

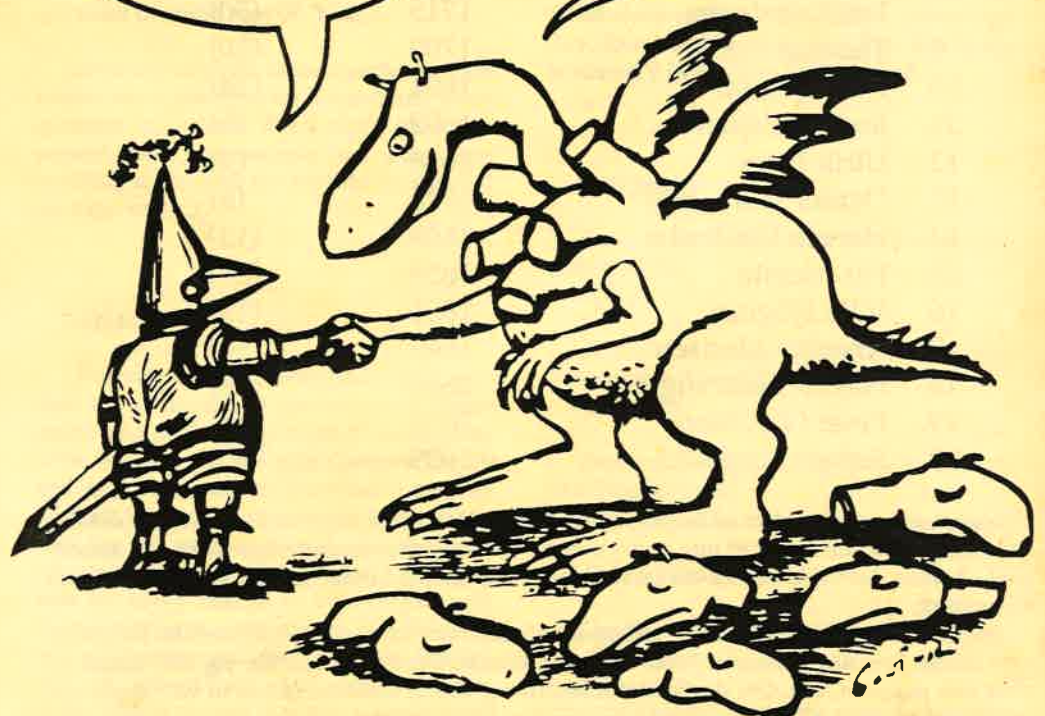
THE HERRING CAN

Medlemstidning för Gameboards & Broadswords

Nr 1 1990

Sådär!
Jag behövde bara
fem huvuden för
att stiga!

Sjysst!
Ring mig sen!

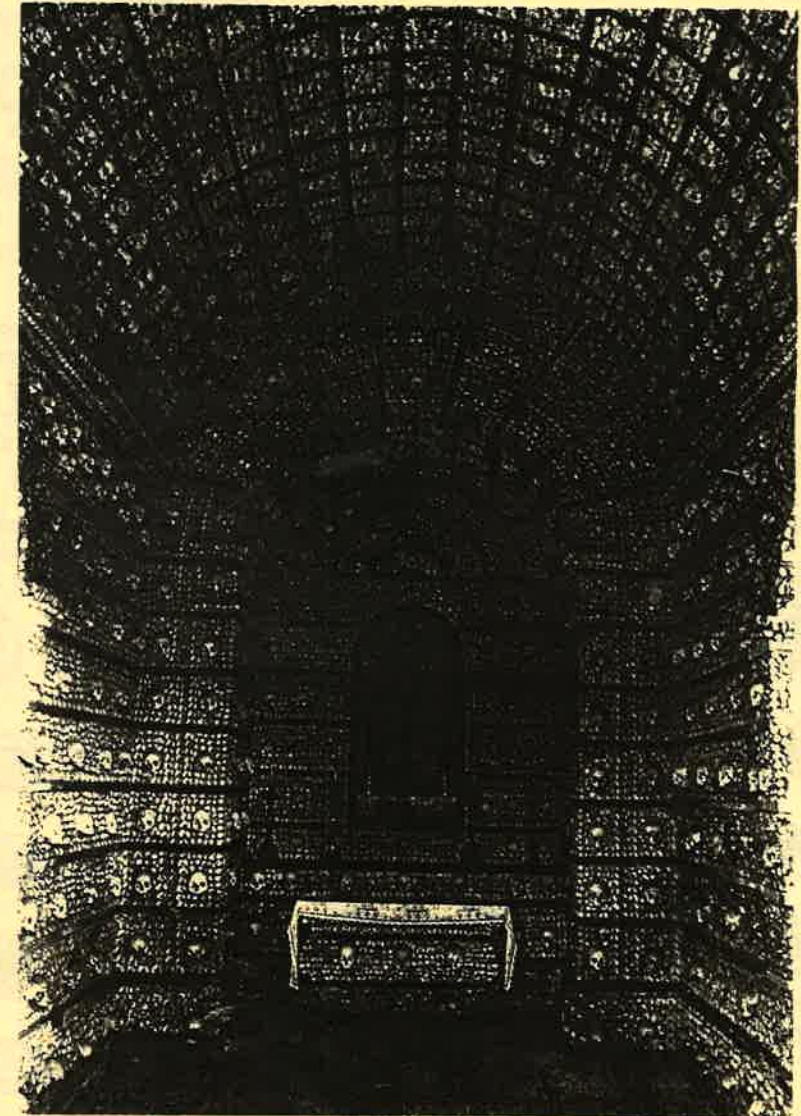


Att alltid Kurt ska klara sig...

Lovecrafts final suck

INTERRAIL är med och tar
upp halva tidningen

ARS MAGICA
nytt rollspel



Sången om de tre apelsinerna.

Krönika av Lars Petrus, känd profil.

Härmed tipsar jag alla läsare om Dip-lomacy-fanzinet "Lepanto 4-ever" som ges ut av Per Westling i Linköping. Jag har sett ett nummer (#6), och det är skitbra. Det första man slås av som HC-redaktör är entusiasmen hos läsarkretsen. L4E har 44 läsare och 28 sidor. 8.5 sidor upptas av brev från 12 av läsarna!!! Brevet handlar om allt utom Dippe, såsom EG, Panama, GAFIA, SVEROK, fanzines. Artiklarna handlar om olika Dippevarianter, hur man vinner och hur man förlorar, och annat intressant. Det körs också ett dippeparti i själva tidningen. Jag tror att det är tänkt att bli fler, man kan i alla fall anmäla sig till flera partier i olika varianter. Jag och Leif och Håkan har anmält oss.

För att bli med i L4E-familjen ska du skicka massor med pengar till Per Westling, Rydsv. 246 c:16, 58251 Linköping, tel 013-260495, email PerVers@Linus.IDA.Li.U.se (InterNet).

NB: L4E är helt på *ENGELSKA!*

Jag fick reda på L4E via SVEROK, så något gott har ju redan kommit av den organisationen. Annars blev jag lätt deprimerad av årsmötet i Uppsala (konventet

var annars väldigt bra på många sätt. Och kass på några). 80% av SVEROKs verksamhet är inriktad på att uppfylla stat-smaktens normer och villkor för att anses värdigt att mottaga bidrag av sagda stat. Min tro på samhället sjönk ytterligare efter denna insikt, men det är väl mitt problem...

Vi ska bilda G&B mitt 28 april i Uppsala. Det vore kul om den sektionen kunde få någon verksamhet, utöver att traditionenligt underkänna kassörens räkenskaper varje årsmöte. Jag föreslår att vi har en speldag/helg varannan månad, alternerande mellan Uppsala och Stockholm. Det tror jag är lagom.

Titan lär ha upphört med sin verksamhet sen ett par månader. Det innebär antagligen att vår rabatt på 15% där inte gäller längre. Någon borde kanske jaga upp en ny "sponsor" åt oss. Tradition lär ge 10% till alla som ber om det.

Vad som händer med AD&D 2 på svenska som Titan skulle ge ut nästa månad de senaste två åren är oklart, men det sägs att det går rykten...

Nu säger Leif att tidningen redan är knökfull så jag slutar väl.

"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 Lars Petrus (08 - 276 476) och Leif Lundberg (08 - 666 02 99).

Inga illustrationer gjorda av G&B-medlemmar.

Material till tidningen skickas till:

"The Herring Can"
c/o Lars Petrus
Gustavsvägen 4
171 49 SOLNA

INNEHÅLL:



- 2) **Sången om de tre apelsinerna** - Lars Petrus, Solna
Lars sjunger ut.
- 4) **ARS MAGICA- magins konst** - Henrik Cederberg, Uppsala
Rollspelet för alla magikerentusiaster.
- 6) **Minutos Mörker** - Peter Olausson, Östersund
Inne på sitt tredje år.
- 8) **Nordförändens Ruta** - Håkan Elderstig, Stockholm
Hej då Håkan.
- 9) **INTERRAIL** - Håkan Elderstig, Stockholm
Komplett CoC-äventyr provspelat för THC på Riksmötet.
- 18) **Appendix för INTERRAIL** - Håkan Elderstig, Stockholm
Hej igen!
- 23) **H.P Lovecraft** - Johan Mören, Östersund
Del 5 av 5.
- 27) **Rankinglista för Squad Leader** - Lars Petrus, Solna
Leif är uppe i 30 matcher, slå det om ni kan!!!

Nästa nummer:

Systemlöst rollspelande

Ingen Lovecraft

Reception av LinCon
om ni nu får tummen ur...

DEADLINE EFTER LINCON
(början på Juni)



ARS MAGICA - magins konst

Dax för lite obetald reklam. För inte så länge seden dök det upp ett nytt spel företag som kallade sig för **Lion Rampant**. Den första produkten de förförde spelvärlden med var **Whimsy Cards** en Robin Hood-metod att ta makt och ansvar från spelledaren och ge till spelarna, via intelligent konstruerade kort. Detta går att använda till samtliga spelsystem och är ett rekommendabelt köp, även om de inte behövs i många kampanjer.

Inte nog med detta. Deras nästa produkt, **Ars Magica**, kan beskrivas som det första nyskapande rollspelssystemet på länge. På vilka sätt? Ja det var det jag tänkte berätta om i den här artikeln.

Till att börja med är inte alla roller lika mäktiga. En trollkarl tillåts vara mera kraftfull än en kompanjon (vilket kan betyda ungefär vad som helst utom vanlig trollkarl), som i sin tur är förmer än en legoknekt. Idén är att en spelare i en **Ars-Magica-saga** (=kampanj) har flera olika rollfigurer som han/hon spelar i olika äventyr. På så sätt får alla vara dominanta vid något tillfälle. Dessutom kan man undvika slentrianen i att ständigt samma figurer äventyrar tillsammans och har samma inbördes konflikter.

Tanken är också att ledandet sköts av en trupp, d v s olika spelare turas om att vara guider (=spelare). Därigenom får alla ansvar för historieberättandet och målandet av miljön - samtidigt som variationen ökar.

Ytterligare en ovanlig detalj är att sagan varar under lång tid, eftersom trollkarlarna har mycket annat att göra än att äventyra.

Grundläggande skillnader finns dessutom i själva fantasymiljön. Det hela är baserat på det mytiska medeltida Europa, alltså den värld folk faktiskt trodde att de levde i. Feer, demoner, änglar och spöken finns verkligen, liksom fruktansvärda vilda djur som gör naturen livsfarlig. Trollkarlarna och deras vänner bor tillsammans i konvent [sic!], till vilka de flesta historier (=spelscenarios) är knutna. Jakten på pengar är inte egentligen något centralt, eftersom rikedom i denna miljö handlar om fast egendom, familj och inflytande. Vad konventet istället eftersträvar är *vis*, d v s magisk kraft som finns lagrad i olika former i naturen. Rå *vis* är en stor skatt eftersom det möjliggör tillverkande

av magiska föremål. I exemplet *vis* syns också en annan detalj, alla magiska termer är på latin, som är inte bara kyrkans, utan också magins språk. Just kyrkan är centrum för en av de fyra övernaturliga krafter som finns i det mytiska Europa. Dessa krafter är magins, feernas, demonernas och alltså den kristna trons. Helgon

har vissa chanser att framkalla mirakel, vilket reglerna till och med tillåter spelare att få prova på.

De roligaste nyheterna finns dock i själva systemet, som är charmerande enkelt. Alla tärningsslag går till så att man slår en t10.



Om den slås i en avslappnad situation sägs det att den slås enkelt. Då läser man helt enkelt av resultatet, 1-10. Annars slås stressslag. Då betyder "0" på tärningen verkligen noll, och innebär dessutom risk för fummel. "1" däremot betyder att man får slå om och dubbla resultatet av det slaget. Man kan ackumulera ett och alltså slå hur högt som helst. Vad innebär då tärningsslaget? Jo, det ska med justering för relevant egenskapsvärde och färdighet nå upp till en viss svårighetsgrad som guiden bestämt innan slaget. Detta gäller alltså i *samtliga* situationer!

En annan godsak är magisystemet, som uppmanar till specialisering och individualisering samtidigt som det medger improviserad magi. (Ja, du läste rätt. Det fungerar till och med. Och enkelt.). Mer mysigt finns: sättet att slå fram egenskapsvärden, sättet att skapa en personlighet och få in det i spelsystemet. Sättet man lär sig färdigheter m m. Den av deras idéer som tilltalat mig mest är dock rekommendationen att varje historia bör ha ett eller flera huvudsakliga temata. Som på olika sätt uttrycks i handlingen. Detta ska gå så långt att de av spelarnas idéer som speglar ett tema oftare ska lyckas än de andra. Observera att ett tema inte är det samma som en sensmoral, om historien har ett budskap bör det snarast vara spelarna som utformar det med sitt spel. Låter det onödigt djupt eller rentav kvasipsykologiskt? Jag har provat det och får säga att det framför allt var roligt, dessutom tänkvärt.

Till **Ars Magica** går idag att köpa följande tillbehör (förutom **Whimsy Cards**): "Jump Start Kit" - ett introduktionsäventyr som bland annat innehåller mycket bra regelsammanfattningar. Scenariot är välskrivet och pedagogiken i uppbyggnaden genomtänkt.

Duger gott att använda utan förändringar. "The Broken Covenant of Calébais" - ett en aning ojämnt, men sammantaget fullgott scenario med alla viktiga

ingredienser hos ett riktigt bra äventyr. Går att använda utan förändringar, men viss omarbetning skadar nog inte. "Saga Pack" - spelledarskärm som också innehåller sexton färdiggjorda bipersons-krigare, information om magikerorden och viss magisk teori samt de bästa kortfattade handledningar i scenarioskrivande och spelledande jag någonsin läst. Skärmen i sig har inget större skönhetsvärde, men innehåller alla spelets regler utom trollformlerna på baksidan, vilket kan vara värt en del. Jag ångrar inte köpet. För ick-ekultister kan det dock vara nog att läsa de två korta handledningarna. "Covenants" - en handledning i hur man bygger upp magikerkonvent för att få dem fantasieggande och "realistiska". Detta häfte vill jag helt enkelt beskriva som ett av de bästa hjälpmedel jag sett skrivet för uppbyggnad av miljö till rollspel överhuvudtaget. Samtidigt som iderikedomen är översvallande är uppställningen tydlig och det finns åtskilliga inbyggda skydd mot "powergaming". I stort sett allt material går dessutom att använda till vilket annat fantasyrollspel som helst för uppbyggnad av magikerbostäder.

Spelets nackdelar? Än så länge är jag fortfarande förälskad och har svårt att se dem. Tonvikten på magi passar kanske inte alla och stridssystemet vill nog en del ha mer komplicerat. Kanske kunde katolska kyrkan fått lite större plats i reglerna. Jag vågar dock säga det att **Ars Magica** är det spel jag hittills sett som uppmanar mest till rollspel i ordets rätta bemärkelse.

HenriXederberG - ännu ej mutad

MINUTOS-MÖRKER

Jaha då sitter man här igen, med en ordbehandlare som glör lite halvilsket på en. Ni får ursäkt att det inte blev någon spalt i förra numret, det kom en julhandel imellan. Vad har då hänt sedan sist? Jo, det har varit både årsmöte i G&B och riksmöte och Oerncon IV.

Om vi börjar med årsmötet så gick det det av stapeln i en scoutstuga utanför Stockholm (dit det var mycket svårt att hitta) och var väl inte direkt välbesökt men mycket trevligt. Några större sensationer inträffade väl inte på mötet, men vi fick en ny huvudstyrelse vars adresser och tel. nr. du hittar efter denna artikel.

En kort tid därefter ägde Oerncon IV rum på sedvanlig plats i Ö-vik, och jag tyckte att det var ett utmärkt arrangemang. Vi hade dessutom rekordmånga deltagare denna gång, nästan 100. Våra besökare från Sydsektionen sopade hem nästan allt som gick att vinna, grattis! Men finns det då något negativt att säga om i mitt tycke G&B.s trevligaste arrangemang? Något syntes det väl att konventet arrangerades nästan helt av folk som inte bodde i Ö-vik (förutom Kalle Sjögren, vilken som alltid gjorde en god insats). Nu är det tyvärr så att Kalle tänker flytta till Uppsala till sommaren vilket har effekten att vi knappast (om nu inte några av de Ö-viks bor som länge pratat om att gå med verkligen gör det) kan arrangera Oerncon i en stad där vi inte har några medlemmar. Vad återstår då att göra? Ja vi kan ju flytta konventet till Östersund, där vi har många medlemmar. Viljan att flytta konventet till Östersund är av förklarliga skäl stark i Ösd, men folket är oprövat och själv anser jag att Ö-vik ligger bättre till för besökare från Umeå och uppåt. Vi för se vad som händer men om inte de Ö-vikare som pratade om att gå med gör det, så kommer nog Oerncon att

gå i Östersund nästa år. Vad tycker du?

Nästa sak som har hänt var riksmötet i SVEROK som var i Uppsala. Riksmötet var väldigt trevligt och ni som inte var där missade verkligen något. Arrangörerna med Henrik Cederberg i spetsen gjorde en fin insats och skall ha beröm för detta. Rent organisatoriskt hände det väl inte så mycket på riksmötet, men med lite tur så blir riksförbundet godkänt i år (och detta betyder att vi kan få kommunala bidrag och sådant samt att det blir lättare att få hyra offentliga lokaler).

Det sista som jag tänkte berätta om var att vi hade styrelsemöte på riksmötet och där så diskuterade vi Wettcons framtid. Vad vi kom fram till var att det måste till ett beslut om Wettcon så att alla rykten om detta konvents död kunde avfärdas. Vi i styrelsen plus Anders Nordström (syddordförande) och Håkan Elderstig (Nordordf.) var eniga om att vi inte skall lägga ner Wettcon då det är vårt största konvent och ett av de fyra "klassiska" svenska konventen. Vi ville heller inte ändra namnet då Wettcon alltid har stått för mycket bra rollspelsturneringar och det är ett konventsnamn som folk känner igen vilket vi tror är väsentligt idag då nya konvent dyker upp hela tiden. Tyvärr är det ju så att vi inte kan arrangera Wettcon i Jönköpingstrakten på ett tag utan vi måste flytta det, vi tyckte ändå inte att nackdelen med ett Wettcon (som står för Vätternbygdens spelkonvent ungefär) i Stockholm eller Uppsala var så stor att det motiverade en namnändring.

Vad har vi då beslutat? Jo på styrelsemötet tog vi följande beslut vilka naturligtvis kan komma att ändras beroende på era åsikter och andra omständigheter. Vi flyttar fram Wettcon tre veckor konventet

äger rum den 12-14 oktober. Konventets namn skall vara Wettcon VI. Preliminärt skall Wettcon gå i Uppsala, det nya G&B Mitt har fått i uppgift att undersöka lämpliga lokaler. Turneringarna skall så långt det är möjligt arrangeras av samma personer (om intresse finnes naturligtvis) som förut, vilket innebär Bergström och Jonsson som CoC arrangörer o.s.v. Vi skall som förut försöka att arrangera konventet själva inom G&B. G&B Mitt skall hålla i det organisatoriska runt Wettcon.

Det kanske behövs lite förklaringar här, vi tar inte av Syd Wettcon och ger det till Mitt snarare är det så att vi tror att Wettcon börjar bli så stort att det är en angelägenhet för hela G&B. Men nu har ni sett hur vi ser på saken så nu är det upp till er, vad tycker edu Ç? Hör av dig till nån av oss i styrelsen eller till din sektionens styrelse (eller skriv en insändare till HC.n) Jag avslutar denna ledare med förhoppningen att Mitt och Syd medlemmarna tillsammans kan arrangera ett jävligt bra konvent.

Sköt om er, spela mycket.



Gameboards & Broadwords Huvudstyrelse 1990

Ordförande:
Peter Olausson
Stortorget 1
831 30 Östersund
Tel 063/10 40 08

Vice ordf:
Carl Montén
Sjökavägen 48C
564 00 Bankeryd
Tel 036/717 17

Sekreterare:
Ville Sjögren
Studentvägen 24/48
752 34 Uppsala
Tel 018/12 16 14

Kassör:
Ulrik Ivers
Studentvägen 18/34
752 34 Uppsala
Tel 018/55 79 25

Ledamot:
Robert Schweitz
Jönköpingsvägen 30
563 00 Gränna
Tel 0390/115 80

Suppleant:
Lars-Olov Olsson
Kaptensgatan 6E
822 00 Frösön
Tel 063/10 05 29

Suppleant:
Leif Schweitz
c/o Karlsson
Stålbogavägen 59I
124 38 Bandhagen

Nordförändens ruta

Nu är det slut. För mej alltså. Jag kommer inte att skriva nån mer Nordförändens ruta. Så många har det heller inte blivit.

Just nu ungefär utses en ny ordförande för G&B Nord. Denna gång en Norrlänning. Hela styrelsen kommer att bestå av Norrlänningar. Hemskt va? Ingen kan ju stå ut i en sektion som drivs av norrländska bönder med snuset rinnande i mungipan. Det vet man ju hur såna e.

Men känn tröst. Hoppet är inte ute för oss Stäckhålmare. Ni kan söka er tillflyktsort i det nybildade Mitt. Behöver jag säga mer. Mitt. De e där de händer.

Å oroa er inte. Vi tar pengarna med oss (lika med summan av Nord's pengar dividerat med antalet medlemmar i Nord och slutligen multiplicerat med antalet medlemmar i det nya Mitt). Så slut upp.

Hyllningarna mottages på för ändamålet speciellt ordnad sammankomst å lokal, bestående av Fyrisskolans matsal i Uppsala, där vi kommer att bjuda på en underhållning som få i sällskapet kan undgå att roas hjärtligt av, nämligen sedvanlig och årligen återkommande G&B-formalia.

Dagordning konstituerande möte för Mitt-sektionen i G&B. 10⁰⁰ lördag 28 april i Fyrisskolans Matsal i Uppsala

- § Mötets öppnande
- § Mötets behöriga utlysande
- § Val av två justeringsmän tillika rösträknare
- § Val av styrelseledamöter och suppleanter.
- § Val av revisorer, valberedning samt suppleanter.
- § Fasställande av verksamhetsplan.
- § Information om WettCon i Uppsala den 12-14:e oktober 1990.
- § Övriga frågor
- § Fastställande av nästa årsmötes tid och plats
- § Mötets avslutande

INTERRAIL

Ett rollspelsäventyr baserat på Call of Cthulhu

Bakgrund

Detta är CoC-äventyret från SVEROK's riksmöte i Uppsala 23-25 mars. Det är skrivet av G&B Nord's skäggige ordförande Håkan Elderstig. Texten är inte omskriven, så det märks att det är ett konventsäventyr.

De handouts som beskrivs finns inte med. Om du vill ha dem för att kunna spela äventyret skickar Håkan gärna dem till dig! Han nås ofta på 08-50 35 71.

Läsanvisning

Läs först sammanfattningen av äventyret i "Till keepern". Sen läser du inledningen och de två första av dom valfria encountererna. Därefter läser du om bråket med M Larouille och vad spelarna hittar i hans lägenhet. När du sen har läst om hur monstret och spelarna kan försöka döda varandra, ja då har du lärt dig det nödvändigaste för att spela äventyret. Bakgrunderna förmedlas ju i provspelet. I slutet av den här skriften finns mer utförliga beskrivningar av personerna, monstret och olika platser i Paris samt fler valfria encounters så att man kan låta spelarna spela med mindre styrningar.

Till keepern

Äventyret utspelar sig sommaren 1989 i början av juli. Karaktärerna är svenska ungdomar ute på interrail, de anländer den 6:e juli säger vi. Den 14:e juli är det planerat stora händelser. Hela staden sjuder av förberedelserna inför det stora 200-årsfirande av revolutionen som ska gå av stapeln. Medan turisterna väller in flyr parisarna uppståndelsen till lugnare platser.

Samtidigt pågår i underjorden någonting som skulle kunna få omvälvningar i stil med en revolution. För att uttrycka mig kort. Det är en blandad grupp knäppa individer som vill hämnas på världen. Det ska de göra på ett synnerligen spektakulärt

sätt. Den 14:e juli, som är Frankrikes nationaldag, ska de förgöra staden i ett rämnande jordskalv. På andra håll över jorden kommer liknande saker att hända inom kort.

Plotten är väldigt enkel och rakt på sak.

1 De anländer till Paris. Atmosfär, bakgrundsfärg. Beskriv allmänna platser och ge så mycket stämning som möjligt. Gruppen installerar sig hos M Larouille.

2 Här följer ett gäng encounters som kan komma i vilken ordning som helst. Var och en av dessa ger lite lagom ledtrådar. Spelarna får en aning om vad som kan hända. Efter två eller flera encounters ska spelarna ha överskott på svaga ledtrådar att något är på gång i underjorden. De får dock inte veta tillräckligt för att gå ner och röja. Gör dom det ändå så dör dom på ett eller annat sätt. Alla encounters är rätt lika varandra och likvärdiga samt lika betydelsefulla.

Dessa händelser tar ungefär en förmiddag, eftermiddag eller kväll/natt var. Det är meningen att man ska låta speltiden flyta en viss tid (två och en halv timme av fyra eller tre timmar av fem) för alla lag så att de påbörjar förberedelserna för samt själva slutencountern ungefär samtidigt. På så sätt får alla lag rollspela lika länge. Framgång i äventyret är inte beroende av att spelarna löser uppgifterna snabbt. Rollspel och inlevelse är det viktiga.

De encounters som finns är följande:

A Katakomberna

B Gravarna och kryptan vid Pere Lachaise

C Rånaren i tunnelbanan.

D Kloakerna, les Egouts.

3 De tvingas döda M Larouille när han blir berusad och gör närmande på någon av karaktärerna. Det får du välja vilken, bara det blir tillräckligt fränstötande och provocerande. Här finns en massa ledtrådar om M Larouille och allt det som han kom-

mit på om världshämnarna i underjorden. Spelarna kan eventuellt göra undersökningar på bibliotek mm.

4 Slutstriden när spelarna möter monstret och eventuellt sektmedlemmarna.

Spelarnas inledning

Ni vaknar på tåget i kupen där ni sov huller om buller. Det blev visst lite blött igår, sprit från färjan och ni sjöng och berättade historier till femtiden på natten.

Klockan är en kvart över nio, solen steker er genom fönstret och all läsk gick åt till groggvirke igår.

Utanför ser man förstäderna till Paris. Egentligen borde ni vara framme om 10 minuter men tåget är visst försenat.

Spelarnas ankomst, lokalfärg.

Tåget kommer in på Gare du Nord klockan 10:43. Vart ska man ta vägen. Ingen av karaktärerna har varit i Paris förut. Enklast är att ta tunnelbanan till M Larouille och lämna av bagaget.

På 47 Rue St Denis ligger huset där han bor. I gathörnen står märkligt lättklädda damer som ger pojkarna i sällskapet uppmuntrande blickar.

I skuggan under 47:ans port sitter portvakten M Ghandhi. Han pratar lyckligtvis en slags engelska med tydlig indisk accent. Han kan förklara att M Larouille bor två trappor upp över gården och att han ligger två veckor efter med hyran.

M Larouille vaknar denna dag, med den vanliga huvudvärken, vid 12-snåret.

I skafferiet har han vin, vatten på flaska, torrt bröd, ost. Han har ett gästrum på ca 14 kvadratmeter. Dessutom finns ett var-

dagsrum, halvstort kök, toalett samt hans eget kombinerade sov- och arbetsrum. Till det senare får spelarna inte tillträde frivilligt.

M Larouille betar sig redan här lite skumt. Han verkar inte ett dugg glad över att få besök. Men samtidigt vill han inte släppa iväg spelarna. Han är pratsjuk men lynnig och missnöjd.

Han försöker få spelarna att besöka någon av encountrarna A,B eller D. Han önskar att de ska komma tillbaka och säga att inget speciellt hände.

Tips på sevärdheter:

Värden kan faktiskt gräva fram en Guide Michelin för Paris. Där kan man läsa om alla möjliga ställen inklusive: Pere Lachaise (kyrkogården med kryptan), Les Egouts (kloakerna) och Katakomberna.

Dessutom naturligtvis:

- + La Tour Eiffel
- + Gycklarna (mannen med magen i handouts) utanför Beaubourg och Beaubourg självt.
- + Pyramiden vid Louvrens gård som är nergång till det berömda konstmuseet med bl a Mona Lisa.

Mera lokalfärg:

- + Metron kan erbjuda spelarna suggestiva trumrytmer i förbindelsegångarna i tunnelbanan ("correspondance").
- + Om nån orkar kolla notan på restaurang, cafe så stämmer den inte.
- + De kanske tjuvöker i t-banan. Det är väldigt vanligt förkommande. Man går in bakvägen genom de automatiska utgångsspärrarna. Kontrollant kommer på 96-100.
- + Tiggare vid cafeborden.



Damen på bilden har inget med texten att göra.

Encounter A: Katakomberna.

Katakomberna kommer man till med metro till Barbès Rochechouart. Nergången är alldeles i närheten men uppgången är ca en kilometer därifrån.

Spelarna besöker Paris katakomber. Det här är ett rätt läskigt ställe. Fuktdrypande, kyligt, trångt, lågt i tak, sluttande neråt. Åt sidorna går mörka gångar som är spärrade med galler eller staket av järnstänger. När man gått ett tag kommer man fram till rummen där alla benknotorna ligger staplade. De är lagda i mönster med korslagda benknotor och döskallar ovanpå massiva högar av lärben mend knotorna utåt. Det finns döskallar i högar, kubikmeter efter kubikmeter.

I en stor sal har taket fallit in så att det är minst tio meter upp till det av murbruk förstärkta taket. Man går också förbi en djup vattenfylld brunn.

Den av spelarna som går först eller sist i gruppen lägger märke till en av de andra turisterna som har ett afrikanskt utseende och ganska slitna smutsiga kläder. Efter att de passerat en krök är han liksom försvunnen.

Om spelarna springer fram och tittar ser de skuggan av någon som har hoppat över staketet och nu springer in i gången och försvinner.

Om nu spelarna dröjer för länge kommer det en vakt som säger att det är förbjudet att gå in där. Vakten kommer att hålla koll på spelarna så att de inte gör något dumt i fortsättningen.

Om nån av spelarna tar up förföljandet kommer han en bit neråt i gångsystemet. Det blir märkbart varmare men han får inte tag på personen han förföljde. Tänk på att det är mörkt här inne. Om spelaren kutar runt för mycket kommer han vilse. Han får då leta i flera timmar innan han kommer ut i en gång i Metron (tunnelbanan).

Spelarna kan bevaka utgången. I så fall kommer figuren upp med en grupp turister men det dröjer två timmar innan han dyker upp. Frågar de honom något så nekar han. Mannens lägenhet ger inget.

Vakterna vid in- och utgångarna säger inget speciellt.

Vattnet i brunnen ovan är 80 grader varmt om de lyckas sänka ner en termometer. Om de bevakar ingången till katakomberna ser de att en del något avvikande personer går in. Det är ensamma afrikaner i 25-årsåldern. Vanligt enkelt klädda. De ser ganska fattiga ut. Vissa av dessa stannar nere hela dagen verkar det om man lyckas mäta temperaturen i den.

Encounter B: Mysteriet med den flummiga försäljarens gåta.

Storyn om vandrande lik. Se till att spelarna kommer hit på sen eftermiddag eller kväll för det är då de möter dealern.

Om de besöker gravplatsen Pere Lachaise så kan de titta på alla berömda gravar. T ex Jim Morrisons (som har ett upp och nervänt kors inristat på stenen men det har ingenting med detta ävetyr att göra. Där vilar också Honoré de Balzac, Max Ernst, Jean-Baptiste Molière och Oscar Wilde (vars grav används som uppgång). Man kan köpa en karta i kiosken.

Det finns en krypta under en stenlagd plats på tre sidor omgiven av en 6 m hög mur. Där finns det fyrkantiga stenplattor 2*2 dm med inskriptioner om vems stoft som förvaras där. Samma sak finns utefter balkongen som löper en våning upp, runt muren.

I mitten av den stenlagda platsen finns en trappa ner i kryptan. Där finns gångar som förbinder dunkla rum med fler gravar bakom stenplattor. På väggarna sitter ringar i vilka facklor stacks i förr i tiden. Nu hänger där vaser med röda nejlikor i.

Här kommer en man smygande och viskar hest - haschiish, wanna buy haschiish. I det här läget får Olle chansen att övervinna sin frestelse på ett eller annat sätt. Om man frågar honom säljer han även grövre prylar.

Denne man har en historia att berätta. Han håller till därför att det är en perfekt mötesplats för hans mer ljusskygga kunder. Om man snackar lite skit med honom kom-

mer han att berätta att han ser rätt otäcka saker om nätterna. Han har flera gånger sett hur liken kommer upp ur gravarna. Och vandrar iväg för att hemsöka någon i stan för de vandrar alla iväg mot utgången. Det är hemskt å se. Han är övertygad att undergången är nära. Men vad ska man göra? Det är inget man går till polisen med. Och det skulle föresten inte vara bra för affärerna. Han är ju tvungen att gå hit på eftermiddan och stanna till sena kvällen för det är då hans kunder vaknar och vill ha dagens dos.

De har kommit upp ur av Oscar Wildes grav och nånstans i närheten också han minns inte.

Om spelarna bevakar platsen på natten får de mycket riktigt se två mörkt klädda araber komma upp ur samma grav. De vandrar långsamt hemåt utan att se sig om en enda gång de skiljs efter att ha promenerat en kilometer drygt.

Spelarna kan inte få upp den hemliga gången utan den info de får senare i äventyret hos M Larouille.

Dessa sektmän är lite zombieartade för Monstret har tagit deras själar. De kan kommunicera men de är vresiga och otrevliga och pundiga (deras gamla jag). Av allt som rör katakomberna och monstret mm kommer de inte ihåg ett dugg. De dras dit om nätterna utan att de vet om det. Efteråt kommer de inte ihåg nånting av ritualen.

Hemma hos dom ser det ut som hos en normal småtjuv eller pundare.

Encounter C: Rånaren i tunnelbanan.

Om du har spelat encounter A så är det onödigt att spela den här också för de är väldigt lika. En snubbe springer i väg i en hemlig gång.

Den är rätt kul och dessutom går den att få in i spelet utan problem.

Spelarna åker tunnelbanan när de märker att de har blivit rånade. De kanske står och lyssnar på gatumusikanterna eller så har de stannat till för att köpa krimskrams eller godis av någon försäljare som finns i passagerna mellan olika linjer.

När den rånade karaktären vänder sig

om ser han en snubbe springa iväg. Jakten blir våldsamt och tar vägen genom ett otal gångar och kanske en tur med ett tåg som just kommer in. Den avslutas i alla fall med att tjuven kutar in i en tågtunnel och försvinner. Om karaktärerna förföljer in tunneln tappar de ändå bort honom för han smiter in i en hemlig gång. De kan stanna och leta men det är dåligt ljus och t-banetågen rusar förbi varannan minut. De hittar gången med ett lyckat Spot Hidden. Om de dröjer för länge i tunneln och inte gömmer sig när tågen passerar blir de rapporterade och polisen kommer ner dit. Det tar dock ca 40 minuter.

Gången är nödtorftigt dold bakom en gråmålad masonitskiva. Inne i gången är det helmörkt. Efter en stund kommer de fram till en steg som leder fem meter ner till en teletunnel full med kablar av alla de slag. De kan gå runt där ett tag utan att hitta något speciellt. Det är dock onormalt varmt.

Om spelarna är väldigt enträna kan de få träffa på monstret. Det ser då ut som om en återvändsgränd i tunneln. Monstret liknar då grå skrovlig bergvägg. Det enda som skiljer är att den är varm, 50 grader, skiner svagt rött ljus. En närmare undersökning ger vid handen att den är genomtränglig, fem cm tjock och att den döljer monstrets fångsttentakler som myllrar där bakom och omedelbart sliter in personen som slukas. Det blir nödvändigt med två SAN Roll för alla åskådare. Först D6/D20 för monstret sen D6 för att ens vän dör.

Om spelarna är lite försiktigare och petar med något eller kastar något så försvinner det samt att monstret visar sina tentakler och avancerar mot spelarna. Står man då inom några meter från väggen kan man fastna i de slemmiga tentaklerna och uppslukas. För att klara sig måste man slå under sin DEX multiplicerat med antalet decimeter till väggen.

Monstret dödar genom att suga ur karaktären 1D3 CON per runda. Det behövs en gemensam STR på 26 för att dra loss en person som infångats men offren suges in längre och längre för var stund.

Encounter D

Man kan faktiskt gå på tur i Paris kloaker. Nergången ligger i Närheten av Eiffeltornet så encountern kan dyka upp överraskande.

Man betalar 2 franc, får låna en hjälm och vänta lite tills det blir en grupp om 10 personer. Då får man följa en guide ner för en slipprig brant trappa. Där nere är stora avloppstunnlar. Vissa av dom är fem meter höga och kajer till vattenkanalen i mitten. Där promenerar man. Det är varmt och fuktigt. Vattnet dunstar och det luktar illa.

Plötsligt kommer ett köttkadaver flytande från en sidotunnel. En hel gris verkar det vara fast den är lite föruttnad eller anfrätt på något vis. Monstret tappade visst bort den i någon pöl. Alla får göra SAN Roll och kan förlora D3 poäng.

Det är förståss väldigt pinsamt för guiden. Han vet inte riktigt hur han ska förklara bort händelsen på bästa sätt.

Andra mötet med M Larouille och hans lägenhet (som den ter sig när/om spelarna börjar rota i den)

När spelarna kommer tillbaka efter äventyr på stan och när tillräckligt lång speltid har förflutit blir de bjudna på vin. M L blir väldigt upphetsad om spelarna berättar om sina intressantare upplevelser. Sedan lugnar han ner sig igen och super vidare. Han börjar göra närmanden, berätta poänglösa historier, komma med skamliga förslag, hålla politiska brandtal och muckar till sist gräl.

Här är det absolut meningen att spelarna ska tvingas att döda honom så att de får riktig ångest. Alla får också testa sin SAN (D6 för alla utom Jonte som ev förlorar D8).

Att kalla lägenheten för bohemisk vore en underdrift men å andra sidan är den inte så farligt skitig heller om man inte är allergisk mot damm.

När man undersöker arbets- och sovrummet finner man att M L dels har hållit på med någon ändlös avhandling om kolonialismens förtryck av tredje världen men också färskare dokument av mer ockult

slag. Se vidare i bilagan med kartan och listan.

Vad som står i tidningarna.

Det finns informationer om ett par stycken personer som har försvunnit i underjorden på ett eller annat sätt.

Det har varit extremt varmt på senare tid. Värmeböljan har varat i tre veckor och är den värsta på 79 år. Den här värmen sprids från monstret såklart.

Man har fått problem med mögelangrepp på de gamla benknotorna i katakomberna. Detta beror på att luftfuktigheten i gångarna har ökat i genomsnitt 13% sen man senast gjorde mätningar för ett halvår sen.

Någon har stulit ett par ton salmonellaangripna djurkroppar från ett slakteri där de förvarades i väntan på destruktion.

Stöld av rökdykardräkter på en brandstation.

Vad pysslar dom med i sekten?

Ja dom har ett tempel i anslutning till gångarna. Varje natt dyrkar dom monstret. Det är ett femtontal personer. Alla män och invandrare från nordafrika. Alla är galna och dessutom har de flesta förlorat själen till monstret.

Det är bara Fritz, Bennere och fyra män till som kan agera självständigt. Dessa begär sig då och då upp till markytan. De andra ligger i dvala i den stora sovsalen under dagtid. De vaknar om karaktärerna kommer in men de gör inget.

Gångarna i underjorden.

När spelarna kommer till Paris har monstret växt till ofantlig storlek, men hittills bara nöjt sig med en eller annan titt på världen ovan jorden. Han väntar på rätt tillfälle för att störta hela Paris ned i sin väntande famn. Nu har han bara spridit ut sig under Paris i sina utflytande tentakler som följer alla möjliga underjordiska gångar. Dessa gångar består av delar av tunnelbanan, kloaksystemet, det mesta av

katakomberna, tunnlar med el- och teleledningar och diverse transporttunnlar och sådant som finns under varje större stad. Han är ute på områden som då och då besöks av någon av stadens arbetare, kriminella eller nyfikna. Dessa blir då ett enkelt byte för honom. För det första blir dom överraskade och för det andra blir dom chockade. Det är då lätt att sluka offren.

Det finns en massa lämpliga nergångar till detta underjordiska system, nämligen; katakomberna, kloakerna, in i gångarna i tunnelbanan, museet för afrikansk konst i Bois Vincennes.

Dessa finns angivna dels på en lista/ beskrivning hos M Larouille och dels genom att läsa tidningsartiklar om mystiska försvinnanden och forska en aning om dessa.

Hur dödar man monstret?

Det får de försöka gissa sig till. Om de lyckas snoka runt i gångarna utan att dö så förstår de nog sambandet mellan värmen och kylningen.

1 Tar bort vattentillförseln. Då kan han inte kyla sig själv och på några dygn blir han så varm att han smälter marken runt omkring sig till lava. Han kommer då att sjunka tillbaka ner i jordens smälta inre som han kom ifrån. Risk för mindre jordbävning.

2 En 400 A elkabel ger honom D20 skador per runda som den är i kontakt med honom.

3 Gift motsvarande 2 ton magnecyl.

4 Explosiva saker har bara halva effekten mot normalt. Stor risk att man gör en jordbävning under stora bostadsområden.

5 Både M L och Bennere jobbar på en formel för att få makt över monstrets vilja en

stund. Den finns färdig men ingen vet hur den funkar. Material component är ett helgat lik.

M Larouille

M Larouille är en försupen akademiker. Han arbetade tidigare som docent i historia men fick sparken från jobbet dels för att han söp lite väl hårt även med franska mått mått. Dels så brukade han göra sin undervisning lite väl subjektiv.

Föreläsningarna fick ofta slag-sida åt det agiterande hållet.

OK, så gott som alla akademiker på institutionen är marxister men det hindrade inte de yuppieaktiga eleverna från att anmäla honom till studierådet, fakultetsnämnden och även utbildningsministeriet.

Han drog sig alltså tillbaka och lever numera på en förtidspension som han lyckades mygla till sig. Den är knapp men det går. Han lever visserligen i en eländig misär men pengarna räcker i alla fall till ett par flaskor vin om dan. Och han har ju sina böcker.

Han är med i ett vänsterparti som heter ung De Revolutionärt Kämpande Stalinisterna (RKS). När de gör spektakulära aktioner brukar det finnas ganska gott om pengar tillgängliga. partiet har 37 medlemmar och en hård kärna på några få medlemmar. M L är inte med i den hårda kärnan. Den hårda kärnan brukar göra en del rån mm för att finansiera verksamheten.

Han är galen, schitzofren. Tror att han har lyckats komma över chocken, kan kontrollera det onda inom sig. Han såg monstret vilket gjorde honom helt chockad. Det tog honom två veckor att ta sig ur apatin. Därvidlag hade han hjälp av att han var



kraftigt berusad vid konfrontationen. När han vaknat upp ur dvalan framstod det hela som en ond dröm. När han blir riktigt full återkommer minnet av händelsen tyvärr med full skärpa. Det ger honom återkommande hallucinationer.

Dessutom har han fobier för underjordiska rum numera och för extremt heta saker. Han får tex panik om han ser en rödglödgad spisplatta. Ville egentligen inte ta emot karaktärerna men vågade inte neka av rädsla för att verka konstig (inför sig själv).

Han var med om att utforska gångarna i katakomberna tillsammans med afrikanerna. Det började för hans del som en naiv ide om att man skulle bilda en underjordisk folkfront mot den franska förtryckarregimen. Där i gångarna och de underjordiska salarna skulle man upprätta härbärgen för de fattiga och bostadslösa. Man skulle ha skolor, kök och sjukvård. När det svarta proletariatet hämtat kraft och fått en politisk skolning skulle man komma upp som en samlad folkarme och ställa de rättmätiga kraven på fred frihet och rättvisa till det ruttna samhället. De skulle bilda en förtrupp till den allmänna folkresning som helt enkelt måste komma. Tyvärr kunde han inte klara allt själv så han tog naturligtvis hjälp av några partibröder som han invigde i planerna. Bland dessa fanns Fritz som missbrukade hela tillfället. Fritz bildade en beväpnad arme av svarta kriminella.

De svarta bestod mest av småtjuvar och hashförsäljare men ibland dessa fanns också Bennere Hob el Rha som är medicinman i sin stam av bröder i Paris. Han är sjuk av hämndbegär mot de vita och jobbar på att frammana den onda guden, världsförstöraren som legenderna berättar om.

M Larouilles ide har alltså totalt ballastur. Han vill inte längre vara med om eländet. Oftast förtränger han att det alls har hänt något i underjorden. Problemet är att om han inte är lagom full så tänker han på det hela tiden. Och om han blir för full

får han flashbacks av mötet med Monstret.

När karaktärerna dyker upp får han problem. Å ena sidan vill han inte ha dom där eftersom de kan upptäcka vad han har ställt till med. Å andra sidan vill han att de på något sätt ska ta tag i saken. Kanske kan de hindra det hemska som han anar håller på att inträffa. När han nu har fått karaktärerna på halsen får han väl försöka skjuta skulden på nån annan, araberna. Men det hela är ganska oredigt tänkt av hans förvirrade hjärna. Därför uppför han sig så schitzofrent.

M Larouille är politiskt radikal vänstersympatisör. Han agiterar för solidaritet med de förtryckta folken i tredje världen. Detta har gett honom kontakter med många svarta parisare vilka tidigare invandrat från de gamla franska afrikanska kolonierna. De har delat ut flygblad och agiterat på gator och torg mot det imperialistiska förtrycket.

Han är inte rasist, egentligen ogillar han våld i praktiken men han sympatiserar ändå med den militanta framtoningen som hans parti har. Problemen i världen måste lösas med våld eftersom de är skapade genom våld. Som alla partimedlemmar har han en kalashnikov gömd hemma tillsammans med en massa ammunition. I gömman finns också en stor armekniv och en uppsättning kamouflagekläder.

Vad man kan hitta hemma hos M Larouille.

Under sängen.

En Kalashnikov plus extra magasin plus 200 kulor.

En potta i emaljerad metall.

I datorn (Macintosh).

☛ Lista över nergångar till systemet.

☛ Hans påbörjade avhandling.

☛ En dagbok.

☛ En databas med info och litteraturhänvisningar till avhandlingen.

☛ En telefonlista. Fritz finns med på den.

☛ På skrivbordet.

☛ En karta (föreställer gångsystemet och Monstrets utbredning).

På M Larouille

En skyddsamulett hängande i ett snöre runt midjan (beskrivs i texten).

16 francs, ID-handlingar, nycklar till lägenheten. mm.

Bennere Hob el Rha.

Vill hämnas på världen genom "sitt" monster.

Bennere Hob el Hha är överstepräst i sekten. Han är från det mörka afrika. Det är han som har frammanat monstret genom en formel han läst i en gammal inskription på en stentavla. Det tror han i alla fall men i själva verket har han fattat inskriptionen fel och det var ju monstret som hittade honom. Räkner med att snart ha brutit ner Fritz psyke så att han ska kunna få kontrollen över denne genom en maktformel.

Hur som helst har Bennere tänkt att det vore en lagom hämnd på i-länderna för deras utsugning av tredje världen att släppa fram det här monstret så att det får röja bort Paris från Europa-kartan. För att utföra detta har han samlat en massa landsmän omkring sig. det är både algerier och marockaner med i sekten.

Fritz van der Lang.

Vill råna som politisk handling.

Den militante ledaren, tillika chef över den militära grenen i RKS. Så klart insyltad i sekten. Svarar för skyddet och försvaret av deras bas.

Om hur sekten i underjorden bildades.

Fritz tog dit Bennere och dennes polare som behövde gömma sig för snuten tex. De hade några haschpartyn nere i en stor sal i ytterkanten av katakomberna, inte där turisterna promenerar omkring alltså.

Araberna hade låg motståndskraft (POW) eftersom de var undernärda och nerknarkade. Monstret låg i underjorden svag och liten sen tusentals år. Den första själen tog han av en snubbe som hade sex med en hora i en grotta helt nära där han låg inbäddad i sandstenen. Just i ögonblicket för extasens höjdpunkt

upptäckte han en en själ svävande helt fritt i etern omkring honom utan starka band till den tidigare boningen var det lätt att fånga in den. Det stackars offret för sina lustar hade inte ens mössa på sig. Sedan lät han sin aura ta plats i offret som gick iväg och lotsade ner ett nytt offer.

Till en början gick det bra. Han samlade kraft och började nära planer om att komma upp i ljuset. Då mötte han för första gången motstånd. Det var en stark själ i kroppen som hette Bennere Hob el Rha. De slöt ett förbund. Bennere skulle skicka ner offer med lagom intervall för att han skulle kunna tillgodogöra sig dom. I gengäld fick Bennere lära sig en formel. Den gav honom lite makt överförd till sig för varje person han kontrollerade och förde fram till Monstret. Monstret brukade ge ungefär en hundra del av energin i själarna till Bennere. Det kändes helt överväldigande för Bennere....

Monstret tog sig loss ur klippan det var instängd i. När araberna samlades för att ha fest nere i grottan uppenbarade sig monstret som en ljusskimrande skepnad som svajande uppenbarade sig i en mörk gång. Framför sig hade han de själlösa varelserna som dansande dyrkade honom. Bennere lyckades egga de andra närvarande till en extatisk dans. På så vis bildades en sekt som regelbundet kom ner och dyrkade Monstret som de kallade m Bakhelaa djem el Fnaa vilket är en gammal afrikansk fruktbarhets- och skörde gud.

För att de lättare skulle kunna komma osedda ner i underjorden byggde de några tvärförbindelser mellan de olika systemen. Tanken är också att Monstret ska kunna undergräva hela Paris och på så sätt slå till samtidigt över en enorm yta. Hela Paris ska krossas och försvinna ner i Monstrets gap.

Monstret.

Monstret är ett stycke levande lava som lyckats få kontroll över sig och komma upp ur jordens inre. Det är nödvändigt att kontrollera temperaturen för att han ska kunna existera i en sammanhållen enhet. Amöbaliknande, ofantligt, oformligt. Det är

rött svagt lysande, glödande inuti och varmt. Han är ca 500 grader ute vid tentaklarna och mycket varmare inne i centrum av kroppen, ingen vet hur varmt.

Det är livsnödvändigt för monstret att ha tillgång till vatten för sin kylning. Energiomvandlingen när han växer måste kylas ner. Antingen genom att han doppar sig i vatten eller genom att att suger upp vatten och pumpar runt i sina artärer. Utan denna kylning skulle monstret bli så varmt att han börjar smälta stenar och jord runt sig.

Monstret måste nå en viss volym för att kunna föroka sig genom delning. Han planerar att ta all den goda maten där uppe genom en jordbävning som får den att ramla i gapet på honom. Och samtidigt får han nog föda för sin avkomma. Sedan kan han dra sig ner en bit i underjorden och planera nästa återkomst.

Ett sätt att förgöra monstret är att förgifta vattnet. Det går åt ca två ton sömnmedel för att ge honom en överdos. Med starkare gift krävs det proportionellt mindre gift. Monstret kan inte känna smaken av gift eftersom han är van att äta det mesta.

Om man stoppar tillförseln av vätska till monstret så att kylningen försvinner kommer temperaturen att öka sakta till det att allt runt honom smälter till glödande lava och han sjunker in i jordens inre varifrån han kommer.

Han kan numera sluka de varelsor som kommer för nära med både kropp och själ. Han omsluter dom med sin oformliga kropp. Då får han dels föda som tillåter honom att växa ytterligare och dels får han mer kraft (POW). Han har förmågan att på ett kameleontlikt vis låta en utlöpare av sin kropp andra färg och form och likna vad som helst som han kan föreställa sig. Problemet är bara att utlöparen ändå är en del av honom själv. En tentakel som är minst en tum tjock förbinder hela tiden alla delar av Monstret. Om han tex gör en avbild av en venetiansk vas som står i en gång så kan han avslöjas av den halvgenomskinliga tumstjocka tentakeln som ringlar iväg bort

mot resten av Monstret.

Han är dock väldigt långsam. En fiende måste först klara chocken av mötet (SAN roll D6/D20). Sen är det lätt att hinna undan med en rask promenadtakt.

Skydd mot shocken finns, nämligen en amulett hos M Larouille som ger plus 20 % på SAN roll för alla som håller i den eller har fysisk kontakt med den som håller i den.

Benerre har börjat mata Monstret med kött från ett slakteri dom stal ifrån. På det sättet kan han mäta monstret utan att alla av hans mannar går åt. Det är då de behöver rökdykardräkterna för de tillåter dem att gå i närheten av monstret utan att förgås av hettan. Monstret är så pass långsamt att de måste lägga maten inom ett avstånd av tio meter. Det är ofarligt så nära, man hinner lätt undan den glupska besten.

Det går heller inte att mata honom för ofta på samma ställe för den långsamma matsmältningen pågår i flera dygn och temperaturen ökar ca 50 grader per kropp.

Om karaktärerna, men sånt som dom inte vet eller kan räkna ut själva.

Dom är unga amerikaniserade, svenskt praktiga ungdomar med solbränna, pengar, oskuld och kondomer i bagaget. Spelarna får välja själva vad de har med sig, men absolut inget ovanligt för en tåguffare.

Pelle får ju reda på att han är DM 2:a i luftpistolsskytte. Hur användbart är det då? Han har ingen luftpistol med sig. Om han får tag på andra skjutvapen så har han 10% bättre än baschans att träffa.

När karaktärerna är fulla galler vissa modifikationer av färdigheterna.

Färdighet	salongsberusad	full	skitfull
Debate	+20	-5	-25
Dodge	+10	-10	-30
Drive	+10	-10	-30
Fast talk	+35	+15	-20
Oratory	+25	+15	+5
Pick pocket	+15	-10	-35
Spot hidden	+25	+15	-10
Weapons	+20	-20	-45

APPENDIX:

Bettan



Vill prata franska som hon är rätt bra på. Hon är rätt bra på att prata över huvud taget. Bättre på att prata än att tänka.

Blivande apotekare. Pagefrisyr. Hel och ren som motto. Snål eller skulle själv säga kostnadsmedveten. Vegetarian. Tror att hon har dålig andedräkt men det har hon inte.

Hon gick på en fest som teknikerna på Thorildsplan ordnade. Hennes klass var inbjudna eftersom de var nästan bara tjejer. Sent på kvällen dansade hon med Olle. Hon blev kär direkt. Och Olle var kär i henne också fast han var så himla full. Hon följde med hem till honom. Efteråt verkar han inte riktigt komma ihåg vad som hände. Han är nog rätt blyg egentligen, men tuff på ytan. Men hon tror att han älskar henne ändå. Hon blev så himla glad när han frågade om hon ville följa med på tåguffen.

Men Olle skulle ju åka med sina polare så det var ju bäst att ta med väninnan Gertrud så man har nån att prata med.

Bettan tänker flytta hemifrån så snart hon får råd. Hemma står hon inte ut, mamma bara lägger sig i allting. Det gör ju alla

vuxna förresten.

Vad stelt och konstigt Olle uppför sig förresten, undrar vad det är med honom.

19 år. Bor i Bromma hos föräldrarna.

STR 7, CON 10, SIZ 8, DEX 12, APP 13, SAN 99, INT 11, POW 15, EDU 15, Idea 55, Luck 75, Know 75, MagP 15, HitP 9, SanP 75

Investigator skills: A10,0,0,0 B5,0 C25,11,40,15,0 D10,15,24,20 E10 F35,55 G0 H35,20 J25 L5,35,0,25 M10,20 O5,0,5 P8310,5,0,0,26 R(Swe)75,(Eng)47,(Fre)38,0,5 S5,10,(Fre)43,0,25,25 T25,10,16,15 Z0

Har 900 Dollar i resecheckar och 300 Franc på sig.

Årsinkomst 14.000. Förmögenhet 9.500.

Olle



Gick tre år på teknisk på Thorildsplan. Han sökte samma som Pelle gjorde för han kom inte på nåt bättre. Ska försöka hitta ett jobb när han kommer hem. 3,5 i snitt. Han är nästan alltid pank.

Gillar öl och vin och knark är visserligen gott men man blir dum i huvudet av det så det låter han numera bli. Det är ett heligt beslut sen den gången han hade en nojja som var riktigt hemska. Han diggar reggae och har rastaflätor i sitt blonda hår.

Olle är fena på att ragga brudar. Lyckas jämnt. Det beror på att han har charm. Och

han vet vilka han ska stöta på. Alla. Det ska bli häftigt att komma ner till Rivieran.

- Vem hade bett det där häftplåstret Bettan hänga med egentligen? Bara man knysta att man ska iväg så hakar hon på. Fast hennes polare Gurre har ju en jäkla mysig häck.

20 år. Bor i Årsta.

STR 13, CON 9, SIZ 8, DEX 8, APP 16, SAN 99, INT 10, POW 16, EDU 12, Idea 50, Luck 80, Know 60, MagP 16, HitP 8, SanP 77.

Investigator skills: A10,30,7,0 B5,3 C25,0,40,15,0 D30,5,16,20 E10 F55,30 G4 H10,28 J25 L17,33,0,25 M10,35 O5,20,27 P2,14,43,0,5,5 R(Swe)60,(Eng)20,(Fre)0,0,5 S5,36,(Fre)4,0,48,25 T51,10,5,19 Z0

Har 9000 SEK i hundralappar med sig. Årsinkomst 50.000. Inget på banken.

Pelle



Han är tekniker. Tänker fortsätta i fyran för att få en riktig utbildning men siktar eventuellt på Teknis. Hade 4,3 i snitt. Kan inte tala franska. Gillar maskiner och sånt.

Pelle har känt Olle sen de gick i lekis. Nu har de väl glidit ifrån varandra en aning, men man ska vara rädd om gamla kompisar.

Tåguffen var hans ide. Kul att Olles tjejkompisar hängde med. Det blir liksom lite mer ordning då. Man kan ju inte sova i parker och på järnvägsstationer som en del gör. Det är oerhört lätt att bli rånad då.

Undrar vad Jonte är för en typ egentligen. Verkar lite missanpassad, fast glad ändå. Bara han inte strular till det på nåt sätt.

Pelle är inte rasist direkt. Men han ogillar vissa nationaliteter. Utan att vara anti-imperialistisk så ogillar han japaner och amerikaner och tyskar. Det finns så många av dom. I Europa. På sommaren alltså. Och dom är så högljudda. Och gödda, dvs rika och dom pratar och pratar utan att veta något. Helt okulturella. Bättre fransoser då. De har stil och charm. Intellectuella. Visst pratar de. Men på ett engagerat sätt.

Längtar efter en tjej, på riktigt alltså. Hoppas man träffar på nåt mysigt nu på tåguffen.

Pelle blev en gång 2:a i DM i luftpistol.

20 år. Bor hemma.

STR 13, CON 10, SIZ 11, DEX 12, APP 11, SAN 99, INT 14, POW 18, EDU 18, Idea 70, Luck 90, Know 90.

Investigator skills: A10,0,0,30 B5,0 C45,30,40,15,0 D10,5,24,65 E46 F5,30 G0 H10,20 J45 L5,25,0,25 M30,67 O5,45,5 P0,45,0,0,5 R(Swe)90,(Eng)45,(Fre)0,0,5 S5,10,0,0,47,25 T25,10,5,5 Z0

Har 7000 i resecheckar och 1000 franc med sig.

Årsinkomst 9000. 2500 på banken.

Jonte



Rödhårig, fräknar. Våltränad.

När han var sex stack morsan med en annan karl. Bodde med farsan efter det. Farsan tog det ganska hårt för han söp mest hela tiden efter det att morsan stack. När han var nykter brukade dom lira fotboll. Farsan dog för tre år sen. Levern palla inte längre.

Så vid jul i ettan slutade han från Thorildsplans Gymnasium. Fick jobb på ett bygge. Inte så dumt faktiskt. Man tjänar bra, fast det är kallt på vintern. Han gillar att äta. Ofta och mycket är hans melodi. Brukar äta ett durkslag fullt med makaroner och skita innan han går och lägger sig. Ifall han dör i sömnen ska han i alla fall inte skita ner sängen.

Tänker eventuellt börja på komvux. Man kan ju inte snickra guttormar hela sitt liv.

En överlevare. Födgeni. Han kan snacka med alla. Han är liksom en enkel typ som snackar om vanliga saker med folk. Han är nyfiken och är spontan och lättsam. Är alltid ute på grejor, kultur eller krogen eller hemma hos nån tjej eller på arbetsinterju. Han är ganska rastlös. Ofta förvånar han genom att börja prata om nån ganska djup eller seriös sak.

Kan lite franska eftersom han gick en ABF-kurs en gång.

Brorson till M Larouille som har en lägenhet i Paris där man säkert kan kvarta. Vet inte så mycket om M Larouille eftersom de inte har träffats på många år. De brukar skicka kort till varandra då och då.

M Larouille är visst docent i historia vid nåt univeresitet.

19 år. Bor i Blackeberg.

STR 14, CON 14, SIZ 15, DEX 9, APP 12, SAN 99, INT 9, POW 14, EDU 11, Idea 45, Luck 70, Know 55, MagP14, HitP 14, SanP 70

Investigator skills: A10,0,0,0 B35,0 C25,0,40,15,0 D22,5,46,20 E10 F25,30 G0 H29,20 J61 L5,25,0,25 M10,20 O5,0,5 P0,10,5,0,15,5 R(Swe)55,(Eng)55,(Fre)9,0,25 S40,10,(Fre)11,0,25,25 T25,33,5,5 Z0

Har VISA-kort, 900 dollar i resecheckar, och 500 franc med sig.

Årsinkomst 187.000. 1000 på banken.

Gurre (Gertrud)



Vill absolut inte kallas för Gertrud. Gurre låter käckare.

Pappa har en ICA-butik där alla i familjen jobbar så ofta dom hinner. Men pappa tyckte det var en bra ide att åka på tågfluff. Han tyckte att jag behöver roa mej lite. Men det är ju jättemycket att göra i bu-

tiken nu på sommaren. Ska han behöva anställa nån istället för mej. Hade det inte varit för Bettans skull så hade hon stannat hemma. Men tänk vad spännande med Bettan och Olle.

Pappa tyckte det var en bra ide med in-terrail. Det går inte att resa billigare än så sa han.

Men vad följde jag med för det går ju helt vilt till? Dom kutar ju runt på tågen som vettvillingar.

Hon är lite mullig kan man lugnt säga. Den som var duktig i skolan. Dålig i idrott. Sämre hy. Men rika föräldrar. Tror på den sanna kärleken och inget sex före äktenskapet. Hoppas träffa den enda, rätte snart. Egentligen så är hon förtjust i Pelle men eftersom hon drömmer om en prins så har hon förträngt det.

Gurre gillar att se skräckfilmer. Hon kan inte alls hålla med om att de är dåliga, äckliga eller våldsförhålligande. Hon tycker helt enkelt att de är kul.

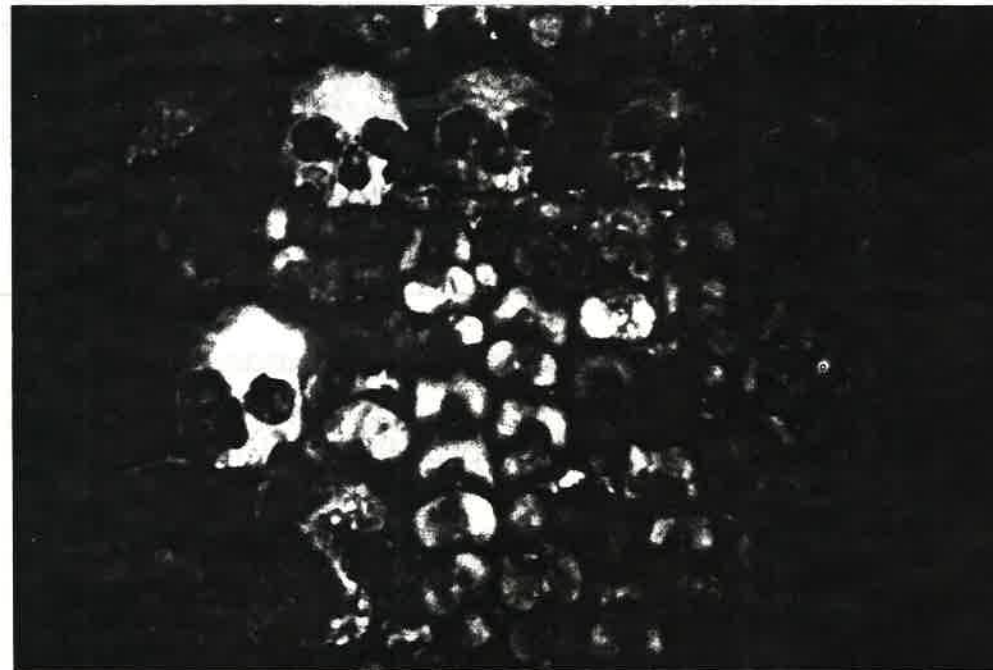
20 år. Bor i Alvik hos mamma och pappa.

STR 12, CON 13, SIZ 14, DEX 9, APP 10, SAN 99, INT 12, POW 15, EDU 13, Idea 60, Luck 75, Know 65, MagP 15, HitP 13, SanP 75.

Investigator skills: A33,9,0,0 B47,37 C25,0,43,39,0 D26,16,18,20 E10 F24,30 G0 H10,38 J25 L15,35,0,55 M10,35 O5,0,5 P10,10,5,0,0,5 R(Swe)65,(Eng)15,(Fre)2,0,5 S5,10,(Fre)4,0,25,41 T25,10,5,5 Z0

Har 1000 dollar i resecheckar och 1000 franc med sig.

Årsinkomst 29.000. 12.000 sparar.



Sektens kapell - se även omslaget

Monster

Fritz: STR 14, POW 13, CON 11, DEX 14, SIZ 12, APP 8, INT 10, MagP 13, HitP 12. **Vapen:** pistol .22, 3 skott/runda, A% 30, Damage 1d6. Bor ej i grottan..

Benneré: STR 8, POW 10, CON 8, SIZ 6, INT 11, MagP 10, HitP 7. **Vapen:** Kick A% 62, dam 1d6. Fist A% 45, dam 1d3+2. Bor ej i grottan.

Lavamonstret: HitP 75. Suger 1d3 CON/runda! Inga spells. Regenererar 2/runda. Attack 1/runda. Tar bara en skada av skjutvapen.

M Larouille: STR 8, POW 14, CON 7, DEX 12, SIZ 10, APP 9, INT 17, EDU 87, MagP 14, HitP 7. **Vapen:** kökskniv A% 45, P% 30, dam 1d6. avslagen flaska A% 64, P% 20, dam 1d3. eldgaffel A% 20, P% 30, dam 1d8.

Average Zombie: STR 9, POW 3, CON 2, DEX 5, SIZ 7, APP 4, INT 6, Move 12, HitP 4. **Vapen:** Bite A% 37, dam 1d3. Claw A% 46, P% 20, dam 1d4. Biter och släpper inte taget förrän någonda stridanden är död. Dom är 6 st totalt.

Vanlig arab: STR 9, POW 12, CON 6, DEX 11, SIZ 7, APP 10, INT 13, HitP 6. **Vapen:** kniv A% 67, P% 30, dam 1d6. Har en springkniv på sig. Det finn 3 st, bor ej i grottan.

Lista över Handouts

1 framsidan till äventyret visar sektens kapell

2 karta över gångsystemet under Paris

3 sakerna hemma hos M Larouille

4 karta över sektens kapell och boytor mm

5 oviktig annons hos M L

6 kemisk skiss hos M L

7 tidningsartikel om Paris nöjesliv

8 fyra bilder från kyrkogården Père Lachaise

9 en mysko lufttrumma/nergång ifall du behöver och

benknotorna som ligger lagrade i katakomberna sen dom flyttade

en kyrkogård dit för länge sen.

10 några blandade vyer från Paris

- Mitterands pyramid på Louvrens borggård

- en gycklare utanför kulturhuset Beaubourg

- den nyaste triumfbågen i framtidsstaden, förorten La Defense

11 karta för encounter B. kyrkogården där man finner den slummiga

försäljaren i columbariumet. i Oscar Wildes grav finns en hemlig

nergång.

H.P. Lovecraft

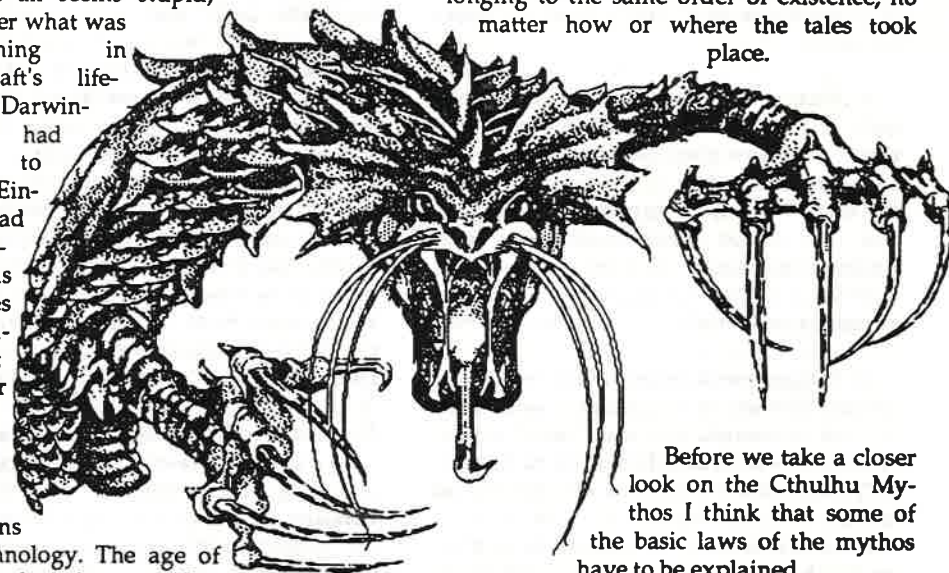
part 5 of 5

The Call of Cthulhu

If it all seems stupid, consider what was happening in Lovecraft's lifetime. Darwinism had come to stay; Einstein had presented his theories on relativity; a war had been fought with weapons

of technology. The age of science had begun. What Lovecraft wrote about had already begun.

at first appear daunting. But remember that Lovecraft meant to have his deities belonging to the same order of existence, no matter how or where the tales took place.



Before we take a closer look on the Cthulhu Mythos I think that some of the basic laws of the mythos have to be explained.

1. There is no "God" or "Devil" or their equivalents. There is no spiritual world and no life after death. Only the material universe exists. After death we cease to exist.

2. The Universe is governed by the laws of Nature. There can be nothing such as the "Supernatural", since nothing can be above these laws. This does not mean that ghosts, for example, cannot exist, but if they do exist they must be natural physical phenomena which science cannot yet explain. They are not spirits.

3. All life is simply an accident, an event shaped by the laws of Nature. The human race is a random product of evolution. There is no such thing as an abstract spiritual soul. Consciousness is a collection of electrochemical signals in the brain. Man is

The Cthulhu Mythos

The Cthulhu Mythos, is a name given to a collection of tales, originally written by Lovecraft, but a hoard of other horror fiction writers have added to it too.

To determine the hierarchy of the mythos is difficult not only due to its size and detail but because when Lovecraft originally wrote his early mythos tales, I believe that he did not plan a true structure for a hierarchy at all. It is for that reason that when you read his early tales, you get constantly confused by reference to beings belonging to groups of monsters like "Old

Missa inte G&B-mitts konstituerande möte.

10⁰⁰ 28 april 1990

Fyrisskolans matsal i Uppsala

Spel hela helgen

För information, ring Henrik Cederberg (018 - 55 34 18)

just an advanced biological machine whose existence is without purpose or meaning.

4. Humanity is insignificant to the cosmos. The Universe is so vast that the human brain can not begin to realize the immense size of just one part. Earth is just one planet in just one of the systems in just one of the galaxies in a Universe of countless galaxies.

5. Man is not the only form of life. As well as the other terrestrial forms of life, there are many alien beings of whom we know nothing. Most of these alien beings are so advanced, so vast and so complex that we would have trouble in comprehending them. Humanity is as insignificant to these creatures as insects are to humanity. Cthulhu is one such creature.

6. Religious and moral values are human values, they are as insignificant as humanity. This is a simple nihilism. "Good" actually means "whatever is beneficial to humanity", and is not a Universal concept but an extension of the human survival instinct. Good and Evil cannot, therefore, be applied to non-human forms of life. These aliens will have their own values: many are simply indifferent to mankind. Sometimes they kill us because we are in their way, or because their survival depends upon it. This is no more evil than stepping on a bug accidentally, or killing an animal for food.

When Lovecraft began writing his mythos tales it seems like he divided his creatures into two types, those of a "good" omnipotent type and those of a "evil" destructive alignment. The group of "good" monsters is called "Elder Gods" and in all the tales only one of the Elder gods is named, it is the deity "Nodens" - Lord of the abyss. Nodens resembles the Nordic god Oden but is less powerful than him. Nodens is the only god who has ever helped a human being. This happens in the tale "The Dream-Quest of Unknown Kadath" when No-

dens helps the narrator Randolph Carter in his search for the "Old Ones". Serving Nodens is a group of creatures called "Night-gaunts".

Directly opposite Nodens and his servitors are the "evil" deities, known as "The Other Gods". These gods rebelled against the "Elder Gods" and were expelled after many series of wars. The "evil" gods are lead by "The Daemon Sultan" or "Azathoth" - Lord of all things. He stands for chaos and randomness. Azathoth rules over The Other Gods from his throne situated beyond space and time at the centre of the universe. Ruling over The Other Gods with Azathoth is "Yog-Sothoth" - The All in One and One in All. The description of Yog-Sothoth appears to be similar to the Hindu, Brahma, but he is far from the friend of mankind as the Whatelys discovered in the tale "The Dunwich Horror". Directly under Yog-Sothoth and Azathoth comes "Shub-Niggurath" - The Black Goat of the Woods with a Thousand Young. Shub-Niggurath is a fertility god resembling the greek God Pan, the prototype for the christian Devil. He is mentioned frequently as a supernatural being and is worshipped by both earthlings and extraterrestrials. After Shub-Niggurath comes "Nyarlathotep" - The Soul and Messenger of the Other Gods. Nyarlathotep has come to the earth many times in the form of a "Black Man", a disguise to cover up his true terrible form. Nyarlathotep is met in this form in the tale "Dreams in the Witch House". Lovecraft probably got the idea for this form from documents and reports of sixteenth century witchcraft for this guise was commonly said to be the appearance of Satan to witches. In "Dreams in the Witch House" Lovecraft let Nyarlathotep take the Devil's place as the god of the Witches.

The next level of Mythos monsters and races are those that have, as Mythos writers have written, "Filtered down from the stars" known as "The Old Ones". They worship

the Other Gods and came down to Earth fifty million years ago. The first group on earth, was the aliens known as "The Old Ones of Leng". They built the huge, black, stone city at the Plateau of Leng in Antarctica. But this race was not the last race landing on earth. The Old Ones of Leng were also the race which created the "Shoggoths", who later destroyed their masters in a rebellion. Many Shoggoths still inhabit some places in the Antarctica as the adventurers in the tale "At the Mountains of Madness" experienced, but some have turned to other races as servants, such as the series of monsters that comes next in the hierarchy. Before the struggle with the Shoggoths The Old Ones of Leng had to fight another battle with the "Cthuloids" commanded by their master "Cthulhu". They had come down from the stars to build a colony and started a battle against the Old Ones of Leng for their territory. After a numerous battles the sides eventually agreed that the Cthuloids would inhabit the seas and the Old Ones of Leng would live at the South Pole. The Cthuloids built a great city called R'lyhe, however an earthquake caused R'lyhe to sink beneath the ocean depths. And the Cthuloids are now waiting for the day when their vast city will rise again and wreck terror upon the human world. Cthulhu himself was placed by his fellow Cthuloids on the highest mountain top in R'lyhe. There he lies dreaming and he controls and prepares human and alien cultists for the rise of R'lyhe. The city R'lyhe is believed to lie in the middle of the Pacific Ocean. Directly under Cthulhu in the Cthonian race comes "Dagon" the sea god and "Mother Hydra". These two sea creatures are described as being a type of "man-fish" in the novels. Theories say that they are in fact degenerated Cthuloids. They have a strong influence upon both humans and other lesser races. Their followers include the amphibious race called "The Deep Ones" and many halfbreed "fish-men" who set up the "Esoteric Order of Dagon" in the tale "The Shadow Over Innsmouth" at the

Masonic Temple. The Third group of extraterrestrials are called "The Fungi From Yuggoth" (Yuggoth is the planet Pluto). These Fungi came down to earth to obtain rare metals. They are also known as "The Migo", and they appear in the tale "The Whisperer in the Darkness". It is possible that the Migos are related to the Old Ones of Leng because they have similar appearance, a starfish like head. The fourth race in the pantheon of Mythos creatures were in fact the first to land on the earth, over 150 million years ago, referred to as "The Great Race", these beings have the ability to send their minds through space and time and plant them on beings from another time or planet. The being with whom the transfer is made will find its own mind trapped in the body of one of the Great Race. The Great Race member then, in its new body, explores all the secrets of its prey's world and habits. After several years when one from the Great Race has collected the information he wants, he leaves the body of the victim and vice versa. This arrangement is explained in the tale "The Shadow Out of Time". The Great Race were finally exterminated by another race from the stars, "The Flying Polyps". This event is also described in the tale "The Shadow Out of Time". Neither the Great Race nor the Flying Polyps belong to the Old Ones but are independent races.

The next group of monsters are those beings referred to as Old Ones but which are created by other authors. One of these creatures is "Hastur" - Him Who is Not to be Named, who was invented by Ambrose Bierce and added to the mythos by August Derleth. Hastur appears in the story "The Return of Hastur", and is introduced as the half brother of Cthulhu. Hastur lives near the star Aldebaran and is accompanied by his servitors the "Byakhee" he has a few cults on earth of which the most infamous is the Tcho-Tcho tribe. Another monster is The Wendigo or "Ithaqua" - The Windwalker. He was also introduced to the mythos

by Derleth in the tale "The Thing that Walked on the Wind" but was invented by Algernon Blackwood. Ithaqua comes from the northern forests of N. America. And is an old Indian God. Apart from being worshipped by Indians, Ithaqua is worshipped by a race from the stars called the "Lloigar". "Tsathoggua" was added and created by Clark Ashton Smith in "The Tale of Satampra Zeiros", Tsathoggua does not belong to the "mean team" of the Cthulhu Mythos but he is very powerful and he is worshipped by many magicians and sub-humans. He is served by the creatures called "The Formless Spawn of Tsathoggua". He lives in the black gulfs of N'Kai. "Zhar" - The Twin Obscenity was invented by August Derleth in "The Lair of the Star Spawn". He inhabits the Plateau of Sung in China and rules over the race of "Lloigar"

Lovecraft used far more monsters in his stories some invented by himself and some invented by others. But I don't intend to present them here because they don't have anything to do with the Mythos. (see encl. 1 for a hierarchy.)

Summary

Lovecraft was, as everybody is, a product of heritage and environment. Lovecraft's odd upbringing resulted in the character he died as. His grandfathers library and cultural interests provided Lovecraft with his literary and historical interest. His love for the classical world and the post-colonial British empire resulted in fear or hate for every change in his environment. He cursed the modern society with its modern architecture and moral values. His failure in school and his mother's over-protectiveness turned him into a spoiled and passive personality which Lovecraft called a true gentleman. This attitude made Lovecraft childish when dealing with work and money. But Lovecraft was not lazy. When

he worked for amateur journalism and wrote fiction he was very productive and eager but he never cared for getting any money for his efforts. He wrote simply for his own joy and regarded himself well paid if some of his friends or relatives liked what he wrote. Though he later began to write more professionally he never became famous during his own lifetime, except for a small circle of readers of horror magazines like Weird Tales where most of his fiction was published. One reason for this was that he never cared for making a fictional career. But today Lovecraft's fiction is undergoing a renaissance mostly because of his friend August Derleth's and his publishing company Arkham House's tremendous efforts in publishing Lovecraft's fiction. This new interest in Lovecraft's fiction is fully justified since many of the horror authors today, like Stephen King and Ray Bradbury, is strongly influenced by Lovecraft.

References

Cook, W.Paul: *H.P Lovecraft a Portrait, The Mirage Press, 1968.*

De Camp, L.Sprague: *Lovecraft a Biography, Doubleday & Company Inc., 1975.*

Petersen, Sandy: *Call of Cthulhu Fantasy Role-Playing in the Worlds of H.P Lovecraft, Chaosium Inc. and Games Workshop Ltd., 1986.*

Shreffler, Phillip.A.: *The H.P Lovecraft Companion. Greenwood Press, 1976.*

VI TACKAR JOHAN FÖR "HANS ENASTÅENDE INSATS!
HAN HAR ENSAM Fyllt 1/5 AV
THC I ÖVER ETT ÅR...
TÄNK PÅ DET ERA LATA
JÄÄÄVLAR!!!! [Red.]

Gameboards & Broadwords Rankinglista för Squad Leader mm 30 mars 1990

	Poäng	Antal partier
1. Lars Petrus	1869	(27)
2. Bo Johnsson	1803	(15)
3. Niklas Stenlås	1787	(12)
4. Leif Schweitz	1778	(8)
5. Rickard Andersson	1746	(7)
6. Robert Lundmark	1718	(7)
7. Johan Mören	1715	(7)
Leif Lundberg	1715	(30)
9. Thomas Bull	1709	(10)
10. Karl Sjögren	1694	(14)
11. Joakim Espell	1692	(5)
12. Ulrik Ivers	1686	(9)
13. Daniel Markstedt	1676	(6)
14. Henrik Lindholm	1669	(13)
15. Pär Moritz	1659	(10)
16. Ville Sjögren	1651	(12)
17. Kristian Madsen	1649	(4)
18. Håkan Elderstig	1646	(18)
19. Peter Olausson	1638	(6)
20. Robert Schweitz	1629	(5)

Vapenstillestånd verkar ha inträtt i vår förening. Nästan de enda resultat som rapporteras är mina partier. Eftersom vi inte publicerar de som inte rapporterat något parti det senaste året så finns det i alla fall en mekanism för att listan ska kunna självdö när intresset helt försvunnit.

I KM:et har jag och Pär Moritz gått till semifinal. Kvartsfinalerna Ulrik Ivers-Bo Johnsson, och Niklas Stenlås-(vinnaren Peter Olausson-Joakim Espell) återstår om jag inte minns fel (har inte pappren här). Om de av någon anledning skulle slutföras så kan ni väl rapportera resultaten till mig! Alla andra resultat är som vanligt välkomna!

Lars Petrus, Gustafsvägen 4, 171 49 SOLNA, 08 - 276 476