

The Herring Can

Medlemstidning för Gameboards & Broadwords

Nr 2
1989

ANSLAGSTAVLAN

Du som ej fått denna tidning har nog inte betalt din medlemsavgift.

Gör det.
För din egen skull.

Glöm inte Wettcon i Jönköping 22-24 september!

SL-dag i Östersund i juli!
Ring Peter (063 - 10 40 08)
eller Johan (0640 - 207 37)

BULLE!

Som G&B-medlem (betalande...) har du nu rabatt hos Titan. Rabatten är 15% på postorder över 300 gp, 10% under. Ingen postförskottsavgift över 450 gp. I butiken får du 10% (ej på konvent)

Du måste ange ditt medlemsnummer eller visa medlemskortet vid köp!

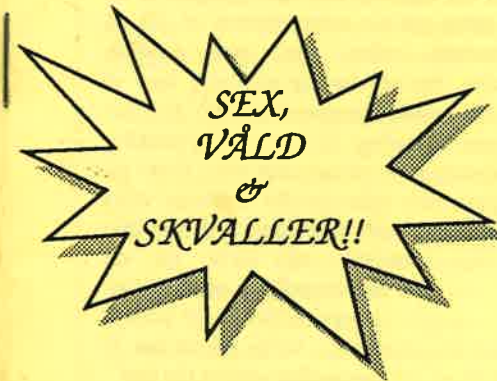


TITAN GAMES

We play by the rules

GIBRALTARGATAN 22
Box 19040
400 12 GÖTEBORG
031 - 81 12 15

ÖPPETTIDER:
Måndag - Fredag 11.00 - 18.00
Lunchstängt 13.30 - 14.30
Lördag 11.00 - 14.00



SEX,
VÅLD

&
SKVALLER!!

WESTERN

KM
i i
CoI Dippe

SOMMAR-
NUMMER

TERROR
i
Jämnhöjderna



rankingen
RALLAR!

Allt om
Lovecraft
del 1

HÖGT SPEL I
BUCHHOLZ

med mera...

Några ord från redaktörerna

Hej!

Hoppas du gillar den nya moderna THC du håller i din hand. Den är gjord med hjälp av den allra modernaste persondatortekniken som finns att tillgå. I alla fall för oss.

I fortsättningen vill vi helst bara ha artiklar till THC på diskett! Det är ju så jobbigt att skriva in långa (och korta) artiklar för hand och vi tycker inte om att jobba. Vi kan ta emot disketter för Macintosh (helst), IBM PC (nästan helst), Amiga (gärna) eller Atari (ogärna). Vi tror att de flesta medlemmar har tillgång till någon sådan maskin. Om någon inte skulle ha det är det ju självklart varje G&B-medlems plikt att låna ut sin maskin till den behövande. Vi skickar tillbaka disketterna till dig på G&B:s bekostnad.

Skicka helst texterna i rent ASCII-format, dvs inte i ett format för en specifik ordbehandlare. Många ordbehandlingsprogram har en funktion för att lagra texter

som "enbart text", eller vad det kan kallas. Om du inte begriper förra meningen kan du strunta i den.

Om du absolut inte kan komma åt en dator, eller om du redan skrivit ut allt på skrivmaskin, eller om din religion förbjuder dig att beröra datorer, kan vi ändå ta emot pappersmanus. Vi har nämligen tillgång till en Zuperhäftig textscanner, dvs en apparat som tittar på ett papper och talar om för en dator vilka bokstäver som står där. Men den kan inte läsa din handstil, så skriv på en skrivmaskin i så fall. Om du tycker det är för jobbigt ska du tänka på att det är precis lika jobbigt för oss!



Vår Bästa Vän!

Nu vill vi ha artiklar från just Dig. Det kan vara dina intryck av AD&D 2nd Edition, en bokrecreation, skvaller till skvallerspalt, din åsikt om hur konvent ska

arrangeras, eller till och med (gäller bara vissa) den där artikeln som du faktiskt lovat oss att skriva. Vi har inte sett den än... Och det är brådis, vi tänker göra nästa nummer redan i augusti!

Deadline den 20:e!

"The Herring Can" är Gameboards & Broadwords medlemstidning och utkommer troligtvis ca. ungefär sex till åtta gånger per år eller nåt sånt kanske. Ansvariga utgivare och redaktörer är Leif Lundberg och Lars Petrus.

Samtliga illustrationer funna i olika Macintoshar.

Material till tidningen kan skickas till:

"The Herring Can"
c/o Lars Petrus
Gustafsvägen 4
171 49 Solna

Stämmningsansökningar kan ringas in till Leif (08 - 666 02 99) eller Lars (08 - 276 476).

INNEHÅLL:

- 2) Några ord från redaktörerna - *Lars och Leif*
Läs och lär!!!
- 3) v Ordföranden har ordet - *Carl Montén*
Rykande inaktuell.
- 4) Western - *Peter Olausson (?)*
Varför en Mercedes bör ha rosa rattmuff !?!
- 8) Svenska Rollspelskalkoner - *Kalkonmästaren*
Kluck, kluck!
- 9) Rollspelskvalitet - *Håkan Elderstig*
Va eré för någe??
- 10) KlubbMästerskap i Diplomacy - *Lars Petrus*
Anmäl dig!
- 11) Nordförändens ruta - *Håkan Elderstig*
På nordfronten intet nytt.
- 12) Rankinglistan - *Lars Petrus*
Det rör sig i toppen.
- 13) Min huvudvärk söndagen den 18:e september - *Håkan el Derstig*
Håkan har fått en PC!!!
- 15) Objuden gäst - *Thomas Bull*
HC:s bästa novell någonsin! Morchanin håller gästerna på mattan
- 18) KlubbMästerskap i Cross of Iron - *Lars Petrus*
Anmäl dig!
- 19) H.P Lovecraft - *Johan Mörén*
Del 1 av 5. Allt du vill veta (och lite till) om Cthulhu's skapare!
- 23) SPELBRÖDER & BREDKÅFTAR - *Alla medlemmar (nästan)*
Är du med?

v Ordföranden har ordet

Nu är det fart på föreningen. Mängder med nya medlemmar strömmar in och det jobbas för fullt med Wettcon och andra spelarrangemang. I skrivande stund är Wettconutskicket på väg. Som vanligt har vi alldeles för lite folk som vill hjälpa till med konventet, trots ett bra gensvar på vår enkät (det är fortfarande inte för sent att anmäla sig om man vill hjälpa till med något).

Årets upplaga av Lincon är avverkad med stort deltagande och stora framgångar för G&B:are. Vi har äntligen fått vårt eftertraktade

riksförbund, på Lincon hölls det första årsmötet och vi fick en riksförbundsstyrelse. (säg det 42 gånger). Styrelsen består till största delen av spelare med lång och gedigen erfarenhet från olika spelföreningar. Jag hoppas att alla sveriges spelföreningar går med i detta riksförbund och jag passar på att önska riksstyrelsen lycka till med sitt fortsatta arbete.

Lev väl och spela hårt och länge

Calle

WESTERN

Att göra ett rpg i västermiljö är en otacksam uppgift, jämfört med andra områden. Man är bunden vid den historiska miljön (dvs inga stridsefanter eller befästa städer) och får klara sig med mindre och mer vardagsnära saker. I Fantasy finns magi och vedervärdiga monster och i SF-miljö finns tekniken, Kraften eller PSI (som motsvarar magin i Fantasyn) och vedervärdiga aliens. Imperier kan byggas upp, fantastiska skatter hittas, äventyren kan företas i exotiska miljöer. GM kan ge fritt utlopp för sin fantasi. Men i ett vilda västern rollspel finns inte dessa ytterligare dimensioner, inga gyllene utvägar att ta till för domaren, utan denne måste nöja sig med våldet, smutsen och verkligheten. Spelare som jämt propsar på att vara adel (idelädeladel-typen) börjar snabbt hata spelet då han i den första saloonen antagligen får en spark i de ädlare delarna. Spelare som inte kan spela om de inte får ha huttenunte magiska pryglar, är inte heller överisig förtjusta, att bara få ha en REMINGTON ARMY .45, när man kan ha sitt +7 svärd (+128 mot grottnuggar) med belysning, sprinkler (holy) vid eldfara och 12 olika nationalsånger?

Ett vilda västern rpg kräver mycket av spelarna och domaren, det är oerhört mycket svårare att variera sig i en sådan setting. Oftast är det också mycket dödligt, man kan inte parera kulor och till skillnad mot SF-spelen finns det inget pansar.

Karaktärer, om spelet är realistiskt, går åt i högar. Allt detta bidrar till att vilda västern rollspel har haft svårt att överleva, trots flera försök inom området.

Hur skall man då gestalta spelet? Skall det baseras på den hårda verkligheten eller skall det baseras på filmens värld där en s.k. hjälte har klart större chans att överleva?

Vissa slängar ges mot Hollywood i

Western, som sakkunnigt talar om att så här skedde det på den gamla tiden och att spelet minsann är mycket realistiskt, men man har ändå en skicklighet som heter försvar där man bokstavigt talat kan lära sig bli snabbare än en kula. Inget rpg kan klara sig om det är 100% realistiskt. Man måste blanda in det fantastiska och erkänna det.

Själv har jag fått klara mig med TSR's Boot Hill(tm) (BH), som trots återupplivningsförsök nedlagts av företaget. En del gamla äventyrsmoduler cirkulerar fortfarande. Men BH känns som en gammal folka som man fått reparera upp själv, jämfört med WESTERN, som då blir en ny Mercedes (något svårkörd) som man eventuellt kommer att byta ut några delar på.

WESTERN, Rollspelet är ett svenskt rollspel och ges ut av Lancelot Games som tydligen ägs av Prins August. Spelet är professionellt producerat och en fröjd för ögat. Låt mig gissa att teckningarna på regelhäftena och domarskärmen är tagna från något pocketomslag [Enligt Lancelot är de köpta från USA-red].

Teckningarna och illustrationerna inuti är något sämre men fyller sina uppgifter väl.

I boxen finns två regelböcker, diverse kartor över USA (föredömligt), karaktärspapper och en träffmall. De tärningar som medföljer är en D6 (Med siffror), en D10 (yack!) och en D20.

I min recension av rollspelet kommer jag ibland att förfalla till det mycket typiska "jag skulle vilja att de gjort så här istället", ofta kombinerat med s.k. nitpicking. Detta är än sak som många recensenter gör och läsaren av denna artikel bör hålla i minnet att det som är fikon för den ene är raggmunk för den andre.

Rattmuffen i ovannämnda Mercedes

borde alltså ha varit rosa istället för grön, fast då endast i mitt tycke.

WESTERN, Rollspelet är på cirka 150 sidor och fullspäckat med diverse tabeller. I början finns en lista med förkortningar, något som verkligen behövs, det kryllar nämligen av dem. Vad som fattas är ett register där man kan hitta förklaring till termerna, eller andra saker som man ideligen förtvivlas över.

Att behärska detta spel är inte det lättaste, även om reglerna oftast fylls av exempel och förklaringar, man får i dessa följa en och samma karaktär, vilket är en bra idé men vissa småfel förvirrar. Western är definitivt inget att börja spela på en höft eller lära sig på en kväll.

Värdena slås ut på 3D6 men kan höjas genom träning (hur man nu höjer exempelvis intelligens genom träning...), de upptränade värdena behålls på sin nivå genom att ett antal timmar sätts undan varje månad för repetitionsträning.

Storleken har ingenting att göra med hur stark eller svag man är, på tabellen kan man få en liten spinkig jävel som är 1.49 m lång och som ändå kan bolla med 2-3 slagskämpar som väger dubbelt så mycket som honom. Dessutom går den här tabellen mycket högre än det är möjligt att få enligt systemet, detta gäller även tålighetstabellen. Måtten är de Europeiska vilket något tar bort charmen, men är iochförsig förstäligt.

Karaktärspapperet (alla 4 sidorna) blir snart späckat av alla uppgifter. Skickligheterna är väl förklarade, men man bör ändå se upp då det finns vissa man måste ha för att överleva. Antagligen kommer man att upptäcka att den första karaktären man gör blir misslyckad i detta avseende. Man bör nästan göra en provkaraktär och spela med en kväll eller två innan man ger sig på att börja spela på riktigt.

I bok två finns extra regler för bakgrund, som man bör använda direkt för att få färg på karaktären. Dock, dessa tabeller! Uppgjorda utan tillstymmelse till

efterforskning innan man konstruerat dem.

Om vi börjar med Födelseorts-tabellen, stater tas med som inte existerade utan borde markerats med det större territorium de ingick i. Knappast någon åtanke har heller getts befolkningsmängden i dessa stater. Florida, exempelvis har lika stor procentandel som Virginia eller Pennsylvania.

I tabellen har också markerats vilka stater som slogs på vilken sida i inbördeskriget. En markering borde gjorts på att Missouri, Kentucky och Marylands lojaliteter var delade och speciellt en karaktär från Missouri bör kunna ha deltagit på sydstatssidan. Om man slår 91-00 kommer man upp på världstabellen, man är alltså ej från gamla US of A utan någonstans från den övriga världen. Denna tabell är om möjligt ännu märkvärdigare än den Amerikanska. Stater som inte existerar finns med; Tjeckoslovakien, Jugoslavien och Polen. Stater som fanns istället är ej med som Österrike-Ungern och Serbien. Detta hade kunnat slås upp i vilken historisk kartbok som helst. Procentchanserna är fullkomligt marvellösa i tabellen, Island och Luxemburg gav tydligen lika många immigranter tillsammans som England eller Tyskland!!! Att överhuvudtaget ha med Luxemburg på en tabell över världen med 100 utgångar! Fullkomligt fantastiskt!

Även social status och yrken kan slås fram med extrareglerna och om man inte är oäkting så fungerar de bra. Yrken är något som alla bör slå fram för färgens skull [rasism? -red]. Även om tabellerna även här är lite lustigt balanserade är de en nödvändighet och dessutom roliga. Ett antal räknoperationer följer varvid man får reda på att man går exakt 7 meter och 4 decimeter per fem sekunder (89 meter/minut) och springer 22.2 meter per fem sekunder (267 meter/minut). Ganska typiskt för Western.

Erfarenhet ges på tre sätt, dels i allmän erfarenhet som ges i timmar och som spelaren då kan köpa sig vidare utbildning

på, om spelaren då vinner en eldstrid mot ett par bandidos kan han bli bättre på att hitta exempelvis (usch, vilket elakt exempel!). Sedan finns det speciell erfarenhet om spelaren slår 16 eller högre så får han två timmars inläring på just den skickligheten.

Sist får han Intuition, ett sjätte sinne, något som ingen riktig hjälte kan klara sig utan, en sorts inbyggd radar.

Skickligheter köps i antal timmar som man fått när åldern bestämdes. Det blir en massa räkning och höjer man ett värde får man räkna om igen. Skickligheterna står ganska bra uppräknade. Varje skicklighet har en fummelgräns, vissa har en grundutbildningsgräns (en minimigräns man måste köpa för att kunna utnyttja skickligheten) samt en max utbildningsgräns för när man startar en karaktär. Dessutom finns kostnaden för att köpa utbildningen i timmar i en stigande skala samt alla värden som ger GEB (grundgenskapsbonus), en av många förkortningar, dessutom liksom i värdena, finns timmar per månad man behöver öva för att behålla sin kunskap och sina värden.

Dvs westernhjälden sätter sig på någon plats och repeterar sina kunskaper i franska, avancerad matematik eller sin Karisma eller Vaksamhet. Det känns lite konstlat. Har man inte repeterat på ett antal år har man lika svårt som en nybörjare att läsa ämnet igen. Stridssystemet är komplicerat. Orsaken skall vara att här riskerar karaktärerna sina liv och måste få påverka utgången i varje detalj. Liksom Red Fox i the HC nr 1/89 söker man efter ett snabbsystem där man kan slåss mer än två-tre på varje sida utan att behöva en veckända för detta.

Offensivt värde för vapnet, modifierat för speciella situationer (förflyttning, avstånd osv...fast ingenting för mod, man skjuter lika bra om man har kulorna vinande runtomkring sig oavsett om man är en feg kruka eller en stor modig hjälte) minus målets defensiva värde (snabbhet,

erfarenhet) plus en tjugosidig tärning ger ett resultat. En träffmall läggs på målet, den består av ett antal punkter som strålar ut från en mittpunkt (origo) och är genomskinlig. Denna läggs på en målbild, människa, häst eller dylikt och ett resultat framkommer. Det finns bara en vinkel på träffbilden. Skjuter man på en människa från något annat håll än framifrån får man snällt göra en egen bild. Det roliga är att man själv nu kan göra exempelvis en rad med flaskor att skjuta på, det dåliga är att träffbilden inte fungerar logiskt om man skjuter på längre avstånd eller om man är en dålig skytt. Man träffar alltid (dvs om man inte slår 20 och får slå vidare) i ett område på 20 punkter och om man är sämre på att skjuta är detta område alltid längre ut på träffmallen. Man träffar alltid runt om figuren, och om man nu träffar upptäcker man att vissa vapen inte kan döda om de träffar på kroppen.

Snabbhetssystemet är typ snytt för snutt där man håller reda på varsin tabell exakt var man är till var 0.25 sekund. Utmärkt för alla de där regeldispyterna man brukar ha. Inga snabba, furiosa gunfights som i Boot Hill men allting sker å andra sidan millimeterinriktat. Man märker snart att man bara måste ha en ledarskärm för att slippa blåddra som en liten blå i häftet. I de flesta andra rollspel finns ett papper med de viktigaste tabellerna på, men så gör icke Lancelot utan de säljer istället skärmarna för 80,-, huga!

I uppräknningen av de olika hölstren har de i mitt tycke gjort två benämningsmisstag, att kalla någonting "Hollywood-hölster" för att det bara förekom i dylika filmer, är ett stort misstag och förstör tidskänslan så fort det nämns. Jag har som sagt ingenting emot att något är "Hollywood", tvärtom, men däremot om man förstör illusionen av att vara i 1800-talets USA. Likadant är det med termen Normalhölster. Dynamit har fått en ganska stor avdelning men den är ej instabil som den borde varit på den här tiden. Det är

Hollywood- dynamit om jag får vara elak, men om jag oftast tycker att man ska ha en filmkänsla över det hela, gäller detta ej dynamit då PC har en benägenhet att börja använda dynamit som handgranater i sina strider, ett sätt att då komma undan detta är att ha dynamiten instabil som i verkligheten.

Så går vi över till min favoritavdelning - vapentabellerna. Till dessa tabeller finns korta beskrivningar och till en del av vapnen finns vackra teckningar. Det gör varje vapen till en personlighet. Procentchansen för att vapnet ska finnas hos en välsorterad vapenhandlare verkar vara helt enkelt antalet tusental producerade (13000 gjorda = 13% att vapnet finns). Annars är det den bästa avdelningen i rollspelet, jag har inte nog superlativer för dessa fantastiska sidor. Jag har aldrig sett något bättre.

Förutom en del skönhetsfel (colt cavalry = colt kavalleri osv dock inte colt peacemaker som colt fredsmäklaren) är dessa sidor i sig ensamt värda priset på spelet. Även ammunition tas upp (dock ej Pinfireammo) och beskrivs. Det här kan man sitta med under en korkek och vara sååå lycklig.

Första boken avslutas med pristabeller, där jag märker att hotellpriserna drastiskt gått upp och vapenpriserna gått ned jämfört med BH.

Bok 2 innehåller som tidigare nämnts bakgrundstabeller, avancerade skaderegler, ryktesregler samt utmärkta kapitel om lagen i västern och armén (fast enligt Western åker man ut vid 25 prickningar från West point och min ACW-favorit Fitzhugh Lee som fick 197...).

Kapitlet om historia däremot är dåligt gjort och hopslängd på en höft. Spelkonstruktören har inte tillnärmelsevis

varit så intresserad av historia som av vapen. Inbördeskriget beskrivs på nästan en hel sida men innehåller så grava fel och missförstånd att man dunkar huvudet i väggen (ljudeffekt: Boink, Boink, Bunk!).

Boken avslutas med ett enklare äventyr som är menat som introduktion för både spelare och domare, vilket inte hindrar att det har en del irriterande fel som vad Carlins (en NPC) bälte är av för sort, hur man skall dra i finalen och att det är tekniskt omöjligt (förutom om man slår ett antal 20) att ta sig dit, detta även för de NPC som enligt texten skall ha gjort det!

Vad man skulle behövt är ett antal färdiggjorda NPC (s.k. slp [Aha! - red]), standardiserade som man kunnat slänga in vid behov, som exempelvis de i slutet på äventyret uppskrivna apacher och stadsbor, emedan det är ett enormt jobb att göra sådana.

Lancelot Games första rollspel är ambitiöst gjort med professionell touch men vad som möjligtvis fattats är lite blindtestning, det blir annars lätt lite inavel bland dem som gör spelet. Felaktigheter och missar syns ej efter ett tag, man blir blind mot dem. Att man i sin strävan att ha en hög realismnivå kanske gått lite långt och fått alltför mycket avdrag på spelbarheten är ju något som en GM själv kan ordna, vilken GM ändrar inte lite på sina rpg-regler?

Om du längtar tillbaka till den tid då män var män och kvinnor, kvinnor är detta spelet för dig.

BAMI!BAM!! (utsända killers från Lancelot Games skjuter efter artikelförfattaren, som vilt springande och skuttande försvinner bort mot den vackra horisonten...)



SVENSKA ROLLSPELSKALKKONER

Den här artikeln ska behandla en avart inom rollspelsbranschen. Nämligen kalkonprodukter. En kalkonprodukt är en som ser bra ut men som inte riktigt lyfter. Ofta är dom gjorda i stor entusiasm, men dom lyfter aldrig riktigt. Det här fenomenet återfinns du inte bara i svenska produkter utan också i utländska bolags produktion.

Men den här artikeln ska behandla två svenska kalkonprodukter. Två förhoppningsvis "okända" verk för dom flesta.

Toillingbergen

Den här Drakar & Demoner-modulen tillverkades 1983 av Spelverkstan Titan (nuvarande Titan Games), Göteborg. Det är ett 22 sidigt häfte. Modulen rör sig kring en gravplundring av två trollkarlars gravplats. Enligt baksidestexten ska man möta fruktansvärda faror och finurliga fällor på vägen till Skatten. Vad man i själva verket möter är några skelett och reptilmän. Fällorna är av den karaktären att ingen kan missa att det är fällor. En annan höjdpunkt är att man kan få två mumier att slåss mot varandra, bara man gör rätt. Komplexet är otroligt litet och är styrt så att du bara kan gå en väg. Äventyret är ett klassiskt "hack and slash". Det är värt en silverkalkon och ett hedersnämmande som det sämsta svenska rollspelsäventyret sedan 1982. Konstruktörens namn bör ej nämnas här.

Tomtar & Troll

Den här produkten har jag bara sett till salu i en rollspelsaffär. Nämligen Tradition i Göteborg. Tomtar & Troll består av ett drygt hundrasidigt A4-häfte. Det är producerat av en person vid namn Carl-Johan Ström och är producerat 1986 (enligt tillgänglig information). Det är ett komplett rollspelssystem med alla regler.

Första intrycket man får är att det är ett omfattande system. Det intrycket faller på sidan 1 där konstruktören förklarar olika typer av äventyr.

"MYSTERIET - Konstiga saker har hänt. Karaktärerna försöker reda upp hemligheten bakom mysteriet"

Och så fortsätter det. Rollspelssystemet är stulet från Traveller. Vad GDW tycker om stölden får vara osagt. Som tur är har dom nog ingen kännedom om den. Både i karaktärsgenering och system. Dom monster som förekommer är antingen standardmonster som kentaureer eller rena stölder ur Traveller. Den mest uppenbara stölden är Aslan, en lejonmänniska. Dom med gott minne vet att en av dom mest kända alienraserna i Traveller är just Aslan. Systemet innehåller magi, karaktärsgenering, vapen, monster, en världskarta men inget äventyr som visar hur man spelar. Ett annat fint exempel på deras skrivsätt hittar du i lagar & straff.

"Individer som bryter mot samhällets lagar kan straffas på en mängd olika sätt. Rättsskipningen kan vara olika hård beroende på statens styrelsesätt" Sedan följer en 10 raders upprepning av straff.

Tomtar & Troll är värd en Guldkalkon och utnämning till det sämsta producerade svenska rollspelet genom tiderna. Och även ett hederspris för bra uppföljning. Troligtvis utkom T&T i låg upplaga och den har ännu inte följts upp upp av något äventyr eller någon expansion.

T&T är ett måste för den som samlar på svenska rollspelsprodukter bara för att de är svenska. Den borde vara en raritet i nuläget.

Nu överlämnar jag stafettpinnen vidare till någon annan att beskriva kalkonprodukter. Ju fler vi får fram desto bättre. För allt som tillverkas är inte bra produkter.

KALKONMÄSTAREN

ROLLSPELSKVALITET

Vad är bra rollspel? Det är upp till var och en. Dom flesta uppskattar väl ungefär samma saker även om det finns olika aspekter av rollspel som betonas olika starkt hos olika individer.

Att resonera utifrån tärningslag och siffror på karaktärsbladet rymmer inte mycket rollspel. Typ när jag spelade AD&D individuellt en gång och hade en fighter med 16 i styrka. Kul å rollspela den öö. Man märker oftast när en person försöker spela rollspel. Annan röst, refererar till speciella karaktärsdrag, kaxig, talar en viss typa av språk - Min gode man... etc. Lite mekaniskt ibland.

Ibland överaskar man sina medspelare, som oftast känner en, och ibland överaskar man till och med sig själv. Det är skapande rollspel som en konststart. Detta är målet, tycker jag, meningen med denna fritidssysselsättning.

Så där, nu har jag definierat olika ambitionsnivåer i rollspel. 1, 2 och 3. Den första berör noveller och lämnas därhän. Nivå två tycker jag inte riktigt om eftersom jag har tröttnat på den. Har sett samma rollspel förut. Jag vill uppleva något mer än bara stereotyp skolboksrollspel.

Eller också vill jag inte bara rollspela utan också se hur det går med äventyret, spänning och nyfikenhet är ju drivkrafter att spela som är nog så vanliga. Men det är nog lite koboldmässigt att bara spela igenom äventyret på kortast möjliga tid.

Jag vill istället diskutera vad som utmärker stort rollspel.

Här är jag helt medveten om de prestationer som andra G&Bare gjorde på LinCon, vem är jag att tala om bra rollspel.

Själv var jag inte där, men jag utgår ifrån att framgångarna berodde på rollspel av klass 3. Jag menar ändå att många spelldare och domare faller för rollspel av blott klass 2. Det beror på att dom inte känner en så väl som ens spelkamrater. För att mina medspelare skall nå en, i mina ögon, hög nivå av rollspel måste dom hela tiden överträffa sig själva. Det ser jag som en väsentlig anledning till att spela rollspel. Billig form av psykoterapi. För övrigt en punkt där man kan diskutera vidare på temat "Är rollspel nyttigt för barn/ungdomar?".

3:an slutligen. Det bra rollspelet. Om man överraskar sig själv kan det bero på att man i sin rollfigur konfronteras med en problematik (äventyret) som man inte råkar på i vanliga fall. Ur ens inre flyter det då upp okänd bråte av känslor och tankar. Klart lärorikt. Va, är jag girig? elak? dum? vis? spontan?

Eller också uppstår situationer i kombinationen av olika personers rollspel. Ett givande och tagande av erfarenheter. Rollspel bygger ju på något sätt på egna erfarenheter.

Det bra rollspelet kan också med fördel skapas under tävlingsformer. Stressen skapar inlevelse och tillfredsställelsen är enorm när man klarar ett kinkigt äventyr. Tänk när folk står på stolarna, fäktar med armarna, skriker och till sist faller motståndaren.

Slutligen, hur bär man sig åt för att lyckas prestera bra rollspel? Jag ska ta upp några punkter nedan. Listan blir inte komplett, men inbjuder förhoppningsvis till fortsatt diskussion.

En detaljerad karaktär med egen själ.

Gäller naturligtvis både spelarnas och spelledarens karaktärer. Det är karaktärens egenskaper som är själva basen för rollspelet.

Samspel. En grupp som spelat mycket ihop kan utveckla bra gemensamt rollspel. Rollspel som grupp, dvs homogent, likväldigt som individuellt. Individerna kan projicera sitt rollspel på gruppen, inklusive ennpesare. Det är viktigt att gruppen är distinkt profilerad så att man kan förutse reaktionen, däri skapas en säkerhet mellan spelarna. Här gäller att en lägger till och en annan drar ifrån så att det inte kukar ur.

Bra exempel: Sjätte nivå barbar vill kuta fram och slå ihjäl en ond magiker som han tror sig se (helt riktigt också, 18: nivån), vilket de andra hindrar genom diplomati och milt tvång. Kunde man som barbar inte lita på sina medspelare där så vågar man inte rollspela fullt ut. Balansen är på en knivsegg. De andra kan bli sura om man exploaterar sin roll för starkt och trycka ner en eller man kan bli tvungen att attackera magikern, med säker utgång.

Dåligt exempel: alla skriker BULLE! Oavsett tillfället.

Om det gäller tävling duger som alltid hårt arbete. Man kan gå igenom karaktärerna ihop. Bestämna vilka inbygda konflikter som är spelbara. Bestämna vilken karaktär som bör vara ledare och vem som skall spela den, alla är inte lämpade helt enkelt.

Motspel; busa, skämta, och var gärna lite anarkist. Jag minns mycket väl hur någon gick och grävde ner ved för mej hela tiden. Den fick inte bli kall nämligen. Himla frustrerande både för mej och för min karaktär.

Skilj mellan dig själv och din karaktär. Ibland blir man lite rädd att konflikterna inte bara hålls till rollspelsplanet utan också flyter upp till kamratrelationen.

Koncentration och behärskning. Håll mun om du inte har något viktigt att säga. Dessutom bör du lyssna på de andra, inklusive spelledaren. På det viset underlättas kommunikationen vilket gör att spelet flyter lättare och snabbare. Ni tröttnar inte ut varandra och behåller det goda humöret som är en grundförutsättning för kreativitet och kvalitet, mina honnörord.

Håkan Elderstig 890611

KM I DIPLOMACY

Naturligtvis måste vi ha ett klubbmästerskap i Diplomacy i denna diplomatiska klubb! Så fort 7 personer anmält sig kör vi igång. Det blir spel via post med sådär 1-2 drag i månaden. Tveka inte, anmäl dig genast så du säkert får vara med. Jag kommer inte att delta själv, så alla har en chans att vinna!

Lars Petrus
Gustafsvägen 4
171 49 SOLNA

08 - 276 476

NORDFÖRÄNDENS RUTA ORDFÖRÄNDENS RUTA ONDGÖRANDE RÖTA ÖFÄRDANDENS RUTA ÖFARARENS RUTA AVFÄRDANDE RUTA OFREDANDE RYTA OSÄKRANDE RUSTA OFÖRÄNDRADE RÄTTSTAVA ORDFOSTRANDE RÄTTA

Tänkte berätta vad som hänt i Nord. Det går nog fort kanske. Nej en positivare inställning vore inte så dumt. Vi spelar ju en massa i Stockholm, Östersund, Örnköldsvik, Uppsala och en del andra ställen. Jag inbillar mej faktiskt att polarna i Uppsala är dom aktivaste. Flera läckra kampanjer på gång där.

Men det här skulle ju handla om föreningslivet, den organisatoriska, byråkratiska biten. Det är ju också en form av rollspel. Tänk själva hur våra möten går till. Vi pratar nästan bara om vad vi önskar skall hända eller vad som kanske kommer att inträffa i framtiden, drömmar. Vi diskuterar ofta en idealbild av G&B. Sällan händer mer än tio procent av det vi bestämmer. Ibland blir vi väldigt frustrerade över detta och ibland händer inte ens det. Det här är någonting som man bör ha klart för sig. Så är det, ty det är mänskligt. Allt annat är egentligen onaturligt. Människan vill naturligtvis njuta. Undantagen som bekräftar regeln är till exempel dom insnöade föreningsoffren som är insnöade och i praktiken obrukbara. Sen finns det de som blir väldigt engagerade pga ett extremt positivt sinnelag. Dessa kan man ju utnyttja men de bränns garanterat ut efter ett tag. Sen finns det ju möjligheten att söka egen vinning i föreningsagerandet, det ska man vara medveten om. Makt eller ekonomiska fördelar kan locka i många föreningar. Även om detta inte riktigt stämmer in på vår förening just nu så förstår ni nog vad jag menar. Och visst ryms det mycket spel i föreningslivet.

Men, frågar du, går det inte att råda bot på detta? Jo det är klart att det gör. Om vi vore mer professionella skulle det gå som en dans. Detta är ju målet med bildande av Sveriges Roll- och Konfliktspeleförbund. Att få in pengar genom bidrag så vi får råd att anställa en förbundssekreterare.

eeehrs kom till saken nu då. Ni vill ju veta vad som hänt och jag vill ju gå hem.

Ulrik, vår kassör har fått in pengar från tre nya medlemmar. Postgirot till G&B Nord är 27 05 73 - 9. Värva några du också. När jag pratar med honom senast kom jag på att vi verkligen borde ha nån form av PR-blad att dela ut. Härömdan, till exempel, när jag stog i matkön, iklädd OernCon-tröjan, kom en lirare fram till mej och sa - Hej, jag undrar när e konventen egentligen?

Sekreteraren i Nord, Johan, ska in i lumpen snart men innan dess planerar dom en speldag i Östersund, med innehållet SL/COI. Om det blir en framgång kanske det permanentas till ca en gång i månaden. Turligt nog får dom låna lokaler i en skola gratis. Han säger också bestämt att han har värvat ett gäng nya medlemmar, från sin strategiska position i Korg-Olles butik, vilka förmodligen har betalt till Johan i Lund. Har du koll på detta Pärre.

Stefan rapporterar om ett relativt lugn från sin position i Täfteå.

Ringde också Totte för att höra hur livet leker med den ledamoten men han var inte hemma för han var visst å spelade nån stans. Såja det är riktiga takter det.

Jag själv bor i Stockholm. Ulrik yttrade at det är otur att vi är så utspridda i Nord. Detta gäller i synnerhet för Stockholm där jag helst seglar i skärgårn just nu, Mats just kom hem från Berlin och Pärre åkte till Yemen, Yeah man, Jeemen eller hur det nu stavas.

Dessutom har jag haft en dust med byråkraterna om att få 0-taxa så att vi kan hyra lokaler av kommun billigt. Det hela föll på någon regel som dom inte redovisat riktigt, förmodligen en kombination av att dom tolkade oss som ett riksförbund samtidigt som dom inte ansåg att vi hade nog med medlemmar i Stockholms sköna kommun. Förnyad kontakt har tagits. Som tröst kan nämnas att Svensk-Armeniska Vänskapsföreningen inte heller accepterades. De har 4 medl i Botkyrka kommun och 3 i Stockholms kommun. H Elderstig

G&B:s Rankinglista för Squad Leader mm 21 juni 1989

	Poäng	Antal partier
1. Lars Petrus	1799	(20)
2. Bo Johnsson	1792	(11)
3. Rickard Andersson	1761	(6)
4. Niklas Stenlås	1759	(10)
5. Leif Schweitz	1755	(6)
6. Karl Sjögren	1727	(8)
7. Robert Lundmark	1718	(7)
8. Thomas Bull	1704	(8)
9. Johan Lindstedt	1700	(2)
10. Leif Lundberg	1694	(23)
11. Håkan Elderstig	1692	(14)
12. Johan Mören	1688	(3)
13. Daniel Markstedt	1686	(3)
14. Ulrik Ivers	1685	(7)
Jakob Lundqvist	1685	(3)
16. Ville Sjögren	1676	(10)
17. Peter Olausson	1667	(4)
18. Henrik Lindholm	1666	(11)
19. Per Moritz	1630	(7)
20. Robert Schweitz	1629	(5)

Ryktet om rankinglistans KIA är betydligt överdrivet! Den saknades i förra numret eftersom jag då var en av Stockholms olyckliga bostadslösa. Jag bodde mao på golvet hos olika kamrater i ett par månader. Mina ägodelar, inklusive Amigan som jag gör listan på, var utspridda på 5 olika vindsförråd i huvudstaden.

Nu har det löst sig mha bla 330.000:- och lite kontakter, så du kan rapportera dina resultat till:

Lars Petrus
Gustafsvägen 4
171 49 SOLNA

08 - 276 476

De resultat som jag vill ha in är som vanligt partier i SL, Col, CoD, GI, eller ASL mellan G&B-medlemmar. Båda spelarna måste godta att partiet registreras, annars finns det inga restriktioner.

Min huvudvärk söndagen den 18:e september.

Är Buchholtz Station ett amerikanskbalanserat-scenario?

Jag, Lars Petrus och Pär Moritz prövade en flerspelarvariant av Squad Leader. Vi var tre stycken och beslöt oss för att spela två partier samtidigt. Vi körde samma scenario i två uppsättningar där en spelare, jag, spelade mot båda de andra i varsitt parti. Jag spelade tysk mot Pär och amerikan mot Lasse. I detta simultana spel kördes i princip en spelares turn i taget medan den andre motspelaren tänkte. Det ställer alltså krav på dubbelspelaren att han inte är för långsam. det är besvärligt att hålla två partier i huvudet samtidigt men man får samtidigt hjälp av att se vad som händer på den andra planen.

Redan från början såg man skillnader i taktiken. Lars och jag konfronterade våra trupper från början med koncentrerad av enheterna.

Pär och jag hade ett mer utspritt spel där. Detta berodde nog på att jag försökte spela defensivt på båda mina sidor. Detta är dock väldigt svårt för mig, så fort jag får ett bra tillfälle attackerar jag. Båda mina motståndare var svaga för att gå in i närstrid och det kan leda till stora förluster.

Pär (amr) hoppade upp med 9-1 ledare och 7-0 ledare i jeepen för att åka till tvåvånings stenhuset där han skulle behärska hela byn. När jag spelade så defensivt och stannade kvar ute i det öppna ändrade han sig och åkte runt berget mot skogsdungarna. AFV:n åkt rakt upp på närmaste berget där han kunde välja mål för kulsprutan. Han lade sig med

ett par grupper bakom bergsryggen så att de kunde avancera upp under AFV:n. Jag gick in med mmg:n i det sydligaste trähuset på mitt board och hmg:n i det andra trähuset vid häckarna.

Lasse sprang så fort han orkade med alla tyskar mot de närmaste skogsdungarna. Jag spred ut mina grupper i skogen där jag stod samt i de närmsta trähusen. Försökte hålla mig undan för det mesta av hans eld och låta honom avancera och ta förluster. Det gick också ganska bra, jag lyckades bryta många grupper men döda få. Det gjorde ändå att jag avvek från min defensiva plan.

Mina gubbar som hade tepaus blev verkligen bestörta av allt skjutande och sprang mot var ljuden kom ifrån. En 9-1 ledare sansade sig dock och hoppade upp i AFV:n som köre ut ur byn för att angripa de tyska i ryggen. 9-2 ledare tog 7-0:an i hampan och hoppade upp i jeepen. De drog i väg för att hjälpa sina vänner i fronten. Tyvärr körde de rakt in i tung maskingevärseld vilket fick jeepen att volta i ett moln av rök. Passagerarna slungades med våldsam kraft rakt in i en skogsdunge och dog på fläcken. De saknas av mor- och farföräldrar syskon och vänner samt Elise, Johns flickvän. Av kulsprutan återstod endast förvridda, svartnade fragment.

Pär gav order till sin AFV att köra ner från berget, där hans trupper just grävt ner sig, och ställa sig så att de kunde bestryka vägen där tyskarna (jag) försökte ta sig över. Tysken ruckte fram men blev tillbakakastad, han lyckades inte med att koncentrera sig till något bra anfall men fick spridda småframgångar, bl a några

dumdristiga amerikaner som kom springande nitt i det fria, stackars satar, hade de inte lärt sig att ducka. Dock borde tyskarna tänkt mer på kulsprutan som nu lastades av jeepen i skogsdungen därborta. Plötsligt öppnade den eld och talrika förstärkningar hade också nått fram. Övermakten blev för stor, tyskarna borde egentligen ha gett sig för nu hade de inte en chans, de blev fullständigt utplånade på nolltid. Så var den sagan all.

Under tiden körde AFV i det andra partiet (jag, amerikan) fram från sin position bakom tyskarna och hittade ett lätt offer i en grupp med ledare som försökte gömma sig gräset. Amrisen drog det längsta strået i den duellen och forskansade sig efteråt i skogen. De stackars tyskarna dog av skräck. Fint, tänkte vilde Bill och hans mannar som smet ut och bemannade den upphittade kulsprutan. Ha ha, nu skjuter vi tasken av tysken sa de och ord blev till handling.

Vadå, jag ledde ju med 7-3, sa Lars när det plötsligt stod 10-9 i min favör. OK, en 1-1:a slog ja men de e ju inge å bråka om.

Omdöme: Kul ba!

Slutsats: Detta provspel visar entydigt att man inte kan utesluta att det existerar en minimal men ändå reell favör för den amerikanska sidan i detta scenario. För att uttala sig om styrkan i respektive provade taktiker krävs en empirisk undersökning av större mått för vilken nödvändiga resurser saknas men vi planerar en ny serie experiment i en snarlik uppställning men med ett ytterligare förfinat analysinstrument där vi ämnar pröva hypotesen, att ryssar är modigare än tyskar med bivillkoret att antalet ryssar överstiger antalet tyskar med en faktor större än eller lika med två, vilken kommer att redovisas i en senare rapport.

Håkan Elderstig

ps. Detta är som synes av titeln en gammal artikel som slarvades bort vid tillfället för ett tidigare nummers publicering.

OBJUDEN GÄST

UR FAELINORS "HÅGKOMSTER"

Natt. Regn. Det var ingen bekvämlighetsresa jag företog den där höstnatten för några, faktiskt ganska många, år sedan. Jag hade lovat att vara i Charion innan den första snön och det fanns inte någon tid att förlora längre, så jag fick väl skylla mig själv. Natten igenom hade ett snöblandat regn, pådrivet av en rasande vind, piskat mitt ansikte. Hela jag skalv av kyla och utmattning. Min häst Vinterstjärna njöt lika lite som jag av situationen och var i stort behov av vila och värme. Förbannelse över min ovana att jovialiskt lova än det ena, än det andra!

Sporadiskt lyfte jag huvudet för att kisa framåt, men var gång höll natten oss i ett säkert litvåg och förblev ogenomtränglig. Jag fick lita på att Vinterstjärnas känsligare sinnen skulle ta oss till vårt mål. Vid ännu en blick framåt bröts enformigheten plötsligt. Ett ljus i fjärran! Svagt, liksom tvekande, flämtade det långt, långt borta och blev för mig ett löfte om tak över huvudet. Vinterstjärna hade även hon sett ljuset och insåg mycket väl vad det kunde innebära. Hon sträckte ut de långa, starka benen och vår fart ökade. Trots detta tog det en god stund innan avståndet minskat så pass att jag kunde göra mig en bild av var ljuset hade sitt ursprung. Det kom från en kulle som höjde sig över skogens vi red igenom och när vi närmade oss ytterligare kom vi ut på en liten skogsväg som ledde rakt mot ljuset. Träden glesnade och då vi red upp för den helt kala kullen insåg jag att det var ett hus, ensamt och nästan helmörkt, som stod där på krönet. Helt plötsligt stannade Vinterstjärna tvärt och slängde med huvudet åt höger. När min blick följt hennes rörelse kunde jag urskilja en liten, rektangulär byggnad. Ett stall! Jag förstod Vinterstjärnas vink, fast den var fin, och gled ner från sadeln. Stalldörren gnisslade förfärligt när jag öppnade den och därinne blev det oroligt när vi stegade

in. Detta är verkligen tillfället att pröva myntet jag köpte av prästerna i Sasaran, tänkte jag och rotade reda på den lilla tygpåse jag förvarade det i. Efter lite fumlande med stelfrusna fingrar fick jag upp påsen och ur den strömmade ett klart, varmt ljus som bröt mörkrets långa famntag kring mig. Det fungerade verkligen precis som de sagt det skulle göra. Fantastiskt, tänkte jag. I ljuset var det en smal sak att ta hand om Vinterstjärna och hennes behov, samt lugna de tre andra hästarna som redan stod där.

När jag något senare gick uppför kullen och fram till huset, kunde jag konstatera att det var ett mycket större hus än första anblicken gett anledning att tro. Jag stegade raskt mot ytterdörren då ett dovt morrande hejdade mig mitt i ett steg. Trots ljuset från myntet kunde jag inte urskilja var morrandet kom från. Däremot fick jag en god bild av huset framför mig. Det var byggt i vitt tegel, två våningar och med ett överflöd av glasfönster på båda våningarna. En sak stod därmed klar; det var ingen fattiglapp som bodde här ute i vildmarken. Ytterdörren var bastant med kraftiga metallslag och ett imponerande lås. Få farstutrappen låg en tjock matta med texten "välkommen" invävd. Jag tog ett steg framåt.

- GRRRR! hördes tydligt.

Konstigt nog tycktes morgningen komma från dörren. Jag tog ännu ett steg, belönades med en hotfull morrnig till, och klev något tveksam fram till dörren. Just som jag skulle knacka på högg det till i foten och en våg av smärta sköljde över mig. Mattan! När jag såg ned hade mattan mycket riktigt tagit ett rejält bett i min fot och verkade inte benägen att släppa. Jag ville skrika i högan sky, men beslöt mig istället för att få loss mattan. Det lyckades vid tredje försöket och jag kunde konstatera att min fot blivit ordentligt

"Klart jag kommer på Wettcon!!"

John Scott, 238 år.



Wwww...Wettcon!!

Konventet man aldrig glömmer

sargad av den aggressiva dörrmattan. Plötsligt öppnades ytterdörren och jag stod öga mot öga med husets ägare.

Det var en man i femtioårsåldern. Han hade kort, grått hår och ett ansikte som såg ut som det mejslats direkt ur sten. Ett par klarblå ögon betraktade mig lugnt.

- Godkväll, gode herre, mitt namn är Faelinor och det tycks som om er dörrmatta och jag inte kan komma överens, sa jag. Kanske skulle ni kunna klara ut situationen åt oss?

Mannen gjorde en svepande gest och den bitska dörrmattan blev stilla. Ha! tänkte jag.

- Godkväll Faelinor, svarade han, mitt namn är Morchanin. Då min lilla överraskning för objudna gäster tycks ha varit något övernitisk, hoppas jag att ni som plåster på såren accepterar min inbjudan till lite varm mat och ett glas stärkande vin.

Han klev åt sidan och vinkade in mig. Jag steg hastigt in och stängde nogsamt dörren efter mig.

En stund därefter satt vi i husets enda upplysta rum. Väggarna var täckta av bokhyllor, på golvet låg tjocka mattor (som inte bets) och pösiga skinnmöbler stod utställda kring ett kraftigt bord i rummets mitt. Morchanin serverade rykande varmt rödvin, varmt i den öppna spisen, tillsammans med ett delikat tilltugg. Jag började känna mig mycket bättre till mods. Vi samtalade om vardagliga ting ett tag tills konversationen gled över till ämnet objudna gäster.

- Jag är mycket glad över att ha hittat ert hus här ute i vildmarken, sade jag. Samtidigt är jag en smula förvånad. Det är en allmän uppfattning att ingen bor i de ogästvänliga Jämnhöjderna.

Morchanin log.

- En uppfattning som jag inte gör något för att ändra på. Ni ser, jag trivs bäst i mitt eget sällskap. Jag har väl blivit något av en enstöring på äldre dar.

Vi smuttade på det varma Vinet. Den röda, söta druvsaften rann lätt ned för strupen och en behagligt rogivande värme

spred sig genom min rangliga lekamen.

- Ikväll är jag dock glad över att ha sällskap. fortsatte Morchanin och satte ned vinmuggen. Det är skönt att tala med någon en natt som denna, så att man slipper lyssna på stormens rytande.

Vårt gemytliga samtal avbröts av en öronbedövande knall. Hela huset tycktes skaka och från den öppna spisen slog ett moln av rök och gnistor ut i rummet.

- Fler gäster. Och de knackar inte ens. Konstaterade Morchanin torrt och reste sig med ett buttert ansiktsuttryck. Jag gjorde sammalunda. När röken lagt sig stod vi ga mot öga med nykomlingen. Det var en liten, märklig figur som mötte våra blickar. Svarta, blanka ögon betraktade oss. Varelsens gråblå hud tycktes på väg att spricka då svällande, förvridna muskler spändes. De oproporionerligt långa armarna sträcktes med plågsam långsamhet mot Morchanin och ett ord, fyllt med ett främmande hat, pressades fram från den läpplösa munnen.

- Dö!!

- Vad i hel... , sa jag och stod som fastfrusen. Morchanin handlade mera praktiskt. Han pekade med utsträckt arm på mardröm- men och sa kallt:

- Tack det samma!

En strid ström av blå, gnistrande klot lämnade Morchanins pekfinger och slog med en serie dova smällar in i monstrets bröst. Inkräktaren kastade huvudet bakåt och ett triumferande skri steg upp ur dess strupe. Gestalten växte ryckvis tills den nått en människas längd. Därefter tog den ett par steg fram mot den med häpnad slagne magikern. Ett brett grin förvred om möjligt ännu mer dess omänskliga anletsdrag.

Min handlingsförklaring släppte när självbevaredriften tog överhanden över rädslan. Jag slet upp min dolk och gjorde ett hastigt utfall mot varelsen, utnyttjandes min räckvidd för att komma åt monstrets blottade sida. Den rakknivsvassa klingan gled harmlöst över odjurets hud. Dess uppmärksamhet vändes från Morchanin

till mig och jag fångades av blicken. Ögonen var lika uttrycksfulla som havet på natten, ett ogenomträngligt, oändligt mörker med faran dold precis under ytan. Mitt huvud exploderade i smärta och jag föll hjälplös ned på knä. Alla sinnen fördunklades och jag såg som i dimma hur varelsen än en gång vände sig mot Morchanin. Magikern gestikulerade och höll sina utsträckta armar mot demonen. Han lyfte därefter armarna mot taket. Likt en kork ur en flaska flög Morchanin med ett förskräckt skrik upp i taket. Demonen skrattade gurglande och genom dimman framför mina ögon såg jag hur den gjorde en huggande gest. Min omtumlade värd föll som en sten och slog i golvet med ett otäckt ljud.

Jag uppbadade på något sätt det sista av min handlingskraft. Med fumliga fingrar fick jag fram min tvärflojt ur innerfickan. En smärtsamt spröd ton vaknade tveksamt när jag blåste liv i flojten. Den växte och fyllde strax hela mitt medvetande. Mina fingrar rörde sig av egen kraft och dansen de utförde var ursinnig. Jag hade aldrig spelat så förr. När jag så efter vad som syntes vara en evighet åter uppmärksammade min omgivning fann jag till min förvåning den drastiskt förändrad. Morchanin satt på golvet och ruskade huvudet fram och tillbaka som om han försökte skaka loss något som fastnat därinne. Än märkligare var att vår tilltänkte baneman stod stilla och stirrade som i trans på mig. Vad göra? Med ett försiktigt steg bakåt började jag att sakta lämna rummet. Steg för steg följde varelsen efter. I trappan ner till bottenvåningen snubblade jag till och för en sekund kom jag av mig i spelandet. En glimt av uppdamt hat lyste upp monstrets ansikte för att strax suddas ut av musiken.

Väl nere i hallen började mitt smått extatiska tillstånd släppa och jag insåg att mina chanser inte var stora då mina fingrar väl började snubbla på varann. Gör nånting Morchanin! tänkte jag och bökte samtidigt upp ytterdörren. Ett långt kliv

förde mig i säkerhet för den illvilliga dörrmattan och så stod jag ute, omgiven av den stormiga natten. Vinden grep tag i min musik och förvred harmonierna till oigenkännlighet, förde bort tonerna och tystade alla mina ansträngningar. Demonen ruskade kraftigt på huvudet och plötsligt delades dess ansikte av ett ondskefullt grin. De långa armarna sträcktes mot mig och den tog ett steg framåt, som för ett språng. Jag visste att min stund var kommen och bad allas vår moder, naturen, om ett snabbt slut.

Kreaturet steg ut på farstubron och vrålade blodisande. Morchanins dörrmatta hade bitit till ordentligt och tuggade ivrigt på monstrets ena fot. Demonen föll ned på knä och en absurd tvekamp vidtog när mattan envist vägrade släppa sitt tag. Svart, rykande blod rann i det regnmättade gräset och brände djupa fåror i marken. Själva jorden tycktes skälva i smärta vid kontakten med det ojordiska blodet. Med ett segerkri reste sig så varelsen upp och slet med ett enda ryck mattan itu. Bitarna föll livlösa till marken.

Morchanin stod i dörröppningen, andfådd och ganska röd i ansiktet. Hans mörkblå mantel tycktes glöda svagt och ur dess innandöme tog han fram en droppformad kristallflaska. Ljust från hallen, fastän svagt, fångades av kristallen och flaskan började lysa med ett inre ljus. En vibration spred sig från tingesten i Morchanins utsträckta händer och grep tag i allt i sin väg. Jag stod helt stilla, oförmögen att röra ett finger och demonen verkade vara i samma tillstånd. Med en långsam, varlig rörelse bröt Morchanin förseglingen runt flaskans propp och drog ut den. Kristallen glittrade kallt i hans hand och allt blev överkligt tyst, ja till och med regnet avstannade. Plötsligt svepte en vind in från alla väderstreck, mot flaskan och började rotera fortare och fortare kring flaskhalsen. En spiral av vilt virvlande luft steg upp mot den stillade nattskyn och drog med sig en skugga ur flaskan. Åskviggar dånade upp mot molnen, slet

dem i bitar och dog ut med stjärnhimlen som bane. Kristallflaskan sprack i tusen bitar med en ihålig knall och glödande kristallfragment släcktes i det blöta gräset. Förslamningen släppte och demonen störtade med ett segervisst vrål fram mot Morchanin. Magikern stod lugnt kvar och jag såg strax orsaken.

Inne i den tromb som stigit mot skyn stod en väldig gestalt, hängandes helt fritt och opåverkad av virvelvinden omkring honom. Det var en man som med armarna i kors över det bara bröstet nonchalant betraktade scenen nedanför sig. Från ett i övrigt kallt huvud hängde en meterlång hårpiska som skarpt avtecknade sig mot de säckiga, knälånga byxorna i pärlemovitt som jätten bar. Demonen nådde fram till Morchanin och sträckte sig fram för att omsluta honom i dödens famntag.

- Nzalandrée, NU!!!! skrek Morchanin.
Trombens underdel sökte sig likt en

tentakel ner och fångade monstret innan det hann fram till magikern. Vindens grepp var oemotståndligt och demonen sögs upp i skyn av den virvlande spiralen. En mörk röst fyllde natten och dränkte alla andra ljud:

- Tjänst mot gentjänst, dödlige. Skulden är betald och jag är fri!

Hela himlen vände in och ut på sig och så var allt stilla. Jag stod på något osäkra ben och mötte Morchanins blick. Hans ögon besvarade inga frågor. Han satt i dörröppningen med de två delarna av mattan i sina händer och försökte pussla ihop dem. Ett leende spreds över hans anlete efter en stunds tystnad.

- Som sagt, skönt med sällskap en sån här natt. Hum? sa han och lät mattdelarna falla.

Jag log tillbaka. En regndroppe splittrades mot min näsa, så ännu en. När vi gick in vräkte det ner. Igen.

Klubbmästerskap i Cross of Iron

Nu kör vi igång G&B:s (sv)årligen återkommande klubbmästerskap i Cross of Iron igen! Regerande mästare är den levande legenden Bo Johnsson från Östersund, som slog Palle Padoan i en stormig final i Gränna julen 1987. Tävlingen blir organiserad ungefär som förra gången. De anmälda spelarna i varje ort bildar en kvalgrupp där alla spelar mot alla. De åtta bästa går vidare till kvartsfinal som lottas fritt. Grundserien ska vara slutspelad så att kvartsfinalerna kan spelas på Wettcon i september. Sedan återstår tre matcher, semifinalerna och finalen. Har man kommit så långt kan man ha otur och lottas mot någon som bor väldigt långt bort. Anmäl dig inte om du inte är beredd att resa en bit för att spela de avgörande matcherna. I praktiken ska det rätt mycket otur till om man inte hinner träffas på ett naturligt sätt under september-december. Om man tänker på all ära man kan vinna känns nog också uppoffringarna små! Alla matchresultat räknas automatiskt med i rankingtabellen.

Man anmäler sig genom att genom brev eller telefon kontakta mig senast 20 juli. Jag gör sedan enväldigt gruppindelningen och bestämmer hur många från varje ort som går vidare. En finurlighet är att redan innan dess kan turneringen börja. Om du bor på samma ort som någon annan KM-deltagare är det ju nästan säkert så att ni kommer att möta varandra, så ni kan köra igång spelet direkt. Det officiella KM-scenariot finns nämligen med som bilaga i mittuppslaget. Det är provspelat och befunnit balanserat. En komplikation är att man behöver Board 6, som ingår i CoD. I praktiken tror vi att alla känner någon som har detta bräde och är villig att låna ut det. Annars kan man ju i nödfall spela något annat scenario.

Scenariot är gjort av Peter Olausson och är en historiskt korrekt (no kidding!) version av den gamla härliga klassikern, Sverige-Sovjet. ÅCKHEJ! NUTAVIROM!

H.P Lovecraft

part 1 of 5

Foreword

Howard Phillips Lovecraft is a name which means nothing to many people. But although he is not a very famous writer, he has been an great source of influence to many writers known today like Stephen King, Robert Bloch and August Derleth etc. Many musicgroups use fragments from his novels and poems and in the seventies there was a group called Lovecraft. But as I said there are not many people who know who he is, and those who do are often big consumers of horror-tales.

My first contact with Lovecraft was through the role-playing game called "Call of Cthulhu". The game is based on the mythos which were created by Lovecraft. In the game you play the role of an investigator of the occult in the early 20:s. At first I didn't know that the game was based on some old horror-tales, but when I found out I thought, that reading some of the books might give some atmosphere to the game. And they did, they really told me how it felt when my investigator was on the verge of insanity and they gave monsters like Nyarlathotep and The Great Cthulhu a face. I found his works really stunning and amazing, and in this essay I will try to tell you something about Lovecraft, his works, his mythos and his writing. And I will also try to answer questions like "What's so special about his stories?", "what makes his stories so frightening?", "why didn't he get famous until after his death?".

H.P Lovecraft's Childhood

Winfield Scott Lovecraft and Susie Phillips, H.P Lovecraft's parents, were married on June 12, 1889, at St. Paul's Episcopal Church in Boston. He was thirty-five and she was thirty-one.

Winfield Scott Lovecraft was a well-dressed, handsome man with a luxuriant moustache. He spoke with a British accent though he was born in Rochester, and all this made him appear as a "pompous Englishman" and that was because his father wanted him to appear as an Englishman, conscious of the family's British background. Winfield Scott Lovecraft seems to have been an good salesman, but very little is known about him.

Susie Phillips had three sisters and a brother, and was born in Providence 1857. She had a prominent nose and a long chin, but in spite of that she was called the beauty of the family. She had average artistic leanings but was considered foolish and unrealistic. She could also play the piano and sing, and she was a competent painter.

After the marriage the couple rented an apartment in Dorchester, south of Boston, since Winfield Lovecraft's most business was in Boston at that time. But before the birth of their only child, fourteen months later, Susie Lovecraft returned to her fathers home in Providence. On August 20, 1890, Howard Phillips Lovecraft was born.

Winfield Lovecraft bought a lot and

contracted for a house in Boston 1891. In the spring of 1892 they moved again, but their movements are uncertain. According to HPL they rented temporary quarters in Dorchester. They also boarded for about two months at the Guiney house in Auburndale. The Guiney family consisted of the poetess Louise Imogen Guiney and her mother.

In April 1893, a tragedy struck the Lovecraft family. Winfield Lovecraft was on a business trip in Chicago. *"Alone in his hotel room, he suddenly began crying out that the chambermaid had insulted him and that his wife was being assaulted on the floor above."* After this Winfield Lovecraft was taken to a mental institution where he lived till 1898 when he died in a condition of advanced cerebral disease at the Butler Hospital in Providence.

HPL described later his father's insanity as *"A complete paralysis resulting from a brain overtaxed with study & business cares."*

The projected Lovecraft house was never built. Shortly after the beginning of Winfield Lovecraft's madness, Susie and her son moved back to her father's (Whipple Phillips) house in Providence. The Phillips was a wealthy family and Whipple Phillips was a well-educated person with a big interest in culture. He had a library consisting of about 2 000 books. He was also very interested in Italian art and had bought home some Italian paintings and mosaics during his travels in Europe. Phillips had also built up a taste for weird and macabre tales during his adolescence.

In Phillips's library young Lovecraft began to read at the age of four. He became familiar with Gothic writers like Mrs. Anne Radcliffe, Matthew Gregory Lewis and Charles Maturin. Lovecraft was strongly

influenced by the written word. When he read the junior edition of the Arabian Nights at the age of five he got so impressed that he made his mother make arabic robes and a little arabic corner in his room. He also took the name Abdul Alhazred. After reading this non-Christian literature Lovecraft began to call the existence of God in question. At five he declared that he no longer believed in Santa Claus and after some thinking he gave up the idea of an existing God. This attitude gave him some problems when he later was placed in a Sunday school, his teachers were badly shocked when he took the lions side when the Christian martyrs were eaten up by the lions. He wrote later:

"The absurdity of the myths I was called upon to accept, and the sombre greyness of the whole faith compared with the Eastern magnificence of Mahometanism, made me definitely an agnostic; and caused me to become so pestiferous a questioner that I was permitted to discontinue attendance. No statement of the kind hearted and motherly preceptress had seemed to me to answer in any way the doubts I honestly and explicably expressed, and I was fast becoming a marked "man" through searching iconoclasm."

At the age of six he began to read Classical mythology. Even this subject tickled Lovecraft's imagination for some time, young Lovecraft imagined that his ears were growing points and that horns were sprouting from his forehead. When he first read about Rome, he said that a sense of personal connection seized him, so that whenever he thought about the ancient world he imagined himself as a Roman. The love of the Classical world and his sceptical view of the supernatural - his nontheism - was not the only passion formed in his childhood. Another was a passion for everything English or Anglophilia. He later even urged that the United States (or at least New England)

should rejoin the British Empire. He also sang God Save The Queen when others sang America.

At the age of six Lovecraft began to compose rhymes. He had learned the basic rules of writing rhymes in one of his great grandfather's school books. In this book he came in contact with the post-colonial language and fell in love with its spellings and pronunciations. Throughout the rest of his life, eighteenth-century England and Republican Rome were his favourite historical periods. He often wrote small poems about pagan gods, and these poems were always written in the eighteenth-century language.

As everyone can see Lovecraft was a very odd, intelligent and precocious child. He was an enormous bookworm and had a photographic memory. His oddness made him a very lonely child and he had few friends during his boyhood. He hated his contemporaries' games and sports. He said *"...in my relaxations I always desired Plot."* During his pre-school years he used to take his mother on long walks. He had the usual boy's enthusiasm for railroads and used to build model railroads in the garden. When indoors, he often built models of towns on table tops and made up a whole history of the place. Sometimes he built up historical scenarios, often from the Roman period.

At five or six he wrote the story *"The Little Glass Bottle"* which is one of his first stories. It's about a man who finds a bottle containing a note drifting in the sea. The note is a map to a treasure and the man sails off to find it, but the only thing he finds is a bottle and a new note saying *"Dear searcher excuse me for the practical joke I have played on you but it deserves you right..."* and the story ends with the words *"I'd like to kick his head off!"* It's a short story, less than two hundred words, but it shows

that Lovecraft had an early talent for storytelling.

Susie P. Lovecraft's mentality had after her husband's insanity begun to decline. Without her husband she began to overprotect her son as he was the only thing she had left. She was always by his side like a leech to protect him from dangers. And he was not allowed to leave the house without her or a nurse. She had his hair made curly and dressed him in feminine clothes because she was obsessed with the idea that the boy was ugly. She said that he *"was so hideous that he hid from everyone and did not like to walk upon the streets where people could gaze at him..."*. This mania caused young Lovecraft to fear open places, crowds and made him shy and timid towards women. He also had nervous tics as a child. When Winfield S. Lovecraft died in 1898, Susie's mania got even worse. During the school year 1899-1900 Lovecraft was withdrawn from school. It's not clear if it was because of his mother's neurotic fear for him being with other children in a public school or if it was because of Lovecraft's neurotic fever which Lovecraft suffered from at this time. But one of Lovecraft's friends, W. Paul Cook said: *"I shall always believe that it was his mother and not he that was sick - sick with fear of losing her sole remaining link to life and happiness."*

Lovecraft remained out of school for over two years. He was taught at home by relatives and tutors. He also read a lot, mostly boys' adventures. During these two years he also discovered Edgar Allan Poe, a man who would influence Lovecraft strongly during the rest of his life. Lovecraft also did a bit of writing. He wrote *"The Secret Cave or John Lee's Adventure."* and *"The Mystery of the Graveyard or 'A Dead Man's Revenge."* Crypts, caves and tunnels where some of Lovecraft's standard ingredients

throughout his authorship. Another feature which fascinated Lovecraft was the Arctic, which first appeared in "The Mysterious Ship", one of his early efforts. During these years he also plunged into science, and his favourite subject was chemistry. His mother bought him "The Young Chemist" and Lovecraft established a little laboratory in the cellar.

By the fall of 1902 Lovecraft was sent back to school. He continued for two years but he was often absent because of his "nerves". Here he became more a social being. Though he was teased and nicknamed he managed to get a few friends. His best friends were the Munroe brothers. They had the same idea of fun as he had. With them he formed "The Providence Detective Agency" and the "The Blackstone Military Band" which played marching music.

Besides these boyish activities his intellectual interests increased, his interest in chemistry widened. And he also became interested in astronomy and geography. To spread his knowledge he began to write small scientific-journals in 1899, The Scientific Gazette and Rhode Island Journal of Astronomy, which he made a few copies of and gave to friends and relatives.

In March 1904, Whipple Phillips died. The Phillips had since 1900 suffered from financial troubles and after Whipple's death the house was sold and Susie and Howard had to move. Their new house was situated just a few hundred meters from their old home. To Lovecraft this movement came as a shock. His new home was something that he had never experienced before. There were no servants, there was another family living in the house and all the paintings and books he had had around him were divided between his relatives.

1904-1905 was Lovecraft's first High-school year. After being teased during his first years in school, Lovecraft didn't have very high thoughts about High-school. But as a complete surprise, it wasn't as bad as he had thought at first. Lovecraft's lust for knowledge was satisfied by new subjects. In 1905 Lovecraft also wrote the novel "The Beast In The Cave". In this novel one really sees that Lovecraft was strongly influenced by Poe. The thrilling sections are built up by atmosphere rather than action. At the end of the school year Lovecraft dropped out and remained so throughout the following year. The true reason for the drop out is not known, but Lovecraft later talked about a nervous break-down in 1906. This year Lovecraft first appeared in print. It was a letter in the Providence Journal in which Lovecraft, as a scientific materialist, denied astrology. This article was just the beginning of a series of articles about astronomy in this and other magazines and news papers.

In September 1906, Lovecraft came back to High-school again. After this year Lovecraft's plans for the future were totally crushed. Lovecraft, who had plans of entering the Brown University to study astronomy after High-school, began to realize that his poor grade in Algebra might stop these plans. He had been, as many others, drawn to an occupation by it's glammers without realizing the hard work which is needed to gain it. He continued the next year but, having lack of motivation he dropped out for good with only two and a half years of High-school completed.

Missa inte nästa episod! Kommer Howard att överleva? Kommer han att strypa sin mor? Blir han en världsberömd författare? Svaren på dessa frågor och många fler kommer i din brevlåda i september!

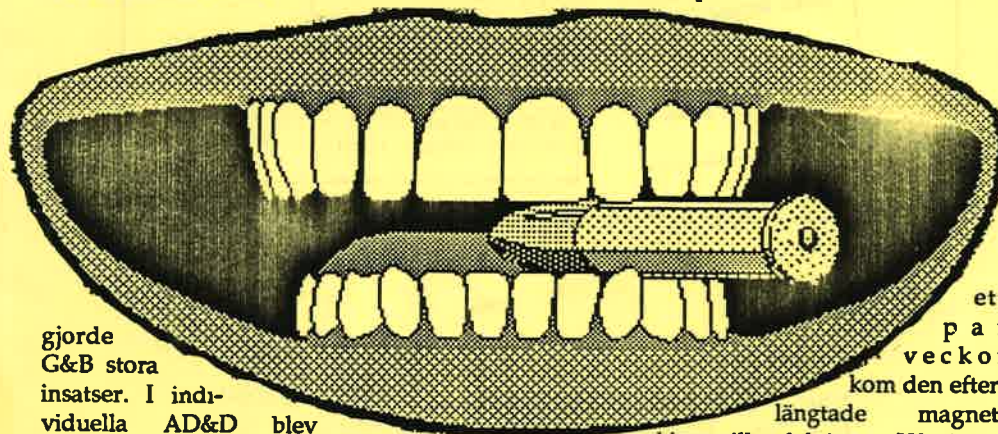
Endast för medlemmar...

SPELBRÖDER & BREDKÄFTAR

Välkommen till ett nytt nummer av THC. G&B sjuder som vanligt av rykten och som fria, oberoende journalister är det vår plikt att rapportera om dem, alla, sanna eller osanna!

I skrivande stund är det till exempel så att vår kassör, Per Moritz har slutat sitt jobb och åkt till Sydjemen med en stor summa pengar. Han har inte hörts av på tre veckor!

På senaste Lincon (89 alltså, ifall pressläggningstiden skulle bli längre än väntat)



gjorde G&B stora insatser. I individuella AD&D blev Palle Padoan 1:a, Peter Olausson 2:a och Thomas Bull 3:a. Alla tre spelade i samma session med Clas Cassel som DM. Enligt oberoende iakttagare var sessionen "kosmotronisk"!

Senare på kvällen kunde de ädla pristagarna ses jagandes kobolder för att få dem att sluta jaga varandra, i kraft av ett officiellt jaktcertifikat!

Under en spritfest under vintern blev enligt uppgift en 23-årig kampsports-tränad G&B-medlem så arg att han med full kraft utdelade ett brutalt knytnävsslag rakt i en intilliggande brevlåda. Brevlådan klarade sig utan men. 23-åringen, som enligt uppgift har en östeuropeisk

älskarinna, fick ta bort bandaget efter någon enstaka månad.

Under stor brådska skickade Johan Mören en Atari-diskett med sin fenomenala H.P. Lovecraft-artikel till redaktionen. Vi gav den till vår Atarikontaktman för konvertering till IBM-format, så att vi sedan skulle kunna konvertera den till Macintoshformat. Konverteringen visade att det enda som fanns på disketten var ett spel vid namn "POPULOUS". Då vi skulle påpeka detta hade JM åkt på semester, men redan efter

ett par veckor kom den efterlängttade magnet-skivan till redaktionen. Vår Atari-man rapporterar att POPULOUS i alla fall var ett riktigt kul spel.

Håkan Elderstig, G&B Nords ordförande, har köpt en segelbåt tillsammans med tre normala människor. Båten är byggd samma år som Titanic (1916), och har hittills gått på grund 2 gånger. Han talar ofta om att segla till Gotland. Är det kanske dags att inrätta en post som vice ordförande i sektionerna?

Ni som blev utpekade kan hämnas genom att sprida skvaller redan till nästa nummers spalt! Hör av er till oss på redaktionen bara, er anonymitet är garanterad av grundlagen!