren var stängda. En mystisk mordgåta att lösa för de tappra äventyrarna. Vi befinner oss i äventyrets första skal. Än så länge verkar varken intrigen eller händelserna särskilt gåtfulla. Efter hand upptäcker det att mordet på konsuln bara var det första i en rad och att morden inträffar var nionde dag. Slutligen gillrar de en sinnrik fälla och konfronterar den ondskefulla mördaren. Det visar sig vara en indonesier med märkliga övernaturliga krafter. Han klarar dock inte av en direkträff från ett hagelgevär, utan avlider mumlandes förbannelser över rollpersonerna.

Hämmande andar och andra intriger kanske kommer emellan, men efter en tid beslutar sig RP att ge sig av till den avlägsna ö som indonesiern kom ifrån för att utforska vad som händer där. Dags för en fas där rollpersonerna smyger genom regnskogar förföljda av vilda djur och vildsinta infödingar. Så småningom kommer de fram till den avsides belägna byn där det visar sig att en hel stam av kultister härjar. Kanske håller de till och med på att offra den franske guvernörens dotter till sin demoniska gudom? Döm om deras förvåning när RP lägger märke till de männen i svarta rockar. Gestapoagenter! Och så kommer herr Metternich ut från hövdingens hydda. Vad har nazi-tyskarna för planer tillsammans med den mystiska kulturen?

Med ökande takt snurrar så intrigerna vidare. Kanske skall tyskarna sända en

övernaturlig mördare för att undanröja president Roosevelt eller så skall kanske arméerna läras upp i svart magi. Är det kanske så att hela andra världskriget i själva verket orsakas av stridande ockulta grupper och är det inte så att Hitler i själva verket är guden Niol-Erh-Wah som har återfötts? Möjligheterna är otaliga.

## En doft av lök

"Äntligen", sade Irina och lutade sig tillbaka i den mjuka soffan. "Den svarta nyckelns brödraskap finns inte mer och för första gången på många år kan vi koppla av." Hon log försiktigt mot mig och strök det blonda håret från sitt ansikte. De blå gardinerna i det halvöppna fönstret fläcktade långsamt.

"Men nu så här efteråt... Vem var egentligen den gamla kvinnan som släppte ut oss ur Madame Duprés fängelsehåla?"

"Det var väl en av Connors vänner", svarade jag.

"Nej", sa Irina, "han hade aldrig sett henne förut."

"Men vem kan hon då ha varit?"

Vi satt där och tittade förvånat på varandra. Någonstans ute i natten sjöng någon en av Connors favoritvisor, men Connor var ju död sedan länge.

När äventyret nått sitt slut och intrigerna nystats upp gör det faktiskt ingenting om spelarna inte lyckats finna svaren på precis alla gåtor. Det får gärna finnas någon obesvarad fråga, någon gåtfull händelse som aldrig blev förklarad. Om dina spelare går hem efter spelmötet och fortsätter grubbla över vad det egentligen var som hände har du nog lyckats ganska bra.

Missförstå mig nu inte. Ett äventyr där ingen av spelarna överhuvudtaget fattar vad som händer är ganska poänglöst. De måste

få nysta lite grann, dra undan några draperier och finna en del sanningar. Däremot behöver de kanske inte få reda på allt.

Antag att de konfronterar den mystiske mördaren i svart rock med elfenbensmask högst upp på balkarna ovanför Tower Bridge i London. Kanske är det då lika bra



om den besegrade mördaren faller ner och uppslukas av Themsens vattenmassor i stället för att lämna rollpersonerna med ett lik de kan demaskera. Vem var egentligen mördaren? Var det en människa eller något annat? Och är den verkligen död?

Lämna några frågor obesvarade. Kanske för att ha något att spinna vidare på i framtiden, kanske för att rollpersonerna skall känna att de inte vet allt eller kanske till och med för att inte ens du känner till svaret.

## Vem klampar på min bro?

I skenet från facklan kunde jag följa spåret av blod som ledde över det ojämna trägolvet. Vid foten av trappan var jag tvungen att kliva över en blodpöl som samlats där. En röd och klubbig ström rann nedför trappan, så när jag nådde trappavsatsen var jag beredd på det som väntade. Ändå var anblicken av Zephirias misshandlade kropp nästan mer än jag orkade med.

I samma stund hörde jag en märkligt ljud från våningen ovanför. Ett väsande fnittrande. Jag kan inte beskriva det bättre än så. Jag kastade facklan in i skuggorna vid trappans topp, i riktning mot ljudet. Varelsen i skuggorna skrek ett isande skrik när den träffades av den flammande facklan. Men ännu högre måste jag ha skrikit vid anblicken av dess obeskrivligt vedervärdiga skepnad.

"Försiktigt följer ni spåren på marken. Åskan och blixarna varnar att regnet snart är här så ni skyndar er på en aning. I fotogenlyktans sken ser ni så vart ni är på väg. Staketet på baksidan av kyrkogården är tydligen trasigt och genom det hålet har tydligen den mystiska skepnaden försvunnit. Louise stänger luckan på stormlyktan och ni klättrar in genom hålet. Ännu en blix lyser upp de förvridna träden. Förfallna gravstenar kantar er väg och längre fram kan ni höra hur någon krafsar i jorden. Ni tittar fram över buskarna och då ser ni plötsligt en sån här som ser jättehemska ut."

Med ett belåtet flin på läpparna slår spelledaren upp monsterdelen av Cthulhu-reglerna och visar upp en halvtaskig teckn-

ing av en vagt människoliknande varelse. Snabbt och smidigt har han slagit sönder den skräckstämning han lyckats bygga upp. För även om det för det mesta finns bilder av monstren i regelböckerna är ord ett mycket bättre verktyg för att bygga upp stämningen.

"Stanken är det första ni lägger märke till. Den tycks härröra från den hopkrupna figuren som hukar sig framför Elisabeths nyligen igentäckta grav. Med sina långa förvridna fingrar tycks den försöka gräva sig genom mullen. Varelsen vrider sig mot er när Louise låter lyktans sken falla över den. Dess sjukligt gulbruna hy tycks vara bevuxen av grönaktigt mögel och en rödaktig glöd lyser från de insjunkna ögonhålorna."

Om du vill att varelserna i de skräckäventyr du spelleder skall vara skrämmande måste det också vara något gåtfullt med dem. I de flesta spelsystem har det gått inflation i monstrens mystik, kanske främst i Call of Cthulhu. Det är ett bra skräckspel som har varit med ett tag vilket fått till följd att de flesta hunnit lära känna de olika

varelser som finns i H. P. Lovecrafts värld. För en slö spelledare, som den vi råkade ut för på UppCon härom sistens, är det enkelt att säga "och där kommer det några Deep Ones...". Det är ju korrekt, men inte direkt stämningsskapande. I en "verklig" värld springer knappast varelser omkring med namnlappar i pannan så att eventuella äventyrare lätt skall kunna identifiera dem. Försök i stället att presentera varelserna på ett spännande och fantasieggande sätt.

Ett annat problem med varelser i skräckäventyr är att i alla fall erfarna spelare, och de som läst regelböckernas hemliga kapitel allt för noga, känner till de flesta av varelsernas hemligheter. Träffar man exempelvis på en Dödsgäst i EDD vet de flesta att det främst är eld, magi och magiska vapen som gäller. Och så skall man hålla sig undan eftersom den suger permanenta FYS-poäng. Vad gör man då åt detta? Enklast är ju förstås om spelarna inte får veta vilken motståndare de har. Kanske lurpassar fasorna strax bortom rollpersonernas synfält eller måhända väljer du att beskriva varelsen på ett sådant sätt så spelarna inte omedelbart kan sätta en monsterboksrubrik på den.

En annan variant kan vara nog så bra, särskilt om det är fanatiska regelboksbitare man har att göra med. Använd ditt privilegium som spelledare och modifiera "verkligheten" en aning. Låt de varelser du använder skilja sig en aning från regelböckernas standardkreatur. Ge dem nya styrkor och svagheter. Se till så att rollpersonerna aldrig är riktigt säkra på vad de har att vänta sig.

## Bibedi, babedi, boo !

*När jag vaknade var flimret från TV:n allt jag såg. Ljusen hade slocknat, solen hade*

*gått ner och av Marie fanns inga spår. En stund satt jag stilla i fåtöljen och undrade vad jag skulle ta mig till. Jag hade just sträckt mig efter fjärrkontrollen för att stänga av TV:n när det hände.*

*Bruset från högtalaren tystnade och jag kunde höra röster. De viskade på ett okänt språk och manade mig att komma närmare. Jag reste mig upp och gick framåt genom mörkret. Och rutans flimmer strukturerades långsamt till en bild.*

Inget skräckäventyr är komplett utan övernaturliga inslag. Den gamla damen i gathörnet med de kryptiska uttalandena. Den svarta katten som följer rollpersonernas minsta steg. Drömmarna om kontinenten som väntar under havsytan nätter då stjärnorna står rätt. Morfars ring som inte går att ta av.

Det varierar vilka typer av övernaturligheter som passar i ett äventyr. Just att de skall passa in i den känsla du försöker skapa är mycket viktigt. Den svarthåriga kvinnan i vinröd kåpa som sänder ljungande blixtar från sina fingertoppar kanske passar alldeles utmärkt i ett äventyr som utspelar sig i 90-talets New York och där just kontrasten mellan magi och den teknologiska vardagen är viktig. I ett mer traditionellt skräckäventyr placerat på en ödslig herrgård i en dimhöljad landsbygd skulle hon nog vara mest fånig. Där passar vakande korpar, ylande vindar och suckande spöken i källaren bättre. Lyssna till ditt eget goda omdöme och fundera noga igenom vilka "specialeffekter" som passar bäst i just ditt äventyr.

Om spelledaren privilegium är att modifiera verkligheten som hon finner passande så är kanske övernaturligheternas privilegium att vara oförklarliga. Det jag vill säga är att du inte heller här skall låta regelböckerna begränsa dina möjligheter. Om du exempelvis tycker att det skulle vara

dramatiskt och spännande om den stora ljuskronan i matsalen skulle falla till golvet vid rätt tillfälle så låt den då göra det. Låter du bli bara för att spöket som hemsöker herrgården saknar telekinetiska förmågor, då kan du lika bra ge upp dina försök att väva ihop ett bra äventyr med rätt stämning och flyt. Så länge de övernaturligheter du lägger in passar i äventyret och fyller ett syfte spelar det ingen roll om de inte täcks av reglerna.

Å andra sidan är det naturligtvis viktigt att du inte brer på för mycket. Varje gammal gumma behöver ju inte vara spåkunnig och alla skuggor om natten är inte onda. Visst är det trevligt om stormarna viner kring den gamla borgen, men i bland är vädret faktiskt vackert också i Transylvanien.

**Alldeles  
msm**

*Vi lämnade bilen på tomgång och sprang uppför trapporna till Nathans hus. Han skulle hjälpa oss. Han måste veta vad som pågick. Vi bultade på dörren, men ingen kom för att öppna. Jenny dyrkade kvickt upp låset och vi skyndade oss in. Med raska steg skyndade vi oss genom korridorerna mot arbetsrummet. Vi slog upp den breda dubbeldörren och såg oss omkring. Nathans blanka ögon tittade uttrycksöst tillbaka mot oss och blodet rann likt tårar.*

*Fasa. Vad skulle vi göra nu? Ensamma. Vem skulle nu kunna hjälpa oss? Utanför huset tystnade ljudet från den brummande bilmotorn.*



Ensam är stark. Det finns det i alla fall ett talesätt som påstår. Men kanske är det inte alltid riktigt sant. I alla fall inte när det gäller skräckäventyr. Där gäller det i stället att hålla ihop och ta väl vara på sina vänner och allierade. Ett av de grundläggande råden i Petersen's Field Guide, en liten skrift med råd för ockulta undersökare, är att aldrig vara ensam. Trygghet är att ha någon som täcker ens rygg, någon som kan hjälpa. Men i en skrämmande intrig är det

negerpojkar" där tio personer isoleras på en avlägsen ö och sedan mördas en efter en. Filmen "Alien" är ett annat klassiskt exempel. Där befinner sig en grupp rymdfarare instängda i sitt rymdskepp tillsammans med ett skrämmande monster och utanför stålväggarna finns bara rymdens tomhet. Mer isolerade än så kan man knappast bli. Vare sig "Tio små negerpojkar" eller "Alien" är renodlade skräckhistorier, men båda är goda exempel på hur man kan



ju inte trygghet man eftersträvar. Att isolera rollpersonerna, på ett eller annat sätt låta dem möta faran ensamma, är ännu ett sätt att skaka om dem och bygga upp stämningen. Och det finns ju flera sätt att isolera rollpersonerna.

## Lasse, Lasse liten

*Båten var borta. Eira blickade ut över sjöns spegelblanka yta och i månskenet dansade dimman över vattnet. Den sista utvägen var försvunnen. Nu var de tvungna att stanna på ön, utan en möjlighet att komma undan.*

Att rent fysiskt isolera rollpersonerna med faran utan möjlighet att få hjälp är ett klassiskt trick som ofta använts. Se bara på Agatha Christies deckare "Tio små

använda geografisk isolering för att göra en obehaglig situation ännu mer skrämmande.

## Vilse i vimlet

*Regent Street vid rusningstid. Jag hade tänkt försvinna i folkvimlet, men det var ett misstag. De fann där i massorna och de följde min vittring. Nervöst fingrade jag på hagelgeväret. Kvinnan vid busshållplatsen tittade på mig i smyg. Var hon en av dem? Eller kanske mannen med paraplyet? Med raska steg gick jag mot tunnelbanenedgången. Miljoner av människor omgav mig, men jag var alldeles ensam.*

Isolering behöver inte bara vara fysisk. I bland kan det vara minst lika effektivt med psykisk isolering. Ensamhet mitt bland

massor av andra människor kan vara så mycket mera skrämmande.

Enklaste sättet att isolera rollpersonerna är att skrämma upp dem ordentligt så att de blir riktigt paranoidea. Om de inte litar på någon har de ju ingenstans att vända sig för att be om hjälp. När de en gång blivit för-rådade av konstapel Petterson som i själva verket jobbar för Teknokratin eller förgiftade av den snälla husan som i själva verket är vampyr kommer de att tänka sig för innan de litar på någon igen.

En annan variant av psykisk isolering är när rollpersonerna av omsorg för sina vänner inte ens vågar blanda in dem i intriger-na. Antag att någon ber sin gode vän data-hackern att knäcka sig in på den där hyper-hemliga databasen. "Visst", säger hackern och lovar att höra av sig nästa morgon. När klockradion går igång nästa morgon är mannen som dog då hans bildskärm imploderade en av ekonyheternas huvu-drubriker. Eller att äventyrarna kommer tillbaka till sin vän prästen Eivin efter middagen på värdshuset för att fortsätta diskutera den mystiska hertiginnans planer, men i stället finner de prästens förkolnade kvar-levor på kappellets golv. Efter att några av deras nära vänner gått en mystisk död till mötes tänker de nog sig för innan de anförtror de farliga hemligheterna för fler.



*Alexandria Den tjugonde juli AD 1927*

*Allt medan Higgins förtvivlat söker finna ett fartyg som kan bringa oss härifrån nedtecknar jag dessa rader i min journal. Måhända har vi skakat dem av oss, men jag*

*fruktar att det är en fåfång förhoppning. Vid Abu Simbel ändade ett klippblock lady Jamiesons liv och vår kontakt AlEndroh i Kairo var död redan innan vi nått fram. De är oss i hämlarna och jag ber om Herrens stilla nåd att vi skall undfly denna stad innan de hunnit upp oss igen. De skall inte få hindra oss. ImnHoteph-papyrusen skall föras till Stonehenge i tid för ritualen...*

Eftersom hissen var upptagen tog vi trap-porna ner. På tredje våningen passerade hissen förbi och genom glasdörren såg vi männen i svart. Och de såg oss. Förgäves försökte de stoppa hissen. Förtvivlade sprang vi nedför trapporna i ett försök att hinna undan.

I en del skräckäventyr kan det vara en mycket god idé att sträva efter en situation där rollpersonerna hela tiden ligger ett knappt steg före de fasor som förföljer dem. Likt i en spännande thriller skall de nätt och jämt hinna undan med andan i halsen. För att det skall lyckas gäller naturligtvis att du använder din spelldarfrihet och "anpassar" händelseförloppet. Se helt enkelt till så att allting sker vid rätt tidpunkt. Låt de mystiska munkarna anlända till hertigens hus i samma stund som rollpersonerna hittar de hemliga pergamenten och låt bomben explodera just när de lämnat parkering-shuset. Det gäller helt enkelt att se till att de centrala händelserna i äventyret sker på ett så dramatiskt och skrämmande sätt som möjligt. Som spelldare har du alla möjligheter i världen att ordna det.

Faran med att anpassa händelseförloppet är naturligtvis att spelarna förlorar infly-tandet över handlingen. Även om du vrider och vänder på intrigerna måste du se till att rollpersonernas handlingar fortfarande spelar roll och en del av de dramatiska händelserna kan de alltid få missa.

## Ett bekvämligt lugn

Nätterna må ha varit svarta och vindarna iskalla, men på Refios värdshus fanns det alltid en flammande eld och några krus mjöd som väntade. Där kunde vi sitta vid vårt stambord under den uppstoppade vildsvinsskallen och diskutera igenom de märkliga händelser vi upplevt. I de bekväma sängarna kunde vi sova ut och läka våra sår. Det var vår fasta punkt i en värld där allt annat tycktes osäkert. Men så en morgon splittrades vår trygghet när vi väcktes av Selinas isande gallskräk.

För att fasan och skräcken i ditt äventyr skall bli påtaglig för rollpersonerna är det mycket bra om de har en kontrast att jämföra med. I bland bör de få några ögonblick att ta igen sig utan att ha fruktan hängande i halsen. I den skrämmande värld de lever bör det finnas fickor av lugn och trygghet där rollpersonerna kan ta igen sig. Kanske är det bara lugnare perioder i äventyret, kanske är det en trygg plats där de kan koppla av.

I den ombonade timmerstugan eller på den gamla flodbåten i Seine kan rollpersonerna ta igen sig, samla tankarna och lägga upp nya planer. En sådan här trygg plats är naturligtvis viktigare om man spelar en kampanj, men kan vara bra även i enstaka äventyr. Tryggheten blir en kontrast till skräcken och därigenom kan du stärka båda dessa känslor i ditt äventyr.

Vill du sedan vara riktigt elak som spelledare låter du rollpersonerna vaggas till ro på sin trygga plats. Efter flera äventyr kommer de att känna sig hemma där, att

vara lugna och avslappnade. Sedan låter du skräcken bryta in och konfrontera rollpersonerna på "hemmaplan". Plötsligt krossar du tryggheten som byggs upp och rollpersonerna kommer att stå skräckslagna i spillrorna.

## Sagor vid eldstaden

Med en sista hes hostning tystnade bilmotorn för gott och Jeff styrde in vår gamla Mercedes mot vägkanten. Regnet hade tilltagit i styrka och åskvädret tycktes komma allt närmare. Vi hade kört länge sedan vi passerat den senaste bensinmacken och vandringen tillbaka dit var ingenting vi såg fram emot. Regnet smattrade mot biltaket och från bilradion hördes Madonna som sjöng något om kärlek. Vi slog av radion för att spara på batteriet och väntade i tystnad på att någon bil skulle passera förbi. Jeff tänkte en cigarett fastän han visste så väl att jag hatade den stickande röklukten.

Jag måste ha somnat för plötsligt så vaknade jag till av en duns ovanför mitt huvud. Något hade landat på taket. Bredvid mig ryckte Jeff till och uppifrån hördes ett isande ljud som om någon rispade i taket med en kniv.

Det finns ju många berättartekniska knep du kan ta till när du vill berätta din historia. Tempot i äventyret är ett sådant. Om du vill ha ett tätt och spännande äventyr där rollpersonerna exempelvis flyr undan någon namnlös fasa är det bra om äventyret också flyter framåt i rask takt. Du behöver kanske inte beskriva varje liten händelse som sker, varje litet föremål rollpersonerna springer

på. Vill du i stället ha ett långsammare äventyr där skräcken sakta byggs upp är det kanske just detaljerna du bör arbeta med.

Som jag nämnt tidigare kan du gärna arbeta med skiftningar i takten i ditt äventyr. Bryt av lugnet med en intensiv period av skräck och fasa eller ge de jagade rollpersonerna en kort andningspaus i en vacker trädgård. Variera takten som du tycker passar för just ditt äventyr.

Beskrivningar är en annan viktig sak du kan använda. Du behöver kanske inte samla på dig lika många märkliga adjektiv som H.P. Lovecraft, men tänk ändå på att göra dina beskrivningar intressanta och skrämmande. I stället för att bara säga "Det är en dolk" kan man med fördel säga "Det tycks vara en gammal dolk och greppet på den är lindat med mörkbruna läderband. På det vassa bladet ser ni rödbruna fläckar av torkat blod."

För det mesta är det en god idé att försöka ge så bra beskrivningar som möjligt. I bland kan dock en bristfällig beskrivning vara bättre. Antag att RP sitter insnöade i en gammal borg i de skotska högländerna. Genom borgens mörka korridorer smyger en namnlös fasa som anfaller och dödar gästerna i borgen, en efter en. I det läget är det naturligtvis bättre om RP till att börja med bara ser skuggor som försvinner i korridorerna, ljus som reflekteras i mörka ögon och vita huggtänder i dunklet. Att i det här läget direkt avslöja vad som smyger i borgen är bara dumt. I stället lämnar du åt spelarnas fantasi att föreställa sig vad som väntar i mörkret.

## Epilog

Med lätta steg sprang hon nerför marmortrapporna mot den lilla motorbåten som var förtöjd vid bryggan. Hennes svarta hår fladdrade i den begynnande morgonbris. Hon lösgjorde förtöjningen och hoppade ombord likt ett vikt kattdjur. Motorn startade och hon blickade upp mot mig en sista gång. Hon grät. Om jag kunnat göra det hade jag nog också gjort det. Sedan styrde hon båten från ön och gav sig av. Hon hade gjort sitt val.

Jag hade också gjort mitt val. Jag lät henne gå. Vad hade det annars varit för mening? En stund stod jag där stilla och såg båten försvinna bort över vattnet, men sedan begav jag mig in i kapellet, ner mot kryptan. Det förbrännande solen skulle snart stiga över horisonten.

Det finns många knep du kan använda för att bygga upp en bra skräckstämning och det här var bara några av dem. Men timmen börjar bli sen och det är dags att ge sig av. Jag hoppas mina råd kommer att vara dig till hjälp och önskar dig lycka till. Må du alltid vandra säker genom skuggorna.



# Kosmisk



## Skräck

H.P. Lovecraft



### Call of Cthulhu

Call of Cthulhu RPG är en klassiker bland skräckrollspel. Sedan det först publicerades 1981 har det genomgått ett flertal kosmetiska förändringar, försetts med mängder av supplement och äventyr och blivit prisbelönt. Än idag är CoC ett av de mest populära skräckrollspelen och det verkar som det har banat väg för andra spel i samma genre såsom Vampire, Werewolf och Kult.

Call of Cthulhu bygger på den amerikanske författaren Howard Phillips Lovecrafts litterära alster. Lovecraft levde mellan 1890

och 1937 och lämnade under hela sin livstid nästan aldrig hemstaden Providence i New England. Han var gift med Sonia H. Davis mellan åren 1924 och 1929 men makarna levde egentligen bara tillsammans under tio månader. Han isolerade sig i sitt hem och kommunicerade med omvärlden främst genom en mycket omfattande korrespondens. Han var besatt av att skriva noveller som innehöll vad han kallade "cosmic fear", kosmisk skräck. Nästan hela hans produktion följer ett bestämt mönster som är ämnat att leda fram till denna kosmiska skräck. I den här artikeln skall jag försöka att beskriva H.P. Lovecrafts metod och diskutera olika sätt att inkorporera denna i rollspelet Call of Cthulhu. Det blir alltså CoC på Lovecrafts sätt.

### Lovecrafts rekvisita

Man kan grovt dela in Lovecrafts samlade verk i två kategorier. En, i huvudsak tidig produktion som är starkt influerad av den

irländska författaren Lord Dunsany. Dessa noveller, t.ex. *Celephais*, *The Cats of Ulthar* och *The Doom That Came to Sarnath* (och i viss mån även romanen *The Dream Quest for Unknown Kadath*) påminner en hel del om exotiska och mystifierande sagor och har stått som förebild för rollspelsmodulen *Dreamlands*. Jag kommer inte att beskriva denna kategori här, men man kan oftast utgå från att den är skriven efter ungefär samma modell som den kosmiska skräcken, den andra kategorin. Denna del utgör större delen av

” And in the stygian grotto I saw them do the rite, and adore the sick pillar of flame, and throw into the water handfuls gouged out of the viscous vegetation which glittered green in the chlorotic glare. I saw this, and I saw something amorously squatted far away from the light, piping noisomely on a flute; and as the thing piped I thought I heard noxious muffled flutterings in the foetid darkness where I could not see.



Lovecrafts författarskap och är den senare av de två. Det är också här som Cthulhu-myntologin förekommer som flitigast.

### Miljöer

” Det första man märker när man börjar plocka i novellernas uppbyggnad är Lovecrafts mycket begränsade användande av miljöer. Nästan alla berättelser utspelar sig i New England, Lovecrafts hemtrakt. Men novellernas New England skiljer sig naturligtvis från

verklighetens. De miljöer som beskrivs är isolerade byar och små städer, med rötter i gamla traditioner. När större städer finns med koncentrerar sig författaren gärna på gamla hus från 1700-talet med höga gavlar och solfjäderformade dörrfönster eller fallfärdiga kyrkogårdar. Kyrkogårdarna förekommer också flitigt på landsbygden. Intressant är kanske att Lovecraft utrustade "sitt" New England med städer som han kunde forma efter eget behag. Dessa byggde han på verkliga förlagor. Så är Arkham baserat på Salem, Innsmouth på Newburyport och Kingsport på Marblehead. Dock ersatte Lovecraft aldrig de verkliga städerna med kopiorna, utan lät dem existera parallellt i sitt litterära universum, i alla fall vad det gäller Salem.

## Personer

De personer som befolkar dessa miljöer och som på ett eller annat sätt konfronterar huvudpersonerna är också slående lika novell efter novell om man koncentrerar sig på de individer som så att säga är "bärare av skräcken". Liksom hos miljöerna finns det här en kontakt med äldre tider och tradition-

evolutionen och därmed fått kontakt med gammal, fruktansvärd kunskap. Det händer, även om det inte är en regel, att dessa personer utgör en kult eller sekt tillsammans. Lika ofta är det dock frågan om ett slutet samhälle med stark sammanhållning eller bara en familj. "Primitiva" folkslag, grupper med stor inavel och rasblandningar (gärna med icke-mänskliga raser) som representanter för skräcken är alltså någonting som är vanligt förekommande hos



er. Man möts ofta av indianer eller halvblod som på något sätt skall representera en mer ursprunglig, och mörkare kultur. Samma fenomen återfinns hos befolkningen i de isolerade byarna, eller i städer som Innsmouth. Här är det inavel, eller rasblandning som har lett till att människorna har återgått till ett primitivare stadium i

Lovecraft. Anledningen till detta torde vara hans egna, mycket förvirrade, rasistiska sympatier. Jag anser dock att man inte behöver gå djupare in på dem, varken här eller i ett lovecraftianskt äventyr.

När det kommer till enskilda personer eller huvudpersoner rör det sig oftast om människor av ett helt annat slag. Ofta väljer

Lovecraft personer med någon särskild anledning att tro på det sunda förnuftet. De är vetenskapsmän eller realister som sedan kan konfronteras med det oförklarliga. Hit hör forskningsexpeditionens medlemmar i *The Mountains of Madness* eller den rationelle vännen till huvudpersonen i *The Unnamable*. Det rör sig dock lika ofta om personer med en speciell besatthet eller dragning till mörka sidor av tillvaron. Här återfinns konstnärer, som Pickman från

*Pickman's model*, personer som kombinerar vetenskap med ett ockult intresse, som huvudpersonen i *The Dreams in the Witch House* eller forskaren i andra verkligheter i *From Beyond*, eller gravplundrare som paret i *The Hound*. Exempelen kan göras oändliga

De rationellas öde i Lovecrafts berättelser blir att möta överväldigande bevis på vetenskapens otillräcklighet och därmed få sin världsbild raserad. De besattas intresse å sin sida är vad som leder dem till deras undergång. Deras sista insikt blir att de aldrig visste vad de sysslade med, att de gav sig i kast med någonting mycket större än vad de hade anat, och därmed raseras deras världsbild.

## Artefakter

Närmast efter kulter och "degenererade" folkslag, är det vad man skulle kunna kalla artefakter som står den kosmiska skräcken närmast. Typexemplet här är naturligtvis den berömda *Necronomicon* som dyker upp

i periferin i många av novellerna. Men även andra böcker med farlig skrämmande kunskap finns nämnda här och var och därtill kommer en del konstföremål med anknytning till cthulhu-

” The madness and monstrosity lay in the figures in the foreground... These figures were seldome completely human, but often approached humanity in varying degree. Most of the bodies, while roughly bipedal, had a forward slumping, and a vaguely canine cast... They were usually feeding - I won't say on what.

myten. Det rör sig om statyetter för religiöst bruk som i *The Call of Cthulhu*, inskriptioner som är vittnesbörd om ickemänskliga kulturer (*Dagon*, *The Mountains of Madness*) eller arkeologiska lämningar som kullkastar den vetenskapliga synen på omvärlden (*The*

” *Mountains of Madness*, *The Shadow out of Time*). Gemensamt för alla dessa artefakter är att de förmår ingjuta skräck eller i alla fall obehag i en betraktare enbart genom vad de antyder om sin tillblivelse eller funktion (som förklädnaden i slutet av *The Whisperer in the Dark*). Artefakten är ofta en indirekt länk till Lovecrafts huvudnummer: Den kosmiska skräcken.

## Cthulhu-mytologin

*All my stories, unconnected as they may be, are based on the fundamental lore or legend that this world was inhabited at one time by another race who, in practising black magic, lost their foothold and were expelled, yet live on outside ever ready to take possession of this earth again.*

-HP Lovecraft

De flesta rollspelare är väl insatta i Cthulhu-mytologin, Lovecrafts egen cykel av legender, så en fullständig genomgång här är säkert onödig. Mytologins varelser är

det som står allra närmast känslan av kosmisk skräck hos Lovecraft. De gömmer sig i hans noveller mörkaste hörn. Han bygger upp stämningen omkring dem med viskade antydningar och halvt utsagda hot så att, när konfrontationen med dem väl sker, det räcker att beskriva dem i form av begränsade bilder och glimtar på ett nästan minimalistiskt manér för att få maximal genomslagskraft. Lovecraft utnyttjar konsekvent alla utforskade hörn i tillvaron och fyller dem med sina favoriter. Han tar upp hot från den svarta, kalla rymden (*The Colour out of Space, The Whisperer in Darkness*) från djuphaven (*The Call of Cthulhu, The Shadow over Innsmouth*) från den utforskade vildmarken (*At the Mountains of Madness*) från underjorden (*The Festival*) från forntid och framtid (*The Shadow Out of Time*) och från utanför den kända rumtiden (*From Beyond,*

*The Dreams in the Witch House*). Alltså alla de platser som mänskligheten traditionellt har förknippat med fara och hot (möjligen med undantag av de två sista). Sedan förstärks känslan av att detta hot överstiger människans fattningsförmåga genom att läsaren bara ges en antydning till beskrivning. Jämför till exempel tingesten i *The Unnamable* som berättarens vän inte ens klarar av att beskriva, trots att han verkar ha sett den klart och tydligt.

## Kosmisk skräck

Men dessa varelser är alltså bara den sista manifestationen av den kosmiska skrällen,

den som är det centrala i Lovecrafts hela produktion. Han beskrev den själv som ett brutalt nedrivande av förnuftets och vetenskapens lagar vilka utgör vårt enda skydd mot det kaos och de okontrollerade krafter som hotar i det utforskade rymderna omkring oss. Vidare får denna skräck aldrig förklaras bort som någonting som uppkommit på naturlig väg. Den får heller inte ha något egentligt budskap förutom förmedlandet av själva skrällen. Dessutom får berättelsen aldrig fläckas av humor eller lättsinne. Den kosmiska skrällen skall alltså presenteras med största allvar. Det handlar inte i första hand om rädsla inför fysiskt våld utan i stället om en fasansfull insikt om världens tillstånd. Lovecrafts huvudpersoner får en efter en sin världsbild fullständigt förstörd. Allt de trott vara det normala hotas av denna nya insikt och som

The Thing cannot be described - there is no language for such abysses of shrieking and immemorial lunacy, such eldritch contradictions of all matter, force, and cosmic order. A mountain walked or stumbeled. God!...great Cthulhu was lose again

sägas att Lovecraft själv inte alltid uteslöt all humor från berättelserna. Se t.ex. *The Whisperer in Darkness* där översteprästen Klarkash-Ton från Atlantis nämns. Jämför detta namn med Lovecrafts vän, konstnären Clark Ashton Smith.)

## Berättarteknik

Allt som vi hittills sett är alltså de saker, kulisser, pryttlar och roller som Lovecraft

leker med i sina historier. De är som synes ganska begränsade och varje Lovecraft-novell är mer eller mindre en variation på samma tema. Man bör dock akta sig för att själv begränsa sig till vad som finns att tillgå i Lovecrafts verk. Man kan mycket väl skapa ett äventyr i Lovecrafts anda i nya miljöer bara man är trogen den ursprungliga stämningen. Att ändra en detalj gör ofta inte någon skillnad, det är när man ändrar merparten eller de mest grundläggande som man börjar komma för långt bort från originalet. Det är i och för sig inte alltid något fel med det, men det är inte vad som skall beskrivas här. I stället skall jag ge några konkreta tips på hur man kan forma ett äventyr på samma sätt som Lovecraft författade sina noveller.

Jag börjar med mitt kanske mest annorlunda förslag: Börja med slutet. Med det menar jag inte att man först skall hitta på äventyrets slut och sedan skriva resten av historien, utan just vad jag säger. Börja med slutet. Lovecraft själv använder denna teknik på följande sätt: I början av novellerna beskriver ofta berättaren i kryptiska ordalag vad som kommer att hända i novellens slut. Detta sätter igång läsarens fantasi och engagerar denna i berättelsen. En rad frågor uppstår nämligen genast. Hur kommer det sig att berättaren hamnade i den situation som han beskriver? Hur kunde han klara sig ur den och berätta det här? Gjorde han verkligen det? och: Vad händer *egentligen* på slutet, det här förstår jag inte riktigt? Det kan naturligtvis vara ganska svårt att använda den här metoden i rollspel, men jag tycker ändå att det är värt ett försök. Gå därför tillväga på följande sätt: Kasta in rollpersonerna i en handling de är totalt främ-



mande för i äventyrets början. Låt dem ta några snabba hetsiga beslut. Ge dem inte tillräcklig information för att de skall förstå, men tillräckligt för att de skall kunna ana. Ta dem sedan snabbt ur situationen och börja från början av äventyret. Det är viktigt att komma ihåg att rollspelare behöver mer motivation än bokläsaren. Avslöja därför inte så mycket av slutet att det blir uppenbart redan efter halva äventyret vad som skall hända. Dessutom måste du tänka på att bara använda en sådan situation som de med all säkerhet kommer att hamna i eller en som du hårt styr dem till. Situationen får inte vara så lång så att det

känns trist att upprepa den, den måste vara av sådan art att spelarna förstår att de skall spela den likadan andra gången och inte ändrar berättelsen i efterhand. Dessa avvägningar är givetvis ganska svåra, men det kan vara värt lite extra jobb för den känslan av obestämt, oöndviktigt öde som kommer att hemsöka spelarna efter en sådan här inledning. Efter denna otraditionella metod kommer nu några enkla råd i hur man spelar Call of Cthulhu på Lovecrafts vis:

Börja alltid med det för rollpersonerna trygga men för spelarna lite kusliga. New England är Lovecrafts exempel på detta. Miljön är hemtam för alla hans novellfigurer, men den beskrivs på ett hotfullt sätt och ger läsaren antydningar om vad som komma skall. Denna metod är mycket lätt att använda i ett äventyr.

Ge aldrig rollpersonerna överdriven makt. Lovecrafts huvudpersoner är alltid vanliga människor. Ofta besitter de kunskaper i vetenskap eller historia, ibland även i ockultism. Däremot kan de aldrig själva prestera någon magi och de besitter aldrig någon oinskränkt maktposition i det mänskliga samhället. På så sätt läggs grunden för deras obetydlighet i de stora kosmiska sammanhang som de kommer att få oturen att ana. Med makt kan också menas skjutvapen. Det förekommer mycket sparsamt

med vapen i Lovecrafts noveller, och vill man vara trogen hans berättarteknik gör man klokt i att vara försiktig med förekomsten av dem i sina äventyr. Detta är den punkt som kanske kan varieras mest, och med bäst resultat. Försök dock att hålla er så nära Lovecraft som möjligt. Jag har spelat, och haft stort nöje av att jaga monster med trenchcoat, hagelgevär och dynamit, men detta är inte Lovecrafts väg.

Konfrontera rollpersonerna stegvis med de olika graderna i Lovecrafts rekvisita. Börja med miljön som ovan. Vinkla den sedan mer och mer så att den framstår som hotfull. Låt rollpersonerna upptäcka fasan i sin vardag. Introducera sedan de degenererade människorna som besitter kunskaper om mörka ting. Antyd kulterna och deras oheliga ritualer. Låt dem stöta på konstverk som aldrig kunnat skapas av mänsklig hand och citera lösryckt ur förbjudna och bortglömda skrifter. En bra Lovecraft-novell fungerar som ett pussel där bitarna långsamt faller på plats. Rollpersonernas handlande är inte det väsentliga, historien förs fram ändå. Istället sker den verkliga aktiviteten i deras huvuden när det steg för steg går upp för dem vad det är för bild som alla de enskilda bitarna implicerar.

Låt sedan slutet bli en konfrontation med den kosmiska skrällen. Kan du gör detta

utan att direkt använda någon av Cthulhu-myten varelser är du mycket skicklig och har gjort ett äventyr värdigt Lovecraft. Lättas är dock att verkligen hota med ett slemmigt monster. Var dock mycket försiktig med dess beskrivning. Antyd hellre än att förklara. Det är mycket bättre om spelarna inte riktigt förstår hur saken ser ut än att du beskriver den i minsta detalj. Försök dock att inte överdriva det fysiska hotet från varelsen. Den verkliga skrällen skall ligga i att den trots allt finns och att dess existens är bevis för och förklaring på alla de saker som spelarna har fått antytt för sig under äventyrets gång. Detta är en svår och känslig del i äventyret. Det krävs en hel del erfarenhet och planerande för att få den att

fungera, men tyvärr inga egentliga råd utom de ovan givna.

Låt till sist rollpersonernas eventuella seger aldrig utgöra ett slut på hotet. Har de lyckats förstöra eller döda faran så skall det stå alldeles klart för dem efteråt att de egentligen inte har påverkat någonting, möjligen bara försenat en process. För all framtid kommer de att vara medvetna om att världen inte är vad de trodde den att var och att det, bakom verklighetens tunna slöja, lurar ett kaos långt över mänsklighetens förstånd som får hela den kända civilisationens historia att framstå som en parentes i ett uppslagsverk.





# Skräckens bibliotek

The oldest and strongest emotion of mankind is fear.  
H.P. Lovecraft



Det går naturligtvis inte att säga hur mycket sanning det ligger i Lovecrafts ord. Hur mäter man skräck? Men det är lätt att föreställa sig en tillvaro i tidernas begynnelse som präglades av fruktan. Man ser framför sig hur urmänniskan ligger gömd i någon grottöppning, livrädd för åskan utanför men inte tillräckligt rädd för att våga sig längre in. För där är det mörkt och fuktigt och fantasin skapar varelser som lever där inne. Hungriga saker som aldrig skådat dagens ljus. Hon förstår inte mycket av den värld hon har fötts in i men hon försöker att bearbeta sin känslor, försöker att få någon rätsida på sin situation. Och så börjar hon berätta...

Kanske var den första berättelsen en skräckhistoria. Kanske var den en skapelsemyt, kanske en uppfostrande saga. I vilket

fall fanns säkert skrällen där mycket tidigt. Här skall jag försöka att kartlägga den skrällen, vad den har varit och vad den är idag. Jag skall ge en kort översikt över skräck i litteraturhistorien. Det kommer att handla om enstaka nedslag och stora hopp i tiden. Mycket kommer inte att komma med, men jag gör heller inte anspråk på att skriva en komplett bibliografi. Jag hoppas bara att ni skall läsa det här och få upp ögonen för en del inspirationskällor som ni annars kanske hade missat. Eller så kan jag kanske göra er uppmärksamma på skillnader och likheter hos olika författare som kan var till hjälp i skapandet av de egna blodisande berättelserna.

## I. I begynnelsen...

Redan i de gamla myterna sitter monstren och lurar under den metafysiska barnkammarrens säng: Sönderslitandet av Osiris och det egyptiska dödsriket. Uppslukaren som väntar på de själar som visat sig våga för lätt. Shakalguden Anubis och den väldiga mörkerormen Apep som Ra tvingas kämpa mot varje natt för att åter kunna bringa ljuset till världen. Hos grekerna finns Kronos som slukar sina barn (ta en titt på Goyas tolkning 'Saturnus förtär sina barn', en fantastisk mörk och skräckinjagande tavla), gorgonerna, harpyorna, Hades där de döda straffas och Scylla och Carybdis. I Sydamerika finns skelettguden Mictlantecuhli, Cumahu härskare över de döda och Huitzilopochtli vars kult krävde blodig människooffer på ziguraterna i Tenochtitlan. Och i vår egen fornnordiska tradition finns Lokes fruktansvärda barn, Hel, dödsriket och dödsrikets drottning i ett,

Fenrisulven som bet av Tyrns hand och Midgårdsormen som når runt hela världen. Men där finns också Nidhogg, draken som långsamt gnager på livets rötter, Oden som kan vara nog så skräckinjagande med vargar, korpar, valkyrior och de dödas krigare omkring sig och där finns Ragnarök, när sol och måne äts av vargar och Nagelfar, skeppet av de dödas naglar kastar loss och världen går under.

Man skall heller inte förakta lite senare källor. Bibelns Uppenbarelsebok staplar skräckeffekter på varandra och antika författare som Petronius nämner varulvar och i Aischylos drama *Orestien* finns en samling mycket blodtörstiga hämndgudinnor. Säkert av lika gammalt ursprung som våra myter, men något senare nedtecknade, är de keltiska sagorna. Här återfinns korp- och krigsgudinnan Morrigan, den märkliga 'washer of the ford' som varslar om död och de ondsinta fomorererna som hotar människor såväl som gudar.

Myterna skildrar oftast inte renodlad skräck. Men de är ypperliga källor för uppslag, vilket man märker snabbt efter att ha läst vilken rollspelsmodul som helst.

## II. Medeltiden och lite till

En av mina verkliga favoriter bland skräckberättelserna återfinns här: *Beowulf*. *Beowulf* nedtecknades någon gång på 700-talet och är en episk dikt om hjälten Beowulfs bravader, framför allt hans kamp mot monstret Grendel. På sitt sätt är den splatter-film före sin tid, bara man kommer igenom det motstånd som versmåttet och de ålderdomliga orden kan utgöra. Annars är nog Dantes *Divina Comedia* medeltidens stora höjdpunkt. Första delen *Inferno* frossar i hemska djävlar, plågade själar och fruktansvärda scenerier. Man skall dock

inte glömma riddarsagorna och balladerna. Även om dessa för det mesta inspirerar till fantasy eller historiskt rollspel så finns det en skoningslöshet i t.ex. den svenska balladen *Herr Olov och Älvorna* som flera spelledare nog gjorde klokt i att lära sig av.

Inte riktigt medeltid är elisabethanerna Marlowe och Shakespeare men de får vara med här ändå. Ingen av herrarna har skrivit någon direkt skräcklitteratur men det finns element i *Faust* och i *Macbeth* som den finurlige kan ha mycket användning av för att skrämna sina spelare. Från den här perioden hämtar vi dessutom de flesta grunderna till berättelser om häxor och djävulsförbund, om illvilliga magiker och alkemisk tradition. Letar man så kan man säkert hitta åtskilligt för att spä på sådana motiv.

## III. Romantik

Romantiken, i litteraturhistorisk bemärkelse, betydde kortfattat ett avståndstagande från förnuftstro i litteraturen. Detta förde dels med sig att man kan hitta skräckinslag i dikter som Keats' *Lamia* och Samuel T. Coleridges *Rhime of the ancient Mariner*. Men det innebar också att den moderna rysarens moder föddes: Den gotiska berättelsen (gothic novel). 1764 skrev en viss Derek Walpole *The Castle of Otranto* som brukar klassas som den första gotiska romanen. I dag framstår den som ganska fånig, men den är ändå kul läsning om ni skulle kunna få tag på den. Utan att avslöja för mycket så utspelar den sig på ett vanligt engelskt slott. Allt är bra, tills en dag då en man dödas på borggården, krossad av något som föll från himlen...en jättelik hjälm!!! Näja...*The Castle*... fick många efterföljare, de flesta skrivna av kvinnliga författare. Skräcklitteratur var då, som nu, ingen "fin" genre, och kvinnorna,

som inte fick skriva "riktiga" romaner, tog den till sig. Barboulds *Sir Bertrand* (1773), Clara Reeves *The Old English Baron* (1777) och ett flertal böcker av Radcliffe (främst *The Mysteries of Udolpho*) är de kanske mest kända. Kanske också de mest läsvärda, vad vet jag.

#### IV. Romantik igen

Nästa fas (vi kan kalla den senromantik om vi inte är så noga med perioderna) innehåller några mer allmänt kända namn. E.T.A. Hoffman skriver sina berättelser om kluvna människor med övernaturliga upplevelser i slutet av 1700-talet och början av 1800-talet: *Sandmannen*, *Dubbelgångaren* och *Djävulselexiret* för att nämna några. Nu skriver också Mary Shelley *Frankenstein: or the Modern Prometheus* vilken blivit en klassiker, inte minst genom de oräkneliga filmer som gjorts på boken. De flesta är dock inte särskilt trogna originalet. Hos Shelley skapas inte monstret i Frankensteins familjs slott, utan på den unge studentens studentrum. Inte heller använder han åskan, eller ens elektricitet. Han vänder bara på förruttnelse processen (!). Monstret är dessutom mycket bra på att prata, främst på att anklaga sin stackars skapare. En mer kongenial frankenstein-film har dock premiär i dagarna om nu någon inte skulle orka läsa boken. Andra kända namn under perioden är Robert Louis Stevensons *Doctor Jekyll and mister Hyde* om mannen som manifesterar sina mörka sidor med hjälp av en hembränd dryck och Bram Stokers *Dracula* om vampyren som bara har mörka sidor och besegras av starka mäns dygd. *Dracula* handlar i huvudsak om sex och erotik, maskerat för att inte reta den victorianska moralen, men tillräckligt öppet för att alla egentligen skall förstå. Men det borde ingen

ha missat efter Coppolas erotiserade filmtolkning med anspelningar på AIDS och knullande varg-vampyrer. Sist, men inte minst, bland de stora skräckförfattarna: Edgar Allan Poe. Poe börjar skriva på 1830-talet och hans berättelser är mer eller mindre mallen för rysarna av idag. Han skriver små, mörka noveller som *The Black Cat*, *Ligeia*, *The Fall of the House of Usher* och *The Red Death*. Han passar dessutom på att skapa deckarberättelsen i *The Murders in the Rue Morgue*. Poe är klart läsvärd än idag och säkert fortfarande inspiration för många författare i genren.

Kort bör nämnas några författare som kanske inte associeras med skräck i vanliga fall. Ärke-imperialisten Kipling har skrivit en del hårresande bl.a. *The Mark of the Beast*. Honore de Balzac och Guy de Maupassant har en del rena spökhistorier om man letar lite och stämningarna i Emily Brontës *Wuthering Heights* (1847) tycker i alla fall jag fungerar som ypperlig inspiration. Populärförfattaren till *Ivanhoe*: Sir Walter Scott har skrivit några rysare *The Tapestry Chamber* från *Redgauntlet* t.ex. och Nathaniel Hawthorne vars *The House of the Seven Gables* lär vara någon sorts klassiker i sammanhanget måste i alla fall nämnas, även om jag inte vågar säga någonting säkert om den. Mindre kända, men helt och hållet skräckförfattare är dessutom Gustave Meyrink (*The Golem*) Ansky (*The Dybbuk*), Matthew Gregory Lewis (*the Monk*), Charles Robert Maturin (*Melmoth the Wanderer*) och Sir H. Rider Haggard (*She*)

Vi avslutar 1800-talet med lite kuriosa: Robert W Chambers 1819 *The King in Yellow* handlar om ett gult tecken och namnet 'Hastur'. CoC spelare känner igen guden Hastur som Lovecraft alltså har häm-

tat härifrån. Oscar Wilde har skrivit *The Picture of Dorian Grey* som ingalunda är skräck men kan ge otäcka idéer ändå. H.G. Wells, han med *Världarnas Krig* ni vet har skrivit det mesta. Bland annat en samling berättelser kallad *Thirty Strange Stories* som kan ge en del uppslag. Slutligen har vi Conan Doyle vars Sherlock Holmes ju fötts ur Poes *Murders on the Rue Morgue*. Hans *Lot No. 249* sägs vara en skräckhistoria och så har han ju skrivit *Baskervilles hund*. Ej att förglömma: Det är under romantiken som man börjar nedteckna den muntliga tradition som hela tiden har funnits: spökhistorierna. I samma anda som Bröderna Grimm samlade många ihop ett antal spökhistorier, gav dem en litterär polish och gav ut dem. Det borde gå att hitta en del godbitar om man kan få tag i någon av dessa gamla samlingar. Å andra sidan är säkert många av berättelserna de samma som samlats i mer moderna antologier.

#### V. Modern tid

Så var vi inne på 1900-talet. Först och främst bör man nämna H.P. Lovecraft. Lovecraft var främst verksam under 1920-talet och skrev med få undantag bara noveller om övernaturligt hot. Jag skall inte fördjupa mig så mycket här eftersom jag säger det mesta i en annan artikel i tidningen (*Kosmisk Skräck*), men det förtjänar att påpekas att trots att Lovecraft har ett eget rollspel i sin efterföljd så betyder

det inte att han inte kan vara en källa till inspiration även för dem som inte spelar CoC. Lovecraft skriver under den s.k. pulp-eran i USA. Under den här tiden produceras en mängd 'pulp-fiction', närmast översättbart med kiosklitteratur, tryckt på dåligt papper (pulp). Hos pulp-författare som Clark Ashton Smith, Robert E Howard (författaren till Conan-böckerna) och August Derleth kan man hitta en hel del skräck även om det mesta som publiceras nuförtiden är det som påminner mest om Lovecraft.

Med ett raskt hopp förflyttar vi oss så till ultramodern tid, det vill säga tid som de flesta av oss minns. Idag finns det en uppsjö av skräcklitteratur av oräkneliga författare. Flera av er har säkert bättre överblick över vad som finns nu än vad jag har så jag skall nöja mig med att bara tala om det mest uppenbara. Uppenbaras av de uppenbara är naturligtvis Stephen King. King har under åttio- och nittio-talet producerat så mycket böcker att det inte längre är möjligt att hålla reda på dem. Han skriver sina böcker efter ganska bestämda mönster: Vanlig lugn stad, företrädesvis i Maine. Staden är inte så trevlig, folk har sado-sex med varandra (eller liknande). Staden invaderas av rymdmonster, spöken, zombies, clowner från yttre rymden eller hundar med rabies (eller liknande). Många dör, hjälten klarar sig, allt blir bra fast det känns inte riktigt säkert



längre... Kings styrka ligger främst i kontrasterna vardag – fruktansvärda händelser. Hans skrivstil närmar sig kanske mer en thriller än en spökhistoria. Som bäst är han när han antyder saker och värst när han skall behandla det som t.ex. Lovecraft är bäst på: övernaturliga väsen. Kings böcker är löst sammankopplade men de verkar inte bilda en helhet större än delarna. Man kan inte spåra någon genomgående tanke i dem. På detta sätt skiljer han sig från Lovecraft. En som i det avseendet är betydligt närmare denne är Clive Barker. Även om det inte finns en utstuderad mytologi som väver samman alla hans böcker så har de var och en för sig ett slags kosmologi som grund. Novellsamlingarna *Books of Blood* är hans genombrott och kanske de berättelser som har mest skräckstämning. Barker skriver i en stämning som är flera toner mörkare än King. Den trygga vardagen som hotas är aldrig lika trygg, den närmar sig mer tristess. Det övernaturliga lurar inte i bakgrunden som hos King utan konfronterar läsaren utan omsvep. Effekten är en mer absurd äckeleffekt eller en lovecraftiansk rubbning av världsbilden. Det är lättare att associera Barker till splatter-filmer än King även om splatter-humorn inte finns i Brakers egna Hellraiser-filmer. Barker är en av de stora inspirationskällorna bakom Kult, men det är fel att begränsa honom till bara ett spel. Här finns mycket att hämta, särskilt som Barker inte bara skriver skräck utan också fantastiska berättelser som *Imagica* och *Weaveworld*. Dessa två författare är nästan de enda som är värda att nämna i skönlitterär väg idag. Dean R Kontz är för mig en blek Stephen King-kopia även om åtminstone *Phantoms* är väl värd att läsas. Bioaktuella Ann Rice är väl också ett slags skräckförfattare även om *The Vampire Chronicles* kanske främst är romantik och livsleda ur vampyrernas synvinkel.

Slutligen tycker jag att ni skall gå till serierna och se vad som händer med skrällen där. Alan Moores *Swamp Thing* var något av det bästa som gjorts i mediet. Se om ni kan hitta *American Gothic* annars finns de första avsnitten samlade i *Love and War*, som borde vara lättare att få tag på. Jamie Delano gjorde ett tag spinn-off serien från *Swamp Thing: Hellblazer* som fortfarande går att få tag på i samlingsvolym. Den utmärkta efterföljaren med Garth Ennis finns än så länge bara i en volym: *Dangerous Habits* men det finns hopp om att fler kommer för er som missade den månatliga tidningen. De första två samlingsarna av Neil Gaimans *Sandman*, serieadaptionerna av Clive Barkers *Books of Blood*, gamla, goda EC-skräck-serier eller mardrömslika Charles Burns. Till och med Max Anderson har drag av skräckfilm och -litteratur på sitt eget, vridna kafka-vis. Skräck gengren känns för mig betydligt livligare i serierna i dag än i den traditionella skönlitteraturen. Det kan visserligen bero på ett visst ointresse, men ta bara inte det som en ursäkt för att strunta i allt vad jag sagt här. Leta upp de gamla klassikerna och de bortglömda misslyckandena. Även om ni inte kommer att gilla allt ni läser så är det i alla fall nyttigt att få lite perspektiv på den lättsmälta sörja som TSR smutsar ned papperet med i sina Ravenloft-romaner.



# MRK-info

redaktör: Patrik Barbus

Hösten har fört med sig kyla och tydligen ett så melankoliskt humör att många MRKare ej orkat gå till klubbens lördagsmöten på Skeriol särskilt ofta. En bidragande orsak är att Björn har varit upptagen med att skapa Dalarna-distriktet (hahahahaha). Men är det ingen där så blir det inte heller så roligt att gå dit, så snacka ihop er och kika förbi lite oftare. Skeriol kanske inte är den bästa men det är den enda och än så länge bästa mötesplats vi har.

## Kopparbergs-Distrikt bildades 1994 4/12.

För MRKs del slutade distriktsstarten med massor av styrelseposter. Björn som ordförande, Duvdahl som kassör (vilken tabbe, ordförandes anama), Förste sekreterare: Patrik Barbus, Andre sekreterare: Johan Jakobsson och ledamot blev Daniel Andersson (vackert drag Staffan).

## SillyCon III

Höstens stora tilldragelse var som vanligt SillyCon. I år SillyConIII. Strandens skola var fixad och äventyr var tillverkade i massor. Flaggskeppet var Vårregn (skapare: Staffan från MRK&NisseNytt), uppföljare till Vintereld och kommer snart följas av två till äventyr i samma serie. Pantografen var det andra av de mer välarbetade äventyren, ett 12 timmar långt Kult-äventyr (skapare: Anders, Mats, Pär från

MRK&NisseNytt). Äventyr till Vampire (skapare: KALLE), Wastelands (skapare: Tor), Försök till Cthulhu (skapare: tappra kättboare), D & D (skapare: NILS), Kult (skapare:Sven) kommentar: en sann improvisatör visade framfötterna!!!, Roger "Spacehulk" Mattsson kikade fram undert stenen, 40K (arrangörer: Valkyr) spelades även. Tyvärr fick Meckwarrior utgå på grund av en febrig Steger. Daniel Andersson gjorde ett bra arbete och visade sig vara en sann organisatör. Läs och bullar fanns i massor till ytterst humana priser (bra Daniel).

## INKÖP

### Regler och Spel

*Battle Magic* (Warhammer Fantasy Battle)

Regler på hur magi fungerar på slagfältet till Warhammer Fantasy Battle. Läs battlemagic det är billigare vid fireball-simulation än att hålla bensen på dina motspelare och tända på.

*Magic the Gathering* (två lekar)

Två grundlekar av kortspelet som revolutionerat spelvärlden. Här skickar du medelst tjusiga poem bepnydda kort monstren, magi och annat otyg på din motspelare.

*Hjältarnas handbok* (DoD supplement)

Supplement till Drakar och Demoner med nya regler för de riktigt tuffa pojkarna, hur du spelar mäktiga RP och hur du håller i en kampanj på hög nivå med mäktiga RP och mäktiga SLP.

*Cthulhu by Gaslight* (1890-tals CoC)

Ett regelsupplement till Call of Cthulhu med modifieringar av de klassiska 1920-tals reglerna för spelande i det Victorianska England, 1890. Den så klart tjocka boken betår till hälften utav ett mycket trevligt äventyr i just 1890-tals miljö. Det är under denna tid man följer bordsbenen för att man inte skall bli upphetsad av dess erotiska former och horor och gentlemän fanns i överflöd.

Under denna tid fanns Jack the ripper, Sherlock Holmes, Opium, morfinmissbruk och det nya kokain som togs som Vin de Mare eller medelst injektion som mr. Holmes gjorde. Som sagt en underbar tid som måste smakas på.

*Pendragon RPG*

Rollspel för spelande i England under den tid (ca. 600-800 e.Kr.) då landet var uppsplitat av inre stridigheter efter kung Ulthers död. Saxarna har invaderat och håller stora områden. Det rike som under kungen var enat och i fred är nu uppsplitat av inre konflikter. Du är av börd från en mindre furste och även om begreppet riddare ännu inte har kommit till världen så finns grunden för det tänkandet och det är så du bör leva, enligt höga

principer. Principer som kanske inte alltid går hans i hand med andra kulturer.

För i England finns även hedningar som håller sina urgamla riter och även finns en och annan av det fagra folket, älvor och oknytt. Sen finns det andra krafter än kristendomen. Den må glänsa och mirakel må ske framför dina fötter, men du skall veta att det finns andra makter än vite krist. Nu väntar vi bara på att någon skall komma och ena landet och driva ut Saxarna.

*Boy King, Knights Adventure*

Supplement till Pendragon som ger dig mer beskrivningar av de olika folken och kulturen under

### Äventyr

*Call of Cthulhu: Mansions of Madness, Dark Design*

*Paranoia: Vansinniga äventyr: Paranoia Excessory Pack, Alice Through the Mirror Shades*

### Böcker

*William Gibson; Count Zero* (engelska, pocket)

Del två i den kultförklarade cyberpunktrilogin. Boken och livet i cyberspace i



boken är mer mystisk och förvirrande än i del ett -Neuromancer. Här har mr. Gibson gått längre och det bekanta som Artificiella Intelligenser och hård- och mjukvaran i största allmänhet tar sig former där det är ej längre ter sig som mjukvara, eller -vara överhuvudtaget, där det lätt förväxlas med det verkliga, eller snarare vad vi tror är verkligt. Förstår du inte vad du just läst -Låna Neuromancer från MRKs bibliotek.

*Carlos Castaneda; Samtal med Don Juan, En Annorlunda Verklighet*

Här startar en lång serie böcker om författarens, en vanlig amerikans etnologs jakt efter Meskalito (meskalin-guden). Han träffar en gammal och till synes tokig medicinman, Don Juan och blir hans lärjunge. Böckerna är kultförklarade bland drog-etnologer och varje bok har följts av debatter om berättelsen är saga eller verklighet.

*Key of Salomon* (engelska, ockultism)

För länge sedan skrev kung Salomon ned alla sina besvärjelser och allt han visste om magi och besvärjande. Sedan dess har alla magiker använt den som referensverk och alla därefter följande ockulta böcker har refererat till Salomons Nycklar. En riktig klassiker, ett måste för blivande ockultister eller ockultist-vetare (dvs. rollspelare).

*Liber Null* (engelska, ockultism)

Handbok i kaos-magi som avhandlar mer modern magi. En lättförståelig och pedagogisk bok om det grundläggande

för alla moderna magiker. Rekommenderas av ockultologer.

*Bilbo en Hobbits Äventyr*

J.R.R Tolkiens första verk i Tolkiens värld med Sauron, Gandalf, Bilbo, dvärgar och rubbet. Denna bok är den som egentligen inleder trilogin om ringen, det är här själva upptakterna till det som blommar i de senare böckerna börjar. Boken är mer skriven som en sagobok till en yngre läsekrets, lättare språk och gulligare beskrivningar av hobbitar och annat. Sött är också att hobbitar heter hobbitar och inte som senare hober och vättar, vättar istället för orcher. Med den boken lades grunden för alla fantasyrollspel som faktiskt alla är en mer eller mindre förvrängd kopia på originalet. Läs den eller förbli efterbliven.

## Björns spalt

Jag vill tacka för det gångna året och för det nya fortsatta förtroendet som ordförande och för förtroendet från hela Dalarna för distrikt-ordförande posten. Ett distrikt för er och alla andra klubbar i Dalarna som jag under hösten varit upptagen med att dra ihop och göra till verklighet för Er.

Alla Ni som är sugna på att stoltsera med snyggare T-shirtar än NisseNyttarna -Hör av er till mig, så fixar vi en MRK-T-shirt med det utseende ni önskar.

Ni som är sugna på att hjälpa till med något skall också höra av er. Det är dags att börja fjäska och gå i lärjungetjänst

för er som är sugna på styrelsepost. För er som bara vill hjälpa till i största allmänhet men inte vet hur gäller det-samma -Hör av eder.

-Björn

## Insändare

### VARNING

En gång i tiden skapade en mycket förvirrad och sinnessjuk gud varelser som han döpte till storsuggor.

För några år sedan bytte dessa storsuggor skepnad till humanoider. Vid detta tillfälle gavs de också mänskliga namn. Storsuggornas största hobby är att ( efter en missuppfattning i Nisse Nytt ) kalla oskyldiga medlemmar för grisnissar. Vilket inte är speciellt uppskattat. Vi får hoppas att storsuggorna börjar tänka med åtminstone en hjärnhalva, annars kan någon komma till skada. - ©J

Hej, vi ( Johan, Henrik, Rafael ) vill klaga lite på er MRK:are. Vi tycker att det borde dyka upp lite mer folk på Skeriol Folkhögskola under lördagarna, det är nästan alltid folktomt. Vi vill inte heller bli kallade för grisnissar.

PS. Vi är mycket smartare än Duvdahl  
PPS. Kära medlemmar drick inte för mycket Cola - från en som vet  
PPPS. Alla i hela MRK är smartare än Duvdahl  
PPPPS. En sjö låg över en annan sjö. Vilken sjö låg överst ? Svaret kommer i nästa NN  
PPPPPS. Alla i hela SVEROK är smartare än Duvdahl

## Årsmöte-94

Vid årsmötet i Strandens skola innan SillyCon röstades det fram en ny styrelse och revisor med smärre förändringar.

Ordförande: Björn Pettersson  
Vice ordförande: Sven Söderkvist  
Sekreterare: Patrik Barbus  
Kassör: Anders Björkelid  
Ledamot: Johan Jakobsson

Revisor: Mats Rytther

Lite kort om mötet. Björn var lite oroad över att det kommer mindre antal yngre personer till Skeriol på lördagarna.

Det sades att man skulle ordna mer stormöten på lördagarna så att det skulle bli lite mer aktivitet på klubben. Även mer korta äventyr på lördagarna

### Bra att veta

Tel. till MRK:s styrelse:  
Ordförande Björn: 10139  
Vice ordf. Sven: 16876  
Sekreterare Patrik: 38566  
Kassör Anders: 018-506451  
Ledamot Johan: 14193

Insändare till MRK-info skickas  
till Patrik Barbus  
Monmentsvägen 7B  
792 34 Mora  
tel: 38566

## Staffans spalt



Första gången jag var på ett rollspelskonvent var sommaren nittonhundraåttiosju. I ett konferenskomplex utanför Stockholm höll Äventyrsspel Spelkongress och jag hade bestämt mig för att åka dit tillsammans med min kusin Philippe. Vi var ju redan i trakten och hälsade på släktingar.

Det var under påsklovet som jag och Philippe hade upptäckt att vi båda var intresserade av rollspel. I timmar hade vi berättat rollspelsminnen för varandra (Precis som gamla rollspelsrävar brukar), diskuterat äventyr (De var inte så många på den tiden, i alla fall inte de som fanns på svenska) och konstruerat monster ( Det var ju dags för Monsterboken II). Jag minns inte så väl vad det var för monster vi skrev ihop. En myling och en byse, vi var ju på Gotland. Och så någon slags intelligent, levande trästubbe som verkar ganska underlig så här i efterhand. Å andra sidan så kom ju likartade mästerverk typ pälskängurun, dödmanshanden, kameleontkatten och serpenterna med.

Hur som helst så släppte min mor av oss utanför konferenshotellet på förmiddagen. När hon sett att vi kommit in säkert och utan problem körde hon och min syster vidare mot Stockholm för att shoppa. Jag och Philippe vandrade storögt omkring på Spelkongressen. Det var ju rollspelare överallt. Tidigare hade jag bara sett MRKs små lördagsmöten på Zornska med ett tiotal deltagare. Eftersom jag och min kusin inte var föranmälda fick vi inte spela några roll-

spelsäventyr. Vi vandrade i stället omkring och upplevde.

Spelkongressen. Det är något definitivt över det namnet. Lite grann som Systembolaget. Det enda av sitt slag, men det var kanske så Äventyrsspel såg det, i början av sin storhetsperiod, även om många andra spelkonvent hade hållits både här och där i Sverige.

Hur som helst landade jag slutligen mitt i någon slags nybörjarturning i Britannia. För er som inte träffat på det kan jag tala om att Britannia är ett ganska trevligt brädspel där man spelar olika folkstammar som försöker erövra Brittannien. Jag hade ingen aning om hur man spelade det då. Antagligen var det därför jag lyckades genomföra så många överraskande manövrar att mina motspelare inte förstod vad jag gjorde. Det var knappt att jag gjorde det själv. Ändå vann jag och var stolt över mig själv hela vägen hem till farmor.

När det var dags för Spelkongress-88 var MRK välförberedda. Under vintern hade hela klubben legat i hårdträning och vårt kvalificerade lag skulle nu visa vad vi gick för. Laget bestod av mig, min syster Ulla, Mats, Tony och så en grabb vars namn jag inte kommer ihåg. Å andra sidan glömde han att komma till konventet så det jämnar väl ut sig.

Spelkongressens stora nummer det året var att Äventyrsspel släppte den svenska ver-

sionen av Stjärnornas Krig, rollspelet. Det undgick inte någon. En filur utklädd till Darth Vader gick omkring och väste åt konventsbesökarna, de röda entréknapparna var prydda med svarta x-wing rymdskepp och i filmsalen visades StarWars-trilogin. En av spelkonstruktörerna från USA var där och spelade regelboxens introduktionsäventyr för de som var intresserade. Det var inte vi. Andra dagen på konventet var det så dags för det som ändå var vårt huvudnummer: Svenska Mästerskapet i Drakar och Demoner Expert. Eftersom det var Äventyrsspel som låg bakom kunde de ju kalla sin turnering för det. Vi kom till samlingsen på morgonen och möttes av vår spelledare. Snart hade vi också fått tag på en reserv, en liten blyg gosse från Stockholmstrakten.

Min rollperson var en intrigerande nekromantiker, Mats var en from munk, Tony fick en ädel riddare och Ullas person var en flinkfingerad tjuv. Den lilla stockholmaren spelade en krigare. På gammalt gott äventyrarmanér fick vi snabbt ett uppdrag, att undanröja den onde magikern i det svarta berget. Våra rollpersoner packade ihop sina saker och gav sig av. Under resan passade vi på att skrämja slag på den lilla gossen så att han skulle hålla sig i skinnet. På sitt sätt blev han en pionjär, den första gris-nissen, långt innan begreppet hade etablerats. Äventyret var en ganska enkel historia, av den gamla goda stil som på engelska kallas Dungeon Bash. Det vill säga att våra rollpersoner skulle slå sig igenom en hög fula kreatur för att så småningom nå fram till och eliminera det onda slutmonstret.

På vägen mot slutstriden lyckades vi ändå med några brillianta manövrar. I ett övergivet tempel lyckades jag fälla en flyende präst genom att rulla iväg en tunna tobak

efter honom. Det intressanta var att den tjugofem kilo tunga tunnan ingick i den utrustning som min rollperson bar omkring på. Och så naturligtvis att korridoren sluttade uppåt, men förbryllar man bara sina konvent-spelare brukar de inte tänka på sådana småsaker.

Den lilla gris-nissen satt länge tyst och förskrämd i ett hörn, men halvvägs genom svarta bergets tunnelkomplex träffade hans rollperson på sin förlorade älskade. Lyckan blev kortvarig eftersom hon snart blev tragiskt ihjälslagen av ett gäng slemma monster. Men då brast plötsligt gris-nissen ut i ett fyrverkeri av tårdrypade tragiskt skådespeleri som kunde ha fått honom nominerad till en Oscar. För en tid skred han likt en hämnande ängel genom grottkomplexet och fällde repliker som kunde ha skrivits av Shakespeare. Alla förbluffades av detta, men efter en stund bleknade gris-nissen bort igen. Han smälte samman med tapeten, så äventyret kunde fortsätta som vanligt.

I en mörk grottsal sprang vi så på den onde magikerns förkämpe. Han var klädd i svart och red på en stor flygödla. ("I have a strange feeling of Deja vú") Tanken var nog att han skulle kläcka ur sig någon spydig kommentar och sedan flyga iväg längs grottgången (som för övrigt var de standardiserade två rutorna bred. Två rutor motsvarar tre meter och en flygödla har nog en vingbredd på ett halvdussin meter. Men nog med monsterböcker. Dags att återgå till historien). Den svarte krigaren försökte spanna sina isblå ögon i äventyrarna, men Tonys tappre riddare hade redan hunnit spanna sitt armborst. Innan den mörke mannen hann flyga iväg paralyserade min magiker hans flygödla. Sedan satte Mats

munk pricken över i med ett välriktat spikkklubbeslag.

När så äventyrarna trängde in i den onde häxmästarens tronsal var det en mycket förvirrad magiker som mötte dem. Den ende som var lika förvirrad var nog spelledaren. Den allt för tidigt avlinde kämpe skulle ju vara med under slutstriden. Så vad skulle nu hända? Äventyrarsällskapet omringade den ömklige häxmästaren och slog honom i småbitar. Striden gick så bra för äventyrarna att min lömske nekromantiker till och med hann provsitta häxmästarens tron under bataljen.

Innan blodet stelnat på tronsalens golv hade min magiker utropat sig som ny häxmästare över det svarta berget. Mats munk blev hans överstepräst och Tonys riddare blev befälhavare för livgardet. Ullas tjuv blev skattmästare, men Gris-nissens krigare

nöjde sig med ett monument över sin döda flickvän. Spelledaren lutade sig utmattad tillbaka, men vi fortsatte vårt politiska maktspel.

Vår uppdragsgivare, landets kung, skickade sändebud till vår högborg. Vi skrattade åt dem och sände ett ultimatum till kungen. Vi hade fått fäste i ännu en värld, en av de tidiga i våra karriärer. Många värdshus, flodbåtar, magikerfästen och borgar skulle följa i framtiden.

Döm om vår förvåning när vi fick veta att domargruppen hade gett oss mycket höga betyg. Vid avslutningscermonin fick vi stiga upp och ta emot våra diplom som nykorade andrapristagare i den svenska mästerskapen i Drakar och Demoner Expert. Fast då hade den lilla gris-nissen redan försvunnit sedan länge.



# SillyCon

$$\sin 2x = \sin(x + 24)$$
$$2x = x + 24^\circ + n \cdot 360^\circ \text{ eller } 2x = 180 - (x + 24) + n \cdot 360^\circ$$



( 2-4 dec. 1994 )